

NUR **3.30€!**

DS: 6 SEITEN ZUM DEUTSCHLANDSTART
PREISE, TERMINE, SPIELE, ZUKUNFT

MÄRZ 2005

€ 3.30 SCHWEIZ: SFR 6.30
ÖSTERREICH: € 3.60

VIDEOS
AUF DER WEBSITE ZUGANGSQUOTES IM NETZ!
RESIDENT EVIL 4, NINTENDO DS, TIMESPLITTERS-3,
MARIO POWER TENNIS, VIEWTIFUL JOE 2

DAS NINTENDO GAMECUBE MAGAZIN

CUBE

PLUS DS & GAME BOY ADVANCE

SUPERHELD IM TEST



VIEWTIFUL JOE 2

Volle Ladung auf 4 Seiten:
Effekte ohne Ende, jede Menge Retro-
Charme und Joe diesmal in Begleitung

ERSTE BILDER, ERSTE INFOS

MEDAL OF HONOR DOGS OF WAR

Neuer Weltkriegs-Shooter mit Innovationen
satt: viel mehr Freiheit, sensationelle
Kriegsschaupätze

EXKLUSIV AUF DEM CUBE!

BATEN KAITOS

Vorschau: Namcos wunderschönes Fantasy-
Erlebnis, bald in Deutschland, jetzt schon in
diesem Heft

**GROSSER
TIPPSTEIL**

Resident Evil 4
Tales of Symphonia
Rogue Agent
Die Urbz

**NBA STREET
V3**

Basketball-
Action im Test.
Enthüllt: Cube-
Exklusivfeatures!



**STREET RACING
SYNDICATE**

Überraschung:
Konkurrenz für
Need for Speed
Underground!

FIGHT NIGHT 2

Von dieser
Boxsimulation
lässt du dich
gern verprügeln.



UEFA 2004 - 2005

Neu von den
FIFA-Machern:
Das Champions
League-Game im
Test.

TIMESPLITTERS

FUTURE PERFECT™



4-Seiten-Test, neue Bilder: Die Ego-Shooter-
Sensation, mit Hammergrafik und dem
besten Mehrspieler-Modus aller Zeiten

TEST-DOPPEL

MARIO TENNIS, MARIO PARTY 6

Die Stärken und Schwächen der
zwei neuen Unterhaltungskanonen



DONKEY-KONG-HIT

JUNGLE BEAT

Unser Geheimtipp: Nintendo-
Jump'n'Run mit begeisternder
Bongotrommel-Steuerung



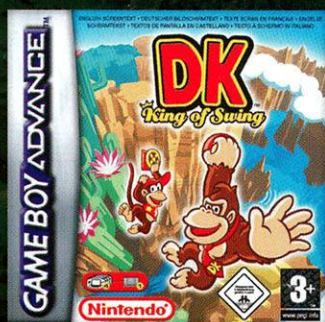
www.cubemagazin.de Ausgabe 02/2005

SCHWING WIE DER KING!

TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. TM ET © SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2003 NINTENDO/PAON.



POWER TO THE JUNGLE!



WERDE KÖNIG DES DSCHUNGELS

Im Dschungel sind die Affen los! Der fiese King K. Rool hat sich sämtliche Münzen geschnappt – und alle sind hinter ihm her! Schwing dich in ein neues Abenteuer und feiere eine wilde Urwaldparty in 5 Welten! Aber der richtige Schwung will gelernt sein: Finde den richtigen Dreh mit der abgefahrenen Steuerung, klettere bis in die Baumkronen und zeig deinen Gegnern, wer der wahre Boss im Busch ist!

DONKEY KONG: KING OF SWING
Exklusiv für Game Boy Advance



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.de

»KLARE SACHE: WIR MÜSSEN UNSEREN LESERN ETWAS BESONDERES BIETEN, MÜSSEN SO SCHNELL WIE MÖGLICH INFORMIEREN, UND ZWAR ANDERS ALS SONST.«

RESI 4! WIRKLICH SO GUT?



Preisfrage: Was sind die meistgesagten Sätze, die ich von Kollegen aus der Redaktion in den letzten Tagen gehört habe? Antwort: »Und, wie isses? Wirklich so gut? Komm, zeig mal!« Natürlich geht es um »Resident Evil 4«. Der Horror-Schocker, am 11. Januar in USA veröffentlicht,

war ein paar Tage später bei uns im Büro der Auslöser für einen Massenauflauf. Das Spiel zieht alle Leute vor den Fernseher, die sich nur halbwegs für Videospiele begeistern.

Weder »Metroid Prime 2« noch »San Andreas« oder »Halo 2« haben in den US-Medien zuletzt solche Traumwertungen abgeräumt wie der Capcom-Titel. Schon nach den ersten Minuten ist zu ahnen, warum. Ich kann mich nicht erinnern, wann es mich zuletzt so vom Hocker gerissen hat. Gar nicht mal wegen der Grafik. Klar, »Resident Evil 4« sieht atemberaubend aus. Aber bei mir kribbelt's vor allem wegen des Sounds. Wie »Resident Evil 4« mit Geräuschen arbeitet, mit einem kaum wahrnehmbaren Pochen Ängste schürt, durch ein anschwellendes Kreischen Gefahren ankündigt, das habe ich so noch nicht gehört. Wahnsinn! Und sogar die Dialoge überzeugen. Ein bisschen gestelzt zwar, wie oft in japanischen Produktionen, aber nicht zuletzt durch die feine Prise Ironie angenehm zu hören. Jetzt wäre es halt genial, wenn Capcom für die deutschen Version noch treffendere Texte schreiben und Top-Profis als Synchronsprecher verpflichteten würde. Schon wäre das US-Original sogar getoppt.

Nach einer langen Nacht mit diesem Hammer-Game waren wir uns in der Redaktion einig: Wir müssen unseren Lesern etwas Besonderes bieten, müssen so schnell wie möglich informieren, und zwar anders als sonst. So kommt es, dass diese Ausgabe nicht erst am 11. Februar am Kiosk liegt, wie ursprünglich geplant, sondern neun Tage früher. Komplet mit einem Test in ungewöhnlicher Form: Wir präsentieren »Resident Evil 4« so, wie du es erleben wirst – aus der Perspektive des Helden, als Tagebuch von Leon S. Kennedy.

Das ist nicht die einzige Neuerung in dieser Ausgabe. Weiter hinten im Heft findest du sechs Seiten nur über den Nintendo DS – Grundstein für eine neue Rubrik, die ab jetzt in jeder Ausgabe erscheint. Also, wenn du dich über den DS und die Spiele informieren willst, dann ist Cube dein Magazin. Außerdem möchten wir Cube in Zukunft stärker nach den Wünschen unserer Leser gestalten. Dazu starten wir ab sofort Meinungsumfragen zu wechselnden Themen im Internet-Forum des Cube-Magazins. Die Adresse: www.cubemagazin.de. Einfach mitklicken, mitbestimmen und mitgewinnen. Denn jeder Teilnehmer hat die Chance auf einen schönen Spielepreis.

Dann bis bald im Forum!

Richard Löwenstein

Richard Löwenstein
Chefredaktion Cube-Magazin



STYLE DEINEN CUBE!

Dein Gamecube soll so cool aussehen wie der auf der Abbildung links? Das klappt ganz leicht: Nimm die geniale Stylingdisk von der Ausgabe 02/04, schneide das Bild aus dem Umlager vorne am Heft fein säuberlich aus, leg es in die Stylingdisk ein und lass die Stylingdisk in den Deckel deiner Konsole einschnappen – fertig. Etwa so wie auf der Abbildung rechts.



HOL DIR DIE STYLINGDISK!

Du hast die Ausgabe 02/04 des Cube-Magazins und deshalb auch die Stylingdisk verpasst? Kein Problem, du kannst die Disk sehr einfach nachbestellen. Schick bitte einen 5-Euro-Schein an die unten genannte Adresse, und du erhältst sie postwendend zugeschickt. Einen Rückumschlag musst du nicht beilegen. Ein Zettel mit deiner Adresse reicht.

Die Adresse:
Primeverlag
Nachbestellung Cube-Stylingdisk
Perchtingerstr. 10
D-81379 München

TOP-THEMEN

Asphalt Urban GT	67
Baten Kaitos	18
Batman Begins	08
Donkey Kong: Jungle Beat	44
FIFA Street	50
Mario Party 6	42
Mario Power Tennis	46
Medal of Honor: Dogs of War	20
Need for Speed Underground 2	69
NES Classics	70
Resident Evil 4	26
Street Racing Syndicate	52
Timesplitters: Future Perfect	34
UEFA Champions League 2004 - 2005	48
Viewtiful Joe 2	38
Wario Ware Touched!	64



CUBERT



CUBE

AUSGABE MÄRZ 05

INHALT

»RESIDENT EVIL 4«,
»NINTENDO DS«,
»TIME SPLITTERS: FUTURE PERFECT«,
»MARIO POWER TENNIS«,
»VIEWTIFUL JOE 2«

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

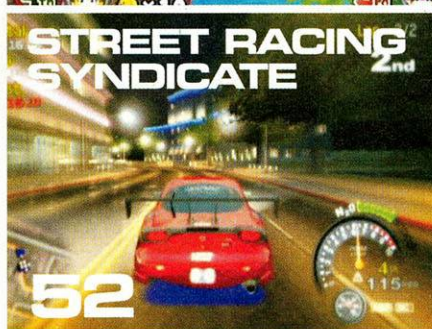
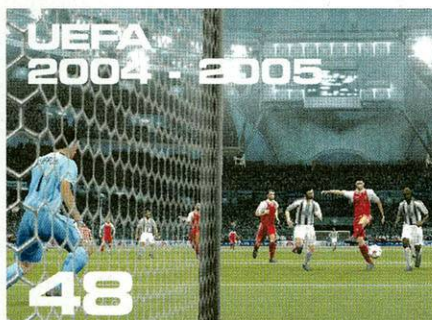
Die März-Ausgabe des **CUBE**-Magazins: Das Heft voll fetziger Action (»Resident Evil 4«, »Viewtiful Joe 2«), spektakulärer Ego-Shooter (»Time Splitters: Future Perfect«, »Medal of Honor: Dogs of War«) und großartigem Sportsgeist (»UEFA Champions League 2004 - 2005«, »Mario Power Tennis«, »FIFA Street«).

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

34 So müssen Ego-Shooter aussehen: Voller Tempo und Power, voller Witz und Ideen. Der Action-Dampfhammer im Test.

VIEWTIFUL JOE 2

38 Was für ein unglaubliches Feuerwerk an Grafikeffekten! Zeitlupe im Matrix-Stil, Explosionen im Atombombenformat, Bossgegner auf Adrenalin. Test.



NEWS

AKTUELL UND INTERESSANT

Ausblick 2005	06
Interview mit Reid Schneider,	
Batman Begins	08
Super Princess Peach	10
Mc Groovz Dance Craze	10
Harvest Moon: Song of Happiness	11
Interview mit Karl Hilton,	
Time Splitters: Future Perfect	11
Dance Revolution with Mario	12
Night of the Living Dead	12
Neues für Schnäppchenjäger	12
Spiele-Termine	13
Charts	14
Nintendos Welt	14

GEWINNSPIELE

MITMACHEN UND ABGREIFEN

Exklusive NES Classics-Edition	13
Böse Nachbarn	74

VORSCHAU

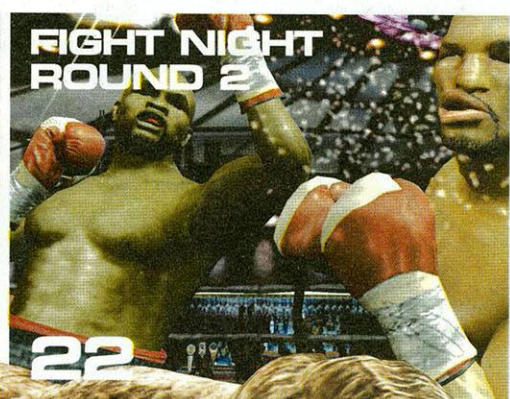
GAMES VON MORGEN

Baten Kaitos	18
Medal of Honor: Dogs of War	20
Fight Night: Round 2	22

TESTS

KRITISCH BETRACHTET

Resident Evil 4	26
Timesplitters: Future Perfect	34
Viewtiful Joe 2	38
Mario Party 6	42
Donkey Kong: Jungle Beat	44
Mario Power Tennis	46
UEFA Champions	
League 2004 - 2005	48
FIFA Street	50
NBA Street V3	51
Street Racing Syndicate	52
Lemony Snicket:	
Rätselhafte Ereignisse	54
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	55
Alien Hominid	56
Mobile Suit Gundam	57



REPORTAGE

CUBE HAKT NACH

Zockerzauber 58

NINTENDO DS

DOPPELSPASS IM MINIFORMAT

Endlich in Deutschland:	
Alles zum Start des DS	62
Wario Ware Touched!	64
Die Urbz	64
Ridge Racer DS	65
Pokémon Dash	65
Project Rub	65
Super Mario 64 DS	66
Asphalt Urban GT	67

GAME BOY ADVANCE

KLEINES BILD, GROSSER SPASS!

R-Type 3	68
Kill Switch	68
Shrek 2: Flehe um Gnade	69
Need for Speed: Underground 2	69
Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	69
NES Classics	70
Kingdom Hearts: Chain of Memories	71

SERVICE

CUBE TUT ALLES FÜR EUCH

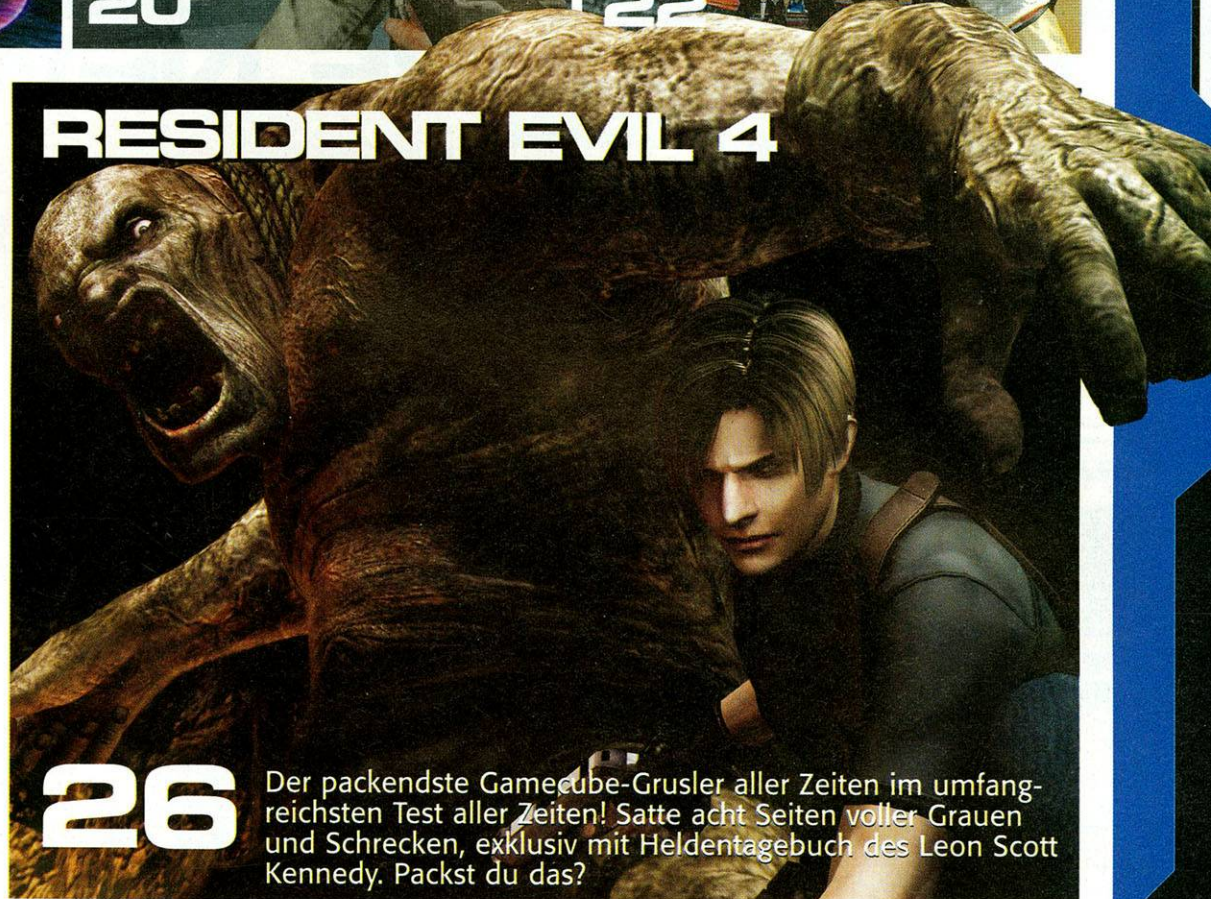
Editorial	3
Leserbriefe	72
Abo-Service	75
Vorschau	82
Impressum	82

TIPPS & TRICKS

WENN MAN MAL HÄNGT ...

King Arthur	76
Tales of Symphonia	76
Goldeneye Rogue Agent	77
Die Urbz	77
Legend of Zelda: The Wind Waker	77
Animal Crossing	77
Resident Evil 4	78

RESIDENT EVIL 4



Der packendste Gamecube-Grusler aller Zeiten im umfangreichsten Test aller Zeiten! Satte acht Seiten voller Grauen und Schrecken, exklusiv mit Heldentagebuch des Leon Scott Kennedy. Packst du das?

NINTENDO DS

Endlich in Deutschland! Auf den Punkt genau zum Start des Nintendo DS packen wir alle Infos über Nintendos neue Knüllerkonsole auf sechs Sonderseiten: Technik, Preise, Termine und Spieletests, alles ab Seite ...

62



GCN

GAMECUBE NEWS

AKTUELLES KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

KURS 2005

In diesem Jahr werden die Karten neu gemischt. Und Nintendo hat ein paar ordentliche Trümpfe in der Hand ...



SEITE 06

FLATTERMANN

Batman naht auf schnellen Schwingen, und wir hätten ein paar Fragen dazu. Im Interview: Jemand, der die Antworten kennt ...



SEITE 08

PRINZESSIN AUF DER ERBSE?

In ihrem ersten DS-Abenteuer darf Prinzessin Peach zeigen, aus welchem Holz sie wirklich geschnitzt ist



SEITE 10

TANZFIEBER

Couch-Potatoes aufgepasst:
Der Gamecube geht euch mit
seinem ersten Tanzspiel an die
Pfunde!



SEITE 12

ROSIGE ZUKUNFT

Der Art Director von »Future Perfect« erläutert für uns die zahlreichen Neuerungen in der »Timesplitters«-Serie



SEITE 11

NINTENDOS WELT

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



SEITE 14

KURS 2

Volle Fahrt voraus!

Mit 2004 ging für Nintendo-Jünger ein spannungsgeladenes Jahr zu Ende. Wir hatten alles: Auf der einen Seite Hiobsbotschaften über geplatzte Exklusiv-Verträge und abtrünnige Spielehersteller, dann aber auch wieder zahlreiche Lichtblicke, die sich auf ewig ins Gedächtnis gebrannt haben: Sei es der erste

Blick auf die innovative Hosentaschen-Konsole Nintendo DS, die Geheimniskrämerei um den Gamecube-Nachfolger »Revolution« oder unvergessliche Spieleperlen wie »Donkey Konga« oder »Metroid Prime 2: Echoes«. Nintendo schaffte es immer wieder, Fans und Mitstreiter mit ungewöhnlichen Konzepten zu überraschen



2005 WIRD DAS JAHR DER REVOLUTION!

Nintendo-Präsident Satoru Iwata gegenüber einem japanischen Wirtschaftsmagazin. Ob er damit einen Start der nächsten Nintendo-Konsole doch noch in diesem Jahr ankündigt?

005

und seine Marktposition stetig auszubauen. 2005 wird daran nichts ändern. Das nächste Jahr verspricht mehr Spannung und Sensationen als je zuvor. Und damit ist nicht nur der DS gemeint, der Europa Mitte März erreichen soll. Schon im Frühjahr fährt Nintendo schwere Geschütze auf und schickt mit »Donkey Kong: Jungle Beat«, »Mario Power Tennis« und dem mikrofon-gesteuerten »Mario Party 6« drei hochkarätige Partybomben ins Rennen. Die Dritthersteller ziehen da gleich fleißig nach und schlagen uns die Hits im Wochentakt um die Ohren: Im März erscheint Free Radicals Glanzstück »Time Splitters: Future Perfect«, kurze Zeit darauf turnt der kleine Schamane Tak in seinem neuesten Abenteuer über die Bildschirme. Wer mit so viel Niedlichkeit nichts anfangen kann, sollte sich den 1. April im Kalender rot anstreichen: An diesem denkwürdigen Tag steht die PAL-Version von Capcoms »Resident Evil 4« endlich in den Läden. Ungekürzt, ungeschnitten und das trotz literweise Menschenblut und den fiesesten Kopfschüssen der Videospielgeschichte. Ähnlich hart geht's auch im Cel-Shading-Kunstwerk »Killer 7« zu, das uns nach Angaben Capcoms im zweiten Quartal beehren wird. Zur selben Zeit sollten auch »Starfox Assault« und Namcos Rollenspiel-Perle »Baten Kaitos« fertig sein, bevor dann im Mai die große Bombe platzt: Für die diesjährige E3 hat Nintendo die Weltpremiere des »Revolution« fest zugesagt, über technische Details hält man sich aber bis heute außerordentlich bedeckt. Nur die japanische Wirtschaftszeitung »Kabushiki Shimbun« will gehört haben, dass der Gamecube-Nachfolger über keine Steuerungsmöglichkeiten im herkömmlichen Sinn verfügen soll. Eine Bestätigung von Nintendo blieb jedoch aus. Man lässt sich nach wie vor äußerst ungern in die Karten schauen. Und das gilt nicht nur für den Hardware-Sektor. Auch im Software-Bereich lassen uns einige Hersteller beständig im Regen stehen: Die Exklusiv-Titel »Geist« wie auch Vivendis »Starcraft: Ghost« sind zwar seit Ewigkeiten angekündigt, über das letztendliche Gameplay kann man aber bis heute nur spekulieren. Hoffen wir nur, dass die Titel unter der langen Entwicklungszeit nicht gelitten haben und etwas antiquiert daherkommen ... Ein Umstand, den wir vom neuen »Zelda« bestimmt nicht befürchten müssen. Schon auf der letztjährigen E3 in Los Angeles wurde uns mit bombastischen Ingame-Sequenzen ein Abenteuer präsentiert, das dem legendären »Ocarina of Time« ernsthaft Konkurrenz machen könnte. Wann uns die Adventure-Sensation ins Haus steht, ist noch nicht ganz sicher. Kenner tippen jedoch auf einen Erscheinungstermin kurz vor dem Weihnachtsgeschäft. Zu dieser Zeit werden wir wohl auch den zweiten Teil der Trommel-Action »Donkey Konga« erwarten können, ebenso wie zahlreiche potenzielle Hits von Drittherstellern. Die hervorragenden Verkaufszahlen der »Need for Speed: Underground«- und »Prince of Persia«-Serien haben sicher die eine oder andere Fortsetzung zur Folge, Ähnliches gilt für »Spider-Man«. Man sieht, unsere Kristallkugel prophezeit da ein paar turbulente Monate. Schnall dich also besser an – bald geht's rund!

KURS 2005

THE LEGEND OF ZELDA



»The Legend of Zelda«: Das Highlight des Jahres

MARIO BASEBALL



Man muss kein Baseball-Fan sein, um »Mario Baseball« zu mögen

SPLINTER CELL: CT



Sam Fisher zum Dritten: »Splinter Cell: Chaos Theory« erscheint Ende März bis Anfang April

RESIDENT EVIL 4



TIMESPLITTERS: FP



BATMAN BEGINS

IM GESPRÄCH MIT ...
REID SCHNEIDER

POSITION: AUSFÜHRENDER PRODUZENT
UNTERNEHMEN: ELECTRONIC ARTS



CUBE: Was hebt »Batman Begins« von üblichen Action-Titeln ab?

REID SCHNEIDER: »Batman Begins« bietet knallharte Stealth-Action, bei der sich der Spieler die Angst des Gegners gezielt zunutze machen kann. Eingeschüchterte Feinde werden unruhig, erlauben sich Fehler oder schießen schneller daneben. Auf diese Weise erzielen wir einen Realismus, wie ihn bislang noch kein Spiel geboten hat.

CUBE: Das klingt ja interessant. Wer steckt denn hinter dieser Idee?

RS: Sie entstammt aus der Feder von J.T. Petty, der schon an »Splinter Cell« mitgearbeitet hat. Er war auch maßgeblich am Level-Design beteiligt, bei dem uns seine langjährige Erfahrung unglaublich weitergeholfen hat. Zusammen mit unserem Grafikteam konnten wir so eine Spieleumgebung erschaffen, die in Sachen Styling und Realismus andere Titel echt alt aussehen lässt.

CUBE: Wie sieht denn dieses Angst-Konzept in der Praxis aus? Können Sie ein konkretes Beispiel geben?

RS: Klar. Nehmen wir nur einmal das berühmte »Arkham Asylum«. Die Irrenanstalt ist im Spiel bis unters Dach mit schwer bewaffneten Wachen gefüllt. Mit einer Haudrauf-Taktik ist da kein Blumentopf zu holen. Der Spieler kann sich aber in den Kontrollraum der Anstalt schleichen und dort per Knopfdruck die Geisteskranken aus den Zellen entlassen. Sobald die Irren dann auf die perplexen Wachen losgehen,

kann Batman an dem Handgemenge vorbeispielen. Die verängstigten Security-Leute werden ihn nicht mehr beachten, die sind viel zu sehr mit der Abwehr ihrer Angreifer beschäftigt.

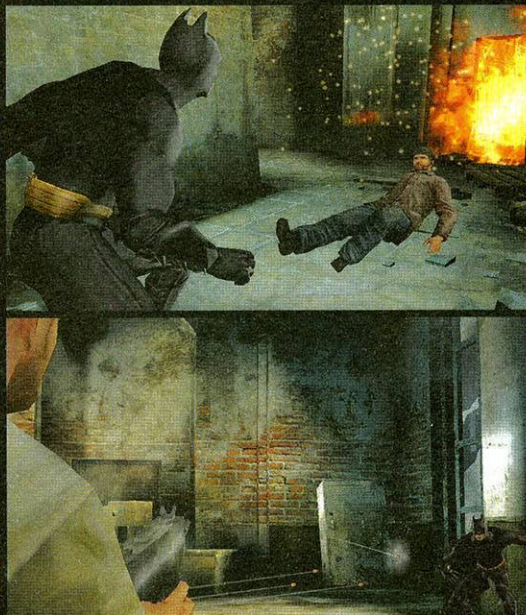
CUBE: Wie schon erwähnt, sitzen ja in Ihrem Team auch ein paar Leute aus der »Splinter Cell«-Truppe. Gibt es zwischen traditionellen Stealth-Spielen und »Batman Begins« großartige Unterschiede?

RS: Allerdings. »Batman Begins« ist grundsätzlich viel actionlastiger als herkömmliche Genre-Titel. Durch das Angstkonzept weisen wir dem Spieler eine viel offensivere Rolle zu, als es sonst bei Stealth-Games üblich ist. Man soll sich mehr als Jäger und nicht als Gejagter fühlen. Das defensive Element, wie es etwa bei »Splinter Cell« der Fall ist, kam uns bei »Batman Begins« einfach unangebracht vor. Batman soll sich nicht an Gegnern vorbeischieben und beten, dass man ihn nicht erkennt. Er soll sich anpirschen und sie fertig machen!

CUBE: Wie läuft denn die Zusammenarbeit mit dem Filmteam ab?

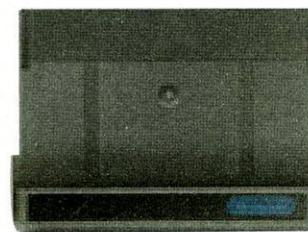
RS: Die funktioniert bestens. Die Crew hat uns von Anfang an in unserer Arbeit unterstützt. Sie ließ uns Filmsets besichtigen, gab uns bei Design-Fragen wertvolles Feedback und hat sogar unser Kampfsystem unter die Lupe genommen, um so viel Authentizität wie nur möglich zu gewährleisten.

Kuckuck!
Batman setzt
auf den
Überraschungseffekt



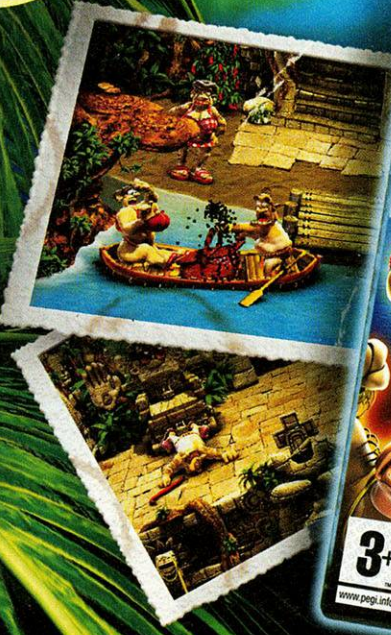
TASCHEN- JUKEBOX

Nach diversen Versuchen von Drittherstellern, den Game Boy Advance fit für Multimedia zu machen, nimmt Nintendo nun selbst die Zügel in die Hand. Mit dem »Play Yan« präsentiert das Unternehmen ein hauseigenes Gerät, das in seinen Ausmaßen deutlich kompakter ist als seine zahlreichen Vorgänger. Einmal in den Modulschacht des GBA gesteckt, schluckt das kleine Multitalent so ziemlich jede Medien-Datei, die man ihm zu fressen gibt. Das umfasst nicht nur MP3-Files in allen möglichen Bit-Raten, sondern auch die meisten Videos im MPEG4-Standard. Gefüttert wird der Tausendsassa mit handelsüblichen SD-Karten, die über ein Gigabyte Speicher fassen können. Für das Frühjahr 2005 kündigt Nintendo außerdem noch einen eigenen TV-Tuner an, der GBA- wie auch DS-kompatibel ist. Damit schiebt Nintendo in absoluter Rekordzeit gleich mehrere Geräte auf den Markt, welche die schicken Handhelds um ein paar nützliche Features erweitern sollen. Versucht man da etwa, dem PSP in Sachen Multimedia-Fähigkeiten Paroli zu bieten?



BÖSE NACHBARN

GEBALLT VIEL
SCHADENFREUDE



ERHÄLTlich AB
11.02.05

WWW.BOESE-NACHBARN.COM



© 2004 by JoWood Productions Software AG. Developed by JoWood Vienna. 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.

SUPER PRINCESS PEACH

Action-Premiere für ihre königliche Hoheit

Na, was ist denn das? Prinzessin Peach mal nicht als entführtes Dummchen, sondern als selbstlose Retterin? Ja, es ist wahr. Dem japanischen Spielmagazin »Famitsu« zufolge hat Nintendo dem blauen Blut ein bisschen Heldenmut eingepflegt und schickt Madame in »Super Princess Peach« auf ein DS-Abenteuer, um Mario aus den Fängen eines bislang unbekannten Bösewichtes zu befreien. Ständiger Begleiter der Prinzessin ist ein Regenschirm namens Kassaa, der zuverlässig Feinde abwehrt, unsanfte Landungen lindert und die Pfirsichhaut vor dem Austrocknen schützt. Wie sich das Spiel die DS-Features zunutze machen will, ist bislang noch nicht bekannt. Der Screenshot lässt aber Schauriges erahnen: Wir werden das Prinzesschen doch nicht wie in Segas »Project Rub« überall betatschen müssen, oder!?



Prinzessin Peach in ihrem ersten eigenen Abenteuer

MC GROOVZ DANCE CRAZE

Haus-Party

Na, noch immer Probleme mit dem Weihnachtsspeck? Dann kommt dieser Titel ja wie gerufen: Mit »Mc Groovz Dance Craze« rücken die Entwickler von Mad Catz den unliebsamen Zocker-Pfunden zu Leibe und präsentieren ein Tanzspiel, das exklusiv auf dem Gamecube erscheint. Laut Hersteller sollen knapp 30

Songs von Künstlern wie Jessica Simpson oder dem Eunuchen-Barden Kevin Lyttle dabei helfen, sich die Kilos von den Hüften zu shaken. Neben den üblichen Single- und Multiplayer-Modi steht dafür sogar ein spezieller Tanz-Workout zur Verfügung, der verbrannte Kalorien sofort auf dem Bildschirm anzeigt. Das mitgelieferte

Dance-Pad wird also eine Menge zu tun bekommen, wenn sich übergewichtige Spieler demnächst die Seele aus dem Leib hüpfen. Vorerst allerdings nur in Amerika. Dort hat man Bewegung angeblich ja am dringendsten nötig. Trotzdem hoffen wir, dass Mad Catz bald einen Deutschlandtermin nennen kann.



Grafisch köchelt der Tanzspaß noch auf Sparflamme

GELUNGENER EINSTAND

So groß kann klein sein

Mit einer Million verkaufter Geräte legte der DS in Amerika einen Verkaufsstart hin, der selbst unverbesserlichen Pessimisten die Sprache verschlug. Knapp 90 Prozent der vorhandenen Lieferreserven sind bereits aufgebraucht, ein Ende des Hypes ist nicht abzusehen. Bis Ende 2005 rechnen Experten mit sage und schreibe 8,5 Millionen verkauften Einheiten. Vorausgesetzt, das DS-Fieber nimmt in Europa und Japan ähnliche Ausmaße wie in Übersee an. Aber wer wird denn daran Zweifel haben? Wir ganz gewiss nicht!



ALTE LIEBE ROSTET NICHT

Retro-Konsolen so beliebt wie nie

Wer glaubt, dass Konsolen mit dem Erscheinen ihres Nachfolgers ausgedient haben, täuscht sich ganz gewaltig. Das behauptet zumindest die Agentur Phoenix Marketing International. Ihrer Umfrage zufolge zieht ein Großteil der Spieler betagte Super-Nintendo- und Mega-Drive-Geräte den aktuellen Konsolen deutlich vor. 17 Prozent der Befragten gaben sogar an, gelegentlich lieber Spieleklassiker zu daddeln, statt zu den aufgeplusterten Titeln von heute zu greifen.

Ein Ergebnis, das die zahlreichen Retro-Hersteller nur allzu gerne hören. Allen voran Nintendo. Die Japaner planen nach den äußerst erfolgreichen »Classic NES Editions« scheinbar auch ein Nintendo-64-kompatibles Zubehör für den Gamecube. Auf der amerikanischen Website startete der Hersteller kürzlich eine unverbindliche Umfrage, um sich nach dem generellen Interesse an einem Nintendo-64-Player zu erkundigen – mit durchschlagendem Erfolg. Tausende Retro-süchtiger Fans zeigten sich begeistert und gratulierten überschwänglich zum geplanten Vorhaben. Ob sich Nintendo von dem positiven Ergebnis aber tatsächlich zu einem Nintendo-64-Player hinreißen lässt, wird sich wohl erst im Mai auf der E3-Messe zeigen.

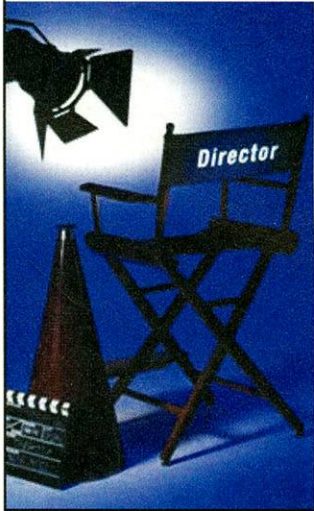


»Super Mario 64« auf dem Gamecube? Vielleicht schon bald Realität

FILM AB!

Nintendo will ins Filmgeschäft

Vermurkste Spieleumsetzungen im Kino könnten künftig der Vergangenheit angehören. Zumindest was Nintendo-Charaktere angeht. Wie das japanische Magazin »Nikkei Journal« berichtet, will die Spieleschmiede nun selbst ins Filmgeschäft einsteigen und ein internes Team damit beauftragen, ihre Figuren für die Leinwand gebührend in Szene zu setzen. Ein Vorhaben, zu dem man nur gratulieren kann. Denn bislang war es Nintendo gewohnt, seine Spiellizenzen an außenstehende Filmunternehmen zu verkaufen. Die Resultate waren niederschmetternd. Hoffen wir also, dass die Japaner mit diesem Schritt Fehlschläge wie den grottigen »Mario«-Film von 1993 vereiteln können und die Industrie mit ein paar interessanten Konzepten bereichern. Potenzial dazu hätte der Gigant auf jeden Fall: Bereits für den nächsten »Pokémon«-Film plant Satoru Iwata spezielle DS-Features, die während der Vorführung kabellos auf den neuen Handheld übertragen werden. Klingt doch nett ...



2004 wurden in Japan ...

527.713

... Gamecubes verkauft.

Von »Mario Power Tennis« wurden...

185.701

... Exemplare in Japan verkauft.

HARVEST MOON: SONG OF HAPPINESS

Neue Ferien auf dem Bauernhof

Mit »Harvest Moon: Song of Happiness« verspricht uns Hersteller Marvelous Interactive ein weiteres Spiel um die knuddeligen Anime-Farmer. Wie im Vorgänger »A Wonderful Life« und Flirtverhalten äußern und wird es am Spieler liegen, aus einem kleinen, maroden Bauernhof ein florierendes Unternehmen zu zaubern. Dazu werden die Kühe gemolken, Saatgut gekauft, Felder bestellt und für den Nachwuchs gesorgt. Alles wie gewohnt. Neu ist allerdings die Wahl eines Hauptdarstellers, der im Zuge der Emanzipation endlich auch weiblich sein darf. Abhängig vom Geschlecht sollen sich Charakteristika in unterschiedlichen Interessen äußern und so dem Gameplay die benötigte Langzeitmotivation liefern, um für Wochen an den Bildschirm zu fesseln. Ob das allein allerdings einen Neukauf rechtfertigt, werden wir erst im Spätherbst 2005 erfahren: Dann soll der Titel auch hierzulande erhältlich sein.

⬇ Ihr wird das Lachen schon noch vergehen: Landwirtschaft ist kein Zuckerschlecken



TIME SPLITTERS: FUTURE PERFECT

IM GESPRÄCH MIT ...

KARL HILTON

POSITION: ART DIRECTOR
UNTERNEHMEN: FREE RADICAL DESIGN



CUBE: Wie laufen denn die Arbeiten an »Time Splitters: Future Perfect«?

KARL HILTON: Ziemlich gut. Wir haben den Alpha-Code gerade fertig gestellt. Jetzt müssen wir nur noch ausgiebig Probe spielen und hier und da ein bisschen nachbessern, um das Spiel so hinzubekommen, wie wir es uns vorgestellt haben.

CUBE: Ihr steht ja nach dem überwältigenden Erfolg von »Time Splitters 2« unter ziemlichem Druck. Ist es schwer, dem eigenen Ruf gerecht zu werden?

KH: Und ob! Aber wir sind recht zuversichtlich. Klar, »Time Splitters 2« hat hervorragende Kritiken geerntet, aber es gab immer noch viele Dinge, die wir im Spiel nicht verwirklicht hatten. Wir wollten vor allem eine überzeugendere Story. Und genau darauf haben wir uns dieses Mal konzentriert.

CUBE: Und? Ward ihr erfolgreich?

KH: Aber hallo! »Time Splitters« hatte ja im Single-Modus so gut wie überhaupt keine Story, »Time Splitters

2« war da schon besser, aber garantiert kein großer Wurf. Für »Future Perfect« haben wir endlich ein Skript ausgearbeitet, das Story, Charaktere und Schauplätze so überzeugend darstellt, wie wir es wollten.

CUBE: Die »Time Splitters«-Serie gilt schon immer als sehr actionlastig. Es gibt immer etwas zu tun. Macht ein stärkerer Fokus auf Story und Charaktere das Spiel nicht gemächlicher?

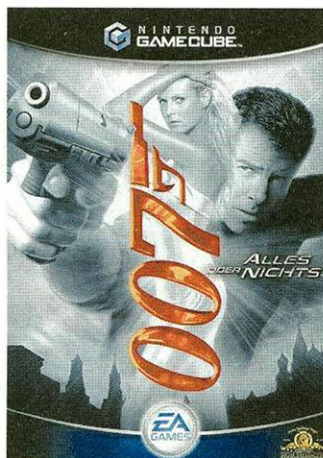
KH: Nicht unbedingt. Wer will, kann in »Future Perfect« genauso umherschießen, wie er es von den Vorgängern gewohnt ist, doch er verpasst so eine Menge interessanter Details, die der Geschichte Pepp verleihen. Wer sich vorsichtig an Gegner heranpirscht, der kann Gespräche belauschen und so wichtige Informationen über Neben-Quests oder versteckte Passagen erfahren. Wir wollten eine Spielwelt erschaffen, die sich durch und durch realistisch anfühlt und in der jeder Spieler sein Tempo selbst bestimmen kann.



⬅ Action satt: In »Future Perfect« fliegen die Fetzen wie eh und je

BILLICH WILL ICH!

Schnäppchenjäger aufgepasst!



Ältere Spielehits zum Sparpreis neu aufgelegt: In dieser Sparte ist in den kommenden Wochen ziemlich wenig los. Nur Electronic Arts vervollständigt seine »Players Choice«-Reihe um die Lebenssimulation »Die Sims brechen aus« und den Ego-Shooter »James Bond 007: Alles oder Nichts«. Zwei empfehlenswerte Titel, welche die geforderten 30 Euro allemal wert sind.

Heidi Klum als Bondgirl: gibt's jetzt auch billiger

So viele DS-Systeme hat Nintendo im vergangenen Jahr ...

3 MILLIONEN

... in Japan und USA verkauft, sagt Nintendo-Präsident Satoru Iwata.



TANZ DEN MARIO

Groove den Gamecube

Ende des Jahres kommt neuer Schwung auf den Cube: Konami und Nintendo bringen gemeinsam »Dance Dance Revolution with Mario« auf den Markt. Wie schon bei den Playstation-Versionen aus der »Dance Dance«-Serie hüpf man über eine Tanzmatte und versucht mit den Füßen den Rythmus zu treffen, den das Spiel vorgibt. Ein mit »Donkey Konga« vergleichbarer Spaß, nur anders – und in der Cube-Version voller Nintendo-Figuren.

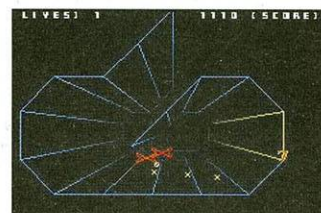


RETRO-FIEBER

Atari Classics

Neues aus der Spielegruft: Atari gräbt einige Klassiker aus den 80er-Jahren aus und reanimiert sie für den DS. Keine so schlechte Idee, denn »Pong«, »Missile Command«, »Asteroids«, »Breakout«, »Centipede«, »Tempest«, »Warlords«, »Gravitar«, »Lunar Lander« und »Sprint« sehen zwar originalgetreu aus, spielen sich auf dem Touchscreen aber sehr viel interessanter. Per Wireless-LAN zusätzlich im Multiplayer-Modus daddeln, verspricht ebenfalls neuen Spielspaß.

Ataris fetziger Disco-Shooter »Tempest«: demnächst auf dem DS



NIGHT OF THE LIVING DEAD

Zombie-Legende reanimiert

Wird 2005 ein Jahr des Grauens? Nach Capcoms »Resident Evil 4« kündigt nun der Spielehersteller HIP Games eine ganze Horror-Reihe an, die den Zombie-Streifen von George A. Romero nachempfunden ist. Der Kultregisseur hatte mit Klassikern wie »Die Nacht der lebenden Toten« und »Dawn of the Dead« das Genre der Zombie-Filme entscheidend mitgeprägt und soll nun auch der neuen Spieleserie seinen unverwechselbaren Stempel aufdrücken. Arindra Singh, Präsident der HIP Interactive Corporation, ist jedenfalls schon zuversichtlich: »Horror-Fans suchen schon lange nach dem ultimativen Schockerlebnis und genau das wollen wir ihnen bieten.« Ob sich die Reihe jedoch mit Capcoms Schocker-Elite messen kann, bleibt abzuwarten.



»Die Nacht der lebenden Toten« gilt bis heute als unumstrittenes Zombie-Meisterwerk. Kann die Umsetzung da mithalten?

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 2	Strategie	Nintendo	2005	****
Baten Kaitos	Rollenspiel	Namco	Mai 2005	*****
Batman Begins	Action	EA	Juli 2005	***
Böse Nachbarn	Strategie	JoWooD	Q3 2005	**
Dragonball Z: Budokai 2	Action	Atari	18. März 2005	**
Donkey Kong: Jungle Beat	Musik-Action	Nintendo	4. Februar 2005	*****
Donkey Konga 2	Musik-Action	Nintendo	2005	****
FIFA Street	Sport-Spiel	EA	März 2005	****
Geist	Ego-Shooter	Nintendo	Q2 2005	*****
Ghost Recon 2	Strategie	Ubisoft	Q3 2005	****
Harvest Moon: Song of Happiness	Simulation	Natsume	2005	****
Killer 7	Action	Capcom	2005	*****
King Kong	Action	Ubisoft	Q4 2005	***
Mario Baseball	Sport	Nintendo	2005	***
Mario Power Tennis	Sport	Nintendo	25. Februar 2005	****
Medal of Honor: Dogs of War	Ego-Shooter	EA	Q2 2005	****
Odama	Flipper	Nintendo	2005	****
Resident Evil 4	Action	Capcom	1. April 2005	*****
Robots	Jump'n'Run	Vivendi	Q1 2005	***
Splinter Cell: Chaos Theory	Action	Ubisoft	Ende März 2005	*****
Star Fox Assault	Action	Nintendo	2005	****
Starcraft: Ghost	Action	Vivendi	Q1 2005	*****
Tak 2: Der Stab der Träume	Jump'n'Run	THQ	März 2005	****
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Action	Konami	Q1 2005	***
The Incredible Hulk	Action	Vivendi	2005	****
The Legend of Zelda	Action-Abenteuer	Nintendo	2005	****
Time Splitters: Future Perfect	Ego-Shooter	Electronic Arts	11. März 2005	*****
Viewtiful Joe 2	Action	Capcom	März 2005	*****
Winnie the Pooh	Abenteuer	Ubisoft	März 2005	**

IMPORT-TERMINE

Das tut sich jenseits der PAL-Grenzen

NEU IN JAPAN

WWE: Day of Reckoning	THQ	erhältlich
Fire Emblem: Path of the Blue Flame		
	Nintendo	erhältlich
Biohazard 4 (mit exklusiver »Making of«-DVD)		
	Capcom	erhältlich

NEU IN USA

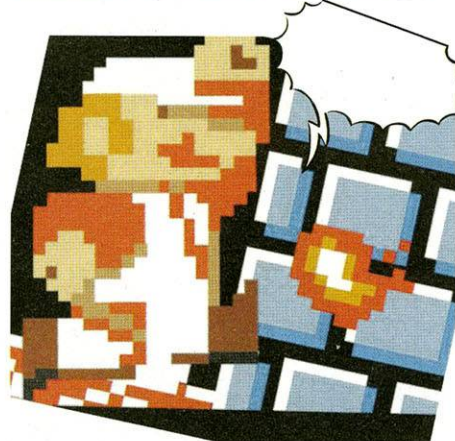
Time Splitters:		
Future Perfect	EA	erhältlich
NBA Street V3	EA Sports	erhältlich
Resident Evil 4	Capcom	erhältlich

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 kralle 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.

OHNE WORTE: EXKLUSIVE NES-CLASSICS-EDITION ZU GEWINNEN

Krall dir das edle Nostalgie-Paket!



Der Retro-Wahn greift weiter um sich: Wann immer hochbetagte Pixel-Stars in den Ring steigen, um ihre Abenteuer noch einmal zum Besten zu geben, stößt das bei Fans auf reges Interesse. Das bekamen auch wir zu spüren, als es kürzlich bei uns alle acht Teile aus der originalen »NES Classics Edition« für den Game Boy Advance zu gewinnen gab. Mit derart vielen Einsendungen haben weder wir noch Nintendo selbst gerechnet. Wer damals leer ausgegangen ist, kann sein Glück jetzt erneut versuchen: Wir verlosen nämlich eine weitere »NES Classics Edition«, nur diesmal eine sehr viel coolere: Die acht Retro-Games (darunter »Zelda«, »Mario Bros.« und »Donkey Kong«) sind in einem hocheklusiven Schuber versammelt, den es in keinem Geschäft der Welt zu kaufen gibt! Wer das stylische Sammlerstück in seinen Armen halten will, muss sich nur ein paar witzige Verse für die leere Sprechblase überlegen und wie gehabt im Internet-Forum des Cube-Magazins posten. Die Adresse: www.cubemagazin.de, dort die Rubrik »Kaufen & tauschen« besuchen.

Teilnahmeschluss ist der 31. März 2005. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Mitarbeiter von Nintendo, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Richard Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Gewinner wird von der Redaktion ermittelt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



CUBE ONLINE

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



CUBE FORUM

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



Neues vom
Gamecube-Globus

NINTENDO

CHARTS
DEUTSCHLAND

Das ganze Nintendo-Aufgebot hat in Deutschland nichts genützt: Der Sieger des Weihnachts-Rennens ist »Need for Speed: Underground 2«. Poliertes Chrom ist nun mal stylischer als Blaumann und Papp-Theater. Glückwunsch, EA!

GAMECUBE CHARTS
POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE JANUAR 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	NFS Underground 2	Electronic Arts
2	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo
3	Tales of Symphonia	Nintendo
4	Paper Mario 2	Nintendo
5	Donkey Konga	Nintendo
6	Mario Party 5 (Players Choice)	Nintendo
7	Zelda: Wind Waker (Player's Choice)	Nintendo
8	SpongeBob Schwammkopf - Der Film	THQ Entertainment
9	FIFA Football 2005	Electronic Arts
10	Super Smash Brothers Melee	Nintendo

GBA CHARTS
POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE JANUAR 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	The Minish Cap	Nintendo
2	Pokémon Feuerrot	Nintendo
3	Pokémon Blattgrün	Nintendo
4	Super Mario Bros. 3	Nintendo
5	Harry Potter Quidditch-WM	Electronic Arts
6	Die Unglaublichen	THQ Entertainment
7	SpongeBob Schwammkopf - Der Film	THQ Entertainment
8	Findet Nemo	THQ Entertainment
9	Pokémon - Saphir Edition	Nintendo
10	Donkey Kong Country 2	Nintendo

Revolution prophezeit (USA)



Auf der alljährlichen »Media Week«-Veranstaltung in New York äußerte sich mit THQ-Präsident Brian Farrell einer der ersten Spielehersteller zu einem möglichen Erscheinungsdatum von Nintendos neuer Konsole »Revolution«: »Wir denken, dass eine der Next-Generation-Konsolen schon dieses Jahr vorgestellt wird. Die anderen beiden Hersteller ziehen ein Jahr später nach. Firmenintern tippen wir in Sachen Revolution auf das Jahr 2006.« Ähnliche Andeutungen machte Nintendo sogar schon selber, als Nintendos Mega-Sprachrohr Reggie Fils-Aime in einem Interview bekannt gab, dass man den vorgezogenen Release-Termin der Xbox 2 im Frühjahr 2005 für verfrüht halte und sich mit der »Revolution« nach dem Zeitplan des Mitsreiters Sony richten wolle. Auf ein definitives Datum lässt sich Nintendo allerdings nach wie vor nicht festlegen.

Neue Zelda-
Enthüllungen

(USA)

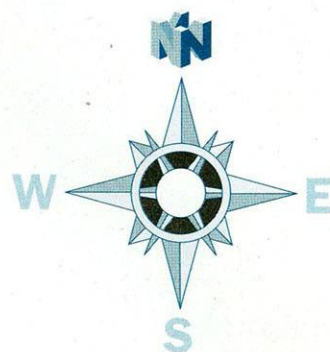
Gerüchten zufolge steht der Name des neuen »Zelda«-Spiels bereits fest. Wie Projektleiter Eiji Aonuma in einem Interview verraten haben soll, wird der »Wind Waker«-Nachfolger den Titel »Legend of Zelda: Ride of Melancholy« tragen und mit einer Reihe unerwarteter Gameplay-Features überraschen. So soll es unter anderem möglich sein, in die Gestalten verschiedener Tieren zu schlüpfen und sich deren Fähigkeiten gezielt zunutze zu machen. Ob es sich hierbei um handfeste Fakten oder nur Spekulation handelt, war bei Redaktionsschluss leider nicht mehr auszumachen, denn das Interview wie auch Quellenverweise sind auf wundersame Weise aus dem Internet verschwunden.

Würdiger
Thronfolger (F)

Mit sagenhaften zwei Millionen verkauften Einheiten hat sich »Prince of Persia: Warrior Within« jetzt schon mehr als doppelt so oft verkauft wie der verkannte Vorgänger »The Sands of Time«. Der mauserte sich trotz Traumverkäufen im Jahr 2004 zu einem kommerziellen Flop und hätte Ubisoft beinahe die Lust an einer Fortsetzung verdorben. Das Risiko hat sich aber gelohnt: Mit dem deutlich düsteren Flair und einem stärkeren Fokus auf Action hat sich der Prinz erfolgreich in die Herzen der Fans gesäubelt. Vielleicht motiviert der Erfolg Ubisoft sogar zu einem dritten Teil.



OS WELT



GBA-Rekord (D)



Während der DS in Übersee alle Verkaufsrekorde bricht, kann Nintendo auch hierzulande gehörige Erfolge verbuchen. Mitte Dezember ging in Deutschland der Millionste Game Boy Advance SP über den Ladentisch. Damit hat Nintendo eine magische Schwelle übersprungen, die bisher nur der Gameboy Classic erreichte. Besonders während des Weihnachtsgeschäftes schossen die Absatzzahlen noch einmal in Rekordhöhe. Das erstklassige Spiele-Lineup war daran bestimmt nicht ganz unschuldig. Titel wie »Pokémon Feuerrot/Blattgrün« oder das neue »Zelda«-Prachtstück »The Minish Cap« sind und bleiben nun mal schlagkräftige Argumente.

Rubbeln mit Folgen (JAP)



Nach dem unglaublichen Erfolg von »Project Rub« gibt Sega nun den Bitten der Fans nach und präsentiert eine Reihe von Merchandising-Artikeln rund um das kultige Rubbel-Spiel. Neben Tassen und einem riesigen Handtuch, auf dem die Angebotete aus dem Spiel zu sehen ist, erfreut auch eine schicke Armbanduhr das Handgelenk des geplagten Touchscreen-Rubblers. Das knallige Orange der Utensilien ist vermutlich nicht jedermanns Sache, aber sie sind definitiv hübscher anzusehen als Unterhosen im NES-Design!

Prügel für die PS2 (JAP)



Trotz flehender Bitten und Opfergaben hat sich Namco nicht erweichen lassen: Die Edelprügelei »Tekken 5« ist und bleibt Sony-exklusiv beschränkt. Und dabei hätte alles so schön werden können: Nachdem sich der Vorgänger »Soul Calibur 2« auf sämtlichen Plattformen hervorragend verkauft hatte, keimte in vielen die Hoffnung, Namco würde sich für »Tekken 5« zur selben Erfolgsstrategie entschließen. Falsch gedacht. Wir würden Namco ja gerne unsere Meinung geigen, aber ihr »Baten Kaitos« hat uns längst wieder gnädig gestimmt. So ein prächtiges Meisterwerk. Und nur für den Gamecube. Exklusiv. Ätsch.



CHARTS WELTWEIT

Das Weihnachtsgeschäft hat sich für Nintendo dicke gelohnt. So viele hauseigene Titel waren schon lange nicht mehr in den Charts vertreten. Besonders die beiden Partybomben »Mario Party 6« und »Mario Power Tennis« fanden in Japan reißenden Absatz. Da kann man nur noch gratulieren.

CHARTS JAPAN

STAND: ENDE JANUAR 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Mario Party 6	Nintendo
2	Mario Power Tennis	Nintendo
3	Zoids VS 3	Tomy
4	Pikmin 2	Nintendo
5	Paper Mario 2	Nintendo
6	Mobile Suit Gundam: AP	Bandai
7	Gotcha Force	Capcom
8	Sonic Adventure DX	Sega
9	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
10	Harvest Moon: AWL	Marvelous

CHARTS USA

STAND: ENDE JANUAR 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo
2	Paper Mario 2	Nintendo
3	The Incredibles	THQ
4	Super Mario Sunshine	Nintendo
5	Animal Crossing	Nintendo
6	Mario Power Tennis	Nintendo
7	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
8	Donkey Konga	Nintendo
9	Tak 2: Staff of Dreams	THQ
10	Madden NFL 2005	EA

MANCHMAL KANNST DU DICH NUR AUF EINEN VERLASSEN...



timesplitters.eagames.de

© 2005 Free Radical Design Ltd. All rights reserved. "Timesplitters", "Timesplitters Future Perfect" and "Free Radical Design" and all associated logos are trademarks of Free Radical Design Ltd. EA GAMES Challenge Everything™ and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES Challenge Everything™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation 2" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox®, Xbox® Live, the Live logo and the Xbox® logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. *For availability of online* service see www.eagames.com.

...AUF DICH SELBST.

PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

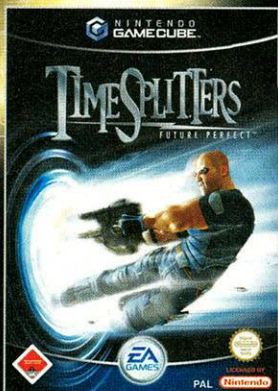
XBOX
LIVE

FREE
RADICAL



500 Jahre und ein riesiges Arsenal an Waffen und Fahrzeugen werden kaum ausreichen, um mit so vielen fiesen und blutrünstigen Gegnern fertig zu werden. Zum Glück gibt es das praktische Zeitportal, mit dem du deinen zukünftigen und vergangenen Ichs helfen kannst. Keine Ahnung, wie wir früher ohne ausgekommen sind.

DIESMAL IST DIE ZEIT AUF DEINER SEITE.



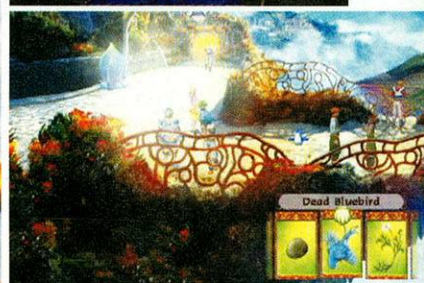
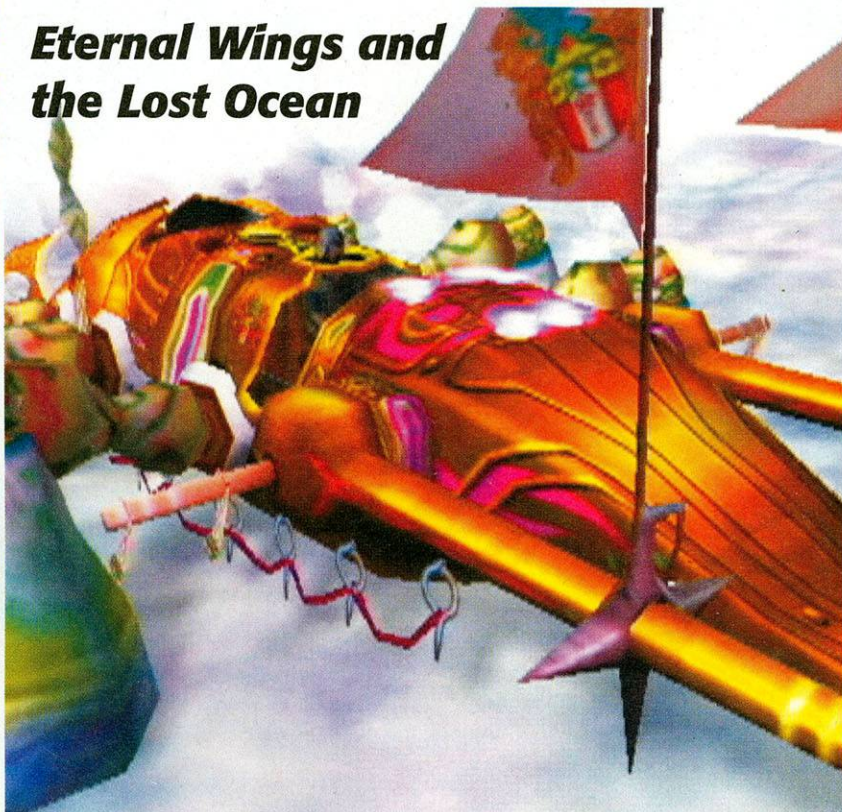
Challenge Everything™



BATEN KAITOS



Eternal Wings and the Lost Ocean



CUBE

INFORMATION

BATEN KAITOS

PUBLISHER: NAMCO

HERSTELLER: MONOLITH SOFTWARE

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1



APRIL 04



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH

VOR ÄONEN

von Jahren tobte der Gott Malpercio über die Länder und trieb Millionen von Menschen in die Heimatlosigkeit. In ihrer Not flohen die Bewohner hinauf in den Himmel und errichteten sich dort auf schwebenden Inseln ein neues Zuhause. So steht es geschrieben in der Legende, der »Baten Kaitos« zugrunde liegt. Mit traumhaften Wertungen sorgte Namcos Epos um das sagenumwobene Himmelreich für weltweites Aufsehen und schürte auch bei westlichen Fans die Hoffnung auf eine eigene Version. Was damals noch Utopie war, ist heute freudige Realität: Ab April rotiert »Baten Kaitos« nun auch in europäischen Gamecubes, und wenn man den zahlreichen Tests von Übersee glauben darf, wird es da noch für eine ganze Weile bleiben.

Das Spiel setzt viele Jahre nach der Katastrophe ein, als die alte Zeit nur noch ein Mythos vergangener Tage ist. Malpercios Macht ist mit Hilfe von magischen Magnus Cards gebannt und das Himmelreich in kosmischer Harmonie mit sich und seinem Schicksal. Die Bewohner haben sich an die neuen Lebensverhältnisse angepasst und

flattern nun mit Hilfe von Flügeln durch die luftigen Höhen. Alles scheint in bester Ordnung. Bis der Waise Kalas die tobende Gottheit versehentlich befreit und alles aus dem Ruder läuft. Die herrschende Staatsmacht wittert ihre Chance und fusioniert mit dem bösen Zauber des Gottes, um das Himmelreich nun in die Hölle auf Wolken zu verwandeln. Die Zivilisation vor dem Untergang zu bewahren, das ist Kalas Aufgabe. Und so reist unser Himmelsstürmer mit Gefährtin Xelha durch die Kontinente der Wolkenwelt, durchquert ungastliche Eiswüsten und Steppen, drängt sich durch überfüllte Städte oder ergötzt sich einfach an den bombastischen Natur-Panoramen. Egal, ob undurchdringlicher Dschungel oder fantastische Seelandschaften im Abendrot: Die traumhafte Märchen-Optik gehört zum Besten, was der Gamecube zu bieten hat. Flatternde Schmetterlinge, tanzende Wasserfälle und beeindruckende Natureffekte wie Nebel oder Feuer hauchen den vorgerenderten Schauplätzen Leben ein, machen das utopische Himmelreich zum Greifen nah. Doch die vermeintliche Idylle trägt.

Die Landschaften sind von zahlreichen Feinden bevölkert, die sich Kalas trotzig in den Weg stellen. Kämpfen ist angesagt, und das funktioniert in der Wolkenwelt völlig anders als hier. Denn ebenso wie die Macht von Malpercio lassen sich Waffen, Gegenstände und selbst Eigenschaften auf magischen Magnus-Karten speichern und bei Bedarf wieder hervorzaubern. Kommt es zu einem Gefecht, wird ein Kartensatz gemischt, der Kalas und seinen Mitspielern beim Monstervertrimmen zur Verfügung steht. Pro Kampfunde wird eine Karte gezückt und die darin gespeicherte Aktion aktiviert. So lässt man mächtige Waffenangriffe oder Zaubersprüche vom Stapel, spielt für sich und seine Mitspieler mal kurz Wunderheiler oder legt sich ein passendes Verteidigungsmanöver zurecht. Sobald sich der Charakter ans Ausführen der befohlenen Aktion macht, kann man in Echtzeit Karten nachschieben und so ständig neue Kampf-Combos entwickeln. Neben den üblichen Zaubern und Waffenangriffen lassen sich so selbst herkömmliche Gegenstände wie Obst und Gemüse zu Angriffen missbrauchen. Sind Äpfel oder Kirschen lange genug

Fabelhaftes
Rollenspiel
voller Mythen
und Abenteuer

»DIE TRAUMHAFTER MÄRCHEN-OPTIK GEHÖRT ZUM BESTEN, WAS DER GAMECUBE ZU BIETEN HAT.«



➡ Sehen die sechs Himmelsinseln nicht toll aus?

⬅ Die Finishing-Moves tauchen den Bildschirm in ein Lichtmeer



im Inventar gegoren, fügen sie dem Feind gehörige Gift- oder Betäubungsschäden zu – vorausgesetzt, die Kombination stimmt. Es bedarf also etwas Experimentierfreude, um seinem Blatt die absoluten Killer-Attacken zu entlocken, bei denen Gegner in null Komma nichts auf den Brettern liegen. Sind genug Erfahrungspunkte gesammelt, darf Kalas mit seiner Schlägertruppe in nahe gelegenen Kirchen um Erleuchtung beten und sich anschließend aufleveln. Das geschieht – ganz recht – ebenfalls mit Karten. Neben den üblichen Lebenserweiterungen lassen sich dort auch Combo-Kapazität sowie die Menge der in der Schlacht verfügbaren Magnus Cards aufstocken.

Zugegeben, die ungewöhnliche Kartenlegerei scheint auf den ersten Blick etwas verwirrend. Doch wir haben es hier mit einem äußerst gerissenen System zu tun, das mit seinen Kombinationsmöglichkeiten schier grenzenloses Vergnügen bietet. Namco verspricht nicht weniger als 1000 verschiedene Magnus-Karten, die an den unterschiedlichsten Orten im Spiel erkämpft, gekauft oder gefunden werden

können. Und so erappt man sich bei stundenlangen Wanderungen durch das Wolkenreich, nur um seinem Sammeltrieb zu frönen und sein Blatt um neue spektakuläre Attacken und Zaubersprüche zu erweitern. Damit die Suche danach nicht langweilig wird, sind in die Story zahlreiche Neben-Quests und Mini-Spiele integriert, welche die Spielzeit auf mindestens 60 Stunden Rollenspiel-Spaß anschwellen lassen. Um das Erlebnis vollkommen zu machen, hat Namco für die Vertonung den Komponisten Motoi Sakuraba engagiert, der mit seinen epischen Orchester-Klängen wohl einen der besten Spiele-Soundtracks aller Zeiten geschaffen hat. Gegen so viel Bombast-Musik stinkt die lieblose Sprachausgabe fast ein bisschen ab. Die Stimmen der Charaktere wirken in der US-Version uninspiriert und lassen im Vergleich zum japanischen Original einiges an Dramatik und Ausdruck vermissen. Dieser kleine Wehrmutstropfen soll jedoch niemanden von »Baten Kaitos« abhalten, zumal sich das in der deutschen Version durchaus ändern könnte. Mach dich auf ein Spiel der Extraklasse gefasst!

MATTHIAS LAUSMANN

EIN AS IM ÄRMEL

Kartenlegen will gelernt sein

Das anfangs doch etwas verwirrende Kampf-System führt Schritt für Schritt in die Raffinesse der Karten-Schlacht ein. Nach den absoluten Basics lernt man schnell, die Elemente zu seinem Vorteil zu nutzen. Naturgewalten können in der richtigen Kombination tödliche Waffen sein, Gegensätze wie Feuer und Eis heben sich jedoch auf. Nur im Zusammenspiel von Waffen, Zaubersprüchen und Naturelementen hat man gegen die Feinde des Wolkenreiches eine Chance. Wer sein Blatt dann auch noch geschickt anordnet und die nummerierten Karten in gleichlautenden Paaren oder gar Straßen ausspielt, macht Kalas Truppe unschlagbar.



CUBE UNSER EINDRUCK

WERTVOLLE ROLLENSPIEL-PERLE



- Innovatives Kampfsystem
- Pompöse Vollbild-Videos
- Märchenhafte Grafik
- Lieblose Lokalisation

MEINUNG

■ Es wird höchste Zeit, dass uns dieses kleine Wunder auch in Europa besucht. Das intelligente Kampfsystem bietet genug Abwechslung, um auch nach Monaten noch an den Bildschirm zu fesseln. Für Rollenspiel-Fans ein absoluter Pflichtkauf!

SUPER!



Lasst die Hunde des Krieges los!

CUBE

INFORMATION

MEDAL OF HONOR: DOGS OF WAR

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA LOS ANGELES

HERKUNFT: USA

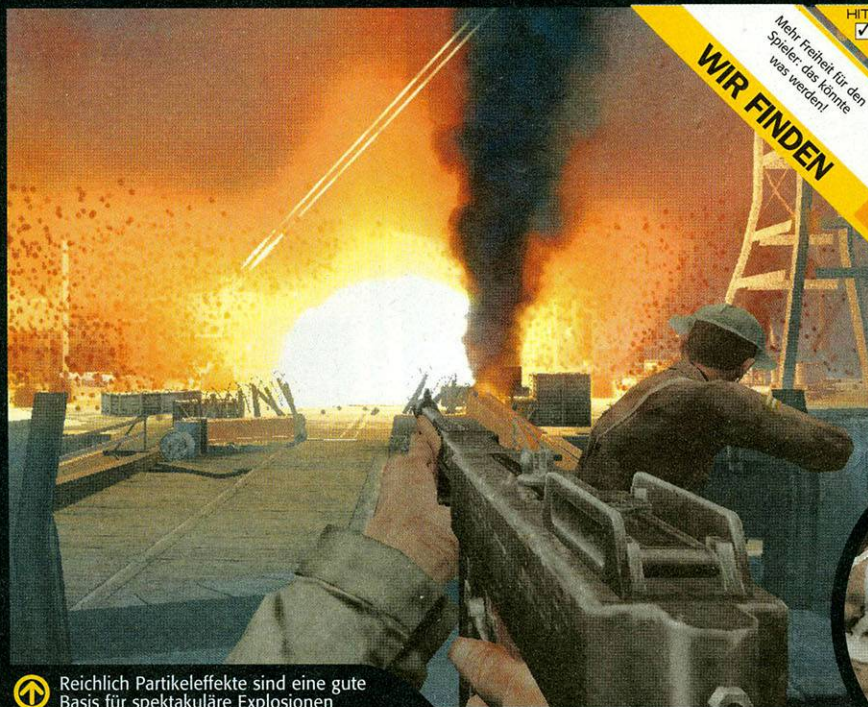
GENRE: ACTION

SPIELER: 1 - 2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Q3 05 UNKLAR Q3 05



WIR FINDEN

Mehr Freiheit für den Spieler, das könnte was werden!

Reichlich Partikeleffekte sind eine gute Basis für spektakuläre Explosionen

MEDAL OF HONOR

BATTLE PLAN

BAKER

DIFFICULTY

VETERAN

120

90

4 5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

Bald bricht wieder der Zweite Weltkrieg aus. Und wir mitten drin

MEDAL OF HONOR

DER ZWEITE

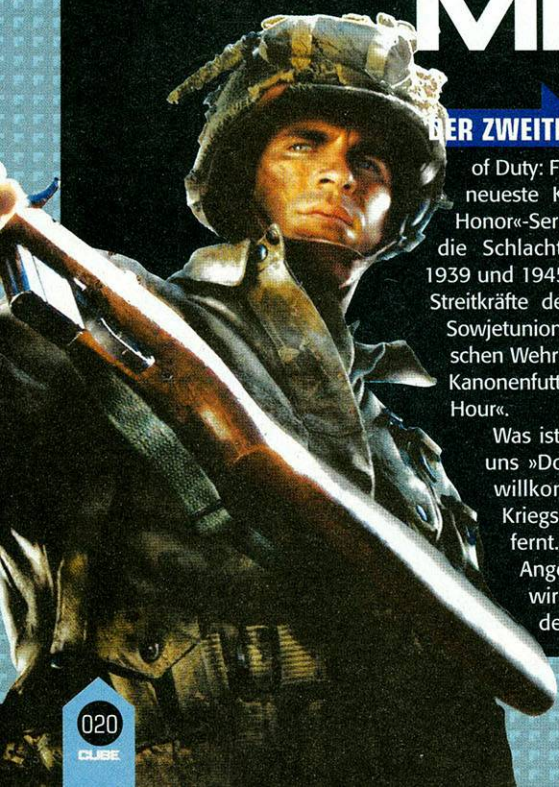
Weltkrieg will einfach nicht enden. Nach »Call of Duty: Finest Hour« versetzt uns das neueste Kapitel aus der »Medal of Honor«-Serie wieder mitten hinein in die Schlachtfelder Europas zwischen 1939 und 1945. Man ergreift Partei für die Streitkräfte der USA, Englands und der Sowjetunion. Die Soldaten der deutschen Wehrmacht halten wieder nur als Kanonenfutter her, wie schon bei »Finest Hour«.

Was ist also anders, warum sollte uns »Dogs of War« auf dem Cube willkommen sein? Na ja, der Kriegsausbruch ist noch weit entfernt. Die Entwickler bei EA Los Angeles versprechen viel, und wir müssen erst sehen, ob aus den Worten Tatsachen wer-

den. Aber wenn, dann kommt ein mit Spannung und Emotionen aufgeladenes Spektakel auf uns zu, welches sich gewaschen hat. Beispielsweise sollen die Menschen so lebendig gezeichnet werden wie noch in keinem anderen Ego-Shooter dieser Machart. Das soll dann dazu führen, dass man mit dem Hauptdarsteller mitfiebert wie selten; es soll menscheln, wenn der Sabotage-Offizier William Holt sich mitten in den Wirren des Zweiten Weltkriegs wieder findet. Man trifft auf Freund und Feind und lernt sogar mehr über die Schicksale von Figuren aus anderen »Medal of Honor«-Spielen.

Ein großer Unterschied zu den zwei vorangegangenen »Medal of Honor«-Spielen »Frontline« und »Rising Sun« ist, dass man mehr Freiheit genießt. Der Spieler kann die vorgegebenen Ziele auf

seinem eigenen Weg erreichen; er kann sich auf die Art und Weise ausleben, die ihm am besten passt. Eine Karte leistet Hilfe, zeigt landschaftliche Merkmale und wichtige Positionen anderer. Ein weiteres Beispiel für die Extraportion Freiheit ist der Umgang mit gruppenbasiertem Gameplay: Grundsätzlich haben Einzelkämpfer keine Chance, länger als ein paar Minuten zu überleben. Denn als Soldat ist man auf Kameraden angewiesen. Weil nun aber viele Spieler lieber auf eigene Faust losrennen, als Befehle zu erteilen, passt sich »Dogs of War« diesem Verhalten an. Soll heißen: Die computergesteuerten Kameraden unterstützen einen auf Kommando jederzeit, halten sich sonst im Hintergrund, leisten im Notfall aber doch automatisch Schützenhilfe. Das könnte einen sehr angenehmen



»EINE INTERESSANTE NEUERUNG IST DAS MEHR AN FREIHEIT. MAN KANN DIE VORGEGEBENEN ZIELE AUF SEINEM EIGENEN WEG ERREICHEN.«



CUBE
VORSCHAU



⬆ Jetzt aufpassen, sonst wird die eigene Luftunterstützung zur Todesfalle



DOGS OF WAR

Spielfluss zur Folge haben, wenn es denn funktioniert. Trotzdem soll »Dogs of War« eher Action-Spektakel als Simulation sein. Ein Beispiel dafür sind temporeiche Bossgegnerkämpfe mit Schergen und Waffensystemen der SS. Ein weiteres Beispiel ist das »Held-o-Meter«, das sich bei großen Taten auflädt; schließlich kann man den kompletten Adrenalinschub abrufen und Gegner in einer unstoppbaren Mega-Attacke niedermähen.

Was die Waffen betrifft, hält sich EA momentan noch bedeckt. Klar, eine Thompson M1-Maschinenpistole zählt in Spielen dieses Genres zur Standardausrüstung. Darüber hinaus sollen aber 34 weitere Knallkörper zum Einsatz kommen, darunter einige, die »so noch nicht da gewesen seien«, heißt es. Welche?

»Wenn ich das erzähle, verrate ich zu viel

über den Spielablauf und die Szenarien«, so Executive Producer Dan Winters im Gespräch. Allerdings sollen auch die bewährten Waffen kaum wieder zu erkennen sein, denn Look, Handling und Sound werden komplett überarbeitet. Zum Beispiel das Zielsystem: In einigen Situationen wird das manuelle Zielen per Kimme und Korn notwendig sein. Das soll den Spieler unter Druck setzen und die Spannung erhöhen.

Wer gemeinsam mit Kumpels aus Fleisch und Blut Krieg spielen will, kein Problem. EA Los Angeles bastelt an neun Mehrspieler-Modi, an Deathmatches und Koop-Modi, aber auch an missionsbasierten Einsätzen mit Rahmenhandlung. Neun extragroße Karten bilden die Grundlage.

RICHARD LÖWENSTEIN

DREI FRAGEN AN...

DAN WINTERS



Als Executive Producer ist Dan Winters bei EA Los Angeles für die Entstehung von »Medal of Honor: Dogs of War« hauptverantwortlich. Bei ihm laufen alle Fäden zusammen, und dort sind sie gut aufgehoben. Immerhin ist Winters seit 15 Jahren in der Branche beschäftigt, hat unter anderem schon für Virgin am Super-Nintendo-Titel »Der König der Löwen« und später dann für THQ an »Findet Nemo!« mitgearbeitet.

CUBE: Mit welchen Schlachtfeldern befasst sich das Spiel?

Dan Winters: »Dogs of War« kehrt zurück nach Europa, da liegt das Herz der Serie. Das europäische Szenario bietet uns die Grundlage nicht nur für vier große Schlachten, sondern für eine packende Geschichte. Wir wollen schildern, wie es ist, wenn ein dienstfertiger Soldat in die Wirren des Krieges hineingezogen wird.

CUBE: Stellen Sie dieselben Schlachten nach, die wir gerade bei »Call of Duty: Finest Hour« erlebt haben?

DW: Nein. Wir recherchieren sehr intensiv und sind dabei auf Episoden aus dem Zweiten Weltkrieg gestoßen, die sonst gerne vergessen werden – vor allem solche aus den frühen Kriegsjahren. Ein Beispiel ist die Schlacht um die Hafenstadt St. Nazaire in Frankreich. Dabei handelt es sich um einen Sturmangriff englischer Soldaten Ende März 1942. Man wollte die Docks zerstören. Dabei haben sich

dramatische Szenen abgespielt, zum Beispiel, als ein mit Sprengstoff beladenes Kanonenboot volle Kanne auf einen Felsen zugejagt wurde. So was stellen wir nach.

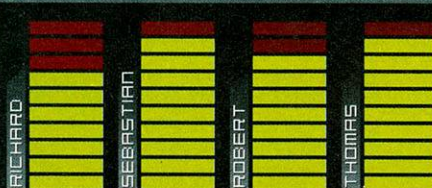
CUBE: Der Presstext spricht von einer »neuen Art zu spielen«. Was ist damit gemeint?

DW: Ich vergleiche ältere »Medal of Honor«-Spiele und auch die aus anderen Serien, gerne mit einer Achterbahnfahrt. Bunt, schnell und lustig, immer geradlinig, wie auf Schienen. Der Spieler kann aus dem vorgesehenen Ablauf nicht ausbrechen. Deshalb fehlt der Drang, das Spiel wieder und wieder erleben zu wollen. Wir ändern das und erschaffen ein lebendiges Schlachtfeld, in dem der Spieler selbst aktiv werden und sich die ihm angenehmen Aufgaben suchen kann. So wie er sich die Attraktionen in einem Vergnügungspark suchen würde, die ihm Spaß machen. Nur, um beim Vergleich zu bleiben.



CUBE UNSER EINDRUCK

STAHLHARTER EGO-SHOOTER FÜR VETERANEN



MEINUNG

■ Sieht ganz so aus, als würde die »Medal of Honor«-Serie einen neuen Weg einschlagen. Mehr Freiheit für den Spieler, mehr Menschlichkeit für die Figuren: das könnte was werden!

- ⊕ Hammer-Grafik
- ⊕ Spannungsgeladene Atmosphäre
- ⊕ Nicht-lineare Levels
- ⊕ Drehbuch von Hollywood-Autor John Milius
- ⊕ Mehrspieler-Modus

GUT!

Boxen hat auf Nintendo-Systemen eine fast 20-jährige Tradition: Bereits 1987 konnte man bei »Mike Tyson's Punch Out!!« auf dem NES-System zuschlagen, sieben Jahre später bei »Super Punchout!!« auf dem Super Nintendo.



CUBE

INFORMATION

FIGHT NIGHT: ROUND 2

PUBLISHER: EA SPORTS

HERSTELLER: EA SPORTS

HERKUNFT: USA

GENRE: BOX-SIMULATION

SPIELER: 1 - 2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



MARZ 05



UNKLAR



01. MARZ 05

Ruckzuck auf die Fresse

BERNARD HOPKINS,

auch »Executioner« genannt, ist nach seinem Sieg über den großen Oscar De La Hoya nicht nur der amtierende Weltmeister im Mittelgewicht, sondern auch der Boxer auf dem Cover von »Fight Night: Round 2«. Und er ist nur einer von 32 lizenzierten Box-Größen, die vom Vorgänger übernommen wurden. Hinzu kommen noch sechs neue und relativ unbekannte Fighter. »Fight Night 2004« war schon ein Highlight, erschien aber nicht für den Cube.

Besonders die Total-Punch-Control hatte es uns angetan. Dadurch war es dem Spieler möglich, so intuitiv wie nie zuvor zu kämpfen. Während der linke Stick den Boxer durch den Ring steuerte, bewegte man mit dem rechten Stick den Oberkörper und die Fäuste. Nach vorne gedrückt konnte man seinem Gegner Saures geben, zur Seite oder nach hinten wich man aus und sogar ausholen war möglich, indem man den Stick kreisförmig bewegte – alles sehr organisch und logisch. Das war ein riesiger Schritt nach vorne, wobei dennoch einige Dinge nicht gut gelöst waren oder komplett unberücksichtigt blieben. Zum einen konnte man die

Schlagstärke nur sehr bedingt beeinflussen, zum anderen fehlten wichtige Moves, etwa das Klammern des Gegners. Dabei ist es doch so wichtig, genau zu dosieren, wie stark man seinen Schlag ausführt, vom flinken Stoß mit geringer Wirkung bis hin zum mächtigen Uppercut, der den Gegner niederstreckt. Ebenso wenig konnte man sich durch den Ring bewegen und gleichzeitig schlagen. Dabei wissen wir doch spätestens seit Muhammad Ali, dass die Tänzelei im Ring einfach dazugehört, und wer beim Ducken einen kräftigen Hieb austeilen kann, der ist erst recht im Vorteil.

Beim neuen Spiel können die Aktionstasten zwar weiterhin genutzt werden, aber dafür gibt es nun noch weniger Grund, denn auch der Geschwindigkeitsvorteil der Tasten gegenüber dem Stick ist dank des »Fast Analog Combo«-Systems kaum mehr vorhanden. Und für besonders spektakuläre Momente sorgen die neuen »Haymaker-Moves«. Das sind extrem harte Punches, die jeden Gegner gnadenlos niederstrecken. Aber wehe der Schlag trifft nicht richtig, dann ist man dem Konter hoffnungslos ausgeliefert.

Neben dem überarbeiteten und anspruchsvolleren Karriere-Modus, der dir nun mehr Freiheiten gibt und sogar den Weg vom Amateur zum Profi nachvollzieht, und wählbaren Einzelkämpfen, werden wir mit zwei neuen Modi beglückt. In »Hard Hits« gelten Gefängnisregeln, bei denen nicht in einzelnen Runden gekämpft wird, sondern bis zu einem finalen K.O.. Bei »My Gym« handelt es sich um Trainingseinheiten in Form Dutzender Minigames.

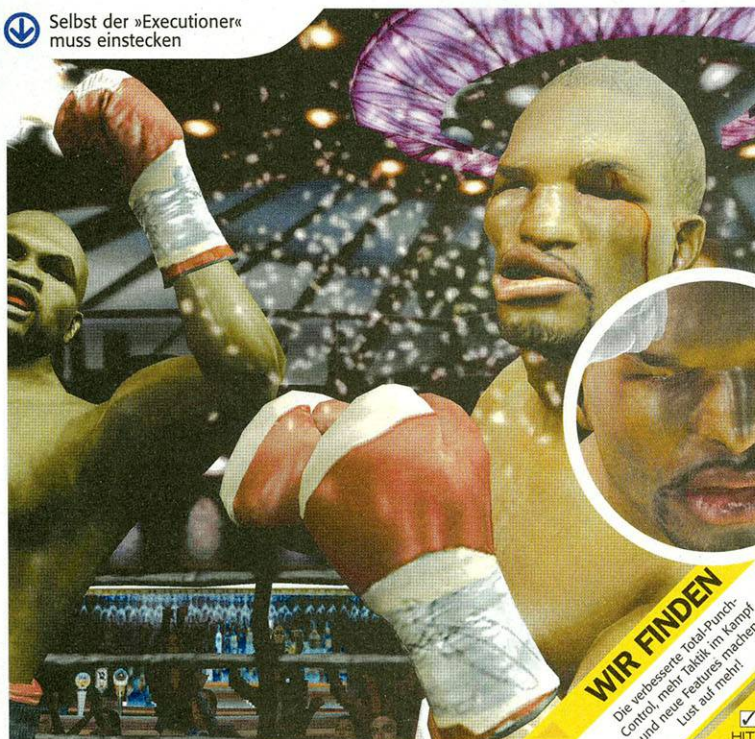
Grafisch ist die Box-Simulation jetzt schon atemberaubend: Lebensecht animierte Athleten mit ihren individuellen Moves und eine rundum verbesserte Präsentation sorgen für einen wahren Augenschmaus. Besonders cool ist, dass sich durch das Training nicht nur die Werte verbessern, nein, die Veränderungen sind jetzt auch deutlich sichtbar.

SEBASTIAN WEIDENBECK

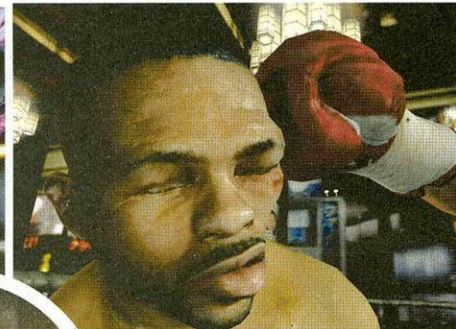
FIGHT NIGHT: ROUND 2



Selbst der »Executioner« muss einstecken



WIR FINDEN
Die verbesserte Total-Punch-Control, mehr Taktik im Kampf und neue Features machen Lust auf mehr!



Der riskiert nie wieder 'ne große Lippe ...



Boxen wie es sein soll: frei bewegen und gleichzeitig zuschlagen



CUBE UNSER EINDRUCK

BOXEN ALS GROSSES ENTERTAINMENT



- Top Grafik
- Motivierender Story-Modus
- Intuitive Steuerung
- 38 lizenzierte Boxer

MEINUNG

■ Evolution statt Revolution: Mit gezielten Verbesserungen schafft es EA Sports, das Spielgefühl des Vorgängers beizubehalten und noch zu bereichern. Wir schnüren schon mal die Boxhandschuhe und freuen uns, dass der Nachfolger auch für den Cube kommt.

GUT!

EIN TEUFELISCHES HANDY



GARANTIERT KEIN ABO

PER SMS
 Sende **CUBE** + den Produktcode an
82065

Bsp.: Um das Logo Matrix
 downloaden, sende
 eine SMS mit dem
 Text CUBE 84552 an 82065

Preise für alle Produkte:
 2 SMS, € 3,98 / Bestellung
 (V2-Anteil € 0,12 pro SMS)

PER TELEFON

**0190
 802 373**

1,86 €/MIN

NEU! Sende einfach nur CUBE + den Code des Klingeltons an 82065 und Du erhältst die beste Version für Dein Handy (Poly, Mono...)

Mehr als
15000
 Klingeltöne

NEU! KLINGELTÖNE Alle Klingeltöne poly & mono

TOP 10
 83711 Call on me
 83676 Lose my breath
 83690 Just lose it
 61836 Onkelz vs Jesus
 98848 Obsession
 36097 Mein Block
 90782 Enamorame
 65817 Perfekte Welle
 16466 Yeah
 23014 Pump it up

NEW
 07691 Four to the floor
 63950 Soldier
 59699 Let me love you
 60424 I'll stand by you
 49901 Dare you to move
 61863 I don't want to be
 51871 Over and over

TOP HITS DEUTSCHLAND
 36822 Schnappi
 87356 Sweetest Poison
 91202 The sound of San Francisco
 62900 Und wenn ein Lied
 35237 Femme like U
 70437 Numb / Encore
 98095 Living to love you
 88769 Drop it like it's hot
 58131 One (always hardcore)
 62557 Das Spiel
 83676 Lose my breath
 52090 I believe in you
 83711 Call on me
 60328 Was ich an dir mag
 60239 Bittersweet
 65817 Perfekte Welle

83690 Just lose it
 95599 Symphonie
 35330 Misunderstood
 01805 Blue Tattoo
 54911 The infant light
 60385 Gelle Zeit
 64457 Goodies
 52181 Despre time
 97906 Run with me
 90774 Enjoy the silence 2004
 57831 What you waiting for
 28684 Leb denn... Holmich noch?
 62664 Ohne dich
 46386 Schwarz auf weiss
 60249 Car wash

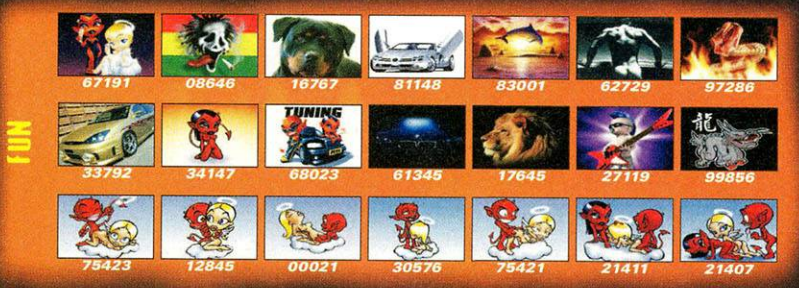
ALL TIME CLASSICS
 55770 8 Mile - Lose yourself
 16466 Yeah
 22654 Dragostea din tei
 23014 Pump it up
 84643 Carmina Burana
 16445 Fuck it
 24254 Summer of '69

TOP KING & TV
 80147 Biene Maja
 74307 Bonanza
 81416 Bridget Jones 2 - Stop
 79938 Buffy
 75168 Das Boot
 74321 Dirty Dancing
 28423 Fluch der Karibik
 60249 Große Haie, kleine Fische
 82616 Herr der Ringe
 80069 James Bond
 14063 Kill Bill
 82631 Matrix

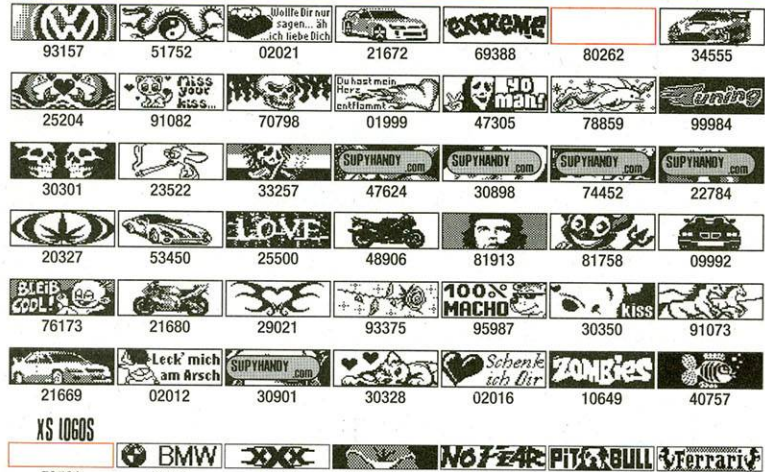
54257 Mission Impossible
 70806 Muppet Show
 70807 Pink Panther
 55673 Pulp Fiction
 55678 Simpsons
 55672 Star Wars
 46067 Terminator
 74308 Titanic
 82153 Top Gun
 57556 West Side Story

REAL TONES
 Klingeltöne
 mit Gesang!
 (Cover-Versionen)

NEU:
 94706 Call on me
 68480 Obsession
 37703 Dragostea din tei
 37713 Pump it up
 72962 Lola's Theme
 71331 This love
 68543 Fuck it
 82437 Yeah
 93720 New York NY
 34919 I will survive
 33534 Like a prayer
 68783 Dirty Dancing
 68786 Top Gun
 36218 Kill Bill
 35838 Titanic



MEGA TRASH
 43973 Heiße Versöhnung
 44902 Laetitia + 1 Mann
 44871 Laetitia + 2 Männer
 43986 Von hinten
 43971 Mmh...
 38312 Im Käfig
 44351 Solo-Nummer
 38300 Too hot!



CUBE

AUSGABE MÄRZ 05

Spieletests

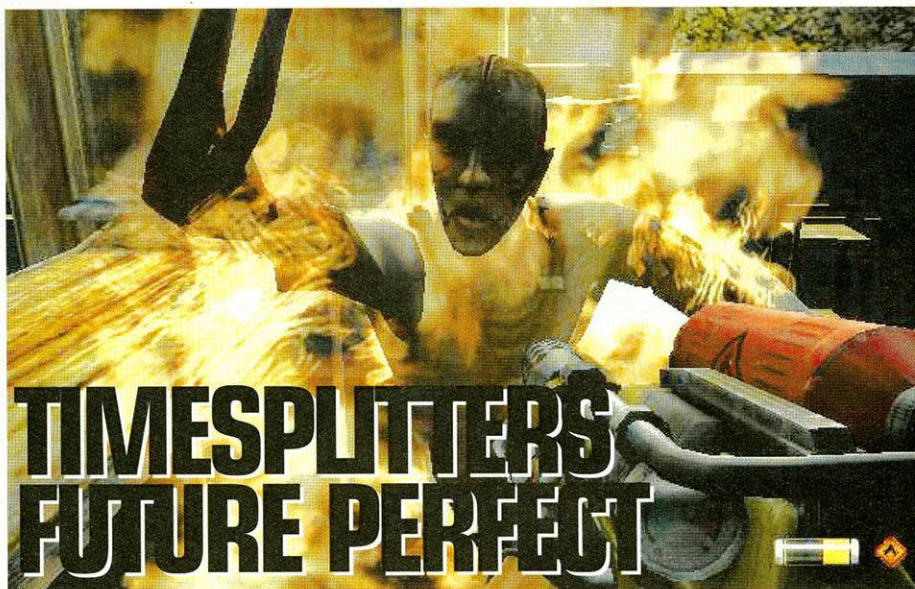
DER FRÜHJAHRS-SCHÖCKER

DAS WAR NOCH nie da: Einen Acht-Seiten-Test nur über ein Spiel, das hatten wir noch nicht im Cube-Magazin. Aber ein Spiel wie »Resident Evil 4« hat es halt auch noch nie gegeben – weder für den Cube noch für ein anderes Videospielsystem. So lange wie Capcom am Horrortrip des Leon S. Kennedy gearbeitet hat, so perfekt ist er nun tatsächlich geworden – die hohen Erwartungen werden mehr als erfüllt. Tatsächlich ist »Resident Evil 4« so mit Action und Spannung voll gepackt, dass nicht nur Fans der Serie begeistert sein werden.

Dabei ist »Resident Evil 4« bei weitem nicht der einzige Musskauf in diesen Wochen. Auch »Timesplitters: Future Perfect« hebt sich durch seine piffigen Ideen so deutlich von anderen Ego-Shootern ab, dass Action-Fans unbedingt zugreifen sollten. Nicht nur wegen der Mehrspieler-Duelle, die waren ja schon bei den vorangegangenen Teilen aus der Serie für jede Menge Partypotenzial gut. Aber diesmal hat Hersteller Free Radical endlich mal einen erlebenswerten Einzelspieler-Modus hinbekommen, komplett mit Handlung, Helden und so weiter.

Die Auszeichnung für die beste Idee geht aber an Nintendo. Denn darauf muss man erst mal kommen, ein Jump'n'Run mit Bongo-Trommeln zu bedienen. Klingt bescheuert, spielt sich aber wie ein Party: »Jungle Beat« reißt mit seiner witzigen Trommelsteuerung jeden hin und weg. So einen Spaß wie mit unserem Geheimtipp in dieser Ausgabe hatten wir schon lange nicht mehr. Hoffentlich gilt dasselbe für dich und dieses Heft!

DEIN TEAM VOM CUBE-MAGAZIN



TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

34

Ein Ego-Shooter, der sich selbst auf die Schippe nimmt? Ein neuer Teil aus der »Timesplitters«-Serie mit erlebenswertem Einzelspieler-Modus? Es geschehen noch Zeichen und Wunder!

DAS CUBE-TEAM

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

RICHARD LÖWENSTEIN



CHEFREDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Racing
SPIELT GERADE:
»Resident Evil 4«,
»Timesplitters: Future Perfect«
FREUT SICH AUF:
»Batman Begins«,
»Gran Turismo 4« (PS2)

GABI HERBST



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Puzzlegames
SPIELT GERADE:
»Tales of Symphonia«,
»Jungle Beat«
FREUT SICH AUF:
»Legend of Zelda«,
»Super Mario 64 DS«

MANFRED SCHMIDT



TEXTLEITUNG
CUBE

GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Paper Mario 2«,
»Fable« (Xbox)
FREUT SICH AUF:
»Baten Kaitos«

THOMAS R. PETER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer,
Strategie
SPIELT GERADE:
»Prince of Persia 2«,
»Schlacht um Mittelamerika« (PC)
FREUT SICH AUF:
»Splinter Cell: Chaos Theory«

SECKIN ÖZDUNDAR



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»NBA Streets«,
»UEFA 2004-2005«
FREUT SICH AUF:
»Dogs of War«,
»Fight Night Round 2«

MATTHIAS LAUSMANN



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE:
»Resident Evil 4«,
»Prince of Persia 2«
FREUT SICH AUF:
»Legend of Zelda«

ROBERT HÄUSLER



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Fighting, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Mario Power Tennis«,
»Neo Contra« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Baten Kaitos«,
»Splinter Cell: Chaos Theory«

SEBASTIAN WEIDENBECK



REDAKTION
CUBE

GENRES:
Action, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Jungle Beat«,
»Super Mario 64 DS« (Import)
FREUT SICH AUF:
»Legend of Zelda«,
»Ridge Racers« (PSP)



RESIDENT EVIL 4

26 Wenn Untote keuchen, das Blut strömt und Köpfe fliegen, dann weil das Böse endlich wieder aktiv wird: Der vierte Teil aus der »Resident Evil«-Serie ist da. Brutaler, schöner, gewaltiger denn je.

WO FINDE ICH WAS?

INFORMATION

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



VIDEO

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

AUF EINEN BLICK

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

STANDPUNKT

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

JUNGLE BEAT

44 Ein neues Donkey-Kong-Jump'n'Run, welches mit Bongo-Trommeln gespielt wird - wie schräg ist das denn bitte? Ganz schön schräg und ziemlich Spaßig!

VIEWTIFUL JOE 2

38 Joe hüpfte auf die Leinwand zurück. Diesmal bildet er zusammen mit seiner heißen Freundin Silvia ein starkes Gespann voller Action und Power.

STREET RACING SYNDICATE

52 Illegale Positionskämpfe à la Need for Speed: Underground, nur diesmal mit Polizei im Nacken und Girls auf dem Beifahrersitz. Klingt wow! Oder?

MARIO PARTY 6

42 Ein Partygame, das mit der Kraft der Stimme gespielt wird - ja, wo gibt's denn so was? Hier, beim ersten Cube-Game mit Mikrofon-Steuerung!

UEFA 2004-2005

48 Der neue Action-Kick von EA Sports - doch nur wieder wie »FIFA« oder endlich mal was anderes? Die Antwort steht im Test!

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!

RESIDENT

**Horror-
schock:
Endlich
der
Test!**

CUBE

INFORMATION

RESIDENT EVIL 4

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: CAPCOM

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 9 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE ENGLISCH

MERKMALE

+ GLAUBWÜRDIGE KULISSEN

+ BESTE GEGNER-KI DER WELT

+ BEKLEMMENDE ATMOSPHÄRE

+ INTELLIGENTES KAMPFSYSTEM

+ ATEMLOSES SPIELERLEBNIS

- KEIN MEHRSPIELER-MODUS



18. MÄRZ 05



ERHÄLTICH



ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: leon



Licht aus, Gamecube an: Mit »Resident Evil 4« beginnt ein neues Zeitalter im Horror-Genre. Hier und jetzt, im Cube-Magazin

MEIN TAGEBUCH

LEON SCOTT KENNEDY

Raccoon City. Hier hat sie angefangen, die Sache mit dem Virus, der Menschen zu Blut saugenden Ungeheuern mutieren lässt. Sechs Jahre ist es her, dass Raccoon City zerstört wurde – jetzt bin ich wieder im Einsatz, in Europa, als Special Agent der US-Regierung. Ich soll eine vermisste Person finden – ein Mädchen, Ashley.

10:46 UHR

Dieser Ort bereitet mir Unbehagen. Ganz ehrlich. Ich weiß nicht, was es ist, aber wenn ich diese riesigen Bäume an unserem Auto vorbeiziehen sehe, diese dichten, undurchdringlichen

Wälder, regt sich in mir ein Gefühl der Unruhe. Das hier muss der einsamste Ort der Welt sein. Nicht zu fassen, dass man in diesem Loch Ashley Graham gefangen halten soll. Wer zieht denn hier Nutzen daraus, die Tochter des US-Präsidenten zu entführen? Aber Harrigan ist überzeugt, dass wir auf der richtigen Spur sind. Über Funk bin ich mit ihr permanent in Verbindung. Sie ist meine Verbindung zur Außenwelt. Für den Fall der Fälle. Wir halten.

10:51 UHR

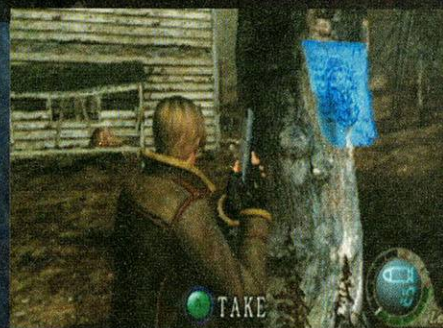
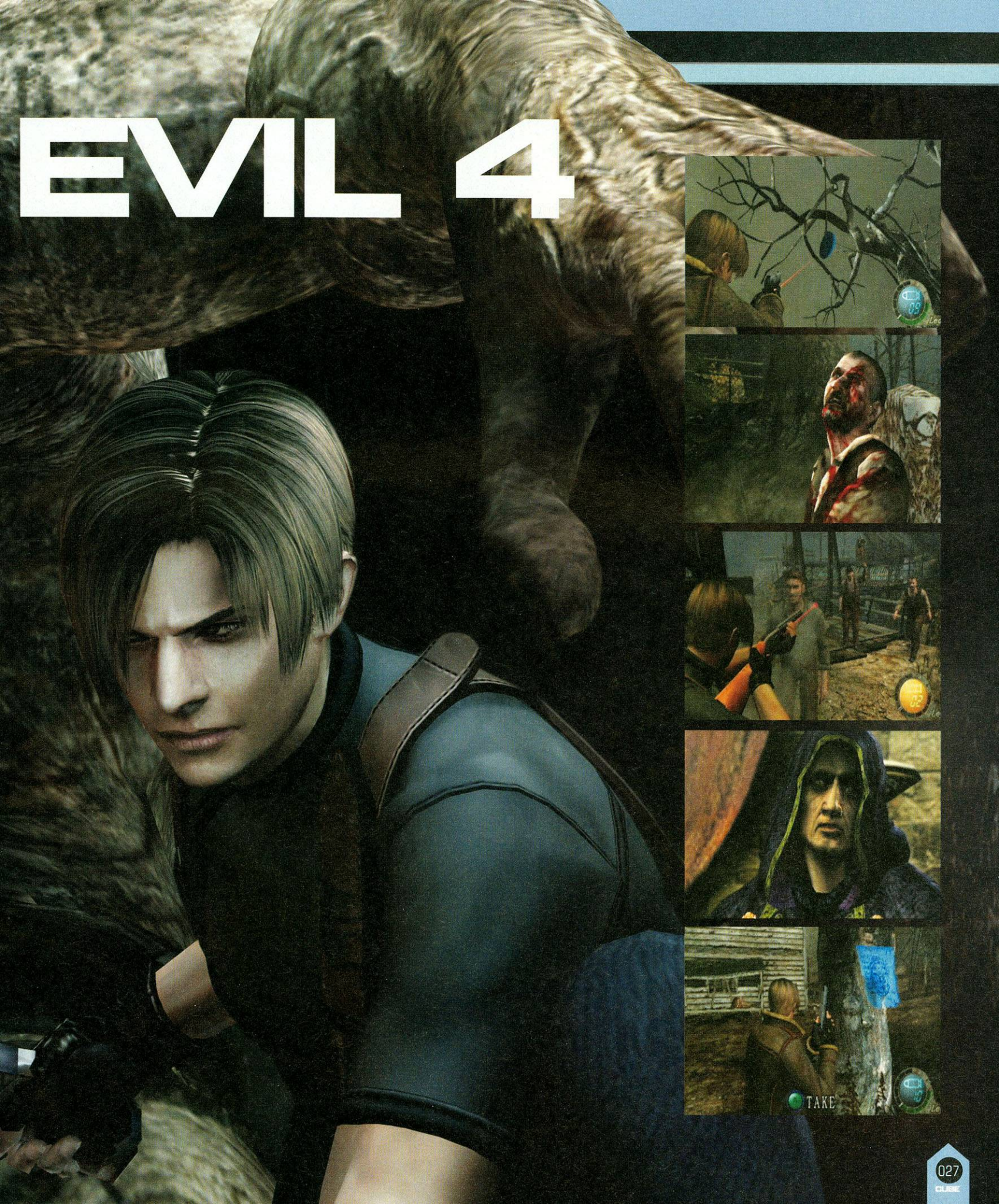
Meine Fahrer wollen nicht mehr weiter. Einer von ihnen weist mir raunend den Weg, der in ein nahe gelegenes

Dorf führen soll. Dichter Wald umgibt mich, aber ich kann nirgendwo eine Spur von Leben entdecken. Die gesamte Umgebung wirkt wie tot. Um mich herum neigen sich abgestorbene Äste im Wind, wie leblose Gerippe schwingen sie hin und her. Ein eigenartiger Dunst bedeckt den gesamten Boden. Und dann diese unheimliche Stille. Man hört nur den Wind, wie er durch das Dickicht pfeift. In der Ferne krächzen ein paar Raben, verhöhnen mich. Mir ist kalt.

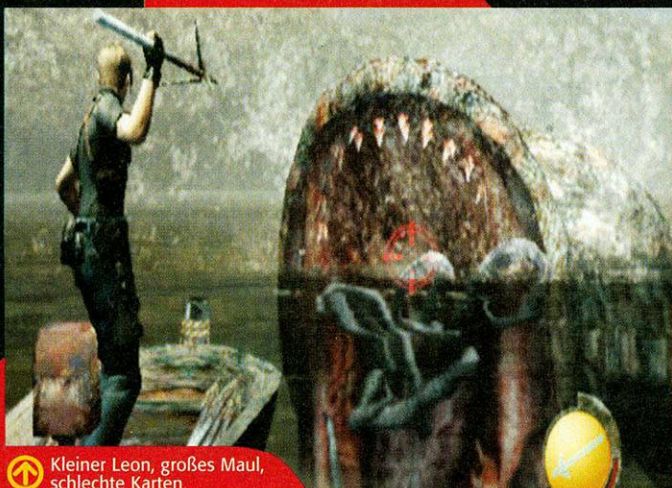
11:03 UHR

Vor mir liegt ein Haus. Oder besser das was davon übrig ist.

EVIL 4



Durch die frei bewegliche Kameraführung hat man eine perfekte Kontrolle über Leons Sichtfeld. Was allerdings hinter Leons Rücken abgeht, bleibt dem Spieler verborgen. Von Capcom durchaus beabsichtigt. Mach dich auf ein paar böse Schockmomente gefasst.



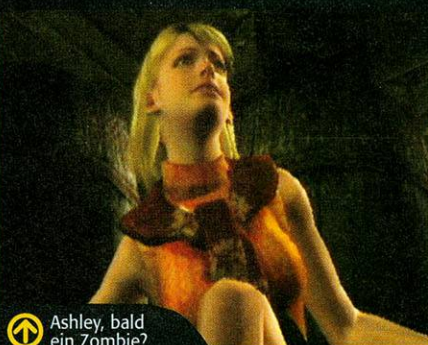
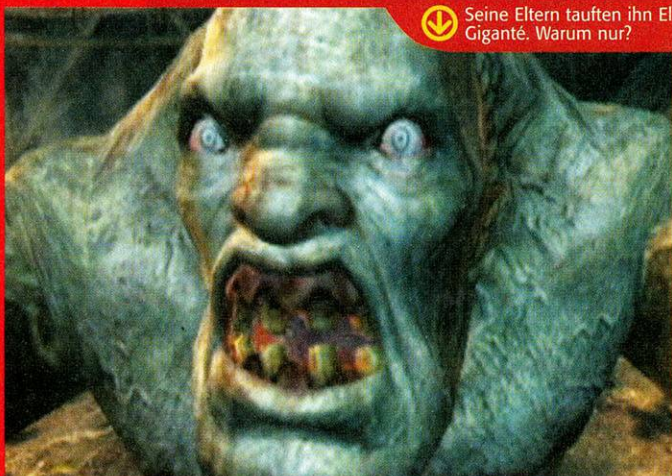
 Kleiner Leon, großes Maul, schlechte Karten

AUGE UM AUGE MANN ODER MEMME?

An Höhepunkten mangelt es in diesem Spiel wahrlich nicht. Aber gelegentlich kreuzen Kreaturen den Weg, die einen so richtig in Angst und Schrecken versetzen. Der erste XXL-Gegner sieht aus wie ein Riesensalamander, der neben einem lecken Atomkraftreaktor herangezüchtet wurde. Grob geschätzt ist dieses Ding ungefähr zehnmal so lang wie das Boot, in dem Leon in diesem Moment über einen Teich schaukelt. Anfangs schnappt das Ungeheuer nur ein bisschen um sich, doch allein das treibt einem schon den Angstschweiß auf die Stirn. Wenn das Biest später seine Zähne im Boot versenkt, droht Leon in den Fluten zu versinken. Jetzt nur keine Panik, sondern sofort die A-Taste traktieren. Dadurch krault Leon zum Boot zurück und setzt mit seiner Harpune die Jagd fort. Situationsabhängig übernimmt der A-Knopf immer wieder solche Funktionen: sprinten, kriechen, hechten, schwimmen, Feinde kicken – alles auf Kommando.



 Seine Eltern taufen ihn El Giganté. Warum nur?



 Ashley, bald ein Zombie?



Der Dachstuhl ist eingefallen, die Zuananlagen haben ihre besten Tage hinter sich. Ob es wohl bewohnt ist? Da! Am Fenster, ein Schatten. Vielleicht kann mir hier jemand bei der Suche nach Ashley helfen.

11:06 UHR

Dieser Kerl war völlig verrückt! Ich wollte nur eine Auskunft, da zückt der Irre seine Axt und geht auf mich los. Wenn ich ihn nicht ausgeschaltet hätte, würde er mich jetzt im Kamin verheizen. Stückchenweise. Draußen höre ich aufgeregte Stimmen. Jemand kommt ...

11:18 UHR

Eine Gruppe von Einheimischen hat mich den ganzen Weg hierher verfolgt. Sie schwenken wütend ihre Waffen, brüllen sich Worte zu, die ich nicht verstehe. Es hat eine Ewigkeit gedauert, um meine Verfolger loszuwerden, aber ich glaube, ich habe es geschafft. Vor mir liegt ein riesiges Eingangstor. Ich habe das Dorf gefunden.

11:23 UHR

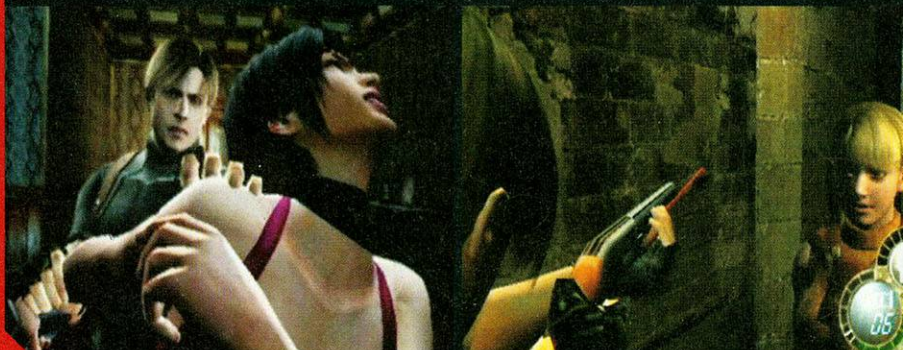
Was für eine eigenartige Gemeinde! Es ist, als sei hier die Zeit vor 300 Jahren stehen geblieben. Ich sehe keine Maschinen, keine Traktoren oder sonstige technischen Geräte, nur ein paar Leute in altmodischer Kleidung, die gedankenverloren den Hof fegen oder Heuballen durch die Gegend tragen. Ob es sich hier um eine Sekte handelt? Amish vielleicht?

11:30 UHR

In diesem Dorf stimmt etwas ganz und gar nicht. Von den Ästen einzelner Bäume hängen Totenköpfe herab. Irgendjemand hat sie dort als Trophäen aufgehängt. Wenn Ashley überhaupt noch am Leben ist, sollte ich keine Zeit verlieren und den Bewohnern aus dem Weg ... verdammt, man hat mich entdeckt.

11:48 UHR

Diese Leute sind völlig wahnsinnig! Die vermeintliche Idylle ist in Sekundenbruchteilen in absolute Raserei umgeschlagen! Aus allen Ecken strömen Einwohner zusammen, schäumend vor Wut, mit Feuer in den Augen. Mit ihren Waffen hetzen sie mich durch die Gas-



»DIE REVOLUTIONÄRE GRAFIK-ENGINE HEXT MIT BEÄNGSTIGENDER LEICHTIGKEIT LANDSCHAFTEN AUF DEN BILDSCHIRM, BEI DEREN ANBLICK DIR DER ATEM STOCKT.«



Ein Steak auf vier Beinen



Ashley ist im Horror-Dorf außerordentlich beliebt ...

sen wie einen rüdigen Hund, versuchen mir den Weg abzuschneiden, treiben mich gezielt in Hinterhalte, schleudern Äxte und Sensen nach mir. Verzweifelt habe ich ein paar Schüsse in die Menge abgegeben, bevor ich mich in einer Hütte verbarrikadieren konnte. Von draußen trommeln aufgebrachte Dorfbewohner gegen die Fenster. Der Anführer ruft nach Verstärkung, brüllt unverständliche Kommandos in die Menge. Was haben sie nur vor? In der Ferne heult eine Kettensäge auf ...

12:06 UHR

Mit einem Sprung habe ich mich gerade noch aus dem Fenster retten können. Ansonsten hätte mich dieser Irre mit seiner Motorsäge in Scheiben geschlitzt. Auf dem Dorfplatz bin ich der rasenden Meute direkt in die Arme gelaufen. Ihre entsetzlichen Fratzen, dieser unbändige Hass in ihren Gesichtern ließ mir das Blut in den Adern gefrieren. Keine Frage, sie wollten mich töten, hätten es auch zweifelsohne getan, der Glockenschlag der Dorfkirche ließ sie aber plötzlich von ihrem Vorhaben abrücken. Mit einem Mal ist der Ort wie leer gefegt. Ich bin völlig alleine. Was geht hier nur vor sich?

16:45 UHR

Harrigan hat mir den Weg zu einem verlassenen Herrenhaus gewiesen. Das Gebäude ist völlig heruntergekommen, die verwilderte Fassade mit abgestorbenen Pflanzen überwuchert. Nicht gerade einladend, aber auf Gastfreundschaft werde ich in dieser Gegend ohnehin verzichten müssen. Von innen dringt ein eigenartiges Poltern nach draußen. Unregelmäßig, aber deutlich hörbar. Ashley vielleicht? Ich halte meine Waffe im Anschlag, schnaufe noch einmal tief durch und mache mich auf den Weg ins Innere.

18:43 UHR

Von Ashley fehlt nach wie vor jede Spur. Stattdessen habe ich einen Mann namens Luis aus einem der Schränke befreit. Er spricht zwar mit starkem Akzent, gehört aber scheinbar ebenso wenig zu dieser Gemeinde wie ich. Auf der Flucht aus dem Haus liefen wir dem hiesigen Dorfhauptling über den Weg. Ein Mann von riesiger Statur und unheimlichen Augen, denen etwas Unmenschliches innewohnt. Seine Kraft war unglaublich. Mit einem Schlag hat uns der Kerl sämtliche Lichter ausgeblasen. Als ich wieder zu mir kam, ➔

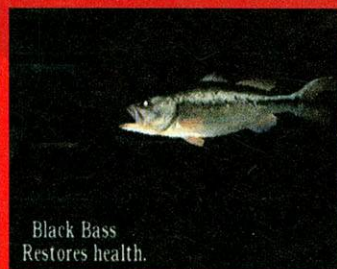




MORDEN MIT SYSTEM

WEG MIT DEN ALTLASTEN!

Mit dem neuen Waffensystem pumpt Capcom gehörig Dynamik ins Gameplay. Wichtige Items wie das Ressourcen schonende Messer müssen nicht mehr mit umständlichen Menü-Klicks aktiviert werden, sondern stehen dank Schultertaste zur sofortigen Verfügung. Die Zielerfassung erfolgt über den Analogstick. Damit lassen sich sogar einzelne Körperteile des Feindes präzise anvisieren. Sollte man in der Hitze des Gefechtes den Überblick über seine Munitionsreserven verlieren, keine Angst: Eine Anzeige auf dem Bildschirm informiert permanent über Leons Bleireserven und seinen Gesundheitszustand. Das lästige Nachschauen im Inventar, mit dem die Vorgänger auf die Nerven gingen, entfällt also völlig. Zum Glück!



Black Bass
Restores health.



⬇ Herrlich, diese Brandung! Herrlicher, jedenfalls als die Monster darin

fand ich mich mit Luis Rücken an Rücken gefesselt. Unsere Exekution schien unausweichlich, aber die Axt unseres Henkers verfehlte uns um Millimeter und durchtrennte die lästigen Fesseln. Den Angreifer konnte ich ausschalten, Luis aber ist auf und davon. Ich muss ihn unbedingt wieder finden. Er weiß bedeutend mehr, als er zugibt. Im Schlaf murmelte er etwas

irgendwelchen Laboren. Ich habe eine schreckliche Vorahnung ...

19:16 UHR

Auf der Suche nach Luis bin ich auf eine prächtige Villa gestoßen. Sie ist voll von verschwenderischem Prunk, voll mit Bildern und üppigen Gemälden, und alle zeigen sie dasselbe Motiv: Einen geheimnisvollen Mann in Robe. Von überall starrt mich seine düstere Miene an, seine 1000 Augen verfolgen jeden meiner Schritte. Ich dachte, in den Zimmern Antworten auf meine Fragen zu finden, die mir durch den Kopf rasen, doch vergebens. Stattdessen lief ich dem Dorfhäuptling in die Hände. Völlig unvermutet tauchte er plötzlich hinter mir auf, griff mich am Hals und hätte mir mit seinen Pranken beinahe das Genick gebrochen. Irgendetwas hat ihn aber

v o n



»DIESES BIEST VON EINEM HORROR-SCHOCKER ÜBERSTEIGT ALLES, WAS SICH DER MENSCHLICHE VERSTAND VORSTELLEN KANN.«



They're called the Los Illuminados.

⬆ Leon ist mit der feschen Hannigan in ständigem Funkkontakt



⬆ Die Pforte des Grauens ...

davon abgehalten. Er ließ plötzlich ab, sprach zu mir, doch ich verstand nicht, was er meinte. Noch bevor ich antworten konnte, durchzuckten Schüsse die Stille der Nacht, und mein Angreifer verschwand in der Dunkelheit. Ich bin völlig verwirrt, kann nicht mal in Ansätzen begreifen, was sich hier abspielt. Mir ist schwindlig ...

Draußen bin ich einer vermummten Gestalt über den Weg gelaufen. Der Mann gab sich als Händler aus, übergab mir eine seltsame Karte. Ist er Verbündeter in der Schlacht gegen das verfluchte Dorf? In der Ferne kann ich einen kleinen See erkennen. Weit draußen auf dem Wasser ist ein Boot. Zwei Männer versuchen unter großen Anstrengungen etwas herauszuheben. Einen Fisch vielleicht? Ich sehe mir das mal genauer an.

vertreiben. Der mächtige Sog der Kreatur hat mich tief unter die Wasseroberfläche gezogen, nur mit Mühe konnte ich gegen die Strömung ankämpfen und mich schließlich ans Ufer retten. Mir ist schon wieder schwindlig. Irgendetwas geschieht mit mir ...

21:13 UHR

Ich bin gerade aufgewacht. Um mich herum ist es dunkel. Ein Gewitter zieht auf. Ich höre den Donner in der Ferne, spüre den aufkommenden Wind auf meiner Haut. Wie lange lag ich hier? Ich fühle mich schwach, aber ich muss

weiter und Ashley suchen. Ich kann kaum die Hand vor Augen sehen. Blitze erhellen für Sekunden die Nacht, weisen mir den Weg. In der Ferne leuchten die Fackeln der Dorfbewohner. Sie sind hinter mir her!



MORDEN MIT KÖPFCHEN

NUR NICHT DAS HIRN VERLIEREN

Auch in »Resident Evil 4« wird wieder gerätselt, geschoben und kombiniert, dass es nur so eine Freude ist. Im Vergleich zu den Vorgängern ist die Knobel-Dichte allerdings leicht zurückgefahren worden. Trotzdem bietet »Resident Evil 4« ein paar Gelegenheiten, bei denen das Köpfchen rauchen darf. Einige Beispiele:

Puzzeln mit der Pforte

Damit sich die Pforten zum Haus des Village-Chiefs öffnen, muss man dort das Logo des Clan der Los Illuminados korrekt platzieren. Das sollte mit zwei Aktionen locker von der Hand gehen. Okay, zugeben, wir haben dafür länger gebraucht ...

Grübeln zwischen Gräbern

Was haben die Logos auf dem Sockel mitten im Friedhof zu bedeuten? Gute Frage! Die Antwort liefern Grabsteine mit dazu passenden Symbolen. Wie sie einander richtig zugeordnet werden, das klärt ein bisschen Recherche auf dem Friedhof.

Kopfnuss in der Kirche

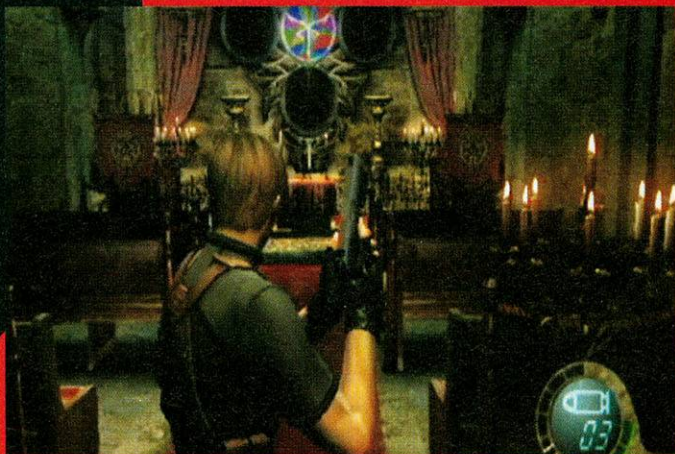
Um Ashley das Leben zu retten, ist es notwendig, drei Symbole korrekt anzuordnen – sie müssen dem Bildnis in der Kirche entsprechen. Ein bisschen drehen und sortieren, schon hat sich die Sache.



19:59 UHR

Großer Gott, was war denn das!? Ich bin gerade auf den See gerudert, als sich unter mir plötzlich ein riesiger Schatten auftat. Ein gigantischer Salamander hatte sich im Anker verhakht und zog mich weit ins offene Wasser hinaus. Seine riesige Schwanzflosse hätte mir beinahe das Boot in Stücke geschlagen, doch ich ließ nicht locker und konnte das Biest letztlich mit meiner Harpune

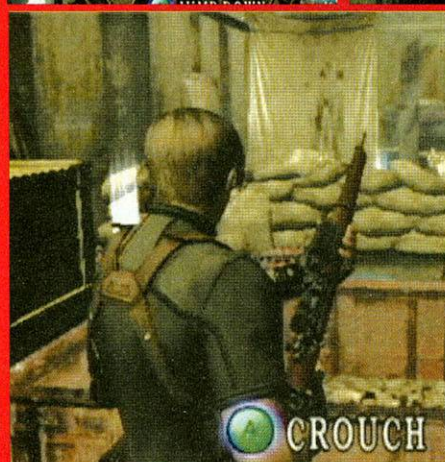
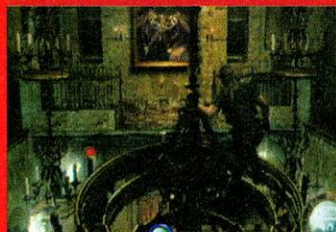




SCHAURIG-SCHÖN!

NIE WAR DAS GRAUEN HÜBSCHER ANZUSEHEN

Die revolutionäre Grafik-Engine hext mit beängstigender Leichtigkeit Landschaften auf den Bildschirm, die einem den Atem stocken lassen. Egal, ob düstere Höhlen, verlassene Friedhöfe oder der jetzt schon berühmte Horror-Wald: Jede Szenerie ist bis ins Kleinste ausgearbeitet und erschlägt mit Details, die den Schrecken beängstigend realistisch machen: Knarrende Äste, wabernder Nebel und nicht zuletzt die Furcht erregenden Dorfbewohner machen den Horror perfekt. Mit drohenden Gesten, hasserfüllten Fratzen und der gerissenen KI aller Zeiten sind sie die grausigen Stars des Spektakels und sorgen mit ihren ausgefeilten Gruppenfinten für stundenlange Gänsehaut. Der Engine ist so viel Feindgewusel völlig egal. Anstandslos werden die anfallenden Datenmengen verarbeitet, nicht mal die kolossalen Endgegner bringen sie aus dem Gleichgewicht. Wenn El Giganté über den Bildschirm Holz, stört kein Ruckeln, keine Frame-Einbrüche, rein gar nichts! Das ist kein Programmierkönnen mehr, das ist Kunst. Capcom, ihr seid phänomenal!



CROUCH

21:43 UHR

Diese Teufel! Sie haben mich in eine Falle getrieben und mir dann ein riesiges Geschöpf auf den Hals gehetzt! Dieses Biest übersteigt alles, was sich der menschliche Verstand vorstellen kann. Mit Fäusten wie Stahlträgern stampfte es metertiefe Löcher in den Boden, riss ganze Baumstämme aus, um sie nach mir zu werfen. Der Kampf war lange aussichtslos, doch mit tatkräftiger Unterstützung ließ sich Goliath nach langem Ringen endlich zu Boden schicken. Lange werde ich jedoch keine Ruhe haben. Schon huschen wieder die ersten Bewohner durch die Nacht. Ich höre ihre Stimmen, überall. Sie lauern mir auf, jederzeit bereit anzugreifen. In meiner Panik habe ich mich in eine Hütte geflüchtet. Eine Leiter führt nach unten in bodenlose Dunkelheit. Ich habe keine andere Wahl. Ich muss hinunter.

22:06 UHR

Ich befinde mich hier in einem unterirdischen Höhlensystem. Zahllose Tunnel verzweigen sich

ins Nichts. Die Gewölbe sind voll von bizarren Steininformationen. In der Ferne erkenne ich eine Lagune, die sich in der Dunkelheit verläuft. Ob das Gewölbe wohl bewohnt ist? Am Ufer liegt ein Boot. Man ist auf meinen Besuch vorbereitet. Ich muss über das Gewässer. Weiß Gott, wo es mich hinführt ...

22:13 UHR

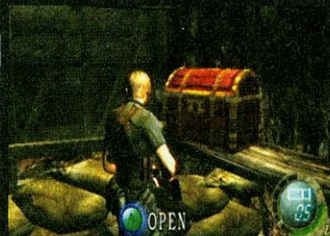
Ich bin scheinbar im Lagerraum eines Waffenhändlers gelandet. Die Regale sind voll mit diversen Kisten und Kartons. In einer Truhe habe ich den Schlüssel zur Kirche gefunden. Harrigan ist überzeugt davon, dass man Ashley dort versteckt hält. Bald wird sich zeigen, ob sie noch am Leben ist oder meine Mission umsonst war.

23:07 UHR

Hier ist alles ruhig. Viel zu ruhig. Ich höre nur meine eigenen Schritte, wie sie die Gänge entlanghallen. Meterweit. Das Licht von Tausenden von Kerzen wirft ein beunruhigendes Gewirr von Schatten über die Korridore. Irgendetwas lauert mir auf. Ich fühle die Blicke,



»ER IST DER MANN AUF DEN ZAHNLOSEN BILDERN IN DER VILLA, ER IST DER DRAHTZIEHER HINTER DIESER GOTTLOSEN VERSCHWÖRUNG. DIESE BESTIE!«



Die Mönche haben unchristliches vor ...



Kisten voller Schätze. So gehört sich das!

wie sie mich durchbohren, wie sie jede Bewegung von mir studieren und in der Dunkelheit einen Hinterhalt planen. Ich scheine meinem Ziel recht nahe zu sein. Über mir befindet sich eine riesige Tür. Ich werde mich wohl über die Kronleuchter schwingen müssen.

23:39 UHR

Ich habe Ashley gefunden! Und Lord Sadler noch dazu. Er ist der Mann auf den Zahnlosen Bildern in der Villa, er ist der Drahtzieher hinter dieser gottlosen Verschwörung. Diese Bestie! In allen



Hüpf, ich fang dich schon!



Durch die bewegliche Kamera wirkt »Resident Evil 4« viel dynamischer als die Vorgängerspiele



Details hat er uns in seinen teuflischen Plan eingeweiht. Warum? Denkt er, wir verlassen diesen verfluchten Ort nicht mehr lebend? Meint er, dass wir längst zu den Illuminados gehören? Ist das der Grund? Ich wehre mich mit jeder Faser meines Körpers dagegen! Ich habe Hannigan kontaktiert, sie schickt einen Hub-schrauber los. Aber ich muss auf Ashley aufpassen. Die Bewohner werden sie nicht kampfflos aufgeben.

00:08 UHR

Die Flucht gestaltet sich schwieriger als ursprünglich angenommen. Aus allen Nischen kommen Mönche gekrochen, einige ihrer Gesichter sind entsetzlich entstellt. Wie von Sinnen fallen sie über uns her. Beinahe hätten sie Ashley von mir fortgerissen. Ich konnte sie nur mit Waffengewalt von Schlimmerem abhalten. Jetzt sind wir im Freien. Man attackiert uns mit Feuerbällen, die über unsere Köpfe hinwegzischen. Ich hoffe, wir schaffen es noch rechtzeitig. Ich höre die Dorfbewohner kommen. Jetzt haben wir den gesamten Ort gegen uns. Verdammte Höllenbrut!

MATTHIAS LAUSMANN



AUF EINEN BLICK

RESIDENT EVIL 4

DER ULTIMATIVE SCHOCKER!



GRAFIK

Bombastische Szenen, geniale Animationen, besten Natureffekte aller Zeiten.



SOUND

Verstörende Geräusche und Ambientmusik in Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Survival-Horror in Reinstform. Grusliger als alle 14 Ableger zusammen.



SPIELSPASS

Knapp 20 Stunden der intensivste Horror-Trip der Videospiegelgeschichte.



BESONDERHEIT

Capcom hat das Genre des Survival-Horror praktisch neu erfunden.

ALTERNATIVE

Zwar ein Ego-Shooter, aber trotzdem ein ähnlich genialer Mix aus Schocks und Action.



»METROID PRIME 2: ECHOES«

STANDPUNKT

Ich liebe Horror-Games, aber ich liebe auch Tempo – und die »Resident Evil«-Serie war mir bisher zu lahm. Der vierte Teil ist da anders, voller Power und Dynamik. Genau mein Ding. Wow!

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

9.7

PERFEKT GESTYLTER PSYCHO-SCHOCKER, REISST DIE NERVEN IN FETZEN. SENSATIONELL!

Die Action-Etappen sind durch jede Menge Videos verknüpft. Dass die in Echtzeit gerendert sind, mag man kaum glauben: Selten gut gelungene Filme sind das, voller genialer Spezialeffekte, markanter Helden und witziger Sprüche.



CUBE

⊕ **INFORMATION**

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: FREE RADICAL

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1 - 4

SPEICHER: 2 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

⊕ **MERKMALE**

+ MEGA-GRAFIK

+ KOOP-MODUS

+ COOLE ATMOSPHERE

+ VIELSEITIGE WAFFEN

+ KURZE LADEPAUSEN

+ ANGENEHME SCHWIERIGKEIT



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: wumme

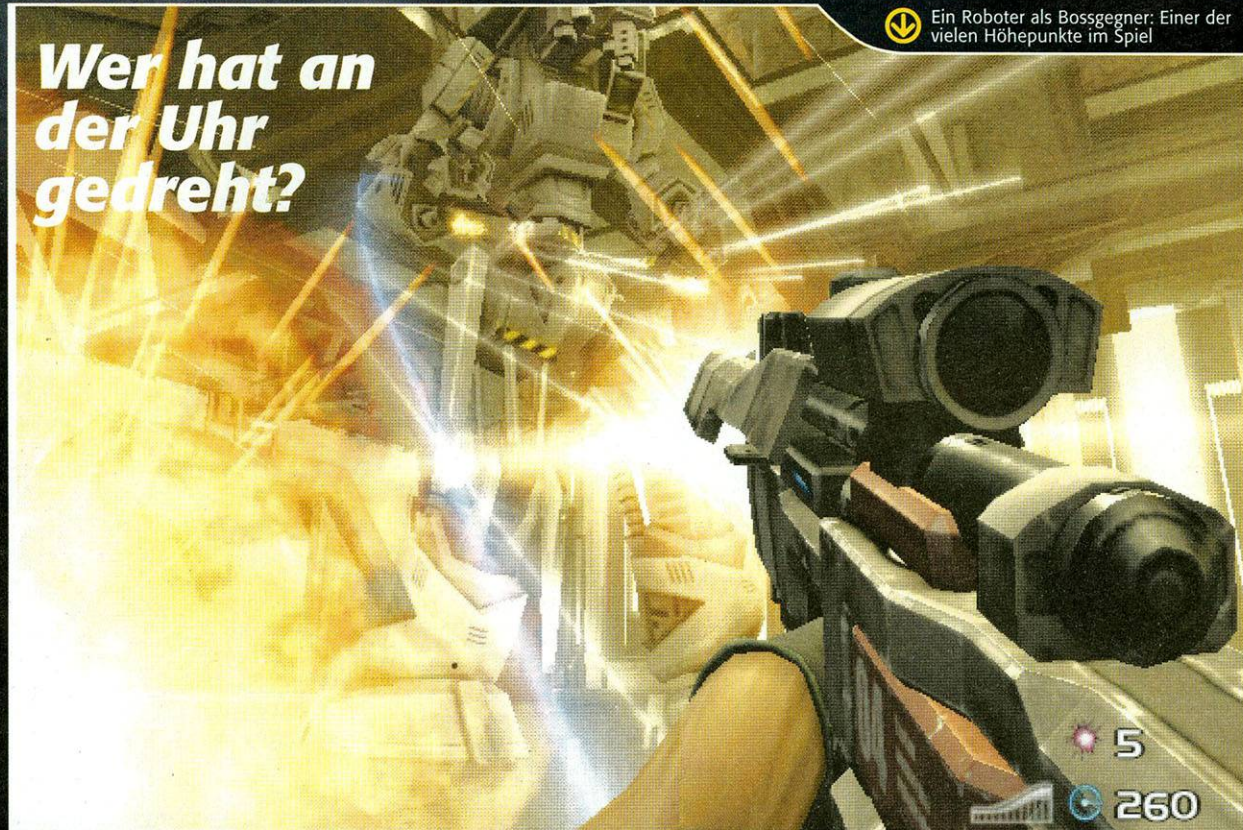


⬇ **Cortez trifft Cortez:** Die Zeitreisen führen recht häufig zu paradoxen Situationen!



⬇ **Ein Roboter als Bossgegner:** Einer der vielen Höhepunkte im Spiel

Wer hat an der Uhr gedreht?



TIMESPLITTERS

Sergeant Cortez hüpfte zum dritten Mal ins Zeitportal und hetzt Aliens durch die Epochen. Feuer frei!

WIR SCHREIBEN

das Jahr 2401. Die so genannten »Timesplitters«, eine Alienrasse, bedrohen die Erde. Mit Hilfe von neun Zeitkristallen soll Sergeant Cortez in verschiedene Epochen reisen, um die Wurzeln allen Übels auszureißen – er soll die »Timesplitters« in der Vergangenheit, in der Gegenwart und in der Zukunft ausrotten. Wie könnte das anders enden als in einem fetzigen Ego-Shooter?

So erzählt's das Spiel in einem sehenswerten und erfreulich langen Intromovie und schmeißt den Spieler

gleich anschließend ins kalte Wasser: Schnitt und Schwenk, wir landen im Jahr 1924, in einem Padelboot direkt vor eine schottischen Insel namens Urnsay. Mit an Bord: ein uriger Schotte. Er erzählt von geheimnisvollen Besitzern und von der bevorstehenden Zurrückeroberung durch die schottische Luftwaffe. Trotz der Gefahr landen die beiden am Strand. Prompt bricht das Chaos aus. Doppeldecker zischen heran, werfen Bomben, Gebäude explodieren, Trümmer regnen vom Himmel, Schüsse peitschen durch die Luft. Einen kurzen Moment der Ruhe nutzt Cortez, um ein paar Meter auf dem schmalen Küstenpfad hinaufzusteigen

»SPRÜCHE, STORY, FIGUREN UND ACTION; DAS ERGIBT IN DER SUMME EINEN SELTEN GUT GELUNGENEN EGO-SHOOTER, WIE MAN IHN NUR SELTEN VOR DIE FLINTE BEKOMMT.«



Der Zug wird heute wohl mit Verspätung ankommen ...



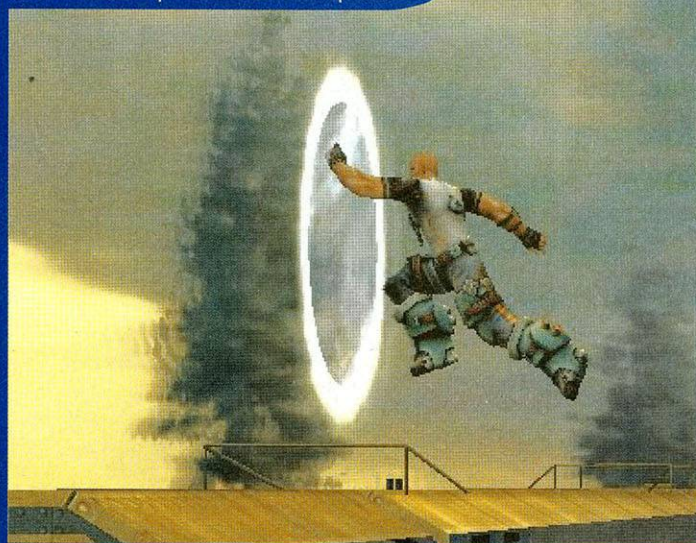
Der Kerl ist Feuer und Flamme für Cortez

LAUTER COOLE IDEEN

WAS DA ALLES GRIN STECKT!

Wo kommen nur all die guten Ideen her? Man muss zum Beispiel gar nicht lange suchen, um in den Kulissen jede Menge Eingreifmöglichkeiten zu entdecken. Du kannst sehr viel öfters als in den beiden vorhergehenden Teilen Geschütztürme bedienen, Fahrzeuge steuern, Feinde herumschleudern und alles Mögliche anzünden. Ein nettes Extra ist Cortez so genannte »Gravitationsuhr«. Mit ihrer Hilfe kann er zum Beispiel Karten der Umgebung abrufen und Objekte auf große Entfernung manipulieren, Schalter bedienen und Feinde durch die Gegend katapultieren. Auf der Nase trägt Cortez noch ein weiteres Extra: seine Brille. Mit ihrer Hilfe kann er Raum-Zeit-Verzerrungen wahrnehmen und dadurch zum Beispiel Gegner orten, die in die Nähe materialisieren. Dieser ganze Klöbim mit Zeitreisen, temporalen Portalen und so weiter führt gelegentlich zu witzigen Szenen; nämlich wenn Cortez auf sich selbst tritt, während er in einem parallelen Zeit-Kontinuum den aktuellen Raum besucht. Die skurrilen Dialoge (»Du bist ich?«) krönen die ohnehin sehr gelungene Eindeutschung. Kaum zu fassen, auf was für abgefahrene Figuren Cortez im Spielverlauf trifft: heiße Blondinen, einen Kasatschok tanzenden Russen, nörgelnde Sicherheitsbots, einen Gingerbread-Man und einen Marshmallow auf Beinen. Wir haben selten einen Ego-Shooter erlebt, bei dem die Flut an Ideen im Spielverlauf eher noch anwächst, als dass sie abebbt.

Dank futuristischer Hightech-Gadgets hüpft Cortez durch ein Zeitportal in eine andere Epoche



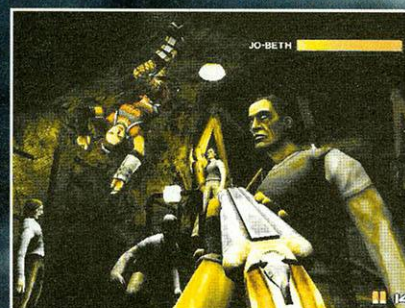
FUTURE PERFECT

und den Wachstand weiter oben auszukundschaften. Ein Blick durchs Zielfernrohr, drei Schüsse, dann sind die Wachen Geschichte.

Seite an Seite mit dem computergesteuerten Schotten setzt man sich weiter ab, sucht in einer Sekunde Deckung und rennt in der nächsten dem Feind vor die Flinte. Cortez kann einige Treffer wegstecken, daher sind solche Harakiri-Aktionen problemlos machbar; auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade spielt sich »Timesplitters: Future Perfect« anspruchsvoll, aber entspannt. Die

Gegner kämpfen fair, Rücksetzpunkte sind in wohl dosierter Abfolge aneinander gereiht.

Der weitere Spielverlauf ist ähnlich vielfältig geprägt. Da stürmt Cortez zum Beispiel durch die Wagons eines Zuges, der durch den mittleren Westen der USA schaukelt. Das Tempo wechselt so häufig, da bleibt kaum Zeit zum Luftholen. Man schleicht durch Passagierabteile, sucht Wege durch chaotisch beladene Güterwagons, kämpft rudelweise Soldaten nieder. Zum Finale hin schwebt ein schwer bewaffneter Hubschrauber



Wer sucht, der findet mit der Zeit jede Menge neckischer Gags und Extras: Denselben Spielablauf beispielsweise im bunten Paintball-Modus oder als flimmernder Schwarzweiß-Film, mit papierdünnen Pappkameraden oder Figuren mit Schrumpfköpfen.



ACTION OHNE ENDE

DIE WICHTIGSTEN SPIEL-MODI

STORY Ein Held, der gefällt



Anders als bei den beiden ersten Teilen aus der »Timesplitters«-Serie verdient der Story-Modus seinen Namen voll und ganz. Es macht jede Menge Spaß, Cortez dabei zu beobachten, wie er Freunden und Feinden begegnet, wie er Timesplitters-Aliens durch wechselnde Zeitepochen hetzt und selbst in der größten Hektik noch treffsichere Sprüche von sich gibt. Die Videoszenen sind mit einem angenehmen Augenzwinkern inszeniert. Wie bei einem guten Film lohnt es sich, das Spiel ein zweites Mal zu genießen und dabei ein bisschen auf den Hintergrund zu achten.

ARCADE-MODUS Kampf den Kumpels



Hinter dem so genannten Arcade-Modus steckt der Mehrspieler-Modus. Was nicht heißen soll, dass Computergegner Pause hätten. Bots stellen sich auf Wunsch gerne als Kanonenfutter zur Verfügung, falls du alleine trainieren willst. Du kannst jede der 14 Herausforderungs-Gattungen einzeln anwählen oder dich in der Liga einem bunten Mix verschiedener Prüfungen stellen – selbstverständlich bei ständig steigendem Schwierigkeitsgrad, wie nicht anders zu erwarten.

HERAUSFORDERUNG One-Night-Stand



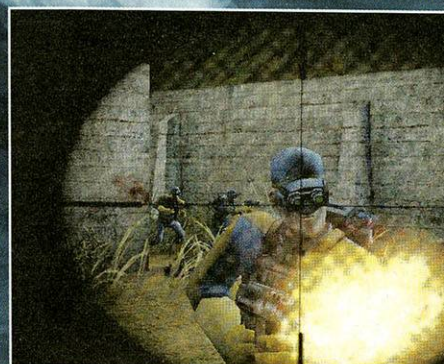
Rein und raus: Unter dem Stichwort »Herausforderung« sind kurze und in sich geschlossene Action-Etappen versammelt, voller Action pur. Die Gegner stürmen Welle für Welle heran, ganz ohne Sinn und Zweck, nur um des Highscores willen. Dabei treibt's einem schnell den Schweiß auf die Stirn, beispielsweise wenn einem in einer Gruselvilla mehr und mehr Geisteraffen ans Leder wollen. Da pumpt nach wenigen Minuten die Angst durchs Blut, so sehr packen einen die düstere Musik und das heisere Krächzen der Biester. Du kannst aber auch die Spuren einer Partie aufräumen und einige Szenen aus älteren »Timesplitters«-Games nachspielen.

MAPMAKER Action für Kreative



Per Karteneditor kannst du dir deine eigenen Herausforderungen basteln. Mit Hilfe vorgefertigter Standardelementen lassen sich eigene Arenen zimmern, Waffen platzieren, Lichtquellen anordnen. Die Bedienung ist etwas mühselig, dafür sind die Möglichkeiten beachtlich. Wer sich einarbeitet, kann Lichter in unterschiedlichen Farben flackern lassen und das Gameplay um automatisierte Abläufe anreichern; innerhalb enger Grenzen ist sogar eine Art Rahmenhandlung machbar.

Der Cube als Chauffeur: ab und zu wird man gefahren, zum Beispiel auf so einem Flakwagen



heran und hält mit Raketen auf den Zug. Was tun? Vielleicht wieder eine Zeitreise? Womöglich wartet in der Zukunft eine Hightech-Kanone darauf, dass sie jemand abholt.

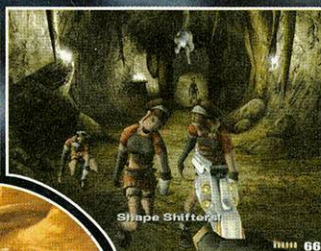
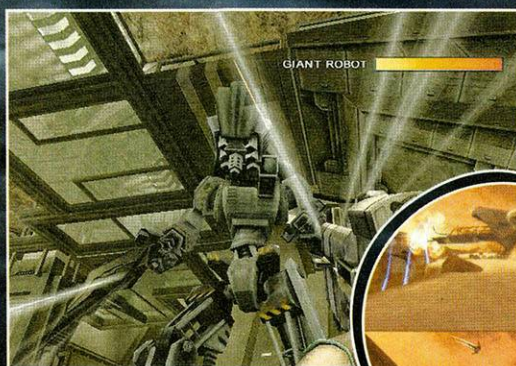
Durch das Element der Zeitreise ergeben sich häufig paradoxe Situationen, die nur mit Köpfchen zu bewältigen sind. Zum Beispiel rennt Cortez gegen eine verschlossene Tür. Waffenlos, ohne Schlüssel, Brechstange oder Sonstiges. Schon nagt der Zahn der Verzweiflung am Spieler: Wie weiterkommen? Dann fliegt einem der rettende Gedanke zu: Könnte man nicht in der Zeit zurückreisen und dort vielleicht den Schlüssel finden? Gesagt, getan: Nach erfolgreicher Suche kehrt man mit dem Schlüssel in der Tasche aus der Vergangenheit in das Jetzt zurück und setzt den Einsatz fort. Hektische Ballereien, Momente der Ruhe, Videoschnipsel und kleinere Kopfnüsse, in einer begeisternden Dosis aneinander gereiht – das hat Schwung, das ist der Grund, warum einen »Timesplitters: Future Perfect« packt und nicht mehr loslässt.

Und was ist mit der Steuerung? Deckung

suchen, nachladen, um sich feuern, das alles geht nach einigen Minuten flüssig von der Hand. Nur anfangs scheint es, als würde der C-Stick zur Bedienung des Blickwinkels übersensibel reagieren. Vor allem, wenn man vorher »Metroid Prime 2« gespielt hat. Aber nach einigen Minuten geht dem Spieler das notwendige Feingefühl in Fleisch und Blut über, und dann klappt's auch mit der automatischen Zielerfassung. Man muss trotzdem noch genug selbst tun, damit sich nach getaner Arbeit diese gewisse Befriedigung einstellt, der Erfolg sei wegen des eigenen Könnens verdient. Prima! Fein auch, dass die vier Steuerungskonfigurationen ziemlich jeden Geschmack abdecken und einem trotzdem die Freiheit bleibt, alle Feuerknöpfe selbst zu belegen.

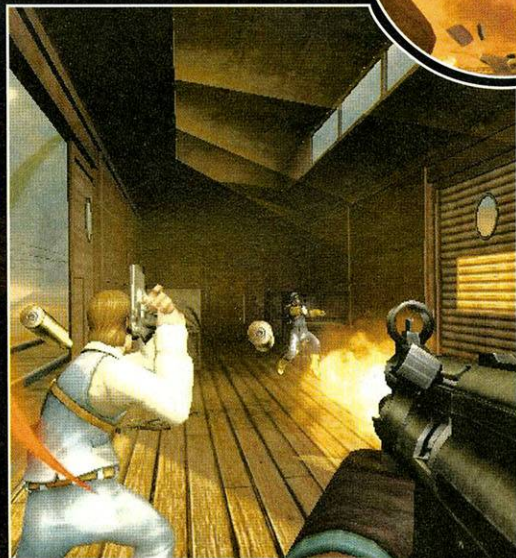
Die Grafik besticht mit schönen Kulissen, flüssigen Animationen und feurigen Spezialeffekten. Einziger Kritikpunkt ist, dass die Bildwiederholrate einbricht, wenn viel los ist auf dem Bildschirm. Das stört nicht allzu sehr, lässt sich aber entschärfen, indem man auf den 60-Hz-Videomodus umschaltet. Die lebendigen

»STELLENWEISE GEHT ES HEFTIG ZUR SACHE. DA PLATZEN SCHÄDEL, HÄNGEN LEICHEN VON DER DECKE UND SO WEITER.«



⌚ **Gestaltwandler!**
Ob die sich auch in Tote verwandeln lassen?

⌚ **Starkes Duo:** Im Koop-Modus kannst du die komplette Kampagne zusammen mit einem Kumpel erleben



⬇ **Der Saurier links ist einer der »Timesplitters«.** Tauchen wie aus dem Nichts auf, die Biester



Häufig kämpft man sich Seite an Seite mit wechselnden Figuren durch die Action

Kulissen gefallen besonders gut. Man kann viele Objekte greifen, benutzen oder auch sinnlos abfackeln und anderweitig zerstören. Und man muss nicht lange suchen, um jede Menge brachiale Waffen zu finden. Schrotflinten, Maschinenkanonen, Raketenwerfer, Zeitbomben, Granaten, was immer das Herz begehrt. Ein bisschen nach links und rechts gucken führt überhaupt zu jeder Menge Entdeckungen. Verlaufen ist aber unmöglich, dazu sind die Wege deutlich zu linear angelegt. Dadurch fühlt sich »Timesplitters: Future Perfect« auch tatsächlich an wie ein Action-Game und nicht etwa wie ein verpacktes Abenteuer.

Die Eindeutigkeit hat sich ein Extralob verdient. Die Stimmen passen prima zu den Figuren, die Sprüche entschärfen das Gameplay an den richtigen Stellen. Wenn einen das Spiel auffordert »Schieß auf alles, was große Zähne hat!« oder zur Rede stellt »Wie grausam bist du? Finde es heraus!«, dann

passiert das immer mit einem Augenzwinkern. Darum nimmt man es auch gerne in Kauf, wenn einen das Spiel nach einem missratenen Mehrspieler-Duell als »Hamster« oder »Pfuscher« einstuft.

Cooler Sprüche, eine nette Story, jede Menge interessante Figuren und Action satt mit einem Schuss Intelligenz; dazu eine überzeugende Steuerung, sehenswerte Grafik und jede Menge Liebe zum Detail – das ergibt in der Summe ein selten gut gelungenes Action-Game, wie man es nur ein- bis zweimal im Jahr vor die Flinte bekommt. Allerdings auch eines, in dem es stellenweise heftig zur Sache geht. Da platzen Schädel, hängen Leichen von der Decke und so weiter. Da passt es gut, dass Free Radical für das Design der Figuren ein bisschen weniger auf Cartoon setzt als in früheren »Timesplitters«-Teilen. Wegen uns könnten die Figuren sogar noch markanter daherkommen.

RICHARD LÖWENSTEIN

CORTEZ UND CO.

DER MEHRSPIELER-MODUS:

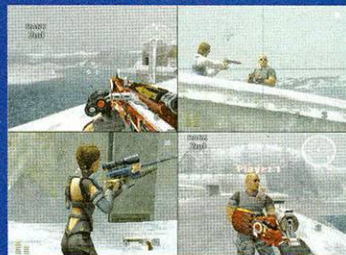
WUNDERTÜTE VOLLER ACTION

Kann es sein, dass dieser Mehrspieler-Modus so ziemlich alles toppt, was wir am Cube je gesehen haben? Was für eine Wundertüte voller Ideen und Action! Du kannst zwischen sage und schreibe 14 verschiedenen Spielvarianten wählen; mit dabei eher genrebliche Herausforderungen, wo sich zum Beispiel beim Deathmatch bis zu vier Spieler gegenseitig einen vor den Latz lasern können. Du hast keine Freunde? Na und, dann spiel gegen Bots! Du kannst sogar bestimmen, ob die Bots männlich oder weiblich sein sollen, ob sie sich tendenziell freundlich oder feindlich verhalten, und vieles mehr.

»Capture-the-Flag« heißt die Variante des altbekannten Flaggenklaus, nur dass man dem Gegner eine Aktenmappe stiehlt. Auch nicht schlecht: »Bagtag«, wo man für jede Sekunde im Besitz eben jener Aktenmappe Punkte gutgeschrieben bekommt. Typisch für den Humor der »Timesplitters«-Macher ist zum Beispiel der Modus »Schrumpfen«, denn dort kann man das Können beziehungsweise die bisherigen Ergebnisse der Gegner aus der Ferne abschätzen anhand der Größe ihrer Spielfigur. Schnelle Reaktion, aber auch ein bisschen taktisches Verständnis sollte mitbringen, wer die so genannte Zonen-Herausforderung gewinnen will; da geht es ein bisschen wie beim »Risiko«-Brettspiel darum, möglichst viele Areale gleichzeitig unter Kontrolle zu halten. Auch sehr hektisch: »Die Eskorte«. Hier muss man sich zu zweit gegen Mitspieler und/oder Bots durchsetzen, einer in der Rolle als VIP, der andere als Bodyguard.

Als Kulissen halten unter anderem der Dschungel von Vietnam, Arenen im Look des computeranimierten »Tron«-Movies, ein karges Mars-Gefängnis und das Blitzlichtgewitter eine Disco her. Alles Arenen, herrlich verzweigt, voller Extras und großartig anzuschauen – was will man mehr? Interessante Figuren natürlich, aber auch daran soll's nicht fehlen. Cortez, alle seiner Helfer, alle seine Gegner stellen sich als Waffenbrüder zur Verfügung. Das ergibt 38 Figuren beim ersten Spielstart und bis zu 150, sobald man sie erst entdeckt hat. »Future Perfect« ist momentan allererste Wahl für gesellige Action-Abende, weit vor »Metroid Prime 2: Echoes« und Co.

⬆ Action für bis zu vier Spieler



AUF EINEN BLICK

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

⌚ EGO-SHOOTER DER EXTRAKLASSE



GRAFIK

Abwechslungsreiche Kulissen, super Effekte. 50/60- und 4:3/16:9-Bild.



SOUND

Wechselnde Musikbegleitung. Mono/Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Viel Action, ein paar Kopfnüsse, jede Menge Gags.



SPIELSPASS

Spannender Einzelspieler-Modus, jede Menge Mehrspieler-Fun.



BESONDERHEIT

Bewährtes Gameplay, mit erweitertem Kampfsystem.

ALTERNATIVE

Ähnlich gelagertes Psycho-Abenteuer desselben Herstellers. Erlebenswert!



»SECOND SIGHT«

**CUBE
STAR
GAME**

STANDPUNKT

Ich stehe ja seit jeher auf den abgefahrenen Humor und die Mehrspieler-Action der »Timesplitters«-Serie. Diesmal begeistert mich auch der Einzelspieler-Modus. Klasse!

MATTHIAS LAUSMANN

TESTNOTE

8-9

HERRLICH ABGEDREHTE ZEITREISE
VOLLER ACTION UND IDEEN.

Wie gehabt: Sobald Joe oder Silvia all ihre VFX-Power verbraucht haben, verwandeln sie sich in normale Menschen, die weder die Uhr manipulieren noch großartig Schläge wegstecken können.



CUBE

INFORMATION

VIEWTIFUL JOE 2

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: CLOVER STUDIOS

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 17 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE ENGLISCH

MERKMALE

+ 7 FETTE LEVEL

+ ÜBER 40 NEUE GEGNER

+ NEUE FAHRZEUGE

+ TAG-TEAM-GAMEPLAY

KEIN MEHRSPIELER-MODUS



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: silvia



Das kommt davon, wenn man zu viele Bohnen isst ...



Superheld im Matrix- Style

Joe zum Zweiten: Schneller, bunter und mit weiblicher Verstärkung unterwegs

ER IST KLEIN,

er ist flink und er ist ganz sicher manchmal auch ein bisschen link; das sagen dem coolen Joe zumindest all jene nach, die es mit ihm zu tun bekommen. Joe hat nur das Problem, dass er der Held in einem äußerst ungewöhnlichen Game ist: Vertikal scrollende Keilereien im cartoon-mäßigen Cel-Shading-Look sind

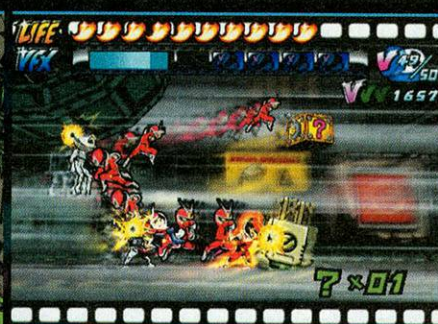
nicht gerade das, was gewöhnlich in den Charts nach oben stürmt – selbst dann nicht, wenn sie vor Tempo, Ideen und Witz nur so strotzen, so wie das erste »Viewtiful Joe«. Unvergessen der brutale Schwierigkeitsgrad, niemals werden wir die fetzigen Schlachten mit dem Heli oder welchem Bossgegner auch immer aus dem Gedächtnis streichen. Ganz klar

ein Höhepunkt am Cube, den nur leider viele verpasst haben.

Erneut lässt sich ein vorlauter Kinofreak namens Joe von den Mächten des Bösen in die Leinwand saugen, um in einer filmischen Parallelwelt reihenweise böse Buben zu vertrimmen. Sieben Oscar-Statuen wurden geraubt, eine solche Untat gehört bestraft. Ein netter Gag

VIEWTIFUL

»SILVIA BAUT SICH BREITBEINIG VOR WACHEN AUF, WACKELT MIT DEM PO UND SCHICKT SIE DAMIT FÜR EINIGE AUGENBLICKE IN EINE ART BEGATTUNGS-STARRE.«



Silvia steckt ein

REPLAY!

UND WIEDER UND WIEDER ...

■ Eine neue VFX-Spezialfähigkeit ist Silvias Zeitlupen-Wiederholung: Auf Kommando spult die Zeit zurück und legt noch mal los.

BLITZ UND DONNER

SILVIA, BLITZGESCHIEITES MÄDCHEN

■ Joe und Silvia haben beide so ihre eigenen Spezialitäten drauf. Silvia – zum Beispiel kann Blitzen widerstehen, von denen Joe geröstet würde.

RECYCLING!

ALTE BEKANNTHE

■ Ein Schwachpunkt des zweiten »Viewtiful Joe« sind die Gegner: Viele von ihnen sehen so aus wie im ersten Teil. Kommt schon, ihr Capcoms, wir wollen neues Fäustefutter!



am Rande: Eine der Statuen ist Captain Blue, den wir schon im ersten »Viewtiful Joe« kennen gelernt haben. Überhaupt unterscheidet sich das Spiel auf den ersten Blick so gut wie nicht von seinem Vorgänger: Dinosümpfe, Lava-Schluchten, Pagodenfronten machen sich als abstrakt gezeichnete Kulissen ziemlich gut; der simple Look sorgt – Hand in Hand mit Explosionen und satten Spezialeffekten – wieder für jede Menge Dynamik. Joe hetzt von links nach rechts über reihenweise Plattformen, kickt

Extracontainer auf und tritt massenweise skurrile Gegner ins Nirwana. Was für seltsame Typen da wieder angewackelt kommen; Wachen mit Atemmasken auf, breit grinsende Kindermädchen, abgedrehte Helikopter und vieles mehr. Eine irre Sammlung, und die Kamera fängt sie selten mit aller Ruhe ein. Dauernd dreht sich das Bild, es rotiert, zoomt rein und raus, so dass sich ständig was tut auf dem Bildschirm.

Aber den genialen Look kennen wir schon aus dem ersten Teil, ebenso wie

den Knalleffekt der so genannten VFX-Kräfte: Sobald Joe bunt markierte Symbole sammelt, füllt sich die VFX-Leiste. Jetzt werden auf Kommando supercoole Extramoves von der Leine gelassen. Dann bleibt zum Beispiel die Uhr fast stehen, die Action schaltet in die Super-Zeitlupe und du kannst präzise beobachten, wie Joe seine Ferse in die Magengrube des Gegners bohrt. VFX-Power sieht richtig klasse aus, aber der Einsatz ist oft auch notwendig, um Geschicklichkeitstests zu meistern. Wenn zum Beispiel vor einem reihenweise Brücken einbrechen, ließe sich das Hindernis mit »normalem«



JOE 2



WER IST HIER DER BOSS?

WARUM HAST DU SO GROSSE ZÄHNE?

Superhelden haben es selten leicht. Irgendwelche Superschurken stellen sich ihnen immer in den Weg. Der erste Bossgegner in diesem Spiel ist ein klassisches Beispiel für seine Spezies: Mehr als bildschirmgroß, glühende Augen, feuriger Atem, das ist Big John Dinosaur Sergeant. Bekämpft wird er ähnlich wie Hulk Davidson im ersten Spiel, denn seine Attacken sind vergleichbar. Du musst seinem Feueratem ausweichen, alle herumfliegenden Extras abgreifen und und und. Also die übliche Bossgegner-Routine, auch bei späteren XXL-Kreaturen. Aber warum nicht? Timing und Herausforderung stimmen, und das Blut kommt schön in Wallung. Passt also.



VFX-Power: Reinzoomen, die Zeit dehnen, durch Extratrefter Bonuspunkte abräumen



DES WAHNSINNS ...

... FETTE BEUTE

Es lohnt sich, eroberte V-Punkte zunächst nicht in neue Fähigkeiten zu investieren. Wer wartet, kann sich nämlich später vom Ersparnis einen dritten Helden kaufen.

1500V
1000V
SOLD OUT
SOLD OUT
SOLD OUT
1000V
BOOMERANG: FOR JOE
Smooth move that lets you use the V-Emblem like a boomerang.
(Hold down the punch button)

Timing niemals überwinden. Umgekehrt kann Joe die Zeit auch beschleunigen und stürmt dann mit Überschallgeschwindigkeit etwa auf Mauern zu und durchbricht sie wie Knäckebrot. Alle paar Etappen kommen neue VFX-Kräfte dazu. Das puscht das Gameplay immer wieder vorwärts.

Der eigentliche Kick am zweiten Teil ist aber die eine wesentliche Neuerung, nämlich die, dass sich Joe seine Heldenrolle mit der frechen Silvia teilt. Sie ist das Girl, welches Joe im ersten Teil aus der filmischen Parallelwelt gerettet hat. Einmal kurz die Feuer-taste antippen, schon blitzt der Bildschirm auf und Joe macht Platz für Silvia – ein Heldenwechsel, so schnell wie beim Tag-Team-Match im »WWE-Wrestling«. Das sieht dann erst mal neckisch aus, wenn Silvia mit den Hüften wackelt und mit zwei Pom-

Poms wedelt. Silvia hat mehr Sexappeal, scheint sonst aber nichts wesentlich anderes drauf zu haben also Joe. Mit der Zeit bilden sich bei ihr aber deutlich anders gelagerte Fähigkeiten heraus. Am wirkungsvollsten ist ganz klar Silvias Liebeskanone, mit der sie Herzen auf weit entfernte Gegner abfeuert. Ist schon sehr cool anzuschauen, wenn sie beim so genannten »Desperado«-Special-Move in die Luft springt, die Zeit anhält, jeden Gegner mit Herzen markiert und dann mehrere zielsuchende Schüsse ablässt. Nett auch die Methode, mit der sie Angreifern für einige Sekunden den Wind aus den Segeln nimmt: Welche andere Videospielheldin baut sich schon breitbeinig vor Wachen auf, wackelt mit dem Po und schickt sie damit für einige Augenblicke in eine Art Begattungs-Starre. Man sieht sich immer wieder mit spannenden Herausforderungen konfrontiert, die entweder nur Joe oder Silvia mit ihren Eigenheiten bewältigen können. Prima Sache, weil man in solchen Momenten nur mit Einsatz von deutlich mehr Köpfchen als im ersten Teil vorwärts kommt.

»DEN GENIALEN LOOK KENNEN WIR SCHON AUS DEM ERSTEN TEIL, EBENSO WIE DEN KNALLEFFEXT DER SO GENANTTEN VFX-KRÄFTE. WAS FÜR SUPERCOOLE EXTRAMOVES!«



↓ Silvias Herzkanone: Liebe mit Zielautomatik



Schade aber, dass dies nur einige der wenigen neuen Facetten im Spielablauf sind. Wirklich faustdicke Überraschungen fehlen. Die meisten Herausforderungen kommen einem bekannt vor, so interessant und packend sie auch sein mögen. Man schwingt sich zum Beispiel ab und zu wieder in ein abgefahrenes Vehikel namens Six-Machine, und das verwandelt sich je nach Situation wie eine Transformers-Figur. Dann ballert man sich beispielsweise im U-Boot durch Schwärme schlecht gelaunter Roboterfische. Dass einige neue Fahrzeuge zum Einsatz kommen, hat was, aber so richtig neu ist das halt nicht. Wer mit Viewtiful Joe das erste Mal Bekanntschaft schließt, wird die Gegnerformationen als abwechslungsreich und vielschichtig ins Herz schließen. Wer indes den ersten Teil kennt, dem werden vor allem die Angriffsmuster der Bossgegner bekannt vorkommen. Immerhin sind die vielen kleinen und großen Kreaturen über den gesamten Spielablauf spürbar abwechslungsreicher hintereinander gestaffelt, so dass Langeweile keine Chance hat.

Man hat auch den Eindruck, dass alles fairer vorwärts geht als im Original. Die Steuerung geht sofort in Fleisch und Blut über. Eine kurze Trainingseinheit zu Spielbeginn hilft beim Einstieg. Und Gnade ist für die Gegner diesmal kein Fremdwort. Zwar haut einen »Viewtiful Joe 2« auf der Standardeinstellung wieder einige extrem harte Brocken vor den Controller, aber man darf den Schwierigkeitsgrad auf das so genannte »Kids«-Level herabregeln und so in erträgliche Regionen senken. Kein Grund also, die Zähne im Controller zu versenken; frustrierende Momente nerven sehr viel seltener als im Original, man kann die Effektorgie unbeschwert genießen. Trotzdem hätten wir einen Wunsch an Capcom für die deutsche PAL-Version, die voraussichtlich Anfang April erscheint: Wie wäre es mit einem Zwei-Spieler-Modus? Joe und Silvia gemeinsam in Action, das wäre doch was!

RICHARD LÖWENSTEIN

ZWEI HELDEN ...

... sind besser als einer:
Joe und Silvia im Doppelpack

Dass man jederzeit zwischen Joe und Silvia als Helden hin- und herschalten kann, ist sehr viel mehr als nur ein Gag der Gamedesigner – oft ist der Heldentausch notwendig, um überhaupt vorwärts zu kommen. Vor Feuerwänden muss beispielsweise Joe die Sporen geben, denn mit Überschallgeschwindigkeit rennt er durch Flammen wie nix. Einer seiner weiteren Vorteile ist, dass er Projektile des Gegners per Fausthieb frontal zurückschleudern kann. Beides hat Silvia so nicht drauf. Dafür nimmt sie mit ihrer Laserpistole weiter entfernte Gegner aufs Korn. Die Reichweite von Joes Fäusten wäre an vielen solchen Stellen am Ende. Durch schnelle Heldenwechsel können erfahrene Spieler also Combos aneinander reihen, die sonst abbrechen würden.



↓ Flotter Zweier: Joe und Silvia teilen sich die Heldenrolle



AUF EINEN BLICK

VIEWTIFUL JOE 2

⊕ FETZIGE UND AUSSERGEWÖHNLICHE ACTION



GRAFIK

Wie ein TV-Cartoon auf Speed: Knallbunt, voller Effekte.



SOUND

Orgie an Soundeffekten und Musikkram in Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Von Beginn an ganz schön hart.



SPIELSPANN

Voller Extras und entdeckenswerter Kleinigkeiten.



BESONDERHEIT

Vergleichbar mit dem Vorgänger: rennen, hüpfen, kicken.

ALTERNATIVE

Sieht erstaunlich ähnlich aus, fetzt ähnlich gut rein.



»ALIEN HOMINID«

CUBE
STAR
GAME

STANDPUNKT

Ich hatte ein Déjà-vu beim ersten Reinspielen: Ist das jetzt der erste oder zweite Teil? Aber nach einigen Stunden intensivem Spiel wird klar, wo die Unterschiede wirklich liegen. Ein großartiger Spaß!

SEBASTIAN WEIDENBECK

TESTNOTE

8.7

KLASSE ACTION MIT
PIFF UND JOE.



MARIO PARTY

Ein Partyspiel mit Mikrofon-Power? Das ist ja mal was ganz Neues!

Brüllen & siegen!



Bananenshake: In Donkey Kongs Palmenwald werden Südfrüchte geerntet

CUBE

INFORMATION

MARIO PARTY 6

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: HUDSON

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1 - 4

SPICHER: 5 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE

MERKMALE

+ SCHICKE GRAFIK

+ MINISPIELE OHNE ENDE

+ MIKRO LIEGT BEI

- ALLEIN EHER ÖDE



ENDLICH IST

es wieder so weit. Gegner übers Spielbrett jagen, verborgene Sterne sammeln, Minispiele meistern und auf gute Würfelsergebnisse hoffen: »Mario Party« geht in die sechste Runde. Der Brettspielspaß für bis zu vier Spieler war schon immer gut für lange Daddelnächte mit Freunden, die bei knackigen

Minigame-Auseinandersetzungen Spielspaß pur suchen. Wie in jedem Teil, so geht's auch dieses Mal nur um das eine: Mit ausgewürfelten Zügen bewegen sich die Spieler über 3D-Spielbretter, um Sterne und Münzen zu sammeln. Das Ziel: Wer am Schluss des Spiels die meisten Sterne gesammelt hat, der gewinnt. Das hört sich erst mal nicht so spannend an, doch natürlich hat die Geschichte noch einen Clou. Haben alle Spieler gewürfelt und gezogen, gibt's ein

witziges Minigame. Hier treten dann entweder aller vier Spieler gegeneinander an, bekämpfen sich als Zweier-Teams oder vertrimmen zu dritt einen Solo-Spieler. Dadurch muss man oft mit seinem direkten Konkurrenten zusammenarbeiten oder hat als Anfänger die Chance, im Dreier-Team Punkte zu sammeln.

Ganze 75 Minigames, darunter Wettrennen, Ruderregatten, Skiabfahrten, Rasenmäher-Wettkämpfe, Hochseeschlachten und sogar Jump'n'Run-Herausforderungen gilt es zu bestehen. Wildes Knopfgehämmer, Panikgefühle und fluchende Verlierer sind da garantiert – und das macht wirklich Spaß. Zumal die Grafik kräftig aufpoliert wurde, wodurch das Spiel gleich um Klassen besser wirkt. Die hübsch gestalteten Spielbretter – wie der verwunschene Pilztempel, ein verträumter Dschungel oder das stählerne Fabriklevel – bieten genug Abwechslung. Und wer die Augen offen hält, der findet zwischendurch auch Item-Shops, in denen mit eingesammelten Münzen Powerups wie Pilze oder Extrawürfel gekauft werden können. Letztere bieten etwa die

Chance auf einen zusätzlichen Wurf, während die Pilze zum Beispiel einen Charakter vergrößern können. Bewegt sich solch ein Riesen-Toad über das Spielfeld und zermatscht seine Feinde, so sieht das einfach gut aus, da auch die Animationen der Figuren wirklich gelungen sind. Zur Wahl stehen Mario, Wario, Luigi, Waluigi, Toad, Yoshi, Boo und und und ... Leider passt die nervige Kirmes-Musik nicht zu der netten Atmosphäre. Da dreht man den Fernseher gern mal leise, um seine malträtierten Ohren zu schonen.

Aber diesmal haben sich Nintendo und Hudson noch etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Denn dem Spiel liegt nicht umsonst ein formschönes Mikro bei. In einem speziellen Spiel-Modus, dem »Mikrofon-Mode«, steuert immer wechselweise ein Spieler seinen Charakter nicht wie üblich mit dem Pad, sondern per Stimmeingabe! Die andern drei greifen sich dann das Pad und versuchen den Schreihsals eins auszuwischen. Mit Schlüsselwörtern wie »Schild« oder »Lauf« bestimmt dieser Spieler dann seine Aktionen. Wenn drei Spieler mit Ballkanonen hinter dem Ein-



„GANZE 75 MINIGAMES, DARUNTER RUDERREGATTEN, SKIABFAHRTEN, RASENMÄHER-WETTKÄMPFE, HOCHSEESCHLACHTEN UND JUMP'N'RUN-HERAUSFORDERUNGEN GILT ES ZU BESTEHEN.“

6

SCHREIEN!

GEWINNEN!

Dieses hübsche Mikro liegt dem Spiel bei. Durch Sprachsteuerung werden einige Minigames gesteuert: Man ruft zum Beispiel »Schild« oder »Spring«, schon reagiert die Figur entsprechend. Witzig!



Der Lohn der Mühen: ein leuchtender Stern



Volle Breitseite: Sogar Seeschlachten können ausgefochten werden

zelgänger her sind und auf ihn einballern, während der mit Panik in der Stimme »Schild, Schild, verdammte Schei...«, bitte nimm doch das Schild hoch!« schreit, dann macht das nicht nur mächtig viel Spaß, sondern sorgt für Lachanfalle und Tränen in den Augen. Allerdings ist es ziemlich wichtig, auf die Aussprache der Schlüsselwörter zu achten, sonst passiert nämlich gar nichts. Aber mit ein bisschen Übung geht das Ganze schnell ins Blut über. Die Sprachsteuerung funktioniert natürlich auch gegen Computergegner, macht da aber nur halb so viel Spaß, weil einfach das Gemeinschaftsgefühl fehlt.

Neu ist auch ein Tag- und Nachtwechsel auf den Spielbrettern. Dabei wird es nachts nicht nur dunkel, sondern es erscheinen Abkürzungen, Fallen, die den Spieler eine Runde lähmen, oder Kampffelder. Werden Letztere betreten, kann der Daddler einen anderen Spieler zum Duell fordern. Wer dann das anschließende Minigame gewinnt, erhält alle Sterne und Münzen des Gegners. Das wurmt den Verlierer zwar gewaltig, gibt dem Gewinner aber die Chance, auch kurz vor

Spielende das Ruder noch einmal herumzureißen. Das sorgt für noch mehr Action. All diese Extras findet man auch im Singleplayer-Modus, der willkommene Brettspielstimmung bietet, wenn mal keine Kumpels zur Hand sind. Hier tritt der Spieler gegen bis zu drei Computergegner an. Mit gewonnenen Sternen lassen sich neue Spielbretter und Minigames freischalten und sogar versteckte Charaktere wie das Pilzweibchen Toadette warten auf fleißige Daddler. Selbstverständlich können die Minigames auch separat gespielt werden, sobald sie einmal auf dem Brett absolviert wurden.

Einziges Manko des Spiels ist die Tatsache, dass es alleine einfach nicht halb so viel Spaß macht wie in einer fröhlichen Runde. Sind einmal alle Extra-Level, Minigames und Bonus-Charaktere nach etwa 40 Spielstunden freigespielt, landet das Spiel in der Ecke und wartet auf das nächste Wochenende, wenn der daddelwütige Freundeskreis wieder die Bude stürmt. Dann sorgt »Mario Party 6« erneut für erstklassige Unterhaltung.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

MARIO PARTY 6

ALTES KONZEPT, NEUE PARTY



GRAFIK

Farbenfroh und ein echter Fortschritt zum Vorgänger.



SOUND

Die abgedrehten Melodien gehen bald auf den Geist.



GAMEPLAY

Wie gehabt: unterschiedliche Spielbretter und viele Minigames.



SPIELSPASS

Wird auch noch Jahre später auf Daddel-Partys seinen Dienst tun.



BESONDERHEIT

Sprachsteuerung per Mikro? Das hat was!

ALTERNATIVE

Elf Mehrspieler-Modi und über 200 Minigames sorgen für schier endlosen Spielspaß und Abwechslung.



»WARIO WARE INC.«

STANDPUNKT

Ein netter Titel, der deutlich mehr Spaß als der Vorgänger macht. Der neue Grafik-Look und die Sprachsteuerung peppen das Spiel richtig auf. Party-Alarm!

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

8.2

FEINER PARTYSPISS: SICH IM CHOR DIE KEHLE HEISER SCHREIEN, DA KOMMT STIMMUNG AUF.



CUBE

⊕ INFORMATION

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 3 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE

⊕ MERKMALE

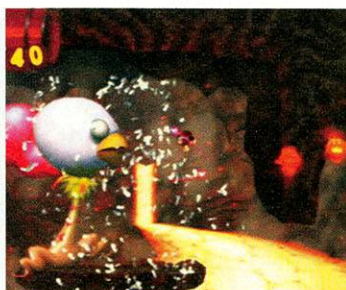
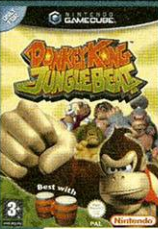
⊕ GENIALE BONGO-IDEE

⊕ WUNDERBARE GRAFIK

⊕ FETZIGES TEMPO

⊖ VIEL ZU KURZ

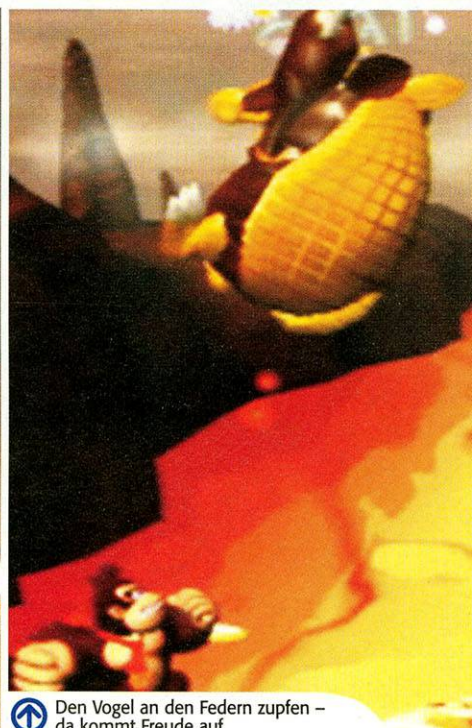
⊖ KEIN MEHRSPIELER-MODUS



Gib dem Affen Zucker



⊕ Der Sieg über den Bossgegner wird mit wildem Gegröle besungen



⊕ Den Vogel an den Federn zupfen – da kommt Freude auf

Abgedrehter Jump'n'Run-Spaß mit Donkey Kong und Bongo-Controller

HURRA, endlich gibt es richtig Dresche im Dschungel: Donkey Kong ist wieder da – diesmal als Held eines Jump'n'Runs mit einer total abgefahrenen Idee! Du kannst nämlich den gewohnten Controller in die Ecke pfeffern, weil Donkey Kong auf Kommandos der Bongotrommeln aus »Donkey Konga« hört. Durch 18 herrlich lebendige Welten kämpft sich der Primat auf seiner Suche nach heiligen Früchten. Die sind von fiesen Dschungelkönigen verschleppt worden, aber wen interessiert's, wir wol-

len Action satt, und die gibt's hier ohne Ende! Die Idee mit dem Bongo-Controller fetzt nämlich voll rein. Mit Schlägen auf die linke Trommel marschiert der Gorilla nach links, ein paar Mal mehr draufhauen, dann spurtet er im Affenzahn los. Dasselbe klappt mit der rechten Bongo, natürlich nach rechts. Werden beide Trommeln gleichzeitig geschlagen, legt Donkey Kong einen saftigen Sprung hin, wobei Länge und Weite von der aktuellen Laufgeschwindigkeit abhängen. Und was tut das Mikrofon im Bongo-Controller? Einmal klatschen, dann krallt sich Donkey Kong an Lianen und schwingt über Schluchten, trommelt Gegner bewusstlos oder legt eine »Klatsch-Grabsch-Attacke« hin und

schnappt sich so zum Beispiel Bonus-Bananen oder weiter entfernte Gegner. Genial, wie einem diese coole Steuerung von der ersten Minute an in Fleisch und Blut übergeht. Und »Junge Beat« legt mit der Zeit noch zu, denn im Spielverlauf kann man mit Comboangriffen, Rückwärtssalto und Sturzlandungen noch jede Menge anstellen. Klar, »Jungle Beat« ist auch mit dem normalen Controller spielbar, aber das macht nur halb so viel Spaß.

Denn dann kommt auch das brutale Tempo nicht so zur Geltung. Selbst Turbo-Sonic wirkt wie eine Spaßbremse, wenn Donkey Kong durch kunterbunte Wälder, Berge und Seen turnt, dabei Riesenfrösche und Echsenwesen vermöbelt



DONKEY KONG JUN

»WAS FÜR EIN FEUERWERK AUS EFFEKTEN, WIRBELNDEN FÄUSTEN, SCHNELLEN GRAFIKZOOMS UND MITREISSENDEN KAMERASCHWENKS!«



und stapelweise Bananen aufklaubt. Je mehr Früchte, desto besser – denn sie sind Energievorrat und Schlüssel ins nächste Level. Außerdem macht die Jagd auf den Highscore unheimlich Spaß: Durch Combos und Multiplikatoren werden Köner mit der Zeit Punkterekorde aufstellen, die in den ersten Stunden unerreichbar scheinen. Das gelingt zum Beispiel, indem man Treffer vermeidet und nie den Boden berührt. Ein weiterer Kick sind die spektakulären Duelle mit Dschungelkönigen der Marke XXL. Auf einen außenstehenden Betrachter wirkt es wie ein Inferno, wenn der Spieler wie ein Derwisch auf die Bongos einhaut und gleichzeitig Donkey Kong am Bildschirm Riesengorillas oder Elefantenherden verdrischt. Was für ein Feuerwerk aus Effekten, wirbelnden Fäusten, schnellen Grafikzooms und mitreißenden Kamera-

schwens! Und gar nicht so einfach zu meistern, denn nur wer die richtige Taktik parat hat, kann bestehen – genau so, wie es sich für ein gutes Jump'n'Run gehört. Zwei Wehrmutstropfen: Die 18 Etappen sind zu kurz geraten, das Finale ist nach zwei bis drei Abenden erreicht. Außerdem fehlt ein Mehrspieler-Modus. Man stelle sich vor, zwei oder gar vier Spieler könnten (am besten an vernetzten Cubes!) gemeinsam eine ganze Affenbande durch den Urwald trommeln – was für ein Spaß wäre das. Nintendo, das muss unbedingt rein in »Jungle Beat 2«! Aber auch so hat sich »Jungle Beat« eine Auszeichnung als »Geheimtipp des Monats« redlich verdient. Tolle Grafik, abgedrehte Steuerung, atemberaubende Geschwindigkeit und alles in einem Spiel – was will man mehr?

SEBASTIAN WEIDENBECK

UNHOLDE IM URWALD

Prügel für den Boss

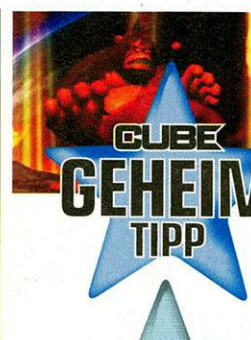
Vier verschiedene Bossgegner-Rassen wollen Donkey Kong das Fell abziehen. Aber wie die Adler, Warzenschweine, Elefanten und Gorillas bezwingen? Nix leichter als das, mit unserer genialen Anleitung »Da bist du platt – Bossgegner k.o. in drei Schlägen«.

Adler: Mit dem Affenkatapult lässt du dich zu dem Bösewicht in die Luft schleudern. Versuche den Kopf des Vogels mit deinen Hieben zu treffen, bis der Scherge benommen ist. Sobald er Sternchen sieht, kannst du den Energieball auf seinem Rücken angreifen. Einfach draufkloppen was das Zeug hält, bis der explodiert. Dann schmiert der Adler ab.

Warzenschweine: Die Bälle, die das Schwein auf dich feuert, musst du einfach mit den Fäusten zurückschmettern. Das wiederholst du so lange, bis das Ungeheuer taumelt. Jetzt ab auf den Rücken und dem Biest so lange den Buckel »massieren«, bis es quiekend zu Boden geht.

Elefanten: Die Rüssel-Rabauken erledigst du am besten, indem du die Kisten der Elefanten mit herumliegenden Ananas-Granaten voll stopfst. Sind genügend Treffer erzielt, erscheint ein großes Herz. Jetzt schleuderst du noch ein paar der explosiven tropischen Früchte auf dieses und der Sieg ist dein.

Affen: Einfach klatschen, um den Schlägen auszuweichen, und dann selbst zulangen, bis der Gegner zu Boden geht. Aber Vorsicht! Im Verlauf des Spiels wird das teuflisch schwer.



CUBE
GEHEIM
TIPP

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

JUMP'N'RUN ACTION MIT BONGO-POWER



GRAFIK

Tolle Grafik, Spitzen-Levels und Gegnerdesign, 50/60-Hz-Video-Modus.



SOUND

Rhythmische Dschungelklänge reißen dich mit.



GAMEPLAY

Spritziges Gameplay, witzige Ideen, coole Herausforderungen.



SPIELESPASS

Leider schon in einer Woche durch. Spaß macht's aber auch danach.



BESONDERHEIT

Donkey Kong per Bongo-Controller: eine Hammerdee. Mehr davon!

ALTERNATIVE

Jump'n'Run, ebenfalls voll gepumpt mit Effekten, Tempo und witzigen Figuren.



»SONIC HEROES«

STANDPUNKT

Ich bin seit dem ersten Probespiel auf der Games Convention ein Riesenfan von diesem Game. Jetzt ist es da und haut mich um. Mir fehlt nur ein Zwei-Spieler-Modus zum Glück.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.5

ATEMBERAUBENDES TEMPO UND ABGEFAHRENE STEUERUNG. MUSS IN DIE SAMMLUNG!

GLE BEAT



CUBE

INFORMATION

MARIO POWER TENNIS

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: CAMELOT

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1 - 4

SPIELER: 3 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE DEUTSCH

MERKMALE

NEUE POWER-MOVES

+ 18 SPIELBARE CHARAKTERE

+ FANTASIEVOLLE MINIGAMES

+ TOLLER PARTY-SPASS

ZU LEICHT

AUF DAUER ETWAS EINTÖNIG



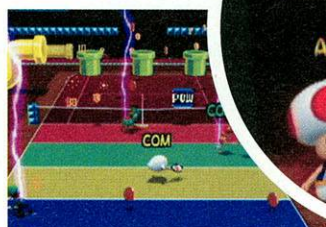
Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: ass



Ass oder Doppelfehler?



⬆ Noch mal mit Gefühl: Luigis Smash im Replay



PILZKOPF ADE!



Der aus »Mario Kart« beliebte Racker Toad ist in »Mario Power Tennis« leider nicht spielbar. Dafür winkt er aus Menüs und zieht als Schiedsrichter den Unmut des Unterlegenen auf sich.

⬇ Geister stören auf dem Luigis-Manson-Court die Konzentration des Spielers



Beim Comeback auf heiligem Rasen schreckt Mario selbst vor brachialer Gewalt nicht zurück

DELFINO PLAZA,

die Sonne brennt herunter. Aufschlag Mario. Es geht um den Turniersieg. Spielstand: 8:7 im alles entscheidenden Tie-Break. Der Klempner trifft den Ball optimal, die Prinzessin kontert jedoch mit einem geschmeidigen Slice und nimmt Tempo aus dem Spiel. Als klassischer Allrounder weiß Mario auf jeden Schlag eine Antwort. Ein Stoppball lockt die Prinzessin ans Netz, nur um sie dann mit einem Lob wieder zur Grundlinie zu treiben. Mario weiß: Er steht kurz vor dem Triumph. Sein Schläger glüht. Zeit, den Power-Hammer auszupacken! Mit einer Riesenwucht saust der Ball der Prinzessin um die Ohren. Spiel, Satz und Sieg Mario!

Eine typische Szene aus »Mario Power Tennis«, in dem es der Klempner nicht immer so leicht hat. Denn nicht nur Mario beherrscht Power-Schläge, auch die Konkurrenz greift tief in die Trickkiste. Bowser fackelt da schon mal den halben Platz ab, und die Prinzessin schickt einen Wind der Herzen durchs Stadium. Leider sind die Spezialschläge die einzig wirkliche Neuerung gegenüber dem hochgelobten N64-Vorgänger. Klar, Tennis bleibt Tennis, die ein oder andere frische Idee hätte man sich

angesichts der langen Entwicklungszeit dennoch gewünscht. Wenig Innovation hat aber auch ihr Gutes: So blieb die Einsteigerfreundlichkeit erhalten. Topspin per A- und Slice mit der B-Taste, die Figur wird mit dem Analogstick gesteuert. Das ist alles, was der Tennislehrer wissen muss. Nach kurzer Eingewöhnungsphase werden die Schläge durch doppelten Tastendruck stärker und man platziert offensive oder defensive Spezialschläge, sobald das Racket zu glühen beginnt. Und für einen Extra-Applaus hechten Luigi, Yoshi und Konsorten per Becker-Rolle nach scheinbar unerreichbaren Bällen und drehen so Spiele noch in letzter Minute um.

Wo im Schaukampf noch Fehler erlaubt sind, werden sie bei Turnieren bitter bestraft. Zumindest je weiter man im Spiel fortschreitet, denn anfangs sind haushohe Satzgewinne noch an der Tagesordnung. Doch dafür sorgen die fantasievollen Tennisplätze für Spannung. Einigen werden die Orte aus »Super Mario Sunshine« oder früheren Abenteuern bekannt vorkommen. Dass es in Luigis Mansion auch auf dem Tennis-court spukt, dürfte keine Überraschung sein. Und auch mit bissigen Krokodilen in Donkey Kongs Dschungel war zu rechnen. Dabei sind die Plagegeister keineswegs reine Dekoration. Die Krokos heften sich an die Fersen der Spieler und verlangsamen deren Bewegungen. Wer sich jetzt keinen defensiven Powershot aufgespart hat, um den Ball auch aus dem



MARIO POWER

»MARIO POWER TENNIS IST FÜR ANHÄNGER DES WEISSEN SPORTS ALLEIN SCHON WEGEN FEHLENDER ALTERNATIVEN DIE ERSTE WAHL. EIN GENIALES GAME IST DAS SPIEL ABER NICHT.«

Feuersbrunst: Bowser setzt zum brenzligen Power-Shot an



hintersten Winkel noch herauszufischen, der guckt schnell in die Röhre. Stellungsspieler werden auf dem Gooper-Blooper-Platz glücklich. Wo der Ball aufkommt, verschieben sich Plattformen und verändern permanent die Form des Courts. Häufige Out-Bälle sind die Folge für Spieler, die ihre Schläge nicht vorausschauend platzieren. Wem das noch nicht genug ist, der vergnügt sich gegen den Computer oder mit bis zu drei menschlichen Mitspielern (auch Doppel-Matches sind möglich) im so genannten Item-Battle. Ähnlich wie in »Mario Kart« sind dort Item-Boxen auf dem Platz verteilt, die bei Beschuss ihre wahre Identität offenbaren. Rote Schildkrötenpanzer kosten den Gegenspieler die Balance, Blitze schrumpfen den Gegner und damit auch seine Schlagkraft. Wer auf Slapstick steht, der wirft eine Bananenschale und freut sich über die saubere Bauchlandung.

Trotz zahlreicher Gimmicks und Spielereien kann auch ganz gewöhnliches Tennis gespielt werden, denn die Power-Shots und die dazugehörigen Animationen sind deaktivierbar. Die Spielfiguren unterscheiden sich nicht nur durch die Spezialschläge, sondern ganz grundlegend in der Spielweise. Die Prinzessin setzt auf Technik, Bulldozer Wario auf rohe Gewalt und Yoshi wieselt mit einem Affenzahn jedem Ball hinterher. Unterschiedlich ist auch die Freude der Protagonisten über den Gewinn von Turnieren. Wario fällt mit seiner Plauze im Überschwang auf den gerade gewonnenen Pokal und zerdepert ihn stilgerecht. Witzige kleine Details, die man von Nintendo erwarten darf. Ebenso wie ein unterhaltsames und leichtgängiges Spiel, und das wird auch geboten. Als Einzelspieler dankt man leider schnell ab, auf Dauer wird zu Herausforderung und Abwechslung wird geboten. Hier hätte mehr Feintuning Wunder gewirkt.

ROBERT HÄUSLER

TENNIS



MINIGAMES

MALSTUNDEN UND BOMBENATTACKEN

Abwechslung vom Tennisalltag bieten die Minigames. Aus insgesamt acht Spielen kann gewählt werden. Dabei kann man viel Spaß haben, wenn man Bowser in seinem Schlosskerker mit Bällen abschießt und nebenbei Bomben und Raketen ausweicht – aber auch leise gähnen, etwa bei der einfallslosen Tennis-Variante von Tic-Tac-Toe. Spieler mit einer künstlerischen Ader bevorzugen die Malstunde und verpassen Mario per Lob oder Smash einen grünen Schnurbart. Im Multiplayer-Modus wird's hier jedoch schnell unübersichtlich. Glückliche Hände sammeln mit dem Tennisschläger Geldmünzen. In einem anderen Minigame beschützt ihr einen Ballon vor den Angriffen fieser Kreaturen. Interessante Ideen, die jedoch nur kurzfristig aus den Tennisstadien locken können.



AUF EINEN BLICK

MARIO POWER TENNIS

MARIO MACHT AUF ALLEN BELÄGEN EINE GUTE FIGUR

- GRAFIK**
Unverwechselbarer, schnörkelloser Mario-Knuddel-Stil.
- SOUND**
Das Tennis-Gestöhne der Protagonisten nervt nach wenigen Stunden.
- GAMEPLAY**
Tennis mit taktischen Feinheiten und auflockernden Minigames.
- SPIELSPASS**
Mit Freunden immer wieder für ein Spielchen gut.
- BESONDERHEIT**
Wenig Neues im Vergleich zum Nintendo-64-Vorgänger.

ALTERNATIVE

Auf dem Gamecube mangelt es an direkter Konkurrenz, deswegen sei sportlichen Mario-Jüngern des Klempners Ausflug auf den Golfplatz empfohlen.

»MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR«

STANDPUNKT

Für mich ist dieses Spiel, vor allem wenn man zum Doppel antritt, der pure Party-Spaß. Ein paar Neuerungen hätten sicher nicht geschadet, ich mag dieses Game aber trotzdem.

SECKIN ÖZDUNDAR

TESTNOTE

8-0

AB ZWEI SPIELERN
TANZT DER YOSHI!



CUBE

INFORMATION

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 04 - 05

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CANADA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1 - 4

SPEICHER: 13 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/

SPRACHE: DEUTSCH

MERKMALE

INNOVATIVER SAISON-MODUS

+ TOLLE PRÄSENTATION

+ VIELE DETAILVERBESSERUNGEN

+ SPASSIGE BONI

NERVIGE BALKEN

KEINE MINIATURÜBERSICHT



ERHÄLTICH 05 UNKLAR ERHÄLTICH



Kick in der Königs-klasse



Die härtere Gangart sieht man erst auf den zweiten Blick



PRAKTISCH ohne jede Vorankündigung zaubert EA Sports ein neues Fußball-Game aus dem Hut. Noch ein Ableger der »FIFA«-Serie, nur mit dem Sticker »Champions League« auf der Packung, brauchen wir das wirklich? Aber hallo! Allein schon das Spitzentreffen der besten Clubs aus den ersten Ligen von Deutschland, England, Frankreich, Italien und Spanien ist für jeden Fußballfan Kick genug.

Davon abgesehen zeigen die Entwickler von EA Sports eine ungewohnte Kreativität. Selten hat man so viele Neuerungen in einem Fußballspiel entdecken können. Die revolutionärste und interessanteste ist sicherlich der missionsbasierte Saison-Modus. Er ist unterteilt in fünf Kapitel

mit je zehn Events. Nach der Wahl des bevorzugten Teams und der Erstellung eines neuen Trainers geht es ab in die Qualifikation für die Champions League. Ist die erreicht, geht es erst richtig los. In den kommenden Missionen gilt es nun die Erwartungen des neuen Club-Präsidenten zu erfüllen. Der fordert beispielsweise die Mannschaftsaufstellung in Freundschaftsspielen zu variieren, die Fitness einzelner Spieler im Training zu steigern oder auf dem Transfermarkt nach neuen Talenten Ausschau zu halten. Auch wenn diese Events sich bald wiederholen: Selten war Fußball für Einzelspieler unterhaltsamer.

Aber damit nicht genug, auch auf dem Platz warten Neuerungen, denn es wurde kräftig am Gameplay gefeilt. Als Erstes fällt auf (auch im leichtesten von vier wählbaren Schwierigkeitsgraden), dass es generell

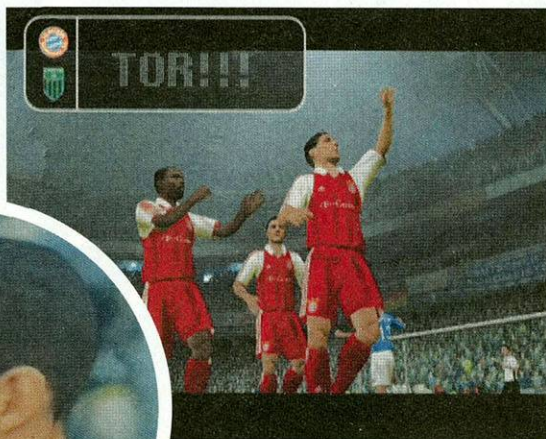
härter zur Sache geht. Die Verteidigung stört frühzeitig, rennt jedem Ball hinterher, und der Keeper zeigt eine Glanzparade nach der anderen. Aber auch die eigenen Spieler reagieren flinker, passen präziser und laufen sich besser frei. Und der Schiedsrichter erkennt jetzt auch »Hand« oder »Vorteil« und greift in der Regel strenger durch. Trotzdem ist er nicht unfehlbar. Manchmal entscheidet er auf Abseits, obwohl Angreifer und Verteidiger auf gleicher Höhe waren, oder er übersieht ein Foul oder eine Schwalbe. Dieser Umstand sorgt für Dramatik wie im richtigen Fußballerleben, da liegen beim Spieler die Nerven blank wie bei den Stadionfans in der Südkurve.

Besonders erfreut hat uns die Generalüberholung der Freistoß- und Ecken-Steuerung. Waren Erfolge aus

Deine Mission:
Werde der unan-
gefochtene
Champion im
europäischen
Fußball

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 - 2005

»WAREN ERFOLGE AUS STANDARDSITUATIONEN BISHER OFT EHER ZUFÄLLIG ODER NUR MIT VIEL ÜBUNG MÖGLICH, SO GIBT ES JETZT MEHR FREIHEITEN.«



Hier jubeln nicht nur die Bayern, sondern alle Stars des europäischen Fußballs



Der freispielbare Beachball hat eine komplett andere Ballphysik



Freistöße gelingen nun viel leichter, auch ohne Spezialisten wie Johan Micoud

Die strahlenden Flutlichter sorgen für die richtige Stadionstimmung



Standardsituationen bisher oft eher zufällig oder nur mit viel Übung möglich, so gibt es jetzt mehr Freiheiten, und trotzdem mangelt es nicht an Präzision. Unter anderem deshalb, weil der Schussbalken nun den idealen Bereich deutlicher signalisiert. Natürlich ist »Saison« nicht die einzige Spielvariante. Es gibt noch »Jetzt spielen«, »Champions League«, »Heim & Auswärts«, »Situation«, »Turnier« und »Training«. Dabei winken Extras wie ein Beachball, unsichtbare Mauern, der spaßige, aber schwer spielbare Ego-Modus oder unzählige Trikots, die allerdings nur in Freundschaftsspielen eingesetzt werden können.

Seine besondere Stärke zeigt »UEFA Champions League 2004 - 2005« bei der Präsentation. Dank offizieller Logos, neuen Kamerafahrten, Bild-im-Bild- und Splitscreen-Einblendungen des Trainers und einer Menge Wiederholungen gelungener Aktionen kommt man dem Vorbild einer TV-Liveübertragung erstaunlich nahe. Auch die Animationen und Stadien sind über jeden Zweifel erhaben. Uns gefallen besonders die Flutlichter, die das ganze Spielfeld und die Tribünen in gleißendes Licht tauchen. Wenn die

Mannschaft das erste Mal in ein tobendes Stadion einmarschiert, die Fans jubeln und die Champions-League-Hymne aus den Lautsprechern schallt, dann kribbelt einem direkt die Gänsehaut, so großartig wirken Grafik und Sound. Auf die dicken schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand, die wohl Cinema-Scope-Feeling vermitteln sollen, hätten wir allerdings gut verzichten können. Lieber hätten wir die Miniaturübersicht wieder gehabt, die leider ganz gestrichen wurde. Ansonsten basiert das Spiel auf der Engine von »FIFA 2005«, und die zaubert wechselweise Sonnenlicht und Regen auf den Fernseher. Das wirkt realistisch, außerdem verdichten die wechselnden Bedingungen die Spieltiefe.

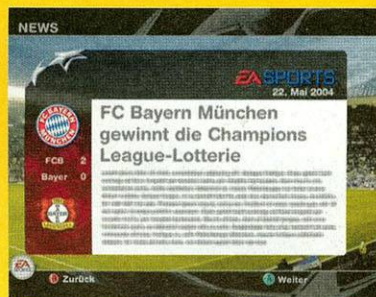
Auch beim Sound gibt es Neuerungen: Im »Talk Radio« melden sich nach jedem Event Zuhörer zu Wort und geben ihre Meinung kund. Abgerundet wird das akustische Geschehen mit Alternative-Sounds von Rock bis Elektro und den mehr oder minder passenden Spiel-Kommentaren. Die so entstehende Atmosphäre ist perfekt.

SECKIN ÖZDÜNDAR

BEFEHLE VOM PRÄSIDIUM

Die Vorgaben des Präsidenten sind vielfältig und oft auch schwer zu erfüllen. Viele Ziele sind zwar kein Muss, bringen aber Extrapunkte und stimmen das Präsidium glücklich.

Dabei muss man mal ein bestimmtes Ergebnis erreichen, ohne Gegentor bleiben, bestimmte Spieler einsetzen, in der zweiten Halbzeit einen Rückstand aufholen – der Vielfalt sind kaum Grenzen gesetzt. Für die Leistungen gibt's dann Punkte und für Fouls oder Gegentore werden wieder welche abgezogen.



Wenn der FC Bayern gewinnt, ist das den Zeitungen eine Meldung wert

AUF EINEN BLICK

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004 - 2005

DAS BESSERE FIFA 2005



GRAFIK

Animationen auf höchstem Niveau, 4:3/16:9- und 50/60 Hz-Video.



SOUND

Kommentare, Effekte und Musik in bester Qualität.



GAMEPLAY

Spannend, anspruchsvoll und motivierend.



SPIELSPANN

Mindestens 25 Stunden allein im Saison-Modus.



BESONDERHEIT

Endlich frischer Wind im Genre.

ALTERNATIVE

Routiniertes Update mit kleinen Detailverbesserungen.



»FIFA FOOTBALL 2005«



STANDPUNKT

»FIFA«, »FIFA Street« und »Champions League«: Kann der Gamecube drei Fußball-Serien vertragen? Warum nicht, so findet jeder den passenden Kick.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.7

ACTION-FUSSBALL MIT BEGEISTERNDEN SAISON-MODUS UND SINNVOLLEN NEUERUNGEN.



Die Stadt gehört dir!

FIFA STREET

CUBE

INFORMATION

FIFA STREET

PUBLISHER: EA SPORTS BIG

HERSTELLER: EA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1 - 4

SPEICHER: 4 BLÖCKE

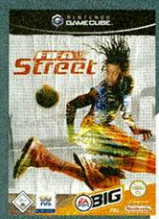
SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE DEUTSCH



10. MÄRZ 05

UNKLAR

8. MÄRZ 05



⬆ Für solche Hackentricks muss man eine Weile üben



⬆ Dribbeltricks zwischen Ronaldo und Beckham

⬇ Mit einem Tattoo wird Superkicker Cubert hart gemacht für die Straße



Zurück zum Ursprung: Fußball-Stars auf der Straße

AUCH

Weltmeister haben klein angefangen: Kaiser Franz in den Straßen des Münchner Stadtteils Giesing, Ronaldo in den brasilianischen Slums. »FIFA Street« führt den Fußball zurück auf die Straße: Hinterhöfe als Rassen, Tonnen als Torpfosten. Die Mannschaft besteht aus drei Feldspielern und einem Torwart. Erst seit kurzem wird dieser urbane Straßenfußball als Wettkampfsport betrieben und hat unter dem Namen »Street Soccer« die Welt erobert.

In zehn Großstädten misst man sich mit den Teams vor Ort. Siege, Tore, Tricks und Combos bringen so »Talents«, die wiederum in Upgrades für den eigenen Kicker investiert werden können. Genügend TCs vorausgesetzt, kann man sein Team mit Topstars verstärken. Dumm nur, dass die so teuer sind. Also sind etliche Kick-Runden nötig, und die werden von Mal zu Mal um ein Vielfaches schwieriger.

Das alles nervt etwas, wenn man jedes Match mehrmals wiederholen muss. Zum Glück ist die Steuerung simpel gehalten. Pässe, Lupfer, Schüs-

se und die Bewegungen gehen locker von der Hand, auch ein Turbo oder das Abschirmen des Balls sind kein Problem. Auf Tastendruck oder mit dem rechten Analogstick lassen sich zudem Übersteiger oder Drehungen bewerkstelligen, wobei jeder Spieler seine ganz individuellen Moves beherrscht. Ganz gewiefte Kicker beziehen zudem die Wände in ihr Spiel mit ein und nutzen die Bande geschickt, um die Verteidigung auszuspielen. Wer seine eigenen Spieler aufwertet, lässt sie flinkere und ausgefallene Tricks lernen, bringt so sein Team dem Sieg näher.

Die Spieler sind mit viel Liebe zum Detail gezeichnet und bewegen sich herrlich lebendig übers Feld. Die teils düsteren und staubigen Hinterhöfe bringen das Straßenfußball-Feeling gut rüber. Zooms und Schnitte in den Wiederholungen sorgen für Dynamik, ein dauerquasselnder DJ gibt einen Spruch nach dem anderen zum Besten. Wenn bei einem Gewaltschuss »Hammer, Alter« aus den Boxen schallt oder Kommentare wie »Krasser Schuss« und »Bo Selecta!« ertönen, fühlt man sich

gleich an einen deutschen Ali-G erinnert. Zwar ist der Ghetto-Slang Geschmackssache, dafür geht der DJ richtig mit.

Der Street Style und der kompromisslose Action-Fußball machen Spaß, keine Frage, aber die geringe Auswahl an Variationen und die sich wiederho-

lenden Aufgaben im »Absolut Street«-Modus sind noch verbesserungswürdig. Dafür können Technik und Steuerung überzeugen, und man kann Teams und Kicker editieren. Besonders mit menschlichen Mitspielern spielt »FIFA Street« sein Spaßpotenzial voll aus.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

FIFA STREET

⬆ UNKOMPLIZIERTER ACTION-KICK



GRAFIK
Hübsche Arenen, lebensechte Animationen, gute Übersicht. 4:3/16:9-Bild.



SOUND
Coole Grooves von Shinjuku Drop und Co., unspektakuläre Sounds.



GAMEPLAY
Unkomplizierter Spielspaß ab dem Anpfiff.



SPIELSPASS
Große Stadt und viele Gegner: da bleibt viel zu tun.



BESONDERHEIT
Action-Kick im Hinterhof: Eigentlich ganz originell.

TESTNOTE

8.3

DIE FUNSPORTVARIANTE VON »FIFA 2005«, OHNE SCHIRI, DAFÜR MIT COOLEN MOVES UND FLÜSSIGEM GAMEPLAY.



CUBE

INFORMATION

NBA STREET V3

PUBLISHER: EA SPORTS BIG

HERSTELLER: EA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1 - 4

SPEICHER: 6 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHE ENGLISCH



17. FEB. 05



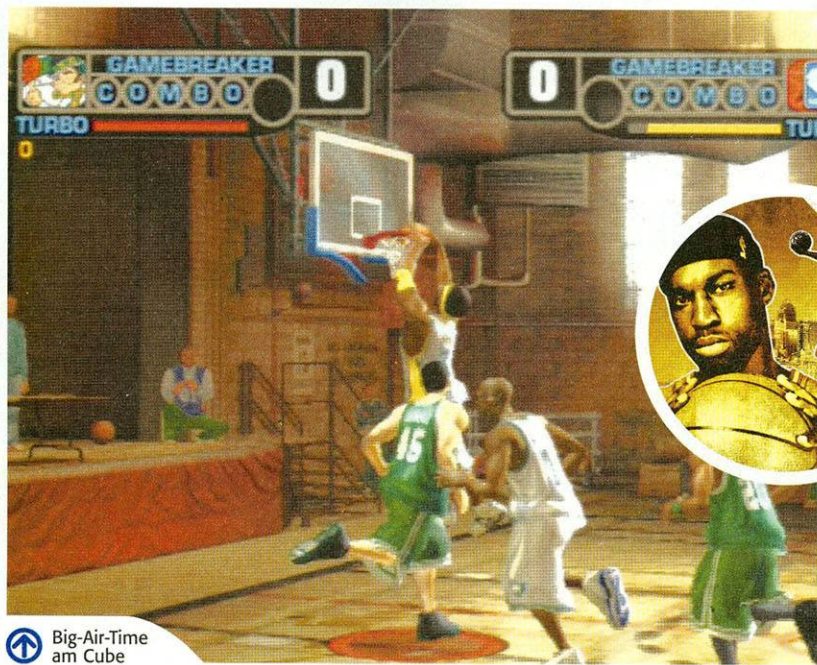
UNKLAR



8. FEB. 05



NBA STREET V3



Ein hübscher Anblick aus jeder Perspektive

Per Court-Editor bastelst du ein eigenes Revier

Big-Air-Time
am Cube

Dunk dich!

Die Gosse, ein Ball, sechs Player = viel Spaß!

STREETBALL IST

wie Basketball, nur anders; mit Gosse statt Arena, Drei-Mann-Teams und Basisregeln. Der Kick kommt durch das enorme Tempo, durch Monsterdunks, massig Boni und das coole Hip-Hop-Flair. Das ist beim dritten »NBA Street« nicht anders als bei den Vorgängern.

Herzstück ist erneut der Karriere-Modus namens »Street Challenge«: Hier bleiben zehn Wochen Zeit, um sich einen Ruf als topp Streetballer zu erkämpfen. Zehn Wochen voller Einzelspiele, Turniere und Dunk-Contests. Mal bringen ausschließlich Dunks Punkte, mal wird nur bis zum ersten Gamebreaker gespielt. Ständig wechseln die Regeln, das macht die Sache spannend. Außerdem spornt es an, zu beobachten, wie sich das Können des eigenen Streetball-Stars mit der Zeit verbessern, wie sich mit der Zeit gute Leute darum reißen, mit ihm in einem Team spielen zu wollen. Oder mit ihr. Denn die Wahl des Geschlechts ist freigestellt, wie auch das Design des Courts: Per Editor kannst du 50 Courts von Atlanta bis

Washington, von Seattle bis Los Angeles nach Geschmack verschmutzen, färben und so weiter.

Ein bisschen mehr Drumherum hätte der Karriere-Modus aber vertragen können. Kobe Bryant und die anderen NBA-Stars geben sich mit Nebenrollen zufrieden. Hier ein Movie, dort eine Fehde zwischen verschiedenen Teams, das fehlt. Außerdem werden sich Einsteiger eine Street School wünschen, die einem aktiv das Passen, Blocken, Abgabe und so weiter beibringt. Mit etwas Training klappt's aber mit der Steuerung, denn die Tastenkombinationen sind einfach gehalten: »Trickstick« nennt EA Sport die Möglichkeit, per C-Stick locker Dribbelakrobatik zu absolvieren. Acht coole Moves sind auf den Stick programmiert, in Kombination mit den Schaltertasten ist ein Vielfaches möglich.

Einmal im Griff dreht »NBA Street V3« auf. Es klickt ohne Ende, mit Tricks und Dunks die Gamebreaker-Leiste zu füllen. Denn ist die voll, steigt dein Held in einer Art Zeitlupe in die Luft. Wer kann, der staffelt jetzt bis zu vier Moves hintereinander und versenkt

dann den Ball mit viel Blitz- und Lichtzauber. Überhaupt sieht das Spiel blendend aus. Die langen Kerls und Mädels bewegen sich über Plätze, deren schmutziger Look einen angenehmen Kontrast zu den klinisch sauberen Courts anderer Basketball-Simulationen bildet. Klasse, auch wenn die Kamera oft etwas nah heranzoomt und

einem so die Übersicht verhagelt. Dem englischen Kommentator fällt zu jeder Situation ein witziger Spruch oder Reim ein. Beastie Boys, De La Soul und viele weitere Hip-Hop-Acts forcieren das Tempo mit einer guten Mischung aus aktuellen und klassischen Tracks.

RICHARD LÖWENSTEIN

AUF EINEN BLICK

NBA STREET V3

► SPEKTAKULÄRE STREETBALL-ACTION



GRAFIK

Hübsche Arenen, natürliche Animationen.



SOUND

Spitze Hip-Hop-Mucke mit Beastie Boys und Co., Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Unkomplizierte Steuerung, wenn man sie erst kapiert.



SPIELSPASS

Es dauert Wochen, alle Raffinessen kennen zu lernen.



BESONDERHEIT

Bewährte Idee, erfrischend umgesetzt.

CUBE STAR GAME

TESTNOTE

8.5

STREETBALL VOM FEINSTEN.
KLASSE SPAßMACHER, GERADE
ZU VIERT



STREET RACING SYNDICATE

CUBE

INFORMATION

STREET RACING SYNDICATE

PUBLISHER: NAMCO

HERSTELLER: EUTECHNYX

PREIS: 79 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1 - 2

SPEICHER: 11 BLÖCKE

SPRACHE: ENGLISCH

MERKMALE

ÜBER 40 VERSCHIEDENE WAGEN

+ KLASSE EXTRAS

+ RENNEN BEI TAGESLICHT

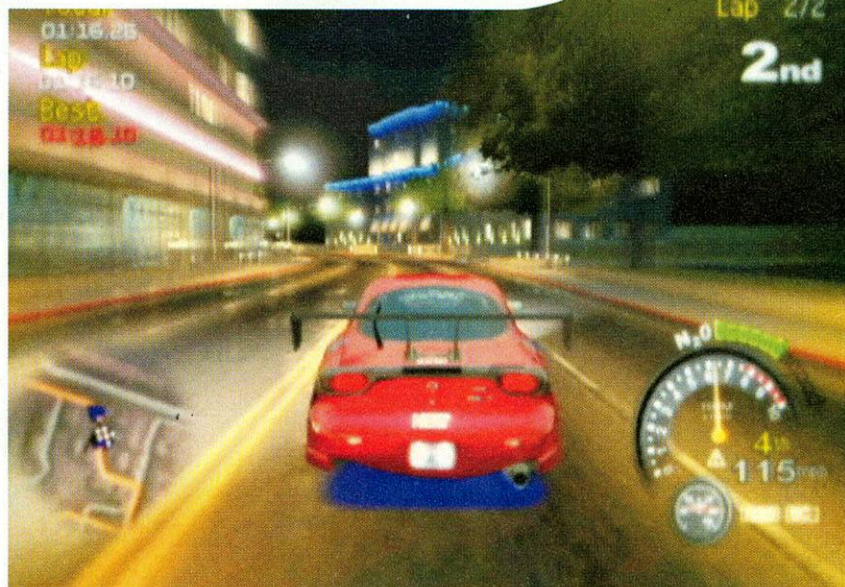
+ ZWEI-SPIELER-MODUS

ETWAS LANGSAM

STRECKEN WIEDERHOLEN SICH



Drück auf die Tube!



Wie »Need for Speed: Underground«, nur mit Cops und Girls

KAUM EIN Genre ist so beliebt wie das gute alte Rennspiel. Entsprechend gibt es wohl kaum ein Entwicklerteam, das nicht schon einmal die eine oder andere Karre auf den virtuellen Asphalt gebracht hat. Der Markt ist kaum mehr überschaubar, die Konkurrenz ist groß. Besonderer Beliebtheit erfreuen sich derzeit wieder einmal die Straßenrennen, und so ist es nicht weiter verwunderlich, dass auf das Erscheinen von »Need for Speed: Underground 2« sofort ein Konkurrenztitel folgt: »Street Racing Syndicate« – zumindest in den USA. Ob und wann das Spiel den Weg nach Deutschland findet, ist noch unklar. Sieht aber ganz so aus, als würde Nintendo selbst dafür sorgen, dass deutschsprachige Cube-Besitzer ab Mai oder Juni auch bei diesem Titel Vollgas geben können.

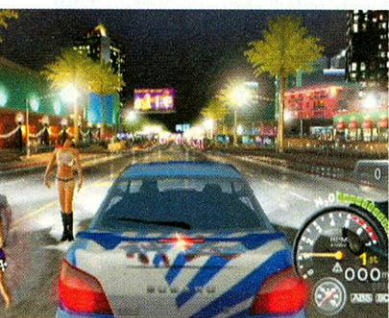
Eine prima Sache, denn mit aufgemotzten und wild lackierten Serienautos

zu illegalen Rennen auf öffentlichen Straßen antreten, das klickt. Bei »SRS« tritt man in verschiedenen Arten von Rennen gegeneinander an – vom dragstermäßigen Geschwindigkeitswettbewerb bis hin zu nächtlichen Straßenrennen inklusive Gegenverkehr. Die Grafik ist astrein, sehr flüssig und liefert ein echtes Gefühl für Geschwindigkeit. Der Sound hat die gleiche Qualität, das satte Grollen der Motoren geht bei entsprechender Lautstärke bis in die Magengrube. Und der Soundtrack liefert eine gute Auswahl mehr oder weniger aktueller Titel und geht echt ins Ohr. Bis hierher unterscheiden sich »SRS« und »NFSU 2« kaum. In einigen Dingen hat »SRS« die Nase vorn; zum Beispiel, weil man auch bei Tag Rennen fahren kann.

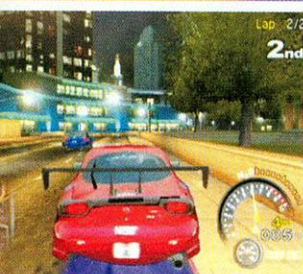
Ein besonderes Highlight ist außerdem, dass man die verschiedenen Rennorte innerhalb einer Stadt selbst anfahren

kann. Wer nicht aufpasst, hat seinen Wagen schon vor dem eigentlichen Rennen verbeult oder seinen Führerschein an die Polizei übergeben. Denn rast man an einer Streife vorbei, hängen einem die Ordnungshüter im Nacken und fetzige Verfolgungsjagden entbrennen. Auch super: Bevor einen das Hin- und Herfahren zwischen verschiedenen Rennen anödet, kann man diesen Teil des Spiels per Knopfdruck überspringen. Ein weiterer Pluspunkt ist, dass die unterschiedlichen Upgrades nicht auf verschiedene Orte verteilt sind. Niemand muss quer durch die ganze Stadt kreuzen, nur um sich einen neuen Spoiler an die Karre zu schrauben. Der ganze Spielablauf ist straffer, man kann sich auf das Wesentliche konzentrieren – nämlich darauf, Rennen zu gewinnen.

Eine weitere Neuerung von eher optischer Natur sorgt schließlich für einen immens erhöhten

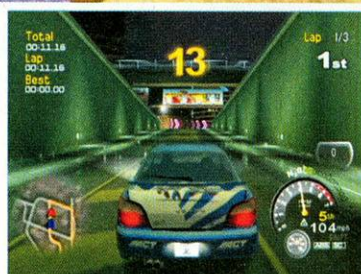


»WER AUF HEISSE ÖFEN UND HEISSE FRAUEN ABFÄHRT, IST BEI STREET RACING SYNDICATE AN DER RICHTIGEN ADRESSE.«



Ein ganz normaler Mittwochabend: Wir geben Vollgas!

Wer Tracy tanzen sehen will, darf jetzt nicht kneifen



Adrenalinspiegel: knapp bekleidete Frauen, 18 an der Zahl. Jede von ihnen stellt den Spieler vor wechselnde Aufgaben, meistens muss er Rennen gegen Vollgas-Idioten gewinnen. Hat man die Herausforderung gelöst, stellt sich das Mädel als persönliches Gridgirl zur Verfügung, komplett mit Tanzeinlage im knappen Outfit. Keine Panik: Der Prozentsatz an nackter Haut hält sich in engen Grenzen, das Spiel bleibt jugendfrei. Trotzdem sind die schönen Frauen eine willkommene Bereicherung für das Genre. In »Street Racing Syndicate« wächst zusammen, was in Katalogen einschlägiger Tuningfirmen längst zusammengehörnt.

Bei »SRS« stimmen aber auch die inneren Werte; vor allem lassen sich die Autos sehr feinfühlig und präzise um die Ecken steuern. Mit etwas Gefummel im Setup hat man sehr schnell die perfekte Einstellung gefunden, um mit Highspeed über sämtliche Strecken zu heizen.

Leider stehen den vielen Pluspunkten eine Hand voll Schwachpunkte gegenüber. So beginnen sich die Strecken schon nach kurzer Zeit ziemlich zu ähneln. Im Mehrspieler-Modus stellt das kein größeres Problem dar – schließlich kann man hier ja zumindest seinen Mitspieler anbrüllen und durch gezielte Tritte von der Strecke bringen, was die Geschichte abwechslungsreicher gestaltet. Aber auch dann fühlt sich das Spiel immer noch einen Tick zu langsam an.

Trotzdem: Wer auf heiße Öfen in Kombination mit heißen Frauen abfährt, liegt bei »Street Racing Syndicate« nicht verkehrt. Zwar hat man es recht schnell durchgespielt, aber es bleibt ja immer die Möglichkeit, die Strecken mit einem anderen Wagen abzufahren oder einfach hübschen Mädchen beim Tanzen zuzusehen. Liebe Leute bei Namco, bitte impft diesem Game noch etwas mehr Tempo ein, und dann ab damit nach Deutschland!

THOMAS PETER

UNTER DER HAUBE ...

... geht der Spaß erst los!

Bei normalen Autos ist man ja im Allgemeinen froh, wenn es keinen Grund gibt die Motorhaube aufzustemmen oder unter die Karre zu kriechen. Und mal ehrlich: auch wenn man als Mann gerne das Gegenteil behauptet, aber die meisten Autofummeleien enden mit mittelschweren Verletzungen und in der Werkstatt.

Nicht so bei »Street Racing Syndicate«. Es gibt so gut wie keine Komponente, die sich nicht austauschen, tunen oder zumindest cool lackieren ließe – und all das ohne die Gefahr, sich beide Hände zu brechen! Das Ergebnis ist klar: Man fährt schneller, steuert einfacher und sieht dabei auch noch besser aus, auch wenn die Tuning- und Lackier-Werkstätten nicht ganz so vielfältig ausgestattet sind wie die in »Need for Speed: Underground 2«. Die Fahrzeugpalette ist ebenfalls etwas kleiner, rund 50 Typen kommen aber trotzdem zusammen. Alles originalgetreue Nachbauten, meistens von japanischen Sportmodellen der Marken Nissan, Mitsubishi oder Mazda. Bei Typenbezeichnungen wie RX-7, RX-8, Supra MR2, Celica, WRX STi oder Skyline GT-R glänzen Kennern die Augen!



AUF EINEN BLICK STREET RACING SYNDICATE

HOCHGEZÜCHTETER RACINGKNALLER



GRAFIK
Bunt, schnell und poppig.



SOUND
Brüllende Motoren und dröhnende Beats.



GAMEPLAY
Actiongeladen, mit einigen neuen Features.



SPIELSPASS
Strecken werden auf Dauer etwas eintönig.



BESONDERHEIT
Wenig Neues, aber gut gemacht.

ALTERNATIVE

Besser als das letzte NFS. Nicht brillant, fetzt aber trotzdem.



»NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2«

STANDPUNKT

Erinnert gewaltig an »Need for Speed: Underground 2«. Das hat Snoop Dogg zu bieten, »SRS« hat 18 heiße Mädels in knappen Klamotten. Ich schaue lieber den Mädels zu, als dass ich Snoop Dogg anhöre.

ROBERT HÄUSLER

TESTNOTE

7.8

STRAFFER SPIELABLAUF, PRIMA STEUERUNG: EIN RENN Spiel, SO WIE ES SEIN SOLL.



CUBE

INFORMATION

LEMONY SNICKET

PUBLISHER: ACTION

HERSTELLER: AMAZE

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPICHER: 17 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHE DEUTSCH



LEMONY SNICKET

Rätselhafte Ereignisse



Nicht nur, dass man ständig im Kreis läuft – man wird auch noch nass dabei!



Mehr Action als hier gibt's nicht

Großartig, wir haben einen Boxhandschuh erfunden. Wow!



Lesenswerte Bücher geben noch lange kein spielenswertes Game ab. Hier ist der Beweis

WENN DU

fröhliche Geschichten liebst, lies nicht weiter. Denn das wirklich rätselhafte an diesem Spiel ist: Wie kann es gelingen, aus einer so erfolgreichen Kindergeschichte (15 Millionen verkaufte Bücher weltweit!) ein so langatmiges Action-Abenteuer zu machen. Worum geht's? In aller Kürze: die Geschwister Sunny, Klaus und Violet Baudelaire verlieren ihre Eltern in einer Feuersbrunst. Als wäre das nicht Schicksalsschlag genug, werden sie dem fiesen Graf Olaf in Obhut gegeben; er will sich aber nur das baudelairesche Vermögen unter den Nagel reißen, und zwar mit allen Mitteln. Die bisher zehn gleichnamigen Kinderbücher machen jede Menge Spaß, und die aktuelle Kinoverfilmung kann sich sehen lassen, nicht zuletzt deshalb, weil Jim Carrey als Graf Olaf herrlich böseartig rüberkommt. Natürlich braucht ein Film sein Konsolenpendant zur Gewinnmaximierung. In diesem Fall ist die Adaption allerdings schief gegangen.

Die Herausforderung erschöpft sich im Prinzip darin, Gegenstände aufzustöbern und zu verschiedenen Erfindungen zu kombinieren. Aufgepeppt wird das

Spiel durch eingestreute Kampf- und diverse Schleichsequenzen, die allesamt am unteren Rand aller denkbaren Schwierigkeitsskalen angesiedelt sind. Wer jetzt sagt »Gegenstände sammeln und durch die Landschaft schleichen, das muss ja noch nicht schlecht sein«, der hat natürlich Recht. Schlecht wird das Ganze erst, wenn es an der Umsetzung hakt. Und das tut es gewaltig.

Denn so geistreich wie etwa in »Luigi's Mansion« spielt sich das alles nicht. Der geknechtete Spieler kann nur die Gegenstände aufnehmen, die für den aktuellen Spielabschnitt benötigt werden. Bei allen anderen lässt einen das Spiel wissen, dass man sie wohl später noch brauchen könnte. Aber wenn dieser Satz zum Hundertsten Male über den Bildschirm flimmert, beginnt das Nervenkostüm bedenklich zu flattern. Wer trotz allem cool bleibt, rennt halt wie ein Bekloppter die Kulissen auf und ab. Aber mal ehrlich: So schön gestaltet sind sie nicht, als dass sich eine stundenlange Sightseeing-Tour lohnen würde. Die traditionellen Rätselparts, die bei anderen

Titeln des Genres für ziemliches Kopferbrechen sorgen können, sind hier nicht der Rede wert. Wenn man es genau nimmt, gibt es gar keine Rätsel in diesem Spiel.

Immerhin sind die Figuren hervorragend animiert, und stellenweise kommt sogar eine unheimliche Atmosphäre auf. Trotz massiver Mängel im Gameplay

will man eben doch wissen, wie es mit den drei Waisen weitergeht. Wäre halt schön gewesen, wenn das Spiel dabei auch erwachsene Menschen beziehungsweise erfahrene Spieler unterhalten könnte. Kann es aber nicht. Nur jüngere Kinder könnten eine Weile Spaß haben.

THOMAS PETER

AUF EINEN BLICK

LEMONY SNICKET: RÄTSELHAFTE EREIGNISSE

RÄTSELHAFT FADES ACTION-ABENTEUER



GRAFIK
Gut animierte Figuren, Leveldesign eintönig.



SOUND
Unheimliche Musik, ganz gute Effekte.



GAMEPLAY
Hin-und-her-Rennen. Immer wieder und wieder.



SPIELSPASS
Kurz. Wäre ohne ständiges Rennen im Kreis noch kürzer.



BESONDERHEIT
Wäre vom Ansatz eine brauchbare Filmadaption. Wäre ...

TESTNOTE

5.9

SIEHT NETT AUS, DÜMPELT
ABER ANSPRUCHSLOS VOR
SICH HIN.



ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT

CUBE

INFORMATION

ANIMANIACS

PUBLISHER: FLASHPOINT

HERSTELLER: ION ENTERTAINMENT

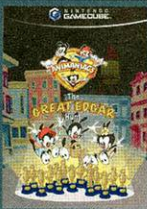
PREIS: 30 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 3 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG, BILD-
TEXTE, SPRACHAUSGABE DEUTSCH



Durchgeknallt
und abgedreht

Aufgepasst, sonst holt sich
Yakko noch einen Zug ...



Jump'n'Run-Spaß im
Geisterwald

Der Rodeoritt auf dem Pony ist
eine der vielen Unteraufgaben



Jump'n'Run-Klamauk mit Warners Cartoon-Chaoten

IM FILM-STUDIO

von Warner Bros. ist die Hölle los! Der Bösewicht Cyril Coupe Deville terrorisiert das Areal und sorgt ständig für Ärger. Aber da hat er die Rechnung ohne die Warner-Brüder Yakko, Wakko und ihre Schwester Dot gemacht. Denn die quirligen Cartoon-Gestalten sehen gar nicht ein, dass sie ihr geliebtes Studio mit jemandem teilen sollen. Also machen sich die drei in einem spritzigen Jump'n'Run auf, um dem üblen Schurken das Handwerk zu legen. Die Aufgabe: Sechs Welten beziehungsweise Filmstudios bewältigen und dort 45 goldene Edgar-Statuen finden.

Ganz schön überdreht kommt dieses Jump'n'Run daher, aber deshalb noch lange nicht anspruchslos. Man kann sich ziemlich frei durch die kunterbunten Welten bewegen, Nuggets gegen Extras eintauschen und neue Aufgaben suchen, wenn einem gerade danach zumute ist. Das führt dann dazu, dass man etwa im Wilden Westen einen Hengst zureitet oder außer Kontrolle geratene Züge bremst, im Gruselwald Geisterkürbisse zurecht stutzt oder à la Indiana Jones durch ver-

schlungene Tempelanlagen schleicht und Spinnen mit dem Hammer plättet.

Die abwechslungsreiche Mischung verbreitet schon deshalb gute Laune, weil die Steuerung sofort in Fleisch und Blut übergeht und weil man in den Kulissen über jede Menge witzige Ideen stolpert: Saugnäpfe zum Beispiel, mit denen vorher unerreichbare Felsplateaus erobert werden, oder man sucht sich die erforderlichen Teile für einen Grasrock zusammen, auf dass ein Regentanz schlecht gelaunte Indianer besänftigen möge. Die vielfältigen Aufgaben treiben einen immer wieder an, mit Leerlauf muss man sich kaum herumplagen.

Die originalgetreue Umsetzung der frechen TV-Cartoons passt dazu wie Bugs zu Bunny, um mal einen Bogen zu den ähnlich anarchistischen »Looney Tunes« zu spannen. Die Animation der Figuren ist für einige Lacher gut, die Musik reißt einen mit ihrem ständig wechselnden Tempo rein ins Geschehen, in den eingestreuten Wortgefechten zwischen Yakko, Wakko, Dot und den Einwohnern der Spielewelt zündet ein Gag nach dem anderen. Die Eindeut-

schung hat sich ein Lob verdient: Die Synchronsprecher klingen genauso überdreht wie im TV-Cartoon. Die Liebe zum Detail findet allerdings ihr Ende, sobald man Ausschau nach wirklich originellen Ideen hält, denn die gibt es hier kaum. Gut, man kann gelegentlich zwischen den drei Helden wechseln. Das hat allerdings kaum Folgen für das

Gameplay, weil Wakko, Yakko und Dot ziemlich vergleichbare Fähigkeiten drauf haben. Durch einen Wechsel der Figur etwa neue Gebiete erschließen zu können, das wäre was gewesen. Aber wir wollen nicht allzu sehr meckern, schließlich fordert Hersteller Flashpoint für den Jump'n'Run-Spaß nur 30 Euro.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT

PEIFFIGES CARTOON-JUMP'N'RUN



GRAFIK

Alles hübsch bunt und nett animiert. Nicht mehr, nicht weniger.



SOUND

Originalmelodien und Synchronsprecher aus der TV-Serie.



GAMEPLAY

Klassisches 3D-Jump'n'Run mit ein paar Ideen und Lachern.



SPIELSPASS

Nichtlineares Gameplay mit einer ganzen Reihe von Geheimnissen.



BESONDERHEIT

Spaßig: Minigames mit Pinky und Brain.

TESTNOTE

7.5

UNTERHALTSAMER ALS ES
DEN ANSCHEIN HAT:
JUMP'N'RUN MIT WITZ UND
TEMPO.



CUBE

INFORMATION

ALIEN HOMINID

PUBLISHER: 03 ENTERTAINMENT

HERSTELLER: THE BEHEMOTH

PREIS: 49 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1 - 2

SPEICHER: 6 BLÖCKE

SPRACHE: ENGLISCH



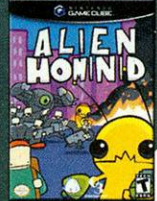
UNKLAR



UNKLAR



ERHÄLTICH



ALIEN HOMINID

Nicht den Kopf verlieren!



Wie gemein der grinsen
kann ...
Die Geier warten schon!



Das Spiel fetzt weit mehr,
als die Screenshots zeigen

Außerirdischer auf Amoktour

DAS KOMMT

davon, wenn man Ersatzteile aus zweiter Hand kauft: Kaum hat das Raumschiff ein paar Lichtjahre auf dem Buckel, schon muss man auf einem zurückgebliebenen Planeten notlanden und hat die Ureinwohner am Hals. So oder so ähnlich muss sich das kleine, knuffige Alien fühlen, das in »Alien Hominid« versucht wieder nach Hause in die Zivilisation zu kommen. Leider hat das FBI etwas dagegen, und so bleibt dem kleinen Außerirdischen nichts weiter übrig, als seine Wumme auszupacken und 16 Level lang alles zu atomisieren, was ihm in die Quere kommt.

Viel mehr ist zum Spielkonzept nicht zu sagen – und trotzdem ist »Alien Hominid« ein Blockbuster. Warum? Zum einen wegen der unglaublich flüssigen, comicartigen und herrlich anarchistischen Grafik. Zwei Dimensionen sind eben doch mehr als genug, wenn man als Team Behemoth den Job machen lässt. Ganz extrem erhöht wird der Spaßfaktor auch durch die vielen kleinen (und großen) Gemeinheiten, die unser kleiner Held aus dem Ärmel zaubert. Er ballert nicht nur um sich wie Rambo, das auch noch mit einer schier unerschöpflichen Zahl an

verschiedenen Waffen – Eisstrahler, Säureblaster und dergleichen. Will man seine Gegner mit Stil erledigen, springt man ihnen in den Rücken, schleudert sie durch die Gegend, beißt ihnen mit einem Haps den Kopf ab oder gräbt Tunnel, in die man ahnungslose FBI-Agenten zieht. Was es bringt, nicht nur wie ein Behämmerter den B-Knopf zu malträtieren, erfährt man am Ende eines jeden Levels: dort wird ein Bonus verteilt. Je cooler die Aktionen, umso höher die Punkte.

Und wem das noch nicht reicht: Der gelbe Bursche fährt so ziemlich alles, was Räder oder Ketten hat. Zu gewöhnlich für den verwöhnten Spieler? Gut, wer wirklich Action will, sollte im zweiten Level den Yeti befreien, aufsitzen und eine Spur der Verwüstung durch das Level ziehen. Leg dich niemals mit kleinen gelben Aliens an – vor allem, wenn sie auf großen weißen Yetis reiten!

Zwei kleinere Nachteile hat das Spiel jedoch. Es kann schon mal vorkommen, dass Projektile vor den kunterbunten Kulissen kaum zu sehen sind. Außerdem übertrifft der Schwierigkeitsgrad sogar jenen des ähnlich gearteten »Viewtiful Joe«. Keine Ahnung, wie man vor allem die

Bossgegner jemals auf Anhieb besiegen sollte, wir konnten das jedenfalls nicht. Es braucht schon einige Anläufe, um im Spiel weiterzukommen. Zu Frustattacken kommt es dabei allerdings kaum. Sich durch die Level zu berserkern macht einfach jede Menge Spaß; da stellt man sich derselben Herausforderungen gerne auch zwei- oder dreimal.

Zusammen mit massenweise Minispielen und einer Vielzahl an versteck-

ten Aufgaben ziehen also schon einige Wochen ins Land, bevor man behaupten kann, man hätte »Alien Hominid« durchgespielt. Fazit: Eine volle Packung Spaß für relativ wenig Geld. Wer das verpasst, der ist selber schuld. Bleibt zu hoffen, dass dieser Actionreißer irgendwann den weiten Weg von den USA nach Deutschland findet.

THOMAS PETER

AUF EINEN BLICK

ALIEN HOMINID

FETZIGE 2D-ACTION



GRAFIK
Poppig, bunt und stylisch.



SOUND
Minimalistisch, aber passend.



GAMEPLAY
16 Level pures Chaos.



SPIELSPASS
Mit allem Drum und Dran einige Wochen.



BESONDERHEIT
Wenig Neues, aber sehr gut verpackt.

**CUBE
STAR
GAME**

TESTNOTE

8.7

ABARTIG SCHWERE ACTION,
ABER GENIAL SPIELBAR.



CUBE

INFORMATION

MOBILE SUIT GUNDAM

PUBLISHER: BANDAI

HERSTELLER: CAPCOM

PREIS: 99 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1 - 4

SPEICHER: 7 BLÖCKE

SPRACHE: JAPANISCH



UNKLAR



ERHÄLTICH



UNKLAR



MOBILE SUIT GUNDAM



↑ Roboterkeile im Erdborbit



- ↑ Der Kerl hat was zu sagen. Aber nur auf Japanisch!
- ↓ Zielen, feuern, ausweichen, wieder zielen: fetz nur zu viert

Gundam vs Zgundam: Roboterkrieg im Weltraum

GIGANTISCHE

Roboter, die sich mit noch gigantischeren Waffen behacken. Das Wohnzimmer bebt, der Bass lässt die Gläser klirren. Zu viert hetzt man sich durch riesige, abwechslungsreiche Arenen. Man spürt förmlich, wie man 60 Tonnen konzentrierte Vernichtung durch die Landschaft steuert. So sollte ein Mechspiel sein. Leider werden wir noch ein Weilchen darauf warten müssen, denn »Mobile Suit Gundam« kommt diesem Ideal nicht wirklich nahe.

Zwar steuert man in der dritten Person einen Haufen konzentrierter Vernichtung durch die Landschaft, zwar tritt man gegen genauso große Haufen Vernichtung an – leider bekommt man davon aber nur sehr wenig mit. Die Figuren steuern sich vom Gefühl her nicht anders, als sich beispielsweise ein »Spongebob Schwammkopf« bewegt. Der dünne Sound trägt auch nicht sonderlich zur missratenen Illusion bei, und die Grafik ist eher ein Fall von gestern. Roboter, Effekte und Farben gehen zwar in Ordnung, nur in den Kulissen gibt es nichts zu sehen. Armselig! Apropos Roboter: Einer der Pluspunkte – zumindest für Fans – ist

die gigantische Zahl an verschiedenen Typen, die man steuern kann. Sie unterscheiden sich in Bewaffnung und weiteren kleinen Gimmicks, hinter jedem steckt sicher eine interessante Geschichte. Um sie alle zu kennen, müsste man allerdings Hardcore-Fan sein oder gut Japanisch sprechen. Dasselbe trifft auch für den Kampagnen-Modus zu, darum hier nur ein paar Worte zu diesem Thema. Man hat die Wahl zwischen drei Seiten: A.E.U.G. (was auch immer das genau heißen mag, es sind auf jeden Fall die Guten), Titans (die Bösen) und Axis (ihrem fiesen Gelächter nach vermutlich auch Fieslinge). Auf einer dieser Seiten spielt man berühmte Schlachten des Gundam-Universums nach. Diese Schlachten schlägt man nicht allein, manchmal erhält man ein paar Roboter zur Unterstützung. Diese haben zwei grundlegende Fehler: Sie sind dümmer als ein Reisewecker und sie lassen sich nicht wegschicken. So manche Mission geht einfach deshalb zum Teufel, weil ein Flügelmann mitten in den dicksten Kugelhagel läuft. In die Kampagne wurde auch ein kleines Rollenspiel-Element mit eingebaut – ein einfaches Punktesystem, mit dem man

seinen Lieblingsmech im Laufe der Zeit aufrüsten kann. Und das war's dann schon.

Was das Spiel vor dem Absturz rettet, ist der Mehrspieler-Modus. Einem Kumpel mit einer Salve Raketen einzuheizen ist ein Wert an sich, auch wenn die Explosionen ein wenig schwach auf der Brust sind. Hier, und nur hier, schleicht sich auch ganz leicht das Gefühl ein, in

einem wirklich großen, wirklich fiesen Gerät zu sitzen.

Was soll man insgesamt zu »Mobile Suit Gundam« sagen? Für die wahren Gundam-Fans ist das Spiel sicher einen intensiveren Blick wert. Alle anderen Mechfreaks werden leider noch länger auf das absolute Kampfroboter-Erlebnis warten müssen. Zum Beispiel auf »Custom Robo«.

THOMAS PETER

AUF EINEN BLICK

MOBILE SUIT GUNDAM: GUNDAM VS. ZGUNDAM

↑ SIMULIERTES ROBOTERGEMETZEL



GRAFIK

Nette Farben, in den Kulissen zu wenige Details.



SOUND

Eher Mittelmaß, vor allem die Effekte.



GAMEPLAY

Nicht sehr anspruchsvoll, aber hie und da spaßig.



SPIELSPASS

Für Fans von Gundam: sehr lang.



BESONDERHEIT

Action ohne Ideen.

TESTNOTE

6.6

EIN FALL FÜR FANS DER
»GUNDAM«-SERIE. ANSONSTEN
FINGER WEG.

Nintendo®

ZOCKER
ZAUBER

DIE MAGISCHEN MOMENTE DER NINTENDO-ÄRA

ES GIBT SPIELE, von denen geht ein ganz bestimmter Zauber aus. Ein magischer Moment, der sich auf ewig ins Gedächtnis brennt und ein Stück Software nahezu unsterblich macht. Eine kurze Sequenz, vielleicht nur ein paar Sekunden, welche die Welt der Videospiele prägen und uns an einer Revolution teilhaben lassen, über die man noch nach Jahren spricht. Doch Kostbarkeiten wie diese sind – wie so oft im Leben – äußerst rar. Man muss sie mit der Lupe suchen. Und genau das haben wir gemacht: Auf den nächsten Seiten präsentieren wir stolz die größten Spiele-Legenden aller Zeiten. Vorhang auf für Zocker-Zauber.

MATTHIAS LAUSMANN

SUPER MARIO WORLD

Über den Wolken ...

SUPER NINTENDO

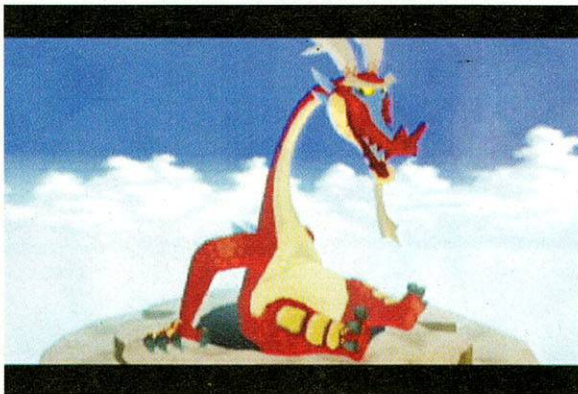


ZU EINER ZEIT, als PCs noch unmotiviert vor sich hinquäkten und der Amiga längst im Sterben lag, stand »Super Mario World« im Ruf, das beste Spiel der Welt zu sein. Völlig zu Recht, denn mit abgedrehten Ideen, riesigen Spielwelten und nicht zuletzt den bahnbrechenden 3D-Fähigkeiten des Super Nintendos gelang ein Plattform-Erlebnis aller-

erster Güte. Selbst Joypad-Profis waren monatelang damit beschäftigt, die Levels nach Geheimnissen abzugrasen, von denen sich ein Großteil hoch über den Wolken verbarg. Es brauchte daher einige Übung, um Mario zu einem Himmelsritt zu überreden. Wer es jedoch einmal geschafft hatte, durfte sich zu den wahren Könnern zählen.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Valoo, der Zauberdrache



Valoo, ein Retter in der Not

FÜR DIE EINEN ist Links aktuelles Abenteuer so aufregend wie die Teletubbies. Für die anderen ist »The Wind Waker« eine grafische Sensation. Fakt ist: Der umstrittene Cel-Shading-Look hat sich mehr als bewährt und demonstriert vor allem in den bombastischen Zwischensequenzen seine wahre Macht. Und die ist gewaltig. Wenn Valoo den kleinen Link aus den Fängen von Ganondorf befreit und der Bildschirm in einem Meer aus Funken und Blitzen zu glühen beginnt, schielen selbst die Pixar Studios neidisch auf den Gamecube.

»WER ES EINMAL GESCHAFFT HATTE, DURFTE SICH ZU DEN WAHREN KÖNNERN ZÄHLEN!«

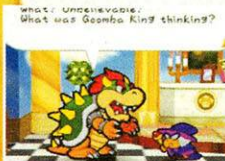
PAPER MARIO

Silver City

NINTENDO 64

ZU SCHADE, dass wir bis 2001 warten mussten, um »Paper Mario« in Deutschland begrüßen zu können. Als sich der Papierklempner damals auf die Suche nach Prinzessin Peach begab, war ein Großteil der Nintendo-Jünger längst zu Sony und Sega übergelaufen. Schade eigentlich, denn das Spiel ist gespickt mit irren Einfällen und Schenkelklopfen, für die man die Japaner am liebsten knuddeln möchte. Wo sonst wird man von einer Horde wild gewordener Pinguine des Mordes bezichtigt oder muss seinen Spielefortschritt vom Backen eines Kuchens abhängig machen?

Yeah, the Goomba King was huge, but he was a total wimpola! We're nothing like him!



»Paper Mario«: Eine oft vergessene Nintendo-Perle

METROID PRIME

Phendrana Drifts

GAMECUBE

MIT IHREM SPIEL »Metroid Prime« entführten uns die Retro Studios 2002 in einen Makrokosmos, der mit seinen Grafiken alles übertraf, was man bis dahin auf dem Gamecube kannte. Vor allem beim Anblick der Phendrana Drifts klappten reihenweise Kinnladen herunter: Traumhafte Schneelandschaften, malerische Tempelruinen und nicht zuletzt die verträumte Musik von Kenji Yamamoto verwandelten die karge Eiwüste in ein Wintermärchen, wie man es nur von Omis Postkarten kennt. Einfach atemberaubend!



F-ZERO GX

Autobahnraser

GAMECUBE



AUCH WENN die »F-Zero«-Serie deutlich mehr zu bieten hat als nur flinke Flitzer, ist es die irrsinnige Geschwindigkeit, die sich auf Ewigkeiten ins Gedächtnis frisst. Schon auf dem Super Nintendo fetzten die futuristischen Raumgleiter mit einem Affenzahn über den Bildschirm und sorgten mit irrsinnigen 3D-Effekten für einen Geschwindigkeitsrausch nach dem anderen. Das aktuelle Gamecube-Pendant ist da nicht anders. Wer einmal den »Dragon Slope« überlebt hat, kann sich hinterher seinen gesamten Adrenalinhaushalt aus der Kleidung wringen. Das ist wahrer Extremsport!

STREET FIGHTER 2

(NINTENDO 64)

Heiße Höschen

Es gibt nicht viele Spiele, denen das Kult-Prädikat so eklatant anhängt wie Capcoms »Street Fighter 2«. Dank überragender Technik mauserte sich das 16-MBit-Modul zu einem der erfolgreichsten Titel aller Zeiten und verhalf den Straßenrecken zu legendärem Weltenruhm. Vor allem die schlagfertige Chun Li sorgte damals mit knappem Outfit und Sexappeal für Stielaugen unter den Zockern. Der Höhepunkt: Wer das Spiel an der richtigen Stelle pausiert, kann dem Girle ganz hervorragend unter den Rock blinzeln. Für Millionen vorpubertäre Zehnjährige war dies einer der schönsten Momente der Videospiegelgeschichte.

LYLAT WARS

(NINTENDO 64)

Bewegende Momente

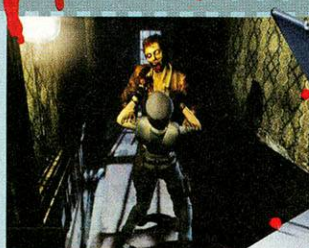
Auch wenn das ehemalige »Starfox 64« wegen eines Rechtsstreites in das nichts sagende »Lylat Wars« umbenannt werden musste, so verbirgt sich hinter dem Titel nach wie vor eine der besten 3D-Ballereien aller Zeiten. Das Spiel verblüffte damals mit pfeilschneller Polygon-Grafik, bombastischen Endgegnern und einem Controller, der ungeübten Gamern regelmäßig aus der Hand fiel. Kein Wunder, war »Lylat Wars« doch das weltweit erste Spiel, das uns mit den Funktionen des Rumble Paks ordentlich durchschüttelte. Für die damalige Zeit ein absolutes Novum. Und noch dazu eine Wohltat für verkrampte Spielerhände.

DONKEY KONG COUNTRY

(NINTENDO 64)

Legendäres Affentheater

Totgesagte leben länger. Das dachten sich auch die Entwickler von Rare und reanimierten mit »Donkey Kong Country« einen Videospiele-Helden, den man beinahe schon vergessen hatte. Mit vorgerender Optik aus dem Hause Silicon Graphics ersuch man ein Urwald-Universum mit Gänsehaut-Garantie: Fotorealistische Hintergründe, detaillierte Animationen und ein Primat, der dank digitalem Facelifting niemals besser ausgesehen hatte, machten Schöpfer und Geschöpf weltberühmt. Für den Super Nintendo ein absoluter Referenztitel.



RESIDENT EVIL

Lebende Tote

GAMECUBE

MIT WOHL DOSIERTEN Schockeffekten und ungewohnt hohem Gewaltpegel stellte »Resident Evil« Anfang der Neunziger Spielernerven auf eine harte Probe. Spätestens wenn die Höllen-Hunde durch das Fenster ins Innere der Villa springen, liegt das Nervenkitzel blank und der Herztod in greifbarer Nähe. Auch das aktuelle Remake bietet mit zahlreichen Neuerungen genug Material, um selbst geübte S.T.A.R.S.-Söldner um den Verstand zu gruseln. Und mal Hand aufs Herz: Wem brach nicht der kalte Angstschweiß aus, als man feststellen musste, dass der eben erlegte Zombie nach ein paar Sekunden wieder erwacht und unbeirrt seine Jagd nach Menschenfleisch fortsetzt? Der Ausdruck »untot« war niemals angebrachter ...

STAR WARS: ROGUE LEADER - ROGUE SQUADRON II

Vengeance on Kothlis

GAMECUBE



Bei solchen Bildern bekommen »Star Wars«-Fans feuchte Augen



ZUGEBEN, DIE Steuerung von »Rogue Squadron 2« ist so präzise wie ein Sack Kartoffeln, und an den unfairen Stellen haben sich selbst Hardcore-Piloten die Zähne ausgebissen. Wer sich davon aber nicht abschrecken lässt, bekommt mit der Rebellen-Ballerei eine der saftigsten Grafikorgien aller Zeiten geboten. Besonders »Vengeance on Kothlis« erschlägt mit opulenter Optikpracht: Vor einem bildschirmfüllenden Sonnenuntergang schießt man hier ganze Horden von Tie Fighters ins Meer, während im Hintergrund ATAT-Einheiten träge über die glitzernden Ufer waten. Das »Star Wars«-Universum sah nie besser aus.



SUPER MARIO 64

Super, Mario!

NINTENDO 64

AUF DIESEN Moment hatte die Nintendo-Gemeinde jahrelang gewartet: Mit »Super Mario 64« bereite man dem bekanntesten 2D-Helden der Welt den Einzug in die dritte Dimension. Und die stand ihm 1996 besser, als man es je zu träumen gewagt hätte. In stundenlangen Erkundungstouren tummelte man sich mit Mario auf riesigen 3D-Terrains, vertrimmte Bowser und durchforstete prächtige Gebäude auf der Suche nach Prinzessin Peach. Die opulente Grafik kam damals einer Offenbarung gleich. Und wer weiß: Wenn wir fleißig weiterbeten, werden wir mit einem ähnlich göttlichen »100 Marios« gesegnet. Amen.

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Wo viel Licht, dort viel Schatten

SUPER NINTENDO

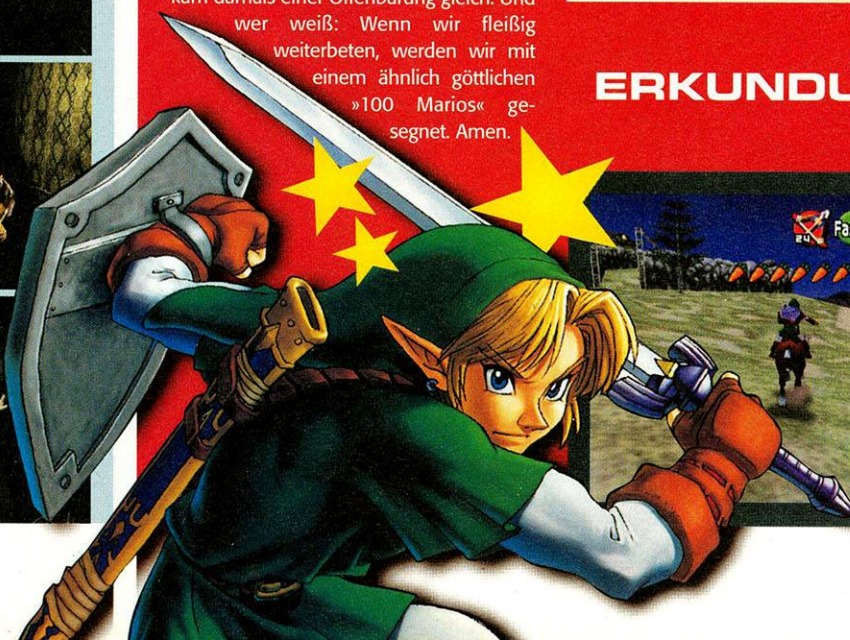
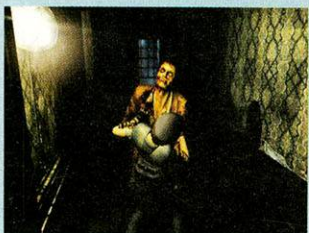
LANGE ZEIT vor Samus Aran durfte sich auch schon der kleine Link mit einem Licht- und Schattenreich herum-schlagen. Und das mit überragendem Erfolg. Das göttliche Gameplay von »Legend of Zelda: A Link to the Past« gilt für das Jahr 1992 als absolut weg-

weisend und demonstriert wieder mal die Genialität von Zelda-Schöpfer Miyamoto. Denn die beiden Parallelwelten verbindet weitaus mehr, als man auf den ersten Blick zu glauben scheint.



Links Super-Nintendo-Ausflug ist uns auch heute noch in bester Erinnerung

»STUNDENLANGE ERKUNDUNGSTOUREN MIT MARIO.«



METROID

Das dicke Ende

NES

IN DEN Achtzigern, als testosterongeladene Action-Helden noch so obligatorisch waren wie »A-Ha«-Poster in Teenie-Zimmern, war Samus Aran die Alice Schwarzer unter den Videofiguren – nur ein bisschen hübscher. In ihrem düsteren Welt-raum-Epos machte die Söldnerin unmissverständlich klar, wie Frau mit garstigen Aliens umgeht und nebenbei noch einem Pixel-Gehirn in den nicht vorhandenen Hintern tritt. Dass sich im Raumanzug holde Weiblichkeit verbarg, sparte sich Nintendo jedoch für den berühmten Abspann auf. Legendär: Wer das Spiel innerhalb einer Stunde schafft, darf Madame auch in Unterwäsche bewundern.



ETERNAL DARKNESS

Die Mächte des Wahnsinns

GAMECUBE

ANFANGS WURDE »Eternal Darkness« noch als »Resident Evil«-Clone belächelt und von Horror-Fans mit Verachtung gestraft. Pech für sie, denn die packende Geschichte um den Roivas-Clan verfügt über mehr Innovationen, als dem normalen Spielerherz lieb ist. Vor allem wenn die Charaktere in einen Zustand gepflegten Wahnsinns verfallen, schockt das Programm mit völlig abgedrehten Halluzinationen, auf die der Spieler nur allzu gern hereinfällt. Da passiert es schon mal, dass dem Hauptcharakter plötzlich der Kopf abfällt oder eine gefakte Fehlermeldung über defekte Controller auf dem Bildschirm prangt ... Der absolute Horror!



⌚ Halsabschneider: Nach nur zwei Gamecube-Spielen machten sich die Silicon Knights aus dem Staub



LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Vorspiel mit Nachspiel

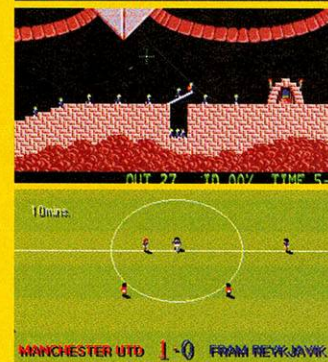
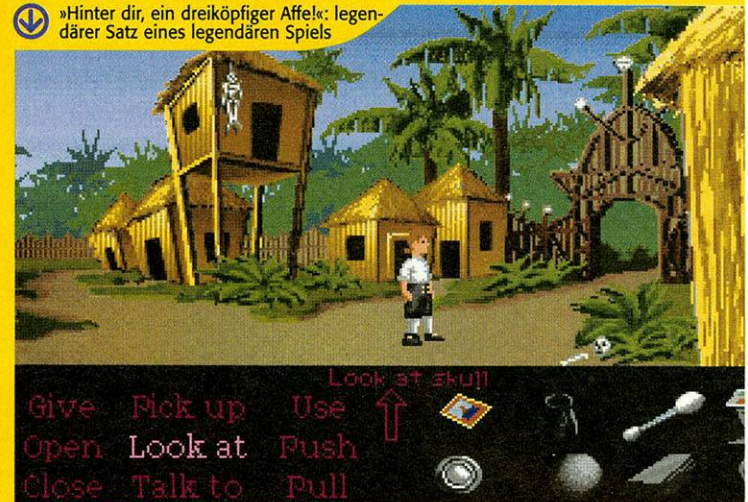
NINTENDO 64

MIT »OCARINA OF TIME« erlebte die Zelda-Serie ihren viel gelobten Höhepunkt. Und auch heute noch gilt der Titel als bestes Spiel der N64-Ära, wenn nicht sogar aller Zeiten. Allein das Intro, in dem ein berittener Link die endlosen Weiten von Hyrule entlanggaloppiert, ließ uns damals den Atem stocken und stimmte auf ein Abenteuer ein, wie es die Welt nie wieder zu Gesicht bekommen hat. Lediglich der angekündigte »Wind Waker«-Nachfolger könnte uns das heiß ersehnte Déjà-vu-Erlebnis bescheren. Hoffen wir das Beste!

UND SONST?

Fremder Zauber

⌚ »Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!«: legendärer Satz eines legendären Spiels

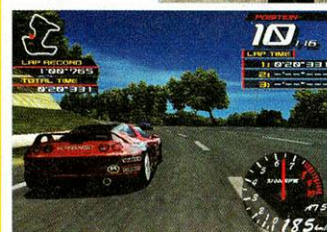


Ob man's glaubt oder nicht, auch auf anderen Plattformen wurde ordentlich gezaubert. Egal, ob Sony, Sega oder Papis PC im Arbeitszimmer: Sie alle stecken voller magischer Momente. »Monkey Island« ist nur einer davon. Mit staubtrockenem Humor und einer bizarren Story sorgte LucasArts Piraten-Parodie für eine Revolution im Adventure-Genre. Ähnliches lässt sich auch über Psychosis Strategie-Hit »Lemmings« sagen, bei dem man wieselnde Männchen in Hunderten von Levels vor dem Freitod bewahren musste. Oder denken wir doch an die erste Begegnung mit »Sonic«, bei der man vor lauter Hektik nicht mehr wusste, wo oben und unten ist, oder den zauberhaften Moment, in dem die statische Kamera bei Prügelspielen der Vergangenheit angehörte – »Virtua Fighter« sei Dank. Ach ja, Videospiele sind doch was Tolles ...

DER GRAUE STAR

Mit gerade mal 16 Graustufen bot der Ur-Gameboy nicht gerade optimale Voraussetzungen für farbenprächtige Grafikspektakel. Spielerisch barg der kleine Ziegelstein jedoch Tausende magischer Momente: Wer erinnert sich nicht an das legendäre Quäken, mit dem man in »Tetris« seinem Gegner vier neue Reihen ankündigt? Wer hat sich nicht nächtelang in »Link's Awakening« vergraben, um das Rätsel um Koholint Island zu lösen? Unvergessen bleibt auch das erste gefangene Pokémon oder Samus Arans verkanntes »Metroid 2«-Abenteuer. Sie alle sind Teil einer Geschichte, die den Gameboy zum erfolgreichsten System aller Zeiten gemacht hat. Ein Hoch auf die graue Eminenz!

⌚ Ein paar faule Eier sind uns leider nicht erspart geblieben



FAULER ZAUBER

So traurig es ist, aber die Welt der Videospiele ist nicht nur mit Meilensteinen gepflastert. Auch nicht die von Nintendo. Mit Grausen denken wir an das Häufchen Elend zurück, das von der »Castlevania«-Umsetzung für den Nintendo 64 übrig blieb. Oder das überflüssige Malprogramm »Mario Paint« für den Super Nintendo, das ohne Speicherfunktion so nützlich war wie Sodbrennen. Doch auch bei der Konkurrenz ist nicht alles eitel Sonnenschein. PS2-Spieler haben bis heute an der Tatsache zu knabbern, dass aus »Ridge Racer 5« nie etwas geworden ist. Und selbst den übermütigen Xbox-Besitzern bleibt das Lachen schnell im Halse stecken, wenn man sie an die radikalen Frame-Einbrüche im letzten Level von »Halo« erinnert. Aber sei's drum. Aus Fehlern lernt man ja bekanntlich.



ENDLICH IN DEUTSCHLAND



Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: mini

Matthias meint: Highscore mit Ansaage!

»Per Spracheingabe daddeln? Nichts einfacher als das. In »Project Rub« Kerzen ausblasen oder in »Wario Ware Touched!« mit Kampfgeschrei Schläger in die Knie zwingen – das eingebaute Mikrofon macht's möglich. Simpler kann Steuerung nicht sein, und Spaß macht's ohne Ende. Bin jetzt gespannt auf die ersten Mehrspieler-Games mit Headset-Unterstützung. Wer braucht da noch Xbox-Live.

IM MÄRZ IST es soweit. Nachdem der Nintendo Dualscreen (kurz: DS) bereits letztes Jahr in den USA und Japan auf den Markt kam, ist jetzt endlich auch Deutschland an der Reihe. Klar, dass wir für unsere Leser noch mal einen letzten Blick auf die innovative Handkonsole werfen, ehe im März der Sturm auf die Kaufhäuser beginnt. Ob da jeder zum DS greift, wagen wir allerdings zu bezweifeln. Denn zeitgleich bringt Sony die mobile Variante seiner Playstation in den Handel. Die Playstation Portable (kurz: PSP) hat dem DS einiges voraus. Das Display ist größer, die 3D-Grafik wirkt brillanter, außerdem kann die Konsole MP3-Musik und irgendwann auch Videos abspielen. Die kommen allerdings, wenn überhaupt, auf neuen UMD-Discs daher. Deine Video-DVDs müsstest du einmotten. Genial an

beiden Systemen: Sie haben Wireless-LAN eingebaut. Du kannst also deinen DS mit einem Fingerschnipp mit bis zu 15 weiteren Geräten verbinden, wilde Rennspiel-Raserei, schnelle Shooter-Duelle und witzige Minigames gegen Freunde daddeln, ganz ohne Kabelsalat, so muss das sein.

Leider klappt die Kontaktaufnahme zur PSP nicht, denn die Datenübertragungs-Protokolle beider Geräte sind unterschiedlich. Auch bei der Akkuleistung gibt's drastische Unterschiede. Bei vollem Akku läuft die PSP höchstens vier Stunden, während der DS locker zehn Stunden aus dem Ärmel schüttelt. Außerdem langt Sony beim Preis zu. Der Deutschlandpreis soll bei mindestens 200 Euro liegen, so sagt es jedenfalls die Gerüchteküche. Der

Sebi sagt: Action mit Knöpfchen!

»Herrlich. Ich fühl mich wie früher auf dem Super Nintendo! Hier gibt's auch wieder einen A-, B-, Y- und X-Knopf, dazu die Schultertasten L und R. Klar, dass Start und Select nicht fehlen dürfen. Toll finde ich auch, dass der DS super in der Hand liegt, auch nach Stunden mit »Mario«. Ich hab mich aber schon beim ersten Einschalten in den DS verknallt, und zwar in den tollen Surroundsound.«

Richard resümiert: Ein Fingerzeig!

»Mit dem Zeigestift in »Super Mario 64 DS« durch Kerkergewölbe schleichen oder in »Wario Ware Touched!« Minispiele im Akkord meistern; für mich ist der Touchscreen das Highlight am DS. Nicht nur weil ich auf überraschend neue Spielerlebnisse hoffe, sondern weil ich schnell mal texten oder malen und die Ergebnisse zum Kumpel senden kann.«

DS unterbietet das locker, er liegt bei rund 150 Euro. Der große Vorteil des DS scheint uns aber, dass er mit seinen zwei Bildschirmen, Spracheingabe und Touchscreen eine ideale Basis bildet für noch nie da gewesene Spielideen. Dank Zeigestift lassen sich jetzt selbst schnelle Ego-Shooter à la »Metroid Prime Hunters« wie mit der Maus am PC zocken. Wer mit dem Daumen sachte über den Screen streicht, erzielt bei »Super Mario 64 DS« denselben Effekt wie mit einem Analogstick und schleicht sachte durch das Pilzkönigreich. Das eingebaute Mikrofon gibt die Möglichkeit, manche Titel per Sprachsteuerung zu zocken. In »Wario Ware Touched!« zum Beispiel jagt man Donkey Kong durch Gebrüll eine die Leiter hoch. So viel Abwechslung, Kontrolle und Präzision gab's bei

CHLAND Nintendo DS

noch keiner Handkonsole, das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt.

Auffällig ist die prima Verarbeitung. Auch nach mehrwöchigem Gebrauch eines japanischen Import-DS ist das Gerät tipptopp, keinerlei Kratzer irgendwo. Schutz für die Screens bietet die Möglichkeit, den DS wie einen Game Boy Advance SP zusammenzuklappen. Allerdings ist der DS dann so groß, dass er kaum in die Hosentasche passt. Gut möglich, dass Nintendo ähnlich wie beim Game Boy Advance in einem Jahr ein etwas kompakteres System nachschickt; Platz für Optimierungen scheint uns vorhanden. Das Gerät sieht hübsch aus, könnte aber noch einen eleganten Extraschliff vertragen – vor allem im Vergleich zur schnittigen PSP. Wer Nintendo kennt, weiß aber, dass sicher bald neue Farben folgen werden.

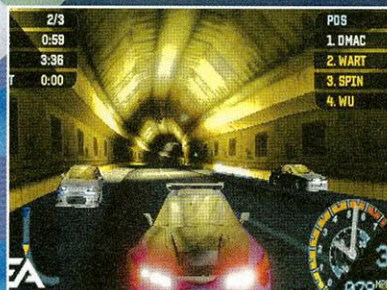
Die Technik überzeugt. Die herrlichen 3D-Animationen sehen einfach genial aus, sie hauen einen um. Kein Vergleich zum Game Boy Advance mehr, da liegen Welten dazwischen! Der Sound des DS ist der absolute Knaller. Räumlicher Klang wie aus einer Surround-Anlage, sehr viel druckvoller als auf der PSP.

Die Spiele kommen auf Modulen daher, die deutlich kleiner geraten sind als die des GBA. Die Kapazität liegt bei maximal 1 GB, das entspricht dem anderthalbfachen einer CD-ROM. Sehr fair: Viele Spielmodule sind ab Werk

mehrspielertauglich; du kannst zum Beispiel bei »Super Mario 64 DS« gegen deine Kumpels mit nur einem Modul Wettrennen veranstalten. Die Spiel-daten werden per Wireless-LAN an die anderen DS-Geräte übertragen. Witzig auch, was man mit der in den DS integrierten »Pictochat«-Software so alles anstellen kann. Selbst gezeichnete Bilder oder geschriebene Nachrichten können problemlos ausgetauscht werden. Zwischen zehn und 25 Metern reicht die Verbindung des DS. Praktisch auch, dass der DS über einen Port für GBA-Module verfügt; dadurch umfasst die Spieleauswahl von Beginn an rund 500 Titel. Netter Gag am Rande: Wenn du »Pokémon Dash« daddelst und gleichzeitig einen GBA-Ableger aus der Pokémon-Serie im DS parkst, schaltest du dadurch exklusive Extras frei.

Alles in allem ist der DS eine Handkonsole, bei der der Gesamteindruck stimmt. Handhabung, Grafik, Sound, innovative Steuerelemente, Wireless-LAN – alles vom Feinsten. Und wer anstatt Spiele auch Musik und Filme gucken will, der muss nicht zwangsläufig zum PSP greifen. Denn schon ab Februar gibt's in Japan die Zusatz-Hardware »Play-Yan« zu kaufen, die es dem DS ermöglichen wird, MP3- und MPEG-Daten abzuspielen. Wann der Zusatz in Deutschland erscheint, ist allerdings noch nicht bekannt.

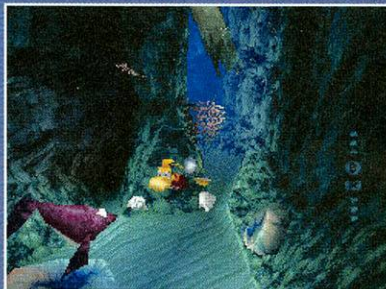
SEBASTIAN WEIDENBECK



⬆ Vollgas im Wireless-LAN: »Need for Speed: Underground Rivals«



⬆ Vampirjagd in der Hosentasche: »Castlevania«



⬆ Ab Ende März auf dem DS: »Rayman«



SPIEL MOBIL

WAS GIBT'S, WAS KOMMT?

Schon zum Start warten Nintendo und andere namhafte Hersteller mit einigen Toptiteln auf. Ein Muss ist natürlich »Super Mario 64 DS«, die aufgepeppt Version des legendären Jump'n'Run für den Nintendo 64. Die wahren Highlights folgen aber erst im Lauf des Jahres. Square-Enix zum Beispiel bastelt an einem Ableger zum Cube-Hit »Final Fantasy: Crystal Chronicles«. Nintendo werkelt an »Mario Kart DS«, einem Abenteuer mit Samus Aran namens »Metroid Prime Hunters« und einem völlig neuen »Mario Bros.«-Titel. Sega schickt »Sonic DS« ins Rennen und Konami entsendet Kartengott Yugi in »Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadore«. Auf den warten wir allerdings weniger gespannt als auf Soma Cruz, seines Zeichens Vampirjäger in »Castlevania« für den DS. Auch wieder so ein Spiel, welches die Eigenheiten der Konsole ausreizen soll; man wird zum Beispiel per Zeigestift Symbolpuzzles entschlüsseln und per Wireless-LAN gesammelte Objekte plus Erfahrungspunkte mit anderen Spielern tauschen können. Natürlich ist auch der Renn- und Tuningtitel »Need for Speed: Underground Rivals« von Electronic Arts ein Spiel, das man sich vormerken sollte, und auch »Rayman DS«, »Tony Hawk's Underground 2« und »Viewtiful Joe« machen sich bald auf dem DS breit.

PREISE UND TERMINE

Wie das Schicksal so spielt: Nintendo konnte leider erst knapp nach Redaktionsschluss präzise Angaben zu Startterminen und Preisen in Deutschland machen, nämlich auf einer Pressekonferenz am 27. Januar. Wenn du eine detaillierte Liste der erhältlichen Spielertitel suchst und wissen willst, wie viel genau der DS in Deutschland kostet – du findest alles ab sofort im Internet-Forum des Cube-Magazins. Die Adresse: www.cubemagazin.de, auf dem unteren Bildschirmrand den Forum-Button anwählen und dort weiter zur Rubrik »Das Heft an sich«. Eine Registrierung ist nicht notwendig. Nur zum Vergleich: In den USA kostet der DS rund 180 Dollar, jedes Spiel zwischen 30 bis 40 Dollar; das entspricht umgerechnet unter 150 Euro für die Konsole und ab 25 Euro pro Game.



CUBE

DUALSCREEN



NEUER DADDELSPASS AUF ZWEI BILDSCHIRMEN

Willkommen auf der ersten Doppelseite mit neuem Daddelstoff für den Nintendo DS. Hier stellen wir dir in Zukunft neue DS-Games vor, kurz, knackig und komplett. Viel Spaß!

WARIO WARE TOUCHED

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

GENRE: MINIGAME-SAMMLUNG

SPIELER: 1

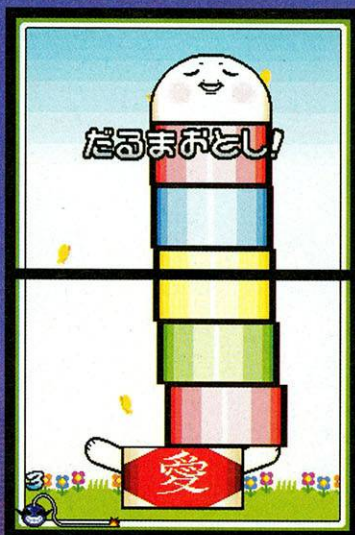
ERSCHEINT: MÄRZ 2005

IN UNGLAUBLICHER Geschwindigkeit Holz hacken, den Weg aus einem Labyrinth finden, Dominosteine umschubsen und Klopapier abrollen – das ist »Wario Ware Touched«. Über 150 abwechslungsreiche Minigames zu acht Themengebieten und alten Nintendo-Spielen, abgedrehte Knobelaufgaben oder haarige Geschicklichkeitstests können im Lauf des Spiels freigeschaltet werden. Während des Spiels steigen Geschwindigkeit und Schwierigkeitsgrad stetig an. Dadurch entsteht ein wunderbares Panikgefühl, das keine Zeit für

Langeweile lässt. Aber auch die Grafik weiß durch ihr abgedrehtes Design und ein paar willkommene 3D-Grafikeffekte zu gefallen. Musik, die von Rock bis zur folkloristischen Bambusflöte reicht, sorgt für die nötige Atmosphäre. Aber das Beste an diesem Spiel: Kein anderer Titel nutzt derzeit so konsequent Zeigstift und Mikrofon des Nintendo DS. Ein übles Manko ist allerdings der fehlende Mehrspieler-Modus – dieses Game schreit doch geradezu danach, dass man es per Wireless-LAN gegeneinander daddelt.

**CUBE
URTEIL
8.7**

**CUBE
STAR
GAME**



Die Geschicklichkeitstests nutzen die DS-Fähigkeiten gut aus

DIE URBZ

CUBE

INFO

PUBLISHER: EA

HERSTELLER: EA

GENRE: SIMULATION

SPIELER: 1

ERSCHEINT: MÄRZ 2005

WER SICH schon immer in der Großstadt behaupten wollte, der ist hier richtig. Eine Bude finden, diese stilvoll einrichten, Kumpels treffen, mit Mädels flirten und dabei Haushalt wie Job organisieren, das sind die Aufgaben im Sims-Ableger »The Urbz«. Den Charakter kann der Spieler nach Herzenslust gestalten. Geschlecht, Haarfarbe, Frisur, Klamotten – alles wie's beliebt. Grafisch überzeugt der Titel voll und ganz. Die Animationen der Figuren sind vorbildlich und machen die stylischen Charaktere richtig liebenswert. Auch die detailreiche Umwelt, die verdeckten Gassen und noblen Vororte der Stadt können sich sehen lassen. Leider versandelt die fade Musik ein wenig die nette Atmosphäre. Und auch das Gameplay hat seine Macken. Bis der Spieler richtig loslegen kann, eine Wohnung für seinen Urb gefunden, ihm eine Job besorgt und einen ansehnlichen Freundeskreis aufgebaut hat, vergehen vier Spielstunden, in denen nicht wirklich was passiert. Dies mag »Sims«-Fans begeistern, wirkt auf Einsteiger ins Simulations-Genre aber eher öde und eintönig. Jeden Tag arbeiten, sich waschen, essen und mit der Freundin telefonieren mag ja das reale Leben ausfüllen, wirkt aber in einem Spiel eher fad. Für Tempo und Witz sind allerdings die Minigames am Touchscreen gut, außerdem kann man sich um eine Reihe von Tamagotchi-Haustiere kümmern.

**CUBE
URTEIL
7.3**



Hübscher Zeitvertreib für den DS. Nicht mehr, nicht weniger

RIDGE RACER DS

CUBE

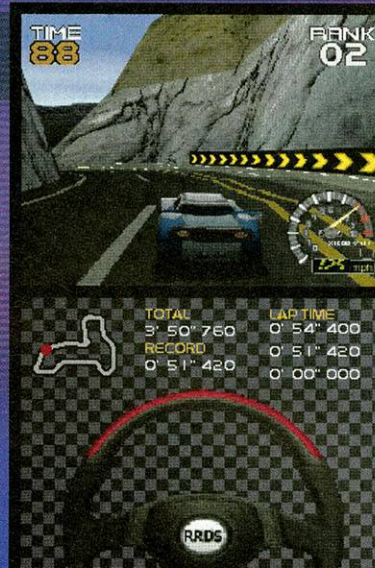
INFO

PUBLISHER: NAMCO
HERSTELLER: NST
GENRE: RENNSPIEL
SPIELER: 1 - 6
ERSCHEINT: MÄRZ 2005

BREITER BIS der Asphalt brennt, schnelle Drifts und heiße Rennen – dafür steht die »Ridge Racer«-Serie. Doch dieses Mal haben sich die Programmierer ganz schön vergriffen. Die 25 Strecken wirken pixelig und passen nicht zu den eigentlich hübsch animierten Boliden. Damit könnte man ja leben, aber die Steuerung, die bei Rennspielen so wichtig ist, setzt dem Ganzen die Krone auf. Mit einem auf dem Touchscreen abgebildeten Lenkrad soll der Spieler seinen Wagen lenken. Eigentlich eine nette Idee, aber eine Zeitverzögerung um Sekundenbruchteile macht das Handling fast unmöglich und kühlt den Spielspaß. Auch mit dem Steuerkreuz macht's nicht wirklich Spaß. Denn egal was man an Lenkkünsten aufbietet, siegen ist verflucht schwer. Gegen bis zu

elf Computergegner geht's in den verschiedenen Spiele-Modi in den Kampf. Egal wie sich der Spieler anstrengt, die Gegner werden selbst bei intensiven Rammaktionen nicht einen Zentimeter von der Ideallinie abweichen. Kommt man ihren Gefährten aber in den Weg, pressen sie den Spieler an die Wand. Solche Uralt-Macken sind einfach unentschuldig. Der Einzelspieler-Modus ist also alles in allem ziemlich für die Katz; Spaß macht »Ridge Racer DS« allerdings ab dem Moment, wo mehrere Spieler ihre DS-Konsolen per Wireless-LAN vernetzen. Wenn sich bis zu sechs Piloten auf dem Asphalt in die Karre fahren, stimmt der Unterhaltungswert – vor allem, da nur ein Modul zum Start notwendig ist.

**CUBE
URTEIL
6.7**



Die Grafik ist echt nicht der Bringer ...



PROJECT RUB

CUBE

INFO

PUBLISHER: SEGA
HERSTELLER: SEGA
GENRE: MINISPIEL-SAMMLUNG
SPIELER: 1 - 6
ERSCHEINT: MÄRZ 2005

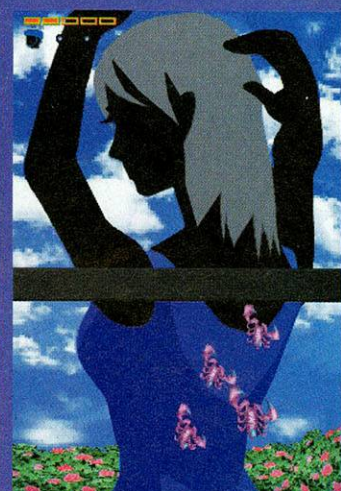
WIE ÜBERZEUGT man Frauen am besten, dass man der Richtige für sie ist? Genau, indem man abstruse Prüfungen über sich ergehen lässt, um den Damen zu zeigen, wie sehr man in sie verschossen ist. Das ist auch in »Feel the Magic: XY/XX« (so der Name des Spiels im US-Original) nicht anders. Mit dem Zeigestift Stiere aufhalten, Nebenbuhler auf der Tanzfläche ausstechen oder der Geliebten durch das Mikrophon des DS Komplimente ins Ohr hauchen. Das macht Freude, aber wie im richtigen Leben gibt's bis zur wahren Liebe jede Menge Hürden zu meistern. Für bestandene Prüfungen erhält der Spieler Liebespunkte. Sind 100 Punkte auf dem Konto angesammelt, steigt der

Schwierigkeitsgrad und die Suche nach der Liebe wird so im Lauf des Spiels immer schwerer. In 19 Szenarien und bei über 100 Minigames finden sich genug Aufgaben, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Zusätzlich überzeugen die 2D-Animationen durch eine gestylte Grafik, die an einen Bond-Vorspann erinnert. Passend dazu kommt der Soundtrack daher, der die verschiedenen Emotionen und die witzige Handlung unterstützt. Mit alten Sega-GBA-Spielen lassen sich zusätzliche Aufgaben freischalten, zum Beispiel neue Damen, deren Herzen es zu erobern gilt. Schade, dass der Titel nur allein

**CUBE
URTEIL
7.8**



Eine merkwürdige Minigame-Sammlung ist das ...



POKÉMON DASH

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: RENNSPIEL
SPIELER: 1 - 6
ERSCHEINT: MÄRZ 2005

HIER KANNST du mit dem kleinen Pikachu Fersengeld geben, bis die Pfoten qualmen. Denn der kleine Nager ist der Pilot im ersten Pokémon-Rennspiel für den DS. Durch Strichbewegungen mit dem Zeigestift streift der Spieler auf dem Touchscreen Pikachu über den Rücken, und der fetzlos wie vom Affen gebissen. Aus der Vogelperspektive geht die wilde Hatz über 25 Kurse gegen Computergegner oder per Wireless-LAN sogar gegen fünf Freunde. Klingt recht simpel, ist aber ganz schön happig. Denn Pikachu muss auf den 2D-Strecken echtes Können beweisen. Von Checkpoint zu Checkpoint geht's über Asphalt, Wiesen und durch Wälder. Je nach Bodenbelag bewegt sich Pikachu unterschiedlich schnell. Also: Kar-

ten auswendig lernen, um langsame Abschnitte zu vermeiden. Das animiert zu häufigen Spielen, um immer neue Bestzeiten aufzustellen. Geheime Wasserüberfahrten und Flugeinlagen im Heißluftballon erleichtern dies, bis Pikachu selbst schwimmen kann. Im Lauf des Spiels lernt der nämlich immer neue Fähigkeiten, wie etwa schnellere Sprints. Trotzdem ist der Titel nur etwas für echte Pokémon-Fans. Ständig nur mit Pikachu durch die fade animierten Level zu rasen, sich Gelenkschmerzen durch das ewige Striche ziehen einzufangen und dazu nervige Pokémon-Melodien zu lauschen: Nein, das ist nicht wirklich befriedigend. Nur das Multiplayer-Rennen begeistert über längere Zeit.

**CUBE
URTEIL
6.8**



Sammeln, ausweichen, Sieger werden!





SUPER MARIO 64 DS

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: JUMP'N'RUN
SPIELER: 1 - 4
ERSCHEINT: MITTE MÄRZ



CUBE
STAR
GAME

Jump'n'Run-Spaß, bis das Pilzkönigreich wackelt

PRINZESSIN PEACH lädt zum Kuchenschlemmen in ihr Schloss im Pilzkönigreich. Klar, dass da Mario, Luigi und Wario gerne vorbeischaun. Nur Yoshi verpasst das Kaffeekränzchen, denn er hat wieder mal verpennt. Doch das stellt sich bald als Fügung des Schicksals heraus. Denn während der grüne Dino im Land der Träume war, werden die drei anderen Helden nebst der Prinzessin verschleppt. Kurz und knapp: Es ist an Yoshi, seine Gefährten zu befreien. Also auf in ein Jump'n'Run-Abenteuer, dessen grundsätzliche Struktur ziemlich genau dem Nintendo-64-Titel »Super Mario 64« gleicht – nur eben zum Einstieg mit einem neuen Helden; Mario selbst kommt aber auch recht bald wieder ins Spiel und übernimmt dann (zeitweise) die Hauptrolle.

Das Schloss dient als Sammelpunkt einer ganzen Reihe von Portalen, die in farbenfrohe 3D-Welten voller heikler Aufgaben führen. Grüne Wiesen, dunkle Kerker, vertäute Untenwasserregionen, staubige Wüsten und Levels hoch in den Wolken – die Augen werden sehr viel mehr verwöhnt, als das auf den grob gerasterten Bildschirmfotos über kommt: Es ist tatsächlich verblüffend, wie hübsch und lebendig die 3D-Grafik aussieht, mit all ihren Farben, Kulissen, Piranha-Pflanzen, Pilzen, Schildkröten und Kettenhunden.

Dazu streicheln die bekannten Mario-Melodien in fantastischer Stereo-Abmischung die Ohren.

Aber es gibt viel zu tun, packen wir's an. Riesige Bomben-Bossgegner platt machen, Wettrennen gegen Schildkröten gewinnen, Riesenrutschen meistern, Hasen fangen und nach Münzen tauchen – hier geht dauernd was ab, keine Chance für Langeweile. Für jede gelöste Aufgabe gibt's als Belohnung einen funkelnden Stern, und jeder Stern schaltet eine weitere der insgesamt 150 Aufgaben frei – also 30 mehr als im Original. Mit der Zeit entfaltet sich die ganze Welt, Prüfungen kommen hinzu, der Spieler wächst mit seinen Aufgaben – so muss das sein. All diesen Geschicklichkeitstests steht Yoshi natürlich nicht wehrlos gegenüber. Mit seiner Zunge fängt er Gegner, spuckt diese gegen andere oder verwandelt sie zu Eiern, welche er auf weit entfernte Feinde feuern kann.

Zudem beherrscht der Saurier Rückwärtssalto, Dreifachsprung, Weitsprung und andere akrobatische Einlagen, die es ihm ermöglichen, auch die verstecktesten Winkel zu erreichen. Findet der Spieler eine Kappe der Helden Mario, Luigi oder Wario, die in den Levels versteckt sind, verwandelt er sich in die dazugehörige Person. Als Wario kann der Spieler dann Felsen zertrümmern, in der Rolle von Luigi weiter springen und als

Mario Box- und Kickcombos austeilen. Wird ein Recke im Verlauf des Spiels befreit, kann dieser auch fest angewählt werden. So kann der Daddler dann immer mit seinem Lieblingscharakter spielen. Auch bei der Steuerung hat man als Spieler jede Menge Entscheidungsfreiheit. Der Held reagiert auf Kommandos mit dem Zeigestift und dem Steuerkreuz, er lässt sich aber ebenso gut mit den Fingern auf dem Touchscreen dirigieren; es gibt so viele Varianten, da ist garantiert für jeden Geschmack die optimale Steuerungsvariante dabei.

Also, soweit schon eine ziemlich perfekte Unterhaltung, trotzdem setzt Nintendo mit den Mehrspieler-Herausforderungen noch einen drauf. Bis zu vier Jump'n'Run-Freaks können in 3D-Arealen gegeneinander antreten, ganz einfach per Wireless-Verbindung. Auf kleinen Inseln jagen sich die Spieler dann Sterne ab, rempeln sich auf der Rutsche von der Bahn und, und, und ... Ein Riesenspaß mit dickem Clou: Nur ein Spieler benötigt ein Modul, die Mitspieler bekommen die Spieldaten automatisch und gratis über die Wireless-Verbindung übertragen. »Super Mario 64 DS« ist neben »Tetris« das vielleicht beste Spiel für ein Handheld-System.

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE
URTEIL
9.1



Wow! Gegen diesen Kettenhund hilft auch kein Yoshi-Ei



Greif nach den Sternen und vertrimm dabei deine Mitspieler



Der Kampf gegen diesen Bossgegner ist ganz schön hart



Her mit der Mario-Kappe, sonst gib'ts eins auf die Mütze

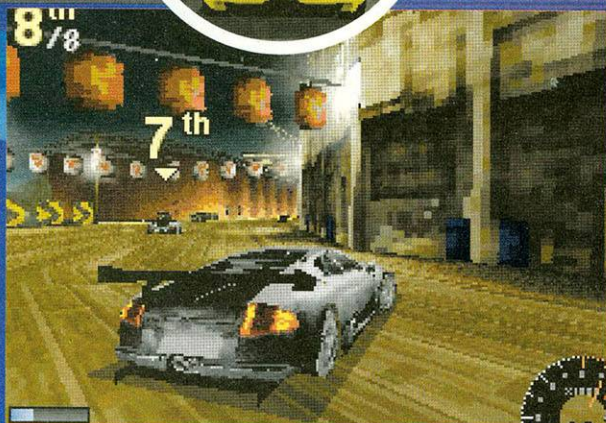
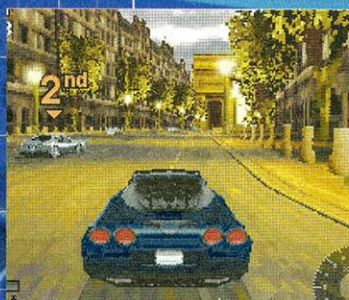


Wenn der Wagen in den Gegenverkehr fetzt, sich nach einem Crash dreht oder über eine Bodenwelle brettet, wechselt die Kamera für einige Sekunden in eine Replay-Ansicht. Das sieht nicht nur richtig gut aus, sondern spornt vor allem zu halbschmerzhaften Fahrmanövern und Vollgas-Action an.



↑ Schramm! Da freut sich der Lack

↓ Per W-LAN gegen Kumpels antreten, das hat was



ASPHALT URBAN GT

Eine Art »Need for Speed« für die Hosentasche?

CUBE

INFO

PUBLISHER: GAMELOFT

HERSTELLER: UBISOFT

GENRE: RENN-SPIEL

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: MITTE MÄRZ



MIT VOLLGAS donnert ein Nissan 350Z durch die New Yorker Innenstadt. Im Rückspiegel drängt ein Audi TT Roadster und nähert sich mit brüllendem Motor im Windschatten. Die Ziellinie ist schon in Sicht, nur noch Sekunden bis zum Sieg. Plötzlich schießt ein Feuerwehrauto aus einer Seitenstraße. Der Nissanfahrer reißt das Lenkrad herum und schlittert über den Gehweg. In diesem Moment zündet der Audi seinen Turbo und schießt mit 250 Stundenkilometern am Nissan vorbei und über die Ziellinie. Schnelle Autos, fettes Leistungstuning und Straßenrennen durch Metropolen wie Miami, Hongkong, Santiago de Cuba und Paris – dafür steht »Asphalt Urban GT«. Die Rennen spielen sich auf dem oberen Display ab, auf dem Touchscreen wird lediglich die Streckenkarte eingeblendet. Praktisch und übersichtlich. Ganze 30 Fahrzeuge kann der Spieler erwerben und peu à peu von Serienschritten zu Rennbolden aufmotzen. Das begeistert!

Mit Geschossen wie dem Lamborghini Diabolo, der Cobra, dem Ford GT oder dem Golf GTI auf Teufel komm raus losrasen, das klappt einfach. Besonders im »Evolution-Modus«, einer Art Karriere-Modus. Normale Runden-Rennen gegen sieben Gegner,

K.o.-Rennen, bei denen an jedem Checkpoint der letzte Wagen rausfliegt, und Kopf-an-Kopf-Rennen gegen nur ein Fahrzeug – alles ist geboten sogar Verkehr auf den Straßen. Für Siege gibt's Kohle, mit dem das aktuelle Gefährt getunt werden kann oder gleich ein besseres Auto gekauft wird. Rennen bestreiten, um coolere Autos zu fahren, das spornt an. Zusätzlich gibt's den »Arcade-Modus«, bei dem einzelne Strecken, Turniere und sogar Verfolgungsjagden mit der Polizei gedaddelt werden können. Allerdings nur als Jäger nach Temposündern und nicht als Raser. Auch ganz nett, aber nicht wirklich etwas Neues. Wer es richtig krachen lassen will, der kann mit bis zu vier Kumpels über die Wireless-Verbindung gegeneinander antreten.

Herauszufinden, wer der schnellste Fahrer ist oder sein Monster am besten getunt hat, das macht einfach Spaß. Allerdings geht das nur, wenn jeder sein eigenes Spiel-Modul hat. Schade, eine Download-Option wie bei »Super Mario 64 DS« wäre fairer gewesen. Die Steuerung ist simpel und eingängig. Mit dem Steuerkreuz wird gelenkt, B simuliert das Gaspedal, Y die Bremse und der A-Knopf zündet den Turbolader. Der bringt noch mehr

Action ins Spiel. Durch fiese Fahrmanöver, wie Drifts um Kurven und Sprünge, füllt sich eine Energieleiste. Ist diese voll und der Turbo gezündet, geht die Karosse ab wie Schmidts Katze und brettet mit Highspeed über den Asphalt. Mit einem hübschen Ruckeleffekt à la »Need for Speed: Underground« verschwimmt die Ansicht, wodurch noch mehr auf Verkehr und Kurven geachtet werden muss. Dass der Zeigestift nur im Menü genutzt werden kann, stört nicht. Das Steuern mit dem Steuerkreuz geht einfach besser von der Hand.

Auch grafisch kann der Titel überzeugen. Die Autos sind detailreich und schön animiert, die Strecken übersichtlich und fein gestaltet. Und alles in lobenswerter 3D-Grafik – die im Übrigen in Bewegung sehr viel mitreißender wirkt als auf den Screenshots. Zusätzlich peppen rockige Melodien und Techno-Beats das Spiel auf und lassen kaum Wünsche offen: »Asphalt Urban GT« bietet einfach alles, was Fans des Genres von einem Rennspiel erwarten. Bleibt nur eine Frage: Warum gibt's diesen großartigen Racer eigentlich nicht für den Cube?

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE
URTEIL
8.1CUBE
STAR
GAME

CUBE

ADVANCE



GROSSE TITEL IM KLEINEN FORMAT

Erlebe den Anfang der bekannten Rollenspiel-Serie »Final Fantasy«, infiltriere als Geheimagent feindliche Stützpunkte, ballere dich als Kampfpilot durchs Universum, bestreite Abenteuer im Märchenland oder motz deine Karre auf und fahr illegale Straßenrennen: Die neuen Titel für den Game Boy Advance sind da!

CUBE

INFO

PUBLISHER: IREM

HERSTELLER: OSI GAMES

GENRE: SHOOTER

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTICH



R-TYPE 3

FEUER FREI für die ziemlich originalgetreue Umsetzung des vielleicht besten Weltraum-Shooters aus der Reihe »R-Type«. Mit einem Raumschiff ballert sich der Spieler durch Schwärme feindlicher Kampfverbände des Bydo-Imperiums, bläst mit bombastischen Superwaffen riesige Bossgegner vom Bildschirm und weicht Asteroiden und Weltraumschrott aus. Das verspricht panische Action der Superlative, denn ein Treffer der feindlichen Schiffe, eine Berührung mit Meteoriten, schon schmiert das eigene Schiff ab.

Will man überleben, so müssen feindliche Formationen richtig eingeschätzt, aus den heranschweben-

den Extra-Containern die richtigen Waffen-Upgrades ausgewählt und die Schutzsatelliten klug eingesetzt werden. Wenn dann Zielsuchraketen und fette Laserstrahler glühen, geht's richtig rund! Mit Superbomben lassen sich auch mächtige Bossgegner wie Schlachtschiffe und Riesen-Robos zu Staub verpuffen. Das klickt gewaltig! Allerdings stehen dem Spieler nur läppische drei Leben gegen die Flut von Feinden. Vom brutalen Schwierigkeitsgrad abgesehen nervt auch die Düdelmusik und dass man per Passwortsystem speichern muss. Beinhardt Baller-Freaks werden's zu Recht verzeihen.

CUBE URTEIL 8.3

⬇ Baller-Action für nostalgische Shooter-Fans



⬇ Trotz fader Farbgebung gibt's Action ohne Ende



CUBE

INFO

PUBLISHER: NAMCO

HERSTELLER: OSI GAMES

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTICH



KILL SWITCH

SICH HINTER feindlichen Linien behaupten, Söldner ausschalten und Panzerverbände in die Luft sprengen – dafür braucht man Nerven aus Stahl. »Kill Switch« bietet Hobby-Rambos genau diese Herausforderungen und noch viel mehr. Denn in dem Action-Spiel geht's nicht nur um schnödes Ballern. Deckung suchen und aus dem Verborgenen mit tödlicher Präzision zuschlagen ist unerlässlich, um die knüppelhaften Missionsziele zu erfüllen. Ob auf Basaren im Mittleren Osten oder dem düsteren Oberdeck eines Tankschiffes, jede Ecke, jede Kiste kann als Deckung genutzt werden. Sich hinter einem Geländewagen verschansen und dann mit einem gezielten Schuss über die Motorhaube eine Wache ausschalten – das hat schon was. So kämpft sich der Spieler Stück für Stück durch die verwinkelten Level. Erschwert wird dieses Unterfangen durch die komplizierte Steuerung. Kein Wunder, für das Übermaß an Aktionen – wie abrollen, drehen, schießen, zielen, Waffe wechseln oder an einer Wand entlangschleichen – fehlen dem GBA einfach ein paar Knöpfe. Das führt dazu, dass oft zwei oder drei Buttons gleichzeitig gedrückt werden müssen. Ein weiteres Manko ist die triste Farbgebung der Level, wodurch diese oft ziemlich langweilig wirken. Wer aber Action und Agentengeschleiche à la »Splinter Cell« mag, kann hier getrost zugreifen.

CUBE URTEIL 7.4

CUBE
INFO
 PUBLISHER: ACTIVISION
 HERSTELLER: VICARION
 VISIONS
 GENRE: JUMP'N'RUN
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH

SHREK 2: FLEHE UM GNADE!

FÜR DEN GBA gibt es jetzt noch ein weiteres Spiel zum »Shrek 2«-Film. In dem spielt allerdings der Gestiefelte Kater die Hauptrolle. Er entführt sozusagen in eine Parallelhandlung zum Filmgeschehen. Der mit Degen und Stiefel ausgerüstete Kater verfolgt Shrek durchs »Weit Weg«-Land und will ihn zur Strecke bringen. Das maunzende Musketier reist im Zuge dessen durch hübsch gestaltete Marmorschlösser, Wälder und Städtchen und vertritt mit wilden Degen-Combos reihenweise Bauern, Riesenfrösche, Monsterratten und Fledermäuse. Wenn der Kater mit Olé-

Rufen Feinde aufspießt und mit tigerhafter Agilität durch die Welten hüpf, so macht das sogar ein bisschen Laune, vor allem weil Geschicklichkeitstests und Mini-Rätsel für etwas Abwechslung im Spielverlauf sorgen. Ab und zu schlüpft der Spieler auch in die Rolle von Shrek und dem Esel und erlebt die Geschichte von deren Flucht. Weil die beiden Figuren aber nichts wirklich anders oder besser können als der Kater, unterscheiden sich die Abläufe in den 20 Levels viel zu wenig. Deshalb fleht schon nach kurzer Zeit der Spieler um Gnade!

CUBE URTEIL 6.9



Der Esel auf der Flucht



Das süße Kätzchen zeigt seine Krallen

CUBE
INFO
 PUBLISHER: EA GAMES
 HERSTELLER: EA GAMES
 GENRE: RENN Spiel
 SPIELER: 1-2
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

IN ILLEGALEN Straßenrennen mit einer aufgemotzten Karre die Kontrahenten in die Schranken zu weisen, Drag-Rennen und wilde Drift-Herausforderungen meistern, harte Beats und fette Grafik: Dafür steht die »Need for Speed: Underground«-Serie auf dem Cube. Doch auf dem Game Boy Advance sieht das alles ganz anders aus. In lahmher 3D-Grafik schleicht der Spieler mit unförmigen Karossen über triste Rennstecken. Hier rauben fiese 90-Grad-Kurven jeden Anflug von Geschwindigkeit. Zusätzlich kilt die ungenaue Steuerung und das unrealistische Fahrverhalten jeden Spielspaß. Und auch die Tuningmöglichkeiten lassen sehr zu wünschen übrig. Lediglich die Leistung der Karren lässt sich verbessern. Fette Soundanlagen, nette Lackierungen und Flügeltüren – wie auf den großen Konsolen – sucht man vergeblich. Als »Trost« gibt's lasche Minigames, in denen der Spieler zum Beispiel einen Punkt per Auf- und Abwärtsbewegung durch ein zackiges Labyrinth lenken muss. Selbst der Mehrspieler-Modus rettet diesen Titel nicht, denn was alleine so wenig Spaß macht, kann auch zu zweit nicht überzeugen. Schade, denn mit etwas mehr Liebe zum Detail hätte NFSU2 sicher auch auf dem GBA ein nettes Spiel werden können.

CUBE URTEIL 5.0



Klasse: Jede Karre hat eine serienmäßige Spaßbremse

CUBE
INFO
 PUBLISHER: SQUARE-ENIX
 HERSTELLER: SQUARE-ENIX
 GENRE: ROLLENSPIEL
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH

FINAL FANTASY 1&2: DAWN OF SOULS

DIE BEIDEN ersten Teile der »Final Fantasy«-Saga gibt es jetzt im Doppelpack auf einem Modul für den GBA. Sie überzeugen durch das altbekannte Gameplay und eine zauberhafte Rollenspiel-Atmosphäre. Der Spieler wandert über riesige Weltkarten und besucht verträumte Städte, er tritt in rundengebundene Zufallskämpfe gegen Monster wie feindliche Soldaten an und muss mächtige Boss-Ungeheuer bezwingen, um das Land zu retten und die packende Story voranzutreiben. Die begeistert auch deshalb, weil man die Helden jetzt erstmals in deutscher Sprache erleben kann – die Originalversi-

onen wurden ja nie übersetzt. Kräftig überarbeitet wurde auch die Grafik, die jetzt viel detailreicher wirkt als der spröde Originallook der NES-Versionen. Und als besonderes Schmankehl kann der Spieler seinen Helden-trupp sogar selbst zusammenstellen. Aus Charakteren wie Schwarzmagier, Priester, Schwertkämpfer, Dieb, Ritter oder Elf gilt es ein schlagkräftiges Vierer-Team zu bilden, mit dem das Abenteuer bestritten wird. So viel Entscheidungsfreiheit bei einem Rollenspiel ist lobenswert. Ein Muss für alle Rollenspiel-Fans und Liebhaber der Serie.

CUBE URTEIL 8.3



Helden in Aktion! Mit Magie, Schwertern und Lanzen gegen die Reiterschär

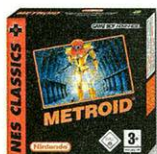
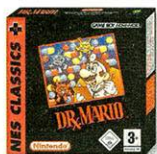


Vampirjäger Simon in Aktion



Schwertkampf und Knobelfreude mit Link

CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO / KONAMI
GENRE: VERSCH.
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTLICH



CLASSIC NES

Vier neue Retro-Titel für den GBA

ZUM ZWEITEN MAL ehrt Nintendo das NES (Nintendo Entertainment System) mit GBA-Umsetzungen großer Hits. Die erste Classic-Serie bot stolze acht Titel, aber außer Evergreens wie »Mario Bros.« und »The Legend of Zelda« war nichts dabei, was Spieler heute begeistern konnte. Diesmal hat sich Nintendo besonnen und nur vier Titel ins Rennen geschickt. Doch dafür liest sich die Liste der Spiele wie das Who's who der Videospielgeschichte.

Den Anfang macht natürlich »Metroid« mit Baller-Nymphe Samus Aran. Auch wenn der Actiongehalt mit dem heutiger Gamecube-Titel nicht mithalten kann, so begeistert das Spiel aufgrund der beklemmenden Atmosphäre immer noch. Im Inneren eines Planeten wimmelt es von Aliens, die Samus Aran nach dem Leben trachten. Also hüpf und ballert sich der Spieler mit Raketen, Laserstrahlern und anderen Hightech-Waffen durch düstere Höhlensysteme – erlangt Fähigkeiten wie den Morphball oder den Supersprung. Knallharte Bossfights gegen riesige Mutanten-Ungetüme in Lava-Seen und Horden von Kleingetier, die den Weg dorthin erschweren, das ist einfach Klasse.

Ein Abenteuer mit Link ist auch im zweiten Paket mit von der Partie. Diesmal geht's in »Zelda

2: The Adventure of Link« zur Sache. Erneut packt dabei das heimelige »Zelda«-Feeling den Spieler von der ersten Minute an. In gewohnter Manier müssen Rätsel geknackt, Kerker erkundet, Kämpfe bestanden und die verzauberte Prinzessin gerettet werden. Im Zuge dessen huscht der Spieler in ungewohnter Seitenansicht durch verwunschene Wälder oder erkundet dunkle Höhlen auf der Suche nach einem Heilmittel. Dieses optisch ungewöhnliche Abenteuer darf kein Zelda-Fan verpassen. Einziges Manko: Junge Spieler werden ziemlich unbeholfen durch Hyrule irren, denn die Eindeutigkeit schenkte sich Nintendo.

Mario ist natürlich ebenfalls vertreten. Zwar nicht in einem Jump'n'Run, aber als Pillenwerfer im »Tetris«-Klon »Dr. Mario«. Hier verpufft der Daddler mit farbigen Tabletten Horden von Viren in einem Glas. Mit einer klugen Anordnung der Pillen lassen sich Kettenreaktionen starten und Highscores aufstellen. Wenn die Geschwindigkeit zunimmt, die gestapelten Pillentürme langsam die Obergrenze des Glases erreichen und immer noch Viren auf dem Bildschirm grinsen, ist hektisch-spaßige Puzzle-Paranoia garantiert. Zu zweit können sich Daddler über Wireless-Adapter oder Linkkabel gegenseitig die Schneid abkaufen. Das

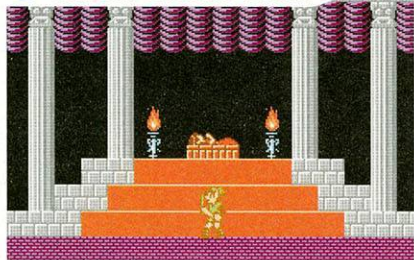
kickt mächtig und sorgt auch heutzutage für ein kurzweiliges Vergnügen.

Last, not least ist da noch Konamis Grusellklassiker »Castlevania«. Als Vampirjäger Simon Belmont metzelt der Spieler sich mit Peitsche, Wurfmesser und Weihwasser durch das Schloss des Oberbösewichts Dracula. Verworrene Gänge, Fischmonster, Zombies, Geisterritter und Bossgegner in der Form gigantischer Fledermäuse – das gruselt auch heute noch. Düster und teuflisch ist das 2D-Abenteuer, das selbst Cracks zur Verzweiflung treibt. Und allein die Tatsache, dass dies der einzige nicht von Nintendo stammende Titel im zweiten Classic-Paket ist, zeigt, dass dieses Spiel ein wirklicher Klassiker ist.

Klar: Bei den meisten der Titel besteht die Grafik aus briefmarkengroßen Pixeln, die Musik bringt den Hund zum Jaulen und das Verständnis von Action hat sich in den letzten 20 Jahren auch drastisch gewandelt. Aber für den fairen Preis von 20 Euro bietet Nintendo diesmal echte Klassiker. Videospielgeschichte für wenig Geld: Retro-Fans sollten zugreifen.

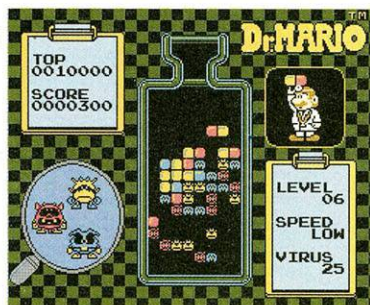
SEBASTIAN WEIDENBECK

⬇ Dornröschen mal anders: Prinzessin Zelda zum Dauerschlaf verflucht



⬇ Samus begeistert auch im ersten Teil

⬇ Dr. Mario lehrt Viren das Fürchten



Die Zwischensequenzen des Spiels sind phänomenal. Sora, Donald und Goofy werden in feinsten 3D-Echtzeitanimation auf den Bildschirm gezaubert. Wenn der Heldenrump in nie da gewesener Grafikpracht über liebevolle gestaltete Auen wandert und das Märchenland erforscht, kommt der Betrachter aus dem Staunen nicht mehr heraus.



⬆ Mit dem Schlüsselschwert verbeult Sora auch diesen Bossgegner

⬆ Squall und seine Party aus »Final Fantasy 8« schauen auch vorbei

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

CUBE

INFO

PUBLISHER: DISNEY
INTERACTIVE
HERSTELLER: SQUARE ENIX
/ JUPITER
GENRE: ROLLENSPIEL
SPIELER: 1
ERSCHEINT: MÄRZ


CUBE
STAR
GAME

Disney-Figuren und »Final Fantasy«-Charaktere machen gemeinsame Sache

DER NACHFOLGER des Playstation-2-Titels »Kingdom Hearts« kommt exklusiv für den GBA. Grund zur Freude, denn wie im Vorgänger, so erschaffen Square Enix und Jupiter auch in diesem Rollenspiel eine zauberhafte Märchenwelt, in der putzige Disney- und coole »Final Fantasy«-Helden zusammenleben. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Jungen Sora, der ins Märchenland kam, um die bösen »Herzlosen« zu vertreiben. Zur Seite stehen ihm der jähzornige Zauberer Donald und der tapfere Ritter Goofy. Auch wenn die »Herzlosen« im ersten Teil geschlagen wurden, im Schloss Oblivion halten sich noch einige von ihnen versteckt und breiten sich von dort wieder über das Land aus. Zeit sie zu stoppen!

In den atmosphärischen Welten – darunter Aladins sandige Heimatstadt Agrabah, das verdrehte Wunderland, in dem die böse Herzkönigin regiert, und gruselige Totenstädte – hüpfen und laufen die Helden in der typischen Rollenspielansicht über den Bildschirm, knacken kleine Rätsel und arbeiten sich so vorwärts. Umwelt und Charaktere überzeugen durch Detailreichtum und liebevolle Umsetzung. Dazu verzaubern

hübschen Disney-Melodien den Spieler, und jede der Welten überzeugt mit ihrem individuellen Charme. Allerdings erschweren verschlossene Türen das Vorkommen. Um diese zu öffnen, benötigt der Spieler magische Karten. Die gibt's nach Kämpfen gegen die »Herzlosen«. Berührt der Spieler einen der Umherstreifenden, dann geht's ab in den Kampfbildschirm zu einem actiongeladenen Echtzeit-Fight.

Mit Schwertcombos und mächtigen Zaubersprüchen stellt sich der Spieler Monstern wie Flugechsen, dunklen Schattenwesen und riesigen Unholden entgegen. Wenn bis zu sechs Gegner gleichzeitig auf Sora einstürmen, stehen harte Kämpfe an, die durch Geschwindigkeit, hübsche Animation und Actiongehalt überzeugen. Je nachdem in welchem Zauberland der Spieler den Feinden gegenübersteht, variiert deren Kleidung. In Aladins Heimatstadt tragen sie zum Beispiel Turbane. So viel Detailreichtum gefällt! Auch in den Kämpfen spielen Karten eine wichtige Rolle. Schwertangriff, Zauberrückzug oder Kombinationen lassen sich mit L und R aus einem Stapel von Aktionskarten auswählen. Sogar Donald und Goofy können zu Hilfe gerufen werden, um Sora zur Hand zu gehen.

Das ist besonders hilfreich bei den spannenden Bosskämpfen gegen Riesenritter oder durchgedrehte Geister, die den Spieler richtig fordern. Zum Glück geht das feine Kampfsystem schon nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über. So kämpft sich der Spieler durch die verschiedenen Welten, erlangt im Verlauf des Abenteuers neue Fähigkeiten und stärkt seine Party durch im Kampf gewonnene Erfahrungspunkte. Im Verlauf der Geschichte sind die Treffen mit bekannten Charakteren – etwa Squall aus »Final Fantasy 8« und Disney-Stars wie Alice oder Aladin, Bambi und Konsorten – ein echtes Highlight. Mit hilfreichen Tipps stehen sie dem Spieler zur Seite.

Alles in allem ist »Kingdom Hearts: Chain of Memories« ein geniales Rollenspiel geworden. Lediglich der fehlende Mehrspieler-Modus ist ein kleiner Wermutstropfen. Gäbe es die Möglichkeit, die harten Echtzeitschlachten zu zweit oder zu dritt zu bestreiten, so wäre dies das berühmte i-Tüpfelchen.

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE
URTEIL
8.7


⬆ Aladin in Nöten? Goofy, Donald und Sora helfen gern



⬆ Mit magischen Karten bricht der Spieler Zaubersiegel an Türen



⬆ Die schnellen Echtzeit-Fights sorgen für Action

CUBE

FEEDBACK

AUSGABE MÄRZ 05

DA KUSCHLE ICH MICH NUR SECHS WOCHEN IN MEINEN WOHLVERDIENTEN WINTERSCHLAF UND DANN SO WAS: TONNEN VON BRIEFEN UND E-MAILS, DIE ALLE BEANTWORTET WERDEN WOLLEN. WER SOLL DENN DAS ALLES SCHAFFEN? RICHTIG, ICH. UND BIS WANN? AM BESTEN GESTERN. ALSO, GEHEN WIR'S AN ...

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

INTERNET-DATE

Hallo Cube-Team, was haltet ihr davon, wenn sich Leser und Redakteure vom Cube Magazin einmal im Monat zu einem Chat im Internet treffen würden? Das wäre doch eine superlauschige Geschichte. Ich wollte schon immer mal wissen, wie der Alltag in einer Redaktion aussieht.

MIKE

CUBE: Ist 'ne gute Idee. Ich würd' jetzt gern erzählen, dass ich die Redakteure zwecks Chat an die Tastaturen peitsche und dort ankette. Würde dir bestimmt gefallen. Aber die Wahrheit ist, wir sind ein demokratischer Verein. Soll heißen, wir müssen erst mal einen gemeinsamen Termin finden. Und jemanden, der uns einen Chat programmiert. Kann sich nur um Stunden handeln.

ERNSTES WÖRTCHEN

Hallo, ich lese euer Magazin sehr gerne. Aufmachung und Texte gefallen mit echt gut. Super fand ich auch die DS-Rabatt-Idee aus

der letzten Ausgabe. Ich bin gleich zu playasia.com gesurft, als ich im Heft darüber gelesen habe. Aber dann die Ernüchterung: Keine DS-Geräte mehr da und dazu ein Preis, der höher ist, als im Heft angegeben. Da hätet ihr schon ein festes Kontingent reservieren lassen können.

Mit freundlichen Grüßen
STEPHAN MORLOCK

CUBE: Konnten wir nicht. Und wir können auch nichts dafür, dass sich der DS so gut verkauft. Wie gut, steht auf den News-Seiten.

HE, CUBE TEAM,

ich wollt euch nur mal kurz ein Foto von meiner Spielesammlung zeigen. Vielleicht druckt ihr es ja ab.

Macht's gut
PATRICK MATLSCHWEIGER

CUBE: Tun wir doch gern. Interessante Sammlung, nur Spitzengames. Offenbar bist du jemand, der sich auf Tests im Cube-Magazin verlässt. Gut so.

SPIELESAMMLUNG



ZWEITE GEIGE?

Hallo Cube-Redaktion, wieso produzieren renommierte Firmen wie Konami oder Square, die früher NES und Super Nintendo unterstützt haben, kaum mehr Spiele für den Gamecube? Ein »Castlevania«-Ableger wäre aus meiner Sicht echt eine feine Geschichte. Da ich mich auch über die Playstation 2 und die Xbox schlau gemacht habe, bin ich vom Gamecube trotzdem überzeugt. Auch wenn es weniger Spiele als bei der Konkurrenz gibt, so sind diese qualitativ haushoch überlegen. Und ich habe lieber fünf sehr gute Titel in meiner Sammlung als zwanzig mittelmäßige. Schöne Grüße
THOMAS

CUBE: So isses.

DESIGN-FRAGEN

Hi Leute, als ich die letzte Ausgabe eures Magazins in Händen hielt, hab ich echt einen Anfall bekommen: Warum habt ihr nur die Form des Cube-Magazins geändert? Ich fand die vorigen eckigen Ausgaben viel cooler, denn:

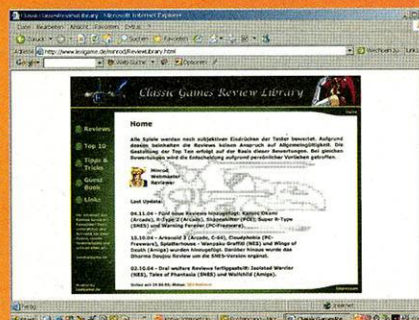
1. hat sich das Magazin dadurch vom Rest unterschieden und nur »tote Fische schwimmen mit dem Strom«.
2. sag ich immer: »Quadratisch, praktisch, gut!«

HOMEPAGE DES MONATS

Hallo Leute, ich würde mich freuen, wenn ihr mal ein Auge auf meine Homepage werfen könntet. Sie beschäftigt sich primär mit älteren Spielen, die sich in der »Classic Games Review Library« befinden. Gamecube-Reviews stelle ich bald in die Rubrik »Sonstige« rein. Schaut mal vorbei:

www.lexigame.de/minrod

CUBE: Schon geschehen. Wir haben sogar ein Foto geschossen.



BIS DAS BLUT GEFRIERT

⌚ Liebes Cube-Team, ich hab meinen Cube jetzt noch nicht allzu lange, aber ich bin ganz verrückt nach diesen Horror-Spielen. Bei »Resident Evil Zero« ist es mir echt eiskalt den Rücken heruntergelaufen. Einfach super! Gibt es noch andere derartige Gruselschocker? Tschö,

ALEX RUBENKNECHT

CUBE: Ja, die gibt es. Zum Beispiel mit »Resident Evil 4«, welches wir ein paar Seiten weiter vorne im Test haben. Davon abgesehen können wir dir auch »Eternal Darkness« ans Herz legen. Ebenfalls zum Fürchten: »Medabots Infinity«, wenn auch aus anderen Gründen ...

Also ändert das Design doch so, wie es vorher war (vor Dezember 2004). Sah echt besser aus!

EUER LESER PATRICK EBERT

CUBE: Öh, du verwirrst uns. Wir haben weder die Form verändert, noch das Papierformat. Und auch beim Layout bleiben wir uns treu. Lediglich die Bindung ist neu. Heftung statt Klebung. Das hält besser und erlaubt es uns, einen Umleger vor dem Cover unterzubringen. Da, wo jetzt das Motiv für die Stylingdisk drauf ist. Stark, oder?

TASCHEN-JUKEBOX

⌚ Ich bin wohl nicht der einzige, der die Ankunft des neuen Nintendo DS mit abgekauten Fingernägeln herbeisehnt. Schon allein die technischen Features, die in dem kleinen Teufelchen stecken, lassen Fans wie mir das Wasser im Mund zusammenlaufen. Mit 1-GB-Speichermedien, Touchscreen, Griffel und Wireless-LAN lässt sich wirklich einiges anfangen. Aber wie sieht es bei dem DS eigentlich mit den Multimedia-Fähigkeiten aus? Ist das Gerät fähig, auch Media-Dateien wie etwa MP3-Dateien wiederzugeben?

Potenzial hätte es ja genug. Wisst ihr da was darüber?

Mit freundlichen Grüßen
STEFAN ZELLER

CUBE: Mit entsprechendem Hardware-Zubehör wäre das überhaupt kein Problem. Sobald eine große Nachfrage vorhanden ist, ist beim DS alles möglich: Fernseher, Toaster, Hörschnecke – ganz egal. Eine MP3-Erweiterung ist für Japan bereits angekündigt. Aber jetzt lass Nintendo doch erst mal den DS nach Deutschland bringen. Alles Weitere wird sich ergeben.

DER PLANLOSE

⌚ Hallo, ich habe mir vor kurzem einen Gamecube gekauft und muss jetzt leider bei euch lesen, dass Nintendo schon wieder die nächste Konsolengeneration plant. Da frage ich mich, ob sich meine Anschaffung eines Cubes überhaupt gelohnt hat. Immerhin muss man bei Nintendo Angst haben, dass mit der nächsten Konsolengeneration die Spieleproduktionen für den Gamecube eingestellt werden. In dieser Hinsicht wäre

die Playstation 2 wohl besser, weil man für die sogar noch PSOne-Spiele bekommt.

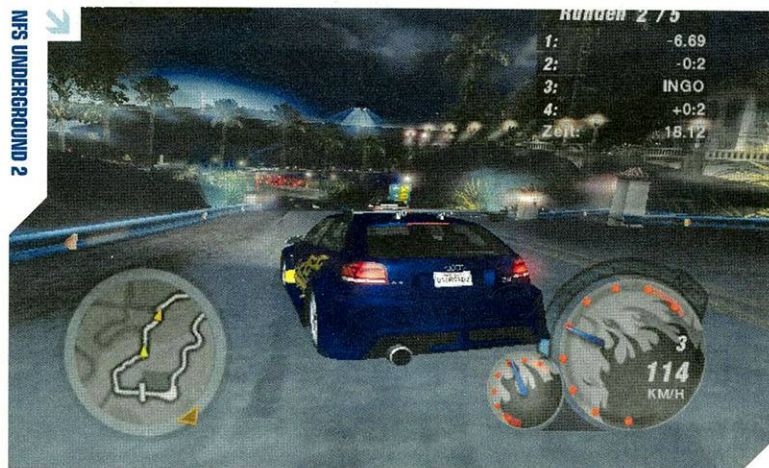
Tschüss
S. SEBICHT

CUBE: Stimmt schon, man bekommt in der Grabbelkiste noch PSOne-Spiele, die man in die Playstation 2 einlegen kann. Nur sehen die dann noch immer mies aus, also warum sollte jemand das tun wollen? Tatsache ist: Nintendo hat versprochen, den Gamecube noch einige Jahre mit Spielen zu unterstützen. Ob das auch passiert, wir werden sehen. Darüber hinaus kann es gut sein, dass das neue System mit dem Codenamen »Revolution« kompatibel zum Cube ist. Und falls alle Stricke reißen, wirst du trotzdem mit deinem Cube sehr viel Spaß haben, denn es gibt viele großartige Spiele dafür, und in diesem Jahr kommen noch etliche dazu.

ASPHALT-COWBOY

⌚ Hi Cube, ich finde eure Zeitschrift wirklich cool. Am besten fand ich den Bericht über »Need for Speed: Underground 2«. Aber den Minuspunkt »Nur Nachtrennen« finde ich ungerechtfertigt. Gerade das finden die meisten doch supergut. Ich übrigens auch. Bis heute konnte ich mich aber nicht entscheiden, ob die »NFS«-Teile besser sind als die von »Burnout«. Wie seht ihr das? Welche Serie findet ihr besser? Ich will eine ehrliche Antwort. Euer treuer Fan
ANDREAS PFLEGING

CUBE: Ja, was wäre dann an zusätzlichen Rennen bei Tag verkehrt? Wir würden das für eine Verbesserung halten, genauso wie Verfolgungsjagden mit der Polizei. Und eine Umsetzung von »Burnout 3« für den Cube würden wir sehr begrüßen. Glücklicherweise, wer es auf der Playstation 2 zocken kann. Ist nämlich mindestens so ein Adrenalinrausch wie »Need for Speed: Underground 2«.



TXT LIFE

Wir wollen deine SMS!

⌚ VERGESST, WAS DOSOUTHBOY AUS DEM FORUM GESAGT HAT. DER HAT DOCH KEINE AHNUNG! ICH SAG NUR »QUADRATISCH, PRAKTISCH, GUT«.

CUBE: Da magst du Recht haben. Worum ging's noch mal?

⌚ ICH HABE GEHÖRT, DASS »RESIDENT EVIL 4« FÜR DIE PLAYSTATION 2 KOMMT. STIMMT DAS?

CUBE: Jup. Aber frühestens Ende des Jahres. Und ob es dann so brilliant aussieht wie auf dem Cube? Wir haben da unsere Zweifel.

⌚ SUPER, ICH SUCHE JETZT 'NE PREISWERTE 100-HZ-GLOTZE. WARUM? FÜR »PRIME 2«. NINTENDO, DU BIST MÄCHTIGAL RICHTIG FIES!

CUBE: Nicht ärgern: Mit einer 100-Hz-Glotze investierst du in die Zukunft.

⌚ ICH FINDE EUCH VOLL GEIL.

CUBE: Du bist langbeinig, blond und willig? Dann kriegst du unsere Telefonnummern. Sonst nicht.

⌚ HALLO CUBE-TEAM. WIE GROSS IST DIE MAXIMALE SPEICHERKAPAZITÄT EINER GAMECUBE-DISC?

CUBE: Um die 1,5 Gigabyte.

⌚ MUHAHAHAHA! ICH HABE DIE HIHI N-ZONE UND AHAHAHA EUCH MAHAHAL UNTER DIE LUPE GEHEHE ... (KEUCH HUST) GENOMMEN. UND JETZT RÄTET MAHAHAL ...

CUBE: Am Klebstoff geschnüffelt? Pillen vergessen? Den Ippisch gehanselt?

⌚ EUER MAGAZIN IST VOLLKOMMEN. ABER ES WÄRE NOCH VOLLKOMMENER, WENN IMMER EINE LISTE DER BIS JETZT SCHON ERSCHINENEN GAMECUBE-TITEL DABEI WÄRE!

CUBE: Hm. Wollen das die anderen Leser auch, selbst wenn dafür zwei Testseiten aus dem Heft fliegen?

⌚ LIEBES CUBE-TEAM. WARUM LEGT IHR NICHT EINE DEMO MIT INS HEFT? SO WAS KOSTET BESTIMMT NICHT DIE WELT.

CUBE: Nicht ganz. Aber fast.

TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

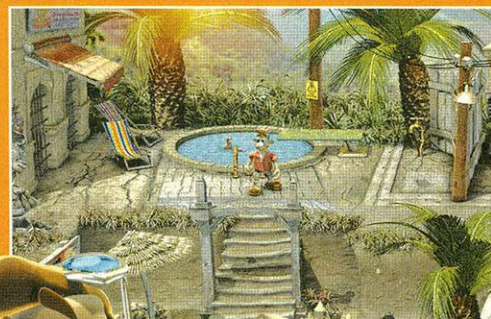
DAS GEWINNSPIEL!



1. PREIS:

EXKLUSIVE GAMECUBE-KONSOLE IM AIRBRUSH-LOOK PLUS »KAO 2« UND »BÖSE NACHBARN«.

Was für ein unkomplizierter und kunterbunter Jump'n'Run-Spaß ist denn bitte »Kao the Kangaroo 2« – und wie cool sieht die Cube-Konsole im exklusiven Kao-Look aus! Dieses Ding hat sonst keiner, aber vielleicht bald du: Denn JoWood stiftet die schicke, mit einem Airbrush-Motiv verzierte Cube-Konsole einem glücklichen Gewinner! Als wäre das nicht genug, legt JoWood noch zwei Spiele drauf: den temporeichen Hüpfspaß »Kao the Kangaroo 2« und die nagelneue Simulation »Böse Nachbarn«. Ab Mitte Februar legt diese bitterböse Persiflage auf Reality-TV los; dann kannst du deinen geliebten Mitbewohnern im Haus Streiche spielen, dass sie vor Zorn platzen. Am PC hat die mit Gags und Spaß voll gepumpte Nachbarschafts-Simulation schon reihenweise Preise abgeräumt. Jetzt kannst du endlich am Gamecube loslegen!



2. - 5. PREIS:

JE EINMAL »BÖSE NACHBARN«

CUBE

CUBE MÄRZ 05

WETTBEWERB

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

ICH NUTZE DAS INTERNET

2. regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

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

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

Vom Text her:
Von den Bildern her:

ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE CUBE-AUSGABE

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

WENN ICH GEWINNE, SENDET DEN PREIS BITTE AN:

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

SO NIMMST DU TEIL!



POST

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus, klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn in einen Umschlag, und dann ab damit an: Primeverlag, CUBE Magazin / JoWood-Gewinnspiel, Perchtinger Str. 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.



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND GEWINNEN!

AUSFÜLLEN, ABSENDEN, TEILNEHMEN – GEWINNEN?

JETZT ABONNIEREN!

Das darfst du nicht verpassen: Wenn du jetzt einen neuen Abonnenten wirst, erhältst du den fetzigen Ego-Shooter »Serious Sam«. Und zwar gratis und kostenlos, ohne jede Zuzahlung! Jetzt aber hurtig: Das Angebot gilt nur bis zum **30. März 2005!**

GÜNSTIG!

Das Mini-Abo mit drei Ausgaben des Cube-Magazins kostet nur 9,50 Euro. Das Abo mit sechs Ausgaben kostet 18,00 Euro. Du sparst fast zwei Euro im Vergleich zum Kauf 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!

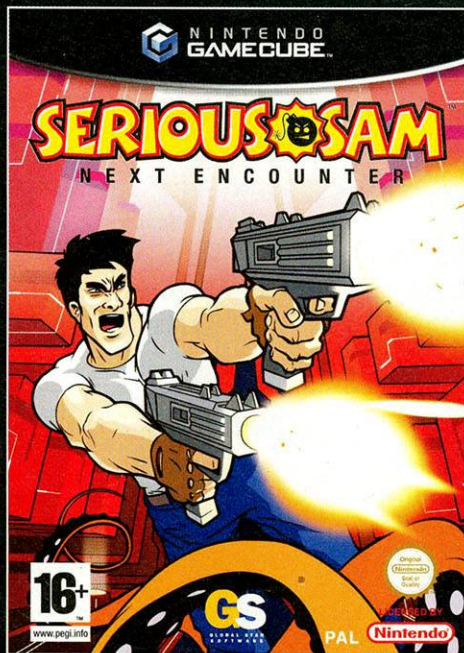
Porto und Versandkosten sind im Abo-Preis bereits enthalten!

OHNE RISIKO!

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

DEIN GESCHENK! DER GENIALE EGO-SHOOTER »SERIOUS SAM«!

Mit dem fetzigen Game »Serious Sam« von Take 2 holst du dir das Action-Chaos nach Hause! Nicht umsonst hat der extrem temporeiche und schnittige Shooter im Cube-Magazin 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 wirst.



GANZ EINFACH BESTELLEN



SMS



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



ONLINE

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



TELEFON

Einfach anrufen: 089 / 74 73 44 76



BRIEF

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

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND SPIELE ABGREIFEN!

CUBE

DEINE ABO-KARTE

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

CUBE MÄRZ 05

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 9,50 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 drei weitere Ausgaben zum günstigen Vorteilspreis von insgesamt 18,00 Euro. Ich kann mein Abo nach sechs Ausgaben jederzeit kündigen und erhalte den bezahlten Beitrag für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

Ich hätte gerne ☐ Serious Sam

☐ Ich will das ganze Jahr über top informiert sein und bevorzuge daher das Maxi-Jahresabo. Damit beziehe ich die sechs nächsten Ausgaben des Cube-Magazins zum Vorteilspreis von 18,00 Euro und spare bares Geld. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der fünften Ausgabe nicht melde, will ich das Cube-Magazin weiterhin beziehen. Ich kann mein Abo nach sechs Ausgaben jederzeit kündigen. Ich bezahle sofort nach Erhalt der Rechnung.

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

CUBE

AUSGABE MÄRZ 05

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

Endlich ist der sperrige Christbaum aus dem Wohnzimmer raus, endlich kann man sich wieder ohne lästige Nadelstiche im Wohnzimmer breit machen. Und Platz brauchst du für die tonnenweise Tipps und Tricks zu genialen Daddeleien wie »Golden Eye: Rogue Agent«, »Tales of Symphonia« und natürlich »Resident Evil 4«.

TALES OF SYMPHONIA

Hier ein interessanter Trick: Nachdem man das Spiel erfolgreich abgeschlossen und gespeichert hat, kann man neu anfangen und das gleiche File erneut benutzen. Sobald man, wie gefordert, die Disk 1 eingelegt hat, wird man zu einem besonderen Laden transportiert. Hier kann man seine GRADES gegen eine ganze Batterie an nützlichen Dingen eintauschen. Zur Erinnerung: Der besiegte Endgegner hat schon allein 1000 GRADES eingebracht!



EXTRA

PREIS

EXP x 10	3000 GRADE
EXP x 2	1000 GRADE
Transfer aller Sprüche und Techs	1000 GRADE
Transfer von Titeln	1000 GRADE
Transfer von Gold	1000 GRADE
Transfer von EX-Gems	600 GRADE
Bis zu 30 Items aufnehmen	500 GRADE
Transfer von EX-Skills	400 GRADE
Spiel mit 500 HP mehr starten	250 GRADE
Spannung erhöhen	100 GRADE
Beziehung verbessern	100 GRADE
Mehr Battle-GRADE abgreifen	100 GRADE
Mehr Bonus-EXP von Combos	50 GRADE
Transfer von Rezepten	50 GRADE
Transfer von Koch-Skills	50 GRADE
Transfer von Spruch & Technik-Geschichte	25 GRADE
Transfer von Memory-Gems	20 GRADE
EXP x 1/2	10 GRADE
Spiel mit 160 HP-Kampfpunkten starten	10 GRADE
Transfer der Encyclopedia-Sammlung	10 GRADE
Transfer der Weltkarte	10 GRADE
Transfer der Charakter-Sammlung	10 GRADE
Transfer der Kampf-Strategie	10 GRADE
Transfer der Minigame-Daten	10 GRADE
Transfer des Monster-Lexikons	10 GRADE
Transfer der Spielzeit	10 GRADE
Transfer der Freundschaften	10 GRADE

Und zum Abschluss noch zwei Extras, die keine GRADES kosten, allerdings muss man das Spiel bereits einmal abgeschlossen haben. Zum einen kann man den Mana-Schwierigkeitsgrad einstellen, zum anderen darf man sich einige Bilder ansehen, dazu muss man lediglich mit dem Bürgermeister von Katz-Village sprechen.

GOLDENEYE ROGUE AGENT

Wer diese Cheats im Extra-Menü eingibt, kann diesem dämlichen Secret Service endlich mal zeigen, wie sich der Doppel-Agent von heute kleidet.

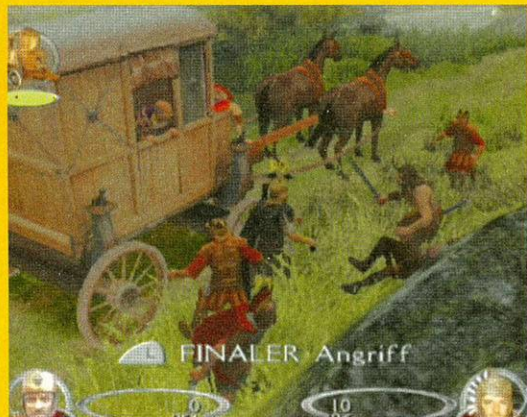
EFFEKT	CODE
Alle Multiplayer-Skins	Unten, Links, Oben, Links, Rechts, Unten, Links, Unten
Paintball-Modus	Rechts, Links, Rechts, Links, Unten, Unten, Oben, Oben

Wer zudem das ganze Spiel schon einmal auf der Stufe »Hart« durchgespielt hat, kann sich ab da auf den neuen Spiel-Modus »One-Life« freuen.



KING ARTHUR

Als römischer Kriegsherr hat man's nicht leicht: Umzingelt von Feinden muss man an allen Fronten kämpfen. Leichter ist es da schon, während der Action die Tasten [D], [A], [X], [Y], [Z], [C] und [B] zu drücken, denn dann ist man unverwundbar und damit wirklich göttergleich!



DIE URBZ

Während des Spieles sollte man zuerst mit dem D-Pad den Gnom-Cheat eingeben, danach kann man den Gnom aussuchen und folgenden Mogeleyen versuchen:

EFFEKT

Der Gnom erscheint
Maximaler Mental-Skill
Skill-Objekt übernehmen
Mehr Sozial-Punkte
Maximaler Artistik-Skill
Maximale physische Skills

CODE

Unten, [D], [A], [X], [Y], Links
Unten, [Y], Links, [D], Unten
Unten, [A], Oben, [X], [Y]
[D], Links, [Y], [D], [A]
[D], [Y], Oben, [A], Unten
[D], [A], Unten, [X], [Y]



Cheats, die neuen Drogen der Urbz!



DER AFFE WIRD'S SCHON RICHTEN

Während praktisch jeder Konsolenbesitzer dieses Jahre neue Spiele unterm Gabentisch vorgefunden hat, reichte es bei uns mal wieder nur für eine mickrigen Obstschale. Und als wir uns beschwert haben, mussten wir zur Strafe gleich ein paar Leserfragen beantworten. Ist das Affen-Leben nicht ungerecht?



UHG ... UHG!

Hallo Affenbande, ich hänge hier bei »Legend Of Zelda: Wind Waker« so rum, weil ich nicht weiß, wie ich meinen haarigen Hintern aus der Drachen-Höhle schwingen kann. Ich habe zwar die drei Seile gekappt und so die Plattform nach unten gebracht, außerdem bin ich noch in den Raum mit der Leiter gekommen, dort konnte ich nach oben klettern und den Raum durchqueren ... aber jetzt sitze ich hier und lause mir vor Langeweile das Fell. Ich hab schon zimal versucht, mich am Griff hochzuschwingen, aber das klappt nicht. Könnt ihr mir helfen?

CHRIS CHITA A. AUS AUGSBURG

Des Rätsels Lösung ...
geben wir doch gerne von Affenhand zu Affenohr weiter: Du musst lediglich ein paar Blöcke herausziehen und diese als Steighilfe benutzen. So kommst du an eine Schatzkiste, die einen Kompass enthält, außerdem stecken in einem Topf ein paar Stöcke. Entzünde einen der Stöcke und wirf ihn zum Tor, dann renn an der Leiter zur Kiste mit dem kleinen Schlüssel empor und schnell durch die Türe. Uhg!

DES FARMERS NEUE KLEIDER

Hallo Leute, ich benötige dringend eure Hilfe bei »Animal Crossings«. Ich habe nämlich gehört, dass es ganz spezielle Items wie Wunderpilze oder Klamotten wie die Bambus-Robe gibt. Aber anscheinend hat die ja jeder, außer mir natürlich. Könnt ihr mir den Namen eures Schneiders nennen?

ANNA H. AUS ZWIESEL

Des Rätsels Lösung ...

... ist nichts anderes als ein satter Betrug bzw. der Einsatz eines Action-Replays. Es gibt nämlich keinen »legalen« Spielweg, um an diese Klamotten zu kommen, sorry! Was die Pilze betrifft: Die gibt es tatsächlich, also halte einfach deine Augen offen!

MEHR PILLEN

Hallo Leute, ich sitze bei »Luigi's Mansion« in der Villa des Bösen fest und weiß nicht, wie ich an alle Tabletten kommen kann. Zwei habe ich schon, nämlich die Tabletten für Gehorsam und Disziplin, aber nach der dritten Pille hab ich mir echt schon ein ganzes Paar Stiefel abgelaufen? Mit Grüßen aus der Gruft ...

GEORGIAN211 VIA MAIL

Des Rätsels Lösung ...

... hört auf den Namen »Tablette der Einheit« und liegt im Keller zum Abgreifen bereit. Dort steht eine Statue, aber man muss Billy einsetzen, um sie in folgender Reihenfolge zu aktivieren: Hirsch, Wolf, Pferd, Tiger, Schlange und Adler. Am Ende des Ganges, den man so freigeschaltet hat, liegt die Pille. War doch ganz einfach, oder?

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.



RESIDENT EVIL 4

Das Böse stirbt bekanntlich nie, das Grusel-Adventure »Resident Evil« macht da keine Ausnahme. Leider macht das Böse auch gleich Überstunden, weshalb wir die Komplettlösung in zwei Teile spalten müssen. Hier kommt der erste Streich, der zweite folgt in der nächsten Ausgabe ...

**KOMPLETT-
LÖSUNG**
TEIL 1

AM PUEBLO

Die Krähen kann man mit dem Scharfschützengewehr ausschalten, um sie hinterher zu untersuchen. Danach geht es in das kleine Haus zur linken Hand, hier steht eine Karre mit einer Kiste darauf. Die Kiste wird mit dem Messer aufgebrochen, doch der Inhalt wird per Zufall bestimmt; wer Pech hat, findet gar nichts. Danach sollte man das Haus betreten, um im Hinterraum mit den Dorfbewohnern zu reden. Gleich darauf kommt der erste Angriff, hier muss man den Angreifern mindestens zweimal in den Kopf schießen. Die Leichen werden durchsucht, erst dann geht es die Treppe hinauf, wo man das Magazin mitnimmt und durch das Fenster springt. Dort warten drei weitere Gegner, die man erst umlegt und anschließend durchsucht. Im Gebäude bei dem Lkw kann man ebenfalls einige Dinge abgreifen, außerdem lässt sich an der Schreibmaschine das Spiel speichern.

Nun folgt man dem Pfad, wo man weitere Krähen ausschalten muss, den Wolf in der Bärenfalle sollte man allerdings unbeschadet freilassen. Am Ende des Weges warten einige Fallen, die man überwinden muss, ebenso die Gegner, die dort lauern. Danach geht es weiter auf dem Pfad, um die nächsten zwei Zombies auszuschalten und die Items einzusacken. Weiter geht es über die Seilbrücke, allerdings wartet auf der anderen Seite ein weiterer Gegner auf sein Ableben. Am Ende des Pfades kann man das Tor öffnen und das Pueblo betreten.

IM PUEBLO

Das Dorf sollte man erst mit dem Fernglas beobachten, danach kann man sich an die Aufgabe machen, die gesamten, verwandelten Dorfbewohner ins Jenseits zu schicken. Das geht am besten so: Zuerst rennt man den kleinen Pfad rechts hinunter, um das kleine Gebäude zu betreten. Hier nimmt man den Inhalt der Kisten an sich und wartet einfach in der Ecke des Fensters auf die Zombies. Sie kommen nacheinander herein und können mit etwas Geschick problemlos ausgeschaltet werden. Man sollte darauf achten, dass man stets genug Patronen im Magazin hat, um die nächste Welle aufzuhalten. Sobald man



genug Bewohner erledigt hat, läutet eine Glocke und die restlichen Zombies hören mit dem Angriff auf. Nun hat man Zeit, die Leichen zu durchsuchen und die Gegend zu inspizieren. Am Dorfrand wachsen einige Kräuter, die man einsacken sollte, viel wichtiger ist aber die Schrotflinte im zweiten Stock des großen Gebäudes. Am Bett liegt sogar etwas Munition für das Gewehr, außerdem findet man im Glaskasten eine nützliche Granate. Auch den Turm sollte man durchsuchen, er enthält noch einige weitere Schrotpatronen. Nun kann man das Tor beim Turm durchschreiten.

DIE FARM

In der kleinen Hütte links ist eine weitere Schreibmaschine zum Speichern, außerdem lauern noch einige Bewohner auf ihre Abreibung. Doch bevor wir an die Arbeit gehen, durchsuchen wir das Areal beim Brunnen, denn dort baumelt eine Halskette. Mit der Pistole wird das Holzstück zerschossen, mit einem weiteren Schuss fällt die Kette und kann endgültig eingesammelt werden. Der Krach hat allerdings die Zombies auf die Spur des Helden gebracht, ergo müssen wieder die Waffen sprechen. Nachdem man die Angreifer ausgeschaltet hat, kann man die Leichen und die Gegend durchsuchen. In einem Fass findet man eine weitere Granate und auch den Beerstein sollte man unbedingt an sich nehmen. Dazu muss man allerdings aus dem Fenster in den Heuhaufen springen und ein Stockwerk tiefer die Kiste öffnen.

Auch das blaue Poster, das an einem Baum hängt, wird eingesackt, anschließend kann man die Karte zücken, um die sieben blauen Juwelen abzuschießen, die im Gebiet verstreut sind. Nun noch einmal die Schreibmaschine benutzt und schon geht es weiter durch das nächste Tor.

GEFÄHRLICHE FALLEN

Sobald man den Hügel verlassen hat, warten einige Dorfbewohner darauf, den Helden mit einem Felsen



anzugreifen. Hier hilft nur schnelles Ausweichen. Anschließend geht's durch den Tunnel am Fuße des Hügels. Dort schießt man auf die beiden Leuchtobjekte an der Decke, um die Items einzusacken. Am Ende des Tunnels warnt ein rotes Totenkopf-Zeichen vor weiteren Bärenfallen, Stolperdrähten und mit Bomben bewaffneten Zombies. Der erste Zombie wartet bereits am Ausgang, ein zweiter am Haus direkt vor dem Helden. Die Bärenfallen kann man ebenfalls mit einem gut gezielten Schuss deaktivieren, auch die Stolperdrähte sollte man entschärfen. Erst dann kann man sich mit den Zombies beschäftigen, die sich in einem Haus verbarrikadiert haben. Durch ein Fenster hinter dem Haus kann man dem Raum durchsuchen, danach verlässt man das Gebäude wieder auf dem gleichen Weg.

Das Nest zwischen den beiden Häusern kann mit einem gut gezielten Schuss geplündert werden, es enthält einen Edelstein. Beim großen Haus steht außerdem eine Kiste, die man ebenfalls ausräumen sollte, anschließend kann man die Türe auftreten und das Innere durchsuchen. Auf dem Tisch liegt etwas Munition und auf dem Schrank einige Geldscheine, außerdem eine Schreibmaschine zum Speichern. Im Gang wartet eine Sprengfalle, die man mit der Pistole entschärfen kann, ebenso die zweite Ladung im nächsten Raum. Hier kann man nun das Geld und die Kräuter einsacken, dann muss man das Bücherregal von der Türe ziehen. Dahinter kann man einen weiteren Schrank durchforsten.

IM TAL

Nachdem man den Äxten ausgewichen ist, kann man weitere Munition sammeln und das Spiel speichern. Vor dem Haus wendet man sich nach links um das Haus herum, wo man auf einen Waffenhändler trifft. Was man hier einkauft, hängt in erster Linie von der Art ab, wie man spielt, aber unabhängig davon sollte man alles verschern, was man entbehren kann, vor allem den Schmuck. Mit dem Geld kann man sich mit weiterem Equipment eindecken. Nach dem Shopping folgt man dem Pfad hinter dem Händler, wo einige Kisten durchsucht werden müssen. Zurück am Haus geht's durch die Türe zum Hauptplatz des Lagers. Hier zückt man am besten die Schrotflinte, denn nun muss man ganze Gegnerhorde erledigen. Am besten bleibt man wo man ist und lässt die Angreifer von der Rampe heraufmarschieren. Sobald die Gegner weniger werden, rennt man selbst die Rampe hinab und zur nächsten Rampe auf der rechten Seite. Der Kerl dort muss eliminiert werden, danach kann man die Kiste plündern und die Items auf den Fässern einsacken, allerdings sind die Rampen bald wieder von Gegnern bevölkert. Nach einem weiteren Feuergefecht kann man die Rampe hinuntergehen und die Bretterbude



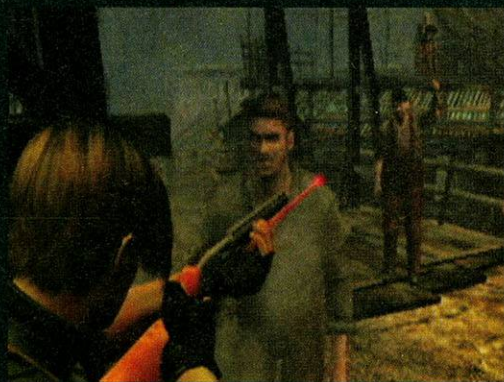
bei der Brücke betreten. Hier lauern drei Gegner im Hinterzimmer, außerdem liegen auf dem Dach weitere nützliche Dinge bereit. Nun kann man das gesamte Gelände noch nach Angreifern oder Items durchsuchen und anschließend das Gebiet verlassen.

Vor dem Tor muss man allerdings erst die Artefakte kombinieren, erst dann kann man das Tor öffnen.

WASSERWERK

Zuerst zerballert und plündert man die drei Fässer, danach öffnet man die Doppeltüre, dahinter kommt ein weiteres Fass an die Reihe. Hinter der nächsten Türe warten weitere Gegner auf ihre Abreibung. Auch hinter dem nächsten Durchgang lauern einige Zombies, diesmal von Sandsäcken geschützt. Zwei der Angreifer sind mit Bomben bewaffnet, weshalb man sie erledigen sollte, bevor sie eine Chance haben, die Pakete zu werfen. Sollten sie die Bomben doch in die Richtung des Helden schleudern können, muss man schnellstens in Deckung gehen. Hat man die Gegner ausgeschaltet, kann man die Fallen mit der Pistole entschärfen und die Türe hinter den Sandsäcken öffnen. Dort muss ein Gegner-Duo ausgeschaltet werden, außerdem sind hier noch weitere Fängeisen versteckt. Im nächsten Raum öffnet man das verrammelte Fenster und springt hindurch. Draußen nimmt man die Maske von der Wand und klettert zurück. Nun kann man die Kräuter auf den Fässern kassieren und die Rampe hinabgehen, um dort die Wache auszuschalten. Bevor man die Leiter erklimmt, kann man das Wasser noch nach nützlichen Gegenständen durchsuchen und außerdem den Fisch als Energiequelle nutzen.





HAUPTHAUS

Mit der Pistole kann man die erste Krähe erledigen, ein paar weitere Schüsse sollten die Bomben in den Bäumen aktivieren, um weitere Krähen zu erwischen. Nun muss man die drei Fangeisen entschärfen und die Gegenstände kassieren, am Brunnen liegt zudem eine weitere Halskette bereit, die man aber erst freischießen muss. Auch die Kisten und Fässer in der Bretterbude sollte man durchsuchen, danach muss man zu der Türe des Hauses spurten. Dort dreht man die blaue Kugel im Kreis und dann nach links, um die Türe zu öffnen. Dahinter kann man den Schlüssel auf dem Tisch, das Geld auf dem Schrank und die Notiz am Bett einsacken. Hinter der nächsten Türe dreht man sich aber nochmals um und geht kurz zurück, um eine Zwischensequenz zu Gesicht zu bekommen. Nun geht's den Gang hinunter, wo man weitere Kräuter vom Schrank einsammeln kann, anschließend geht es die Treppe hinab, wo man den Kerl im Badezimmer aufs Korn nimmt. Nun darf man in aller Ruhe die Gegend durchsuchen und das Spiel speichern. Hinter der nächsten Türe wird man von einem Zombie mit einer Kettensäge attackiert, außerdem greifen noch zwei weitere Dorfbewohner an. Nun kommt wieder die Flinte zum Einsatz, allerdings braucht der Kettensäger allein schon mindestens sechs Schuss in den Kopf, bevor er aufgibt. Auf dem weiteren Weg kommen nun laufend Gegner auf den Helden zu, am Ende des Weges darf man die Kisten in der Hütte durchwühlen und die beiden Vogelnester



ausheben. Sobald man die Doppeltüre aufgesperrt hat, kommt man erneut ins Pueblo zurück.

PUEBLO

Wieder wird man von einer Horde Zombies angegriffen und erneut sollte man sich der Taktik »Deckung nehmen und warten, bis der Feind kommt« bedienen. Auf diese Weise kann man die Wellen der Angreifer gut niederkämpfen. Danach kann man sich Zeit nehmen, um die Gebäude zu untersuchen, allerdings verbergen sich auf den Dächern noch weitere Gegner. Sobald man seine Suche abgeschlossen hat, kann man zu dem großen Gebäude gehen, in dem die Bewohner an einem früheren Zeitpunkt verschwunden sind. Die Türe wird mit dem Schlüssel geöffnet und man betritt den ...

TUNNEL

Wieder liegen Munition und Schreibmaschine bereit. Hinter der nächsten Türe wird aber erst mal die Laterne ins Visier genommen, um an ein weiteres Item zu kommen. Durch die Luke am Boden geht's nach unten und weiter den Weg entlang. Auch die weiteren Laternen werden mit Kugeln beschossen, was noch mehr Items einbringt. Kurz darauf trifft man auf einen Händler, bei dem man den ganzen Ramsch verhöckern kann. Allerdings sollte man die Maske behalten, die lässt sich später besser einsetzen. Nach dem Geschäftsabschluss geht es durch die Türe und die Leiter in den nächsten Abschnitt.

FRIEDHOF

Man folgt dem Pfad und schießt wieder auf das Nest, um weitere Gegenstände zu kassieren. Am Friedhof geht's nach rechts, doch in der kleinen Hütte lauert bereits der erste Feind, ein zweiter torkelt über den Friedhof heran. Auch die Krähen werden eliminiert, danach kann man das Gebiet nach weiteren blauen Anhängern durchsuchen: Drei sollten auf dem Friedhof zu finden sein, zwei auf der linken Seite der Kirche und dahinter, und drei weitere auf dem Pfad beim Wasser. Mit auftauchenden Gegnern macht man kurzen Prozess, aber Vorsicht, beim Öffnen der Kiste bei der Hütte, sie enthält eine Giftschlange. Hat man das Reptil allerdings erledigt, erhält man ein Schlangenei. Auch die Dokumente wandern ins Heldeninventar, danach geht's erst mal zurück zum Händler, wo man gratis eine Waffe bekommt. Damit geht's zurück hinter die Kirche. Der Gegenstand dort wird siebenmal mit der Option 3 im Kreis gedreht, dann noch fünfmal mit Option 4, dann noch einmal mit Option 3. Der Lohn der Mühe ist ein weiterer

Edelstein. Nun geht's zum Pfad Richtung Wasser und dort durch die Türe ins ...

LAGER

Die Krähenschar lässt sich am besten mit einer Granate ausschalten, anschließend kann man sie ausplündern. Auch die Hütte enthält einige wichtige Gegenstände und sollte untersucht werden. Weiter geht es durch die untere Doppeltüre, wo man Munition aufsammeln und Fässer zerballern darf. Der Besuch beim Waffenhändler hat im Moment noch keinen Sinn, er bietet lediglich ein Upgrade für die »Punisher« an. Weit nützlicher ist da die Schreibmaschine. Nach dem Speichern geht es wieder durch die Doppeltüre und weiter zum anderen Durchgang, bis man die Docks erreicht.

DOCK

Die Munition bei der Hütte sollte man sich schnappen, bevor man den Hügel hinabrennt. Aber auch hier wollen einem die Zombies das Lebenslicht mit einem rollenden Felsen ausblasen. Hat man den Hinterhalt erfolgreich überwunden, sollte man sich blitzschnell umdrehen, denn dann kann man an der Klippe ein leuchtendes Objekt sehen, das man freischießen kann.

Weiter geht's zu den Docks. Hier wimmelt es bald von Gegnern, es empfiehlt sich also, die geladenen Knarren schussbereit zu haben. Auch die Kiste in der nahen Hütte enthält eine Schlange, also Vorsicht beim Öffnen. Mit einem beherzten Sprung sollte man danach rechts ins Wasser springen und die weiteren Gegner auf dem Weg ausschalten, außerdem sollte man die Augen nach weiteren Schlangen und Stolperdrähten offen halten.

Am anderen Ende des Docks kann man die Rampe dazu benutzen, um wieder auf trockenen Boden zu gelangen. Hier warten bereits eine Granate und ein Nest auf ihre Plünderung, außerdem kann man sich eine antike Pfeife abgreifen. Eine Hütte weiter warten zwei Gegner und die obligatorische Schlange in der Kiste auf den



Helden. Nun folgt man den Pfad durch die Türe bis zum See.

AM SEE

Zuerst geht es den Hügel hinauf zu den Klippen. Dort wendet man sich nach rechts, um Zeuge einer interessanten Zwischensequenz zu werden. Nun schnappt man sich die roten Kräuter beim großen Baum und folgt weiter dem Pfad. Auf dem Weg zur nächsten Hütte kann man noch das Nest ausheben, in der Hütte darf man sich noch ein goldenes Schmuckstück angeln.

Auch die nächste Hütte hat noch ein paar Items parat, außerdem sollte man die Schreibmaschine benutzen. Erst dann wird das Motorboot gestartet und der See erkunden.

So, und damit Schluss für diesmal. Was es im Folgenden außer dem Bossgegner Del Lago noch alles zu erleben gibt, steht in der nächsten Ausgabe geschrieben.



Spielen und Gewinnen



● Games, Gewinnspiele und mehr.

Jetzt bei wissen.de/games

wissen.de

Mittwoch ... 30. März ... nächste Ausgabe ...

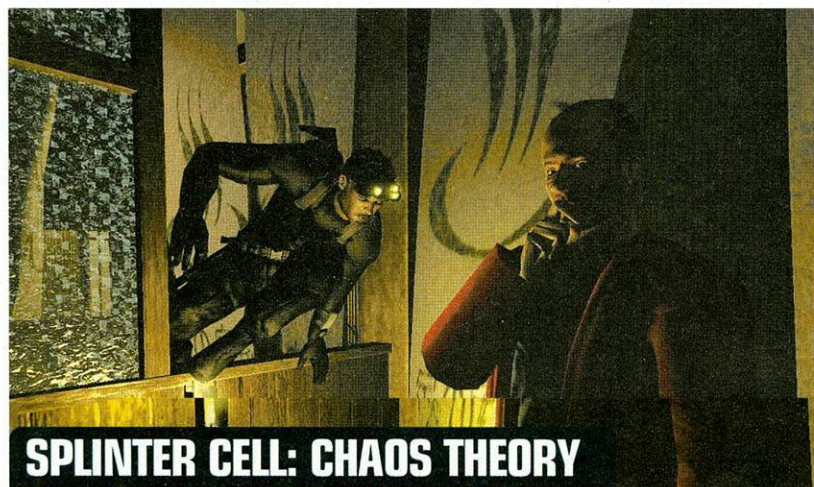
VORSCHAU



STAR FOX ASSAULT

➔ FEUERWERK IM WELTRAUM

Fox McCloud in voller Action: Wir heizen schon mal den Laser vor für das Testspiel mit dem endlich vollendeten Weltraum-Shooter.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

➔ ACTION IM SCHATTEN

Sam Fisher stellt sich zum dritten Mal in den Schatten. Aber nur, weil er von dort aus optimal meucheln kann. Test.



NINTENDO DS

➔ SPASS U NTERWEGS

Die neuesten Spiele für Nintendos mobile Wundertüte im Test. Mit dabei zum Beispiel »Rayman 3D«, »Yoshi's Touch & Go« und viele, viele mehr.

NINTENDOS SCHICKSAL

➔ WO HIN GEHT DIE REISE?

Wir gucken in die Glaskugel: Was geschieht 2005 und 2006, wohin entwickeln sich DS und Revolution? Eine spannende Vorausschau!

FIRE EMBLEM

➔ EIN FALL FÜR STRATEGEN

Lange nichts mehr gehört von diesem Strategie-Knaller. Wir bohren bei Nintendo nach, was draus werden soll.

BATEN KAITOS

➔

Was für ein wunderschönes Abenteuer! Und wie herrlich, dass es schon zum Test ansteht. Alles darüber im nächsten Heft!

Impressum

Verlag: Primeverlag
Herausgeber: Rolf Mai
Projektleitung: Redaktionsbüro Richard Löwenstein

Produktion: Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München

Chefredaktion, verantwortlich für den Inhalt: Richard Löwenstein

Redaktionelle Mitarbeit: Reinhard Fischer, Seckin Özdündar, 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: BPV Medien Vertrieb GmbH & Co. KG, Römerstraße 90, D-79618 Rheinfelden

Anzeigenleitung:

Stefan Wandrey, Marbachstr. 19 A, 81369 München, Tel: 089 / 74357340, 0175 / 1871694, Fax: 089 / 74357341, E-Mail: marketing@cube-magazin.de

Abonnenten-Hotline:

Tel. 089 / 74734476

Zuschriften an den Verlag:

Primeverlag, Perchtinger Str. 8 – 10, 81379 München

E-Mail: verlag@cube-magazin.de

Tel. 089 / 74734476

Zuschriften an die Redaktion:

Redaktionsbüro Richard Löwenstein /

Cube-Magazin

Tasiloplatz 7 / Rückgebäude

81541 München

E-Mail: redaktion@cube-magazin.de

Web-Adresse: www.cubemagazin.de

Erscheinungsweise: alle acht Wochen

Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über

Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen,

Computerfachgeschäfte

Preis: 3,30 EURO

Urheberrecht: Alle im Cube-Magazin er-

scheinenden Beiträge sind urheberrechtlich

geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und

Zweitveröffentlichungen, vorbehalten. Jegliche

Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmi-

gung des Verlages gestattet. Das Copyright an

allen aufgeführten Namens- und Produktbe-

zeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.

Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne ent-

gegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster

und Bildmaterialien wird keine Haftung über-

nommen.

Gesamtherstellung:

Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München

Das deutsche Cube-Magazin wird in Lizenz von

und in Kooperation mit Highbury Entertainment

Limited, Bournemouth, England produziert.

In Kooperation mit

wissen.de

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

➤ Killer 7

➤ Geist

➤ Mario Baseball

➤ Kirby Action

➤ Fight Night: Round 2

➤ Ghost Recon 2

➤ Tak 2: Stab der Träume

➤ Donkey Konga Vol. 3

➤ Batman Begins



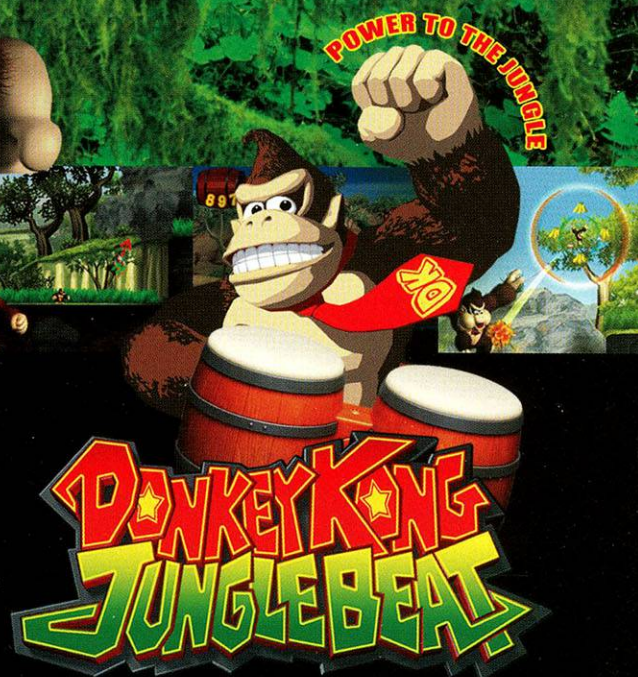
SCHLAG DICH DURCH DEN URWALD!

Mehr Donkey Kong Action geht nicht! Zum ersten Mal steuerst Du Donkey Kong nur mit den Bongo Controllern quer durch den Urwald. Du rennst und springst von Baum zu Baum – und verpasst deinen Feinden dabei ordentlich Trommelwirbel-Schläge. Oder du klatschst in die Hände und räumst sie mit Schockwellen aus dem Weg! Enikomme Riesenlawinen, reite auf Killerwalen und vertilge bergeweise Bananen. Das Überleben in der Wildnis ist hart. Schlag dich durch!

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT
Exklusiv für Nintendo GameCube



NINTENDO
GAMECUBE



www.nintendo.de

IT'S COMING

MÄRZ 2005



DS.NINTENDO.DE

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.

TOUCH ME!

NINTENDO DS