

UMWERFENDE BILDER

KING KONG

Brutal gute Monsteraction:
Der neue Film von Peter
Jackson als Action-
Abenteuer der Beyond
Good & Evil-Macher.
Hammer-Grafik!

DIE NEUEN DS-KNALLER

**DUALSCREEN
HEISSER SOMMER**

Die bringen's: Mario Kart,
Nanostay, Sonic Rush,
New Super Mario Bros.,
Metroid Prime Hunters

BRUTALE GANGSTERACTION

**TRUE CRIME
NEW YORK CITY**

Drogen, Mafia und Schießereien in New
York: Dieser Actionreißer bringt deinen
Cube zum Glühn!

EXKLUSIVSTORY

Besuch bei Nintendo
Zwei Tage, alles gespielt
Das neue Zelda, alle Toptitel 2005
Neue Mario- und Metroid-Games
Game Boy Micro im Detail

TEST! LÖSUNG!

KILLER 7

Das Blutbad der Resi4-Leute.
6-Seiten-Test. Komplettlösung.



ERSTER! GESPIELT!

POKÉMON XD

Brandneues Pokémon-
Rollenspiel mit starker Grafik



**GROSSER
TIPPSTEIL**

Another Code
Killer 7
Resident Evil 4
Time Splitters 3

**POKÉMON
EMERALD**

Das neue
GBA-Rollen-
spiel schon
im Test



**SPARTAN TOTAL
WARRIOR**

Erstmals gespielt:
derbes Gemetzel
von den Sonic-
Erfindern

**MARIO SMASH
FOOTBALL**

Schon
gespielt:
Fußballaction
mit Witz



**NINTENDOS
ZUKUNFT**

Exklusiv-Report:
Wie geht es
weiter mit den
Mario-Erfindern?



HERR SCHMIDT. 65 JAHRE. AUFTRAGSKILLER

© 2005 CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "NINTENDO GAMECUBE" and the NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



Kun Lan startet Welle von Terrorans

NEUESTEN Meldungen zur Folge steckt Unterwelt Boss Kun Lan hinter den Terroranschlägen, die die Welt seit über zwei Monaten in Atem halten.

Kun Lans erklärtes Ziel ist es die gesamte Welt unter seine Kontrolle zu bringen. Zu diesem Zweck hat der meistgesuchte Terrorist ein Virus entwickeln lassen, das Menschen zu willenlosen Sklaven macht. „Heaven Smiles“. Diese lebenden Zeitbomben suchen nach menschlichen Opfern, um diese durch Selbstzerstörung mit in den Tod zu reißen.

Um dieser Bedrohung Herr zu werden, hat sich die Regierung an den 65-jährigen Harman Smith und sein Team von Auftragskillern, den Killer 7, gewandt. Ihre Aufgabe ist klar: Kun Lans Terrornetzwerk muss zerstört werden, damit „Frieden und Weltordnung“ wiederhergestellt werden kann.

Bisher nahm man an, dass Smith Kun Lan bereits vor über Jahren liquidierte, aber neueste Beweise das Gegenteil

PlayStation 2



PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

Jetzt erhältlich.

CAPCOM

www.killer-7.com

ICH SPIEL MOBIL



Wer das Hobby Videospiel schon seit einigen Jahren betreibt, der kennt das Phänomen wahrscheinlich. Es passiert einem nur noch selten, dass ein Spiel mit neuen Ideen so richtig überrascht. Mir geht es vielleicht ein oder zweimal im Jahr so, dass ich mit offenem Mund dasitze und erstaunt oder sogar begeistert bin. Jetzt hat mich allerdings ein Game regelrecht verblüfft. Es heißt »Another Code: Doppelte Erinnerung«.

Zwei Kollegen haben sich schon vor einigen Wochen durch die japanische Version des DS-Abenteuers gekämpft, wahre Wunderdinge erzählt und für den Importtest in der letzten Ausgabe die Auszeichnung »Geheimtipp des Monats« vergeben. Zu Recht. Ich hab mir Anfang Juli die deutsche Version geholt und bin seitdem hin und weg. Wie dieser Mystery-Thriller mit Ton, Bildern und Texten Atmosphäre aufbaut, das hätte ich dem kleinen DS so nicht zugetraut. Ashleys Suche nach ihrem Vater ist spannender und einfallsreicher arrangiert als die allermeisten Grafikabenteuer, die ich vom PC kenne. Auf dem PC hat das Genre ja seinen Stamplatz, aber der DS könnte das ändern. Der Touchscreen ist das ideale Eingabemedium für diese moderne Variante eine Geschichte zu erzählen. Idealer noch als die Maus am PC. Denn ich kann ganz intuitiv Teile des Geländes antippen und zur Untersuchung freigeben. Ich kann problemlos Gegenstände begutachten und mitnehmen. Durch diese Mühelosigkeit muss ich keinen Gedanken an die Bedienung verschwenden. Alles geht fast automatisch.

Deshalb zählt »Another Code« zu den wenigen Spielen, von denen ich mich unterwegs wirklich gern unterhalten lasse. Gaming ist für mich sonst eher dicker Fernseher, fetter Subwoofer und 5.1-Sound. Aber jetzt freue ich mich schon auf den Nachfolger von »Another Code«, und nicht nur auf den. Auch das

für Oktober geplante Welpen-Tamagotchi »Nintendogs« und das momentan nur in den USA erhältliche Sternfeuerwerk »Nanonstray« sind die besten Gründe, sich jetzt einen DS in die Hosentasche zu stecken. Wir passen das Heft dem Erfolg des DS an. Auf dem Cover zum Beispiel, mit unserer neuen Schlagzeile »Nintendo pur – das Szenemagazin«. Mit Extraseiten und mehr Berichterstattung über den DS. Hoffentlich demnächst auch mit Demo-Downloads für den DS. Was es damit auf sich hat, kannst du in den News nachlesen.

Falls du also nicht dauernd Cube und Fernseher durch die Gegend schleppen und trotzdem unterwegs daddeln möchtest, dann ist jetzt die Zeit reif für den DS. Zum Beispiel auch wegen »Mario Kart DS«. Als wir zwei Tage zu Gast bei Nintendo waren und alle kommenden Knaller gespielt haben, hatten wir zu acht mit »Mario Kart DS« besonders viel Spaß. Aber probier es doch einfach auf der »Games Convention« selbst aus. Die Veranstaltung ist immerhin Deutschlands Videospiel-Messe Nummer eins. Wann und wo, auch das steht in den News. Vielleicht sehen wir uns auf der Messe in Leipzig, vielleicht willst du dich mit anderen Cube-Lesern dort verabreden? Dann besuch doch einfach unser Internet-Forum unter der Adresse www.cubemagazin.de

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe,

Richard Löwenstein

Richard Löwenstein
Cube-Magazin



»WIR PASSEN DAS CUBE-MAGAZIN DEM ERFOLG DES DS AN. ZUM BEISPIEL MIT UNSERER NEUEN COVER-SCHLAGZEILE. MIT EXTRA-SEITEN UND MEHR INFOS ÜBER DEN DS.«



CUBERT



TOP-THEMEN

Another Code: Doppelte Erinnerung	57
Batallion Wars	23
Besuch bei Nintendo	18
Fantastic Four	50
Fire Emblem: The Sacred Stones	65
Game Boy Micro	19
Geist	23
Killer 7	44
King Kong	26
Legend of Zelda: Twilight Princess	20
Madagascar	52
Mario Kart DS	25
Mario Smash Football	34
Metroid Prime Hunters	25
Nanonstray	59
New Super Mario Bros.	25
Pokémon Emerald	64
Pokémon XD	38
Sonic Rush	58
True Crime: New York City	30

CUBE

AUSGABE AUG/SEPT 05

INHALT

»KILLER 7«,
»KING KONG«,
»ANOTHER CODE«,
»NANOSTRAY«, »SONIC RUSH«
**EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!**
ZUGANGSCODES
HIER IM HEFT!

Die Ausgabe August/September des **CUBE**-Magazins: Das Heft mit den drei mächtigen Ks (»Killer 7«, »King Kong«, »Mario Kart DS«), voll mit mobilem Stoff (»Nanostray«, »Another Code«, »Metroid Prime Hunters«) und der exklusiven Reportage (»Zu Besuch bei Nintendo«).

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

30 Fiese Gangsteraction in den Schluchten von Manhattan: Marcus Reed räumt zwischen Mafiosi und Schwerverbrechern auf. Natürlich mit Karren und Knarren.

KILLER 7

Ladung
Lv.0

44 Meine Güte, ist das ein blutiger Psychothriller! Wie der Smith-Clan mit einem fiesen Terrorvirus aufräumt – verblüffend, schockierend, Angst einflößend.

TEST
UND
LÖSUNG

MARIO SMASH FOOTBALL

34

FANTASTIC FOUR

50

ANOTHER CODE

57

SONIC RUSH

58

NEWS

AKTUELL UND INTERESSANT

Revolution-Rätselien	06
True Crime: New York City	08
Metroid Prime 3	08
EA Sports Summit	10
Namco Museum 50 th Anniversary Coll.	10
Need for Speed: Most Wanted	11
Billich, will ich: Neues für Schnäppchenjäger	11
Ultimate Spider-Man	11
Resident Evil DS	12
Action Replay Max	12
Spiele-Termine	12
Burnout Legends	13
Charts	14
Nintendos Welt	14

GEWINNSPIELE

MITMACHEN UND ABGREIFEN

Castlevania: Dawn of Sorrow	11
Madagascar- und Fantastic-Four-Fanpakete	72

VORSCHAU

GAMES VON MORGEN

Besuch bei Nintendo	18
Game Boy Micro	19
Legend of Zelda: Twilight Princess	20
Battalion Wars	23
Geist	22
Dance Dance Revolution: Mario Mix	22
Mario Kart DS	24
Metroid Prime Hunters	24
New Super Mario Bros.	24
Advance Wars: Dual Strike	25
King Kong	26
True Crime: New York City	30
Spartan Total Warrior	32
Mario Smash Football	34
NBA Live 2006	36
NHL 2006	37
Pokémon XD	38

REPORTAGE

CUBE HAKT NACH

Quo Vadis, Nintendo?	66
----------------------	----



TESTS

KRITISCH BETRACHTET

Killer 7	44
Fantastic Four	50
Batman Begins	51
Madagascar	52
Homeland	53
Fire Emblem: Path of Radiance	54

NINTENDO DS

DOPELSPASS IM MINIFORMAT

Madagascar	56
Devilish	56
Bomberman	57
Another Code: Doppelte Erinnerung	57
Sonic Rush	58
Nanostray	59
Goldeneye: Rogue Agent	60
Splinter Cell: Chaos Theory	61

GAME BOY ADVANCE

KLEINES BILD, GROSSER SPASS!

Steel Empire	62
Madagascar	62
Pac-Man Pinball Advance	63
Dynasty Warriors Advance	63
Batman Begins	63
Pokémon Emerald	64
Fire Emblem: The Sacred Stones	65

SERVICE

CUBE TUT ALLES FÜR EUCH

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

TIPPS & TRICKS

WENN MAN MAL HÄNGT ...

Resident Evil 4	74
Prince of Persia: Sands of Time	74
Timesplitters Future Perfect	74
Another Code: Doppelte Erinnerung	75
Star Fox Adventures	75
Super Monkey Ball	75
Killer 7	76



BESUCH BEI NINTENDO

Nur Cube war zwei Tage zu Gast bei Nintendo: Wir haben das neue »Zelda« und alle anderen Topgames der kommenden Monate ausführlich gespielt. Plus: Game Boy Micro unter der Lupe!

18



GCM

GAMECUBE NEWS

AKTUELLES KOMPAKT

RUF EINEN BLICK

REVOLUTIONS- GEDANKEN

Kurz nach der »E3« herrscht absolutes Informations-Chaos. Was ist nun dran und drin an Nintendos neuer Wunderkonsole? Wir gehen dem nach.

SEITE 06

RETRO SATT

Namco gräbt in seinen Archiven und beschert uns eine neue Retro-Sammlung. Top oder Flop? Du erfährst es auf ...

SEITE 10

TREFFEN DES GIGANTEN

EA Sports präsentierte uns sein imposantes Spiele-Lineup. Unser Bericht.

SEITE 10

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Mario ist wieder da. Mit altbekanntem Look und jeder Menge neuer Ideen. Was sein neues Abenteuer so besonders macht, liest du ab ...

SEITE 15

DS-SENSATION

Jetzt kannst du Demos auf deinen DS laden. So wird's gemacht!

SEITE 08

NINTENDOS WELT

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

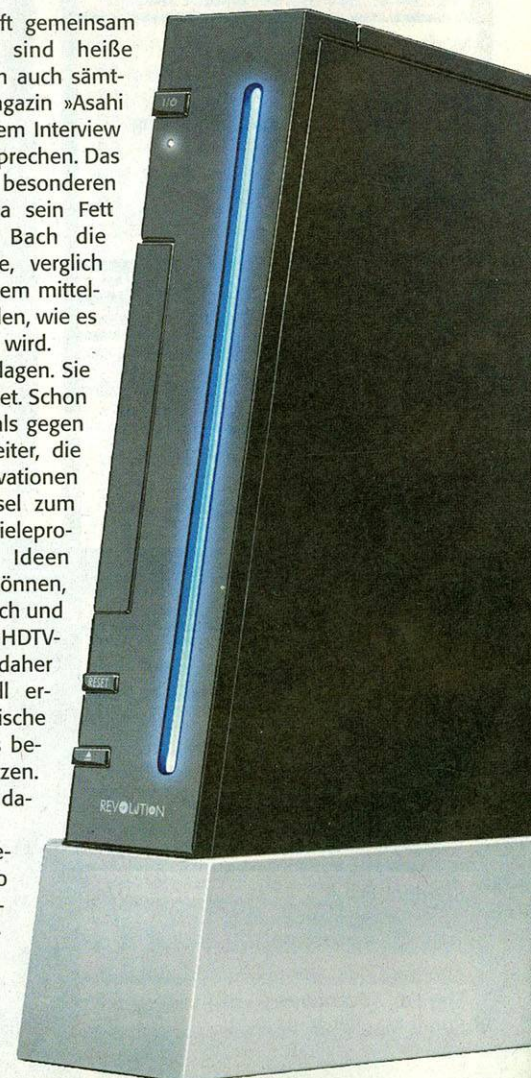
SEITE 14

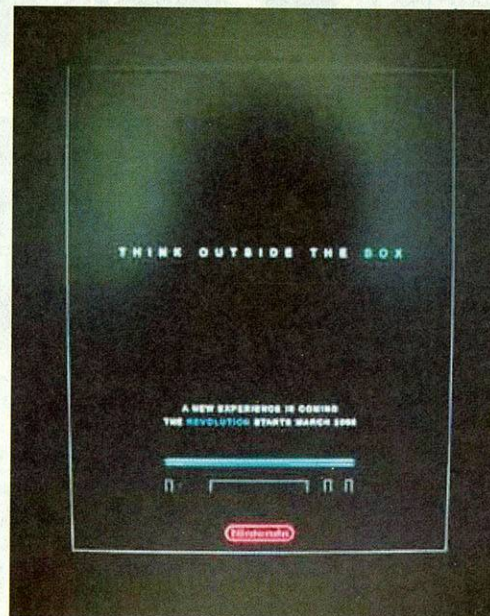
REVOLUTION- RÄTSELEIEN

Neues von Nintendo

Wenn das Triumvirat Nintendo-Sony-Microsoft gemeinsam über den Konsolenmarkt berät, dann sind heiße Wortgefechte garantiert. Und so richteten sich auch sämtliche Spieleraugen nach Fernost, als das Magazin »Asahi Shimbun« die drei Firmeneroberhäupter zu einem Interview einlud, um über die Zukunft der Konsolen zu sprechen. Das Resultat war eine Schlammschlacht der ganz besonderen Art, bei der vor allem Nintendo-Boss Iwata sein Fett abbekam. Während Microsofts Vize-Chef Bach die Revolution zum Nischenprodukt degradierte, verglich Sony-Präsident Kutaragi die Maschine mit einem mittelprächtigen Familienauto, das einem Rennbolide, wie es die PS3 darstelle, niemals das Wasser reichen wird. Trotzig Worte, die Nintendo da entgegen schlugen. Sie sind aber beim besten Willen nicht unbegründet. Schon seit mehr als einem Jahr wettet Iwata lauthals gegen den wachsenden Gigantismus seiner Mitstreiter, die mit immer aufwändigerer Technik den Innovationen zunehmend die Luft abdrehen. Der Schlüssel zum Erfolg liege nicht in verschwenderischen Spieleproduktionen mit Hollywood-Budget. Neue Ideen braucht das Land, und um die umsetzen zu können, sollte man seine Konsole so einsteigerfreundlich und preiswert wie möglich halten. Features wie HDTV-Support oder utopische Soundstandards sind daher bei der Revolution tabu. Die Konsole soll erschwinglich und kompakt bleiben und heimische Wohnzimmer eher durch innovative Features bereichern, anstatt mit sinnlosem Pomp zu protzen. Und der neue Controller soll eine große Rolle dabei spielen.

Doch wie sieht die Wunderwaffe gegen Langeweile aus? Die Meinungen darüber sind so mannigfaltig wie einfallsreich. Die einen rechnen mit DS-ähnlichen Features wie Touchscreen und LCD-Display, andere spekulieren nach wie vor auf neigungsempfindliche Gyro-





Technik, wieder andere haben sich in die Idee eines klobigen Virtual-Reality-Helms verrannt, wie er schon beim Virtual Boy anno 1995 Verwendung fand – und hemmungslos beim Publikum durchfiel. Fakt ist: Die neuen Kontrollmöglichkeiten der Revolution werden zahlreiche Genres der Videospieldwelt reanimieren. Das sagen zumindest die Entwickler, die Nintendo in ihre Technik eingeweiht hat. Nach Aussagen von Reggie Fils-Aime zeigte sich jeder einzelne der Software-Hersteller von der neuen Technologie »begeistert«. Und auch Nuji Yaka, seines Zeichens Mitarbeiter im Sonic Team von Sega, verspricht beim Revolution-Controller »jede Menge Überraschungen«.

Bis man die aber zu sehen bekommt, werden wir alle noch ein wenig warten müssen. Mindestens bis März 2006. Das verkündet eine kürzlich aufgetauchte Werbeanzeige aus dem Internet. Ob es sich hierbei um einen gut gemachten Fan-Fake handelt, ist noch nicht entschieden, angesichts der Schwindel erregenden Menge an professionell designten Falschmeldungen jedoch nahe liegend. Viel authentischer scheint da der Termin, den man der aktuellen Release-Liste von Ubisoft entnehmen kann. Bereits ab Herbst 2006 will der Videospiel-Gigant erste Revolution-Titel an den Handel liefern. Eine äußerst realistische Einschätzung, die bestimmt nicht von ungefähr kommt. Denn als eines der wichtigsten Softwarehäuser der Welt dürften die Franzosen über Kontakte in so mancher Chefetage verfügen und mit Exklusiv-Informationen gesegnet sein, die Normalsterblichen verschwiegen bleiben. Wir können wieder mal nur eines tun: abwarten. Aber darin haben Nintendo-Fans ja mittlerweile Übung.

Verbirgt sich hinter einer dieser Skizzen der echte Revolution-Controller?

Fakt oder Fake? Eine angeblich authentische Revolution-Reklame stiftet Verwirrung

KRAFTPAKET ODER LEISTUNGSKRÜCKE?

Die angeblichen Leistungsdaten der Revolution-Konsole

Im Netz kursieren die wildesten Gerüchte über die technischen Leistungsdaten der Konsole. Am plausibelsten scheint uns das hier:

CPU:	2 G5 Prozessoren mit jeweils 1,8 GHz
GPU:	600 MHz GPU mit 12 MB 1T SRAM
Cache:	512 K L2
Cache:	1200 MHz Front Side BUS
Bus-System:	(zum Vergleich Xbox 360 mit 1000 MHz)
Speicher:	128 MB 1T SRAM Hauptspeicher 600 MHz, 256 MB/400 MHz DRAM von NEC
Sound:	Dolby Digital 7.1
Speichermedium:	6 GB HD Dual Layer Discs von Panasonic
Leiterbahnen:	Kupferdraht für schnellere Übertragung



DES KLEMPNERS NEUE KLEIDER

Retro-Revolution

Retro wird bei der Revolution groß geschrieben. Über das Internet soll die Konsole Zugriff auf mehr als 200 Kult-Abenteuer aus dem Hause Nintendo bieten, die bis ins Jahr 1983 zurückreichen. Einigen dieser Titel will man sogar ein grafisches Facelifting spendieren – eine gerissene Methode, um vor allem jüngere Spieler für die Nintendo-Nostalgie zu begeistern. Ein erstes Verjüngungsoffer hat sich bereits unter das Messer gelegt: Wie Satoru Iwata kürzlich verriet, versuche man gerade das legendäre »Super Mario Bros.« grafisch etwas aufzubohren. Das Jump'n'Run gilt für das Plattform-Genre als absolut richtungsweisend und setzte mit seinen Gameplay-Elementen Maßstäbe, die sich bis zum Ende der 2D-Ära hielten.



Kid Icarus ist nur einer von 221 Retro-Helden, die auf der Revolution ihre Wiederauferstehung feiern. Interesse an der kompletten Liste? Die findest du in unserem Internet-Forum. Adresse: www.cubemagazin.de

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

IM GESPRÄCH
MIT ...

PETER
MORAWIEC

POSITION: FÜHRENDE DESIGNER/CREATIVE DIRECTOR
FIRMA: LUXOFLEX



CUBE: Inwiefern unterscheidet sich die Handlung von »True Crime: New York City« vom viel gelobten Vorgänger »Streets of L.A.«?

PETER MORAWIEC: Allein storytechnisch haben die beiden Spiele überhaupt nichts mehr gemein. Die Fortsetzung dreht sich um Marcus Reed, einen ehemaligen Kleinkriminellen, der durch Terence Higgins, einen Freund seines Vaters, auf den Pfad der Tugend gelangt und sich zu einem Leben als Cop entschließt. Als Terence unter mysteriösen Umständen stirbt, entschließt sich Marcus zur Klärung des Falls auf eigene Faust und findet sich bald in einem Kampf gegen die vier größten Verbrechersyndikate New Yorks wieder.

CUBE: In »True Crime: Streets of L.A.« habt ihr es geschafft, ganz Los Angeles auf nur einen Datenträger zu quetschen. Ist dasselbe auch mit New York gegliedert oder werden nur bestimmte Stadtteile zu erleben sein?

PM: Für den zweiten Teil haben wir uns auf den Stadtteil Manhattan beschränkt. Damit ist die Welt von »New York City« vielleicht etwas kleiner als im Vorgänger, aber auch bedeutend lebhafter. Wir wollten eine Spielwelt schaffen, die nicht einfach atmosphärisches Beiwerk ist. »Streets of L.A.« beinhaltete zwar ein riesiges Terrain voll von Straßennetzen und Häuserzeilen, aber mit der Umwelt interagieren war nur in Ausnahmefällen möglich. Das haben wir jetzt geändert: Man kann mit den Einheimischen kommunizieren, Häuser betreten, U-Bahn fahren, Verbrecher jagen, Clubs und Banken nach Indizien durchsuchen und vieles mehr.

CUBE: Viele Spieler bemängeln, dass virtuelle Stadtnachbildungen oft etwas steril daherkommen. Wie habt ihr euch diesem Problem angenommen?

PM: In »True Crime: New York City« sind die Straßen von dichten Menschenmassen bevölkert, ständig drängeln sich Yellow Cabs durch den schleppenden Rushhour-Verkehr. Auf den Bürgersteigen preisen Straßenverkäufer ihre Waren an. Das gesamte Spiel atmet echte Großstadtatmosphäre, wie man sie bis jetzt in noch keinem Titel zu spüren bekommen hat. Ich bin mir ziemlich sicher, dass Spieler von unserer Stadt überwältigt sein werden.

CUBE: Das klingt ja äußerst viel versprechend. Aber findet Marcus Reed in einem so hektischen Großstadtdschungel überhaupt noch Zeit, in der Nachbarschaft zu patrouillieren und Straßengauereien zu unterbinden, so wie es schon im ersten Teil möglich war?

PM: Selbstverständlich findet er die. Und wie schon im Vorgänger wird sein Verhalten dabei auch das Spielende beeinflussen.

CUBE: Die Wahlmöglichkeit zwischen guter und böser Cop ist im zweiten Teil also ebenfalls enthalten?

PM: Absolut. Der Spieler soll selbst entscheiden, ob er sich bei seinen Aufgaben an Recht und Ordnung hält oder auch mal zu unorthodoxen Methoden greift. Im ersten Teil hat dieses System hervorragend funktioniert. Warum sollten wir es also den Fans jetzt plötzlich vorenthalten?

Was guckst du? Mit Marcus Reed ist nicht gut Kirschen essen



METROID PRIME 3

Erster Revolution-Titel enthüllt

Zugegeben, wenn Samus Aran in ihrem Varia-Suit posiert, erschauern diverse Redaktionsmitglieder in unterwürfiger Bewunderung. Und auch auf der »E3«-Präsentation in Los Angeles blieben für einen Augenblick unsere Herzen stehen, als während der Revolution-Presskonferenz eine metergroße Samus auf der Leinwand erschien. Bei den gezeigten Weltraumszenen handelte es sich um

erstes Ingame-Material aus »Metroid Prime 3«, das rechtzeitig zum Start von Nintendos neuer Konsole in den Läden stehen soll. Hoffen wir nur, dass die Retro Studios die Zeit bis dahin fleißig nutzen, um das Spiel an die Technik des Revolution anzupassen, denn optisch boten die Bilder nicht mehr als gehobenes Gamecube-Niveau. Da waren die Leistungs-demos von PS3 und Xbox 360 deutlich imposanter.



In »Metroid Prime 3« ist Samus Aran noch ganz die Alte. Schade ...



Demos auf den DS laden – leicht gemacht

DS-SENSATION

Besitzer von PC und Playstation 2 lassen sich schon seit Jahren von Demo-Versionen Appetit machen auf kommende Vollpreis-Games. Wir Nintendo-Fans schauen leider in die Röhre. Zumindest DS-Daddler sollen aber bald in Probespiele reinschnuppern können. Zeitlich begrenzte Miniversionen per Wireless-LAN auf den DS laden, das hat auf der E3-Messe schon mal prima geklappt. »Mario Kart« und »Nintendogs« spielen, Monate bevor die Games im Handel stehen? Das geht jetzt auch zu Hause, berichtete das Internet-Technikportal »Golem« Mitte Juli – allerdings nur mit fundierten PC-Kenntnissen. Und zwar so: Man braucht einen PC als Sender. Der muss mit einer WLAN-Karte und mit einem RaLink-Chip der Serie RT 2500 oder RT 2560 auf dem PCI- oder Cardbus-Stecker ausgestattet sein. Tim Schuerewegen hat dafür einen Treiber und ein Tool namens »Wireless Multiboot Application« entwickelt, mit dessen Hilfe der PC Kontakt zum DS aufnimmt und Daten überträgt. Eine ziemlich komplizierte Geschichte, an der sich nur Kenner versuchen sollten. Gerüchteweise soll Ähnliches auch ohne Wireless-Karte, dafür mit dem neuen »Action Replay Max« für den DS funktionieren. Wir testen das bis zur nächsten Ausgabe aus. Momentan gibt es einen »Zelda«-Trailer und Demo-Versionen von »Meteos«, »Polarium«, »Trauma Center«, »Submarine Tech« und »Electroplankton«. Es ist laut Nintendo Deutschland aber fraglich, ob das rechtlich seine Ordnung hat. Die Sache wird derzeit geprüft. Wir sind der Meinung: im Interesse der DS-Besitzer sollte Nintendo den Demo-Download freigeben. Sobald das der Fall ist, wirst du über das Forum auf unserer Webseite (www.cubemagazin.de) brandaktuell informiert. Inklusive genauer Anleitung.

Mit Hilfe eines pfiffigen Tools rüstest du deinen PC zur Demo-Downloadstation für deinen DS um



KÄMPFE MIT DER MACHT DER VIER
14.07.05



Screenshots von der Xbox™-Version

FANTASTIC



Spiele als jedes Mitglied der Fantastischen Vier
im ultimativen teambasierten Action-Adventure!

WWW.F4THEGAME.COM

PC
CD
ROM



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2



MARVEL



ACTIVISION

Marvel, The Fantastic Four sowie die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden mit Genehmigung verwendet. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com. Spielcode © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox, sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

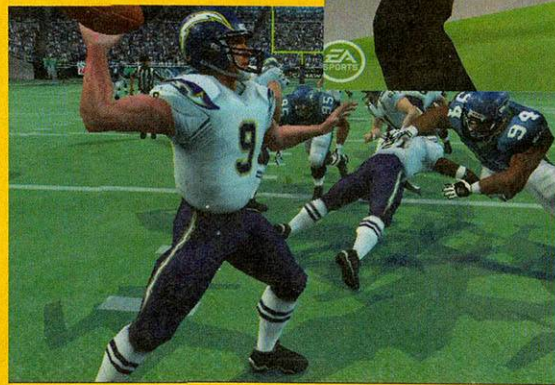
www.activision.de

EA SPORTS SUMMIT

Das ist ja der Gipfel!

Ende Juni lud EA Sports die Fachpresse ins schöne München, um kommende Leibesertüchtigungen vorzustellen. »NBA Live 06« und »NHL 06« widmen wir uns weiter hinten im Heft, »SSX on Tour« hatten wir bereits in der letzten Ausgabe – und erneut sehr viel Spaß damit. Da wird ein klasse Nachfolger zum kurzweiligen »SSX 3« draus! Einen ähnlich guten Eindruck hinterlässt das Football-Game »Madden NFL 06«. Neue Pass-Routinen und ein verbessertes Offensivspiel bügeln die Makel des Vorgängers beinahe restlos aus und hauchen den Matches endlich die Ausgewogenheit ein, die viele Fans im Vorgänger vermissen. Vor allem die zahlreichen Kampagnen profitieren von den Nachbesserungen immens und bieten endlich

ungetrübten Football-Genuss. Gespielt werden darf ab dem 8. September. Ein paar Tage später haut Golf-Champion Tiger Woods mächtig drauf: »PGA Tour 06« kommt, und zwar am 29. September. 42 Golfer, 14 Kurse, ein überarbeitetes Game-Face und die neue »Gamebreaker«-Funktion sind schon nicht schlecht. Aber erst der neue Dual-Analog-Schwung und das neuartige Wetten bringen Innovation. Test in der nächsten Ausgabe. Von »FIFA 2006« war leider gar nichts zu sehen. Grund: EA Sports plant eine eigene Veranstaltung für seine Fußball-Titel. Da erfahren wir dann hoffentlich auch, wie es mit »FIFA Street« weitergeht und was sich EA Sports zur Fußball-Weltmeisterschaft 2006 ausdenkt.



So viele Zelda-Spiele wurden ...

46 MILLIONEN

... seit Beginn der Serie an den Mann gebracht.



Von »Resident Evil 4« wurden bislang ...

1.000.000

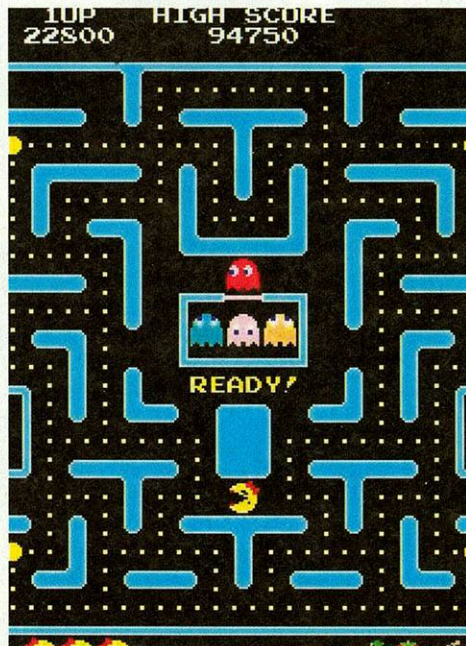
... Kopien weltweit verkauft.



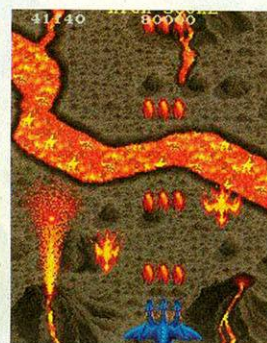
NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY COLLECTION

Pac-Man lässt die Korken knallen

Seit 50 Jahren im Videospielgeschäft! Na, wenn das kein Grund zum Feiern ist. Dachte sich auch das Geburtstagskind Namco und spendiert uns zum goldenen Geschäftsjubiläum eine Retro-Sammlung par excellence: Hinter der »Namco Museum 50th Anniversary Collection« steht eine Ansammlung von nicht weniger als 14 Games, die vor allem in den 80er Jahren für kilometerlange Schlangen vor Spielhallen gesorgt haben. Neben »Pac-Man« und Gattin »Ms. Pac-Man« werden auch Kultklassiker wie »Galaga«, »Dig Dug«, »Xevious« oder auch »Dragon Spirit« vertreten sein, um der Jugend von heute den Zauber von damals hautnah zu vermitteln. Komplett mit Original-Soundtrack und unerträglichen Quäk-Effekten. Ob das die Kids zu schätzen wissen? Wir tun es auf jeden Fall und freuen uns schon mal auf den sonnigen August, wenn das »Namco Museum« auf Gamecube, PS2, Xbox und GBA seine Pforten öffnet.



Wiedersehen macht Freude. Und dank »Pac-Man« vor allem Spaß



BILLICH, WILL ICH

Neues für Schnäppchenjäger

Freunde des gepflegten Geldsparens sollten sich den 8. September im Kalender rot markieren. An diesem Tag ergänzt Electronic Arts seine Players-Choice-Serie um vier großartige Titel. Mit dabei sind mit dem Fußballgame »FIFA 2005« und dem Action-Abenteuer »Harry Potter und der Gefangene von Askaban« zwei Spiele, die jede Sammlung schmücken. Und das Action-Rollenspiel »Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter« und das Racing-Spektakel »Need for Speed

Underground 2« sollte sowieso jeder Cube-Besitzer haben. Alle vier kosten dann nur noch je knapp 30 Euro.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Schöner sehen

In der letzten Ausgabe stand ja schon viel Wissenswertes zum neuen heißen Feger aus der »Need for Speed«-Serie. Jetzt haben wir noch zwei neue Bilder aufgetrieben. Angucken, wohl fühlen, sich auf den Herbst freuen.



So sieht ordentliche Racing-Action aus: »Need for Speed: Most Wanted«

ULTIMATE SPIDER-MAN

Es darf wieder gesponnen werden

Spinnen sind allgemein für ihre unglaubliche Schnelligkeit bekannt. »Ultimate Spider-Man« ist da garantiert keine Ausnahme. Zur Verblüffung aller nähert sich Activisions »Spinnerei« mit Riesenschritten der Vollendung und soll bereits im September hierzulande erhältlich sein. Wie im viel gelobten Vorgänger so wird Spider-Man auch diesmal eine frei erkundbare Stadt unsicher machen und die Umgebung von allerhand kriminellen Subjekten befreien. So verklöppelt unser Held aufsässige Bandenmitglieder, ärgert sich mit mächtigen Bossgegnern herum oder hilft wehrlosen Mitbürgern bereitwillig aus der Patsche. Alles wie gewohnt, nur anders. Denn wie Activision verkündet, machen Spider-Mans Stadtausflüge nur einen Part des

Abenteuers aus. Einen Großteil des Spiels bestreitet man als dessen Erzfeind Venom, der mit ungeheurer Zerstörungswut für gepflegte Massenpanik sorgt. Mühelos nimmt das Ekelwesen parkende Autos auseinander, schleudert ahnungslose Passanten gegen Hauswände oder demoliert mit blanken Fäusten den virtuellen Großstadtschlingel. Destruktiv angehauchte Naturen werden an »Ultimate Spider-Man« also ihre helle Freude haben. Und selbst unverbesserliche Pazifisten sollten ernsthaft einen Blick riskieren. Und sei's nur wegen der stylischen Cel-Shading-Optik, die das Spielgeschehen in einen rasanten Comic zum Mitspielen verwandelt. Klasse!



Ab Herbst will Spider-Man wieder ... äh ... herumhängen

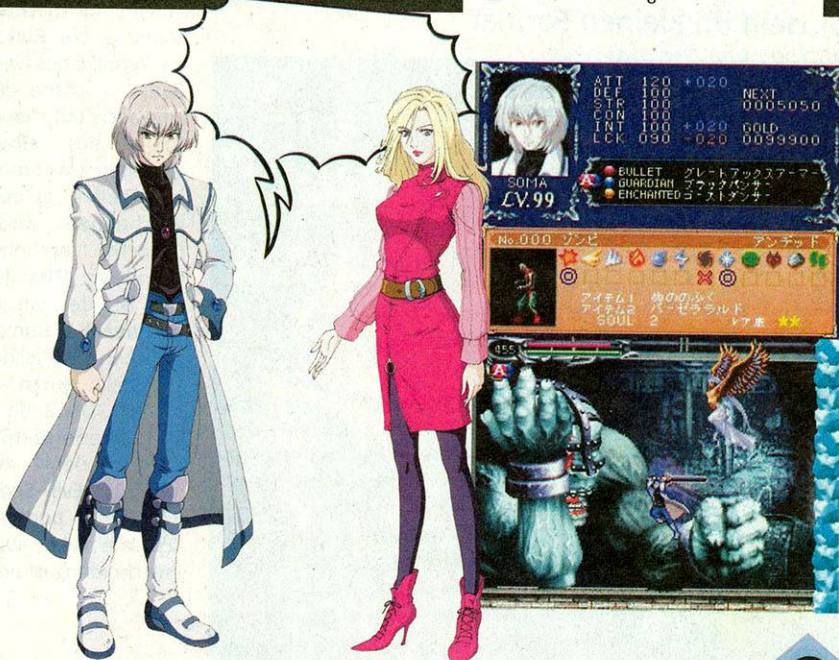
HAST DU WORTE?

Alienjagd mit Happyend

Aufgepasst, Draculas Brüder: Bald macht Soma Cruz Jagd auf euch, nämlich im ersten »Castlevania«-Game für den DS! Ein großartiges Action-Abenteuer voller toller Bilder und mitreißender Stimmung. Kommt zwar erst Ende September, aber vor lauter Vorfreude musste Hersteller Konami schon jetzt ganz tief in die Spendierhosen greifen. Gefunden wurden zwei exklusive Art-Books, wunderschön gemacht, mit Skizzen aus der »Castlevania«-Serie. Was musst du tun, um eines

der steilen Teile zu gewinnen? Erschreckend wenig. Die Sprechblase mit witzigen Worten füllen. Zu diesem Zweck steht in unserem Forum (www.cubemagazin.de) ein Thread geöffnet, in dem sich alle pfiffigen Vampir-Jäger verewigen.

Teilnahmeschluss ist der 26. August 2005. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Mitarbeiter von Konami, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden von der Redaktion ausgesucht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



ERSCHEINUNGSTERMINE

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

GAME	GENRE	PUBLISHER	TERMIN	ERWARTUNG
Advance Wars: Under Fire	Strategie	Nintendo	Q3 2005	****
Dance Dance Revolution: Mario Mix	Nintendo	Tanzspiel	Q3 2005	****
Die Sims 2	Sozialsimulation	Electronic Arts	Q4 2005	*****
Die Unglaublichen: Rise of the Underminer	Jump'n'Run	Activision	Q3 2005	***
Fire Emblem: Path of Radiance	Strategie	Nintendo	2005	****
Frogger	Jump'n'Run	Konami	2005	****
Geist	Ego-Shooter	Nintendo	Q3 2005	*****
Ghost Recon 3	Action	Ubisoft	2005	****
Harvest Moon: Another Wonderful Life	Simulation	Marvelous	2005	****
Harry Potter und der Feuerkelch Abenteuer	Abenteuer	EA	Q4 2005	****
Hello Kitty: Roller Rescue	Abenteuer	Namco	Q3 2005	***
James Bond: Liebesgrüße aus Moskau	Action	EA	2005	****
King Kong	Action	Ubisoft	Q4 2005	***
Legend of the Spartan: Total War	Action	Sega	Q3 2005	****
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Action	EA	2005	***
Midway Arcade Treasures 3	Rennspiel	Midway	Q3 2005	***
Namco Museum 50th Anniversary Collection	Arcade	Namco	Q3 2005	***
Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	Q4 2005	****
Odama	Flipper	Nintendo	2005	****
Pac-Man World 3	Abenteuer	Namco	Q3 2005	***
Pokémon XD: Gale of Darkness	Rollenspiel	Nintendo	Oktober 2005	****
Prince of Persia 3: Kindred Blades	Action	Ubisoft	Q4 2005	****
Rainbow Six: Lockdown	Action-Abenteuer	Ubisoft	Q3 2005	***
Scooby Doo Unmasked!	Abenteuer	THQ	Q3 2005	**
Shadow the Hedgehog	Action	Sega	Q3 2005	****
SpongeBob Schwammkopf	Jump'n'Run	THQ	Q3 2005	***
Starcraft: Ghost	Action	Vivendi	Q4 2005	*****
Tak 3	Jump'n'Run	THQ	Q3 2005	****
The Chronicles of Narnia	Abenteuer	Buena Vista	Q4 2005	****
The Legend of Zelda	Abenteuer	Nintendo	Q4 2005	*****
True Crime: New York City	Action	Activision	Q3 2005	****
Ultimate Spider-Man	Action	Activision	September 2005	****
WWE: Day of Reckoning 2	Wrestling	THQ	Q3 2005	****
X-Men Legends 2	Action	Activision	Oktober 2005	****
Zatchbell	Action	Bandai Games	Q3 2005	***

RESIDENT EVIL DS

Gruseln im kleinen Format



Anfang Juli machte im Internet die Meldung die Runde, dass Capcom ein Remake des Ur-»Resident Evil« für den DS plane. Das Spiel sollte angeblich mit der dynamischen 3D-Grafik aus »Resident Evil 4« aufgepeppt werden. Aber man soll ja nicht alles glauben, was online geschrieben wird. Auch dieses Gerücht entbehrt fast jeder Grundlage. Was im Übrigen jedem klar ist, der ein bisschen darüber nachdenkt: Warum sollte Capcom die schicken, statischen Kulissen des Originals durch vermutlich eher spröde 3D-Wände ersetzen, die den DS überfordern? Tatsache ist: Capcom denkt darüber nach, die »Resident Evil«-Serie auf eine mobile Konsole zu portieren. Das kann der DS sein oder auch die PSP. Eine Entscheidung ist noch nicht getroffen.

IMPORT-TERMINE

Das tut sich jenseits der PAL-Grenzen

NEU IN JAPAN

Dance Dance Revolution: Mario Mix		
	Nintendo	erhältlich
Jikkoyou Powerful Pro Yakyuu 12		
	Konami	erhältlich
Robots	Vivendi	28. Juli

NEU IN USA

Charlie and the Chocolate Factory		
	Global Star	erhältlich
Harvest Moon: Another Wonderful Life		
	Natsume	erhältlich
Lunar Genesis (DS)	Ubisoft	26. Juli

IMPORT-HILFE

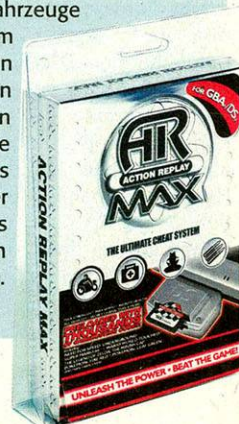
Viele Spiele erscheinen zuerst in Japan und den USA. Dein Geduldsfaden reißt zu schnell, du hast es satt, immer auf die Veröffentlichung bei uns zu warten? Dann blättere nach hinten in den Service-Teil und krall dir ein »Action Replay« samt Freeloader als Belohnung für ein Jahres-Abonnement. Mit dem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



NEUES ACTION REPLAY

Schummeln macht mobil

Ganz neu im Handel ist die Version »Action Replay Max« für Nintendo DS, Game Boy Advance und Game Boy Advance SP. Vorinstallierte Cheatcodes beruhigen blank liegende Gamer-Nerven und verschaffen mit unendlicher Lebensenergie, Munition und Zeit enorme Vorteile und neuen Spielspaß. Geheime Level, Fahrzeuge und Charaktere sind mit dem »Action Replay Max« in Windeseile freigeschaltet. Wenn die enthaltenen, tausenden Cheatcodes für aktuelle Spiele nicht genug sind: Neue Codes und Powersaves fügt der Zocker schnell und einfach über das einzigartige USB-Link-System des Schummelmoduls hinzu. Kostenpunkt: rund 50 Euro.





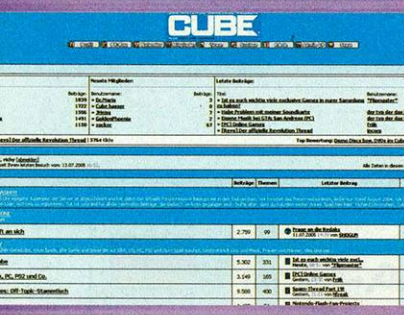
CUBE ONLINE

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



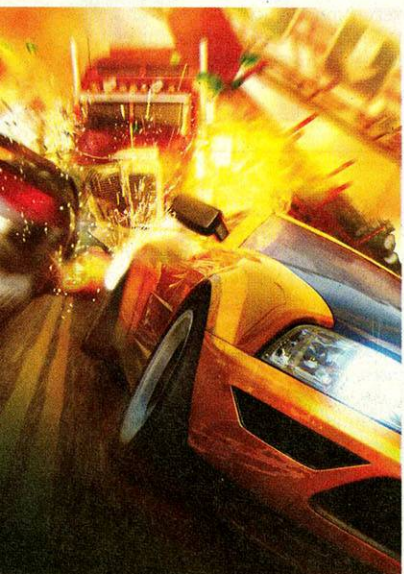
CUBE FORUM

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.



BURNOUT LEGENDS

Vollgas auf dem DS



Boah, cool: Am 10. November kommt die momentan heißeste Racing-Game-Serie auf den DS. »Burnout Legends«, das klingt nach Vollgas pur, nach einem Adrenalinschub ohne Ende. Das Spiel umfasst die schnittigsten Strecken aus den drei bisher veröffentlichten »Burnout«-Teilen. Die Gegner rammen, schneiden und sich dabei um Zentimeter am Gegenverkehr vorbeidrücken, das ist hier ganz normal, genauso wie spektakuläre Drifts und umwerfende Unfälle. Zusätzlich zu den atemberaubend schnellen Rundrennen gibt es einen Crash-Modus, bei dem derjenige gewinnt, der bei seiner Fahrt den größten Schaden anrichtet. Dazu kommen Fluchtszenen mit den Cops und ein halbes Dutzend weitere Spiel-Modi. Also, jede Menge Spaß am Gas, vor allem wenn sich mehrere Spieler per Wireless-LAN zu zünftigen Wettrennen verabreden. Start frei!

DUAL-SCREEN-MIX

Neues vom DS

- Laut Pressemeldungen will Nintendo in Japan bis Ende 2005 knapp 1000 Wireless-LAN-Hotspots errichten, mit denen der DS endlich internet-fähig wird. Für Europa hoffen wir auf ähnliche Online-Unterstützung.
- Das neue »DSpeak«-Feature soll nicht nur in Online-Games Kommunikation unter Spielern erlauben. Unbestätigten Quellen zufolge sei es sogar möglich, sich draht- und vor allem kostenlos in Telefonnetze einzuwählen. Das wäre ein Segen für überbezahlte Handy-Rechnungen.
- Die Gerüchteküche brodelt. Angeblich ist für den DS ein so genanntes Rumble-Pak geplant, das in den GBA-Schacht des Gerätes gesteckt wird und durch Vibrationen Bewegung ins Spiel bringt. Nintendo dementiert. Noch ...

minimedia • Leipzig/Dresden



COME PLAY

MEHR SPIELEN, MEHR ERLEBEN, MEHR WISSEN

Der Countdown läuft für das Event des Jahres. Auf der GC 2005 bist du am Puls des interactive Entertainment. Erlebe die neuesten **GAMES**, die schnellste **HARDWARE**, das beste **INFO-** und **EDUTAINMENT** und spektakuläre **EVENTS**. Vier Tage lang pures Adrenalin.

GIC

18.-21.08.05
WWW.GC-GERMANY.COM

Neues vom
Gamecube-Globus

NINTENDO

CHARTS
DEUTSCHLAND

Na, da schau her! Nach mehr als einem halben Jahr Charts-Abstinenz beehrt uns der »Prince of Persia« aufs Neue und stürmt mit »Warrior Within« den Hitparaden-Thron. Klar, gibt's ja jetzt für 30 Euro. Da muss sogar Quoten-King Mario das Feld räumen.

GAMECUBE CHARTS
POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE JUNI 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft
2	Mario Power Tennis	Nintendo
3	Harvest Moon: AWL	Ubisoft
4	Dragonball Z – Budokai 2	Atari
5	LoZ: Wind Waker	Nintendo
6	Super Mario Sunshine	Nintendo
7	Donkey Konga 2	Nintendo
8	Star Fox Assault	Nintendo
9	Star Wars – Rogue Squadron 3	Activision
10	FIFA Street	Electronic Arts

GBA CHARTS
POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE JUNI 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Star Wars Episode 3	Ubisoft
2	Yoshi's Universal Gravitation	Nintendo
3	Kingdom Hearts: CoM	Nintendo
4	Lego Star Wars	Eidos GmbH
5	SpongeBob Schwammkopf	THQ Entertainment
6	Dragon Ball Advanced Adventure	Atari
7	Pokémon Blattgrün	Nintendo
8	Pokémon Feuerrot	Nintendo
9	Mario Party	Nintendo
10	LoZ: The Minish Cap	Nintendo

Kino zum Mitnehmen

(USA)



Für Film-Fans bot Sonys PSP bislang die einzige Möglichkeit zum mobilen Kino-Genuss. Dank Majesco hat sich das jetzt radikal geändert. Berichten zufolge ist es dem Spielehersteller gelungen, 90 Minuten Filmdaten auf einer herkömmlichen GBA-Cartridge zu speichern und ohne zusätzliche Hardware abzuspielen. Ein Filmpartner, der die Technologie kommerziell vermarkten will, ließ nicht lange auf sich warten: Die Animationsschmiede Dreamworks zeigte sich vom GBA-Kino mehr als begeistert und unterschrieb in Windeseile einen Vertrag mit Majesco, der beide Unternehmen zu vorerst drei Modul-Filmen verpflichtet: Neben »Shrek« und »Shrek 2« soll auch Dreamworks »Große Haie, kleine Fische« demnächst über GBA-Screens flimmern. Bei entsprechendem Erfolg werden weitere Filme folgen.



Wir sind ein T-EA-M (D)



Für alle treulosen Tomaten, denen unser Cube-Forum zu ... äh ... behäbig ist, hat EA unter www.t-ea-m.de nun die Pforten zu einer riesigen Internet-Community geöffnet. In einem gigantischen Online-Portal bietet der Software-Gigant eine unüberschaubare Menge an Mini-Games, Radio-Beiträgen und Unterforen, in denen sich Netzsüchtige um den Verstand surfen können. Diskutiert wird dabei alles, was auch nur ansatzweise mit Unterhaltung zu tun hat. So finden sich neben zahlreichen Bücherrezensionen auch Filmtipps und Musikempfehlungen zu aktuellen CDs. Selbst diverse Spiele-Reviews gibt es nachzulesen. Aber Hand aufs Herz: Wer braucht die schon, wenn es das Cube-Magazin gibt?

Games Convention (D)



Auch in diesem August wird es wieder eine kleine Völkerwanderung geben. Seit 2002 strömen Deutschlands Zocker zu Tausenden in die neuen Messehallen von Leipzig. Klar, denn da findet die »Games Convention« statt. Diese europaweit einmalige Computer- und Videospiel-Messe steht in diesem Jahr vom 18. bis 21. August allen Besuchern offen, und wieder hat die Messeleitung ein großartiges Event aus dem Boden gestampft. 180 Aussteller zeigen alles, was sie haben. Ein Donnerwetter aus Licht und Lärm, Girls und Games, Motoren und mehr. Auch außerhalb der Messe tut sich jede Menge. Es gibt zum Beispiel wieder ein klassisches Konzert mit Videospiel-Musik im Leipziger Gewandhaus. Dazu einen Casemod-Wettbewerb. Und wer schon am 13. August vor Ort ist, kann beim »GC Cup« an einem Fußballturnier gegen den 1. FC Lokomotive Leipzig teilnehmen. Auf der Messe selbst ist der Nintendo-Stand natürlich wieder Magnet Nummer eins. Das Tolle daran: du kannst so ziemlich alle Spiele ausprobieren, die wir weiter hinten im Vorschein vorstellen. Auch das neue »Zelda« wird gezeigt. Dazu das geniale DS-Tamagotchi »Nintendogs«. Also, nix wie hin!



OS WELT

Japan will die Revolution! (JAP)

Wenn's nach den Japanern geht, ist der Next-Generation-Kampf schon längst entschieden. In einer Umfrage des Spielmagazins »Famitsu Weekly« wählten die Leser die Revolution zur coolsten und viel versprechendsten Konsole. Mit deutlichem Vorsprung vor den Konkurrenten Sony und Microsoft. Sage und schreibe 42,2 Prozent zeigten sich von Nintendos Maschine hell auf begeistert und begrüßten vor allem die neuen Controller-Features und den Online-Zugriff auf die üppig ausgestattete Retro-Bibliothek. Für Nintendo ein deutliches Zeichen, mit der Konsole auf dem richtigen Weg zu sein. Hoffen wir nur, dass die westlichen Fans der Firma genauso ergeben sind wie in Fernost.

Sayonara, Mr. Nintendo (JAP)

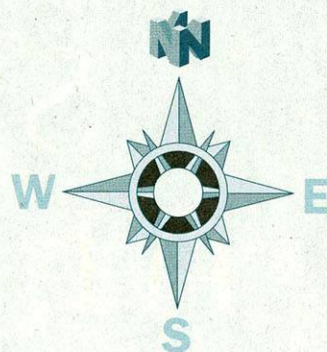
Es gibt nur wenige Menschen, die sich zu lebenden Legenden zählen dürfen. Hiroshi Yamauchi gehört aber zweifellos dazu. 1949 zum Präsidenten von Nintendo ernannt, war er es, der den maroden Kartenhersteller in Windeseile in einen der erfolgreichsten Elektronik-Konzerne der Welt verwandelt hat. Seine Hingabe und Verbundenheit zu Nintendo war in der ganzen Welt bekannt. Selbst nach seiner Pensionierung im Jahr 2002 stand Yamauchi »seiner« Firma so nahe, dass er dem Unternehmen als Manager erhalten blieb und sich Konzeption und Vermarktung zukünftiger Nintendo-Geräte verschrieb. Jedenfalls bis jetzt. Wie nun bekannt wurde, hat der ehemalige Präsident zum 29. Juni sämtliche Ämter niedergelegt, um seinen wohlverdienten Ausstand zu genießen. Lediglich seine Funktion als Berater will er behalten. Ebenso wie zehn Prozent der Firmenanteile. Das klingt doch mal nach einer ordentlichen Rente ...

Mario ist revolutionär (JAP)

Wie wir spätestens seit Waschmaschinen-Werbungen und Lochfraß wissen, kommen Handwerker grundsätzlich zu spät. Selbst unser Mario macht da keine Ausnahme. Nachdem Fans jahrelang auf ein Gamecube-Comeback gehofft hatten, machte Shigeru Miyamoto nun in einem Interview alle Hoffnungen zunichte: »Mario 128« wird definitiv für die Revolution-Konsole erscheinen. Als Grund für die eklatante Verspätung nannte der Klempner-Erfinder einen prall gefüllten Terminplan, der ihm und seinem Team nicht genug Zeit ließ, um sich um ein großes Mario-Abenteuer zu kümmern. Mit der Arbeit eines entsprechenden Titels habe man schon vor einiger Zeit begonnen, allerdings sei das Entwicklerteam nach wie vor auf der Suche nach einer zündenden Idee, um die einzigartigen Features der Revolution sinnvoll zu nutzen. Gut Ding will eben Weile haben. Vor allem, wenn Ding »Mario« heißt.

Monster-Erfolg (JAP)

Man kann sie lieben oder abgrundtief hassen. Nur eines kann man die Pokémon nicht: ignorieren. Seit mehr als neun Jahren reiten die Minimonster auf einer ungebrochenen Erfolgswelle und haben mittlerweile Verkaufsdimensionen erreicht, die nur ganz wenigen beschieden sind: Mehr als 100 Millionen Pokémon-Spiele sind bislang über die Ladentheken gewandert. Damit rangieren die Mini-Monster in den Charts der erfolgreichsten Spielehelden auf dem zweiten Platz. Gleich hinter unserem Mario, der es sogar auf 181 Millionen bringt.



CHARTS WELTWEIT

Wieder einmal dominieren in den fernöstlichen Charts Nintendo-Spiele. Egal, ob Samus Aran, Ike aus »Fire Emblem« oder der Gute-Laune-Gorilla Donkey Kong: Die Japaner lieben die schrägen Charaktere. Man kann's ihnen nicht verübeln. Wir schon auch!

CHARTS JAPAN

STAND: ENDE JUNI 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo
2	Fire Emblem	Nintendo
3	NBA Street V3	Banpresto
4	LoZ: Wind Waker	Nintendo
5	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
6	PSD Episode 1&2 Plus	Sega
7	Animal Crossing	Nintendo
8	Pikmin 2	Nintendo
9	Donkey Konga 3	Nintendo
10	Harvest Moon: POH	Marvelous

CHARTS USA

STAND: ENDE JUNI 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Digimon World 4	Bandai
2	Paper Mario 2	Nintendo
3	LoZ: Wind Waker	Nintendo
4	MVP Baseball 2005	EA
5	Madagascar	Activision
6	Tales of Symphonia	Namco
7	Pokémon Colosseum	Nintendo
8	Super Mario Sunshine	Nintendo
9	Mario Kart: Double Dash	Nintendo
10	Animal Crossing	Nintendo



DIE GRÖSSTE SCHLACHT ALLER ZEITEN

EXKLUSIV FÜR DEINE KONSOLE



SEGA[®]

www.sega.de



www.totalwarriorgame.com



Gnadenlose Schlachten mit bis zu 180 Kämpfern gleichzeitig bringen dich ans Limit. Besiege römische Legionen, Fabelwesen und scheinbar übermächtige, gottgleiche Gegner auf Schlachtfeldern epischer Dimension. Der Weg vom Krieger zur Legende ist lang und blutig! Doch nur du kannst den Willen der Römer brechen – mit Waffengewalt, Magie und eisernem Siegeswillen!

SPARTAN™ TOTAL WARRIOR





ZU BESUCH BEI NIN

**CUBE
SPEZIAL**
ALLE NINTENDO-
KNALLER
2005

Cube war bei den Machern von »Zelda«, Game Boy Micro und Co. Wir haben alles ausprobiert.

GAME BOY



⌚ Minimale Größe – maximaler Spielspaß: der Game Boy Micro (Originalgröße)

⌚ »Mario Kart DS« ist einer der DS-Hämmer, die Ende des Jahres erscheinen

⌚ Trotz der geringen Größe liegt der Micro gut in der Hand



WER AUF DER »Electronic Entertainment Expo« in Los Angeles die wirklich brandheißen Titel zocken wollte, der musste sich oft sechs Stunden die Beine in den Bauch stehen. Und dann zum Lohn zehn Minuten daddeln? Das muss doch auch einfacher gehen, oder? Einige glückliche Auserwählte konnten all die tollen Spiele beinahe ohne Wartezeit und bis zum Umfallen spielen. Denn nach dem Mega-Event in L.A. lud Nintendo einige Pressevertreter zur »Post E3 Game Tour« ins kleine Städtchen Großostheim in der Nähe von Frankfurt. Wir waren natürlich auch dabei, allerdings mit dem Unterschied, dass wir als einzige Besucher zwei, anstatt nur einen Tag in Nintendos heiligen Hallen verbringen durften. Das heißt doppelt so viel Zeit, um Eindrücke über die neuesten Spiele zu sammeln, an einer Führung durch Nintendos Lager teilzunehmen und essenzielle Fragen des Lebens zu klären. Zum Beispiel die, wo all die Spiele herkommen. Zumindest für Europa hat European-Operations-Manager Wolfgang Hartlaub eine Antwort parat. Dieser Mann ist nämlich dafür verantwortlich, dass Spiele, Konsolen und Zubehör zur richtigen Zeit am richtigen Ort sind. Warehouse-Manager Wilhelm Thumerer sorgt währenddessen für Ordnung im Lager und Pünktlichkeit beim Versand. Und das ist bei 20.000 Palettenplätzen und Lagerräumen in der Größe von Fußballfeldern gar nicht so einfach. Hergestellt werden Spiele und Software zwar im fernen China, aber verpackt und verschifft

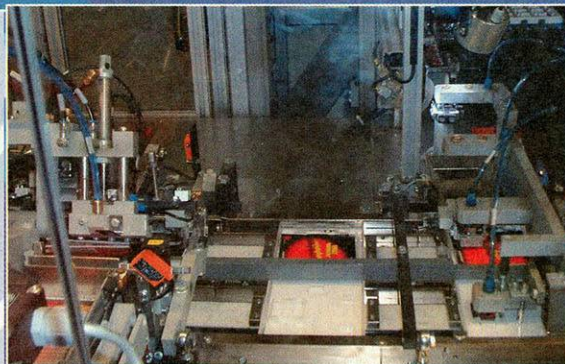
werden sie für ganz Europa und Australien in Großostheim. Wie zum Beispiel »Space Invaders Revolution« für den Nintendo DS. Über 100 Hüllen pro Minute bestückt eine speziell für DS-Spiele konstruierte Roboterstraße mit Beschreibungen und Modulen, klappt die Hüllen zu, verschweißt sie in Folie, steckt sie in einen Karton und ordnet sie auf einer Palette an. Das sieht nicht nur eindrucksvoll aus, sondern macht auch ziemlich viel Krach. Bleibt nur die Frage, wie viele »Space Invaders«-Einheiten Nintendo verkaufen muss, bis die Kohle für den Verpackungsroboter wieder verdient ist. Stolze 1.000.000 Euro kostet so ein Roboter. Und auch die Roboter-Straßen für Gamecube- und Game-Boy-Advance-Spiele sind nicht gerade billig. Die konnten wir leider nicht in Aktion bewundern. Trotzdem geht's nicht ganz ohne menschliche Mitarbeiter. Wenn Extras in die Packung müssen, wie der Wireless-Adapter bei »Pokémon Feuerrot« und »Pokémon Blattgrün«, werden die Hüllen komplett von Menschenhand befüllt. Klar, dass sich auch die voll beladenen Paletten nicht von alleine bewegen. Wer hier als Staplerfahrer arbeitet, der kann sich wohl getrost damit rühmen, pro Tag mehrere Tonnen Unterhaltungselektronik durch die Gegend zu kutschieren.

Am Rand der Verladezone gibt's dann noch ein weiteres Highlight. Hier werden die Paletten in eine speziell für Nintendo entwickelte Folie verschweißt, die Diebstahl und Schwund bei



TENDO

GAME BOY



⬆ Bis zu 100 DS-Spiele pro Minute verpackt diese Maschine



⬆ Defekte DS-Konsolen werden direkt in Großstheim von einem Fachteam repariert

der Auslieferung verhindern soll. Wie das funktioniert? Die Folie schrumpft unter Hitzeeinwirkung zusammen, die Palette wird so mit hohem Druck komprimiert. Sollte jemand auf die Idee kommen die Folie aufzutrennen, um ein Spiel abzugreifen, fliegt ihm die Ware um die Ohren. Bei so viel Warenausgang kommt natürlich gelegentlich auch was zurück. Sei es nun, weil der Zahn der Zeit einem Cube den Garaus gemacht hat, beim DS der Touchscreen den Geist aufgibt oder ein Spiel einfach nicht funktioniert – all der kaputte Krempel landet hier in der Reparaturabteilung. Kaum zu glauben, aber die findet in gerade mal drei Räumen Platz. Hier wird dem DS mit Lötkolben und Zinn neues Leben eingehaucht, in einem Regal surren 20 Gamecubes fröhlich vor sich hin, während sie einen 24-Stunden-Test über sich ergehen lassen, da werden defekte Controller geprüft – so viele Spiele,

Zubehör und Konsolen auf einmal in voller Action haben wohl die wenigsten Menschen je zu Gesicht bekommen.

Nebenan, in einem unscheinbaren Lagerraum, gibt's dann noch ein ganz besonderes Schmankerl. Hier lagern Muster von jedem Nintendo-Spiel und jeder Hardware, die je in Europa auf den Markt gekommen ist. Vom ersten »Metroid« über den Game Boy samt Nadeldrucker, die »Mario Paint«-Maus, und die goldenen »Zelda«-Cartridges für das Nintendo Entertainment System – ein Traum für jeden Sammler. Aber genug in Nostalgie geschwelgt, denn schon endet die Führung und schweren Herzens lassen wir Spiele, Konsolen, »Zelda«-Pappaufsteller und all die anderen schönen Dinge hinter uns und wenden uns aktuellen Spielen zu. Alles darüber auf den folgenden sechs Seiten.

CHEFSACHE

Im Gespräch mit Dr. Bernd Fakesch
General Manager Nintendo of Europe



1. Wo sehen Sie die Revolution in der neuen Konsolengeneration angesiedelt?

Natürlich da, wo Nintendo mit seinen Konsolen und seinen Spielen immer steht: an der Spitze der Entwicklung. Sowohl was die Technik, als auch was Angebot von Top-Titeln angeht, sorgen wir dafür, dass die Revolution von Anfang an die Konsole sein wird, die den meisten Spielspaß bietet. Sie wird onlinefähig sein und mit den besten Titeln aus 20 Jahren Videospielesgeschichte aufwarten. Zudem wird sie die Entwicklung einer

größeren Bandbreite von Software erleichtern, Spiele in völlig neuem Design ermöglichen und vieles mehr. Kurz: Sie wird an Gamepower kaum zu überbieten sein, und wir sind sicher, dass sie die Erwartungen der Nintendo-Fans weit übertreffen wird.

2. Wenn man »Twilight Princess« so betrachtet, wie viel besser kann Grafik noch werden?

Mit »Twilight Princess« kommt der Gamecube nahe an das Optimum dessen heran, was mit der bestehenden Konsolen-Generation machbar ist. Der nächste wirkliche Qualitätsschub ist erst von der Generation der

Revolution zu erwarten. Wie der aussehen wird? Lassen wir uns überraschen!

3. Wie sieht die Zukunft aus? Wird schon wieder an einer neuen Konsole gearbeitet?

Derzeit ist die Entwicklungsabteilung von Nintendo voll damit beschäftigt, die Revolution zur besten Konsole mit den besten Spielen ihrer Generation zu machen. Ein entscheidender Grund für den Erfolg von Nintendo ist die Tatsache, dass wir uns die Zeit nehmen, unsere Innovationskraft immer ganz auf das nächstgelegene Ziel zu konzentrieren.

4. Sechsstündige Warteschlangen am »Zelda«-Stand auf der »E3«. Wie fühlt man sich, wenn man alles richtig gemacht hat und Spieler immer wieder aufs Neue begeistert?

Die Frage müssten wir eigentlich Shigeru Miyamoto und seinem Team stellen. Was mich betrifft: Ich bin stolz für ein Unternehmen zu arbeiten, das einige der besten und erfolgreichsten Spielentwickler der Welt zu seinen Mitarbeitern zählt und mit seiner Software seit über 20 Jahren immer wieder die Maßstäbe für die gesamte Branche setzt. Und dass speziell der neue »Zelda«-Titel so enthusiastisch gefeiert wird, freut mich natürlich sehr – für uns wie für die Nintendo-Fans in aller Welt.

GAME BOY MICRO

Der erste Test

Wenn wir schon zu Besuch bei Nintendo sind und wenn dort erste Prototypen des kommenden Game Boy Micro herumliegen – klar, dass wir uns die Krallen und sofort auf Herz und Nieren prüfen! Erster Eindruck: hübsch, echt klein und toll verarbeitet. Liegt super in der Hand mit seinen knapp zehn Zentimetern in der Breite, vier Zentimetern in der Höhe und einer Dicke von knapp mehr als einem Zentimeter. Der Game Boy Micro ist sozusagen ein geschrumpftes Remake des Game Boy Advance. Das Display ist kleiner als beim GBA SP, erstaunlicherweise stört das aber nicht. Warum? Weil das Display kristallklare und äußerst scharfe Bilder hervorzaubert. Es ist außerdem so gut beleuchtet, dass man die Taschenkonsole beinahe als Taschenlampe benutzen könnte; wer sich davon gestört fühlt, kann die Helligkeit herabregeln. Ein optisch gelungener Effekt ist, dass Start- und Select-Knopf beim Einschalten der Konsole in einem knalligen Blau blitzen. Sieht gut aus. Praktisch ist nicht nur der Kopfhörerausgang, sondern auch dass der L- und R-Button ins Gehäuse eingelassen sind. A- und B-Knopf, Start- und Select-Knopf sowie Lautstärkeregler entsprechen dem GBA SP. Nur ist der Micro halt, man kann es nicht oft genug sagen, sehr viel hübscher und dabei auch anfassenswerter. Man mag die Finger gar nicht mehr von dem edlen Metallgehäuse lassen.

Der Micro wiegt nur 200 Gramm und kann genauso viel wie der Game Boy Advance. Na ja, fast: Einem Gerücht zufolge startet er nur GBA-Titel, aber keine originale Game-Boy-Software mehr. Mangels eines entsprechenden Oldie-Moduls (ja, selbst bei Nintendo sind die inzwischen rar!) konnten wir das allerdings nicht ausprobieren. Ein weiteres Gerücht besagt, dass der Game Boy Micro komplett mit »Play Yan«-Zubehör nach Europa kommt. Dabei handelt es sich um ein Modul, welches, wie jedes andere Spielmodul auch, vorne im Micro geparkt wird. Anschließend kannst du per PC-Software MP3-Dateien und Videos von SD-Karten auf den Micro laden; der Micro wäre dann also auch ein MP3-Player. Und das alles zu einem Preis von etwa 100 Euro? Ein faires Angebot. Zu haben kurz vor Weihnachten.



DIE HAMMER-GAMES

Alles über Zelda! Plus: Geist, Advance Wars und viele, viele mehr

**CUBE
SPEZIAL**
ALLE NINTENDO-
KNALLER
2005

FÜR DEN CUBE

TOLLE SACHE, wenn man von Nintendo eine persönliche Einladung erhält, um die angekündigten Hits vorab unter die Lupe zu nehmen. In den heiligen Hallen im Frankfurt nahen Großostheim konnten wir in aller Ruhe die kommenden Topspiele anspielen, ausprobieren und durchspielen. Zwei Tage, open End, Gaming pur. Übrigens durfte das Cube-Magazin als einziges so lange bleiben und so intensiv spielen.

Unser Schwerpunkt war natürlich Nintendos Oberhammer »The Legend of Zelda: Twilight Princess«. Die vier Fernseher, auf denen das Über-Abenteuer zu bestaunen war, zählten natürlich zu den am heißesten umkämpften Plätzen. Doch dank unseres Zwei-Tage-Vorteils konnten wir nicht nur einmal, sondern gleich mehrmals spielen und alle erdenklichen Neuerungen in Erfahrung bringen. Vier kleinere Abenteuer à etwa 15 Minuten haben wir zusammen mit unserem Lieblingshelden Link bestritten. Die Reise beginnt im verschlafenen Dörfchen Toaru. Die erste Aufgabe, die uns auferlegt wurde, war allerdings nicht wirklich aufregend. Wir sollten eine Herde Kühe in einen Stall treiben. Klingt recht öde, macht aber trotzdem eine Menge Spaß. Denn bei dieser Aufgabe geht dem jungen Helden sein Pferd Epona zur Hand. Genau, endlich ist es raus, die Vermutungen haben eine Ende – Links treues Pferd ist auch in diesem Teil Epona aus »Ocarina of Time«. Allerdings wird der treue Gaul nicht mehr mit der Zeitflöte gerufen, sondern mit Gras, das hier und dort auf Wiesen wächst. Einfach auszupfen, mit dem A-Knopf eine Melodie spielen (bei der es sich natürlich um »Eponas Lied« handelt), und schon kommt der Klepper angedonnert. Dann geht's im Eiltempo ab über die Heide, mit geschickten Manövern werden die Kühe zusammengetrieben und in den Stall verfrachtet. Mit dem A-Button geben wir dann dem Gaul die Sporen, und schon spurtet Epona los. Tja, wer ein Held werden will, der muss wohl auch Alltagsaufgaben meistern.

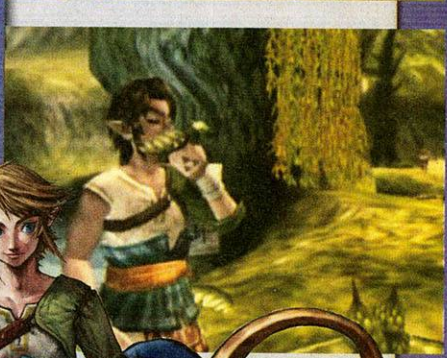
Dafür ist die nächste Aufgabe schon ein wenig heldenhafter. Ein Baby treibt in einem Bastkorb über den Fluss. Logisch, dass wir da nicht tatenlos zusehen können, also rein ins Ruderboot, das am Pier vor Anker liegt, und mit mächtig Muskelschmalz dem Korb hinterhergerudert. Nachdem der A-Knopf eine Minute lang malträtiert wurde und wir via Analogstick dem Lauf des Flusses folgten, ist das Kind, oder besser gesagt der Korb, geborgen. So viel zur großen Heldentat für heute. Aber jetzt geht's los. Erst wird der Schwertmeister ausgetrickst, indem man um ihn herumtollt und ihm dann, wieder mal mit A, die Klinge stibitzt.

Endlich reiten wir raus aus Toaru und rein in den Wald. Kaum sind wir im Unterholz angekommen, schon öffnet sich ein Portal aus dem Nichts und dunkles Getier kriecht aus einer fernen Dimension nach Hyrule. Kampfbereit freuen wir uns darauf, den Biestern die Hücke voll zu hauen, doch zu unserem Entsetzen endet die erste Demo hier. Aber keine Sorge, wir wissen wie es weitergeht. Betritt Link die dunkle Welt der finsternen Schergen, so verwandelt er sich in einen Werwolf und stellt sich als Bestie zum Kampf. Das klingt doch fein, oder? Aber auch in der Demo geht's im nächsten Teil richtig zur Sache. Hier steht eine Schlacht zu Pferde an. Der Controller vibriert unter Eponas donnernden Hufen, wir schwingen das Schwert und halten uns so unzählige Goblin-Reiter auf ihren Kampfebern vom Leib, während wir hinter einem dicken Goblin-Hauptmann herjagen. Dabei gilt es Epona geschickt die Sporen zu geben, zum richtigen Zeitpunkt die Verfolger abzuhängen, hier und da einen Goblin mit der Klinge aus dem Sattel

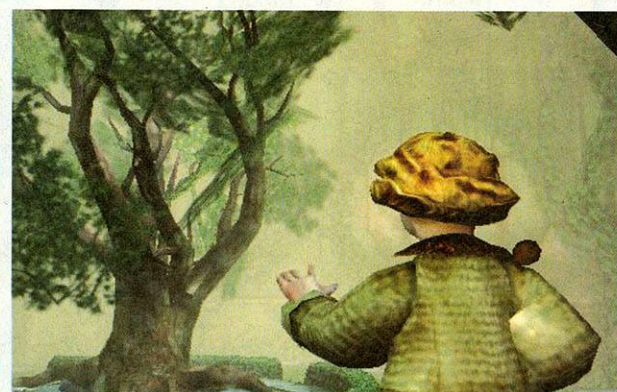
zu heben und sobald eine Chance besteht, dem dicken Hauptmann eins auf die Mütze zu geben. Sind die kleinen Gegner besiegt und der Hauptmann genug geschwächt, geht's auf zum Showdown gegen den Obermottz auf einer Brücke. Hier galoppieren die beiden Kontrahenten aufeinander zu, wir reißen im letzten Moment den Analogstick nach links, weichen so aus und tippen dabei noch auf A, um dem Fiesling die Sattelhalterung aufzuschlitzen. Der verabschiedet sich darauf in einem bodenlosen Abgrund.

Das hatte doch schon eher zwischen Abenteuer-Charakter oder? Aber es kommt noch härter, und zwar im Waldtempel. Hier spielen gleich zwei der vier Abenteuer. In dunklen Gängen stellt sich Link bösen Echsenkriegern, meuchelt gewaltige Piranha-Pflanzen und fiese Spinnen, um endlich eine Schatzkiste mit dem heiß ersehnten Bumerang zu finden. Der liegt auf dem X-Knopf und kann durch kurzen Druck sofort geworfen werden. Hält man den X-Knopf länger gedrückt, darf aus der Ego-Ansicht gezielt werden. Natürlich kann jeder Spieler in der finalen Version die Knöpfe wieder frei nach seiner Wahl belegen.

Kämpfe bis aufs Blut, Funken, wenn Klingen aufeinander prallen – so lieben wir die »Zelda«-Serie. Und sobald die neue Waffe erbeutet ist, kommt auch schon ein fetter Bossgegner. Eine bombastische Piranha-Pflanze mit drei Köpfen. Jetzt ist der geschickte Einsatz des Bumerangs gefragt. Mit dem muss erst ein Bombenkäfer eingesammelt und dieser dann in den mittleren der drei Köpfe bugsirt werden. Aber kein Problem, denn mit dem neuen Bumerang lassen sich mehrere Ziele auf einmal und in einer bestimmten Reihenfolge anvisieren; und zwar mit Z. Wenn's richtig läuft, grabst sich der Bumerang die Bombe, pfeffert sie dem Ungeheuer ins Maul, das fällt zu Boden und gibt den Schwachpunkt des Ungetüms frei, den wir kräftig



**CUBE
SPEZIAL
ALLE NINTENDO-
KNALLER
2005**

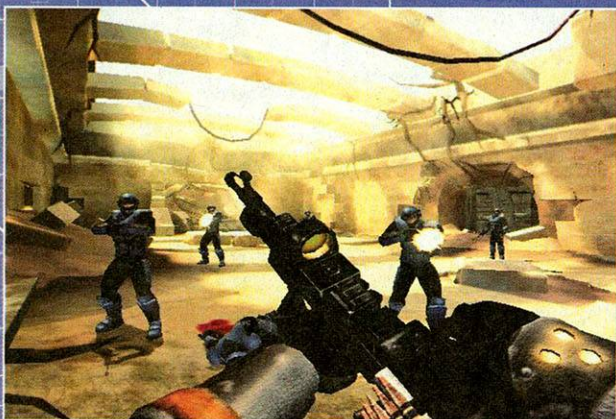


DIE HAMMER-GAMES FÜR DEN CUBE



↑ Dance Dance Revolution: Mario Mix ist das erste wirklich brauchbare Tanzgame für den Cube

↓ Wird von Mal zu Mal besser: der abgefahrte Ego-Shooter »Geist«



mit dem Schwert bearbeiten. Dreimal absolvieren wir diesen Vorgang, schon zerfällt das Biest nach guter alter »Zelda«-Manier zu Staub. Und nach dem Abschluss der vier genialen Abenteuer bleibt nur eines zu sagen, der Besuch hat sich bereits jetzt gelohnt. Und ab dem 11. November gibt es das größte Abenteuer aller Zeiten endlich auch in Deutschland.

Aber da warten ja noch so viele andere Spiele. Als zweites Highlight für den Cube hätten wir da noch »Geist«. Während einer Geheimoperation wird der Spieler, der Kommandant eines Spezialkommandos ist, gefangen genommen und während eines Experiments seine Seele von seinem Körper getrennt. Hört sich eigentlich nach dem Ende jedes Helden an, ist aber erst der Anfang eines total abgefahrenen Ego-Shooter-Abenteuers. Denn als Geist kann der Spieler Gegenstände wie Putzeimer, Stühle und Getränkeautomaten in Besitz nehmen und so seine Umwelt tyrannisieren. Er fliegt durch Ritzen in den Wänden, knackt Codeschlösser und macht die Forschungseinrichtung unsicher. Natürlich können auch Tiere und sogar Menschen auf diese Art in Beschlag genommen werden. Mit diesen Hilfskörpern geht's dann durch geheime Labors, immer auf der Suche nach dem eigenen Körper und der Aufdeckung einer gemeinen Verschwörung. Da wird geballert, gespuht, geschlichen, getäuscht – unglaublich

abwechslungsreich. Aber auch optisch kann »Geist« überzeugen. Die detailreiche 3D-Grafik ist einfach nur der Hammer. Die realistischen Kollisions-Muster schmeicheln sogar der Natur. Action gepaart mit netten Knobelaufgaben – das gefällt ab Oktober auf dem Cube.

Wer anstelle des Geistes lieber seinen Körper trainieren will, der sollte sich »Dance Dance Revolution: Mario Mix« vormerken. Nach »Dancecraze« ist dies das zweite Cube-Spiel mit Tanzmatte, also einer Art Plastikteppich, auf dem die Symbole des Cube-Controllers abgebildet sind. Die werden natürlich nicht mit den Händen, sondern mit den Füßen betätigt. Was bei »Dancecraze« eher lahm und aufgesetzt wirkte, macht mit »Mario Mix« richtig Spaß. Im Story-Modus muss der Spieler zu bekannten Mario-Melodien auf der Tanzmatte abturnen, dabei reicht der Schwierigkeitsgrad von müden Fußbewegungen im Sekundentakt bis hin zu wilden Sprungmanövern, bei denen der Spieler ständig zwei Symbole gleichzeitig auf der Tanzmatte bespringen muss. Am Ende eines Titels ist man da ganz schön schweißgebadet. Eine Spaßgranate, die vor allem auch durch die liebevolle grafische Umsetzung gefällt. Wer also glaubt, dieser irre Tanz-Spaß wäre nur was für Mädchen, der ist selber eins. Ab Oktober darf gezappelt werden.

»DAS NEUE ZELDA HAT EPISCHEN ABENTEUER-CHARAKTER!
KÄMPFE BIS AUFS BLUT, SO LIEBEN WIR DIE SERIE!«

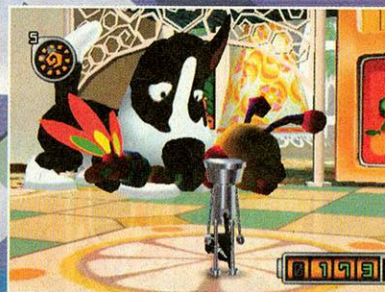


Wer lieber die Waffen sprechen als das Tanzbein schwingen möchte, der kann sich auf »Battalion Wars« freuen. In fast knuffiger Cartoon-Grafik sammelt der Spieler Horden von Soldaten um einen Hauptmann, zieht damit in die Schlacht und ballert feindliche Einheiten in Fetzen. Klingt nach ödem Shot'em'Up, gefällt aber aufgrund der witzigen Optik und jeder Menge Fahrzeuge, die der Spieler in bombastischen Materialschlachten verheizen kann. Klar, dass dieses Spielprinzip

nicht besonders einfallsreich ist, aber es macht doch unglaublich viel Spaß mit einer Horde Soldaten gegnerische Stützpunkte zu überrennen, mit erbeuteten Panzern ganze Truppenverbände in die Luft zu blasen und in simpel gestrickten Feuergefechten die Angreifer mit Blei voll zu pumpen. Dank der Third-Person-Ansicht bleibt das Massaker immer schön übersichtlich und dem Spielspaß steht nichts im Weg. Das Spiel soll noch in diesem Quartal erscheinen.



Kommt Ende des Jahres: Feuer frei für »Battalion Wars«



AUSSERDEM
ANGESPIELT...

FÜNF WEITERE CUBE-
TITEL

CHIBI ROBO!

Ein winziger Roboter putzt mit einer Zahnbürste den Boden, entrümpelt das Kinderzimmer und bringt so Glück ins virtuelle Zuhause. Skurril, seltsam, unterhaltsam. Deutschland-Release ungewiss.

MARIO BASEBALL

Auf Bälle dreschen und im Team mit Mario, Luigi und Wario mächtige Super-Moves ausführen, um den Sieg zu erringen? Das macht genauso viel Spaß wie »Mario Tennis«! Deutschland-Release ungewiss.

MARIO PARTY 7

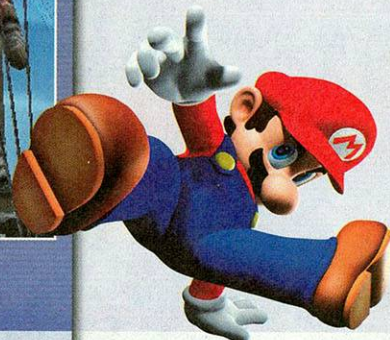
Wer über Spielbretter wandern, abgefahrene Minigames meistern und Sterne sammeln möchte – und dabei keine wirklichen Neuerungen erwartet, sondern einfach nur Spaß haben will, der ist hier richtig. Erscheint im ersten Quartal 2006.

ODAMA

Wer über Spielbretter wandern, epische Schlacht austragen, dabei Truppen verhackstückt will, und das alles als Flipper! Klingt seltsam, macht aber richtig Laune. Vor allem die Sprachsteuerung ist ein echter Spaßgarant. Deutschland-Release ungewiss.

FIRE EMBLEM

War schon gut in der Vorschau der vorletzten Ausgabe und ist's jetzt auch noch. Geniale Rundenstrategie in astreiner Optik – fein. Kommt im November 2005.



Nintendo vergisst auch den GBA nicht: »Mario Tennis Advance«, »Fire Emblem: The Sacred Stones« oder »Donkey Kong Country 3« sind bereits angekündigt. Der GBA bietet auch in Zukunft jede Menge Muss-Titel.



DER DS AUF HOCHTOUREN

Neue Top-Titel für unterwegs

**CUBE
SPEZIAL
ALLE NINTENDO-
KNALLER
2005**



⬆ Nicht »Double Dash!!«, dafür doppelter Bildschirm: »Mario Kart DS«



⬆ Jetzt doch mit Story-Modus: »Metroid Prime Hunters«



⬆ Mario als Riese in »New Super Mario Bros.«

SCHÖN, DASS der DS dem Cube in punkto Neuerscheinungen in nichts nachsteht. Auch hier wartet eine ganze Armada an Titeln darauf, daddelwütige Spieler zu unterhalten. Die absolute Nummer eins ist natürlich »Mario Kart DS«. Sobald die Muster für uns Redakteure freigegeben waren, verging keine Minute, in der nicht acht Spieler schreiend, fluchend oder mit dem Grinsen eines Siegers im Kreis saßen und losrasten, was die Knöpfe hergaben. Mit alten Bekannten wie Toad, Mario, Bowser, Luigi, Wario, Yoshi oder Donkey Kong wird durch gut befahrbare 3D-Strecken gebrettelt. Dabei beschießt man sich gegenseitig mit roten und grünen Panzern sowie Bananen und anderen Gegenständen. Schade nur, dass wie bei jedem DS-Rennspiel, die fehlende Kantenglättungs-Funktion dafür sorgt, dass die Strecken und Hintergründe auf den Screenshots ziemlich kantig wirken. In voller Action stört das wenig, weil die bewegte Grafik einfach nur gut aussieht. Jede Menge neue Strecken warten darauf bestritten zu werden, aber auch altbekannte Kurse kann der Spieler befahren. So finden sich zum Beispiel im »Retro Cup« Strecken wie »Mario Circuit 1«, den etwas ältere Spieler noch vom Super Nintendo kennen dürften. Aber auch die Moo Moo Farm aus »Mario Kart 64«, der Peach Circuit aus dem GBA-Titel »Mario Kart Super Circuit« und der Luigi Circuit aus »Mario Kart Double Dash!!« für den Cube kann der Spieler hier befahren. Die Steuerung ist wie immer astrein, Drifts um Kurven und Turbo-Schübe am Start funktionieren wie gehabt. Ab Ende des Jahres können DS-Besitzer also endlich wieder Gummi geben. Natürlich toppt der Mehrspieler-Modus den Single-Player-Mode um Längen. Trotzdem macht das Rasen alleine immer noch genug Spaß, so dass sich dieser DS-Titel sicher verkaufen wird wie geschnittenes Brot.

Das Gleiche gilt für »Metroid Prime Hunters«. Auch wenn sich in letzter Zeit die Gerüchte gehäuft haben, dass es sich hier nur um einen Multiplayer-Shooter handelt, den der Spieler lediglich gegen KI-Gegner ballern kann, so soll der Titel jetzt doch einen

richtigen Story-Modus erhalten. Riesige 3D-Level durchstöbern, Waffen und Rüstungen abstauben und die fiese Alienbrut mit Raketen, Laserfeuer und fetten Bomben in Stücke sprengen, dazu knüppelharte Bossfights – das klickt sicher gewaltig. Wir konnten leider nur die Multiplayer-Variante betrachten, die sich von der (mit dem DS ausgelieferten) Demo »Metroid Prime Hunters: First Hunt« nur dadurch unterscheidet, dass der Spieler neue Charaktere anwählen kann und diese als Kanonenfutter in neue Arenen schickt. Trotzdem macht die Hatz ganz schön was her, auch wenn die teils etwas düstere Grafik Schüsse über weitere Distanzen fast unmöglich macht. Action mit kleinen Macken, aber nichts Drastisches, was ein guter Story-Modus nicht wettmachen könnte. Allerdings müssen sich Ballerfans noch bis Ende des Jahres gedulden.

Makellos hingegen ist »New Super Mario Bros.«. Endlich gibt's einen neuen Teil der guten, alten Nintendo-Entertainment-System-Titel. Vom ersten Moment an versprüht das Spiel denselben Charme wie seine Vorgänger von anno dazumal. Hüpfen in der Seitenansicht mit astreiner Grafik – das macht einfach Freude. Obendrein wartet das Jump'n'Run mit zahlreichen witzigen, hübschen und sinnvollen Neuerungen auf. So ist Mario in bester 3D-Grafik animiert, dasselbe gilt für seine Feinde und Leveldetails. Ist Action angesagt, zoomt die Kamera an das Geschehen heran. Verhackstückt Mario also eine Schildkröte mit Feuerbällen oder hüpfert einem fiesen Pilz auf die Rübe, gibt es das Geschehen in der Totalen zu bestaunen. Einfach hübsch. Klar, dass es auch wieder Pilze gibt, die Mario wachsen lassen und somit stärken, sowie Sterne, die den Meister des Hüpfens unsterblich machen. Ist Mario bereits groß und findet einen Pilz, wird dieser einfach auf dem Touchscreen aufgespart und bei Bedarf hervorgezaubert. Besonderes Augenmerk verdienen aber die Superpilze. Schnappt sich der Spieler eines dieser riesigen Schwammerl, wird er so groß, dass er den ganzen Bildschirm ausfüllt und jeden Feind

»DIE STEUERUNG IST WIE IMMER ASTREIN, DRIFTS UM KURVEN UND TUBO-SCHÜBE AM START FUNKTIONIEREN WIE GEHABT.«



einfach zerquetscht. Beeindruckend! Natürlich gibt's auch Gegner in dieser Größe. Aber keine Sorge, dank Marios neuem Move-Repertoire lassen sich auch diese Schergen besiegen. Ein Salto hier, eine mächtige Arschbombe da und schon krepieren auch die großen Feinde. Oben drauf gibt's jede Menge fiese Palast-Level und viele, viele Röhren, in die der Spieler klettern kann. In die Röhre schaut man aber auch beim Releasedatum, das steht nämlich noch in den Sternen.

Taktikliebhaber erhoffen sich von »Advance Wars: Dual Strike« einen Hit. Auf den ersten Blick wirkt das rundengebundene Schlachten-Geplänkel aber eher wie eine grafische 1:1-Umsetzung des GBA-Titels, nur mit einem zweiten Bildschirm. Kenner blicken aber gleich durch und erkennen das wahre Potenzial. Auf dem oberen

Bildschirm stehen wichtige Informationen wie Truppenstärke, Angriffskraft, Reichweite und wie weit eine Einheit noch ziehen kann. Mit dem Zeigestift werden die Truppen auf dem Touchscreen angewählt und alle erdenklichen Aktionen – wie angreifen und bewegen – ausgeführt. Bei so viel Verbesserung der Spielbarkeit kann man auf ein grafisches Update als Genre-Liebhaber schon mal verzichten. Ab September kann der Spaß beginnen. Tja, einmal sind auch die schönsten 48 Stunden vorbei, und wir müssen unsere Sachen packen. Nach so einem Besuch schmerzt nicht nur der Abschied, sondern besonders die Finger und der Kopf. Trotzdem ein echtes Highlight. Wir freuen uns auf ein Wiedersehen im nächsten Jahr – hoffentlich wird dann schon an der »Revolution« gedaddelt.



↑ Hurra, endlich richtige Taktik und Rundenstrategie für unterwegs: »Advance Wars: Dual Strike«



DS-KOMPAKT

WEITERE HIGHLIGHTS FÜR NINTENDOS NEUE TASCHENKONSOLE

MARIO & LUIGI 2

Das neue Rollenspiel der Klempnerbrüder bietet noch mehr Teamaktionen, denn diesmal sind auch Baby Mario und Baby Luigi mit am Start. Touchscreen-Features und oben drauf jede Menge Abenteuer. Soll schon Ende 2005 kommen.

METROID PRIME PINBALL

Flippern mit Samus? Immer her damit! Hier werden in Rampen Aliens platt gemacht, durch Flipper-Aufträge Waffen verbessert und nachgeladen. Diese Highscore-Jagd gefällt! Wann sie kommt, ist noch unklar.

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

Du wolltest schon immer mal Chirurg werden, hier ist deine Chance. Wunden nähen, Blinddärme entfernen, Splitter aus Körpern ziehen und das alles via Touchscreen. Eine nette Spielerei, nicht mehr. Kommt voraussichtlich im vierten Quartal 2005.

KIRBY: CANVAS CURSE

Die pinke Fresskugel via Touchscreen à la »Yoshi Touch & Go« durch farbenfrohe Level kullern lassen macht richtig Freude. Eine nette Jump'n'Run-Unterhaltung ist garantiert. Kommt noch Ende dieses Jahres.

TOUCH GOLF

Schläger schwingen, Ball versenken – Golf macht zumindest Fans der Sportart immer Laune. Mit dem Zeigestift die Schlagkraft bestimmen, Ansichten ändern, das verspricht Golfspaß pur. Das Veröffentlichungsdatum ist noch unklar.

Der Riesenaffe bekommt eine Extrawurst gebraten. Statt wie jeder andere Streifen am Donnerstag, kommt »King Kong« am Mittwoch, den 14. Dezember in die Kinos. In den Hauptrollen: Naomi Watts, Adrien Brody, dicke Dinos und zwei haarige Biester: Jack Black und King Kong.



Affenstarker Fantasy- Reißer



CUBE

INFORMATION

KING KONG

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT MONTPELLIER

HERKUNFT: FRANKREICH

GENRE: ACTIONABENTEUER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



NOV 05



UNKLAR



NOV 05

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: insel

KING KONG

»SOBALD SICH DIE ZWEI KREATUREN INEINANDER VERBEISSEN, IST KURZ RUHE. JETZT BLEIBT ZEIT, EIN GEWALTIGES SCHAUSPIEL ZU GENIESSEN: DEN DSCHUNGEL IN ALL SEINER PRACHT.«

Die Macher von »Herr der Ringe« und »Beyond Good & Evil« arbeiten zusammen. Wie geil!

MICH LAUST der Affe: Eigentlich wollte der Abenteurer Jack Driscoll zur Tropeninsel Skull Island reisen, um die Schauspielerin Ann Darrow und ihre Filmcrew aus den größten Schwierigkeiten herauszuhalten. Aber schon zu Beginn der Expedition kommt Driscoll einer Erzählung auf die Spur, die von geheimnisvollen Kreaturen berichtet – und er erspäht Eingeborene bei den Vorbereitungen zu einer Opfer-Zeremonie. Sekunden später bricht das Chaos aus. Die Eingeborenen entdecken Driscoll. Er und seine Begleiter müssen um ihr Leben rennen.

Die vielleicht größte Filmumsetzung des Jahres beginnt voller Tempo. Es kommt zu dramatischen Kampf- und Fluchtszenen. Driscoll und seine Begleiter laufen, hüpfen, weichen aus. Gerade als die Rettung greifbar scheint, bewahrheiten sich die Erzählungen von urtümlichen Kreaturen: Ein Saurier bricht aus dem Unterholz und nimmt die Verfolgung auf. Die eher klein gewachsene, dafür umso wendigere Echse wieselt durch das Dickicht, seine flinken Kiefer stürzen Driscoll mit jedem Treffer in einen Taumel der Schmerzen. Der Bildschirm färbt sich rot, die Umgebung verschwimmt. Gleichzeitig nimmt ein überdimensionales Insekt die Verfolgung auf. In diesen ersten Momenten kann Driscoll nur mit Knochen um sich hauen, die er aus herumliegenden Gebeinen herausreißt. Speere und großkalibrige Schusswaffen kommen erst später zum Einsatz. Mit gezielten Schüssen aus seiner Pistole sorgt Driscoll für kurze Verschnaufpausen. Wer jetzt mit Köpfchen statt Knarre kämpft, hat bessere Überlebenschancen. Sollte es möglich sein, Dino und Insekt aufeinander zu hetzen? Ist es: Sobald sich die beiden Verfolger ineinander verbeißen, ist für einen Moment Ruhe. Jetzt bleibt Zeit, ein gewaltiges Schauspiel zu genießen. Die Kamera fährt durch den Dschungel und zoomt hoch hinaus auf eine offene Ebene, die den Regenwald in seiner ganzen Pracht zeigt. Was für ein Anblick!

Zahlreiche Zooms und Schwenks bei laufender Action sind ein Mittel, um Spannung und Überraschungsmomente aufzubauen. Man meint in einem Moment, man wohne einer Zeitreise in das Genre der seitlich scrollenden Action-Abenteuer früher Tage bei. Da dreht sich die Kamera heraus und fängt die Action dreidimensional ein. Gelegentlich schaltet die Perspektive um. Dann wird die Standard-Egoperspektive zugunsten einer Einstellung geopfert, die den Helden von außen einfängt. Beispielsweise mitten in einer rasenden



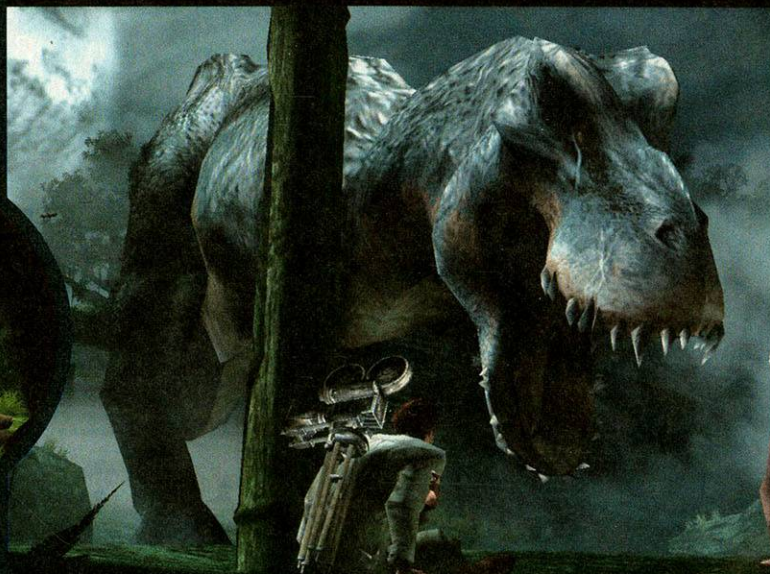
Warum sind Affen eigentlich so beliebt unter Videopspielern? Wir haben »Donkey Kong«, »Super Monkey Ball« und die Schimpansen aus unserem Tipps-&-Tricks-Teil. Weißt du eine Antwort? Schreib sie in unser Internet-Forum, Adresse: www.cubemagazin.de



⚡ Jetzt nur nicht zucken, sonst kriegt King seinen Kong



Vielleicht ein Mentos? ⚡



⚡ Jetzt ist Panik angesagt!

Fahrt einen tosenden Fluss hinunter, mit Dinos im Nacken.

Einige Male ist nicht Jack Driscoll Held der Stunde, stattdessen erhält man die volle Kontrolle über den größten aller Riesenaffen – King Kong. Dann kommt es zu spektakulären Szenen. Als Beispiel sei die Szene mit den beiden Tyrannosaurus Rex genannt, die schnurstracks auf King Kong zumarschieren und ihn in die Zange nehmen. Es kommt zum Kampf der Riesenkreaturen. Der Riesenaffe punktet mit der rohen Kraft seiner Pranken, packt den einen Saurier beim Schenkel, schleudert ihn über die Bäume und drischt ihn in den Boden. Dann packt King Kong den anderen Saurier beim Schädel, reißt den Kiefer in zwei Hälften: Heftig geht's her, wenn Klauen und Krallen aufeinander prallen.

⚡ Was für ein affiger Kampf!

Fernseher und Wohnzimmer beben, sobald der Cube an einen Subwoofer angeschlossen wird. Bild und Ton kommen schon in dieser eher frühen Phase der Produktion so intensiv rüber wie selten in einem Videospiel. Hauptverantwortlich für den cineastischen Look ist derselbe Michel Ancel, der schon als Produzent des Action-Abenteuers »Beyond Good & Evil« ein gutes Händchen für abwechslungsreich und stimmungsvoll erzählte Märchen bewiesen hat. Er und sein Team von Ubisoft arbeiten Hand in Hand mit Peter Jackson. Sie sind bei den Dreharbeiten vor Ort, nutzen Skizzen als Grundlage für das Grafikdesign, haben Zugriff auf alle Unterlagen der WETA Limited. Das sind die Macher der Spezialeffekte, die dem Kino-King-Kong das Leben einhauchen.

⚡ Auf ihn mit Gebrüll!

Ubisoft und WETA erschaffen außerdem kriechende, rennende und fliegende Kreaturen, die im Film nicht auftauchen. Das soll die Spieldauer verlängern und Platz machen für überraschende Herausforderungen. Pastellfarbener Dschungel, Furcht einflößendes Dickicht, Sturzregen und dampfender Boden: Ein Hammer, was die modifizierte Version der Jade-Engine aus »Beyond Good & Evil« hervorbringt. 3D-Kulissen voller Leben und Dynamik. Look und Stilmittel erinnern an das französische Fantasy-Abenteuer »Another World« von 1991. Schon damals haben die Macher auf ein Head-up-Display komplett verzichtet. Auch »King Kong« will durch diesen unverfälschten Blick auf die Gefahren die Atmosphäre verdichten. Da werden weder Punktezahlen angezeigt noch Energiereserven ins



»DAS WOHNZIMMER BEBT, SOBALD DER CUBE AN EINEN SUBWOOFER ANGESCHLOSSEN WIRD. BILD UND TON KOMMEN UNFASSBAR INTENSIV RÜBER.«



NIX ZU SEHEN

WO IST MEIN SCORE?

Die Spieleoberfläche von »King Kong« verzichtet fast komplett auf die Anzeige von Punkten, Lebensenergie und dergleichen. Nur die Munitionsvorräte werden gelegentlich kurz eingeblendet. Das soll die Atmosphäre verdichten.

DICKE DINGER

KING KONG UND CO.

Ein Großteil der Faszination geht auf die spektakuläre 3D-Grafik zurück. So dicke Biester hat es noch in kaum einem anderen Videospiel gegeben. Packende Kämpfe und spektakuläre Fluchtzenen sind an der Tagesordnung.

ICH, DER KONG!

WIE AFFIG IST DAS DENN?

Du schlüpfst keineswegs immer in die menschliche Heldenrolle. Etappenweise wird King Kong zur zentralen Figur und liefert sich mitreißende Kämpfe mit dicken Dinos. Wie er dabei die Umwelt zerlegt, das sieht atemberaubend aus!

Bild eingeblendet. Lediglich die Zahl der verbleibenden Patronen blitzt kurz auf, nachdem man einen Schuss abgefeuert hat.

Aber »King Kong« soll einiges mehr bieten als geradlinig angelegte Actionetappen und herrlich sehenswerte Anblicke. Jede Menge Puzzles zum Beispiel. Außerdem soll die Zusammenarbeit von Jack Driscoll mit Carl Denham, Ann Darrow, Captain Englehorn und anderen Figuren für eine beachtliche Prise Taktik gut sein. Sie ist zum Beispiel Grundlage für ein nachvollziehbares Ressourcen-System. Das heißt, dass Waffen nicht einfach in der Pampa herumliegen; sie

müssen in Lagern gesucht, von Begleitern getragen, mit Munition bestückt werden. Da scheint es eine gute Idee zu sein, dass man Skull Island auch mal frei Schnauze erforschen und (hoffentlich) so manches entdecken kann. Wenn Ubisoft alle seine Pläne in die Tat umsetzt, könnte »King Kong« tatsächlich zum Anwärter auf die »beste Filmumsetzung aller Zeiten« werden, wie der französische Hersteller es sich selbst zum Ziel gesetzt hat. Der Film startet am 14. Dezember. Um diesen Zeitpunkt herum will auch Ubisoft seinen Worten Taten folgen lassen. Dann werden wir sehen.

SECKIN ÖZDÜNDAR

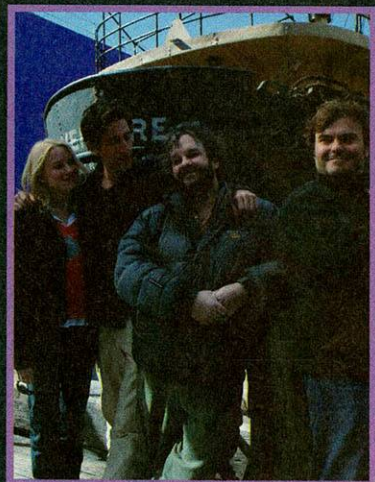
ZWEI WIE KING UND KONG

EIN PAAR, SO WUNDERBAR ...

Wenn der Regisseur der »Herr der Ringe«-Trilogie und der Macher des hinreißenden Cube-Abenteuers »Beyond Good & Evil« zusammenarbeiten, da kann ja nur was ganz Großes bei rauskommen. Nämlich das Spiel zum größten Riesenaffen der Welt, »King Kong«! Für seine »Herr der Ringe«-Filme wurde Peter Jackson vielfach prämiert, jetzt legt er den letzten Schliff an sein Leinwand-Remake des Klassikers »King Kong« von 1933. Parallel bastelt Ubisoft am dazu gehörigen Action-Abenteuer. Die »beste Filmumsetzung aller Zeiten« soll daraus werden, sagt der Hersteller. Der Kopf bei Ubisoft heißt Michel Ancel, und dieser Name ist Eingeweihten nicht unbekannt. Mit »Rayman« hat der Entwickler eine der populärsten Videospielfiguren aller Zeiten erfunden und in »Beyond Good & Evil« eine Geschichte so packend und wunderschön inszeniert, wie davor und danach kaum jemand. Ubisoft selbst erzählt, dass Peter Jackson von »Beyond Good & Evil« so begeistert gewesen ist, dass er Michel Ancel anrief und damit das Fundament legte zur Zusammenarbeit bei der Filmumsetzung von »King Kong«. Peter Jackson selbst sagt: »Michel Ancel ist ein großartiger Geschichtenerzähler. Er kann dich so in ein Spiel hineinreißen, dass man regelrecht mit den Figuren verwächst. Deshalb freue ich mich so sehr darüber, dass gerade er an der Umsetzung meines Films arbeitet«. Wie schön, dass sich die beiden gefunden haben. Es sieht jetzt tatsächlich so aus, als würde aus der Zusammenarbeit zweier begabter Menschen und ihrer Teams etwas ganz Großartiges entstehen.



Michel Ancel von Ubisoft



»Herr der Ringe«- und »King Kong«-Regisseur Peter Jackson (zweiter von rechts)

CUBE UNSER EINDRUCK

MONSTERSTARKES FANTASY-ABENTEUER



- + Packende Story
- + Unfassbare Grafik
- + Mächtige Gegner
- + Zwei super Macher dahinter

MEINUNG

Ubisoft und Peter Jackson arbeiten für diese Filmumsetzung so eng zusammen, dass Szenen auf Cube und Leinwand fast identisch aussehen. Das wird ein gewaltiges Schauspiel!

SUPER!



Genau wie bei »Spider-Man 2« tauchen Sonnenaufgang, Mittagssonne, Nachmittag, Dämmerung und Nacht die Kulissen ständig in ein neues Licht. Dadurch entfalten Wolkenkratzer und Parks eine sehr schöne, weil ständig wechselnde Stimmung.



TRUE CRIME: NEW Y

CUBE

INFORMATION

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: LUXOFLUX

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

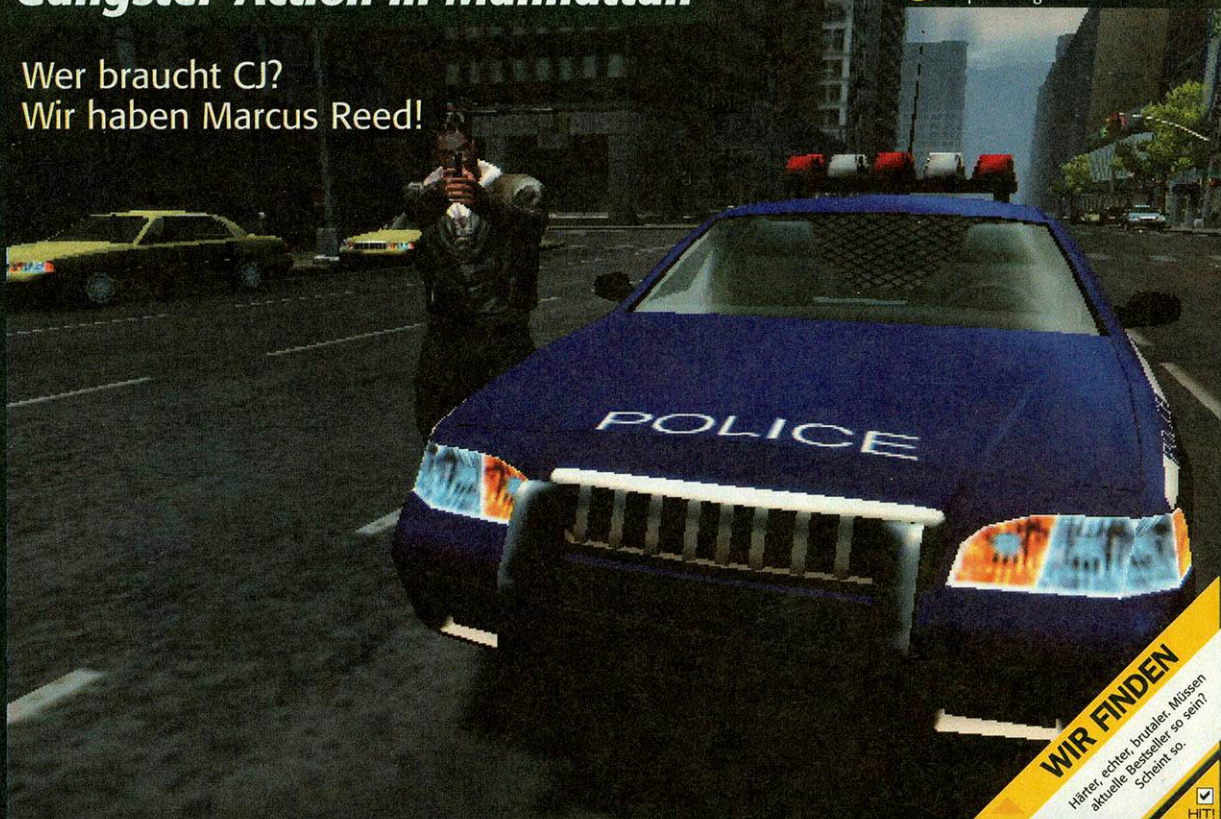
ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Gangster-Action in Manhattan

Wer braucht CJ?
Wir haben Marcus Reed!

⬇ Marcus Reed: guter oder böser Cop? Es liegt bei dir!



WIR FINDEN
Härter, echter, brutaler. Müssen
aktuelle Bestseller so sein?
HIT!

LUXOFLUX MUSS

auf Rache aus sein. Rache für die Schmähung, die der US-Hersteller Rockstar in seinem aktuellen Playstation-2-Bestseller »San Andreas« untergebracht hat. Wer mit CJ durch die Nachbarschaft düst, kann auf einem Plakat über den Dächern von Los Santos die englischen Worte »True Crime« lesen. Das heißt auf Deutsch so viel wie »Was für ein Schmutz«. Ein kleiner Seitenhieb darauf, dass die »True Crime«-Macher Ideen bei Rockstar klauten? Mag sein. Ende des Jahres zahlen die »True Crime«-Jungs zurück, und zwar auf dem Cube. Der zweite Teil soll kein Vergleich zum ersten sein. Einiges wird neu, vieles anders und alles zusammen möglichst besser als »San Andreas«.

Schluss mit Nick Kang, Schluss mit Los Angeles. Marcus Reed ist dann der Held des Tages. Ein Schwarzer aus dem Ghetto von New York. Sein Vater ist der Kingpin im Block, Marcus selbst auf dem besten Weg zum Kriminellen. Eines

Tages wollen ihm seine Kumpels an den Kragen, er macht sie im Straßenkampf kalt. Jetzt hat Marcus niemand mehr. Da kreuzt Terence Higgins seinen Weg und zieht Marcus auf die Seite des Gesetzes. Von nun an jagt Marcus böse Buben, statt selbst einer zu sein. Marcus Leben scheint sich zu stabilisieren. Da stirbt Higgins unter merkwürdigen Umständen. Warum? Wieso? Das herauszufinden, darum geht's. Dabei kommt Marcus einem großen Gangstersyndikat von New York City auf die Spur.

Also, neuer Held und neue Kulissen. Der Big Apple, oder besser gesagt das Zentrum Manhattan, ist der Schauplatz des zweiten »True Crime«. Und der Einstieg läuft diesmal ganz anders. Das Action- und Schießtraining findet fast komplett im Polizei-Hauptquartier statt, ist nicht mehr auf wechselnde Schauplätze zersplittert. Hindernis-Wettläufe gewinnen, sich als Undercover-Cop in Gangs einschleichen und die Jungs ausheben, in illegalen Straßen-

rennen Autos abgreifen – das sind prima Wege, um Marcus Reeds Karriere anschließend voranzutreiben und um seine Lauf- und Schussfertigkeiten zu verbessern. Dass man jedes x-beliebige Auto, jeden Lastwagen, jeden Bus und auch Motorräder anhalten, den Fahrer vom Steuer reißen und sich selbst dahinter klemmen kann, ist ja nichts Neues. Man kann die Stadt auch wieder nach Upgrades absuchen und jede Menge Extras dabei entdecken. Natürlich auch wieder neue Outfits für den Helden, und alles bei voller Bewegungsfreiheit. Du kannst laufen und fahren, wohin du willst. Wer keine Lust hat, sich den Missionen zu widmen und dadurch mehr über Marcus Schicksal zu erfahren, der lässt es bleiben und eiert einfach so durch die Gegend. Alleine das Herumfahren dürfte Grund genug sein, um sich für Tage und Nächte an »New York City« festzubeißen. Wechsel zwischen den beiden Tageszeiten sind Programm. Noch ein Grund

»SCHLUSS MIT DRACHEN, UNTOTEN UND ALP-TRAUMSZENEN. DAS NEUE TRUE CRIME GIBT SICH REALITÄTSNAH.«

ORK CITY

⬇ Mit der Zeit lernt Marcus neue Nahkampf-Moves dazu

⬆ Nehmen und geben: Auto nehmen, Stoff geben

⬆ Coole Jagdszenen auf dem fetten Bike

⬆ Schrot tut Not!

mehr, warum die Stadt so lebendig wirkt.

Was man nicht finden wird, sind die esoterischen Ausflüge des ersten Teils. Also keine Drachen, Untote und Alptraumszenen. »New York City« will sich bodenständig und realitätsnah geben. Beinharte Action auf nacktem Beton, sozusagen. Mit ein paar coolen Sprüchen als Auflockerung. Schluss, aus, vorbei, das trifft auch für die dreifach verzweigende Handlung zu. Diesmal gilt: Ein Held und ein Weg, auf dem man sich nicht verzetteln kann wie im ersten »True Crime«. Trotzdem gibt es verschiedene Enden, je nachdem, ob man sich als guter oder böser Cop bis ins Finale durchschlägt. Apropos schlagen. Kommt es zum Kampf, gibt sich Marcus ziemlich rabi. Derbe Wrestling-Moves sind sein Spezialgebiet. Aber man kann sich neue und schnellere Kickbox-Nahkampfstile aneignen, dazu jede Menge Messer, Samuraischwerter und Schusswaffen. Wie praktisch, dass man all die Friedens-

spender im Kofferraum seiner Karre spazieren fahren darf. Dürfte ziemlich cool kommen, wenn Marcus mit zwei 45ern feuernd ein Rudel Gangster ins Verderben hetzt.

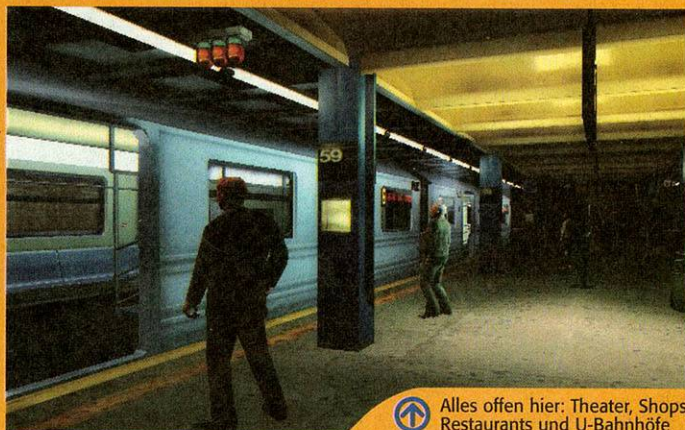
Aber die Action soll realitätsnah herüberkommen. Im Zuge dessen hat Luxoflex zwei ehemaligen Cops als Berater verpflichtet. Die sollen auch zur überarbeiteten Gegner-KI einiges beitragen. Die Straßengangster sollen sich nachvollziehbar verhalten, sollen clevere Strategien entwickeln und den Spieler dadurch vor immer neue Herausforderungen stellen. Damit einen immer gleiche Ballereien nicht irgendwann in die Langeweile treiben. Die Aufgabenstellungen sind jedenfalls breit genug gefächert. Einschleichen, volle Balleraction, wilde Verfolgungsfahrten, Informanten ausquetschen, Fluchtzenen, Muskelaufbau im Fitness-Center, alles da. Wunderbar.

RICHARD LÖWENSTEIN

GEH MAL REIN ...

ACTION IN VIER WÄNDEN

Die »Grand Theft Auto«-Serie ist ganz offensichtlich das große Vorbild der »True Crime«-Macher. Trotzdem hat der zweite Teil seine ganz eigenen Stärken. Schon mal die GTA-Games »Vice City« oder »San Andreas« gespielt? Wie viel Zeit verbringt man da in geschlossenen Räumen? Genau, gerade mal eine Hand voll Minuten, um eine Pizza zu essen oder um den Spielstand zu sichern. Ganz anders Marcus Reed. Er kämpft sich sehr viel häufiger durch enge Korridore, liefert sich fiese Duelle mit bösen Buben in weiten Hallen. Sich hinter Wänden verschanzen, Kisten als Deckung nutzen, das war schon im ersten »True Crime« für packende Momente gut. Diesmal soll man beinahe jedes Gebäude betreten können. Bemerkenswert, die enorme Detailtreue in den Innenräumen. Da hängen Kronleuchter von der Decke, Plakate schmücken die Wände. Alles wirkt sehr lebendig. Ein Highlight ist auf jeden Fall das voll funktionierende U-Bahn-System.



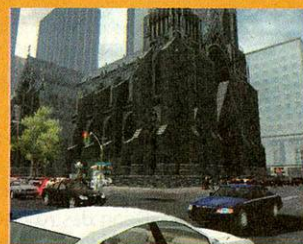
⬆ Alles offen hier: Theater, Shops, Restaurants und U-Bahnhöfe

NEW YORK CITY

HIER IST MARCUS ZU HAUSE

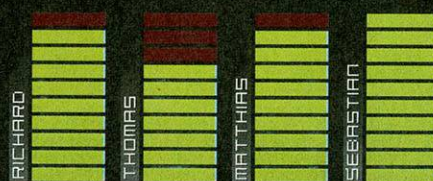
Luxoflex baut nicht ganz New York City nach, sondern nur die Halbinsel Manhattan. Nur? Battery Park, Harlem, Theatre District, Central Park, Corner Market, alles da! Dazu gewaltige Wolkenkratzer, tiefe Betonschluchten, Neonreklame. Straßenhändler rufen, Gullys dampfen, die Fahrbahnen sind voller gelber Taxis, auf den Fußwegen drängen sich die Menschen. Atmosphäre pur!

Die Straßen von Manhattan



CUBE UNSER EINDRUCK

COPS UND GANGSTER IN MANHATTAN



- ⬆ Interessantes Böse-Buben-Szenario
- ⬆ Tolle Grafik
- ⬆ Vielseitige Herausforderungen
- ⬆ Tolle Autos
- ⬆ Kein Mehrspieler-Modus

MEINUNG

Ein frisch gebackener Cop zwischen Homies und Pflichtbewusstsein: Wenn Luxoflex den Helden und seine Geschichte richtig gut herüberbringt, könnte »New York City« zum Riesenhit werden.

SUPER!

CUBE

INFORMATION

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

PUBLISHER: SEGA

HERSTELLER: CREATIVE ASSEMBLY

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



DIE HELDEN DES SCHLACHTFELDS

Ab und zu stehen dem Helden die Freunde Castor und Pollux zu Seite. Sie geben Spartan Rückendeckung und lenken den Feind ab, wenn man zum Beispiel das Feuerkatapult laden muss.



GOLDENER HELD

SCHWERTER, BRUTALE WAFFENGEWALT

Der Held heißt Spartan. Er ist eine erbarmungslose Killermaschine. Schlecht für die Römer, denn Spartan sagt ihnen den Kampf an. Mit Schwert, Bogen, Lanze und Streitkolben meuchelt Spartan, das Blut spritzt in Fontänen.

Blutiges Gemetzel im antiken Griechenland

HORDEN-BONUS

ERDRÜCKENDE ÜBERMACHT

Bis zu 170 blutrünstige Feinde auf einmal stürmen den Bildschirm. Trauben von Gegnern umringen den Helden, schlagen auf ihn ein, Bogenschützen nehmen ihn aus sicherer Entfernung aufs Korn. Flinke Reaktionen sind gefragt.

DIE ANTIKE

HÜBSCH UND GEFÄHRlich

Die Kulissen sind sehr schön gestaltet. Sie fangen nicht nur die Stimmung ein, sondern sind auch in das Gameplay integriert. Man kann Pechnasen, Katapulte und Steinschleudern benutzen und den Feind damit bezwingen.

WIR FINDEN
Soviel knifflige Action hat der Cube noch nicht gesehen.



Von einem der auszog, um den Römern die Schädel zu spalten

WIR SCHREIBEN

das Jahr 300 vor Christus, und reisen nach Sparta in das antike Griechenland. Die sagenumwobene Stadt der Krieger, der ewige Feind Athens, hat eine gewaltige Streitmacht. Und doch steht die davor, geschlagen zu werden. Denn das römische Imperium rückt heran, will die Mauern mit aller Gewalt erstürmen. Riesige Belagerungstürme warten vor den Stadtmauern, Tausende von Legionären machen sich bis an die Zähne bewaffnet zum Sturm bereit. Dann beginnt der grausame Kampf. Katapulte feuern lodern- de Feuer- b ä l l e hinein in das Zen- t r u m

Spartas. Menschen laufend brennend durch die Gassen, Häuser stürzen ein, Sparta ist verloren. Der Krieger Spartan, von den Göttern begünstigt und von Rachegefühlen angetrieben, schwört für diese Niederlage Vergeltung. Er schnappt sich sein Schwert und will die Römer in ihrem eigenen Blut ertränken.

Wohlan denn: Spartan beginnt seinen Rachefeldzug in den ausgebrannten Ruinen der Stadt, er marschert durch düstere Kerkeranlagen, weiter in römische Kolonien und schließlich direkt hinein in den Circus Maximus, vor den römischen Kaiser. Dabei geht Spartan alles andere als zimperlich zu Werke. Egal ob sich ihm römische Legionäre, bewaffnet mit jeder erdenklichen Waffe von Schwert bis Flammenwerfer, riesige Sagengestalten, turmhohe Steinstatuen oder Trolle, Zombiesoldaten und Skelettkrieger in den Weg stellen – Spartan macht sie alle platt. Auf historische Korrektheit wird dabei nicht geachtet, hier zählt einzig und allein die Action. Den Feuerknopf bearbeiten wie ein Berserker, dann wütet der Spartaner wie ein Dervisch durch die Reihen der Römer. Blut spritzt in Fontänen aus deren Körpern, zu Boden gegangene

Feinde werden kurzerhand im Vorbeigehen mit dem Schwert aufgeschlitzt, mit einer Lanze gepfählt oder mit Pfeilen durchbohrt. Wenn bis zu 170 Feinde auf dem Bildschirm heranstürmen und der Spieler den Helden sich durch deren Reihen metzeln lässt, dann nimmt der Kampf schon epische Ausmaße an. Action ohne Ende, Schlachtenspaß und der Kampf Mann gegen Mann – das erinnert an die »Dynasty Warriors«-Reihe auf der Playstation2 und etappenweise an die beiden »Herr der Ringe«-Actiongames.

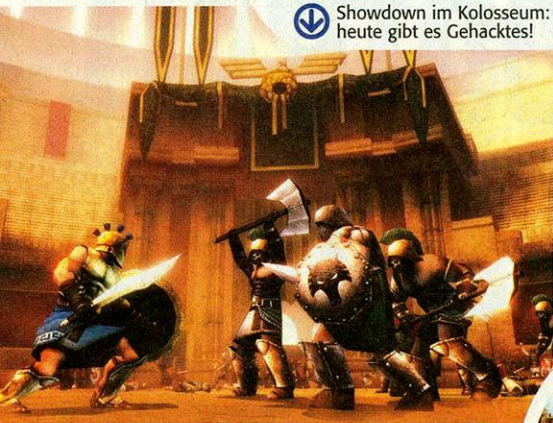
Dank der frei schwenkbaren Kamera behält der Spieler stets die Übersicht, sieht wo er wüten muss oder bei zu vielen Feinden flüchten kann. Die Sprachausgabe spornt zu immer neuen Taten an. »Blood and Chaos« und »Endless War!« schallen dem Spieler da um die Ohren. Harter Tobak, gepaart mit den brutalen Bildern, die sich dem Betrachter da zeigen. Die bluttriefende Optik soll bei der deutschen Finalversion erhalten bleiben, die deftigen Sprüche und Bildschirmtexte dafür etwas harmloser ausfallen. Doch trotz der harten Gangart ist das Spiel nicht nur reiner Hau-drauf-Stumpfsinn. Da müssen während

SPARTAN TOTAL

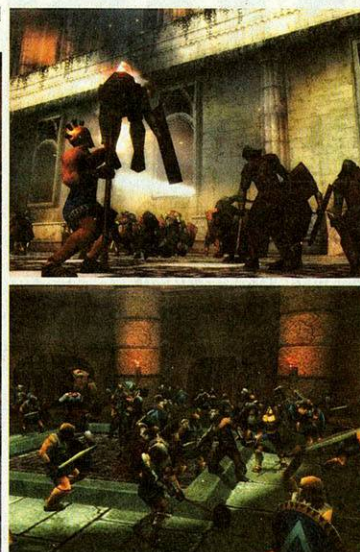
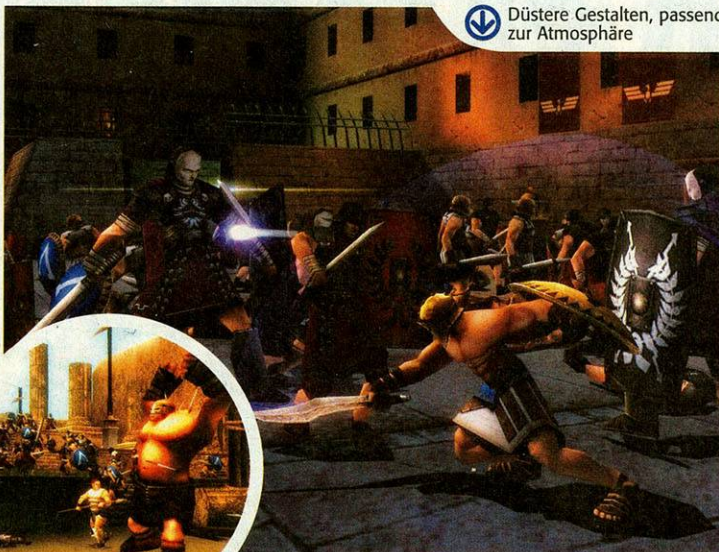


»SPARTAN WÜTET WIE EIN DERWISCH IN DEN REIHEN DER RÖMER. BLUT SPRITZT IN FONTÄNEN AUS KÖRPERN, ZU BODEN GEGANGENE FEINDE WERDEN AUFGESCHLITZT.«

⬇ Showdown im Kolosseum: heute gibt es Gehacktes!



⬇ Düstere Gestalten, passend zur Atmosphäre



⬅ Trollig: später im Spiel stürmen mehr und mehr Fantasygeschöpfe heran

⬇ Schnipp, Schnapp, Schädel ab!



der Schlacht Katapulte aktiviert, Pechnasen über Legionäre gekippt und Tore für einen Angriff gesprengt werden. Dabei hetzt der Spieler ständig von einem Brennpunkt zum anderen, metzelt hier, feuert da und kommt aus der Action gar nicht mehr raus.

Dank drei verschiedener Schwierigkeitsgrade können selbst unerfahrene Action-Fans nach Herzenslust unter den Feinden wüten. Besonders in den knüppelhaften Bossgegner-Kämpfen eine willkommene Option. Egal ob der mächtige, stierköpfige Minotaurus oder die mehrköpfige Hydra, die schon Herakles in der griechischen Mythologie das Leben schwer machten, bis die riesigen Monster mit der richtigen Taktik erledigt sind, braucht es viel Geschick und absolute Kontrolle über die Fähigkeiten des Helden. Mit dem Schild Angriffe abwehren, oder dem Feind eins über den Kopf ziehen, um seine Deckung zu brechen, Hiebe mit dem Schwert,

Salven mit dem Bogen und Stöße mit dem Speer – bei der Vielzahl von Möglichkeiten braucht es schon etwas Übung, bis das alles während einer hektischen Schlacht flüssig von der Hand geht.

Aber die Mühe lohnt. Denn wer tapfer durchhält, der züchtet sich einen bärenstarken Krieger mit magischen Fertigkeiten heran. Wenn Spartan irgendwann ganze Horden von Römern mit einem Streich auslöscht und Bossgegner irritiert, indem er sich für einige Augenblicke unsichtbar macht, dann ist das ein richtig umwerfendes Hochgefühl. Mehrfaches Durchspielen dürfte auch lohnen, weil man eben eine ganze Menge reizvolle Extras freischalten kann. Artworks und Kampfarenen zum Beispiel, in denen der Spieler einen Art Survival-Modus bestreitet. Das ist dann ein Gemetzel in Reinkultur: Hunderte Gegner stürmen ohne Pause in die Arena, Leichen stapeln sich auf dem

Boden. Stellt sich nur die Frage, warum nicht zumindest an diesem Bonusspiel zwei Spieler teilnehmen können – wenn schon nicht im Story-Modus. Da erscheint uns das wegen einiger extrem auf Einzelkämpfer abgestellter Aufgaben ja noch halbwegs schlüssig. So oder so: Wer auf Action der harten Gangart steht, wird an »Spartan: Total Warrior« mit Sicherheit seine Freude haben. Der ausführliche Test folgt in der nächsten Ausgabe.

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE UNSER EINDRUCK

BLUTROTE SCHWERT-ACTION



- ⊕ Bis zu 170 Gegner auf einmal
- ⊕ Tolle Umgebung und Atmosphäre
- ⊕ Viel Bewegungsfreiheit
- ⊕ Nette Boni
- ⊖ Kein Mehrspieler-Modus

⊖ Auf Dauer etwas eintönig

MEINUNG

Sich wild metzelnd seinen Weg von Sparta bis ins römische Kolosseum schlagen – das macht richtig Laune. Bluttriefende Kämpfe, wilde Combos und brutale Action ohne Pause.

SUPER!

L WARRIOR

Tennis, Golf, Kart fahren und jetzt auch noch Fußball! Unser Lieblingsklempner macht vor keiner Sportart halt. Sogar in »NBA Street V3« hat Mario einen Gastauftritt. Und US-Zocker können mit Mario außerdem »Mario Baseball« spielen.



MARIO SMASH FOOTBALL

CUBE

INFORMATION

MARIO SMASH FOOTBALL

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NEXT LEVEL GAMES

HERKUNFT: USA

GENRE: FUN-SPORT

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Q2 06



Q1 06



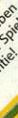
Q1 06

Der Ball ist rund



**Tritt den Ball
oder deinen
Gegner**

WIR FINDEN
Wir lieben Mario und wir lieben
Fußball. Beide in einem Spiel
ist eine Spälgarantie!



Geniale Dribbeltricks sind an der Tagesordnung



Kick den Mario!

ZUGEGEBEN

es verwundert nicht wirklich, wenn Nintendo den pummeligen Klempner – nach Abstechern auf den Tenniscourt, die Kartbahn und den Golfkurs – bald auch noch ins Fußballstadion schickt. Aber freuen kann man sich trotzdem darauf. Auch wenn diesmal nicht die Jungs von Namco oder Camelot für die Umsetzung verantwortlich sind, sondern Next Level Gaming. Trotzdem steht auch »Super Mario Strikers« in der Tradition der bisherigen Mario-Sportspiele. Das Rezept ist das gleiche: Man nehme eine beliebte Sportart, lasse allerlei bekannte Figuren wie Donkey Kong und Co. aus dem Pilzkönigreich gegeneinander antreten, füge viele abgedrehte Special-Moves und fiese Kampf-Items hinzu und platziert alles in eine quatschbunte Umgebung im typischen Nintendo-Stil.

Auf den nett gestalteten Bolzplätzen wird dann Fußball der etwas anderen Art gespielt. Einen Schiedsrichter sucht man deshalb vergebens. Und das ist auch gut so, denn um an den Ball zu kommen, muss man den Gegner schon mal mächtig zu Boden schmettern oder mit Kampf-Items – wie riesigen

Kettenhunden oder stacheligen Schildkrötenpanzern – über das Feld hetzen. Der erste Eindruck: das ist fein gemacht und auch anzuschauen. Vor allem wenn einer der Spieler einen fetten Superschuss startet. Da fängt der Ball beim Schuss Feuer, zieht eine qualmende Furche durch den Rasen, und durch die Wucht des Aufpralls drückt es den gegnerischen Torwart ins Netz. Erinnert etwas an »Sega Soccer Slam«, nur eben mit dem Nintendo-typischen Zuckerguss.

Noch hübscher wirken solche Meisterschüsse natürlich in Zeitlupe. Die wird nach jedem Tor aktiviert und zeigt das Geschehene nochmals aus jeder erdenklichen Kameraperspektive. Hört sich alles recht nett und actionreich an, wird aber vermutlich nur im Mehrspieler-Modus ein richtiger Überflieger. Klar, gegen Mario, Luigi, Toad, Prinzessin Peach, Yoshi, Wario, Waluigi und alle anderen bekannten Figuren der Reihe nach antreten, Turniere bestreiten, Pokale abstauben – das macht anfangs sicherlich Spaß. Doch erst wenn man mit bis zu drei Kumpel um die Wette kickt und dem Gegner eine vernich-

tende 11:0 Niederlage reindrücken kann, entfaltet das Spiel sein wahres Potenzial. Flüche, Jubelschreie, Controller, die durch die Luft fliegen, und gekündigte Freundschaften werden an der Tagesordnung sein – Fußball in Reinkultur eben.

Gott sein Dank ist die Musikkulisse besser gelungen als bei »Mario Power Tennis«. Jubelgesänge und klatschen

von den Bühnen, so hat man das gerne – das passt zur schönen Optik und rundet das Gesamtbild ab. Wer also gerne mal ohne Regeln, dafür aber mit jeder Menge Action, kicken möchte, der ist hier garantiert auf der richtigen Seite. Ein echter Gute-Laune-Titel, den sich nicht nur Fußballfans vormerken sollten.

SECKIN ÖZDÜNDAR

CUBE UNSER EINDRUCK

MARIO IM FUSSBALLFIEBER

RICHARD	THOMAS	SEBASTIAN	SECKIN
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+

- + Toller Multiplayer-Spaß
- + Viele Special-Moves und Items
- + Griffige Steuerung
- + Singleplayer lahmt ein wenig
- Kommt erst Anfang 2006

MEINUNG

Okay, Sportspiele mit Mario & Co. gibt's schon ne Menge. Ein Innovationshammer ist es auch nicht gerade, dafür gibt's schnelle Action ohne Ende. Selbst Fußball-Muffel kicken hier gerne mal eine Runde.

SUPER!

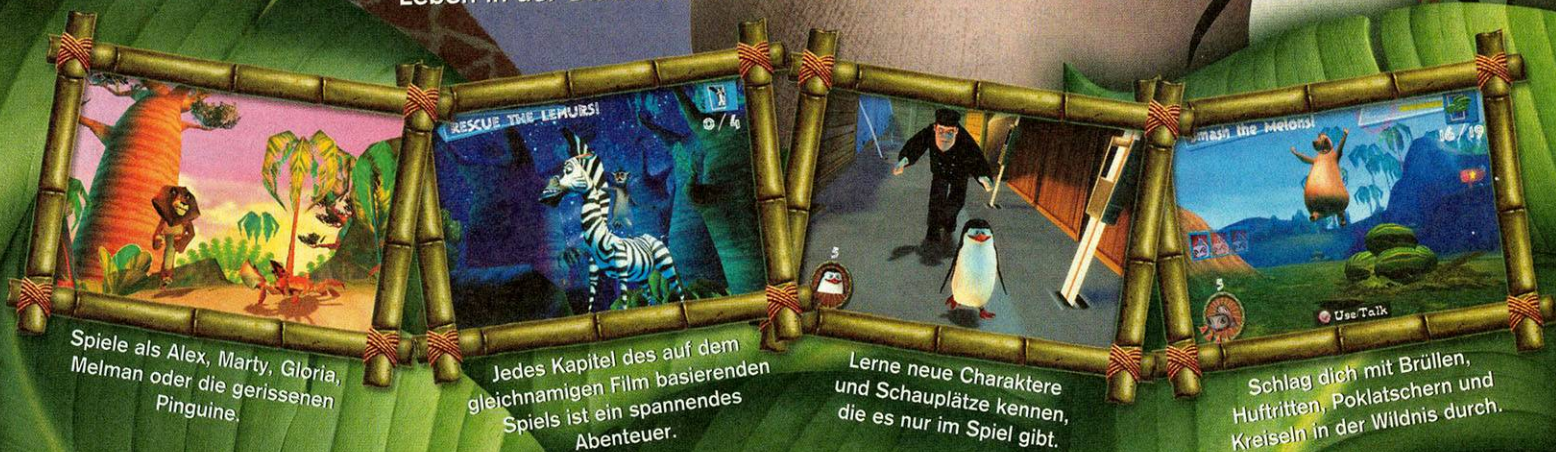
RAUS AUS DEM ZOO - AB NACH IRGENDWO!



DREAMWORKS

MADAGASCAR™

Als eine Gruppe gerissener Pinguine einen Zooausbruch plant, finden sich vier alte Freunde plötzlich weitab von ihrem gewohnten Leben in der Stadt mitten im Urwald von Madagaskar wieder.



Spiele als Alex, Marty, Gloria, Melman oder die gerissenen Pinguine.

Jedes Kapitel des auf dem gleichnamigen Film basierenden Spiels ist ein spannendes Abenteuer.

Lerne neue Charaktere und Schauplätze kennen, die es nur im Spiel gibt.

Schlag dich mit Brüllen, Hufritten, Poklatschern und Kreislern in der Wildnis durch.

Screenshots von der PlayStation®2-Version

ACTIVISION®

www.activision.de



PlayStation.2



GAME BOY ADVANCE



www.madagascar-dasspiel.de



Madagascar™ & © 2005 DreamWorks Animation LLC. Alle Rechte vorbehalten. Spielplan © 2005 Activision, Inc. Veröffentlichung durch Activision Publishing, Inc., Activision, Inc. sind eingetragene Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS" Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft, verwendet. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE und NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle Rechte vorbehalten. Entwicklung der Game Boy Advance- und Nintendo DS-Versionen durch VICARIOUS VISIONS, Entwicklung der Konsolen-Versionen durch Toys for Bob, Entwicklung der PC-Version durch Beenox. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Der »All Star«-Modus mit dem »Slam Dunk«-Contest, die »Rookie«-Challenge und das »All Star Game« profitierten sehr von den Neuerungen in diesem Jahr. Du kannst das komplette »All Star Weekend« auch im »Dynasty«-Modus erleben.



NBA LIVE 2006

EA sucht den Superstar

CUBE

INFORMATION

NBA LIVE 06

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CANADA

HERKUNFT: USA

GENRE: BASKETBALL-SIM.

SPIELER: 1 - 4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Der Superstar unter den Basketball-Games

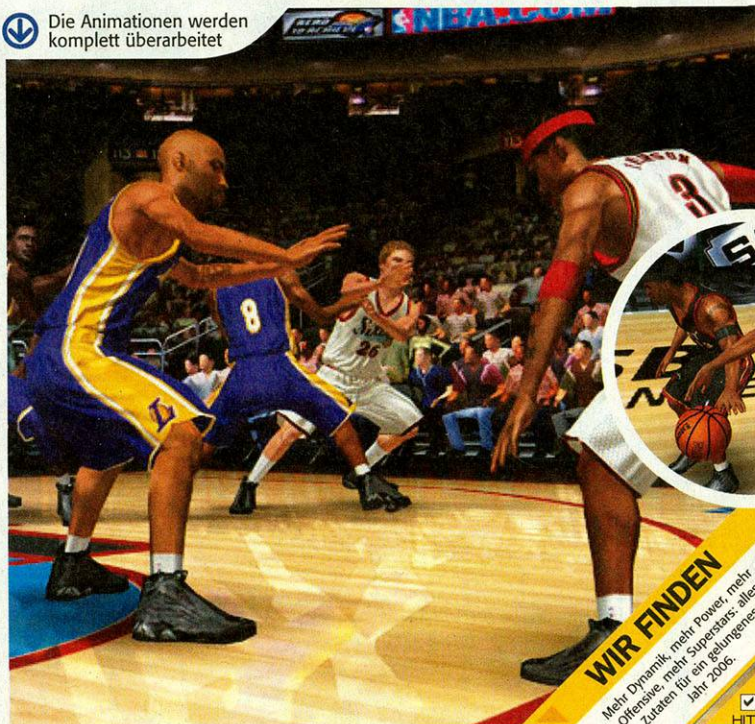
DIE NBA-

Spieler sind nicht nur Stars, sie besitzen auch eine Vorbildfunktion auf der ganzen Welt. Was liegt da näher, als die prominenten Superstars der Liga mal in den Vordergrund zu rücken. Nicht nur Dwayne Wade, Durchstarter des Jahres in den Reihen der Miami Heat, der zudem noch auf dem Cover thront, sondern auch Shaquille O'Neal, Vince Carter, Tim Duncan, Dirk Nowitzki, LeBron James, Kobe Bryant, Steve Nash und 52 weitere Spieler erhebt EA Sports in den Status eines Superstars. Diese sorgen im realen Spiel auch meist für Aufsehen, denn sie können im Alleingang eine Partie drehen. Genau diesen Ansatz verfolgt auch »NBA Live 2006«. An spezifischen Icons, die Powerplayer, Playmaker und Stopper kennzeichnen, erkennt man die Stars und diese haben mächtig dazu gelernt. Einen Powerplayer wie Shaq kann man einfach nicht stoppen, wenn er zum Korb will, dann hält ihn nichts auf. Center können jetzt nämlich ihre Körpermasse einsetzen beim Zug zum Korb und überspringen schon mal den Verteidiger beim Dunking. Früher hat es in solchen Situationen höchstens einen Hakenwurf oder Lay-up gegeben.

Aufbauspieler wie Steve Nash sind keine Dunk-Spezialisten, können aber dafür umso präziser passen. No-Look-Pass, hinter dem Rücken, durch die Beine, hoch oder tief – alle Variationen sind möglich. Stopper wie Ben Wallace sind dagegen die geborenen Blocker, Stealer und Rebounder. Variiert wird durch das Halten der L-Taste und gleichzeitigem Druck oder das Halten der vier Aktionstasten. Diese acht Möglichkeiten stehen immer in der gleichen Form zur Verfügung, die Moves können also genau nach Wunsch eingesetzt werden. Rein spielerisch ändert es nicht sehr viel, es sieht dafür aber verdammt cool aus und ist auch ein wenig schwieriger zu verteidigen. Nur an der Balance muss EA noch arbeiten, denn ein Team mit 5 Superstars ist einem anderen mit weniger Stars haushoch überlegen. Entweder muss man die Zahl der Starspieler reduzieren oder ihre Überlegenheit einschränken, sonst könnte es ziemlich unausgewogen werden.

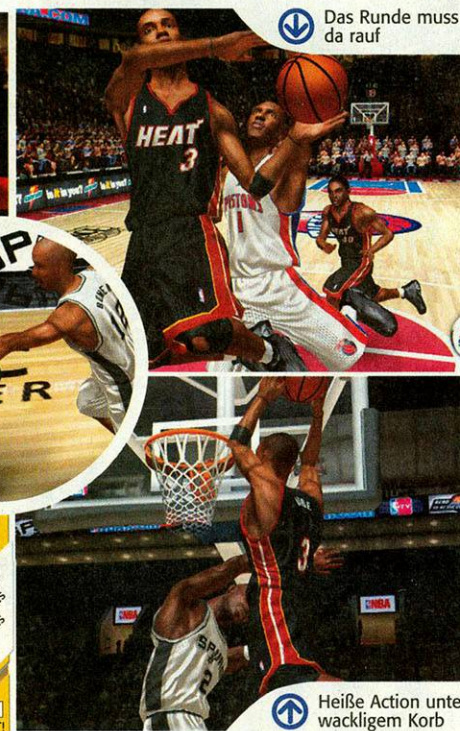
Bis Oktober ist also noch Feintuning angesagt. Eine wirkliche Bereicherung ist, dass die Spieler endlich auch im Lauf passen und fangen können. Hat das

Die Animationen werden komplett überarbeitet



WIR FINDEN
Mehr Dynamik, mehr Power, mehr Offensive, mehr Superstars, alles Zutaten für ein gelungenes Jahr 2006.

Das Runde muss da rauf



Heiße Action unter wackligem Korb

Stoppen beim Passspiel den Spielaufbau bisher unnötig verlangsamt, so steht jetzt einem Fastbreak nichts mehr im Wege. Eine kleine Änderung, die aber dem ganzen Spiel gut tut und spürbar mehr Dynamik bringt. Für zusätzliches Tempo sorgt eine komplett neue Engine, die flüssigere Animationen erlaubt und exzellente Spielermodelle, an denen man jetzt sogar definierte

Muskelpakete und Fasern am Trikot genau erkennen kann. Auf der aktuellen Konsolengeneration ist das Ende der Fahnenstange damit wohl erreicht. Zur Grafikpracht gesellt sich ein gelungener Soundtrack. Kompetent kommentiert wird das Geschehen auf dem Spielfeld vom ehemaligen NBA-Star Steve Kerr und seinem Partner Marv Albert.

SECKIN ÖZDÜNDAR

CUBE UNSER EINDRUCK

POWERPLAY IN DER NBA



- + Rundum verbesserte Grafik
- + Passen jetzt auch im Laufen möglich
- + Vereinfachte (Dunk-) Steuerung
- + Neue Superstar-Moves
- Keine neuen Spiel-Modi

MEINUNG

So einfach macht man aus einem guten Spiel ein noch besseres. Dezentere Gameplay-Verbesserungen, die es in sich haben und das neue »Superstar Freestyle«-Feature machen Bock auf mehr.

SUPER!

DIE CHEMIE MUSS STIMMEN

Das »Chemistry«-Feature hilft beim Editieren des Kaders. Je höher der Wert, desto besser harmonisieren die Spieler miteinander. Wer da nicht aufpasst, der hat es schwer im Spielaufbau und die Verteidigung ist löchrig wie ein Schweizer Käse.



**CUBE
VORSCHAU**

CUBE

INFORMATION

NHL 2006

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CANADA

HERKUNFT: USA

GENRE: EISHOCKEY-SIM.

SPIELER: 1 - 4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



22. SEPT. 05 UNKLAR 16. SEPT. 05

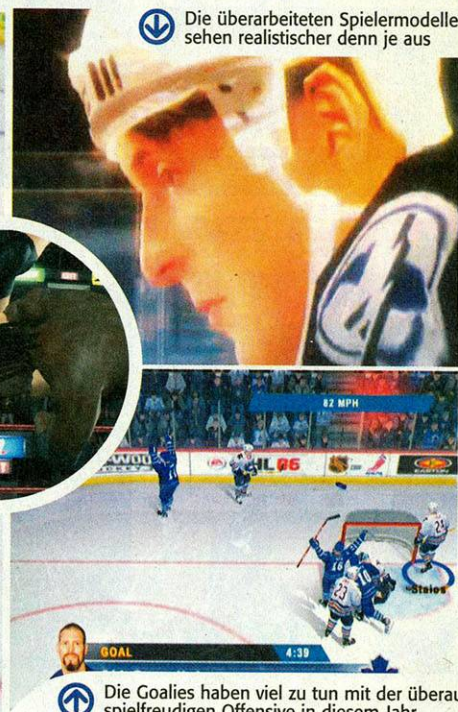
NHL 2006

Heiß auf Eis

↓ Zu Gast bei den Krefeld Penguins: die DEL ist mit 14 Teams vertreten



↓ Die überarbeiteten Spielermodelle sehen realistischer denn je aus



**Die NHL streikt.
Egal: Wir haben
ja den Cube!**

HARTE ZEITEN

für Eishockey-Fans in Nordamerika. Aufgrund zäher und langwieriger Verhandlungen in der NHL kam es zum Super-GAU: Die komplette Saison 2004/2005 fiel aus. Umso mehr begrüßen wir es, dass EA Sports ein Herz für uns hat und trotzdem sein alljährliches Update zum Thema Eishockey bringt. Dadurch gibt es natürlich keine Veränderungen der Roster, sondern nur die gleichen Daten wie im Vorjahr. Macht aber nichts, dafür werden wir diesmal mit unerwartet sinnvollen Neuerungen beschenkt. Wie bei allen diesjährigen Titeln von EA Sports wird als Ausgleich für die letztjährige Defensivausrichtung verstärkt auf die Offensive gesetzt. Powerplay, Fastbreaks, schnelles Kurzpassspiel – eben alles, was Tempo und Druck macht. Neben einem verbesserten Turbo, bei dem sich der Wendekreis vergrößert und der Puck weiter vorgelegt wird, hat es uns der »Skill-Stick« angetan. Mit dem rechten Stick klebt einem der Puck am Schläger, und nach etwas Rumprobieren zaubert man feine Tricks aufs Eis. Antäuschen, 360-Grad-Turns, tunneln, Volley-Schüsse – sieht alles nicht nur gut aus, sondern verwirrt

auch noch die Verteidiger. Tore werden damit zwar nicht leichter, aber eleganter erzielt.

Das können aber nur die großen Stars, die mit einem Stern markiert werden, um sie vom restlichen Feld abzugrenzen. Unterschieden werden die Spieler aber ab sofort auch durch ihre Größe. Gab es bisher nur ein Einheitsmaß, sieht man nun kleinere Spieler, die flink davonzischen, und behäbigere Riesen, die dafür umso besser austeilen können. Dadurch bekommt das Spiel einen realistischeren Touch, es sieht mehr nach einer Live-Übertragung aus. Dazu trägt auch die neue, manuelle Deke-Kontrolle bei, die mit dem linken Analogstick gesteuert wird. Damit kannst du ganz genau den Puck vorlegen, enge Kurven laufen und den Puck vom Gegner abschirmen. Dank der nochmals feineren Animationen, den detaillierteren Spielermodellen und den Spuren, die jede Bewegung auf dem Eis hinterlässt, besteht auch optisch kein Grund zur Klage.

Ganz besonders hat uns gefallen, dass die Teams im »Dynasty«-Modus jetzt nach Lust und Laune ausgetauscht werden können – auch

durch Teams aus der finnischen SM-Liga und der deutschen DEL. Da die DEL aber weniger Teams hat, muss der Rest mit anderen Mannschaften aufgefüllt werden, aber das stört wohl niemanden. Hier können ebenso eigene Teams und Spieler eingesetzt werden. Damit man aber nicht nur Über-Spieler oder Super-Mannschaften kriert, werden diese mit steigenden Attributen immer teurer und für die meisten sogar

unbezahlbar. Um die akute Geldnot ein wenig zu lindern, darf man neuerdings auch in ein simuliertes Spiel eingreifen. Je später dies geschieht und je schlechter die Ausgangslage ist, umso höhere Geldprämien winken – vorausgesetzt man gewinnt. Die dazu passende Musik liefern Mando Diao, Weezer, Pennywise und Bullet for my Valentine.

SECKIN ÖZDÜNDAR

CUBE UNSER EINDRUCK

OFFENSIVE EISHOCKEY-ACTION



- ⊕ Realitätsnahe Grafikeffekte
- ⊕ Temporeicher und schneller
- ⊕ Neue Steuerung
- ⊕ Mit NHL, DEL und SM-Liga
- ⊖ Kein Online-Modus

MEINUNG

Durch das Plus an Tempo und die offensive Ausrichtung spielt sich »NHL 2006« spürbar actionlastiger als sein eher defensiv orientierter Vorgänger. Alte Stärken bleiben erhalten, neue Ideen kommen dazu.

SUPER!

GELINKT?

Schon »Pokémon Colosseum« bot fleißig Connectivity-Features zu den GBA-Teilen an. Für »Gale of Darkness« darf man Ähnliches erwarten. Vielleicht sogar schon eine Anbindungsoption zu den geplanten DS-Versionen ...



CUBE

INFORMATION

POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: GENIUS SONORITY

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Hexenhäuschen: Von unheimlichen Gemäuern gibt es in »Gale of Darkness« mehr als genug



Der neue Duster-Stil steht der Serie hervorragend

Jagdfieber extrem

Es darf wieder
gekrallt werden!

POKÉMON XD:

MIT DER

»Pokémon«-Reihe stieß Nintendo anno 1996 auf eine Goldader, die bis heute fleißig Yen ausspuckt. Egal, ob die kleinen Gesellen im Film, Fernsehen, auf geschmacklosen Merchandise-Utensilien oder bei Konsolenspielen auftauchen. Die Serie um die Taschenmonster gilt bislang als die erfolgreichste Videospieldee der Welt und wird auch in Zukunft Millionen von Fans schlaflose Nächte bescheren. Als besonders schlummerraubend könnte sich das angekündigte »Pokémon XD: Gale of Darkness« erweisen, denn nach dem mauen »Pokémon Channel« und dem actionlastigen »Pokémon Colosseum«

besinnt sich die Serie endlich auf ihre Ursprünge zurück und präsentiert sich als reinrassiges Rollenspiel.

Über die Story des Titels gibt Nintendo zum jetzigen Zeitpunkt kaum Informationen preis. Bis jetzt ist lediglich sicher, dass »Gale of Darkness« in einer Paralleldimension des schon bekannten Orr spielt, einem bedrohlichen Ort, der neben allerhand zwielichtigen Gestalten auch die kampflustigen Shadow Pokémon beheimatet. Diese Tierchen zu enttarnen, vom Bösen zu reinigen und an verbündete Wissenschaftler zu übergeben, das ist die Aufgabe des Spielhelden Michael. Und so tuckert er zusammen mit Gefährtin Eevie durch die düsteren Landschaften von Orr, um selbst die entlegen-

sten Winkel des Reiches nach den Schattenmonstern abzugrasen. Die Reise führt durch triste Wälder, verlassene Hausruinen, mysteriöse Geheimlabore und trostlose Industriekomplexe, die drohend in den wolkenverhangenen Himmel ragen. Knallige Farben? Fehlanzeige. Die bonbonbunte Nippon-Optik der Vorgänger ist in »Gale of Darkness« einer drückenden Grundstimmung gewichen, die dem Spiel eine erwachsene, beinahe schon epische Note aufdrückt.

Nintendo hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um die Grafik-Engine von »Pokémon Colosseum« für das neue Abenteuer anzupassen und technisch gründlich aufzubohren. Die Arbeit hat sich gelohnt: Besonders in den Schlachten, in denen sich

»DIE BONBONBUNTE NIPPON-OPTIK DER VORGÄNGER IST EINER DRÜCKENDEN GRUNDSTIMMUNG GEWICHEN. FÜR EINE ERWACHSENE NOTE.«



Die Shadow Pokémon sind rein äußerlich von den herkömmlichen Knuddelwesen nicht zu unterscheiden

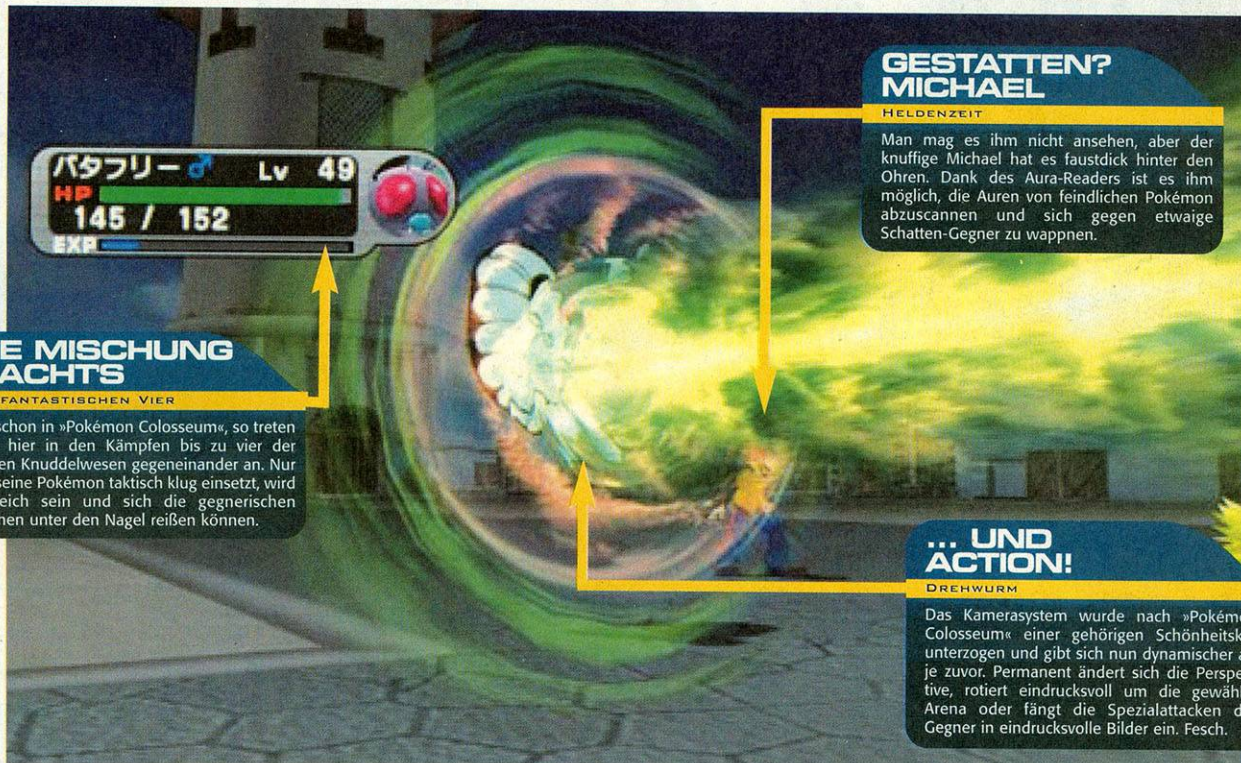


had its energy

DIE MISCHUNG MACHT'S

DIE FANTASTISCHEN VIER

Wie schon in »Pokémon Colosseum«, so treten auch hier in den Kämpfen bis zu vier der kleinen Knuddelwesen gegeneinander an. Nur wer seine Pokémon taktisch klug einsetzt, wird siegreich sein und sich die gegnerischen Tierchen unter den Nagel reißen können.



GESTATTEN? MICHAEL

HELDENZEIT

Man mag es ihm nicht ansehen, aber der knuffige Michael hat es faustdick hinter den Ohren. Dank des Aura-Readers ist es ihm möglich, die Auren von feindlichen Pokémon abzuscannen und sich gegen etwaige Schatten-Gegner zu wappnen.

... UND ACTION!

DREHWURM

Das Kamerasystem wurde nach »Pokémon Colosseum« einer gehörigen Schönheitskur unterzogen und gibt sich nun dynamischer als je zuvor. Permanent ändert sich die Perspektive, rotiert eindrucksvoll um die gewählte Arena oder fängt die Spezialattacken der Gegner in eindrucksvolle Bilder ein. Fesch.

GALE OF DARKNESS

bis zu vier der kleinen Monster bekriegen, wirken Arenen und Charaktere so lebensecht wie nie zuvor. Trainer rufen ihren Schützlingen lauthals Kommandos zu, feuern ihre Pokémon an, wenn sie wie aufgebrauchte Wiesel über den Bildschirm huschen und sich im Sekundentakt gleißende Spezialattacken um die Ohren pfeffern. Vor allem die unauffälligen Shadow Pokémon bergen ordentlich Feuer im Pelz und erweisen sich als außerordentlich hartnäckig. Herkömmliche Attacken werden von ihnen geblockt und mit verheerenden Schattenzaubern gekontert. Nur wer seine Taktik auf die Düstertierchen abstimmt und mit dem Aura-Reader ihre Schwachpunkte entlarvt, wird

im Zweikampf bestehen und seine Pokémon-Sammlung um ein paar hübsche Exemplare erweitern. Und das könnte dieses Mal bedeutend länger dauern, als gewohnt. Denn auch wenn bislang keine offiziellen Angaben zur Spieldauer vorliegen, so gehen Experten davon aus, dass mindestens 50 Spielstunden in die Lande ziehen, bis man sich durch Story und Nebenquests ge(rollen) spielt hat. Ob sie mit dieser Schätzung richtig liegen, erfahren wir spätestens ab Oktober, wenn »Pokémon XD: Gale of Darkness« endlich in den Regalen steht. Zieh dich schon mal warm an. Der Herbst wird heiß!

MATTHIAS LAUSMANN

CUBE UNSER EINDRUCK

ERSTAUNLICH ERWACHSENES POKÉMON-SPEKTAKEL

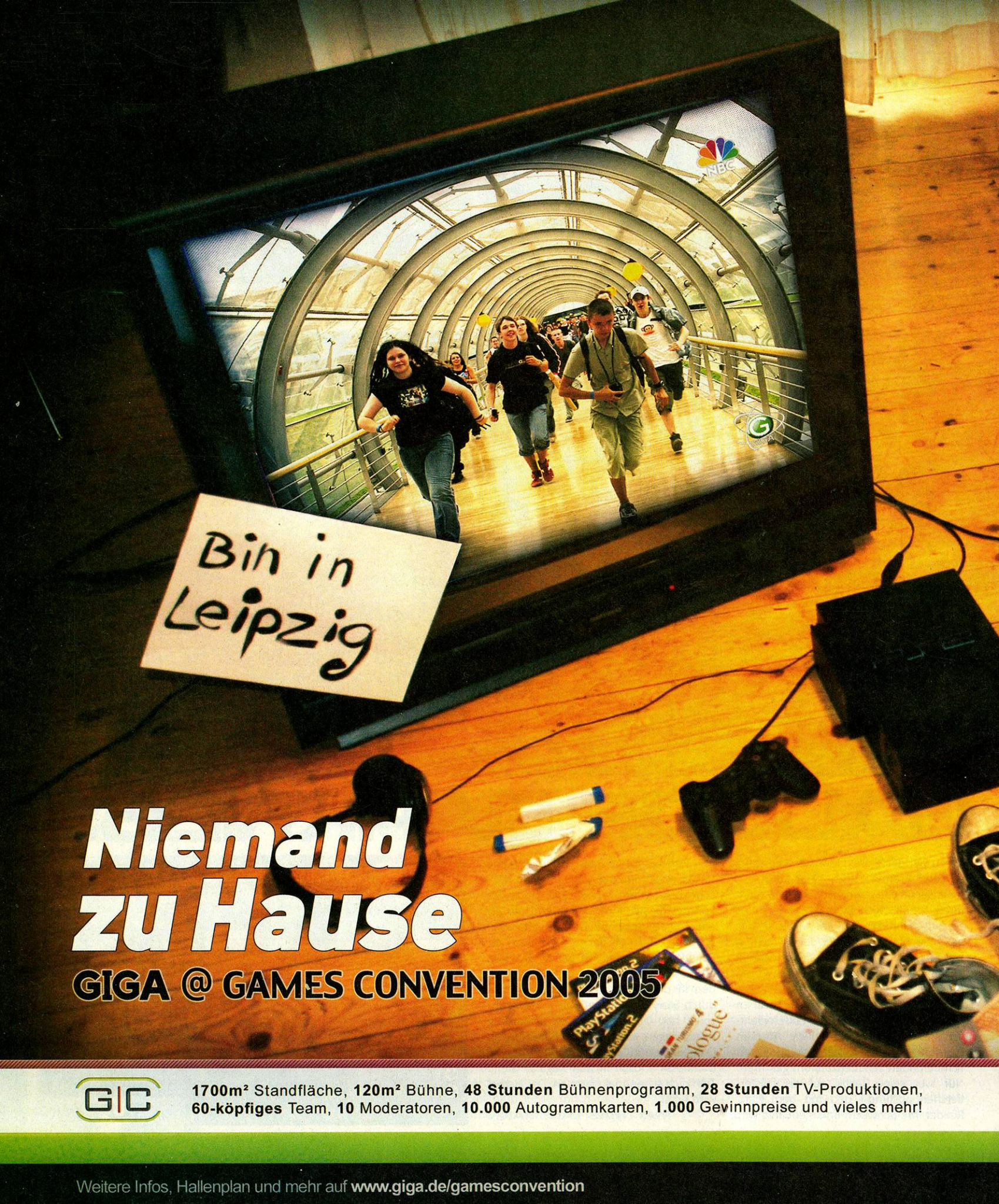
MEINUNG



- + Erwachsenes Gamedesign
- + Unverwüsthliche Spielidee
- + Riesige Spieltiefe
- + Dichte Atmosphäre

Schön zu sehen, dass die »Pokémon«-Reihe wieder zu ihren Rollenspiel-Wurzeln finden soll. Mit neuem Design und vielschichtigem Gameplay könnte »Gale of Darkness« auch Spieler eines höheren Semesters ansprechen und dem Gamecube ein ertragreiches Weihnachtsfest bescheren.

GUT!



Bin in
Leipzig

Niemand zu Hause

GIGA @ GAMES CONVENTION 2005



1700m² Standfläche, 120m² Bühne, 48 Stunden Bühnenprogramm, 28 Stunden TV-Produktionen, 60-köpfiges Team, 10 Moderatoren, 10.000 Autogrammkarten, 1.000 Gewinnpreise und vieles mehr!



Täglich **GIGA\GAMES** und **GIGA©PLAY**, der **GIGA\GAMES AWARD** am Freitag 19.08., **GIGA eSports** präsentiert den **Grand Slam V** am Samstag 20.08.

NBC GIGA ist offizieller
Medienpartner der



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

CUBE

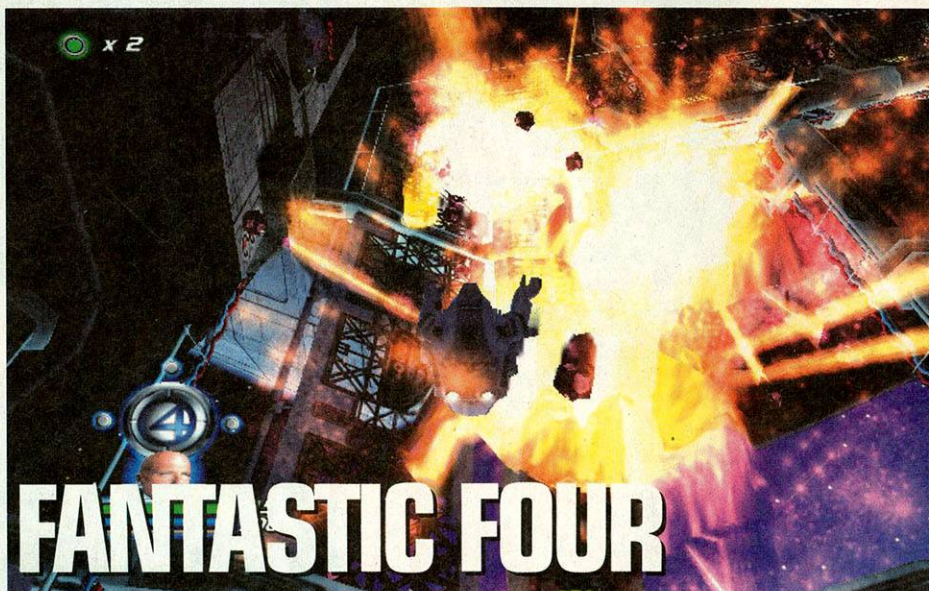
AUSGABE AUG/SEPT 05

Spieletests

SCHWARZES LOCH

IN DEN vergangenen Jahren hat sich der Begriff »Sommerloch« für die Tatsache eingebürgert, dass in den Monaten Juli und August relativ wenig Spiele erscheinen. In diesem Jahr würde aber eher die Bezeichnung »Schwarzes Loch« passen. Denn wo sind sie, die Neuerscheinungen? Weit und breit nichts in Sicht! Wir können uns nicht erinnern, dass uns die Spielehersteller jemals in den Sommerwochen so sehr im Stich gelassen haben wie dieses Jahr! Von der Unterhaltungs-Flaute sind keineswegs nur wir Cube-Besitzer betroffen. Wer auf PC, Playstation 2 oder Xbox daddelt, hat mit genau demselben Problem zu kämpfen – kaum etwas Neues erscheint dieser Tage, und wenn, dann nur Schrott. Allerdings scheint uns das doch eher ein deutsches, beziehungsweise europäisches, Phänomen zu sein; denn in den USA und Japan ist durchaus Nachschub vorhanden. Eine Hand voll Highlights haben wir deshalb importiert. Die zwei interessantesten Titel stellen wir in dieser Ausgabe vor. Damit der Testteil nicht schon nach acht Seiten wieder zu Ende ist.

**DEIN TEAM
VOM CUBE-MAGAZIN**



FANTASTIC FOUR

50

Die Bild-Zeitung hat das Superhelden-Movie über alle Maßen gelobt. Das dazu passende Spiel hat allerdings keinen Orden verdient.

DAS CUBE-TEAM

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

RICHARD LÖWENSTEIN



GENRES:
Action, Racing
SPIELT GERADE:
»Another Code«,
»Batman Begins«
FREUT SICH AUF:
»Most Wanted«,
»King Kong«

CHEFREDAKTION
CUBE

GABI HERBST



GENRES:
Abenteuer, Puzzlegames
SPIELT GERADE:
»Meteos«,
»Polarium«
FREUT SICH AUF:
»Twilight Princess«,
»Dance Dance Mario«

REDAKTION
CUBE

MANFRED SCHMIDT



GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Guild Wars«,
»World of Warcraft« (PC)
FREUT SICH AUF:
»Fire Emblem«,
»Advance Wars«

TEXTLEITUNG
CUBE

THOMAS R. PETER



GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer,
Strategie
SPIELT GERADE:
»Guild Wars« (PC)
FREUT SICH AUF:
»Ghost Recon 3«,
»Day of Reckoning 2«

REDAKTION
CUBE

SECKIN ÖZDUNDAR



GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»Fantastic Four«,
»World of Warcraft« (PC)
FREUT SICH AUF:
»Most Wanted«,
»SSX on Tour«,
»Day of Reckoning 2«

REDAKTION
CUBE

MATTHIAS LAUSMANN



GENRES:
Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE:
»Mortal Kombat Deception«
FREUT SICH AUF:
»Prince of Persia 3«,
»Most Wanted«

REDAKTION
CUBE

ROBERT HÄUSLER



GENRES:
Action, Fighting, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Baten Kaitos«,
»Gran Turismo 4« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Prince of Persia 3«,
»Geist«

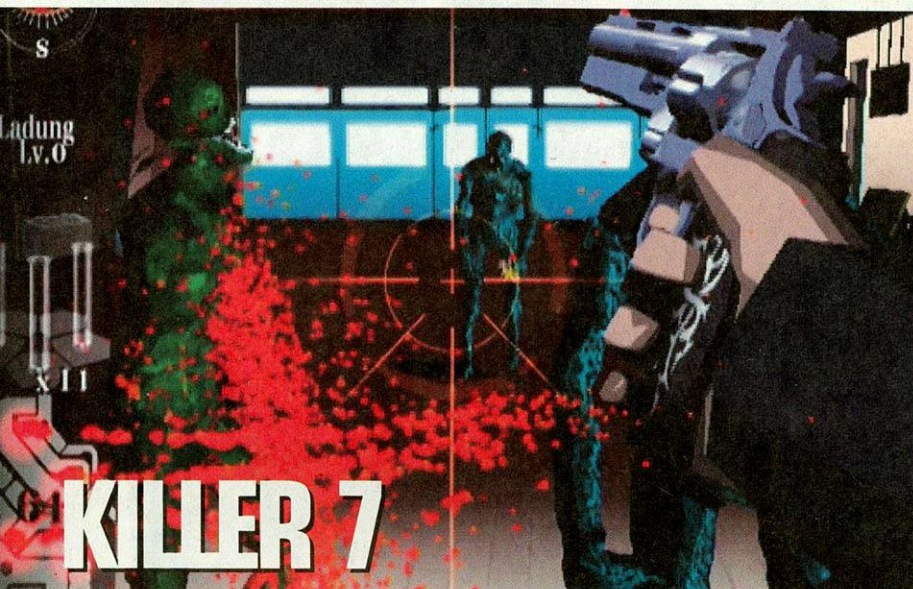
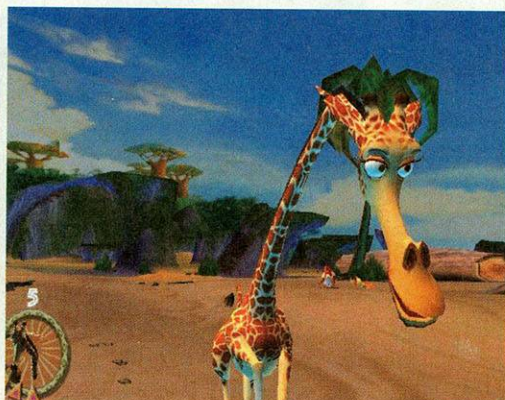
REDAKTION
CUBE

SEBASTIAN WEIDENBECK



GENRES:
Action, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Another Code«,
»Killer 7«
FREUT SICH AUF:
»Twilight Princess«,
»Nanostray«

REDAKTION
CUBE



KILLER 7

44 Harman Smith und seine sieben Killer hetzen die Brut des »Heaven's Smile«-Virus ins Verderben. Selten so ein schräges Blutbad gesehen!

BATMAN BEGINS

51 Nach dem exklusiven Vorabtest in der letzten Ausgabe sind wir dir noch die Wertung schuldig. Hier ist sie.

MADAGASCAR

52 Wenn vier Viecher ausbüchsen, dann kann das tierisch Spaß machen. Ist zumindest bei dieser Filmumsetzung so.

HOMELAND

53 Man möchte es kaum glauben: Ein Cube-Game mit Online-Features! Der Spaß hält sich trotzdem in Grenzen.

FIRE EMBLEM

54 Japaner liefern sich bereits spannende Taktikschlachten auf dem Cube. Wir in Deutschland sind erst im Spätherbst dran.

NANOSTRAY

59 Boah, was für ein heißes Eisen: Der DS glüht, wenn du mit deinem Raumschiff den Weltraum eroberst.

KILLER 7

44 Harman Smith und seine sieben Killer hetzen die Brut des »Heaven's Smile«-Virus ins Verderben. Selten so ein schräges Blutbad gesehen!

WO FINDE ICH WAS?

INFORMATION

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



VIDEO

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

AUF EINEN BLICK

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

STANDPUNKT

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

URTEIL 85

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 75

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 50

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

URTEIL 25

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 00

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



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 Geheim Tipp Award« erhält nur ein Titel pro Ausgabe. Dabei handelt es sich um ein Spiel ohne großen Namen, aber mit richtig viel Unterhaltung innen drin!



Unterhaltung für Psychopathen



CUBE

INFORMATION

KILLER 7

PUBLISHER: CAPCOM

HERSTELLER: GRASSHOPPER INC.

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 2 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.

MERKMALE

+ INTERESSANTE GRAFIK

+ ABGEFAHRENE RÄTSEL

+ KAUM LADEPAUSEN

- SELTSAME STEUERUNG

- SEHR SCHWER

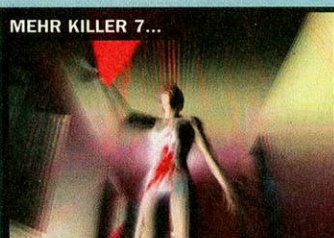


Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: smith



Horror, Ballern, Rätsel
und Monster. Wir lieben
es!

MEHR KILLER 7...



... GUCK AUF SEITE 76!

Da findest du die Komplettlösung, alle Rätsel geknackt, alle Codes entschlüsselt. Gott, sind wir gut!

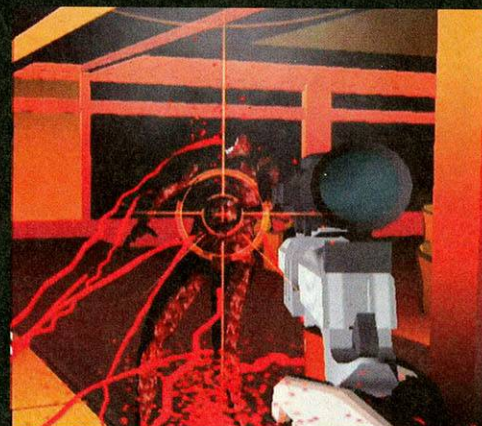
»WESHALB BRICHT DAS SPIEL IRGENDWANN MIT SEINEM ABSTRAKTEN LOOK AB UND FLECHTET ANIME-FILMCHEN IN DIE HANDLUNG EIN?«

KILLER 7



⤷ Spezialeffekte mit viel Wow und Kawumm!

Heute streichen wir die Wände rot ... ⤸



Der Horror hält Einzug in der Welt. Ein unheilvoller Virus namens »Heaven's Smile« verbreitet sich auf der Erde. Infizierte Personen verwandeln sich in schreckliche Monster, die durch die Straßen streifen und wahllos Passanten in die Luft sprengen. Erschaffen wurde diese grausame Waffe von Kun Lan, einem verrückten Terroristen, der die Welt ins Chaos stürzen will. Alle Geheimdienste haben versagt. Jetzt sollen die verruchten »Killer 7« die Welt retten. Die Organisation besteht aus professionellen Mördern, die mit ihren besonderen Fähigkeiten dem Horror Einhalt gebieten können. Denn nur sie sind in der Lage, die unsichtbare Bedrohung aufzuspüren und mit brutaler Waffengewalt auszuschalten. Willkommen zu Capcoms Blut- und Splatter-Denkmal »Killer 7«, dem abgedrehtesten und brutalsten Spiel, welches der Cube je zu bieten hatte. Und viel Spaß bei unserem Tagebuch der sieben Mörder.

AUFTRAG 33. GEBÄUDE SÄUBERN. »SMILE«-QUEEN FINDEN.

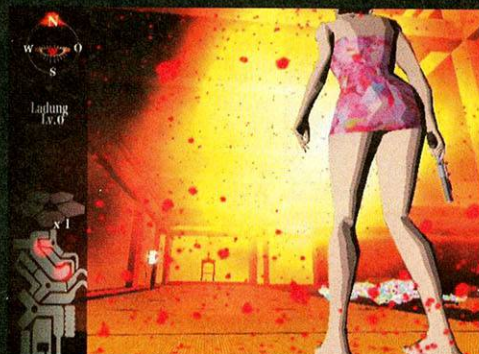
Mein Name ist Dan Smith, ich bin ein Mitglied von »Killer 7«. Ich übernehme meistens den ersten Part des Auftrags. Objekte ausfindig machen und auslöschen. Klar, meiner mächtigen Magnum konnte noch keine »Smile«-Fratze etwas entgegensetzen. Wir sollen ein Bürogebäude räumen und die darin ansässige »Smile«-Queen fangen. Dieses dreckige Biest. Sie produziert den Virus und verpestet damit unsere Welt. Kaum zu glauben, was diese Seuche anrichten kann. Gerade habe ich vor dem Eingang des Komplexes einen Passanten getroffen. Doch er war bereits infiziert. Schrecklich, wenn sich normale Menschen in diese missgestalteten Ungeheuer verwandeln. Diese dolchartigen Zähne, ihre stechenden Augen und die pockennarbige Haut – an diesen Anblick werde ich mich nie gewöhnen. Ich musste ihn ausschalten.

Bin dann rein ins Bürogebäude – mich dürstet nach Blut. Ich werde sie alle vernichten, in Harmans Namen. Diese verfluchten Hallen! Sie könnten überall sein. Diese unsichtbaren Biester ... Schatten, wohin man sieht.

DER PARKPLATZ

Verdammt, hier wimmelt es nur so von »Smiles«! Habe eine neue Art entdeckt. Sie sehen aus, als wäre ihre Haut aus Lava und sie sind ungewöhnlich stark. Ich hab dem Drecksvieh die

Arme abgeschossen, aber das hat es kaum gestört. Das Blut schoss in Fontänen aus den Armstümpfen, doch es ist weiter auf mich zugelaufen. Erst als ich ihm das Bein und dann noch den Kopf weggefetzt habe, ist das Biest krepitiert. Ich habe sein Blut aufgenommen, um mich damit zu heilen. Auf dem Weg zum Parkplatz habe ich eine Sekunde nicht aufgepasst und schon hat sich ein »Smile« neben mir in die Luft gejagt. Verdammt, hat das wehgetan – wie konnte ich nur vergessen den Gang abzuscannen? Nur, wenn ich den Scan-Visor einsetze, werden die »Smiles« sichtbar. Verflucht, was hängt denn da von der Decke? Das Mistding hat noch etwas viel Schrecklicheres bewacht! Was zur Hölle ist das? ⤸



⤸ Kamera, bitte Position halten!

Sobald du das kranke Gelächter der fiesen »Smiles« hörst, solltest du umgehend die Umgebung scannen. Denn nur so werden die schrecklichen Ungeheuer sichtbar. Ob Standard- oder Micro-»Smile« – pumpst du genug Blei in die Biester, reißt es sie in Stücke.



DIE KILLER 7

Profis mit Macken. Wie der Name schon sagt, bestehen die Helden hier aus sieben Killern. Wichtig ist, dass du die Fähigkeiten jedes einzelnen zum richtigen Zeitpunkt einsetzt. Du kannst jederzeit zwischen Harman, Garcian und den anderen hin und her schalten.



HARMAN SMITH – der Anführer ist querschnittsgelähmt und meist bewusstlos. Mit seinen mentalen Fähigkeiten steuert er das Handeln der sieben Killer. Trotz seiner Behinderung ist er ein erbarmungsloser Killer, der nur eines vor Augen hat: seinen Auftrag zu erledigen.

Waffe: Panzerfaust



GARCIAN SMITH – der Coole redet nicht viel, ballert dafür umso mehr. Er ist nach Harman der zweite Boss, aber noch aktiv mit dabei. Er besitzt die Fähigkeit »Smile«-Monster zu sehen, die den anderen Teammitgliedern verborgen bleiben.

Waffe: schallgedämpfte Pistole



DAN SMITH – der Eigenbrötler ist eine zwielichtige Persönlichkeit, die am liebsten jeden Auftrag alleine ausführen würde. Er ist der einzige, der die Nester der »Smiles« zerstören kann. Ob der Querulant wohl noch Ärger macht? Lass dich überraschen.

Waffe: Magnum



MASK DE SMITH – der Freak ist ein breitschultriger Kampf-Koloss, eine unerbittliche Zerstörungsmaschine. Auch wenn er aussieht wie ein mexikanischer Wrestler, mit diesem Untier sollte man sich besser nicht anlegen. Seine Fähigkeiten variieren und zwar abhängig vom jeweiligen Outfit.

Waffe: zwei Granatwerfer



COYOTE SMITH – der Alleskönner ist auf der Straße aufgewachsen und hat bereits als Kind all das gelernt, was ihn heute zu einem Killer macht. Schlösser knacken, mit Waffen umgehen und natürlich töten. Dank seiner guten körperlichen Konstitution kann er höher springen als alle anderen Killer.

Waffe: Revolver



KEVIN SMITH – der Albino besitzt die Fähigkeit sich unsichtbar zu machen, indem er seine Sonnenbrille abnimmt. Er ist die ideale Wahl, wenn es darum geht, sich an Überwachungskameras und Sicherheitssystemen vorbeizuschleichen. Allerdings ist er schwach bewaffnet und für den Kampf eher ungeeignet.

Waffe: Messer / Wurfmesser



KAEDE SMITH – eine Vertreterin des schwachen Geschlechts? Von wegen! Kaede ist eine hervorragende Scharfschützin und kann Wände einreißen, indem sie Blutfontänen aus ihren Handgelenken feuert. Eine starke Verbündete im Kampf. Einzige Schwäche: ihre lange Nachladezeit.

Waffe: 9-mm-Automatik-Pistole mit Zielfernrohr



CON SMITH – der Blinde besitzt ein hervorragendes Gehör, welches es ihm ermöglicht, seine Umwelt sehr genau wahrzunehmen. Er ist schnell wie eine Raubkatze und verfügt über Reflexe, um die ihn viele beneiden.

Waffe: Zwei 9-mm-Automatik-Pistolen



DAS NEST

Unglaublich! Ich habe ein Nest gefunden! Die wabernde Masse hat haufenweise »Smiles« ausgespuckt. Was für ein Gemetzel. Aber nachdem ich den Schwachpunkt des Nestes gefunden habe, hat sich das schleimige Gebilde in einer hellen Lichtexplosion in Staub und jede Menge Blut aufgelöst. Ich muss Harman Meldung machen. Wo Nester sind, kann auch die Queen nicht weit sein. Ich muss zurück in die Eingangs-



halle. Halt! Wer sitzt denn da hinten im Auto? Ist das ein Mensch? Er sieht aus wie ein Geist. Diese leeren Augenhöhlen, das kann doch nur ...

HARMANS RAUM

Glück gehabt. Der Typ in dem Auto war nur der Geist von Travis, unser Informant. Er war der Erste, den wir umgebracht haben, jetzt hilf er uns aus Respekt vor Harman, unserem Anführer. Travis kann es bis heute nicht fassen, dass wir ihn tatsächlich getötet haben. Im Kofferraum seines Wagens habe ich eine Seelenkapsel gefunden. Gott weiß, wofür ich dieses Ding noch brauchen kann, deshalb habe ich es vorsichtshalber mal mitgenommen. Ich muss jetzt zu Harman. Mit dem bereits gesammelten »Smile«-Blut lässt sich sicher was anfangen. Aber ich glaube, ich werde ab jetzt erst mal Kaede in die Schlacht schicken, mir wird das alles zu heiß, soll sich das Mädel doch drum kümmern, ich hab mir eine Pause verdient.

»MEINE GÜTE, GEHT DAS HIER AB. BEI SO EINEM ABGEFAHRENEN SPIEL MUSS MAN WOHL AUF ALLES GEFASST SEIN!«

➤ Killer wechsle dich: Auf diesem Bildschirm sind alle verfügbaren Figuren wählbar

➤ Sieger im Bossgegner-mit-den-unschuldigsten-Augen-Contest



BLUT STATT

Brot

Andere Helden erfrischen sich an Brunnen oder futtern Erste-Hilfe-Pakete, die sieben Killer hier schlürfen Blut, um sich zu heilen oder um neue Fähigkeiten zu erlernen. Möge das Gemetzel beginnen!



DER WECHSEL

Fortsetzung des Kampfberichts zu Auftrag 33 von Kaede Smith. Dan, dieser Feigling! Kaum wird es brenzlich, lässt er mich die Drecksarbeit machen. Wenigstens hat er mir genug Blut dagelassen. Verfluchte »Smiles«, habe vor der Bibliothek vier der Biester kalt gemacht und mir ihr Blut genommen. Überall Körperfetzen. Aber das geschieht den Bastarden recht. Auf dem Weg habe ich eine Passantin gefunden. Jemand hat ihr die Haut vom Rücken abgezogen. Diese Monster. Außerdem hab ich ein Schloss gefunden, doch der Mechanismus ist mir ein Rätsel. Ich muss herausbekommen, wie man es öffnet. Da kichert doch schon wieder etwas im Schatten, verdammt ich muss weiter.

AUSBRUCH DES CHAOS

Ich habe es geschafft, das geheimnisvolle Schloss zu öffnen. Mehrere Rätsel haben mir zwei seltsame Schnitzereien beschert. Mit diesen konnte ich den Mechanismus öffnen. Doch was sich dahinter verbarg, war unbeschreiblich grauenhaft. Eine in der Mitte durchgerissene Frauenleiche flehte mich an, ich möge ihr doch bitte helfen. Doch ihre Verletzungen waren einfach zu schrecklich. Hier zweigen Gänge in jede Richtung ab. Einige der Wände scheinen brüchig zu sein. Ich werde versuchen, sie mit meinem Blutregen aufzusprengen. Das ist der schlimmste Auftrag, den wir je angenommen haben. Ich kann nicht absehen, wie es weitergeht. Verdammt! »Smiles« ohne Ende stürmen auf mich ein. Ich

SIEBEN MINUS ZWEI FRAGEN AN ...

HIROYUKI KOBAYASHI

POSITION: PRODUZENT BEI: CAPCOM



CUBE: Wie sind Sie auf die Idee zu »Killer 7« gekommen?

HIROYUKI KOBAYASHI: Der Regisseur Goichi Suda wollte ein Spiel über Verbrechen und die Yakuza, die japanische Mafia machen. Bei der Umsetzung hat er sich von Anime-Filmen inspirieren lassen – das Ergebnis ist »Killer 7«.

CUBE: Das Spiel wirkt sehr filmisch. Gibt es Pläne, »Killer 7« auf die große Leinwand zu bringen?

HK: Derzeit ist »Killer 7« erst einmal nur ein Spiel. Aber einige Hollywood-Produzenten führen derzeit Gespräche mit Capcom, um die Möglichkeit einer Filmumsetzung zu diskutieren. Aber bis jetzt steht noch nichts fest.

CUBE: Warum hat es eigentlich so lange gedauert, bis »Killer 7« fertig war?

HK: Es war das erste Mal, dass Herr Suda und Herr Mikami zusammengearbeitet haben. Jeder brachte seine eigenen Ideen mit, und die alle umzusetzen hat viel Zeit beansprucht.

CUBE: Ist eine Fortsetzung geplant?

HK: (Lacht) Wir haben das Spiel jetzt gerade erst auf den Markt gebracht. Schauen wir mal, wie es sich auf dem Cube und der Playstation-2 verkauft, dann reden wir über eine Fortsetzung. Wie hat euch das Spiel überhaupt gefallen?

CUBE: Wir sind vollauf begeistert. Lediglich die ungewöhnliche Steuerung hat uns in den ersten Spielstunden ziemlich viel Kopfzerbrechen beschert. Glauben Sie nicht, dass dieses ungewöhnliche Gameplay manche Spieler verschreckt?

HK: Das kann ich mir nicht vorstellen. Wenn einem Spieler das Genre liegt und er auf Hollywood-Filme wie »Kill Bill« steht, dann wird er von »Killer 7« begeistert sein.

hoffe, die anderen können die Rätsel lösen und den Auftrag beenden. Es sind zu viele ... kann die Stellung nicht alleine halten ...

An dieser Stelle bricht das Tagebuch ab. Bleibt nachzutragen, dass »Killer 7« sehr viel mehr ist als »nur« ein hirnloser Action-Blutrausch. Durch intelligente Rätsel gewinnt das Spiel an Tiefe, und das abstrakte Grafikdesign unterscheidet sich wohltuend vom gewohnten Einerlei. Wie viel Liebe zum

Detail in diesem Titel steckt, lässt sich an vielen Dingen ablesen. Beispielsweise an dem effektiven Körpertreffersystem. Gelbe Punkte markieren die Schwachstellen. Wer präzise trifft, erleichtert sich das Leben sehr. Ein netter Gag sind auch die T-Shirts, die Tipps-Geber Travis trägt. Bei jeder Begegnung prangt ein neuer Spruch auf seinem Shirt. An einer Stelle trägt er stolz die Inschrift »Sexual« auf der Brust. Passt gut zur unerschwelligsten Erotik. Denn wo

BREMSSTATION

Ursprünglich war »Killer 7« als Exklusivproduktion für den Cube geplant. Irgendwann hat sich Capcom aber entschlossen, auch eine Version für die Playstation 2 in Angriff zu nehmen. Ein schwerer Fehler. Denn diese Variante leidet unter mehr als nur unscharfer Grafik, fehlenden Details und ärmlich gezeichneten Kreaturen. Die extremen Ladezeiten beim Wechsel zwischen Räumen und beim Wechsel der Killer bremsen jeden Spielfluss aus. Solltest du Cube und Playstation 2 besitzen, dann weißt du jetzt, welche Version zu bevorzugen wäre.



Interessant an »Killer 7« sind unter anderem auch die ungewöhnlichen Wechsel der Grafikstile. Die ersten paar Kapitel sind fast schwarzweiß gezeichnet, danach erzählt ein kunterbunter Anime-Film von den Ereignissen rund um den »Smile«-Virus. Schräg!

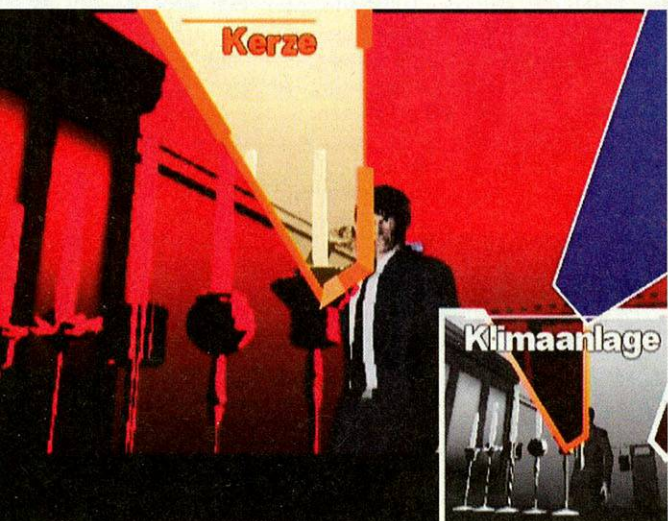


LAUFTRAINING

Seltsames Spiel, seltsame Steuerung

Die Standbilder auf diesen Seiten bringen kaum rüber, wie schräg »Killer 7« aussieht und wie schräg es sich spielt. Standard-Steuerung? Nicht hier. Anstatt die sieben Meuchelmänner direkt per Analogstick durch die Kulissen zu lenken (wie bei so ziemlich jedem anderen Actiongame), animierst du sie durch einen Druck auf den A-Knopf zum Laufen. Sollen sie die Richtung wechseln, so sorgt der B-Knopf für eine Drehung um 180 Grad. Danach hält man wieder A gedrückt und rennt weiter. Willst du in einem Gang eine Abzweigung nehmen oder einen Raum betreten, dann wird es richtig ungewohnt. Das geht nämlich nur an vorbestimmten Stellen, an denen im Spielablauf eine Abzweigung vorgesehen ist. An solchen Stellen hält die Action kurz inne, abstrakt gezeichnete Wegweiser schieben sich auf den Bildschirm, und du hast die Wahl: lieber links ins Krankenzimmer, rechts in die Vorhalle oder geradeaus ins Verderben?

Mit »Start« wird das Spiel pausiert und ein Menübildschirm aufgerufen. Hier kann sich der Spieler mit dem Blut zerschossener Feinde heilen, gefundene Items zur Lösung von Rätseln einsetzen oder zwischen den sieben Killern wechseln, um bei Bedarf deren spezielle Fähigkeiten einzusetzen. Kommen wir zur Kampfsteuerung. Drückst du die R-Taste, zieht dein Killer die Waffe, und die Ansicht wechselt in die Ego-Perspektive. Mit der L-Taste scannst du den Raum nach »Smile«-Monstern ab. Hast du eines der Biester gefunden, wird es einfach mit dem Analogstick anvisiert und mit dem A-Button ins Jenseits geblasen. Der Haken an der Sache? Solange du ballerst, kannst du dich nicht bewegen. Ist das Magazin leer, wird mit dem C-Stick nachgeladen. Alles ganz schön gewöhnungsbedürftig. Und wohl auch ein Grund dafür, dass sich »Killer 7« in den ersten ein bis zwei Stunden so zäh anfühlt. Das Spiel entwickelt sich erst dann zu einem Actionrausch, wenn man die Steuerung verinnerlicht und seine Helden so weit hochgelevelt hat, dass sie nicht bei jeder Feindberührung sofort den Heldentod sterben. Man muss sich vorerst die Zeit nehmen, um die vielen Texte zu lesen und zu begreifen, denn erst dann kann sich die Story voll entfalten. Klasse auch, wie das Spiel durch eine Prise Köpfchen und Taktik an Spieltiefe gewinnt. Nur warum das Spiel keine Standard-Steuerung bietet, ist uns trotzdem schleierhaft. Aber bei so einem abgefahrenen Spiel muss man wohl auf alles gefasst sein.



⬆ Du läufst immer vorwärts oder rückwärts und kannst nur an Kreuzungspunkten den Weg wählen

👉 Hurra, ein Kerzenrätz! Ganz wie zuletzt in »Eternal Darkness«



👉 Der freundliche Herr unterstreicht sein Anliegen mit zwei gewichtigen Argumenten



Ich möchte mit dem Besitzer sprechen.

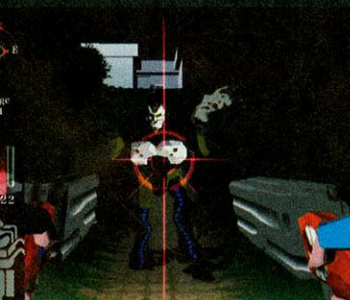
gibt sich schon mal ein knackig und dann mal gar nicht bekleidetes Hausmädchen als Speicherstation her? Wann zoomte die Kamera je so ungeniert unter den kurzen Rock der Heldin, nur weil der Anblick doch irgendwie anregend ist? Oder wo sah man schon mal einen Typen im Rollstuhl, der mit der Panzerfaust auf ein kleines Mädchen mit Engelsflügeln zielt? Die Umschreibung »schräg« trifft da wohl nicht mehr ganz zu.

Mit »Killer 7« muss man erst warm werden, aber dann lässt es einen nicht mehr los. Der Grund dafür sind die vielen Tricks und Kniffe im Gamedesign. Zum Beispiel, dass einem erst nach gut drei bis vier Stunden erzählt wird, wozu es überhaupt geht. Ab da entwickelt sich das Game zu einem Antiterror-Thriller voller Dynamik und Spannung. Was hat es mit der Gemeinschaft der sieben Killer auf sich, in welcher Beziehung stehen

die Figuren zueinander; weshalb bricht das Spiel an einigen Stellen mit seinem abstrakten Grafiklook und flechtet kunterbunte Anime-Filmchen in die Handlung ein? Lauter Fragen, auf deren Antwort man brennt. Und das umso mehr, als das Spiel sein Pulver nicht gleich zu Beginn verschießt. Im Gegenteil. Je länger man spielt, desto häufiger wird man überrascht. Irgendwann lernen die Figuren sprechen, die Grafik wird richtig hübsch, die Handlungsmöglichkeiten nehmen zu. Schade nur, dass sich Capcom wieder mal um die komplette Eindeutigkeit gedrückt hat. Aber immerhin sind die Bildschirmtexte lesenswert und logisch übersetzt. Das ist im Vergleich zu manch anderem Capcom-Werk schon ein Fortschritt.

SEBASTIAN WEIDENBECK

»VERFLUCHTE SMILES-KREATUREN. HABE VOR DER BIBLIOTHEK VIER DER BIESTER KALTGEMACHT UND MIR IHR BLUT GENOMMEN.«



Ladung
Lv.0

XII

KILLER BILL

DAS ERINNERT MICH AN ...

Die obszöne Art und Weise, wie das Blut in allen Richtungen sprudelt, erinnert an die beiden »Kill Bill«-Streifen von Quentin Tarantino. Noch widerlicher sind aber abgerissene Gliedmaßen und halbierte Leichen, die sich trotz allem noch über den Boden schleppen.

WAFFEN-NARREN!

COOLER POSEN

Einen Großteil seines Charmes verwendet »Killer 7« auf die Art, wie die Killer ihre Waffen halten, schwenken und nachladen. Dan zum Beispiel hält seine Magnum immer hinter dem Rücken versteckt. Mask hingegen trägt seine beiden Granatwerfer immer gut sichtbar vor sich her.

SPIELS NOCH MAL

MANCHMAL KOMMEN SIE WIEDER ...

Bereits gesäuberte Areale bleiben in aller Regel feindfrei, das senkt den erheblichen Schwierigkeitsgrad. Gelegentlich muss man sich aber auch in keimfrei geglaubtem Gelände auf unliebe Begegnungen einstellen. Ein Schema ist uns nicht aufgefallen.

CUBE
TOP
GAME

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

KILLER 7

➔ BRUTALER HORROR-SHOOTER



GRAFIK

Kantiger, erwachsener Cel-Shading-Look. 50/60-Hz-Video.



SOUND

Bedrückende Techno-Tracks, Kreischen, Kichern. Horror pur!



GAMEPLAY

Ungewöhnliche Steuerung. Ansonsten genial gut.



SPIELSPASS

50 Stunden brutalster Horror.



BESONDERHEIT

Das einzige Horror-Spiel, das »Resident Evil 4« das Wasser reichen kann.

ALTERNATIVE

Der Muss-Titel für alle Cube-Besitzer. Wer's noch nicht hat, sollte das schleunigst nachholen.



»RESIDENT EVIL 4«

STANDPUNKT

Die ersten zwei Stunden hab ich nur den Kopf geschüttelt. Viel zu blutig, viel zu seltsam, dachte ich. Aber mit der Zeit hat das Ding einen Reiz, dem man sich nicht entziehen kann. Trotzdem: Meine Sache ist das nicht.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.8

HORROR, WIE DU IHN NOCH NIE ERLEBT HAST. EXTREM BRUTAL, EXTREM ABGEFAHREN.

Marvel-Fans kommen auf ihre Kosten, denn außer den »Fantastic Four« haben auch jede Menge bekannte Bösewichter ihren Auftritt: Nick Fury und The Shield, Diablo, Dragon Man, Annihilus oder der Puppet Master zum Beispiel.



CUBE

INFORMATION

FANTASTIC FOUR

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: SEVEN STUDIOS

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 13 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH



Licht aus,
Flamme an!

FANTASTIC FOUR



Superhelden
hoch vier

Die Spezialeffekte sind schon eine Schau!



Da hinten: Ärger im Anmarsch!



Nett: zu zweit Dr. Dooms Gefolgschaft vertrimmen ...

COMIC-HELDEN

sind in und Marvel ist der ganz große Hecht im Karpenteich. Activision hat auch gut lachen, denn die Firma darf parallel zum Filmstart die Videospiele an den Mann bringen. Die Kooperation zwischen Hollywood und den Spieleproduzenten klappte auch bei »Fantastic Four« reibungslos.

Das Spiel folgt dem Film und ergänzt die Handlung um eigene Wege. In beiden Fällen erlangt das heldenhafte Quartett am Anfang durch einen katastrophalen Unfall während einer Weltraummission seine Superkräfte. Und am Schluss geht es selbstverständlich darum, den ebenfalls übernatürlich erstarkten Dr. Doom aus dem Verkehr zu ziehen, um damit die Welt zu retten. Und dazwischen spielen die Fantastischen ihre individuellen Stärken aus: »Mr. Fantastic« ist biegsam wie ein Gummiball und gleichzeitig der Kopf des Quartetts; »Die Unsichtbare« kann ihre Kraftfelder zum Angriff und zur Verteidigung nutzen oder sich unsichtbar machen; »Die menschliche Fackel« fliegt und verschießt Flammen, »Das Ding« ist zäher als jeder Felsbrocken und kloppt alles in Grund und Boden. Das Gameplay besteht aus einer guten Mischung von Action und recht

einfachen Rätseln. Flucht aus dem Weltraum, Gangsterhaue in Brooklyn, Showdown in Victor von Dooms Refugium.

Jeder der vier Superhelden hat abwechselnd seinen Einsatz, bringt seine speziellen Fähigkeiten zur Geltung. So kommt etwas Tiefe ins Spiel. Die Action ist ganz an den besonderen Begabungen der Helden truppe ausgerichtet, »Das Ding« räumt zum Beispiel die Gegner auf die konventionelle Art aus dem Weg, und »Die Unsichtbare« kann sich unbemerkt an Feinden vorbeischieben. Leider sind manche Aufgaben unlogisch verteilt, aber wirklich stören kann das nicht. So wird man aber im Spiel gezwungen, so oft wie möglich den Charakter zu wechseln, was auf Knopfdruck auch jederzeit möglich ist. Ist ein Freund griffbereit, kann man die Abenteuer auch im Coop-Modus erleben oder sich in Arenen auf Massen von Gegnern stürzen. Prima Sache und ein guter Trost wegen dem fehlenden echten Mehrspieler-Modus. Warum nicht vier Spieler gleichzeitig prügeln dürfen, wird wohl ein Geheimnis bleiben, denn wo wäre es sinnvoller als hier? Dafür bietet die Umgebung mehr Interaktionspotenzial, denn nahezu alle Objekte sind

zerstörbar oder können ins Spiel einbezogen werden.

Die ausbaubaren Spezialfähigkeiten jedes Helden sind üppig, weshalb die anfangs simple Steuerung bald recht kompliziert wird, wenn man 40 Manöver mit unzähligen Tastenkombinationen im Kopf behalten muss. Sie sind es aber wert, denn schnell wird man der Standard-Attacken überdrüssig und konzentriert sich voll und ganz auf die Specialmoves, die nur so vor Grafik-

und Soundeffekte strotzen. Da kann selbst die belanglose Rock-Dudelei im Hintergrund nicht nerven. Aber bei einer Filmumsetzung muss die Zeichnung der Figuren funktionieren. Und das tut sie nicht. Mimik und Gestik wirken künstlich, menschliche Prägungen kommen kaum zur Geltung. Deshalb kommt »Fantastic Four« letzten Endes ziemlich steril rüber. Schade. Mit ein paar Duftmarken hier und ein bisschen Persönlichkeit da hätte man sicher mehr Spaß an diesem Spiel.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

FANTASTIC FOUR

VIER HELDEN MACHEN NOCH KEINE SPASSGRANATE



GRAFIK
Flüssig, bunt und reich an Effekten.



SOUND
Gute Effekte, nervige Musik, Stereo/Surround.



GAMEPLAY
Schlagen, treten, werfen und rätseln mit Comic-Flair.



SPIELSPASS
Netter Prügelspaß für ein paar Abende, geringer Wiederspielwert.



BESONDERHEIT
Späßige Kloppelei ohne große Innovationen.

TESTNOTE

7.1

BÖSE BUBEN VERTRIMMEN.
TYPISCHES MOVIE-GAME.

Zweimal kommt es zu reißerischen Verfolgungsjagden im Batmobil. Cops rammen, den Scheinwerfern von Verfolgungs-Helikoptern ausweichen, das spielt sich schnell und sieht klasse aus.



BATMAN BEGINS

Verleiht Flügel

CUBE

INFORMATION

BATMAN BEGINS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EUROCOM

PREIS: 55 EURO

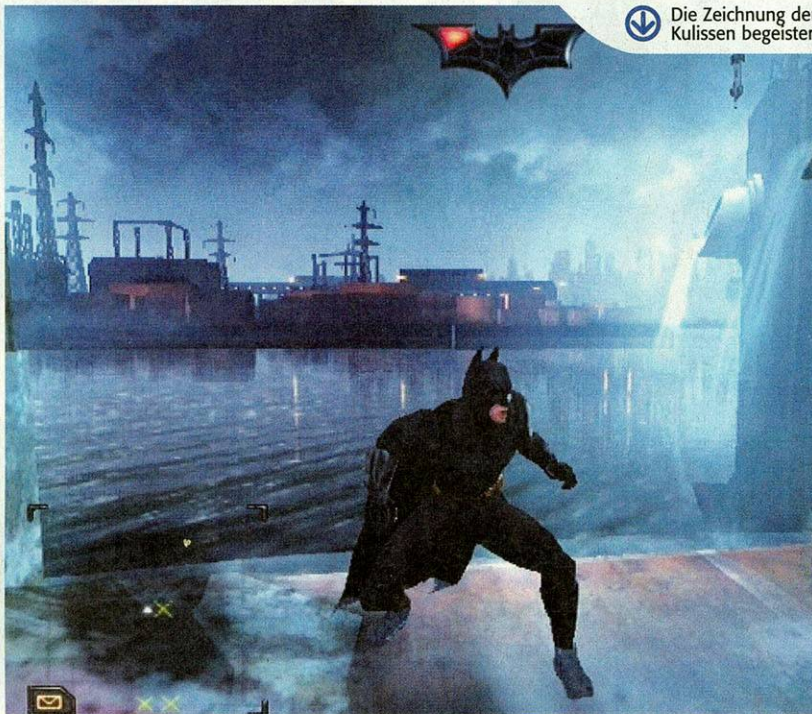
HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 6 BLÖCKE

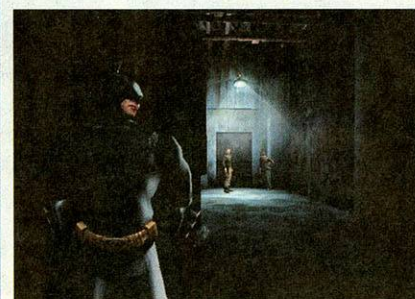
SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

Die Zeichnung der Kulissen begeistert



Geschicklichkeitstests lockern die Fightaction auf

Oft muss Batman Kämpfe vermeiden, um zu überleben



Test-Update: packende Filmumsetzung, jetzt auf Deutsch

SELTEN HATTEN

wir so viel Spaß mit einer Comic- oder Filmadaption wie beim exklusiven Vorabtest der US-Version von »Batman Begins« im letzten Heft. Und noch seltener reißen sich Kollegen später um die deutsche Version desselben Spiels, um Veränderungen beziehungsweise Verbesserungen zu checken. »Batman Begins« ist eben kein 08/15-Moviegame, das man einige Stunden einwirft und dann abhakt. Wie der Film so erzählt auch das düstere Spiel von der Geburt des Superhelden aus den DC-Comics, also davon, wie der Großindustrielle Bruce Wayne zu Batman wird, zum Schrecken der Unterwelt.

Selten werden Fights, Geschicklichkeitstests und Dialogszenen so mühelos vermengt. Hauen, schleichen, Wachen belauschen und aus dem Gespräch Hinweise erhalten – ständig ist was los, dauernd tut sich was. Laufen, springen, klettern, kicken und ausweichen, über Balkone springen, an Zäune entlangklettern und per Fledermaus-Cape von Dach zu Dach

schweben: solche Standardaktionen gehen locker von der Hand. Türen eintreten oder Schlösser per Dietrich knacken, das klappt allerdings nur an vorprogrammierten Stellen. Aber weil die präparierten Stellen harmonisch in die Handlung eingebunden sind, fühlt sich diese Bevormundung nicht sonderlich einengend an. Vor allem, weil Kamerafahrten, Rückblicke und Wechsel im Musiktempo das Spiel quasi nebenbei zum cineastischen Erlebnis verdichten.

Zu den interessanten Einfällen zählt das so genannte Angst-O-Meter. Wirft man Gegnern zum Beispiel Nebelgranaten vor die Füße, steigt deren Puls, sie zielen schlechter und winseln um Gnade. Noch eine gute Idee ist der Radarscanner. Er zeigt Positionen, Marschrouten und Sichtkegel der Gegner. Rote und grüne Kennzeichnungen weisen auf bewaffnete und unbewaffnete Wachen hin, so dass man seine Strategie planen kann. Erdrosseln von hinten statt Angriff von vorne, das führt oft eher zum Erfolg. Brutale Action also, die sich

anspruchsvoll sowie authentisch anfühlt und dabei herausragend aussieht. Batman selbst kommt daher wie der Held aus dem Bilderbuch: groß, stark und breit wie eine Schrankwand. Klasse, sein grimmiges Gesicht und das Muskelspiel unter dem Latex-Anzug! Typisch Electronic Arts: Die

Dialoge sind so eingedeutscht, wie sich das gehört. Mit den Originalstimmen, die einem auch im Film kernige Sprüche um die Ohren hauen. Ein Grund mehr, sich diese Fledermaus nach Hause zu holen.

**RICHARD
LÖWENSTEIN**

AUF EINEN BLICK

BATMAN BEGINS

SPANNENDES MOVIE-GAME



GRAFIK
Hervorragende Figuren, stimmungsvolle Kulissen.



SOUND
Filmreife Musik, 1A-Soundeffekte, prima Eindeutschung.



GAMEPLAY
Lockere Mischung aus Fights, Puzzles und Story.



SPIELSPANN
Nur etwa 12 bis 15 Stunden Spieldauer. Aber: viele Extras.



BESONDERHEIT
Bewährte Elemente, handwerklich astrein zusammengesetzt.



TESTNOTE

8.7

SELTEN GUT GELUNGENE
FILMUMSETZUNG.

Die Stars in Madagascar sind gar nicht so sehr die vier tierischen Helden als vielmehr die zahlreichen Minigames. Stiefel angeln mit den Pinguinen, Strauße hetzen mit Gloria und Flugzeuge vom Himmel ballern mit Alex – die Spaßgaranten sind angenehm nahtlos in das zentrale Jump'n'Run eingebunden.



MADAGASCAR

Willkommen im Dschungel!

CUBE

INFORMATION

MADAGASCAR

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: TOYS FOR BOB

PREIS: 40 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 3 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH



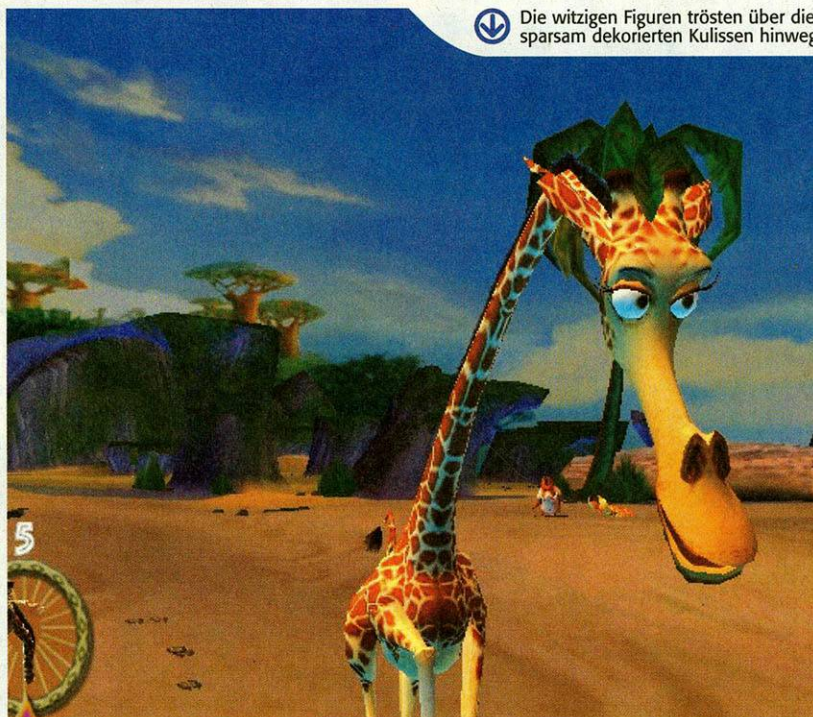
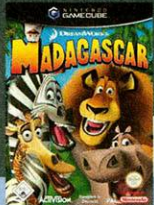
ERHALTLICH



UNKLAR



ERHALTLICH

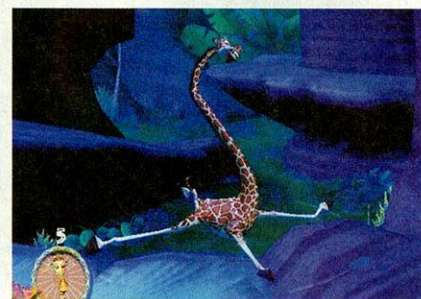


Die witzigen Figuren trösten über die sparsam dekorierten Kulissen hinweg



Im Zoo des Central Park beginnt die Flucht des tierischen Quartetts

Typische Jump'n'Run-Kost: Absprung, Timing, Landung



Tierisches Quartett in der freien Wildbahn

EIGENTLICH

sollte man denken, dass Marty das Zebra, Alex der Löwe, Melman die Giraffe und Gloria das Nilpferd in der Wildnis gut aufgehoben wären, aber Pustekuchen ... Im aktuellen Kinoklamauk von Dreamworks flüchtet die bunte Truppe aus dem Zoo des New Yorker Central Park, landet auf einem Schiff und strandet schließlich mit einer Gruppe chaotischer Pinguine auf Madagaskar. Witziger Film, witziges Spiel: Bei der chaotischen Flucht von der Großstadt in den Dschungel geht einiges zu Bruch, und es gibt viel zu lachen. In Sachen Slapstick und Wortwitz steht das Spiel dem Film in nichts nach.

Das Gameplay bietet eher bekannte Jump'n'Run-Kost. Du setzt die Fähigkeiten jedes Tieres gezielt ein, um eine ganze Reihe an spaßigen, aber recht linearen Aufgaben zu bewältigen. Die Moves lassen sich im Verlauf durch das Aufsammeln von Powerkarten ausbauen, und auch wenn geübte Spieler kaum wirklich gefordert werden, macht es trotzdem Spaß diese einzusetzen. Der jeweils spielbare

Charakter und die Aktion, die zum Erfolg führt, sind vorgegeben – da fühlt sich der Spieler schon etwas eingeengt. Trotzdem konnten auch wir uns dem Charme nicht entziehen, besonders die lustigen Animationen, die witzigen Wortgefechte sowie die liebenswerten Figuren machen aus dem eher anspruchslosen Jump'n'Run ein kurzweiliges Vergnügen.

Besonderen Anteil daran haben im Original die Stars Chris Rock und Ben Stiller als Stimmen von Zebra Marty und Löwe Alex. Hierzulande übernehmen ihre deutschen Synchronstimmen diesen Job. Im Film sind es dagegen andere namhafte Stars wie Jan Josef Liefers oder Bastian Pastewka, die eine nicht minder gute Leitung abliefern. Die Grafik hinterlässt einen eher zwiespältigen Eindruck. Einerseits gefällt sie mit poppig-bunter Umgebung, andererseits fehlt es den Kulissen an Details. Außerdem bockt die Kamera gelegentlich, einige Texturen sind unscharf gezeichnet, und einige Hintergründe wiederholen sich oft. Dafür sind Gestik und Mimik der Figuren prima gelungen. Da fällt kaum

auf, dass fast alle Zwischenszenen live aus der Grafik-Engine berechnet werden und echte Filmszenen kaum vorkommen. So bleibt letztlich der Eindruck eines insgesamt gut gelungenen Leinwand-Games zurück.

Als Bonus darfst du dir im »Zooenir Shop« nette Dinge wie ein Extraleben, Accessoires wie Hut und Handschuhe

oder nette Minigames kaufen. Der faire Preis und die Spielchen »Tiki Minigolf«, »Shuffleboard« und »Lemuren-Rave« sind eine nette Dreingabe und trösten über den Mangel eines echten Vier-Spieler-Kooperations-Modus und die kurze Spieldauer hinweg.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

MADAGASCAR

VIER ABENTEUERER IM REGENWALD



GRAFIK

Quietsch-bunt, gut animiert, nur etwas detailarm.



SOUND

Witzige Synchronisation, aber eintönige Musik.



GAMEPLAY

Zehn Levels mit bekannter Plattform-Kost.



SPIELSPASS

Ziemlich kurzes Vergnügen, höchstens die Minigames spielt man mehrmals.



BESONDERHEIT

Bekannte Action in witziger Aufmachung.

TESTNOTE

7.5

KINDERECHTES JUMP'N'RUN MIT WITZ, CHARME UND TEMPO.

Händchenhalten sieht in »Homeland« nicht nur putzig aus, es dient auch einem echten Zweck: Sowohl Lebenskraft als auch Angriffsstärke profitieren vom gepflegten Gruppenknuddeln und stählen Party-Mitglieder für die zahlreichen Monsterkämpfe.

**CUBE**

INFORMATION

HOMELAND**PUBLISHER:** CHUNSOFT**HERSTELLER:** IN-HOUSE**PREIS:** 59 EURO**HERKUNFT:** JAPAN**SPIELER:** 1-30**SPEICHER:** 9 BLÖCKE**SPRACHE:** KOMPLETT
JAPANISCH

UNKLAR



ERHALTLICH



UNKLAR



Bezugsquelle:
www.play-asia.com

HOMELAND

**Trautes
Heim**


Ohne Japanisch-Kenntnisse
ist man aufgeschmissen



Hübsch ist es ja
manchmal schon hier ...



Wow,
Mitspieler!

Seltene Ehre: ein Gamecube-Spiel mit Online-Features

SCHON SEIT

Anbruch der Würfel-Ära sind Online-Spiele auf dem Gamecube eine Seltenheit. Dabei wäre Nintendos Power-Quadrat dieser Herausforderung problemlos gewachsen. Chunsofts »Homeland« ist der lebende Beweis dafür. Denn das Nippon-Rollenspiel ist umfangreicher als reguläre Internet-Games. Neben der eigentlichen Online-Kampagne wurde dem Spiel auch ein vollwertiges Offline-Rollenspiel beigelegt, das selbst Cube-Besitzern ohne Modem angenehme Stunden beschern will. Und das tut es zu Genüge.

Die Story beginnt im Hause unseres spitznäsigen Helden, der von Frau Mama zu unliebsamer Hausarbeit verdonnert wird. Unter all dem Gerümpel, das er dabei aufspürt, findet sich bald auch ein ballartiges Flügelwesen, von dem er besser die Finger gelassen hätte. Das Ding entpuppt sich nämlich als Dimensionstor und teleportiert uns stante pede in eine putzige Parallelwelt, in der die abstrusesten Gestalten durch die Lande wuseln. So trifft man unter anderem auf pummelige Marienkäfer, kommuniziert mit

quietschfidelen Werkzeugkästen oder bestaunt Kreaturen, die einer Scheibe Toast gefährlich ähnlich sehen. Stylistisch watet »Homeland« damit in ähnlichen Gewässern wie »Animal Crossing«, allerdings bewegt sich die Grafik auf deutlich mauerem Niveau als beim optischen Vorbild. Umgebung und Charaktere kommen arg detailarm daher und verlangen dem Gamecube nicht mehr als ein müdes Lächeln ab.

Wenigstens halten sich so die Ladepausen in angenehmen Grenzen und ermöglichen ungetrübten Spielfluss. Der ist auch dringend nötig, denn zu tun gibt es in »Homeland« mehr als genug. Man besucht Dörfer, erweitert seine Party um diverse Knuddelwesen, lässt sich für Botengänge missbrauchen oder vertrimmt in Dungeons grimmige Bossgegner. Neue Wege begeht Chunsoft mit derartigen Genre-Klischees bestimmt nicht, die Aufgaben sind jedoch so putzig in Szene gesetzt, dass man den Entwicklern nicht böse sein kann. Und spätestens, wenn sich die Partymitglieder auf Knopfdruck die Patschehändchen reichen, um für den nächsten Kampf ihre Team-

fähigkeit zu erhöhen, erliegen auch die schärfsten Kritiker dem zuckersüßen Nippon-Charme von »Homeland«.

So wäre das Spiel an und für sich ein prima Abenteuer, wäre da nicht die japanische Sprachbarriere, die Europäern schnell den Spaß vermiest. Durch die rollenspieltypische Textlastigkeit lassen sich viele Missionen nur erraten. Vor allem im Online-Modus, wo

Charaktere wie Bienen durch die Lande schwirren und Spieler mit zahllosen Sidequests belästigen, verliert man beim Versuch, aus dem kryptischen Zeichenwust einen Sinn herauszulesen, zahlreiche Stunden und schließlich vollends die Geduld. Da heißt es nur auf eine Übersetzung warten. Oder besser noch: Japanisch lernen. Denn ein Europa-Release ist laut Chunsoft unwahrscheinlich.

MATTHIAS LAUSMANN

AUF EINEN BLICK

HOMELAND

HUCH, EIN ONLINE-GAME!



GRAFIK

Schlicht, aber zuckersüß.



SOUND

Zahlreiche Gute-Laune-Songs mit Ohrwurm-Charakter.



GAMEPLAY

Die Sprachbarriere bremst europäische Zocker ganz gehörig aus.



SPIELSPASS

Ohne Japanisch-Kenntnisse? Ein halbes Leben.



BESONDERHEIT

Toastbrot auf Beinen und eine Händchen-Halten-Funktion findet man nur hier.

TESTNOTE

7.2

ABGEDREHTE NIPPON-PERLE,
DIE UNS EUROPÄERN
GRÖSSTENTEILS VERSCHLOSSEN
BLEIBT.



CUBE

INFORMATION

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: INTELLIGENT SYSTEMS

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 19 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE JAPANISCH

MERKMALE

+ SEHR STRATEGISCH

+ COOLE MASSENSCHLACHTEN

+ GROSSE SPIELTIEFE

- SCHWACHE STANDBILDER

- LANGSAM



Fire Emblem



PATH OF RA

Die Entdeckung der Langsamkeit

VON JAPANISCHEN

Dating- und Grillsimulationen mal abgesehen passt kaum ein Genre besser in die »Freak-Schiene« als Strategie-Rollenspiele. Sprechen schon gewöhnliche RPGs einen eingeschränkten Spielerkreis an, so dürfte ein bundesweites Treffen von Strategie-Rollenspiel-Fans nicht gerade mit akuter Überfüllung zu kämpfen haben. Nur wer sich gerne stundenlang durch Statistiken, Charakterwerte und taktische Aufstellungen wühlt, wird in den erlauchten Kreis aufgenommen. »Fire Emblem« ist in dieser Spielergemeinde so etwas wie »Mario« für Jump'n'Run-Fans. Bereits auf dem NES und SNES sorgte die altherwürdige Serie für durchgespielte Nächte. Nun werden bei »Path of Radiance« die Schlachten zum ersten Mal in der dritten Dimension ausgefochten.

Wenig Neues bietet die Story, die sich wie viele Teile des Games nur den der japanischen Sprache mächtigen Spielern erschließt. Das Königreich Crimea gerät in ernsthafte Schwierigkeiten, als seine Prinzessin entführt wird. Gut, dass der Held des Spiels zur Stelle ist, um sie aus den Klauen der bösen Daeins zu befreien. Dazu stellt er sich eine schlagkräftige Armee aus Magiern, Rittern, Bogenschützen und anderen Hauden zusammen. Jeder der Charaktere kann im Kampf direkt gesteuert werden und wächst dem Spieler schnell ans Herz, weil selbst kleinste Bewegungen und Entwicklungen in dessen Händen liegen. Seine Babys sieht der Spieler in der Schlacht aus einer isometrischen Perspektive, was die Frage aufkommen lässt, wozu man sich überhaupt die Mühe einer Portierung des Spielprinzips in die dritte Dimension gemacht hat. Man kann zwar ins Geschehen hinein- und wieder herauszoomen, doch fehlt der

Umgebung jegliche Dynamik. Auch die Polygonmodelle sind eines Gamecube nicht würdig. Kommt es zum Kampf, wird der Spieler schließlich doch mit Kamerafahrten und Kampfanimationen belohnt. Ab hier kann der Ausgang der Schlacht aber nicht mehr beeinflusst werden, zumindest bis zur nächsten Runde. Denn die Vorbereitungen für das Kreuzen der Klingen wurden bereits im Vorfeld mit akribischer Kleinstarbeit getroffen, alle taktischen Möglichkeiten geprüft und die Strategie danach ausgerichtet. Sind die Bogenschützen außer Reichweite der gegnerischen Hau-Drauf-Elite? Haben die wertvollen Magier einen Krieger als Schutz bei sich? Wie kann ich das Terrain zu meinem Vorteil nutzen? Ist die Ausrüstung meiner Kämpfer perfekt auf die Stärken des Gegners abgestimmt? Schon ein kleiner Fehler kann für einen lieb gewonnenen Charakter den unwiderruflichen Exodus bedeuten und im



»JEDE DER FIGUREN WÄCHST DEM SPIELER SCHNELL ANS HERZ, WEIL SELBST KLEINSTE BEWEGUNGEN UND ENTWICKLUNGEN IN DESSEN HÄNDEN LIEGEN.«



DIANCE

schlimmsten Fall die Arbeit von mehreren Stunden zunichte machen. Verliert man einen wichtigen Charakter, hilft oft nur der Neustart.

Nichts für Gelegenheitsspielern also, denn der Lohn der Mühe ist oft leider nicht der Rede wert. Schleppende Statusverbesserungen à la »Verteidigung +1« sorgen nicht gerade für Begeisterungstürme – ebenso wenig wie das Geschehen abseits des Schlachtfelds. Sind die animierten Zwischensequenzen noch hübsch anzusehen, so schläft in den häufigen Diashows sogar geduldigen Veteranen der Fuß ein. Die Sprachbarriere tut ihr Übriges. Dennoch bewegt man sich nach etwas Einarbeitungszeit recht flott durch die Menüs. Nach dem Kampf steht ein Shopbesuch an, bei dem neue Waffen, Schilde und Zaubersprüche auf den Spieler warten. Durch die gewonnenen Erfahrungspunkte können die Charaktere in der nächsten Schlacht auch

auf einen etwas größeren Bewegungsradius oder neue Combos zurückgreifen.

Der Weg zum Sieg ist ein Weg der kleinen Schritte. Ausdauer ist gefragt, auch in den Schlachten. Deren Geschwindigkeit ist zwar einstellbar, aber selbst auf der höchsten Stufe muss man noch jedem einzelnen Gegner bei der Ausführung seiner Missetaten zusehen.

Abwarten und Tee trinken lautet auch die Devise für Strategen, die sich nur ungern durch japanische Menüs kämpfen. Erst im Winter dürfen Spieler die deutsche Version des bisher einzigen waschechten Strategie-Rollenspiels auf dem Gamecube in Augenschein nehmen. Aber für Fans lohnt sich das Warten allemal: An langen Winterabenden wird »Fire Emblem« für Dutzende Stunden Spielspaß sorgen, wenn man sich denn darauf einlässt.

ROBERT HÄUSLER

DUNKLER SCHATTEN

Alles so japanisch hier!

Die Einheiten des Gegners werden von einem dunklen Ritter angeführt; nein, nicht schon wieder Batman. Ein freundlicher Geselle, der eine der zentralen Figuren tötet, kaum dass er das erste Mal auf den Plan tritt – und sich gleich nach seinem Attentat mit einem Zauberspruch auf sein Schiff zurückzieht.

Diese Schlüsselszene lässt vermuten, dass man sich später im Spielverlauf noch eine ganze Menge mehr Sprüche aneignen kann, als uns das im Test gelungen ist. Wie viele, das können wir erst sagen, wenn uns ein englisches oder deutsches Muster vorliegt. Bis dahin wirst du dich mit diesen Bildern von dem ersten Auftritt des Unbekannten trösten müssen. Aber sieht er nicht Furcht erregend aus? Würdest du nicht zu gerne seine Rüstung besitzen und tragen?



AUF EINEN BLICK

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

AUSGEBUFFTES STRATEGIE-ROLLENSPIEL



GRAFIK

Kantige Charaktere, öde Umgebungen, aber fantasievolle Magic-Animationen.



SOUND

Großartige Kompositionen und professionelle Sprachausgabe.



GAMEPLAY

Reichlich Hirnschmalz ist für die richtige Strategie gefordert.



SPIELSPASS

Fans sind über Wochen beschäftigt.



BESONDERHEIT

Wiederbelebung eines fast tot geglaubten Genres.

ALTERNATIVE

In Ermangelung echter Alternativen auf dem Gamecube sei Genre-Fans der »Final Fantasy«-Ableger für unterwegs ans Herz gelegt, der mit frischen Ideen und taktischer Tiefe überzeugt.

»FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE«

STANDPUNKT

Also, Robert hat einen Schatten. Quält sich durch Massen an japanischen Hieroglyphen? Da warte ich lieber bis Weihnachten.

THOMAS PETER

TESTNOTE

7.2

LANGE ABENDE FÜR STRATEGIEFANS UND ZAHLENJONGLEURE.

CUBE

DUALSCREEN



NEUER DADDELSPASS AUF ZWEI BILDSCHIRMEN

Rätsel knacken mit Ashley auf der Insel Blood Edward, oder mit bis zu acht Kumpels Bomben um die Wette schmeißen: Der DS bietet auch dieses Mal wieder viel Spielspaß.

MADAGASCAR

CUBE

INFO

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: VICARIOUS

VISIONS

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1 - 2

ERSCHEINT: ERHÄLTICH



DIE AUS DEM Zoo getürmten Viecher flüchten auf den DS. Löwe Alex, Marty das Zebra, die zur Panik neigende Giraffe Melman und natürlich auch die schwergewichtige Nilpferddame Gloria werden vom Spieler durch hübsche 2D-Level gesteuert. Dabei tritt man mit dem Zebra Gegner platt, nutzt den Doppelsprung des Löwen, um Baumwipfel zu erreichen, tarnt sich mit der ängstlichen Giraffe als Strauch oder schwimmt mit dem Nilpferd durch Flüsse. Ab und zu wechselt man zwischen den Protagonisten auf dem Touchscreen hin und her – alles wie gehabt, und zwar auf dem Game Boy Advance. Zwar kann man auf dem DS einige Minigames per Zeigestift bestreiten,

aber ansonsten wurde die Grafik – bis auf einige Zwischensequenzen und Menübildschirme – 1:1 vom GBA übernommen. Das ist dann doch etwas zu wenig fürs Geld. Schade, mit etwas mehr Liebe zum Detail hätte man den Charme des Kinofilms sicher einfangen und ein richtig witziges Spiel auf den DS zaubern können. Denn die Steuerung geht leicht von der Hand, netter Sound schmeichelt den Ohren, und die Multiplayer-Games für bis zu zwei Spieler lassen sich mit nur einem Modul daddeln. Richtige Freude daran werden aber nur eingeschworene »Madagascar«-Fans haben.

CUBE
URTEIL
5.9



⬆ Zu zweit Minigames zocken? Das macht leider nur beinahe Spaß



⬆ Durch den Dschungel zu turnen, hat auch schon mal mehr Spaß gemacht

DEVILISH

CUBE

INFO

PUBLISHER: STAR FISH

HERSTELLER: GENKI

GENRE: GESCHICK-

LICHKEIT

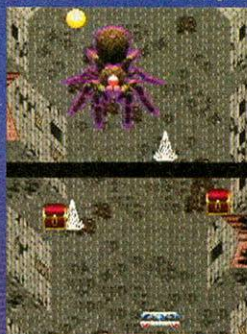
SPIELER: 1

ERSCHEINT: UNKLAR



VOR LANGER Zeit, genauer gesagt 1991, gab es diesen Titel schon mal. Und zwar für Segas Game Gear und dann ein Jahr später sogar für den Sega Mega Drive. Das Spielprinzip ist simpel, aber einfallsreich. Mit einer beweglichen Plattform steuert der Spieler eine Kugel, mit der er Monster auslöscht, gegen Bossgegner kämpft und den Ausgang aus verworrenen 2D-Levels sucht. Jetzt gibt es das Spiel in Japan auch für den DS. Hier bewegt man die Plattform mit dem Zeigestift auf dem Touchscreen oder auch mit dem Steuerkreuz. Dank der zwei Bildschirme des DS geht das Vergnügen jetzt natürlich bildschirmübergreifend, und auf dem oberen Screen ist noch eine weitere Plattform zur Kugelkontrolle. Die bewegt sich immer parallel zur unteren Plattform, lässt sich aber zusätzlich mit L und R drehen, so dass sich die Flugrichtung des Spielballs noch besser beeinflussen lässt. Tja, so weit so gut, aber der Zahn der Zeit hat auch an diesem Spiel mächtig genagt, und die Grafik ist einfach eine Zumutung. Dieser Titel hätte genauso auch auf dem GBA erscheinen können, nur dass der dann zwischen den beiden Bildschirmen hin und her schalten müsste. Schade, mit zeitgemäßer Grafik und noch ein paar Extras (wie Minispielen und einem Mehrspieler-Modus) hätte aus diesem Titel wirklich was werden können. Ob der Sonderling seinen Weg nach Deutschland überhaupt findet, ist zurzeit sowieso noch fraglich.

CUBE
URTEIL
5.1



⬆ Eine Mischung aus einem Flipper und »Arkanoid«. Na ja, wem's Spaß macht ...

⬆ Grafisch ein absoluter Flop, aber das Spielprinzip könnte einige Retro-Fans begeistern



BOMBERMAN

CUBE

INFO

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: HUDSON

GENRE: PARTY

SPIELER: 1-8

ERSCHEINT: ERHÄLTICH



BOMBEN WERFEN. Monster grillen, Bonusitems einsammeln und Bossgegner in Stücke sprengen, das ist »Bomberman« auf dem DS. Auf dem oberen Screen tappst der kleine Sprengmeister im Einzelspieler-Modus in knuffiger, farbenfroher 2D-Grafik über die bildschirmgroßen Level. Er sprengt Steine und Monster in die Luft, sammelt Gegenstände, mit denen er durch Wände laufen, mehr Bomben legen, schneller rennen oder die Sprengkraft seiner Bomben erhöhen kann. Ist der Levelausgang gefunden, geht das Ganze wieder von vorne los. So weit wie gehabt, aber natürlich gibt's da auch noch ein paar Touchscreen-Funktionen. Dort werden die eingesammelten Boni per Daumendruck aktiviert. Klingt öde, ist aber äußerst sinnvoll. So kann man sich besonders tolle Items für später aufheben oder nach einem Heldentod wieder aufpowern. Beißt der Held nämlich ins Gras, sind alle Extrafähigkeiten dahin. Und der Tod schaut in diesem Spiel häufig vorbei, besonders bei den fiesen Bossfights. Die erstrecken sich über den oberen- und den unteren Screen. Die gigantischen Bestien mit Bomben eindecken, ihre Verteidigungstaktik ausspionieren und den Angriffen ausweichen, das ist eine echte Herausforderung. Aber der absolute Knaller ist der Mehrspieler-Modus! Bis zu acht Spieler können sich hier mit Bomben eindecken, sogar per Spracheingabe. Der Clou? Man benötigt nur ein Spielemodul. Faire Sache, nettes Spiel.

**CUBE
URTEIL
7.2**



⬅ Bis zu acht Sprengmeister können mit nur einem Modul zocken

⬅ Monster sprengen, Boni abgreifen, Spaß haben

ANOTHER CODE: DOPPELTE ERINNERUNG

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

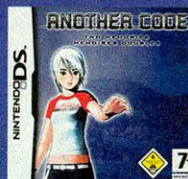
HERSTELLER: CING

GENRE: ABENTEUER

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTICH

Video auf www.cubemagazin.de
Zugangscode: ashley



ENDLICH GIBT es das geheimnisvolle Abenteuer der kleinen Ashley Mizuki Robins auch in einer deutschen Version. Und die ist ordentlich gemacht, im kompletten Spiel sind uns nur zwei winzige Übersetzungsfehler aufgefallen. An der Story hat sich natürlich nichts geändert. Das hübsche Girlie wird von seinem Vater auf die Insel Blood Edward eingeladen. Eigentlich nichts Ungewöhnliches, wenn das Mädchen nicht schon seit elf Jahren in dem Glauben leben würde, ihr Vater wäre tot. Klar, dass sie sich sofort auf den Weg macht. Aber statt ihres Vater findet Ashley jede Menge intelligente Kombinations-, Bilder- und Muskrätsel vor, dazu eine packende Story um ein geheimes Forschungsprojekt namens »Another«. Auf dem Touchscreen steuert man Ashley via Zeigestift oder Steuerkreuz über die Insel, auf dem oberen Bildschirm betrachtet man in feinen Renderbildern die Umgebung und sammelt Hinweise. Türschlösser knacken, Codes entschlüsseln und geheime Mechanismen auslösen – Touchscreen, Mikrofon und sogar die Klappfunktion des DS kommen zum Einsatz. Ganz klar: Noch kein Spiel hat die Fähigkeiten des DS so gut genutzt. Denn auch Renderbilder, dynamische 3D-Grafik und Musikbegleitung haben sich einfach ein Bravo verdient. Mit jedem gelösten Rätsel kommt Ashley den Geheimnissen ihrer Vergangenheit und ihrem Vater näher. Die Story wird in netten Animationen weitererzählt und mündet nach sechs bis acht spannenden Stunden (je nach Spielverlauf) in zwei Enden. Darum Schwamm über eine Hand voll Längen und halbwegs logische Schlüsse. Dieses Spiel muss jeder haben.

**CUBE
URTEIL
8.7**

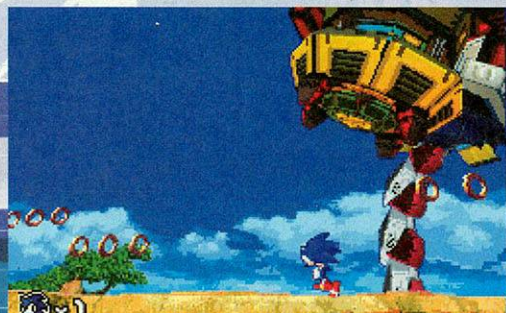


⬆ Einsicht ist der erste Schritt zur Rätsellösung



⬆ Jede Menge Gegenstände sammeln, Aufgaben meistern – einfach klasse

Auf der »E3«-Messe im vergangenen Jahr wurde noch ein »Sonic DS« angekündigt, als 3D-Jump'n'Run. Unterwegs wie bei »Sonic Heroes«, mit zusätzlichen Touchscreen-Features ... Warum nichts daraus wird? Sega behält es für sich.



Harte Bossfights mit netten 3D-Akzenten



Unten wird gerast

Dank bildschirmübergreifender Action geht's hier genauso flott zur Sache wie oben. Allerdings werden in der finalen Version hier noch Verschiebepuzzles gelöst und »Memory« gespielt. Natürlich mit dem Zeigestift.



Oben wird gefetzt

Brettern, rasen, hetzen, fetzen! In wunderschöner Grafik pfeift Sonic durch Beschleunigungsräder, Loopings, schießt sich mit Katapulten durch die Gegend und verhackstückt Robo-Feinde. Schnell, actiongeladen, super.



Walk like an Egyptian: Spurt im Wüsten-Level



SONIC RUSH

Der blaue Igel stürmt den DS

CUBE

INFO

PUBLISHER: SEGA

HERSTELLER: SONIC TEAM

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1

ERSCHEINT: Q4 05

Video auf
www.cubemagazin.de
Zugangscode: sega

ÜBERSCHALL-IGEL Sonic heizt bald schon auf dem DS. Zwar nicht in 3D, wie man es eigentlich erwartet hat, dafür aber in einem pfeilschnellen und hübschen 2D-Jump'n'Run. Staubige Wüsten-, malerische Dschungel- und feuchte Wasser-Level laden zum Ringesammeln ein. Wie der Beiname »Rush« schon vermuten lässt, geht es in diesem Teil noch einen Tick fixer zur Sache als in früheren »Sonic«-Games. Mit Highspeed prescht der Igel durch Loopings, donnert über schwebende Plattformen oder saust gewundene Lianen hinunter. Natürlich kann er auch wieder als Kugel über den Boden fetzen und Gegner zerschmettern. Die Action findet dabei auf beiden Bildschirmen statt: Sonic rast unten in einen Looping, fetzt hoch auf den oberen Screen und knallt dort gegen eine Sprungfeder, die ihn wieder nach unten feuert. Am Anfang ist dies etwas ungewohnt, aber bald macht es richtig Laune, kommt mit der bildschirmübergreifenden Action doch noch mehr Speed ins Spiel. In unserer

Vorabversion noch nicht drin, in der endgültigen laut Sega schon: ruhige Momente, bei denen man den Zeigestift auspacken und »Memory« spielen oder Verschiebepuzzles lösen kann. Die Verteilung: 80 Prozent Action, 20 Prozent Entspannung.

Am Bildschirmrand wird angezeigt, wie viel Zeit fürs Level noch bleibt, wie schnell der Igel unterwegs ist und wie viele Ringe eingesammelt wurden. Apropos: Die Ringe dienen nicht mehr ausschließlich zur Auffrischung der Lebens-Energie, sondern liefern jetzt auch die Power für neue Super-Moves. Ist genug Goldschmuck angehäuft, wirbelt Sonic als Tornado über den Bildschirm und fegt alles aus dem Weg. Klar, dass die Ringe wie eh und je aus dem Igel herauspuzeln, wenn er von einem Feind verletzt wird. Sieht schon putzig aus, wenn 30 bis 40 Goldringe über den Bildschirm hüpfen und Sonic hinterherspurt, um alle wieder aufzusammeln.

Schön: Ein Sonic-Game der alten Schule kommt auf uns zu. Doch heutzutage dürfen ein paar nette

3D-Effekte natürlich nicht fehlen. Zum Beispiel bei den Bossfights gegen die Schergen des Oberbösewichts Dr. Robotnik. Die glänzen mit 3D-Effekten, der Spieler kann die Kamera drehen, um die Bosse herumlaufen und ihren Schwachpunkt attackieren. Bei so viel Action braucht der Igel natürlich Verstärkung. Blaze the Cat, eine lila Katze, steht dem Spieler zur Seite. Die soll in der finalen Version sogar ihr eigenes Abenteuer bekommen, in dessen Verlauf sie mehrmals auf Sonic trifft. Und weil zwei Helden über den Bildschirm turnen, geben wir auch die Hoffnung auf einen Mehrspieler-Modus nicht auf, obwohl Sega nichts dergleichen ankündigt. Wettrennen zwischen Sonic und Kumpels, die gab es schließlich schon bei »Sonic the Hedgehog 2«. Warum sollte im Jahr 2005 nicht mehr möglich sein, was uns 1992 schon viel Spaß gemacht hat?

SEBASTIAN WEIDENBECK

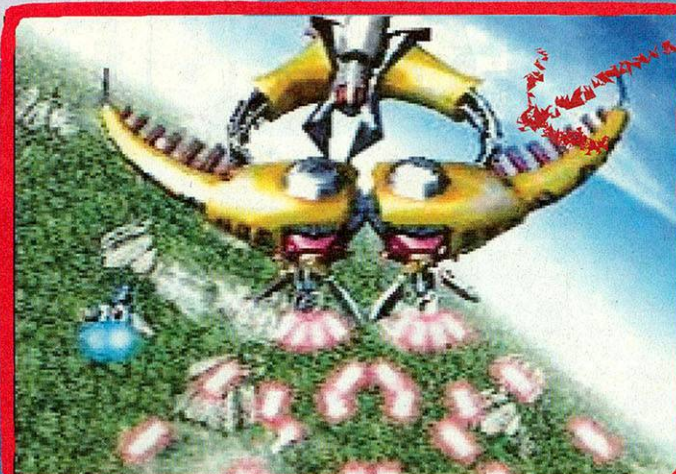
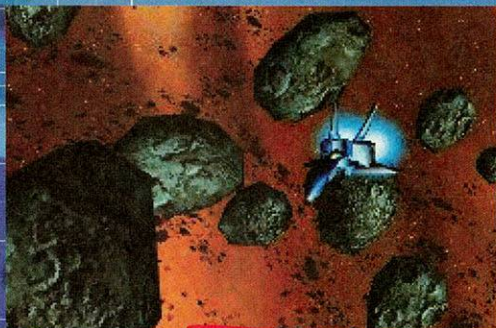
CUBE
SAGT
GUT!

Bei den Bossgegnern heißt es Hirn einschalten. Angriffsschema ausspähen, auf dem Touchscreen den Schwachpunkt ausmachen, dann die richtige Waffe anwählen und ab geht die tödliche Laser-Lichtshow.



Bei so viel Sperrfeuer entkommt kein Gegner

Mit Highspeed durch den Asteroidengürtel



Oben fliegen die Fetzen

Horden von Schiffen stürmen auf den Spieler ein, grelles Laserfeuer erhellt den Screen, bezaubernde Hintergründe, fette Explosionen und mittendrin das eigene Raumschiff. Hier geht's einfach nur ab.



Todeslaser volle Kraft! Da regnet es Punkte

Enge Passagen erfordern jede Menge Fingerspitzengefühl



CUBE

INFO

PUBLISHER: MAJESCO

HERSTELLER: SHIN'EN

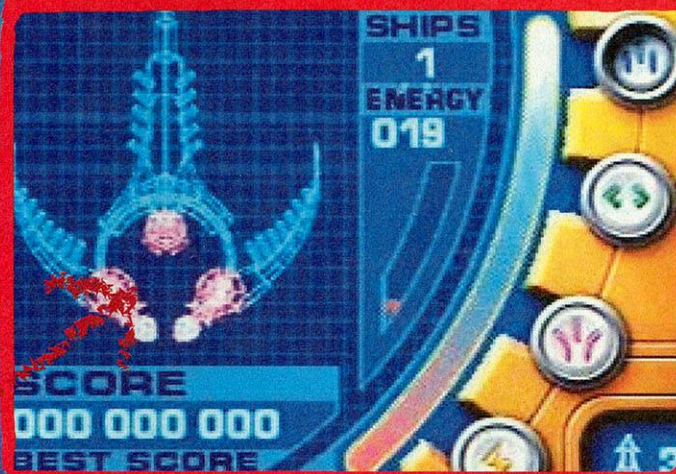
GENRE: WELTRAUM-SHOOTER

SPIELER: 1-2

ERSCHEINT: Q4 05

Unten gibt's wichtige Infos

Feindliche Schiffe mit dem Radar ausspähen, Schwachpunkte der Bossgegner analysieren, Punktezähler, Energie- und Superangriffsanzeige kontrollieren – alles recht übersichtlich. Zusätzlich kann der Spieler hier zwischen den Waffen wechseln.



NANOSTRAY

Ein optischer Leckerbissen für den DS

ALS PILOT eines Kampfschiffes wachst du nach einem schweren Treffer aus deiner Ohnmacht auf. Du hast dein Gedächtnis verloren. Doch dir bleibt keine Zeit, über die Vergangenheit nachzudenken – zumindest, wenn du überleben willst. Denn noch während du feststellst, wie sehr dein Schädel schmerzt, stürmen Schwadronen von Feindschiffen auf dich ein und überfluten den Bildschirm des DS mit ihrem Sperrfeuer. Panisch entscheidest du die Bordkanonen, drückst ab und pulverisierst mit Laser-Salven die anstürmende Gegnerflut, bis diese in einer riesigen Explosion verdampft.

Willkommen bei »Nanostray«, dem großartigen Hardcore-Shooter mit unglaublicher 3D-Grafik. Auch wenn die Entwickler von Shin'en mit »Iridion 2« schon gezeigt haben, dass sie auf dem GBA Shooter in außergewöhnlicher Grafik zaubern können, was sie bei »Nanostray« auf dem DS geleistet haben, ist einfach unglaublich! Auf dem oberen Bildschirm schießt das eigene Raumschiff auf einem festgelegten Kamerapfad durch eine fantastisch

gestylte 3D-Landschaft. Der Raumkreuzer bricht durch Nebelschwaden, schraubt sich durch kilometerhohe Türme empor, zerfurcht das beinahe fotorealistische Wasser im Tiefflug – einfach wunderschön. Mit dem Steuerkreuz lenkt der Spieler sein Schiff links, rechts, vor oder zurück und verteilt dabei fleißig Laserfeuer über den Bildschirm. Die Luft brennt und flackert vor feindlichen Salven, zahllose Schiffe stürmen von allen Seiten, sogar von unten und oben, auf den Spieler ein. Für zusätzliche Panik sorgt der hektische Techno-Soundtrack, der dem Spieler in die Ohren hämmert. Das Spielgefühl ist einfach perfekt.

Bis zu vier Kanonen kann der Spieler mit den von Feinden hinterlassenen Power-ups aufleveln. Wer fleißig sammelt, kann bald auf brachiale Vernichtungswaffen zurückgreifen. Wie in jedem guten Shooter, so gibt es auch hier einen Superschuss, der den gesamten Bildschirm in Fetzen reißt. Um diese Mega-Waffe zu bekommen, muss lediglich durch punktreiche Ballerei eine Energieanzeige bis zum

Anschlag gefüllt werden. Besonders bei den turmhohen, bockschweren und endlos ballenden Bossgegnern, die am Ende der zehn Level warten, ein willkommener Befreiungsschlag. Allerdings nur dann, wenn man deren Achillesferse trifft. Die wird durch einen Scan des Fieslings auf dem Touchscreen angezeigt. Ist der Schwachpunkt ausgemacht, einfach draufhalten und Highscores kassieren.

Die kannst du dann übrigens auf der Homepage des Spieles verewigen und dich mit allen Shooter-Profis dieser Welt messen. Keine neue, aber eine nette Idee. Genau wie der Mehrspieler-Modus, bei dem zwei Spieler mit nur einem Modul um die Wette Punkte abräumen. So etwas Actionreiches hat man schon lange nicht mehr gesehen. Bei diesem Spiel gibt es nur zwei Alternativen: Jetzt aus den USA importieren oder im Spätherbst bei uns kaufen? Egal! Hauptsache haben, denn bei diesem Shooter stimmt einfach alles.

CUBE
URTEIL
9.2

THOMAS PETER

CUBE
GEHEIM
TIPP

CUBE
STAR
GAME

Video auf
www.cubemagazin.de
Zugangscode: shin'en





GOLDENEYE: ROGUE AGENT

CUBE

INFO

PUBLISHER: EA

HERSTELLER: EA

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: ERHÄLTICH

16



Ballern ohne Bond

PFEIF AUF BOND. Wäre es nicht viel cooler, aus dem Geheimdienst auszutreten und für die Superschurken dieser Welt zu arbeiten? So geschieht es hier. Als abtrünniger Doppelnulagent packst du in diesem Ego-Shooter die Wummen aus und erledigst den berühmten »letzten Auftrag« für Bonds Erzfeind Dr. No. Das Ziel: Du sollst den Erzrivalen Auric Goldfinger ausschalten.

Also, pack deinen Zeigestift und lad die Waffen durch, denn hier geht's richtig zu Sache. Dunkle Gänge, geheime Labors, düstere Verstecke und asiatische Tempelanlagen werden zum Schauplatz von harten Feuergefechten, wie sie der DS noch nie gesehen hat. Natürlich alles in lobenswerter 3D-Grafik, bei der jedes Detail stimmt. Da lassen sich Scheiben zerschießen, in Nischen findet der Spieler Deckung und gezielte Schüsse auf explosive Fässer schalten Gegnerhorden aus. Zum Einsatz kommt ein riesiges Waffenarsenal, das von der Pistole über

Sturmgewehre bis hin zur Minigun und Raketenwerfern reicht. Zwei Waffen gleichzeitig kann der Spieler einsetzen. Ist eine leer, einfach via Touchscreen wegwerfen und eine Neue aus der Hand eines toten Kontrahenten nehmen. So viel Liebe zum Detail gefällt. Und auch die KI kann sich sehen lassen. Die Feinde laufen bei Beschuss davon und suchen Deckung, erwidern zielsicher das Feuer, sehen richtig gut aus und machen dem Spieler das Leben ganz schön schwer. Wenn bis zu zehn Gegner auf einmal den Spieler unter Beschuss nehmen, kommt man ganz schön ins Schwitzen. Aber keine Sorge, drei Schwierigkeitsstufen lassen Einsteigern genug Luft, um sich behaupten zu können. Profis dürfen dafür auf der höchsten Stufe mit den Gegnern um die Wette ballern.

Dank der individuell anpassbaren Steuerung geht das Gameplay leicht von der Hand. Gezielt wird mit dem Zeigestift auf dem Touchscreen oder

einfach per Steuerkreuz. Rechts- oder linkshändige Steuerung und Sensibilität sind stufenlos justierbar, da sollte jeder eine angenehme Einstellungen für sich finden. Eine prima Sache ist auch der Mehrspieler-Modus. Bis zu vier Spieler können in Multiplayer-Arenen gegeneinander antreten und Spaß haben. Muss es auch, denn dem Story-Modus geht bald die Luft aus. Auf Puzzles und Handlung muss man nämlich weitgehend verzichten. Schade ist auch, dass das goldene Hightech-Auge des Antihelden sehr viel weniger zur Geltung kommt als in der Gamecube-Version. Der taktische Anstrich durch gezielten Einsatz des Röntgenblicks fehlt total. Noch schwerer wiegt, dass das Finale bereits nach sechs bis acht Spielstunden erreicht ist. Deutlich zu wenig Gameplay für's Geld.

CUBE
URTEIL
7.1

SEBASTIAN WEIDENBECK

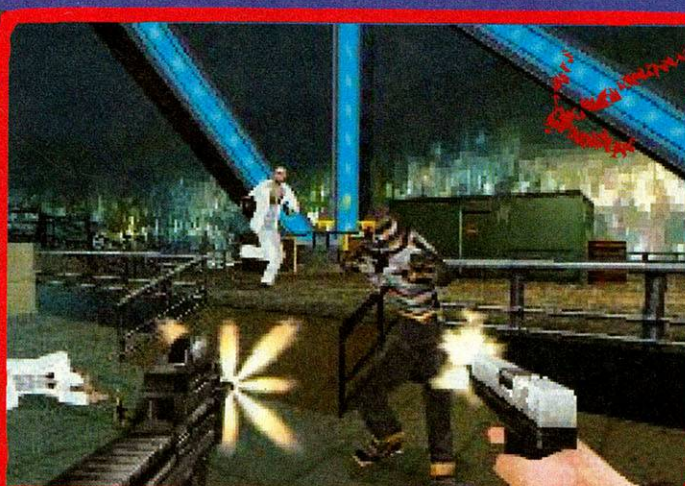


⬆ Mit zwei Waffen lehrst du den Bösewichten das Fürchten



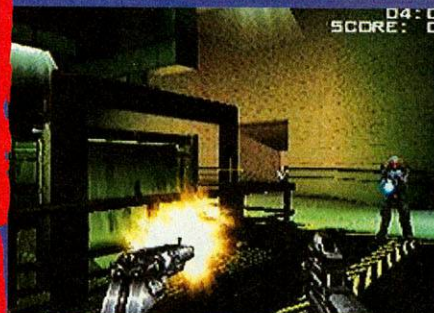
Unten die Infos

Auf dem Touchscreen wird gezielt, außerdem werden Sicherheitsschlösser geknackt, Waffen aufgehoben und nachgeladen. Anzeigen für Energie und Munition halten den Spieler auf dem Laufenden. Wenn die Steuerung per Zeigestift zu kompliziert ist, der kann das Fadenkreuz auch auf das Steuerkreuz legen.



Oben hagelt es Blei

Hier wird aus allen Rohren geballert. Mit Maschinengewehren, Pistolen, Granaten, Raketenwerfern und Hightech-Lasern verhackstückt der Spieler die Killer-Armeen von Dr. No und Goldfinger. Die Grafik gehört zum Besten, was der DS zurzeit zu bieten hat.



⬆ Codes knacken, Bösewichte umnieten – Action pur



Ist der Einzelspieler-Modus beendet, kannst du mit bis zu drei Freunden im so genannten Versus-Mode dein eigenes Agentenspektakel starten. Zwei Spieler können dann Computerterminals hacken, die beiden anderen diese verteidigen. Ballern, schleichen, Hinterhalte legen, alles zu viert. Entsprechend viele Module vorausgesetzt.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

CUBE

INFO

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: GAMELOFT

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: ERHÄLTICH

16

CUBE
STAR
GAME

Schleichen, spionieren, lautlos töten: jetzt auch unterwegs

WENN FIESE Terroristen eine geheime, mathematische Formel entwenden, mit der sich jedes Computersystem auf der Welt hacken lässt, ist Gefahr im Verzug. Flugzeuge fallen vom Himmel, Börsen brechen zusammen und Regierungen gehen Pleite. Klar, dass bei dieser Bedrohung der beste Agent zum Einsatz kommt, um die gefährliche Formel wieder zu beschaffen und die Übeltäter auszuschalten. Die Rede ist natürlich vom Meister des Mordens und Schleichens: Sam Fisher. In seinem ersten 3D-Handheld-Abenteuer kämpft sich der Topagent durch insgesamt acht Missionen. Alles ist fast genauso wie beim Cube-Pendant, mit einer kleinen Ausnahme: Ein Level gibt's exklusiv nur auf dem DS. Sehr fein!

Dunkle Straßenschluchten, videoüberwachte Regierungsgebäude und düstere Höhlenverstecke sind die Orte der Handlung. Natürlich kann die Grafik mit dem Cube nicht mithalten, aber auf dem DS haben wir bisher selten eine schönere Optik

gesehen. Lampen erhellen Räume und Gänge, Kisten und Unrat zieren die Umgebung. Dadurch gibt's natürlich wie immer genug schattige Nischen, in denen sich Sam Fisher verstecken kann, um im richtigen Moment zuzuschlagen. Eine kleine Anzeige informiert den Spieler beim Schleichen, wie sichtbar er für andere ist, so dass sich die meisten Gegner mit etwas Vorsicht aus dem Verborgenen ausschalten lassen. Aber selbst bei Feuergefechten kann Sam Fisher sich hervorragend behaupten. Ob mit der Five-Seven Pistole oder seinem treuen SC-20K Sturmgewehr: Wenn Sam losballert, dann fallen die Bösewichte wie die Fliegen.

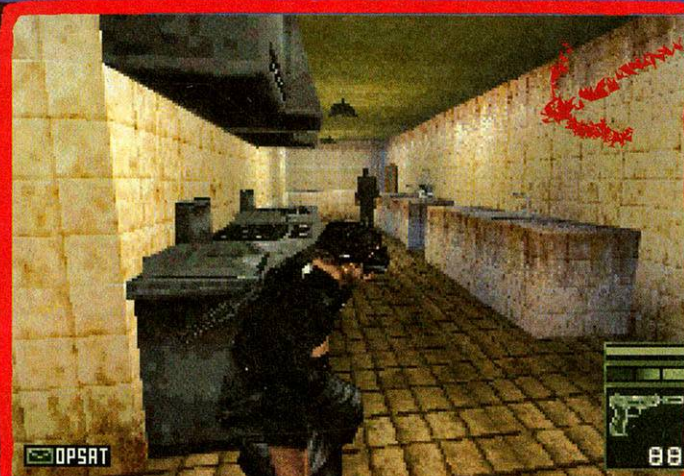
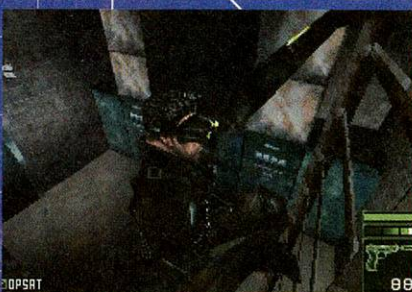
Nur das Zielen per Touchscreen will erst mal gelernt sein. Andere Funktionen wie das Umschalten auf Nacht- oder Infrarot-Sicht lassen sich einfach mit den Daumen ausführen, aber zum Zielen muss aufgrund der Genauigkeit dann doch der Zeigefinger bemüht werden. Das nervt etwas.

Ansonsten ist die Steuerung lobenswert. Sams unzählige Fähigkeiten – wie klettern, kriechen, hangeln, schleichen – sind spätestens nach dem Agenten-Training kein Problem mehr. Und auch brachiale Attacken, mit denen er Feinden das Genick bricht oder sie mit dem Kampfmesser ausschaltet, gehen leicht von der Hand. Wer das Spiel einmal beendet und so die Welt erneut vor drohendem Chaos bewahrt hat, der wird mit einem besonderen Schmankerl belohnt. Dem Kooperations- und Versus-Mode. Ob zu zweit Gegner umnieten und lautlose Infiltrationsaufträge meistern oder sich lieber zu viert über den Haufen schießen – beide Modi machen richtig Spaß. Ein guter Einstand für Sam auf dem DS. Wer Agentenaction für unterwegs sucht, der schleicht hier genau richtig.

CUBE
URTEIL
8.5

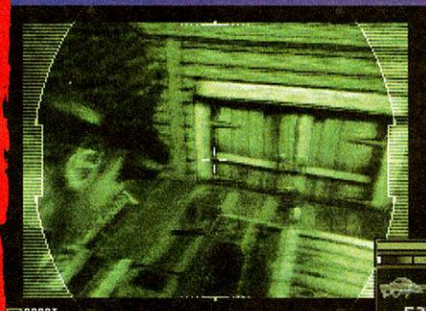
SEBASTIAN WEIDENBECK

Der Mörder kommt aus dem Hinterhalt



Oben gibt's die Action

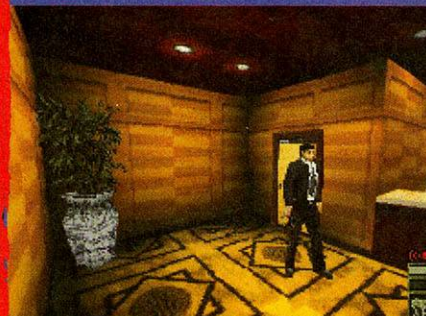
Hier klettert Sam über Kisten, Rohre empor, schleicht an Wänden entlang, pirscht sich an Feinde heran, ballert auf böse Terroristen und kriecht durch dunkle Gänge. Sieht fein aus und sorgt für nette Agentenaction für unterwegs. Genial gesetzte Lichteffekte wie auf dem Cube sucht man allerdings vergeblich.



Als Nachtschattengewächs hat Sam immer alle notwendigen Visiere griffbereit

Unten wird gesteuert

Die Kamera frei bewegen, zwischen Nacht- und Infrarot-Sicht wechseln, Schlösser knacken oder Feinde ausschalten: Das alles geht per Touchscreen leicht von der Hand. Nur das Zielen erfordert ein wenig Übung und bremsiert anfangs die Action etwas aus.



CUBE

ADVANCE



GROSSE TITEL IM KLEINEN FORMAT

Du glaubst der Game Boy Advance ist tot? Weit gefehlt! Trotz Sommerflaute haben wir wieder einen schönen Paken Spielesoftware für den GBA zusammengetragen.

CUBE

INFO

PUBLISHER: ZOO DIGITAL
HERSTELLER: MIDWAY
GENRE: SHOOTER
SPIELER: 1
ERSCHEINT: 5. AUGUST 05

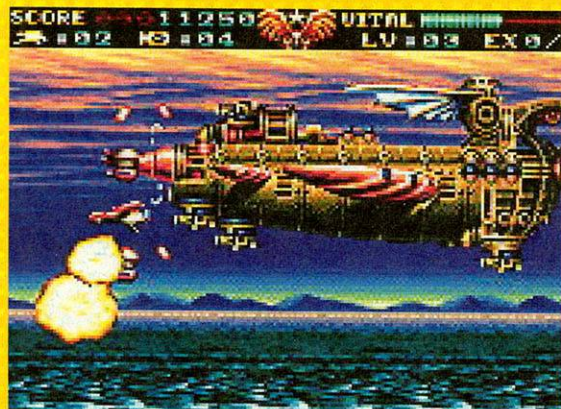


STEEL EMPIRE

LANG, LANG ist's her, da versuchte »Steel Empire« sein Glück schon einmal auf einer Konsole – und zwar auf Segas Mega Drive. Jetzt starten die Raum-Schlachtschiffe des klassischen 2D-Shooters erneut durch. In ellenlangen Levels ballert sich der Spieler durch Schwadronen von Gegnern, die wild um sich feuern. Klingt wie gehabt, macht aber richtig Laune, wenn man das Shooter-Genre mag. Mit bombastischen Superwaffen alles in Fetzen schießen, dem feindlichen Feuer ausweichen und riesige Bossgegner-Schlachten überstehen – da glüht

der Feuerknopf und Action pur ist angesagt. Die Grafik reißt zwar keine Bäume aus, ist aber nett gestaltet und erfüllt ihren Zweck. Der schnelle Soundtrack heizt dem Spieler zusätzlich ein und sorgt für die passende Stimmung. Schön und gut, doch wer mit Panik-Feuerwerken noch nie etwas anfangen konnte, der wird auch hier keinen Spaß haben. Wer aber schon immer klassisches Baller-Vergnügen bevorzugte, der kann hier getrost zugreifen und sich nach Herzenslust die Finger wund feuern.

CUBE
URTEIL
7.6



⬇ Durch Kampferfahrung die Panzerung und Waffen der Schiffe verbessern? Nette Idee!



⬆ Ballern bis die Rohre rauchen, so haben wir das gerne



⬆ Tierischer Jump'n'Run-Spaß mit Alex und Co? Fehlzanzeige!

⬇ Die eigentlich knuffigen Charaktere, sehen hier eher schlecht aus



CUBE

INFO

PUBLISHER: ACTIVISION
HERSTELLER: VICARIOUS
GENRE: JUMP'N'RUN
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH



MADAGASCAR

OH, WAS ist denn da passiert? Aus dem witzigen Gamecube-Titel ist, wie so oft, ein lausiges GBA-Spiel geworden. Löwe Alex, Marty das Zebra, Panikgiraffe Melman und Nilpferdame Gloria werden hier in einen Titel gezwängt, der den eigentlich genialen Charakteren nicht gerecht wird. Wo sind all die witzigen Minigames geblieben, die den Titel auf der großen Konsole so spaßig machen? Wahrscheinlich mussten sie dem lahmen Gameplay Platz machen. Das Gleiche gilt auch für einen Mehrspieler-Modus, der den Titel wenigstens etwas Tiefe verliehen hätte. Hüpfen, schleichen, poplige Rätsel knacken und durch die verschiedenen Charaktere wechseln – das hatten wir doch schon alles mal. Und vor allem in besserer Grafik. All die coolen Tierchen wirken einfach nur lieblos, den Charme des Filmes sucht man hier vergebens. Und aufgrund der ungenauen Steuerung fällt der Spieler oft in Abgründe und fängt an, Zebras und Löwen zu hassen. Nein, so funktioniert das nicht. Nur wer einen »Madagascars«-Schrein im Keller hat, kann mit diesem Spiel etwas anfangen. Alle anderen sollten einen weiten Bogen um den Titel machen.

CUBE
URTEIL
4.9

CUBE
INFO
 PUBLISHER: ZOO DIGITAL
 HERSTELLER: HUMAN SOFT
 INC.
 GENRE: FLIPPER
 SIMULATION
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: 12. AUG. 05

PAC-MAN PINBALL ADVANCE

DIE GELBE Fresskugel mit Übersall über den Flippertisch feuern, dabei Punkte einsammeln und Geister über Rampen hetzen? Klingt eigentlich richtig witzig, ist dank einer miserablen Umsetzung allerdings genau das Gegenteil. Erst einmal verhält sich die gelbe Flipperkugel nicht realistisch genug. Einmal tropft sie nur von Hindernissen ab, beim nächsten Mal dafür viel zu schnell. Wenn man sich dieses Physik-Debakel so betrachtet, möchte man meinen, die Entwickler haben noch nie in ihrem Leben einen echten Flipper gesehen. Zu allem Überfluss ist dann auch noch die Grafik schlecht und dunkel. Wie soll man bitte auf eine unberechenbare Kugel reagieren, wenn die Farben so verwischt und dunkel sind, dass man sie in

Bewegung kaum erkennt? Tja, wer hier also einen guten Flippertitel erwartet, der hat falsch gedacht. Wenigstens ist die Steuerung recht einfach. Mit A und dem linken Ausleger des Steuerkreuzes bewegt man die Flipper und katapultiert »Pac-Man« über den Tisch, alle anderen Knöpfe rütteln, um festhängende Kugeln zu befreien, oder sie vor einem drohenden Absturz zu bewahren. Wer gut zielt und trifft, der kann in einem Store die eingesammelten Punkte gegen Boni, etwa Extrabälle oder witzige Minigames – wie einen »Pac-Man«-Shooter oder das klassische »Pac-Man« – eintauschen. Wenn der Rest stimmen würde, hätte aus dieser Idee wirklich ein gutes Spiel werden können.

**CUBE
URTEIL
4.5**



⬆ Fiese Grafik und physikalische Kräfte wie auf dem Mars – schade um die schöne Idee



⬆ Die witzigen Bonusspiele sind der einzige Pluspunkt

DYNASTY WARRIORS ADVANCE

CUBE
INFO
 PUBLISHER: KOEI
 HERSTELLER: KOEI
 GENRE: ACTION
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: UNKLAR

SCHLACHTEN gegen riesige Heere, Scharmützel mit chinesischen Truppen des Mittelalters und Gegner so weit das Auge reicht – wie fängt man das typische »Dynasty Warriors«-Feeling auf dem kleinen Game Boy Advance ein? Ganz einfach, man stopft all die 3D-Action in ein 2D-Spiel. Und auch in der zweiten Dimension überzeugt der erste GBA-Titel der Reihe, die auf der Playstation auch eine ziemlich große Fangemeinde hat. Hübsch, übersichtlich und zweckmäßig. Der Spieler zieht in der mobilen Fassung über eine 2D-Landkarte, um sein Land zu verteidigen und neue Gebiete für seinen Clan zu erobern. Ist einer der Punkte vom Feind besetzt, geht's in den Kampfmodus. Hier stellt sich der Spieler alleine einem ganzen Heer von Feinden. Mit wilden Combos, zusammengewürfelt aus den A- und B-Knöpfen, drischt der Spieler dann auf die Gegner ein, bis er den Sieg davonträgt, oder einen Heldentod stirbt. Wer fleißig kloppt, der erhält Energie für Superangriffe, mit denen sich ganze Truppen mit einem Schlag vernichten lassen. Zusätzlich lassen sich während der Schlacht und auf der Weltkarte Bonus-Gegenstände, wie Tränke zur Verbesserung der Gesundheit und stärkere Waffen finden. Das sportet an, und das Schlachten-Getümmel macht Lust auf mehr. Allerdings sollte man gut Japanisch sprechen, denn hierzulande ist der Titel noch nicht zu haben.

**CUBE
URTEIL
6.8**



⬆ Knallharte Hau-drauf-Action in 2D



⬆ Ah, ja! Ein königreich für einen Übersetzer

CUBE
INFO
 PUBLISHER: ELECTRONIC
 ARTS
 HERSTELLER: ELECTRONIC
 ARTS
 GENRE: ACTION
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH

BATMAN BEGINS

WARUM WIRD Batman eigentlich auch der dunkle Ritter genannt? Ganz einfach, weil sich der gute Mann dank seiner düstern Kluft des Nachts hervorragend tarnen kann. Und das ist auch die Aufgabe des Spielers im GBA-Titel »Batman Begins«. Durch Häuserruinen schleichen, Lichter ausknipsen, Bösewichtern Angst einflößen, damit sie panisch werden und man sie ohne viel Gegenwehr verkloppen kann. Und das macht richtig Laune. Mit dem Umhang in ein Zimmer gleiten, dann mit Hilfe von Rauch- und Blendgranaten den Raum ausräuchern, die panischen Fieslinge niedergestreckt – Batman hat den Tag gerettet. Klar, das Ganze ist nicht immer so einfach, wie sich's jetzt

anhört. Einmal nicht aufgepasst, schon fallen die Schergen über den Fledermausmann her und wollen ihm an die Gurgel. Da helfen nur mächtige Tritte und harte Faustschläge. Schade nur, dass die Grafik nicht wirklich überzeugt. Zu ungenau und kantig, wenige Details und farblos, das hätte man bestimmt auch schöner hinbekommen können. Auch mit der Dunkelheit haben es die Designer etwas übertrieben, was den Titel oft ein wenig unübersichtlich macht. Leider fehlt obendrein ein Mehrspieler-Modus. Trotz der kleinen Mankos ein netter Titel, der zeigt, dass es auch gute Filmumsetzungen für den GBA gibt.

**CUBE
URTEIL
6.5**



⬆ Selbst die kleinen Fledermäuse lehren den Bösewichtern das Fürchten

⬆ Voll auf die Fressleiste – Batman kennt keine Gnade

Ein knuffiges Taschenmonster gleicht dem anderen. Schon die Editionen »Blattgrün« und »Feuerrot« waren nur Neuauflagen der beiden ersten Pokémon-Teile mit besserer Grafik und neuen Viechern. Und das neue »Pokémon XD« für den Cube sieht »Pokémon Colosseum« auch schon wieder ähnlich.



Knuffige Tierchen, die sich kloppen – so kennt man Pokémon



In der typischen Rollenspielsansicht geht's durch die Hoenn-Ebene

CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: GAME FREAK
GENRE: ROLLENSPIEL
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

POKÉMON EMERALD

Rubin + Saphir = Emerald



Bezugsquelle:
www.play-asia.com

HUNDERTE KNUFFIGE Wesen in einem Rollenspiel-Abenteuer einfangen, diese trainieren, bis sie mächtige Attacken wie Donnerschlag oder Geo-Wurf beherrschen, und dann gegen andere Poké-Trainer antreten, um zu sehen, wer der Beste ist – so funktionieren die Pokémon-Titel. »Pokémon Emerald« macht keine Ausnahme. Kein Wunder, denn hier handelt es sich nicht wirklich um einen neuen Titel, sondern um eine Neuauflage von »Pokémon Saphir« und »Pokémon Rubin« – allerdings in einem Modul.

Klingt erst mal recht öde und einfallslos, bietet aber vor allem eingefleischten Fans der Serie und Neueinsteigern ins Pokémon-Universum einige tolle Neuerungen. Allen voran natürlich, dass jetzt alle Pokémon aus »Saphir« und »Rubin« in einem Spiel gefangen werden können. Außerdem warten jede Menge neue Herausforderungen, so dass sich die gefangenen Viecher schneller hochleveln lassen. Denn während sich der Spieler in »Saphir« nur dem Team »Aqua« und in »Rubin« dem Team »Magma« stellen musste, tritt er hier gegen beide

Bösewicht-Vereine an. Aber das war noch nicht alles. Denn für die ultimative Pokémon-Action gibt es noch ein weiteres Highlight. Zusätzlich zum normalen Story-Mode, in dem der Spieler durch die Hoenn-Region wandert und in den verschiedenen Städten mächtige Arenen-Leiter herausfordert, gibt es da noch die so genannte »Battle Frontier«. Eine kleine Insel, auf der sich die mächtigsten Poké-Trainer aufhalten. Wer hier bestehen will, der muss schon richtig mächtige Biester haben und Stärken und Schwächen der Gegner genau einschätzen können. Eine neue Prüfung, die dem Spieler alles abverlangt? Ja, das gefällt.

Grafisch hat sich leider nicht viel verändert. Nur die Textfenster, welche die magere Story vorantreiben, sind aus »Blattgrün« und »Feuerrot« übernommen worden, und die Charaktere tragen andere Klamotten. Die Kämpfe, die Pokémon und die Umwelt sehen genauso aus wie in den Original-Teilen. Auch die Melodien haben sich nicht verändert.

Teilweise recht witzig und passend, anderorts einfach nur nervig. Ähnliches gilt für die Mehrspieler-Modi. Bei ihnen kann man entweder gegen einen Kumpel antreten (und sich gegen ihn und seine Pokémon behaupten) oder mit ihm Viecher tauschen. Das alles geht allerdings inzwischen per Wireless-Adapter. Leider wirken die Fights dabei etwas langsamer als im normalen Spielverlauf. Schade. Wer aber ein echter Fan ist, der sieht über diese kleinen Fehler hinweg und genießt einfach nur die tollen Neuerungen, die der Titel bietet. Und mal im Ernst: Wer außer Pokémon-Fans kauft schon einen Poké-Titel? Bis Oktober musst du noch warten, dann schafft »Pokémon Emerald« den Sprung nach Deutschland. Das Spiel wird dann »Pokémon Smaragd« heißen.

**CUBE
URTEIL
8.5**

SEBASTIAN WEIDENBECK

Wie immer stehen dem Spieler anfangs drei Pokémon zur Wahl



Männlein oder Weiblein? Die Wahl des Charakters liegt beim Spieler

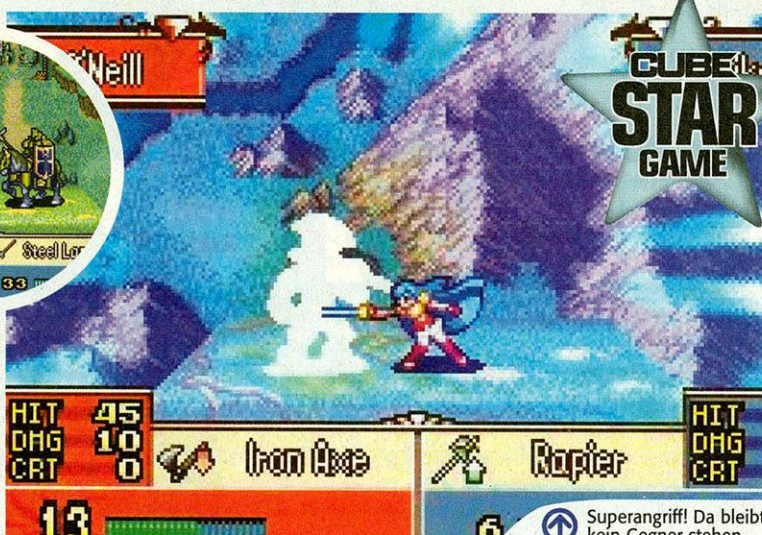


I was hoping that you would be nice, YER MA, and that we could be friends.

Die Story wird, wie schon im Vorgänger, durch Stand-Bilder der Charaktere in Anime-Optik und jede Menge Text vorangetrieben. Schade, einige animierte Zwischensequenzen hätten dem Strategie-Spektakel sicher nicht geschadet.



Heißer Kampf am Lava-See, da heißt es kühlen Kopf bewahren ...



Superangriff! Da bleibt kein Gegner stehen

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

GENRE: STRATEGIE

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: ERHÄLTICH



PLAYASIA.COM

Bezugsquelle
www.play-asia.com

Außerhalb des Kampfbildschirms geht es grafisch eher trist zu



Das Schloss betreten? Kein Problem

Schwerter schwingen, Magie beschwören, Köpfchen beweisen – Rundenstrategie für Profis

DA IST DOCH was faul im Lande Renais! Urplötzlich stürmt das befreundete Grado-Reich die Grenzen und erklärt dem alten Verbündeten den Krieg. Inmitten dieser chaotischen Zeit, in der eine Schlacht die andere jagt, müssen sich Ephraim und Eirika behaupten. Ein Kämpfer und eine Kämpferin, die gute Freunde sind. Doch wie das Schicksal es so will, werden sie während der Schlacht getrennt und müssen sich ab jetzt auf eigene Faust durchschlagen. Aber beide haben dasselbe Ziel: eine Armee um sich scharen und Rache am verräterischen Grado-Reich üben. Gesagt, getan: Willkommen zum neuen Runden-Strategie-Hammer für den Game Boy Advance.

Wer Köpfchen hat und gern mal die Klängen sprechen lässt, der kann auf zwanzig 2D-Karten unter Beweis stellen, dass an ihm ein General verloren gegangen ist. Zumindest, wenn er sich diesen Titel aus den USA importiert. Mit einer Truppe von bis zu zwölf Kriegeren heißt es, taktisch wichtige Stellungen zu halten, sich durch feindliche Linien zu schlagen, fiese Feldherren zu bezwingen

oder einfach nur ein ganzes Level von Feinden zu säubern. Dazu zieht der Spieler mit bewaffneten Soldaten, schwer gepanzerten Pegasusreitern oder den neuen, mächtigen Magie-Rittern Runde um Runde durch ein Auftragsgebiet, bis er auf einen Feind trifft. Dann geht's ab auf dem Kampfbildschirm. Jetzt einfach die Waffe auswählen, mit welcher der eigene Recke den Bösewicht angreifen soll, und schon geht's rund. Natürlich können hier auch Heiltränke verköstigt oder Spezialfähigkeiten eingesetzt werden. Wenn die Waffen in den kleinen Animationen aufeinander prallen oder mächtige Angriffszauber dem Gegner die Energie rauben, wird das Kampfgeschehen mit netten Transparenz- und Lichteffekten verschönert. Dazu liefert ein schneller Fanfaren-Soundtrack die passende Stimmung.

Sieht zwar fein aus, hört sich gut an, ist aber in Wirklichkeit keine tatsächliche Verbesserung im Vergleich zum Vorgänger. Damit kann man aber getrost leben, denn das Spielprinzip überzeugt nach wie vor. Mit jeder erfolgreichen Schlacht

werden die eigenen Truppen stärker, und die gesammelten Erfahrungspunkte investiert man in neue Zauber oder Waffen. Mit jedem neuen Auftrag enthüllt die Geschichte weitere Details über den Verrat und die Missgunst zwischen den beiden Völkern. Leider dauert das Strategie-Abenteuer für einen Genre-Profi nur knappe 20 Spielstunden. Einsteiger können die doppelte Zeit veranschlagen. Und ist die letzte Schlacht geschlagen, kommt der Mehrspieler-Modus zum Einsatz, bei dem bis zu vier Taktiker mit fünfköpfigen Heldentrupps gegeneinander antreten können. Eine spannende Herausforderung, bei der harte Schlachten sich oft über eine Stunde hinziehen, bis einer der Spieler einen kapitalen Fehler begeht und dann sofort von den Mitstreitern ausgelöscht wird. Einfach gut, einfach »Fire Emblem«. Schade, dass dieser Knaller den Weg zu uns erst im November findet.

CUBE
URTEIL
8.6

SEBASTIAN WEIDENBECK

QUO VADIS, NINTENDO?

Die Japaner sind auf einem Innovations-Kreuzzug. Doch wohin führt die Reise?

IM JAHR 2006 findet der lang ersehnte Umschwung statt. Das sagen nicht nur Politiker, sondern auch Nintendo. Mit einer gehörigen Portion Innovationswut versucht das Unternehmen seit Neuestem der Videospielbranche aus einer Stagnation zu helfen, in der man sich schon seit Jahren befindet. Denn dem Reich der Bits und Bytes gehen die Ideen aus. Fortsetzungen und Genre-Klone, die erfolgreiche Spielekonzepte kopieren, gibt's wie Sand am Meer, nach echten Innovationsperlen muss man jedoch mit der sprichwörtlichen Lupe suchen. Alles spielt sich wie ein fader Einheitsbrei, frei von Geschmack oder nötiger Würze. Und genau das reitet die Branche in den Tod – meint zumindest der Nintendo-Boss Satoru Iwata: »Wenn wir weiterhin auf ausgetretenen Pfaden wandeln, haben die Leute bald Videospiele satt.« Zocker sehnen sich nach neuen Konzepten und Erlebnissen, und genau die will Nintendo mit seinen neuen Geräten liefern. Innovation um jeden Preis heißt die Devise. Aber treffen die Japaner damit wirklich den Nerv der Zeit? Oder bugsiert sich das Unternehmen mit seiner riskanten Taktik endgültig ins wirtschaftliche Abseits? Genau dieser Frage wollen wir uns im heutigen Special genauer widmen.

NINTENDO DS GEGEN SONY PSP

Der DS ist das erste Gerät, das ganz im Zeichen der neuen Philosophie von Nintendo steht. Mit pfiffigen Features und bahnbrechenden Spielekonzepten soll sich der Handheld als innovative Größe im Markt etablieren und das Gamecube-GBA-Gespann um einen erfolgreichen dritten Mitstreiter erweitern. Konkurrenten, die dieser Übermacht trotzen können, sind rar. Neben Gametracs Gizmondo und dem N-Gage von Nokia zeigte sich besonders Sony mutig und erfolgreich genug und dringt mit der noblen PSP in den Handheld-Markt ein, der seit Jahren zum festen Nintendo-Territorium zählt. Sicher, nach außen hin verneinen beide Parteien jegliche Absichten, sich gegenseitig Käufer abzugraben. Man demonstriert friedliches Zusammenleben, verweist auf die unterschiedlichen Konzepte, die hinter den Maschinen stehen, oder betont das Abzielen auf völlig andere Konsumentengruppen. Dennoch bleibt ein Vergleich der Geräte nicht aus. Immerhin stehen sie demnächst Seite an Seite im selben Regal und buhlen um die geneigte Spielergunst. Doch welcher Maschine wird man den Vorzug geben?

Hat DS-Innovativität gegen PSP-Eleganz überhaupt Bestand?

GRAFIK:

Keine Frage: In Sachen 3D kann und wird der DS dem Sony-Boliden niemals das Wasser reichen. Dafür sind die ARM-Prozessoren von

Nintendos Handheld einfach nicht leistungsfähig genug. Die beiden »Ridge Racer«-Versionen machen die unterschiedlichen Performance-Fähigkeiten mehr als deutlich. Während die PSP-Version mit scharfer PS2-Optik verwöhnt, wirkt das gleichnamige DS-Pendant wie ein auffrisiertes N64-Game. Zwischen beiden Handhelds liegt technisch gesehen eine ganze Generation.

SOUND:

Beide Geräte liefern ähnlich kernigen Stereo-Sound. Absoluter Gleichstand.

LAUFZEIT:

Eindeutiger Punktevorteil für den DS. Gegen satte zehn Stunden Akkuleistung kommen die Stromreserven der PSP einfach nicht an.

PORTABILITÄT:

Beide Geräte wirken sehr handlich und haben in einer Jackeninnentasche gut Platz.

MULTIMEDIA:

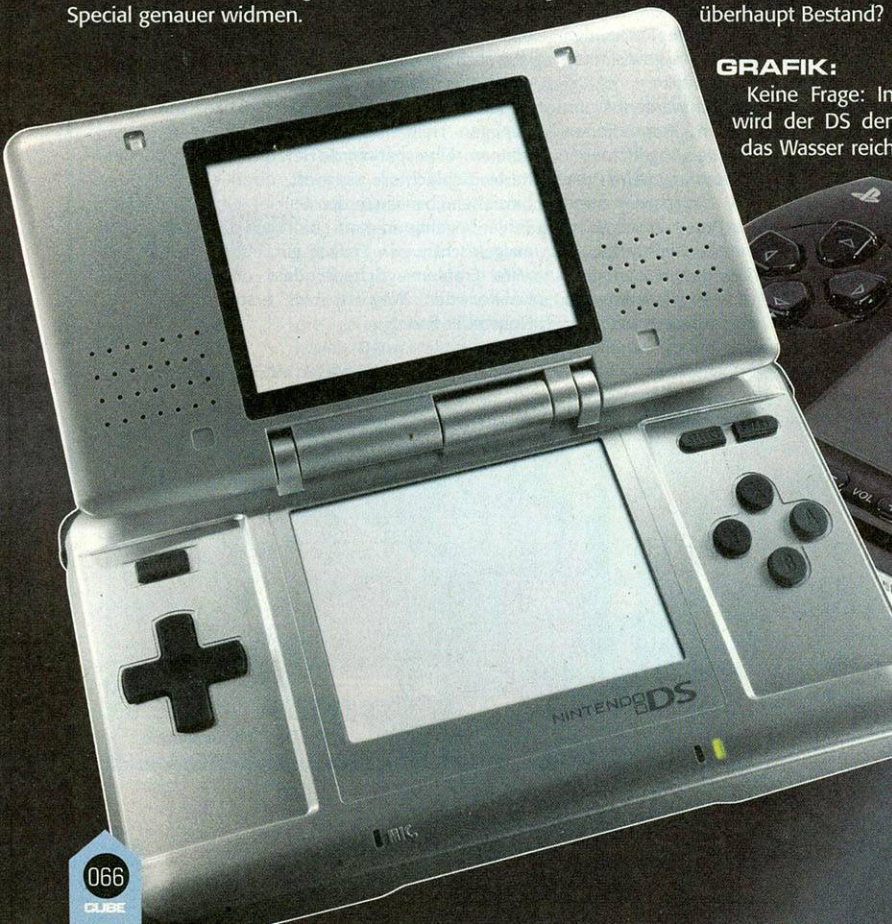
Sonys PSP ist von Haus aus multimedialfähig und spielt anstandslos MP3-Dateien sowie Filmdaten ab. Nintendo will dem nun Paroli bieten und sorgt mit dem Hardware-Zusatz »Play-Yan« beim DS für ähnliche Features.

PREIS:

Der Dumping-Preis von 149 Euro macht den Nintendo DS für eine riesige Käuferschaft interessant. Die PSP hingegen soll fast doppelt so teuer sein und konzentriert sich damit hauptsächlich auf Hardcore-Zocker und Grafik-Ästheten, die für mehr Hardware-Leistung auch dementsprechend tiefer in die Tasche greifen.

HANDHELD-VERGLEICH

KATEGORIE	DS	PSP
GRAFIK	0	1
SOUND	1	1
LAUFZEIT	1	0
PORTABILITÄT	1	1
MULTIMEDIA	0	1
PREIS	1	0
INNOVATION	1	0
SOFTWARE	1	0
W-LAN	1	1
ÄSTHETIK	0	1
GESAMT	7	6





⬆ Auf dem DS wirkt »Ridge Racer« bedeutend körniger als auf der PSP

INNOVATION:

Mit Touchscreen, Mikrofon und Pictochat zieht der DS der Sony-Konkurrenz locker davon und ermöglicht Spielerlebnisse, an die niemand auch nur zu träumen gewagt hätte.

»INNOVATION UM JEDEN PREIS HEISST DIE DEVISE. ABER TREFFEN DIE JAPANER DAMIT WIRKLICH DEN NERV DER ZEIT?«

Die PSP hingegen setzt mit Hardware-Power und Nobel-Optik auf ein Erfolgsrezept, mit dem Sony schon Mitte der Neunziger die Spitze des Heimkonsolen-Marktes erklommen hat. Technisch brillant, aber nichts Neues.

SOFTWARE:

Die berühmten Killer-Applikationen, die den Besitz einer Konsole so unverzichtbar machen, lassen auf beiden Plattformen noch etwas auf sich warten. Die Abwärtskompatibilität zum GBA erlaubt dem DS jedoch Zugriff auf unzählige Spiele. Und das schon zum Verkaufsstart.

W-LAN:

Auf beiden Geräten funktioniert die Funkverbindung problemlos und zuverlässig.

ÄSTHETIK:

Hier muss man Sonys PSP eindeutig den Vorzug geben. Das schicke Design macht den Handheld zu einem absoluten Hingucker.

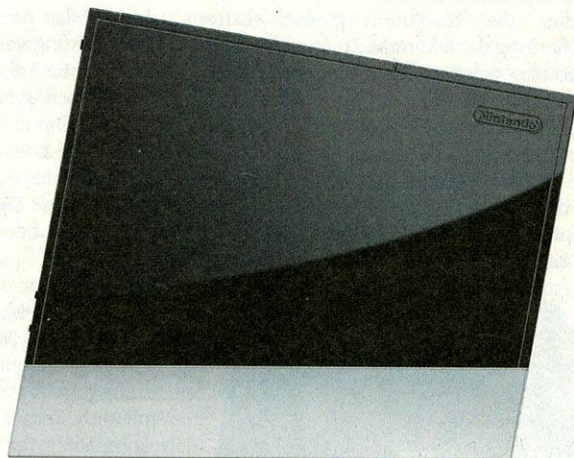
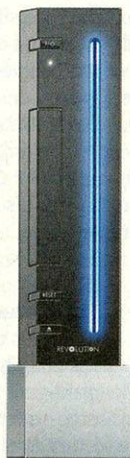
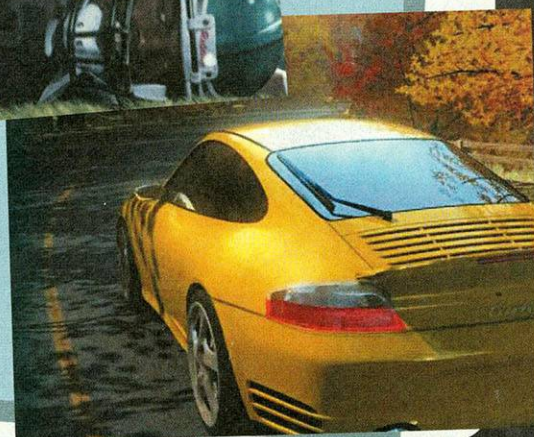
Allein nach Punkten hat der DS damit leicht die Nase vorn. Ob sich dieser Vorsprung jedoch über all die Jahre halten lässt, hängt allein von Nintendo ab. Denn ohne Software-Support und Spielideen, welche die einzigartigen Features des DS unter Beweis stellen, muss sich das Maschinchen allein auf seine Hardware-Power verlassen. Und die stinkt im Vergleich zur PSP einfach ab. Sonys Edel-Handheld ist technisch deutlich überlebensfähiger und mit beeindruckenden Leistungsfeatures auch für die kommenden Jahre bestens gerüstet. Möglich, dass sich Nintendo dessen bewusst war und von Anfang an jede Konkurrenzabsicht gegen Sonys

Erwarten erstaunlich gut, denn in Nintendos Handheld-Sektor zeichnet sich seit längerem ein Trend ab, der sich mit dem GBA-Nachfolger durchaus fortsetzen könnte: Die Geräte sind mit der Leistungsfähigkeit vorausgegangener Heimkonsolen ausgestattet. Der GBA entsprach dem glorreichen SNES, der DS liefert N64-Niveau und der GBA2? Tja, der müsste nach dieser Rechnung mit Gamecube-ähnlicher Technik ausgestattet sein. Unrealistisch? Ganz und gar nicht, denn bis eine solche Teufelsmaschine auf dem Markt erscheint, vergehen noch locker ein bis eineinhalb Jahre, und dann ist derartige Hardware-Power auf einem Handheld durchaus mach- und vor allem bezahlbar. Viel besser noch: Die winzigen Cube-Discs ließen sich auch problemlos für ein portables System nutzen und würden einen Handheld so zum ersten Mal zu einer Heimkonsole kompatibel machen. Damit stünde dem GBA2 zur Veröffentlichung die gesamte Gamecube-Bibliothek zur Verfügung, und GBA2-Titel würden problemlos auf dem heimischen Cube laufen. Ein unbestreitbarer Vorteil, der Drittherstellern das qualvolle

KRISTALLKUGEL Ein Blick in die Zukunft

Erst kürzlich veröffentlichten Microsoft und EA Bildmaterial, um die Leistungsfähigkeit der neuen Konsolen zu demonstrieren. Die dargestellten Resultate sind äußerst beeindruckend und überzeugen mit noch nie da gewesenem Detailreichtum. Kein Wunder: Die hohe Texturauflösung und das erweiterte Multi-Pass-Rendering, mit dem sich gleich mehrere Effekte auf einem Objekt realisieren lassen, hauchen den Szenen mehr Leben denn je ein.

⬆ Umwerfend: Bei so viel Optik-Bombast gehen selbst harte Männer in die Knie



⬆ Spielerumfragen zufolge gilt das Design der Revolution als das gelungenste von allen. Aber werden die inneren Werte genauso bestechen?

IM GESPRÄCH MIT ... HIROYUKI KOBAYASHI UND ATSUSHI INABA

POSITION: PRODUZENT VON »RESIDENT EVIL 4«
UND »KILLER 7« PRÄSIDENT
FIRMA: CAPCOM/CLOVER STUDIOS

CUBE: Auf welche Technologie freuen Sie sich im Moment ganz besonders?

HIROYUKI KOBAYASHI: Die iPods sind in Japan gerade sehr gefragt.

ATSUSHI INABA: Neben dem DS und der PSP interessiere ich mich für ein Stück Technologie, zu dem ich zum gegenwärtigen Zeitpunkt keine Aussagen machen darf. Es hat jedoch nichts mit Videospielen zu tun.



CUBE: Was für einen Audio-Standard versprechen Sie sich von der kommenden Konsolen-Generation?

HK: Ich habe bei mir zu Hause ein 5.1-System stehen. Das ist für meine Ansprüche völlig ausreichend. Mehr braucht es nicht.

AI: Ich finde, dass die nächste Konsolen-Generation die aktuellste Audio-Technologie nutzen sollte, ohne jedoch Konsumenten auszugrenzen, die über herkömmliche Sound-Setups verfügen.

CUBE: Kürzlich veröffentlichte Grafikstudien gaben Fans und Fachpresse einen guten Einblick in die optische Leistung, die uns die neuen Konsolen liefern könnten. Denken Sie, dass sich in Sachen Grafik noch derart viel verbessern lässt?

HK: Man wird gewiss einen Unterschied bemerken, in etwa so wie es zwischen PSone und PS2 der Fall war. Spiele werden geringfügig besser aussehen.

AI: Sicherlich wird man von der neuen Generation bessere Qualität erwarten können. Auf eine drastische Evolution wird man jedoch vergeblich warten, dafür ist die Technologie zu weit fortgeschritten. Realistische Optik ist nicht besonders neu, daher wird sich die Aufmerksamkeit der Spieler auf andere Aspekte verlagern.

CUBE: Eure Kontroll-Methoden sind ja bei den Next-Generation-Maschinen immer wieder groß im Gespräch. Erst kürzlich machte das Gerücht die Runde, Nintendos Revolution würde auf herkömmliche Buttons vollkommen verzichten. Wie stellen Sie sich Spielcontroller in der nächsten Generation vor?



HK: Ein verstellbarer Controller, der sich individuell an die Hand des Spielers anpasst, wäre in meinen Augen eine tolle Sache.

AI: Er sollte jedoch so einfach wie möglich gehalten sein. Es gibt nichts Schlimmeres als einen Controller, der mit einem Wust von Funktionen jeglichen Anflug von Kreativität erstickt. Daher bin ich persönlich für die Touchscreen-Technologie. Dieses neuartige Verfahren ist einfach zu handhaben und birgt wirklich großartiges Potenzial.



Die PSP erschlägt mit PS2-Power im Taschenformat

Einarbeiten in neue Technologien erspart, und Nintendos Aussage unterstreicht, man wolle den Gamecube selbst nach dem Release der Revolution-Konsole langfristig mit Software versorgen. Plötzlich macht alles Sinn!

»WO IST SIE ABER DANN, DIE MASCHINE, DIE DER PSP DAS WASSER REICHT UND NINTENDOS MONOPOL-STELLUNG IM HANDHELD-SEKTOR SICHERSTELLT?«

REVOLUTION

Nintendos Next-Generation-Konsole Revolution gilt als eigentliches Herzstück der Innovationskampagne. Über technische Details hat der Hersteller den Mantel des Schweigens gebreitet. Und das aus gutem Grund. Denn Potenzial zum Richtungswechsel hat die zu erwartende Konsole auf jeden Fall:

GRAFIK:

Bislang war für Pessimisten die Grafik-Leistung der kommenden neuen Konsole der eigentliche Knackpunkt. Iwatas Behauptung, man würde sich in der Spielindustrie viel zu sehr auf Grafik-Bombast verlassen, schürte bei manchen den Irrglauben, dass die Revolution grafisch extrem schwachbrüstig daherkommt. Zu oft geisterte das Gerücht des schwachbrüstigen »Hollywood«-Chips durch die Medien, der nur knapp dreimal leistungsfähiger sei als die Gamecube-GPU. Völliger Humbug. Liebe Leute, wir reden hier von einem Grafikprozessor aus dem Hause ATI, einem der renommiertesten Firmen für virtuelle Edel-Optik. Mit Konkurrenten wie Nvidia im Genick kann es sich das Unternehmen überhaupt



Der PS2-Controller ist bis heute hochgelobt



Auf dem DS wirkt »Ridge Racer« bedeutend körniger als auf der PSP

nicht leisten, einen viertklassigen Grafik-Chip auf den Markt zu bringen. Unter einer derartigen Leistungskrücke wäre ATIs Ruf als High-Tech-Schmiede sofort ruiniert. Also Schluss mit Pessimismus! Der »Hollywood«-Chip wird state-

of-the-art-Technologie liefern. Nach Expertenmeinungen wird er mit der aufgetriebenen X800-GPU der Xbox 360 auf annähernd gleichem Level liegen. Und das scheint auch uns sehr wahrscheinlich.

SPEICHERMEDIUM:

Schon seit Urzeiten legt Nintendo großen Wert auf Datenträger, die Software-Piraterie erfolgreich trotzen. Und mit der Revolution-Konsole wird sich diese Tradition nicht ändern. Während sich die PS3 auf Blu-Ray-Technologie stützt und Microsoft die Xbox 360 weiterhin mit DVDs füttert, setzt Nintendo auf ein heimeigenes Datenformat, das lange nicht so leicht zu knacken ist wie das der Konkurrenz. Über Zugriffszeiten und Fassungsvermögen verlor Iwata auf der diesjährigen E3-Präsentation kein Wort, Experten tippen jedoch auf ein Medium jenseits der 10-GB-Grenze. Damit liegt der Revolution-Datenträger genau zwischen dem Xbox-360-Standard, der mit dem Dual-Layer-9-Verfahren maximal 7 GB fasst, und Sonys Blu-Ray-Technik, die bis zu 23 Gigabyte auf einem Silberling verkraftet.

SOUND:

Für die Revolution wäre der Schritt zum High-End-Standard Dolby Digital 7.1 durchaus denkbar. Die Frage ist nur, ob so ein Luxus nötig ist. Erfahrungsgemäß verfügt die Mehrzahl von Spielern nämlich immer noch über Stereo- oder Monokompatible Fernsehgeräte, die das Audio-Signal in eine herkömmliche Stereosumme zusammenmischen und so kaum hörbare Verbesserungen liefern. Die aktuellen Standards reichen für

Gaming-Ansprüche vollkommen aus. Microsoft hat das schon erkannt und behält für die Xbox 360 das erfolgreiche Dolby-Digital-System bei. Ein weiser Entschluss, der Produktionskosten wie auch Einführungspreis auf einem bezahlbaren Niveau hält.

ONLINE-FÄHIGKEITEN:

Die renitente Verweigerung eines Online-Konzeptes hat Nintendo in den letzten Jahren gehörig Ärger eingebracht und das Unternehmen eine stattliche Anzahl von Fans gekostet. Ein Fehler, den man sich nicht noch einmal erlauben darf. Und so verwundert es auch nicht, dass Satoru Iwata die neue Konsole als hundertprozentig onlinefähig anpreist. Damit nicht genug: Die Konsole verfügt nicht nur über Wireless-LAN-Technologie, sondern erlaubt auch den Online-Zugriff auf eine gigantische Spielebibliothek, in der mehr als 20 Jahre Nintendo-Historie zum Download bereitsteht. Für Millionen retrosüchtiger Zocker ist das ein definitives Kaufargument, das die Stückzahlen der Revolution mächtig ankurbeln könnte.

CONTROLLER:

Dieser Punkt ist schon im Vorfeld heiß diskutiert worden. Den proklamierten Paradigmen-Wechsel, den die Revolution-Konsole auslösen soll, bezogen die meisten Fachmagazine auf innovative Controller-Möglichkeiten, für die Nintendo schon seit Kindertagen berühmt ist. Egal, ob Schultertasten beim SNES oder das Steuerkreuz der Game&Watch-Telespiele – die Japaner stellen die Spielwelt mit ihren piffigen Verbesserungen regelmäßig auf den Kopf. Sie haben aber auch gelernt, ihre Visionen vor der aufmerksamen Konkurrenz zu schützen. Viel zu oft hat man dem Unternehmen bahnbrechende Ideen geraubt. Man denke nur an die Erfindung der Rumble-Pak-Technologie, die sich Sony stibitz hat, um sie in ihren Controllern als Dual Shock zu verwenden. Oder den Analog-Controller, den sich Sega auf einer N64-Präsentation abgeschaut hat und zusammen mit dem Saturn-Titel »Nights« als eigenes, welterstes 3D-Control-Pad anpries. Aus solchen Negativerfahrungen hat Nintendo gelernt. Man will sich seine neuen Ideen nicht noch einmal stehlen lassen. Und so verwundert es auch nicht, dass auf der diesjährigen »E3« vom legendären Controller rein gar nichts zu sehen war. Nada. Niente. Diese unglaubliche Heimlichtuerei lässt auf etwas wahrhaft Revolutionäres hoffen. Und diejenigen Software-Teams, denen man die ersten Controller-Prototypen präsentiert hat, teilen diese Ansicht zu hundert Prozent. Egal ob Shigeru Miyamoto, Niji Yaka aus dem Sonic Team oder die führenden Köpfe aus den Konami-Büros. Sämtliche Spielhersteller waren von den neuen Möglichkeiten fasziniert und haben bereitwillig ihren Software-Support zugesichert. Sega ist dabei, EA, Konami, Ubisoft genauso, und selbst Square Enix schluckten bei so viel Innovation ihren Ärger über den langjährigen Zwist mit Nintendo herunter und verpflichteten sich zum Revolution-Support. Wann genau der 08/15-Laie den Controller zu Gesicht bekommt, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch unklar. Informierte Quellen tippen jedoch auf eine Vorstellung im Spätherbst. Genau dann, wenn Sony und Microsoft



↑ Titel wie »Nintendogs« wären ohne die einzigartigen DS-Fähigkeiten gar nicht möglich

schon längst mit der Herstellung ihrer eigenen Konsolen begonnen haben, und keine Chance mehr besteht, Revolution-Features in die PS3- oder Xbox-360-Architektur zu integrieren.

Das ist alles, was Nintendo im Moment zu seinen Wunderkindern preisgeben will. Aber es genügt, um sich die Bedeutung der neuen Innovations-Prämisse vor Augen zu führen. Bis Ende 2006 dürften alle drei Geräte in den Läden stehen, um die Welt des Videospiele mit ihren Ideen für immer zu verändern. Die neuen Konzepte bergen durchaus Potenzial zum oft proklamierten Richtungswechsel. Und dass der gewünscht wird, belegen die aktuellen Verkaufszahlen des DS. Vier Millionen verkaufte Einheiten sind bereits über die Ladentheken gewandert, und wenn Titel wie »Metroid Prime: Hunters« erst einmal erhältlich sind, geht die Revolution erst richtig los.

Zugegeben, Nintendos Taktik ist riskant und könnte bei unglücklichen Firmen-Entscheidungen und mangelndem Software-Angebot ganz böse nach hinten losgehen. Sollte das Unternehmen seine Philosophie jedoch vernünftig vermarkten und auch Spielehersteller dafür begeistern, katapultiert sich das Unternehmen in Windeseile an die Spitze der Branche. Die Zeit ist reif für einen Wechsel. Möge die Macht mit Nintendo sein ...

MATTHIAS
LAUSMANN

IM GESPRÄCH MIT ...

VALERIO FAGGIONI

POSITION: GAMING MANAGER – EUROPA
FIRMA: DOLBY LABORATORIES

CUBE: Welche neuen Sound-Technologien können wir 2006 in unseren Heimgeräten erwarten?

VALERIO FAGGIONI:

Wir bei Dolby arbeiten schon seit Jahren an neuen Technologien, die vor allem in der Spielwelt für Furore gesorgt haben. Die Systeme Dolby Digital 5.1 und Dolby Pro Logic 2 haben sich in der Branche schon lange als fester Standard durchgesetzt und mit ihren Audio-Eigenschaften wesentlich zu einem realistischeren Spielerlebnis beigetragen. Darauf wollen wir aufbauen und neue Technologien wie »Dolby Headphones«, »Dolby Digital Live« oder »Dolby Pro Logic 2x« in der Branche etablieren.

CUBE: Wäre es denkbar, dass von diesen Technologien auch Teile in die Hardware der nächsten Konsolengeneration wandern?

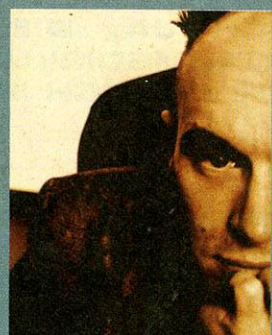
VF: Das kann sogar sehr gut möglich sein. Wir lassen uns da aber im Moment ungern in die Karten sehen. Das müssen Sie verstehen.

CUBE: Ist es einfach, eine »Full Surround«-Engine in ein Spiel zu integrieren?

VF: Relativ einfach. Nach etwa einem Arbeitstag steht ein Großteil der Engine. Vor allem die Xbox ist in dieser Hinsicht relativ pflegeleicht: Der Dolby Digital-Encoder ist ja als Hardware-Einheit ins Motherboard integriert.

CUBE: Welche Audio-Eigenschaften müsste Ihre Traum-Konsole besitzen?

VF: Dolby Digital/PL2x 7.1 Surround wäre schon eine tolle Sache. Am besten mit einer 1400 Watt starken Anlage, damit auch der Nachbarshund mitbekommt, wenn ich auf Monsterjagd gehe.



CUBE

FEEDBACK

AUSGABE AUG./SEPT. 05

ACH JA, DIE SCHÖNE SOMMERZEIT. HEISSE TEMPERATUREN, HITZIGE FORUMSDISKUSSSIONEN UND EIN LESERBRIEFONKEL, DER BEI ALL DEN BRIEFEN ORDENTLICH INS SCHWITZEN KOMMT. ICH LIEBE DEN AUGUST!

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@cube-magazin.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. 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

FREMDGEHER

➔ Ihr kriegt ja jeden Tag mehr oder weniger gute Leserbriefe rein, aber woher wisst ihr, dass die auch nur an euch gerichtet sind? Was, wenn euch jemand schreibt und seinen Leserbrief noch an zehn andere Zeitschriften schickt? Besteht denn nicht die Gefahr, dass mal zwei bis drei Zeitschriften den selben Leserbrief zur selben Zeit drucken?

JENNY-JINYA

CUBE: Die Gefahr besteht. Deiner zum Beispiel, den könntest du unverändert an zehn andere Zeitschriften senden. Aber wenn uns ein Leser ab und zu mal »un-treu« wird und seine Werke gleichzeitig woanders hinschickt, was sollen wir tun? Und weshalb sollten wir das verhindern wollen? Wenn jemand was zu sagen hat, darf er/sie das gerne auch anderen sagen.



SNCHNITT!

➔ Ich bin leicht angegriffen wegen der wegzensierten Zusatzspiele bei »Resident Evil 4«. Mit 35 Jahren werde ich doch wohl alt genug sein, um zu entscheiden, was ich sehen und spielen will! Ich habe das erst aus eurem Magazin erfahren. Wer hat das zensiert? Vater Staat? Hätte ich das vorher gewusst, hätte ich mir das Spiel im Ausland geholt. Unerhört, wie der deutsche Erwachsene in seiner Mündigkeit beschnitten wird.

CHARLY AUS H.

CUBE: Papa Staat hat nun mal was dagegen, wenn in einem Spiel das Abschlagen von Menschen mit Punkten belohnt wird. Deswegen hat sich Hersteller Capcom vorsichtshalber gleich selbst auf die Finger geklopft, bevor das der Staatsanwalt tut. Tröste dich, das wichtigste Feature von »Resident Evil 4« ist uns zum Glück ja erhalten geblieben: Ashleys Luder-Outfit.

DROGENRAUSCH?

➔ Hallo du! Warum gibst du auf Leserbriefe und SMS keine anständige Antwort? Bitte beantworte wenigstens diese normal. Und nicht so, als ob du auf Drogen oder am Kiffen wärst!

JAN JAUSLIN

CUBE: Ich hätte jetzt so eine fantastische Antwort auf Lager. Aber die

HOME-PAGE DES MONATS

➔ Hi Cube Team.
Wollte mal fragen, ob ihr unser cooles Forum abdruckt. Es handelt von »Zelda«, Nintendo und anderen Konsolen. Zurzeit haben wir nicht viele User. Darum erhoffen wir uns, dass ihr die Seite abdruckt und so ein bisschen Werbung für uns macht.
www.zeldaonline.de
Ciao, euer treue Cube-Magazin-Käufer
COOL-P

CUBE: Klar doch, wir helfen wo wir können. Und hier können wir.



würde sich lesen, als wäre ich gerade beim Saufen. Und das wäre dir bestimmt auch wieder nicht recht.

VERFUCHST NOCH MAL!

Hallo Cube Magazin!
Ich muss sagen, ich bin mehr als enttäuscht von der vorletzten Ausgabe eures Hefts! Hab selten so viel inhaltsloses Blabla gelesen. Das Feature zu »StarFox Assault« hat ja richtig wehgetan! Nicht nur, dass 90 Prozent des Textes aus Lücken füllendem Blabla besteht, das bisschen Information zum Spiel ist zudem schlicht und ergreifend falsch! Von wegen, das Star-Wolf-Team sei gefährlicher als je zuvor ... Kein Wort zum mageren Umfang. Ihr habt es noch nicht mal fertig gebracht, die Namen der Teammitglieder richtig zu schreiben. Damit helft ihr keinem Leser beim Kauf!

Beim Update zur deutschen »Resident Evil 4«-Version sieht's auch nicht besser aus. Die Minigames fehlen? Sagt mal, habt ihr das Game überhaupt gespielt?

MATTHIAS BÜHLMANN

CUBE: Selbstverständlich haben wir's gespielt. Wie sieht's denn mit dir aus? Lass dir versichert sein: Der deutschen Version fehlen die Bonusgames genauso wie eine

KOMBINIERE: GEIL

Gute Zeiten für Super-Agenten. In Zusammenarbeit mit dem Cube Magazin verlost Ubisoft ein Bundle mit Detektiv-Gimmicks, auf das selbst Columbo und die 3??? neidisch wären.

Unter all den Einsendungen hat uns das Schnüffler-Trio Plessow-Hartl-Reichel am meisten überzeugt. Herzlichen Glückwunsch!

»Äh, hat hier jemand nen Geburtstagskuchen-Anschneider bestellt?«

SMS-ECHE

➔ MCLURRY IST ABGRUNDTIEF BÖSE. HELFT MIR, IHN ZU BESIEGEN.
CUBE: Trink ihn einfach *g*

➔ WIE VIEL GIGA-FLOPS SIND EIN TERA-FLOP?
CUBE: 1000.

➔ IHR SEID ECHT SPITZE! ICH FREU MICH AUF JEDE AUSGABE WIE EIN SCHNITZEL. TUT MIR EINEN GEFALLEN UND MACHT WEITER SO!
MAX

CUBE: Wie freut sich ein Schnitzel? Wir bitten um Aufklärung.

➔ WERDEN NOCH NEUE GBA-SPIELE PRODUZIERT ODER SIND DIE SPIELE, DIE JETZT RAUSKOMMEN, »DER LETZTE REST«?
CUBE: Mach dir keine Sorgen. Schon wegen des kommenden Game Boy Micro werden noch lange Zeit GBA-Titel veröffentlicht werden.

➔ ICH CHECK NACH DER E3 ÜBERHAUPT NICHTS MEHR. WAS IST DENN JETZT SO

REVOLUTIONÄR AN DER NEUEN REVOLUTION-KONSOLE?

CUBE: Im Moment sind wir da genauso klug wie du. Lehn dich zurück und warte es ab. Es wird was Großes.

➔ RESI MAL WIEDER. ICH KRIEG LORD SADDLER EINFACH NICHT RAPUTT. WIE MACH ICH DEM KERL ENDLICH DEN GARAUS? HELFT MIR!
CUBE: Schon mal ein Auge auf ihn geworfen? Schon mal ins Auge des Sturms geschossen? Hinweis verstanden?

ordentliche Übersetzung. Und zu unserem angeblich inhaltslosen »StarFox«-Artikel verweise ich auf den dazu gehörigen Wertungskasten, der uns bei »Spieldauer« doch glatt die Worte »Nach vier bis fünf Abenden hat man alles gesehen« entgegenflüstert.

BAUCHPINSELEI

➔ Liebes Cube-Team, als ich eure letzte Ausgabe gelesen habe, musste ich etwas unternehmen, um euch mal ausführlich zu loben. Ich kenne kein anderes Videospiel-Magazin, das so witzige und geistreiche Reportagen bringt. Gerade die »Monotonen Stereotypen« von Matthias Lausmann brachten mich wieder mehrmals zum Schmunzeln. Und ganz nebenbei: Mich haben die explodierenden Tonnen im Mittelalter auch schon verwundert. Dann noch eine letzte Anmerkung: Die Beantwortung der Feedback-Einreichungen ist perfekt. Endlich einmal ein Magazin, das wüste Beschimpfungen von den Lesern nicht einfach schluckt, sondern durchaus fantasievoll kontert. Ich wünsche euch auf jeden Fall alles Liebe,
KATHARINA ZEPPEAUER

CUBE: Ok, Regel Nummer eins: Niemals Redakteure loben. Wir sind mit jeglicher Form von Anerkennung gänzlich unvertraut und reagieren sehr verwirrt auf alles, was nicht Kritik beinhaltet. Trotz allem können wir uns eine Freudenträne nicht verkneifen. Daher ein ganz verschämtes »Danke«.

KNASTBRUDER

➔ Sehr geehrte Redaktion! Da ich in Haft bin, habe ich keine Chance, Ihnen eine E-Mail zu schreiben. Daher der Brief mit der Bitte, ob Sie mir schriftlich helfen könnten. Folgendes: Sie schreiben in Ihrer aktuellen Ausgabe, dass »Resident Evil 4« eine USK-Freigabe hätte bekommen können. Ich habe mir die deutsche Version bestellt, bekomme sie aber leider nicht ausgehändigt, weil bei uns Spiele nur bis 16 Jahre erlaubt sind. Gibt es eine Möglichkeit, schriftlich eine Bestätigung zu bekommen, dass die USK auch eine Einstufung für 16-Jährige hätte vornehmen können? Haben Sie eine Adresse und notfalls die Telefon-

nummer von der USK, die Sie mir schicken könnten?

Gruß,
BURKHARD WERNER, HANNOVER

CUBE: Oh, Post aus dem Knast. Das hatten wir auch noch nicht. Anders als im Fall Cool-P können wir dir aber leider nicht helfen. Denn wenn die USK erst einmal ein Urteil gefällt hat, dann bleibt es dabei. Soll heißen: »Resident Evil 4« ist und bleibt ab 18 Jahren freigegeben. Zumindest hast du jetzt noch was, auf das du dich freuen kannst, wenn du wieder in Freiheit bist.

NACHWUCHS-ÄFFCHEN

➔ Hallo Leute! Zunächst mal mein Glückwunsch: Eine so pampig vorgetragene falsche Antwort wie in der letzten Ausgabe ist mir bisher noch nicht begegnet. Respekt! Jetzt mal die richtige Antwort auf die Frage zu »SM64DS«: Wie bekomme ich Luigi tatsächlich? Also, 1.: Besiege als Mario den großen Bu-Huu im Hinterhof vom Schloss. 2.: Gehe in den Level »Big Boos Haus«, in den du mit dem Item kommst, das der große Bu-Huu hinterlässt. 3.: Gehe in den ersten Stock der Villa und dort in den Raum, der unten rechts auf der Karte ist (eine der beiden Bibliotheken). 4.: Springe hier auf die Holzkiste. 5.: Samle die Power-Blume aus dem ?-Kasten, und schweb nach oben und dann nach hinten. Dort findest du eine geheime Tür. Gehe hindurch und springe in das Luigi-Bild, das du dort findest. Besiege am Ende dieses Levels den großen Bu-Huu, der erscheint, wenn du dich eine Weile direkt vor den großen Spiegel im letzten Raum nach dem Labyrinth stellst, und du erhältst den Schlüssel für Luigi, mit dem du den Raum neben Marios Raum aufschließen kannst. Aber macht euch keinen Kopp drum. Mist passiert.
THOMAS DIEHL

CUBE: Das ist wahr, Thomas. Auch wenn die Affen nach wie vor darauf beharren, Recht zu haben. Vergiss die Primaten. Wir überreichen dir hiermit die Auszeichnung des »Tipps und Tricks«-Äffchen ehrenhalber. Herzlichen Glückwunsch!

FOREN-GEFECHTE

➔ In den letzten Wochen wurde im heimischen Cube-Forum so heiß diskutiert, wie schon lange nicht mehr. Zahlreiche Fans mäkeln am Erscheinungsrhythmus des Cube-Magazins und fordern wieder einen einmonatigen Zyklus. Doch womit sollten wir die Seiten füllen? Ihr habt die Antworten. Angeblich.

Ich hätte gerne wieder eine monatliche Erscheinungsweise! Die Konkurrenz schafft's ja auch, jeden Monat das Heft mit irgendwelchem Mist zu füllen, das müsst ihr doch auch mindestens hinbekommen, wenn nicht noch besser!!!
GAME3FREAK

Mit was willst du denn monatlich die 84 Seiten füllen? Mit 5 Tests, die auf je 8 Seiten aufgeblasen sind?
EVIL

Versucht monatlich zu erscheinen, sonst haltet ihr euch nicht mehr lange!!! Die Wahrscheinlichkeit, dass sich ein nur alle zwei Monate erscheinendes Magazin auf dem Markt langfristig gegen die Konkurrenz hält, stuft ich bei knapp 10 Prozent ein.
^CHINO^

Knapp 90 Prozent unserer Leser besitzen einen Gamecube. Hätten wir jetzt plötzlich ein Cube-Magazin, in dem monatlich nur drei Tests drin sind, dafür aber seitenweise Handheld-Games, springt unsere Hauptkäuflerschaft ab. Nämlich die Cube-Besitzer. Das würde uns das Genick brechen.

MATTHIAS, CUBE-REDAKTION

Ich denke, dass man gut 80 Seiten in einem Monat füllen könnte, ohne den GBA/DS-Teil zu erweitern. Ihr könntet mehrere und vor allem größere Reportagen einbauen. So etwas ist oft interessanter als fünf Tests zusammen! Den Leserbriefteil könntet ihr auf vier Seiten ausweiten, ich finde es eigentlich immer interessant, was die Leser so denken.

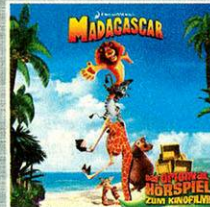
FRIK

LEINWANDSTARS ZU GEWINNEN!

1. PREIS:

NAGELNEUE GAMECUBE-KONSOLE MIT »FANTASTIC FOUR«- UND »MADAGASCAR«-PAKET

Zwei Filme machen uns momentan richtig Spaß: die tierische Cartoon-Klamotte »Madagascar« und das tempo-reiche Superhelden-Spektakel »Fantastic Four«. Mit den dazu passenden Spielen sorgt Activision für spitzenmäßige Unterhaltung in den eigenen vier Wänden. Jetzt hast du die Chance etwas abzugreifen, was sonst niemand hat – nämlich eine neue Gamecube-Konsole, komplett mit zwei genialen Fanpaketen. Das »Madagascar«-Set besteht aus A2-Poster, T-Shirt und Hörspiel, das »Fantastic Four«-Paket aus Stressball, Banie und Soundtrack. Ein Muss für Fans der schrägen vier Viecher, die in dem tollen Moviegame »Madagascar« einen urkomischen Ausbruch aus dem Zoo von New York hinlegen. Und natürlich auch für alle Comic-Freunde, die in »Fantastic Four« in die Rolle der vier Marvel-Superhelden (Mr. Fantastic, das Ding, die Unsichtbare und die menschlichen Fackel) schlüpfen und den fiesen Victor von Doom in seine Schranken weisen wollen.



2.-5. PREIS: JE EIN FANPAKET »MADAGASCAR« UND »FANTASTIC FOUR«



JETZ GLEICH AUSFÜLLEN UND GEWINNEN!

AUSFÜLLEN, ABSENDEN, TEILNEHMEN – GEWINNEN?

CUBE

CUBE AUGUST/SEPTEMBER '05

WETTBEWERB

FOLGENDE SYSTEME	habe ich	interessieren mich
1. Gamecube	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐
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:

4. 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 /Leinwandstars-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.



Teilnahmeschluss ist der 4. Oktober 2005. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost. Mitarbeiter von Activision, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bitte vergiss deine Adresse nicht. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite, beziehungsweise des Teilnahme-Kupons einsenden.

Abbildung Cube-Konsole vorläufig. Design kann variieren

JETZT ABONNIEREN!

Das darfst du nicht verpassen: Wenn du jetzt einen neuen Abonnenten wirbst, 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 **04. Oktober 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!

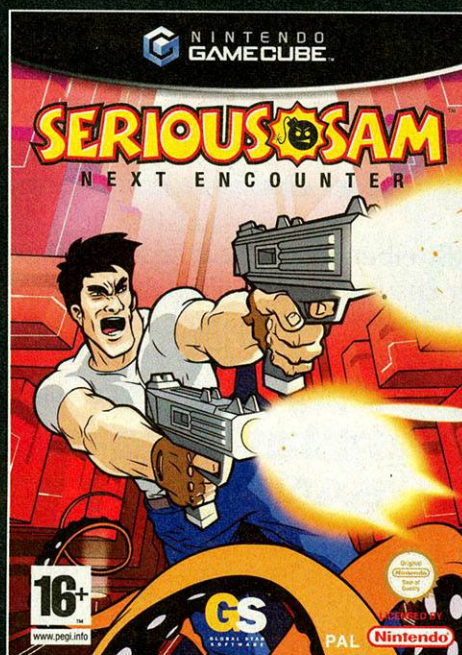
Porto und Versandkosten sind im Abo-Preis bereits enthalten!

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 wirbst.



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

CUBE AUGUST/SEPTEMBER

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

Ich hätte gerne ☐ Serious Sam

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.

☐ 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)

AUSGABE AUG/SEPT 05

SPECIAL

FREISCHALTEN

Schnelles Nachladen

PASSWORT EFFEKT

BELOHNUNG FREISCHALTEN

8-Bit Cheat	»Screw Loose«
Berseker-Splitter	den »The Hooded Man« besiegen
Große Köpfe	das Outbreak-Hotel zerlegen
Cascaden-Cheat	Bronze oder höher bei
	»Zone Control« erreichen
Fette Charaktere	Bronze oder höher bei
	»Communing will kill you« erreichen
Flare Gun	»Scotland The Brave« besiegen
Flare Gun x2	»Scotland The Brave« besiegen
Human Gun-Soundeffekte	Bronze oder höher beim
	»Cat's out of the Bag« erreichen
Alte Filme-Cheat	»I like dead People« absolvieren
Paintball-Cheat	Gold bei »Absolutely Potty« erreichen
Drehende Köpfe-Cheat	»Brain Drain« besiegen
Zeitlupen-Tod	Bronze oder höher beim
	»Rockets 101« erreichen
Kleine Köpfe-Cheat	Bronze oder höher beim
	»A Pox of Mox« erreichen
Wirbelnde Köpfe	Bronze oder höher beim
	»Dehead the Undead« erreichen



ANOTHER CODE: DOPPELTE ERINNERUNG

Die Rätselnüsse dieses DS-Action-Abenteuers sind mitunter schwer zu knacken, doch mit diesen Lösungen kann man Ashley hilfreich unter die Arme greifen.

Kapitel 2

In der Villa kann man zwar alle Buchstaben-Sternzeichen-Bücher einkassieren, doch wie muss man die Bücher im Schrank sortieren? Hier helfen die beiden Söhne des alten Edwards weiter, denn die heißen wie das Lösungswort: »HENRYTHOMAS«. Jetzt kann man alles fotografieren und auf dem Klavier die Sternzeichen-Melodie – die sich aus dem Namenscode ergibt – abspielen und schon ist man im dritten Kapitel gelandet.

Kapitel 3

Sobald man den Trommelengel eingesammelt und auf der Spieluhr eingesetzt hat, sollte eigentlich eine Melodie ertönen. Falls nicht, dann wäre es an der Zeit, den Schlüssel zum Aufziehen zu suchen. Also, flugs ins Zimmer von Thomas und die schwarze Tafel auf dem Tisch untersuchen. Bei genauer Betrachtung werden die sinnlosen Symbole auf den beiden Bildschirmen des DS abgebildet. Jetzt wird der DS so weit zusammengeklappt, bis sich die Bilder ineinander spiegeln und man ein »F« und eine »3« erkennt. Folglich wird das riesige Bücherregal im Bereich »F« in der dritten Reihe durchsucht, hier findet man in einem Buch den gesuchten Gegenstand.

Kapitel 4

Sobald die Tante befreit ist, fehlt nur noch die Zahlenkombination für das Schloss der Tür am Ende des Korridors. Fotografiert erst mal das Bild am anderen Ende des Korridors mit den seltsamen schwarzen Streifen. Jetzt geht ihr zurück in das Zimmer, in dem ihr eure Tante gefunden habt. Auf einer Kiste steht ein verstaubtes Bild, das man durch Blasen ins Mikrophon entfernen kann. Auch dieses



Hier war also ein Wegweiser...

Bild wird fotografiert, um die Schnappschüsse im Menü übereinander legen zu können. Nun dreht man das Bild so lange, bis die seltsamen schwarzen Linien die Zahlenkombination »2369« ergeben.

Kapitel 5

Da das Zoetrop ohne Rolle ist, funktioniert es auch nicht. Also geht man zurück ins Atelier und untersucht den Kasten, aus dem man zuvor den Hammer geholt hat. Nachdem die Rolle eingelegt ist, wirft man es mit dem Stift an und kann beobachten, wie ein Vogel von Ast zu Ast fliegt. Diese Reihenfolge sollte man sich merken, denn am Wandbild müssen nun die Äste in der gleichen Abfolge angeknipst werden. Sobald man den Schalter gedrückt hat, geht es weiter.

Die weiße und rote »Another«-Karte findet ihr im ersten Raum des Labors, in dem der Computer und die Aktenschränke stehen. Die rote Karte ist im Rücken des Teddys im Regal, die weiße in einem Geheimfach unter dem Familienfoto auf dem Schreibtisch. Einfach eure Mutter genauer betrachten und schon gehört die Karte euch. Lest die Karten mit dem DS ein und notiert euch die Codes »ASH853LEY« und »SAY919OKO«. Die Codes müssen am Terminal im nächsten Raum in dieser Reihenfolge eingegeben werden, schon ist der Weg frei.

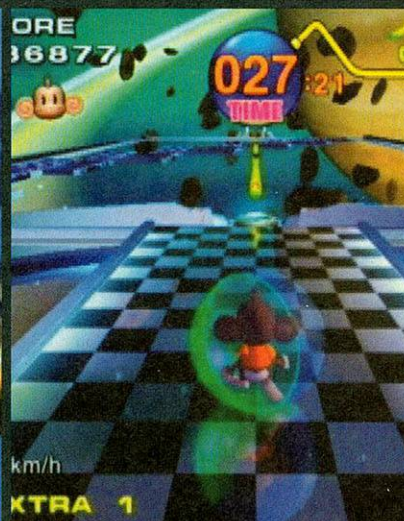
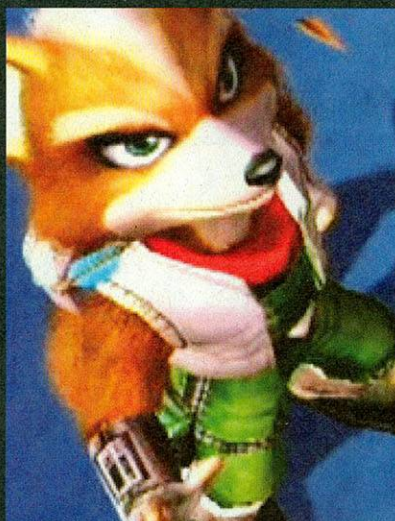
Finale

Nach dem Abspann sollte man etwas warten und dann die Geburtstagskerzen ausblasen. Nun darf man einen Spielstand mit einem Stern anlegen und das Spiel nochmals durchzocken. Als Belohnung kann man sich dann nämlich ein alternatives Ende ansehen.



DER AFFE WIRD'S SCHON RICHTEN

Die heißen Sommertage sind schön und gut, aber wer ein dickes Fell trägt, ist bei diesen Temperaturen ein armer Hund ... äh ... Affe. Daher bleiben wir besser im Schatten unserer Kunstpalme und beantworten eure Leseranfragen. Wir sind einfach zu gut für diese Welt ...



FÜCHSLEIN, ZEIG MIR DIE SONNE ...

Hallo Leute!

Ich brauche euren fachmännischen Rat bei »Star Fox Adventures: Dinosaur Planet«. Ich schwirre beim Ocean Force Point nahe von Cape Claw herum. Slippy erzählt mir zwar in einer Tour, dass ich die drei Schalter aktivieren muss, doch die sind schon lange grün. Trotzdem geht's nicht weiter. Was muss ich noch alles tun?

PS: Ich habe schon öfter bemerkt, dass ihr so gemein zu euren Lesern seid. Könnt ihr das bitte lassen?

KARL R. AUS M.

Des Rätsels Lösung ...

liegt darin, das grüne Etwas auf der Spitze der Säulen zu zerstören. Allerdings muss man warten, bis die Flammen grün werden, sonst aktiviert sich das Warp-Pad nicht. War doch ganz einfach, oder? Und wegen so einer lächerlichen Frage verpölpelst du eine teure Briefmarke?

MIT HARTZ 4 ZU DIR!

Hallo ihr Betrüger!

Ich glaube, ich habe einen neuen Cheat für »Super Monkey Ball« entdeckt. Er klappt im Affen-Rennen ebenso wie im »Race«- und im »Time Trail«-Modus. Man drückt L, R, Oben am C-Stick, B, A, X, Y. Dazu braucht man zwar sehr viele Finger, aber dafür hat man das Rennen auch sofort gewonnen. Außerdem muss man das Spiel nicht mal pausieren, sondern kann damit schnell und einfach die Siege einfahren. Coole Sache, was?

TOBI VIA MAIL

Des Rätsels Lösung ...

hast du selber geliefert! Mach nur weiter so und wir sind bald arbeitslos. Und dann ziehen wir bei DIR ein!

RESIDENT EVIL 4

Hallo,

ich habe einen Tipp, um mehr Geld in »Resident Evil 4« abzugreifen. Bevor man das Monster im See angreift, sollte man speichern, danach kann man vier Fische im Wasser erschießen. Die holt man an Bord und speichert erneut. Nun wählt man »Erneut versuchen« im Optionsmenü und siehe da: Es sind neue Fische im See! Erneut geht man auf Fischfang, erneut zieht man die Beute an Bord, erneut wiederholt man den Vorgang. Das kann man tun, bis die Heldentasche voll ist, danach darf man alles beim Händler verschachern. Anschließend kann man das ganze Spiel von vorne beginnen und so jede Menge Kröten machen.

THOMAS SCHWARZ AUS N.

Des Rätsels Lösung ...

Gut gemacht! Wenn du uns jetzt noch sagen kannst, wie man im wirklichen Leben jede Menge Kröten machen kann, werden wir dir auf ewig dankbar sein.

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.

Killer 7

**KOMPLETT-
LÖSUNG**

Selten so ein seltsames Schlachtfest gesehen. Wir haben Harman und seine Killer durch das komplette Gemetzel begleitet. Hier der Bericht.

DER ANFANG

Nach dem Tutorial kommt man zu einer Sicherheitskamera. Hier wechselt man zu Dan Smith und redet mit Iwaru. Jetzt kann man in Harmans Zimmer speichern. Man redet erneut mit Iwaru, um Hinweise über das Spiel zu erhalten. Hier sollte man auf alle Fälle die Combat-Infos und Spezial-Attacken studieren. Nun wieder nach draußen, um den Parkplatz im ersten Stock zu besuchen. Hier greift man das Nest an, um einige Stein-Eier zu erhalten, die auf den Helden zurollen. Sobald man das Nest zerstört hat, sollte man mit Travis reden und die »Soul Shell« beim Auto aufklauben.

Nun ab in den dritten Stock und durch die Bücherei in die Wäschekammer. Der Trockner lässt sich abschalten und enthält den Feuer-Ring.

Jetzt wechselt man die Identität zu Coyote Smith und nutzt den Dietrich, um die Türe am Ende des Ganges zu öffnen. Durch diese Abkürzung gelangt man schnell zu Raum 212. Hier muss man die Klimaanlage lahm legen und im Pausen-Modus den Feuer-Ring anlegen. Das Kerzenrätsel löst man, indem man die Kerzen in aufsteigender Zahlenfolge entzündet. Nun kommt man an den Schrank und kann die »Form« mitnehmen.

Im Pausenzimmer im dritten Stock aktiviert man die Löschanlage, um die Toiletten zu füllen und abzuziehen. Damit fällt im Wäschezimmer eine weitere »Form« aus der Wand. In der Bücherei wird nun das Kontrollpult aktiviert, mit der »Form« öffnet sich hier ein Durchgang in den vierten Stock. Das Graffiti an der Wand kann man als Kaede am besten entziffern, denn sie enthalten das Word »NO«. Im anderen Raum trifft man auf Iwaru, der einem rät, Kaedes Todes-Schauer zu benutzen, um die Sperre zu durchbrechen. Als Lohn der Mühe gibt es dahinter eine weitere »Soul Shell«.

An der Türe zum fünften Stock gibt man das Word »NO« ein, um das Rätsel zu lösen. Im Tausch gegen die beiden »Soul Shells« lässt einen der Torwächter passieren. Dahinter lauert der erste Boss-Gegner, der ziemlich flott ist. Aber gerade die Beine sind sein schwacher Punkt, daher sollte man diese zuerst angreifen. Nachdem der Boss abgetreten ist, kann man mit dem Lift ins nächste Stockwerk und zum nächsten Gefecht düsen.

ANGEL

Hier sollte man als Harman Angels Flügel unter Feuer nehmen. In einer kleinen Sequenz kann man ihre vier Gesichter auf dem Rücken sehen, die man ebenfalls beschießen muss. Wenn ihre Hände zu glühen beginnen, greift sie in Kürze mit einem Feuerball ab. Sobald sie das tut, umrundet man sie und fällt ihr in den Rücken. Kaede mit dem praktischen Zoom ist am besten dafür geeignet. Im nächsten Raum trifft man erneut auf Angel, diesmal erscheint in regelmäßigen Abständen Kun Lan. Sobald er erscheint, sollte man auf ihn schießen. Das wiederholt man, bis er aufgibt und man den Level geschafft hat.

SONNENAUFGANG

In Harmans Zimmer wählt man den Fernseher an und sieht eine Zwischensequenz. Danach verlässt man das Zimmer und geht durch das Tor. Hier wechselt man zu Mask de Smith, um den Fels vor der Türe zu zerstören. Im Restaurant geht man rechts in den Warteraum, aber man sollte mindestens eine Phiole Blut bei sich haben. Als Coyote kann man den großen Sprung wagen, um auf das Dach zu gelangen und in das Zimmer am anderen Ende. Hier spricht man mit dem Geist und erhält den Wasser-Ring. Damit geht's zurück zum Ausgang und ins nächste

Gebäude. Eine Treppe höher liegt das Gästezimmer. Die Vase dort füllt man nun mit Wasser, und die Kirschblüte auf dem Bild erblüht. Als Dank erhält man eine weitere »Form«.

Nun geht man die Treppe hinab in den Bereich mit den großen Statuen und durch die Halle. Mit der »Form« kann man die Türe öffnen, doch dahinter lodert ein heißes Feuer. Als Mask de Smith markiert man die Küche und kann so den Eingang frei räumen. Sobald das Feuer aus ist, kann man den Raum betreten, aber Vorsicht vor den Bomben-Köpfen. Hier hilft einem die »Feng Shui«-Karte auf den richtigen Weg. Dahinter wartet bereits das nächste Rätsel: Man muss in jedem Raum die richtige Türe schließen. Die Lösung:

Norden:

Schwarzer Krieger
(Schildkröten-Icon)

Osten:

Azurfarbener Drache

Süden:

Der rote Phönix

Westen:

Der weiße Tiger
Sobald die

Brücke herabgekommen ist, greift man sich die »Soul Shell« und geht ins Colosseum. Dort wartet bereits der Gegner Phantom Smile auf seine Abreibung. Eines seiner Körperteile ist ➔



größer als es sein sollte, und das sollte man nun unter Feuer nehmen. Nach dem Kampf kann man wieder in Harmans Zimmer speichern. Als Con Smith darf man sich nun auf einen weiteren Boss vorbereiten. Doch die Dame ist keine wirklich harte Nuss und gibt nach einigen direkten Treffern auf.

SONNENAUFANG 2. TEIL

Erneut geht's in Harmans Zimmer, danach durchquert man das Wohnzimmer, um nach draußen zu gelangen. Nach einem kurzen Filmchen findet man sich vor dem KAKU-Gebäude wieder. Hier untersucht man das Auto und liest den Brief, anschließend geht's über die Straße, bis man den Verkaufsautomaten findet. Man wählt das Getränk passend zu den Initialen am Auto: BTJ, CSC, WTS. Sobald der Gang frei ist, sucht man das Zimmer mit dem großen Poster an der Wand. Als Coyote kann man auch diese Türe öffnen und Zimmer 105 aufsuchen. Hier würfelt man so lange, bis man eine Doppel-Eins bekommt und erhält eine weitere »Soul Shell«.

Im zweiten Stock nimmt man den rechten Flur, um die Karten einzusacken. Man legt neun Karten ab und hat somit einen Royal Flush und eine weitere »Soul Shell«.

Im dritten Stock begegnet man einem Mutter-Monster, das unendlich viele Gegner auf den Helden wirft. Am besten rennte man einfach als Mask de Smith daran vorbei und biegt in den linken Gang ab. Hier untersucht man das Poster mit dem Pferderennen und merkt sich die Zahlen. Nun geht's in den anderen Gang, bis man auf das eigentliche Pferderennen trifft. Hier stellt man die Schindmären in der passenden Reihenfolge auf, wie auf dem Poster beschrieben: 1, 4, 3, 7, 6, 2 und 5. Nachdem die Pferde durchs Ziel gegangen sind, wandert eine weitere »Soul Shell« ins Heldengepäck. Als Coyote Smith wandert man nun ins Zimmer 301 und von dort auf den Dachboden, wo man eine weitere »Form« findet.

Im vierten Stock wird mal wieder gespeichert, danach kann man Kaede mit der Glotze wecken. Auf dem Gang untersucht man das Bambi-Poster und merkt sich das Muster der Blätter. Nun sucht man die Zimmertüre mit den Karten darauf und vergleicht die Karten mit dem Blatt-Muster. Somit erhält man die nächste »Soul Shell« und kann zu Kevin Smith wechseln. Als Unsichtbarer kann man die Laser passieren und sich für den nächsten Boss-Kampf rüsten.

Sobald Back Smile auftaucht, feuert man auf seinen linken Arm, um ihn in Drehung zu versetzen. Sobald man seinen Rücken sieht, kann man seine schwache Stelle zwischen den Schulterblättern anvisieren. Das Ganze wiederholt man, bis er aufgibt.

Nun darf man wieder speichern. Anschließend wechselt man zu Mask und nimmt den Lift. Hier ballert man auf die Wand, um den Sushi-Koch DePaul aufzuwecken. Der Koch ist gegen Kugeln immun, daher muss man einen bestimmten Punkt an der Decke beschießen, um sie einstürzen zu lassen. Im folgenden Film sieht man ein Brettspiel, und dort findet man schließlich auch den Ring des Windes.

Das Schalterpult wird auf den oberen Stock eingestellt, dann nimmt man den Lift nach oben zum nächsten Boss-Gegner. Als Kaede räumt man die Gegner vom Dach und aktiviert den Wind-Ring. Damit kann man nun die beiden Zombies erledigen: Dem rechten Gegner schießt man auf die Krawatte, und sobald er sie richten

will, nimmt man sein Gehirn ins Visier. Der linke Gegner haucht nach einem Kopfschuss ebenfalls sein untotes Leben aus.

TEXAS

In Harmans Zimmer sieht man eine neue Sequenz in der Glotze, anschließend geht's nach Almeyda City. Hier kommt wieder Coyote Smith zum Zuge, der die ankommenden Gegner ausradieren kann. Wird die Übermacht zu groß, sollte man zu Kaede wechseln und die Angreifer mit dem Zielfernrohr ausschalten. Wieder in Harmans Zimmer wird gespeichert, um anschließend die Tankstation aufzusuchen. Als Mask de Smith geht man zum Lastwagen und räumt ihn aus dem Weg. Am Gastank findet man den Ring der Ausdauer. Nun redet man mit Travis und liest das Passwort auf seinem T-Shirt. Im Norden findet man eine Brieftaube mit einer Nachricht, dann geht's weiter in die Vorstadt. In der Terry-Street 210 springt man als Coyote auf das Dach, springt ins Zimmer und füllt die Vase mit dem Wasserring. So erhält man eine weitere »Form«. Zurück aus der Vorstadt nimmt man Kurs auf das Sicherheitstor, wo man die Gegner mit Mask den Smith ausschalten kann. Mit dem Passwort »Hustle« öffnet man das Tor. Dahinter warten mehr Gegner auf Mask, die man erst ausschalten muss. In Harmans Zimmer wird nun erneut gespeichert, dann geht man in das Imbiss-Lokal und bedient den Spielzeug-Automaten. Hier muss man sich mit Almeyda-Münzen die komplette Serie ziehen, nur Nummer 7 und Nummer 12 bekommt man nicht. Am anderen Ende des Ladens kann man das Foto über das Haus 206 in der Terry-Street untersuchen. Dahin macht man sich nun auf den Weg, wobei Coyote praktisch für das Knacken der Schlösser ist. Sobald man das Dach der Nummer 206 erklommen hat, erkennt man mit Kaede die Figur im Blutfleck und erhält die Spielfigur Nummer 12. Am Ende sucht man wieder Harmans Zimmer auf, um zu speichern.

Die Gleise führen zur Drogerie, dort wartete man, bis die Musik ertönt. Jetzt sucht man im Inventar das Foto heraus und kommt damit ins Lager, um das Almeyda Nummer 7 abzugreifen. Hat man alle Figuren zusammen, kann man die Post betreten und findet sich nach einer Filmsequenz auf einem Bergpfad wieder. Am Tor muss man folgende Antworten benutzen:

- A1:** 3 Leute (3 People)
- A2:** 4
- A3:** Purple (Lila)
- A4:** Bronco
- A5:** Perfect City (Perfekte Stadt)
- A6:** This is the 6th Question (das ist die sechste Frage)
- A7:** Suit (Anzug)

Hinter dem Tor liegt ein Wohnwagen, wo man eine weitere Zwischensequenz geboten bekommt. In der Ambulanz trifft man schließlich auf Almeyda, den man sofort mit einigen wohl gezielten Schüsse auf seine Haare ausschaltet.

IM VERGNÜGUNGPARK

Erneut ist Harmans Zimmer der erste Anlaufpunkt, um zu speichern und sich weitere Filme anzusehen. Im Vergnügungspark sollte man zu Mask wechseln und die ersten Gegner erledigen. Im Kinosaal 1 öffnet man mit Coyote die Schatzkiste und kann sich so den Ring der





Zeit aneignen. Am Ende der Straße kommt das Schmuckstück auch gleich an einem Tisch zum Einsatz, so erhalten wir auch noch eine weitere »Form«. Am Ende der Straße nimmt man den anderen Weg und kann so den Strom im Park einschalten. Am Kino wird der Wind-Ring am Ballon aktiviert, um an eine »Soul Shell« zu kommen. Im Kinosaal 4 wird Masks Raketenwerfer an der Leinwand eingesetzt, dahinter kann man eine Kiste finden, die Mask in Texas-Mask verwandelt.

Vor dem Kino folgt man der Straße und zerstört die Barriere mit dem Granatwerfer. Dahinter wartet das Grusel-Anwesen und Iwarazu, mit dem man plaudern sollte. Im Anwesen sollte man nur die Türen öffnen, über denen das Lächeln direkt nach vorne zeigt. Sobald die »Es wird Interessant«-Musik ertönt, kann man mit Coyote den oberen Bereich erklimmen und eine weitere »Soul Shell« einstreichen. Nun folgt man der Straße bis zum Sofa, das einen direkt zurück in Harmans Zimmer befördert. Das nächste Ziel ist die Adventure-Plaza, hier besucht man als Mask das Freaky-Fun-Haus. Die niedrige Barriere kann man als Con Smith überwinden, danach kommt man in den Irrgarten. Ein Bereich der Mauer ist bereits angeschlagen, mit dem Granatwerfer kann man das Loch so vergrößern, um hindurchzuklettern. Dahinter wird man angegriffen, aber die Gegner sind nicht schwer zu überwinden. Das Maulwurf-Spiel löst man anschließend am schnellsten, indem man alles mit Mask in Stücke schießt. Über die brennende Brücke sollte man nur gehen, wenn man den Wind-Ring angelegt hat, denn als Kaede muss man nun alle Affen beschießen. Hinter der nächsten Türe lauert der kleine Keramik-Boss, den man nur besiegen kann, wenn man das Herz auf seiner Brust trifft. Mit einer neuen Kanone und einer weiteren »Soul Shell« kann man in Harmans Zimmer eine Speicherpause einlegen.

Jenseits des Tores wartet bereits der Mithril-Gegner, den man zuerst von seiner Rüstung befreien sollte. Nachdem man mit Travis geplaudert hat, kann man erneut speichern, um anschließend in der Park-Bucht gegen Akane anzutreten.

Sie ist schnell und nur unter dem Licht sichtbar. Am besten versucht man als Con so viele Geschosse wie möglich abzufeuern. Sobald sie mit dem Bus das Weite sucht, ist dieser Abschnitt ebenfalls geschafft.

ENTDECKUNGEN

Vor dem Haus bekommt man eine weitere Zwischensequenz geboten, anschließend hat man die Kontrolle über Garcian Smith. Im Blackburn-Anwesen durchquert man den Garten, bis man auf eine Statue trifft. Der sollte man schnellstens das Herz herausballern, was ➡

uns eine weitere »Soul Shell« einbringt. Der Korridor wird von Sicherheitsstrahlen bewacht und muss mit Kevin durchquert werden, um die Garage zu erreichen. Hier werden die Karten mit dem Kontrollpult angeordnet, um den Power-Ring anzugreifen. Im Garten nimmt man den Draht unter Feuer, um die Sicherheitsanlage auszuschalten.

Im Haus wird zuerst der Kamin gesucht, den man mit dem Wasser- oder dem Wind-Ring ausbläst, um die »Soul Shell« einzusacken. Als Mask wird die Wand beim Kamin zerbröckelt, dann geht man aus dem Haus und nutzt Kevin, um ohne Aufsehen den Pool und die Wachen überwinden zu können. Im zweiten Haus wird das Zimmer mit der Uhr gesucht und diese mit dem Zeit-Ring anvisiert. Schon ist man um eine »Soul Shell« reicher. Zurück am Eingang wendet man sich nach links und schaltet die Alarmanlage aus. Im nächsten Schlafzimmer kann man das Kinderversteck mit Con Smith betreten, Ulmeydas Geist interviewen und die nächste »Form« einsammeln.

Wieder an der Haustüre durchsucht man den letzten Gang, der direkt von der Haustüre wegführt. Es wird Zeit zum Speichern, denn der folgende Kampf wird hart für Con. Akane wartet erneut auf eine Abreibung. Wie gehabt sollte man sie nur mit Kugeln eindecken, wenn sie im Licht steht.

Nach dem Kampf wird die Sicherheitskonsole aktiviert und das Licht am Pool eingeschaltet. Nun kehrt man zurück zur Garage im ersten Haus. Am Wassertank wird der Feuer-Ring benutzt, die »Form« abgeholt und der Weg zurück zum Pool angetreten. Am Ventil wird das gefundene Objekt benutzt, um den Pool zu leeren. Dann nutzt man Mask, um die Wand zu zerstören und in Harmans Zimmer zu speichern. Nun steht ein erneuter Kampf gegen den Boss mit dem Laser-Grinsen auf dem Plan. Vorsicht: Wenn man nur seinen Kopf anvisiert, wird man selbst getroffen, und es droht die Meldung »Game over«!

Als Dan Smith geht's gleich darauf im Keller rund, dort wartet Curtis auf den Helden. Die Taube ist dabei lebenswichtig, denn sobald sich das Federvieh in Bewegung setzt, sollte man Curtis beschießen. Aber Vorsicht, manchmal tut die Taube auch nur so als ob. Der Erste, der dabei vier Sterne kassiert hat, gewinnt dieses Duell.

DOMINICA

Das Level beginnt wie üblich mit einem Blick in die Glotze, danach kann man als Dominica agieren. Nachdem man mit

Iwarazu geredet hat, passiert man das Tor und redet erneut mit ihm. Man erhält einen farbigen Gegenstand und die Aufforderung, mehr davon zu sammeln. Als Mask folgt man dem Weg durch die blaue Türe nach Lost City. Iwarazu labbert uns wieder voll, spendiert aber auch ein Farbteilchen. Als Con geht es weiter, denn nur er kann die Richtung erkennen, um richtig abzubiegen. Wieder wartet Iwarazu auf uns, wieder gibt es ein Farbteilchen. In Harmans Zimmer wird es Zeit, Kaede zu wecken. Auf dem Pfad geht's durch das Tor und nach links, wo man erneut Iwarazu samt Farbteilchen trifft. In der Kirche wiederholt sich das Spiel, ebenso wenn man die Treppe erklimmt. Sobald man die Lampe gefunden hat, wird das Teil mit dem Feuer-Ring entfacht, was einen Geheimgang öffnet.

Unten findet man ein Nest, das man samt Bewohner einäschern sollte. Durch die Türe geht's nach Osten zur großen Treppe. Oben angekommen kann man erneut speichern und dann nach links gehen, bis man zum Raum mit den Malereien kommt. Masks Granatenwerfer macht ein großes Loch in die Wand, dahinter wartet erneut Iwarazu auf uns. Zurück an der Treppe wendet man sich nach links bis zur Kreuzung. Das Fass mit der Uhr wird mit dem Zeit-Ring aktiviert, dann wandert man bis zur Windmühle, wo man erneut auf Iwarazu trifft. Das Haus der Artisten kann man im Moment noch nicht betreten, daher geht man zur Terrasse und bedient die Windmühle mit dem passenden Ring. Nun kann man das Anwesen betreten. An der Türe benutzt man die Farb-Kontroll-Tafel mit den Farbteilchen, um so die Türe zu öffnen.

Im Gebäude wird das Nest mit Dans Kanone ausgerottet, eine Zwischensequenz später findet man sich vor Garcians Haus wieder. Hier müssen die sieben Killer nacheinander gegen die Farb-Bosse antreten.

IM HOTEL

Nach dem Filmchen betritt man den verbotenen Raum, danach geht's ohne Umschweife nach draußen. Im Hotel wimmelt es nur so von Gegnern, aber auch von Speichermöglichkeiten. In der Lobby wechselt man zu Kaede, um die »Soul Shell« hinter dem Tresen aufzusammeln. Im zweiten Stock kommt Dan Smith zum Einsatz, der das Nest zerblasen muss, als Lohn der Mühe bekommt man eine weitere »Soul Shell«. Im dritten Stock sucht man im Raum Nr. 306 das Badezimmer auf und schneidet das Kabel des Föns durch. Schon hat man wieder eine »Soul Shell«. Die nächste





»Shell« findet sich in Raum Nr. 404, hier muss Mask nur den Schrank umwerfen. Auch im fünften Stock kommt Mask mit seinem Granatwerfer zum Zug, um die Gegner auszuschalten. Danach sucht man Raum Nr. 502 auf, benutzt im Badezimmer den Feuer-Ring an der Kerze und hat die nächste »Shell«. Im sechsten Stock lässt man Coyote das Schloss knacken, danach kann man mit Travis plaudern und das Spiel speichern.

Im siebten Stockwerk zieht man den Wind-Ring an, bläst damit die Blumen am Ende des Ganges weg und erhält so eine »Soul Shell«. In einem der Zimmer findet man das Vinculum-Tor, dahinter wartet ein weiterer Gegner. Der Boss hat zahlreiche rote Punkte, die man beschießen muss, bevor er den Helden erreicht. Kaede mit seinem Zielfernrohr ist dazu am besten geeignet.

DIE SCHULE

Hier sucht man den Datenraum auf und gibt als Code 3576 ein. Travis erscheint und gibt Tipps. Jetzt sucht man den Brunnen nach einem Band ab. In der Mädchentoilette im unteren Stockwerk kann Kaede die Spülung betätigen und eine Nachricht von einer Brieftaube und ein Band ergattern. Im Klassenzimmer liegt ein weiteres Band bereit, ebenso in den drei anderen Klassenzimmern. Auch das Graffiti am Notizbrett ist informativ. Das Schließfach 656 wird aufgeballert, danach kann man eine »Soul Shell« nehmen und mit Travis reden. Auch Spind Nr. 666 bekommt eine Kugel verpasst und lässt eine »Shell« und ein Band springen. Trotzdem ballert man weiter Kugeln in den Spind und schon öffnet sich die Doppeltüre im zweiten Stock. Auch dieses Klassenzimmer enthält ein Band, außerdem die Möglichkeit zum Speichern. In der Cafeteria im zweiten Stock nimmt man das Nest ins Visier, dann besucht man die Bücherei und das dortige Vinculum-Tor. Der Boss-Gegner Galactic Tomahawk wartet schon mit seiner Ladung Raketen, daher muss man ihn ausschalten, bevor er den Helden erreicht.

Nun kann man sich das letzte Band schnappen und erneut durch das Tor gehen. Im Rektor-Zimmer bekommt man eine Zwischensequenz geboten, danach geht's ins Zimmer der Vorsitzenden. Hier gibt man den Code 55549 und 72712 ins Kontrollpult ein, um den Safe zu öffnen. Danach werden die Scheiben erst ganz nach rechts und dann

ganz nach links gedreht, schon hat man eine weitere »Form«. Im Rektor-Zimmer nimmt man nun die Trophäe ins Visier, um die Geheimtüre zu öffnen. Der Weg führt zurück in den Datenraum, wo man die »Form« am Terminal benutzen kann, um folgende Antworten zu geben.

PARKREINER

480158

ALABAMA

1942 11 22

B

MICHAEL

KATHARINE

1952 04 28

Eagle

Das öffnet die Türe zur Turnhalle, wo man den Schalter drücken muss. Nun erscheint ein weiterer Boss-Gegner. Auch ihn sollte man auf die Hand schießen, um ihn in Drehung zu versetzen. Weitere Kugeln in die Seite lassen ihn schneller roulieren. Sobald er seine Hose verliert, kann man die markierten Stellen durchschießen.

Der Lohn der Mühe ist eine goldene Knarre, doch das hilft nicht viel, denn nun werden die sieben Killer nach und nach erledigt. Nur als Garcian kann man sich die Gold-Knarre schnappen und den Boss erledigen.

HOTEL ZUM ZWEITEN

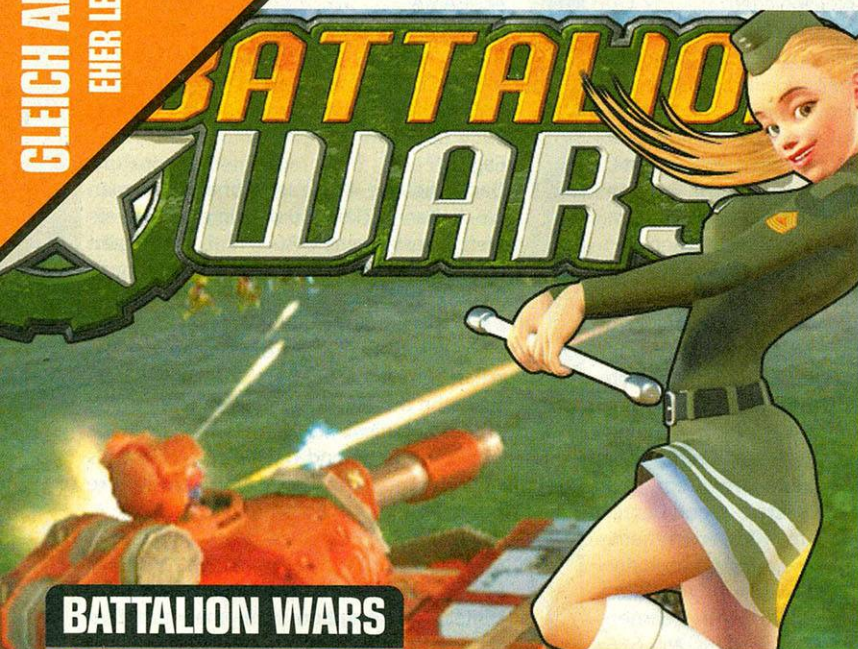
Hinter der Rezeption kann man das Blut untersuchen und dann mit dem Lift nach oben düsen. Auch hier nimmt man die Blutspuren in Augenschein. Mit Mills sollte man reden, sobald man ihn sieht, bis man das Appartement im siebten Stock erreicht. Gehe in den verbotenen Raum, von dort aufs Dach und schieße Young Garcian eine Kugel durch den Kopf.

DAS FINALE

Auf dem Schiff gibt es nur einen Weg und keine Abzweigungen, also folgt man ihm. Die Gegner sind weit verbreitet und unsichtbar, doch ein leichtes Flackern verrät sie. Am Ende kann man Matsuken töten und sich ein alternatives Ende des Spieles reinziehen, aber um das Spiel auch zu beenden, muss man einen Bereich finden, der wie Garcians Haus aussieht. Dort im Keller wartet die mysteriöse Person, die man töten muss, um endlich den Abspann zu Gesicht zu bekommen.

Mittwoch ... 5. Oktober ... nächste Ausgabe ...

VORSCHAU



BATTALION WARS

➔ DER KRIEG BEGINNT

So etwas Ungewöhnliches wie Nintendos Strategie-Meisterwerk hast du noch nicht gespielt. Sieht klasse aus, steckt voller taktischer Winkelzüge und begeistert mit Action ohne Ende. Test.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

➔ VOLLGAS, COPS UND BOXENLUDER

Die besten Elemente aus »Hot Pursuit« und »Underground« in einem heißen Racing-Game vereint: wir machen die Probefahrt.



GEIST

➔ SCHON IM TEST

Nintendos Actionhammer. Der vielleicht nervenaufreibendste, sicher aber ungewöhnlichste Ego-Shooter in diesem Jahr. Bei uns schon im Test.

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

➔ TOD DEN UNTOTEN

Konamis Blutsauger-Drama findet den Weg auf den DS. Wir machen gemeinsam mit Soma Cruz Jagd auf Vampire. Test.

LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

➔ DER EINZIG WAHRE BOND

Das neue 007-Actiongame schlägt eine total neue Richtung ein – als Remake alter Bond-Movies. Schon gespielt.

TWILIGHT PRINCESS

➔ ALLES WAS MAN WISSEN MUSS

Die Gerüchteküche brodeln. Angeblich soll das neue »Zelda«-Spiel Ende November erscheinen. Wir tragen alle neue Bilder und Infos zusammen.

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 Özdundar, Sebastian Weidenbeck, Thomas R. Peter, Matthias Lausmann, Robert Häusler, Christian Lieb

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 Peters, Perchtinger Str. 10, 81379 München, 089 / 74734474, E-Mail: marketing@cube magazin.de

Abonnenten-Hotline: Tel. 089 / 74734476

Zuschriften an den Verlag: Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München

E-Mail: verlag@cube magazin.de

Zuschriften an die Redaktion: Redaktionsbüro Richard Löwenstein / Cube-Magazin

Tassiloplatz 7 / Rückgebäude 81541 München

E-Mail: redaktion@cube magazin.de

Web-Adresse: www.cubemagazin.de

Erscheinungsweise: alle acht Wochen

Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Kioske, Buchhandlungen, Computerfachgeschäfte

Preis: 3,30 EURO

Urheberrecht: Alle im Cube-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.

Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.

Gesamtherstellung: Primeverlag, Perchtinger Str. 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

- Die Unglaublichen: Rise of the Underminer
- Tak 3
- WWE: Day of Reckoning 2
- Spartan Total Warrior
- NHL 2006
- NBA 2006
- Mario Baseball
- Incredible Hulk
- Madden 2006
- FIFA 2006

1 **Sende per SMS CUBE+ den Produktcode an**

82065

Preise für alle Produkte:
2 SMS, € 3,98/ Bestellung
(VD2-Anteil € 0,12 pro SMS)

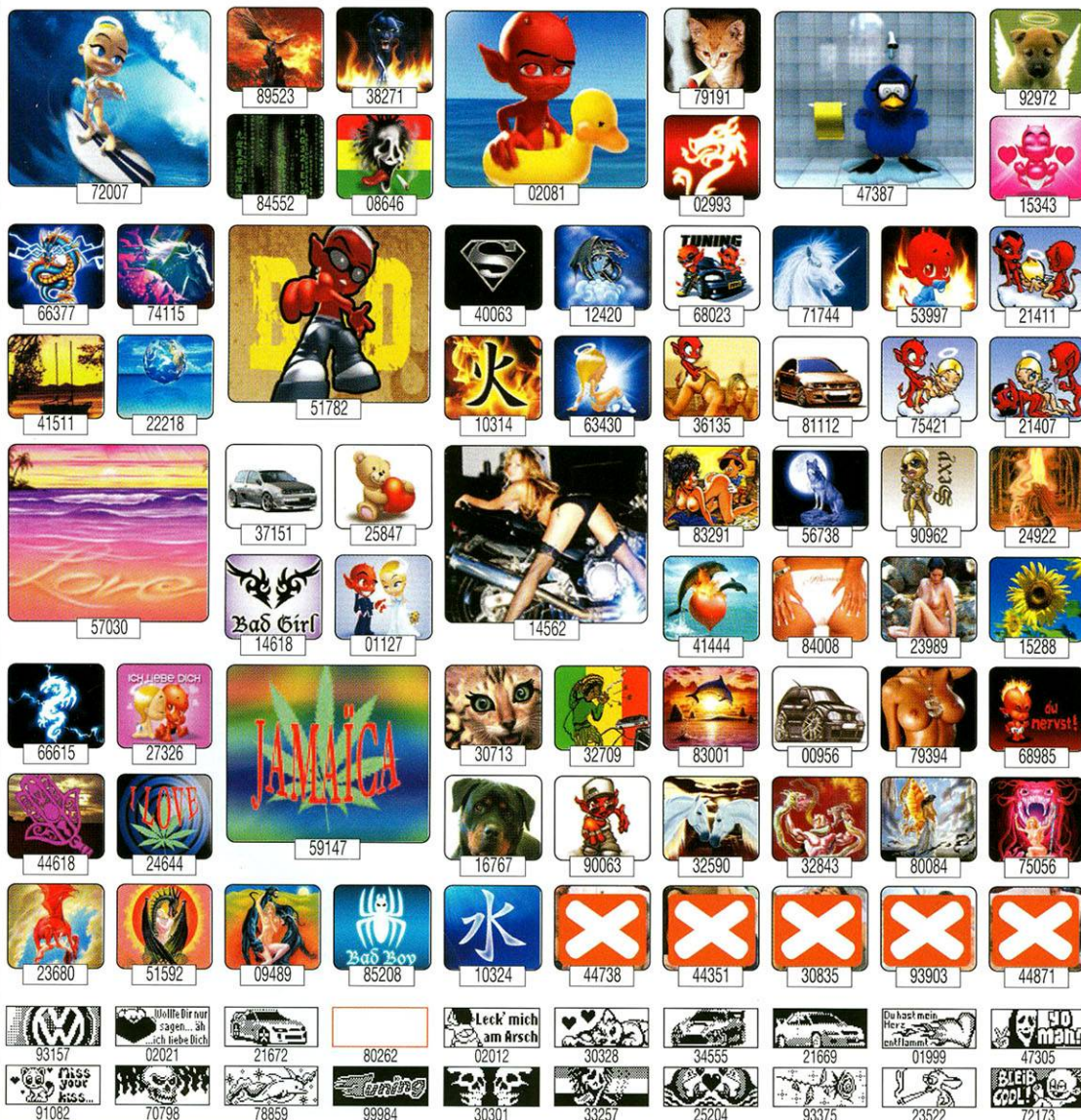
Bsp.: Um das Logo Matrix
downzuladen, sende
eine SMS mit dem
Text **CUBE 84552** an **82065**

2 **PER TELEFON**

0190 802 373

1,86 €/MIN

100% kein Abo



Alle KLINGELTÖNE poly & mono !!

TOP 10	TOP HITS DEUTSCHLAND				
21836 Onkelz vs Jesus	09552 Feel good Inc	12757 Black horse..	26127 Mama ist stolz	14063 Kill Bill	
05282 Lift me up	12508 Speed of sound	40435 One night in bangkok	22654 Dragostea din tei	06274 Kojak	
36822 Schnappi	10521 Cool without you	86864 Galvanize	35330 Misunderstood	71764 Matrix	
35237 Femme like U	23453 Lost	05282 Lift me up	90774 Enjoy the silence	54257 Mission Impossible	
16466 Yeah	75069 Alles	91202 The sound of SF	64457 Goodies	92929 Nip / Tuck	
85092 Liebe ist	03122 Spoiled	59699 Let me love you	95599 Symphonie	55673 Pulp Fiction	
59699 Let me love you	55481 Over the top	88948 Obsession	TOP KINO & TV	65204 Roswell	
88769 Drop it like it's hot	12350 The world is mine	08837 Chipz in black	80147 Biene Maja	55678 Simpsons	
86864 Galvanize	23748 Scared of yourself	24254 Summer of 69	79938 Buffy	01693 South Park	
83711 Call on me	52205 Sadness	67184 1.2 step	74321 Dirty Dancing	55672 Star Wars	
	07691 Four to the floor	80332 Bad day	28423 Fluch der Karibik	46067 Terminator	
		66580 Isyankar	82616 Herr der Ringe	74308 Titanic	
			46316 Hulk	82153 Top Gun	

COLOUR CARTOONS Dein Handy wird zur Film-Leinwand



Sommer-Look für Dein Handy

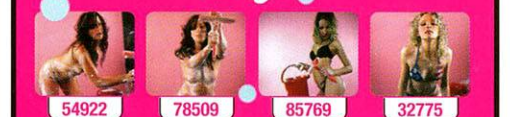
Die offizielle Hitparade der besten Logos



Washing Girls



Logos



Cartoons





TOUCH ME!

Die einsame Blood-Edward-Insel birgt ein mysteriöses Geheimnis. Hilf Ashley in ihre tiefsten Erinnerungen vorzudringen und sich ihrer schicksalhaften Vergangenheit zu stellen. Erlebe dieses spannende Abenteuer auf eine völlig neue Art und Weise – dank Touchscreen und eingebautem Mikrofon. Entdecke geheime Nachrichten, löse mysteriöse Rätsel und bringe die verborgene Wahrheit ans Licht.

ANOTHER CODE
DOPPELTE ERINNERUNG



Leuchte dunkle Geheimnisse



© Illustration: Gerd Fritzsche

ANOTHER CODE™ © 2005 Nintendo/Cave, All Rights Reserved. Including the copyright of Cave, Nintendo, and the copyright of the game. All rights reserved. Nintendo and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. The DS logo is a registered trademark of Nintendo. The DS logo is a registered trademark of Nintendo. The DS logo is a registered trademark of Nintendo.

NINTENDO DS™