

NUR **3.30€!**

DS NINTENDOGS, YU-GI-OH, CASTLEVANIA
IM TEST! MARIO KART & METROID!

OKTOBER/NOVEMBER 05

€ 3.30

SCHWEIZ: SFR 6.30
ÖSTERREICH: € 3.60

ITALIEN: € 4.30
LUXEMBURG: € 3.80

NEU! POSTER!
IN DER HEFTMITTE: EXKLUSIVER ZELDA-SPIDER-MAN WANDKALENDER,
SPIDER-MAN FÜR DIE HAND!

CUBE

NINTENDO PUR - DAS SZENEMAGAZIN

CUBE

PLUS DS | GAME BOY ADVANCE | SP | MICRO



EXKLUSIVER WANDKALENDER!



**ZELDA
TWILIGHT
PRINCESS**

Das Mega-Abenteuer verspätet sich! Zerknirscht?
Tröste dich mit neuen Bildern und unserem 30-
Minuten-Video auf der Homepage!

KOPF-AB-SPEKTAKEL



SPARTAN

4-Seiten-Test: blutiges Actionfest
mit verblüffenden Effekten und
überraschender Spieltiefe!

SCHON GESPIELT



**PRINCE OF
PERSIA 3**

Umwerfende Fantasy-Action mit der
schönsten Grafik der Welt! Erste
Bilder vom Dark Prince und dem
Wagenrennen!

ENDLICH ENTHÜLLT

REVOLUTION

Nintendos Controller-Experiment
mit 3D-Actionsensor. Technik,
Chancen, Meinungen.



EXKLUSIVSTORY

Spider-Man und Erzgegner Venom
im heißesten Comic-Game des
Jahres! Packende Action, genialer
Look, begeisternde Aktions- und
Bewegungsfreiheit!

**ULTIMATE
SPIDER-MAN™**



MOST WANTED

Das neue Need
for Speed.
Besser, schneller,
schöner!

NINTENDOGS

Geniales
Hunde-
Tamagotchi.
Test und
Tipps!

GROSSER TIPPS-TEIL

Geist
Fantastic Four
Castlevania:
Dawn of Sorrow
Killer 7

SCHON IM TEST! ■■■

POKÉMON XD

Das neue Rollenspiel mit den
Taschenmonstern



DAS NUR-NINTENDO-NETZ ■■■

KOMM INS WEB!

Unsere neue Webseite: mit
Magazinteil, News &
Gewinnspielen!



WIEDER TOT
NOCH LEBENDIG.



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

NUR
PAL
60Hz

www.nintendo.de



KÄMPFE OHNE KÖRPER!

Seit John Raimi gezwungen wurde, an einem schrecklichen Experiment teilzunehmen, existiert er nur noch als körperlose Hülle. Als Geist startet er nun seinen Rachefeldzug gegen den Konzern, der seinem Körper die Seele entriss. Ergreife Macht und Kontrolle über Personen, Tiere und Objekte in diesem übernatürlichen Ego-Shooter, und finde heraus, was dir alle verschweigen wollen: die Wahrheit über das Grauen, das hinter dir liegt ...



GEIST
Exklusiv für Nintendo GameCube

geist™

Ab 7. Oktober im Handel.

»VERPASS AUF KEINEN FALL DEN TOD-
SCHICKEN »ZELDA«-WANDKALENDER 2006
IN DER HEFTMITTE. UND BESUCHE UNSERE
BRANDNEUE WEBSEITE:
WWW.CUBEMAGAZIN.DE«

DAS TOTAL NEUE NUR- NINTENDO-NETZ



Cube feiert seinen zweiten Geburtstag, aber die Geschenke kriegst du. Pünktlich zum Jubiläum haben wir so einiges verändert. Zum Beispiel hab ich nach zwei Jahren endlich mal ein neues Foto von mir schießen lassen. Und wenn du in die Heftmitte blätterst, findest du dort unser brandneues Doppelposter eingeklebt. Auf einer Seite mit einem Motiv aus dem viel versprechenden Comic-Game »Ultimate Spider-Man«, auf der anderen Seite mit einem todschicken »Zelda«-Kalender 2006. Einfach aus

den Heftklammern lösen, an die Wand hängen und ein ganzes Jahr was davon haben. Die wirklich umwälzende Neuerung findest du aber erst, ähnlich wie beim Revolution-Controller (Bericht auf Seite 8), wenn du hinter die Kulissen guckst. In unserem Fall, wenn du uns im Internet besuchst. Denn wir haben die Webseite des Cube-Magazins total umgekrempelt. Jetzt ist alles größer, schöner und vor allem aktueller.

Grund für den Umbau: Wir haben uns die Kritik einiger Leser am zweimonatlichen Erscheinungsrhythmus des Magazins zu Herzen genommen. Online kannst du einzelne Artikel aus der nächsten Cube-Ausgabe schon lesen, noch bevor das Heft am Kiosk liegt. Und du holst dir die brandaktuellen Tests der neuesten Videospiele nach Hause, garantiert bevor es die Games zu kaufen gibt. Bei fast allen Artikeln in unserem Web-Magazin findest du ein Symbol mit Filmklappe. Klick drauf, schon flimmern die neuesten Videos über deinen Bildschirm. Einfacher geht's nicht! Besonders schön find ich außerdem die Möglichkeit, dass man bei vielen Artikeln komplette Bildserien abrufen kann. Du willst die neuesten Bilder in allen Details heranzoomen oder Szenen aus dem neuen »Zelda« auf deinen PC laden und den Desktop damit schmücken? Klick einfach auf die Bilder, schon kriegst du eine Reihe teils exklusiver Bilder in hervorragender Qualität angezeigt. Du kannst Bilder durchschalten, ansehen und speichern. Alles ganz problemlos!

Außerdem kannst du in tollen Verlosungen geniale Preise abgreifen. Im Wochenrhythmus gibt es immer wieder etwas Neues zu gewinnen. Schau also am besten öfter vorbei. Dann verpasst du auch garantiert keine der

Meldungen, die unser brandneuer News-Ticker ausspuckt. Hol dir die aktuellsten Infos nach Hause und sei dabei, wann immer sich was tut rund um Gamecube, Nintendo DS, GBA und Game Boy Micro. Alles, was du zum Surftrip im total neuen Nur-Nintendo-Netz brauchst, ist ein moderner Windows-PC oder ein Apple McIntosh mit mindestens 1-GHz-Prozessor. Unsere neue Cube-Webseite ist für Auflösungen ab 1024 mal 768 Bildpunkten optimiert und läuft auf Explorer, Netscape, Opera, Firefox und jedem vergleichbaren Browser mit Flashplayer ab Version 7. Eine DSL-Leitung, Kabelmodem, Firmennetzwerk oder ähnlich schnelle Leitung ins Internet sind von Vorteil. Aber auch falls du mit einem Analogmodem loslegst, lohnt sich der Besuch des total neuen Nur-Nintendo-Netzes unter der Adresse: www.cubemagazin.de

Und wir tun noch mehr. Schon für die nächste Ausgabe sind umfassende Retuschen am Layout geplant, damit dein Cube-Magazin noch attraktiver und lesbarer wird. Die neue Ausgabe ist ab dem 30. November am Kiosk.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe,

Richard Löwenstein

Richard Löwenstein
Cube-Magazin



TOP-THEMEN

Advance Wars: Dual Strike	65
Call of Duty 2: Big Red One	22
Castlevania: Dawn of Sorrow	64
Dancing Stage Mario Mix	49
FIFA 06	46
Geist	54
Gun	32
Legend of Zelda: Twilight Princess	16
Mario Kart DS	66
Metroid Prime: Hunters	67
Need for Speed: Most Wanted	30
Nintendogs	62
Pokémon XD	40
Prince of Persia 3	20
Spartan	36
SSX on Tour	23
Ultimate Spider-Man	26
WWE Day of Reckoning 2	50



CUBERT



CUBE

AUSGABE OKT/NOV 05

INHALT

»ZELDA«, »SPARTAN«,
»ULTIMATE SPIDER-MAN«,
»MOST WANTED«, »PRINCE OF
PERSIA 3« UND VIELE MEHR!

**EXKLUSIV-VIDEOS
IM INTERNET!**

AUF DER NEUEN CUBE-WEBSEITE!
WWW.CUBEMAGAZIN.DE

Die Ausgabe Oktober/November des **CUBE**-Magazins: Das Heft für Einzelkämpfer (»Zelda: Twilight Princess«, »Geist«, »Spartan«, »Prince of Persia 3«), Superhelden (»Ultimate Spider-Man«, »Hulk: Ultimate Destruction«) und Sport-Liebhaber (»Need for Speed: Most Wanted«, »FIFA 06«, »Dancing Stage Mario Mix«).

MOST WANTED

VIDEO AUF DER
HOMEPAGE!

30 Der Start des besten »Need for Speed«-Games aller Zeiten steht kurz bevor. Wir tragen heiße neue Bilder und alle Informationen zusammen.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

VIDEO AUF DER
HOMEPAGE!

36 Antik, Alter! Ein namenloser Krieger, sein Schwert, Tausende Römer und ein Strom aus Blut, so sehen Schlachten im alten Griechenland aus.

PRINCE OF PERSIA 3

20

CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE

22

SONIC GEMS

53

GEIST

54

NEWS

» AKTUELL UND INTERESSANT

Das total neue Nur-Nintendo-Netz	06
Neues von Revolution	08
Tokyo Game Show	08
Sonic Riders	08
Shrek Superslam	09
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnelgräbers	09
Lego Star Wars	09
Spartan: Total Warrior (Interview)	09
Prince of Persia 3 (Interview)	10
Resident Evil 5	10
Billich will ich: Neues für Schnäppchenjäger	12
Game Boy Micro	13
Spiele-Termine	13
Charts / Nintendos Welt	14

VORSCHAU

» GAMES VON MORGEN

Legend of Zelda: Twilight Princess	16
Prince of Persia 3	20
Call of Duty 2: Big Red One	22
SSX on Tour	23
Ultimate Spider-Man	26
Need for Speed: Most Wanted	30
Gun	32

TIPPS & TRICKS

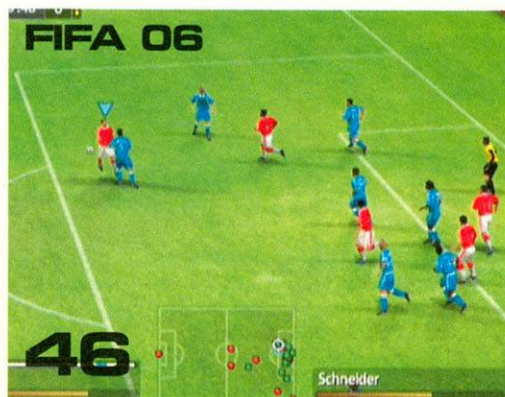
» WENN MAN MAL HÄNGT ...

Splinter Cell: Chaos Theory	78
Timesplitters: Future Perfect	78
Paper Mario: Legende vom Äonentor	79
Legend of Zelda: The Minish Cap	79
WWE Day of Reckoning	79
Pikmin 2	79
Geist	80
Fantastic Four	80
Castlevania: Dawn of Sorrow	80
Nintendogs	81
Advance Wars: Dual Strike	81
Killer 7	81

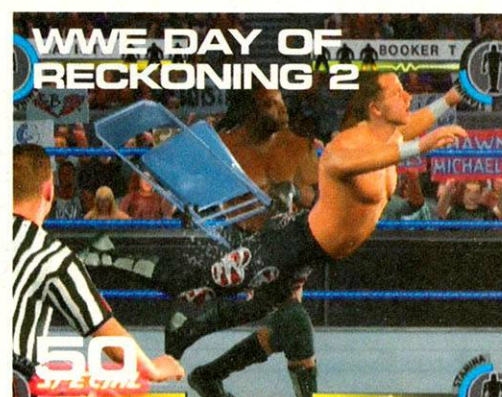
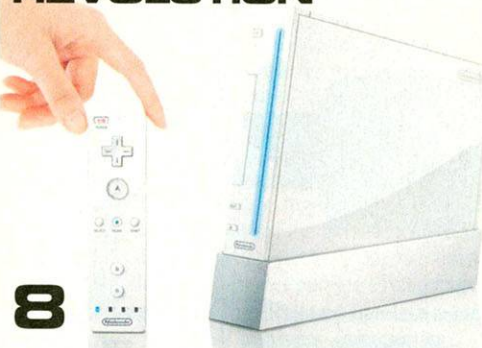
SERVICE

» CUBE TUT ALLES FÜR EUCH

Editorial	3
Leserbriefe	74
Abo-Service	77
Vorschau / Impressum	82



REVOLUTION



TESTS

» KRITISCH BETRACHTET

Spartan	36
Pokémon XD	40
NHL 06	45
FIFA 06	46
NBA Live 06	48
Dancing Stage Mario Mix	49
WWE Day of Reckoning 2	50
Rainbow Six Lockdown	52
Sonic Gems	53
Geist	54
Incredible Hulk: Ultimate Destruction	56
Mario Baseball	58
Chibi-Robo	59

NINTENDO DS

» DOPPELSPASS IM MINIFORMAT

Jump! Superstars	60
Spyro Shadow Legacy	60
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	61
Nanostray	61
Lost in Blue	61
Nintendogs	62
Castlevania: Dawn of Sorrow	64
Advance Wars: Dual Strike	65
Mario Kart DS	66
Metroid Prime: Hunters	67

GAME BOY ADVANCE

» KLEINES BILD, GROSSER SPASS!

Gunstar Super Heroes	68
Zoo	68
Driver 3	69
Pokémon Smaragd	69
Fire Emblem: The Sacred Stones	69

GEWINNSPIELE

» MITMACHEN UND ABGREIFEN

Exklusiver Sega-Gamecube	76
--------------------------	----

POSTER

» SCHMUCK FÜRS HEIM

Ultimate Spider-Man	41
Zelda: Twilight Princess	42

REPORTAGE

» CUBE HAKT NACH

Zukunftsängste	70
----------------	----

TWILIGHT PRINCESS



30-MINUTEN-VIDEO AUF DER HOMEPAGE!

16

Die Schocker-Nachricht: Das neue »Zelda« kommt erst nächstes Jahr. Wir klären die Gründe, nutzen die Zeit für ein ausführliches Probespiel und präsentieren viele neue Bilder.

ULTIMATE SPIDER-MAN



POSTER IN DER HEFTMITTE!

26

Ja, spinn ich: der Superstar aus den Marvel-Comics kehrt zurück! Diesmal hat Spider-Man seinen Erzfeind Venom im Schlepptau. Alles über den Kampf der Titanen auf Seite ...

GO ON GAMECUBE NEWS

DIE NEUE C

AKTUELLES KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

REVOLUTIONÄRE KONTROLLE

Anlässlich der »Tokyo Game Show« rückt Nintendo neue Details zur kommenden Revolution-Konsole heraus.

SEITE 08

DARTH LEGO

Überraschung: Eidos kommt uns mit dem witzigen Actiongame »Lego Star Wars« auf den Cube. Nicht lachen – das wird richtig cool!

SEITE 09

KLEIN UND OHO

Der Game Boy Micro ist das neueste Pferd im Nintendo-Stall. Wie sich der kleine Unterhalter im Leistungstest schlägt, erfährst du auf ...

SEITE 13

ENTSETZLICH!

Die »Resident Evil-Serie kommt für den DS. Da ist der Schrecken ganz besonders groß. Warum? Du erfährst es auf ...

SEITE 10

UNGLAUBLICH!

Pixars »Die Unglaublichen« zählt zu den witzigsten Filmen der letzten Zeit. Die Fortsetzung kommt nicht ins Kino, sondern auf den Cube ...

SEITE 09

NINTENDOS WELT

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

SEITE 14

BEQUEMER!

Hier lässt du dich frei schalten. Für weniger als drei Euro pro Monat bekommst du Infos, Videos, Bilder, Gewinnspiele, Forum und vieles mehr topaktuell ins Haus. Die Bezahlung läuft ganz einfach über dein Handy. Du klickst nur auf der Webseite das »Jetzt anmelden«-Symbol, sendest per Handy eine SMS, das war's. Was genau im Detail zu tun ist, das erklärt dir die Kurzanleitung auf der Webseite.

LOGIN

USER:

PASSWORT:

LOGIN

VERLEGT?

Jetzt anmelden!



TOLLER!

Auf der Webseite verschenken wir regelmäßig die neuesten Games und Gadgets. Hier findest du unser Hauptgewinnspiel aus diesem Heft, dazu veranstalten wir jede Woche eine neue Verlosung. Mit etwas Glück holst du dir die heißesten Cube-Neuveröffentlichungen gratis nach Hause!

AKTUELLER!

Auf der Webseite kannst du ausgewählte Artikel aus dem nächsten Cube-Magazin schon lesen, noch bevor das Heft am Kiosk liegt! Online holst du dir brandaktuelle Tests der neuesten Videospiele nach Hause. So bist du immer bestens informiert.

AKTUELL	
19.09.2005	Zelda: Twilight Princess: Das Mega-Abenteuer verspätet sich! Zerknirscht? Tröste dich mit neuen Bildern und unserem 30-Minuten-Video! ...mehr
18.09.2005	FIFA 06: Test und Video: Klasse Fußballaction mit starker Grafik und neuer Steuerung ...mehr
17.09.2005	Pokémon XD: Test und Video: Das neueste Rollenspiel mit den Taschemonstern ...mehr
16.09.2005	Nintendogs: Test und Video: Bezauberndes Hunde-Tamagotchi mit genialer Bedienung ...mehr
15.09.2005	Castlevania: Dawn of Sorrow: Das Action-Rollenspiel für DS im Test: Besiege den Fürsten der Vampire ...mehr

HEISSER!

Unser neuer News-Ticker hält dich immer auf dem Laufenden. Gemeinsam mit unseren Partnern von www.gamecube-universe.de tragen wir alle Nachrichten aus der Welt von Nintendo zusammen. Wann immer sich etwas rund um Gamecube, Revolution, DS und Game Boy tut, du erfährst es hier. Und zwar minütlich!

NEWS	
Interview mit Iwata zum Revo-Controller	MEHR
Teaser zum Revolution-Controller @ GU	MEHR
Neue Screens zu Shadow the Hedgehog	MEHR
"Classic Style Controller" für Revolution	MEHR
MediaCreate Hardware-Charts 11. Sept.	MEHR
Iwata TGS-Keynote Video zum Download	MEHR
MediaCreate Software-Charts 11. Sept.	MEHR

DAS NINTENDO GAMECUBE MAGAZIN - Microsoft Internet Explorer

http://www.cubemagazin.de

CUBE

START AKTUELL MAGAZIN FORUM SERVICE KONTAKT

Zelda: Twilight Princess: Das Mega-Abenteuer verspätet sich! Zerknirscht? Tröste dich mit neuen Bildern und unserem 30-Minuten-Video! ...mehr

FIFA 06: Test und Video: Klasse Fußballaction mit starker Grafik und neuer Steuerung ...mehr

Pokémon XD: Test und Video: Das neueste Rollenspiel mit den Taschemonstern ...mehr

Nintendogs: Test und Video: Bezauberndes Hunde-Tamagotchi mit genialer Bedienung ...mehr

Castlevania: Dawn of Sorrow: Das Action-Rollenspiel für DS im Test: Besiege den Fürsten der Vampire ...mehr

Ultimate Spider-Man

Exklusivstory: Spider-Man und Erzeuger Venom im heißesten Comic-Game des Jahres! ...mehr

Spartan - Test und Video: Blutiges Actionfest mit verblüffenden Effekten und überraschender Spielerei! ...mehr

Prince of Persia 3 - Angespielt und Video: Umwerfende Fantasy-Action mit der schönsten Grafik der Welt! ...mehr

Most Wanted - Angespielt und Video: Das neue Need for Speed setzt neue Maßstäbe. Besser, schneller, schöner als alle Teile aus der Serie ...mehr

Zelda: Twilight Princess

Das Mega-Abenteuer verspätet sich! Zerknirscht? Tröste dich mit neuen Bildern und unserem 30-Minuten-Video! Austausch: Hyrules Rettung lässt noch ein halbes Jahr warten. Seit zwei Jahren liebt Cube-leser nun schon einen neuen Zelda-Teil entgegen. Diesen November sollte der Abenteuerdurst der Fangemeinde mit »The Legend of Zelda: The Twilight Princess« endlich gestillt werden. Doch wie das Leben so spielt, auf der diesjährigen Games Convention verkündete Nintendo eine Holzbotschaft: Link lässt das Schwert erst mal stecken. Epona bleibt im Stall, der Release verschiebt sich bis mindestens auf April 2006. Das schmerzt natürlich gewaltig. Doch bevor du einige Freunde mobilisierst, lauf skandernd, mit brennenden Fackeln und Mistgabeln gewappnet in Richtung von Nintendos Hauptquartier marschierst, solltest du folgendes wissen: Auch wenn es sich blöd anhört, Nintendo meint es eigentlich gut. Den niemand anderes als Zelda-Vater Shigeru Miyamoto hat sich für das Entwicklerteam um Eiji Aonuma mehr Zeit erbeten. Warum? ...mehr

Interview mit Iwata zum Revo-Controller

Teaser zum Revolution-Controller @ GU

Neue Screens zu Shadow the Hedgehog

"Classic Style Controller" für Revolution

MediaCreate Hardware-Charts 11. Sept.

Iwata TGS-Keynote Video zum Download

MediaCreate Software-Charts 11. Sept.

Revolution

Berscht und Video: Nintendos Controller. Experiment mit 3D-Aktionsensor, Technik, Chancen, Meinungen ...mehr

Garantiert 30% günstiger telefonieren!

Jetzt sichern mit 1.000 Freiminuten

Greif Dir den exklusiven "Sonic Gems"-Gamecube mit original Autogramm von Yui Naka!

Das total neue Nur-
Nintendo-Netz:
www.cubemagazin.de

Cube feiert seinen zweiten Geburtstag, aber das Geschenk kriegst du: Pünktlich zum Jubiläum haben wir unsere Webseite total neu aufgebaut! Jetzt ist alles größer, schöner und vor allem aktueller. Alles, was du zum Surftip im total neuen Nur-Nintendo-Netz brauchst, ist ein moderner Windows-PC oder ein Apple McIntosh mit mindestens 1-GHz-Prozessor. Unsere neue Cube-Webseite ist für Auflösungen ab 1024 mal 768 Bildpunkten optimiert und läuft auf Explorer, Netscape, Opera, Firefox und jedem vergleichbaren Browser mit Flashplayer ab Version 7. Eine DSL-Leitung, Firmennetzwerk oder ähnlich schnelle Leitung ins Internet sind von Vorteil, aber kein Muss. Ein Kabelmodem tut es auch.

Du willst die Angebote im preisgünstigen Premium-Bereich in Anspruch nehmen? Nichts leichter als das. Du musst dich nur anmelden, und los geht's! Eine genaue Anleitung findest du online. Einfach auf die Rubrik Gewinnspiel oder im Magazin-Bereich auf den Artikel klicken, den du lesen willst. Dann den Schritt-für-Schritt-Hinweisen folgen, fertig. Jetzt kannst du in tollen Verlosungen geniale Preise abgreifen. Du erfährst im News-Ticker alles, was sich tut rund um Nintendo. Du kannst einzelne Seiten und sogar komplette Artikel aus dem kommenden Cube-Magazin online lesen, noch bevor das Heft am Kiosk liegt! Viel Spaß!

CUBE-WEBSEITE

FLASHPAPER

CUBE TEST

FIFA 06

LEICHTES POUL

Zu den tollen Retro-Bonus-Läden: Spielerspezifische und die Videoplatten mit klassischen Fußballspielen. Aber die 1:1-Adaption des originalen FIFA International Soccer von 1994 (Bild ganz rechts) bleibt PlayStation-2-kompatibel vorbehalten. Schade.

CUBE INFORMATION

FIFA 06

PUBLISHER: EA SPORTS

ENTWICKLER: EA CANADA

PREIS: 55 EURO

WIRTSCHAFT: KANADA

SPIELER: 1

WENN: 32 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/S

SPRACHENGABE DEUTSCH

MEHRZWECK:

TOLE CHAMK

RAFFINIERTE STEUERUNG

KLASSE MANAGER-MODUS

9 NEUE STADION

KEIN SCHRI

ERHALICH **UNGAR** **ERHALICH**

FIFA 06

MOVIE

FIFA 06

Das Runde muss ins Eckige

Elf Freunde sollt ihr sein. Auch in diesem Jahr

WENN LUKAS

«Poldi» Podolski von der Packung grinst, wer könnte da widerstehen? Wir jedenfalls nicht – klare Sache, auch dass neueste Update aus der «FIFA»-Serie muss sich dem Test stellen. Die entscheidende Frage ist: Was hat sich geändert? Weltbewegendes nicht, so scheint es auf den ersten Blick. Die Kader sind auf dem aktuellen Stand, Valeriu Ionescu etwa spielt schon bei den Bayern und auch sonst sind die Transfers und Veränderungen up to date. Dank umfassender Lizenz hat man die Auswahl zwischen 21 ersten und jede einzelne Minute per Text kommentiert wird. Sobald man eingreifen mag, klickt ein Knopfdruck. Wer einen eventuellen Rückstand jetzt noch umdreht, der kassiert satte Prämien. Damit der Geldfluss nicht ins Stocken gerät, vertritt man sich außerdem um einen Sponsor-Vertrag kümmern. Erfüllt man die Anforderungen des Sponsors, hagelt es weitere Gelder, die man gleich in bessere Kicker und Extra-Trainings für Angriff oder Verteidigung investieren kann. Und Trainingsplan, Aufstellung und Finanzen zurecht, brennt es meist an anderer Stelle. Ganz weltweiten «Herausforderungen» nichts wirklich Neues zu melden gibt. Sie sind unterteilt in zehn geographische Zonen mit je acht bis zwölf Partien. In wechselnden Ligen muss da mal ein Hattrick erzielt und dann ein übermächtiges Team besiegt werden, soll man Pokale und Meisterschaften erringen und so weiter. Einige Herausforderungen lassen sich nebenbei bewältigen, andere sind eine harte Nuss. Alles zusammen bringt Punkte, die man wiederum in nette Boni investieren kann. Lustige Cheats, neue Trikots, noch nie gesehene Stadione, so was halt.

MOVIE

BILDER

EBEN CUBE!

Wir setzen auf die brandneue FlashPaper-Technik. Dadurch kannst du die Artikel so lesen, als wären sie auf Papier gedruckt. Das übersichtliche, bunte und interessante Layout wird dich begeistern. Du kannst in die Seiten rein- und rauszoomen und sie ausdrucken. Außerdem kannst du dich auf die gewohnte Qualität der Cube-Redaktion verlassen. Infos, Texte und Bilder sind von erfahrenen Journalisten recherchiert, verfasst und ausgewählt.



BEWEGTER!

Du willst die neuesten Spiele in Bewegung sehen? Dann klick auf das Symbol mit der Filmklappe, schon flimmern die neuesten Videos über deinen Bildschirm. Einfacher geht's nicht! Guck dir den Revolution-Controller in Bewegung an. Zieh dir das 30-Minuten-Video von «Zelda» rein. Lass dich von «Ultimate Spider-Man» und «Nintendogs» in Bewegung verblüffen. Hör zu, was die Entwickler von «Spartan» zu sagen haben.

ne, auch dass neueste muss sich dem Test age ist: Was hat sich cht, so scheint es auf nd auf dem aktuellen spielt schon bei den d die Transfers und k umfassender Lizenz chen 21 ersten und



SCHÖNER!

Du willst die neuesten Bilder in allen Details heranzoomen, und Szenen aus dem neuen «Zelda» auf deinen PC laden und deinen Desktop damit schmücken? Klick einfach auf die Bilder, schon kriegst du jede Menge exklusive Bilder auf einen Blick angezeigt. Du kannst die Motive auch speichern und selbst damit arbeiten. Alles ganz problemlos!

i bewältigen, andere ammen bringt Punkte. ni investieren kann. noch nie gesehene S





REVOLUTION 2006

Nintendos mutiges Controller-Experiment

Anlässlich der »Tokyo Game Show« strömten Mitte September 170.000 Besucher nach Tokio. Speziell Nintendo-Fans fieberten der Eröffnung entgegen. Denn Nintendo-Boss Satoru Iwata sollte die Eingangsrede halten. Würde er den angeblich so revolutionären Controller für die Revolution-Konsole vorstellen, würde er uns damit verblüffen können? »Sobald ein Spieler diesen Controller in die Hand nimmt, wird ihm sofort klar, wie sehr dessen Möglichkeiten das Erlebnis im Videospiel verändern«, sprach der Chef und zeigte ein Teil vor, das auf den ersten Blick wie eine TV-Fernbedienung aussieht, und auch so in die Hand genommen wird. Der Controller ist kabellos und hat eine Reichweite von rund fünf Metern. Eine Rumble-Funktion ist vorhanden.

Zuerst fallen die wenigen Bedienelemente auf. Auf der Oberseite gibt's nur Ein/Ausschalter, Start-, Select- und Home-Tasten, plus ein Steuerkreuz und die A-Taste; auf der Rückseite eine B-Taste für den Zeigefinger. Zwei weitere Tasten auf der Oberseite des Controllers tragen die Bezeichnungen a und b. Sie kommen zum Einsatz, sobald man den Controller um 90 Grad dreht. Jetzt hält man ihn wie gewohnt mit beiden Händen. Das erinnert dann an NES-Zeiten: links ein Daumen auf dem Steuerkreuz, rechts der andere auf den a- und b-Tasten. So ganz ohne Analogstick, wie soll man damit Ego-Shooter, Jump'n'Runs oder Gamecube-Titel spielen? Durch eine Erweiterung namens »Nunchuk«, die per Kabel am Extension-Slot des Controllers hängt. Noch ist unklar, ob dieses Extra mit seinem Analogstick und den zwei Z-Tasten der Konsole beiliegt. Auch das Design eines »herkömmlichen« Alternativ-Controllers hält Nintendo zurück. Er soll dem Gamecube-Knüppel ähneln.

Aber wo sich die Revolution im jetzt gezeigten Controller versteckt, das wissen wir. Zwei beim TV-Gerät platzierte Actionsensoren erfassen Kipp- und Schwenkbewegungen in alle Richtungen, nach vorne und hinten. Fast so wie im Science-Fiction-Streifen »Minority Report«, wo Tom Cruise mit magischer Hand Dutzende Bildschirme steuert. Erste Demos (Fischen, Basketball, Ego-Shooter) deuten das Potenzial an. Spektakulär, wie der Controller millimetergenau jede Dreh- und Rollbewegung auf den Bildschirm überträgt. Die Handlungen eines Videospielhelden beeinflussen, das soll sich natürlicher anfühlen als mit Analogstick und PC-Maus.

Nintendo will damit Hardcore-Gamer und Gelegenheitsspieler begeistern. Könnte klappen. Stell dir ein neues »Zelda« vor, wo du das Schwert tatsächlich schwenkst; oder ein »Starcraft«, wo du deine Einheiten aus dem Handgelenk kommandierst. Oder, besonders genial, ein »Metroid«, wo du das Fadenkreuz per Controller lenkst, und Samus Aran per »Nunchuk«.

Dieser Controller ist ein ebenso mutiger wie riskanter Schachzug. Einerseits schafft der innovative Ansatz die Grundlage für noch nicht da gewesene Spielkonzepte, die zugleich das Profil der Revolution-Konsole im Vergleich mit Playstation 3 und Xbox 360 schärfen. Andererseits werden Electronic Arts, Ubisoft, Activision und andere Publisher die für Umsetzungen notwendige Umarbeitung der Steuerung nur in Kauf nehmen, wenn der Aufwand lohnt. Damit er lohnt, damit also genug Menschen die Revolution-Konsole kaufen, muss Nintendo unbedingt mehr tun als beim Gamecube.

RICHARD LÖWENSTEIN



► Der »Nunchuk«-Analogstick wird per Extension-Port mit dem Controller verbunden



▲ Beim Mehrspielerbetrieb zeigen vier blaue LEDs an, welche Spieler-nummer du hast

◀ Per Actionsensor erfasst der Controller Schwenk- und Kippbewegungen.

► Die Controller sind in den Farben schwarz, silber, weiß, grün und rot geplant



STIMMEN UND MEINUNGEN

Das denkt die Welt

»Das beste ist der Extension-Slot. Ich kann mir vorstellen, dass Nintendo noch einige größere Überraschungen in petto hat.« (NIBNOB, FORUM WWW.CUBEMAGAZIN.DE)

»Was für eine Scheiße. Sorry, aber das ist wohl ein Witz. Schön das Schwert schwingen, und nach einer halben Stunde fällt einem der Arm ab.« (CHINO, FORUM WWW.CUBEMAGAZIN.DE)

»Das überzeugt mich. Allerdings will ich auch ein normales Pad. Ich will wie gewohnt Street Fighter zocken.« (HE-RO, FORUM WWW.CUBEMAGAZIN.DE)

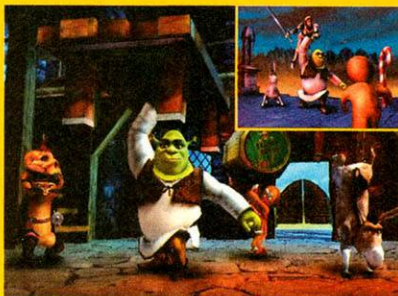
»Wir werden den neuen Controller gerne unterstützen, denn der innovative Ansatz entspricht unserem Stil, innovative Spiele zu produzieren.« (BRIAN FARELL, THQ)

»Ich finde Nintendos Ansatz begrüßenswert, durch die natürliche Bedienung neuen Menschen Zugang zu Videospielen zu ermöglichen.« (CHUCK HUEBNER, ACTIVISION)

Kurz angeprügelt

SHREK SUPERSLAM

Quizfrage: Was hat an Activisions »Shrek 2«-Game am meisten Spaß gemacht? Genau, dass Shrek und der Esel gemeinsame Sachen mit jeweils zwei weiteren Helden machten; darum ist grad die Jump'n'Run- und Pügelaction aus dem Mehrspieler-Modus im Gedächtnis geblieben. Kurz vor Weihnachten erwartet uns wieder eine ähnliche Hüpf- und Hau-Action, nur dass sich die Figuren aus den »Shrek«-Filmen diesmal gegenseitig auf die Nase hauen. Sieht nach pflegeleichter Fightaction aus, die ihre Momente hat. Man kann andere Figuren packen, herumwirbeln und jede Menge Spaß haben.



DIE UNGLAUBLICHEN ANGRIFF DES TUNNELGRÄBERS

Kurz angegriffen

Freunde vergnüglicher Movie-Action werden THQs Jump'n'Run-Knaller »Die Unglaublichen: Angriff des Tunnelgräbers« garantiert ins Herz schließen. Er knüpft direkt an die Finalszenen aus Pixars Kinoerfolg »Die Unglaublichen« an, wo der Tunnelgräber sich aus dem Erdreich buddelt. Lustigerweise kommt die Fortsetzung also nicht ins Kino, sondern auf den Cube. Und das Probespiel mit der Vorabversion hat jede Menge Spaß gemacht: Man rennt abwechselnd mit Mr. Incredible, Elastigirl,

Violetta, Flash oder einem anderen der urkomischen Superhelden durch die Gegend, prügelt Roboter und Maulwürfe klein und haut die Kulissen in Klumpen. Macht besonders viel Spaß, wenn sich zwei Spieler im Coop-Modus gegenseitig unterstützen: Mr. Incredible wirft Frozone über eine Schlucht, der baut aus seinem Eisstrahl eine Brücke – durch lässige Puzzles wie dieses fühlt sich das Game mühelos, temporeich und trotzdem ganz schön anspruchsvoll an. Nachzuprüfen ab Ende November.



LEGO STAR WARS

Da staunst du Bauklötze

Lego ist nur was für Kinder? Weit gefehlt! Am 18. November landet »Lego Star Wars« auf dem Cube und strahlt die Zweifler Lügen. Wie vorher bereits auf Playstation 2 und Xbox kämpft man sich an der Seite von mehr als 30 spielbaren Klötzchen-Charakteren durch die berühmten Kulissen der ersten drei »Star Wars«-Streifen. Von Obi-Wan Kenobi, der mit der »Macht« Legosteine neu anordnen kann, über Anakin Skywalker bis hin zu R2D2 ist alles dabei, was in George Lucas Leinwand-Epen Rang und wohlklingende Namen hat. Besonders gelungen: Ist das Spiel einmal beendet, kann sich jederzeit ein zweiter Spieler einklinken. Nix mit Kindergarten, hier gibt es Action im Kinoformat.



▲ Ab November ist die Macht auch mit Gamecube-Spielern

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

IM GESPRÄCH MIT ...

SOPHIE BLAKEMORE



POSITION:
FIRMA:

DESIGNER
CREATIVE ASSEMBLY

CUBE: Über den Hauptdarsteller in »Spartan: Total Warrior« ist recht wenig bekannt. Absicht?

SOPHIE BLAKEMORE: Das ist es tatsächlich. Wir wollten für das Spiel einen Charakter erschaffen, den ständig etwas Geheimnisvolles umgibt. Spartan hat keinen Namen, er kennt weder seine Eltern noch seine kulturellen Wurzeln. All diese Fragen beantworten sich erst im Laufe des Spiels.

CUBE: Bei den Kämpfen verlässt sich Spartan gerne auf seinen heißen Draht zu den Göttern. Welche übernatürlichen Kräfte kommen ihm auf diese Weise zu?

SB: Abhängig von der gewählten Waffe äußert sich die Macht der Götter jedes Mal in einer anderen Attacke. Neben Blitzangriffen helfen auch andere Naturgewalten wie Erdbeben oder Feuersäulen dabei, Spartans Feinde in die Flucht zu schlagen.

CUBE: Wo wir gerade von Feinden reden: Die Anzahl der Bildschirmgegner ist ja ziemlich beein-

druckend. Das müssen an die Hundert Charaktere sein...

SB: Es sind mehr als 170, um genau zu sein. Nur so können wir die epischen Dimensionen antiker Schlachten verwirklichen, wie man sie aus Monumental-Filmen kennt: Ein unüberschaubares Handgemenge aus Fußsoldaten, Schwertkämpfern und Reitern, die unbeirrt aufeinander losstürmen und alles niedermachen, was ihnen in den Weg kam. So roh und brutal haben die sich früher halt abgeschlachtet.

CUBE: Haben Sie keine Angst, dass »Spartan: Total Warrior« in die Hack'n'Slay-Sparte abdriftet?

SB: Ganz und gar nicht. Die Level sind völlig unterschiedlich gestaltet und konzentrieren sich auf die verschiedenen Gameplay-Aspekte: Mal muss Spartan gegnerische Bastionen auskundschaften, mal Heiligtümer aus Tempeln stehlen, Verbündete beschützen und aus feindlichen Lagern eskortieren. Action-Elemente sind nur ein Teil des Gameplays, das »Spartan: Total Warrior« ausmacht. Wenn auch ein sehr großer...



▲ Veni, vidi, vici: Spartan teilt aus

PRINCE OF PERSIA 3

IM GESPRÄCH
MIT ...

OLIVIER
LEONARDI

POSITION: ART DIRECTOR VON »PRINCE OF PERSIA 3«
FIRMA: UBISOFT MONTREAL



CUBE: Die »Prince of Persia«-Reihe gilt als eine der hochkarätigsten Spieleserien unserer Zeit. Lässt sich da für den dritten Teil überhaupt noch etwas toppen?

OLIVIER LEONARDI: Aber ganz bestimmt. Wir haben »Prince of Persia 3« ganz bewusst als krönenden Abschluss einer Trilogie konzipiert. Die Spielareale sind viel größer und ausladender als bei den beiden Vorgängern. Unser Babylon bietet buchstäblich grenzenlose Bewegungsfreiheit.

CUBE: Und sieht auch ziemlich großartig aus. Wie bekommt ihr den Look dieser antiken Stadt so originalgetreu hin?

OL: Für das Spiel haben wir die Architektur orientalischer Städte studiert, darunter Kairo, Marrakesch und andere Metropolen. Besonders geholfen haben uns die Ubisoft Studios in Casablanca, die den Orient quasi direkt vor der Haustüre haben. Sie haben maßgeblich dazu beigetragen, dass unser virtuelles Babylon so aussieht, wie es aussieht: einfach atemberaubend.

CUBE: »Prince of Persia 3« findet ja ausschließlich in städtischem

Ambiente statt. Welche Gameplay-Neuerungen wird uns die neue Spielumgebung beschern?

OL: Dank der klaustrophobischen Bauweise verfügt unser Babylon über ein riesiges Netz von Straßen und verwinkelten Gässchen, in denen der Spieler seinen Feinden ungestört auflauern kann. Von den Hausdächern lassen sich Gegner schon aus weiter Entfernung erkennen und ganz gezielt in Hinterhalte locken. Dadurch gewinnt das Gameplay immens an Spannung.

CUBE: Beim Probespielen ist uns besonders der eindrucksvolle Turm zu Babel aufgefallen, der im Spiel geradezu omnipräsent ist. Spielt er in »Prince of Persia 3« etwa eine größere Rolle?

OL: Oh ja, sogar eine ganz große. Für das Spiel haben wir ihn kurzerhand zum Königspalast umfunktioniert und mit ein paar opulenten Architekturen ausgestattet. Neben Kerkern und Labyrinth-Leveln beherbergt das Bauwerk auch einen prächtigen Thronsaal, ausladende Königsgemächer oder auch die berühmten hängenden Gärten der Semiramis. Da werden den Spielern die Augen übergehen!



◀ Aller guten Dinge sind drei: »Prince of Persia 3« stellt den krönenden Abschluss der »Prince of Persia«-Trilogie dar

RESIDENT EVIL 5

Horror mit Folgen

Das Böse stirbt nie. Vor allem, wenn es so gefeiert ist wie »Resident Evil 4«. Nach all den Auszeichnungen, die Kobayashis Horror-Schocker eingesackt hat, sah sich Hersteller Capcom derart bestätigt, dass man flugs die Arbeiten an einem Nachfolger begann. Schon im nächsten Jahr soll uns »Resident Evil 5« mit einem neuen Abenteuer das

Fürchten lehren. Allerdings hat Capcom bisher nur Versionen für Playstation 3 und Xbox 360 angekündigt. Für uns Nintendo-Fans ist das kein Grund zur Sorge. Sobald Nintendo endlich mal mehr über die Revolution-Konsole verrät, können wir laut Capcom auch auf eine Umsetzung für Nintendos neue Konsole hoffen.



▲ »Resident Evil 5« verspricht uns wieder schlaflose Nächte

»Super Smash Bros. Melee« hat sich ...

250.000

... fach in gerade mal neun Tagen in den USA verkauft.



KILLER 7-HYPE

Capcoms Bluttausch erobert Mainstream



Das Spiel »Killer 7« ist ein Phänomen durch und durch: Trotz (oder vielleicht gerade wegen) sperrigen Gameplays und schonungsloser Gewaltdarstellung hat sich Capcoms Enfant terrible zu einem Kulttitel entwickelt, der Fans in aller Welt begeistert. Unter anderem auch den Verlag Devil's Due. Der sah sich der Bluthatze des Harman-Clans derart inspiriert, dass er in Anlehnung an das Spiel einen bildgewaltigen »Killer 7«-Comic ver-

öffentlicht hat. Knallhart und – wie auch schon die Vorlage – absolut nichts für Kinder. Die dürften eher an den limitierten »Killer 7«-Figuren ihre Freude haben, die der Hersteller Kinetic Underground für stolze 100 Dollar das Stück in den Handel bringt. Neben Kun Lan und Dan Smith warten auch die Mini-Repliken von Mask de Smith und der Femme fatale Kaede darauf, demnächst in heimischen Wohnzimmern zu stehen. Bei uns haben sie schon ihren festen Platz.

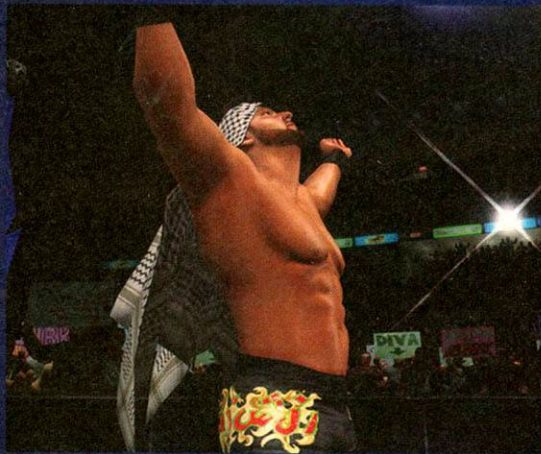


▲ In Harman's Namen: dieser Comic rockt!

UM DER CHAMPION ZU WERDEN MUSST DU ALLE SCHLAGEN.
TRAUE NIEMANDEM.

WWE DAY OF RECKONING 2

Diesmal wird der Weg zum Erfolg steinigere denn je zuvor, denn Freund und Feind lassen sich nicht unterscheiden. Traue niemandem....



© 2005 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. Developed by Yuke's Co., Ltd. Yuke's Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Yuke's Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners, and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. The names of all WWE programming, talent, images, likenesses and logos are the exclusive property of WWE.

Die Blasenspeier kehren zurück

BUBBLE BOBBLE REVOLUTION

Im Jahr 1986, als Affen in »Ronny's Pop Show« noch als Moderatoren durchgingen und Dieter Bohlen mit »Modern Talking« sein Unwesen trieb, versüßten uns die Zauberdrachen von »Bubble Bobble« unzählige Zockerstunden. Wer sich an die beiden Hauptdarsteller Bub und Bob nicht mehr erinnern kann, erhält mit »Bubble Bobble Revolution« demnächst eine farbenprächtige Gedächtnisstütze. Wie schon im Original wuselt man sich mit den beiden Knuddeldrachen durch vertrackte Labyrinth,

bespuckt lästige Feinde mit Seifenblasen oder tritt zu zweit gegen putzige Bossgegner an. Klingt altbacken? Keineswegs, denn die DS-Features sollen das betagte Gameplay mit pfiffigen Ideen ordentlich aufwerten. So soll es unter anderem möglich sein, die Seifenblasen mithilfe des Mikrofons unbeschwert durch die Lande zu pusten. Ob das reicht, um »Bubble Bobble« wieder zu altem Glanz zu verhelfen? Wir werden es sehen.



▲ Alte Besen kehren gut: »Bubble Bobble« feiert auf dem DS sein Comeback

BIOHAZARD: DEADLY SILENCE

Horror zum Anfassen

Internet-Gerüchte gab es schon lange, jetzt ist die Zombie-Katze aus dem Sack: Capcom arbeitet an einem »Resident Evil«-Remake für den Nintendo DS. Erste Bilder existieren bereits, und was soll man sagen? Im Moment mutet der Hosentaschen-Horror an wie eine Umsetzung des Ur-»Resident Evil« auf der PSone. Und das ist nicht als Kompliment gemeint. Denn grafisch ist das Spiel eine unzumutbare Katastrophe: Spröde Klötzchengrafik, grob gezeichnete Hauptdarsteller und Zombies, die aussehen wie Hackfleisch mit Augen – da muss Capcom noch

einmal ordentlich nachbessern, sonst verkommt der Horror zur Lachnummer. Wäre ein Jammer, denn in puncto Gameplay verspricht der Titel durchaus zu gefallen. So soll die Story um Chris Redfield und Jill Valentine mit zahlreichen DS-Features aufgewertet werden. Dank Stylus lassen sich unter anderem Zahlenschlösser knacken, Gegner mit Blei voll pumpen oder Zombies mit Messerstichen zu handlichen Fleischstücken verarbeiten. Was will da man noch mehr? Einen Release-Termin vielleicht, denn der steht noch aus.



▲ Zum Fürchten: Optisch liegt »Biohazard: Deadly Silence« auf demselben Niveau wie das Urspiel von 1995

NINTENDO
BEKENNT
FARBE

Der DS macht blau

Endlich kommt neue Farbe ins mobile Daddlerleben. Bereits ab 7. Oktober liefert Nintendo den DS in den zusätzlichen Farben Blau und Pink aus. Neue Farben zum gesenkten Preis von 130 Euro – was schon auf dem GBA gefällt, kann für den DS nicht schlecht sein. Am selben Tag erscheint übrigens auch die heiß erwartete Hundesimulation »Nintendogs« – Mädels können also das knuffige Spiel im dazu passenden DS spielen.

DUAL-
SCREEN-
MIX

Neues vom DS

➤ Gerüchten zufolge will Nintendo in Kürze einen USB-Adapter auf den Markt bringen, der WiFi-kompatible Geräte wie den DS oder die Revolution mit handelsüblichen PCs kommunizieren lässt. Nintendo hat das auf der »Games Convention« bestätigt.

➤ Rechtzeitig zum Release von »Nintendogs« und »Advance Wars« hat Nintendo in Amerika die DS-Preise auf spektakuläre 130 Dollar (etwa 106 Euro) gesenkt. Ein herber Rückschlag für den Konkurrenten Sony, dessen PSP mit einer stolzen Summe von 250 Dollar nach wie vor fleißig Kunden vergault.

➤ Der DS erobert China: Unter dem Namen »iQue DS« ist Nintendos Dual Screen ab sofort auch in der Volksrepublik erhältlich. Ein gewagter Schachzug der Japaner, denn in keinem Land ist die Gefahr der Software-Piraterie präsenter.

BILLICH WILL ICH
Schnäppchenjäger aufpasst

Unter Schwaben, Schotten und anderen Pfennigfuchsern herrscht momentan wenig Begeisterung, denn im Herbst kommen kaum neue Preiswert-Schmankerl in den Handel. Aufgefallen ist uns immerhin ein neues Gamecube-Bundle. Rechtzeitig zum Release des neuen »Mario Smash Football« am 18. November bringt Nintendo das dazu gehörige Pak auf den Markt. Der Preis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest, aber wir tippen auf 149 Euro. Neben dem Spiel beinhaltet das Rundum-glücklich-Paket eine Gamecube-Konsole in strahlendem Perl-Weiß.



◀ Neue Farbe: den Gamecube gibt's jetzt auch in Weiß

CUBE ONLINE CUBE FORUM

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



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.



IMPORT-TERMINE

Das tut sich jenseits der PAL-Grenzen

NEU IN JAPAN

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW	KONAMI	ERHÄLTICH
LOST IN BLUE	KONAMI	ERHÄLTICH
LUNAR: DRAGON SONG	MARVELLOUS ENT.	ERHÄLTICH

NEU IN USA

MARIO SUPERSTAR BASEBALL	NINTENDO	ERHÄLTICH
BATTALION WARS	NINTENDO	ERHÄLTICH
TAK 3: THE GREAT JUJU CHALLENGE	THQ	ERHÄLTICH

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? Mit dem »Freeloader« kannst du auf deinem deutschen Gamecube importierte Spiele starten. Und woher die Importtitel schnell, einfach und preiswert bekommen? Geh ins Internet und schau bei »Play Asia« vorbei. Die Kollegen sprechen deutsch, haben alle topaktuellen Titel vorrätig und liefern zuverlässig. Eine prima Adresse also: www.play-asia.com.



ERSCHEINUNGSTERMINE

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

GAME	GENRE	PUBLISHER	TERMIN	ERWARTUNG
Battalion Wars	Strategie	Nintendo	9. Dezember 2005	****
Bratz Rock Angels	Action	THQ	21. Oktober 2005	**
Call of Duty 2: Big Red One	Action	Activision	Dezember 2005	***
Crash Tag Team Racing	Rennspiel	Vivendi	November 2005	**
Dancing Stage Mario Mix	Tanzspiel	Nintendo	28. Oktober 2005	****
Die Chroniken von Narnia	Abenteuer	Buena Vista	Q1 2006	****
Die Sims 2	Sozialsimulation	Electronic Arts	Dezember 2005	****
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnelgräbers	Jump'n'Run	Activision	Q3 2005	***
Fire Emblem: Path of Radiance	Strategie	Nintendo	4. November 2005	****
Gun	Abenteuer	Activision	Dezember 2005	****
Harvest Moon: Another Wonderful Life	Simulation	Marvelous	Januar 2006	****
Harry Potter und der Feuerkelch	Abenteuer	EA	November 2005	****
James Bond: Liebesgrüße aus Moskau	Action	EA	November 2005	****
King Kong	Action	Ubisoft	Dezember 2005	***
Spartan: Total Warrior	Action	Sega	Oktober 2005	****
Mario Party 7	Party	Nintendo	November 2005	***
Mario Smash Football	Sport	Nintendo	18. November 2005	****
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Action	EA	Oktober 2005	***
Need for Speed Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	November 2005	****
Odama	Flipper	Nintendo	Q1 2006	****
Pac-Man World 3	Abenteuer	Namco	Q3 2005	***
Pokémon XD: Der Dunkle Sturm	Rollenspiel	Nintendo	18. November 2005	****
Prince of Persia 3	Action	Ubisoft	Dezember 2005	****
Shadow the Hedgehog	Action	Sega	November 2005	****
Shrek Superslam	Action	Activision	Dezember 2005	****
Spongebob Schwammkopf: Film ab!	Jump'n'Run		November 2005	***
Starcraft: Ghost	Action	Vivendi	Q2 2006	****
Tak 3: Die große Juju-Jagd	Jump'n'Run	THQ	Februar 2006	****
True Crime: New York City	Activision	Action	Dezember 2005	****
X-Men Legends 2	Activision	Action	Oktober 2005	***
Zatch Bell!	Action	Bandai Games	11. Oktober 2005	***
Zelda: Twilight Princess	Abenteuer	Nintendo	Q2 2006	****

GAME BOY MICRO

Nintendos Kleinster im Test

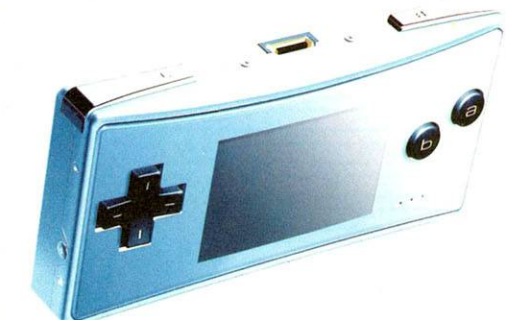
Noch nie war Kleines in der Hose so begehrt: Ab 2. November kommt uns Nintendos Game Boy Micro endlich in die Gesäßtaschen. Nie hat ein Videospiel-System dort so kleine Beulen gemacht. Und der Preis ist auch klein: Für faire 99 Euro erhält man Style und Spielspaß satt. Ein gestochen scharfes Zwei-Zoll-Display mit regelbarer Hintergrundbeleuchtung, Start- und Select-Knöpfen, die in coolem Blau strahlen – alles in einem stilvollen Metall-Gehäuse vereint, das wunderbar in der Hand liegt. Und das trotz unglaublicher Mini-Maße: Mit gerade mal 10 mal 5 mal 2 Zentimetern passt der Handheld-Zwerg in jede noch so enge Hosentasche und ist bei einem Fliegengewicht von gerade mal 85 Gramm so gut wie nicht spürbar. Auch sonst gibt sich der Zwerg erfreulich unkompliziert: Die A- und B-Knöpfe sind bestens positioniert, die eingelassenen Schultertasten jederzeit gut erreichbar. Verkrampfte Spielerfinger? Keine Spur. Großes Lob, Nintendo!

Zum Verkaufsstart erscheint das Gerät in den vier Varianten Pink, Grün, Silber und Blau. Wem die Auswahl nicht reicht, der verpasst seinem Game Boy

Micro einfach einen neuen Anstrich. Die Oberschale ist nämlich austauschbar, gegen Tarnfarben-Look, spacige Amonite-Cover oder Blumendesign. Der Micro startet jede Software für den Game Boy Advance, also knapp 550 Titel. Damit der Spielspaß möglichst lange ungetrübt bleibt, hat Nintendo dem Game Boy Micro einen leistungsstarken Akku verpasst. Bis zu zwölf Stunden läuft der Winzling im Dauerbetrieb. Eine eindrucksvolle Leistung, die weder die PSP noch der Nintendo DS zustande bringen. Damit landet der Game Boy Micro in sämtlichen Testrubriken auf dem vordersten Platz: Handlicher Spielspaß für unterwegs, so klein und stylisch wie noch nie – obendrein zu einem annehmbaren Preis! Einen Wermutstropfen gibt's allerdings: Entgegen anders lautenden Gerüchten wird der Game Boy Micro zunächst nicht mit dem Multimedia-Zubehör »Play Yan« ausgeliefert. Nintendo will den praktischen MP3- und MPEG4-Videooplayer irgendwann später nachschieben. Wer keine Geduld hat, kann die neueste Version namens »Play Yan Micro« für etwa 70 US-Dollar in Fernost beziehen, zum Beispiel unter www.play-asia.com.



▲ Bald folgen neue Oberschalen, zum Beispiel die Mario-Variante



▲ In der Kürze liegt die Würze; Der Game Boy Micro besticht trotz Mini-Größe mit Maxi-Performance

Neues vom
Gamecube-Globus

NINTENDO

DS verteufelt!

(USA)



Mit ein bisschen Glück ist auf dem DS bald die Hölle los. Und das ist wörtlich zu verstehen. Internetgerüchten zufolge liebäugelt Softwarehersteller Blizzard nämlich mit einer DS-Version des Kultspiels »Diablo 2«. Der Titel gilt bis zum heutigen Tag als Meilenstein unter den PC-RGBs und soll mit seinem infernal-göttlichen Mix aus Hack'n'Slay und Rollenspiel nun auch Nintendos Dual Screen verteufeln. Eine hervorragende Entscheidung, wie wir finden, denn das Mausclick-lastige Gameplay ist wie geschaffen für Touchscreen und Stylus. Die DS-Version dürfte - wie auch schon anno 1999 das PC-Original - vor allem im Multiplayer teuflisch süchtig machen. Hoffen wir nur, dass Blizzard bei der Umsetzung des Höllentrips ein bisschen schneller zu Werke geht als sonst. Auf »Starcraft: Ghost« wartet die Gamecube-Gemeinde nämlich schon seit mehreren Jahren.

CHARTS
DEUTSCHLAND

Auch diesen Monat hält der »Prince of Persia« den Charts-Thron unerbittlich in seiner Gewalt und vertreibt seine Mitstreiter eifrig von der Spitze. Adel verpflichtet nun mal ...

GAMECUBE CHARTS
POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE AUGUST 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Prince of Persia: WW	Ubisoft
2	Mario Party 6 (inkl. Mikrophon)	Nintendo
3	Tony Hawk's Underground 2	Activision
4	Tales of Symphonia	Namco
5	Super Mario Sunshine	Nintendo
6	Mario Power Tennis	Nintendo
7	Madagaskar	Activision
8	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
9	Baten Kaitos	Namco
10	F-Zero (Player's Choice)	Nintendo

DS CHARTS
POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE AUGUST 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Another Code: Two Memories	Nintendo
2	Super Mario DS	Nintendo
3	Yoshi Touch & Go	Nintendo
4	Wario Ware Touched! DS	Nintendo
5	Bomberman	Ubisoft
6	Pac-Pix	Namco
7	Die Urbz	EA
8	Need for Speed Underground 2	EA
9	Polarium DS	Nintendo
10	Madagaskar	Activision

Nintendo DS
geht an die
Spitze

(USA)

Stiftung Warentest einmal anders. Statt Geräte endlosen Labortests zu unterziehen, ging Neil Mueller einen etwas unorthodoxeren Weg: Er griff sich einen Rucksack, stopfte ihn voll mit Elektro-Kram und machte sich auf zum Mount Everest, um die Maschinenten dort bei Minusgraden einer extremen Belastungsprobe zu unterziehen. Mit einem interessanten Ergebnis, denn unter all den MP3-Playern und Transistorradios gab es nur ein einziges Gerät, welches all die Strapazen völlig unbeschadet überlebte: der Nintendo DS. Gut zu wissen, wir träumen ja alle davon, bei lebensgefährlichen Minusgraden und akutem Sauerstoffmangel auf einem Handheld zu daddeln.



Unser Bester



(D)

Gute Nachrichten für DS-Besitzer: Shin'ens klasse Weltraum-Shooter »Nanostray« findet dank THQ schon im Oktober den Weg nach Deutschland. Ein paar ungeduldige Highscore-Jäger aus deutschen Landen haben sich freilich schon die Version aus den USA importiert; darunter die halbe Cube-Redaktion und auch der Sohn unserer hoch verehrten Textchefin Mina Piske. Monty Piske ist sein Name, und er ist so erfolgreich wie kaum ein anderer: Mit einer Punktzahl von 4.883.487 Punkten bringt es unser Nachwuchspilot auf Platz 12 in den weltweiten Championship-Rankings auf www.nanostray.com. Stand: 2. September. Wir gratulieren!



OS WELT

Hiobsbotschaft

(JAP)

Traurige Bilanz für Nintendo: Wie kürzlich bekannt wurde, muss das japanische Unternehmen für das zweite Quartal 2005 herbe Verluste hinnehmen. Trotz traumhafter Verkaufszahlen beim DS sackte der Gesamtumsatz um ernüchternde 14 Prozent in den Keller. Hauptgrund für den Gewinneinbruch sind nach Experten-Aussagen die rückläufigen Gamecube-Zahlen, die Nintendo schon seit einiger Zeit schwer zu schaffen machen. So ließen sich im Vergleich zum Vorjahr gerade mal 260.000 Spielwürfel an den Mann bringen – knapp 40 Prozent weniger als 2004! Von einer Besserung der Lage ist derzeit noch nichts zu spüren, und auch das diesjährige Weihnachtsgeschäft dürfte in dieser Hinsicht recht wenig bewirken. Denn der potenzielle Hit »Legend of Zelda: Twilight Princess« wurde soeben auf 2006 verschoben. Manchmal geht auch wirklich alles schief ...



PS2 hat mehr zu fürchten (JAP)

Machen wir's kurz und schmerzlos: Die angekündigte PS2-Variante von »Resident Evil 4« könnte dem Gamecube-Original in einigen Bereichen den Rang mehr als streitig machen. So verpasste Capcom der Sony-Version neben einer Hand voll neuer Szenarios und Kostümen sogar eine exklusive Bonus-Episode: »Separate Ways« soll das Gameplay um schätzungsweise fünf bis sechs Stunden erweitern und mit zusätzlichen Handlungssträngen einige Rätsel um das Horrorsdorf lösen, die in der Gamecube-Variante unbeantwortet sind. Grund zum Neid? Keineswegs, denn was nützt ein derart üppiges Bonuspaket, wenn die Grafik permanent in die Knie geht? Tja, man kann nun mal nicht alles haben ...



PS3 hat ihren Preis

(JAP)

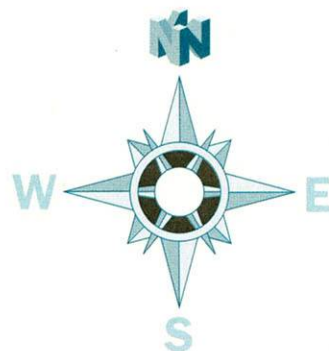
Und das nicht zu knapp. Expertenmeinungen zufolge wird die Produktion einer PS3 für Sony eine äußerst kostspielige Angelegenheit. Knapp 494 Dollar könnte die Herstellung einer einzigen Edel-Konsole kosten. Bei einem geschätzten Verkaufspreis von 399 Dollar ein böses Verlustgeschäft, das dem Hersteller in der nächsten Generation bis zu zwei Milliarden Dollar Verlust einbringen könnte.



Bilanz Games Convention

(D)

Die Videospiel-Messe »Games Convention« konnte dieses Jahr einen Rekord verbuchen: 134.000 Besucher fanden Mitte August den Weg nach Leipzig. Zeitweise drängten sich mehr Menschen durch die Korridore als hineinpassen. Staus und Gedrängel lassen den Wunsch nach mehr Platz im kommenden Jahr aufkommen. Mitte August hatten sich so viele Hersteller wie noch nie in Leipzig versammelt, um Fans und Fachpresse ihre neuesten Errungenschaften zu präsentieren. Neben EA, Ubisoft und Konami war natürlich auch Nintendo da; hier konnte man praktisch alle Spieleneuheiten der kommenden Monate ausprobieren, inklusive dem neuen »Zelda«. Wer rüber in die andere Halle gelatscht ist, hat bei Microsoft die Preise für die neue Xbox 360 erfahren: 299 Euro kostet die so genannte »Core Version« mit Konsole, Kabelcontroller, Xbox-Live-Silber-Konto und sonst nix. 399 Euro die Version mit Funk-Controller, 20-GB-Festplatte, Xbox-Live-Silber-Konto, Headset, Videokabel mit Komponenten-Signal und Netzwerk-Kabel.



CHARTS WELTWEIT

Wer hätte geglaubt, dass sich Japaner einmal für einen so uramerikanischen Sport wie Baseball begeistern können? »Mario Baseball« macht's möglich und kurbelt das Interesse für den Keulensport in Fernost ordentlich an. Home Run, Mario!

CHARTS JAPAN

STAND: ENDE AUGUST 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Mario Baseball	Nintendo
2	DDR: Mario Mix	Konami
3	Chibi Robo	Bandai
4	Jikkyou Pro Baseball 12	Konami
5	DK: Jungle Beat	Nintendo
6	PSO Episode 1 & 2 Plus	Sega
7	WWE: Day of Reckoning	Yuke's
8	Fire Emblem	Nintendo
9	Killer 7	Capcom
10	Super Smash Bros. Melee	Nintendo

CHARTS USA

STAND: ENDE AUGUST 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Harvest Moon: IAWL	Natsume
2	Tales of Symphonia	Namco
3	Super Mario Sunshine	Nintendo
4	LOZ: Wind Waker	Nintendo
5	Animal Crossing	Nintendo
6	Harvest Moon: AWL	Natsume
7	F-Zero GX	Nintendo
8	Luigi's Mansion	Nintendo
9	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
10	Pokémon Colosseum	Nintendo

Auf unserer komplett runderneuerten Webseite findest du ein 30-Minuten-Video mit noch nicht gesehenen Szenen. Klick dich rein auf www.cubemagazin.de!



CUBE

INFORMATION

TWILIGHT PRINCESS

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ABENTEUER

SPIELER: 1

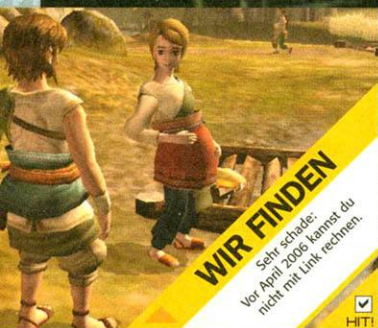
ENTWICKLUNGSSTAND (%)



Du fragst dich, wo all die Kinder herkommen?



Dieses Girl aus dem Dorf Toarun kennt die Antwort!



WIR FINDEN

Sehr schade:
Vor April 2006 kannst du
nicht mit Link rechnen.



THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Auuutsch: Hyrules Rettung lässt noch ein halbes Jahr auf sich warten

»AUCH WENN ES SICH BLÖD ANHÖRT:
NINTENDO MEINT ES EIGENTLICH NUR GUT.«



STADT-LEBEN

GEHT ZU WIE AUF DEM MARKT

Die neue Grafik-Engine hat's richtig in sich. Über 50 Menschen zaubert der Cube auf den Marktplatz, die dort gestikulieren, tratschen und Handel treiben. Sicher werden uns einige Leute wie eh und je Sidequests aufschwätzen oder Link zu Mini-Spielen einladen.

AB-STAUEN

DAS GLÜCK LIEGT AUF DER STRASSE

In den verwinkelten Gassen der Stadt gibt es einiges zu entdecken. Rubine in allen erdenklichen Farben, Viertel-Herz-Container und so weiter. »Zelda«-Profis wissen: Stell dich auf einen Balkon, und du erspähist verborgene Schätze, die sich sonst dem Blick entziehen.

HELDEN-ZEIT

AUS DEM DORF IN DIE STADT

Während Link in seinem Heimatdorf Toaru noch in ländlicher Tracht die Umgebung erkundet, macht er sich für die große Stadt heldenfein: Stiefel, der bekannte grüne Wams und die dazu passende Mütze. Hylian-Schild und Schwert dürfen da natürlich nicht fehlen.

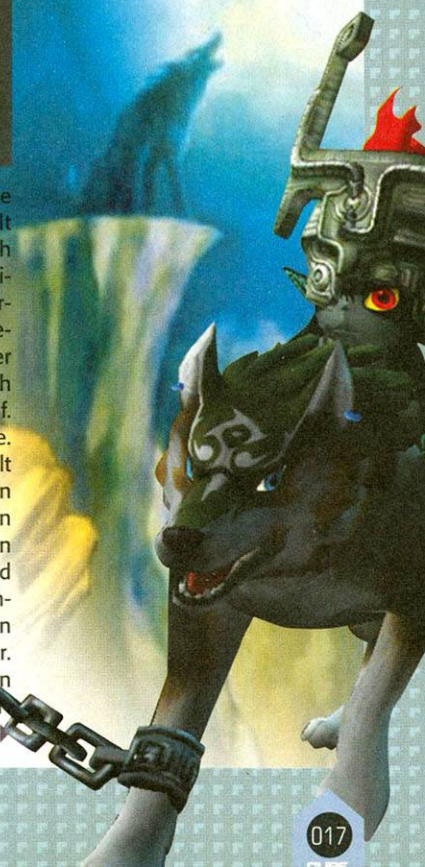
SEIT ZWEI

Jahre fiebern Cube-Besitzer nun schon einem neuen »Zelda«-Titel entgegen. Diesen November sollte der Abenteuerdurst der Fangemeinde mit »The Legend of Zelda: The Twilight Princess« endlich gestillt werden. Doch wie das Leben so spielt, auf der diesjährigen »Games Convention« verkündete Nintendo eine Hiobsbotschaft: Link lässt das Schwert erst mal stecken, Epona bleibt im Stall, der Release verschiebt sich bis zum April 2006. Das schmerzt natürlich gewaltig. Doch bevor du einige Freunde mobilisierst, laut protestierst, mit brennenden Fackeln und Mistgabeln gewappnet in Richtung von Nintendos Hauptquartier marschierst, solltest du Folgendes wissen: Auch wenn es sich blöd anhört, Nintendo meint es eigentlich nur gut mit uns Spielern. Denn niemand anderes als

»Zelda«-Schöpfer Shigeru Miyamoto hat sich für das Entwicklerteam um Eiji Aonuma mehr Zeit erbeten. Warum? Links Abenteuer soll umfangreicher werden, die Grafik optimiert, die Kameraführung von Fehlern befreit und das komplette Spiel noch mal eine Stufe besser gemacht werden.

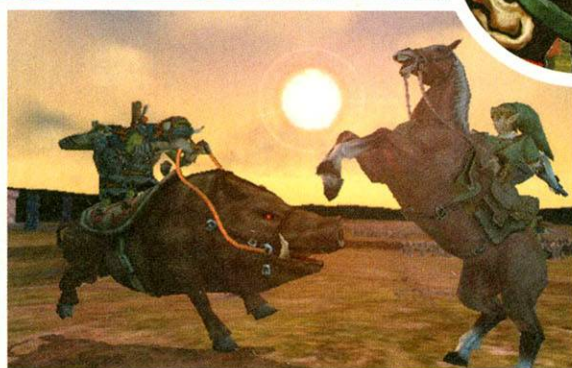
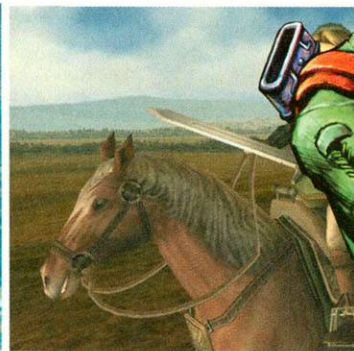
Tja, sieht aus als hätten wir hier die typische gute-Nachricht-schlechte-Nachricht-Geschichte. Doch genug gewimmert, es gibt Neues aus dem Lande Hyrule. So wird inzwischen langsam klar, worum es sich bei dem ominösen »Twilight Realm« eigentlich handelt. Es geht um eine dunkle »Masse«, die sich unerbittlich in Hyrule ausbreitet, alles Leben in Dunkelheit ertränkt und so das Reich Stück für Stück verschluckt. Michael Ende und »Die unendliche Geschichte« lassen grüßen. Erinnert das

Ganze doch stark an das bedrohliche »Nichts«, welches die Märchenwelt »Phantasien« langsam auffrisst. Auch wenn Link sich beim Betreten der grausigen Schattenwelt in einen Werwolf verwandelt, so wirkt das ein wenig abgekupfert. Denn Bösewicht Gmork, der einen der Helden des Buches jagt, ist, oh welch eine Überraschung, ein Werwolf. Trotzdem, eine interessante Geschichte. Denn als Wolf erlebt Link seine Umwelt auf eine völlig neue Art und Weise. In tierischer Gestalt kann er mit anderen Viechern reden, mit der Umwelt agieren und natürlich besser hören, riechen und schneller rennen als in seiner menschlichen Form. Solche Neuerungen bringen frischen Wind ins »Zelda«-Abenteuer. Link kann nämlich als Wolf Stätten in Hyrule erkunden, die er in seiner normalen Form nie erreichen könnte. ▶▶▶



AUF DEN WOLF GEKOMMEN

Wie inzwischen bekannt sein dürfte, verwandelt sich Link in der Schattenwelt »Twilight Realm« in einen Werwolf. Die neuen Screenshots offenbaren, Link kann diese Verwandlung als Fähigkeit erlernen und in Hyrule einsetzen.



⬆ Eine Schlacht zu Pferde in den Steppen Hyrules. Link und Epona zeigen dem Goblinreiter wo's langgeht



Das klingt nach langen Erkundungsstreichzügen, mal als Mensch, mal als Wolf. So kann Link in menschlicher Form Informationen in der hylianischen Steppe einholen, die ihn als Wolf in den verlorenen Wäldern weiterhelfen. So gibt's immer etwas Neues zu erkunden, knifflige Rätsel oben drauf. Zumal das Königreich Hyrule drei- bis viermal so groß sein soll, als in Links erstem 3D-Abenteuer »Ocarina of Times«. In wie weit sich das auf die Spieldauer auswirkt, ist aber leider noch nicht bekannt. Wahrscheinlich darf man mit einem Abenteuer rechnen, das um die 60 Stunden dauern wird. Wer alle Sidequests bestreiten, versteckte Herzteile ergattern und Geheimnisse lösen will, ist wahrscheinlich doppelt so lang beschäftigt.

Das Einzige, was zum kompletten Glück jetzt noch fehlt, ist eine Romanze zwischen Link und Prinzessin Zelda. Da der Recke in »Twilight Princess« 17 Lenze zählt, wäre es ja langsam an der Zeit.

Außerdem würde eine tragische Liebesgeschichte wunderbar den erwachsenen Look des Spiels unterstreichen. Spricht man Chefentwickler Eiji Aonuma auf dieses Thema an, lächelt er nur verschmitzt und will wie immer nicht zu viel verraten. Dasselbe gilt für die chaotische Kameraführung. Da hilft nur eines: Daumen drücken, dass die Entwickler in die Hände spucken und die Abenteuer in den Verliehen und Hyrules Landschaften in der finalen Version etwas übersichtlicher werden. Auch wollen wir keine unschönen Grafikfehler mehr sehen, von denen sich einer sogar auf einen Screenshot eingeschlichen hat. Wer ihn findet, darf ihn behalten – oder im Forum auf unserer Webseite schreiben, wo er ist. Vielleicht gibt es einen Preis dafür, mal sehen.

Tja, was bleibt zu sagen? Die Verspätung wirft viele Fragen auf, deren Antwort uns Nintendo vorerst schuldig bleibt. Aber wenigstens bleibt jetzt ja ein

halbes Jahr mehr Zeit zur Perfektionierung eines Spiels, das schon jetzt ziemlich optimal aussieht. Für alle, die nicht mehr so lange warten wollen, haben wir folgenden Tipp: Nimm dir ein Stück Ton, knete dir daraus eine Okarina und spiel die Hymne der Zeit. Wer weiß, vielleicht vergehen die verbleibenden sechs Monate bis zu Links neuem Abenteuer dann schneller, als du denkst.

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE UNSER EINDRUCK

GRANDIOSES ABENTEUER



- + Endlich wieder durch Hyrule reiten
- + Das hübscheste Zelda aller Zeiten
- + Jetzt mit noch mehr Umfang
- + Link ist so erwachsen wie noch nie
- Noch mal ein halbes Jahr warten

MEINUNG

Schon jetzt das schönste Abenteuer von Vorzeigeheld Link. Wir sind gespannt, was die Entwickler in dem nächsten halben Jahr noch so alles aus dem Ärmel schütteln. Außerdem: Wenn sich schöne Frauen verspäten dürfen, dann doch auch schöne Videospiele, oder?

SUPER!

look into the eyes of the beast

www.kingkonggame.com



UBISOFT



DIESE AUSSICHT!

Viele Etappen spielen sich unter freiem Himmel ab. Jede Menge Action in Arenen und über den Dächern der verwunschenen Stadt Babylon, das spielt sich doch deutlich anders als in den Kerkern, Korridoren und Höhlen aus dem Vorgängerspiel »Warrior Within«.



Doppelte Prinzenrolle

CUBE

INFORMATION

PRINCE OF PERSIA 3

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT MONTREAL

HERKUNFT: KANADA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



DEZ. 05 UNKLAR 04 05

Starke Orient-Action mit Grafik-Wumms

ANFANG

Dezember bricht der persische Prinz zum dritten Mal auf, eine faszinierende Welt aus Tausendund-einer Nacht aufzumischen. Wir hatten bereits Gelegenheit zu einem Treff mit dem Helden aus dem Orient. Erster Eindruck: Stämmiger als bisher steht er da, unser Prinz. Mit breiten Schultern, ausgeprägten Muckis und Grimm im Gesicht.

Die schlechte Laune rührt daher, dass der Sand der Zeit sich im edlen Körper des Prinzen wie eine Infektion ausbreitet. Dass der strahlende Held zu einer Gestalt des Bösen zu

BRENNENDES BABYLON

FACKELLAUF IM ORIENT

Die Stadt Babylon verändert sich im Spielverlauf. Je länger der Prinz von Stadtwachen und Dämonen-Häschern gejagt wird, desto mehr verkommt die Stadt zum finsternen Moloch.

HELD MIT SCHNEID

WAS DER ALLES KANN ...

Der Prinz aus Persien ist ein wilder Akrobat: klettern, hüpfen, hangeln, abseilen, purzeln, turnen, schwimmen, so was bereitet ihm nicht die geringste Mühe.

ALLES GUTE ..

... KOMMT VON HINTEN

Wer siegen will, muss das Kampfsystem beherrschen und mit Köpfchen vorgehen – Typen wie den hier von hinten überraschen oder im Hinterhalt lauern, so ungefähr.

WIR FINDEN
Sicht nach einem würdevollen Abschluss der »Sands of Time«-Technologie aus.



werden droht, ist sichtbar: Im Spielverlauf breiten sich schwarz glühende Pestbeulen vom Arm über den gesamten Körper aus. Und gelegentlich bricht die Kreatur bereits durch. Dann verwandelt sich der Prinz in einen Fürsten der Finsternis. Glühende Glieder, die gehüllt sind in wehende Tücher. Dazu ein Arm, mit einer Dornenkette verwachsen. Mit diesem Werkzeug peitscht und zerstückt der dämonische Prinz seine Gegner in Fetzen. Eine effektive Waffe, sinnbildlich für die unterschiedlichen Kampfstile beider Figuren. Der eine geht eher behände und agil zu Werke, der andere eher brutal und blutig.

Die altbewährte Mischung verschiedener Gameplay-Elemente gleicht dem, was wir aus den zwei Vorgängerspielen »Sands of Time« und »Warrior Within« kennen: Kämpfe, Geschicklichkeitstests und eine Hand voll Rätsel. Die Mischung passt, allerdings verschiebt sich der Schwerpunkt. Kreissägen austricksen, Dornensäulen umgehen und über Todesgräben balancieren, das rückt eher ins zweite Glied. Stattdessen wird das Kampfsystem gestärkt. Man kann wie gehabt die linke und rechte Hand mit Säbeln, Messern und Dolchen bestücken, mit den Schneidwerkzeugen um

sich hauen oder sie werfen und sich ärgern, wenn sie nach intensivem Gebrauch zerbröseln. Alles wie gehabt.

Prinzipiell lassen sich Blocks, Tritte und Hiebe wieder mit drei Aktionsknöpfen in den Griff kriegen. Aber nur wer die Kombination der Attacks nutzt, kann auf Dauer Siege erringen. Dabei ist das Timing entscheidender als bisher. Wachen und Kreaturen von hinten überraschen, genau im richtigen Moment zuschlagen und zum tödlichen Stoß ansetzen – so schlägt man dem Schwierigkeitsgrad ein Schnippchen. Unauffällig platzierte Sound- und Lichteffekte helfen, den richtigen Sekundenbruchteil zu erwischen. Kommt es doch mal zu Massengefechten, dann entfalten sich die neuen Fähigkeiten des Sands der Zeit. Wie genau die ausschauen, das möchte Ubisoft jetzt noch nicht verraten – bisher ist nur von einer geheimnisvollen Massenvernichtungswaffe die Rede. Klar ist jedenfalls, dass der Sand der Zeit das kann, was er schon immer konnte. Nämlich ein paar Sekunden Zeit zurückspulen, damit man Fehler korrigieren kann. Oder Zeit beschleunigen, so dass der Prinz wie ein geölter Blitz an Gegnern vorbeihuscht.

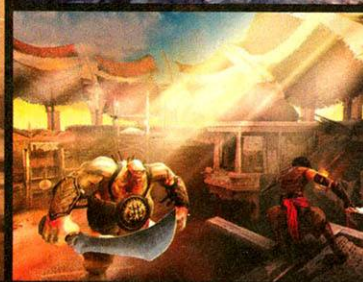
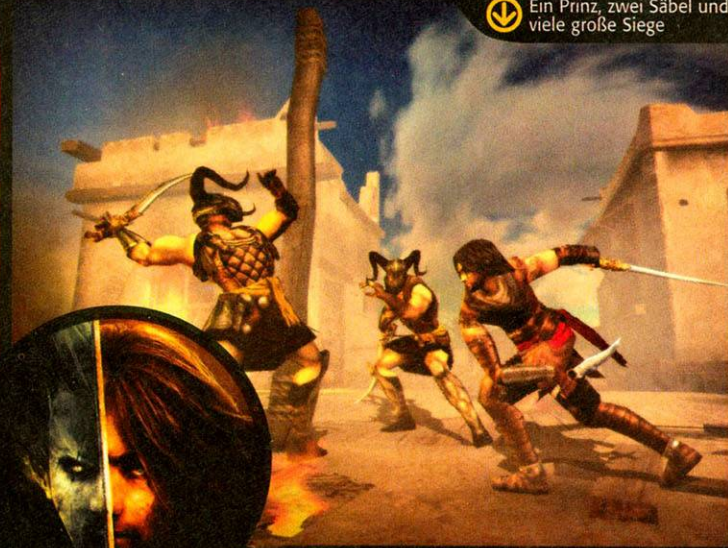
PRINCE OF PE

»BEIM TODESSTOSS RAMMT DER PRINZ SEINEN DOLCH IN DEN RÜCKEN DER KREATUR UND REISST IHR ENTLANG DER WIRBELSÄULE DAS FLEISCH VON DEN KNOCHEN. HEFTIG!«

⬇ Wie David gegen Goliath, nur anders und spektakulärer

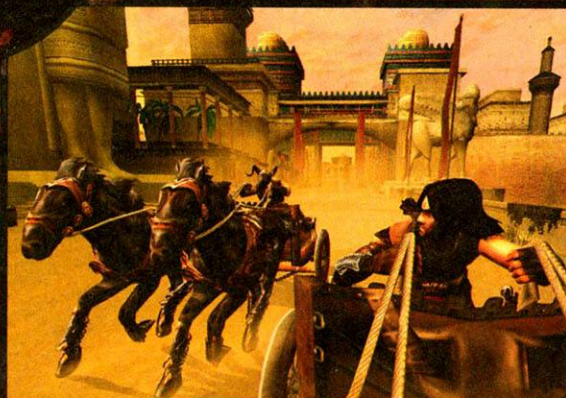


⬇ Ein Prinz, zwei Säbel und viele große Siege



⬅ Zügel halten und Gas geben: Die Wagenrennen sind eine aufregende Neuerung

⬇ Ein falscher Sprung, schon hat der Held sein Leben verwirkt



Höhepunkte sind die Bossgegner-Fights. Wir hatten es in einer Arena mit einer Sandkreatur zu tun, die den Höhlentrollen aus den »Herr der Ringe«-Streifen schon sehr ähnlich sieht. Ein riesiges Biest, das schon aus dem Maul stinkt, wenn man es nur sieht. Es über die Treppen und Außenmauern der Arena anspringen und mit dem Messer blenden, so kommt der Sieg zustande. Beim Todesstoß rammt der Prinz seinen Dolch in den Rücken des Biests und reißt ihm entlang der Wirbelsäule das Fleisch von den Knochen. Es geht also wieder heftig her, ähnlich wie in »Warrior Within«.

Eine ganze Reihe von Wagenrennen dienen der weiteren Auflockerung. Es kommt zu dramatischen Fluchtszenen. Wie die Gladiatoren hetzen der Prinz und seine Häscher in Zweispännern durch die Gassen von Babylon. Wirbel mit Sand und Staub, Reiter nähern sich von hinten, man rammt sich und tauscht mit dem Schwert Nettigkeiten aus. An Engstellen und

Sprungpassagen entscheidet präzises Fahrkönnen über Flucht oder Gefangenname. Als der Zweispänner des Prinzen auf einen Kanal zudonnert, zoomt die Kamera heran und zeigt den Sprung aus atemberaubender Zeitlupe. Spektakuläre Kameratricks wie dieser unterstreichen die Dramatik. Überhaupt, die Grafik! Sieht ganz so aus, als käme hier das bestaussehendste Action-Abenteuer des Jahres auf uns zu. Unglaublich, diese Detailfülle. Babylon sieht verkommen und doch voller Leben aus; und wenn Teile davon in Brand gesetzt werden, dann wird's einem richtig warm ums Herz. Prinzessin Kaileena hat auch wieder einen Auftritt, und der dient vermutlich nicht gerade der Abkühlung. Endlich ist auch Schluss mit der trübseligen Dauer-Dunkelheit aus »Warrior Within«. Das Mehr an Action bei Tageslicht tut der Serie ausgesprochen gut.

Schluss auch mit der übertriebenen Härte und den frustrierenden Momenten

aus dem letzten Teil. Ubisoft gelobt Besserung. »Prince of Persia 3« bildet den Abschluss der Sands-of-Time-Trilogie. Wir haben uns ein spektakuläres Ende überlegt, und wir möchten sicher sein, dass dieses Finale auch wirklich jeder erleben kann, sagen die Franzosen. Und wer nun findet, diese Betonung auf »Abschluss der Sands-of-Time-Trilogie«, das klinge ein bisschen als seien weitere Abenteuer mit dem persischen Prinzen in einem anderen Umfeld geplant, der liegt richtig! Auf unser Nachhaken hat Ubisoft bestätigt, dass der Prinz aus Persien auf den Konsolen der neuen Generation zu neuen Abenteuern aufbricht. Er wird revolutioniert, sozusagen. **RICHARD LÖWENSTEIN**

CUBE UNSER EINDRUCK

FABELHAFTES AUS TAUSENDUNDEINER NACHT



- + Hellere Grafik
- + Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- + Päckende Bossgegner-Fights
- + Neue Wagenrennen
- + Neue Sands-of-Time-Moves

MEINUNG

Ob das Gameplay durch die beiden Persönlichkeiten des Prinzen gewinnt, muss sich erst noch zeigen. Der Prinz der Finsternis als dämonisches Ebenbild zu dem strahlenden Helden, den wir bislang kennen; er sieht mit seiner Dornenkette zumindest richtig fies aus.

SUPER!

RSIA 3



BIG RED ONE

Call of Duty 2

CUBE

INFORMATION

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: TREVARCH/GRAY MATTER

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1-4

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



NOV. 05 UNKLAR OKT. 05

Nordafrika: deutsche Stuka-Flieger legen einen Bombenteppich

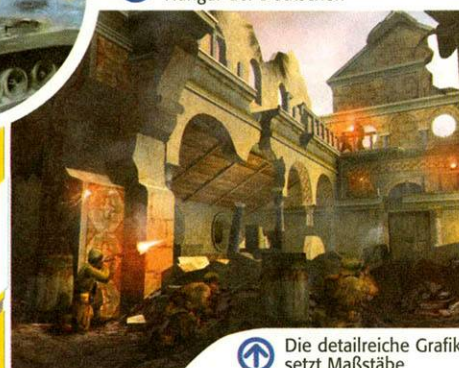


WIR FINDEN
Ego-Shooter mit
Top-Gratik. Steht
nichtig gut aus!

HIT!



Harter Kampf um einen Hangar der Deutschen



Die detailreiche Grafik setzt Maßstäbe

Feuer frei im Zweiten Weltkrieg

WEIHNACHTEN,

das Fest des Friedens? Nix da, schließlich rennt der zweite Ableger aus der Reihe »Call of Duty« gerade zu den Waffen. Also wieder ein Ego-Shooter, der den Zweiten Weltkrieg zum Thema macht. Nur will sich »Big Red One« mit plastischer Präsentation hervortun, soll der Spieler mit einer menschlichen Note direkt in den Krieg hineingesaugt werden. Das Spiel will den Helden und sein Umfeld so portraituren, dass man sich mit den Figuren und ihrem Schicksal identifiziert. Dazu gehört auch, dass einen das Spiel nicht ohne Sinn und Zweck in ein Gewitter aus Explosionen und Projektilen transportiert, sondern von den Menschen und ihren Schicksalen erzählt. Um wen es geht? Die Soldaten der ersten amerikanischen Infanterie-Division, die immer mit als Erste einen Kriegsschauplatz betreten. Im Zweiten Weltkrieg war die Division in Nordafrika, Sizilien, Nordfrankreich und Belgien im Einsatz. Gegner: Die deutsche Wehrmacht plus Italiener und Franzosen aus dem besetzten Teil Frankreichs.

Im Verlauf der zwei Jahre von 1942 bis 1944 sieht man, wie sich die Kameraden von grünen Jungs zu hart gesottenen Kämpfern entwickeln. Die Erfahrung macht sich in den Gefechten bemerkbar. In den ersten Schusswechseln brechen die Jungs noch in Panik aus, später suchen sie gezielt Schutz und geben in kritischen Situationen Deckung. Wer genauer hinsieht, kann beobachten, wie die Gesichter altern, wie Narben auf den Körpern zurückbleiben.

Grafik und Sound hinterlassen einen 1A-Eindruck. Soldaten suchen sich ihren Weg durch das Chaos. Überall Bombenkrater, Feindbeschuss, Flammen und Kulissen, die unter den Angriffen in sich zusammensacken. Eine dramatische Szene folgt der nächsten. Beispiel Belgien, Anfahrt auf ein deutsches Flugfeld. Scheinbar eine Spazierfahrt im Truppentransporter. Bäume schaukeln vorbei, man plaudert und scherzt. Doch dann zerfetzen Schüsse die Ruhe, ein Sturm der Gewalt wird entfesselt. Binnen Augenblicken muss der Spieler die Kontrolle über das Geschütz an sich reißen und ballern,

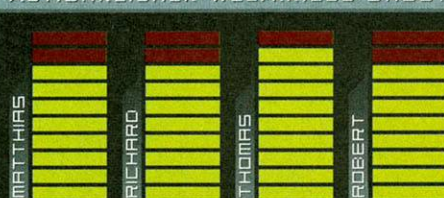
was das Zeug hält. In einer Verfolgungsjagd hetzt das Mobil über die Landstraße, wird von allen Seiten attackiert. Nach der hektischen Flucht ist das Ziel erreicht. Die Kameraden stürmen von der Ladefläche, der Kampf um das eigentliche Ziel beginnt. Aus den Lautsprechern dringt eine Mixtur aus fernen Explosionen, nahen Schüssen und

schreienden Kameraden überall. Wer hinhört, bekommt aus den Rufen Hinweise auf Gefahren mit. An Dynamik gewinnen die Gefechte durch die Musik von Graeme Revell. Der Mann hat bisher vor allem Hollywood-Produktionen seinen Stempel aufgedrückt, zuletzt beispielsweise »Sin City«.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

ACTIONREICHER WELTKRIEGS-SHOOTER



- + Großartige Atmosphäre
- + Flugzeugaction
- + Viel Kawumm drumherum
- Mehrspieler-Modus
- Altbekannte Schauplätze

MEINUNG

Das Spiel macht sich: Sieht so aus, als könnte »Big Red One« mit großartiger Stimmung und packenden Missionen punkten. Speziell die Grafik haut einen um. Hier kommt der am besten aussehende Weltkriegs-Shooter der aktuellen Konsolen-Generation auf uns zu.

SUPER!

INTRO FEVER

Das abgedrehte Introvideo wird dich verblüffen: Zu den Gitarren-Riffs von Iron Maidens »Run to the Hills« turnen abgedrehte Schwarzweiß-Kritzel-Figuren durch das Bild. Ein Zwei-Minuten-Mix aus Scherenschnitt und Popart. Klasse!



CUBE
VORSCHAU

CUBE

INFORMATION

SSX ON TOUR

PUBLISHER: EA SPORTS BIG

HERSTELLER: EA KANADA

HERKUNFT: KANADA

GENRE: SPORT

SPIELER: 1-2

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



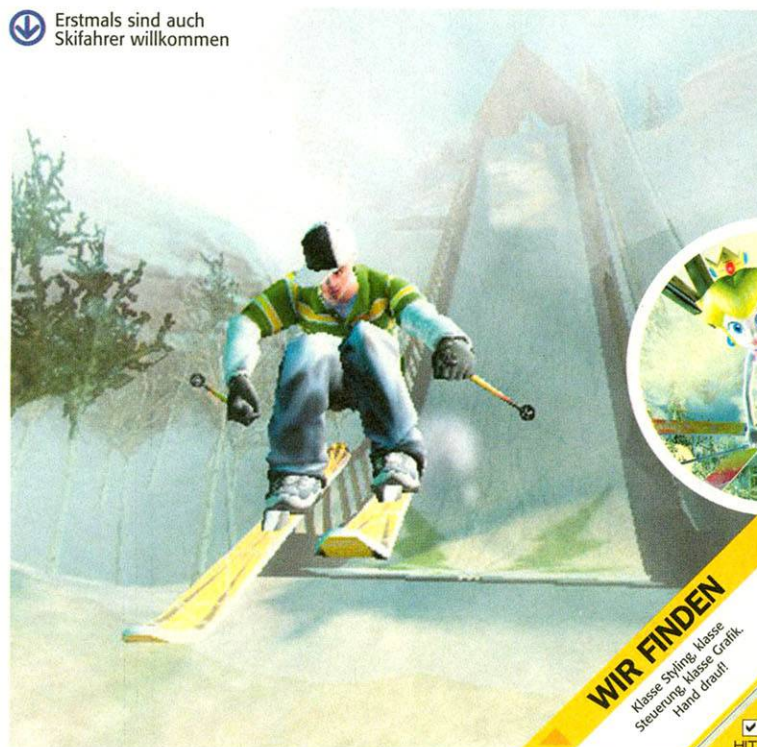
27. OKT. 05

UNKLAR

OKT. 05

SSX ON TOUR *Wilder Winter*

Erstmals sind auch Skifahrer willkommen



WIR FINDEN
Klasse Styling, Klasse
Steuerung, Klasse Grafik.
Hand drauf!



Die Tricks brauchen ganz schön viel Training

Gibt's nur auf dem Cube: Wettfahrt Mario gegen Luigi

Super Mario Snowboard

WIRKLICH gute Spiele erkennt man auf den ersten Blick. Dieses hier zum Beispiel am mutigen Introvideo. Zwei Minuten Heavy-Metal-Mucke und abgedrehte Bilder im Scherenschnitt-Stil, das kommt mutig und anders rüber als die üblichen Rendervideos. Im ähnlich irren MTV-Stil führt einen das Spiel später durch alle Menüs. Hier und auch sonst wird man nie von Ladepausen genervt, dafür dauernd von originellen Kamerafahrten überrascht. Okay, grundsätzlich ist der vierte Teil der »SSX«-Serie wieder Wintersport pur, ein bunter Mix mit Wettrennen, Slalomfahrten und Trick-Veranstaltungen. Diesmal dürfen aber nicht mehr nur Snowboarder den Hang runterflitzen, sondern auch Skifahrer. Die Entscheidung beeinflusst aber nur Nuancen in der Steuerung.

Im Karriere-Modus geht man buchstäblich »auf Tour«. Nämlich als Möchtegern-Rockstar, der durch Erfolge auf der Piste mehr und mehr Fans um sich versammeln soll. Durch Abfahrtsiege und Trickrekorde werden die Menschen aufmerksam und kom-

men zu den Konzerten. Von einem richtigen Rockstar wird natürlich auch erwartet, dass er Gegner umhaut und unbeteiligte Skifahrer ins Tal rammt. Rüpel und Pistensäue haben also beste Chancen. Über 120 Events sind in »SSX on Tour« versammelt. Mal geht's gegen die Zeit, dann soll der Highscore geknackt werden, mal geht's gegen fünf Gegner, mal soll möglichst viel Zeit in der Luft (»Air-Time«) verbracht werden. Das Gameplay macht einen hervorragenden Eindruck, vor allem die raffinierte Steuerung. Wer nie mit der Hand in den Schnee greift, nie stürzt und dafür massig Tricks verkettet, kommt dem Finale im Nu näher. Dennoch gilt es bei der Jagd auf Punkte das Risiko abzuwägen. Denn bei Wettrennen kann zu häufiges Tricksen den Sieg kosten.

Das Tollste sind die exklusiven Extras der Gamecube-Version. Zum Beispiel, dass neben den austrainierten Athleten auch Mario, Luigi und Prinzessin Peach den Hang runterfetzen. Dabei werden sogar die Standard-Soundeffekte durch Nintendo-typischen Klingklang ersetzt. Außerdem können

wir eine eigene Strecke namens »Nintendo Village« aus Pilzen, Sternen und Nintendo-Symbolen erkunden. Die Grafik löst einen Rausch der Geschwindigkeit aus. Licht- und Schatteneffekte bringen Glanz in die Hütte, die Kulissen wirken total lebendig. Streift man zum Beispiel die Wipfel der Bäume, schüttelt man den Schnee von den Ästen. Genial auch der Musikmix aus

Dio, The Hives, Bloc Party, Pennywise, Motorhead und vielen mehr. Man kann sich drei Mixtapes zusammenstellen, außerdem wird die Mucke passend zur Spielsituation gefiltert und verzerrt, so dass sie sich etwa nach einem Sturz etwas dumpf anhört. Das ist hörbare Liebe zum Detail.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

FETZIGE WINTERSPORT-ACTION



- + Coole Gamecube-Extras
- + Extreme Grafik
- + Geniales Pistenlayout
- + Unkomplizierte Steuerung
- Kein 4-Spieler-Modus

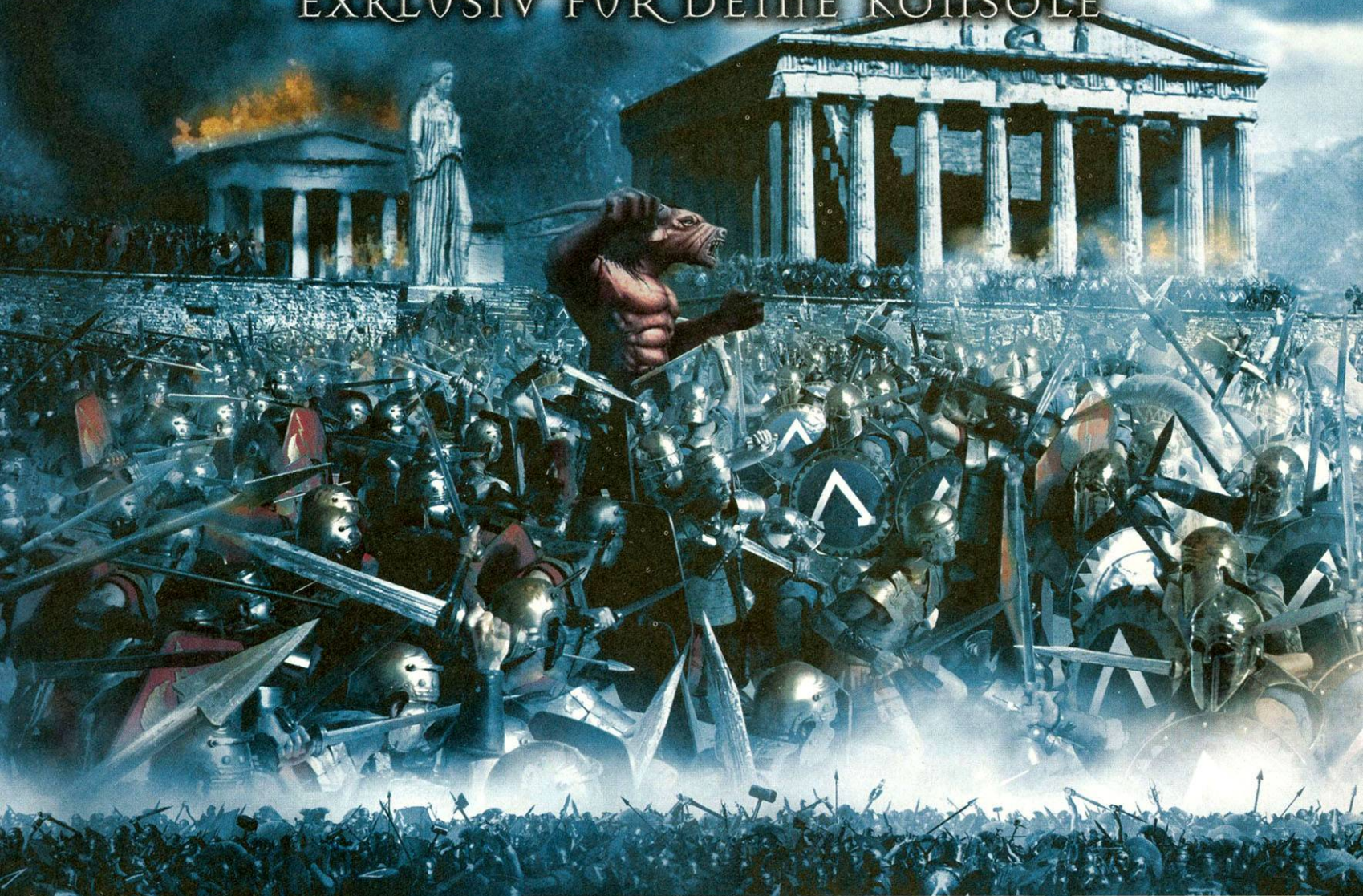
MEINUNG

Klarer Fall: Das beste Wintersport-Game in diesem Jahr heißt »SSX on Tour«! Und die beste Version kommt uns auf den Cube. Um die drei exklusiven Figuren und die witzigen Nintendo-Spezial-Rennstrecken werden dich die Kumpels mit Playstation 2 und Xbox beneiden.

SUPER!

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



Spartan: Total Warrior © The Creative Assembly Limited, 2005. Developed by The Creative Assembly Limited. Spartan, Total Warrior is either the registered trademark or trademark of The Creative Assembly Limited. Sega and the Sega Logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. All Rights Reserved.

Die DS-Version erscheint zeitgleich. Sie konnten wir noch nicht Probe spielen, aber Bilder haben wir immerhin bekommen. Nette 3D-Grafik!



Ja, spinn ich?

CUBE

INFORMATION

ULTIMATE SPIDER-MAN

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: TREYARCH

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION-ABENTEUER

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



13. OKT. 05



UNKLAR



ERHALTLICH



Zwei Helden, eine Hauptrolle: du spielst manchmal Spider-Man, manchmal Venom



WIR FINDEN
Voller Bewegung
Kampfstärke, voller Action
Klassik!



PUNKT, PUNKT,

Komma, Strich, fertig ist das Mordsgesicht: Venom ist neben Judge Dredd und Marv aus »Sin City« sicher eine der bösartigsten Figuren, die sich je durch die Comicbücher gemeuchelt hat. Umso reizvoller, dass wir dieser Figur im neuen »Spider-Man«-Game nicht nur begegnen, sondern mit ihr gemeinsam die Stadt New York City terrorisieren können. Das Spiel basiert auf Marvels aktueller Comic-Serie »Ultimate Spider-Man«. Hier prallen zwei Helden aufeinander: Spider-Man und Venom wechseln sich in der Hauptrolle ab. Spider-Man markiert den eher akrobatischen Superhelden, der die Welt rettet und so weiter. Venom ist ein bösartiges Ungetüm, welches Menschen verschlingt und die Welt vernichtet.

Jetzt also bekämpfen sich die beiden bis aufs Blut. Warum? Die rasant geschnittenen Bilder aus dem Introvideo liefern die Antwort. Sie erzählen vom Studenten Peter Parker auf der einen Seite, der in seinem zweiten Leben als Spider-Man die Schurken dieser Welt jagt; auf der anderen Seite steht Eddie Brock Jr., der beste Freund von Peter Parker. Zwischen den beiden entbrennt ein Streit, die Freundschaft verwandelt sich in grenzenlosen Hass. Mithilfe eines symbiotischen Helden-Anzugs wird Eddie zu Venom, zu einer entstellten Kreatur, die Menschen fressen und deren Lebenskraft in sich aufsaugen muss, um zu überleben.

Die zwei sind sich spinnefeind: Spider-Man und Venom in superstarker Comic-Action!

ULTIM

»DIE STILMITTEL AUS DER COMIC-KULTUR UND DER TOP ANIMIERTE CEL-SHADING-LOOK PASSEN PRIMA ZUSAMMEN.«



↑ Bärenkräfte: Venom kann Autos packen und als Wurf-Waffe missbrauchen

↑ Spider-Man bei der Arbeit: Menschenleben retten

↓ Gleicher Job, nur an anderer Stelle ...

Klasse, wie das Spiel schon im Intromovie mit den Stilmitteln der Comic-Vorlage arbeitet. Mal werden Videos von weißen Rahmen umzäunt, mal Handlungsstränge in zwei bis drei Unterfenstern gezeigt, während das große Bild die zentrale Action einfängt. So geht's im Rest des Spiels weiter. Da quetscht sich schon mal ein kleines Fenster ins Bild, und Venom brüllt Spider-Man saftige Drohungen entgegen. Das Ganze kommt sehr atmosphärisch rüber. Kawumm- und Zack-Sprechblasen und top animierte Cel-Shading-Figuren passen prima zusammen. Eindeutig eines der besten Comic-Games aller Zeiten.

Um dich selbst vom Wow-Faktor der Grafik zu überzeugen, solltest du unbedingt einen Blick auf unsere Webseite (www.cubemagazin.de) werfen und dir das Video angucken. Denn das haut einen schon um, wie flüssig und elegant sich die Figuren durch ihre Umwelt bewegen. Du siehst Straßen voller Autos und Menschen, und mittendrin Helden, die vor allem aus nächster Nähe unfassbar aussehen. Wenn man mit der Kamera in einem ruhigen Moment ganz nahe an Spider-Man heranzoomt, meint man die

Spannung der Sehnen unter den Fasern des Kostüms zu erkennen. Nimmt man Venom unter die Lupe, sieht man die pure Kraft durch jeden einzelnen Muskel pulsieren.

Dazu kommen Kamerafahrten, die wir so noch selten gesehen haben. Das Spiel schaltet von einem Augenblick zum nächsten vom Action-Bildschirm zur Karte um. In einem Moment sieht man noch Spider-Man durch die Gassen rennen, dann kurz die Z-Taste antippen, schon springt die Kamera um, zoomt mit einem Affenzahn heraus und zeigt die nähere Umgebung aus der Vogelperspektive. Jetzt noch drei- oder viermal den Y-Knopf drücken, jedes Mal bewegt sich die Kamera ein Stück weiter raus, bis die komplette Halbinsel Manhattan auf den Bildschirm passt. Ein letzter Knopfdruck, dann zoomt das ganze Gelände pronto wieder heran, die Kamera schwenkt herum und fängt den Helden wieder genau da ein, wo wir ihn vor dieser Besichtigungstour stehen gelassen haben – und nahtlos geht's weiter, böse Buben vertrimmen. Gameplay und Videoszenen gehen ähnlich fugenlos ineinander über. Klasse!

Ein irrer Anblick ist auch, wenn sich Venom mit einem monsterstarken Katapultsprung hunderte Meter in die Höhe schraubt, den Scheitelpunkt des Sprungs erreicht und nach dem Fall mit lautstarkem Donner auf den Asphalt zurückprallt. Die Umgebung bebt, Staub und Kies wirbeln auf. Spider-Man macht das etwas eleganter. Er verschießt klebrige Fäden, die sich an den Fassaden von Wolkenkratzern und Industriekomplexen verankern. Alte Fäden lösen, gleichzeitig neue Fäden verschießen, so schwingt sich Spider-Man von Haus zu Haus. Das funktioniert fast genauso wie beim tollen Moviegame »Spider-Man 2«, wegen der flüssigen Steuerung sogar eher einen Tick besser. Überhaupt geht die Steuerung sehr locker von der Hand. Doppelsprung per A-Taste, böse Buben kicken per X- und Y-Taste, Objekte aufsammeln per Schultertaste, Kamera steuern per C-Stick und fixieren per D-Pad, das klappt alles von der ersten Sekunden an. Bis einem aber das Timing für das Schwungholen von Spider-Man zwischen den Häusern ins Blut übergeht, das dauert ein bisschen – klappt mit etwas Training aber immer und immer besser. Die Feinheiten der Kampfsteuerung sind ▶▶▶

ATE SPIDER-MAN

Mit der Zeit werden Spider-Man und Venom zu immer stärkeren Superhelden. Spidey zum Beispiel ahnt per Spinnensinn Angriffe voraus und lernt schneller den Schwung zwischen Hausfassaden mitzunehmen, Venom baut spektakuläre Combos und Superkräfte auf.



Die Animationen sehen ziemlich dynamisch aus



Starke Höhepunkte: Keilereien mit dem Rhino und ähnlich schlecht gelaunten Bossgegnern



DICKSCHÄDEL

Die Comic-Serie ist gekennzeichnet durch die großen Schädel der Figuren. Sieht seltsam aus und wird für das Spiel sichtbar entschärft. Gut so!



eine Sache für sich, zumal die Helden mit der Zeit immer neue Tritte und Hiebe dazulernen. Aber das macht dann schon Spaß, wenn man geschwächte Gegner per Spinnenfaden lähmt, sie in einem eleganten Schwung über Straßenlaternen schleudert und dort festbindet. Wer's gern ein bisschen handfester mag, wird Venom mögen. Per X-Taste packt der Kerl Menschen, schleudert sie gegen Wände oder bricht ihnen das Genick. Das Knacken geht einem durch Mark und Bein.

Die Bewegungsfreiheit macht noch mehr Spaß als beim erfolgreichen Vorgängerspiel. Man könnte stundenlang zwischen den Straßen von New York hin- und her schwingen, an Kulissen hochklettern, über Dächer springen und auf Türme klettern, so großartig ist dieses Gefühl von Freiheit. Schade nur, dass man noch so lange nach Innenräumen suchen kann – hier spielt sich alles außerhalb von Gebäuden ab. Blaue Punkte

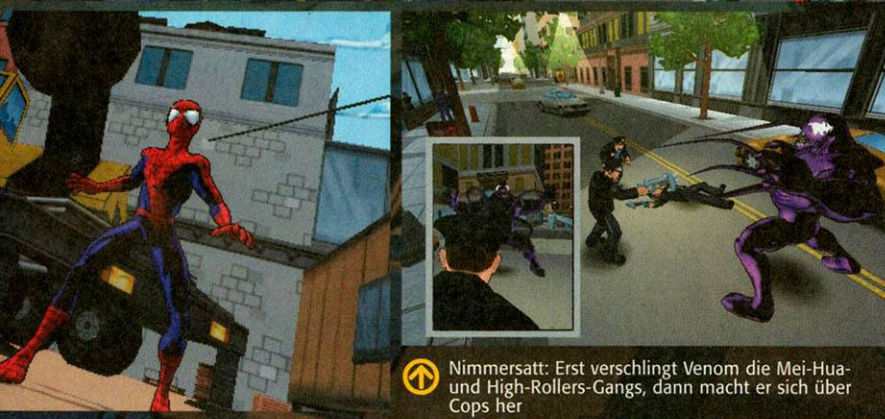
auf der Karte markieren für Superhelden und Super-schurken typische Aufgaben: von Dachrinnen hängende Bauarbeiter retten, Straßengang vernichten, Menschenansammlungen verteilen. Ziel für Ziel spielt man sich so allerhand frei: 100 City-Events, dazu 185 Comic- und Cover-Tokens plus 60 Wettrennen gegen die Stoppuhr. Ach ja, und 36 Schlägereien. Wohlge-merkt, das sind alles Bonusaufgaben, die komplett außerhalb der Story stehen.

Irgendwann will man aber mehr über das Schicksal von Spider-Man und Venom erfahren und steuert die grün markierten Ziele an. An diesen Punkten entwickelt sich Stück für Stück weiter, was sich die beiden »Ultimate Spider-Man«-Comic-Autoren Brian Michael Bendis und Mark Bagley für unser Pärchen ausgedacht haben. Mitten im Spiel erreicht man beispielsweise eine Straße, in der Panik herrscht. Menschen rennen davon, Autos stecken in den Wän-

den, Hydranten speien Wasser. Der Grund für das Chaos: Ein gewaltiges Rhinozeros wütet im Viertel, das Robotermashorn bahnt sich einen Weg mitten durch Menschen und Häuser. Also muss Spider-Man zuerst ein paar Plünderer verhaften, dann unter Zeit-druck Verunglückte aus ihren Autos retten und sie zu grellgrün markierten Krankenwagen transportieren. Im Wettlauf mit der Zeit hetzt Spider-Man dem Rhino hinterher und stellt es zum Bosskampf. Jetzt aber Tempo, denn das Rhino will einen riesigen Benzintank wie einen gewaltigen Molotowcocktail in die Stadt schleudern. Im Faustkampf hat Spider-Man keine Chance gegen das Vieh, und von Spinnenfäden einwickeln lässt es sich auch nicht. Was tun? In der Nähe ist ein Becken aus flüssigem Beton, daneben eine Abrissbirne. Also lockt man das Robotermashorn in das Becken, damit es im zähen Boden stecken bleibt. Die Abrissbirne sollte den Rest erledigen. In



**CUBE
VORSCHAU**



Wieder sehr genial: Bewegungsfreiheit durch Schwungholen per Spinnfaden

RICHARD LÖWENSTEIN

⬇️ **Aufgebot der Superhelden: Figuren aus den X-Men- und Fantastic-Four-Serien sind zu Gast**

 **Aufgebot der Superhelden:** Figuren aus den X-Men- und Fantastic-Four-Serien sind zu Gast

Ein paar Etappen weiter dann der erste Wechsel der Superhelden. Spider-Man macht Pause, Venom kommt ins Spiel. Nach ein paar Prügeleien auf offener Straße wieder ein Höhepunkt: Wolverine von den »X-Men« stellt sich Venom in den Weg, und es kommt zu einer beinharten Kneipenprügelei. Tische und Stühle gehen zu Bruch, außerdem muss sich Venom rechtzeitig menschliche Opfer suchen und deren Energie saugen, um eine Niederlage zu vermeiden. Später trifft man noch auf so einige Gastarbeiter, Electro zum Beispiel. Venom duelliert sich mit ihm um das Recht, Spider-Man töten zu dürfen. Auch das ist wieder ein spektakulärer Fight, bei dem Hydranten explodieren, Autos fliegen und die Umgebung in Schutt und Asche versinkt.

SUPER!

Freu dich auf rund 40 Autos aus aller Welt. Die Highlights neben Brot- und Butter-Autos von Toyota bis Volkswagen sind sicher Hummer, Corvette, Mercedes SLR McLaren, Porsche Carrera GT, Porsche Cayman und Lamborghini Gallardo.



Noch mehr Need for Speed

CUBE

INFORMATION

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CANADA

HERKUNFT: USA

GENRE: RENN Spiel

SPIELER: 1-2

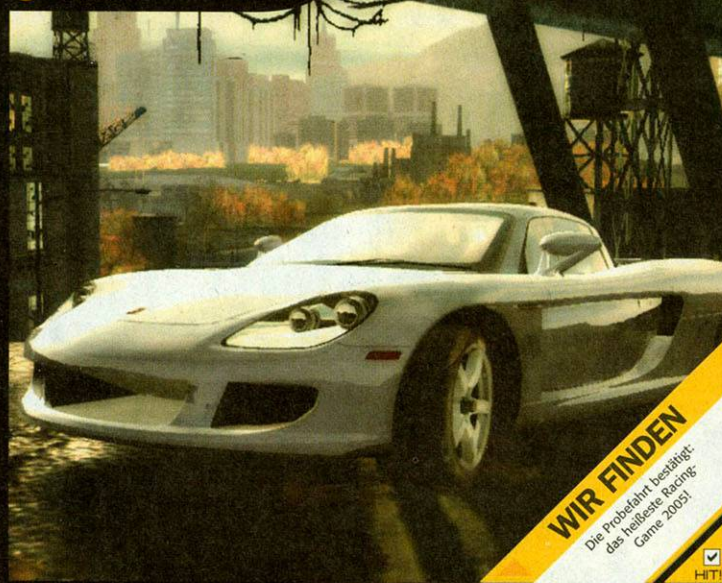
ENTWICKLUNGSSTAND (%)



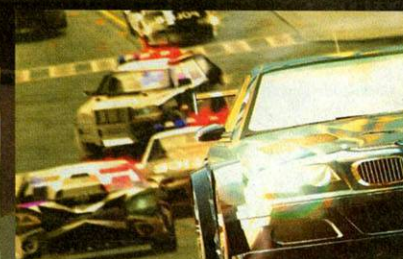
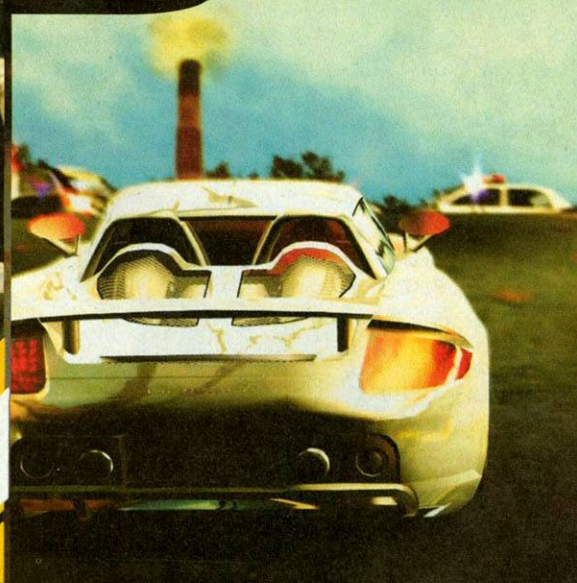
Probefahrt mit
dem Renn-
spiel-Hammer



Wow, diese Kurven! Sie gehören bald dir!



Hinter der Kuppe lauert das Unheil



MOST WANTED

GEWÖHNLICH WERDEN

Sportwagen um diese Jahreszeit eingemottet. Aber wir Cube-Besitzer geben bald erst richtig Gas. Warum? Weil dann der neueste Teil aus der »Need for Speed«-Serie am Start steht. Er soll die besten Elemente aus den beiden »Underground«- und den »Hot Pursuit«-Games vereinen. Also: Klasse Autos, fettes Tuning, packende Duell auf öffentlichen Straßen und fetzige Verfolgungsjagden mit den Hürten der Straßenverkehrsordnung.

Wir hatten Gelegenheit zu einer ausgiebigen Probefahrt mit drei Etappen aus »Most Wanted«. »Toll Booth Time Trial« nennt sich der Trainingsabschnitt, der einen mit allen wesentlichen Fahrtechniken bekannt macht. Man sitzt an Bord eines aufgemotzten Dreier-BMWs, der mit seinen dicken Schürzen, breiten Felgen, riesigen Flügeln und Aufklebern an die Rennautos aus der Tourenwagen-Weltmeisterschaft erinnert. Nach dem Start gilt: nie den Fahrlehrer aus dem Blick verlieren, immer die Spur halten. Keine ganz leichte Aufgabe. Denn die Rennstrecke führt durch eine bunte

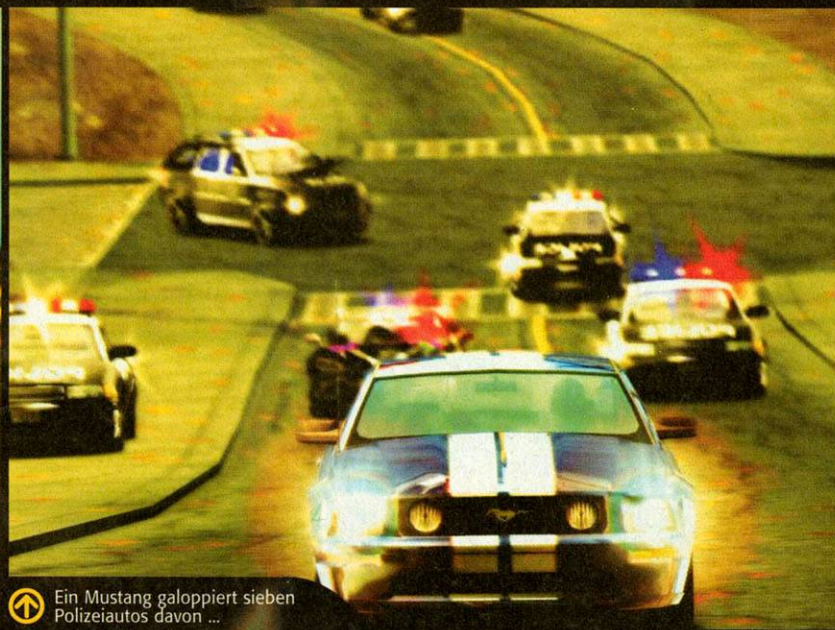
Mischung aus breiten Bahnen, hohen Kuppen, schnellen Kurven und engen Passagen. Die ganze Zeit geht's links und rechts, rauf und runter.

In den ersten paar Sekunden ist man noch allein auf weiter Flur unterwegs, dann kommen einem die ersten Autos entgegen, und immer mehr und immer mehr. Bald ist der Gegenverkehr so dicht wie bei den »Burnout«-Games. Sich am Gegenverkehr vorbeimogeln, einen Crash um Haaresbreite vermeiden, immer zwischen Funkenflug und Abflug, dazu Hip-Hop-Mucke von DJ Spooky feat. Chuck-D, Polizeifunk und Anfeuerung aus dem Funkgerät – stark! Eng wird's an Schranken und Kassierstationen für Autobahn-Maut. Dann mitten im Rennen, ein greller Blitz, und Tempo und Charakter der Veranstaltung verändern sich total. Denn man macht Bekanntschaft mit Radarfallen. Jetzt hängen einem Cops im Nacken. Also Vollgas und keine Fahrfehler, sonst gibt's einen Strafzettel und null Chance auf den Sieg. Man muss einiges an Fahrkönnen mitbringen, um die Ziellinie vor Ablauf der Zeitfrist zu überqueren. Wer cool bleibt, lernt eines der neckischen Gimmicks kennen, welche

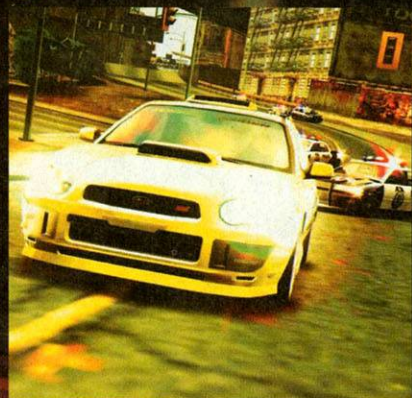
die »Need for Speed«-Serie seit jeher kennzeichnen: Ein Foto von der Zieldurchfahrt verewigt in unserem Fall den Moment, wo der BMW eine Mautstation inklusive Schranke rammt und demoliert.

Auffällig: Anders als bei den zwei »Underground«-Titeln wird auch bei Tag gefahren. Die Sonne steht schräg am Himmel, der Asphalt blendet, die Kulissen kommen prächtig rüber. Das ist auch bei der zweiten Herausforderung der Fall, beim »Sprint Race«. Im BMW M3 GTR geht es gegen drei Konkurrenten im neuen Ford Mustang, Mazda RX8 und Subaru Impreza WRX. An Pfeffer gewinnen die Positionskämpfe durch die zahlreichen Kreuzungen, Weichen und Abkürzungen. In einem Augenblick reißt man gerade noch das Steuer herum und weicht einem VW-Bus aus, im nächsten Moment muss man sich für die Route nach links über Chase Road oder rechts nach Green Hills entscheiden. An der Steuerung liegt's nicht, falls man die falsche Spur erwischt. Denn sie trifft die Balance zwischen fetzigen Drifts und realitätsnaher Fahrsimulation perfekt. Präzise Lenkung, sensible Gasannahme,

»COPS UND GEGENVERKEHR, IMMER AM LIMIT
UNTERWEGS ZWISCHEN FUNKENFLUG UND ABFLUG,
DAZU DIE ANFEUERUNG AUS DEM FUNKGERÄT.«



Ein Mustang galoppiert sieben
Polizeiautos davon ...



prima. Ein neues Extra in der »Need for Speed«-Serie ist der so genannte »Speedbreaker«: für einige Momente kann man in die Zeitlupe schalten und so unter Trucks durchfahren und knifflige Situationen meistern.

Dritte und letzte Herausforderung bei unserer Probefahrt: »Blacklist-Race«, ziemlich genau die Beschleunigungsrennen wie in den »Underground«-Games. Es kommt auf perfektes Timing beim Schalten an. Mit kreuzendem Verkehr, Rampen und Baustellen hatten wir kaum zu kämpfen, aber das kommt bei steigendem Schwierigkeitsgrad so sicher dazu, wie einem dann Helikopter-Cops im Nacken hängen.

Für den Test in der nächsten Cube-Ausgabe werden wir noch viele Neuerungen ausprobieren. Den »Pursuit Breaker« zum Beispiel. Dabei muss man Wassertürme so rammen, dass sie den Cops vor den Kühler fallen, was Extrapunkte bringt. Ebenfalls noch nicht

testfähig: die Rahmenhandlung, welche die Rennen lose zusammenhält. Rund zehn Minuten an Rendervideos erzählen von dem neuen Typ in der Stadt, der sich mit Autos auskennt und die Sheriffs austricksen will. Auch noch nicht eingebaut: Die »Blacklist«, also jene schwarze Liste, die über die illegalen Straßenrennen und den dabei erarbeiteten Respekt Buch führt und die nebenbei auch Einfluss auf das Tuning hat. Ja, man darf Leistung und Optik seiner Autos aufmotzen. Dabei sehen die Autos schon ab Werk stark aus.

Anders als im von uns gespielten Muster, sind die Herausforderungen in der verkaufsfertigen Version nicht geradlinig aneinander gekettet. Sie sind vielmehr als Stationen in einer freibefahrten Stadt eingezeichnet, wie bei »Need for Speed Underground 2«. Der Aufbau der Karte und der Kulissen erinnert an altherwürdige US-



Mehr Simulation als Action:
»Need for Speed« vor elf
Jahren



SUCHT UND SUCHE

IMMER SCHNELLER UND SCHNELLER

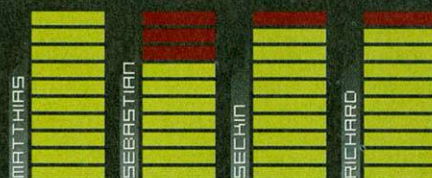
Elf Jahre »Need for Speed«: Die 1994 veröffentlichte Urversion für die 3DO-Konsole (Hersteller: Pioneer Productions) gilt als eines der ersten Street-Racing-Games moderner Machart, mit 3D-Polygongrafik, Gegenverkehr, Radarfallen und lizenzierten Autos. Damals standen unter anderem Dodge Viper und Honda NSX am Start. 1998 folgte »Need for Speed 3: Hot Pursuit«, mit allen Genen eines aktuellen Arcade-Racers: wechselnde Tageszeiten, fettige Verfolgungsjagden mit der Polizei, ein stylisches Menüsystem und rassistigen Autos. Den Nachfolger »Need for Speed 3: Hot Pursuit 2« gibt's auch für den Cube. Er hat inzwischen drei Jahre auf dem Buckel, kann aber immer noch gegen Neuveröffentlichungen bestehen. Zum Millionenseller geriet die Serie Ende 2003 mit dem Spin-off »Need for Speed: Underground«. Mit seinem Hochglanz-Look und dem Schwerpunkt auf Tuning trafen das Game und sein Nachfolger den Nerv der Zeit. Die zwei Teile aus der Serie haben sich weltweit bisher 15 Millionen Mal verkauft.

Metropolen an der Ostküste, Boston zum Beispiel. Die Rennen finden zwischen Wolkenkratzern, im Hafen und im Industriezentrum statt. Wer sich gut auskennt, hat die besten Chancen den Cops zu entkommen. Die Jagd beginnt Anfang Dezember.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

IRRE WETTFahrTEN, COPS UND TunING



- ⊕ Racing bei Tageslicht
- ⊕ Topaktuelle Autos
- ⊕ Packende Verfolgungs-Szenen
- ⊕ Spektakuläre Kamerafahrten
- ⊕ Wow-Grafik

MEINUNG

Nach der Probefahrt haben wir kaum noch Zweifel: Diese Mischung der besten Elemente aus »Hot Pursuit« und »Underground« ist das Rennspiel des Jahres. Vollgas-Action, schnell, schick und spektakulär. Wir können den Start kaum noch erwarten.

SUPER!

WESTERN WALKING

Pferde scheinen in Mode zu kommen: Genau wie demnächst Link im kommenden »Zelda«-Game legt auch Colton White längere Distanzen auf dem Rücken eines Rosses zurück. Schritt, Trab, Galopp: Die Animation der Rösser haut dich um!



ROTER MANN

HOL DIR SEIN PFERD!

Mal angenommen, die Rothaut hieße Winnetou. Dann hieße sein Ross automatisch Iltschi, denn bekanntlich hat Winnetou kaum je ein anderes Pferd geritten. Sofern du Winnetou einen Kopfschuss verpasst, kannst du dir also Iltschi krallen und damit weiterreiten. Also fast wie beim Autoklau bei »GTA«.



WEISSER MANN

HELD DER WELT

Die Figur des Colton White verändert sich mit der Zeit. Aus einem unbescholtenen Jüngling, der während einer Bootsahrt seinen Vater verliert, wird möglicherweise das Mitglied einer Gang, ein zügelloser Revolverheld und auch der beste Freund der Indianer – auch wenn man das beim Blick auf dieses Bild kaum vermuten möchte.

WEITE WELT

GEH, WOHN DU WILLST

Eine schöne Facette an »Gun« ist die eingebaute Bewegungsfreiheit. Die einzelnen Aufgaben sind zwar geradlinig aneinander gereiht, aber wer die Gegend erkunden mag, kann aus der Handlung ausbrechen und frei Schnauze durch die Steppe pirschen.

WIR FINDEN
Wenn die Tony Hawk's-Macher von Neversoft jetzt noch ihren anarchischen Humor ausleben wird das richtig gut!

CUBE

INFORMATION

GUN

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: NEVERSOFT

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION

SPIELER: 1

ENTWICKLUNGSSTAND (%)



04 05 UNKLAR 04 05



Western von gestern

DER TITEL

bringt es auf den Punkt. Gun: zu Deutsch, die Knarre, oder besser, der Colt. Denn alles dreht sich um rauchende Colts in diesem ersten reinrassigen Actiongame der Macher der »Tony Hawk's«-Serie. Bei Neversoft sind jetzt also Schusswaffen statt Skateboards angesagt. Oder eher gesagt, beides, denn das Team aus Los Angeles arbeitet momentan aufgesplittet. Die eine Hälfte kümmert sich um »Tony Hawk's American Wasteland«, also um ein wüstes Kapitel aus der Skateboard-Serie mit einigen Neuerungen. Die andere Hälfte von Neversoft überrascht uns Cube-Besitzer mit einem total anders gelagerten Game. Einem Third-Person-Shooter im Wildwest-Stil.



Held der Geschichte ist ein Kerl namens Colton White. Wir lernen ihn in den Weiten von Montana kennen und trainieren mit ihm und seinem Daddy Ned gemeinsam alles, was ein Cowboy im Jahr 1880 können muss. Reiten und schießen also. Danach macht die Kamera einen Schnitt, und wir treffen Colton im Introvideo wieder. Ein US-Südstaaten-Raddampfer schaukelt durch das Bild, doch bald kommt es zu dramatischen Szenen. Banditen entern das Schiff, der Uniform des Anführers Hollister nach zu urteilen Abtrünnige einer früheren Kavallerieeinheit. Es kommt zum Schusswechsel: Köpfe platzen, Blut spritzt und Coltons Vater sackt getroffen zusammen. Kurz vor Ende des Intros gibt der sterbende Daddy seinem Sohn einen Auftrag mit auf den Lebensweg: Er soll in die nächste Stadt reisen, den Saloon suchen und die Prostituierte Cherry finden.

Nach und nach verdichtet sich das Bild. Colton kommt hinter das Geheimnis seines Vaters, er lernt die Dodge-City-Gang kennen. Ob er sich der

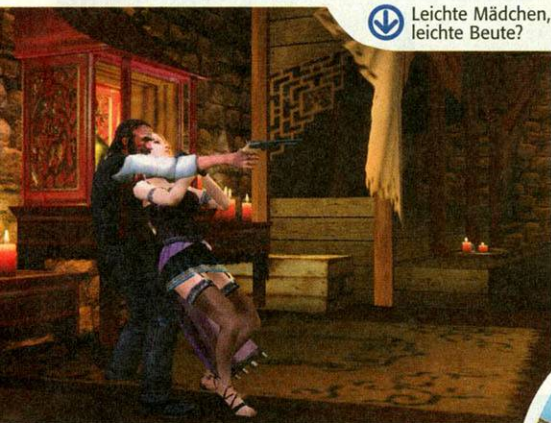
mordenden Bande anschließt oder ob er sein eigenes Ding durchzieht, ist vorerst offen. Denn Neversoft verspricht eine Bewegungsfreiheit, die mit der im Playstation-2-Bestseller »Grand Theft Auto: San Andreas« oder im Cube-Moviegame »Spider-Man 2« vergleichbar ist. Soll heißen: Einzelne Aufgaben sind aneinander gereiht und durch filmische Einspielungen zu einem kinoähnlichen Erlebnis verkettet, man kann aber aus der Kette ausbrechen, eigene Entscheidungen treffen, das Schicksal des Helden beeinflussen. Wer das tut, kann die Umgebung erkunden, Geheimnisse, Extras und Bonusaufgaben finden. Gerüchteweise soll man viele bekannte Figuren aus der Wildwest-Ära treffen, unter anderem Wyatt Earp, Billy the Kid, Jesse James und Doc Holiday. Welche Reisewege offen stehen, hängt vom Fortschritt im Spielverlauf ab. Beispielsweise ist es in einer Mission notwendig, Brückenbauer vor Überfällen zu schützen. Wer das schafft, kann über die fertige Verbindung zum anderen Ufer wechseln

GUN

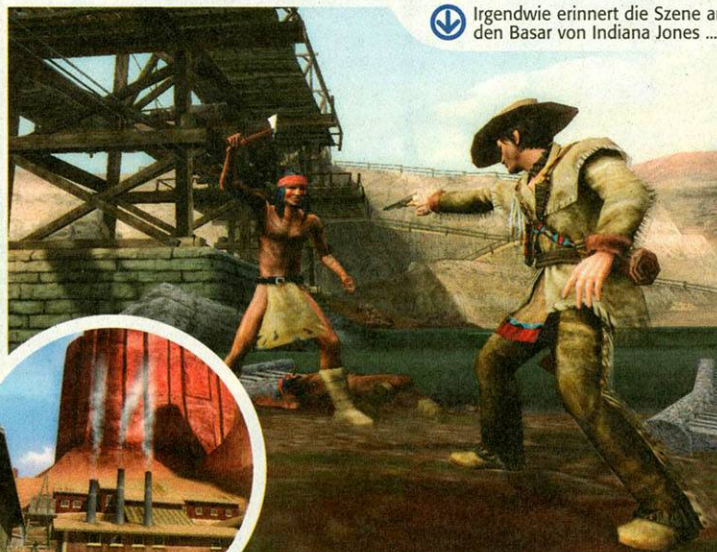
Überraschung: Die Macher der Tony-Hawk's-Games kommen uns mit einem Ego-Shooter!

»NEVERSOFT VERSPRICHT EINE BEWEGUNGSFREIHEIT WIE IM PLAYSTATION2-BESTSELLER »SAN ANDREAS«. DAZU GIRLS, GLÜCKSSPIEL UND DERBE DIALOGE.«

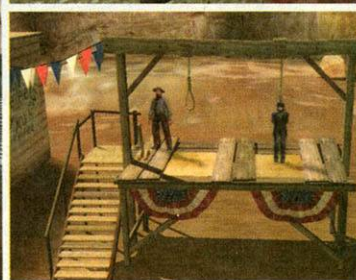
CUBE
VORSCHAU



Leichte Mädchen, leichte Beute?

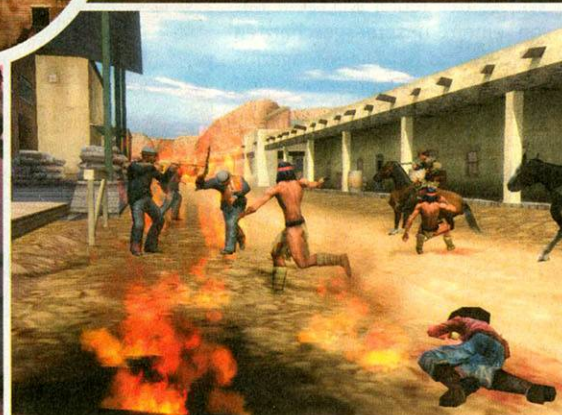
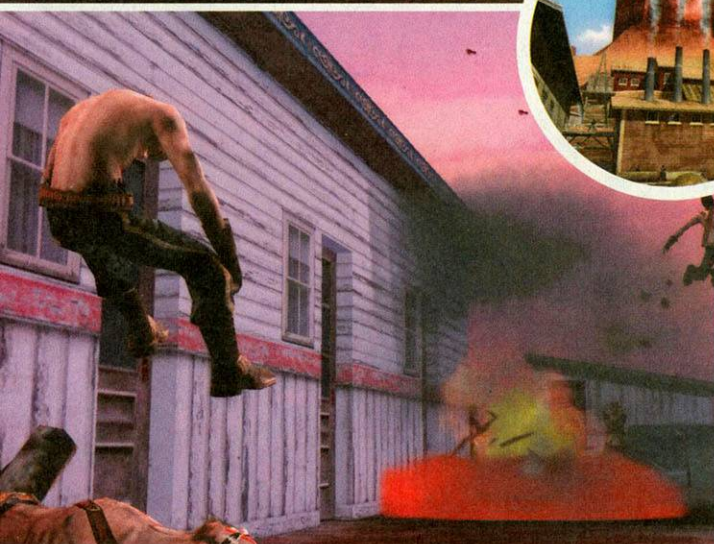


Irgendwie erinnert die Szene an den Basar von Indiana Jones ...



Die Kamera wechselt je nach Situation zwischen Ego-Perspektive und Verfolgerkamera hin und her

Diese Augen ...



und eine völlig neue Stadt kennen lernen. Kansas und New Mexico, Dodge City und Las Vegas halten als Kulissen her.

Überhaupt versprechen die Aufgaben intensive Action. Pokerduelle, Sheriff-Jobs, Kopfgeldjagden, Wer-zieht-zuerst-Duelle, schnelle Reitszenen und rassige Feuergefechte sollen einander ablösen. Oft wechselt das Tempo mitten in der Mission. An einer Stelle soll man beispielsweise Seite an Seite mit einer Hand voll Indianern ein schwer zugängliches Fort erobern. Frontal gegen das Tor stürmen führt aber vor die Mündungen einer Reihe von Gatling-Guns. Besser ist, man sucht sich eine Hintertür, schummelt sich per Kanu über einen Bach in das Fort hinein, schleicht sich an einen der Gatling-Gunner heran, erdrosselt ihn, schnappt sich die Monsterkanone und lichtet die Reihen der Gegner von hinten. Jetzt das Tor öffnen, das dürfte vergleichsweise leicht fallen.

»Gun« setzt auf heftiges und erwachsenes Gameplay, dies unterstreichen jede Menge Szenen und

Aufgaben. Wo sonst darf man schon mal neben einer Postkutsche herreiten, Banditen abknallen und schließlich ein paar leichte Mädchen aus der Gefahr retten? Wie die Belohnung aussieht, das kann sich jeder selbst ausmalen. Der Hersteller verspricht Girls, Glücksspiel und einen derben Howdy-Ton in den Dialogen. Also alles, nur nicht brav. Dass alles authentisch abgeht, dafür bürgt Neversoft-Chef Joel Jewitt. Er stammt selbst aus Montana, außerdem haben er und sein Team für die Recherche eine halbe Bibliothek aus Büchern, Karten und Waffenbeschreibungen aufgebaut. Apropos Waffen: Man kann sich im Spielverlauf mehr als nur Doppel-Colt, Gatling-Gun, Pfeil und Bogen, Beil, diverse Messer, Bomben und Fallen aneignen, man kann auch seine Fertigkeiten steigern. Durch Training soll sich Colton White mehr und mehr zum Revolverhelden entwickeln, der mit Whisky seine Energievorräte auffrischt, der schneller zieht, besser zielt, fixer nachlädt und seine Überlebenschancen spürbar verbessert. An Colton und seinen

Spießgesellen gefällt uns außerdem die markante Zeichnung. Die Figuren sehen richtig erwachsen aus, die Kerls wie von Wind und Wetter gegerbt, die Mädels zum Anbeißen knackig, klasse! Dazu ein paar hervorragende mit dem Gameplay harmonisierende Zeitlupen-Effekte, eine melodramatische »Spiel mir das Lied vom Tod«-Mundharmonika, und du bist mittendrin im Wilden Westen. Einziger Mangel: Activision drückt sich um die Eindeutigkeit der Dialoge. Untertitel müssen genügen.

RICHARD LÖWENSTEIN

CUBE UNSER EINDRUCK

WILDER WESTERN MIT »GTA«-FLAIR

RICHARD	ROBERT	SEBASTIAN	SECHIN
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+

- + Kinoreife Präsentation
- + Spitzengrafik
- + Viel Bewegungsfreiheit
- + Interessantes Szenario
- + Umwerfende Reit-Animation

MEINUNG

Die Wildwest-Kulisse an sich ist schon eine willkommene Abwechslung zu den üblichen Weltkriegs-, Sciencefiction- und Fantasy-Szenarien. Dazu ein markanter Held und Bewegungsfreiheit à la »Grand Theft Auto«, das klingt sehr, sehr viel versprechend!

SUPER!

CUBE

AUSGABE OKT/NOV 05

Spieletests

IST DER WÜRFEL GEFALLEN?

IN LETZTER Zeit haben uns ein paar komische Leserbriefe erreicht. Mit seltsamen Fragen wie: »Was soll bloß im nächsten Jahr aus dem Cube-Magazin werden?« oder »Warum erscheinen nach Zelda nie wieder Spiele für meinen Cube?«. Erst mussten wir unseren Chefredakteur mit Gewalt davon abhalten, sich ein Controller-Kabel um den Hals zu binden, dann begann die Ursachenforschung. Woher kommen solch finstere Gedanken? Wie es der Teufel will, geht das Gerücht »Der Gamecube – tot!« von einem unserer geschätzten Mitbewerber aus. In einer Herbstaussgabe des »N-Zone«-Magazins stand ganz vorne im Heft zu lesen, mit der Konsole wäre es aus und vorbei. An Spielen käme nur noch »Zelda« und sonst gar nichts mehr. Was der Autor allerdings unterschlägt, ist der Umstand, dass der Nachschub an Spielen auch letztes Jahr um diese Zeit zu versiegen schien – und dann folgten Neuankündigungen Schlag auf Schlag. Abgesehen davon hat Nintendo klar und deutlich gesagt, dass man den Gamecube über Jahre unterstützen wolle. Macht Sinn, nicht nur weil die Revolution-Konsole rückwärts-kompatibel ist. Sondern auch, weil nach wie vor das Gerücht im Raum steht, die nächste Game-Boy-Generation basiere auf Gamecube-Technik. Tatsache ist: du findest in dieser Ausgabe einen ziemlich gut gefüllten Testteil vor. Und einige der besten Toptitel folgen sogar erst im nächsten Heft. Nämlich »Need for Speed: Most Wanted«, »Battalion Wars«, »Mario Smash Football«, »Gun«, »King Kong«, »Shadow the Hedgehog« und noch viele, viele andere.

**DEIN TEAM
VOM CUBE-MAGAZIN**



54

Ego-Shooter der guten Ideen. Böse Buben erschrecken, Körper übernehmen, ahnungslose Wachen ausschalten. Klingt klasse, bleibt aber unter seinen Möglichkeiten.

DAS CUBE-TEAM

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

RICHARD LÖWENSTEIN



GENRES:
Action, Racing
SPIELT GERADE:
»Spartan: Total Warrior«,
»Genji« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Most Wanted«,
»King Kong«,
»Zelda: Twilight Princess«

CHEFREDAKTION
CUBE

GABI HERBST



GENRES:
Abenteuer, Puzzlegames
SPIELT GERADE:
»Dancing Stage Mario Mix«,
»Lumines« (PSP)
FREUT SICH AUF:
»Zelda: Twilight Princess«,
»Odama«

REDAKTION
CUBE

MANFRED SCHMIDT



GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Advance Wars Dual Strike«,
»Fire Emblem«
FREUT SICH AUF:
»Battalion Wars«,
»Lost in Blue«

TEXTLEITUNG
CUBE

THOMAS R. PETER



GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer,
Strategie
SPIELT GERADE:
»Dungeon Siege 2« (PC),
»Guild Wars« (PC)
FREUT SICH AUF:
»Fire Emblem: Path of
Radiance«,
»Day of Reckoning 2«

REDAKTION
CUBE

SECKIN ÖZDUNDAR



GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»SSX on Tour«,
»Day of Reckoning 2«
FREUT SICH AUF:
»Most Wanted«

REDAKTION
CUBE

MATTHIAS LAUSMANN



GENRES:
Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE:
»Killer 7«
FREUT SICH AUF:
»Resident Evil DS«,
»Most Wanted«

REDAKTION
CUBE

ROBERT HÄUSLER



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

REDAKTION
CUBE

SEBASTIAN WEIDENBECK



GENRES:
Action, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Nanostray«,
»Geist«
FREUT SICH AUF:
»Zelda: Twilight Princess«,
»Jump Super Stars«

REDAKTION
CUBE



SPARTAN: TOTAL WARRIOR

36 Gute alte Antike: Da haben starke Helden noch Hunderte Gegner enthauptet und Städte dem Erdboden gleichgemacht. Fetzig Action.

WO FINDE ICH WAS?

INFORMATION

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

VIDEO

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



AUF EINEN BLICK

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

STANDPUNKT

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



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



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



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

FIFA 06

46 Das beste Fußballspiel des Jahres: Torschüsse, Blutgrätschen und extra viel Action.

DANCING STAGE MARIO MIX

49 Tanzmatten-Spaß mit Mario und Luigi. Spaßige körperliche Betätigung zu Mario-Melodien.

SONIC GEMS

53 Eine Art Sonic-Best-of der anderen Art. Mit einigen Perlen, aber auch ein paar Nieten.

ULTIMATE DESTRUCTION

56 Hulk, der grüne Koloss in Hochform: Häuser verwüsten, Armeen zerstampfen, Freude haben.

MARIO BASEBALL

58 Homeruns schlagen, Super-Moves starten: Mario als Baseball-Star.

SO WERTEN WIR

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

URTEIL 8.5

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

URTEIL 7.5

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

URTEIL 5.0

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

URTEIL 2.5

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

URTEIL 0.0

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

Die Kameraführung verdient den Ritterschlag: Selbst wenn Hundert Gegner den Bildschirm stürmen, behält man immer die Übersicht. Außerdem kannst du ganz nah ranzoomen und das Blutbad aus nächster Nähe beobachten.



Antike, Alter!

CUBE

INFORMATION

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

PUBLISHER: CREATIVE ASSEMBLY

HERSTELLER: SEGA

PREIS: 49 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 1 BLOCK

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ HAMMER-GRAFIK

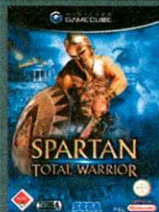
+ TEMPO OHNE ENDE

+ GEGNERFLUT

+ PRIMA STEUERUNG

+ DREI SCHWIERIGKEITSGRADE

- KEIN MEHRSPIELER-MODUS

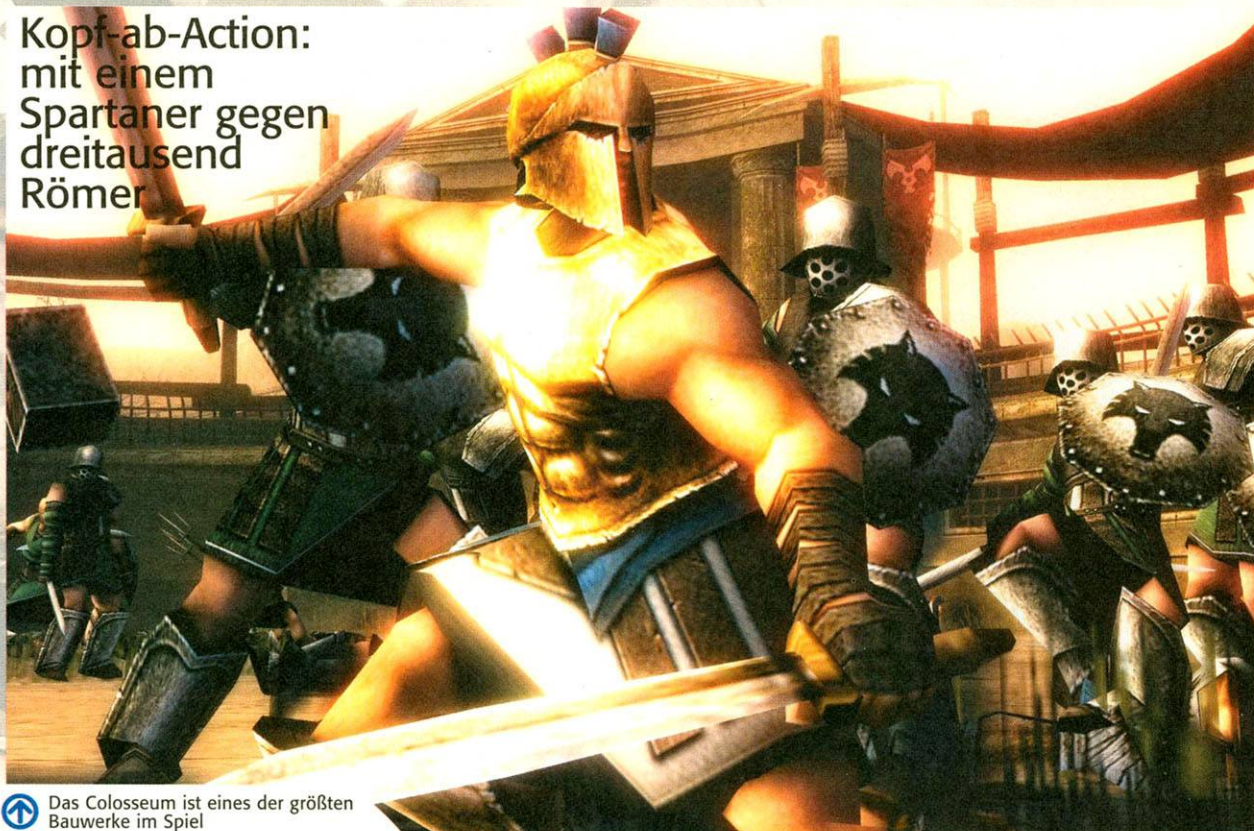


Endlich. Talos hat versagt. Mal sehen, wie die Spartaner mit Medusa zurecht kommen.

Erst reden, dann säbeln...



Kopf-ab-Action:
mit einem
Spartaner gegen
dreitausend
Römer



Das Colosseum ist eines der größten Bauwerke im Spiel

SPARTAN: TOTAL

WIR SCHREIBEN

das Jahr 330 vor Christus. Das römische Imperium unter Kaiser Tiberius dringt nach Griechenland vor und steht jetzt vor den Mauern Spartas. Also ruft König Leonidas seine tapfersten Männer herbei. Castor, Pollux und die Amazone Electra sollen den einen unterstützen, der keinen Namen hat. Den stärksten Krieger Spartas.

Seite an Seite mit drei Kampfkumpanen und massenhaft Soldaten aus Sparta nimmt man die Herausforderungen durch die Römer an. Ein Action-Gemetzel, wie wir es auf dem Cube noch nicht gesehen haben. Hunderte Gegner strömen auf den Bildschirm. Man hetzt von hier nach da, schnetzelt massenweise Barbaren, befreit einen

Haufen Gefangene, sprengt Löcher in Tore, sucht sich Fluchtwege und so weiter. Dieses Schema wiederholt sich in fünf Kapiteln, trotzdem folgt nicht nur Angriffswelle auf Angriffswelle. Immer wieder lockern ruhigere Momente, Kameraschwenks, Dialogszenen und hin und wieder sogar Jump'n'Run-Sequenzen die Action auf. Es kommt auch mal zu unwirklichen Momenten, beispielsweise beim Bossgegner-Kampf gegen den römischen Zenturio Crassus. Unser Held, mitten in einer Arena voller Römer, deren Zentrum eine fantastische Maschine mit der Sagenfigur Medusa bildet. Diese Maschine kann die magische Kraft von Medusa konzentrieren und auf einen Punkt lenken. Immer wenn Medusa zu kreischen beginnt, schießt ein

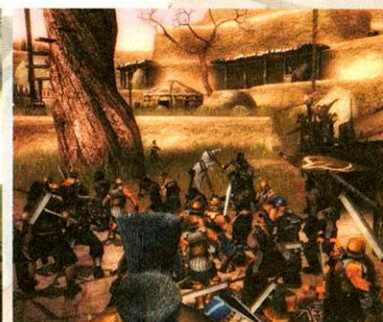
viele Meter dicker Strahl vom Himmel und verwandelt jeden Menschen zu Stein, der ihm zu nahe kommt. Man muss seine Angriffe auf Crassus gut timen, dabei ein Ohr auf Medusa haben und gleichzeitig die Attacken Dutzender Römer blocken. Eine Einblend-Karte hilft, das alles zu koordinieren. Währenddessen brodeln Bassgewitter aus den Lautsprechern, das einem den friedlichsten Nachbarn zum Feind macht. Diese hektische Arenaszene bildet den Abschluss des ersten Kapitels. Die Römer sind fürs Erste geschlagen, und weiter geht es im Ödland der Barbaren, in der Gegend um Troja und später direkt im Colosseum von Rom.

Selten eine Steuerung erlebt, die einem so einfach und mühelos von der Hand geht. Die A-Taste

»WIR WERDEN ENTWEDER MIT ODER AUF UNSEREN
SCHILDEN NACH HAUSE ZURÜCKKEHREN!«
(LEONIDAS, KÖNIG VON SPARTA)



⬅ Rette die
Kornspeicher!



⬆ Dieser Gigant beherrscht
das Land der Barbaren

WARRIOR

löste Hiebe aus, B die Stoßattacken, Y bedeutet Sprung, Z bedient den Bogen, und X ist gut für verschiedene Aktionen, je nachdem, was gerade um einen herum vorgeht. Klingt einfach? Ja! Ist blöde? Nein, denn in Kombination mit den beiden Schultertasten ergibt sich eine erstaunliche Vielfalt an Möglichkeiten. Wer sich reinfuchst, kann ganz gezielt die Schwachpunkte der Gegner attackieren. Einfach draufhauen reicht nicht. Okay, ein römischer Fußsoldat lässt sich meistens noch mit einem simplen Schwerthieb plätten. Aber einen Legionssoldaten oder seinen Zenturio sollte man vorher anrempeln. Dann sackt dessen Schild zur Seite, die Deckung fällt und man kann einen Stoß landen. All das muss aber binnen Zehntelsekunden

geschehen, denn angesichts der Feindflut bleibt keine Zeit für Nachdenklichkeit. Und immer die Umgebung im Blick behalten. Wer die Reichweite barbarischer Speerkämpfer unterschätzt, feindliche Bogenschützen zu lange am Leben lässt, den Römern an der Ballista-Schleuder ignoriert oder seinem Kameraden erlaubt, per Gong Verstärkung herbeizurufen, der wird jung sterben.

Ein hohes Heldenalter erreicht, wer nach jeder Etappe seine Siegesprämien in Heldenfähigkeiten investiert. Mehr Kraft, mehr Gesundheit, so was etwa. Keine wirklichen Rollenspiel-Features, aber immerhin brauchbares Heldentuning. Zumal sich unser Held nach jedem Bossgegner-Kampf die Waffe des Besiegten aneignet. Mit den zwei ▶▶▶▶



MANN DER TATEN

Der nimmt es mit allen auf

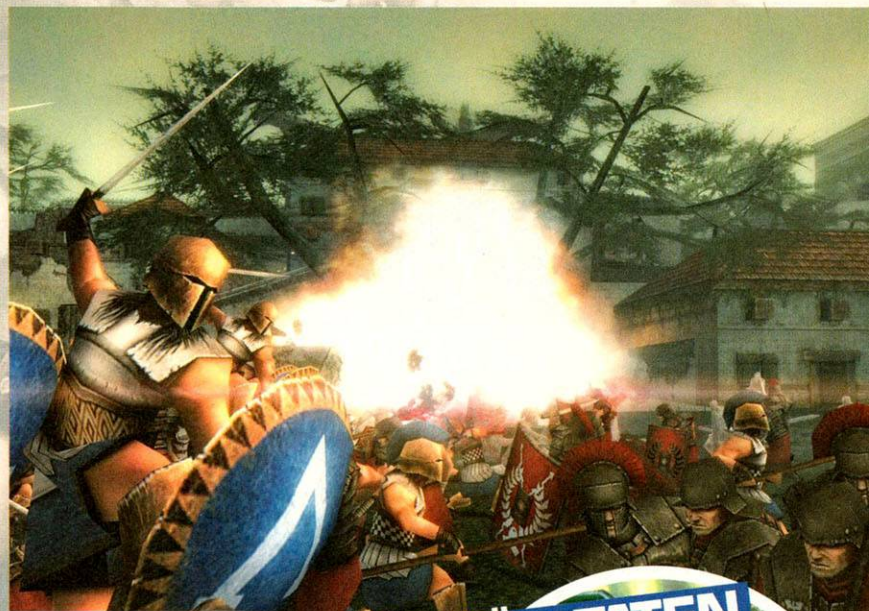
Hier wechseln die Herausforderungen beinahe minütlich. Ein gutes Beispiel dafür, was sich allein innerhalb eines einzigen Kapitels so alles tut, liefert der erste Abschnitt im ersten Kapitel. Du sollst die Mauern der Stadt Troja vor den Übergriffen der römischen Belagerer schützen. In der ersten Angriffswelle schieben die Römer Zug um Zug ihre Belagerungstürme heran, und aus jedem einzelnen von ihnen strömen Hunderte Angreifer. Erst kämpft man sich im Hof ein paar Minuten lang warm, dann sind die Bombenleger bereit. Auf ihrem Rücken tragen sie gewaltige Sprengladungen zu den Toren, sie benötigen dabei aber Begleitschutz. Ist irgendwann die erste Angriffswelle aus drei Türmen geschlagen, ändern die römischen Legionen ihre Strategie. Der größte Teil der Angreifer legt Leitern an die Mauern an und steigt an ihnen herauf, ein anderer Teil versucht die Stadttore zu zerstören. Jetzt heißt es also, zweierlei im Blick zu behalten. Zum einen muss man möglichst viele von den Kletteraffen erledigen, noch während sie ihre Körper über die Mauer wuchten. Gleichzeitig muss man aber auch ein Auge auf die Angreifer am Tor haben und immer mal wieder einen Kessel siedendes Öl über ihnen auskippen. Ist auch diese Welle geschlagen, folgt die größte Herausforderung im ersten Kapitel von »Spartan: Total Warrior«: Die Römer rücken mit einem mechanischen Riesenkrieger heran. Talos ist sein Name. Klar hatten die damaligen Streitkräfte in Wahrheit niemals so eine Waffe zur Verfügung. Aber durch Elemente aus Fantasy und Mythologie gewinnt »Spartan: Total Warrior« umso mehr an Reiz. Wer Talos zusammenfallen will, muss ständig zwischen den Katapulten der Spartaner hin- und her wechseln und Felsbrocken über die Stadtmauern schleudern, bevor er die Stadt erreicht – während weiter Hunderte Römer hereinstürmen. Der Zeitdruck macht einen gut ausbalancierten Eindruck. Wer pennt, wird Heldenleben verlieren. Aber wer zumindest die wichtigsten Kampftechniken aus dem Ärmel schüttelt und sich hurtig vorankämpft, der wird siegen. Das braucht manchmal zwei oder drei Versuche, aber das Ziel ist immer in Sichtweite. Deshalb ist Frust auch kein Thema.



⬆ Du kannst den Gegner mit jeder Menge Combos bezwingen. Oder ihm den Gnadenstoß versetzen, wenn er auf dem Boden liegt



⬆ Man erhält im Spielverlauf eine paar interessante Waffen zugesteckt: das Schild der Medusa, den Bogen des Achilles, diesen Kriegshammer ...



⬆ Da hinten zerlegt es gerade mal wieder die Kulissen ...

ZEIT FÜR TATEN

Gelbe Kreise markieren Positionen, an denen du spezielle Aktionen starten kannst: du zündest Bomben, fackelst Hütten ab, löst Katapulte aus, ruft Verstärkung und vieles mehr.



Drücke **Y**, um zu zünden

⬆ Römische Zenturios sind sehr viel stärker als Fußsoldaten. Schon wegen des Schildes

Schwertern der Athene und dem Schild der Medusa kämpft es sich dann merklich leichter. Zwischendrin gibt es trotzdem Momente, an denen sich alles zu wiederholen droht. Aber immer genau in diesen Augenblicken ruft einen Pollux zu Hilfe, oder Castor brüllt einem einen neuen Auftrag entgegen. Dass Langeweile im Keim erstickt wird, hat aber noch andere Gründe. Die überzeugende Ausführung des Drumherums. Hier stimmen auch die entscheidenden Details, etwa der Schwierigkeitsgrad. Erfahrene Krieger finden ihre Herausforderung, weniger gut trainierte Spartaner werden vom Wahnsinn verschont. Die Schreine mit leckerer Lebensenergie scheinen einem immer genau dann über den Weg zu laufen, wenn man sie gerade herbeiseht. Schön auch, dass eigene Leute immun sind gegen die Attacken des Helden. Das mag unrealistisch sein, aber erst dadurch kann man so richtig

sorglos um sich prügeln. Noch ein hübsches Details am Rande: jeder der weiß-gott-wie-viel-tausend Gegner hat tatsächlich seinen eigenen Namen. Immer wenn sich unser Held mit jemand kloppt, zeigt ein Balken am oberen rechten Bildrand, dass es sich dabei um Secundus Lutatius, Quintus Sosius oder Beowulf Ricgard handelt. Zu den weiteren Feinheiten zählt auch, dass die Action kaum je unterbrochen wird. Weder für Nachladepausen noch nach dem Heldentod. Nur kurz die Start-Taste antippen, und sofort findet man sich mitten im Getümmel wieder. Zwar am Anfang des zuletzt besuchten Kapitels, aber der Schmerz hält sich wegen der kurzen Abstände zwischen den Etappen in Grenzen.

Wer genau hinguckt, entdeckt auch an der Grafik viele subtil eingebettete Details. Pfeile zum Beispiel lösen sich nach Einsatz nicht einfach auf, sie bleiben in den Gegnern stecken, selbst

»DIE GESAMTE WELT WIRD IN EIN ZEITALTER DER FINSTERNIS VERFALLEN!« (ARES, KRIEGSGOTT)

Unser Held erarbeitet sich mit der Zeit neue Waffen und Rüstungen



Du denkst, du kannst es mit meinem Hammer aufnehmen, Thor?

wenn die noch herumlaufen. Wenn deren Lebensgeister endlich versagen, bleiben die Körper gerne als Aschehaufen auf dem Boden zurück. Zumindest dann, wenn man seinen Ex-Gegner mit einem Brandpfel entflammt oder ihn in ein Lava-Becken gerammt hat. Erliegt ein Barbar dem Tod durch Enthauptung, dann sackt der Körper an Ort und Stelle in sich zusammen – unbeschädigt, vom offensichtlichen Fehlen eines Körperteils abgesehen.

Die Action wird nicht zuletzt durch den herausragenden Ton geprägt. Die Mischung aus Kino-Orchester und Dancefloor-Beats reißt vom Hocker. Man kann sich regelrecht in einen Rausch spielen, wenn mitten in einem zehn Minuten langen Marathonkampf ein Chor zu summen beginnt und dessen Lautstärke passend zum Spieltempo steigt und steigt. Dazu die aufpeitschenden Anfeuerungsrufe des Kriegsgottes Ares, fertig ist eine ziemlich perfekte

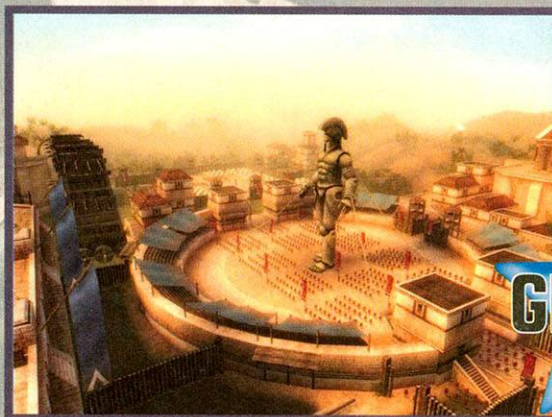
Soundkulisse. Perfekt auch deswegen, weil Sega und Creative Assembly spürbar Aufwand in die Eindeutigkeit gesteckt haben. Die Texte unterstreichen die Atmosphäre, so wie sich das gehört. Ein loser Spruch ab und zu, ein paar ironisch eingefärbte Auflockerungen, hier ist alles punktgenau gesetzt. Die Stimmen passen zu den Figuren wie ein grimmiger Blick in die Augen unseres Helden. Außerdem haben wir noch selten so überzeugende Surroundeffekte gehört. Wenn sich etwa die Kamera in Dialogszenen dreht, bewegen sich auch die Stimmen der Gesprächspartner von den Front- und den Rücklautsprechern. »Spartan: Total Warrior« macht ziemlich viel aus seinen Möglichkeiten. Zu kritisieren bleibt wenig, höchstens das Fehlen eines Intromovies und die kurze Spieldauer. Nach drei bis vier Abenden ist man durch. Der relativ niedrige Preis tröstet ein bisschen.

RICHARD LÖWENSTEIN

GROSSE WEITE WELT

Laufen, suchen und finden!

Die antike Welt von »Spartan: Total Warrior« beeindruckt vor allem durch ihre Dimensionen. Das sieht schon mächtig aus, wenn die Kamera mal wieder aus der laufenden Action herauszoomt, einen Kilometer weit schwenkt und den Ort zeigt, an den sich der Held begeben soll. Während also hektarweise Bauten, Bäume und Landschaften über den Bildschirm fliegen und dazu einige Tausend Figuren, ruckelt nichts und zuckelt nichts. Auch kein Nebel weit und breit. Oder sonst irgendeiner der üblichen Tricks, mit denen Spiele-Entwickler gerne die Sichtweite einengen, um Rechenzeit zu sparen. Man sieht einfach von A nach B, egal wie weit das weg ist. Bis zu 170 Figuren strömen gleichzeitig durch die jeweils aktuelle Arena. Weil ein Areal immer direkt an das benachbarte angrenzt, kommen pro Etappe locker einige Tausend Gegner (und Leichen) zusammen. Wie viele Legionäre und Barbaren man tatsächlich erledigt hat, das wird einem nach Ende eines Kapitels haarklein gesagt. Ein Zähler führt Buch über jede Leiche. Wer außerdem die Umgebung haarklein absucht, kann so allerlei Bonusitems freispielen. Okay, die 37 Freispiel-Skizzen und Entwürfe sind nicht so toll, aber man kann auch 25 Bonus-Arenen für rassistige Massenfights freispielen. Da kämpft man dann allein gegen Welle um Welle von immer mehr und immer stärkeren Gegnern an. Schade halt, dass sich der Highscore nicht per Code auf einer Internet-Weltrangliste verewigen lässt wie bei der DS-Ballerei »Nanostray«. Außerdem hätte sich der Arena-Modus für zünftige Zwei-Spieler-Action doch geradezu aufgedrängt.



Die enorme Sichtweite haut einen um

**CUBE
GEHEIM
TIPP**

AUF EINEN BLICK

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

HACK- UND ZERSTÜCKEL-ACTION



GRAPHIK
Tonnen an Gegnern, geniale Effekte, schöne Kulissen.



SOUND
Alles top: Soundtrack, Sounds, Sprache. Gutes Surround!



GAMEPLAY
Überraschend abwechslungsreich und intelligent.



SPIELSPASS
Leider etwas kurz: nach zwölf Stunden ist alles vorbei.



BESONDERHEIT
Verdichtet viele gute Ideen zu toller Action.

ALTERNATIVE

Ähnlich gelagerte Movie-Action zum dritten »Herr der Ringe«-Streifen. Weniger Hektik, mehr Abenteuer.



»RÜCKKEHR DES KÖNIGS«

**CUBE
STAR
GAME**

STANDPUNKT

Ich hab mir ja Sorgen gemacht, ob das Gehacke nach zwei Stunden nicht stark an Reiz verliert. Mich hat's dann aber doch gepackt, weil »Spartan« mehr bietet als nur säbeln und schlitzen. Gut so!

MATTHIAS LAUSMANN

TESTNOTE

8.5

JEDE MENGE SPLATTER,
ABER MIT TIEFGANG
UND STORY.



CUBE

INFORMATION

POKÉMON XD

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: GENIUS SONORITY

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 43 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE JAPANISCH



30. NOV. 05 ERHÄLTICH OKT. 05



Bezugsquelle:
www.play-asia.com

POKÉMON XD

Neues aus
dem Lande
Orre

Lieber später krallen



- ↑ Herumlaufen, plaudern, Pokémon suchen
- ← Schon schön, wenn man die Pokémon mal in 3D-Grafik sieht
- ↓ Ohne Japanischkenntnisse geht nichts ...



IM LEBEN

muss man auch mal eine Enttäuschung wegstecken. Wir hatten uns von »Pokémon XD« zum Beispiel ein richtig ausgewachsenes Rollenspiel versprochen. Aber im Grunde haben wir es eher mit einer Art »Pokémon Colosseum Version 1.5« zu tun. Den Kern bildet wieder ein Rollenspiel-Light, an dem einem vieles bekannt vorkommt: die Steppen von Orre, das Städtchen Pyritus und auch der piffige Held namens Michael. Anfangs nur in Begleitung eines Evoli-Pokémon nimmt Michael den Kampf gegen eine Organisation namens Cipher auf, die mit manipulierten Pokémon die Welt erobern will – die Crypto-Pokémon sind also auch wieder mit von der Partie. Also reist Michael zu Fuß und im Sattel eines Motorrads durch die Gegend, plaudert ein bisschen, sucht Crypto-Pokémon, krallt sie und reinigt sie. Nach und nach kommt eine stattliche Sammlung Pokémon zusammen. Sich dann mit den Sammlungen anderer Trainer zu messen, das hat schon seine Reize. Außerdem profitiert das Gameplay von ein paar Detail-Verbesserungen. Zum Beispiel sind die Märsche zum Pokémon-Center und

der Heilungsmaschine nicht mehr so nervtötend wie in »Pokémon Colosseum«. Aber die Grafik ist noch immer eher okay als begeisternd, und so richtig viel Substanz hat der Story-Modus wieder nicht. Nach drei bis vier Abenden hat man alles Wesentliche gesehen. Minispiele wie in »Pokémon Stadium« für Nintendo 64 sind uns keine aufgefallen.

Schade, aber man kann sich die Zeit immer noch mit reinrassigen Spontankämpfen vertreiben. Im Kampf gegen eine ganze Reihe interessanter Teams und Strategien werden deine Fähigkeiten als Poké-Trainer auf einer harten Probe gestellt. Dass man die eigenen Pokémon gegen seltene Kreaturen wie zum Beispiel die Deoxys antreten lassen kann, dürfte für Freunde der Taschenmonster schon reizvoll genug sein. Wie sich das für einen »Pokémon«-Titel gehört, kannst du das Spiel außerdem per Connectivity mit den Schwesertiteln auf einem Game Boy Advance koppeln. Lass deine GBA-Pokédex gegen die Cube-Monster antreten, trainiere deine Cube-Monster auf dem GBA oder bringe seltenen Pokémon Attacken bei, die sie eigentlich gar nicht drauf haben sollten. Falls

du zum Beispiel einen Mew auf deinem GBA haben solltest, kannst du ihn auf dem Cube so tun, dass du ihn nicht wieder erkennen wirst.

Wer sich rein kniet, kann einigen Spaß mit »Pokémon XD« haben. Rund 80 Crypto-Monster suchen, finden, sammeln und trainieren, am Duellberg 300 Trainer besiegen und dabei die drei Pokémon-Raritäten »Feurigel«, »Karnimani« und »Endivie« frei spielen,

einen Crypto-Lugia entdecken – für Fans hat das was. Nur ein richtiges Rollenspiel-Abenteuer darf man sich nun mal nicht erwarten. Im Übrigen verderben einem bei der japanischen Importversion viele Sprachhürden den Spaß. Besser auf die deutsche Umsetzung mit dem Untertitel »Der dunkle Sturm« warten. Dauert ja nur noch ein paar Wochen.

RICHARD LÖWENSTEIN

AUF EINEN BLICK

POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

LINEARES ABENTEUER FÜR POKÉMON-FANS



GRAFIK
Solide und detailreich genug, nette Spezialeffekte.



SOUND
Hörswerter Soundtrack, einfalllose Effekte.



GAMEPLAY
Pokémon halt: Fang sie, lass sie kämpfen.



SPIELSPANN
Ziemlich kurzes Abenteuer.



BESONDERHEIT
Recycling eines zehn Jahre alten Konzepts.

TESTNOTE

7.7

ROLLENSPIEL MIT SCHWACHER
SUBSTANZ. NUR FÜR
POKÉMON-FANS.



JANUAR

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

FEBRUAR

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

MÄRZ

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

APRIL

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

MAI

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

JUNI

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

JULI

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AUGUST

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

SEPTEMBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

OKTOBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

NOVEMBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DEZEMBER

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

6002



THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess

NINTENDO PUR - DAS SZENEMAGAZIN

CUBE

PLUS DS | GAME BOY ADVANCE | SP | MICRO

 NINTENDO
GAMECUBE

TM, ® and the Nintendo
GameCube Logo are trademarks
of Nintendo. © 2005 Nintendo.

SPIDER-MAN

BE LEGENDARY. BE PREDATORY. BE BOTH.

NINTENDO FÜR DAS
CUBE MAGAZIN
PLAY! DS GAME ADVANCE! DS! MICRO!

MARVEL, Ultimate Spider-Man und alle Marvel-Charaktere sowie die zugehörigen Marken und Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden mit Genehmigung verwendet. Copyright © 2005. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com. Veröffentlichung durch Activision Publishing, Inc. Spiel © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Super Hero(es) und eingetragene Warenzeichen im Gemeinschaftsbereich.

**CUBE**

INFORMATION

NHL 2006

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CANADA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 71 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.

ERHÄLTICH



UNKLAR



ERHÄLTICH



Eishockey mit jeder Menge Action

EIN STREIK

der US-Liga NHL hat die gesamte amerikanische Saison 04/05 ins Wasser fallen lassen. Woran Hockey-Fans verzweifeln, kann Cube-Eigentümern fast schon egal sein. Denn die können dank der NHL-Reihe ihrer Lieblingssportart selbst dann fröhnen, wenn die Profis keine Lust haben. Und das neue »NHL 06« ist eine Sportsimulation allererster Güte. Auch wenn der Roster durch den Ausfall der Saison zwangsläufig unverändert bleibt, durch die vollwertige Lizenz schlittern insgesamt 30 Teams aus der Eastern und Western Conference originalgetreu aufs Eis. Vereinslogos, Arenen, Trikots samt Aufdruck und Farben, Spielernamen – alles wirkt authentisch und eine Augenweide für jeden Fan. Oben drauf gibt's 14 Teams aus der Deutschen Eishockey Liga und der finnischen SM-Liga. Alle natürlich mit genauso viel Liebe zum Detail. Wer gegen alle Teams wild durcheinander gewürfelt antreten will, der kann das in der »Elite Leaguers« und dem »World Tournament« tun. Soll es gegen die Teams aus der NHL gehen, ist es ratsam im »Dynasty«-Modus

eine Karriere zu starten. Dort bestreitet man Einzelspiele oder gleich eine komplette Saison.

Bei den Spiele-Modi und den Mannschaftsaufstellungen gibt's also kaum Überraschungen. Dafür hat sich beim Gameplay einiges getan. Wie bei den meisten Sportspiel-Neuerscheinungen aus dem Hause Electronic Arts setzt auch »NHL 06« verstärkt auf Offensive. Powerplay, Fastbreaks, schnelles Kurzpassspiel geben der Serie neuen Schwung. Die Verbesserungen powern auch bewährte Features auf. So vergrößert sich bei der »Turbo«-Funktion der Wendekreis, zudem wird der Puck weiter vorgelegt. Das treibt das Spielgeschehen mächtig an. Noch mehr macht sich die Geschwindigkeitskur aber beim »Skill-Stick« bemerkbar. Damit klebt sich der Spieler den Puck praktisch am Schläger fest. Mit dem C-Stick kann der Spieler jetzt wunderbar auf dem Eis tricksen. Ob 360-Grad-Drehungen, dem Gegner den Puck durch die Beine spielen oder harte Volley-Schüsse aufs Tor – das bringt jede Menge neue Angriffsmöglichkeiten und Action aufs Eis und geht dank der

griffigen Steuerung leicht von der Hand.

Die tolle Kameraführung sorgt dafür, dass der Spieler stets den Überblick über das Spielfeld behält. So lässt sich die feine Optik am besten genießen. Die Modelle der Spieler sind überarbeitet und sehen realistischer aus, die Kufen schaben beim Bremsen Wolken von Eisstaub aus dem Boden der Stadien, während

die Zuschauer auf den Rängen toben. Das sieht einfach genial aus und schafft die richtige Stadion-Atmosphäre. Dank der sinnvollen Neuerungen und der altbewährten Spielweise ein klasser Eishockey-Titel. Besonders dann, wenn bis zu vier Spieler am Cube um die Wette tacklen.

SECKIN
ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

NHL 06

EISHOCKEY MIT DRANG ZUM TOR



GRAFIK
Flüssige Animationen, realistische Eis-Effekte.



SOUND
Rockige Musik, tolle Effekte, Stereo/Surround.



GAMEPLAY
Stark offensiv-geprägtes Gameplay.



SPIELSPASS
Der »Dynasty«-Modus und das Multiplayer-Spiel reizen immer wieder.



BESONDERHEIT
Eishockey voller Action halt. Was sonst?

CUBE
STAR
GAME

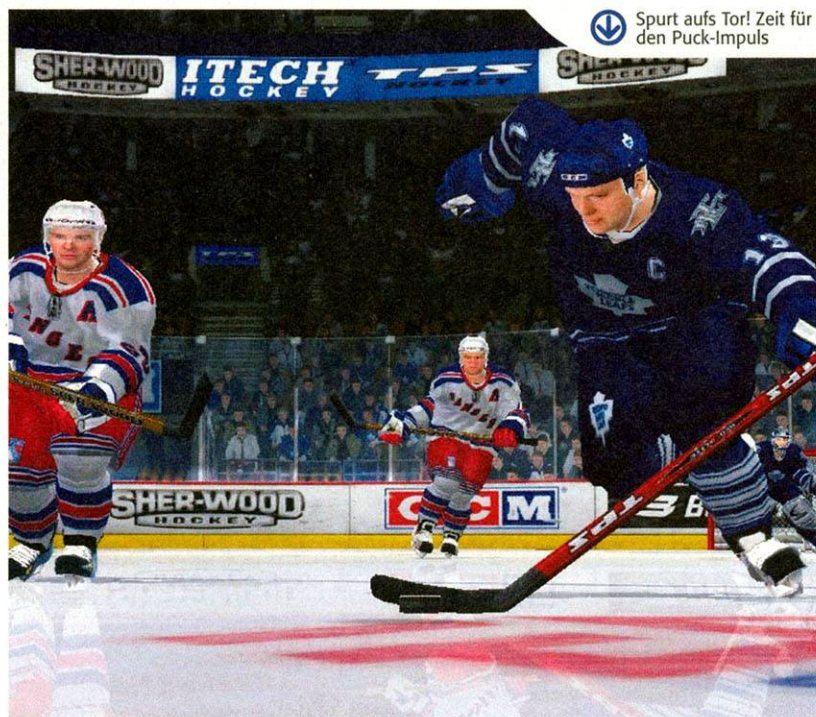
TESTNOTE

8-8

EISHOCKEY MIT JEDER MENGE
OFFENSIVPOWER.

NHL 2006

Eiskalte Sportsimulation



Spurt aufs Tor! Zeit für den Puck-Impuls



Alles schön übersichtlich. Zumindest bis sich die Jungs in die Bande drücken

So viel Action wünscht man sich als Eishockey-Fan





CUBE

INFORMATION

FIFA 06

PUBLISHER: EA SPORTS

HERSTELLER: EA CANADA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1

SPEICHER: 32 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ TOLLE GRAFIK

+ RAFFINIERTE STEUERUNG

+ KLASSE MANAGER-MODUS

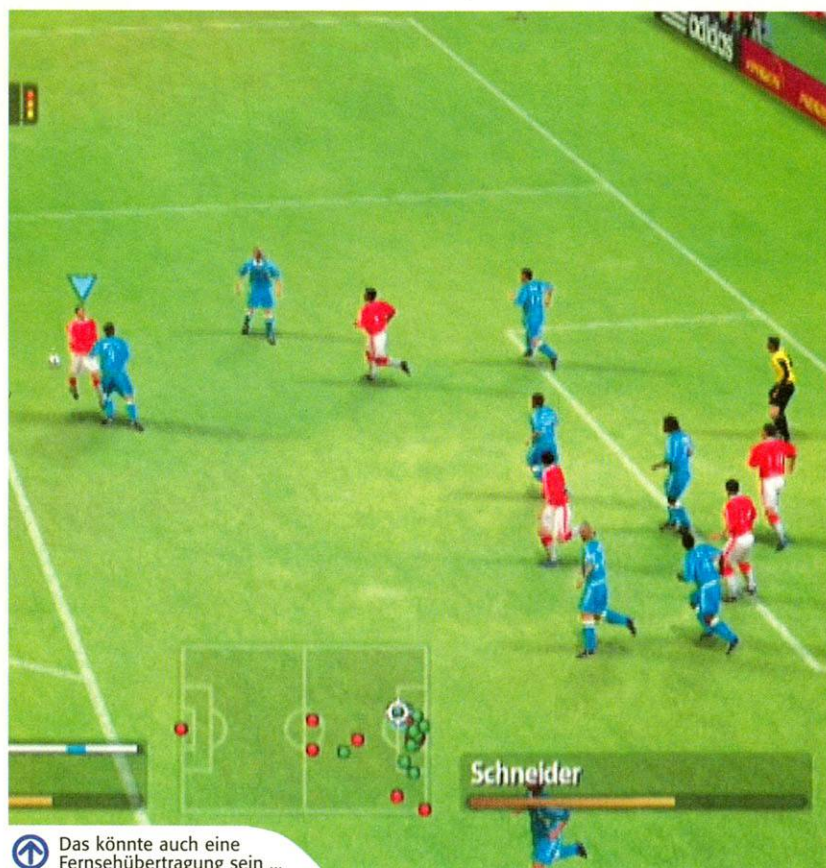
+ 9 NEUE STADIEN

- KEIN SCHIRI



FIFA 06

Das Runde muss ins Eckige



Das könnte auch eine Fernsehübertragung sein ...



Antäuschen, kleine Drehung, schneller Antritt – schon ist der Verteidiger schwindlig gespielt



Bayern jubelt. So kennen wir das

Elf Freunde sollt ihr sein. Auch in diesem Jahr

WENN LUKAS

»Poldi« Podolski von der Packung grinst, wer könnte da widerstehen?

Wir jedenfalls nicht – klare Sache, auch das neueste Update aus der »FIFA«-Serie muss sich dem Test stellen. Die entscheidende Frage ist: Was hat sich geändert? Weltbewegendes nicht, so scheint es auf den ersten Blick. Die Kader sind auf dem aktuellen Stand, Valerín Ismael etwa spielt schon bei den Bayern, und auch sonst sind die Transfers und Veränderungen up to date. Dank umfassender Lizenz hat man die Auswahl zwischen 21 ersten und zweiten Ligen internationaler Verbände und diversen Nationalteams. Neu sind die polnische Liga und einige umgebaute Arenen, etwa das Dragaon Stadion in Porto und das Azteca Stadion in Mexico-City sind uns positiv aufgefallen. Unter den 10.000 Fußballern aus aller Welt dürfte wohl jeder seinen persönlichen Favoriten finden. Man darf ja auch einen Wunschspieler erstellen oder einen existierenden Kader verändern. Ein bisschen Kosmetik, Tuning der Fähigkeiten, veränderter Torjubel, vieles ist machbar.

Im Vergleich zum Vorgänger legte vor allem der Manager-Modus zu. Partien lassen sich jetzt nach Art der guten alten Fußballmanager simulieren, so dass

jede einzelne Minute per Text kommentiert wird. Sobald man eingreifen mag, reicht ein Knopfdruck. Wer einen eventuellen Rückstand jetzt noch umdreht, der kassiert satte Prämien. Damit der Geldfluss nicht ins Stocken gerät, sollte man sich außerdem um einen Sponsoring-Vertrag kümmern. Erfüllt man die Anforderungen des Sponsors, hagelt es weitere Gelder, die man gleich in bessere Kicker und Extra-Trainer für Angriff oder Verteidigung investieren kann. Sind Trainingsplan, Aufstellung und Finanzen geregelt, brennt es meist an anderer Stelle. Ganz schön schwierig, da immer alles im Blick zu behalten. Wer wirklich alle Ressourcen sinnvoll nutzen mag, sollte junge, unerfahrene Spieler verleihen. Das spart einerseits Geld, andererseits können Ersatzspieler dadurch an Erfahrung gewinnen. Wer jetzt noch seine Kicker motiviert hält und die Chemie zwischen ihnen unterstützt, dem winken Siege. Denn Moral ist diesmal ein entscheidender Faktor. Wird zum Beispiel der Kapitän nach einer roten Karte vom Platz gestellt, verstopfen die verbleibenden Mitspieler viel eher mal einen Ball.

Also alles ganz spannend. Da kratzt es gar nicht mehr so sehr, dass es bei Spielmodi außer den

weltweiten »Herausforderungen« nichts wirklich Neues zu vermelden gibt. Sie sind unterteilt in zehn geographische Zonen mit je acht bis zwölf Partien. In wechselnden Ligen muss mal ein Hattrick erzielt und dann ein übermächtiges Team besiegt werden, soll man Pokale und Meisterschaften erringen und so weiter. Einige Herausforderungen lassen sich nebenbei bewältigen, andere sind eine harte Nuss. Alles zusammen bringt Punkte, die man wiederum in nette Boni investieren kann. Lustige Cheats, neue Trikots, noch nie gesehene Stadien, so was halt. Natürlich geht's auch ganz unkompliziert zu Freundschaftsspielen, können vorgefertigte und eigene Turniere bestritten werden.

Die spürbarsten Neuerungen erwarten einen nach dem Anstoß. Dank der Schultertasten und dem rechten Analogstick klappen Übersteiger, Finten und Ausweichmanöver locker vom Hocker. Geübte Spieler können noch im letzten Augenblick entscheiden, ob sie einen Pass durchlassen, ihn annehmen oder direkt weiterspielen. Die bekannte »First Touch Steuerung« ist also auch wieder mit an Bord. Für den Spielaufbau besonders wichtig sind neue Taktikeinstellungen. Mit ihnen kann man das Tempo aus

»AM FLÜSSIGEN SPIELABLAUF UND DEN VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN MIT SKILL-STICK UND FIRST-TOUCH-STEUERUNG HABEN AUCH FIFA-KENNER SPASS.«



CHILL OUT

Die DS-Version hat den Redaktionsschluss knapp verpasst. Macht auf Bildern aber einen prima Eindruck. Einen Test gibt es in der nächsten Ausgabe.



Der Textmodus im Manager-Modus ist eine der Neuerungen



Die Stadien sehen einfach cool aus!



Mit Skill-Stick und First-Touch-Steuerung sind solche Tricks ein Leichtes

dem Spiel nehmen, den Ball vom Gegner abschirmen und mit dem Steuerkreuz Anweisungen für Sturm und Verteidigung geben. Per Tastendruck weichen Flügelspieler auf die Außenpositionen aus und flanken, Stürmer preschen in den Strafraum, Verteidiger gehen auf Manndeckung. Ein simpler Eingriff, der aber mehr Kontrolle über die Mannschaft erlaubt. Anhand des Radars kann man auch sehr schön beobachten, wie sich die Befehle auf die Aufstellung auswirken.

Anfänger werden bei dieser Flut an Möglichkeiten etwas überfordert sein, aber das Gute ist, dass sie kein Muss, sondern lediglich ein Bonus für geübte Spieler sind. Auch die CPU-Spieler agieren aggressiver, greifen früher an, sind hartnäckiger im Zweikampf und lassen sich schwer vom Ball trennen. Wer im Amateur- oder Halb-Profi-Level zurechtkommt, dürfte spätestens im Profi-, Weltklasse- oder Legende-Modus straucheln. Dann muss nämlich jeder Handgriff sitzen. Selbst kleinere Fehler enden mit Konter und Gegentor.

Grafisch tut sich kaum etwas im Vergleich zum Vorgänger. Die Stadien sehen noch etwas schicker aus, die Animationen der Kicker sind nach wie vor top. Wie jedes Tor mit Wiederholungen und Kameraschwenks zelebriert wird, das bringt einfach Stimmung in die Bude. Dazu gibt es Musik von Oasis, Mando Diao, Paul Oakenfold und Jamiroquai, plus einen nicht immer zu den Szenen passenden Kommentar von Thomas Hermann (DSF) und Patrick Wasserziehr (Premiere). Insgesamt also wieder ein sehr reizvoller Action-Kick mit ein paar kleinen, aber entscheidenden Neuerungen. Zum Beispiel der, dass du acht Profile erstellen, in eine Rangliste einstellen und mit deinen Kumpels und deren Profilen in den Wettbewerb eintreten kannst. Der Spitzenreiter erhält besondere Boni. »FIFA Lounge« nennt sich das. Am flüssigen Spielablauf und den vielfältigen Möglichkeiten mit Skill-Stick und First-Touch-Steuerung haben auch »FIFA«-Kenner Spaß.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

FIFA 06

FUSSBALL-ACTION VOM FEINSTEN



GRAFIK

Strahlende Stadien, toll animierte Figuren. Wie gehabt.



SOUND

Jubelgesänge und abwechslungsreiche Musikauswahl.



GAMEPLAY

Überzeugende Steuerung mit raffinierten Facetten.



SPIELSPASS

Macht Spaß bis zum Update im nächsten Jahr.



BESONDERHEIT

Wenn du etwas Originelles suchst, wirst du hier nicht fündig.

ALTERNATIVE

Kommt im November. Temporärer Actionkick mit Mario und Co.. Sehr Spaß!



»MARIO SMASH FOOTBALL«

**CUBE
STAR
GAME**

STANDPUNKT

So viel mehr Bewegungsfreiheit als bei den anderen »Medal of Honor«-Games brauche ich gar nicht. Ich habe mein Ziel fest im Auge behalten und bin geradewegs durchmarschiert. Innerhalb von zwei Abenden.

THOMAS PETER

TESTNOTE

8.5

KLEINE ÄNDERUNGEN, ABER SPÜRBARE WIRKUNG. GROSSARTIGER FUSSBALLKICK!



CUBE

INFORMATION

NBA LIVE 2006

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA CANADA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 14 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH SPRACHAUSGABE ENGL.



ERHALTLICH



UNKLAR



ERHALTLICH



NBA LIVE 2006

Superstars in Massen

LETZTES JAHR

war alles anders. Die Detroit Pistons waren NBA-Champion und schafften dies nicht mit einer übermächtigen Offensive, sondern durch ausgereifte Defensivarbeit und taktisches Geschick. Bei »NBA Live 2005« war es ähnlich: Eine starke Defensive, bei der die Verteidigung sich gut im Raum verteilte, doppelte und blockte, das machte den Angreifern das Leben schwer. Dadurch wurde der Spielverlauf zwar realistischer, aber Fast Breaks und Tempo-Basketball wurden erschwert. Also setzt EA Sports in diesem Jahr auf die volle Offensiv-Power, ohne jedoch die Defensive zu schwächen. Es sind ein paar wenige Änderungen, die aber den Spielaufbau und die Offensive um einige Möglichkeiten erweitern. Was uns fast am meisten freut: Man kann Pässe nun endlich auch bei laufenden Spielern ausführen. Schluss also mit stockendem Spielaufbau beim Pass, weil Geber und Empfänger stehen bleiben mussten. Das klappt jetzt richtig flink, sieht realistischer aus und bringt Schwung ins Spiel. Eine weitere Neuerung ist, dass nach einem Korb

der erste Pass automatisch beim Playmaker landet. Vorbei also die Zeiten, als du dreimal rumpassen musstest, um den Ball zum Spielmacher zu bringen. Jetzt kannst du nach vorne preschen und den Gegner mit Pässen schwindlig spielen.

Neu ist auch das »Freestyle Superstar«-Feature, mit dem sich die NBA-Superstars deutlich vom Rest abheben. Nur die gekennzeichneten Spieler haben per Tastendruck neue Moves drauf. Playmaker machen hohe, niedrige und angetäuschte Pässe oder sogar Pässe hinter dem Rücken. Stopper treiben die Gegner mit Blocks und Rebounds zur Verzweiflung, und High-Flyer lassen die Verteidigung links liegen und überspringen sie auf dem Weg zum Korb. Die insgesamt acht Superstar-Varianten sind durch Icons klar gekennzeichnet, was besonders in der Offensive einige Vorteile bringt. Shaq O'Neals Drang zum Korb ist nun kaum zu stoppen, genau wie im wahren Leben.

Aber die Superstars sind auch nicht zu übermächtig. Beim Ausführen eines No-Look-Passes kann es

durchaus vorkommen, dass einem die kluge Verteidigung den Ball wegschnappt. Du musst also Risiken schlau abwägen, das entscheidet über Sieg oder Niederlage. Wem das zu kompliziert ist, der schaltet die Superstar-Features einfach ab und kommt genauso zum Erfolg, nur eben weniger spektakulär. Zusammen mit dem erweiterten Dynasty-Modus, bei dem ein Rookie mit dem richtigen

Training und entsprechender Zuwendung zum neuen Superstar aufsteigen kann, der erstaunlichen Grafik und dem exzellenten Hip-Hop-Soundtrack (mit Q-Tips, Black Eyed Peas, Busta Rhymes und mehr) schnürt EA Sports ein gelungenes Paket voller Spielspaß.

**SECKIN
ÖZDÜNDAR**



AUF EINEN BLICK

NBA LIVE 2006

DIESE OFFENSIVE SCHLÄGT JEDE DEFENSIVE



GRAFIK

Flüssige Animationen, viele Details.



SOUND

Klasse Soundtrack, tolle Effekte, Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Actionreiches Basketball mit coolen Superstar-Moves.



SPIELSPASS

Eine Menge Modi laden immer wieder zum Spielen ein.



BESONDERHEIT

Schneller, größer und auch noch besser.

TESTNOTE

8.8

DER SUPERSTAR UNTER DEN BASKETBALL-GAMES. MIT EXTRA OFFENSIV-POWER.


CUBE
INFORMATION
DANCING STAGE MARIO MIX
PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: KONAMI

PREIS: 58 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 2 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE
 DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.


DANCING STAGE MARIO MIX

Tanz den Mario



Luigi im Steppduell



- Verpasse den Goombas Kopfschmerzen
- Eine gut verarbeitete Tanzmatte liegt dem Spiel bei



Tanzmatten-Tumult im Pilzkönigreich

OH JE,

Panik im Pilzkönigreich: Alle Notenschlüssel sind verschwunden, darum klingen die wunderbaren Mario-Melodien nicht mehr richtig. Klar, dass sich Mario persönlich sofort auf die Suche macht. Allerdings springt er dazu nicht etwa durch ein neues Jump'n'Run, sondern vielmehr durch ein Musikspiel, welches mit einer Tanzmatte bestritten wird. Willkommen beim ersten ernst zu nehmenden Tanzspiel für den Cube – über das unmusikalische »Mc Groovz Dance Craze« werfen wir mal den Mantel des Schweigens. Im Story-Modus führt Marios Reise über reißende Flüsse, durch gruselige Gemäuer, grellbunte Vergnügungsparks und sogar bis in die Tiefen des Ozeans.

Die Story ist in fünf Etappen mit je vier Abschnitten unterteilt, nimmt letztlich aber nur Einfluss auf den Look der Kulissen. Die eigentliche Aufgabe verändert sich nie: die Beine des Spielers sind gefragt. Auf der Tanzmatte hüpfst man im Takt zu 29 Ohrwürmer – beispielsweise zu Liedern aus der »Super Mario Bros.«-Serie, »Super Mario 64«,

dem »Bloofer Bop« und einem Song namens »Starring Wario«. Richtige Hits und Popsongs sucht man leider vergeblich. Während Mario im Hintergrund Achterbahn fährt oder Luigi sich durch einen Wald kämpft, wandern Pfeilsymbole von unten nach oben. Synchron zur Musik und den Pfeilen hüpfst man über die Matte, tritt auf die Felder oben, unten, links und rechts. Alles recht einfach, sofern man etwas Timing und eine Prise Taktgefühl mitbringt. Verpasst der Spieler zu viele Symbole, verliert er ein Leben und muss noch einmal ran. Ab dem dritten Level bilden sich dann erste Schweißtropfen, denn jetzt muss man zwei Symbole gleichzeitig treffen oder fünf bis sechs Tanzschritte im Sekundentakt absolvieren. Hektisch hüpfend, panisch fuchtelnd, ab und zu ein Minigame bewältigend: So geht's zu bis zum finalen Tanzduell gegen Bowser. Wer den Story-Modus zweimal beendet, hat alle Songs frei-gespielt und kann mit einem härteren Schwierigkeitsgrad noch mal ran.

Wegen seines geringen Umfangs verdient der Story-Modus allerdings

seinen Namen kaum, umso dankbarer ist man für die originellen Mini-game-Herausforderungen. Per Tanzmatte Goombas verkloppen, vor Kettenhunden flüchten und Bananen fangen: das ist witzige und temporeiche Unterhaltung. Allerdings nur dann, wenn man zu zweit das Tanz-

bein schwingt. Dazu sind zwei Tanzmatten zwar nicht notwendig, denn man kann auch einen Controller als Ersatz nehmen. Aber allemal empfehlenswert ist der Kauf zweier Pakete. Sofern man sich nicht mit dem Kalorienzähler-Modus zufrieden gibt, der einem angeblich beim Abnehmen helfen soll.

SEBASTIAN
WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

DANCING STAGE MARIO MIX

TANZSPASS MIT MARIO UND LUIGI



GRAFIK
Kunterbunt, zuckersüß, witzig animiert.



SOUND
Mario-Melodien als Jazz, Dancefloor und Techno-Mix.



GAMEPLAY
Tanzmatte betreten, Spaß haben.



SPIELSPASS
Mehrspieler-Modus und Minigames machen Laune.



BESONDERHEIT
Das erste Mario-Tanz-Spiel für den Cube.

TESTNOTE

7.7

TANZ DEN MARIO! MACHT
LAUNE, ABER EHER NUR ZU
ZWEIT ...

Bunte Leinwände, Fans, Lasereffekte, Pyroshow und Muskelpakete: Die Einmärsche der Gladiatoren sind deutlich spektakulärer als im ersten Teil. Und du kannst eigene Shows bauen. Ganz rechts die unsere.



Ruckzuck ist die Fresse dick!

CUBE

INFORMATION

WWE: DAY OF RECKONING 2

PUBLISHER: THQ

HERSTELLER: YUKE 'S/JAKKS PACIFIC

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 34 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE

MERKMALE

+ TOP-GRAFIK

+ STORY-MODUS

+ MEHRSPIELER-SPASS

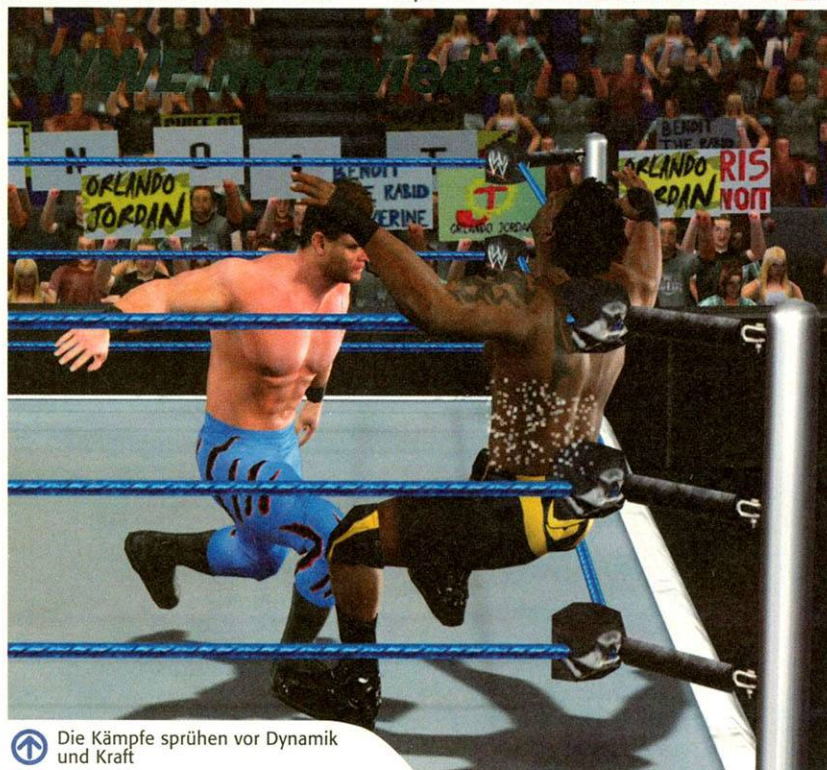
- TAKTISCH GEPRÄGT

- MITUNTER FRUSTRIEREND



Der Story-Modus: viel Text, wenig Handlung

Das neue Unterwerfungssystem setzt auf Köpfchen



Bei dem Aufprall bebt das Wohnzimmer, so satt kommt der Sound!



Du willst, dass dein Gegner Gefühle zeigt? Hau ihm 'nen Klappstuhl auf den Steiß!

Die Kämpfe sprühen vor Dynamik und Kraft

WAS MACHT ein japanisches Entwicklerteam, welches mit dem ersten »Day of Reckoning« das konsolenübergreifend beste Wrestling-Game abgeliefert hat und dieses Werk noch toppen will? Es bleibt beim erfolgreichen Konzept und legt eine Schippe drauf. Im Fall von »Day of Reckoning 2« heißt das: 45 Superkerls aus der WWE, darunter aktuelle Stars wie Chris Jericho, Triple-H und John Cena neben Legenden wie Hulk Hogan und Ultimate Warrior. Dazu 16 Matchvarianten, unzählige freispielbare Extras, ein Shop und natürlich wieder einwandfreie Spielbarkeit.

Der erweiterte Story-Modus knüpft an die Ereignisse aus dem ersten Teil an. Ansager Eric Bischoff eröffnet den Abend mit einer Überraschung: Im Titelkampf zwischen Chris Jericho und Triple-H kommt

es zu einem unvorhergesehenen Ereignis – einem Unentschieden! Deshalb wird der Titel ausgesetzt und ein dreiwöchiges Turnier eingeplant. Du misst dich mit Randy Orton, dann mit Chris Jericho, und sofort wird klar – leicht machen es dir die lieben Kollegen nicht. Hoher Schwierigkeitsgrad, aber auch Intrigen, geheime Absprachen und zwielichtige Helfer muss überleben, wer sich den Meistergürtel um den Bauch binden will. Die ausgezeichneten Videoszenen zwischen den Matches verlieren allerdings etwas an Reiz, denn statt Sprachausgabe auf die Ohren gibt es nur Text auf die Augen. Dafür muss man sich nicht erst mühsam in die erste Liga der WWE hoch kämpfen, sondern startet gleich dort.

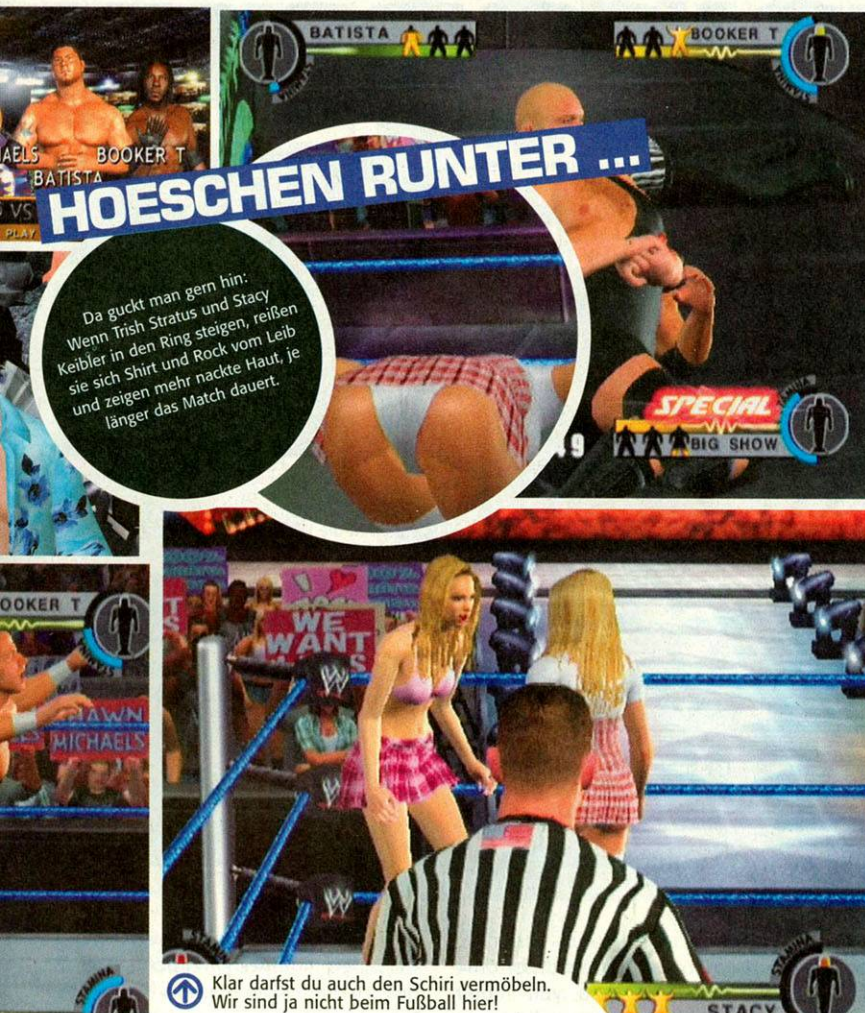
Sonst tut sich nicht viel im Vergleich zum ersten »Day of Reckoning«. Neue Arenen, acht frische Fighter, mehr Moves, auf-

gebohrte Grafik samt bombastischen Einmärschen der WWE-Stars – reicht das, um Kenner des Vorgängers zum Kauf zu bewegen? Eigentlich schon, selbst wenn der Ausdauer-Balken als neues Element sicher nicht bei jedem auf Wohlwollen stößt. Eigentlich als taktische Ausprägung geplant, wirkt dieses Feature in der Eingewöhnungsphase eher als Spaßbremse. Denn schon nach ein paar athletischen Moves färbt sich die blaue Konditions-Leiste rot. Dann kann die Figur keinerlei Aktionen mehr starten. Das zwingt zu überlegten Handlungen und verhindert fades Gekloppe, kostet andererseits aber Tempo. Man kommt gerade richtig in Fahrt, hat den Gegner vielleicht kurz vor der Niederlage und muss dann zwingend eine Ruhepause einlegen. Ausgewert, nach Luft schnappend, zu nichts fähig steht der eigene Mann im Ring, während

DAY OF REC



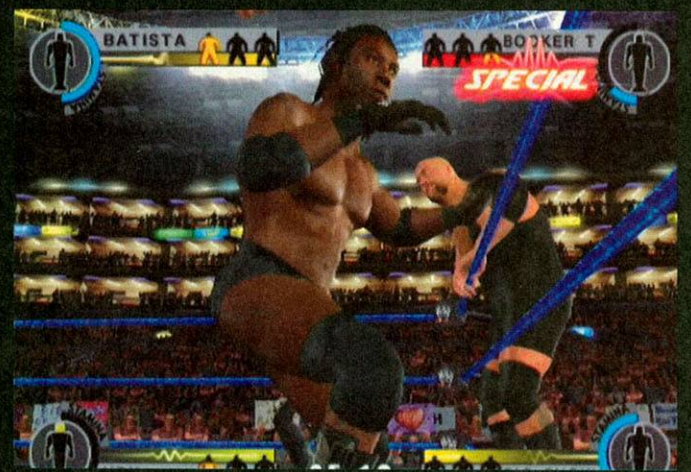
»GRÖSSTER UNTERSCHIED: MAN MUSS SICH DEN WEG NICHT ERST MÜHSAM HOCH KÄMPFEN, SONDERN STARTET GLEICH IN DER TOP-RIEGE DER WWE.«



VON WEGEN HIRN AUS ...

WRESTLING FÜR TAKTIKER

Die Neuerungen im Vergleich zum ersten »Day of Reckoning« scheinen spärlich, wirken sich aber aus. Man muss sehr auf die Ausdauer seines Muskelberges achten. Wer wie gehabt zwischen den Seilen hin-und-herrennt und im Stakkato auf seinen Gegner einprügelt, hat bald alle Kräfte verbraucht und taumelt wehrlos durch den Ring. Das sorglose Action-Feeling des Vorgängers geht dadurch verloren. Ein schonender Umgang mit dem Controller und besonders der A-Taste ist damit Pflicht; einige werden das begrüßen, viele eher bedauern – daher die Abwertung im Vergleich zum Vorgänger. Auch das neue Unterwerfungs-System folgt diesem Weg. Weniger hirnloses Tastengehämmer, mehr Kampf mit Köpfchen. Vorausschauendes Denken, überlegtes Handeln, das sind die Zutaten zum Sieg. Davon abgesehen baut »Day of Reckoning 2« altbekannte Qualitäten aus. Unterhaltsamer Story-Modus, Spieler-Editor, Waffen-Shop, Wrestler ohne Ende, Arenen, Spiel-Modi und Match-Einstellungen sowie eine überarbeitete Engine machen aus »WWE: Day of Reckoning 2« eher ein umfangreiches Update als ein neues Spiel. Spaß macht es aber allemal.



Das neue Ausdauer-Feature: Wer sich zu schnell verausgabt, hat mit taumelnden Wrestlern zu kämpfen

sich der Gegner erholt und das Match vielleicht noch umdreht.

Damit es keine Missverständnisse gibt: Dauer-Gekloppe auf den A-Knopf ist immer noch Pflicht, aber halt nicht mehr so allgegenwärtig wie im Vorgänger. Hast du dein Gegenüber erst mal im Würgegriff, hast du die Wahl. Mit dem rechten Stick entscheidest du, ob der Gegner zur Aufgabe gezwungen, ausgelaugt oder lächerlich gemacht wird. Aber Vorsicht, denn solche Aktionen gehen auch auf die eigene Ausdauer. Durch die Kombination von Aktionstasten und C-Stick ergibt sich eine Flut an Moves, die allesamt leicht von der Hand gehen. So kommt man schnell ins Spiel, wird dann aber mehr und mehr mit einem irrsinnigen Schwierigkeitsgrad konfrontiert. Einzelkämpfer müssen sich durchbeißen, während gesellige Wrestler an den Multiplayer-Matches ungetrübten

Spaß haben – besonders an den »Tag-Team«- oder »Fatal-4-Way«-Matches.

Die stahlharten Muskelpakete sehen noch ein Stück besser aus als im ersten Teil, bewegen sich sichtbar geschmeidiger durch den Ring, und auch Mimik und Gestik sind auf Top-Niveau. Obwohl die Action kaum Zeit lässt zum Abschweifen, fällt die runterneuerte Zuschauerkulisse ins Auge. Früher flache Bitmaps, jubelt einem jetzt ein dreidimensionales Publikum von den Rängen zu. Nett auch der Zeitlupeneffekt, durch den man in kritischen Situationen das Wurf- und Griff-Timing besser hinkriegt. Und auch, dass man den Ring verlassen, zur Bühne flüchten, sich dort einen Tisch krallen und den seinem Gegner um die Ohren hauen darf. Es gibt vieles zu entdecken in der weiten Welt des Wrestling.

SECKIN ÖZDÜNDAR

AUF EINEN BLICK

WWE: DAY OF RECKONING 2

TAG DER ABRECHNUNG



GRAFIK

Sehenswerte Polygon-Wrestler, verbesserte Umgebungsgrafik.



SOUND

Rockiger Soundtrack, gute Effekte.



GAMEPLAY

Kleine Änderungen, große Wirkung.



SPIELSPASS

Erweiterter Story-Modus und jede Menge Spiel-Modi.



BESONDERHEIT

Wirklich Neues sucht man vergebens.

ALTERNATIVE

Sehr stylische Kampfsportvariante. Cool, knallhart und abwechslungsreich.

»DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK«

STANDPUNKT

Taktische Feinnesen in einem Arcade-Prügler? Passt irgendwie nicht ganz und ist für Kenner des Vorgängers gewöhnungsbedürftig. Dadurch hat aber das sorglose Button-Smashing ein Ende, was die Finger schont und Spieler mehr fordert.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.3

PRIMA WRESTLING-ACTION MIT RICHTIG WUMMS.



RAINBOW SIX LOCKDOWN

CUBE

INFORMATION

RAINBOW SIX LOCKDOWN

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: RED STORM ENTERT.

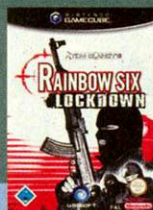
PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 60 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH



Feindkontakt! Deckung suchen und das Feuer erwidern



Hier hagelt es Blei und gefallene Terroristen

Zu zweit die Welt sicherer machen, das garantiert Spielspaß



Sichere den Weltfrieden

IN SEINEN

Labors hat der Konzern LNR-Anderson die tödliche Waffe »Legion« erschaffen. Der fiese Virus vernichtet bei einer Infizierung jegliches menschliche Leben. Eine perfekte Waffe für Terroristen. Die Globale Befreiungsfront, kurz GBF, klagt deshalb den Virus. Und wer muss die Suppe wieder auslöfeln? Natürlich die Anti-Terror-Einheit »Rainbow Six«, Kommandiert von Ding Chavez, oder besser gesagt vom Spieler, machen sie sich auf, die GBF auszuschalten. Willkommen zum vierten Teil der Taktik-Shooter-Serie von Tom Clancy.

In der Ego-Perspektive kämpft man sich durch realistische Kulissen wie die staubigen Hinterhöfe von Algier, stürmt eine Bank in Pretoria oder liefert sich erbitterte Feuergefechte in den Kanal-Straßen Amsterdams. Die 3D-Kulissen wirken realistisch, sinnvolle Details wie Autowracks, Tonnen, Säulen und Mauern bieten dem Spieler Deckung. Für die passende Stimmung bei den dramatischen Schusswechseln sorgt ein heftiger Rock-Soundtrack. Der Spieler blickt diesmal durch eine Schutzbrille, welche die freie Sicht

etwas einschränkt. Doch bald hat man sich an den Anblick und somit auch schon an alle Neuerungen bei »Rainbow Six Lockdown« gewöhnt.

Ganze 16 Missionen gilt es zu bestehen. Bei den Kampfeinsätzen stehen dem Spieler authentische Waffen wie das G3-Sturmgewehr, die MP5 oder UMP Maschinenpistolen, Blend- und Phosphorgranaten zur Verfügung. Ein beeindruckendes Arsenal. Doch wie immer sind in erster Linie Taktik und Köpfchen gefragt. Wer auf gut Glück in einen Raum stürmt oder um eine Ecke rennt, liegt schneller im Staub, als er »Liege unter Beschuss!« schreien kann. Drei computergesteuerte Teammitglieder greifen dem Spieler unter die Arme. Sie sprengen Türen, stürmen Räume oder lenken das Feuer auf sich. Wenn sich das Team hinter Säulen verschanzt und den Spieler deckt, dann ist dies eine willkommene Hilfe. Aber manchmal operieren die drei Helfer leider auch auf eigene Faust. Dann rennen sie gerne mal in einen Raum, in dem soeben eine Granate geflogen ist, oder lassen sich in einen Hinterhalt locken.

Oft erkundet der Spieler also Gebäude und Umgebung alleine. Und zwar

nach dem »Versuch und Irrtum«-Prinzip. Erst wird man von hinten erschossen, merkt sich die Stelle, startet die Mission neu und löscht diesmal den Feind aus – so geht's dann Stück für Stück weiter. Einsteiger geben hier schnell auf, dafür bekommen Profis geboten, was sie sich erhofft haben. Harte Taktik-Feuergefechte mit hohem Schwierigkeitsgrad. Ohne Team, dafür

mit einem Kumpel, kann der Spieler in der »Team-Mission« und der »Team-Terroristenjagd« zeigen, dass Qualität oft vor Quantität geht. Seite an Seite per Splitscreen im Staub liegen, da macht die Taktik-Schießerei erst richtig Spaß. Alles in allem ein guter Taktik-Shooter, auch wenn es nichts wirklich Neues gibt.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

RAINBOW SIX LOCKDOWN

TAKTIK-SHOOTER



GRAFIK
Realistische Umgebungen, detailreiches Leveldesign.



SOUND
Heftiger Rock-Sound, Dolby Pro Logic 2.



GAMEPLAY
Schleichen, blenden, feuern, räumen.



SPIELSPASS
Die 16 Missionen haben Profis in zwölf Stunden durch.



BESONDERHEIT
Eine weitere Tom-Clancy-Taktik-Ballerei.

TESTNOTE

7.8

EIN TYPISCHER
TAKTIK-SHOOTER – NICHTS
NEUES.

Wer lang genug spielt, kann zwei versteckte Hochkaräter entdecken: Die Action-Jump'n'Runs »Vectorman« und »Vectorman 2« galten Mitte der neunziger Jahre als technische Vorzeigestücke für Segas Mega-Drive-Konsole.



CUBE

INFORMATION

SONIC GEMS

PUBLISHER: SEGA

HERSTELLER: SONIC TEAM

PREIS: 29 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 2 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABENeunfache
Tempotempo-
Kollektion

SO EINIGEN

Menschen gehen ja die Augen auf, wenn der Name »Palm Tree Panic« über den Bildschirm flimmert. Palmen und Panik, das kann doch nur ein Level aus einem Jump'n'Run von Sonic sein! Anfang bis Mitte der neunziger Jahre hatte praktisch jeder Segas turboschnellen Hüpf-Superstar ins Herz geschlossen. Die »Sonic Gems«-Kollektion erinnert an diese guten alten Zeiten, als Dr. Robotnik noch Dr. Robotnik hieß, statt wie heute Eggman. Die neun originalgetreuen Umsetzungen sind gekennzeichnet durch zeitgenössischen Charme: Klötzchenpixel, Piepsound und Flimmersprites, die hinter Kulissen verschwinden.

Dass einige Games spürbar gealtert sind, liegt eher am Gameplay und betrifft vor allem die Adaptionen von Segas Hosentaschen-Konsole Game Gear. »Sonic Drift Racing 2« aus dem Jahr 1995 zum Beispiel sieht schlimmer aus als aktuelle Handy-Rennspiele; hässliche Kart-Farbklotze, träge Steuerung und null Überholspaß bilden den Tiefpunkt dieser Zusammenstellung. Die schlimm ruckelnde Flippersimulation »Sonic

Spinball« und der nur in Japan veröffentlichte Horizontal-Shooter »Tails Skypatrol« sind nie Spaßkanonen gewesen. Gemischte Gefühle ruft auch die Saturn-Umsetzung »Sonic R« hervor: Wettrennen zwischen Sonic, Tails, Knuckles und Co., die zu Fuß davonsprinten? Sieht nett aus, steuert sich aber schwammig.

Aber da sind noch genug Titel, die Hochgefühle auslösen. Die beiden Game-Gear-Jump'n'Runs »Sonic 2« und »Sonic Triple Trouble« zum Beispiel sind in Würde gealtert. Nur beim hässlichen Rand aus schwarzbraunen Balken und der leicht störrischen Grafik muss man beide Augen zudrücken. Unser Geheimtipp unter den Game-Gear-Versionen heißt »Tails Adventures«. Ein Actionabenteuer, das pfiffige Jump'n'Run-Etappen und clevere Actionrätsel mit prima Aussehen verbindet. Klasse ist auch die beinahe perfekte Adaption von »Sonic CD« für Segas Mega-Drive-Konsole. Der vielleicht beste Sonic-Hüpf aller Zeiten toppt mit funky Levels, begeisterndem Tempo und entdeckenswerten Geheimnissen selbst

die Spielhallen-Umsetzung »Sonic The Fighters«. Um die hat sich Segas Arcade-Team AM2 persönlich gekümmert und dafür gesorgt, dass wir mit Sonic, Tails, Fang, Bean und Bark in den Ring steigen und uns vor Palmen und auf fliegenden Teppichen die Visagen grün und blau prügeln dürfen. Decken, kicken und dem Gegner die goldenen Ringe aus dem Körper boxen, das macht

zumindest beim Fight zu zweit was her. Nur darf man halt weder Combos noch moderne Raffinessen erwarten. Wer sich jetzt noch mit Scans der originalen Handbücher zufrieden gibt und dem eingebauten »Museum« verzeiht, dass doch nur Bilder, Skizzen und vergleichbar fade Exponate freispielfähig sind, kann zugreifen.

RICHARD
LÖWENSTEINSONIC GEMS *Igel auf retro*

Sonic CD: der schnellste Hüpf des Universums



Sonic R bildet das Mittelmaß der Kollektion

Sonic The Fighters: jetzt auch mit Bare-Knuckle-Kämpfen



AUF EINEN BLICK

SONIC GEMS

RETRO-KOLLEKTION



GRAFIK

Retro halt. Für das Alter ziemlich gut aussehend.



SOUND

Teils schlimm düdelig, teils erfrischend mitreißende Musik.



GAMEPLAY

Gute Ideen altern nie.



SPIELSPASS

Wirft man immer wieder gerne rein.



BESONDERHEIT

Drei Volltreffer, der Rest ist Füllmaterial.

TESTNOTE

7.1

SONIC WIE ER LEIBT UND LEBT:
OFT GROSSARTIG, ABER
MANCHMAL AUCH NICHT.

Typische Knochelei: Die Tür ist verspermt und bewacht. Also schnappt sich Raimi den Körper eines Ingenieurs. Der nimmt eine Sentry-Gun, mit der sich das Tor locker aus den Angel sprengen lässt.



CUBE

INFORMATION

GEIST

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: N-SPACE

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.

MERKMALE

UNGEWÖHNLICHE IDEE

WITZIGE MEHRSPIELER-MODI

GUTE ATMOSPHÄRE

TECHNISCH SCHWACH

KEIN LAN-NETZWERK



7. OKT. 05

UNKLAR

ERHALTICH



Ego-Shooter der verpassten Chancen



John ballert sich die Seele aus dem Leib

Heute fallen die Gegner wie die Fliegen...



IRGENDWO IN

Südfrankreich hat John Raimi einen schlimmen Tag. Eigentlich sollte er die Labors der Volks Corporation untersuchen. Hier sollen geheimnisvolle Bakterien- und Strahlen-Experimente stattfinden. Aber alles geht schief, es kommt zum Feuergefecht mit den Wachkräften. Dann plötzlich baut sich eine Kreatur auf die geradewegs aus der Hölle zu kommen scheint. Was ist hier los? Statt einer Antwort gibt es erst einen Schlag auf den Kopf, dann Ohnmacht und tiefe Finsternis. Das Kampf- und Lauftraining ist damit beendet, das eigentliche Abenteuer beginnt.

Als John aufwacht, ist er körperlos und als spirituelles Wesen irgendwo in den Labyrinthen der Volks Corporation verloren. Aber die neue Daseinform hat einiges für sich. John ist unsichtbar, er schwebt ungehindert an Wachen und Wissenschaftlern vorbei. Außerdem ist John

immun gegen Projektile. Allerdings verliert er mit der Zeit an Energie, woraus sich ein im Spielverlauf zunehmender Zeitdruck ergibt. Recht schnell lernt man, dass Johns Geist in fremde Objekte und Körper eindringen kann. John übernimmt die Kontrolle über Sprengladungen und pulverisiert damit Mauern. Als Eimer und Lichtschalter kann er Geschepper und Geflimmer verursachen und dadurch Menschen Angst einjagen. Furcht ist ein wichtiges Element. Denn erst wenn Menschen verängstigt sind, kann John in deren Körper eindringen und ihre Fähigkeiten übernehmen. Wozu das? Weil man als Geist keine Schalter drücken, Türen öffnen und böse Buben meucheln kann. Nur als Ingenieur darf John defekte Aufzüge instand setzen, als Wachmann Schutztore entriegeln, als Soldat die Laserkanone zünden.

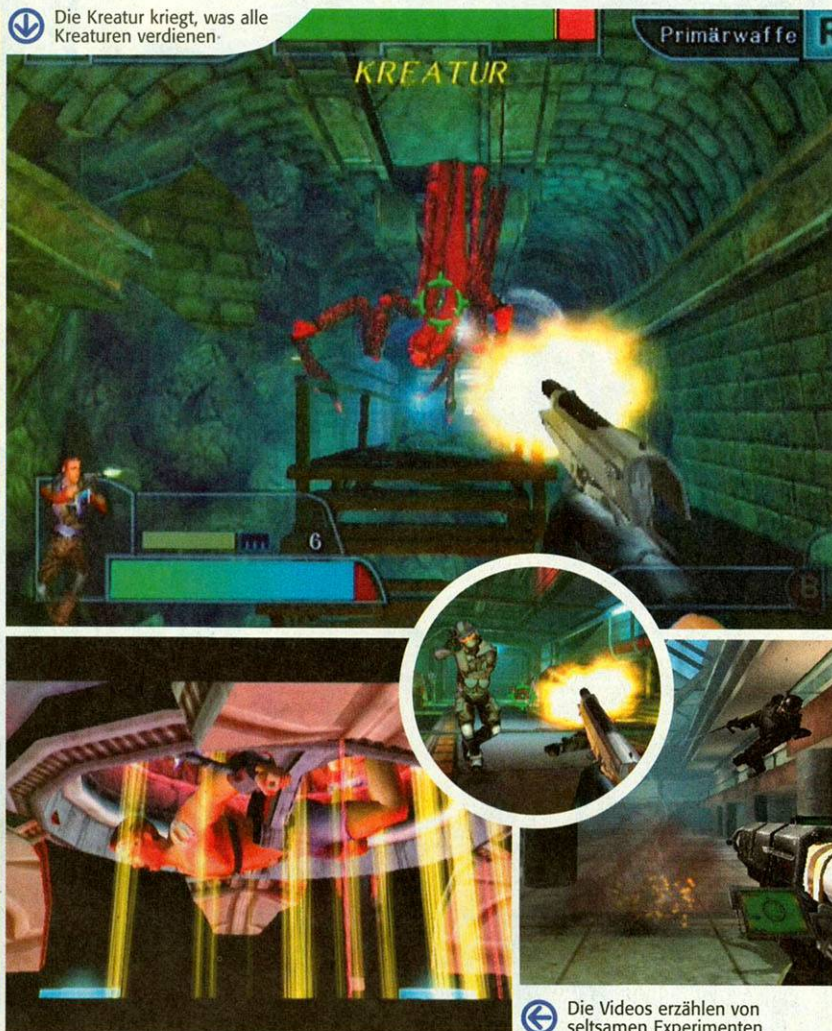
Die Idee der Seelenwanderung zwischen Objekten und Körpern scheint zunächst sehr reizvoll. Aber der Motivationsschub verliert sich irgendwann, weil die Puzzles kaum an Raffinesse zulegen und sich wiederholen. Als Geist durchbricht John Energiewände, rappelt an Dampfleitungen, schüchtert Wachen ein, schnappt sich deren Körper und legt nichts ahnende Kollegen um – so und ähnlich, wieder und wieder. »Geist« macht zu wenig aus seinen Möglichkeiten. Was hätten sich für tolle Rätsel aus den Tatsachen machen lassen, dass Wachhunde bei Johns Anwe-

GEIST

Geistreich oder von allen guten Geistern verlassen?

»LEIDER GÖNNT EINEM GEIST SELTEN DAS BEFRIEDIGENDE GEFÜHL, MAN WÄRE SELBST AUF BRILLANTE LÖSUNGEN GEKOMMEN. DAS SPIEL WIRKT SEHR CHOREOGRAPHIERT.«

Die Kreatur kriegt, was alle Kreaturen verdienen



Die Videos erzählen von seltsamen Experimenten

senheit anschlagen? Und dass die Zeit in der Umgebung stark verlangsamt abläuft, wenn John als spirituelles Wesen unterwegs ist? Trotzdem hat »Geist« aufregende Momente. Zum Beispiel, wenn man mitten im Gefecht aus dem Körper rutscht, als Geist die Zeitlupe nutzt, in eine Granate eindringt und sie auslöst, noch während der böse Bube sie umklammert.

Leider gönnt »Geist« dem Spieler zu selten das befriedigende Gefühl, man wäre selbst auf brillante Lösungen gekommen. Kamerafahrten und Zooms weisen einen praktisch immer darauf hin, wo genau was zu tun ist. Deshalb wirkt »Geist« stark inszeniert und choreographiert und schränkt den Spieler in seiner Handlungsfreiheit ein. Auch die Grafik-Engine ist ein klarer Schwachpunkt. Man bleibt schon mal an unsichtbaren Barrieren hängen und muss sich dann durch verzweifelte Sprünge befreien. Ab und zu rucken die Kulissen, und wenn Wachen im 90-Grad-Winkel die Richtung wechseln, dann hat das einen gewissen Retro-

Charme an sich. Aber »Geist« macht auch vieles richtig. Die Umgebungen sehen hübsch und einige Explosions- und Lichteffekte erstaunlich aus. Durch die sensible Steuerung, eine verlässliche Ziellautatik und das funktionierende Körpertreffersystem ergeben sich temporeiche, unkomplizierte und anspruchsvolle Feuergefechte. Das in aller Regel überzeugende Verhalten der Computergegner hat taktisch interessante Duelle zur Folge.

Insgesamt spornen die durchmischten Herausforderungen und der gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrad immer wieder zu Ausflügen in die Korridore und Höhlen der Volks Corporation an. Schön auch, wie sich die Idee der Seelenwanderung in den drei Mehrspieler-Modi wieder findet. Seite an Seite mit drei Mitspielern und maximal drei Bots durch Labyrinth hetzen, Körper besetzen, die Basis verteidigen und mit spirituellen Waffen Seelen jagen, das hat was, selbst am Splitscreen. Schade nur, dass die versprochene LAN-Netzwerk-Option fehlt.

RICHARD LÖWENSTEIN

HIRN AUS, FEUER FREI, ODER WAS?

UNGEWÖHNLICHE GENRE-MISCHUNG

Etwa ein Drittel des Spiels verbringt John als spirituelles Wesen. Mangels Körper kann er kaum Einfluss auf seine Umwelt ausüben und eigentlich nur herumwandern. Das sind die Momente, wo man sich als Spieler auf die Suche nach Lösungswegen macht. Auch wenn »Geist« also auf Bildern aussehen mag wie ein klassischer Ego-Shooter, spielt es sich nur etwa die Hälfte der Zeit wie einer. Die Mischung ist eher angelegt wie bei



Der erste Eindruck täuscht: Geist ist eher ein Abenteuer ...

»Metroid Prime«. Also die Umgebung erforschen und erkunden, Lösungen suchen und überleben. Die anfangs eher behäbigen Feuergefechte gewinnen nach etwa sieben bis acht Stunden deutlich an Intensität, speziell wenn die Anti-Geist-Einheiten mit ihren Seelen-Visieren ins Spiel kommen. Die spektakulären Bossgegner-Fights bilden bemerkenswerte Höhepunkte. Drumherum sind einige Minuten an Kamerafahrten und Dialogszenen drapiert. Schade nur, dass sich Nintendo die Eindeutigkeit der paar Fetzen Sprachausgabe und auch gleich eine ordentliche PAL-Umsetzung spart: Genau wie »Metroid Prime 2« läuft »Geist« nur im 60-Hz-Videoformat, den älteren TV-Geräten nicht darstellen können. Außerdem hinterlässt die Qualität der Videos einen durchwachsenen Eindruck. Die vorberechneten Szenen können sich sehen lassen, die Szenen aus der Game-Engine wirken gestelzt. Ein Filmfestspiel ist »Geist« nicht, ein Hauch cineastische Atmosphäre verbreitet es aber schon.



AUF EINEN BLICK

GEIST

GEISTREICHER EGO-SHOOTER



GRAFIK

Mal hübsche, mal karge Kulissen. 4:3/16:9-Format. Nur 60-Hz-Video!



SOUND

Melodramatische Musik, atmosphärische Effekte. Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Laufen, feuern und erforschen.



SPIELSPASS

Ordentlicher Umfang, aber wenig abwechslungsreich.



BESONDERHEIT

Macht zu wenig aus der Idee der Seelenwanderung.

ALTERNATIVE

Ego-Shooter mit Tiefgang und Action, außerdem technisch brillant umgesetzt.



»METROID PRIME 2«

STANDPUNKT

Also, ich hab mich auf »Geist« gefreut und bin auch nicht enttäuscht worden. Den Grafikstil finde ich richtig gut, das Zielsystem überzeugt, die Mehrspieler-Modi sind ebenfalls klasse. Passt doch!

ROBERT HÄUSLER

TESTNOTE

7.5

INTERESSANTE IDEE, UNTER WERT UMGESETZT.

PANZER-WEITWURF

Mit der Zeit entwickelt Hulk ganz erstaunliche Kräfte und Fähigkeiten. Es dauert zwar eine Weile, bis er zum Beispiel Panzer packen kann. Aber wenn, dann schleudert er sie Dutzende Meter durch die Luft. Wow!



CUBE

INFORMATION

INCREIBLE HULK

PUBLISHER: SIERRA

HERSTELLER: RADICAL

PREIS: 40 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1

SPICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.

MERKMALE

+ BRACHIALE ACTION

+ ABWECHSLUNGSREICH

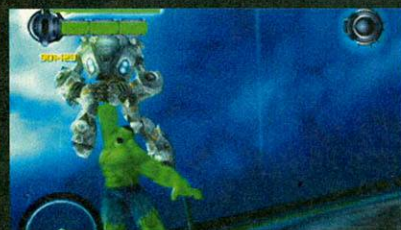
+ 1A-EFFEKTE

+ UNKOMPLIZIERTE HANDLUNG

- FARBLOSE FIGUREN



ERHÄLTICH UNKLAR ERHÄLTICH



Hulk turnt durch die Stadt, fast so, wie Spider-Man



DER GRAT

ist schmal zwischen Gut und Böse. Und es gibt da einen, der balanciert jeden Tag auf diesem Grat. Wenn er ihn verlässt, dann sterben Menschen. Dieser Mann heißt Bruce Banner. Wenn die Wut in ihm kocht, dann spie-

len die Gene verrückt und er wird zu Hulk. Zu einer großen, grünen, tickenden Zeitbombe, die durch die Straßen rennt und alles in Grund und Boden stampt. Menschen, Autos, Häuser, wirklich alles. Und das macht irre Spaß. Denn man kann tatsächlich so ziemlich die kompletten Kulissen einstampfen, oder auch mal Busse entzweireißen und sich die Trümmer als Mega-Schlagring über die Pranken stülpen. Wenn Hulk nach einem Supersprung das Dach eines Lagerhauses zerschmettert, Kamine aus den Trümmern reißt und sie Helikop-

tern entgegenschleudert, dann kommt das so wuchtig rüber, wie noch in kaum einem Videospiel. Ob deine Nachbarn im Haus von all der Action begeistert sind, darf bezweifelt werden. Denn die Effekte kommen mit einem satten Kawumms rüber und bringen den Subwoofer voll auf Touren. Selbst Felsen, Zäune oder Kühe sind mehr als nur Drumherum, man kann sie bei Bedarf auch zu Wurf- waffen umfunktionieren. Mit Leichtigkeit krallt sich Hulk an Fassaden empor, schnellst Straßen entlang, katapultiert sich von Dach zu Dach. Trotz all dieser Möglichkeiten geht die Steuerung flüssig und mühelos von der Hand.

Praktisch jeder Eingriff in die Umgebung hat eine Welle der Zerstörung zur Folge. Keine Frage, dieses Spiel trägt seinen Titel zu Recht. Die Alles-kaputt-wiegeil-Aufgaben sind zunächst ziemlich geradlinig aneinander gereiht, aber das ändert sich bald. Man bewegt sich nach und nach durch offener strukturierte Städte und Wälder,

Mach alles,
wirklich alles
kaputt!

INCREIBLE HULK



folgt der Handlung oder versucht sich an Wettläufen und ähnlichen Bonusaufgaben. Man fühlt sich frei, kann das tun, wonach einem gerade ist. Ähnlich wie beim »Spider-Man 2«-Game basiert dieses Wohlgefühl auf der bemerkenswerten Aktions- und Bewegungsfreiheit. Eine Karte zeigt den Weg zu den Markierungen, die 30 Muss- und 40 Kann-Aufgaben symbolisieren. Dieses zerstören, jenes retten, das ist alles eher Genre-Standard. Etwas richtig Überraschendes passiert ziemlich selten. Spaßverlust droht trotzdem keiner, denn Leerlauf gibt's kaum, das Tempo stimmt, und die kanadischen Entwickler haben offensichtlich einen Blick für Feinheiten. Sobald etwa die Wege von A nach B zu lang zu werden drohen, verkürzen Teleporter-Stationen jede Distanz zu einem Wimpernschlag. Du kannst 60 Comic-Covers freispielen, Explosionen in Serie setzen, Smashpunkte sammeln und davon wirkungsvolle Griffe, Combos, Waffen und Heldenfähigkeiten kaufen. Das alles spornt zu immer neuen Taten an. Die Balance zwischen Lust an Entdeckungen und Spaß an Hauruck-Action ist gut getroffen. Höhepunkte sind die

Konfrontationen mit den sechs Bossgegnern. Da fliegt einem schon mal ein Harrier-Kampfflugzeug um die Ohren, den man bei den Flügeln packt und als Surfbrett missbraucht. Die Duell mit Abomination und Co. zählen zu den wirkungsvollsten Adrenalinpumpen in diesem Jahr.

Dass es schon mal zu Einbrüchen bei der Bildwiederholrate kommt und dass manche Gebäude einige Male sichtbar ins Bild ploppen, lässt sich verschmerzen. Wirklich schade ist eher, dass uns die Rahmenhandlung so gar nicht mitreißen kann. Bruce Banner sucht nach Heilung für seine durch Gammastrahlen verursachte Mutation, der NSA-Agent Emil Blonsky und die Militärs unter General Thaddeus Ross hetzen ihn – gäh! Wenn außerdem noch die Figuren markanter gezeichnet wären, hätten wir es mit einer ziemlich herausragenden Comic-Adaption zu tun. Aber auch so setzt »Ultimate Destruction« genau die richtigen Schwerpunkte. Alles kaputt machen, so gehört sich das für Hulk. Wer sich mit der seelischen Zerrissenheit des Helden auseinander setzen will, guckt besser den Film an.

RICHARD LÖWENSTEIN

AUF EINEN BLICK

INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

KAPUTTMACH-ACTION MIT DEM MARVEL-SUPERHELD



GRAFIK

Zerstörbare Kulissen, nette Render-movies, spektakuläre Effekte.



SOUND

Kino-Soundtrack und Buuuums-Soundeffekte, Mono/Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Rumlaufen, prügeln, alles kaputt machen.



SPIELSPASS

Fade Handlung, aber abwechslungsreiche Aufgaben.



BESONDERHEIT

Jede Menge Bewegungsfreiheit, überraschend vielschichtig.

ALTERNATIVE

Ähnlich gelagerte Comic-Action, filmisch, aber mit weniger Zerstörungskraft.



»SPIDER-MAN 2«

STANDPUNKT

Du musst das so spielen, als würdest du »Armageddon« oder einen ähnlichen Film im Kino sehen: Hirn aus und die Action genießen. Null Puzzles, schwachsinnige Dialoge, sich wiederholende Missionen? Spielt dann alles keine Rolle mehr.

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

8.3

VIEL ACTION, VIEL TEMPO,
VIEL STIMMUNG.



MARIO BASEBALL

Abgedrehter Sport

CUBE

INFORMATION

MARIO BASEBALL

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NAMCO

PREIS: 50 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 8 BLÖCKE

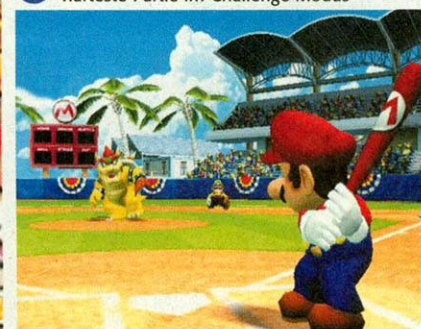
SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE ENGLISCH



Bezugsquelle:
www.play-asia.com



- Der Mehrspieler-Modus voll die Aktion
- Der brennende Ball ist die Spezialattacke von Donkey Kong
- Showdown gegen Bowser: die mit Abstand härteste Partie im Challenge-Modus



COUCHPOTATOS

gibt es keine im Pilzkönigreich. Mario, Luigi, Bowser und all die anderen Nintendo-Helden üben sich in Tennis, Golf und bei Gokart-Rennen. Jetzt also auch noch Baseball. Na ja, warum nicht. Zusammen mit Mario können wir diesen US-Sport tatsächlich irgendwie ins Herz schließen. Allein schon, weil die Grafik so toll gelungen ist. Auf den Rängen grüßen Shy-Guys, Toads und Koopas die Teams zum Sieg, brennende Bälle fetzen über den Platz, mit mächtigen Bums drischt der Schlagmann den Ball, und die Fänger stolpern auf dem Feld panisch durch die Gegend. Alles ist im typischen Nintendo-Charme gehalten, mit knuffigen Charakteren, tollen Effekten und Zuckerguss-Farben. Dazu gibt es stimmungsvolle Melodien, prima Soundeffekte und ein paar fetzen Sprachausgabe.

Unter den fünf Spielvarianten sticht der Challenge-Modus heraus. Hier schlüpft der Spieler in die Rolle von Mario, Luigi oder einer anderen Nintendo-Figur, dann geht's auf eine hübsche 3D-Wiese. Die Regeln sind verein-

facht, ein paar Story-Elemente vertiefen das Erlebnis. So ulkig die Baseball-Partien auch aussehen, dahinter versteckt sich eine durchdachte Steuerung, die Können und Timing auf die Probe stellt. Doch im Vergleich zum sportlichen Highlight »Mario Power Tennis« fühlt sich alles etwas weniger temporeich und raffiniert an. Da nützen auch einige Ideen nichts, wie beispielsweise die, dass die Spieler zwischen den Partien durch die Teams wechseln. Siegpriämien werden im Zubehör-Shop gegen Schläger, Bälle und Schnickschnack eingetauscht oder in die Spezialfähigkeiten deiner Figuren investiert. Dann können Mario und Co. Bälle mit Überschall über den Platz jagen, dem Gegner die Sicht rauben oder das Leder in die Stratosphäre dreschen.

Nach erreichtem Finale verliert »Mario Baseball« noch lange nicht an Reiz. Wer die rund 50 Figuren alle freischalten will, muss den Challenge-Mode sehr, sehr oft spielen. Fast noch witziger sind aber die vielen Mini-Games. Bei denen kann man Wände mit dem Ball zerschmettern, Tonnen abknallen und Home-Run-Herausfor-

derungen meistern. Im Mehrspieler-Modus dürfen bis zu vier Sportsfreunde Piranha-Pflanzen aus ihren Töpfen treiben und vor Kettenhunden flüchten. Das wirkt manchmal ein bisschen unübersichtlich, bringt aber Schwung in jede Party. Alles in allem also eine kluge Entscheidung von Nintendo, dieses relativ exotische

Sportspiel auch in Deutschland zu veröffentlichen – obwohl wir uns im Zweifelsfall wohl eher für »Mario Smash Football« entscheiden würden. Den Test des starken Fußball-Games findest du im nächsten Heft, und ab Mitte November online unter www.cubemagazin.de.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

MARIO BASEBALL

BASEBALL-SPASS MIT MARIO UND CO.



GRAFIK
Kunterbunt, detail- und
effektiv. Klasse!



SOUND
Typisches Gedudel aus dem
Pilzkönigreich, Stereo/Surround.



GAMEPLAY
Draufschlagen und
Spaß haben.



SPIELSPANN
Schier grenzenlos, toller
Mehrspieler-Modus.



BESONDERHEIT
Ein weiterer Mario-Sport-Titel,
aber immer noch witzig.

TESTNOTE

8.3

STRIKE! BÄLLE KNÜPPELN MIT
DEM KLEMPNER MACHT SPASS.

**CUBE**

INFORMATION

CHIBI-ROBO**PUBLISHER:** NINTENDO**HERSTELLER:** IN-HOUSE**PREIS:** 59 EURO**HERKUNFT:** JAPAN**SPIELER:** 1**SPEICHER:** 15 BLÖCKE**SPRACHE:** KOMPLETT
JAPANESE

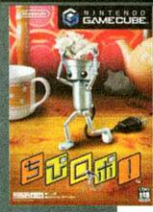
UNKLAR



ERHÄLTICH



UNKLAR

Bezugsquelle:
www.play-asia.com

CHIBI-ROBO



Das fleißige Heinzelmännchen

↑ Kleiner Held ganz groß:
Chibi-Robo in Aktion



↑ Die Spielzeugtrollen bewachen den Eingang zum Keller. Da ist Taktik gefragt ...



Chibi-Robo putzt so sauber, dass man sich drin spiegeln kann

DARIN SIND

wir uns wohl alle einig: Hausarbeit ist öde. Und wer nicht gerade mit einem Hygiene-Fimmel gesegnet ist, wird auch in Zukunft dem Staubwischen herzlich wenig abgewinnen. Nur gut, dass es für solche Zwecke Nintendos »Chibi-Robo« gibt, einen kleinen, vollautomatischen Haushaltsroboter, der Tag und Nacht im Einsatz ist und sich zuverlässig um die Bedürfnisse der Hausbewohner kümmert.

Für keine Arbeit ist sich der zehn Zentimeter kleine Saubermann zu schade. Mit Feuereifer brüht er Morgenkaffee auf, sortiert für Mama die Besteckschublade oder hilft den dehydrierten Fröschen im Garten mit einem Schluck Wasser auf die Beine. Die Arbeitsaufträge sind ebenso zahlreich wie abgedreht und verzaubern von der ersten Sekunde an mit der für Nintendo typischen Putzigkeit. Egal, ob »Chibi-Robo« freudestrahlend die Garagenauffahrt mit Zahnbürsten schrubbt, sich mit Stoffdinos aus dem Kinderzimmer anlegt oder einen Kaffeelöffel zum Umgraben eines Blumenbeetes missbraucht: Mit dem kleinen Roboter hat Nintendo einen der herzigsten Charaktere seit langem erschaffen, der Spielern in Windeseile

ans Herz wächst. Bei einem derart hohen Knuddelfaktor sieht man auch gerne über das leicht befremdliche Spieldesign hinweg, das mit seinem Gemisch aus grellen Wandfarben und aufdringlichen Kleeblatt-Tapeten etwas Umgewöhnung abverlangt.

Stundenlang begleitet man das Maschinchin auf seinen Reisen durch den Mikrokosmos »Familienhaus«, schwingt mit ihm à la Tarzan von Vorhangskordeln, erklimmt unüberwindbare Möbelstücke oder überlistet die nachtaktiven Spielzeugtrollen, um endlich Zugang in den modrigen Keller zu erhalten. Leerlauf ist quasi ausgeschlossen. Dafür sind die Ideen zu verrückt und das Leveldesign zu abwechslungsreich. Dank einer Vielzahl von Gegenständen, die man im Laufe des Spiels erwerben kann, erschließt das kleine Heinzelmännchen permanent neue Gebiete, um sich dort immer härteren Herausforderungen zu stellen. Da werden die einst unbesiegbaren Robospinnen mit einem neuen Handlaser aus dem Weg gesprengt, der Wachhund mit skurriler Tarnkleidung getäuscht oder der Dachboden per Kopf-Propeller aus luftiger Höhe erkundet.

Allzu viel Zeit sollte man bei derartigen Ausflügen allerdings nicht

vertrödeln, denn das Arbeitspensum des Roboters ist an einen festen Terminplan gekettet. Sind die Aufgaben nicht binnen zwölf Stunden gelöst, ist das Helferlein gescheitert und muss dieselbe Plagerei am nächsten Tag wiederholen. Eigentlich sehr schade, denn so huscht man oft etwas gehetzt von Aufgabe zu Aufgabe, ohne auf die zuckersüßen Details zu achten, welche die Welt von »Chibi-Robo« so außergewöhnlich machen.

Würde Nintendo die Arbeitszeiten des kleinen Roboters etwas flexibler und vor allem länger gestalten, würde sich die Mary Poppins aus Stahl auch für den europäischen Markt hervorragend eignen. Und mal ehrlich: Einen Putzteufel, der für uns die Drecksarbeit macht, haben wir genauso nötig wie die Leute in Fernost.

MATTHIAS LAUSMANN

AUF EINEN BLICK

CHIBI-ROBO

→ NIE WAR PUTZEN AMÜSANTER!



GRAFIK
Knallbunt, aber zuckersüß.



SOUND
Putzige Gute-Laune-Tunes in Massen.



GAMEPLAY
Aufräumen mit Spaßgarantie.



SPIELSPASS
Für den Frühjahrsputz gehen um die 15 Stunden drauf.



BESONDERHEIT
Zahllose, abgedrehte Arbeitsaufträge halten permanent bei Laune.

TESTNOTE

8.3

ABGEDREHTER AUFRÄUMSPASS,
DER SCHLEUNIGST AUCH NACH
DEUTSCHLAND MUSS.

CUBE

DUALSCREEN



NEUER DADDELSPASS AUF ZWEI BILDSCHIRMEN

Mit Segas blauem Igel durch Loopings preschen, Raumschiffe in Stücke ballern oder mit Yugi Karten zocken – auch diesmal passiert einiges auf dem Nintendo DS.

JUMP SUPER STARS

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: SHONEN
JUMP/NINTENDO
GENRE: BEAT'EM'UP
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

AUS DEM FERNEN Japan kommt ein Leckerbissen für alle Anime- und Prügel-Fans. Unglaubliche 150 Charaktere aus bekannten Anime-Serien kloppen sich in »Jump Super Stars« die Rüste matschig. Son Goku, Yugi, Monkey D. Ruffy aus »One Piece«, Ryome aus »Prince of Tennis«, Sasuke aus »Naruto!« und alles, was sonst noch Rang und Namen hat. Im Story-Modus kämpft sich der Spieler durch 2D-Kampfarenen, kloppt, haut, tritt und springt, was die Tasten hergeben. Die Grafik reißt zwar keine Bäume aus, aber das, worauf es ankommt, wird genial in Szenen gesetzt. Die Charaktere sind authentisch, Superattacken werden von Flammen, Explosionen, Kanji-Zeichen und wilden Schreien begleitet. Für K.O.-Siege über den Feind gibt's neue Kämpfer und Comic-

Schnipsel. Letztere können auf den Touchscreen geladen werden und kommen im Kampf als Superattacken zum Einsatz. Ansonsten macht die Steuerung eher nicht so viel her: Mit A wird gehüpft, B und X und Y lösen Attacken aus, die Schultertasten dienen für Abblockmanöver. Viel Raffinesse darf man nicht erwarten, trotzdem hat der Titel was. Kämpfer wechseln oder heilen, bombastische Todescombos beschwören – da brennt der DS. Für jeden Kämpfer die besten Moves ergattern? Da gibt's immer was zu tun, Langweile ist hier ein Fremdwort. Die meiste Action liefert natürlich der Mehrspieler-Mode. Bis zu vier Daddele hauen sich da die Rüste breit, erfreulicherweise mit nur einem Modul.

**CUBE
URTEIL
8.1**



⬆ Son Goku, Monkey D. Ruffy – die Anime-Szene lässt es krachen!



⬆ Auf dem Touchscreen entfesselt man mit gesammelten Anime-Schnipseln Superattacken

SPYRO SHADOW LEGACY

CUBE

INFO

PUBLISHER: VIVENDI
HERSTELLER: AMAZE
GENRE: JUMP'N'RUN
SPIELER: 1
ERSCHEINT: 04. NOV. 05



LAß ES krachen mit dem lila Drachen! Denn bald schon flattert Spyro auf dem DS in sein erstes 3D-Jump'n'Run-Abenteuer für unterwegs. Durch verträumte Zauberwelten hüpfen, in staubigen Wüstenlevel durch den Sand stapfen und in verfluchten Burgen mächtige Boss-Monster bezwingen – alles mit dem witzigen Spyro-Charme. Klar, dass der Drache einige Neuerungen mitbringt. So bedient er sich nicht nur seines Feueratems, um damit Gegner in die Flucht zu schlagen, sondern er beherrscht auch fernöstliche Kampfkunst. Mit wilden Schlag- und Trittkombinationen vertrimmt Spyro Skorpione, Riesenkäfer und Trolle. Außerdem ist der Drache inzwischen der Magie mächtig. Feuer, Eis und Blitzzauber, den ganzen Hokusokus beschwört der Spieler per Touchscreen. Einfach einen Blitz zeichnen und schon zuckt selbiger in die Gegner. Klopfen und zaubern mit dem kleinen Drachen? Das gefällt. Vor allem, da sich seine Fähigkeiten im Lauf des Abenteuers verbessern lassen. Denn für besiegte Gegner erhält Spyro Erfahrungspunkte, die Zauber stärken und Angriffs-Combos besser machen. Wer Fan des lila Drachen ist und ein Jump'n'Run mit vielen witzigen Neuerungen sucht, der darf hier getrost zugreifen.

**CUBE
URTEIL
7.6**



⬆ Blitz-Angriff auf fiese Trolle – drachenstark!



⬆ Groß und hässlich trifft auf klein und lila

YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR

CUBE

INFO

PUBLISHER: KONAMI

HERSTELLER: KONAMI

GENRE: SAMMEL-
KARTEN-RPG

SPIELER: 1-2

ERSCHEINT: NOVEMBER



Bezugsquelle:
www.play-asia.com

YUGI UND CO. feiern ihr DS-Debüt, und zwar als Sammelkarten-Rollenspiel. »Nightmare Troubadour« ähnelt den »Yu-Gi-Oh!«-Titeln für den GBA, wartet aber mit Verbesserungen auf. Mächtige Monster – wie der schwarze Magier und der blauäugige Ultradrache – lassen sich endlich in sehenswerter 3D-Grafik bestaunen. Wenn die Wesen beschworen werden, dann flutet grelles Licht über den Bildschirm, die Kreaturen brüllen und räkeln sich eindrucksvoll. Oben staunt man, unten auf dem Touchscreen geht es ans Eingemachte. Man stellt sein Deck zusammen, legt Fallenkarten aus, entfesselt die Kraft mächtiger Zauberkarten und opfert seine Monster, um gigantische Bestien aus der Unterwelt zu rufen. Über 1000 Karten kann der Spieler während des Abenteuers sammeln, Fans der Serie werden begeistert sein. Leider geistert der Spieler sonst nur mit einem traurig animierten Icon über eine 2D-Stadtkarte von Kampf zu Kampf. Schade, eine Rollenspiel-Ansicht mit Polyongrafik hätten wir lieber gesehen. Trotzdem ein gelungenes DS-Debüt. Besonders die WLAN-Karten-Kämpfe gegen einen weiteren Spieler begeistern vom Fleck weg.

**CUBE
URTEIL
7.1**



➔ Nach der Übersetzung wird das Ganze so aussehen ...

➔ Die riesigen 3D-Monster machen richtig was her



NANOSTRAY

CUBE

INFO

PUBLISHER: THQ

HERSTELLER: SHIN'E

GENRE: WELTRAUM-
SHOOTER

SPIELER: 1-2

ERSCHEINT: NOVEMBER



HUCH, DER Vorzeige-Shooter aus München, kurioserweise in den USA schon seit Sommer erhältlich, findet doch tatsächlich noch den Weg nach Deutschland! Gut so, denn eine derart atemberaubende 3D-Grafik hast du noch nicht auf deinem DS gesehen. Schwadronen von Raumschiffen attackieren dich, du kannst alles in Fetzen schießen, Bossgegner mit Superangriffen und Mega-Bomben zu Staub verwandeln. Während du gegnerischen Geschossen ausweichst, ballerst du panisch und sammelst immer mehr Punkte – das fetzt voll rein. Der Wechsel zwischen vier Waffensystemen bringt einen Hauch Taktik ins Spiel. Standard-Laser, Stromschocker, Blitzschlag und Seitwärtsschuss können per Touchscreen zur aktuellen Waffe abkommandiert werden, aber dafür bleibt in der Hitze des Gefechts leider zu selten Zeit. Schade auch, dass sich die Geschütze nicht per Power-ups aufmotzen lassen; außerdem könnten die Bossgegner-Kämpfe noch ein kleines bisschen raffinierter sein. Aber wir jammern auf hohem Niveau. Denn die acht Welten sind mit Action voll gestopft. Pfeilschnelle Tiefflüge durch den Dschungel und über glühende Lava-Seen, alles wow. Obendrauf gibt's einen Arcade-Modus mit Highscore-Jagd, dazu 22 nette Mini-Challenges, in denen sich Musikstücke und andere Boni freischalten lassen. Dazu einen Mehrspieler-Modus, bei dem zwei Piloten mit nur einem Modul um die Wette ballern. Ein begeisterter Shooter. Sofort kaufen, über 600.000 Punkte pro Stage sammeln, das Ergebnis in die Internet-Highscore-Liste (www.nanostray.com) eintragen und die Ehre der deutschen Spacepiloten retten. Auf geht's!

**CUBE
URTEIL
9.2**



➔ Ballern, ausweichen, feuern – Action ohne Pause

➔ Lava-Drache feuert! Volle Energie auf die Schutzschilde



LOST IN BLUE

CUBE

INFO

PUBLISHER: KONAMI

HERSTELLER: KCE HAWAII

GENRE: ABENTEUER

SPIELER: 1

ERSCHEINT: NOVEMBER



Bezugsquelle:
www.play-asia.com

DEIN BOOT kentert, du treibst im Wasser und schließt mit deinem Leben ab. Doch das Schicksal meint es gut mit dir. Es spült dich an den Strand einer einsamen Insel. So beginnt ein wunderbares Abenteuer-Rollenspiel: Du meisterst ein Leben à la Robinson Crusoe in malerischer Umgebung. Lichtdurchflutete Wälder, herrliche Flussläufe, tropische Pflanzen wohin das Auge reicht, und all das in bemerkenswerter 3D-Grafik. Du musst Waffen basteln, brütende Hitze meistern und Nahrung finden. In 3D-Action-szenen geht man mit dem Jungen auf die Jagd. Sich den Weg durch den Busch bahnen, über Klippen klettern, ein Reh verfolgen und in Pfeil- und Bogen-Perspektive erlegen. Mit dem toten Tier geht's dann zurück zum Mädchen, das in der notdürftig gezimmerten Küche in der Wohnhöhle ein leckeres Mahl zaubert. Allerdings nur dann, wenn man bei der Touchscreen-Zubereitung alles richtig macht. In diesem Fall muss man im entscheidenden Sekundenbruchteil Symbole auf den Screen malen. Aber auch in anderen Momenten werden die speziellen Möglichkeiten des DS gut genutzt. Knifflig, anspruchsvoll und sehr motivierend. Abgerundet wird die gut ausbalancierte Mischung aus Geschicklichkeitstests, Rätseln und Dialogen durch verschiedene Finale. Happyend oder Zank und Streit, es liegt bei dir.

**CUBE
URTEIL
8.6**



➔ Überlebenskampf auf dem DS



➔ Teamwork ist das A und O



**CUBE
STAR
GAME**

Das Spiel gibt's in drei verschiedenen Versionen: »Chihuahua & Freunde«, »Dackel & Freunde« und »Labrador & Freunde«. Anfänglich stehen sechs verschiedene Hunderassen zur Verfügung, zwölf weitere können freigespielt werden.



Welpen streicheln, pflegen, lieb haben: putziger Süchtigmacher

Spielen, abrichten und pflegen

Streicheln, füttern, ein Hindernisrennen absolvieren, das Frisbee fangen oder dem Hundchen Kunststücke beibringen: gesteuert wird das Hundeleben per Touchscreen.



Auf den Hund gekommen

Der Welpo tollt gerade auf eigene Faust durch die Wohnung? Dann kannst du ihn hier in feiner 3D-Grafik bewundern. Spielst du mit Bello auf dem Touchscreen, siehst du dort Datum und Uhrzeit.



Wenn das Lämpchen erscheint, kann man dem Bello etwas beibringen



Zwei Spieler können ihre Welpen kabellos miteinander herumtollen lassen

CUBE

INFORMATION

NINTENDOGS

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

GENRE: HUNDE-SIMULATION

SPIELER: 1-2

ERSCHEINT: 7. OKTOBER 05



HURRA,

endlich wird der DS zum Flohzyklus: Die Herrchen-Hund-Simulation »Nintendogs« findet den Weg nach Deutschland. Warum das Game in Asien seit einem halben Jahr so hohe Wellen schlägt, wird sofort nach dem Spielstart klar. Der Spieler kümmert sich um einen Welpen, bringt ihm Kunststücke bei, füttert, wäscht und pflegt ihn. Wie früher bei den Tamagotchis, nur ist hier alles viel größer, schöner und vor allem putziger. Was die kleinen Hundchen alles auf dem Kasten haben, wie man ihnen Kunststücke beibringt und sie richtig umsorgt – alles was Herrchen oder Frauchen wissen muss, gibt's hier nachzulesen.

Kaum startet man den DS, schon wird man vor eine schwere Entscheidung gestellt. Welcher Wauzi soll's denn sein? Labrador, Pudel, Zwergpinscher, deutscher Schäferhund, Collie, Dackel oder Beagle?

In jeder Version stehen anfänglich sechs, am Ende sogar 18 Rassen zur Wahl. So viel Auswahl bietet selbst der beste Züchter nicht. Ist die Wahl getroffen, tollt der Welpo auch schon durch die virtuelle Wohnung des Spielers. Verhalten und Optik des Hundes sind so realistisch gestaltet, man vergisst fast, dass er nicht echt ist. Die feinen Animationen und die Detailtreue von den Ohren bis zur Schwanzspitze des Hundes begeistern vom Fleck weg. Ein Hundeleben in 3D, so etwas Drolliges hat man noch nie gesehen.

Zeit dem Kleinen einen Namen zu geben. Den spricht der Spieler einfach in das Mikrofon des DS – dreimal gerufen, merkt ihn sich der Welpo. Prima Sache, besonders da der Hund nur auf deine Stimme hört. Um das Band zwischen Hund und Herrchen enger zu knüpfen, müssen beide viel Zeit miteinander verbringen. Wo geht

das besser als auf dem Touchscreen? Da werden mit dem Zeigestift Streicheleinheiten verteilt – der Hund räkelt sich, wedelt zufrieden mit dem Schwanz, läuft aufgeregt hin und her. Drollig, aber nur schmusen ist nicht. Schließlich braucht jeder Hund eine gute Kinderstube. Doch wie dressiere ich den Kleinen? Nichts leichter als das! Macht der Hund beispielsweise von allein Männchen, erscheint in der rechten oberen Ecke des Touchscreens eine Glühbirne. Die wird nun angetippt und das Wort »Männchen« in das DS-Mikro gesprochen. Wie bei der Namensgebung wird das Ganze dreimal wiederholt – schon klappt's auf Abruf via Sprachbefehl. Bis zu 15 Kunststücke, darunter »Sitz!«, »Platz!« oder »Jag deinen Schwanz!«, kann dein Hund lernen.

Nachdem der Welpo sich richtig angestrengt hat, wird's Zeit ihm ein Leckerli zu

NINTENDOGS

»MIT DEM ZEIGESTIFT DAS FUTTER WÄHLEN, SCHON SCHLABBERT DER WAUWAW DEN NAPF MIT CHAPPI SCHNELLER WEG, ALS MAN SCHAUEN KANN.«



DOGGIE-STYLE

Im Internet kursiert das Foto zweier Welpen bei fortgeschrittenen Doktorspielchen. Uns ist so ein Paarungsversuch nicht gelungen. Aber wenn du das schaffst, melde dich. Mit Beweisfoto!

⬆ Mit Volldampf durch die Nachbarschaft

⬇ Wuff! Eigentlich wollte ich ein Stachelhalsband

kaufen. In einem Geschäft für Hundezubehör lassen sich Futter, Tennisbälle, Frisbees, Halsbänder, Sonnenbrillen, Hüte und andere Dinge erwerben, die dem Hund das Leben versüßen. Weit über 100 Gegenstände kann der Spieler sammeln. Ist der Welpen mit einem Halsband nach Wahl ausgestattet, steht auch dem Gassigehen nichts mehr im Wege. Vor dem Spaziergang zeichnet der Spieler die gewünschte Route mit dem Zeigestift auf einer 2D-Karte ein. Dann geht's auch schon los – natürlich wieder in 3D. Mit dem Zeigestift die Leine halten, während der Hund auf die Seite wettet und sein Geschäft verrichtet. Beim Beinchenheben muss der Spieler nur daneben stehen, setzt der Hund aber einen Haufen auf die Straße, gilt es diesen per Zeigestift wegzuräumen. Sauberkeit muss sein.

Es lohnt sich, einen Abstecker zum Park zu machen. Dort kann der Welpen mit anderen Hunden spielen, lernt Frisbee fangen oder einen Hindernisparcours zu bestehen. Beides ist ein gutes Training für anstehende Wettkämpfe. Und die müssen

bestritten werden, um das Hundeleben zu finanzieren. Keine Sorge: Übung macht den Meister und selbst ein dritter Platz ernährt den Welpen über eine Woche. Gefüttert wird natürlich per Touchscreen. Einfach das gewünschte Hundefutter aus dem Vorratsmenü wählen, schon schlabbert der Hund seinen Napf leer. Zu trinken gibt's Wasser oder Milch. Fell bürsten, herumtollen, duschen – die Möglichkeiten seinen Hund zu verhätscheln sind schier grenzenlos. Sich einen Tag ohne Pause mit Bello beschäftigen? Kein Problem. Echte Hundefreaks können sich sogar um bis zu drei Welpen auf einmal kümmern – das wird aber stressig. Dann doch lieber mal unterwegs das Feature »Bellen« einschalten und warten, ob der DS zu kläffen beginnt. Dies signalisiert, dass ein anderer DS-Besitzer und Hundenarr in der Nähe ist. Per WLAN kann man nun beide Welpen miteinander herumtoben lassen. Ein toller Anblick und vielleicht der Beginn einer Freundschaft.

Kein Wunder also, dass sich der Titel in Japan in den ersten zehn Tagen bereits 500.000-mal verkauft hat. Denn was Nin-

HUNDESCHULE

TU WAS FÜR BELLO

Futter, Shampoo, Spielzeug – all das kostet natürlich Geld. Das verdienst du dir, indem dein Welpen in Wettbewerben mindestens einen Podiumsplatz erreicht. Gar nicht so einfach, deshalb hier eine kleine Anleitung:



1. Den Zeigestift auf das Frisbee legen und dann mit Schwung nach oben ziehen.

2. Hat der Hund das Frisbee gefangen, auf den Touchscreen tippen, damit er es zurückbringt.

3. Frisbee mit dem Zeigestift nehmen, den Hund zur Belohnung streicheln, dann erneut werfen.



1. Eine Linie bis zur Hürde ziehen und dahinter auf den Screen tippen.



2. Vor die Röhre tippen, dann deren Windungen nachzeichnen – schon ist der Hund draußen.



3. Einfach einen Strich auf die Wippe malen, danach diese solange antippen, bis sie sich senkt.

SO EIN HUNDELEBEN

MITTEL GEGEN KATZENJAMMER

Damit euer Hund stets aufs Wort hört, müsst ihr euch intensiv mit ihm beschäftigen. Regelmäßiges Gassi gehen, Fellpflege und in der Wohnung herumtollen, das macht den müdesten Welpen wieder munter.



CUBE
TOP
GAME

CUBE
STAR
GAME

tendo da aus dem DS rausholt, das ist so was von originell und niedlich, das gab es bisher einfach noch in keinem Videospiel. Wir rechnen schon jetzt fest mit »Catcom« und »Konamiau«, damit auch die Katzenliebhaber was zum Kuscheln haben. Wir hätten auch gleich noch ein paar Ideen für ein bis zwei Verbesserungen. Wie wäre es zum Beispiel, wenn der Hund wachsen und sogar Nachkommen hinterlassen würde? Oder ein Wettbewerb, bei dem man seinen Wauwau via Wireless-LAN in Wettkämpfe mit den Züchtungen anderer Mitspieler schicken könnte? Der finale Sieger kriegt dann ein Date mit Eva Padberg, Nintendos Vorzeigefrauchen für die »Nintendogs«-Werbekampagne.

SEBASTIAN WEIDENBECK



CUBE
URTEIL
9.5



CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

CUBE

INFO

PUBLISHER: KONAMI

HERSTELLER: KONAMI

GENRE: ACTION-

ABENTEUER

SPIELER: 1-2

ERSCHEINT: ERHÄLTICH



CUBE
STAR
GAME



Mit blutigen Attacken
gegen die Übermacht



Schreckliche Kämpfe

Skelette splintern, Fledermäuse fallen – garniert mit reichlich Blut. Action satt. Mit dem Zeigefinger werden Schatztruhen geknackt und Blockaden zerstört, aber auch mal auflockernde Verschieberätsel gelöst.

Werwölfe aufschlitzen, Vampire pfählen, Zombies zerstückeln

DIE MITGLIEDER eines Dämonenkults bauen Draculas Schloss nach. Sie wollen Blutsauger zu neuem Leben erwecken. Klar, dass Vampirjäger Soma Cruz nicht tatenlos zusieht. Doch als er das Gemäuer betritt, tappt er in eine diabolische Falle. Nun ist der Spieler im ersten »Castlevania« für den DS an der Reihe!

Schon der mitreißende Vorspann ist voller Geschwindigkeit, Explosionen und Monster, eine tolle Musik bringt die Gruselatmosphäre gut herüber. Und im actionreichen, blutigen Spiel geht's heftig zur Sache. Übrigens nicht wie sonst meistens auf dem oberen Bildschirm, sondern auf dem unteren. Verfluchte Grabstätten, düstere Hallen, grausige Grotten – die Atmosphäre nimmt es mit jedem Horror-Schocker auf. Die Kulissen geben sich retro, auf 3D-Effekte wird also verzichtet. Durch sauberes Parallax-Scrolling und spektakuläre Grafikeffekte entsteht trotzdem ein räumlicher Eindruck. Hier also trachten einem verrottende Dämonen, zerzauste Werwölfe und widerliche Zombies nach dem Leben. Eine grausige

Schattenarmee inmitten wunderschöner Details. Knorrige Wälder säumen den Weg zum Schloss, brennende Fackeln tauchen dort das Drumherum in gespenstisches Licht. Mit Schwert, Peitsche, Speer, Axt und anderen mittelalterlichen Waffen geht's der Dämonenbrut an den Kragen. Glieder fallen, Köpfe rollen, Blut spritzt: ein schönes Gemetzel.

Wer mutig Monster verhackstückt, wird reich belohnt. Gewonnene Erfahrungspunkte stärken Soma, Herzen liefern neue Lebensenergie, Münzen werden bei Händlern in Heiltränke und Waffen investiert. Wer richtig Glück hat, findet die Seele eines Monsters. Dann kann der Spieler eine Axt mit Feuerzauber koppeln, Erzengel zu Hilfe rufen oder eine heilende Schutzaura erschaffen – die Macht der Seelen hat es in sich. Irgendwann trifft man auf missgestaltete Zombie-Drachen mit entstellten Körpern und verfaulte Steingiganten, die Soma mit riesigen Fäusten spalten wollen. Dies sind dann die Bosskämpfe der härtesten Gangart. Angriffstaktik

ausmachen, Schwachpunkte erspähen, zuschlagen, ausweichen und siegen. Sehr spannend! Die gnadenlosen Ungetüme flößen sogar einem erfahrenen Vampir-Jäger Respekt ein. Und selbst wenn der Feind geschlagen scheint, geht der Kampf weiter. Erst ein auf den Touchscreen gezeichnetes Bannsymbol saugt den Unhold in die Schattenwelt. Aber bloß nicht vermalen, sonst schöpft der Dämon neue Kraft.

Der Zeitdruck und der Schwierigkeitsgrad lässt Anfänger schwitzen, »Castlevania«-Profis erreichen ohne große Probleme den finalen Showdown. Zweimal durchspielen lohnt, denn je nach Spielverlauf gibt es einen glücklichen oder tragischen Abspann. Zusätzlich bietet »Dawn of Sorrow« einen Zwei-Spieler-Modus. Per WLAN startet man ein wildes Metzel-Rennen durch Passagen des Schlosses. Ein netter Bonus zum Hauptspiel – nicht mehr. Trotzdem: ein grandioses »Castlevania«.

CUBE
URTEIL
8.7

SEBASTIAN WEIDENBECK

ATT	49	0
DEF	40	0
STR	57	0
CON	51	0
INT	46	0
LCK	40	0

0000 NEXT 2858
0000 GOLD 101

SOMA
LV.50

• BULLET
• GUARDIAN
• ENCHANTED

FLAME DEMON
BLACK PANTHER

No. 48 DEVIL

ITEM1
ITEM2

PARITY

Grausige Tatsachen

Bei der Dämonenjagd gibt's hier die Infos: Wie stark ist Soma, welcher Dämon steht ihm gegenüber? Zur Orientierung kann die Karte des Schlosses eingeblendet werden.



Fluch-Symbole verbannen die
Bossgegner endgültig



Kleines Modul, mächtiges Waffenarsenal: Wer lang genug Krieg spielt, nennt bald riesige Tarnkappenbomber, XXL-Panzer, Laser-Satelliten und vieles mehr sein Eigen. Man hört erst auf, wenn man alles probiert hat.



ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: INTELLIGENT

SYSTEMS

GENRE: STRATEGIE

SPIELER: 1-8

ERSCHEINT: ERHÄLTICH

CUBE
STAR
GAME

Der DS unter Kriegsrecht

RUNDENSTRATEGIEN zu den Waffen! Die finstere Black-Hole-Armee rüstet zum Großangriff auf Wars World – wie schon im GBA-Titel »Advance Wars 2: Black Hole Rising«. Doch da haben die Eroberer die Rechnung ohne die Armeen Orange Star, Green Earth, Blue Moon und Yellow Comet gemacht. Der Spieler schlägt sich im Story-Modus auf die Seite der Alliierten, kämpft in 25 rundengeordneten Schlachten mit Panzern, Flugzeugen, Soldaten und Schlachtschiffen gegen die Bösewichte. Schwamm über die banale Handlung, denn das erste »Advance Wars« für den DS schlägt selbst die überragende GBA-Version um Längen. Warum? Neue Ideen, taktische Tiefe, geniale Steuerung. Darum!

Selten hat ein Spiel die Möglichkeiten des DS so konsequent genutzt. »Dual Strike« hat sich allein dafür einen Orden verdient, wie komfortabel man Bodentruppen per Touchscreen kommandiert. Truppen formieren, Attacken lancieren, das klappt alles ganz locker per Zeigestift. Auf dem oberen Bildschirm sind alle Informationen über Stärke,

Reichweite und Bewegungsradius der Einheiten übersichtlich dargestellt. Hier oben werden außerdem Luftschlachten entschieden. Also ein weiteres Schlachtfeld, parallel zum Krieg am Boden? Genau. Dies stellt selbst erfahrene Kriegstreiber auf eine harte Probe, bringt aber jede Menge Taktik ins Spiel.

Natürlich gibt es auch die beliebten Spezialtaktiken wieder, welche die Serie seit jeher prägen. Bei tapferem Kampf füllt sich eine Energieleiste, und mächtige Extra-Taktikhämmer können dann das Kriegsglück wenden. Macht einfach Laune, irgendwann die Durchschlagskraft seiner Truppen zu verdreifachen, die leere Kriegskasse zu füllen oder mal zwei Züge statt einem machen zu können. Klasse auch, dass einem zwei Generäle zur Seite stehen. Durch deren Charakter und Spezialisierungen verlagern sich dauernd die Schwerpunkte. Grit und Max zum Beispiel, der eine ist auf Fernkampfwaffen geschult, der andere weiß mächtige Panzer in die Schlacht zu senden.

Für weiteren Ansporn sorgen die vielschichtigen Aufbau- und Rollenspiel-Elemente. Mit jedem Sieg sammeln die Generäle Erfahrungspunkte, merzen Schwächen aus und bauen Stärken auf. Und das ist auch gut so, denn die KI der Gegner überzeugt. Leere Truppentransporter senden und dadurch das gegnerische Artilleriefeuer ins Leere locken? Solche Tricks funktionieren kaum noch. Hier ist mehr Köpfchen gefragt. Vor allem, wenn man mit Freunden spielt. Bis zu sieben Mitspieler taktieren im vereinfachten »Combat-Modus«, für den man nur ein Modul braucht. Wer das Potenzial voll ausschöpfen will, spielt zu viert, jeder mit eigenem Modul. Der Mehrspieler-Modus ist somit die Abrundung eines ganz hervorragenden Taktik-Krachers. Dass die Karten, die man auf dem integrierten Editor auch selbst erstellen kann, und die Animationen nicht soo viel besser aussehen als auf dem GBA, lässt sich verschmerzen.

CUBE
URTEIL
9.1

SEBASTIAN WEIDENBECK

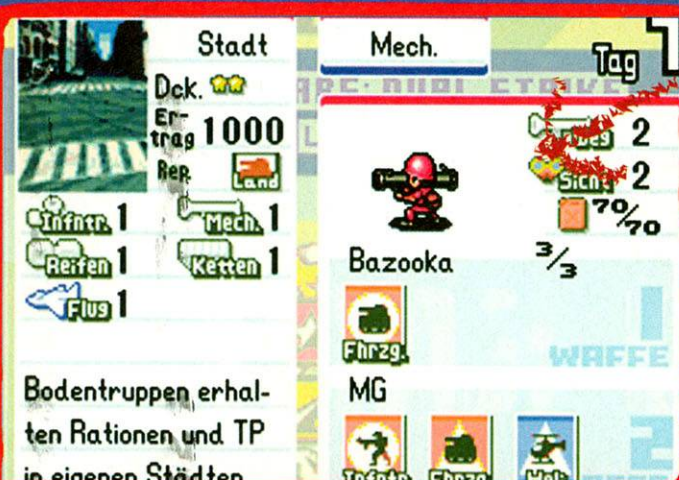


Du besetzt mein Land? Strib!



Steuerung und Bodentruppen

Truppen bewegen, Häuser besetzen, Nachschub aufnehmen oder Deckung suchen – eine kinderleichte Steuerung für knallharte Zeigestift-Generäle. Starke Effekte, sehenswerte Animationen sind das Sahnehäubchen.



Bodentruppen erhalten Rationen und TP in eigenen Städten



Informationen und Luftwaffe

Welche Stärke besitzt die gewählte Einheit, wie hoch ist ihre Treffsicherheit? Diese und andere Informationen lassen sich hier ablesen. Kommt es hart auf hart, entbrennt hier ein Luftkampf, parallel zur Schlacht am Boden.



Fleißig kämpfen, punkten und sich von der Kohle neue Schlachtfelder kaufen



Auch wenn sich die Serie seit ihrem Start 1992 auf dem Super Nintendo kaum verändert hat, das simple Spielprinzip begeistert auch heute noch. Gas geben, andere erst abdrängen, dann in die Luft jagen und Spaß haben.



Gas und ab, Kettenhund im Anmarsch!



Unten die Übersicht

Streckenführung, aktuelle Position, Verfolgerfeld, Hindernisse und Boni auf der Fahrbahn, das alles kannst du unten ablesen. Außerhalb des Rennens steuerst du hier die Menüs.



Oben gibt's Stoff

Heiße Drifts, Highspeed auf der Zielgerade, Schildkrötenpanzer fliegen einem um die Ohren – hier gibt's Rennaction pur in astreiner Optik. Keine unnötigen Anzeigen, dafür alles übersichtlich und peilschnell.



Jetzt besser Land gewinnen



MARIO KART DS

Driften, Schildkrötenpanzer werfen – Rennspaß mit Mario und Co.

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

GENRE: SPASS-RACER

SPIELER: 1-8

ERSCHEINT: 11. NOV. 05

WENN MARIO, Bowser, Donkey Kong und Wario sich in ein Kart zwingen, kann das nur eines bedeuten: Die Grand-Prix-Saison im Pilzkönigreich beginnt, und zwar erstmals auf dem DS. Aber mach dich mit der Tatsache vertraut, dass du weder auf brillante Touchscreen-Ideen treffen wirst, noch dich per Mikrofon auf die Poleposition grölen kannst. Denn derlei innovative Ideen spart sich Nintendo. Ist aber nicht so schlimm, denn bei den panischen Positionskämpfen bleibt ohnedies kaum Zeit für Zeigstift-Aktionen.

Was hier geboten wird, ist Racing mit Spaßgarantie. Die Grafik wirkt auf den Screenshots zwar ein wenig kantig, doch wenn's Kopf an Kopf mit Höchstgeschwindigkeit über die Strecken geht, fallen einem nur vier Worte ein: klasse sieht das aus. Drifts, Staubwolken, Gummi auf der Fahrbahn: Die Karts und Charaktere geben sich kunterbunt und in feinsten, vor allem flüssiger 3D-Grafik. Auf saften 32 Strecken kann sich der Spieler gegen acht Computer-Gegner

austoben. Im Retro-Cup prescht man über bekannte Pisten wie zum Beispiel den »Mario Circuit« aus »Super Mario Kart«. Man heizt über die »Moo Moo Farm«, wie einst bei »Mario Kart 64«, und gibt Vollgas auf dem »Peach-Circuit«, den GBA-Besitzer sicher noch aus »Mario Kart Super Circuit« kennen. Sogar die wunderschöne »Luigi Beach« aus dem Cube-Renner »Mario Kart: Double Dash!!« zoomt links und rechts vorbei. Zusätzlich warten im Nitro-Cup die Kurse »Figure Eight Circuit«, »Yoshi Falls«, »Cheep Cheep Beach«, »Luigi's Mansion«, dazu 16 neue Strecken oben drauf. Alle sind voll gestopft mit Fallen, Abgründen, Beschleunigungstreifen und Kampfutensilien. Bananen taktisch klug in Kurven verteilen, Turbopolize im passenden Moment zünden, richtig schön unfair fahren, so lieben wir »Mario Kart«.

Dank der griffigen Lenkung per Steuerkreuz sind die Rennen selbst für Einsteiger kein Problem. Prima ist auch die Tatsache, dass man für Duell gegen einen Mitspieler mit einem Computergegner trainie-

ren kann. Denn das absolute Highlight sind die Mehrspieler-Rennen. Bis zu acht Kart-Piloten kämpfen um Ruhm, Ehre und virtuelle Siegerpokale. Dabei genügt ein Modul, weil die Spieldaten per Wireless-LAN auf die DS-Konsolen der Mitspieler übertragen werden. Ein Plus an Action, Spaß und Spannung ergibt sich schon durch die exklusiven Multiplayer-Kampfutensilien. Dazu zählen beispielsweise Tintenfische, mit denen man den oberen Bildschirm des Gegners »verschmiert«, so dass der sich für kurze Zeit auf der Touchscreen-Karte orientieren muss. Als besonderes Bonbon ist es möglich, online gegen Fahrer aus der ganzen Welt zu rasen. Alles was man dazu braucht, sind der DS und das Spiel, dazu ein DS-Hotspot oder einen WLAN-Router, der an Kabelmodem oder DSL-Leitung hängt. Nintendos Online-Dienst startet gleichzeitig mit »Mario Kart DS«. Möge das Rennen beginnen!

CUBE
SAGT
SUPER!

SEBASTIAN WEIDENBECK

»Metroid Prime: Hunters« soll – wenn es denn mal fertig wird – onlinefähig sein. Was das bedeutet? Ballern gegen Hobby-Kopfgeldjäger, die sich auf der anderen Seite des Erdballs befinden. Egal ob per Hotspot oder Router.



In Aktion noch hübscher: Die Charaktere können sich sehen lassen



Zielwasser und Waffen

Mit dem Zeigestift das Fadenkreuz aufs Ziel richten, Waffen wechseln oder die spezielle Fähigkeit des gewählten Jägers aktivieren, alles so einfach wie mit der Maus am PC. Viel Platz für schnelle Action. Obendrauf ein Radar und der aktuelle Punktestand.



Wilde Feuergefechte

Leuchtende Lasersalven erhellen den Bildschirm, tödliche Raketen pulverisieren den Feind, beeindruckende Schusswechsel erwarten den Spieler. Ob mit Samus im Story-Modus, als Trace oder einem der anderen Kopfgeldjäger im Mehrspieler-Modus, hier gibt's Action ohne Ende.



Kopfschüsse unter Kopfgeldjägern



METROID PRIME: HUNTERS

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NINTENDO

GENRE: EGO-SHOOTE

SPIELER: 1-4

ERSCHEINT: 2006

Aliens in
Fetzen
schießen
– sogar
online

MILLIONEN JAHRE hat die Rasse der Alimbics das Universum regiert. Aus der fernen Tetra-Galaxie steuerten die weisen Herrscher die Geschicke der verschiedenen Rassen. Möglich machte dies die hohe Entwicklungsstufe und eine unglaubliche Technologie. Doch eines Tages verschwanden die Herrscher auf geheimnisvolle Weise. Jetzt regiert der Abschaum im Alimbic-Cluster. Auf der Suche nach Waffen und mächtigen Artefakten reisen Kopfgeldjäger aus dem gesamten Kosmos an. Unholde wie das grausige Steinwesen Spire, der tödliche Insektoid Trace, der Klonsoldat Kanden sowie Sylux, Noxus und Weavel kämpfen um die letzten Überbleibsel der Alimbics. Doch die Übeltäter haben ihre Rechnung ohne Kampfamazone Samus Aran gemacht. Die reist nämlich auch zum Alimbic-Cluster – allerdings in Sachen Gerechtigkeit.

Im Story-Modus fliegt Samus von Planet zu Planet des Alimbic-Clusters. In feiner 3D-Grafik erkundet der Spieler die Oberflächen brodelnder Lava-Welten, erforscht erloschene Sterne und

grausige Todeszonen. Zum ersten Mal steht Samus dieser Bedrohung anfänglich nicht wehrlos gegenüber. Rüstungen verbessern, Raketenmagazine aufstocken, Röntgenvisionen suchen, das alles war einmal. Samus Aran ist von Anfang an voll ausgerüstet. Laserkanone, Raketenwerfer und Morphball, alles wie gehabt. Bis an die Zähne bewaffnet geht sie auf die Suche nach den geheimnisvollen Artefakten der Alimbics. Lediglich einige neue Waffen und die dazu passende Munition lassen sich erbeuten. Heiße Gefechte wie ... ja, wie eigentlich?

Zu den Bösewichten und Baller-Organen, die dem Spieler bevorstehen, schweigt Nintendo beharrlich. Ob mit Monstern voll gestopfte Labyrinth-Level und bombastische Bossfights wie zuletzt auf dem Cube oder am Ende nur Gefechte gegen die sechs Kopfgeldjäger, das ist derzeit noch ein gut gehütetes Geheimnis. Bis jetzt ist nur eines wirklich klar, und zwar wie der Mehrspieler-Modus aussehen soll. Bis zu vier Spieler schlüpfen hier in die Rollen von Heldin Samus, Sylux oder

einem der anderen Baller-Schergen. Diese Wahl will wohl bedacht sein, denn jede Rasse hat ihre Vor- und Nachteile. Martialische Feuerkraft, Distanzwaffen oder unspezialisierte Allround-Talente – hier wird geballert, was die Wummen hergeben. Riesige Level, voll gestopft mit geheimen Kammern, Waffen von der Laserkanone bis hin zum Raketenwerfer mit Zielsuch-Funktion, Munition Unsterblichkeit und Power-up's für Unsichtbarkeit – Action pur ist angesagt. Knallhart und dank der Steuerung via Touchscreen simpel, atemberaubend schnell. Hier ein Lasergewitter, da ein Raketenhagel, Visiere, die die Sicht behindern oder Waffen deaktivieren: Panik-Action zu viert mit einem Modul, das macht richtig Laune. Ob Deathmatch oder Verteidigung von Kontrollpunkten, diese Mehrspieler-Modi gefallen. Bleibt nur zur hoffen, dass der Story- und nicht der Mehrspieler-Modus dominiert – ansonsten könnte Samus erster DS-Auftritt die Fans ziemlich enttäuschen.

CUBE
SAGT
GUT!

SEBASTIAN WEIDENBECK

CUBE

ADVANCE



GROSSE TITEL IM KLEINEN FORMAT

Ein episches Rollenspiel, endlose Baller-Action, tierische Knobelfreude, Taktik vom Feinsten und Fahrspaß pur – was der Game Boy Advance in diesen Wochen zu bieten hat, ist einfach nur der Hammer.

GUNSTAR SUPER HEROES

CUBE
INFO
 PUBLISHER: THQ
 HERSTELLER: TREASURE/
 SEGA
 GENRE: ACTION
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: 25. OKT. 05

DIESER TITEL macht genau da weiter, wo der erste Teil »Gunstar Heroes« vor zwölf Jahren auf dem Sega Mega Drive geendet hat. Fiese Truppen bedrohen die Erde, und nur zwei Helden können die erdrückende Übermacht zurückschlagen: Blue und Red. Die beiden sind bewaffnete Hightech-Soldaten, die den Eroberern mit unerbittlicher Feuerkraft das Fürchten lehren. Der Spieler wählt einen der Recken aus, und schon kann's losgehen. Gegner überfluten den Bildschirm, Explosionen in allen Farben erleuchten das Spielgeschehen und Action ohne Ende ist angesagt – und das in feinsten 2D-Grafik. Wer die Horden an Feinden bezwingen will, der muss alles ausspielen, was der Charakter zu

bieten hat. Vier Waffen kommen zum Einsatz: ein Laser, ein Maschinengewehr, Granaten und ein Flammenwerfer. Jede dieser Wummen lässt sich in alle Himmelsrichtungen abfeuern. Wer den Ansturm der Gegner niedergemacht hat, der tritt gegen einen Bossgegner an. Der füllt natürlich den gesamten Bildschirm und attackiert den Spieler mit allen möglichen Superwaffen. Zwar hat dieser Baller-Spaß nur sechs Level, dafür aber sechs mögliche Enden. Mehrmals durchspielen lohnt also. Derzeit gibt's den Action-Hammer allerdings nur in den USA. Wer den Titel hier kaufen möchte, der muss sich noch bis Ende des Jahres gedulden.

CUBE
URTEIL
7.8



⬆️ Roboter zu Staub verarbeiten – das macht Freude



⬆️ Viele Gegner, viel Feuerkraft. Hier ist Action angesagt



⬆️ Hier kommt Ordnung ins Tierreich

ZOOKEEPER

CUBE
INFO
 PUBLISHER: FLASHPOINT
 HERSTELLER: IGNITION
 GENRE: PUZZLE
 SPIELER: 1-2
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH



⬆️ Punkteregeln - Zoo ist das richtig!



WAS AUF dem DS Spaß macht, kann auch für den Game Boy Advance nicht verkehrt sein. Die GBA-Umsetzung von »Zoo Keeper« ist zwar etwas abgespeckt, aber auch ohne Touchscreen macht der Puzzle-Titel richtig Freude. Wieder dreht sich alles um eines: Ein Bildschirm, der mit Tierkopfsymbolen überflutet ist, muss geordnet werden. Warum? Ganz klar, um Highscores zu erzielen. Das ist aber gar nicht so einfach, denn nur wer es schafft, drei gleiche Symbole über- oder nebeneinander zu platzieren, heimst Punkte ein. Außerdem kann immer nur ein Spielstein mit einem angrenzenden getauscht werden. Affen, Löwen, Nilpferde, Krokodile, Pandas und Giraffen müssen so in Reihe gebracht und aufgelöst werden. Währenddessen fallen von oben neue Steine herunter, der Spaß geht so lang weiter, bis es keine Möglichkeiten zu punkten gibt. Puh, da ist ein schnelles Auge gefragt, denn zu allem Überfluss wird das Ganze noch durch ein Zeitlimit erschwert. Also, echter Hardcore-Puzzlespaß. Wem das zu langweilig wird, der stellt sich in anderen Modi herausfordernden Aufgaben. Dann müssen beispielsweise bestimmte Combos absolviert werden, oder man tritt per Wireless-Adapter gegen einen Kumpel an. Eine tierisch witzige und anspruchsvolle Puzzle-Action – immer her damit.

CUBE
URTEIL
7.6

CUBE
INFO
 PUBLISHER: ATARI
 HERSTELLER: REFLECTIONS
 GENRE: ACTION
 SPIELER: 1
 ERSCHEINT: ERHÄLTICH

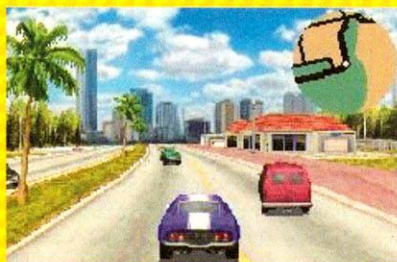
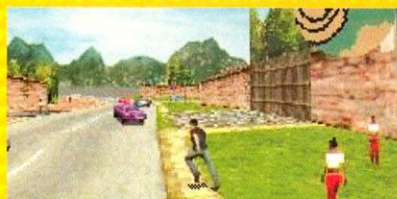
DRIVER 3



NACHDEM CUBE-Besitzer auf »Driver 3« verzichten mussten, fasst Atari sich nun ein Herz und bringt den Renn- und Action-Spaß jetzt für den Game Boy Advance. In 25 Missionen schlägt sich Undercover-Cop Tanner durch die Straßen von Miami und Nizza. Jeweils 50 Quadratkilometer der Städte können mit 25 verschiedenen Boliden erforscht werden. Autofahren nervt? Kein Problem, einfach aussteigen und mit einer Knarre in der Hand à la »Grand Theft Auto« zu Fuß für Recht und Ordnung sorgen. Hier einen Dealer umnieten, da einen Fahrauftrag erledigen, dort Gangmitglieder ausschalten und den Untergrund

aufmischen – eine ordentliche Mischung. Vor allem deshalb, weil sich die 3D-Grafik durchaus sehen lassen kann. Hochhäuser wohin man schaut, Passanten und massenhaft Autos auf den Straßen der Stadt – so auf Hochtouren hat man den GBA schon lange nicht mehr gesehen. Zusätzlich zum alltäglichen Leben als Undercover-Cop hat der Spieler auch noch die Möglichkeit, zahlreiche Minigames zu spielen – allerdings nur, wenn er im Auto sitzt. Slalomfahrten, Checkpoint-Rennen oder einfach möglichst viele Autos zu Schrott fahren. Da kann man zugreifen, muss man aber nicht.

CUBE URTEIL 7.1



⬆️ Heiße Sache, diese Fahrt durch Miami

⬆️ Raus aus dem Auto und rein in die Action

POKÉMON SMARAGD

CUBE
INFO
 PUBLISHER: NINTENDO
 HERSTELLER: GAME FREAK
 GENRE: ROLLENSPIEL
 SPIELER: 1-2
 ERSCHEINT: 21. OKT. 05



BALD KOMMT Nachschub für die Fans der kleinen Kampftierchen. In typischer Rollenspielsicht wandert der Spieler, als Junge oder Mädchen, durch die Hoenn-Region, kämpft gegen unzählige Trainer und die fiesen Schergen der Teams »Magma« und »Aqua«. Das kommt dir bekannt vor? Kein Wunder, »Pokémon Smaragd« ist eine Neuauflage von »Rubin« und »Saphir«, allerdings vereint in einem Spiel. Klingt erst mal öde, ist es aber nicht. Denn dadurch gibt's mehr Feinde, alle mächtigen Pokémon beider Versionen zum Fangen und viele Trainingsmöglichkeiten. Zum Beispiel auf der Insel Battle Frontier, wo die mächtigsten Trainer des Landes zum Duell herausfordern. Natürlich lassen sich die Kämpfe auch gegen einen anderen Poké-Trainer per Wireless-Adapter ausfechten, und wie immer dürfen Spieler ihre Pokémon tauschen. Das funktioniert zwischen den Versionen »Rubin«, »Saphir«, »Feuerrot« und »Blattgrün«. Als besonderes Schmankerl ist es möglich, die Biester mit Hilfe des GCN-GBA-Kabels auf den Cube zu exportieren. Und zwar in »Pokémon Colosseum« und dem brandneuen »Pokémon XD: Der dunkle Sturm«. Für Fans also eine lohnende Anschaffung.

CUBE URTEIL 8.6



⬆️ Du kannst Pikachu und Co. auch mit dem kommenden Cube-Spiel »Pokémon XD« koppeln

⬆️ Die hübsche Anime-Optik gefällt



CUBE
INFO
 PUBLISHER: NINTENDO
 HERSTELLER: NINTENDO
 GENRE: STRATEGIE
 SPIELER: 1-4
 ERSCHEINT: NOV. 05

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES



DER KULTITITEL in Sachen Rundenstrategie erreicht nun endlich auch deutsche Gefilde. Erneut dreht sich alles um den Kampf zwischen dem eigentlich friedlichen Königreich Renais und dem Lande Grado, dessen Herrscher von bösen Dämonen besessen ist. Das kann nur eines bedeuten: Die fünf heiligen Steine, die »Sacred Stones«, haben ihre Macht verloren. Wer kann wieder Frieden ins Land bringen? Klar, der Spieler und Prinzessin Erika. Dazu schlägt sich die hübsche Königstochter über eine 2D-Karte, durch unzählige Kapitel und kämpft gegen die Schergen der Grado-Armee sowie finstere Ungeheuer. Natürlich, wie es sich für die Serie geziemt, in rundengeordneten Schlachten. In jedem Kapitel steuert ihr Erika über die Schachfelder, sucht Deckung in Burgen oder Wäldern, und warnt Dörfer

vor der herannahenden Gefahr. Dazwischen wird die spannende Geschichte mit hübschen Bild- und Texteinblendungen weitererzählt. Sobald ihr einen Feind stellt, geht die Schlacht in einem separaten Kampfbildschirm weiter. Gleißende Zaubersprüche, Funken sprühende Schwertangriffe, eindrucksvolle Spezialattacken – das macht richtig was her. Natürlich gesellen sich noch andere Helden zu Erika hinzu. Vom Pegasusreiter über den Bogenschützen bis hin zum Magier ist alles dabei, was das Strategienherz begehrt. Sind genügend Truppen angesammelt und im Kampf gestärkt, kann der Spieler mit bis zu drei Freunden sein Schlachtenglück auf die Probe stellen. Wer Strategie liebt, muss hier einfach zugreifen.

CUBE URTEIL 8.6



⬆️ In den Schlachten geht's heiß her

⬆️ Feind im Anmarsch – die Karte sorgt für Übersicht

ZUKUNFTS-ÄNGSTE

2006 wird alles anders. Aber in welcher Hinsicht?

Glaubt man dem derzeitigen Next-Generation-Hype, so steht uns im nächsten Jahr das lang ersehnte Gaming-Nirwana ins Haus. Mit imposanter Technik und neuen Konzepten wollen Xbox 360, PS3 und Revolution die Definition des Videospiele von Grund auf verändern und uns ein Daddel-Paradies präsentieren, an das vor Jahren noch niemand geglaubt hätte. Wenn das kein Grund zur Freude ist? Ist es leider nicht, denn die Branche präsentiert sich im Moment zerstrittener denn je und krankt an unübersehbaren Gebrechen, die sich schon bald zu brodelnden Krisenherden entwickeln könnten. Und genau um die soll es in der heutigen Reportage gehen. Cube hat sich den brisantesten Themen der jetzigen Konsolen-Generation angenommen und zwei Experten zur Diskussion eingeladen, welche die Probleme aus zwei völlig gegensätzlichen Perspektiven beleuchten: Herr Angst und Frau Hoffnung. Schauen wir mal, was sie so zu sagen haben ...

Problem: Fortsetzungen

Mit einem ausgeprägten Sequel-Wahn hat die Spieleindustrie nicht erst seit gestern zu kämpfen. Vor allem die großen Softwarehäuser begannen bereits in den Neunzigern, ihre erfolgreichsten Spielsereien mit zahllosen Fortsetzungen zu beehren. So steht uns mit Electronic Arts »NHL 2006« beispielsweise der nächste Teil einer Serie ins Haus, die uns seit fast 15 Jahren mit jährlichen Updates das Geld aus den Taschen zieht. Und wenn man den Pessimisten dieser Welt glauben will, wird sich an dieser Masche auch in naher Zukunft nichts ändern. Ganz im Gegenteil.

Um die Risiken eines kommerziellen Flops daher so gering wie möglich zu halten, setzen Publisher verstärkt auf ihre sichersten Pferde im Stall und produzieren ausschließlich Ableger und Fortsetzungen zu Spielen, die kommerziell erfolgreich sind, weil sie voll und ganz auf den Massengeschmack abzielen. Für frische, unkonventionelle Konzepte, die sich nur bedingt für den Mainstream eignen, ist da leider kein Platz, dafür ist die Angst vor einem Misserfolg zu groß. Müssen wir also künftig auf avantgardistische Experimente wie »Killer 7« verzichten und mit »Mario Party 27« oder »FIFA 2031« Vorlieb nehmen?

Hoffnung

In einer so schnelllebigen Branche wie der Videospieleindustrie zernagt der Zahn der Zeit selbst preisgekrönte Spielkonzepte zu angestaubten Retro-Krücken. Und wer glaubt, diese Jahr für Jahr unverändert recyceln zu können, stößt bei den sonst loyalen Fans auf ganz gehörigen Widerstand. So fiel die vierte Fortsetzung der sonst so erfolgreichen »Monkey Island«-Saga beim Publikum ebenso durch wie die aktuellen »Teenage Mutant Ninja Turtles«-Teile bei der Cube-Redaktion. Denn sie bieten genau das, was vor 15 Jahren die Norm war. Und das ist im Jahre 2005 einfach zu wenig. Eine moderne Konsole lebt von modernen Konzepten. Altbewährtes muss modernisiert und entrümpelt



Alleen auf weiter Flur: Langweile im Offline-Reich von »Phantasy Star Online«

Volltreffer: Die Sportserien von EA erfreuen sich seit Urzeiten allergrößter Beliebtheit

werden, um mit dem irrsinnigen Entwicklungstempo der Branche mithalten zu können. So wäre »Resident Evil 4« wohl nur ein konventionelles Grusel-Spektakel von vielen, hätte Hiroyuki Kobayashi nicht die Notbremse gezogen und das angestaubte Gameplay der Serie aufpoliert – mit sensationellem Erfolg. Bereits jetzt gilt der Psycho-Schocker als wegweisender Genre-Kult, der mit unglaublicher Rasanzen und Intensität alles in den Schatten stellt, was man bislang aus dem Genre Survival-Horror kennt. Capcom beweist damit wieder einmal, dass ein Bruch mit lange eingehaltenen Regeln nicht nur wünschenswert, sondern oft sogar notwendig ist. Eine Erkenntnis, die auch Nintendo vertritt und für den DS und die Revolution-Konsole konsequent verwirklicht. Vor allem der Gamecube-Nachfolger soll sich bewusst von ausgetretenen Konzepten unterscheiden und mit bahnbrechenden Controllermöglichkeiten völlig neue Spielerlebnisse beschreiben, die weder auf der PS3 noch Microsofts Xbox 360 in dieser Form realisierbar sind. Wir Nintendo-Jünger haben in der Hinsicht also nichts zu befürchten.

Problem: Online-Games

Während Online-Spiele auf dem PC langsam aber sicher in den Mainstream vorstoßen, präsentiert sich Internet-Gaming auf dem Konsolenmarkt nach wie vor als unbedeutendes Nischenprodukt. Auch wenn Microsoft Millionen in seine Xbox-Live-Kampagne investiert, konnten sich bislang gerade mal sechs Prozent aller User dazu erbarmen, dieses Feature überhaupt in Erwägung zu ziehen, geschweige denn zu nutzen. Mit den neuen Konsolen könnte sich das jedoch grundlegend ändern.

Angst

Trotz der mageren Online-Community investieren Sony und Microsoft – und ab 2006 auch Nintendo – Unsummen von Geld in ihren Online-Support, um Spieler wie auch Hersteller von den zahlreichen Vorzügen des Internet-Zockens zu überzeugen. Und genau darin liegt die Krux. Sollten Online-Games nämlich salonfähig werden, geschieht das in aller Wahrscheinlichkeit auf Kosten der Singleplayer-Kampagnen. Denn für das sinnvolle Ausbauen eines Doppelkon-

zeptes, das On- sowie Offline-Fans zufrieden stellt, fehlt besonders kleineren Publishern das Geld und vor allem die Zeit. Ein Problem, das sich schon heute bei vielen internetfähigen Titeln abzeichnet: So kritisierten zahlreiche Fans von »Halo 2«, dass die Einzel-Level im Vergleich zu den Online-Kampagnen einiges an Rasanzen und Intensität vermissen lassen. Und selbst das sonst so belebte Universum von »Phantasy Star Online« glänzt auf einmal durch gährende Leere, sobald das DSL-Kabel in der Telefonbuchse fehlt und man allein auf Reisen gehen möchte. Wird das also die Zukunft sein? Online sein um jeden Preis?



Hoffnung

Auch wenn Online-Gaming gehörig Hit-Potenzial in sich birgt, satteln Hersteller bestimmt nicht von heute auf morgen vom Off- auf das Online-Pferd um. Dafür ist die Community zu klein und vor allem viel zu unrentabel. Genau derselben Meinung war Nintendo viele Jahre lang und hielt sich daher dezent aus der Internet-Diskussion heraus. Bis jetzt. Dass sich das Unternehmen urplötzlich so brennend für das Netz der Netze interessiert, deutet auf ein völlig neues Online-Konzept hin, das stark und durchdacht genug scheint, um die breite Masse anzusprechen und kommerziell erfolgreicher zu sein, als es das Live-Feature der Xbox jemals gewesen ist. Ein erster Anfang ist bereits gemacht: So dürfte die neue Online-Bibliothek, die über die Revolution-Konsole Zugriff auf eine riesige Spielebibliothek von Nintendo-Klassikern bietet, nicht nur Scharen von Retro-Zocker interessieren. Auch jüngere Fans, die so legendäre Titel wie »Kid Icarus« oder »Donkey Kong« lediglich vom Hörensagen kennen, werden selbst mal einen Blick riskieren wollen. Welche Ausmaße das gesamte Revolution-Online-Konzept letztlich annimmt, können wir nur vermuten. Es wird aber definitiv etwas Großes. So viel steht fest.

Problem: Gewalt

Seit Sony in den neunziger Jahren die Führung über den Videospielemarkt übernahm, hat sich Daddeln zu einem

Massenphänomen entwickelt, dem sich zunehmend auch Fans jenseits von zwölf Jahren mit Leib und Seele widmen. Möglich wurde das durch ein Softwareangebot, das im Gegensatz zu dem bisherigen Nintendo-Repertoire etwas völlig Neues bot: rohe, unzensurierte Gewalt. Mit Splatterorgien wie »Resident Evil« oder anspruchsvollem Horror à la »Silent Hill« wandte sich die Playstation vor allem an erwachsene Spieler, die mit der kunterbunten Kiddie-Welt – wie sie Nintendo jahrelang auf ihren Systemen zelebrierte – nichts mehr anfangen konnten und landete damit einen Volltreffer. Bis zum heutigen Tage verkaufen sich vor allem »anrühigere« Titel wie geschnitten Brot und machen Spiele wie »GTA San Andreas« oder »Doom 3« mit ihrem reiferen Gameplay in aller Welt berühmt. Und leider auch berüchtigt ...

Angst

Seit Gegner erschossen, enthauptet und in Stücke gefetzt werden, stehen Videospiele in den Medien zunehmend unter Beschuss. Politmagazine wie die ZDF-Sendung »Frontal 21« nutzen schon seit geraumer Zeit besonders drastische Spieleszenen, um mit reißerischer Berichterstattung unser Lieblingshobby zu einem Menschen verachtenden Psychosport zu denunzieren. Hetzkampagnen dieser Art sind nicht nur in Deutschland außerordentlich beliebt. Vor allem in Amerika häufen sich die Berichte über aufgebrachte Moralapostel und Elternverbände, die Spielepublisher wie Rockstar Games oder ID Software für diverse High-School-Massaker verantwortlich machen und vor Gericht stellen wollen. Und sollten einige dieser Mamis ihre Drohung wahr machen und die Hersteller auf Millionen verklagen, tritt der spielerische Super-GAU ein und Game-Schmieden werden künftig von allem die Finger lassen, was auch nur im Ansatz nach Sex ➔





Kopfzerbrechen: Gewalttätiges Gameplay ist ein eklatantes Problem der Branche

oder Gewalt riecht. Steht uns damit eine neue Welle an Puschel-Schnuckel-Schnäuzchen-Spielen à la »Hugo« und »Barbie geht einkaufen/Wäsche waschen/Strümpfe stricken« ins Haus?

Hoffnung

Mit der Abkehr von Nindendos Branchenführung, in der blutrünstiges Gameplay über Jahre hinweg einfach tabu war, taten sich für Entwickler völlig neue Möglichkeiten auf, deren Grenzen sie bis zum heutigen Tage austesten. Dass dabei einige Teams schnell mal über die Stränge schlagen und sich mit so Menschen verachtendem Schund wie Rockstars hierzulande beschlagnahmter Menschenjagd Ärger einhandeln, ist klar. Ein ausgewogenes Mittelmaß zwischen Gewalt und Splatter zu finden, ohne dabei in die Geschmacklosigkeit abzuweichen, das ist die Aufgabe, die Spielhersteller in den kommenden Jahren beschäftigen wird. Und dass diese Gratwanderung tatsächlich funktioniert, beweisen Titel wie »Eternal Darkness« ganz besonders eindrucksvoll. Statt mit Tonnen von Blut und Eingeweiden Aufmerksamkeit zu erheischen, nutzt das Spiel Schock- und Splatterszenen auf eine völlig neue Art und Weise, um den Spieler gezielt hinters Licht zu führen und in zahlreichen Irr- und Trugbildern aufs Gemeinste zu verunsichern. Ein innovatives Meisterwerk, das sich Nintendo und Silicon Knights da ausgedacht haben. Nur schade, dass es das einzige seiner Art geblieben ist. Stattdessen präsentieren uns die Japaner nach wie vor eine unüberschaubare Anzahl von kinder kompatiblen Abenteuern mit

Mario und Co.. Hoffen wir, dass sich Miyamoto mal Gedanken über etwas erwachsenere Spielekonzepte macht. Denn die sind in Zukunft gefragt denn je.

Problem: Hollywood

Opulente Zwischensequenzen gehören zu einem modernen Videospiel einfach dazu: Sie treiben die Handlung voran, bringen uns die Darsteller näher und sorgen mit filmreifen Inszenierungen für Kinoatmosphäre direkt vor dem Bildschirm. Vor allem die nächste Konsolen-Generation wird uns dank nie gekannter Hardware-Power minutenlange Zwischenvideos in einer Qualität bescheren, die jedem Hollywood-Regisseur die Schamesröte ins Gesicht treibt. Aber sind wir damit auf dem richtigen Weg?

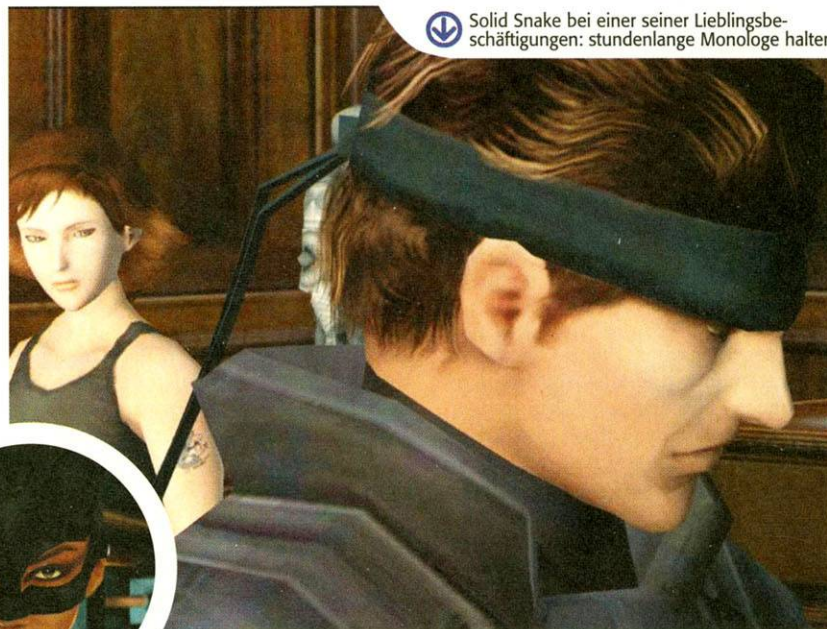
Angst

Dass unter übermäßigem Erzähl-Trara die Spielbarkeit leidet, wird in den seltensten Fällen erkannt. Was nämlich tut ein Videospieler während dieser Sequenzen? Nichts. Er sitzt da, lässt sie über sich ergehen und wartet selig darauf, endlich wieder aktiv werden zu können. Hand aufs Herz: Wer verspürte während der minutenlangen Dialoge

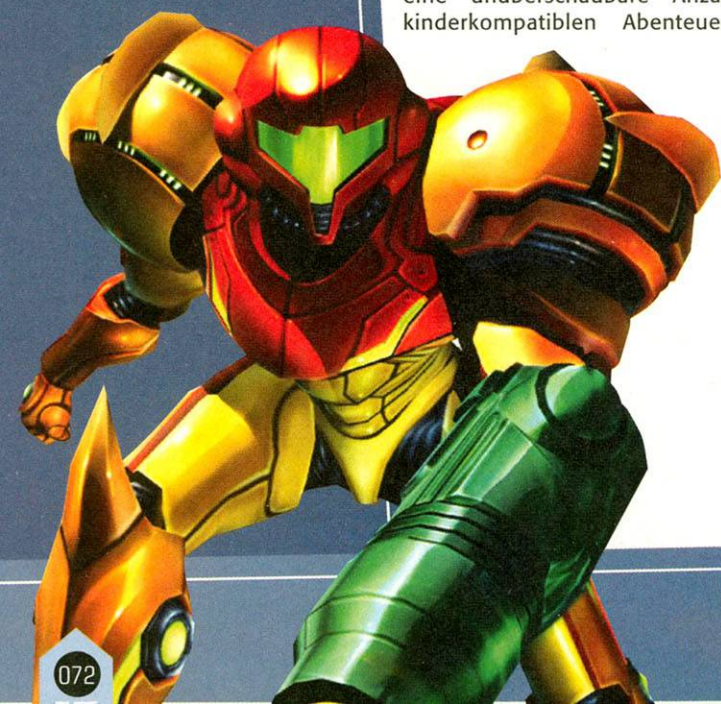
von »Twin Snakes« nicht den eisigen Hauch von Langeweile? Wer ist nicht beim zweiten Durchspielen von »Resident Evil 4« an den Kühlschrank gegangen und hat sich lieber einen Drink gegönnt, statt sich Lord Saddlers weltverbesserliches Gelaber aufs Neue anzuhören? Momente wie diese halten den eigentlichen Spielfluss in hohem Maße auf, verbannen uns in die Passivität, degradieren uns zu einem Zuschauer in einem Schauspiel, in dem wir gerade noch die Hauptrolle gespielt haben. Man fühlt sich fast wieder in die neunziger Jahre zurückversetzt, als uns die Industrie mit interaktiven Spielfilmen quälte und mit stundenlangem Filmmaterial tatsächliche Spielbarkeit auf einen einzigen Mausclick pro Szene reduzierte. Ein schauderhaftes Kapitel der Videospiel-Geschichte, das wir eigentlich nicht noch einmal durchleben wollen.

Hoffnung

Und bestimmt auch nicht werden. Denn das monotone Filmchen-Geklicke langweilte schon in den Neunzigern zahlreiche Käufer ins Koma. Egal, ob Segas »Nighttrap«, Sierras »The Last Dynasty« oder die berühmten Machwerke der American Laser Games: Sie alle fielen bei Presse wie Publikum



Solid Snake bei einer seiner Lieblingsbeschäftigungen: stundenlange Monologe halten



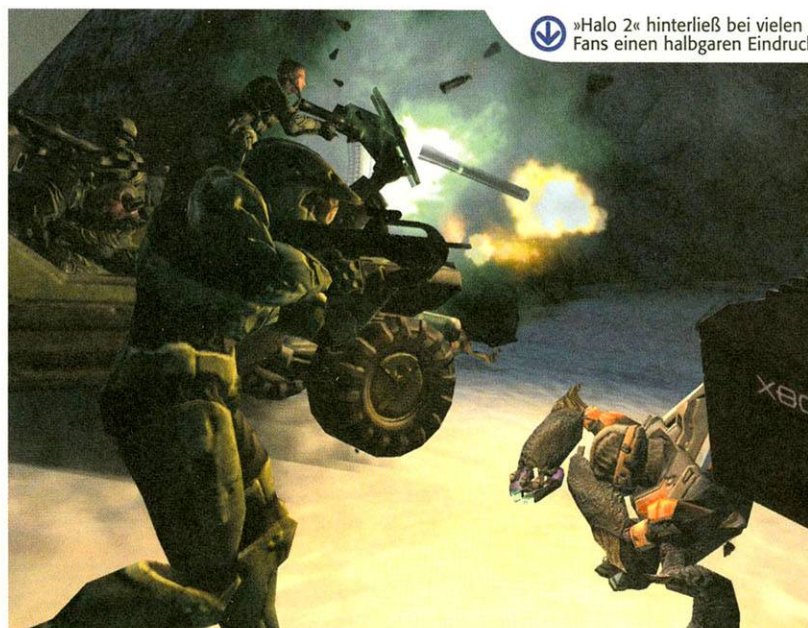
mit Pauken und Trompeten durch und zwangen die Spielentwickler zum Umdenken ihres Konzeptes. Statt mittelmäßige Filme mit minimalen Game-Elementen zu strecken, drehten sie einfach den Spieß um und frisierten herkömmliches Gameplay mit einer Prise Hollywood auf – und hatten prompt Erfolg. Schon frühe Werke wie Roberta Williams »Phantasmagoria« oder »Gabriel Knight 2« bewiesen recht bald, dass Filmspiel und Spielfilm sich nicht gegenseitig ausschließen und sich durchaus sinnvoll ergänzen können. Das funktioniert in Fällen wie »Warrior Within« auch heute noch ganz gut, schießt aber bei Titeln wie »Sons of Liberty« auch mal weit über das Ziel hinaus. Noch heute rätseln viele Fans über die langatmige Story, die sich in zahllosen kryptischen Handlungssträngen im Nichts verlief und selbst David-Lynch-gestählte Naturen völlig überforderte. Eine gute Story soll die Handlung spannend vorantreiben, nicht unnötig komplizieren. Das wissen Firmen wie Nintendo schon seit langer Zeit und verzichten in all ihren Spielen mit voller Absicht auf unnötigen Cut-Scene-Wust. Und dass man mit dieser Taktik nach wie vor am besten fährt, belegen bis heute die traumhaften Verkaufszahlen von Mario und Konsorten.

Problem: Preise

Angst

Gute Technik hat ihren Preis. Das verkünden zumindest einige Spielehersteller und sagen für die Zukunft einen saftigen Kostenanstieg bei Videogames voraus. Ganze zehn Dollar mehr sollen wir ab der nächsten

↓ Zu viel des Guten: Sonys PSX ist ein imposanter Alleskönner. Nur leider viel zu teuer



↓ »Halo 2« hinterließ bei vielen Fans einen halbgenen Eindruck

Generation für Software berappen, um die hohen Kosten, die den Publishern bei der Spieleentwicklung entstehen, zu begleichen. Wird Videospiele damit etwa noch kostspieliger, als es ohnehin schon ist?

Hoffnung

Im Videospiegelgeschäft haben sich überzogene Preisvorstellungen noch nie wirklich rentiert. Und das wissen die Hersteller auch. Zu schmerzhaft sind die Erinnerungen an so ambitionierte Millionen-Flops wie das Philips CD-I, die Sony PSX oder Panasonic Edelkonsole 3DO, die mit Anschaffungspreisen von bis zu 650 Euro die interessierte Käuferschaft in Scharen vergraulte. Und das wäre auch im Jahre 2005 nicht anders. Videospiele ist nach wie vor ein Freizeitsport für jedermann, kein kostspieliges Prestige-Hobby. Vor allem Nintendo hält an dieser Erkenntnis schon lange fest. Während Sony und Microsoft ihre neuen Konsolen mit teurem Multimedia-Schnickschnack zu imposanten Alleskönnern auffrischen und damit den Einführungspreis ganz enorm nach oben pushen, bleibt die Revolution genau das, was sie sein soll: eine Konsole zum

Spielen. Nicht mehr und nicht weniger. Der konsequente Verzicht auf überflüssigen Elektronikballast macht Nintendos Wunderbox so einerseits kompakt, vor allem aber bezahlbar. Ein unübersehbarer Vorteil, der unserem Geldbeutel auch in Zukunft unbeschwerte Tage garantiert.

MATTHIAS LAUSMANN



CUBE

AUSGABE OKT./NOV. 05

FEEDBACK

WIR LASSEN DIE SEKTKORKEN KNALLEN! DENN DAS CUBE-MAGAZIN FEIERT SEIN ZWEIJÄHRIGES BESTEHEN. UND DIE LISTE DER GRATULANTEN IST LANG, SEHR LANG. DIE BESTEN DANKSAGUNGEN GIBT'S AUF DER FOLGENDEN DOPPELSEITE ZU LESEN. VORHANG AUF.

HER MIT EUREN ZEILEN!

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

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

Schreib einen Brief oder schick eine Karte an den Primeverlag, Cube-Magazin/Feedback, Perchtingerstr. 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!"

DICHTER UND DENKER

Hallo, ich bin begeisterter Leser Ihrer Zeitschrift und möchte mal dem verbreiteten Glauben widersprechen, Videospieler seien weltfremd und stünden nicht mit beiden Beinen im Leben. Ich spiele seit es den Sega Saturn gibt. Spiele helfen mir zu flüchten, mich von mir selbst zu befreien. Ich spiele jedes Wochenende, am liebsten Ballerspiele und Abenteuer. Und ich habe es trotzdem geschafft, ein Buch zu veröffentlichen. Es heißt »An dich denken« und enthält Liebesgedichte. Ich habe bis jetzt nur positive Reaktionen darauf erhalten. Man kann spielen und trotzdem tiefe Gedanken haben, das eine schließt das andere nicht aus. Außerdem machen Videospiele nicht dumm. Ich bin der Beweis.

SEBASTIAN BRISSE

CUBE: Dem können wir uns nur anschließen. Gratulation zu Ihrer Buchveröffentlichung. Gibt's sogar in Japan zu kaufen, den Band!

CUBE ODER SO

Grüß euch!
Ich bin echt begeistert von eurem Magazin. So, kann ich jetzt zwei Fragen

loswerden? Folgendes: Ich bin im Internet auf eine mögliche Antwort gestoßen, wie der Controller der Revolution-Konsole aussehen könnte. Es sieht so aus, als wären das in Wahrheit zwei Controller, wobei einer einen Bewegungssensor eingebaut hat. Okay, das mit dem Sensor habt ihr schon geschrieben. Trotzdem, ist das wirklich der Controller, oder bin ich auf einen Scherz hereingefallen? Und dann würde ich gern noch wissen, wie euer Heft heißen soll, wenn die neue Konsole auf dem Markt kommt. Cube ja wohl kaum.

DIRK VETTER

CUBE: Zur ersten Frage: Spekuliert wird viel, die Wahrheit kennt momentan kaum jemand. Wir auch nicht. Die Variante mit je einem Controller in der linken und rechten Hand macht schon länger die Runde. Scheint uns aber zu abgedreht und ist auch einfach unpraktisch, wenn man sich mal eben Chips in den Mund schaufeln will. Zur zweiten Frage – gute Frage. Eigentlich würden wir Folgendes am liebsten sehen: nämlich dass sich »Cube« als Name für ein Magazin einbürgert, das sich mit allen Themen befasst, die Nintendo-Fans interessieren. Wie wäre das?

SAMMLUNG DES MONATS

Hallo liebes Cube-Team!
Ich sende euch hier mal drei Fotos meiner aktuellen Spielesammlung zu. Über lange Zeit habe ich mir mit größter Mühe diese Sammlung zusammengestellt. Unter anderem auch das NDS-VIP Pack, den Super Nintendo, den GBA, PS2, die Xbox, PSone, die Sega Dreamcast, den Megadrive und nicht zu vergessen den Gamecube und viele dazugehörige Spiele befinden sich in meiner Obhut. Es würde mich sehr freuen, wenn ihr in einer der nächsten Ausgaben mein Foto abbildet!

Euer treuer Leser
MATTHIAS MISIOR, RASTATT

CUBE: Tatsächlich, eine ziemlich beeindruckende Sammlung. Gratulation!

RENNSTUTE

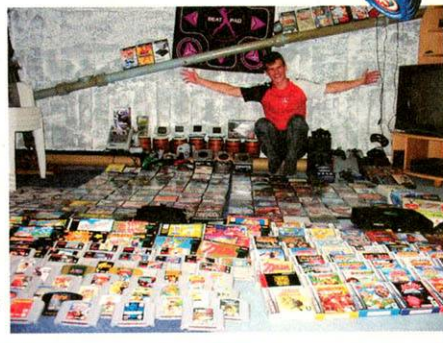
Hallo Leute, meine Freundin hat mir erzählt, dass es eine Fortsetzung von »Mario Kart: Double Dash!!« geben soll. Das Spiel soll noch im vierten Quartal dieses Jahres erscheinen. Und da wollte ich mal die Experten fragen, ob das wirklich stimmt. Ich würde gern meine Pferdestärken wieder spazieren fahren!

CHARLOTTE

CUBE: Das wirst du auch in Kürze können. Wenn es deine Pferde bis nach Japan schaffen. Und du nicht an den Türstehern der Spielhallen scheiterst. Denn nur dort ist Namcos »Mario Kart Arcade GP« bislang zu bestaunen. Eine Gamecube-Version ist noch nicht offiziell, aber durchaus realistisch. Das verwendete Arcade-Board ist nämlich in Gamecube-Technik programmiert.

RENNSTUTE 2

Tach!
Am 19. November veranstalten wir in Velbert die dritte "Mario Kart Double Dash"-LAN Party unter dem Motto "Deutschland sucht den Super Mario Kart Star". Da suchen wir



MONSTERJAGD MIT HAPPYEND

Auch wenn sich die Teilnahme doch etwas in Grenzen hielt, so haben die User unseres Forums wieder alle kreativen Säfte gesammelt, um im »Alien vs. Predator«-Gewinnspiel eines der begehrten Fan-Packs zu ergattern. Unter allen Monsterjägern stachen vor allem die Beiträge von Incorp, Virtua Boy und Rizi hervor, die sich mit ihren witzigen Versen zu den großen Gewinnern zählen dürfen. Herzlichen Glückwunsch!



»Beim letzten Mal hatte der Getränkeautomat aber ein schöneres Design. Und auslaufen tut er auch noch.«

unter 100 Teilnehmer die wahren Champions in zwei spannenden Turnieren. Der Eintritt sind acht Euro, dafür gibt's was zu essen, zu trinken und tolle Preise zu gewinnen. Alles weitere auf www.nintendo-lan.de. Wäre toll, wenn ihr die Sache veröffentlichen und dadurch bekannter machen könntet.

GUNNAR SCHREIBER

CUBE: Können wir. Viel Spaß!

SCHNI, SCHNA, SCHNAPPI ...

Hi, ihr Cube-Freaks!
Mal zur Abwechslung eine Geschichte, wie ich zu eurem Cube-Heft kam. Als ich eines Morgens an den Kiosk ging, erblickte ich ein Magazin, welches den Namen Cube-Magazin trug. Da es das erste Heft zum Gamecube war, kaufte ich es sofort und blätterte darin rum. Ich fand das Layout super, die Tests fair bewertet und ... mir fehlten die Worte! Ich kaufte mir die nächste Ausgabe, holte mir die dritte und die vierte und ... die fünfte? Wo war die? Immer wieder radelte ich an den einen Kiosk, klapperte ein Geschäft nach dem anderen ab. Nichts ... nada ... kein Magazin namens Cube, das mich mit neuen News informierte. So kam es, dass ich die Cube mit der Zeit vergaß. Bis vor kurzem. Da ging ich mit einem Kumpel nichts ahnend an einem Bahnhofskiosk vorbei, um mir die neue »N-Zone« zu holen. Ich sah ein einzelnes Heft, wo nur der Buchstabe »C« zu sehen war, der Rest war verdeckt. Mein Herz pochte, Schweiß trat aus meinen Poren. Mit zitternden Händen zog ich das Heft vor und das Logo des Cube-Magazins prangte vor mir. Seitdem hat die Cube wieder einen Platz in meinem Herz, und ich habe mir auch die letzte Ausgabe geschnappt. Und ich werde mir die neu erscheinenden Hefte auch weiterhin schnappen!

PATRICK MANSER

CUBE: Guter Junge. So ist's brav!

VERSTÄRKUNG

Ich hab mal irgendwo gelesen, dass ihr Mitarbeiter sucht. Ich würde schon mal gern in euer Leben eintauchen, und da ich Nintendo-Fan bin und alle Konsolen besitzt,

denke ich, dass ich für den Job echt geeignet wäre.

MANFRED MINI

CUBE: Bitte hinten anstellen. Chino aus dem Cube-Forum hat sich auch schon für den Posten beworben. Vermutlich weil er denkt, das brächte ihm Ruhm, Ehre und Weltherrschaft ein. Und dafür nur den ganzen Tag daddeln? Pustekuchen. Harte Arbeit! Die Tatsache alleine, dass du Nintendo-Fan bist, reicht leider noch nicht ganz aus. Ein bisschen Schreibkunst und Stress-Resistenz braucht es außerdem noch.

KEIN WILLIE

Ich wollte mal wieder was fragen: Gehen Sie überhaupt noch ins Cube-Forum? Kann es sein, dass Sie mich einfach ignorieren? Warum tun Sie das? Zu beschäftigt? Da ich Ihnen schon schreibe, kann ich das ja auch gleich fragen: Warum hat die Cube nicht mehr so einen Rand wie früher? Mit dem alten Rand konnte man die viel besser stapeln... :-)

TSCHÖ, WILLIE

CUBE: Klar gehen wir. Aber wie sieht's mit Ihnen aus? Weder uns noch dem einschlägigen Foren-Personal ist ein wie auch immer gearteter Willie bekannt. Nicht, dass das jetzt schlüpfriß klingen sollte ...

KURZ UND KNAPP

Hallo liebes Cube-Magazin!
Erst einmal ein ganz dickes großes Lob an euch! Gratulation zu den ganzen tollen Berichten und einem auch sonst sehr coolen Heft! Lasst euch nicht von »Lesern« abhalten, die euer Heft schlecht finden. Ihr seid große Klasse! Weiter so! Ich hoffe das kommt ins Heft. Danke.

DARKSTAR1 AUS DEM FORUM

CUBE: Schon passiert. Du weißt eben, wie man seine paar Zeilen ins Heft bekommt, stimmt's?

SPIEL-FILME

Morgen, Leute!
Bei all dem Getuschel, das gerade über Filmumsetzungen von Videospielen vor sich

geht, würde mich mal eure professionelle Meinung interessieren: Was haltet ihr von derartigen Umsetzungen? Also, so Zeug wie »Tomb Raider«, »Super Mario Bros.« oder dem »Street Fighter«-Movie?
Grüße und weiter so!

CLARA REICH

CUBE: Da dieses Magazin auch von Minderjährigen gelesen wird, wollen wir auf Kraftausdrücke verzichten. Umschreiben wir's mal so: Nimm einen tüchtigen Schluck Rizinus-Öl und wirf ein paar Pflaumen hinterher. Das Ergebnis entspricht so ungefähr der Meinung zu den oben genannten Filmen. Na ja, jedenfalls der Meinung der meisten hier in der Redaktion. Unser Chefredakteur findet die zwei »Tomb Raider«-Movies und auch den »Street Fighter«-Anime klasse. Okay, »Tomb Raider« lassen wir ihm durchgehen, wegen Angelina Jolie. Aber alles andere ...



TXT LIFE

Wir wollen deine SMS!

MACHT DOCH BITTE MAL WIEDER EIN PAAR STYLINGDISK-MOTIVE IN EURE NACHFOLGENDEN HEFTE! MEIN GAMECUBE MUSS MAL WIEDER AUFFRISCHT WERDEN! DAVID ULLMANN
CUBE: Irgendwie hab ich gerade ein Déjà-vu-Erlebnis ...

HIER KOMMT DIE AUFLÄRUNG AUS DEM LETZTEN HEFT: EIN SCHNITZEL FREUT SICH WIE »BEKLOPPT«!!!
CUBE: Sehr schön. Und jetzt: essen.

WISST IHR, WANN DER DS IN ANDEREN FARBEN AUF DEN MARKT KOMMT.
CUBE: In pink und blau. Ab jetzt.

WIE KOMMT IHR DAZU, GERADE ÜBER GAMECUBE ZU BERICHTEN UND NICHT ETWA ÜBER DIE PLAYSTATION 2 ODER DIE XBOX?
CUBE: Eine Frage des Geschmacks.

FOREN-GEFECHTE

Ganze zwei Jahre ist es nun her, dass das Cube-Magazin in der jetzigen Besetzung auszog, um der Konkurrenz das Fürchten zu lehren. Wenn das kein Grund zum Feiern ist? Das dachten sich auch ein paar unserer treuen Foren-Ritter, die in einem exklusiven Nostalgie-Thread die bewegte Foren-Vergangenheit Revue passieren ließen. Vielen Dank dafür. Und auf noch viele wunderbare Jahre!

Ich surfte am 15.10.03 im »Maniac«-Forum herum, als ich dort einen Thread über ein neues Gamecube-Magazin fand. Dort wurde bereits heftig gelästert, dass ein weiteres Nintendo-Magazin schnell wieder weg vom Fenster wäre. Die Zeit hat gezeigt, dass die Zeitschrift keineswegs »gedoomt« ist, wie einige damals behaupteten.

NE-RO

Schlimm, der Forum-Crash im April ... alles weg, alle neuen User. Meiner Meinung nach hatte das Forum seinen höchsten Stand vor dem Crash. Danach hat sich aber alles erholt und der nächste Event war die E3. Besonders der Chat war ganz gut.

WISKIMIKE

Also, ich find es hier im Forum auch einfach zu schön und irgendwie gemütlich, weil es nicht zu wenige Leute gibt, aber auch nicht zu viele, so dass man jeden irgendwie kennt und sich ein Bild machen kann.

GAME3FREAK

Vergessen wir nicht, dass am 1. April die erstmalige Gründung der N.M.O. - New Mod Order - stattfand mit den (eher unfreiwillig eingetragenen ^^) Mitgliedern »ChIno« (damals noch aNgEL!), »Incorp, 47« und »Jack Smith«. Eine kurze, aber recht unterhaltsame Ära des Cube-Boards imo.

^ CHINO^

1. PREIS:

EXKLUSIVER SEGA-GAMECUBE MIT EINEM ORIGINALEN AUTOGRAMM VON »SONIC«-ERFINDER YUJI NAKA

Im kommenden Jahr feiert Segas Turbo-Igel Sonic seinen fünfzehnten Geburtstag. Die Bremse haut er deswegen noch lange nicht rein, sondern dreht noch in diesem Jahr zweimal voll auf: Die heißesten Games aus über zehn Jahren »Sonic« findest du schon jetzt in der brandneuen Kompilation »Sonic Gems«. Im November bricht die Serie dann zu völlig neuen Ufern auf, und zwar mit »Shadow the Hedgehog«, dem schnellsten Game des Jahres. Als »Sonic«-Fan kannst du es gar nicht mehr erwarten? Dann kannst du jetzt schon abgreifen, was sonst niemand hat – nämlich eine nagelneue Gamecube-Konsole im seltenen Silber-Look, komplett mit einem originalen Autogramm des legendären »Sonic«-Erfinders Yuji Naka. Dazu die nagelneue »Sonic Gems«-Kollektion.

SONIC ZU GEWINNEN!



2. & 3. PREIS

Je ein extremes Sega-Fanpaket mit dem »iDog«-Tamagotchi von Sega-Toys. Der kleine Roboter-Welpen reagiert auf die Töne im Raum, er zeigt dir seine Stimmung und spielt seine eigene Musik. Dazu je ein Sega-Shirt und Sega-Powerarmband.

4. - 8. PREIS

Je ein Sega-Fanpaket mit Sega-Shirt und Sega-Powerarmband.

CUBE

CUBE OKTOBER/NOVEMBER '05

WETTBEWERB

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

2. ICH NUTZE DAS INTERNET

regelmäßig	☐
gelegentlich	☐
nie	☐

3. MICH INTERESSIEREN FOLGENDE GENRES BESONDERS:

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

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

Vom Text her:

Von den Bildern her:

5. ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE CUBE-AUSGABE

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

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

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Alter

SO NIMMST DU TEIL!

POST

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus, klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn in einen Umschlag, und dann ab damit an: Primeverlag, CUBE Magazin / Sonicgems-Gewinnspiel, Perchtinger Str. 10, 81379 München

ONLINE

Öffne einfach deinen Internet-Browser und gib die Adresse www.cubemagazin.de ein. Klick dich direkt von der Hauptseite ganz einfach durch zum Gewinnspiel. Die Teilnahme ist preiswerter als ein Klingelton fürs Handy. Schick einfach nur eine E-Mail! Auf der Webseite findest du immer wieder neue Gewinnspiele, schau also am besten regelmäßig vorbei!

Teilnahmeschluss ist der 29. November 2005. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost. Mitarbeiter von Sega, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bitte vergiss deine Adresse nicht. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite, beziehungsweise des Teilnahme-Kupons einsenden.

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND GEWINNEN!

AUSFÜLLEN, ABSCHICKEN, TEILNEHMEN – GEWINNEN?

JETZT ABONNNIEREN!

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 **29. November 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.

GANZ EINFACH BESTELLEN



SMS



cube maxi1



cube mini

Der schnelle und bequeme Weg: Als neuer Abonnent sendest du eine SMS an die Nummer 72866 (zum preiswerten SMS-Basistarif ohne irgendwelche Zuschläge!). Der Text beginnt mit dem Wort »cube«. Dann folgt ein Leerzeichen, dann das Wort »mini« für das Mini-Abo, oder »maxi1« für das Maxi-Abo mit der Prämie »Serious Sam«. 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, wenn 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



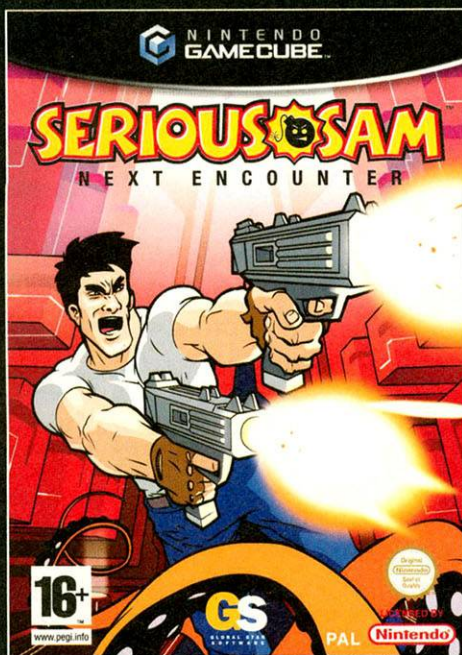
BRIEF

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!

synapsy
mobile networks

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.



JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND SPIELE ABGREIFEN!

CUBE

DEINE ABO-KARTE

CUBE OKTOBER/NOVEMBER

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-Abonnent 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)

CLUBE

AUSGABE OKT/NOV 05

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS

In Südamerika steht mal wieder die Bananenernte an. Hierzulande sammelt man die gelbe Frucht allenfalls auf der Konsole. Und solltet ihr dabei einmal versagen, stehen wir euch gerne mit Rat, Tat und tollen Cheats zur Seite. Etwa mit Tipps zu Splinter Cell: Chaos Theory, Killer 7 und Timesplitters: Perfect Future.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Du hängst im dritten Level fest? Dann nimm doch folgende Abkürzung: Man hält den linken und rechten Knopf fest und drückt fünfmal den -Buttons und fünfmal den -Buttons, schon darf man sich im neunten Level darüber ärgern, dass man nicht weiterkommt! Für alle anderen nur eine kurze Hilfestellung in Form aller Türen-Codes.

NUMMER ORT

Mission 3

- 3901 Hintertüre der Bank
- 3490 Türe des Bank-Präsidenten
- 3624 Sicherheitsbereich im ersten Stock
- 2306 Türe zum Hochsicherheitstrakt
- 8645 Büro des Schatzmeisters

Mission 4

- 0280 Penthouse: Dvoraks Zimmer

Mission 5

- 2109 Ersatzcode für den Serverraum
- 2346 Ersatzcode für das Konferenzzimmer
- 2609 Ersatzcode für das Büro des Firmenbosses
- 8136 Ersatzcode für die Türe zwischen Konferenzzimmer und Lobby im ersten und zweiten Stock
- 3485 Ersatzcode für die Feuer-Türe

Mission 7

- 1879 Code für die Batterie im Versandbereich

Mission 9

- 3650 Badehaus: Code für die Türe des Inhabers

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

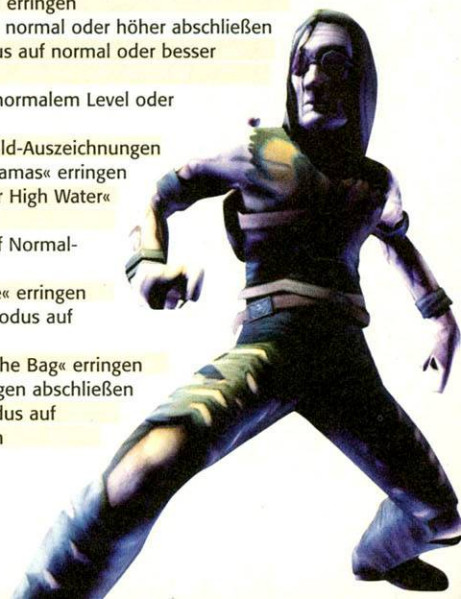
Unfassbar, wie viele Schummeleien sich in diesem Ego-Shooter verbergen. Einige Nettigkeiten hatten wir ja schon in der letzten Ausgabe veröffentlicht, aber seitdem ist uns noch mehr aufgefallen. Nämlich das hier ...

CHEAT

- Alle Charaktere getarnt
- Als Anya spielen
- BadAss-Cyborg
- Booty Guard
- Braces
- Gehirne
- Bricks
- Captain Ed Shiver
- Cardboard Charaktere
- Carion Carcass
- Changeling
- Chinesischer Koch
- Corp Hart
- Daisy Dismay
- Deadwina
- Dozer
- Dr. Cortez
- Dr. Lancet
- Dr. Peabody
- Elite-Gefolgsmann
- Elite-Gefolgsfrau
- Gaston Boucher
- Ghengis Kant
- Gideon Gout
- Gilbert Gastric
- Goddard
- Goliath SD/9
- Hans
- Gefolgsmann Cortez
- Andere Schuss-Geräusche
- INSETICK SD/10
- Jack Sprocket

FREISCHALTEN DURCH...

- Bronze oder besser bei »Queen of Harts« erringen
- ersten Level abschließen
- »Balls of Steel« erfolgreich abschließen
- »Zany Zeppelin« erfolgreich abschließen
- Bronze oder besser bei »Pirate Gold«
- Bronze oder besser bei »Hart Attack«
- den Flaschen-Wettbewerb erfolgreich abschließen
- Bronze oder besser bei »Pirate Gold« erringen
- Bronze oder besser bei »Hart Attack« erringen
- Bronze oder besser bei »Rare or Well Done« erringen
- Gold oder besser in der »Honorary-Liga« erringen
- Bronze oder besser bei »Ninja Garden« erringen
- »Future Perfect« im Story-Modus auf Normal-Level oder besser abschließen
- alle Coop-Level im Story-Modus abschließen
- »I like Dead People« abschließen
- Bronze oder besser bei »Lip-Up-Fatty« erringen
- »U Genius, U-Genix« im Normal-Modus oder besser abschließen
- »What Lies Below« im Easy-Modus oder besser abschließen
- Gold oder besser in der Amateur-Liga erringen
- Bronze oder besser bei »Melon Heist« erringen
- »Khallos Express« im Story-Modus auf normal oder höher abschließen
- »Mansion of Madness« im Story-Modus auf normal oder besser abschließen
- »Machine Wars« im Story-Modus auf normalem Level oder besser abschließen
- Amateur-Liga mit allen Silber- und Gold-Auszeichnungen
- Bronze oder besser bei »The Cat's Pyjamas« erringen
- Bronze oder besser bei »Come Hell or High Water« erringen
- »2234: Something to Crow about« auf Normal-Modus oder besser abschließen
- Bronze oder besser bei »Freak Unique« erringen
- »The Russian Connection« im Story-Modus auf normal oder besser abschließen
- Bronze oder besser bei »Cat's out of the Bag« erringen
- Elite-Liga mit allen Gold-Auszeichnungen abschließen
- »Breaking and Entering« im Story-Modus auf Normal-Level oder besser abschließen



PAPER MARIO DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Der digitale Klempner ist mal wieder unterwegs im Namen des Herrn, aber wo die Schraubzwinge versagt, greift auch er zu diesen netten Extras.

Zum Einstieg gleich mal ein Trick, um Mister Mowz einzukassieren: Zuerst sollte man im Trouble-Center die dortigen Probleme lösen, indem man die geheime Auszeichnung im Schloss Hooktail findet. Diese wird der Maus, die man in oberen Teil von Zess Laden findet, überreicht, und schon ist man um ein Team-Mitglied reicher.

BELOHNUNG

Boat-Parlor-Spiel

Paper-Sailor-Spiel

Plane-Parlor-Spiel

Tube-Parlor-Spiel

Sleepy-Stomp-Auszeichnung

Fire-Drive-Auszeichnung

Zap-Tab-Auszeichnung

Pitty-Flower-Auszeichnung

Strange-Sack-Auszeichnung

Double-Dip-Auszeichnung

Double-Dip-P-Auszeichnung

Jump-Attack-Auszeichnung

Luck-Day-Auszeichnung

Return-Postage-Auszeichnung

WIE KOMM MAN DRAN?

Sidequest »I must have that Book!« von Toodles abschließen

Sidequest »Save my Daddy!« von Pine T. Jr. abschließen

Sidequest »Try and find me!« von Koopkook abschließen

Sidequest »Important Thing!« von Frankie abschließen

Level 1-10 abschließen

Level 11-20 abschließen

Level 21-30 abschließen

Level 31-40 abschließen

Level 41-50 abschließen

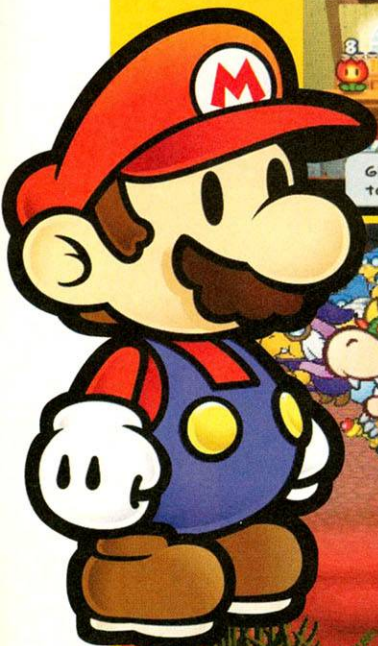
Level 51-60 abschließen

Level 61-70 abschließen

Level 71-80 abschließen

Level 81-90 abschließen

Level 91-100 abschließen



▲ Der Screenshot ist eine plumpe Fälschung, wir geben alles zu! In Wirklichkeit hat Mario viel mehr Gegner ...



DER AFFE WIRD'S SCHON RICHTEN



ZELDA OHNE ENDE

Hallo Affenbande,

ich suche bei »Legends of Zelda: The Minish Cap« dieses Maulwurf-Ding. Ich komme einfach nicht weiter. Könnt ihr mir da helfen? Ich habe ECHT schon ALLES ausprobiert. Ich bin auch immer ganz artig, lese fleißig euer Magazin und schließe euch alle in mein Nachtgebet ein. GANZ EHRlich! Helft ihr mir jetzt??

ANNE W.

Des Rätsels Lösung ...

... sehen wir aus, als könnten wir so einem Hilferuf widerstehen?? Okay, zuerst musst du Dark Nut in der Wind-Festung besiegen. Dann geht's durch das blaue Portal in den Raum dahinter. Von dort nach Süden bis zur Türe. Hier musst du aber erst einige Messer-Fallen überwinden, danach kannst du den Hebel drücken und nach Osten laufen. Hier kommst du in einen Raum mit einem Totenschädel. Eine Wand kann man zerbomben, hinter der Türe wartet dann die Kiste mit dem gesuchten Teil auf dich und dein Nachtgebet. Amen!

IMMER FESTE DRAUF!

Hallo Leute, ich habe schon x-mal versucht, den miesen Schläger Flair im finalen Kampf von »WWE Day Of Reckoning« zu besiegen, aber der Kerl erholt sich so schnell von meinen Attacken, dass es praktisch unmöglich ist, ihn auf die Bretter zu schicken. Ich bin mit meinem Latein am Ende, bitte helft mir.

THOMAS S. AUS HAMBURG

Des Rätsels Lösung ...

... wird dir eventuell nicht gefallen, denn so wie's aussieht, ist es im Programm nicht vorgesehen, dass du Flair

besiegt! Das liegt wohl an der Storyline, die ja weitergehen muss. Soweit wir informiert sind, hat noch NIEMAND Flair besiegt und so wird das wohl auch bleiben. Falls du es doch schaffen solltest, gib uns bitte Bescheid und erzähle uns alle schmutzigen Details!

FROSCH-SKATER

Hallo,

einer der Bosse von »Pikmin 2« hält mich in Atem: Er sieht aus wie ein Frosch, der auf einem rollerartigen Gefährt durch die Gegend braust. Leider so schnell und wendig, dass ich ihm keine verpassen kann. Wie kann ich ihn trotzdem erledigen?

SARAH992 VIA MAIL

Des Rätsels Lösung ...

... findest du im versunkenen Schloss. Hier ignoriert man die Wassergeister der ersten vier Level. Erst im fünften Level reißt man die Wände ein und färbt mindestens zehn Bulbmin lilafarben ein. Diese werden nun mit Nektar geladen, dann geht's in den runden Raum mit dem Frosch. Mit der neuen Waffe kannst du den Boss kurzfristig einfrieren und angreifen. Sobald sein Gefährt den Geist aufgegeben hat, kannst du ihm endgültig das Licht ausblasen. War doch ganz einfach, oder?

GIB DEM AFFEN ZUCKER

Wo eure Weisheit am Ende ist, beginnt unsere Arbeit: Denn wir helfen bekanntlich auch bei ganz speziellen Problemen! Und sollte die Lösung mal nicht im Heft zu finden sein, reicht ein Griff zum Telefon, um unsere kostenpflichtige Hotline mit weiteren Fragen zu bombardieren:

01908 / 291701358*
Täglich 24 Stunden!

*Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute aus dem deutschen Festnetz.

AFFENSTARKE TIPPS & TRICKS



GEIST

Die Bossgegner gehen dir auf den Geist? Hier ist die Lösung!

Bosskampf: Cord

Cord ist der erste Boss, dem du als Held bei »Geist« begegnest. Zum Glück befindest du dich zu dem Zeitpunkt im Körper einer Wache und kannst somit auf ein Maschinengewehr bauen. Blöderweise benutzt der Schurke ein kugelsicheres Schutzschild und ballert mit fiesen Energiestrahlen um sich. Aber keine Sorge, einfach warten, bis er eine Granate werfen will, dann heißt es: Feuer frei. Lässt Cord den Sprengsatz fallen, verlässt du deinen Körper, schlüpfst in die Granate und sprengst sie in die Luft. Die ganze Prozedur wird so oft wiederholt, bis der Übeltäter davonläuft.

Bosskampf: Cord 2

Du befindest dich in einem Raum mit fünf Wachen – das wird gar nicht lustig! Erst einmal bringst du deinen aktuellen Wirtskörper in Sicherheit. Stell ihn am besten in eine Ecke. Verlasse den Körper, schlüpfe in eine der Wachen und eröffne das Feuer auf den einzigen Wachposten, den du nicht in Besitz nehmen kannst. Schon geht das Geballere los, und Schurke Cord stellt sich erneut zum Kampf. Ab jetzt darfst du auf keinen Fall mehr auf die anderen Soldaten schießen. Die brauchst du nämlich noch, um auf Cord zu ballern. Einfach immer wieder in eine Wache schlüpfen, schießen, neuen Körper holen. Sind alle Körper verbraucht, außer der, mit dem du den Raum betreten hast, wechselst du in die Selbstschussanlagen an der Decke des Raumes. Tada! Cord gibt den Löffel ab. Wenn nicht, dann hast du zu schlecht gezielt oder warst zu langsam. Da hilft nur eines – noch mal versuchen.

Bosskampf: Snail

Du hast es in Annas Körper, zusammen mit deinem Kumpel Bryson, tatsächlich bis zum Aufzug geschafft. Blöd nur, dass beim Verlassen ein ekliges Ungetüm deinen Freund verschlingt. So beginnt der nervigste Bossfight von »Geist«. Zwar ist Anna mit einem absoluten Hightech-Maschinengewehr und Grananten bewaffnet, doch das hilft hier leider gar nichts. Renn im Kreis um das Monster herum, und ballere was das Rohr hergibt. Auch wenn es so aussieht, als würden alle Schüsse an den Armen abprallen, die sich das Monster schützend vor den Kopf hält – keine Sorge, ab und zu nimmt das Biest Schaden. Achte darauf, nicht zu nah an das Ungeheuer heranzukommen, da es sonst nach dir schlägt, und weiche den Schüssen aus. Nimm erst dann ein Medipack, wenn du knapp vor dem Tod stehst, denn mit deiner Energie musst du gut Haus halten. Nach drei bis fünf Minuten Dauerbeschuss zieht das Biest seinen Kopf und die Arme in den

Panzer zurück, um sich zu heilen. Jetzt heißt es schnell handeln. Wurf eine Granate in die Öffnung des Panzers. Bumm! Schon schwindet die Energie in rauen Mengen. Freu dich aber nicht zu früh, denn ab jetzt feuert das Ungetüm auch noch mit Energieblitzen auf dich. Es rollt nach dem Dauerbeschuss erst mal um das Rondell, bevor es seinen Schwachpunkt preisgibt. Ruhe bewahren, den Angriffen ausweichen und bei Bedarf heilen. Nach maximal 25 Minuten ist das Biest erledigt, oder du bist hin.

Bosskampf: Metal Slug

Das Ungetüm hat sich aus explosiven Fässern und anderem Metallzeugs einen dicken Schutzpanzer gebastelt. Aber keine Sorge, auch wenn das riesige Biest ziemlich Furcht einflößend ist, der Kampf ist recht einfach. Das liegt daran, dass dich das Ungetüm nur verletzen kann, wenn es dich überrollt. Kein Problem, in der Ecke nahe der zerstörten Wand bist du sicher. Dort wird nun ausgeharrt und geballert, was der Lauf hergibt. Schon haucht dieser Boss sein Dasein aus.

Bosskampf: Rourke

Kaum hast du deinen Körper wieder, lauert schon Rourke in seiner fiesen Kampftrümpfung auf dich. Er benutzt zwar nicht die Granaten, die deinen Geist aus dem Körper fetzen, dafür aber seine Minigun und den Turbo-Schub. Das sieht alles erst mal recht aussichtslos aus, aber keine Sorge, auch dieser Bösewicht ist zu schlagen. Sechs Medipacks liegen herum, teile sie dir gut ein, du wirst sie brauchen. Rourke beamt sich hin und her, ballert wie ein Verrückter und ist aufgrund seiner Geschwindigkeit kaum sichtbar. Da hilft nur eines – du musst selbst den Turbo-Schub einsetzen. Das verlangsamt das Spielgeschehen, und du kannst ihn mit Blei voll pumpen. Jetzt heißt es warten, bis die Energie wieder aufgeladen ist. Das Ganze wird so oft wiederholt, bis der Bösewicht ins Gras beißt.



FANTASTIC FOUR

UNBEGRENZTE KOSMISCHE ENERGIE

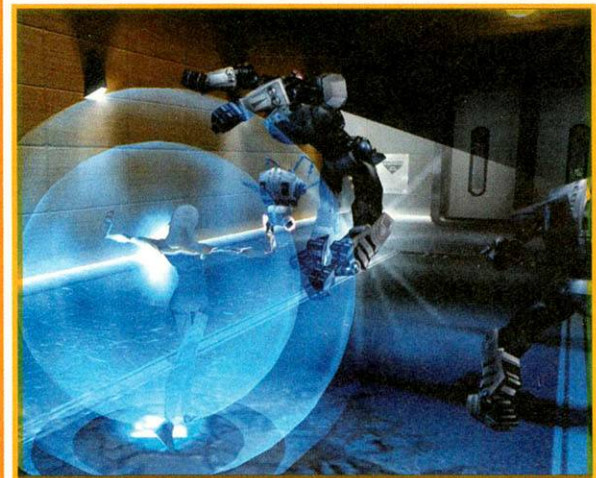
im Hauptmenü oben, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, links, rechts, Ⓢ

ZUSATZLEVEL »HELL«:

im Hauptmenü rechts, rechts, Ⓢ, Ⓢ, links, oben, unten

ZUSÄTZLICHER ARENA-LEVEL:

im Hauptmenü Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, unten, unten, Ⓢ, oben



CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

Du willst wissen, was dir das Spiel als Bonus bietet? Hier die Antwort:

Sound Test

Beende das Spiel mit einem Happyend, und der Sound Test verwöhnt dir die Ohren.

Boss Rush

Du willst Bosse im Schnelldurchlauf metzeln? Auch dafür brauchst du das bestmögliche Ende.

New Game +

Noch einmal von vorne mit einigen Veränderungen? Bitte, auch das funktioniert nach einem Happyend.

Julius Mode

Du hast das Happyend nicht geschafft? Zur Belohnung darfst du es als Julius Belmont noch einmal versuchen.



NINTENDOGS

Du willst deinem Hund Manieren beibringen? Kein Problem! Hier ist eine kleine Liste von Tricks, die Fiffi lernen kann. Wie du ihn abrichtest, steht natürlich auch dabei.

Sitz!

Einfach den Zeigestift am Kopf des Bellos ansetzen und langsam Richtung Boden ziehen. Schon erscheint die Glühbirne, und dein Hund kann nach einigen Wiederholungen »Sitz!« machen.

Platz!

Erst einmal den Hund zum Sitzen bringen, dann nochmals mit dem Zeigestift vom Kopf zum Boden zeigen. Der Hund macht »Platz!«, und nach ein paar Versuchen kann er's auf Befehl.

Schwanz wedeln

Hierfür musst du nicht viel machen. Streicheln, spielen oder tollen – ist der Hund glücklich, wedelt er mit dem Schwanz. Zum richtigen Zeitpunkt die Glühbirne antippen, und schon wedelt er auf Kommando.

Schwanz jagen

Schnapp dir den Schwanz des Hundes mit dem Zeigestift und wedle dem Hund damit im Gesicht herum. Wenn er anfängt seiner Rute nachzujagen, die Birne antippen – der Hund rennt jetzt auf Befehl seinem Schwanz hinterher.

Winke-Winke

Bring deinen Hund zum Sitzen, reich dem Vierbeiner per Zeigestift die Pfote und beweg sie auf und ab. Sobald die Glühbirne erscheint, kannst du Bello beibringen auf Kommando zu winken.

Hinlegen

Lass deinen Bello »Platz« machen und positioniere den Zeigestift auf seinem Kopf. Diesen einfach nach links bewegen, und schon legt sich der Hund auf die Seite. Glühbirne anklicken, Spruch aufsagen, fertig.

Auf den Rücken

Der Welpen muss sich erst mal auf die Seite legen. Mit dem Zeigestift den Hund dazu animieren, sich weiter nach links zu bewegen – siehe da, er legt sich auf den Rücken.

Hatschi!

Der Hund kann in drei Positionen niesen: stehend, liegend oder sitzend. Einfach mit dem Zeigestift die Nase des Hundes kitzeln und nach dem Niesen die Glühbirne antippen.

Spring

Einfach den Hund nah an den Touchscreen rufen und dann über seinen Kopf tippen – schon hüpfet der Bello. Glühbirne antippen, hüpfen gelernt. Allerdings kann dieser Trick nicht gleich von Beginn an gelehrt werden.



ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Taktische Hilfe für den Krieg auf zwei Bildschirmen.

RETRO-FREUDE

Stecke das erste »Advance Wars« in den GBA-Schlitz des Nintendo DS, und du kannst die alten Karten kaufen.

VERMISSTE MISSION

Nimm in Mission zehn die Stadt östlich von deinem Hauptquartier ein – schon kommst du in die elfte Mission.

VERMISSTE MISSION 2

Um Mission 14 zu erhalten, musst du in Mission 13 die Stadt in der nordöstlichen Ecke einnehmen.



KILLER7

DAS WILL ICH

Den jungen Harman
Killer-8-Modus
Hopper-8-Modus

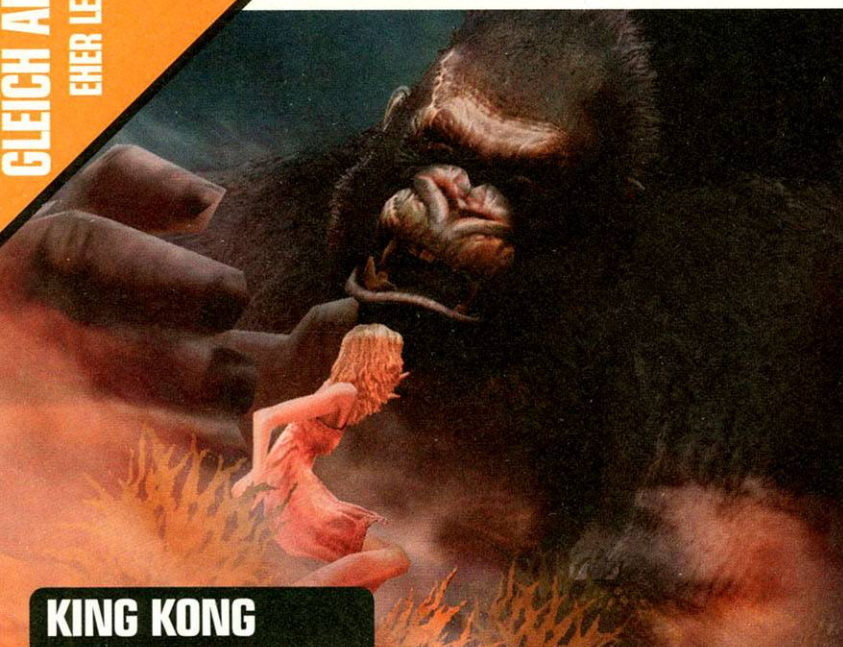
SO MACH ICH'S

Das Spiel einmal durchspielen
Das Spiel einmal durchspielen
Den Killer-8-Modus durchspielen



Mittwoch ... 30. November ... nächste Ausgabe ...

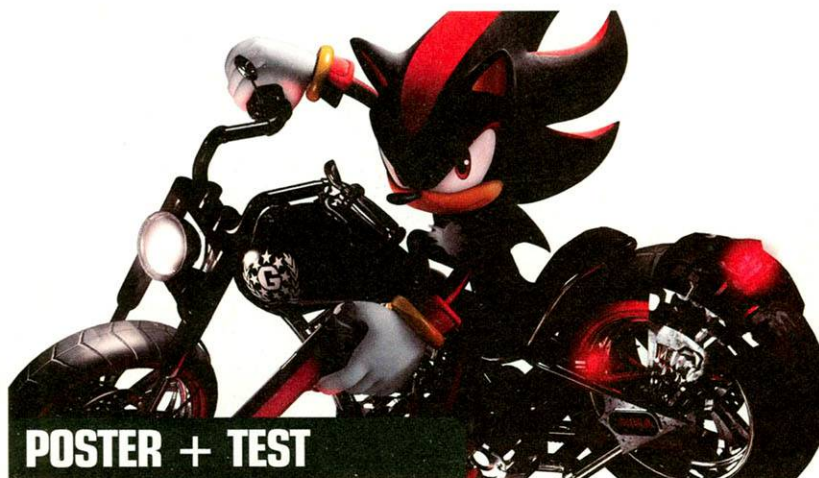
VORSCHAU



KING KONG

➔ DICH LAUST DER AFFE!

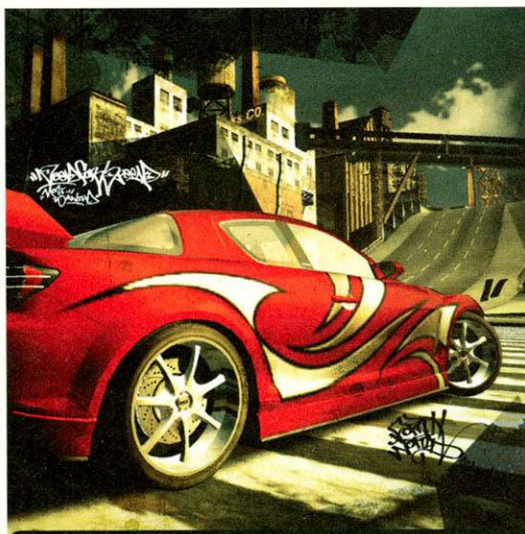
Die vielleicht beeindruckendste Filmumsetzung aller Zeiten im Test: Wir schnappen uns den Monster-Gorilla und mischen mit ihm den Urwald auf.



POSTER + TEST

➔ SHADOW & PRINCE OF PERSIA 3

Zwei zum An-die-Wand-hängen: Segas »Shadow the Hedgehog« und Ubisofts »Prince of Persia 3« als Poster. Und auch im Test!



MOST WANTED

➔ VOLLGAS-SPASS MIT BABES & BULLEN

Neue Racing-Action mit illegalen Straßenrennen bei Tag, Tuning bis zur Leistungsgrenze und wilden Verfolgungsjagden mit der Polizei. Wir machen die Testfahrt.

LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

➔ BOND IN HOCHFORM

Test: Klasse 007-Action mit überragender Grafik, packenden Verfolgungsfahrten und endlich mal den pfiffigen Sprüchen, für die wir Bond so lieben.

GUN

➔ INTERAKTIVER ITALO-WESTERN

Für den Revolverspaß reisen wir zurück in die gute alte Zeit. Whiskey saufen, Vater rächen, Bösewichte umnieten und im Galopp durch die Steppe reiten. Yippee!

GEH INS NETZ!

➔ WWW.CUBEMAGAZIN.DE

Damit du immer auf dem Laufenden bist: Auf unserer Webseite findest du Cube jetzt auch als Internet-Magazin, komplett mit heißen Tests und brandaktuellen News!

Impressum

Verlag: Primeverlag
Herausgeber: Rolf Mai
Projektleitung: Redaktionsbüro Richard Löwenstein
Produktion: Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München
Chefredaktion, verantwortlich für den Inhalt: Richard Löwenstein
Redaktionelle Mitarbeit: Reinhard Fischer, Seckin Özdündar, Sebastian Weidenbeck, Thomas R. Peter, Matthias Lausmann, Robert Häusler, 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@cupemagazin.de
Abonnenten-Hotline: Tel. 089 / 74734476
Zuschriften an den Verlag: Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München
E-Mail: verlag@cupemagazin.de
Tel. 089 / 74734476
Zuschriften an die Redaktion: Redaktionsbüro Richard Löwenstein / Cube-Magazin
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude
81541 München
E-Mail: redaktion@cupemagazin.de
Web-Adresse: www.cubemagazin.de
Erscheinungsweise: alle acht Wochen
Vertrieb: im deutschsprachigen Raum über Kioske, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte
Preis: 3,30 EURO
Urheberrecht: Alle in Cube-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.
Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.
Gesamtherstellung: Primeverlag, Perchtinger Str. 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

Zum Cover: MARVEL, Ultimate Spider-Man und alle Marvel-Charaktere sowie die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden mit Genehmigung verwendet. Copyright © 2005. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com. Veröffentlichung durch Activision Publishing, Inc. Spiel © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Super Hero(es) und Super Villain(s) sind eingetragene Warenzeichen im Gemeinschaftsbesitz.

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

- Die Unglaublichen 2
- Mario Smash Football
- SSX on Tour
- Moskau
- Wasteland
- Shrek Superslam
- Battalion Wars
- 007 Liebesgrüße aus
- Tony Hawk's American
- Call of Duty 2: Big Red One



GIGA green
Entertainment und Lifestyle
15:00Uhr
Montag bis Freitag

GIGA real
News & Politics
20:00Uhr
Montag bis Freitag

GIGA PLAY
Gaming für Alle
21:30Uhr
Montag bis Freitag

GIGA GAMES
PC- & Konsolengames
22:00Uhr
Mittwoch bis Sonntag

GIGA eSports
Professional Gaming
22:00Uhr
Montag und Dienstag

im Kabel und auf giga.de



Spieler schlafen in Stadien

„ÜBERRASCHT SIE DAS?!“ So lautete die Retourkutsche der Stadion-Offiziellen letzte Nacht nach einer Reinigungsaktion in der Münchner Arena. Was einst nur Gerücht war, ist jetzt Fakt. Die Bundesliga holt offiziell zum Schlag aus gegen die ständig steigende Zahl an Spielern, die auf Trainingsgeländen und in Stadien quer durch das ganze Land nächtigen – sie

schlummern lieber im Gras oder hinter den Absperrungszäunen als nach Hause zu gehen. Vereinzelte Fälle haben sich schon überall breit gemacht, und letztes entdeckte man sogar ein ganzes Team, das sich im Wäscheraum eines Regionalligaklubs eingenistet hatte. „Dieses Verhalten ist einfach unakzeptabel für Profi-Athleten,“ schäumte ein Funktionär, als er zu dem

Thema befragt wurde. „Keine Ahnung, ob das eine neue Form von Therapie ist, oder Extremtraining oder schlicht und ergreifend geisteskrank. Die Spieler sollten nicht so am Trainingsgelände kleben, sie verbringen genug Zeit hier.“ Die Ursachen dieses relativ neuen Phänomens stehen noch nicht ganz fest. Natürlich könnte die Zunahme von Spielen und Fußball-Hysterie vor der

nahenden FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Deutschland 2006™ eine Rolle spielen; doch es gibt viele Berichte, dass die Spieler aus freien Stücken die Nacht auf dem Spielfeld verbringen und dass weder Übermüdung noch Überspielt-sein etwas mit diesem bizarren Verhalten zu tun habe. Bis jetzt ist dies allerdings von noch keinem Spieler bestätigt worden.

Podolski auf dem Weg zum Mars und zurück!

LETZTEN SAMSTAG SPIELTE PODOLSKI atemberaubende 565 Spiele für seinen Verein. Doch während die Fans angesichts der 780 Tore des Kölner Stürmers völlig aus dem Häuschen waren, zerbrachen sich die Weißkittel der Universität über etwas ganz anderes den Kopf. Laut Berechnungen von Prof. Uli Kurtenbach rannte Podolski pro Spiel durchschnittlich 384.403 km – das ist etwa so viel, als ob er zum Mars und zurück dribbeln würde! „Einfach unglaublich!“ kommentierte der weltweit angesehene Professor die Zahl. „Dieser junge Mann setzt

mehr Energie frei als jedes deutsche Kraftwerk. Wir müssen einfach herausfinden, was genau ihn zu so einem Super-Athleten macht.“ Obwohl Kurtenbach nur ungern von einem „Projekt Podolski“ sprach, enthüllte eine namentlich nicht genannte Quelle bei einem Geheimtreffen eben diese Pläne.

Totale Hingabe

„Biotechniker versuchen derzeit das Gen zu entwickeln, das verantwortlich für Podolskis Geschwindigkeit und Durchhaltevermögen ist ...

Ihre Hoffnung ist, es zu reproduzieren und auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen. Vereine aus ganz Europa würden ein Vermögen für die Formel geben. Angeblich wollen Wissenschaftler Podolski für vier Monate vom Platz nehmen, um ihn einer Reihe rigoroser Tests zu unterziehen. Die erbosten Kölner Fans konnten Podolski allerdings schnell beruhigen: „Ich bin Stürmer, kein Versuchskaninchen.“

KOSMISCHER FUSSBALL!

1) WENN SIE IN IHREN SPIELEN SO VIEL LAUFEN WIE PODOLSKI, KÖNNTEN SIE SCHON BALD DIE SCHWINDERERREGENDEN HOHEN DES KOSMOS ERREICHEN.

IN EINER DURCHSCHNITTlichen FUSSBALL-SESSION LEGT PODOLSKI EINE STRECKE VON 380.000 KM UND MEHR ZURÜCK – UND DAS BEI BETRÄCHTLICHEM TEMPO.



DEINE VISION - IHRE MISSION!

www.easports.de