

NINTENDO PUR - DAS SZENEMAGAZIN

CUBE

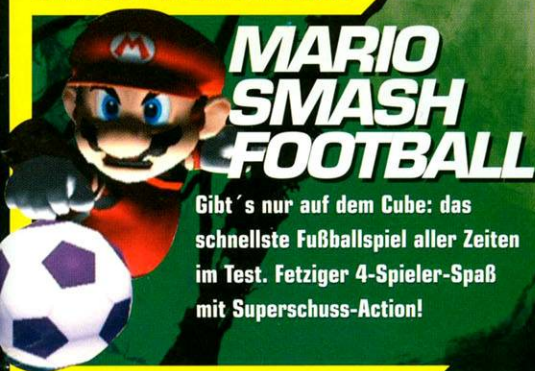
PLUS DS | GAME BOY ADVANCE | SP | MICRO

ÜBER 30 TESTS!

SPIELE-FLUT

Mega-Weihnachts-Ausgabe mit dem prallsten Testteil aller Zeiten. Alle wichtigen Titel für Gamecube, DS und GBA!

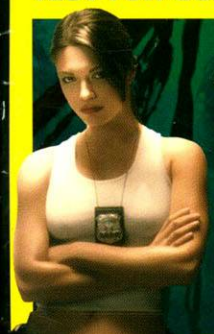
HEISSER ACTION-KICK



MARIO SMASH FOOTBALL

Gibt's nur auf dem Cube: das schnellste Fußballspiel aller Zeiten im Test. Fetziger 4-Spieler-Spaß mit Superschuss-Action!

TEST FÜR CUBE UND DS



MOST WANTED

Das beste Need for Speed aller Zeiten? Ja, aber nur auf dem Cube: die DS-Version enttäuscht mit Spar-Grafik

DER ERSTE TEST



THE TWO THRONES

Das neue Prince of Persia: weniger düster, weniger schwer, dafür mit cooler Zeitlupen-Action



PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

CUBE-TOPGAME

Sensationelle Filmumsetzung im 4-Seiten-Test: unglaubliche Grafik, begeisternde Atmosphäre. Aber wie schwer wiegen die spielerischen Schwächen?

SHADOW THE HEDGEHOG

Sonic hat einen Bruder. Und wir haben den Test

MARIO KART DS

Test und exklusive Bilder! Kunterbunter Racing-Spaß mit Internet-Extras

REVOLUTION

Exklusiv-Interview, neue Infos, neue Publisher an Bord

HARTE GTA-ACTION

TRUE CRIME 2

Test: blutige Schießerei mit coolem Held und satter Action



EXKLUSIV FÜR CUBE

BATTALION WARS

Test: komplexe Action-Strategie mit Sprengkraft und Tiefgang





Need For Speed: Most Wanted
Handy-Fun für alle -
jetzt mitmachen!

Einfach eine SMS mit **NFS**
an **72768*** schicken
und eines von **99 T-Shirts** gewinnen.

*netzinterne SMS-Gebühr. Handy-Fun verfügbar für
viele WAP-fähige Handymodelle. WAP/GPRS-Gebühren
für den Download gemäß Mobilfunkvertrag.
Einsendeschluss ist der 31.01.2006

**Auge um Auge,
Rad um Rad.**

Verfolgungsjagd durch die Stadt!
Du kommst durch das Villenviertel.
Eigentlich eine ruhige Gegend, bevor du da warst.

Jetzt driftest du durch jede Kurve und zeigst ihnen,
was Spaß bedeutet. Als kleines Dankeschön hetzen
sie alle Cops der Stadt auf dich.

Du genießt es, denn jetzt ist mal Action angesagt
in dieser langweiligen Gegend.

**NEED FOR SPEED
MOST WANTED**



needforspeed.de



PlayStation 2



© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Xbox, Xbox 360, and the Xbox, and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

CUBE



DER BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Es ist in den letzten Jahren zu einer schönen Angewohnheit geworden, dass Nintendo gegen Ende des Jahres zum so genannten »Mario Medien Cup« einlädt. Das ist ein eher klein gehaltener Treff – eine Vier-Städte-Tournee durch Berlin, Hamburg, Köln und München, wobei Leute vom Fernsehen, vom Radio und den Fachzeitschriften auf Einladung von Nintendo zusammenkommen und unter sich den Besten der Besten aussaddeln. Die Fraktion aus Bayern kam Mitte November in einem Münchner Wirtshaus zusammen, direkt neben dem Hauptquartier des FC Bayern München. Der Ort der Veranstaltung war alles andere als zufällig gewählt. Denn das Zentrum des Interesses bildete neben »Mario Kart DS« und »Mario Tennis Advance« der neue Action-Kick »Mario Smash Football«. Ein wirklich sehr lustiges Game, gerade wenn man zu zweit, zu dritt oder wie beim »Medien Cup« zu viert Bälle hin und her drischt.

Trotzdem drängt sich mir ein bisschen ein flaes Gefühl in den Magen, wenn ich daran denke, dass es sich bei »Mario Smash Football« um Nintendos stärksten Titel für das Weihnachtsgeschäft handeln soll. Jedenfalls um den stärksten für den Gamecube. Damit muss »Mario Smash Football« die Rolle ausfüllen, von der wir noch vor wenigen Monaten gedacht haben, dass »Zelda« sie übernehmen würde. Mario als Kicker wird es schwer haben, ordentlich Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, jetzt wo gleichzeitig ein komplett neues Videospielsystem das Interesse der Gamer für sich beansprucht. Ich meine die neue Xbox 360.

Warum ich dir hier im Cube-Magazin mit diesem Thema komme? Weil es sich als wunderschöne Überleitung aufdrängt. Denn jetzt und heute findest du am Kiosk eine neue Zeitschrift aus unserem Haus: das 360-Magazin, Deutschlands erstes Xbox-360-Fachmagazin. Nicht zuletzt durch die tatkräftige Unterstützung des Cube-Teams ist da ein sehr schönes und vor allem sehr interessantes Heft entstanden. Immerhin ist die Xbox 360 die erste Konsole, welche die uns vertraute Umgebung und fantastische Welten im Videospiel naturgetreu nachbilden kann. Ob das gleich zu Beginn gelingt, dem gehen Besprechungen aller zum Start verfügbaren Software-Titel nach. In mehreren Reportagen beantwortet das Redaktionsteam Fragen, die sich aus der neuen Technik ergeben. Da wird erklärt, wie die hoch auflösenden HDTV-Bilder der Xbox 360 das Erlebnis Videospiel verändern. Und

es wird geschildert, wie die Xbox 360 durch Vernetzung mit dem Heim-PC und dem Gaming-Onlinedienst Xbox Live zum Multimedia-Zentrum für Videos, MP3-Musik und digitale Fotos wird. Ich bin gespannt, was du vom 360-Magazin hältst. Schreib mir deine Meinung.

Apropos Meinung: unsere neue Cube-Homepage ist auf große Begeisterung gestoßen. Die Zahl der Mitglieder im Forum hat sich innerhalb der letzten paar Wochen glatt verdreifacht. Ich hoffe, du warst schon mal online! Falls nicht, besuch uns unter der Adresse www.cubemagazin.de. Bestimmt hast du online ebenso viel Spaß wie mit dieser neuen Cube-Ausgabe. Es sind schließlich auch ohne »Zelda« jede Menge Spitzentitel in diesem Heft. Denn so viele Spielspaß-Granaten wie in diesen Wochen erscheinen, das hat schon etwas Einzigartiges. Wir haben uns daher entschlossen, den Vorschau teil komplett über Bord zu schmeißen und das Heft fast nur Tests zu widmen. Weil außerdem bald Weihnachten vor der Tür steht, haben wir noch ein kleines Geschenk für dich – nämlich ein runderneueres Layout mit neuen Farben und neuen Designs.

Nach diesem Feuerwerk an Spielen und Eindrücken ist dann allerdings erst mal Pause. Im Januar und Februar erscheinen fast keine neuen Spiele für den Cube. Erst ab Ende Februar geht wieder was vorwärts. Wir haben uns daher zu einer kurzen Winterpause entschlossen. Die nächste Cube-Ausgabe erscheint am 22. Februar.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe,

Richard Löwenstein

Richard Löwenstein
Cube-Magazin

P.S.: Gratulation an den Kollegen Fabian Sluga für seinen verdienten Gesamtsieg beim »Mario Medien Cup«!

CUBE

TOP-THEMEN

Battalion Wars	38
Burnout Legends	62
Call of Duty: Big Red One	28
Die Sims 2	36
Fire Emblem: Path of Radiance	40
Gun	24
Harry Potter und der Feuerkelch	45
Liebesgrüße aus Moskau	26
Mario Smash Football	56
Mario Kart DS	63
Mario Tennis Advance	66
Need for Speed: Most Wanted	62
Peter Jackson's King Kong	20
Prince of Persia: The	
Two Thrones	30
Shadow the Hedgehog	50
Sonic Rush	64
SSX on Tour	52
Tony Hawk's	
American Wasteland	53
True Crime 2: New York City	34

CUBE

COVERTHEMA

Peter Jackson's King Kong
Der neue Film des »Herr der Ringe«-Regisseurs Peter Jackson ist das Kinoereignis dieses Winters. Und Ubisofts Gamecube-Umsetzung ist das Game, das man gesehen haben muss. Die schönsten Bilder, im Test auf vier Seiten, hier im Heft.



INHALT

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

POSTER IN
DER HEFTMITTE!

30

Blutiges Säbelrasseln in fernen Orient: der persische Prinz zieht zum dritten Mal in die Schlacht. Diesmal gegen sein finsternes Ebenbild. Test.

HARRY POTTER

45

SHADOW THE HEDGEHOG

50

SSX ON TOUR

52

MARIO SMASH FOOTBALL

VIDEO AUF DER
HOMEPAGE!

56

Die kommende Fußball-WM ist Kindergarten-Fußball im Vergleich zum neuen Fußballgame mit Mario, Wario, Donkey Kong und Co. Der Spitzen-Kick im Test.

Die Ausgabe Dezember/Januar des **CUBE**-Magazins: Das Heft für Taktiker (»Battalion Wars«, »Fire Emblem: Path of Radiance«), Weltenretter (»Ultimate Spider-Man«, »Marvel vs. Nemesis«, »X-Men Legends 2«, »Shadow the Hedgehog«), Meisterschützen (»Gun«, »Call of Duty 2«, »King Kong«) und Vollgas-Piloten (»Need for Speed: Most Wanted«, »Mario Kart DS«, »Burnout Legends«)

NEWS

AKTUELL UND INTERESSANT

Neues von der Revolution	06
FIFA Street 2	08
New Super Mario Bros.	08
GBA SP	10
Baten Kaitos 2	11
Pac-Man World 3	11
Sonic Riders	11
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	11
Start frei für Wi-Fi	12
Spiele-Termine	12
Charts	14
Nintendos Welt	14

POSTER

WANDSCHMUCK

Shadow the Hedgehog	41
Prince of Persia: The Two Thrones	42

TIPPS & TRICKS

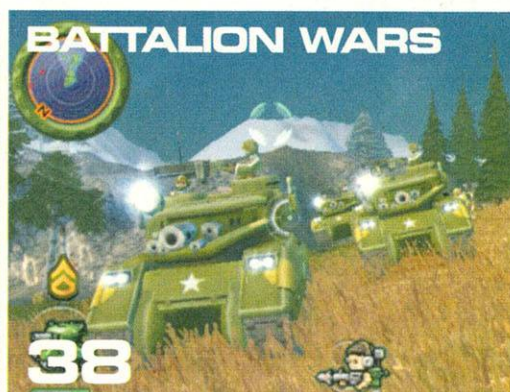
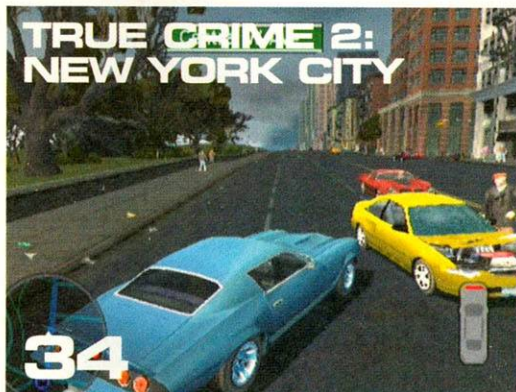
WENN MAN MAL HÄNGT ...

Geist	78
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	78
Ultimate Spider-Man	78
Rainbow Six Lockdown	78
Kirby: Power-Malpinsel	79
Battalion Wars	79
Pokémon Colosseum	79
Zelda: A Link to the Past	79
WWE Day of Reckoning 2	79
Advance Wars: Dual Strike	80
SSX on Tour	80
Mario Baseball	80
Castlevania: Dawn of Sorrow	81
Sonic Gems Collection	81
Fire Emblem: The Sacred Stones	81

SERVICE

CUBE TUT ALLES FÜR EUCH

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



TESTS

» KRITISCH BETRACHTET

Peter Jackson's King Kong	20
Gun	24
Liebesgrüße aus Moskau	26
Call of Duty: Big Red One	28
X-Men Legends 2	29
Prince of Persia: The Two Thrones	30
True Crime 2: New York City	34
Die Sims 2	36
Battalion Wars	38
Fire Emblem: Path of Radiance	40
Harry Potter und der Feuerkelch	45
Need for Speed Most Wanted	46
Shadow the Hedgehog	50
SSX on Tour	52
Tony Hawk's American Wasteland	53
Ultimate Spider-Man	54
Mario Smash Football	56
Marvel Nemesis	58

NINTENDO DS

» DOPPELSPASS IM MINIFORMAT

Kirby: Power-Malpinsel	60
FIFA 06	60
Trauma Center	61
Electroplankton	61
Osu! Tatakael Ouendan	61
Burnout Legends	62
Need for Speed Most Wanted	62
Mario Kart DS	63
Sonic Rush	64

GAME BOY ADVANCE

» KLEINES BILD, GROSSER SPASS!

Donkey Kong Country 3	66
Mario Tennis Advance	66
Riviera: The promised Land	67
King Kong	67
Gunstar Future Hereos	67

REPORTAGE

» CUBE HAKT NACH

Nintendo im Abseits	68
---------------------	----

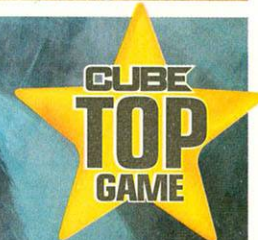
GEWINNSPIELE

» MITMACHEN UND ABGREIFEN

Exklusiver Airbrush-DS von Nintendo	76
-------------------------------------	----



KING KONG



20

Kinoreifes Action-Abenteuer für den Cube. Eine packende Story, beinharte Ego-Shooter-Einlagen und stimmige Rätsel. Affenstark!



NEED FOR SPEED MOST WANTED

46

Straff den Gurt und krall dich ins Lenkrad, hier kommt das beste »Need for Speed« aller Zeiten. Wagen tunen, Bullen rammen, Gummi geben.

VIDEO AUF DER HOMEPAGE!

GCN

EA, Ubisoft, Sega, THQ sind an Bord

REVOLUTION
-UPDATEAKTUELLES
KOMPAKT

AUF EINEN BLICK

VIVE LA
RÉVOLUTION

Neues von der Revolution-Konsole. Das Design des Controllers ist jetzt enthüllt. Wir befragen Nintendo nach den Reaktionen.

SEITE 06

NEUER ACTION-KICK

Der Straßenfußball-Kicker »FIFA Street« bekommt einen Nachfolger. Für »FIFA Street 2« plant EA Sports interessante Neuheiten ...

SEITE 08

SUPER SONIC

Segas Überschall-Igel Sonic bricht demnächst zu neuen Ufern auf: In »Sonic Riders« steigt er aufs Hoverboard und macht Eggmans Schergen nass ...

SEITE 11

ES WERDE LICHT

Nintendos neuer GBA SP sorgt in Amerika für so manche Erleuchtung. Was das bedeutet? Wir verraten es dir.

SEITE 10

GÖTTERDÄMMERUNG

Mit »Black and White« feiert einer der innovativsten PC-Titel seine Rückkehr auf den Nintendo DS. Was das Spiel so besonders macht? Schau einfach nach auf ...

SEITE 08

NINTENDOS WELT

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

SEITE 14

WAS HABEN wir sinniert und getuschelt über die Möglichkeiten des zukünftigen Revolution-Controllers! Jedes noch so hirnrissige Konzept haben wir in Betracht gezogen und in seine Einzelheiten zerpfückt. Alles war dabei: Von gyroskopischen Joypads und Holografik-Schnickschnack bis hin zu hässlichen Virtual-Reality-Helmen oder temperatur-sensibler Controller-Technik fantasierten sich Nintendo-Jünger alles zusammen, wozu gesunde Gehirnwindungen fähig waren. Die absolute Gewissheit blieb jedoch aus. Und so saßen wir auch alle bis zum Zerreißen angespannt auf den Stühlen, als Satoru Iwata auf der »Tokyo Game Show« den Spekulationen endlich ein Ende setzte

und den finalen Revolution-Controller aus seiner Jackentasche hervorzog. Die Verblüffung war groß. Statt funktionsüberladener Bombast-Peripherie präsentierte der Nintendo-Boss eine Steuereinheit ganz im stylischen iPod-Look: weiß, schnörkellos und vor allem voller Potenzial. Denn im Inneren der 15 Zentimeter großen »Fernbedienung« verrichtet eine völlig neue Tech-



nologie ihren Dienst. Ein patentierter Motion-Sensor registriert jede Bewegung des Controllers in der Hand und übermittelt die errechneten Koordinaten per Funk an die Revolution-Konsole. Für das Steuern von Videocharakteren bedeutet dieses Konzept völlig neue Möglichkeiten. Mit wüsten Handbewegungen lassen sich so virtuelle Schwerter und Schusswaffen präzise gegen Feinde einsetzen oder Alltagstätigkeiten wie angeln oder Schlagzeug spielen live am Fernsehschirm imitieren. Neuen Spiele-Genres stehen damit Tür und Tor offen. Satoru Iwata weiß das wie kein anderer: »Unser Controller wird die Art des Videospiels für immer und ewig verändern. Die Möglichkeiten sind nahezu endlos!« Und das ist durchaus wörtlich zu verstehen. Denn dank eines integrierten Expansion-Slots ist der Controller beliebig aufrüstbar und lässt sich in Windeseile zu einer neuen Steuereinheit umbasteln. Der so genannte »Nunchuck«-Zusatz erweitert beispielsweise die Basis-Einheit um ein analoges Steuerkreuz, das separat in der anderen Hand gehalten wird. Es bleibt allerdings unklar, ob diese Erweiterung Standard ist oder als Zubehör zugekauft werden muss. Zusammen mit dem Motion-Sensor des Standard-Controllers ergibt sich jedenfalls eine vollkommen neue Art der Steuerung, die in Sachen Präzision und Rasanzen alles Dagewesene in den Schatten stellt. Wer's ein bisschen traditioneller mag, sollte sich nach der »Shell Expansion« umsehen, die einfach über den Controller »gestülpt« wird und die Fernbedienung in ein traditionelles Joypad im Wavebird-Design verwandelt. Äußerst clever, finden wir. Und mit der Meinung stehen wir gewiss nicht allein. Spielschmieden weltweit zeigten sich von den neuen Möglichkeiten begeistert und sprachen bereitwillig ihre Software-Unterstützung zu. Neben Konami, Sega, EA und THQ haben sich nun auch Square Enix und das französische Megaunternehmen Ubisoft der Revolution verschrieben. Kann bei so viel Aufbruchstimmung noch was schief gehen? Wir wollen es nicht hoffen.



▲ Klein, aber oho: Im unscheinbaren Gehäuse des Revolution-Controllers brodeln Innovation

NINTENDO

IM GESPRÄCH MIT ...

JIM MERRICK



POSITION: MARKETING-CHEF
FIRMA: NINTENDO EUROPE

CUBE: Endlich ist der Revolution-Controller der Öffentlichkeit vorgestellt worden. Sind Sie mit der Resonanz zufrieden?

JIM MERRICK: Sogar mehr als das. Die gesamte Community hat den Controller begeistert aufgenommen: Fans, Fachpresse, Entwickler. Sie alle sind von den neuen Möglichkeiten fasziniert.

die Befürchtungen ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen: Die Revolution-Konsole wird fabelhafte Bilder auf heimische Fernseher zaubern und Next-Generation-Konsolen ebenbürtig sein.

CUBE: Das Design des Controllers erinnert stark an eine stilisierte Fernbedienung. Geschah das mit Absicht?

JIM: Absolut. Jeder ist mit der Handhabung und dem Gebrauch einer herkömmlichen Fernbedienung vertraut. Daher wird man sich auch mit dem Revolution-Controller in Windeseile zurecht finden. Im Gegensatz zu herkömmlichen Eingabe-Geräten, die mit Funktionsbuttons überladen sind, überzeugt unser Controller durch ein klares, strukturiertes Konzept, das sich jederzeit durch verschiedene Zusatz-Hardware erweitern lässt.

CUBE: Welche Add-on-Peripherie ist denn derzeit geplant?

JIM: Der »Nunchuck«-Zusatz ist ja bereits auf der »Tokyo Game Show« präsentiert worden. Hierbei handelt es sich um eine Steuereinheit, die per Kabel an den Controller gestöpselt wird und den Standard-Controller um ein analoges Steuerkreuz erweitert. Außerdem haben wir einen traditionelleren Controller-Zusatz im Wavebird-Design geplant. So lassen sich Games auch auf »herkömmliche« Weise spielen.

CUBE: Klingt interessant. Fehlt nur noch das letzte Puzzle-Teilchen im »Revolution«-Bild: Die Hardware-Leistung. Selbst auf der »Tokyo Game Show« wurde nichts über die Performance der Konsole verraten ...

JIM: Wir wollen die Fans einfach nicht mit einer halbfertigen Beta-Version unserer Hardware abspeisen. Das hat Nintendo noch nie gemacht. Wir führen unsere Maschinen erst dann vor, wenn die Technologie zu hundert Prozent ausgereift ist. Aber um



▲ Sieht vielleicht nicht so aus, aber Jim Merrick hat gut Lachen. Der Revolution-Controller hat für mächtiges Aufsehen gesorgt

FIFA STREET 2

EA Sports Straßenfußball-Kick »FIFA Street« scheint den Nerv der Zeit getroffen zu haben. Nach guten Verkäufen kommt im Frühjahr die unvermeidliche Fortsetzung, wieder mit vier wilden Bolzplätzen, etwa an den Traumstränden Brasiliens. Neben unbekannten Kickern warten 300 Top-Spieler aus 30 Nationalmannschaften auf ihren Einsatz. Der größte Kritikpunkt am Vorgänger war die mangelhafte KI der Mannschaftskollegen und Gegner, die so manches schwer erarbeitete Ergebnis auf den Kopf stellen konnten. Daraus resultierende Schwankungen im Schwierigkeitsgrad, die nicht ganz saubere Kollisionsabfrage und der Aspekt, dass fast jedes Match irgendwann zu einem Rumgegrätsche und Gebolze ausartete, war zwar anfangs unterhaltsam, aber auf Dauer nervte es doch. Die Trickpalette wird um den so genannten »Blamage-Trick-Stick« erweitert. Hier geht es darum, den Gegner mit besonders spektakulären Moves und Tricks zu verspotten, ihn so richtig zu verhöhnen, denn das zählt auf der Straße fast mehr als ein Tor. Mit der Kombination aus rechtem Stick und den Aktionstasten entstehen Tricks am Fließband, gegen die fast kein Gegner bestehen kann. In besonders haarigen Situationen gibt es seit neuestem die »Beat-Battle Duelle«. Dabei musst du deinen Gegenspieler im Zweikampf aufhalten, indem du auf seine Blamage-Tricks mit deinen konterst und somit dieses Kräfteressen für dich gewinnst. Damit verschaffst du dir Respekt und baust einen Ruf auf, der überall auf der Welt bekannt sein wird. Wenn es Electronic Arts jetzt noch hinbekommt, die Fehler aus dem ersten Teil auszumerzen, steht uns ein gelungener Arcade-Kick ins Haus.



NEW SUPER MARIO BROS.

Klempner auf Verjüngungskur

Es gibt nicht viele Individuen, denen eine Schönheitsoperation richtig gut zu Gesichte steht. Nein, liebe Mädchen, es geht an dieser Stelle nicht um Daniel Küblböcks aktuelle Ohren-OP, sondern um unseren guten Mario. Dem hat Nintendo nämlich für das geplante Revolution-Remake von »Super Mario Bros.« mehr als nur ein oberflächliches grafisches Face-Lifting verpasst. Auch das Gameplay wurde einer gründlichen Frischzellenkur unterzogen. So soll das Klempner-Duo unter anderem auch zu Dreifach-Hüpfen, Wandsprüngen und saftigen Arschbomben fähig sein. Und nicht nur das: Im Kampf gegen Bowser und seine Schergen werden Mario und Luigi sogar handgreiflich und prügeln sich mit sämtlichen Extremitäten durch das

Goomba-verseuchte Königreich. Klingt nach einem Jump'n'Run-Abenteuer mit Hand und Fuß. Und zwar im wortwörtlichen Sinne.



▲ Für das Revolution-Remake von »Super Mario Bros.« wurde Marios Fähigkeiten-Arsenal ganz gehörig aufgestockt

BLACK AND WHITE

OH MEIN GOTT!

Einmal Gott spielen und ungeliebte Personen abstrafen? Das ist ein Privileg, das dank »Black and White« bislang nur PC-Spielern beschieden war. Aber nicht mehr lange. Wie Hersteller Lionheart nämlich bekannt gab, ist Peter Molyneuxs heilige Simulation auch für den Nintendo DS geplant. Warum auch nicht, immerhin lassen sich Stylus und Touchscreen hervorragend dazu nutzen, um als Avatar Untergebene zu packen, zu bestrafen oder mithilfe des Mikrofons bössartige Flüche auf die virtuelle Menschheit loszulassen. Nicht nur für latente Hobby-Sadisten ein makabrer Spaß, der allerdings noch ein bisschen Entwicklungszeit braucht. Vor 2006 ist mit der Götterdämmerung nicht zu rechnen.



◀ »Du sollst keine anderen Götter neben mir haben!« Polytheismus hat in »Black and White« böse Folgen

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

Die Rückkehr der Mega-Monster

Was haben King Kong, Godzilla, Venom oder Ottfried Fischer gemeinsam? Richtig, sie alle disqualifizieren sich aufgrund ihrer Größe als Haustier und sorgen, wohin sie auch gehen, für Zerstörung und Chaos. Die Monster von »Rampage: Total Destruction« bilden da keine Ausnahme. Wie schon im Original »Rampage« von 1986 zieht der Spieler als Riesenaffe, Mega-Echse oder Wolf-Koloss in Midways neuestem Werk durch

zahlreiche virtuelle Städte, um dort Wolkenkratzer zu köpfen, Autos zu zerstampfen oder belebte Brücken in Fetzen zu reißen. Alles, aber auch wirklich alles, soll sich in »Rampage: Total Destruction« auf irgendeine Weise demolieren lassen. Wer also seinen Weihnachtsfrust auf konstruktive Weise loswerden will, dem sei das Game wärmstens ans Herz gelegt. Die Veröffentlichung erfolgt kurz nach Jahreswechsel.



◀ Wer braucht schon Abrissbirnen, wenn es ausgewachsene Riesen-Monster gibt?

SPIELE ALS JACK. SPIELE ALS KONG.

PETER JACKSON'S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



Nutze als KONG die zerstörerische Kraft
eines Giganten. Zerschmettere Feinde
oder wirf mit riesigen Gegenständen.



Setze als Jack in der Egoperspektive
Waffen, Fallen und dein Team
geschickt ein, um zu überleben.

Bestes PS-Game der
Games Convention 2005



November 2005

www.kingkonggame.com

PlayStation 2

PSP

XBOX

XBOX 360

NINTENDO
GAMECUBE

PC CD-ROM

NINTENDO
DS



UBISOFT™

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

ENDLICH HELL-SEHEN!



▲ Ein Unterschied wie Tag und Nacht: der neue GBA SP (rechts im Bild) im Vergleich zum Vorgänger links

NEUER GBA SP ANGEKÜNDIGT

Na, keine Ahnung, was man den Lieben dieses Jahr unter den Gabentisch legen soll? Wie wäre es denn mit einem brandneuen GBA SP? Den hat Nintendo nämlich einer kleinen Frischzellenkur unterzogen und in einer deutlich verbesserten Version auf den US-Markt gebracht. Technisch ist das Gerät mit dem Vorgänger fast identisch, lediglich an der Bildschirm-Beleuchtung wurde gefeilt. Die nutzt nämlich jetzt dieselbe Technologie wie der GBA Micro und sorgt selbst in tiefsten Winternächten für richtig brillante Bilder. Nett auch, dass man die Hintergrundbeleuchtung dreistufig einstellen kann. Für Europa ist der Taschen-Strahlemann bereits bestätigt, ein genauer Termin steht jedoch noch aus.

DIE RUNDENREKORD BEI »MARIO KART: DOUBLE DASH!!« LIEGT BEI

28,338

SEKUNDEN.
GRATULATION AN DEN
UNBEKANNTEN
TEUFELSRASER!

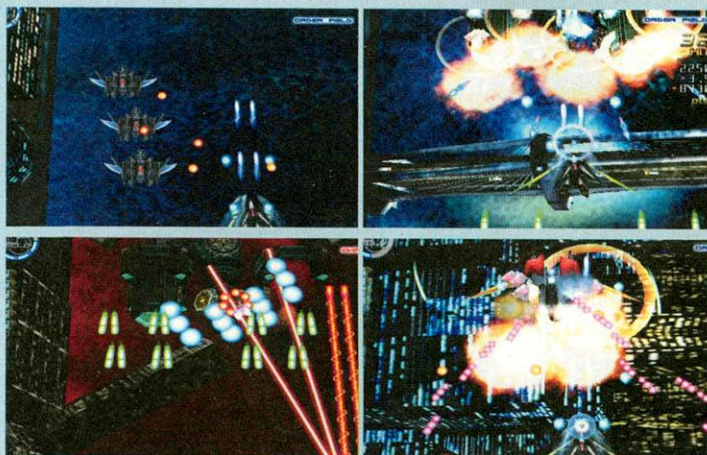
NEUES AUS DEM NETZ

Die total neue Webseite des Cube-Magazin (Adresse: www.cubemagazin.de) hat einen sensationellen Start hingelegt. Binnen zweier Wochen nach dem Start am 5. Oktober hat sich allein die Zahl der Mitglieder im Online-Forum glatt verdoppelt! Allerdings gab es auch Kritik am Zahlungssystem, und die nehmen wir uns zu Herzen. Ab sofort kostet das Online-Monats-Abo nur noch 1,99 Euro, und du kannst aus vielen verschiede-

nen Zahlungswegen wählen. Probier es einfach aus und hol dir die neuesten Tests und Previews aus dem Cube-Magazin schon nach Hause, noch bevor die nächste Ausgabe im Handel ist! Außerdem laden wir dich herzlich zu einem Besuch auf der Webseite unseres neuen Schwestermagazins »360« ein. Guck doch mal vorbei unter der Adresse: www.360-live.de. Viel Spaß!

CHAOS FIELD EXPANDED

Freunde fetziger Old-School-Weltraumballe-reien sollten ihre Augen auf die USA richten, denn dort erscheint dieser Tage Milestones Weltraumballerei »Chaos Field« in einer Extended-Version. Was bleibt, ist ein Chaos aus Alien-Angreifern, tödlichen Projektilen und Mega-Explosionen. Neu sind der differenzierte Schwierigkeitsgrad und die Wahlmöglichkeit zwischen drei Helden und Heldinnen: Zur Auswahl stehen ein asiatisches Girlie, ein weiser Oldie und ein piffiger Bubi. Sicher eine gute Wahl für alle, die nach dem DS-Knaller »Nanostray« eine neue Herausforderung suchen und vor dem Import nicht zurückschrecken. Denn ein Deutschlandtermin steht noch nicht fest.



DEIN XBOX- 360- MAGAZIN!

Als treuer Leser weißt du, dass die Cube-Redaktion vor fremden Verführungen noch nie die Augen verschlossen hat. Jetzt leben wir unsere Liebe zum Videospiel in einem zweiten Magazin aus: Pünktlich zum Start von Microsofts neuer Xbox-360-Konsole bringen wir »360« auf den Markt – das Fachmagazin für alle, die die neue Konsolen-Generation schon besitzen, mit dem Kauf liebäugeln oder sich dafür interessieren. Auf 100 Seiten findest du Einkaufs-Tipps zur Konsole und allem Zubehör, eine komplette Liste aller Xbox-360-Spiele, die heißesten Titel im Test. Dazu kommen viele lesenswerte Reportagen und Marktbetrachtungen, zusammengefasst in einem sensationell schönen Magazin-Look. Die Erstausgabe: jetzt am Kiosk für nur 3,60 Euro!



VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

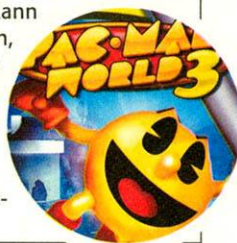
Capcoms quirliger Jump'n'Run-Fighter »Viewtiful Joe« hat uns schon zweimal viel Spaß gemacht. Der dritte Teil wird aber ganz anders. Es soll zwar wieder kräftig geprügelt werden, aber eher in der Art von »Super Smash Brothers Melee«. Aha, werden da viele Leser sagen und aufhorchen, denn das verspricht doch heiße Multiplayer-Action, die wir bisher so schmerzlich vermisst haben! Jupp, genau so ist es! Vier Spieler dürfen ran. Wir hatten Gelegenheit, gemeinsam mit drei Mitspielern einen Bossgegner zu vertrimmen. Die coolen VFX-Superkräfte verlieren zwangsläufig an Effektivität, weil sich vier Spieler einen Bildschirm teilen müssen. Wenn einer die Zeitlupe einsetzen und das Bild heranzoomen würde, wären alle anderen im Nachteil. Dafür können sich zwei Spieler zusammentun und Zeitlupe und Zeitraffer gemeinsam auslösen; das hat ziemlich wilde Grafikeffekte zur Folge. Insgesamt sieht es aber so aus, als würde die VFX-Power von einem spielerisch wertvollen Element zu einem Grafikeffekt verkümmern. Bossfights und Hektikkämpfe gegen Gegner-Rudel sind Etappe für Etappe aneinander gereiht, wie sich das für das Genre eben gehört. Eine richtige Story gibt es nicht, eher einen Vorwand:

Captain Blue ist gerade in Vorbereitung für seinen nächsten Film, da er sich aber für keinen Hauptdarsteller entscheiden kann, müssen es diese untereinander ausmachen, und zwar in actionreichen Arena-Fights. Diesmal dürfen sogar die animierten Hintergründe in den Kampf mit einbezogen, Gegner gepackt und geworfen werden. Am bewährten effektreichen Cel-Shading-Stil wird nicht viel geändert. Wir bekommen also wieder superflotte Animationen, wild zoomende Kulissen und jede Menge Spezialaffekte auf die Augen, dazu entsprechend hektische Musik.



PAC-MAN WORLD 3

Happy Birthday, Pac-Man: 25 Jahre hat der gelbe Kerl seit einigen Monaten auf dem Buckel. Quasi als verspätetes Geburtstagsgeschenk schiebt Namco im ersten Quartal 2006 ein Jubiläumsspiel nach. Pac-Man wurde auf mysteriöse Weise aus Pac-Village in das Spektralreich transportiert. Es ist nun seine Aufgabe, die Pläne des verrückten Genies Erwin aufzudecken und die Welt zu retten. In diesem Abenteuer trifft Pac-Man eine Reihe alter Bekannter und muss sich sogar mit einigen seiner alten Feinde verbünden. »Pac-Man World 3« verknüpft klassisches Jump'n'Run-Gameplay mit dem typischen Pac-Man-Spielprinzip – Pillen fressen also. Zu seiner Verteidigung greift Pac-Man auf Spezialfähigkeiten zurück, er kann Fäuste und Stäbe schwingen, an Wänden entlanglaufen, so was halt. Fans der Serie werden sich zudem darüber freuen, dass auch die Geister Pinky und Clyde, die klassischen Gegner von Pac-Man, spielbar sein werden.



So viele Sportarten ...

9

hat unser Tausendsassa Mario schon gemeistert.



Von »Nintendogs« wurden bislang ...

1.000.000

Exemplare allein in Japan verkauft. Wau!



BATEN KAITOS 2

Rückkehr des Wolkenreichs

Kurz nach der »Tokyo Game Show« hatte Namco für Gamecube-Fans eine ganz besondere Überraschung in petto: Wie die Spieleschmiede verlauten ließ, ist ein Nachfolger zum Rollenspiel-Hit »Baten Kaitos« so gut wie fertig gestellt und soll schon Anfang 2006 erneut ins sagenhafte Wolkenreich entführen. Über Story

und Gameplay ist zum jetzigen Zeitpunkt recht wenig bekannt, aber die kursierenden Screenshots dürften schon einen guten Eindruck liefern, auf was sich Würfel-Spieler freuen können: Spektakuläre Landschaften, hinreißende Lichteffekte und vor allem jede Menge Kartenstapel.



▲ »Baten Kaitos 2« hat lauter Grafik-Asse im Ärmel

SONIC RIDERS

Hey, was geht denn hier ab? Sonic balanciert auf einem futuristischen Hoverboard und liefert sich fettige Wettrennen mit Tails und Co.! Warum? Weil Dr. Eggman zum globalen Grand Prix ruft. Dass es hierbei nicht gerade gemächlich zur Sache geht, dürfte jedem klar sein. Allerdings ist die Steuerung etwas anders, als man es von einem üblichen Rennspiel erwarten würde: es wird nicht mit Gas und Bremse gefahren, sondern gehüpft; zumindest löst die Sprungtaste einen »Air Boost« aus, der dich und dein Board nach vorne und nach oben lenkt. Der Analogstick steuert deinen Boarder nach links, rechts, vorne und hinten, die Schultertasten sind da, um sich gekonnt in die Kurven zu legen. Besonders im Multiplayer-Modus, mit bis zu drei Freunden am Splitscreen könnte das

zu einer Mordsgaudi werden. Da das Spiel zudem noch ein hohes Tempo mit schicker Grafik verbindet und die gewohnt gute Spielbarkeit wohl kaum jemand anzweifelt, dürfen wir uns sicher auf ein neues Highspeed-Rennspiel für den Cube freuen. Es dauert noch bis Anfang nächsten Jahres.



▲ Super Sonic Snowboarder

IMPORT-TERMINE

Das tut sich jenseits der PAL-Grenzen

NEU IN JAPAN

BATEN KAITOS 2	NAMCO	1. DEZ.
SHADOW THE HEDGEHOG	SEGA	15. DEZ.
NEED FOR SPEED: MOST WANTED	EA	ERHÄLTICH

NEU IN USA

ELEKTROPLANKTON	NINTENDO	6. JAN.
CHIBI ROBO	NINTENDO	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
Batallion Wars	Strategie	Nintendo	9. Dezember 2005	****
Baten Kaitos 2	Abenteuer	Namco	Q2 2006	****
Call of Duty 2: Big Red One	Action	Activision	erschienen	***
Chaos Field Expanded	Action	Milestone	Q2 2006	***
Crash Tag Team Racing	Rennspiel	Sierra	Dezember 2005	****
Die Chroniken von Narnia	Abenteuer	Buena Vista	März 2006	****
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnelgräbers	Action	THQ	Ende November 2005	****
Donkey Konga 3	Musik	Nintendo	Q2 2006	****
FIFA Street 2	Sport	Electronic Arts	3. März 2006	****
Harvest Moon: Magical Melody	Simulation	Marvelous	März 2006	****
Lego Star Wars	Action	Eidos	Dezember 2005	****
Namco Museum		Namco	Februar 2006	***
Mario Party 7		Nintendo	27. Januar 2006	****
Odama	Flipper	Nintendo	31. März 2006	****
Pac-Man World 3	Action	Namco	Februar 2006	***
Prince of Persia 3	Action	Ubisoft	Q4 2005	****
Rampage: Total Destruction	Action	Midway	Q1 2006	***
Shrek Superslam	Action	Activision	Dezember 2005	****
Sonic Riders	Racing	Sega	März 2006	****
Spongebob: Film ab!	Action		Dezember 2005	***
Tak 3: Die große Juju-Jagd	Jump'n'Run	THQ	17. Februar 2006	****
The Legend of Zelda	Abenteuer	Nintendo	Q2 2006	****
True Crime: New York City	Action	Activision	erhältlich	****
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Action	Capcom	Februar 2006	****

DUAL-SCREEN-MIX

Neues vom DS

- Wie Satoru Iwata bestätigte, wird der Wi-Fi-Service für den Nintendo DS vollständig kostenlos sein. Über Wi-Fi-Hotspots soll der Spieler jederzeit Kontakt mit Freunden aus einer Friends-Liste aufnehmen oder auch wahllos Fremde zu einem Match herausfordern können.
- Das DS-Rumble-Pak wird der amerikanischen Version von »Metroid Prime Pinball« kostenlos

beiliegen. Erste Spiele-Reviews in japanischen Spielezeitschriften bemängeln allerdings die auffällig lauten Surr-Geräusche des Rumble-Vibrators.

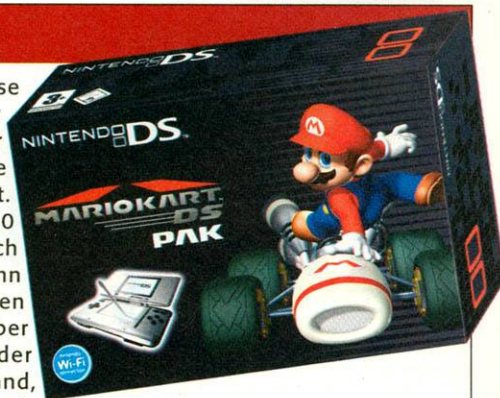
- Square Enix hat »Seiken Densetsu 4« und »Seiken Densetsu DS: Children of Mana« angekündigt; zwei neue Teile aus dem Rollenspiel-Universum »Mana«. Als Termin wird Ende 2006 angegeben.

- In den USA installiert Nintendo derzeit über 6000 Wi-Fi-Zugangsknoten für gratis DS-Online-Zocken in McDonalds-Restaurants. Für Deutschland ist Ähnliches geplant, Genauerer wollte Nintendo kurz nach Redaktionsschluss bekannt geben. Guck am besten in den Newsteil auf unsere Webseite: www.cubemagazin.de

START FREI FÜR WI-FI Start frei für Internet-Racing

Zeitgleich mit »Mario Kart DS« hat Nintendo am 25. November ein Schnäppchen in den Handel gebracht: ein Paket aus DS und »Mario Kart DS« für sehr faire 149 Euro. Gleichzeitig hat Nintendo sein Internet-Netzwerk für den DS gestartet und einen »Wi-Fi-USB-Connector« auf den Markt gebracht. Dabei handelt es sich um einen so genannten Wireless-Access-Point, also ein Gerät, dass per Funk magisches Drahtlos-Internet in die Luft verteilt. Das Zubehör stöpselst du an deinen PC mit Windows XP und DSL- (oder vergleichbar schneller) Leitung, schon kannst du »Mario Kart DS« und »Tony Hawk's American Sk8land« online gegen andere spielen. In Kürze sollen viele weitere Wi-Fi-fähige Titel folgen, zum Beispiel »Animal Crossing«. Das Zubehör funktioniert allerdings nur mit dem DS, du kannst es

also nicht als Wireless-Verteiler beispielsweise für die Sony PSP oder den Laptop nutzen. Für diesen Zweck wäre ein konventioneller Wireless-Router auf jeden Fall die bessere Wahl – zumal auch der DS damit klar kommt. Preis für das Nintendo-Zubehör: knapp 40 Euro. Happig, zumal wir beim Probespiel noch arg mit Aussetzern zu kämpfen hatten. Wenn du momentan nicht so viel Geld ausgeben magst oder kannst, dann zock kostenlos über einen von über 5000 T-Com-Hotspots der Deutschen Telekom. Die gibt's überall im Land, in allen größeren Städten. Wo genau, erfährst du im Netz unter der Adresse <http://80.146.239.232/tcomhsl/index.jsp>.



DIE RÜCKKEHR DES ACTION-KLASSIKERS

GUNSTAR FUTURE HEROES



"GUNSTAR FUTURE HEROES IST EIN ABSOLUTES MUSS FÜR FANS VON 2D-BALLERSPIELEN DER ALTEN SCHULE. WIR HATTEN VIEL SPASS DAMIT."

GAMEPRO 11/05

"WOW! WOWOWOW!! LEGT MAN VOR DEM LETZTEN ENDEGEGER NICHT MEHR AUS DER HAND!" "KAUFEN!"

NGAMES 04/05



GAME BOY ADVANCE

TREASURE

SEGA

THQ

WWW.THQ.DE



SEGA, the SEGA logo and GUNSTAR FUTURE HEROES are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. ©SEGA Corporation, 2005. CREATED BY TREASURE 2005. Published by Sega Europe Ltd. Distributed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and/or logos are property of their respective owners. NINTENDO AND GAME BOY ADVANCE ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Neues vom Gamecube-Globus

NINTEND

CHARTS DEUTSCHLAND

Auch in Deutschland haben die süßen »Nintendogs« die Herzen der ach so kühlen Germanen im Sturm erobert. Gleich alle drei Versionen des Spiels schafften es in diesem Monat unter die Top 5. Wau!

GAMECUBE CHARTS POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE OKTOBER 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	FIFA 06	EA
2	WWE Day of Reckoning 2	THQ
3	Prince of Persia – Warrior Within	Ubisoft
4	Harvest Moon – A Wonderful Life	Ubisoft
5	Ultimate Spider-Man	Activision
6	Sonic Gems Collection	Sega
7	Super Mario Sunshine (Player's Choice)	Nintendo
8	Tales of Symphonia	Namco
9	Marvel Nemesis – ROTI	EA
10	Geist	Nintendo

DS CHARTS POWERED BY AMAZON.DE

STAND: ENDE OKTOBER 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Nintendogs – Labrador & Friends	Nintendo
2	Nintendogs – Dachshund & Friends	Nintendo
3	Advance Wars – Dual Strike	Nintendo
4	Nintendogs – Chihuahua & Friends	Nintendo
5	Super Mario DS	Nintendo
6	Bomberman	Ubisoft
7	Another Code: Two Memories	Nintendo
8	FIFA 06	EA
9	Yoshi Touch & Go	Nintendo
10	Zoo Keeper	Flashpoint

DS VERTEUFELT!

(USA)



Es gibt wohl kein Unternehmen, das so wächst und gedeiht wie EA. Nicht genug, dass die Jungs eben mal einen Millionen-Deal mit dem Musik-Label DefJam abschließen, um sich die Rechte an »DefJam 3« für die Next-Generation-Konsolen zu sichern. Jetzt hat der Software-Riese auch noch Hollywood-Regisseur Steven Spielberg verpflichtet, um das Spiele-Lineup von EA um drei ungewöhnliche Titel zu erweitern. Ein Schritt, den man nur begrüßen kann, denn Spielbergs goldenes Händchen hat schon so manches Spielprojekt zum Erfolg geführt. LucasArts »The Dig« zum Beispiel. Das avancierte schon 1996 dank seiner Mithilfe zu einem Ausnahme-Adventure, über das man noch bis heute spricht.

COMMODORE STEHT VON DEN TOTEN AUF



(NL)

In den Achtzigern war Commodore absoluter Kult. Mit so legendären Maschinen wie dem C64 oder dem Amiga leitete das Unternehmen vor knapp 20 Jahren das Zeitalter der Heim-Computer ein, bevor es Anfang der Neunziger Konkurs anmeldete und von der Bildfläche verschwand. Bis jetzt. Berichten zufolge hat nun die niederländische Firma Tulip die Namensrechte am Computer-Urgestein erworben, um Commodore wieder zu neuen Ehren zu führen. Gefeierte wird die Wiederauferstehung mit einer dicken Retro-Kollektion altherwürdiger C64-Titel. Und selbst von ein paar ganz neuen Projekten soll bereits die Rede sein. Wir sind gespannt.

ES SPIELT SICH SCHON MIT JADE



(FR)

Michel Ancels Spiele sind immer absolute Ausnahmetitel. Fleißige Gamecube-Spieler wissen das nicht erst seit »King Kong«. Bereits 2004 verzückte uns der Franzose mit seinem grandiosen »Beyond Good and Evil«, das nach wie vor zu den besten Abenteuerspielen der Welt gehört. Schade nur, dass das damals niemanden interessierte. Trotz Bestnoten erwies sich das Action-Adventure um Reporterin Jade als unliebsames Kassengift und lies die Produzenten dank mickriger Absatzzahlen jede Hoffnung auf eine Fortsetzung begraben. Bis heute. Wie Ancel in einem Interview verriet, habe ihn der ungeheure Erfolg von »King Kong« nun doch dazu bewogen, über eine Fortsetzung von »Beyond Good and Evil« nachzudenken. Wir können diese Entscheidung nur begrüßen und hoffen inbrünstig darauf, dass auf derart große Worte auch dementsprechende Taten folgen werden.



OS WELT



MUSCHI-ALARM

(JAP)

Nach dem überwältigendem Erfolg von »Nintendogs« hetzt uns Nintendo nun erneut einen Satz Kuscheltiere auf den Hals. Wie Hideki Konno in einem Interview bekannt gab, arbeitet man bereits eifrig an einem Nachfolger zum virtuellen Hundeleben – allerdings mit Katzen. Ob die auch auf Kommando Stöckchen bringen? Wir wollen es mal mit einem großen Fragezeichen versehen.



NEUER HANDHELD IN SICHT



(KOR)

Taschenkonsolen und kein Ende: Als wäre der Handheld-Markt nicht schon übersättigt genug, quetscht sich mit Gameparks GP2X nun ein weiterer Mitstreiter in den Ring, um GBA, DS, PSP, N-Gage, Gizmondo und Zodiac das Fürchten zu lehren. Was das koreanische Maschinchen so besonders macht? Vielleicht die offene Linux-Struktur, die vor allem Hobby-Programmierern eine Plattform bietet, um selbst konzipierte Spiele zu verwirklichen. Ob das jedoch der Schlüssel zum kommerziellen Erfolg ist? Warten wir's ab.

SHENMUE 3 FÜR DIE REVOLUTION?

(JAP)

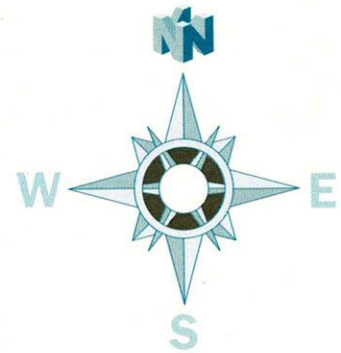
Die legendäre »Shenmue«-Reihe hat sich bis heute eine Anziehungskraft bewahrt, wie man sie bei Videospielen nur selten erlebt. Sega bekam das kürzlich am eigenen Leib zu spüren, als der Hersteller ein Spiel namens »Ryu Ga Gotoku« in seiner Release-Liste erwähnte. Innerhalb von Minuten waren die Internet-Foren voll von hyper-enthusiastischen Fans, die hinter dem neuen Game den lang erwarteten dritten Teil der »Shenmue«-Reihe vermuteten – und das nur, weil im Titel des Spiels der Name des Hauptdarstellers Ryu enthalten war. Tatsächlich hat das Game überhaupt nichts mit der Serie zu tun. Für die aufgekrazten Fans eine herbe Enttäuschung, die aber mittlerweile wieder verwunden ist. Denn nur Stunden später berichtete die Internet-Seite »Kikizo« von einem völlig neuen »Shenmue«-Projekt, das die gesamte Spiele-Saga in Form einer Trilogie abschließen soll. Über Release oder Konsolen-Plattform schwieg sich die Internet-Seite aus, aber Experten rechnen mit einem Erscheinen auf diversen Next-Generation-Konsolen. »Shenmue« auf der Revolution? Mit dem Gedanken können wir uns doch anfreunden!



ROLLENSPIELE SATT!

(JAP)

Freude unter Rollenspielern: Wie die japanische Kultschmiede Square Enix verlauten ließ, werkelt man bereits seit geraumer Zeit an diversen »Final Fantasy«-Umsetzungen für Nintendos Taschenkonsolen. So sind neben »Final Fantasy III« und »Final Fantasy IV« auch die Teile V und VI fest bestätigt. Der DS wird sogar mit einem System-exklusiven Remake vom dritten Teil beglückt – komplett überarbeitet und in schickem 3D! Was will man da noch mehr? Vielleicht einen neuen Teil aus der ebenso gefeierten »Secret of Mana«-Reihe? Bitte sehr, schon geschehen. Den hat das fleißige Team nämlich auch gleich noch bekannt gegeben. Sieht so aus, als sei die Eiszeit zwischen Square Enix und Nintendo endgültig vorbei ...



CHARTS WELTWEIT

Kleines wieder mal ganz groß. Wie nicht anders zu erwarten, haben sich die putzigen Pokémon in Rekordzeit an die Spitze der amerikanischen Gamecube-Charts geknuddelt. Ob selbige Hysterie auch für den Europa-Release zu erwarten ist? Aber ja doch.

CHARTS JAPAN

STAND: ENDE OKTOBER 2005

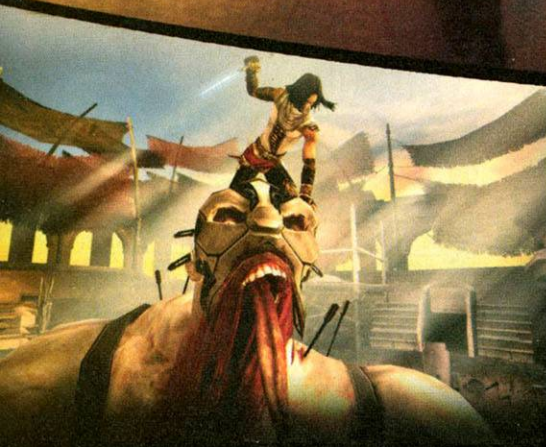
POS	TITEL	PUBLISHER
1	Pokémon XD: GOD	Nintendo
2	DDR: Mario Mix	Konami
3	Mario Baseball	Nintendo
4	Chibi Robo	Bandai
5	Powerful Pro Baseball 12	Konami
6	Star Fox Assault	Nintendo
7	PSO Episode I & II Plus	Sega
8	Resi Evil Code: Veronica X	Capcom
9	Animal Crossing	Nintendo
10	Super Mario Sunshine	Nintendo

CHARTS USA

STAND: ENDE AUGUST 2005

POS	TITEL	PUBLISHER
1	Mario Baseball	Nintendo
2	Pokémon Colosseum	Nintendo
3	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
4	Tales of Symphonia	Namco
5	Animal Crossing	Nintendo
6	Mario Kart: DD!!	Nintendo
7	Madden NFL 06	EA
8	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
9	Super Mario Sunshine	Nintendo
10	LOZ: Wind Waker	Nintendo

DER EINE WILL SEIN VOLK BEFREIEN...



ENTWICKLE DEINEN EIGENEN KAMPFSTIL
MIT SPEED-KILLS UND DEM
FREE-FORM-KAMPFSYSTEM.



ERGREIFE DIE ZÜGEL EINES STREITWAGENS
UND KÄMPFE DICH DURCH BABYLON.



ENTFESSELE DIE TÖDLICHE
KLINGENKETTE ALS DUNKLER PRINZ.

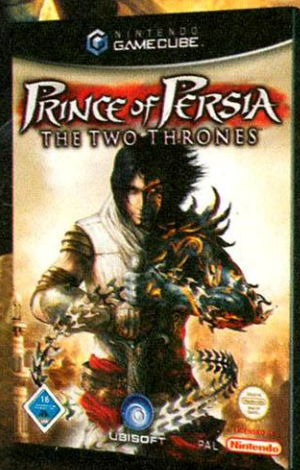
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

...DER ANDERE WILL ES UNTERJOCHEN.

PRINCE OF PERSIA

THE TWO THRONES™

EIN KRIEGER. ZWEI SEELEN.



PlayStation 2



UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia: The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. PlayStation and PlayStation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo GameCube, the Nintendo GameCube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.

SPIELETESTS

SCHÖNE BESCHERUNG

OH, DIESE Schmerzen. Nintendo lässt uns im Stich, »The Legend of Zelda: Twilight Princess« kommt nicht mehr vor Weihnachten, wie erhofft, sondern frühestens im April 2006. Das hinterlässt eine klaffende Wunde auf dem Wunschzettel vieler Cube-Besitzer. Ach, du trostlose Weihnachtszeit. Oder? Von wegen! Was die Spieleindustrie in diesen Wochen in den Handel schiebt, ist das mit Abstand

festlichste und großartigste Weihnachts-Lineup, das uns je unter die Augen gekommen ist. »Need for Speed: Most Wanted«, »King Kong«, »Prince of Persia: The Two Thrones«, »Gun«, »Mario Smash Football«, »Battalion Wars«, »Fire Emblem: Path of Radiance« und viele, viele andere Spiele. So gesehen hat die Verschiebung von »Zelda« auch etwas Gutes: die Chancen sind größer, dass du

keine der vielen großartigen Neuveröffentlichungen verpasst, die sonst vielleicht an dir vorübergegangen wären. Blättere also weiter zum umfangreichsten und besten Cube-Testteil alle Zeiten.

**DEIN TEAM
VOM CUBE-MAGAZIN**

DAS CUBE-TEAM

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

RICHARD LÖWENSTEIN



GENRES:
Action, Racing
SPIELT GERADE:
»Most Wanted«,
»King Kong«
FREUT SICH AUF:
»Starcraft Ghost«,
»Zelda: Twilight Princess«

SECKIN ÖZDUNDAR



GENRES:
Sport, Racing
SPIELT GERADE:
»Mario Smash Football«,
»FIFA 06«
FREUT SICH AUF:
»Sonic Riders«

GABI HERBST



GENRES:
Abenteuer, Puzzlegames
SPIELT GERADE:
»Mario Smash Football«,
»King Kong«
FREUT SICH AUF:
»Zelda: Twilight Princess«,
»Odama«

MATTHIAS LAUSMANN



GENRES:
Action, Abenteuer, Sport
SPIELT GERADE:
»Geist«,
»Need for Speed: Most Wanted«
FREUT SICH AUF:
»Resident Evil: Deadly Silence«

MANFRED SCHMIDT



GENRES:
Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE:
»Battalion Wars« (US),
»Fire Emblem: Path of Radiance«
FREUT SICH AUF:
»Tak 3«

ROBERT HÄUSLER



GENRES:
Action, Fighting, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Prince of Persia: Two Thrones«,
»Call of Duty: Big red one« (PS2)
FREUT SICH AUF:
»Viewtiful Joe: Red Hot Rumble«,
»Metroid Prime Hunters«

THOMAS R. PETER



GENRES:
Ego-Shooter, Abenteuer, Strategie
SPIELT GERADE:
»World of Warcraft« (PC),
»Fire Emblem: Path of Radiance«
FREUT SICH AUF:
»Odama«,
»Baten Kaitos 2«

SEBASTIAN WEIDENBECK



GENRES:
Action, Abenteuer
SPIELT GERADE:
»Castlevania: Dawn of Sorrow«,
»Jump Super Stars«
FREUT SICH AUF:
»Zelda: Twilight Princess«,
»Quake 4« (Xbox 360)

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.



STANDPUNKT

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

AUF EINEN BLICK

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

CUBE 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:

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.

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.

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

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

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



DEN GOLDENEN

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



DEN SILBERNEN

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



DEN BLAUEN

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



NEED FOR SPEED MOST WANTED

46 Schrauben und tunen wie in »Underground 2«, Verfolgungsjagden mit der Polizei à la »Hot Pursuit 2«. Das beste »Need for Speed« aller Zeiten.

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.



STANDPUNKT

Hier findest du die ungeschnitzte 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.

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.

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.

GUN 24

Klasse Italo-Western mit »GTA«-Flair und viel Atmosphäre.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

30 Kampf dem bösen Spiegelbild. Meucheln, fechten, schleichen im fernen Orient.

BATTALION WARS

38 Cartoon-Krieg mit jeder Menge Action und Taktik. Hier fliegen Bomber und Fetzen.

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

40 Die Rundenstrategie-Serie, jetzt auf dem Cube. Klasse Taktik, wunderschöner Optik.

MARIO SMASH FOOTBALL

56 Kicken mit dem Klempner. Schnell, Spaß und nicht ganz regelkonform.

CUBE

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:

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.

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.

5.0 > 7.4

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

2.5 > 4.9

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

UNTER 2.5

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



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



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



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

Für die Cube-Umsetzung hat das Team von Ubisoft Montpellier sehr eng mit Peter Jacksons Filmcrew zusammengearbeitet. Man hatte Zugriff auf Skizzen, konnte Schauspieler interviewen. Jede Textur spiegelt die Liebe fürs Detail wieder.



Das Spiel des Jahres

CUBE

INFORMATION

KING KONG

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT MONTPELLIER

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: FRANKREICH

SPIELER: 1

SPEICHER: 12 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ HAMMER-GRAFIK

+ TEMPO OHNE ENDE

+ GEGNERFLUT

+ PRIMA STEUERUNG

+ DREI SCHWIERIGKEITSGRADE

- KEIN MEHRSPIELER-MODUS



ATMOSPÄRE

■ Selten eine so atemberaubende Welt gesehen. Du bewegst dich durch spektakuläre Tempel und Schluchten, Sonnenstrahlen suchen sich einen Weg durch den Nebel und die Baumkronen. Sieht aus wie die Grafik auf einer Konsole von morgen, trotzdem ruckt das Bild nur ganz selten!

Schöner wird's nimmer. Diese Filmumsetzung toppt alles. Selbst »Zelda«.

HELDENROLLEN

■ Klassisches Hollywood-Rezept: die Figuren übernehmen klar definierte Rollen. Jack gibt den Helden, die hübsche Ann schlüpft erst in die Opferrolle und kämpft später tatkräftig mit. Allgegenwärtiger Mitläufer: Kameramann Carl, der im Film von Jack Black (»School of Rock«) gespielt wird.

RIESEN-ECHSEN!

■ Auf Skull Island haben viele Kreaturen überlebt, die seit Millionen Jahre ausgestorben schienen. Wir haben noch in keinem Videospiel so Furcht erregende Dinosaurier gesehen. Guck dir die Hauttexturen an!

PETER JACKSON'S KING KONG

WENN DER Regisseur der »Herr der Ringe«-Trilogie und der Kopf hinter »Beyond Good & Evil« sich zusammensetzen, dann kommt etwas ganz Großes dabei heraus: das Spiel zum größten Riesenaffen der Welt, King Kong. Für seine »Herr der Ringe«-Filme wurde Peter Jackson vielfach prämiert, ab dem 14. Dezember will er mit dem Leinwandremake des Filmklassikers »King Kong« von 1933 erneut abräumen. Parallel zu den Filmarbeiten entstand das dazu gehörige Actionabenteuer für den Cube – die »beste Filmumsetzung aller Zeiten« laut Ubisoft. Und, hat's geklappt? Nun, sagen wir so: »King Kong« ist mit Sicherheit die Filmumsetzung, die einem so sehr unter die Haut geht wie sonst keine.

Es gibt nur ganz wenige Titel, die dem Spieler von Beginn an Schauer über den Rücken treiben. Das hier ist so einer. Im Zwielficht dümpelt ein Frachter auf eine Insel zu. Die Wellen rollen leise durch das Bild, hinten bohren sich Berge durch den Nebel. Die

Szene wirkt gigantisch, bedrohlich und viel versprechend zugleich. Denn im Hintergrund hebt ein Choral zu einer imponierenden Arie an und winkt dabei das unausweichliche Schicksal herbei: Hier, auf Skull Island, werden wir unvergleichliche Abenteuer erleben. Danach entgleisen jedem Spieler so einige Male die Gesichtszüge, so atemberaubende Szenen spielen sich ab. Zum Beispiel gleich bei der allerersten Begegnung mit Kong, dem Riesenaffen: Man sieht zuerst nur ein schwarzes Bild. Unscharfe Motive huschen vorbei, verschwinden, tauchen wieder auf, wie in einem Traum. Dann erwacht der Held Jack Driscoll aus seiner Ohnmacht. Man hat keine Ahnung, was los ist und wo man sich befindet. Irgendwo zwischen Felsen, mitten in einem Meer aus Fackeln und Flammen drum herum. In vielleicht hundert Metern ragt eine Felsnadel empor. Man glaubt sich in diesem Moment noch im Intromovie, aber dann berührt der Daumen den Stick am Controller. Huch, die Sicht verändert sich!

Was wirkt wie ein aufwändig vorberechnetes Video, ist tatsächlich echte 3D-Grafik. Aha, also Ich-Perspektive, und wir sind mitten im Spiel! Aber vorerst kann sich der Held nur umgucken und ein paar Millimeter bewegen. Warum? Unklar. Ein saches Trommeln und Stampfen dringt aus den Lautsprechern, der Sound steigert sich von Takt zu Takt bis hin zur Ekstase. Vielleicht ein Stamm Eingeborener? Dann plötzlich schreit eine Frau um Hilfe. Hey, das ist Ann Darrow! Die Schauspielerin, die für einen Filmdreh gemeinsam mit Jack auf der Insel gelandet ist. Sie ist an Taue gefesselt und wird mit einer Bambuslanze auf die Felsnadel herabgelassen. Augenblicke später verstummen die Trommeln, und irgendwo im Hintergrund bewegt sich ein mächtiger Schatten. Totenstille, dann ein Kreischen, man sieht ein Etwas durch das Bild huschen – ein Riesenaffe, so groß wie ein Hochhaus! Er schnappt sich Ann und verschwindet zurück in den Dschungel. Im selben Moment dringt

“MIT SEINER ALLGEGENWÄRTIGEN SPANNUNG UND SEINER ÜBERRAGENDEN GRAFIK WIRKT KING KONG WIE DAS SPIEL EINER NEUEN GENERATION.”

TEST
KING KONG



von links eine Stimme ans Ohr. Es ist Carl Denham, der sich leise heranpirscht und hinter einem verschwindet. Ein leises Schnippen, man sieht Fesseln zu Boden fallen und wie sich der Held die Handgelenke reibt. Aha, Jack Driscoll war also an einen Pfahl gefesselt, aber jetzt ist er frei.

Die Flucht über eine Insel voller Geheimnisse beginnt zwischen einem Chaos aus Flammen und Eingeborenen, die Speere werfen. Der Weg ist zwischen Nebel und Dunkelheit kaum zu erahnen. Definitiv ein Spiel,

das man bei heruntergelassenen Rollos spielen sollte. Nach wenigen Minuten erreicht man ein gewaltiges Tor. Okay, ein Hebel ist intakt, aber der zweite fehlt und ist auch nirgends zu sehen. Da momentan keine Gegner in der Nähe sind, bleibt Zeit, um sich ein bisschen umzusehen. Ein kleiner Platz mit verfallenen Ruinen drum herum. Man kommt recht bald drauf, welche

Möglichkeiten die Umwelt bietet. Man kann zum Beispiel Speere aufheben und an einen Baum spicken; alles ganz mühelos durch zweimaliges Drücken der Aktions-Taste. Man kann Brustknochen aus Tierskeletten herausbrechen und als Hieb- oder Wurfwaffe gebrauchen. Bald kommt es zu ersten Treffs mit den Tieren dieser Welt. Die mannshohen Raptoren lassen sich mit ein bis zwei gut gezielten Speerwürfen besiegen, aber nach den ersten Flugsauriern wird es hektisch. Da stapft dann King Kong durch die Kulissen, während Flugsauriere Carl entführen. Man folgt seinen Schreien, kämpft ein paar Raptoren nieder, balanciert über wacklige Brückenkonstruktionen und landet einige Kämpfe



▲ Rauf und runter: Die Helden auf dem Floß mit kleinen und großen Sauriern drum herum

Typisches Rätsel: Ein Dornbusch versperrt den Weg. Was passiert wohl, wenn man die Totenkopf-Öllampe dahinter anschießt? Aha, sie purzelt herab, setzt das Feld in Brand. Bald ist es verkohlt und dann kommt man an den Ast ran, der als Öffner für ein versperrtes Tor dient.



KINO-FLAIR

WER BRAUCHT SCHON HIGHSCORES?

Das pastellfarbene Dickicht und die allgegenwärtige Furcht vor dem Geheimnisvollen, das alles erinnert an das französische Fantasy-Abenteuer »Another World« von 1991. Schon damals haben die Macher von Delphine Software auf ein Head-up-Display verzichtet. Punktezahlen? Landkarte? Gibt es auch bei »King Kong« nicht. Nur die Zahl der verbleibenden Patronen wird kurz ins Bild eingeblendet, nachdem man einen Schuss abgefeuert hat. Wer mag, kann sich oben rechts im Bild anzeigen lassen, welche Waffe oder welches Werkzeug Jack momentan in der rechten Hand hält. Gut, dass die Designer entgegen erster Pläne doch noch ein Fadenkreuz integriert haben. Die prima Zielhilfe ist herzlich willkommen. Obwohl einem sonst keinerlei Automatik hilft, funktioniert das Zielen vom ersten Moment an erstaunlich präzise.

Wird man getroffen oder gebissen, färbt sich der Bildschirm kurz rot. Nach kurzer Zeit erholt sich der Held wieder. So lässt sich auch ohne Anzeigen ganz gut einschätzen, wie es um einen bestellt ist. Es gibt allerdings andere Momente, wo ein bisschen mehr Information willkommen wäre. Bei den Bossgegnerkämpfen zum Beispiel fehlt ein glasklares Feedback, ob man erfolgreich Treffer setzt oder nicht. Nehmen wir den Kampf gegen die Mutter aller Flugsaurier als Beispiel. In Begleitung kleinerer Tiere kreist das Vieh am Himmel, fixiert den Spieler und stürzt sich dann herunter. Man muss jetzt schnell zur Seite ausweichen und dem Vieh einen Speer, Knochen oder eines der acht Projektilen aus der Pistole in den Leib jagen. Ist halt nur schwer zu sagen, ob man dem Vieh das Leben aus dem Leib pustet; denn es strauchelt zwar nach einem Treffer, aber man hat ja kaum Zeit, auf solche Reaktionen zu achten. Unklar auch, wie viele Treffer das Tier noch verträgt. Ungeduldige Menschen werden das ein bisschen frustrierend finden. Allerdings lernt man recht bald, dass keiner der Bossgegnerkämpfe länger dauert als fünf bis zehn Minuten.



▲ Es gibt keine Anzeigen. Und wir vermissen weder Energiebalken, Wegweiser noch Punktezahl.

KINO ZUM MITMACHEN

DIE BESTE FILMUMSETZUNG ALLER ZEITEN

Hauptverantwortlich für den Kinolook ist derselbe Michel Ancel, der schon als Produzent des Actionabenteuers »Beyond Good & Evil« ein gutes Händchen für abwechslungsreich und stimmungsvoll erzählte Abenteuer bewiesen hat. Er und sein Team von Ubisoft arbeiteten Hand in Hand mit »Herr der Ringe«- und »King Kong«-Regisseur Peter Jackson. Ubisoft und Weta Digital erschufen aber auch kriechende, laufende und fliegende Kreaturen, die im Film nicht auftauchen. Das verlängert die Spieldauer und macht Platz für überraschende Herausforderungen. Die Filmumsetzung von »King Kong« funktioniert prima, und zwar aus vielerlei Gründen. Beispielsweise sehen die Figuren so menschlich aus wie noch ganz selten in einem Videospiel. Die Schauspieler sind sofort wieder zu erkennen. Wir können richtig gut verstehen, dass Kameramann Carl immer wieder stehen bleibt, die sensationellen Anblicke bewundert und sie mit seiner Kurbelkamera einfängt. Bilder, Töne und Gameplay kommen so intensiv rüber wie noch in keiner Filmumsetzung. Die Ladezeiten sind extrem kurz und dazu noch clever versteckt. Ein eher unauffälliges, aber für die Stimmung entscheidendes Merkmal. Besser geht's nicht.

▲ Die Folgen der Ego-Perspektive: Jack Black sieht man dauernd, den Helden nie



später im Nest des Muttertiers. Nach diesem ersten Bossfight ist dann auch schon die Begegnung mit dem ersten Tyrannosaurus Rex nicht mehr weit ...

Bereits auf dieser ersten Etappe fällt auf, mit wie viel Liebe zum Details »King Kong« inszeniert ist. Knochenwaffen zersplittern nach mehrmaligem Gebrauch, geschleuderte Speere bleiben am Boden liegen und können öfter benutzt werden. Jeder Angreifer verhält sich anders. Man muss für jedes Tier eine eigene Taktik austüfteln, kann dazu auch Waffen manipulieren. Ähnlich läuft es bei den Puzzles. Gelegentlich bekommt man von Begleitfiguren einen Tipp zugerannt, aber im Prinzip müssen die Lösungen auf dem eigenen Mist wachsen. Es lohnt sich, sich umzusehen und alles auszuprobieren. Wer zwischen Felsen und Bäumen guckt, entdeckt zum Beispiel, dass ab und zu ein Flugzeug Transportkisten am Fallschirm abwirft.

Die fallen einem aber nur selten vor die Füße, sondern bleiben meistens an Felsvorsprüngen und Ästen hängen. Ein präziser Schuss auf die Fallschelle, schon plumpst das Gut zu Boden, und man hat eine Schrotflinte oder ein Maschinengewehr und neue Munition zur Verfügung.

Ab und zu gibt es einen Bruch in der Handlung, nämlich wenn Jack Driscoll die Heldenrolle abgibt. Stattdessen erhält man die volle Kontrolle über King Kong für spektakuläre Fightszenen. Als Beispiel sei die Szene mit den beiden Tyrannosaurus Rex genannt, die schnurstracks auf King Kong zumarschieren und ihn in die Zange nehmen. Kampf der Riesenkreaturen. Der Riesenaaffe punktet mit der rohen Kraft seiner Pranken, packt den einen Saurier beim Schenkel, schleudert ihn über die Bäume und drischt ihn in den Boden. Dann packt King Kong den

„UNGEDULDIGE MENSCHEN KÖNNTEN DIE BOSSGEGNER-FIGHTS EIN BISSCHEN FRUSTRIEREND FINDEN, AUCH WENN SIE NACH ZEHN MINUTEN VORÜBER SIND.“

TEST
KING KONG



▲ Die Eingeborenen auf Skull Island sind das kleinste Problem. Sie lassen Dich fast ungeschoren ziehen...

anderen Saurier beim Schädel, reißt den Kiefer in zwei Hälften. Heftig geht es zu, wenn Klauen und Krallen aufeinander prallen, allerdings wirken die Mega-Fights etwas aufgesetzt und verlieren wegen des simplen Kampfsystems auch bald an Reiz. Gegen Ende erreicht man zusammen mit dem Riesenaffen New York zum Showdown.

Gut drei Viertel von »King Kong« spielen sich aber im Urwald ab. Und der sieht atemberaubend aus! Wenn sich Gräser und Farne im Wind wiegen, dann sind sie bis in die letzte Kleinigkeit ausmodelliert. Bewegt man sich durch mannshohes Gras, zoomen keine groben Pixelklötze ins Bild, sondern fein strukturierte Fasern. Die Tatsache, dass sich Wege ab und zu durch wiederholende Texturen zusammensetzen und das Bild gelegentlich unaufdringlich ruckt, stört nicht weiter. Man fühlt sich trotzdem als Teil dieser

geheimnisvollen Welt, auch wegen des herausragenden Sounds. Das Zimmer bebt, wenn die Konsole an Surround-Anlage und Subwoofer angeschlossen ist, sich ein Tyrannosaurus ins Bild schiebt und einem seine Lust auf Menschenfleisch entgegenbrüllt. Auch die Eindeutschung könnte nicht besser gelungen sein. Ubisoft hat die Synchronsprecher des Films verpflichtet und ihnen treffsichere Texte mit einer Hand voll Pointen aufs Vorleseblatt geschrieben.

Fazit: Selten ein so bahnbrechendes Actionabenteuer gespielt. Ein paar Längen im Spielverlauf und eine Hand voll frustrierende Momente verhindern zwar eine Wertung mit einer 9 vor dem Komma. Aber mit seiner allgegenwärtigen Spannung, seiner flüssigen Machart und seiner überragenden Grafik wirkt »King Kong« trotzdem wie das Spiel einer neuen Generation. Muss jeder erleben!

RICHARD LÖWENSTEIN

EGO-SHOOTER ODER NICHT?

WENIGER SCHIESSEN, MEHR FORSCHEN



▲ Sieht aus wie ein Ego-Shooter, fühlt sich an wie ein Abenteuer

»King Kong« setzt zwar auf die klassische Ich-Perspektive, ist aber kein Ego-Shooter, sondern fühlt sich eher wie ein Abenteuer an. Patronen sind streng rationiert, Schusswaffen kommen nur selten zum Einsatz. Stattdessen muss man sich überlegen, wie man Speere, Hebel, Fackeln und die anderen Mittel aus der Umwelt optimal einsetzt. Die Versuch-und-Irrtum-Methode hat einige Heldentode zur Folge. Weil die Rücksetzpunkte aber meistens nur wenige Meter entfernt sind, hält sich der Frust in Grenzen. Gelegentlich muss man auch mal beim Balanceakt auf wackligen Stegen Geschick beweisen. Die wenigen Puzzles sind nicht allzu

anspruchsvoll, aber angenehm nahtlos in die Handlung integriert. Das ergibt eine Mischung, die gar nicht so weit weg ist von »Metroid Prime«. Aber wenn Samus Aran Autoskooter fährt, dann sitzt Jack Driscoll in der Achterbahn: »King Kong« fühlt sich ähnlich geradlinig an. Die Bewegungsfreiheit endet oft an Wegrändern, Mauern und Toren.

CUBE
TOP
GAME

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

WUNDERSCHÖNES ACTIONABENTEUER



GRAFIK

Next-Generation-Grafik schon heute. In 4:3/16:9-Video.



SOUND

Musik & Effekte. Alles lärmt, dröhnt und reißt einen mit. Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Kluges Actionabenteuer voller Geheimnisse und Flair.



SPIELPASS

Etwas kurz. Vielleicht drei Abende. Zwei Enden.



BESONDERHEIT

Die Machart macht's. Das Spiel saugt dich auf.

ALTERNATIVE

Fantastisch gezeichneter Horrorschocker, der mit ähnlich viel Spannung immer zum Greifen nah ist.



RESIDENT EVIL 4

Also, mir gefällt Michel Ancels »Beyond Good & Evil« besser, weil ich da einfach mehr Bewegungsfreiheit habe. »King Kong« sieht zwar unglaublich gut aus, ist mir aber einfach zu geradlinig. Geschmackssache.

MATTHIAS LAUSMANN

TESTNOTE

8.9

PANIK, ACTION,
ABENTEUER. ALLES AUF
EINMAL.

Colton eignet sich im Lauf der Zeit Waffen aus sieben Gattungen an. Vier Colts, sechs Winchester-Gewehre, drei Messer, einen Tomahawk, dreimal Pfeil und Bogen, ein Skalpiermesser plus eine Whisky-Bombe. Colton kann je eine Nah- und eine Fernkampf-Waffe gleichzeitig einsetzen.

CUBE

INFORMATION

GUN

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: NEVERSOFT

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 7 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.

MERKMALE

+ COOLER HELD

+ BEWEGUNGSFREIHEIT

+ GERINGE LADEZEITEN

+ UMWERFENDE REIT-ANIMATION

- KEIN MEHRSPIELER-MODUS



ERHÄLTlich



UNKLAR



ERHÄLTlich



Friedenspfeife? Nix da. Neversoft gräbt das Kriegsbeil aus

▲ Zwei schießen besser als einer: gelegentlich kann Colton auf Schützenhilfe bauen ...

DER WILDE Westen ist ein selten gewählter Schauplatz im Action-Genre. Nach »Gun« muss man sich fragen, warum? Colton White gibt doch wirklich einen prima Actionhelden ab! Wir treffen das Raubein im Jahr 1880. Er ist den Mördern seines Vaters Ned auf der Spur und kommt mit der Zeit einem merkwürdig blassen Priester und überhaupt einigen echt schrägen Vögeln auf die Spur, die allesamt ihre Kraft aus dem Jenseits beziehen.

In den ersten ein bis zwei Stunden spielt sich Coltons Whites Rachefeldzug ausgesprochen geradlinig. In dieser Zeit wird ein umfangreiches Lauf-, Reit- und Duelltraining auf einem Raddampfer, im offenen Gelände und im Saloon des Kuhkaffs Dodge City abgespult. Doch sobald Dodge City befriedet und die Brücke nach Empire City gebaut ist, öffnet sich eine ziemlich umfangreiche Welt. Jetzt kann man dem Handlungsverlauf folgen und sich nebenbei in Bonus-Missionen Sporen verdienen. Als Hilfssheriff etwa soll Colton Trunkenbolde und Falschspieler verhaften, Pferdediebe richten, Desperados killen. Erfolge münzt das Spiel in verbesserte Schießfertigkeiten und harte Dollars um. Gegen Cash kann man seine Waffen mit poliertem Lauf und Schnelllade-Mechanik ausstatten oder sich eine Schaufel holen und nach Gold graben. Wer zwecks

Vermögensmehrung lieber sein Glück versucht, wird beim Poker und Roulette im Saloon fündig.

Colton kann sich auf jedes herumstehende Pferd schwingen und es als Fortbewegungsmittel nutzen. Dem Gaul die Sporen geben, vom Sattel aus schießen und dabei nie das Tier überfordern, das verlangt nach einem gut ausbalancierten Maß an Timing. Die Reitszenen sehen großartig aus und ziehen sich auch nie zu sehr in die Länge. Reite-von-A-nach-B-und-wieder-zurück-Missionen bilden die Ausnahme. Die Aktions- und Bewegungsfreiheit verliert allerdings bald an Reiz, da die Steppen doch nicht so großflächig sind, wie sie anfangs scheinen. Steile Felsen und hohe Zäune setzen dem Tatendrang Grenzen, außerdem ist viel totes Füll-Areal dabei. Die Kulissen sind weniger belebt als im ähnlich gelagerten »True Crime: New York City«, dafür ist das Tempo höher: »Gun« schlägt einen ziemlich hohen Takt an. Wer sich am Handlungsfaden orientiert, stößt Schlag auf Schlag auf interessante Aufgaben: Brückenbau-Saboteure stellen, ein Fort per Kanu infiltrieren, Postkutschen überwachen. Jede Mission besteht aus piffig verwobenen Mini-Etappen. Der Postkutschenjob zum Beispiel setzt sich aus Reit-Eskorte, Bombensuch-Pirsch und Indianer-Abwehr zusammen plus einem zügigen Vom-Kutschen-Dach-aus-alles-abballern-Finale. Duelle

gegen richtig übermächtige Bossgegner fehlen, aber ein paar neckische Herausforderungen anderer Art füllen die Lücke. Wer beispielsweise einen Regen aus indianischen Brandpfeilen im Zeitlupen-Modus aufs Korn nimmt, immer mit dem Druck im Nacken, keinen einzigen verpassen zu dürfen, der fühlt das Adrenalin ins Blut schießen.

Bei allem wirkt »Gun« ziemlich durchdacht und im Detail gut gemacht. Wer ein bisschen herumprobiert und zum Beispiel einen angeschossenen Gegner am Schlafittchen packt, wird feststellen, wie gut sich dessen Leib als Deckung macht. Auch gut, dass die rotierende Einblendkarte nicht nur die Nebenmissionen und die nächste Hauptstation im Handlungsablauf auf den Bildschirm malt, sie deutet auch die Entfernung an. Viele weitere Kleinigkeiten heben »Gun« über das Mittelmaß hinaus. Die Ladezeiten zum Beispiel sind sehr geschickt kaschiert. Prima auch, dass man nach einem der (nicht allzu häufigen) Heldentode am Anfang der aktuellen Etappe neu beginnen darf. Das spart lange Wege und nervtötende Wiederholungen.

Es lohnt, die Augen aufzusperren. Man kann beispielsweise Sprengstoff-Fässer entdecken und durch gezielten Beschuss Gegner-Brigaden erledigen, was zwar keine neue Idee ist, aber doch immer wieder ein

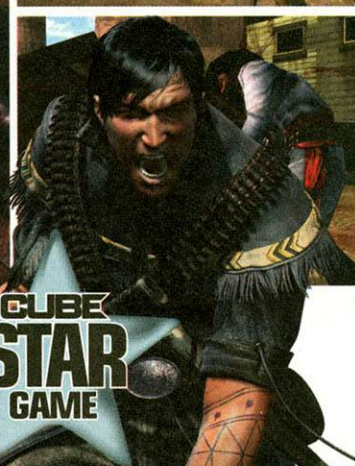
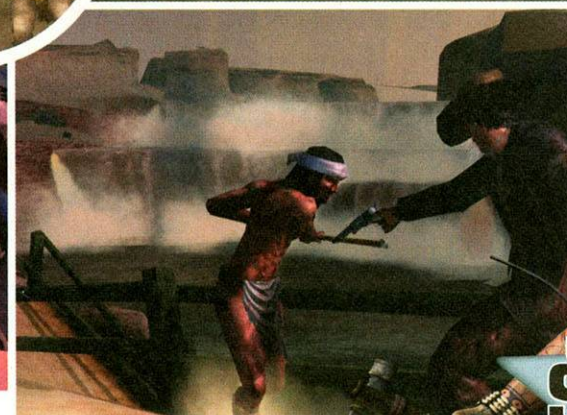
“GUN VERSUCHT GAR NICHT ERST, JÜNGEREN ZU GEFALLEN. JENNYS OUTFIT ZUM BEISPIEL LÄSST AUF EINE TEXTILARMUT IN DEN STAATEN SCHLIESSEN..”



▲ Was anderen ihr Pimpcar, ist Colton sein Gaul



▲ Für diese Kameraden hat Colton extra seine zwei Sonntags-Colts auf Hochglanz poliert



Hochgefühl auslöst. Wer bei laufenden Angriffswellen die Ohren spitzt, kann aus Rufen und Schreien Hinweise heraushören, wo die nächste Attacke bevorsteht. Dass die verbalen Tipps nicht eingedeutscht sind, lässt sich wegen der erwachsenen Machart des Spiels verschmerzen. Volljährige sollten die englischen Dialoge auch ohne Untertitel verstehen können, trotz Howdy-Slang und Südstaaten-Ton.

Denn »Gun« versucht gar nicht erst, Jüngeren zu gefallen. Coltons anfängliche Begleitung zum Beispiel ist eine gewisse Jenny, deren reizvolles Outfit entweder auf eine Textilarmut in den Staaten oder auf die Berufung der Dame schließen lässt. Gehen Jennys Badewannen-Szenen noch als jugendfrei durch, gilt das für die Ballereien sicher nicht. Die Art und Weise, wie am Knie Getroffene taumeln und nach einem Treffer am anderen Bein zusammensacken, wirkt einerseits ziemlich hart, unterstreicht andererseits aber die Funktionstüchtigkeit des Körpertreffer-Systems. Gut zu beobachten ist das im US-Original, wenn ein präzise zielendes Gewehr sich im Kopf eines

Gegners verewigt; die deutsche Version ist an dieser Stelle geschnitten, bleibt sonst aber ziemlich original. Ein Kompliment übrigens für die Zeitlupen-Szenen in der Zoom-Perspektive: Diese Momente sehen gut aus und lassen sich wegen der praktischen Zielformatik auch bestens handhaben. Schade, dass man wesentlich mehr Zeit mit dem normalen Zielsystem zubringt, und das arbeitet leider deutlich weniger genau. Dadurch fühlt sich »Gun« bei größeren Angriffswellen stellenweise etwas zu hektisch an. Diesen Makel kann man wegen des insgesamt aber ausgewogenen, in vier Stufen verstellbaren Schwierigkeitsgrades nachsehen; Genauso wie den charmanten Logikfehler, dass Colton White im Jahr 1880 durch Missouri reitet, aber ein Gewehr von 1887 in den Händen hält. Letztlich punktet »Gun« mit überzeugendem Charme und einem Gameplay, das ein kleines bisschen an das im verschobenen »Zelda« erinnert und somit über die entgangenen Abenteuer in Hyrule hinwegtröstet.

RICHARD LÖWENSTEIN

AUF EINEN BLICK

SPANNUNGSREICHE WESTERN-ACTION



GRAPHIK
Markante Helden, schöne Kulissen. 4:3/16:9-Video.



SOUND
Cooler Slang, prima Effekte, ein bisschen fade Musik.



GAMEPLAY
Viel ballern, guter Mix aus linearen Missionen + viel Bewegungsfreiheit.



SPIELSPANNUNG
Die Prärie hält jede Menge Überraschungen bereit.



BESONDERHEIT
Bewährtes Gameplay, aber originelles Setting.

ALTERNATIVE

Ähnlich cooler Hund als Held. Nur mischt der Manhattan statt Missouri auf.



TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Also, im Vergleich zu »San Andreas« auf der Playstation 2 kann ich bei »Gun« viel weniger unternehmen. Aber mich stört das gar nicht so sehr; geradlinige Action und nebenbei ein paar Entdeckungen machen, das taugt mir.

SECKIN ÖZDÜNDAR

TESTNOTE

8.7

RAUCHENDE COLTS,
FEURIGE ACTION.



CUBE

INFORMATION

LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA REDWOOD SHORES

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ TOLLES BOND-FEELING

+ FEINE LICHT & EXPLOSIONSEFFEKTE

+ VIEL ACTION UND ABWECHSLUNG

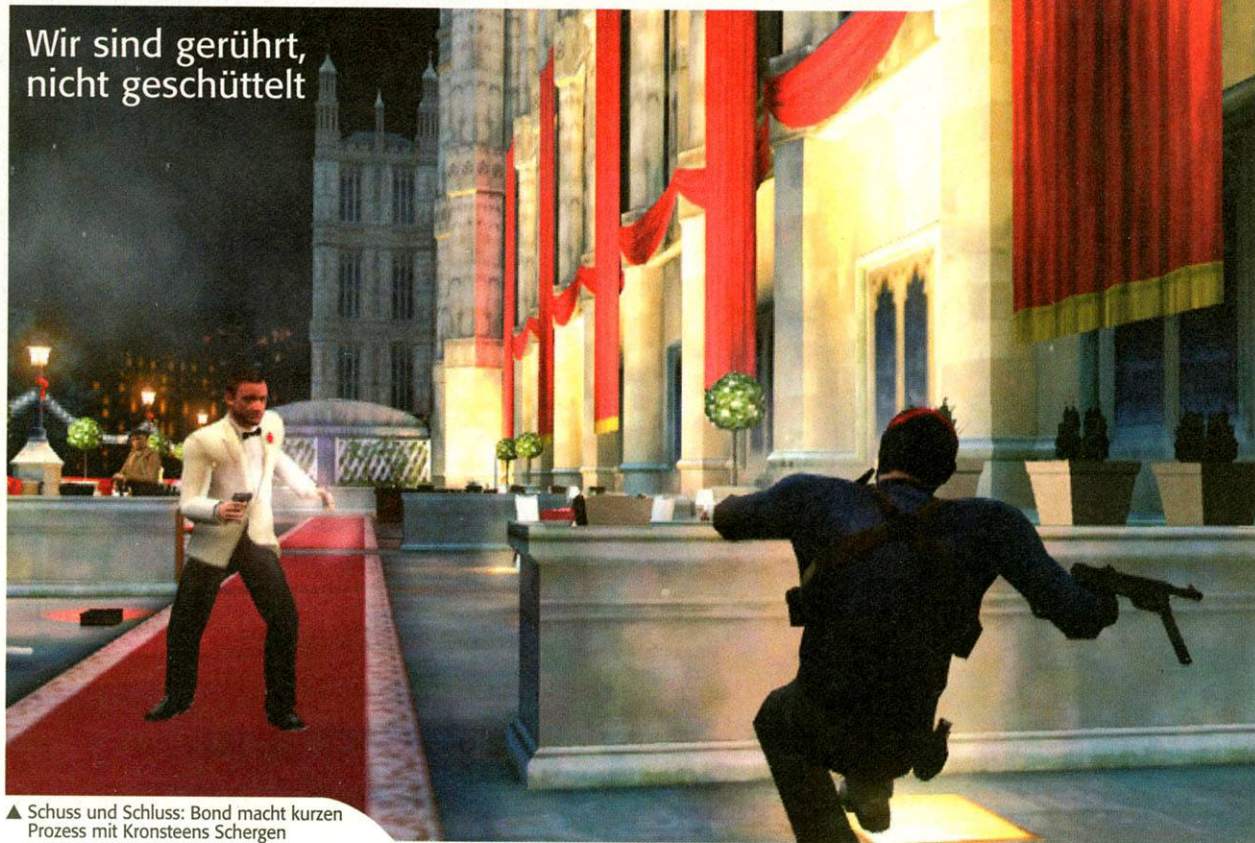
+ VIEL LIEBE ZUM DETAIL

- KEIN COOP-MODUS



Klasse Bond-Action mit Witz und Wumms

Wir sind gerührt,
nicht geschüttelt



▲ Schuss und Schluss: Bond macht kurzen Prozess mit Kronsteins Schergen

LIEBESGRÜSSE A



RASANTE ACTION, kurvige Mädels und trockene Sprüche: All das macht James Bond zu einer der beliebtesten Filmfiguren. Auf dem Cube hinterließ der Mann mit der Codenummer 007 bisher aber noch keinen so souveränen Eindruck. Die vier bisher veröffentlichten Ego-Shooter boten alle prima Action, aber den

ganz speziellen Bond-Charme fingen sie nicht ein. Zwecks gutem Gelingen der Mission »Charme« kehrt Electronic Arts ins Jahr 1963 zurück und gräbt einen der allerersten Bond-Filme aus dem Archiv: »Liebesgrüsse aus Moskau« war nach »Dr. No« James Bonds zweite Rettung der Welt. Electronic Arts peppt die Action mit Waffen und Kulissen aus anderen klassischen 007-Streifen auf.

Das Ergebnis fängt viel Flair ein. Als Bond-Fan freut man sich schon beim typischen Introvideo. Oder spätestens dann, wenn ein prima animierter Polygon-Connelly ins Büro tritt und Miss Moneypenny umgarnt: »Wenn ich es könnte, Penny, würde ich Sie bis ans Ende der Welt mitnehmen«. Aber da geht die Reise nicht hin, sondern runter in das Geheimlabor von Q, Laseruhr und Walther PPK abgreifen. Im Hintergrund explodieren Bomben, Forscher schrauben an Todesstrahlern herum, und Q ermahnt Bond zum sorgfältigen Umgang mit den teuren Einsatzmitteln. Bond selbst sieht aus wie der junge Sean Connery, und auch die vielfältigen Schauplätze wirken angenehm lebendig. Leider führt der Reichtum an Details gelegentlich zu ruckelnden Bildern. Die unkonstante Bildwiederholrate stört wenig, fällt aber auf.

Die Pfade von Filmvorlage und Umsetzung trennen sich gleich zu Beginn. Bei einem Cocktailempfang wird Bond Zeuge einer Geiselnahme. Unbekannte sprengen die Party. Es kommt zu handfesten Ballereien und einem dramatischen Bosskampf zwischen Bond mit Raketenrucksack und den Entführern im Helikopter. In Istanbul beginnt anschließend Bonds Jagd auf das Gangstersyndikat Phantom, so wie man es aus dem Film kennt. Statt sich kutschieren zu lassen, greift Bond aber selbst ins Lenkrad seines Aston Martin. Die Straßen sind voller Verfolger. Mit quietschenden Reifen und rauchenden Läufen geht's durch Istanbul, Explosionen katapultieren die Autos in die Luft, Maschinengewehre und Raketenwerfer spucken Blei.

Autofahren macht Spaß, aber in erster Linie ist »Liebesgrüsse aus Moskau« ein Shooter. Allerdings kein Ego-Shooter, denn die Kamera fängt den Helden von außen ein. Dadurch kommt dessen Gestik prima zur Geltung, dafür leidet die Übersicht in den stellenweise hektischen Kämpfen. Man muss die Kamera oft nachführen, aber insgesamt überzeugt die Steuerung. Mit der linken Schulter Taste den Gegner anvisieren, mit der rechten abdrücken, das

„EGAL OB SMOKING ODER SCHWARZER TARNANZUG:
BOND IST SUPER GETROFFEN, DIE FIGUR SIEHT
TATSÄCHLICH AUS WIE DER JUNGE SEAN CONNERY.“

007 LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU



◀ Harter Faustkampf, trotzdem keine Knitterfalte im Sakko. Wie macht Bond das nur?

▼ 007 auf leisen Sohlen: Die Schleichszenen sind prima in die Action integriert

AGENTEN-ACTION

Zu Land und in der Luft

Wann lässt selbst Bond seine Girls links liegen? Klar, wenn er im Labor des Waffenbauers Q supergeheime Agentenausrüstung abgreifen kann! Ob Laseruhr oder Mini-Hubschrauber mit Sprengsätzen – auch in »Liebesgrüsse aus Moskau« setzt 007 auf technische Überlegenheit bei der Eliminierung seiner Feinde. Da werden mit Laserstrahlen aus dem Handgelenk Schlösser pulverisiert und mit dem ferngesteuerten Hubschrauber Horden von Gegnern in die Luft gejagt. Noch heftiger wird es, sobald Bond sich das Jetpack umschnallt oder seinen Dienstwagen besteigt. Ob auf den Straßen Istanbuls oder hoch über den Dächern Londons, hier fliegen die Fetzen. Raketen pfeifen über die Straßen, feindliche Wagen fetzen brennend in den Straßengraben, Kontrahenten stürzen beim Luftkampf mit dem Jetpack über London in das Ziffernblatt von Big Ben – Action im großen Format.



▲ Nur Waffen wechselt Bond noch öfter als Girls. Hier ist er mit Raketenrucksack im Einsatz

US MOSKAU

funktioniert dank Zielerfassung zuverlässig. Praktisch, dass das Fadenkreuz mit wechselnden Farben auf den Gesundheitszustand des Gegners hinweist. Schön auch, wie Bond dabei auch die Hüfte zielt; das hat Connery schon in den Sechzigern so gemacht. Als Waffen kommen Walther PPK, Schrotflinten, Maschinengewehre, Raketenwerfer und zahlreicher Agenten-Geheimkram zum Einsatz. Wer präzise killen mag, schaltet per Tastendruck in den Zoom. Im so genannten »Bond-Aiming« setzt man Kopfschüsse und zündet Granaten am Gürtel eines Gegners. Man kann das Phantom-Gesocks auch mit Tritten, Kicks und Genickbruch zur Strecke bringen, aber das fühlt sich lahm an.

Ab und zu schaltet 007 in den Schleichgang à la »Splinter Cell«: sich anpirschen, den Schatten nutzen, Deckung suchen und Schutz finden, das passt tatsächlich ins Gameplay. Denn das Tempo wird nicht allzu sehr ausgebremst. Schusswechsel, Schleiche-reien und Faustkämpfe sind in Balance und gehen nahtlos ineinander über. Trotzdem

zündet der Funke nicht richtig, weil sich die Standard-Gefechte unraffiniert anfühlen und die paar Rätsel und Jump'n'Run-Prüfungen aufgesetzt wirken. Richtig spannend sind aber die Duelle mit Zwischen- und Endgegnern. Der Flug mit dem Raketenrucksack aus »Feuerball« etwa wirft einen nach einer Schleichetappe in ein spektakuläres Feuerwerk. Man schwebt durch eine leer scheinende Lagerhalle, doch dann bricht das Chaos aus. Attacken von allen Seiten, die Waffen brüllen und nach kurzem Kampf liegt alles in Schutt und Asche.

Im Mehrspieler-Modus prallen bis zu vier Spione und Schurken auf dem Splitscreen aufeinander, mit Jetpacks, Mini-Helikopter und dergleichen im Handgepäck. Nur leider in ruckelnder Grafik und ohne neue Ideen. Die Stärke des Spiels liegt eindeutig in der Einzelspieler-Action. Klassisches Flair, interessante Herausforderungen und eine starke Grafik verbinden sich zu einem überzeugenden, wenn auch nicht begeisternden Bond-Game. **RICHARD LÖWENSTEIN**

AUF EINEN BLICK

ACTION MIT STIL



GRAFIK
Hübsche Kulissen, interess. Figuren. Ruckt manchmal. 4:3/16:9-Video.



SOUND
Hervorragender Kino-Soundtrack, gute Soundeffekte, Stereo/Surround.



GAMEPLAY
Action, taktisches Schleichen, ein paar Filmszenen. Gute Mischung.



SPIELSPANN
15 kurze Etappen. Nach 12 Std. ist man durch. Wenig Freispiel-Extras.



BESONDERHEIT
Das klassische Ambiente wirkt interessant.

ALTERNATIVE

Ähnliche Mischung verschiedener Genres, die auch filmisch wirkt. Tolle Heldin!



BEYOND GOOD & EVIL

Also, ich hab noch mit keinem Bond-Game so viel Spaß gehabt wie mit diesem. Ist halt keine Filmumsetzung, die man schnell mal einwirft und sich austobt. Dass es dem Kampfsystem an Raffinesse und den Gegnern an KI fehlt, kann ich verschmerzen.

SEBASTIAN WEIDENBECK

TESTNOTE

8.1

BOND-ACTION
MIT INTERESSANTEM
RETRO-FLAIR.

Kein Wunder, dass Feldmarschall Rommels Einheiten in Tunesien keine Chance gegen die Amerikaner hatten. Wir haben die US-Geheimwaffe enttarnt: ein Stuart-Panzer mit Mario-Supersterne-Munition.



Call of Duty 2

BIG RED ONE

Zweiter Weltkrieg reloaded

CUBE

INFORMATION

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: GRAY MATTER/TREYARCH

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 12 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

▲ Der brutale Häuserkampf ist so intensiv und packend wie noch nie



▲ So viele Kameraden haben dir noch nie Feuerschutz gegeben



▲ Ein Hinterhalt! Aus der Deckung nimmt der Feind die Transporter unter Beschuss

EINE DEUTSCHE Junkers Stuka wirft über deinem Kopf seine Bombenladung ab, die das Haus neben dir in tausend Trümmer zerfetzt. Schwarze Rauchsäulen bohren sich gen Himmel, von überall ertönt Gewehrfeuer, und die Schmerzensschreie der Kameraden im Todeskampf dröhnen in deinen Ohren. Teile deiner Einheit wechseln geduckt die Stellung, während ihnen Geschosse um die Ohren fliegen – du folgst den Soldaten. Klingt nach einem kinoreifen Kriegsfilm, ist aber das Szenario, welches den Spieler beim Einstieg ins neue »Call of Duty« erwartet. Mit einem M1 Grand-Gewehr und einer Thompson A1-Maschinenpistole im Marschgepäck beginnt alles, an der Seite von unzähligen Soldaten der ersten amerikanischen Infanterie-Division, der so genannten »Big Red One«. Von Afrika über Sizilien und Frankreich bis nach Deutschland führt den Spieler der Befreiungsschlag der Alliierten.

In den historisch belegten Schlachten legt Activision größten Wert auf Details. Von den Rangabzeichen der Kameraden über das Waffenarsenal, das vom amerikanischen Schnellfeuergewehr BAR bis zum deutschen Mas-36-Karabiner reicht, sieht alles verblüffend originalgetreu aus. Wenn der Spie-

ler sich durch Gräben kämpft, um einen deutschen Panzer mit einer Haftmine in die Luft zu jagen, wenn er eine MG-Stellung mit einer Granate aushebt oder als MG-Schütze selbst Häuser und feindliche Fahrzeuge in Fetzen ballert, dann hat dies echten Heldencharakter. Rückblenden, Kameraschwenks und die sehr gut eingedeutschten Dialoge bringen Kinoflair herüber. Nie herrscht Stillstand: kaum ist ein Ziel erfüllt, schon brüllen einem die Kameraden den nächsten Einsatzbefehl zu. Von Aufgabe zu Aufgabe hetzen, ständig unter Beschuss von Flugzeugen und Feindsoldaten, da bleibt kein Platz für Langeweile.

Überlebenswichtig: Die Handhabung der Steuerung. Mit der L-Taste wechselst du in die Zoomansicht mit Kimme und Korn, mit R wird gefeuert, die Aktionsknöpfe dienen dem Nachladen, dem Werfen von Granaten und der gebückten oder gekrochenen Fortbewegung. Via Steuerkreuz lugt der Spieler um Ecken und schaltet durch das Waffenarsenal. Hinter einer Wand Deckung suchen, leicht rauslehnen, Kimme, Korn, Kopfschuss – geht schnell, einfach und flüssig von der Hand. Muss es auch bei der Hektik, mit der die Handlung den Spieler durch Wälder, Dünen, Ruinen und Lagerhallen zerrt. Da ist

der Mehrspieler-Modus eine willkommene Abwechslung. Hierbei bezieht man beispielsweise mit dem Scharfschützengewehr auf einem Dachstuhl Stellung oder treibt den spielerischen Feind mit einem Maschinengewehr in die Enge. Mächtige Action ist angesagt, die aber bei weitem nicht an den Story-Modus heranreicht. Kein Wunder, bei so einer perfekten und

erdrückenden Atmosphäre und einer KI, die jedem Meisterschützen das Fürchten lehrt.

SEBASTIAN
WEIDENBECK

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

2. WELTKRIEGS-SHOOTER MIT KINOFORMAT



GRAFIK

Soldaten und Schlachtfelder, alles authentisch und detailreich.



SOUND

Theatralische Orchesterklänge, brachiale Soundeffekte.



GAMEPLAY

Ballern, in Deckung gehen, weiterstürmen. Atemlose Mischung.



SPIELSPASS

Gute 20 Std. für den Story-Modus. Plus Multiplayer-Action.



BESONDERHEIT

Eine Top-Fortsetzung. Tolle Atmosphäre, super Grafik, gute KI.

TESTNOTE

8.7

NIE WIRKTE DER KRIEG AUF
DEM CUBE ECHTER.



CUBE

INFORMATION

X-MEN LEGENDS 2

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: RAVEN SOFTWARE

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 26 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/

SPRACHAUSGABE DEUTSCH



ERHÄLTICH



UNKLAR



ERHÄLTICH



Starkes Action-Rollenspiel zum Marvel-Comic

DER ZWEITE Teil macht auf den ersten Blick denselben Eindruck wie der letztjährige Vorgänger: Man meint, einen doofen Haudrauf-Fighter zu spielen. Aber dann verdichten ernst zu nehmende Rollenspiel- und Abenteuer-Elemente die Action zu einem anspruchsvollen Erlebnis. Die vielleicht größte Überraschung: Professor X und seine X-Men-Superhelden verbünden sich mit dem bössartigen Magneto und seiner Bruderschaft der Mutanten. Gemeinsam brechen Magneto, Nightcrawler, Cyclops und Mystique zur Rettung der Stadt Genosha auf. Die wird vom übermächtigen Apocalypse und seinen Gen-Kreaturen terrorisiert. Die Zusammenarbeit der Gegner läuft nicht immer reibungslos, und gerade die gepfefferten Dialoge sind die Stärke im Vergleich zum ersten Teil.

In fünf Akten verschlägt es die Jungs und Mädels unter anderem in den Dschungel, nach Ägypten und Kanada. Überall gibt es kunterbunte Kulissen, sehenswerte Effekte und top animierte Comic-Figuren auf die Augen. Wohin die Helden teleportieren, bestimmt man anhand einer Karte. Eine Entscheidungsfreiheit, die einem die gerad-

linig geprägten Missionen nicht lassen. Vermisste suchen, Objekte finden, Kreaturen schlachten und Bossgegner herausfordern; die Aufgaben folgen Schlag auf Schlag. Per D-Pad bestimmt der Spieler eine Figur aus dem Quartett zum aktiven Helden; der kluge Wechsel zählt zum A und O. Trotzdem: Spinnen und Wachen mit Schlägen, Kicks und Combos vertrimmen, das wirkt anfangs ähnlich lustlos wie im Vorgänger. Aber Stück für Stück entwickelt sich »X-Men Legends 2« zu einem schlaun Action-Rollenspiel. Die Helden lernen spektakuläre Teleporter-, Energiestrahler- und Unsichtbarkeits-Fähigkeiten, man hat erheblichen Einfluss auf die Entwicklung der elf X-Men und Bruderschaftler, die im Lauf der Zeit zum Einsatz kommen.

Störend fällt eigentlich nur ein gelegentliches Grafikrucken auf, sonst macht das Spiel fast alles richtig. Die Ladezeiten sind kurz, die Videoszenen sehen großartig aus, und der Kino-Soundtrack lässt keine Zweifel aufkommen, dass hier mutige Kämpfer in einem großen Abenteuer unterwegs sind. Die knackigen Dialoge vermitteln viel Hintergrundwissen, ohne dabei zu lang-

weilen. Die hervorragende Eindeutschung ist besonders hervorzuheben. Last, not least geht die Steuerung erstaunlich leichtfüßig von der Hand. Außerdem gibt es Freispiel-Extras für viele Abende. 54 Grafiken, sieben Movies, 15 Comics und 59 Konzeptzeichnungen plus extra Arenen, in denen

zwei Spieler ihre eigens aufgebauten Helden gegeneinander antreten lassen können. Im Story-Modus können sich bis zu drei Kumpels dem Kampf anschließen. Vier Mann gegen Apocalypse – ganz klar das Highlight dieser Symbiose aus Action und Rollenspiel.

RICHARD LÖWENSTEIN

X-MEN LEGENDS 2



▲ Genosha: die erste Station von vielen ...



▲ Die Action wirkt stellenweise wirr, hat aber Hand und Fuß



▲ Die X-Men und die Mutanten der Bruderschaft arbeiten diesmal zusammen

AUF EINEN BLICK

ACTION-ROLLENSPIEL MIT VIEL ABENTEUER



GRAFIK

1A-Videoszenen, etwas rucklige 3D-Grafik.



SOUND

Klasse Kino-Orchester, brachiale Effekte.



GAMEPLAY

Action, Dialoge, Taktik. Vier Helden gleichzeitig.



SPIELSPANN

Genug Gameplay für vier bis fünf Abende.



BESONDERHEIT

Motivierender Genre-Mix mit viel Tiefgang.

TESTNOTE

8.3

TOP ACTION-ROLLENSPIEL ZUM HINEINVERTIEFEN.

Höhepunkt im Gameplay: die Bossgegner. Die sind derart groß und gemein geraten, dass selbst »Metroid«-Heldin Samus Aran der Angstschweiß über das Visier tröpfeln würde. Man kann locker fünfzehn Minuten mit einem Kampf beschäftigt sein.



CUBE

INFORMATION

THE TWO THRONES

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT MONTR.STUD.

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1

SPEICHER: 17 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

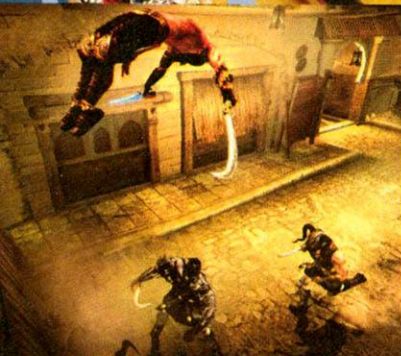
+ HAMMER-GRAFIK

+ STARKE ATMOSPHERE

+ WETTRENNEN

+ KURZE LADEPAUSEN

- BRUTAL SCHWER



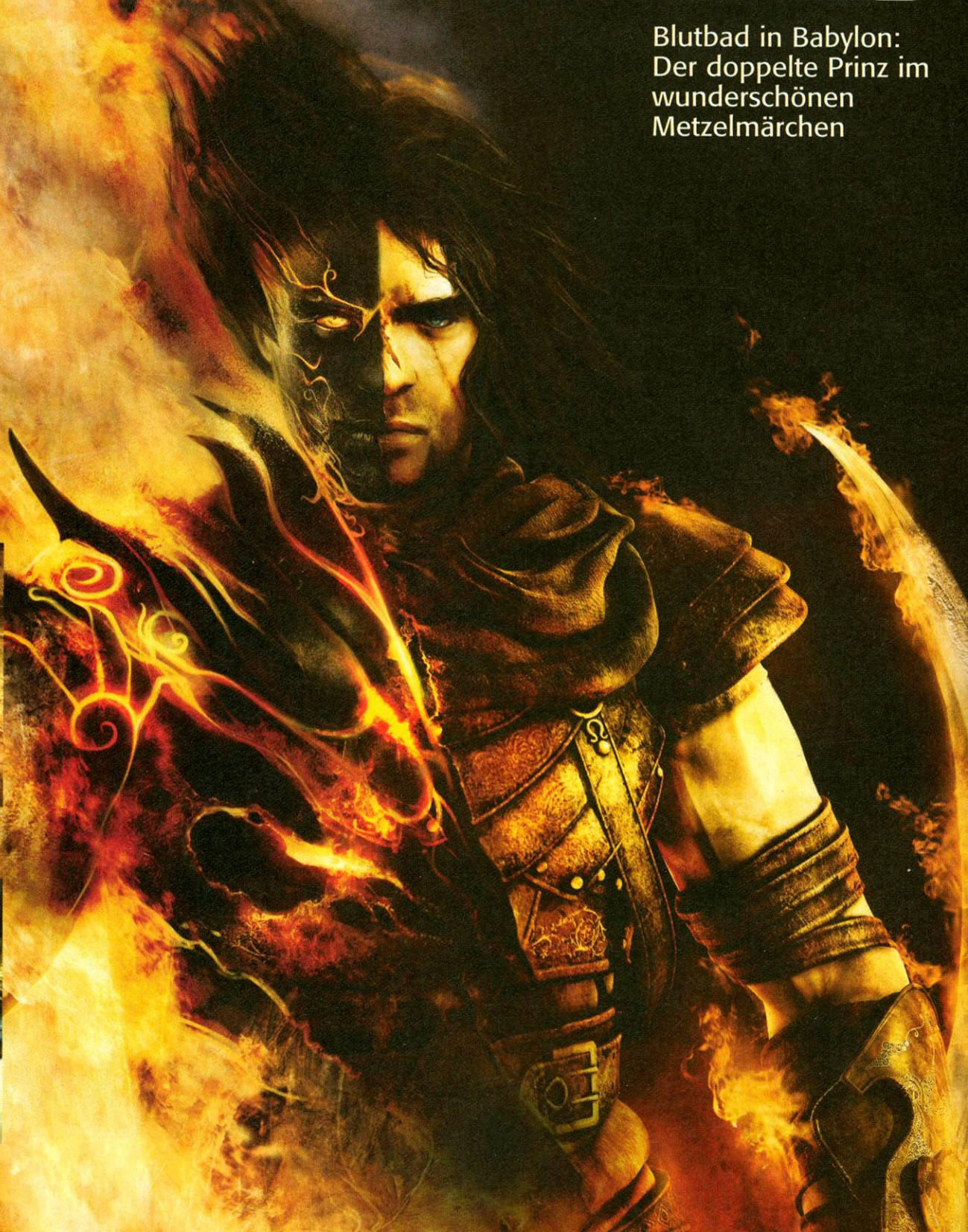
▲ Unser Prinz aus Persien.
Akrobatisch wie immer!

▼ Das bisschen Schleichen fügt
sich gut in die Action ein



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Blutbad in Babylon:
Der doppelte Prinz im
wunderschönen
Metzelmärchen





GEHT NIRGENDWOHIN

■ Der hier war früher ein Mensch, dann hat der »Sand der Zeit« Macht über ihn ergriffen. Seine Kumpane sind mordlustige Kreaturen, die dem Prinz nachstellen. Er geht hier gleich nicht mehr irgendwohin.



GEHT ÜBERALLHIN

■ Der Prinz der Finsternis hat eine originelle Waffe am Start: Mit seiner Höllenpeitsche aus Dornen heißt er seine Gegner auch auf größere Distanzen herzlich willkommen.

FEURIGER HELD

■ Durch die Infektion mit dem »Sand der Zeit« bricht ab und zu das böse Alter Ego des uns bekannten Prinzen durch. Eine willkommene Bereicherung des Gameplays.

ZWEIMAL SCHON musste der Prinz aus Babylon so hart um sein Leben kämpfen, wie kaum ein Videospielheld vor ihm. Mit dem neuen Teil schließt Ubisoft die »Sands of Time«-Trilogie ab. Das Spielgeschehen knüpft an den hoch gelobten, wegen seines steilen Schwierigkeitsgrades auch oft gehassten Vorgänger an. Gemeinsam mit Kaileena reist der Prinz ins heimische Babylon. Dort soll er seinem Vater als Staatsberater zur Seite stehen. Doch die Wiedersehensfreude ist schnell dahin. Die Stadt liegt in Flammen, das einst so prächtige Umland versinkt im Chaos. Der Prinz ist ein Aussätziger in seiner eigenen Stadt Babylon. Er muss sich verstecken und Wesen fürchten, die ihm nach dem Leben trachten. Was ist hier geschehen?

Eine Stunde lang hat man jetzt Zeit, sich im Schnelldurchlauf mit all den Akrobatik-

und Fighting-Moves vertraut zu machen, welche die »Prince of Persia«-Serie seit jeher kennzeichnen. Unser Held rennt, springt, klettert und schwingt in halsbrecherischen Akrobatikmanövern durch die Lüfte, läuft an Mauern und Wänden entlang und zieht einer Hand voll Schiebe- und Schalterrätsel den Zahn. Ein paar Kleinigkeiten sind neu. Zum Beispiel kann man sich vor eine Wand stellen, nach Absprung die B-Taste gedrückt halten und sich an markierten Stellen mit dem Messer nach oben zerren. Eine Sache des Timings. In engen Schächten klemmt sich der Prinz schon mal mit beiden Händen und Füßen fest, klettert so hoch und runter. Zwischendurch lässt sich der Prinz von einem Zweiergespann durch Babylons Gassen schaukeln. Das ergibt Wettrennen, gemischt mit einem Austausch von Klingen,

wenn feindliche Reiter in die Quere kommen. Steuert sich ein bisschen vage, die Angelegenheit. Schwer zu sagen, ob diese Neuerungen nun einen Schritt vorwärts bedeuten oder ob sie die sowieso anspruchsvolle Steuerung weiter verkomplizieren. Ist eher eine Frage des Geschmacks und der Gewöhnung.

Das »Free Form Fighting«-Kampfsystem ist wieder mit von der Partie. Man kann Feinde strangulieren, verstümmeln, enthaupten und durch die Gegend werfen. Die A-, B-, X- und Y-Tasten in verschiedenen Kombinationen lösen Attacken, Schlitzer und Special-Moves aus. Zunächst ist unser Held mit einem Messer zugange, bald kann er aber wieder Schwerter, Äxte sowie andere Mordinstrumente aufheben und beidhändig meucheln. Alles wie gehabt. Das Säbelrasseln kommt heftig ▶▶▶

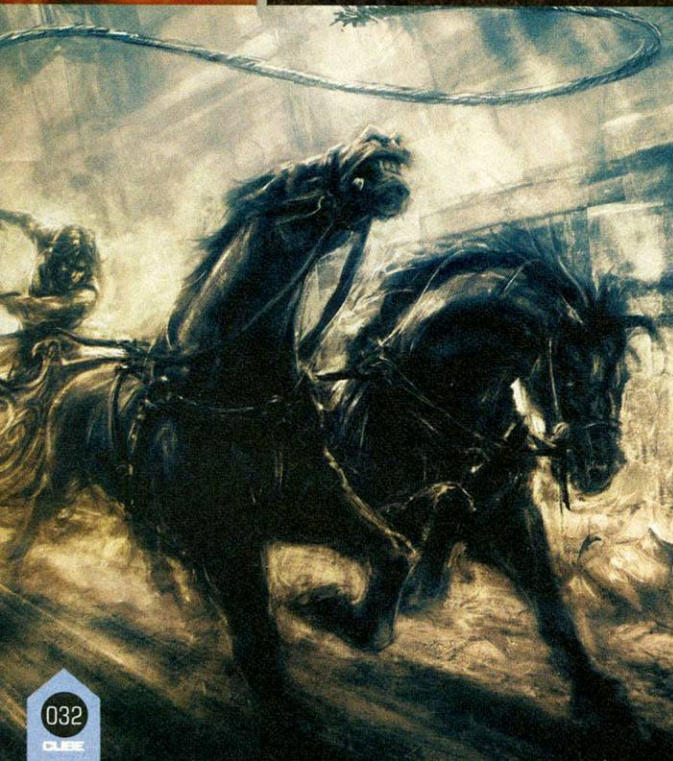
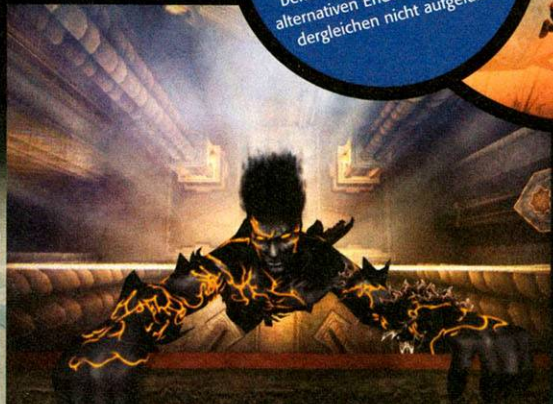
Was die holde Weiblichkeit betrifft, so begegnet der Held zwei alten Bekannten. Seiner Mitstreiterin Farrah aus dem ersten »Prince of Persia« und der undurchsichtigen Kaileena aus »Warrior Within«, dem zweiten Teil.



FEHLERHAFT?

Wenn es dumm lief, konnte man im Vorgängerspiel »Warrior Within« wegen Programmfehlern in Sackgassen landen. Mal war Dahaka nicht da, wo er sein sollte, mal bekam man keinen Zutritt zum alternativen Ende. Diesmal ist uns dergleichen nicht aufgefallen.

▲ Das kommt dabei heraus, wenn deine Nintendogs Sand statt Chappi kriegen



rüber, aber weniger blutig als im Vorgängerspiel. Die im zweiten Teil noch ziemlich aufdringlichen Zeitlupen-Wiederholungen von durchtrennten Arterien und spritzendem Blut halten sich diesmal zurück.

Kommt es zum Kampf, trifft man kaum einen altbekannten Gegner wieder. Ubisoft setzt auf komplett neue Herausforderungen. Patrouillen, die sich hinter Schilden verbarrikadieren. Bogenschützen, die den Helden ins Kreuzfeuer nehmen, Höllenwölfe, die Rudelstrategien entwickeln. Einige der Gegner verfügen über gewaltige Kräfte, andere treten zu viert oder zu fünft auf. Da ist es oft klüger, die offene Konfrontation zu meiden und vorzugehen wie Sam Fisher in »Splinter Cell«: Außerhalb des Blickfelds heranschieben, den perfekten Zeitpunkt abwarten, dann hinterrücks meucheln. Gassen, Nischen, Balkone und kaum Lampen, das ist das ideale Terrain für diese so genannten »Speed Kills«. Diese neue Attacke würzt das Gameplay merklich mit Spannung. Sobald man nämlich eine optimale Angriffsposition erreicht hat, verengt sich das Sichtfeld zum Tunnelblick. Jetzt die Y-

Taste drücken, das löst den »Speed Kill« aus. Automatisch packt der Prinz seinen Gegner beim Genick, rammt ihm den Dolch in den Rücken, schneidet ihm dann die Gurgel durch. Man sieht den ganzen Vorgang in Zeitlupe und muss im richtigen Sekundenbruchteil die B-Taste drücken, damit die tödlichen Stiche sitzen. Spannende Sache. Denn wenn das Timing fehlschlägt, fällt die Action sofort in das Normaltempo zurück, der sicher geglaubte Erfolg rückt in weite Ferne, es kommt zum hektischen Überlebenskampf.

Es lohnt also, sich mit den Feinheiten des Kampfsystems vertraut zu machen. Also auch mit den Fähigkeiten des »Sand der Zeit«, die man schnell erlernt. Nach etwa zwei Stunden kann man wieder die letzten paar Sekunden wie beim Videorekorder zurückspulen und dadurch Fehler ungeschehen machen. Ganz so wie im ersten Teil. Drei weitere »Sand der Zeit«-Features lernt der Prinz im weiteren Spielverlauf. Ubisoft hat sich dafür blumige Namen ausgedacht, »Auge des Sturms« und »Winde des Sandes« zum Beispiel. Was es damit auf sich hat? Das überlassen wir deiner Fantasie. Nur so viel sei verraten: Es handelt



▲ Ein Prinz und zwei Pferde: das ergibt eine Verfolgungsjagd, die keine Fehler verzeiht



sich zum Teil um offensive Attacken, die ein effektreiches Schauspiel zur Folge haben.

Der Erfolg fällt wieder nur jenen in den Schoß, die sich durchbeißen. Schon der niedrigste der drei Schwierigkeitsgrade verlangt nach hoher Frustrationsresistenz. In den kompliziert aufgebauten Kulissen ist es stellenweise wieder alles andere als einfach, den Weg über Treppen, Simse, Schluchten und vorbei an massenweise Dornenfallen, Rotierwalzen und Bröselplattformen zu finden.

Mist, dass diese Geschicklichkeitstests trotzdem so viel Spaß machen, weil man nach der Bewältigung halt richtig erleichtert durchatmen kann im Bewusstsein, etwas erreicht zu haben. Aber weil sich Sprungdistanzen nur schwer abschätzen lassen, führt einige Male wirklich nur die Versuch-und-Irrtum-Methode weiter. Dazu kommt, dass Trinkwasser-Depots und Speicher-Stationen relativ rar gesät sind. Leider stirbt der Prinz oft einen so schnellen Heldenod, dass kaum Zeit bleibt, um das Verderben per »Sand der Zeit«-Rückspul-

Feature ungeschehen zu machen. Das wäre alles gar nicht so tragisch, wenn man nach dem Heldenod sofort wieder neu beginnen könnte. Aber nein: Erst dunkelt das Bild langsam ab, dann schieben sich Game-Over-Ornamente in den Bildschirm, dann muss man die »Weitermachen«-Frage bejahen, eine kurze Nachladezeit abwarten und schon mal zehn Minuten Weg hinter sich bringen, bevor man die Stelle des Ablebens erreicht.

Damit bewegt sich »The Two Thrones« also haarscharf an einem Abgrund, der in das Tal der Frustration führt. Aber man nimmt es hin, weil einen Kulissen und Animationen immer wieder in den Bann ziehen. Und weil einen die interessanten Figuren, die detaillierte Machart, die klug gestaffelten Herausforderungen immer wieder zu »nur noch diesem einen« Versuch zwingen. Wer würde schließlich nicht wissen wollen, ob dem Prinzen ein Happyend vergönnt ist?

RICHARD LÖWENSTEIN

FÜRST DER FINSTERNIS

Peitschen-Prinz

Die vielleicht bedeutsamste Neuerung im dritten »Prince of Persia«: Je öfter der heldenhafte Prinz mit dem »Sand der Zeit« in Berührung kommt, desto mehr gewinnt der Sand und damit das Böse in ihm die Oberhand. Die Verwandlung vom glorreichen Krieger in sein finsternes Ebenbild ist an glühenden Poren und Falten auf seinem linken Arm gut zu erkennen. Von Zeit zu Zeit bricht die Kreatur dann durch. Die Verwandlung geht Hand in Hand mit einer eindrucksvollen Videosequenz. Sie zeigt, wie der Held sich in die Luft erhebt und in einem Wirbelsturm aus Hautfetzen und Höllenasche sein Aussehen dramatisch verändert. Die Haut gleicht anschließend Asche, der Gang ähnelt dem eines Werwolfs. Die akrobatischen Fähigkeiten des Höllenprinzen sind im Wesentlichen identisch mit denen der Lichtgestalt, aber er macht alles ein kleines bisschen anders.

Per X- und Y-Taste löst der Prinz aus Höllenland eine interessante Waffe aus: eine Kette aus Dolchen, die brennt wie eine Fackel. Sieht richtig stark aus, das Teil. Diese flammende Höllenpeitsche wirft er aus und meuchelt mit einem Hieb rudelweise Gegner, auch auf größere Distanz. Außerdem kann er das Ende der Peitsche an weit entfernten Plattformen verankern und sich dadurch heranziehen. Die »Speed Kills« des dunklen Prinzen basieren nicht auf präzise getimte Combos wie bei seinem anderen Ich, vielmehr muss man wild auf die Feuertasten einhämmern. Durch seine Unempfindlichkeit gegen Feuer kann der Fürst der Finsternis Areale durchqueren, die dem hellen Prinzen verschlossen bleiben. Allerdings ist ein Kontakt mit Wasser schädlich, da die Kreatur die heilenden Kräfte nicht gut verträgt. Außerdem muss sich der dunkle Prinz vor Höllenhunden vorsehen. Sie saugen Kraft aus ihm heraus. Letzten Endes gewinnt das Gameplay durch die Wechsel der Heldenfigur spürbar an Tiefe. Man wird aber das Gefühl nicht los, dass mit dieser interessanten Figur mehr drin gewesen wäre. Schwerere Puzzles zum Beispiel. Den Kopfnüssen bleibt generell nur eine untergeordnete Rolle reserviert.



CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

ACTION-ABENTEUER DER SONDERKLASSE



GRAFIK

Herrliche Kulissen, geniale Animationen. Heller als der Vorgänger.



SOUND

Starke Dialoge, passende Effekte, kinoreife Musik. Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Mix aus Geschick und Action. Komplexe Steuerung. Schwer!



SPIELSPASS

Gut 30 bis 40 Stunden Spieldauer.



BESONDERHEIT

Die Idee mit dem Prinzen-Paar hat Potenzial.

ALTERNATIVE

Herrlich geradliniges Metzelfest. Viel Action, kaum Geschick, aber genug Tiefgang.



SPARTAN

Richy ist einfach nicht Held genug. Ich jedenfalls habe mich durch »Warrior Within« gekämpft, trotz einiger Frustattacken. Jetzt tue ich dasselbe hier wieder. Setting und Atmosphäre sind einfach zu genial!

MATTHIAS LAUSMANN

TESTNOTE

8.7

SEHENSWERTES ACTION-ABENTEUER MIT BESTAUNENSWERTER GRAFIK.

Fiese Jungs haben mehr Spaß: Marcus Reed kann Gogo-Tänzerinnen nach Koks abgrapschen und Ladenbesitzer im Prügel-Minigame um 100 Dollar erpressen. Punkte als guter Cop sammelt man so natürlich nicht.



CUBE

INFORMATION

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: LUXOFLEX/EXAKT

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 12 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.

MERKMALE

+ COOLE FIGUREN

+ STARKE GRAFIK

+ TAG- UND NACHTWECHSEL

+ GESCHMEIDIGES GAMEPLAY

- KEIN MEHRSPIELER-MODUS



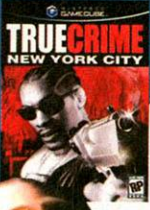
ERHÄLTICH



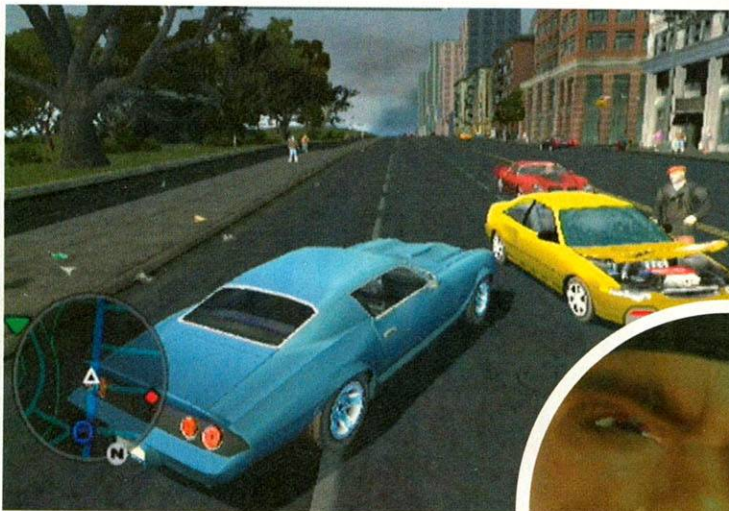
UNKLAR



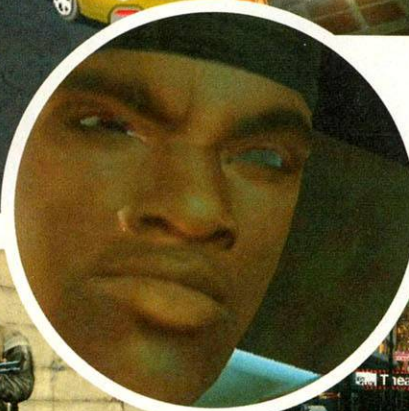
ERHÄLTICH



Neues aus dem True-Crime-Ghetto

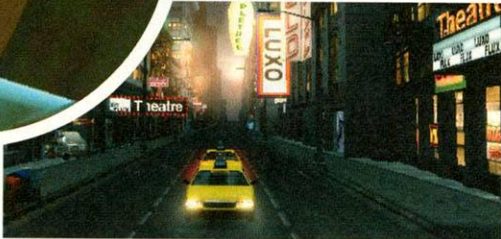


▲ Sightseeing: Marcus Reed cruist im Camaro



▲ Die detailreiche, aber stellenweise rucklige Grafik bringt den Cube an seine Grenze

◀ Im US-Original ist das Auge von Marcus zu Beginn blutverschmiert, in Deutschland wirkt es getrübt – die USK wollte es so entschärft. Sonst sind die Schnitte ziemlich subtil gesetzt. Beim Autocrash zum Beispiel fliegen Menschen immer noch durch Windschutzscheiben.



NEW YORK CITY

HEISSE GIRLS und schwere Jungs, schnelle Autos und coole Sprüche, viel Geballer und jede Menge Aktionsfreiheit: Gangster-Games sind groß in Mode. Das zweite »True Crime« nimmt das altbekannte Gameplay und packt es in eine komplett neue Geschichte. Der neue Held heißt Marcus Reed. Ein Schwarzer, Typ Eddie Murphy mit schlechter Laune, kommt nach 15 Jahren Knast wieder Heim nach Manhattan. 25 Quadratmeilen voller Gewalt und Verbrechen. Keine 30 Sekunden nach Spielstart kommt es schon zu wilden Feuergefechten und Hetzjagd-Szenen. Dann hat Marcus mit seinen Ex-Homies abgerechnet, jetzt rückt er dem Gangstervolk von New York City zu Leibe; als Streifenpolizist. Jetzt noch eine Stunde Training, Cruising und Kleinkriminelle einbuchen, dann geht's richtig los.

Wie im Genre üblich, ist der Weg zu den Zielen als Abfolge von Punkten auf einer Karte eingezeichnet. Das Zentrum von New York City bildet die Kulisse. Man kann den roten Faden jederzeit fallen lassen und sich frei zwischen Industrieanlagen, Wolkenkratzern und Abrisshäusern bewegen, die Stadt mit dem Auto erkunden und nach Minijobs suchen. Egal ob Auto, Bus oder Motorrad: Die Vehikel werden angehalten, und man klemmt sich hinter Steuer. Wer sich satt gesehen hat, verfolgt weiter die Karriere: Maulwurf enttarnen, Magdalena-Kartell sprengen, 20 Reviere säubern, Hindernis-Wettläufe gewinnen, Gangs infiltrieren, bei illegalen Straßenrennen Autos

abgreifen, das sind die Jobs. Anders als im ersten Teil fährt die Karriere nicht mehr wie auf Schienen, die in drei verschiedene Finale münden. Sie pendelt eher abhängig davon ob man böse Buben direkt umlegt oder ihnen vorher ihre Rechte vorliest.

Dazu kommt eine Prise Rollenspiel. Die Fähigkeiten des Helden verbessern sich, er rennt schneller, kann mehr einstecken, kriegt Granaten, Maschinenpistolen, Hightech-Gewehre und einen Vorschlaghammer zugesteckt. Auch die freispielbaren Dienstwagen motivieren zu großen Taten. Jäger und Sammler können ihren Helden mit Outfits individualisieren und im Dojo neue Kampfstile antrainieren. Die Thai-Kicks und Wrestling-Moves sehen gut aus, ein wirklich raffiniertes Kampfsystem darf man aber nicht erwarten. Dafür haben die Schusswechsel Pfeffer.

Alles in allem eine gesunde Mischung aus Szenen im offenen Gelände und im Inneren von Gebäuden. Man nutzt Wände als Deckung, verschaut sich hinter Kisten und springt durch den Raum. Marcus, mit zwei 45ern wild um sichfeuernd, ein Rudel Gangster vor sich, da kommt der Spieler ordentlich ins Schwitzen. Die Gegner-KI? Keine Überraschungen. Die Gangster kämpfen ordentlich und tun sich mit anderen schweren Jungs zusammen, rennen aber auch schon mal blindlings gegen die Wand. Durch den Einsatz von Kamerafahrten und Zeitlupeneffekte kommen die Szenen cool herüber.

Kicken, treten, zielen und schießen, das geht locker von der Hand. Per Z-Knopf und A-Taste ducken und klettern, auch das lässt sich in den Griff kriegen. Davon abgesehen muss man häufig die Polizeimarke

“MANHATTAN. 25 QUADRATMEILEN VOLLER GEWALT UND VERBRECHEN. UND KAUM DREIßIG SEKUNDEN NACH SPIELSTART WÜSTES GEBALLERE.”

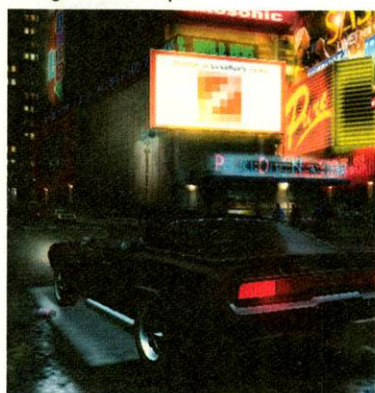
TEST TRUE CRIME: NEW YORK CITY



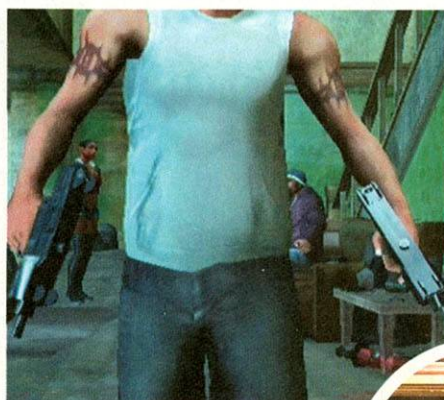
Klingt, als wärst du einfach Scheiße in deinem Job.

▲ Pointiert: die Dialoge treffen den Nagel auf den Kopf

▼ Klasse: die prima Portraittierung der Figuren!



Was gibt das jetzt, Gangster in Cop-Kostümen? Es ist nicht Halloween, Terry.



◀ Marcus und seine zwei besten Freunde: Uzi und Suzi

▼ Fetzig: Ballerduelle zwischen Marcus und den Gangstern des Magdalena-Kartells



**CUBE
STAR
GAME**

Guter Cop plus böse Buben sind gleich starke Action

zeigen, Handschellen anlegen und vieles mehr. Letztendlich ist jede Taste doppelt belegt; dazu braucht es das Steuerkreuz zur Wahl des Kampf- und Musikstils plus den C-Stick, weil die Kamera öfter per Hand nachgeführt werden will. Gerade am Cube dauert es eine Weile, bis einem die überkomplizierte Steuerung in Fleisch und Blut übergeht.

Mit Marcus wirklich Freundschaft schließen, das dauert auch wegen des umgebungsabhängigen Spieltempos etwas. Wenn es regnet, schneit und sich Dutzende Autos in den Gassen drängeln, dann schrammt das Spiel haarscharf an der »zu rucklig!«-Disqualifikation vorbei. Immerhin, man sieht viel Schönes. Wenn der Himmel sich rot verfärbt und die Fenster in den Häusern zu glühen beginnen, strahlen die Kulissen eine völlig andere Wirkung aus als am Tag oder in der Nacht. Wolkenkratzer, Neonreklame und Taxis: Manhattan wirkt lebendig und authentisch. Menschen drängeln durch die Straßen, man kann

beinahe jedes Haus betreten. Sogar die U-Bahn. Für drei Dollar dampft das Bahnticket lange Wege durch New York auf Sekunden ein. Praktisch: Unterwegs kann man per Hot Dog die Gesundheit kurieren.

Die Spieltiefe geht vielleicht sogar zu weit; im Vergleich zum Genre-Primus »San Andreas« fühlt sich »New York City« etwas behäbig an. Dass man trotzdem kleben bleibt, liegt an der Portraittierung der Figuren. Wie in guten Actionstreifen ist jeder Charakter durch ein klares Profil gekennzeichnet. Marcus zum Beispiel, seine Gestik und Mimik, sein Gang und wie er die Knarre hält, ihm nimmt man den Ghetto-Typen sofort ab. Außerdem treffen die Dialoge den richtigen Ton. Manchmal Slang, manchmal pointiert, das passt. Schade, dass sich Activision um die Eindeutigkeit der Sprache drückt. Wer nur schlecht Englisch versteht, wird viele Nuancen in den Dialogen verpassen, denn die Action lässt kaum Zeit zur Untertitel-Lektüre.

RICHARD LÖWENSTEIN

AUF EINEN BLICK

STARKE GANGSTER-ACTION



GRAFIK

Klasse Figuren, Kulissen, aber rucklig. 50/60-Hz, 4:3- und 16:9-Video.



SOUND

Musik von Sonic Youth, Ramones und Co. Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Reden, cruisen, ballern und Gangster killen. Was Cops eben so tun.



SPIELSPANN

Umfangreiche Haupt- und viele Nebenmissionen. Stoff für Wochen.



BESONDERHEIT

Jede Menge Bewegungsfreiheit, ziemlich vielschichtig.

ALTERNATIVE

Wildwest-Shooter mit ähnlicher Aktions- und Bewegungsfreiheit in einem witzigen Setting.



GUN

Ich bin positiv überrascht. Mich hat das Gangster-Gehabe im Vorfeld eher wenig interessiert, aber Marcus kommt doch ziemlich authentisch rüber. Macht Spaß, mit ihm gemeinsam Manhattan aufzumischen.

MATTHIAS LAUSMANN

TESTNOTE

8.5

**VIEL ACTION,
VIEL STIMMUNG.**

Die Mitbewohnerin vernaschen oder dem Kumpel die Freundin ausspannen? Kein Problem! Ein bisschen Unterhaltung hier, ein kurzer Flirt dort – schon wird geheiratet. Trifft man jetzt auf seinen Schatz, legt sich ein rosaroter Schleier über das Spielgeschehen.



Das Leben ist ein Spiel

DIE SIMS 2

Von Leben, Liebe, Job, Geld und Körperhygiene

CUBE

INFORMATION

DIE SIMS 2

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: MAXIS

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 19 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDTXT DT.,

SPRACHAUSGABE: UNVERSTÄNDLICH



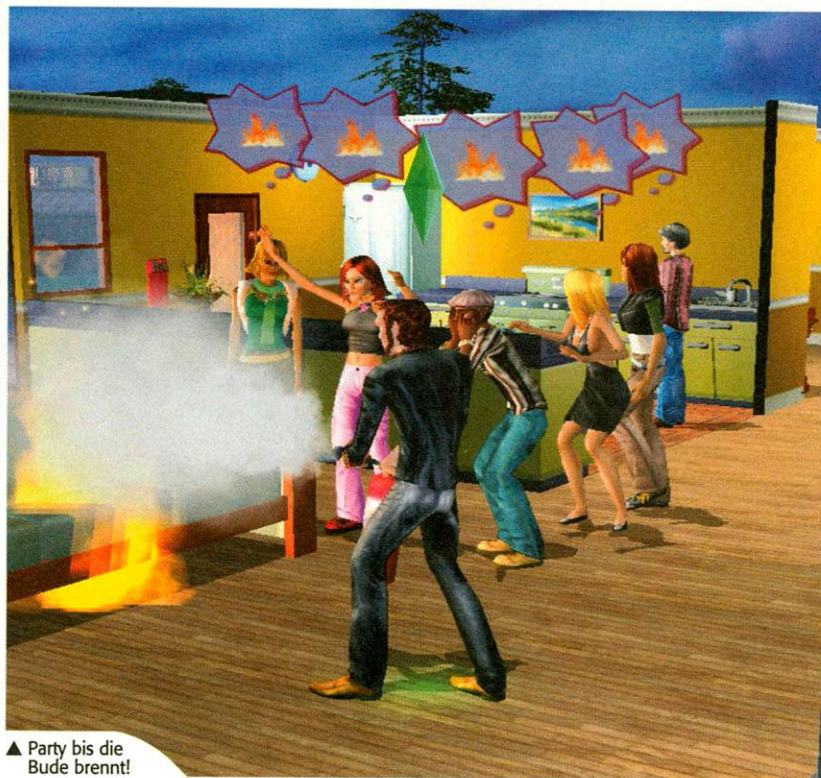
ERHÄLTLICH



UNKLAR



ERHÄLTLICH



▲ Party bis die Bude brennt!



▲ Zeit totschlagen im Ferienparadies



▲ Nahrungsaufnahme: wie schon im Vorgänger ein Muss

MIT »DIE SIMS 2« schickt Electronic Arts die Fortsetzung der beliebten Lebens-Simulation auf den Cube. Endlich darf der Spieler wieder nach Herzenslust duschen, abwaschen, das Klo putzen, arbeiten und essen. Das klingt vielleicht nach ungeliebten Alltagsaufgaben, ist aber auch diesmal der Rahmen für ein virtuelles Leben der Spitzenklasse. Wie schon im Vorgänger, schustert sich der Spieler einen Charakter zusammen und bestreift damit sein Leben. Allerdings mit viel mehr Auswahlmöglichkeiten. Von der Größe der Nase über Frisur und Haarfarbe bis hin zum Körperbau und den Klamotten – bei der Gestaltung des Sims gibt es so viele Einstellungen, das gut und gerne 20 Minuten vergehen, bis alles so aussieht, wie man es möchte. Schon hier wird klar, wie der Titel grafisch zugelegt hat. Ob Nasenring, Hose, Mimik oder Gestik – die Sims sehen viel menschlicher und realistischer aus.

Aber genug der Äußerlichkeiten, jetzt geht es an die inneren Werte. Welches Stenzeichen soll's denn sein? Ist man eher schlampig, ordentlich, freundlich oder mürrisch? Der hier zusammengeschusterte Charakter des Sims entscheidet, wie schnell er Kontakte knüpft, sich beliebt macht oder eher als Eigenbrödl

sein Leben fristet. Jetzt geht's an die Karrierepläne. Erstmals ist man nicht auf einen Weg festgelegt, sondern kann zwischen vier wählen. Natürlich variieren dann auch die zwölf Level und ihre Ziele. Im Bereich Wissen geht es an die Uni und zur Doktor-Arbeit. Heißt das Lebensziel Vermögen, beginnt man an der Börse oder in einer Bank. Ist Popularität dein Wunsch, feierst du mit Kumpels die Nächte durch, und soll es Romantik sein, geht's ab vor den Traualtar und Fortpflanzung ist angesagt. So viel Abwechslung und Aufgaben gab es noch nie für Sim-ulanten.

Gesteuert wird der Sim mit dem Analogstick. In der Ansicht aus der dritten Person geht es so durch Haus und Garten. Wer es lieber mag, der kann aber auch die Point'n'Klick-Steuerung aus dem Vorgänger verwenden. Wichtig ist es, die Statusbalken im Auge zu behalten, die das Befinden des Sims anzeigen. Muss er ins Bett, aufs Klo, essen oder unter Menschen? Das alles unter einen Hut zu bekommen, ist gar nicht so einfach, teils sogar richtig stressig. Vor allem die Pflege der Freundschaften beansprucht jede Menge Zeit. Mit bis zu 30 Charakteren kann der Spieler interagieren. Quatschen, albern, tratschen, lästern – je nachdem wie man sich

verhält, schließt man Freundschaften oder hasst eine Person bis aufs Blut.

Insgesamt bietet »Die Sims 2« 60 neue Interaktionsmöglichkeiten. Vom Kasperle-Theater mit Sockenpuppen über wildes Rumknutschen bis hin zum Heiratsantrag ist alles dabei. Wer den Bund fürs Leben eingeht, der kann dann gleichzeitig mit zwei Sims daddeln und sogar Kinder zeugen und großziehen. Wem das immer

noch nicht reicht, der lädt einen Kumpel samt eigenem Sim ein und schlägt sich zu zweit im Splitscreen-Modus durchs Leben. Ein Muss für jeden Sims-Fan.

SEBASTIAN WEIDENBECK



AUF EINEN BLICK

LEBENS-SIMULATION



GRAFIK

Kunterbunt und drollig, mit jeder Menge Details.



SOUND

Witzige Soundeffekte, romantische bis rockige Klänge.



GAMEPLAY

Aufstehen, Zähne putzen, arbeiten, essen, schlafen.



SPIELSPASS

Beschäftigt ein Leben lang.



BESONDERHEIT

Viel sinnvolle Neuerungen und witzige Ideen.

TESTNOTE

8.5

WIE IM RICHTIGEN
LEBEN: LUSTIG, TRAGISCH,
STRESSIG, GRANDIOS.

BOCK AUF 'NE PACKUNG?

© 2003 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC AND THE DOUBLE D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES. © 2005 NINTENDO.



FUSSBALL IST NIX FÜR WEICHEIER.

In Mario Smash Football ist die Blutgrätsche noch das harmloseste Mittel, um deine Gegner alt aussehen zu lassen. Lass sie auf Bananenschalen ausrutschen, spreng sie in die Luft oder schubse sie ganz nebenbei in Elektrozäune, um das Spiel an dich zu reißen. Gewinne die Turniere im Alleingang oder spiel mit deinen „Freunden“ im Multiplayer-Match den wahren Meister aus. Möge der Fiesere gewinnen!

MARIO SMASH FOOTBALL
Exklusiv für Nintendo GameCube



NINTENDO
GAMECUBE

www.nintendo.de





CUBE

INFORMATION

BATTALION WARS

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: KUJU

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 12 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXT
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.

MERKMALE

+ KNUFFIGE, DETAILREICHE GRAFIK

+ HARTE STRATEGIE-SCHLACHTEN

+ ACTION KOMMT NICHT ZU KURZ

+ GEWÖHNUNGSBED. STEUERUNG

- KEIN MEHRSPIELER-MODUS



09. DEZ. 05



ERHALTLICH



ERHALTLICH

12

USK

BATTALION WARS

Gefechte auf dem Würfel

▲ Panzer hinter einem Hügel verstecken,
den Feinde von hinten überrollen

Taktik, Action und Tiefe? Alles ist da ...

DER KALTE Krieg dauerte jahrelang. Während dieser Zeit haben die Mächte der Western Frontier und der Tundra Armee ihre Kriegsmaschinerie ständig ausgebaut. Jetzt stehen sich an der Grenze zwischen den beiden Supermächten Panzer gegenüber und belauern sich gegenseitig. Es kommt, wie es kommen musste: Ein abtrünniger General der Tundra Armee verliert die Nerven und gibt den Angriffsbefehl. Geschosse pfeifen durch die Luft, und aus dem Konflikt an der Grenze entsteht im Handumdrehen ein schrecklicher Krieg.

Zeit für dein Land einzutreten! Der Spieler schlüpft dazu in die Rolle eines Truppenführers der Western Union, die von ihrer politischen Gangart, der Bewaffnung und dem patriotischen Selbstbewusstsein sehr an die USA erinnert. Wer muss dann wohl als Bösewicht herhalten? Logisch, die rot eingefärbte Tundra Armee verkörpert natürlich die ehemalige Sowjetunion. So bläst Nintendo mit Witz und Ironie zur Attacke. Das Ergebnis sind komplexe Taktikschlachten, packend und hübsch, so wie sie der Cube noch nicht erlebt hat. Wer glaubt, der Spieler steuert seine Einheiten in den über 20 Kampfeinsätzen nur aus dem Hintergrund – so wie dies in den meisten Echtzeit-Strat-

tegiespielen der Fall ist oder müht sich durch lahme, rundengebundene Taktikschlachten, der kann beruhigt sein. Der Hobby-General darf nach Belieben Panzer, Flugzeuge oder Geländewagen steuern, wirft sich als MG-Soldat in den Dreck, feuert mit der Bazooka auf feindliche Panzer oder schießt mit Stinger-Raketen auf gegnerische Kampffljets. Wahlweise packt man die verschiedenen Einheiten zu einem schlagkräftigen Trupp zusammen und erstürmt mit Infanterie-Einheiten Hügel, überrollt mit einem Panzer-Bataillon feindliche Stellungen oder vernichtet ganze Basen, indem man mit einer Bomberstaffel den Feind von der Landkarte tilgt. Wem das noch nicht reicht, der besetzt Geschütztürme oder Flakstellungen und nietet von dort aus den Gegner um.

Intensive Schlachten, und der Spieler ist mittendrin, statt nur dabei. In der dritten Person werden so Wegmarken gesichert, Spione gehetzt, wilde Panzerschlachten auf malerischen Hügeln entfesselt, kämpfen sich Fußtruppen durch schneebedeckte Ebenen, oder der Spieler fliegt Aufklärungsflüge über staubige Wüsten und bombt den Gegner in die Steinzeit. Dank des knuffigen Cartoon-Looks und der Tatsache, dass kein

Blut fließt, können sich auch Jüngere dem Schlachtenvergnügen ohne schlechtem Gewissen hingeben. Bei jedem gefallenen Feind jubeln, bei jedem zerstörten Panzer jauchzen und bei jedem brennenden Fort frohlocken – dank dem Gameplay, das jede Form von Gewalt auf die Schippe nimmt, ein echtes Vergnügen.

Das klingt erst mal nach schneller Action und jeder Menge Witz, ist aber taktisch höchst anspruchsvoll. Alle Einheiten zusammenfassen und mit wehenden Fahnen in Richtung Feind stürmen, endet meist mit einer dramatischen Niederlage. Denn nur wer die richtigen Einheiten gegen die richtigen Ziele einsetzt, der hat Chancen den Krieg zu gewinnen. Was helfen 20 Panzer, wenn eine Hand voll Bazookaschützen diese in null Komma nichts in Fetzen ballern? Es gilt also immer, Verbände aus Einheiten zu bilden, die möglichst schlagkräftig sind. Panzer sollten also nur mit MG-Soldaten in den Kampf ziehen, Bomber mit Jagdfliegern von der Rollbahn abheben. Und das ist gar nicht so einfach, denn die Steuerung hat es echt in sich. In den ersten Missionen stapft man noch gemächlich mit Fußsoldaten durch die Pampa. Da wird mit L der Feind anvisiert und mit A niedergestreckt. Mit der R-Taste wech-

"INTENSIVE SCHLACHTEN, UND DER SPIELER IST MITTENDRIN, STATT NUR DABEI."

BATTALION WARS



▲ Schnapp dir die Fahne! So eroberst du Landmarken und erhältst Verstärkung



selt man in die freie Ego-Sicht, um den Feind auszuspähen. Gerät man ins Kreuzfeuer, rollt man einfach mit der B-Taste in Deckung und hetzt seine Kameraden mit Y auf den Feind. Mit anvisieren plus Z geht's auf in einen Panzer, Buggy oder ein Flugzeug.

So weit, so gut. Umständlicher wird es, wenn man mit mehr als drei verschiedenen Truppentypen in die Schlacht ziehen und verschiedene Einheiten zusammenfassen möchte. Wer einen Trupp MG-Schützen, Bazooka-Soldaten, Panzer und Buggys in die Schlacht schicken will, muss erst den Soldatentrupp mit der X-Taste anwählen, dann einen Panzer mit L anvisieren und Z drücken, um den Panzer zu aktivieren. Danach so oft X drücken, bis die Buggys als Begleiter aktiv sind und dem Panzer folgen. Das unter Kampfbedingungen auf die Schnelle aus dem Controller zu zaubern, erfordert ziemlich viel Übung, besonders wenn in späteren Levels an mehreren Fronten gekämpft wird. Also im anfänglichen Tutorial gut aufpassen, dann hämmert

man die Tastenkombinationen bei Bedarf ohne Probleme in den Controller.

Von kinderleicht bis hammerhart reicht der Schwierigkeitsgrad der Missionen, so dass man gemächlich an den Aufgaben wächst. Später gesellt sich dann noch das fiese Imperium der Xylvanianer zu den Schlachten hinzu, und es wird richtig heftig. Wer sich anstrengt, kann übrigens alle drei Parteien freispielen und mit ihnen das Schlachtfeld unsicher machen. Ein schöner Bonus, der allerdings nicht über den größten Makel dieses Titels hinwegtröstet: es gibt keinen Mehrspieler-Modus. Bei einem Spiel, das geradezu nach wilden Schlachten unter Freunden schreit, ist dies absolut unverständlich. Wie schön wäre es gewesen, sich gegenseitig zu belagern, bombardieren oder in riesigen Materialschlachten zu beweisen? Nur gut, dass das Hauptspiel so viel Abwechslung bietet, denn so darf trotzdem jeder zugreifen, der gute Taktik, Spielwitz und jeder Menge Action sucht.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

➤ TAKTIK-ACTION MIT TIEFGANG



GRAPHIK
Putzige Fahrzeuge, beeindruckende Explosionen, 4:3/16:9.



SOUND
Fanfaren zu Angriffen, Soundeffekte im Kinoformat, Dolby Pro Logic 2.



GAMEPLAY
Die Schlachten sind anfangs kinderleicht, später hammerhart.



SPIELSPANN
Über 20 Missionen und freispielbare Extras begeistern über Wochen.



BESONDERHEIT
Endlich ein komplexer Strategie-Titel für den Cube, und er begeistert!

ALTERNATIVE

Schwerer schwingen.
Zauber sprechen.
Bockschwere
Rundenstrategie in
feiner Optik.



FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Hügel stürmen, MG-Nester aushaben, Panzer knacken – das begeistert jeden taktikverliebten Hobby-General. Dass ein Mehrspieler-Modus gänzlich fehlt, ist allerdings unverzeihlich.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.5

WITZIGE RUNDEN-
STRATEGIE MIT TIEFGANG.

Die Videos im Anime-Stil zählen zu den schönsten, die du auf dem Cube sehen kannst. Schade, dass die Story zu oft – wie beim Game Boy Advance – nur von Texteinblendungen weiter vorangetrieben wird.



FIRE EMBLEM

Die erfolgreiche Strategie-Serie erobert den Cube

CUBE

INFORMATION

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: INTELLIGENT SYSTEMS

PREIS: 60 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 8 BLÖCKE

SPRACHE: ANLTG./BILDTXT. DT.,

SPRACHAUSGABE: ENGL.



Taktik-Schlachten in 3D



▲ Gleißende Angriffe, mächtige Zauber – so schön war Runden-Taktik noch nie



▲ Außerhalb des Kampf-Bildschirms werden Wunden geheilt und Gebäude eingenommen



▲ Die tapfere Nymphe Titania stellt sich einem Axt schwingenden Bösewicht

UNRUHEN UND Klassenkämpfe beuteln das Land. Das kriegerische Volk aus dem Reiche Daein nützt dies aus, stellt kurzerhand eine Armee zusammen und fällt im zerrütteten Crimea ein. Doch die Aggressoren haben die Rechnung ohne den blauhaarigen Ike gemacht. Der Held dieses rundengehenden Taktik-Abenteuers ist Truppenführer einer Einheit des crimeanischen Widerstands. Zusammen mit seinem Vater Greil und einer Hand voll tapferer Freunde zieht Ike in die Schlacht, um dem übermächtigen Feind Einhalt zu gebieten.

Eine packende Story, die hier der erste Teil der »Fire Emblem«-Serie für den Cube erzählt. Endlich dürfen in zeitgemäßer Grafik Räuberbanden vertrimmt, Schlösser erobert und feindliche Armeen in die Flucht geschlagen werden. In über 25 Feldzügen tritt der Spieler gegen die fiese Daein-Armee an, scharf ein immer größer werdendes Heer um sich und schwingt die Waffen in wunderschöner Optik. Der Spieler zieht seine Einheiten nun nicht mehr über eine triste 2D-Karte, wie das auf dem GBA der Fall ist. Nein, hier schreiten die Einheiten durch ein detailreiches 3D-Terrain. Malerische Wäldchen bieten Schutz, in kleinen Hütten können Dorfbewohner besucht, Informationen, Heil-

tränke und Waffen abgegriffen werden. Hügel und Flüsse schmücken die grünen Auen – fast wie im Bilderbuch.

Damit der Spieler stets weiß, wo sich die eigenen Truppen und der Feind aufhalten, lässt sich die Kamera um das Schlachtfeld schwenken. Treffen zwei verfeindete Einheiten aufeinander, geht's – wie schon in den GBA-Titeln – in einen Kampf-Bildschirm. Dann tauschen die Krieger gleißende Feuer-Zauber, Funken sprühende Schwerthiebe und brutale Axtschläge aus, und das alles in ansehnlicher Polygongrafik. Für besiegte Feinde gibt es Erfahrungspunkte. Und von denen profitieren nicht nur Ike, Oscar, Titania und andere storyrelevante Helden, sondern jeder Paladin, Zauberer, Bogenschütze, Dieb oder reitende Ritter des Heeres. Neu sind die Laguz; Krieger, die sich in riesige Monster verwandeln können, und erstmals sind die Figuren nicht mehr an Waffengattungen gebunden. Nur Lanze, Axt, Schwert oder Zauberstab? Das war einmal! Erreicht ein Kämpfer Level 20, kann der Spieler selbst entscheiden, mit welcher Waffe die Figur in den Kampf zieht. Jetzt kann man sogar einem Magier ein Schwert in die Hand drücken, oder einem Ritter einen Zauberstab.

Das bietet noch mehr Platz für taktische Raffinessen, und echte Könnern rüsten so eine

schier unbesiegbare Armee. So zieht der Spieler mit jeder Runde dem Sieg entgegen, Freude gesellen sich dazu, andere müssen auf dem Schlachtfeld ihr Leben lassen. Genauso haben sich das »Fire Emblem«-Fans gewünscht. Wenige, dafür sinnvolle Gameplay-Veränderungen und eine feine Grafik. Ein tolles »Fire Emblem«, bei dem lediglich der fehlende

Mehrspieler-Modus manchem Fan ein Dorn im Auge sein dürfte.

SEBASTIAN
WEIDENBECK



AUF EINEN BLICK

KOMPLEXE RUNDENSTRATEGIE



GRAFIK

Geniale Zwischensequenzen, feine Kampfanimationen, 50/60 Hz.



SOUND

Epische Orchesterklänge und markerschütterndes Waffengeklirr.



GAMEPLAY

Einheiten ziehen, Feinde einkreisen, Gegner niedermachen.



SPIELSPASS

Extra-Charaktere einsacken, Helden ausbilden – das begeistert Monate.



BESONDERHEIT

Endlich gibt es den Taktik-Titel auch in 3D.

TESTNOTE

8.5

MONSTERKAMPF
MIT KÖPFCHEN
UND SPIELTIEFE.

Die DS- und GBA-Versionen haben den Redaktionsschluss verpasst, machen aber einen guten Eindruck: Sie bieten anspruchsvolle Action, auf dem DS inklusive Kreaturen-Wettkampf à la »Pokémon« und mit Minigames für Mehrspieler.



CUBE

INFORMATION

HARRY POTTER UND DER FEUERKELCH

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 5 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

ERHALTLICH



UNKLAR



ERHALTLICH



HARRY POTTER ... und der Feuerkelch



▲ Harry, Ron und Hermine: zu dritt sind sie stark



▲ Nettes Wettfliegen: Harrys Flucht vor dem Drachen



▲ Eine von Moodys Herausforderungen: Steine-Wettstapeln

Popcorn-Gaming mit Harry und Co.

WENN SICH Menschen lustig verkleiden, nach Furz schmeckende Bohnen reinstopfen und »Wingardium Leviosa« rufen, dann sind das vermutlich Fans des Zauberschülers Harry Potter. So einer muss man aber gar nicht sein, um an der Verfilmung des vierten Harry-Potter-Bandes und der dazu passenden Filmumsetzung Spaß zu haben. Diesmal gibt es ein bisschen mehr Action, dafür rücken Puzzles und Abenteuer in den Hintergrund. Wie in Buch und Film nimmt Harry Potter am Trimagischen Turnier teil. Das heißt: Auf seinem Feuerblitz-Flugbesen flüchtet Harry vor Feuer speienden Drachen, kämpft sich durch den Gruselwald, erforscht die Geheimnisse des Kräutergartens und schleicht zwischen den Abwasser-Rohren der Hogwarts-Schule herum. Harry ist meistens in Begleitung seiner Freunde Ron und Hermine unterwegs. Wer davon der aktive Held ist und welche zwei Figuren der Cube steuert, bestimmt man vor dem Start jeder Etappe neu. Einige Aufgaben sind auf das Miteinander der Figuren geeicht; Brücken zum Beispiel können immer nur zwei Helden bauen, große Hindernisse nur alle drei gemeinsam bewegen. Eine Hand voll Puzzles

sorgen für willkommene Tiefe im Gameplay. Am Ende ergibt das eine leichtfüßige Mischung aus Wettläufen, Kämpfen und motivierenden Such-und-finde-Aufträgen.

Wer die zehn Kapitel schnurstracks durchspielt, stellt nach drei bis vier Abenden den bösen Lord Du-weisst-schon-wer im Finale. Nebenbei hat es seine Reize, allerlei Geheimnisse zu entdecken. Sammelkarten zum Beispiel, welche die Fähigkeiten von Harry, Ron und Hermine spürbar steigern. Man kann sich auch immer wieder an Moodys sechs Herausforderungen versuchen und die Rekorde im Bubotubler-Schleudern und Felsen-Wettstapeln brechen. Für Einzelspieler eine eher fade Angelegenheit, zu zweit ist es aber sehr unterhaltsam. Der Schwierigkeitsgrad trifft genau die Balance. Man muss was tun für seine Erfolgserlebnisse, kommt mit ein bisschen Ausdauer gut voran, wird von Frust weitgehend verschont. Ärgerlich ist höchstens die gelegentlich etwas glücklose Kameraführung. Manchmal stehen sich die drei Helden gegenseitig im Weg, bisweilen folgt der Held den Kommandos der Steuerung nur widerwillig. Das sind aber alles Kleinigkeiten, mit denen man klarkommen kann.

Denn die Grafik fällt viel mehr auf. Sie ist gelinde gesagt die größte Überraschung: Vom Ausnahme-Game »King Kong« abgesehen macht derzeit kaum eine Filmumsetzung eine so gute Figur; an einigen Stellen bieten sich einem richtig erhebende Anblicke! Auch die Filmmusik und die Synchro-

nisation verdienen sich ein Lob. Nur großes Kino darf man sich nicht erhoffen: Auf Filmausschnitte wird verzichtet, und die Story um das Trimagische Turnier kommt kaum zur Entfaltung. Wer von »Harry Potter und der Feuerkelch« eine Erzählung erwartet, der bleibt besser beim Buch.

RICHARD LÖWENSTEIN

AUF EINEN BLICK

NETTER SPASS MIT HARRY POTTER



GRAFIK
Sehenswerte Kulissen, Klasse Effekte.



SOUND
Äußerst hörenswerte Orchestermusik, tolle Sprecher.



GAMEPLAY
Drei Helden, viel Action, eine Prise Abenteuer.



SPIELSPASS
Nach drei Abenden hat man das meiste gesehen.



BESONDERHEIT
Unterhaltsamer Kooperations-Modus für zwei Spieler.

TESTNOTE

7.5

LEICHTFÜßIGE
UNTERHALTUNG, HÜBSCH
VERPACKT.

Mia Townsend, gespielt von Josie Maran («Van Helsing»), trägt einen heißen roten Fummel und beugt sich immer wieder zu dir durch das Seitenfenster. Heiße Braut, und nett noch dazu! Sie verrät dir später per Handy, wo wann welche Rennen abgehen.



CUBE

INFORMATION

NEED FOR SPEED MOST WANTED

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: EA KANADA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 7 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

MERKMALE

+ COOLE AUTOS

+ VERFOLGUNGSJAGDEN

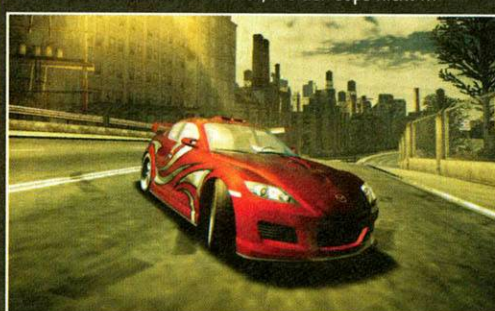
+ SPLITSCREEN-RENNEN

+ RIESIGES STRASSENNETZ

- LADEZEITEN

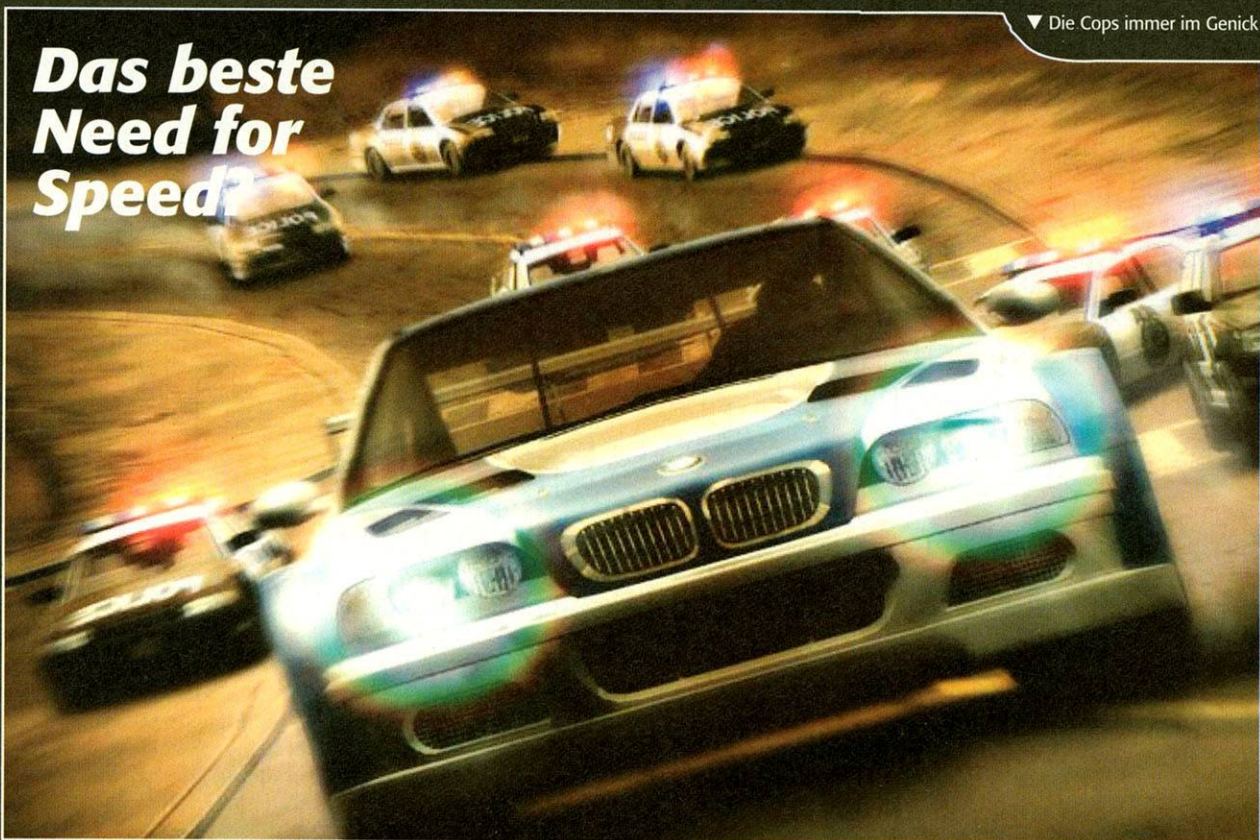


◀ Deine Karre bleibt immer heil, die der Cops nicht ...



▼ Die Cops immer im Genick

Das beste Need for Speed?



Klasse Rennspiel mit Cops, Tuning und Autopower

PRICKELNDE STRASSENRENNEN mitten im Berufsverkehr, heißes Tuning ohne Ende, fetzige Verfolgungsjagden mit den Gesetzeshütern: »Most Wanted« vereint alles, was Lust auf Vollgas macht. Der neueste Teil aus der »Need for Speed«-Serie räumt mit den beiden ärgsten Kritikpunkte an den beiden »Underground«-Vorgängern auf: Endlich sind wieder Cops auf der Straße, endlich haben wir das Blaulicht im Nacken. Bei spektakulären Fluchtszenen ist auf dem Highway jetzt wieder die Hölle los.

Dabei beginnt alles völlig harmlos. Ein ganz normaler Tag auf den Straßen von Rockport City.

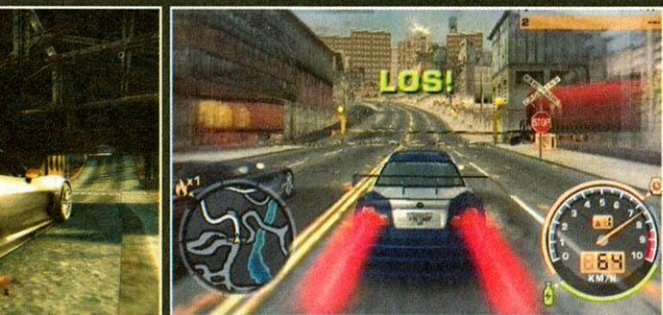
Ein Video zeigt, wie jemand mit deinem leistungssteigerten und aufgespoilerten BMW M3 GTR unterwegs ist. Du siehst ein illegales Straßenrennen mit heißen Positionskämpfen, wie es oft auf den Straßen hier stattfindet. Dann schwenkt die Kamera, zoomt von hinten an das Auto heran, und plötzlich sitzt man selbst am Steuer und wird nahtlos in die Action hineinkatapultiert. Es kommt zum ersten Hauen und Stechen mit einem Typ namens Razor Callahan und seinem aufgeplusterten Ford Mustang. Danach folgen zwei weitere Wettrennen, in denen man sich mit der Steuerung vertraut macht. Aber dann zieht Razor eine linke Tour durch, und du bist deinen schicken Flitzer erst mal los.

Jetzt muss man sich wieder ganz nach oben an die Spitze der »Blacklist« arbeiten. Diese Liste ist der Kern des Spiels. Auf ihr führen die Cops Buch über die schlimmsten Verkehrsrowdys. Mit dem Kampf um Platz 15 geht's los, auf Platz 1 wartet Razor mit deinem M3.

Erst mal also die Nummer 15. »Dieser Clown heißt Sonny. Er hat verdammt viel von Papis Zaster in seinen Schlitten gesteckt«, weiß das Spiel zu berichten. Sonny fährt einen schwarzen Mercedes Benz SL, man selbst hat die Wahl zwischen vier Kompaktautos mit vielleicht 200 PS. Schlechte Karten? Aber nein, denn Sonny hat's nicht drauf. Der niedrige Schwierigkeitsgrad sorgt für

MOST WANTED

“IN ZWEI WETTRENNEN KANN MAN SICH MIT DER STEUERUNG VERTRAUT MACHEN. ABER DANN ZIEHT RAZOR EINE LINKE TOUR DURCH, UND DU BIST DEINEN FLITZER LOS.”



▲ Lachgas gibt einen hübschen Grafikeffekt



▼ Der Lambo ist einer der heißesten Karren hier im Spiel



einen leichten Einstieg in die Karriere als illegaler Rennpilot. Für Könner vielleicht sogar zu leicht.

Aber je länger das Spiel dauert, desto mehr machen einem die Verfolgungsjagden zu schaffen. »Most Wanted« lässt eine ganze Flotte von Gesetzeshütern los. In den ersten paar Rennen hängen dir vielleicht ein bis zwei einsame Streifenwagen im Genick, später sind es ganze Armeen an Sicherheitskräften mit Straßensperren und Polizeihubschraubern. Cops sind allgegenwärtig, bei den Rennen und auch beim freien Fahren. Sie lauern an jeder Ecke, patrouillieren auf den Straßen. Okay, ein Radarwarner piepst vor problematischen Stellen. Aber wer jetzt bremst, verliert womöglich wertvolle Zeit auf den Konkurrenten und verpasst vor allem den Spaß am Katz-und-Maus-Spiel mit den Verkehrshütern. Ein Fahndungs-O-Meter am unteren Bildrand zeigt, wenn die Cops einen im Visier haben. Wer sich einer Hetzjagd entziehen will, kann jetzt die Werkstatt ansteuern

und das Auto umspritzen lassen. Aber da kickt es allemal mehr, wenn man sich von den Verfolgern jagen lässt und sie mit eigener Fahrleistung abhängt. Ein paar Cop-Kähne rammt man höchstpersönlich schrottreif, andere hängt man ab, indem man Wassertanks und ähnliche Verfolgungsstopper rammt und dadurch den Weg blockiert. Wenn dann noch Cops übrig sind, pumpt es einem richtig Adrenalin ins Blut. Mit ein bisschen Ortskenntnis kann man jetzt auf einer langen Gerade Tempo machen, über eine Abkürzung davonsprinten und sich dann kurz in einer der paar Garagen im Stadtgebiet verstecken. Mit jedem Meter an gewonnenem Abstand bewegt sich der Balken auf dem Fahndungs-O-Meter weiter in Richtung »entkommen«. Ganz nebenbei beschert einem jeder Erfolg so genannte »Meilensteine«, die beim Erklimmen der Blacklist helfen.

Im Vergleich zum »Need for Speed«-Oldie »Hot Pursuit« lassen sich die Hüter der

GUT UND TEUER

ALLE AUTOS, ALLE MODELLE

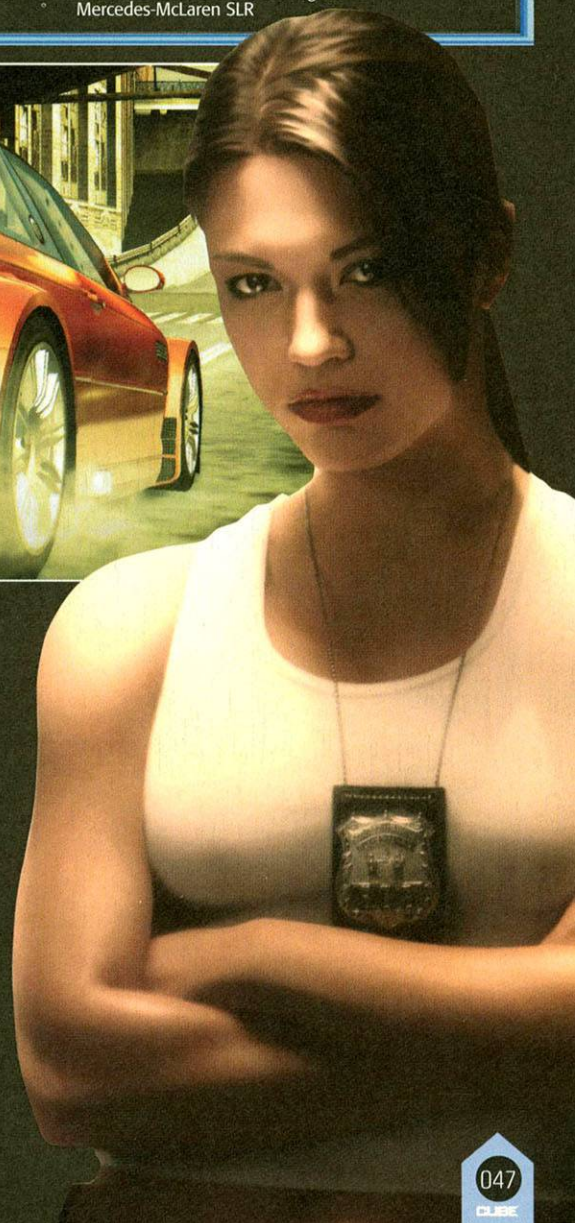
Hier eine Liste aller Autos, die man selbst fahren kann: Lexus LS300, Fiat Punto, Chevrolet Cobalt, VW Golf GTi als Einstiegsautos. Danach folgen Audi A3, Audi A4, Audi TT, Toyota Supra, Renault Clio V6, Mazda RX-8, Chrysler CTS, Ford Mustang GT, Mitsubishi Lancer VIII, Mercedes-Benz 500 SL, Mercedes-Benz CLK 500, Mercedes-McLaren SLR, Porsche Cayman S, Porsche 911 GT2, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT, Subaru WRX STi, BMW M3 GTR, Camaro Classic, Aston-Martin DB9, Lotus Elise, Ford GT, Lamborghini Gallardo, Lamborghini Murcielago, Viper und last, not least die aktuelle Corvette in Straßen- und Rennausführung plus eine fiese Polizeiversion. Start frei!



▲ Der BMW M3 GTR ist dein Startauto, leider nur vier Rennen lang



▲ Nur einer von vielen Traumwagen: Mercedes-McLaren SLR



SCHAUSPIELEREI

Ein paar der Rennen sind durch Videoszenen mit richtigen Schauspielern verknüpft. Sie fordern dich vor Renderkulissen zu Rennen auf. Schöne Sache, obwohl die Szenen seltsam unscharf aussehen.



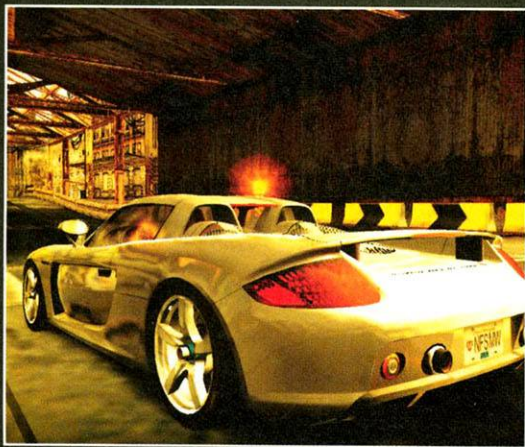
ENTSCHEIDENDE NEUERUNGEN

VERFÜHRERISCHE BLACKLIST

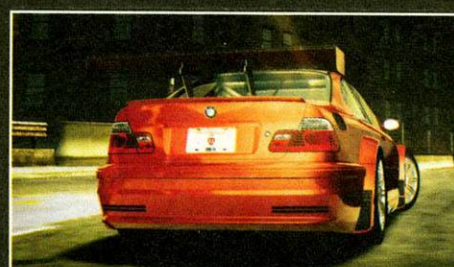
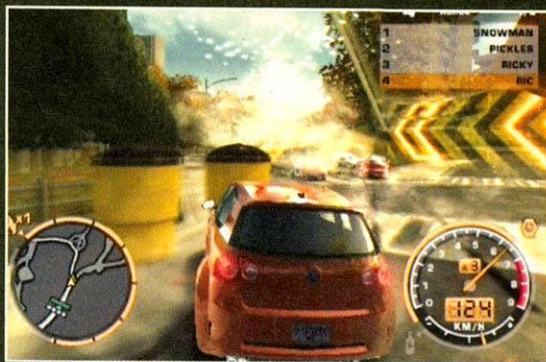
Hier kommt zusammen, was zusammengehört. »Most Wanted« vereint die Hetzjagd mit den Cops aus »Need for Speed: Hot Pursuit« mit dem Tuning-Overkill aus den beiden »Underground«-Spielen. Auch sonst versucht »Most Wanted« alles, damit wirklich jeder Rennspiel-Liebhaber damit Spaß hat. Als illegaler Straßenracer kann man völlig frei Schnauze durch die Stadt Rockport City cruisen, zumindest durch die bereits freigespielten Stadtteile. Polizeistreifen, Werkstätten und Treffpunkte für illegale Rennen sind auf der Karte eingezeichnet. Wer sich das Herumfahren sparen, stattdessen ein Rennen nach dem anderen starten und so die »Blacklist«-Leiter möglichst schnell erklimmen will, kann auch das tun. Vorausgesetzt man befindet sich nicht gerade inmitten einer Verfolgungsjagd mit der Polizei, kann man jederzeit den so genannten »Unterschlupf« aufsuchen und dort die verschiedenen Rennkategorien direkt anwählen.

In den verschiedenen Wettrennen geht es vor allem darum, seinen Punkte- beziehungsweise Kontostand aufzubessern. Rennen gegen drei Computergegner auf abgesteckten Rundkursen sind wieder das A und O. Eine Variante davon sind die K.o.-Ausscheidungen und Sprintrennen gegen nur einen Computergegner. Die insgesamt 68 Meilenstein-Rennen dienen eher dem Zweck, Punkte für die »Blacklist« zu sammeln; sie kann man auch außerhalb des Karriere-Modus als so genannte »Challenge« bestreiten. Bei Starts unter der Bezeichnung »Fahrzeugkontakt« geht es beispielsweise darum, eine bestimmte Zahl von Polizeistreifen schrottreif zu rammen und dann zu flüchten. »Kopfgeld« ist angesagt, wenn man mit einem bestimmten Mindesttempo durch eine Radarfalle jagen soll. Und »Flucht« oder »Verfolgung« heißt es, wenn man sich innerhalb einer Zeitspanne einen Weg vom Start ins Ziel suchen soll.

Kern all dessen ist ein offenes und dynamisches Straßennetz voller Abkürzungen und Gabelungen. Selbst das ziellose Herumfahren kommt um einiges spannender und dynamischer rüber als in »Underground 2«, weil die Landschaft abwechslungsreicher strukturiert ist. Es macht einfach riesig Spaß, das Dickicht aus Landstraßen, Autobahnen, Wolkenkratzen, Hafenanlagen und Industriezentren kennen zu lernen. Große Teile des Areal sind zu Beginn gesperrt. Wer sie – und natürlich die schicken Autos – freischalten will, kommt um Bestleistungen in den Rennveranstaltungen nicht herum.



▲ Mit einem Porsche Carrera GT muss man keine Abkürzungen finden, um zu siegen. Mit jedem anderen Auto schon



◀ Tonnen, Lampen, Wassertürme: wer so was kaputt fährt, blockiert Verfolgern den Weg

▼ Verstecken hilft, um den Fahndungsstatus zu reduzieren



Straßenverkehrsordnung nicht mehr so einfach abschütteln. Nur wer den Gegenverkehr zeitmetergenau abpasst, bei roter Ampel gerade so über die Kreuzung driftet, wird in späteren Rennen den Sieg davontragen. Allerdings biegen die Cops schon mal komisch ab oder wenden gegen die Mauer. Solche KI-Aussetzer leisten sich auch die Computergegner gelegentlich. Muss man halt achselzuckend abhaken.

In der Praxis macht einem anfangs eher die Steuerung einen Strich durch die Rechnung. Prinzipiell erreicht »Most Wanted« eine prima Balance zwischen fetzigen Drifts und realitätsnaher Fahrsimulation, ähnlich wie alle neueren Teile aus der »Need for Speed«-Serie. Aber diesmal fühlen sich die Autos auf der Bremse ein bisschen sehr hart an, so als würden sie einen Anker werfen. Wer gerade von »Underground 2« umsteigt, wird mit der Dosierbarkeit in den ersten paar Rennen Probleme haben. Aber was soll's: man gewöhnt sich schnell daran, und die Lenkung fühlt sich richtig angenehm an. Das Auto lässt sich an Schranken und vergleichbaren Engstellen schön präzise führen, genau so, wie man sich das wünscht.

Rempeleien klappen prima, etwa indem man Gegner sachte am Heck stupst und sie dadurch in die Barrikaden drängt oder in einen Dreher zwingt. Eine schöne Neuerung ist auch der so genannte »Speedbreaker«. Dabei handelt es sich um einen Zeitlupen-Effekt, den man einige Male per Feuerknopf auslösen kann. Dann wird das komplette Spieltempo für einige Sekunden um den Faktor Vier heruntergebrems. Praktisch, wenn man superenge Stellen passieren will. An der Perfektionierung dürften Profipiloten einigen Spaß haben. Die Bildwiederholrate überrascht. Die Kulissen zoomen sichtbar flüssiger als bei »Need for Speed Underground 2«, und das trotz der schicken Umwelt.

Die Bildwiederholrate muss sich Kritik gefallen lassen. Es ist nicht so, dass die Grafik störend ruckeln oder dass »Most Wanted« lahm wirken würde. Aber von flüssigen 50 Bildern pro Sekunde wie bei »Burnout 2« kann keine Rede sein. Das ist wohl der Preis für die schicke Umwelt. Man fährt diesmal nicht mehr nur bei Nacht wie in den beiden »Undergrounds«. Die meisten Rennen finden unter praller Sonne statt, bei vollem Tageslicht. Sonne und Regen

„DIESER CLOWN HEIßT SONNY. ER HAT VERDAMMT VIEL VON PAPIS ZASTER IN SEINEN SCHLITTEN GESTECKT. MACH IHN FERTIG!“

TEST
MOST WANTED



◀ Spielstand aus »Underground 2« auf der Speicherkarte? Das gibt mehr Startgeld!

◀ Je später das Spiel, desto häufiger die Polizeistreifen ...

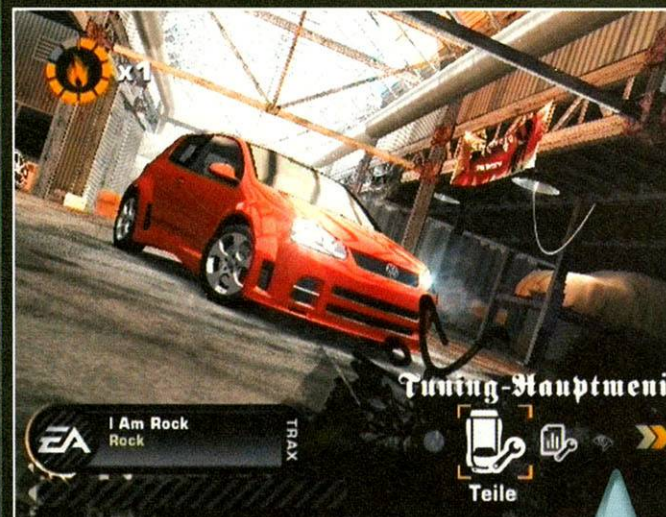
wechseln sich ab, Umgebung und Autos sind wieder einmal Hingucker. Die Fahrzeuge sind bis ins Detail modelliert und wirken so richtig schön dynamisch, wenn sie um Ecken driften und über Kuppen hüpfen. Dazu die stimmungsvollen Sonnenuntergänge und Kulissen, die zum Teil zerstörbar sind, was will man mehr? Natürlich sehenswerte Effekte auf die Augen, zum Beispiel die grelle Überbelichtung bei Fahrten gegen die Sonne, oder den kurzzeitigen Tunnelblick nach Verlassen einer solchen Röhre. Dazu ertönt ein harter Musikmix zwischen Hip-Hop und Heavy Metal, den ein paar bekannte (The Prodigy, Jamiroquai) und viele weniger bekannte (DJ Spooky & Dave Lombardo, Lupe Fiasco etc.) Bands beisteuern. Der Sound geht ziemlich ins Detail, inklusive sattem Motorgeräusch, Pfeifen des Abblas-Ventils und Doppler-Effekt bei Einsatz der Hupe. Last, not least hat sich die prima Eindrucks- und Umarmung verdient. Die Stimmen sind den Figuren wie aus dem Gesicht geschnitten, die Dialoge treffen mit ihrer Mischung aus derben Drohungen und frechen Sprüchen genau den Ton. Dass man während einer Verfolgungsjagd den Funkverkehr der Polizei hört, dazu ihre per Megafon in die Kulissen gebrüllten Stopp- und Ramm-Aufforderungen, das sorgt für den letzten Schliff.

RICHARD LÖWENSTEIN

DAS TUNT SO GUT

SCHMUCK FÜR'S AUTO

Genau wie in den beiden »Underground«-Spielen kannst du dein Auto wieder herrlich aufbretzeln. Das Tuning-Hauptmenü setzt sich aus den Rubriken Karosserie und Felgen, Leistung und Lack/Aufkleber zusammen. Zwecks Optimierung der Außenwirkung hast du die Wahl zwischen einem bis sechs Bodykits für jedes Fahrzeug, einem guten Dutzend Heckspoiler, massenweise original lizenzierte Felgen, Motorhauben und Dachspoiler. Mehr Pferdestärken und eine sattere Straßenlage gibt es durch Optimierung von Ansaugtrakt, Chiptuning, Turbolader, Fahrwerk, Bremsen und Lachgas-Einspritzung. Das Tüpfelchen auf dem i sind bunte Lacke, Scheibenfolien, Aufkleber aller Art und individualisierte Armaturen. Im Vergleich zu »Need for Speed Underground 2« wirkt sich das Tuning nicht so entscheidend auf den Spielverlauf aus, und man hat deutlich weniger Einflussmöglichkeiten. Es reicht aber, um seinen Fuhrpark zu individualisieren.



▲ Du kannst weniger tunen als bei Underground 2

CUBE
STAR
GAME

AUF EINEN BLICK

ARCADE-RENNSPIEL VOLLER TEMPO



GRAFIK

Schöne Kulissen, tolle Autos. 4:3/16:9-Video.



SOUND

Klasse Musik, hörenswerte Soundeffekte. Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Guter Mix aus Fahrfreiheit und klassisch gestaffelten Rennen.



SPIELSPASS

Hier steckt Spaß für Wochen drin.



BESONDERHEIT

Hat alles, was ein Rennspiel haben muss.

ALTERNATIVE

Rennspiele sind knapp auf dem Cube. Einzige Ausweichmöglichkeit ist der Vorgänger.



NFS UNDERGROUND 2

Was für eine geile Action! Ich hielt die »Hot Pursuit«-Teile ja bis jetzt noch für den Höhepunkt der »Need for Speed«-Serie. Hier hab ich jetzt endlich wieder Cops und Tuning noch dazu. Ich bin wunschlos glücklich!

SEBASTIAN WEIDENBECK

TESTNOTE

8.5

DAS BESTE RENNPIEL FÜR DEN CUBE.

Unter anderem nistet Shadow die Black-Arms-Aliens mit einem Schnellfeuergewehr um, pumpt sie mit dicken Faustfeuerwaffen voll Blei oder schickt Unholde mit Maschinenpistolen über den Jordan.



**Irrer Igel:
schwarz, stachlig
und bewaffnet!**

CUBE

INFORMATION

SHADOW THE HEDGEHOG

PUBLISHER: SEGA

HERSTELLER: SONIC TEAM

PREIS: 45 EURO

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 8 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.

MERKMALE

+ JEDE MENGE KNARREN

+ COOLER, DÜSTERER HELD

+ VERSCH. HANDLUNGSSTRÄNGE

+ MEHRSPIELER-SPASS

- GRAFISCH EHER TRIST

- TEILS FRUSTRIEREND SCHWER

ERHALTUCH 15. DEZ. 05 ERHALTUCH

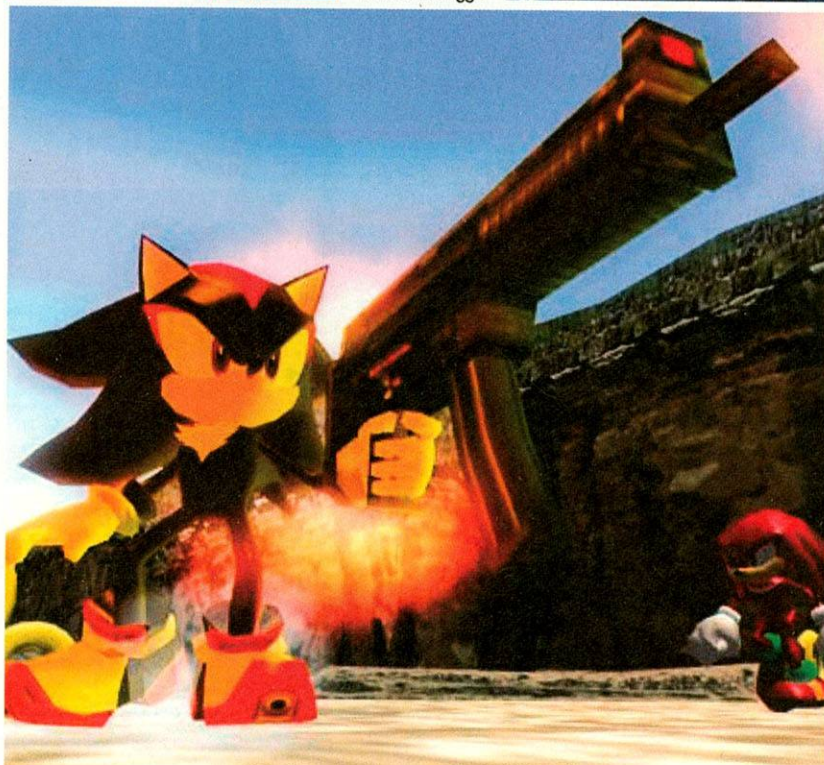


◀ Sieht aus wie ein Endgegner, ist aber nur ein lausiges Würmchen

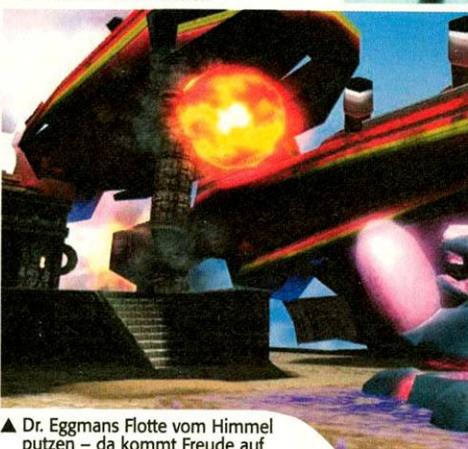
▼ Da kann Knuckles nur staunen: Shadow macht auf Schwarzenegger



◀ Flucht in letzter Sekunde: John Woo lässt grüßen



▲ Alien-Abschaum bekämpft man am besten mit Alien-Waffen



▲ Dr. Eggmans Flotte vom Himmel putzen – da kommt Freude auf

DIE FIESE ALIEN-Armee der Black Arms rüstet zur Invasion auf Mutter Erde. Natürlich stellen sich da die tapferen Gun-Streitkräfte quer, doch dann taucht auch noch Sonic's Erzrivale, Dr. Eggman auf. Eine Schlacht um das Schicksal der Erde entbrennt. Wie sie ausgeht? Das liegt beim Spieler. Denn im neuen Ableger der Sonic-Serie kann man selbst entscheiden, mit wem man kämpft. An der Seite der Aliens oder doch lieber mit Sonic, Knuckles und Konsorten.

Schon lange hoffen Sonic-Fans auf frischen Wind, der die Serie vom Staub befreit. Und diesmal setzt Sega uns genau das vor. So

muss sich der Spieler erst einmal mit einem neuen Helden anfreunden. Denn nicht Überschall-Igel Sonic, sondern dessen dunkles Ebenbild Shadow ist der Protagonist in diesem Jump'n'Run. Fans kennen den düsteren Rabauken bereits aus den Cube-Titeln »Sonic Adventure 2« und »Sonic Heroes«. Sega gibt dem dunklen Igel gleich auch noch ein neues Spielelement mit auf den Weg: Waffengevalt! Ja, du hast richtig gelesen, Shadow kann seine Gegner nicht nur mit Sprungangriffen und Schlag-Combos bezwingen, sondern auch mit Bleispritzen. Das Waffenarsenal reicht von Keule, Schwert und der 9-mm-Knarre, über Schnellfeuerpistolen und schwerem Maschinengewehr bis hin zu Laserstrahler und Raketenwerfer.

Die wilden Attacken laufen aber ganz ohne Blut ab. Ein Fadenkreuz sucht man

vergeblich, dafür hilft eine automatische Zielvorrichtung dem Spieler beim Ballern. Egal ob Fledermäuse in der Luft oder Kampfroboter am Boden – Shadow ist ein grandioser Schütze. Das ist auch gut so, denn die Waffen haben nur begrenzt Munition. Blaue Bohnen erhält man von umgenieteten Gegnern, oder aus Munitions-Kisten, die in den Levels herumstehen. Hier finden sich auch Waffen zuhauf. Will der Igel das Kaliber wechseln, genügt aber ein Knopfdruck: Die alte Knarre fällt zu Boden, die neue Bleispritze wird aufgehoben.

Ballern mit dem Igel? Das macht anfangs Spaß, verliert aber schnell an Reiz. Je länger man daddelt, desto mehr wirkt der Waffeneinsatz aufgesetzt, an manchen Stellen sogar überflüssig. So hüpf und ballert sich der Spieler durch riesige 3D-



SHADOW THE

„DAS WAFFENARSENAL REICHT VON KEULE, SCHWERT UND DER 9-MM-KNARRE ÜBER SCHNELLFEUERPISTOLEN UND SCHWEREM MASCHINENGWEHR BIS HIN ZU RAKETENWERFER UND LASERSTRAHLER.“

TEST

SHADOW THE HEDGEHOG

DURCHSTARTER

Hat der schwarze Igel nach genügend Feuerwechseln seine Powerleiste gefüllt, geht's ab. Der Igel peitscht wie von einem Auto-Piloten gesteuert mit Überschall durchs Level. Das sieht nicht nur gut aus, sondern spart so manchen Weg.



▲ Fledermaus-Fight: Nette Shooter-Action zwischendurch

Level voll mit Loopings, Beschleunigungsstreifen, beweglichen Plattformen und Unmengen von Gegnern. Ob luftige Abenteuer im »Sky-Troops«-Level, Schienen-Rutschpartien im »Iron Jungle« oder düstere Streifzüge durch die Stahlverliese von »Prison Island« – die Grafik ist teils atemberaubend schön, teils zweckmäßig mit einem Hang zur Hässlichkeit. Schnelle Beats und harte Gitarren treiben das Geschehen an, in dem Shadow auch Fahrzeuge benutzt. Mit Raketenschlitten fetzt der Igel durch die Lüfte, schießt mit fetten Laser-Kanonen um sich und hüpfte mit einem Roboteranzug weiter denn je.

Die mehr als 20 Level sind abwechslungsreich gestaltet und gestatten jedes Mal einen Frontenwechsel, der den Verlauf der Geschichte, die Level selbst und natürlich auch den Abspann ändert. Mehrmaliges Durchspielen ist angesagt, da mit der Hand-

lung auch die Endgegner wechseln. Ob gegen Eggman's riesigen Kampfroboter oder im lang erwarteten Kampf gegen Sonic, die Bossfights sind der Höhepunkt der Action. Schnell, hart und manchmal erst zu schaffen, wenn man die richtige Taktik herausgefunden hat. Einsteiger verzweifeln oft schon vorher in den teils bockschweren Welten.

Zum Glück gibt es auch einen 2-Spieler-Modus. Hier jagen sich die Kontrahenten durch kleine 3D-Arenen, greifen Ringe ab und decken sich mit Kugeln ein. Die schnelle Shooter-Action ist eine feine Geschichte! Alles in allem schlägt sich Shadow in seinem ersten Solo-Abenteuer prima, auch wenn das neue Baller-Element sicher noch Feintuning gebrauchen kann. Wie auch die Eindeutschung, denn die ist grammatikalisch richtig, aber ohne Pfiß.

SEBASTIAN WEIDENBECK

DER DUNKLE IGEL

Wo kommt er her, wo geht er hin?

Begonnen hat alles in »Sonic Adventure 2«, genauer gesagt in der Werkstatt von Dr. Robotnik, dem Großvater von Sonics Erzfeind Dr. Eggman. Der hat Igel erschaffen, und zwar als ultimative Waffe. Natürlich um Sonic zu besiegen und die Erde zu vernichten. Doch der dunkle Igel hat eigene Pläne. Er schließt sich Sonic und Co. an und rettet die Erde vor dem Untergang. Dabei wird er schwer verletzt und leidet seitdem an Amnesie. Als er nach diesem Abenteuer ziellos umherirrt, greift ihn Rouge the Bat auf und nimmt sich seiner an. Gemeinsam mit ihr und dem Kampfroboter E-123 Omega geht es auf in ein neues Abenteuer, das ein wenig Licht in Shadows Vergangenheit bringt. Denn gegen Ende von »Sonic Heroes« trifft das Team auf eine Horde von Kampfrobotern, die Shadow wie aus dem Gesicht geschnitten sind. Ist der schwarze Igel etwa auch ein Roboter? Das kann der stachlige Düsterrich in »Shadow the Hedgehog«, seinem ersten Solo-Abenteuer, herausfinden.



▲ Shadow the Hedgehog: Wie Sonic in schwarz, nur cooler und härter

AUF EINEN BLICK

JUMP'N'GUN MIT SONICS GEGENSPIELER



GRAFIK

Teils hübsch, teils grottenhässlich, tolle Rendersequenzen, 50/60 Hz.



SOUND

Rockig und hart, die Knarren klingen etwas fad, Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Wie einst mit Sonic wird gehüpft und gespurt – aber auch geballert.



SPIELSPASS

Bis alle Handlungsstränge durch sind, vergehen Tage.



BESONDERHEIT

Bis auf Balleraction und multiple Enden ein typischer Sonic-Titel.

ALTERNATIVE

Witziges Team-Jump'n'Run mit Shadow als Anführer von Team Dark.



SONIC HEROES

Mit dicken Wummen in der Hand durch die Level fetzen und dabei wild um sich ballern – das hört sich nach einer drastischen Veränderung an, spielt sich aber nicht viel anders als jeder x-beliebige Sonic-Titel. Fans haben Spaß, ich zocke lieber die Klassiker auf der »Sonic Gems Collection«.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.0

KLINGT NEU,
SPIELT SICH ABER
NICHT SO.

HEDGEHOG

In den Herausforderungen geht es gegen Trick-Perfektionist Terry, Pistenhase Tania, Speed-Freak Darius und andere Schneekönige. Die Jungs und Mädels stellen sich in kurzen Kinosequenzen vor, dann geht die Post ab.



CUBE

INFORMATION

SSX ON TOUR

PUBLISHER: EA SPORTS BIG

HERSTELLER: EA CANADA

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, KEINE SPRACHAUSGABE



SSX ON TOUR

Heiße Action auf Eis und Schnee



▲ Riesige Pisten und fette Tricks sorgen für Winterfreude



▲ Geniale Stunts mit Himmelsstürmer Mario



▲ Items abgreifen, das bringt Extra-Speed

EIN KNALLHARTES Gitarrenriff bohrt sich dir ins Ohr, du schnappst dir dein Brett und stürzt den Hang hinunter. In atemberaubender Geschwindigkeit schießen Skifahrer, Bäume und Hütten an dir vorbei. Mit High-speed lenkst du dein Snowboard in Richtung einer riesigen Rampe, schnellst über die Kante und erhebst dich hoch in die Luft. Auf dem Höhepunkt zauberst du ein paar Grabs aus der Trickkiste, eine 1080er-Kombination obendrauf und eine perfekte Landung als krönenden Abschluss. Was aussieht wie ein Snowboard-Video, ist nichts anderes als der vierte Teil der »SSX«-Serie.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Mochtegern-Rockstars. Mangels Fans versucht er, sich auf den Pisten einen Namen zu machen. Und zwar im Tour-Modus. Männlein oder Weiblein als Snowboarder, und erstmals auch als Skifahrer: Zu Beginn bastelt sich der Spieler seinen Helden. Fette Baggy pants, stylische Daunenjacke, coole Boots, Gesicht, Frisur, Statur und natürlich Brett – die Auswahl an Details ist einfach der Hammer. Ist der Charakter fertig, geht es ab in den Schnee. Ob Trickherausforderungen wie Rails reiten, wilde Kopf-an-Kopf-Rennen gegen bis zu fünf Fahrer oder Item-Sammel-Aufträge im Cube exklusiven »Nintendo Village«, hier geht so einiges.

Insgesamt 120 Events erwarten den Spieler auf den Pisten. Im Gegensatz zum Vorgänger sind schon ab Beginn mehrere Strecken verfügbar. Einmal bestritten, können die Pisten nach Lust und Laune befahren werden. Das Licht bricht sich in den Bäumen, andere Snowboarder tummeln sich auf den Hängen, Rampen, Rails und Halfpipes wohin man blickt. Solche Bilderbuch-Pisten wünscht man sich auch im realen Leben. Bis zu acht Minuten dauert die Abfahrt. Sie ist ein krasser Geschwindigkeitsrausch, immer wieder neu und überraschend. Besonders, da die Strecken-Absperrungen reine Fassade sind. Abkürzungen durch versteckte Tiefschneepassagen oder Bonusitems im Unterholz, hier gibt's immer was zu entdecken.

Dank der griffigen Steuerung gehen selbst knifflige Passagen locker von der Hand. Mit dem Analogstick wird gelenkt, gehüpft wird mit dem A-Button, Tricks werden mit dem Steuerkreuz und dem C-Stick gestartet. Das gilt für Ski und Snowboard. Für Siege ergattert der Spieler Punkte, die ihn auf einer Respektliste nach oben bringen, und Kohle, mit der neue Bretter und Klamotten erstanden werden. Extra-Punkte gibt es für Tricks und von der Strecke gerempelte Fahrer.

Du hast keine Lust dich gegen Computer-

gegner zu beweisen? Dann schnapp dir einen Kumpel und mach mit ihm am Splitscreen gemeinsam die Hänge unsicher. Als besonderer Clou warten hier Mario, Luigi und Prinzessin Peach als Pisten-Rabauken. Doch es gibt noch mehr Extras. Style im Überfluss! Die Menüs bestechen durch abgefahrene Comic-Optik im Schwarzweiß-Look, die Charaktere sind fein herausgearbeitet. Ein weiteres Highlight ist der Soundtrack: Bands

wie The Hives, Iron Maiden und Motörhead sorgen für harten Rock. Stylische Tricks zu »Run to the Hills« vollführen, das bringt's voll. Selten ein so überzeugendes Gesamtkonzept gesehen.

SEBASTIAN WEIDENBECK



AUF EINEN BLICK

EXTREM-SPORT



GRAFIK
Feine Streckengestaltung, Details ohne Ende.



SOUND
Heftiger Rock-Sound von Iron Maiden und Co. in Surround.



GAMEPLAY
Downhill-Rennen, Skifahrer umrennen, Tricks meistern.



SPIELSPASS
Satte 120 Rennen plus Mehrspieler-Modus begeistern über Monate.



BESONDERHEIT
Geniales Intro im MTV-Stil.

TESTNOTE

8.8

SUPER SNOWBOARD-ACTION MIT WITZ UND SPIELSPASS.

PIMP MY BOARD

In Shops lässt sich der fahrbare Untersatz nach Belieben auffrisieren. Spray-Logos, Emblems, neue Rollen oder Räder für's BMX. Der Händler hat alles auf Lager, was das Herz begehrt.



TEST CUBE

AMERICAN WASTELAND

CUBE

INFORMATION

AMERICAN WASTELAND

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: NEVERSOFT

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 13 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.



ERHÄLTICH



UNKLAR



ERHÄLTICH



AMERICAN WASTELAND



Neues von
Tony Hawk 1,720 X 2
SMITH GRIND

▲ Die kultigen BMX-Drahtesel feiern in »American Wasteland« ihre Wiederauferstehung



▲ Die wilden 70er – coole Klamotten, fette Tricks und Punkrock



▲ Du drehst ab! So viel Bewegungsfreiheit gab's noch nie

Mehr Bewegungsfreiheit,
mehr Tricks

SKATEN. Bart Simpson tut's, Bam Margera tut's und dank Tony Hawk's Videospielserie Millionen Gamecube-Fans. Zumindest virtuell. »Tony Hawk's American Wasteland« bietet ausreichend Gelegenheit, um dem Rollbrettsport zu frönen und mit neuen Tricks die Konkurrenz auszusteichen. Diesmal mit Story. Als Landei verschlägt es den Spieler nach Los Angeles. Kaum angekommen, bekommt er etwas auf die Mütze und schließt sich dann einer Gruppe Punks an. Gemeinsam mit den Stachelköpfen mischt man die Stadt auf und baut seine eigene Skate-Ranch. Fade Story, aber abwechslungsreiche Aufgaben: Über ein Haifischmaul schlittern, auf Ölpipelines balancieren, so erhält man insgesamt 43 Bauteile für sein Skater-Paradies. Klingt nach grenzenlosem Vergnügen? Ist es auch! Das Spielgeschehen findet nicht in einzelnen Levels statt, sondern in ganz Los Angeles. Hollywood, Beverly Hills, Downtown und East L.A. sind Tummelplatz der Skater. Da wird in Half-Pipes gegrabbt, in Hinterhöfen geflippt, auf Bürgersteigen gegrindet und in Freizeitparks geolltet.

Die Steuerung bleibt wie gehabt für Einsteiger anspruchsvoll, für Fans ein unerschöpf-

licher Fundus an Kombinationen. Mit dem Analogstick über Rampen preschen, um die Spezialleiste zu füllen, dann mit den Aktionsknöpfen einen Backflip starten – das hört sich einfacher an als es ist, vor allem da Neversoft die Trickkiste aufgestockt hat. Die Grafik macht einen hübschen Eindruck, speziell weil die Animationen schön dynamisch rüberkommen, und Ladepausen praktisch gar nicht auftreten. Die Kulissen bestechen mit Liebe zum Detail. Möwen ziehen über den Horizont, Passanten schlendern den Sunset Boulevard entlang, Palmen wiegen sich im Wind. Sieht alles schön geschmeidig aus.

Bei so viel Romantik wirkt der punkige Look beinahe deplaziert. Im Vorgänger waren Baggy Pants und Caps angesagt, hier sind es zeretzte Jeans und Stachelfrisuren. Keine Frage, das neue »Tony Hawk's« ist den späten Siebzigern entsprungen. Das ist auch der Grund, warum neben Skateboards auch BMX-Räder als Fortbewegungsmittel dienen. Die Drahtesel waren vor 25 Jahren genauso angesagt wie Sicherheitsnadeln in den Ohren. Klar, dass da die Soundkulisse passen muss. 62 Punk- und Rock-Hymnen von Fall out Boy, Taking Back Sunday und Chemical

Romance sorgen für den guten Ton. Natürlich darf im Gameplay der Klassik-Mode nicht fehlen. Wie in den Anfängen der Serie Combo-Buchstaben und Tapes abgreifen, dies macht auch heute Spaß. Besonders, da erstmals zwei Spieler im Coop die Aufgaben lösen können. Zusätzlich warten weitere

Mehrskater-Modi darauf, triste Abende zu füllen. Trick-Turnier, Graffiti, Combo-Mambo und Co. begeistern Fans auch dieses Mal, genau wie der Park- und Trick-Editor für eigene Skate-Parks und Combos.

MATTHIAS
LAUSMANN

AUF EINEN BLICK

SKATEN MIT BEWEGUNGSFREIHEIT



GRAFIK

Authentische Kulissen, beeindruckende Stunts, 50/60 Hz.



SOUND

Namhafte Skate-Punk-Bands schrabbeln, was das Zeug hält.



GAMEPLAY

Skaten wie gehabt, Freiraum wie in »Ultimate Spider-Man«.



SPIELSPASS

40 Std. dauert der Story-Modus, der Mehrspieler-Modus klickt immer.



BESONDERHEIT

So viel Bewegungsfreiheit wie noch nie.

TESTNOTE

8.5

FANS MÜSSEN ZUGREIFEN,
ALLE ANDEREN EHER NICHT.

Die Hauptattraktion ist die Nachbildung von Manhattan. Du kannst beliebig herumrennen und per Spinnenfaden schnell große Entfernungen überwinden. Markierungen auf der Karte zeigen Bonus-Aufgaben und Ankerpunkte für die Story.



ULTIMATE SPIDER-MAN

CUBE

INFORMATION

ULTIMATE SPIDER-MAN

PUBLISHER: ACTIVISION

HERSTELLER: TREYARCH

PREIS: 55 EURO

HELGHEIT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 15 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

ERHALTLICH



ERHALTLICH



ERHALTLICH



Spider-Man vs. Venom



▲ Venom und Spider-Man teilen sich die Heldenrolle



▲ Klasse Höhepunkte: die Bossgegnerfights



▲ Schön, wie das Spiel typische Stilelemente aus Comics einfängt

Die Spinne und die Kreatur

IM MARVEL-COMIC »Ultimate Spider-Man« kehrt der Spinnen-Mann zurück zu seinen Wurzeln: Peter Parker als junger Student, der sich als Spinne verkleidet und seine Superkräfte für das Gute einsetzt. Manhattan erforschen, fighten, siegen: Das Gameplay gleicht dem des Moviegames »Spider-Man 2«, nur haben wir es diesmal mit zwei Hauptfiguren zu tun. Zwischendurch erhebt nämlich der bössartige Venom Anspruch auf die Heldenrolle. Reizvoll an beiden Figuren ist, wie sie frei Schnauze zwischen den Wolkenkratzern herumturnen. Spider-Man mit seinem eleganten Spinnenfaden-Schwung, Venom mit brachialen Supersprüngen. Kämpfen können beide. Während Spider-Man böse Buben mit Kicks und Hieben vertrimmt, wirken Venoms Fäuste total zerstörerisch. Seine rohe Kraft wirkt allerdings nur befriedigend, wenn man »Hulk: Ultimate Destruction« nicht kennt. Denn komplette Häuser und Kulissen einreißen wie dort, das klappt hier nicht. Auch für das Kampfsystem wünscht man sich, die Hiebe und Kicks wären umgänglicher und denen aus »Spider-Man 2« weniger ähnlich. Schade auch, dass den knapp 100 Bonus-Aufgaben

und Wettrennen jeder Witz abgeht. Einbrüche verhindern, Unfallopfer retten, Diebe stellen und prügeln, prügeln, prügeln, das ist fade.

Dass »Ultimate Spider-Man« einen trotzdem packt, liegt an den spannenden Begegnungen mit so vielen Comic-Figuren: Wolverine, Silver Sable, Rhino, Shocker, Electro und Co. bitten zu Duellen. Gegen die Menschliche Fackel aus den »Fantastic Four«-Comics soll man zum Beispiel einen Wettlauf quer durch die Stadt gewinnen. Spannende Sache: Man schwingt sich von Fassade zu Fassade, klettert Kulissen rauf und runter und darf sich kaum Fehler erlauben, weil die Stoppuhr gnadenlos tickt. Die im Vergleich zu »Spider-Man 2« spürbar präzisere Steuerung erleichtert das Schwingen sehr.

Auch die Ausbalancierung des Schwierigkeitsgrades überzeugt. Man tut sich in den ersten Versuchen zwar generell schwer, hat das Ziel aber immer vor Augen. Außerdem sind die meisten Bossgegner-Fights oft als spannende Kette von Ereignissen choreografiert. Erst ein bisschen Hetzjagd, dann Opfer retten, schließlich steht man beispielsweise dem Green Goblin gegenüber. Bis man dessen Schwachpunkte entlarvt und getroffen

hat, vergeht eine der packendsten Auseinandersetzungen in der Videospielgeschichte. Klasse, wie die flüssig in die Action eingebundenen Minigames das ganze Spiel auflockern. Wie ein Irrer den Feuerknopf bearbeiten, dadurch Betonplatten emporwuchten und Verletzte befreien, während das

Rhino um Spider-Man herumtobt – da drückt's einem ordentlich Adrenalin ins Blut.

**RICHARD
LÖWENSTEIN**



AUF EINEN BLICK

➤ ZWEI COMIC-HELDEN, DOPPELTE ACTION



GRAFIK

Interessanter Look, flüssige Grafik.



SOUND

Musik und Effekte sind eher unauffällig.



GAMEPLAY

Ein paar langweilige Missionen, viele Höhepunkte dazwischen.



SPIELSPASS

Bis man alle Comic-Covers und Extras entdeckt, vergeht viel Zeit.



BESONDERHEIT

Gelungenes Recycling bewährter Ideen.

TESTNOTE

8.5

**PRIMA COMIC-ACTION
MIT ZWEI SEHR
UNTERSCHIEDLICHEN
HELDEN.**



CUBE

INFORMATION

DIE UNGLAUBLICHEN

PUBLISHER: THQ

HERSTELLER: HEAVY IRON STUDIOS

PREIS: 45 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 10 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

12

Der Angriff des Tunnelgräbers

HUCH: EIN Spiel zu einem Film, den es gar nicht gibt? So etwas kommt uns nicht alle Tage auf den Cube! Ende vergangenen Jahres hat Pixars Superhelden-Persiflage »Die Unglaublichen« im Kino abgeräumt, die Fortsetzung findet nur im Videospiel statt. Du erinnerst dich vielleicht an die Filmszene, wo kurz vor Schluss ein riesiger Erdborher die Straße durchbricht und ein grimmiger Herr der Unterwelt das Ende der Menschheit verkündet? An dieser Stelle steigt »Angriff des Tunnelgräbers« ein, gleichzeitig schnellen Violetta, Flash und fast der ganze Rest aus der unglaublichen Familie Parr aus dem Bild. Denn anders als im »Unglaublichen«-Game vom letzten Jahr greift diesmal nicht der ganze Clan ein, sondern nur Familienpatron Bob Parr, alias Mr. Incredible, zusammen mit seinem besten Kumpel Frozone.

Seite an Seite überwindet das Paar Schluchten und Tümpel, verknoppt die Roboter-Armeen des Tunnelgräbers, und steht gelegentlich Tor- und Schalter-Puzzles gegenüber. Per B-Taste hauen, per C-Stick ausweichen, mit X und Y Türen aufstemmen, Eisbrücken bauen, situations-

abhängige Aktionen starten oder auch mal einen Superangriff vom Stapel lassen: Das spielt sich nicht allzu anspruchsvoll, aber trotzdem schnittig, weil alle paar Minuten die Arena wechselt. Wer ließe sich nicht gern über die Erdoberfläche hetzen, hinunter ins Erdreich, wo man mal Laserstrahlen, mal Projektilhageln ausweicht und immer neue Rudel frischer Gegner aufmisch? Neue Schwachpunkte entdecken und Taktiken entwickeln, das hat schon was. Man fühlt sich nie gelangweilt, aber immer gut behandelt. Denn die Steuerung könnte kaum flüssiger von der Hand gehen, Rücksetzpunkte sind fair verteilt, und den Tod verknäuen sich die Helden auch; beide sind nach dem Totalverlust der Lebensenergie nur kurz ausgeknockt.

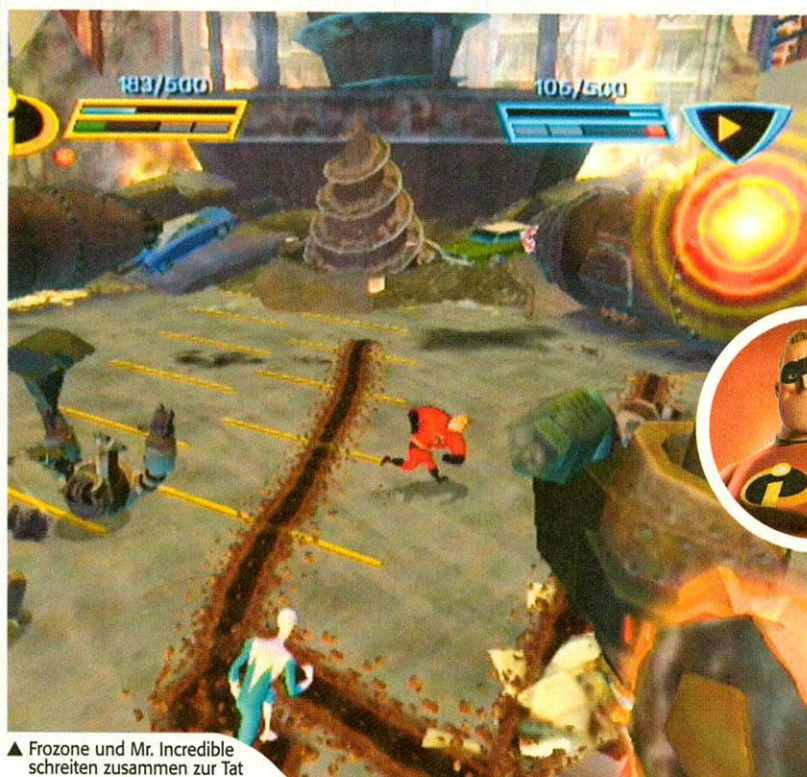
Interessante Anreize ergeben sich vor allem durch die Zusammenarbeit beider Helden: Mr. Incredible wirft Frozone über eine Schlucht, der baut eine Brücke aus Eis und holt seinen Kumpel herüber. Jede Menge 08/15-Logiktests also, aber immerhin durchdacht gestaffelt. Nach zwei Spielstunden wird man sogar von richtig kniffligen Puzzles überrascht. Zur Hochform

läuft die Zusammenarbeit der zwei Helden auf, sobald ein Mitspieler die Kontrolle über den zweiten Mann übernimmt. Die Grafik hat fast Cinemascope-Format, und die Dialoge bringen richtig Witz in die Sache. Wenn der Tunnelgräber mitten im Spiel alle Menschen als Oberflächen-

kriecher bezeichnet, und seine eigene Blechheinis Narren nennt, dann kann man gar nicht anders, als dem finalen Kampf noch motivierter entgegenzudübeln.

RICHARD LÖWENSTEIN

DIE UNGLAUBLICHEN



▲ Frozone und Mr. Incredible schreiten zusammen zur Tat



▲ Einer von Frozones Special-Moves ...



▲ Mr. Incredible, der Muskelprotz

AUF EINEN BLICK

HAUDRAUF-ACTION MIT HELDENDOPPEL



GRAFIK
Bunt, flüssig, garniert mit schicken Explosionen.



SOUND
Ordentliche Musik, gute Effekte, klasse Ansagen.



GAMEPLAY
Hauen und treten mit ein paar auflockernden Puzzles.



SPIELSPANN
Etwas kurz geraten: zwei Abende reichen bis zum Finale.



BESONDERHEIT
Bewährte Ideen, erfrischend zusammengestellt.

TESTNOTE

7.5

UNTERHALTSAME
FORTSETZUNG DES
PIXAR-FILMS. SIMPEL,
ABER SPASSIG.



CUBE

INFORMATION

MARIO SMASH FOOTBALL

PUBLISHER: NINTENDO

HERSTELLER: NEXT LEVEL GAMES

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 8 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTXT
DEUTSCH, SPRACHAUSGABE ENGL.

MERKMALE

+ TOLLER MEHRSPIELER-MODUS

+ SCHNELLES GAMEPLAY

+ KEIN SCHIEDSRICHTER

+ FUN-FUSSBALL À LA NINTENDO

- IST ALLEINE NICHT SO PACKEND



MARIO SMASH FOOTBALL

**Dribbeln, flanken,
Tore schießen**



▲ Mario zieht ab: wenn der brennende Ball einschlägt, bleibt kein Keeper stehen



▲ Bowser ist zu Besuch! Der Fiesling mischt bei den Spielen gerne mit

König Fußball regiert im Pilzkönigreich

WENN SICH Mario, Luigi, Donkey Kong, Wario, Waluigi, Yoshi, Peach und Daisy in ein Trikot zwängen und die Stollenschuhe aus dem Schrank holen, kann das nur eines bedeuten: Nintendo pfeift eine Fußballpartie der besonderen Art an. In »Mario Smash Football« können der Klempner und seine Kumpels endlich beweisen, dass sie nicht nur Baseball, Tennis, Golf und Kart-Rennen beherrschen, sondern auch beim populärsten Sport der Welt, beim Fußball, eine gute Figur abgeben. Und was die Pilzkönigreich-Clique da an Fußballfreude liefert, begeistert weit mehr als nur 90 Minuten.

In satten fünf Spiel-Modi wird gekickt, gegrätscht, geflankt und gebolzt auf Teufel komm raus. Der wilde Kick ist ein offenes Spiel mit eigenen Regeln, bei dem man gegen bis zu drei Kumpels antritt, ein Turnier mit bis zu acht Teams startet oder die Schusskraft im Trainingslager stärkt. Hier gibt's immer was zu tun. Das Hauptaugenmerk liegt dabei natürlich auf dem Pokalturnier, quasi der Pilzkönigreich-Meisterschaft. Ob Pilz-, Blumen- oder Bowser-Pokal, Fußballfans und selbst Sportmuffel kommen dank turbulentem Gameplay mit feinen Nintendo-Features auf ihre

Kosten. Wer glaubt, dass hier alles nach den Regeln der FIFA abläuft, der ist schief gewickelt. Wer eine realistische Fußball-Simulation erwartet, der wird hier keine Freude haben. Stattdessen gibt es puren Hardcore-Fußball ohne Manager-Modus, Elfmeterschießen oder Regeln. Fouls sind hier nicht nur gestattet, sondern ein wichtiges Spielelement. Einen Schiedsrichter sucht man deshalb vergebens, wer aber zu oft den Gegner zu Fall bringt, der bekommt es mit dessen Waffenarsenal zu tun. Du foulst einen Feldspieler: schwupps, bekommt der Gegner einen Schildkrötenpanzer, den er quer über das Spielfeld ballern kann, Bananen, die deine Stürmer straucheln lassen oder einen Kettenhund, der dein gesamtes Team k.o. schnappt.

Durch das kleine Spielfeld wird die Action komprimiert. Auf Feldern in der Größe von Hallenplätzen treten die Teams mit je fünf Feldspielern an. Ob in der affenstarken Konga-Arena, dem malerischen Schlossgarten oder der dunklen Röhren-Arena – die Bolzplätze sehen richtig hübsch aus. Anfangs gibt es nur drei Spielfelder zur Auswahl, aber mit der Zeit lassen sich insgesamt sieben Plätze frei spielen. Außenlinien

sucht man allerdings bei allen vergebens. Banden halten den Ball ständig im Spiel, es gibt also keine Pause, dafür Nonstop-Action. Wer sich tapfer hält und alle Pokalspiele gewinnt, der wird mit Boni wie Roboter-Koopas als Feldspieler, unendlich vielen Kampf-Gegenständen oder schwankenden Spielfeldern belohnt. Fein, solch netter Nintendo-Bonus gibt immer wieder neuen Anreiz, auch wenn man nach knapp vier Stunden eigentlich schon alle Turniere bestritten hat. Auch grafisch hat Nintendo dem Titel seinen Stempel aufgedrückt. Kunterbunt und zuckersüß, wie sich das eben gehört. Auf den Zuschauerrängen grölen sich Toads, Shy Guys, Koopas und Birdos die Kehle heiser, tritt der Spieler mit voller Wucht auf den Ball, fliegen Erdbrocken und Grasfetzen durch die Luft. Die Bewegungen der Kicker sind flüssig und realistisch – ein optischer Leckerbissen.

Besonders eindrucksvoll wird's, wenn der Spieler mit dem Kapitän seiner Mannschaft einen Super-schuss startet. Donkey Kong erhebt sich in die Luft und prügelt das Leder mit der Faust in den Kasten, Mario fängt Feuer und zielt so auf den Ball, dass er

“FOULS SIND HIER NICHT NUR GESTATTET,
SONDERN EIN WICHTIGES SPIELELEMENT.”

MARIO SMASH FOOTBALL

DAS SPIEL

mit Würfel
Für Neueinsteiger
Für Nintendo ein
schönes Fan-Paket: ein
weißer Gamecube mit
passendem Controller und
»Mario Smash Football«
für nur 100 Euro. Ein
fairer Preis für so viel
Spielvergnügen.



▲ Torschlusspanik: beim Superschuss ist man ein leichtes Ziel für Angreifer

CUBE
STAR
GAME

den Torwart mit ins Netz feuert, Luigi taucht das Stadion in grünes Licht, bevor er abzieht. Diese Superschüsse sind aber nicht nur hübsch anzuschauen, sondern bringen satte zwei Zähler auf dem Punktekonto. Lausige Unentschieden oder fade 1:0-Siege wie in der Bundesliga sucht man da vergebens. 34:28 ist da schon realistischer. Wenn nach einem Supertor die Wiederholung über den Schirm flimmert, kann man sich ein schadenfrohes Grinsen nicht verkneifen. Wem das noch nicht genügt, der guckt sich nach dem Spiel die Höhepunkte einfach noch einmal an. Da werden die drei schönsten Tore dann aus allen erdenklichen Kamera-winkeln gezeigt.

Damit man den Ball aber erst mal ins Tor bekommt, muss man sich mit der Steuerung vertraut machen. Wie sich das für ein Spaß-spiel gehört, ist die Geschichte natürlich recht einfach gehalten. Der Ball wird mit A gepasst, mit B abgezogen. Jagt man dem Ball nach, wechselt man mit auf A den Spieler, und schlittert den Gegner mit B in die Hacken. Einzig und allein beim Superschuss

muss man sich ein wenig anstrengen. Erst wird die B-Taste so lange gedrückt, bis genug Energie gesammelt ist. Dann erscheint eine Power-Anzeige, in der man einen hin und her schnellenden Balken zum richtigen Zeitpunkt bremsen muss. Hat man alles richtig gemacht, geht der Ball mit Karacho ins Tor und wird fast immer versenkt. Simpel gestrickt, aber voller Action und guter Ideen.

Am meisten Stimmung kommt natürlich auf, wenn bis zu vier Spieler um das Leder kämpfen. Ob alle zusammen gegen die vom Cube gesteuerten Spieler oder jeder mit seiner eigenen Mannschaft im Turnier oder einfach mit zwei Mannschaften auf einem Feld, so viel Fußballfreude hat man schon lange nicht mehr gehabt. Einzig dass man kein Netzwerk bilden kann, stört ein wenig, wie schön wäre es doch gewesen, wenn jeder auf seinem eigenen Schirm daddeln könnte. Aber auch so werfen die Verlierer das Pad auf den Boden, die Sieger tanzen jubelnd durchs Wohnzimmer und am Ende des Abends hasst jeder jeden, aber alle lieben das Spiel.

SEBASTIAN WEIDENBECK

AUF EINEN BLICK

KLASSE KICK MIT DEM KLEMPNER

- GRAFIK**
Beeindruckende Effekte, 4:3, 16:9, 50/60 Hz.
- SOUND**
Schüsse pfeifen durch die Luft, Fans grölen im Chor.
- GAMEPLAY**
Grätschen, rempeln, rutschen, schießen, jubeln.
- SPIELSPASS**
Macht mit Kumpels immer Spaß.
- BESONDERHEIT**
Marios erster Fußballauftritt begeistert.

ALTERNATIVE

Bälle in den Korb klopfen – natürlich mit Nintendo-Features.



MARIO SUPERSTAR BASEBALL

Eigentlich hasse ich Fußball. Aber dieser Titel reißt auch den größten Fußballmuffel mit. Superschüsse ins gegnerische Tor hämmern, Gumbas an die Bande rempeln, Schildkrötenpanzer um sich feuern – genial.

RICHARD LÖWENSTEIN

TESTNOTE

8.8

SCHNELL, ACTIONGELADEN UND KNALLHART! GENAU SO MUSS FUSSBALL SEIN.



CUBE

INFORMATION

MARVEL NEMESIS

PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS

HERSTELLER: NIHILISTIC

PREIS: 55 EURO

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 4 BLÖCKE

SPRACHE: ANLEITUNG/BILDTEXTE/
SPRACHAUSGABE DEUTSCH

ERHÄLTICH



UNKLAR



ERHÄLTICH



12

USK

Hau drauf mit Storm, Spidey und Co.

WENN DER finstere Wissenschaftler Niles Van Roekel herumexperimentiert, dann kommt nichts Gutes dabei heraus. In »Rise of the Imperfects« versucht er seinen Welt-eroberungsplan mit einer Alien-Invasion zu realisieren. Wie gut, dass Marvel so viele Superhelden erfunden hat. Denn die kommen fast alle zusammen und wollen die Erde retten. Das Ergebnis ist ein ziemlich geradlinig inszeniertes Fighting-Spektakel. Dabei kämpfen Spider-Man, Daredevil, Captain America, Punisher, Hulk, Storm und ein halbes Dutzend weitere Helden über den Dächern von Manhattan miteinander und gegen die seltsam schimmernden Aliens.

In den ersten Minuten haut einen die Grafik um. Wow, Spider-Man sieht richtig stark aus, viel markanter als in seinen eigenen Games! Wolverines Krallen funkeln prächtig und Elektras Kurven sehen wirklich verführerisch aus. Dazu herrlich anzusehende Akrobatik, wunderbare Grafikeffekte und Kulissen voller Laternen und Mauern, die man alle kaputthauen oder durch die Gegend werfen kann.

Also, alles prima? Der Look vielleicht, der Rest weniger. Denn ein so dünner Story-Mo-

du ist uns schon lange nicht mehr untergekommen. Als »Das Ding« startest du in die Schlacht und zermatscht Van Roekels Alien-Helfer mit deinen steinernen Fäusten. Dabei drischt man wie ein Bekloppter auf den A-Knopf ein, wirft die Brut per X-Knopf durch die Luft, landet per R-Taste einen Superangriff, das ist es im Großen und Ganzen. Dem Kampfsystem fehlt es deutlich an Raffinesse, die Arenen sind klein geraten und wiederholen sich so oft wie die Gegner.

Wenn man nach etwa anderthalb Stunden das erste Mal den Helden tauscht, zieht das Tempo trotzdem nicht an. Ob Iron Man, Venom oder Daredevil, immer heißt der Auftrag: Vernichte 20 bis 30 Gegner oder zerstöre alle Gegenstände im Level. Einzige die Bossfights bieten etwas Abwechslung. Als Feinde treten böse Pendants der guten Superhelden auf den Plan. So kommt es, dass man als Daredevil auf Elektra einhaut. Dass dabei so wenig Freude aufkommt, liegt am Schwierigkeitsgrad. Wenn es schlecht läuft, dann liegt man nach zehn Sekunden im Staub und weiß nicht warum. Zu schnell und stark sind die Feinde. Klar, man kann natürlich aus sicherer Entfernung Benzin-

fässer und Generatoren werfen und so den Sieg herbeiführen. Aber bei einem Fightgame sollte das eigentlich anders klappen ...

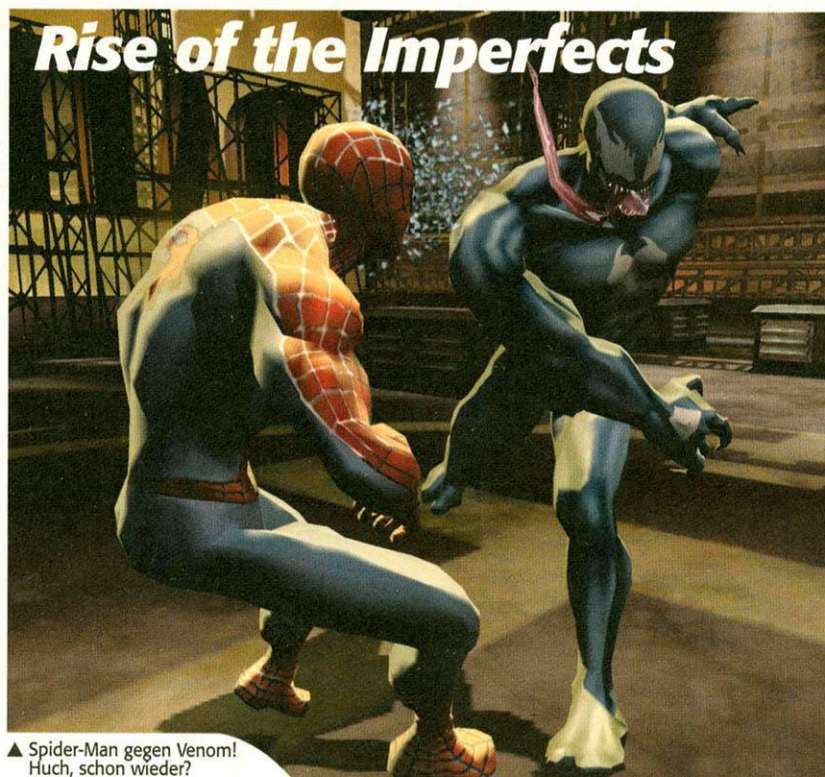
Da hilft es auch nicht, dass man 40 Artworks, zwei animierte Comics und neun Videos freispielen kann. Selbst der Mehrspieler-Modus ist kein Lichtblick:

Wenn zwei Spieler die Arenen betreten, macht sich bald Langeweile breit. Die Eigenheiten der 18 Marvel-Helden sind einfach nicht ausgeprägt genug, die Unterschiede im Kampfstil zu gering. Fights mit der Tiefe eines »Soul Calibur« können sich so nicht entwickeln.

SEBASTIAN WEIDENBECK

MARVEL NEMESIS

Rise of the Imperfects



▲ Spider-Man gegen Venom! Huch, schon wieder?



▲ Iron Man kennt sich aus mit Blitzen ...



▲ Da regiert die Langeweile

AUF EINEN BLICK

PRÜGEL-ACTION



GRAFIK

Geniale Charakteranimation, düsteres Leveldesign.



SOUND

Harte Gitarrenriffs, realistische Soundeffekte. Stereo/Surround.



GAMEPLAY

Aliens prügeln, Bösewichte verkloppen. Fade.



SPIELSPASS

Nach 30 Stunden ist man durch.



BESONDERHEIT

Wir konnten nix Besonderes entdecken.

TESTNOTE

5.9

ZIEMLICH DOOFE
PRÜGELEI. GRAFISCH HUI,
INHALTLICH PFUI!



GIGA

13:00-16:00Uhr
Montag bis Freitag
auf ASTRA DIGITAL
und im Kabel auf DAS VIERTE

GIGA real

16:00-16:45Uhr
Montag bis Freitag
auf ASTRA DIGITAL

GIGA PLAY

21:00-22:00Uhr
Montag bis Freitag
auf ASTRA DIGITAL

GIGA GAMES

22:00-00:00Uhr
Mittwoch bis Sonntag
auf ASTRA DIGITAL

GIGA eSports

22:00-00:00Uhr
Montag und Dienstag
auf ASTRA DIGITAL



ASTRA DIGITAL 19,2° | Freq: 12.669,5 MHz | Pol: V | Symb: 22.000 | FEC: 5/6 | alle Infos auf www.giga.de

DS



Putzige Einzeller mit Musik zum Tanzen bringen, Patienten von ihren Leiden befreien, kicken bis der Arzt kommt oder Nintendos rosa Wunderkugel Kirby per Zeigestift durch farbenfrohe Welten treiben – der DS bietet auch diesmal wieder jede Menge gute Titel.

CUBE

INFO

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

KIRBY: POWER-MALPINSEL

DIE KNUFFIGE Wonnekugel Kirby hat ihre Beine verloren und ist seither komplett rund. Also, schnapp dir den Zeigestift und hilf dem armen Kerl seine Haxen wieder zu finden. Die witzige Suche nach Kirbys Extremitäten begeistert von der ersten Minute an. Da der Wicht nicht mehr laufen kann, muss sich der Spieler um ihn kümmern. Natürlich per Touchscreen. Tippt der Spieler den Knlich an, rollt er los. Zieht der Spieler in die Gegenrichtung, wird Kirby etwas langsamer. Besonderes Augenmerk gilt dabei den Regenbogen-Brücken. Mit dem Zeigestift malt der Spieler kunterbunte Brücken über Abgründe, zeichnet Rampen, über die sich Kirby katapultieren lässt, oder bremst ihn mit einer Linie spontan ab. »Yoshi Touch & Go« lässt grüßen. Allerdings bieten die acht Welten à vier Level viel mehr Platz um sich auszutoben. Eine Karte auf dem oberen Bildschirm gibt eine Übersicht, wie das Level beschaffen ist und wo es hingehet. Feinde werden einfach angetippt, und während sie benommen sind, rollt man Kirby vorbei. Manche Unholde haben, wie es schon im letzten GBA-Titel der Fall war, Fähigkeiten, die der Spieler dann übernehmen kann. Zum Beispiel Feuer spucken, Blitze schießen – das schlägt den Feind in die Flucht. Den Spielspaß aber nicht: Daumen hoch für die Kugel!

CUBE
URTEIL
8.6

CUBE

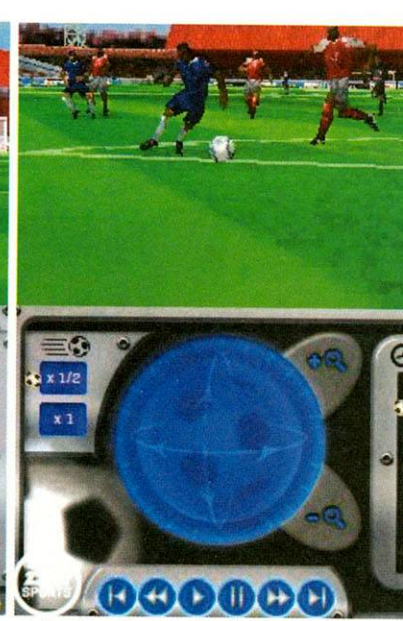
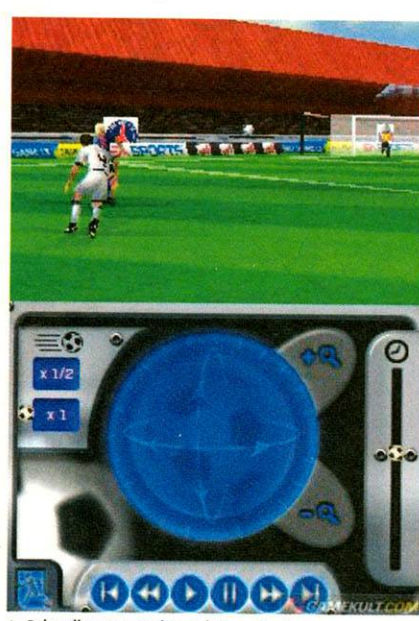
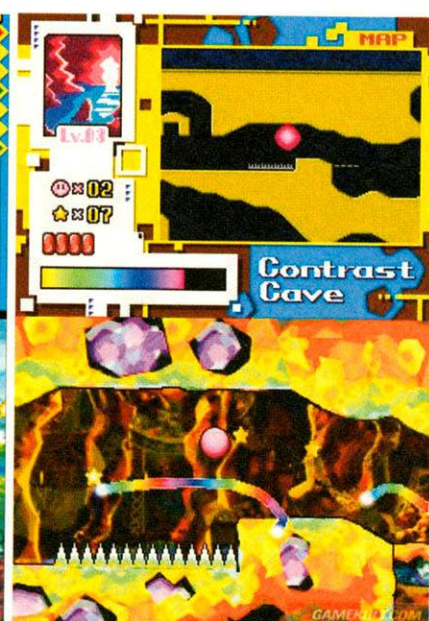
INFO

PUBLISHER: ELECTRONIC
ARTS
HERSTELLER: EA SPORTS
GENRE: SPORT
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

FIFA 06

ELECTRONIC ARTS beschert uns den ersten Fußball-Titel für den DS. Okay, dass die Handheld-Variante hinter der Cube-Version hinterherdribbelt ist klar – aber für DS-Verhältnisse sieht die Action angenehm flüssig aus, und das Tempo stimmt auf jeden Fall. In rund 20 Ligen aus aller Welt kann sich der Spieler austoben, natürlich auch in der Bundesliga. 10.000 Original-Kicker und ihre Vereinslogos tummeln sich auf dem DS. Die FIFA-pro-Lizenz macht's möglich. Turniere, Freundschaftsspiele, eine ganze Saison und sogar ein Karriere-Modus lassen dem Spieler genug Freiraum, um Fußball aus jeder Perspektive zu erleben. Auf dem oberen Schirm sieht man den Kick, auf dem Touchscreen die Feldspieler aus der Vogelperspektive. Der Touchscreen fungiert nicht als Karte oder Radar, auf ihm erteilt der Spieler per Zeigestift taktische Befehle. Er dirigiert etwa bei Kontern das eigene Mittelfeld in den gegnerischen Strafraum, oder er verstärkt die eigene Defensive. Auch die Steuerung geht leicht von der Hand: grätschen, kicken, flanken macht richtig Laune. Feiner Fußball!

CUBE
URTEIL
8.5



▲ Na, wenn das mal nicht farbenfroh ist

▲ Feinde fressen, Plattformen zeichnen – ganz witzig

▲ Schnelles Gameplay, schöne Flanken

▲ Der DS zaubert ein detailreiches Fußballspiel auf die Schirme

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

CUBE
INFO
PUBLISHER: ATLUS
HERSTELLER: ATLUS
GENRE: OP-SIM.
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

MIT EINEM Nintendo DS Leben retten? Kein Problem dank Entwickler Atlus, der die erste Operations-Simulation auf den DS zaubert. Klingt erst mal ziemlich seltsam, macht aber Spaß. Als Chirurg meistert der Spieler alle erdenklichen Wehwehchen. Von kleinen Schrammen über eingewachsene Glassplitter bis hin zur lebensrettenden Bypass-Operation. Der Clou an der Geschichte? Natürlich werden die kniffligen Operationen auf dem Touchscreen durchgeführt. Mit dem Skalpell Leute ausäbeln, der Pinzette Splitter aus Körper ziehen mit einem Laser Nierensteine zu Staub verwandeln und danach mit Nadel und Faden wieder alles schön zusammennähen. Ganze zehn Instrumente stehen dem Hobby-Arzt zur Verfügung. Während der Laufbahn werden die Verletzungen und Krankheiten, die es zu heilen gilt, natürlich immer bedrohlicher, außerdem wechselt der Spieler durch verschiedene Krankenhäuser und rettet ein Leben nach dem anderen. Der Touchscreen in Höchstform. Selten wurde eine schräge Idee so gut umgesetzt. Schade nur, dass wir in Europa noch in die Röhre schauen. Wer Patienten retten will, muss entweder selbst Medizin studieren, bis zur deutschen Veröffentlichung im kommenden Jahr warten oder jetzt den US-Importhändler bemühen.



CUBE
URTEIL
8.1



▲ Mit der Pinzette Glassplitter aus der Lunge ziehen: da braucht es ruhige Hände



▲ Eine zeternde OP-Schwester hält dich über den Gesundheitszustand auf dem Laufenden

ELECTROPLANKTON

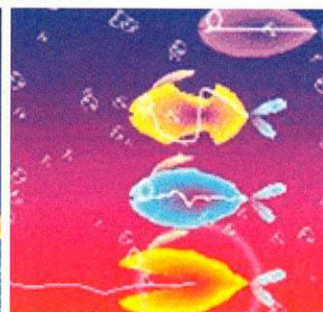
CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: MUSIK
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

HUCH, WAS haben wir denn da? Eine Unterwasserwelt voller drolliger Plankton-Wesen! Sie sind allerdings weder Helden noch Gegner, so wie wir das aus bewährten Spielekonzepten kennen. »Electroplankton« versteht sich vielmehr als eine Art Klang- und Erlebniswelt. Auf dem Touchscreen tummeln sich die kleinen Viecher im dunklen Wasser, dazu schwingen Klänge und Noten durch den Raum. Tippt der Spieler nun das Plankton an, verändern sich Tonlage und Rhythmus der Musik. Jedes Tierchen gibt einen anderen Ton von sich. Welchen, ist durch das Aussehen der kleiner Notenkugeln zu erkennen. Wie auf einem Instrument kann der Spieler als Komponist nun Melodien auf den kleinen Biestern spielen und dadurch Loops und Klangwelten erschaffen, ähnlich wie ein DJ. Der Bildschirm füllt sich mit dem dazu passenden Farb- und Lichtspektakel. Zusätzliche Spiel-Modi machen einen zum Zuhörer, andere Welten sind durch Mario-Melodien und alte NES-Klänge geprägt.

Was soll man zu so einem Konzept sagen. Interessant? Auf jeden Fall! Unterhaltsam? Ansichtssache. DS-Freaks, die sich eine Sammlung zulegen wollen, können gern jetzt den Japan-Import wagen. Da gibt es auch schicke blaue Kopfhörer gratis dazu. Den Weg nach Deutschland findet der Titel leider erst im Frühjahr 2006. Alle anderen, die sowieso noch nie was mit Experimenten und Musik zu tun haben wollen, sollten besser die Finger von »Electroplankton« lassen. Eine Wertung verknäuen wir uns daher. Denn künstlerischer Wert liegt bekanntlich im Geschmack des Betrachters und Zuhörers.



▲ Komische Dinger, die seltsam Sachen zu merkwürdigen Melodien machen



▲ Plankton ist stumm? Von wegen, die machen ja Musik!

OSU! TATAKAE! OUENDAN

CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: INIS
GENRE: MUSIK
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

WENN BÖSE Mächte die Welt unterjochen wollen, wen ruft man da? Genau: Eine Bande von Cheerleadern. Vorzugsweise aus Japan und männlich, wie das auch in diesem abgefahrenen Musikspiel der Fall ist. Das Spielprinzip ist denkbar simpel, aber wer einmal anfängt, der kann nicht mehr aufhören. Der Spieler muss kleinen Kindern bei den Hausaufgaben helfen, für alte Damen den Einkauf erledigen oder Verbrecher zur Strecke bringen – alles geht per Musik und Touchscreen. Satte 15 für europäische Ohren geeignete japanische Rock-Titel hämmern dem Spieler die Ohren weich. Währenddessen gilt es auf dem Touchscreen im Takt auf Symbole zu tippen, Zeichen nachzumalen, und das am besten noch in der richtigen Reihenfolge und ohne Fehler. Die schnelle Unterhaltung erinnert an »Wario Ware: Touched!«, nur mit jeder Menge Musik garniert. Während sich der Spieler auf dem Touchscreen die Finger wund werkt, laufen auf dem oberen Bildschirm die verrücktesten Anime-Szenen ab, die man bis dato gesehen hat. Grell, durchgeknallt, genial. Schade nur, dass der Spieler kaum Zeit hat auf die witzigen Cartoons einzugehen, denn zu sehr beschäftigt das schnelle Geschehen einen Bildschirm weiter unten. Wer's richtig hart braucht, der schnappt sich drei Kumpels und musiziert um die Wette. Das geniale Spiel gibt es derzeit nur in Japan gibt.

CUBE
URTEIL
9.0



▲ Rette als tanzender, männlicher Cheerleader die Welt



▲ Die quietschgrellen Anime-Szenen sind typisch japanisch, so wie Sushi oder »Jump Superstars«

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

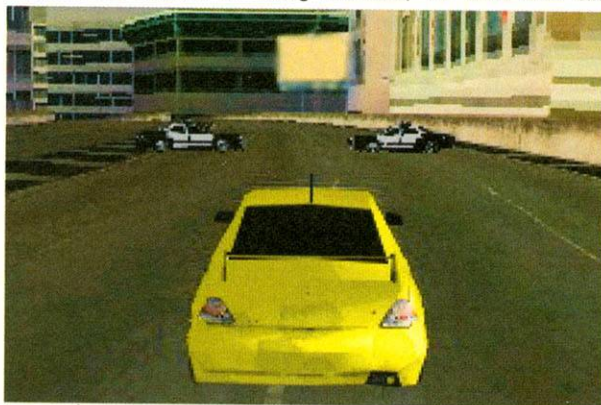
CUBE	
INFO	
PUBLISHER: ELECTRONIC	ARTS
HERSTELLER: ELECTRONIC	ARTS
GENRE: RENNPIEL	
SPIELER: 1-2	
ERSCHEINT: ERHÄLTICH	



LEG DEN Gang ein, schnell dich an und füll die Behälter für den Lachgas-Turboantrieb. Mit »Need for Speed: Most Wanted« prescht schon der zweite Titel der erfolgreichsten Rennserie aller Zeiten auf den DS. Er verspricht einiges: illegale Straßenrennen und Tuning à la »Underground«, dazu wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei wie in »Hot Pursuit 2«. Straßensperren durchbrechen, die Cops dank Turbozündung Staub schlucken lassen und gegen andere Größen der Straßenrennszene antreten, das begeistert. Leider nur auf dem Cube, denn die DS-Version bleibt weit hinter ihren Möglichkeiten zurück. Zunächst mal fällt das reizvolle Cruisen durch Rockport City weg, welches auf dem Cube für so viel Aktionsfreiheit sorgt. Stattdessen sind die Herausforderungen geradlinig aneinander gereiht. Hinzu kommt, dass die Kulissen alle grau in grau gehalten sind, und die Straßen so kantig aussehen, als hätte man eine schlecht

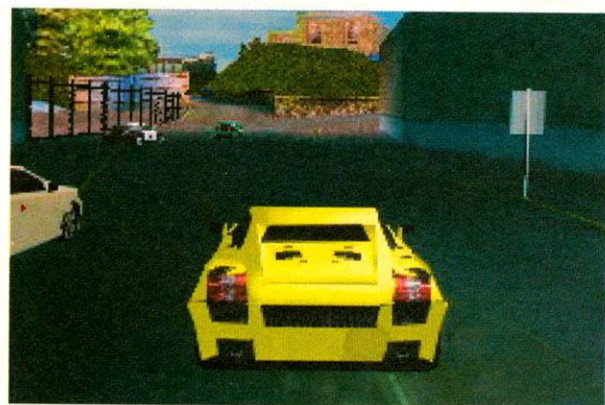
zusammengesteckte Carrera-Bahn vor sich. Es ist auch egal, ob man im Golf GTI oder später in einem Lamborghini sitzt, denn die Autos fahren ungeschmeidig um Kurven und lassen sich selbst auf Geraden kaum in der Spur halten. Da bleibt man schon mal im Eck einer Kurve hängen, kann dem Gegenverkehr kaum ausweichen und fetzt gegen einen Betonpfeiler, der ein Augenzwinkern vorher noch meterweit entfernt schien. Schuld ist die schwammige Steuerung per Steuerkreuz. Man muss sich also schon ziemlich durchbeißen, um an den immerhin sehr zahlreichen Renn-Modi (Runden-ko, Straßensperre, Zeitrennen und Rennen gegen andere Straßenrowdys) seinen Spaß zu haben. Für geniale Vollgas-Action holt man sich also besser »Most Wanted« auf den Cube oder »Mario Kart« auf den DS.

CUBE
URTEIL
5.6



◀ Das wilde Raserleben: Straßensperren durchbrechen, Cops rammen

▶ Die schwammige Steuerung macht jede Kurve zur Zitterpartie



BURNOUT LEGENDS

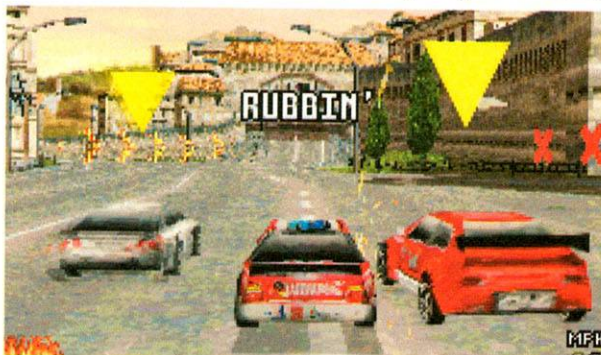
CUBE	
INFO	
PUBLISHER: ELECTRONIC	ARTS
HERSTELLER: CRITERION	
GENRE: RENNPIEL	
SPIELER: 1-5	
ERSCHEINT: 8. DEZ. 05	



MIT RENNPIELEN ist das so eine Sache auf dem DS; es gibt zwar einige, doch die meisten sind eher Mittelmaß. Wirklich gute Vollgas-Action ist selten. Wer hätte gedacht, dass ausgerechnet der erste Ableger aus der »Burnout«-Serie voll auf Sieg fährt? Immerhin punktet die Serie auf dem Cube, der PS2 und Xbox mit pfeilschneller und effektreicher Über-Grafik; nicht gerade eine Domäne des DS. »Burnout Legends« erfindet das Rad nicht neu, sondern komprimiert die besten Elemente aus dem Original und dem zweiten Teil auf ein Modul. Es geht um brandheiße Rennen durch Städte, über Autobahnen, Landstraßen und Gebirgspässe. Berufs- und Gegenverkehr natürlich eingeschlossen. Mit Vollgas heizt der Spieler am malerischen Silver Lake vorbei, brettet durch die Hafenanlagen der Dockside, gibt Gummi auf den Landebahnen des Airports und 15 anderen Stecken. Kracht der Spieler auf der Highspeedjagd in den Gegenverkehr, knallt er in eine Leitplanke oder einen Begrenzungspfahl, zerlegt es das Auto in einem Crash. Keine Angst, das Ganze ist nur ein Grafikeffekt, denn gleich geht's wieder auf die Stecke

und dem Feld hinterher. Für Drifts, Fahrten durch den Gegenverkehr und ähnlich riskante Fahrmanöver gibt es Turboenergie. Per L-Taste heizt der Wagen mit einer Extraportion Schub über die Steck; zusammen mit dem netten Verwischeffekt fühlt sich dies auch richtig turbomäßig an. Dass die Kulissen zwar kunterbunt, dafür etwas detailarm gezeichnet sind und die Autos einen Tick zu statisch auf der Piste kleben, stört in der Praxis gar nicht mal so sehr. Denn die Steuerung gibt sich geschmeidig, selbst noch bei 300 Sachen lässt sich das Auto zuverlässig lenken. Die interessante Streckenführung, eine ordentliche Intelligenz der Gegner und der Actiongehalt des Spiels machen vieles wett. Satte fünf Rennklassen, Verfolgungsjagden als Polizist, 70 freischaltbare Wagen und tolle Crash-Herausforderung, in denen man möglichst heftige Unfälle fabrizieren muss, runden das Ganze ab. Das geht alles auch zu zweit mit nur einem Modul und zu fünft, sofern jeder Teilnehmer ein eigenes Modul mitbringt. Schnell, spaßig, unterhaltsam!

CUBE
URTEIL
8.3

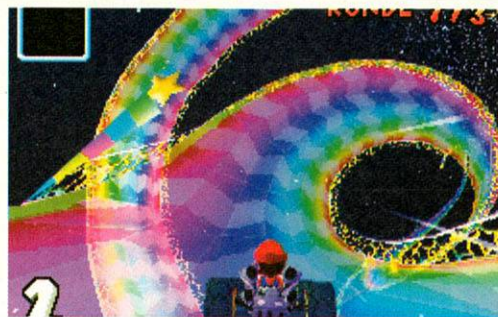


◀ Feine Vollgas-Action: um Kurven schlittern, Turbos zünden, Autos schrotten

▶ Im Crash-Modus geht es darum, möglichst spektakuläre Unfälle zu fabrizieren



Um »Mario Kart DS« im Internet zu zocken, brauchst du einen DSL-Anschluss und einen Wireless-Router. Wie, du hast kein W-LAN? Keine Sorge, einfach den Wi-Fi-USB-Connector von Nintendo kaufen, schon geht es auch mit Kabel. Leider kostet der Connector genauso viel wie das Spiel.



▲ Bockschwer und kunterbunt: Der Regenbogen-Boulevard zählt zu den Topstrecken



Unten hast du den Überblick

Die aktuelle Position, Rundenzeit, der Streckenverlauf – ein Blick genügt, um die wichtigsten Infos während des Rennens zu erhalten. Sogar Bananenschalen, Panzer, Kettenhunde und andere Hindernisse sind auf der Karte eingezeichnet.



Oben tobt das Rennengeschehen

Um Kurven schlittern, Gegner ins Aus ballern, Beschleunigungsstreifen mitnehmen und mit Highspeed über die Pilz-Königreich-Pisten brettern – hier gibt's schnelle Rennaction in astreiner Optik und knallharte Positionskämpfe im guten alten »Mario Kart«-Stil.



▲ Bis zu acht Kart-Piloten fetzen per Wireless-LAN oder im Internet um die Wette



CUBE
GEHEIM
TIPP

CUBE
INFO
PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
GENRE: SPASS-RACER
SPIELER: 1-8
ERSCHEINT: ERHÄLTlich



MARIO KART DS

Die Pilzkönigreich-Clique im Geschwindigkeitsrausch

ZEIT DEN DS warm laufen zu lassen und den Gurt straff zu ziehen. »Mario Kart DS« ist startbereit und liefert Hobby-Rasern endlich das, was sie für den DS bisher vergeblich gesucht haben: ein geniales Rennspiel. Vollgas-Spaß liefert der Grand-Prix-Modus mit acht Cups und insgesamt 32 kunterbunten Kursen. Neben 16 altbekannten Strecken – wie die Peach-Piste, Kuhmuh-Farm und der Polar-Parcours – warten 16 neue Rennherausforderungen auf eifrige Kart-Piloten. Panische Bumper-Action im Waluigi-Flipper, gefährliches Kurvenschlittern im Tick-Tack-Trauma und Palmen-Paranoia in DK-Alpin liefern Hurra-Highspeed auf höchstem Niveau. Und eine klasse Grafik obendrein. Nicht das kleinste Ruckeln – da kann man nicht mäkeln.

Anfänger knattern gemächlich durch die 50-Kubik-Klasse, Kenner schnappen sich ein rasantes 100ccm-Kart und Profis brettern mit 150-Kubik-Boliden über die Pisten. Wer hier allerdings realistisches Fahrverhalten, Fairplay oder ausgefeilte Touchscreen-Features erwartet, liegt falsch. Die sieben Gegner

feuern Schildkrötenpanzer, Bananenschalen pflastern die Kurven, Bomben und Kettenhunde machen jedes Rennen zum Spießrutenlauf. Neu im Waffenarsenal: Der Spieler kann sich einen »Kugelwilly« aufs Kart packen und damit wie aus der Kanone geschossen durch die Reihen der Gegner fetzen. Oder er kann dem Vordermann mit einem »Bloooper«-Tintenfisch die Sicht verschmieren. Neue Gemeinheiten auf der Kart-Bahn, so etwas haben wir gerne.

Einfach und griffig funktioniert die Steuerung der Karts. Mit A gibt der Spieler Gas, mit B outet man sich als Feigling und bremst. Die R-Taste lässt das Kart hüpfen und um die Kurven schlittern, L feuert das Waffenarsenal auf die Gegner ab. Wer sich geschickt hinter dem Vordermann positioniert, kann erstmals auch den Windschatten nutzen. Sich heransaugen und dann mit einem gewinnenden Grinsen vorbeiziehen – ein tolles Gefühl.

Als Fahrer stehen Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi, Donkey Kong, Wario, Bowser und Waluigi zum Start bereit. Andere Straßen-Rowdys wie die Skelett-

Schildkröte warten nur darauf, freigespielt zu werden. Ebenso wie auf den Fahrer zurecht geschusterte Bonus-Karts. Ein Renn-Bolide etwa für Mario oder ein Bagger für Waluigi. Und selbst wenn alle Raser freigeschaltet und in Pilz-, Stern-, Spezial- und Schlag-mich-tot-Cups Gold eingefahren haben, gibt es immer noch genug zu tun. Im Zeitfahren Bestzeiten knacken, oder bei den Rennmissionen Aufträge erfüllen, wie Big Bullys von Plattformen stoßen und Checkpoints unter Zeitdruck abgrasen – Abwechslung pur.

Allein fetzen ist dir zu öde? Dann starte knallharte Mehrspieler-Action. Das geht gegen bis zu sieben Kumpels, und das mit einem Modul! Erstmals aber auch gegen Computergegner. In der Ballon-Balgerei deckt man sich mit Kampfwerkzeugen ein und nimmt die Gegner aufs Korn. Bei der Insignien-Raserei geht's darum, Sonnen-Symbole abzugreifen. Alles in allem das schnellste, beste und umfangreichste »Mario Kart« aller Zeiten!

SEBASTIAN WEIDENBECK



Als rasanten Bonus packt Sega einen pfeilschnellen Mehrspieler-Modus mit ins Modul. Als Sonic oder Blaze prescht man um die Wette durch 3D-Röhren und greift Ringe ab. Nett, besonders da man nur ein Modul braucht.



▲ 3D ist voll ok! Zeig's der Robo-Schlange



Unten regiert rasantes Gameplay

Hier geht's genauso fix und hübsch zur Sache wie auf dem oberen Bildschirm. Sonic und Blaze fetzen so schnell über beide Bildschirme, dass es das Auge gerade noch mitkommt. Nur bei den Bossfights erhält der Spieler hier lediglich Tipps zu den Schwächen des Feindes.



Oben gibt's Überschall-Action

Sonic prescht durch Loopings, fetzt über Beschleunigungsstreifen, schießt sich mit Sprungfedern durch die Luft. Am Ende jedes Levels findet hier oben ein packender Bosskampf statt. Alles in feinsten Grafik, garniert mit hübschen 3D-Effekten.



▲ Der Kampf gegen den Käfer sorgt für Tumult im Tempel



CUBE
INFO
PUBLISHER: SEGA
HERSTELLER: SONIC TEAM
GENRE: JUMP'N'RUN
SPIELER: 1-2
ERSCHEINT: ERHÄLTICH



SONIC RUSH

DER BLAUE Igel zündet die Nachbrenner und heizt mit Vollgas in sein erstes DS-Jump'n'Run. Im Schlepptau: die lila Katze Blaze. Die ist nicht weniger fix als der Igel und bekommt ihren eigenen Story-Modus. Mit wem der Spieler durchstartet, kann er selbst entscheiden. Die Handlung und die Fähigkeiten der Helden unterscheiden sich nicht wirklich, die Level bleiben auch dieselben. Mit wem man Sol Emeralds abgreift und den Schurken Dr. Eggman sowie seine Robo-Armee bezwingt, ist also fast egal.

Wie Sega den Kampf gegen den Eiermann in Szene setzt, kann sich allerdings sehen lassen. Bumper schleudern den Protagonisten vom Touchscreen auf den oberen Bildschirm, über eine Rutsche schlittert der Igel oder die Katze wieder nach unten, dann geht's über einen Beschleunigungsstreifen mit Vollgas in einen Riesenlooping, der sich über beide Bildschirme erstreckt. Bildschirm übergreifendes Action-Hüpfen, gepaart mit dem guten, alten Sonic-Gameplay. Schnell, flüssig, so muss das sein. Die komplexen 2D-Welten spielen sich wie aus einem

Guss. Der Spieler rast durch Palmenwäldchen, spurtet durch Ägypten, fetzt zwischen antiken Ruinen umher und krault durch Unterwasserlevel.

Jedes der acht Level à vier Etappen erfreut das Spielerauge mit feinen 3D-Effekten. Manche Plattformen bewegen sich nicht nur nach links und rechts, sondern richtig räumlich. Dabei zoomt die Kamera auf Sonic, die netten 3D-Akzente an dem Turbo-Igel werden sichtbar. Schraubenrutschen lassen Blaze in 3D-Optik in die Tiefe trudeln. Die Effekte reichen dir nicht? Dann auf in den Bossfight. Da prescht Sonic über luftige 3D-Klippen, um den Angriffen einer Robo-Schlange auszuweichen, Blaze spurtet über einen Steinring, was wilde Kamerafahrten zur Folge hat, und weicht Stachelsporen aus, die ein Killerkäfer nach ihr schleudert. Hübsch und knifflig, so wünscht man sich Bosskämpfe. Der Kampf gegen das Standard-Kleingetier ist da eher wie gehabt. Wer zu langsam reagiert, schlittert schon mal in einen Knarren-Robo oder eine Stachelwespe. Wer dem vorbeugen will, nutzt einfach Sonics Chaos-Angriffe

Überschall-Igel für Bildschirm übergreifende Action

oder nimmt Blaze' Flammenkick zur Fortbewegung. Treffer, versenkt – schon verpuffen die Robo-Wesen zu knuffigen Häschen. Zwischendurch greift man Ringe ab, sackt Bonusgegenstände wie Extraleben, Schutzschilde und Energie für Spezialangriffe ein. Als Wirbelsturm verschlingt der Igel dann seine Gegner oder fetzt einfach durch den Feind hindurch. Wer die Extra-Power anders nutzen will, der vollführt in Loopings Saltos oder verbindet Supersprünge mit Schrauben. Das bringt Bonuspunkte statt. Je nachdem wie viele Ringe der Spieler abgestaubt, wie schnell er das Ziel erreicht und wie viele Tricks er vollführt hat gibt es eine Levelwertung.

Die Highscorejagd begeistert auch dann noch, wenn man das Spiel einmal beendet hat. Man sucht sich einfach sein Lieblingslevel auf der 2D-Weltkarte heraus, und auf geht's zur Bestnote. Das alles plus ein rasanter Mehrspieler-Modus machen »Sonic Rush« zum schnellsten und schönsten Jump'n'Run auf dem DS.

SEBASTIAN WEIDENBECK



DIE ULTIMATIVE GRAFIK-EXPLOSION FÜR DEINEN DS!

AB DEZEMBER 2005
LIVE ERLEBEN!

Nanostray



- WELTREKORD-JAGD AUF WWW.NANOSTRAY.COM
- UMFANGREICHE WAFFENSYSTEME
- WAFFENMANAGEMENT WÄHREND DES FLUGES
- MEHR ALS 10 ABSCHNITTE
- FREISPIELBARE SPIELMODI UND FEATURES

NINTENDO DS

SHIN'EN

MAJESCO
ENTERTAINMENT

THQ
WWW.THQ.DE

ADVANCE



Mario überzieht den Tenniscourt mit brennenden Bällen, Engel kämpfen in einem epischen Rollenspiel gegen machthungrige Dämonen, Dixie Kong turnt durch den Dschungel und vertrimmt Kremlings – auf dem Game Boy Advance ist echt was los.

CUBE

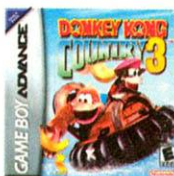
INFO

PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: RARE
GENRE: JUMP'N'RUN
SPIELER: 1
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

DONKEY KONG COUNTRY 3

DIE FIESEN Kremlings haben Donkey und Diddy Kong entführt. Da hilft nur eines, die Verwandtschaft muss einspringen. Wie schon auf dem Super Nintendo im Jahre 1996 übernehmen den Job Dixie Kong und der Baby-Affe Kiddy Kong. Auf der Suche nach den verschleppten Primaten werden wie eh und je in malerischen Dschungelkulissen Bananenstauden abgegriffen, Kremlings in düsteren Bergwerksstollen verkloppt und Untwasserlevel mit gefräßigen Haien und anderem Getier erforscht. Durch insgesamt 48 Level führt das farbenfrohe Jump'n'Run, welches klasse aussieht, aber nichts Neues bietet. Teamaktionen spielen eine große Rolle. So kann Dixie den behäbigen Kiddy als Wurfgeschoss gegen Feinde einsetzen, der wiederum kann Dixie auf weit entfernte Felsvorsprünge und Bonusfässer katapultieren. Weitere Hilfe im Kampf gegen die Bösewichte bieten die altbekannten tierischen Helfer. Schwertfisch, Nashorn, Elefant – alle sind wieder mit von der Partie. Oben drauf gibt's tonnenweise Bonuslevel, knallharte Bossfights gegen Unholde wie Riesenmuscheln und Greifvögel sowie einen Buschtrommel-Soundtrack, der dem Spieler einen Ohrwurm einpflanzt.

CUBE
URTEIL
8.3



▲ Das schlägt dem Fass den Boden aus

▲ Wilde Kletterpartien mit Kiddy Kong

CUBE

INFO

PUBLISHER: NINTENDO
HERSTELLER: CAMELOT
GENRE: SPORTSPIEL
SPIELER: 1-4
ERSCHEINT: ERHÄLTICH

MARIO TENNIS ADVANCE

ZEIT DAS Racket neu zu bespannen, denn die Royal Tennis Academy des Pilzkönigreiches öffnet die Pforten. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines aufstrebenden Tennisspielers oder einer Tennisspielerin – ganz wie es beliebt. Auf dem Tenniscourt bestreitet der Spieler Trainingsspiele, Turniere und arbeitet sich langsam vor bis zur Meisterschaft des Pilzkönigreiches. Alles in knuffiger, aber feiner Grafik. Aber wie wird man Profi? Durch Übung natürlich! Wer Spielerfahrung auf dem Tennisplatz sammelt, der investiert die gewonnenen Erfahrungspunkte in Fähigkeiten wie Schlagkraft, Ausdauer und Ballkontrolle. Natürlich dürfen dabei die Nintendo-typischen Supermoves nicht fehlen. Ein Überschallaufschlag und trudelnde Bälle sind zwar nicht gerade realistisch, machen aber dafür jede Menge Spaß. Die simple Steuerung haben selbst Einsteiger schnell im Griff, und so wird jeder Ballwechsel zum Vergnügen. Am meisten natürlich, wenn bis zu vier Tennis-Profis um die Wette schmettern. Ob Mario, Donkey Kong, Luigi oder Prinzessin Peach: Alle Größen des Pilzkönigreiches lassen sich während des Spiels freischalten und dann im Mehrspieler-Modus anwählen. Brennende Bälle wohin man schaut, hektische Ballwechsel und Spielspaß pur.

CUBE
URTEIL
8.5



▲ Bis zu vier Spieler liefern sich hier brandheiße Matches

▲ Vom Niemand zum Tennisass: die Royal Tennis Academy macht es möglich

KING KONG

CUBE

INFO

PUBLISHER: UBISOFT

HERSTELLER: UBISOFT

GENRE: KNOBEL

ABENTEUER

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTICH



AUF DER linken Seite turnen Dixie und Kiddy Kong durch den Testteil, aber das sind nicht die einzigen Affen, die derzeit den GBA unsicher machen. Riesengorilla King Kong kommt uns mit dem offiziellen Spiel zum Monumentalstreifen von Peter Jackson. Hier schlüpft der Spieler gleich in die Rolle von vier Helden. Da haben wir erst einmal den Draufgänger Jack, Kameramann Carl und Ann, die hübsche Schauspielerin. Der Clou? Die drei Gestalten steuert der Spieler gleichzeitig über die Totenkopfsinsel. So nutzt der Spieler die MG-Feuerkraft von Jack, die Granaten von Carl und Anns Heilkunde. Höhlen öffnen, Saurier abknallen und verwundete Mitstreiter heilen: Mit Select wechselt man durch die Helden und lüftet ein Geheimnis nach dem anderen. Ein kniffliges Knobel-Abenteuer à la »Lost Vikings« wie anno dazumal auf dem Super Nintendo. So geht's mit jeder Menge Kopfarbeit, aber auch einer satten Portion Action durch den grün-grausigen Dschungel und in düstere Höhlen, bis man schließlich den Riesengorilla eingesackt und nach New York verschifft. Damit kommen wir zum vierten Helden. In Manhattan schlüpft der Spieler nämlich in die Rolle des Gorillas, zermatscht Panzer mit seinen Fäusten und putzt Flugzeuge vom Himmel. Eine nette Mischung aus Abenteuer, Knobelfreude und Zerstörungswut, die auch optisch gefällt. Etwas anders als der große Bruder auf den Cube, aber nicht weniger unterhaltsam.

CUBE
URTEIL
8.0

▲ Das Dschungel-Trio auf Affenjagd



▲ Die putzigen Soldaten lassen sich vortrefflich zertrampeln

GUNSTAR FUTURE HEROES

CUBE

INFO

PUBLISHER: THQ

HERSTELLER: TREASURE

GENRE: SHOOT'EM'UP

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTICH

CUBE
STAR
GAME

▲ Bombastische Bossgegner: da sieht selbst Red mal rot

NACH DEM Importtest in der letzten Ausgabe werfen wir zur Veröffentlichung der deutschen Version noch einmal einen Blick auf die Baller-Perle aus dem Hause Treasure. Die beiden Helden Blue und Red blasen zur Rettung der Erde. Sie haben dicke Kaliber und jede Menge Action im Schlepptau. Mit Faust und Fußkante, Laserblaster, Flammenwerfer und Maschinenpistole rücken die Streithähne unzähligen Feinden auf den Pelz. In guter alter 2D-Seitenansicht lasert man in sechs Levels Soldaten, Killerroboter, Flugzeuge und überhaupt alles über den Haufen, das nicht bis drei vom Bildschirm flüchtet. Sieht aus wie früher der »Super Probotector« und fühlt sich auch so ähnlich an, nämlich richtig gut. Wenn von allen Seiten Feinde heranzoomen, Projektile über den Schirm pfeifen, ist Panikaktion mit Dauerfeuer angesagt. Die Grafik beeindruckt: Es ist kaum zu fassen, wie gut der GBA die Flut an Laserfeuer, Soldaten, Flugzeugen und Geschossen bewältigt. Besonders bei den bombastischen Boss-Monstern, die dem Spieler auf die Pelle rücken. Bildschirmfüllende Robo-Golems und mit Kanonen bepakte Killerspinnen tauchen den GBA in ein Meer aus Explosionen und Vorzeige-Grafikeffekten. Schnelle Action mit sechs verschiedenen Handlungssträngen und einer gelungenen Eindeutigkeit der frechen Textfetzen. Kommt super, gerade auf dem brillanten Display des neuen Game Boy Micro. Kaufen. Jetzt! Und nicht wundern wegen der Aufwertung, die in Wahrheit gar keine ist. Vielmehr hat sich in die letzte Ausgabe ein Druckfehler eingeschlichen. Blue kümmert sich gerade um den Verantwortlichen ...

CUBE
URTEIL
8.8

▲ Voll auf die Flügel: dieses Flugzeug bedroht nicht länger den Weltfrieden

RIVIERA: THE PROMISED LAND

CUBE

INFO

PUBLISHER: ATLUS

HERSTELLER: STING

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELER: 1

ERSCHEINT: ERHÄLTICH

CUBE
STAR
GAME

VOR TAUSEND Jahren hatten die alten Götter ihre Kräfte in »Riviera« gesammelt, um die Dämonen von der Welt zu verbannen. Doch die Unholde haben sich neu formiert und wollen die göttliche Kraft für ihre diabolischen Machenschaften missbrauchen. Da haben sie ihre Rechnung allerdings ohne fünf Engel gemacht. An deren Seite stürzt sich der Spieler in ein Rollenspiel der Extraklasse. In den malerischen Ebenen und düsteren Katakomben geht es in rundengebundene Schlachten gegen die Heerscharen aus der Hölle. Durch in der Schlacht gewonnene Erfahrungspunkte werden die anfangs etwas unbeholfenen Engel schnell zu kampferprobten Recken. Der kultige Anime-Stil, die packende Gut-gegen-Böse-Story und teils doppeldeutigen Anspielungen schaffen ein ungewöhnlich erwachsenes Klima. Im Verlauf des Abenteuers entfaltet sich eine Story, die von Verrat über Tod und Schicksalsschläge der fünf Engel alles beinhaltet, was ein gutes Rollenspiel bieten muss. Ebenso gibt es verschiedene Endsequenzen, die vom typischen Happyend bis hin zur ernüchternden Niederlage alles zu bieten haben. Einziges Manko: Diese Rollenspiel-Perle gibt es leider nur in den USA.

CUBE
URTEIL
8.5

▲ Knallharte Rundenkämpfe in feiner Optik



▲ Mit der Kraft der Engel verbannt du Dämonen in die Unterwelt

NINTEN

AUF DEM WEG

Was ist mit Nintendo los? Früher haben die Japaner mit großartigen Ideen den Videospielmarkt aufgemischt, dann kam lange nichts. Jetzt schocken sie uns mit dem Revolution-Controller. Wohin geht die Reise? Cube analysiert ...



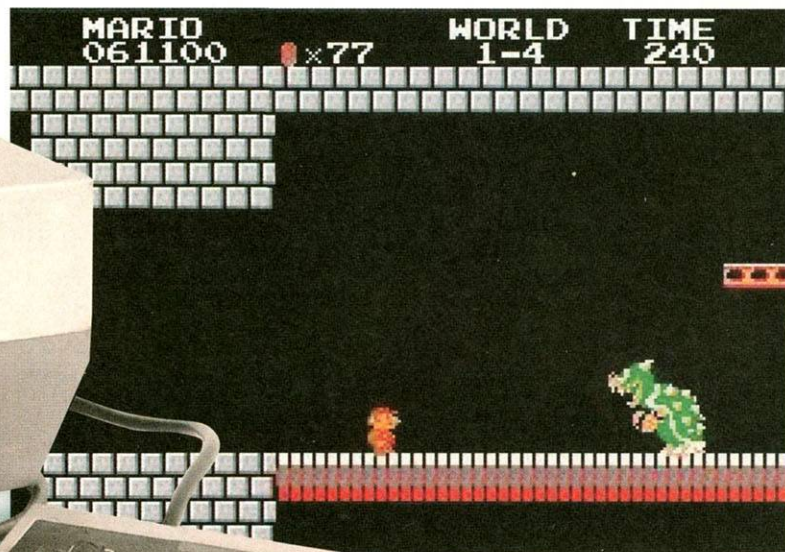
Als Fan von Nintendo muss man momentan ganz schön die Zähne zusammenbeißen. Factor 5 hat sich längst vom Gamecube verabschiedet, und die »Eternal Darkness«-Macher von Silicon Knights veröffentlichen ihr »Too Human« jetzt für Xbox 360 statt Gamecube. Schlechte Nachrichten. Denn wenn Kumpels mit Playstation 2 oder Xbox im Wohnzimmer über den Gamecube lästern, können sich Nintendo-Jünger nicht mal wirklich auf die glorreiche Vergangenheit ihrer Lieblingsmarke berufen. Warum? Die NES-Konsole blieb hierzulande fast unbemerkt, und das Super Nintendo hatte zwar seine Fans – aber was war das gegen die gewaltige Schar, die Commodores Amiga-Computer anbetete?

Im Rest der Welt sah das anders aus. Dort war der Name »Nintendo« vor zehn bis fünfzehn Jahren ein Synonym für das Daddeln an sich. So wie man heute »Playstation« sagt, wenn man Videospiele meint. Vor allem in den USA waren NES und Super Nintendo weit

erfolgreicher als jedes andere Videospiel-System. In Sachen verkaufter Stückzahlen musste sich die NES-Konsole erst von Sonys PSOne überholen lassen. Und »Super Mario Bros. 3« ist und bleibt das meistverkaufte Videospiel der Welt: 17,28 Millionen Stück, das ist etwa doppelt so viel wie der nächste Konkurrent, nämlich »Grand Theft Auto 3«, zusammenbringt.

DIE GENERATION AMIGA

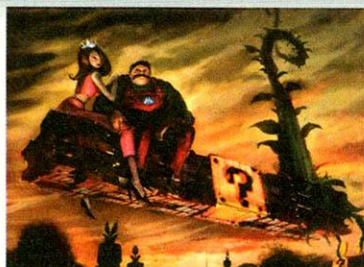
Trotzdem: Von den über 17 Millionen »Marios« sind nur eine Hand voll bei uns in Deutschland gelandet. Erstaunlicherweise bekommen viele Videospieler hierzulande dennoch leuchtende Augen, wenn sie Namen wie »The Legend of Zelda«, »Super Mario Bros.« und die von anderen, großen NES-Titeln hören. Aber wer hat sie tatsächlich gespielt? Jedenfalls weniger Menschen, als uns das so einige Retro-Reportagen weismachen wollen. Denn das NES hatte seine große Zeit an vielen Orten überall auf der Welt, aber



DO: INS ABSEITS?



▲ Silicon Knights »Too Human«: Ursprünglich für den Cube gedacht, für Xbox 360 gemacht



▲ Aus dem Internet: So stellen sich Fans einen erwachsenen Mario vor



▲ »Lair« von Factor 5: Die »Rebel Strike«-Macher wenden sich der Playstation 3 zu



▲ Der Revolution-Controller: führt er Nintendo wieder zurück auf den Weg der Originalität?

nicht bei uns. Wir erlebten das goldene Daddel-Zeitalter mit den Heimcomputern Commodore 64 und Amiga. Man hatte Spaß nicht etwa mit »Mario Bros.«, sondern mit der frechen 1:1-Kopie »The Great Giana Sisters«. Die meisten von uns kennen den Nintendo-Klassiker nur als emulierte Version auf dem PC oder als Teil einer von Nintendos aktuellen Retro-Compilations. Ganz anders die Videospieler in Japan und den USA. Sie sind mit Nintendos Ur-Spielen groß geworden. Dadurch kann sich Nintendo dort bis heute auf einen starken Rückhalt unter den eingefleischten Fans verlassen. Mit der nachfolgenden Generation der

Videospiel-Systeme musste Nintendo allerdings bereits Terrain an Sega abgeben, gerade in den USA. Einiges davon geht auf das Konto nur eines einzigen Fight-Games.

GRÜNES BLUT

Denn zur Zeit des Generationswechsels der Videospiele wurde das Fundament zementiert für ein Problem, das Fans der Marke und Nintendo selbst kaum je zugeben würden: Nintendo wird von vielen Menschen als Spielzeug wahrgenommen. Das war in der Ära des NES noch ganz anders. Die Konsole war erwachsen und cool. Aber mit dem Generationswech-

sel vom NES zum Super Nintendo verpasste Nintendo schon ein bisschen den Anschluss. Denn es ist doch so: Wer mit dem NES groß wurde, war beim Wechsel zum Super Nintendo raus aus dem Kinder- beziehungsweise Teenageralter. Also zu alt, um Bevormundung widerspruchslos zu dulden. Bevormundung durch Zensoren zum Beispiel, die brutale Szenen aus einem Videospiel herauschneiden oder rotes Blut grün einfärben. Derbe Szenen sind im Kino schließlich Alltag. Zu dieser Zeit also traf Nintendo die umstrittene Entscheidung, den ersten Schlagabtausch der Fighting-Game-Serie »Mortal Kombat« nur dann auf dem Super Nintendo stattfinden zu lassen, wenn das Blut grün eingefärbt würde. Eine

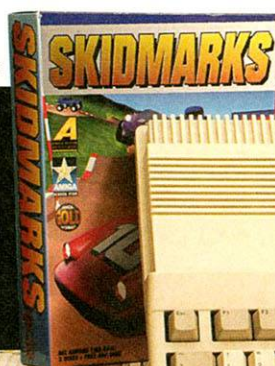
Entscheidung, die von vielen Videospielern als Zensur empfunden wurde. Konkurrent Sega war da weniger zimperlich. Dementsprechend geriet das ungeschnittene Fight-Game für den Mega Drive zur populäreren der beiden Fassungen. Damals begann sich ein Bild zu prägen, das Nintendo als manchmal übertrieben fürsorgliches Unternehmen zeigt.

ERWACHSENE UNERWÜNSCHT

Bis heute scheint Nintendo ein Problem mit der Zielgruppe erwachsener Videospieler zu haben. Von ganzem Herzen kümmert sich das Unternehmen um Marken und Namen wie »Mario« und »Zelda«, die für alle Altersgruppen verträglich sind. Diese Spiele werden im eigenen Haus entwickelt. Nicht ganz so kindertaugliche Produktionen wie »Metroid Prime«, »Eternal Darkness« oder »Geist« lässt ▶▶▶

„VORTEIL NINTENDO: DIE SPIELE SIND NOCH IMMER DIE UNTERHALTSAMSTEN WEIT UND BREIT.“

▼ Der Rest der Welt spielte am Super Nintendo, wir am Amiga





▲ Donkey Kong Country: 3D oder nicht?



▲ Mit seinen Mode-7-Grafikeffekten war das Super Nintendo dem Mega Drive voraus



▲ Immer noch ein wunderschönes Rollenspiel: »A Link to the Past«



▲ »Mario Kart« in der Version für das Super Nintendo: für viele die beste Version

Nintendo lieber von Entwickler-Teams außer Haus fertigen. Okay, Nintendo bemüht sich um die Entstehung von Titeln für die erwachsene Generation. Dadurch kommen hin und wieder sogar interessante Exklusivproduktionen von Fremdherstellern zustande, beispielsweise »Resident Evil 4« und »Metal Gear Solid: The Twin Snakes«. Aber was passiert dann? Nichts Halbes und nichts Ganzes. Man hätte gemeinsam mit »Resi«-Hersteller Capcom ein starkes Paket schnüren und Erwachsenen den Gamecube schmackhaft machen können. Aber nichts passierte. Kaum Werbung für das Spiel oder die Konsole, dafür ein Hickhack um eine zensierte deutsche Version.

»WENN DIE KUMPELS ÜBER DEN GAMECUBE LÄSTERN, KÖNNEN SICH DEUTSCHE NINTENDO-JÜNGER NICHT MAL AUF DIE GLORREICHE VERGANGENHEIT IHRER LIEBLINGSMARKE BERUFEN.«

ENDLICH SYMPHONIA!

Stattdessen konzentriert sich Nintendo auf andere Titel, »Pokémon Colosseum XD« zum Beispiel. Ein schöner Titel, ohne Zweifel, aber mit magnetischer Anziehungskraft wohl nur für Daddler bis vierzehn Jahren geeignet. Wenn Erkan und Stefan im Kinostreifen »Gegen die Mächte der Finsternis« über harmlose Pokémons ablästern, dann treffen sie damit ziemlich genau den Punkt. Die Pokémons als Zeitvertreib auch für ältere Videospieler, das wäre vielleicht nach Nintendos Geschmack, aber das klappt nicht. Die Wahrheit ist: Auch das neue »Pokémon Colosseum XD« wird sich vor allem verkaufen, weil es an

Alternativen mangelt. Wer im Forum des Cube-Magazin die Diskussionen unter Lesern verfolgt, der weiß: Der Wunsch ist weit verbreitet, Nintendo sollte sich mehr um Erwachsene kümmern. Und um den deutschen Markt. Wir wollen keine drei Jahre auf »Harvest Moon« warten. Wir wollen, dass ein halbwegs erwachsenes Rollenspiel wie »Tales of Symphonia« komplett eingedeutscht wird. Inklusive Sprachausgabe, so wie es andere Hersteller tun.

STANDARD IST RELATIV

Bei der Analyse der letzten Veröffentlichungslisten fällt es trotzdem schwer, objektiv zu bleiben. Es ist zwar immer noch so, dass Nintendo-Spiele die bessere Unterhaltung bieten, wenn man sie mit vergleichbaren Games auf Playstation 2 oder Xbox vergleicht. Allerdings fällt es Nintendo offenbar mittlerweile schwer, eigene Standards zu halten. Der Vergleich zwischen den zwei »Mario«- und »Zelda«-Titeln aus der vergangenen und der aktuellen Konsolen-Generation veranschaulicht das deutlich. Nehmen wir »Super Mario Sunshine«. Klar konnte auch Mario mit der Spritzpistole Traumwelterungen in

den Fachmagazinen abräumen, trotzdem gilt der Titel als einer der Tiefpunkte der Serie. Warum? Weil sich das Spiel nun mal nicht an der aktuellen Konkurrenz auf anderen Systemen messen lassen muss, sondern am Vorgängerspiel »Super Mario 64«. Und das gilt nach wie vor als ein unübertroffen geniales Jump'n'Run-Abenteuer. »Super Mario Sunshine« sieht zwar hübscher aus, aber nach einigen Stunden verliert sich die für Nintendo-Spiele typische Magie zwischen Recycling-Ideen und Längen im Gameplay. Der Dampf ist raus, weil sich die Ziele wiederholen und das Wertsammeln blauer Münzen offensichtlich nur dazu dient, die Spieldauer zu verlängern. Ähnlich bei »The Wind Waker«. Ein begeisterndes Action-Abenteuer, keine Frage, und im Vergleich zu »Super Mario Sunshine« sicher der würdigere Spross einer großartigen Serie. Aber trotzdem kritisiert jeder, der sich bis zum Finale durchkämpft, gewisse Längen gegen Ende. Es ist ganz offensichtlich so, dass die Game-Designer den ersten paar Inseln sehr viel Aufmerksamkeit schenken, die dann gegen Ende fehlt. Die zermürende Suche nach den acht

▼ Yoshi's Island« für Super Nintendo: Immer noch eines der motivierendsten Jump'n'Runs





▲ Load »game«, 1,1: Während wir mit dem Commodore 64 Spaß hatten, sammelten US-Zocker am NES erste Videospiel-Erfahrungen



▼ »Great Giana Sisters«: Frecher Amiga-Klon der Mario-Games

Triforce-Bruchstücken dient offensichtlich demselben Zweck wie die blauen Münzen in »Super Mario Sunshine« – sie soll die Spieldauer künstlich verlängern und strapaziert dabei aber nur die Nerven.

BALD MEHR SPIELE?

Wo ist sie also geblieben, diese gewisse Magie, die vergangene Nintendo-Titel in sich tragen? Im Grunde ist sie das Ergebnis harter Arbeit und monatelangen Ausprobierens. Wenn wir unterstellen, dass »Mario«-Erfinder Shigeru Miyamoto nach wie vor den gewissen Instinkt für gutes Gamedesign besitzt, bleibt nur eine Möglichkeit: Nintendos interne Spiele-Entwicklung verfügt nicht mehr über dieselben Freiheiten wie früher. Die Qualitätsmängel häufen

sich. Dass bei »Metroid Prime 2: Echoes« und jetzt bei »Geist« noch nicht einmal eine vernünftige PAL-Anpassung an die hieszulande übliche Bildwiederholfrequenz von 50 Hertz durchgeführt wird, ist einfach arm. Früher verschob man kurzfristig sogar den Starttermin für das Nintendo 64, weil Shigeru Miyamoto »Super Mario 64« für noch nicht ganz reif befand. Ist es aber schlau, dass sich Nintendo diesen Luxus ausgerechnet bei »Zelda: The Twilight Princess« leistet? Mit der Verschiebung von jetzt auf irgendwann 2006 enttäuscht Nintendo viele Gamecube-Fans. Es gibt momentan sonst keine exklusiven Neuerscheinungen für den Cube, die jeder haben muss. »Mario Smash Football«, »Battalion Wars« oder »Fire Emblem« –

unterhaltsame Titel, klar, aber nichts womit man seine Playstation-2-Kumpels zum Gamecube-Kauf verführt. Nintendo müsste mit den zur Verfügung stehenden Mitteln mehr Spiele in kürzerer Zeit entwickeln. Und auch wieder mehr mit originellen Konzepten. Der DS-Bestseller »Nintendogs« ist immerhin ein Anfang, der Nintendo wieder Mut machen sollte. 160.000 Stück haben sich europaweit am Startwochenende verkauft. Wie sich die witzige Idee mit der Bewegungssensorik des Revolution-Controllers macht, bleibt abzuwarten. Viel versprechend ist sie auf jeden Fall. Aber auf dem Cube, wie viele mutige Konzepte haben wir seit »Pikmin« gesehen? Keine! Auch als Nintendo-Besitzer muss man heute

ehrlicherweise zugeben, dass Sony zuletzt witzigere Titel auf der Pfanne hatte. Nett gemachte Partyspässe wie »Eyetoys«, »Singstar« und »Buzz« hätten sich am Gamecube mindestens genauso gut gemacht wie auf der Playstation 2.

MEHR EIGENPRODUKTIONEN!

Tatsächlich hat Nintendo seit dem Start des Gamecube nur eine Hand voll bemerkenswerter Eigenproduktionen zustande gebracht: »Luigi's Mansion«, »Pikmin«, »Super Mario Sunshine«, »The Wind Waker«, »Mario Golf«,



▲ Das rasante Gameplay von Sega-Maskottchen Sonic half dem Mega Drive, das Super Nintendo in Europa zu übertrumpfen

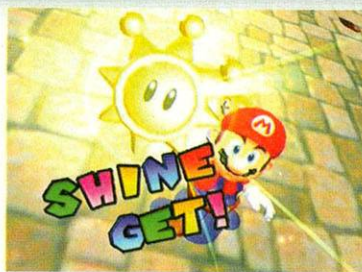




▲ Langer Weg: »Animal Crossing« hat drei Jahre von Japan bis nach Deutschland gebraucht



▲ Luigi's Mansion: Spaßig, aber als Starttitel für den Gamecube zu schwach



▲ Nintendo bräuchte sehr viel mehr Eigenproduktionen à la »Super Mario Sunshine«



▲ »Smash Brothers«: Wie viele Nintendo-Titel nicht von Nintendo selbst entwickelt

nicht viel mehr. Titel wie »Metroid Prime«, »Super Smash Brothers Melee« oder »Pokémon Colosseum« sind nicht das ureigene Werk von Nintendo, sondern entstanden außer Haus. Nintendo muss also dringend den Puls beschleunigen. Egal, ob durch Eigenproduktionen oder tatkräftige Unterstützung externer Entwickler. Es würde schon helfen, wenn japanische Neuheiten nicht erst nach Monaten oder gar erst nach einem Jahr den Weg nach Europa fänden. Womit wir wieder bei »Tales of Symphonia« wären. Oder bei »Donkey Konga«, dem witzigen Trommelspiel, das sich auch viel Zeit gelassen hat. In Japan wird übrigens seit einem halben Jahr beim dritten Teil abgetrommelt. Apropos: Wie affig ist es eigentlich, dass der coole Donkey Kong nicht längst als Held eines Jump'n'Run-Abenteuers über den Gamecube turnt? Mit seinem lässigen Auftritt und den coolen Sprüchen, das wäre doch was! Und auch gegen eine paar frische Gesichter hätten die meisten Gamecube-Besitzer sicher wenig einzuwenden.

Hatte Nintendo nicht vor Jahren neue Helden und Marken angekündigt? Wo bleiben die? »Chibi Robo« kann's doch wohl nicht sein.

ONLINE-WETTLAUF

Zumindest mit seiner Verweigerungshaltung beim Online-Gaming scheint Nintendo momentan Recht zu behalten: Seit wie vielen Jahren erzählt uns die Spiele-Industrie, Konsolen per Internet zu vernetzen und damit gegen Spieler aus aller Welt antreten zu können, das sei die Zukunft. Aber wie schaut es heute tatsächlich aus? »Counter-Strike«-Terroristen schummeln sich zu Tode, weil der Mitspieler am anderen Ende der Welt wenig dagegen tun kann. Oder sie haben Spaß, indem sie ihre PCs zur Netzwerk-Party unter einem Dach zusammenkarren. Das geht mit dem Gamecube auch, bei »Mario Kart« und »1080°« zum Beispiel. Leider ist es das auch schon fast wieder. Die Netzwerk-Idee scheint aus den Augen verloren. Nintendo wird oft belächelt für die Einstellung, kaum je-

mand würde Online-Spiele mögen und damit sei kein Geld zu verdienen. Aber bisher stimmt das, wie das Beispiel Xbox zeigt. Microsoft hat weltweit rund 14,5 Millionen Konsolen verkauft, aber nur etwa eine Million Abonnenten für den Online-Dienst namens »Xbox Live« gefunden. Das heißt, nur sechs Prozent aller Xbox-Besitzer daddeln ab und zu online. Ein schwaches Ergebnis, wenn man bedenkt, wie viel Geld und Mühe Microsoft bisher in den Dienst investiert hat. Kann allerdings gut sein, dass sich das Investment jetzt doch rechnet. Denn die neue Xbox 360 kann auf ein verlässliches und gut funktionierendes Netzwerk aufbauen. Letztlich bieten gut gemachte Online-Spiele allemal herausragende Unterhaltung. Es ist eine Schande, dass wir Gamecube-Besitzer bei »FIFA 06« nicht online gegeneinander kämpfen können, wie Besitzer einer Xbox oder Playstation 2 das tun.

SCHLUSS MIT CONNECTIVITY

Das neue Jahr macht eher keine Hoffnung auf Besserung. Wenn man

sich die Neuankündigungen für 2006 anschaut, dann ist das Blatt mit Gamecube-Titeln bisher erschreckend leer. Klar, Prinzessin Zelda als »Twilight Princess«, darauf freuen wir uns alle. Aber sonst gewinnt man den Eindruck, dass sich Nintendo bereits auf anderes konzentriert. Vielleicht Revolution. Aber wenn das so ist, wieso gibt es dann keine Bilder von den ersten Spielen? Wenn Nintendo nicht weiter Boden an Sony und Microsoft verlieren will, müssen die Japaner mit überraschenden Hammer-Spielen für den Gamecube das Ruder herumreißen. Oder sie müssen die Revolution-Konsole bringen, und zwar früher als wir alle denken. Wenn die Preise für die neue Hardware wirklich so niedrig angesetzt sind, wie man innerhalb der Branche zurzeit munkelt, dann wäre ein Marktstart auch im späten Frühjahr sinnvoll. Der Gamecube hat am 3. Mai Geburtstag. Vielleicht wäre das auch ein guter Tag für die Revolution.

RICHARD LÖWENSTEIN

»NINTENDO MUSS MIT ÜBERRASCHENDEN HAMMER-SPIELN FÜR DEN GAMECUBE DAS RUDER HERUMREISSEN.«



AFFENGEIL!

DEUTSCHLANDS ERSTES XBOX 360™ MAGAZIN



**MIT GROSSEM
GEWINNSPIEL!**
EXKLUSIV NUR IN 360
Zehn Eintrittskarten für die
große Xbox-360-Startparty!

JETZT AM KIOSK

360. Deutschlands erstes Fachmagazin für das neue Videospielsystem Microsoft Xbox 360. Alles über Technik, Games, Online-Vernetzung und Multimedia-Fähigkeiten.

FEEDBACK

ACH JA, WEIHNACHTSZEIT, BESINNUNGSZEIT. LEBKUCHEN, ADVENTSKRÄNZE, GLÜHWEIN, LIEBE, SANFTMÜTIGE KOLLEGEN – WIE SCHADE, DASS ICH NICHTS VON ALL DEM HABE. STATTDESSEN GIBT'S MAL WIEDER TONNEN VON LESERBRIEFEN. WAS FÜR EINE BESCHERUNG!

HER MIT EUREN ZEILEN!

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



E-MAIL

Der schnelle und direkte Draht zur Redaktion. Schreibst 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!"

BAUERNFÄNGER

Sehr geehrte Damen und Herren, ich bin offen und ehrlich gesagt enttäuscht von eurem Magazin. Ich habe es mir nun zum zweiten und definitiv letzten Mal gekauft, denn was ihr hier betreibt, ist Betrug am Kunden. Das Verkaufsargument für diese Ausgabe war für mich die Ankündigung eines 30-Minuten-Videos von »Zelda« auf eurer Homepage. Aber, abgesehen von der Registrierung, in der ihr meine Daten erhalten habt, hatte ich nichts davon. Nach Eingabe meiner Daten sollte ich nun auch noch erst bezahlen, bevor ich das sehen kann, was ihr mir bereits »mehrfach« im Heft versprochen habt. Auf dem Titelblatt sowie auf der Seite beim Artikel. Ich finde das nicht in Ordnung. Ich lese andere Magazine regelmäßig, bin von deren Qualität überzeugt. Aber ich kaufe mir sicherlich keinen Werbeflyer wie bei euch, in dem ich auch noch nachträglich für meine Neugierde bezahlen muss.

FABIAN MERKLI

CUBE: Blindtext statt Richys Antwort ... Blindtext statt Richys Antwort ... Blindtext statt Richys Antwort ... Blindtext statt Richys Antwort ... Blindtext statt Richys Antwort ...

ZUKUNFTSÄNGSTE

Hallo liebes Cube-Team! Euer Magazin ist und bleibt einfach super! Aber wird es dieses Mag auch in Zukunft noch geben? Und wird Nintendo den Gamecube-Kult noch ein bisschen länger erhalten, auch wenn die Revolution-Konsole veröffentlicht

ist? Fragen über Fragen! Ich bitte um Antwort. Euer begeisterter Cube-Leser
DENIS HEINZEL

CUBE: Nintendo sagt, man wolle den Gamecube parallel zur Revolution-Konsole mit Software versorgen. Wenn die das sagen, gibt es wohl keinen Grund zur Sorge.

FRAGENKATALOG

Moin Cubaner!

Ich überspringe den Teil mit »Ihr seid super« oder »Macht weiter so«. Nicht, dass ihr das nicht verdient hättet, aber diese Zeilen könnt ihr doch langsam nicht mehr hören, oder? Also komme ich gleich zu meinen brennenden Fragen:

1. Als ich den DS gekauft habe, hieß es, dass ein Zusatz erscheinen würde, mit dem man sich auf dem DS Filme ansehen könnte. Aber seither habe ich nichts mehr davon gehört. Kommt da noch was oder hat man uns betrogen?
2. Warum wird die Fähigkeit des DS nicht von allen Games ausgenutzt? Wenn ich mir das neue »Castlevania«-Spiel ansehe, muss ich sagen: Gut, aber wieso ist da nichts in 3D? Das sieht fast gleich aus wie auf dem Advance! Das ist nur ein Beispiel für viele andere Games. Der DS kann's doch! Das beweisen uns »Super Mario DS«, »Nintendogs«, »GoldenEye: Rogue Agent« und »Splinter Cell«.
3. Erscheint »Resident Evil 5« noch für den Gamecube oder werden das neue »Zelda«-Game und »Prince of Persia: The Two Thrones« unsere »Schluss-Häppchen«?

4. Wenn es um den Erscheinungstermin der neuen Nintendo-Konsole geht, behauptet jeder etwas anderes. Wisst ihr da was Genaueres?

Liebe Grüße
DOMINIK

CUBE:

1. Du meinst wohl den Play-Yan. Der ist momentan nur über Importhändler erhältlich, www.play-asia.com zum Beispiel. Soll aber nach Deutschland kommen. Sagt Nintendo.
2. Warum covert die »Hermes House Band« immer nur bekannte Songs, statt mal was Eigenes zu machen? Ganz simpel: weil's viel einfacher ist. Außerdem macht 3D-Grafik nicht automatisch mehr Spaß. Guck dir »Castlevania« außerdem mal in Bewegung an. Das wirst du so bestimmt nie auf dem GBA sehen!
3. Die Zombies werden ausschließlich auf den Next-Generation-Konsolen Hirn fressen. Schon schade, gel?
4. Wir hoffen auf Mai. Aber gwiss is' nix, wie wir hier in München sagen.

WETTEN, DASS (NICHT)?

Liebes Cube-Magazin, zuerst mal wollte ich euch sagen, dass ich euer Heft echt gut finde und dass ich mir (fast) jede Ausgabe seit Jahresbeginn gekauft hab. Trotzdem habe ich noch eine Frage: In der Ausgabe vom Oktober/November 2005 habt ihr geschrieben, dass »The Legend of Zelda: Twilight Princess« erst nächstes Jahr erscheint. Ich finde das sehr schade, da ich

MAL DOCH MAL!

Wenn ich mich richtig erinnere, hatte ich eine Uralt-Konsole in den Händen, lange bevor ich am Schnuller nuckelte. Deswegen hab ich mir mal gedacht, ein Bild zum Anlass »30 Years of Gaming« zu malen. Und das schick ich euch, damit ihr auch mal was zum Anschauen habt, was nicht flimmert. Ein Geschenk von mir an eine gute Zeitschrift. Ich hoffe, euch gefällt es und ihr könnt damit was anfangen (ich hoffe nicht als Kaffee-Untersatz).
Grüße JENNY-JINYA

CUBE: Dein Bild eignet sich nicht nur als Kaffee-Untersatz, sondern wahlweise auch als Tischdecke, XXL-Serviette oder Fußabstreifer. Nein, war nur Spaß. Wo denkst du hin? Dein Gemälde hat selbstverständlich einen Ehrenplatz in der Redaktion. Es hängt jetzt an der Wand, genau über Richys Schreibtisch. Endlich mal ein Grund, bei ihm vorbeizuschauen.



TXT LIFE

Wir wollen deine SMS!

ICH FINDE EUER ONLINE-FORUM TOTAL KUSCHELIG!
LIEBE GRÜSSE KATHRIN
CUBE: Das wissen wir. Gilt selbiges auch für dich?

ICH STEIG BEI »KILLER 7« VORNE UND HINTEN NICHT MEHR DURCH. ABGETRENTE KINDERRÖPFE, ACHT PSYCHOPATHEN UND AUGENLOSE INFORMANTEN. WAS BEDEUTET DAS ALLES?
CUBE: Jede Menge Spaß. Irgendwie.

OB MIR DER NIKOLAUS DIESES JAHR »SPARTAN: TOTAL WARRIOR« INS STIEFELCHEN STECKT?
CUBE: Kommt ganz drauf an, wie brav du warst. Immer schön die Cube gekauft?

LIEBE GRÜSSE AUS DEM CUBE-FORUM: CHINO, BITTE KOMM ZURÜCK!
CUBE: Ist er doch schon längst.

FOREN-GEFECHTE

Anlässlich des zweijährigen Cube-Jubiläums haben wir uns nicht lumpen lassen und uns mit einem neuen Internet-Auftritt selbst beschenkt. Alles wurde rundum erneuert, zusätzliche Rubriken und Premium-Angebote eingeführt. Ob sich der Aufwand gelohnt hat? Eure Reaktionen verraten es:

Also, das Design ist echt geil, hab gerade eben gedacht, ich bin auf der falschen Seite, als ich das gesehen hab. Das ist echt gute Arbeit!! (BITO)

Die Aufmachung gefällt mir recht gut! Nur dafür zahlen ... ne, dann saug ich's mir eher bei anderen Seiten. (INCORP)

Ich finde den Service prinzipiell nicht schlecht. Artworks, Screenshots und Videos können mir so manchen Abend versüßen. Testen werde ich das Angebot in jedem Fall. (NIBNOB)

Das mit dem Abo ist wirklich eine dämliche Idee. Die wenigsten werden wohl drei Euro bezahlen, nur damit man die Artikel im Internet lesen oder Wallpaper herunterladen kann. Vom Design ist es nicht schlecht. Erinner mich an Nintendos Auftritt. (SISAYA)

Die Idee ist gut, das Layout, die Tests und die Idee mit dem Bezahlen per Handy einfach perfekt. Nur fehlt wirklich ein Probemonat, denn ich kann gar nicht nachprüfen, ob die ganzen Videos auf meinem PC laufen. Außerdem find ich den Preis doch zu hoch. (STEVE1990)

GELEIMT

Liebes Cube-Magazin!
Ihr seid echt klasse, und eure Zeitschrift ist einfach die beste. Ich habe aber da ein Problem, mit dem ich mich vertrauensvoll an euch wende: Diesen Urlaub hab ich mir in Tschechien das GBA-Spiel »Zelda: The Minish Cap« gekauft und es vor Ort natürlich ausprobiert. Ich vertrau den Tschechen und der Verpackung halt nicht so ganz. Es lief einwandfrei, aber zu Hause, nachdem ich im Inventarmenü abgespeichert und ausgeschaltet hatte, musste ich voller Ärger feststellen, dass mein Spielstand nicht vorhanden war. Ich habe es noch öfter probiert, musste aber immer von vorn beginnen. Liegt es nun daran, dass das Spiel einen Defekt hat, oder gibt es da einen Clou? Ansonsten ist das Spiel große Klasse und es wäre schade, wenn es daran scheitern würde. Bitte helft mir!
JONAS HOFFMANN

CUBE: Äh, ja klar. Wir wundern uns auch schon ewig, warum die Puma-Treter vom Flohmarkt kurz hinter der tschechischen Grenze immer so schnell ausleihen. Gut, bei Textilien mag das vielleicht irgendwie mit der Luft oder dem Wasser zu tun haben. Aber in deinem Fall tippen wir ganz dreist auf eine Raubkopie, bei der der Hersteller aus China an der Speicherbatterie gespart hat. Sollte es sich bei deinem Modul wider Erwarten doch um ein fehlerhaftes Original handeln, so schicke es bei Nintendo ein, die tauschen es in der Regel kostenlos um. Ein Original erkennst du am Vorhandensein der Rubbelkarte mit den Nintendo-Sternen. Die fehlen nämlich bei den meisten Raubkopien.

MEHR MORD!

Capcom hat ja in diesem Jahr wirklich übel abgesahnt. Sowohl »Resident Evil 4« als auch »Killer 7« sind absolute Mords-Spiele! Ist für den Harman-Clan eine Fortsetzung geplant? Das Ende des ersten Teils lässt nämlich meiner Meinung nach viel zu viele Fragen offen, die man in einem Nachfolger ganz hervorragend beantworten könnte ...
TIM

CUBE: Mal unter vier Augen: Willst du wirklich wissen, warum Iwazaru in Sado-Maso-Kleidung durch die Gegend läuft? Oder wie ein abgeschnittener Kinderkopf zu einer Tanksäule gelangt? Wirklich? Ganz im Ernst? Offen gesagt, du machst uns Angst ...

»Was meinst du, wenn ich noch ein paar Stunden so stehen bleibe, wirke ich dann cooler?«



VAMPIRJAGD ERFOLGREICH

Wie so oft ging es auch dieses Mal beim Cube-Gewinnspiel heiß her. Zahllose Dracula-Fans drängten sich in unserem Forum, alle auf der Jagd nach den exklusiven Artworks, die Konami bereitwillig zum Release ihres brandneuen »Castlevania DS« spendiert hatte. Unter all den Einsendungen hat uns besonders Nemesis Beitrag gefallen. Herzlichen Glückwunsch! Und verscherle die Dinger nicht gleich bei eBay, ok?



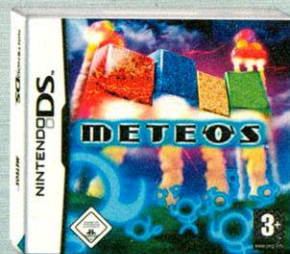
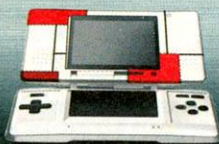
TEILNEHMEN UND ABSAHNEN!

EXKLUSIVE DS-MODELLE VON NINTENDO ZU GEWINNEN!

1. & 2. PREIS

JE EINE NINTENDO-DS-KONSOLE IM EXKLUSIVEN AIRBRUSH-LOOK. PLUS »ADVANCE WARS: DUAL STRIKE« UND »METEOS«!

Mit der DS-Konsole legt Nintendo einen Mega-Erfolg hin. Kein anderes Videospielsystem macht unterwegs so viel Spaß und begeistert mit vergleichbar innovativen Spielideen. Weil die Jungs von Nintendo gerade in Feierlaune sind, haben sie zwei DS-Konsolen neu designen lassen. Marie Sann und Anike Hage von Tokyopop haben zwei völlig heiße und total einzigartige DS-Modelle gestaltet, von denen eines vielleicht bald dir gehört. Damit du sofort was zum spielen hast, legt Nintendo noch das herausragende Hammer-Strategiespiel »Advance Wars: Dual Strike« (Wertung in der letzten Ausgabe: 9.1!) und das kurzweilige Puzzlegame »Meteos« drauf. Falls du mehr über Tokyopop wissen willst, klick dich ins Internet zur Adresse www.tokyopop.de durch.



3. - 5. PREIS

Je einmal das überragende Strategiespiel »Advance Wars: Dual Strike« und das kurzweilige Puzzlegame »Meteos« für den Nintendo DS.

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND GEWINNEN!

AUSFÜLLEN, ABSCHICKEN, TEILNEHMEN – GEWINNEN?

CUBE

CUBE DEZEMBER/JANUAR 06

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:

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

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

Vom Text her:

Von den Bildern her:

5. ICH KAUFE MIR DIE NÄCHSTE CUBE-AUSGABE

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

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

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Alter

SO NIMMST DU TEIL!



POST

Fülle einfach den Teilnahme-Zettel aus, klebe ihn auf eine Postkarte oder steck ihn in einen Umschlag, und dann ab damit an: Primeverlag, CUBE Magazin / Sonigems-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 27. Januar 2005. Maßgeblich ist das Eingangsdatum. Die Gewinner werden ausgelost. Mitarbeiter von Nintendo, vom Primeverlag und dem Redaktionsbüro Löwenstein dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bitte vergiss deine Adresse nicht. Selbstverständlich darfst du auch eine Kopie dieser Seite, beziehungsweise des Teilnahme-Kupons, einsenden.

JETZT ABONNIEREN!

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 **21. Februar 2006!**

GÜNSTIG!

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

BEQUEM!

Kein Marsch zum Zeitschriftenhändler, kein banges Warten, ob die Ausgabe noch vorrätig ist. Der Postbote bringt das Cube-Magazin zuverlässig nach Hause.

KOMPLETT!

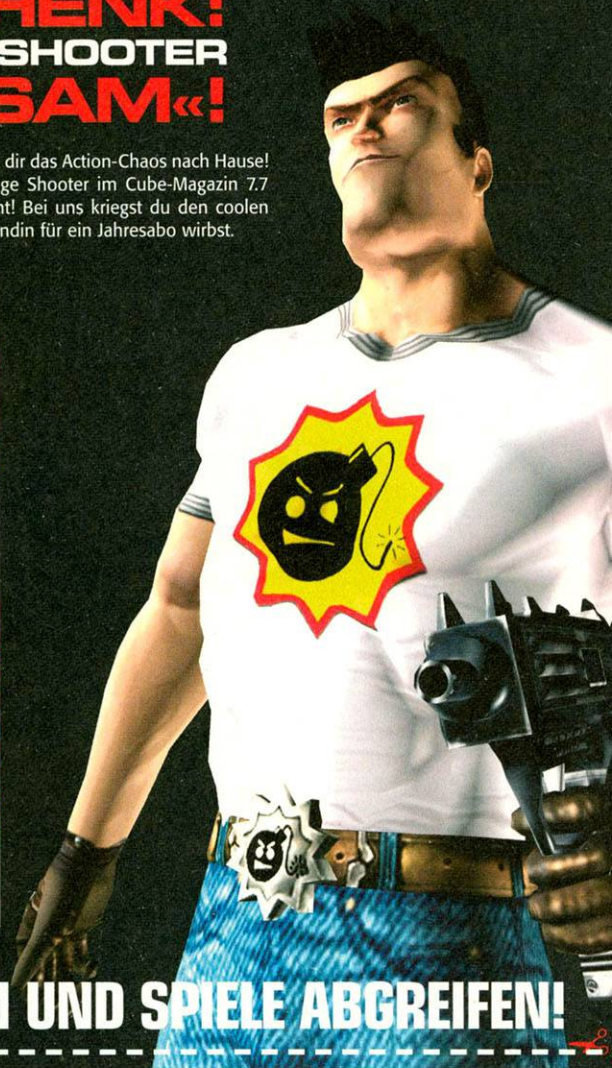
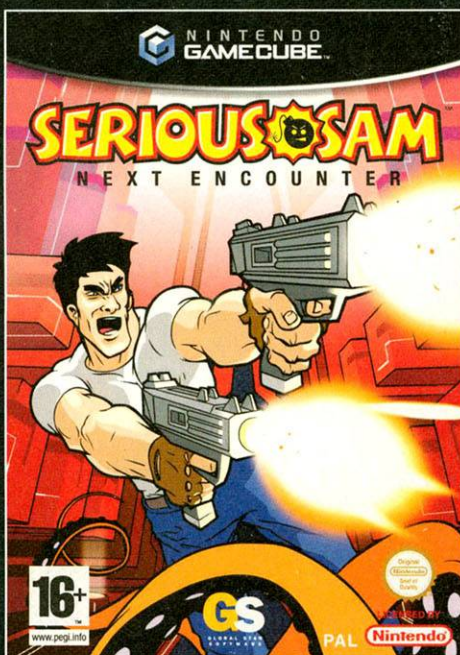
Porto und Versandkosten sind im Abo-Preis bereits enthalten!

OHNE RISIKO!

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

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

Mit dem fetzigen Game »Serious Sam« von Take 2 holst du dir das Action-Chaos nach Hause! Nicht umsonst hat der extrem temporeiche und schnittige Shooter im Cube-Magazin 7,7 Wertungspunkte und einen Geheimtipp-Award abgeräumt! Bei uns kriegst du den coolen Ego-Shooter gratis, wenn du einen Freund oder eine Freundin für ein Jahresabo wirbst.



GANZ EINFACH BESTELLEN



SMS



**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, wem wir also die Prämie zusenden dürfen.



ONLINE

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



TELEFON

Einfach anrufen: 089 / 74 73 44 76



BRIEF

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

JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND SPIELE ABGREIFEN!

CUBE

DEINE ABO-KARTE

CUBE DEZEMBER/JANUAR 06

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

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

☐ 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

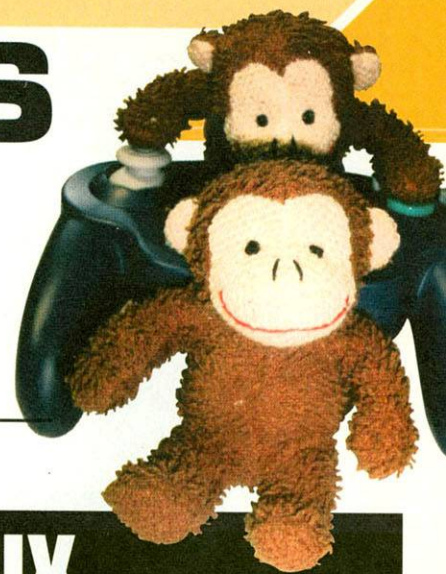
☐ Ich bevorzuge das Mini-Abo. Ich beziehe die drei nächsten Ausgaben des Cube-Magazins zum Vorteilspreis von 9,50 Euro. Wenn ich mich innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der zweiten Ausgabe nicht melde, will ich das Cube-Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte dann drei weitere Ausgaben zum günstigen 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)

TIPPS & TRICKS

Ach ja, unsere Redaktionsaffen haben es einfach gut. Den ganzen Tag Bananen mampfen, die Schreibtische erklettern und dabei über Tipps und Tricks sinnieren. Diesmal helfen dir die findigen Primaten beim Ego-Shooter »Geist«, dem Strategie-Spektakel »Battalion Wars« und, noch vielen anderen Problemchen.



ULTIMATE SPIDER-MAN

Du willst alle Boni freischalten, hast aber keine Lust alle Aufgaben zu lösen? Dann gib doch einfach folgende Tastenkombinationen im Controller-Menü ein.

DAS BEKOMMST DU:	DAS MUSST DU DRÜCKEN:
ALLE CHARAKTERE	RECHTS, RUNTER, RECHTS, RUNTER, LINKS, HOCH, LINKS, RECHTS
ALLE COMIC-COVER	LINKS, LINKS, RECHTS, LINKS, HOCH, LINKS, LINKS, RUNTER
ALLE ARTWORKS	RUNTER, RUNTER, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, LINKS, LINKS

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Hier kannst du nachlesen, was du mit deinen erarbeiteten Aufklärungs-Punkten abgreifen kannst.

UNSICHTBARKEIT	KOSTET DICH 900 AUFKLÄRUNGS-PUNKTE
EIN SCHUSS TÖTET	KOSTET DICH 600 AUFKLÄRUNGS-PUNKTE
UNENDLICH MUNITION	KOSTET DICH 550 AUFKLÄRUNGS-PUNKTE
UNENDLICH VIELE ITEMS TRAGEN	KOSTET DICH 550 AUFKLÄRUNGS-PUNKTE
ARTWORKS TEIL 1	KOSTET DICH 10 AUFKLÄRUNGS-PUNKTE
ARTWORKS TEIL 2	KOSTET DICH 10 AUFKLÄRUNGS-PUNKTE
ARTWORKS TEIL 3	KOSTET DICH 10 AUFKLÄRUNGS-PUNKTE
ARTWORKS TEIL 4	KOSTET DICH 10 AUFKLÄRUNGS-PUNKTE

GEIST

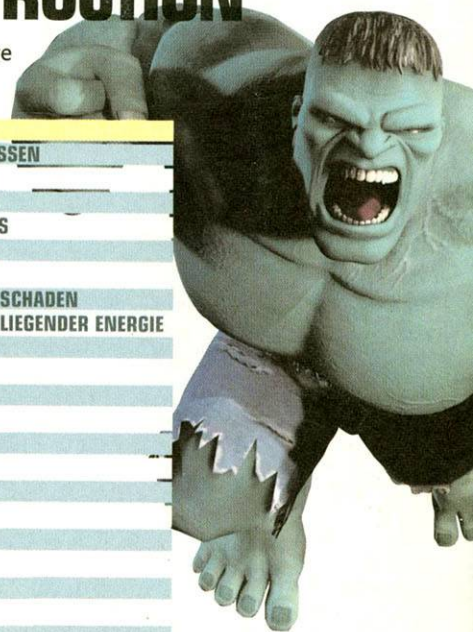
Du willst alle Extra-Charaktere und Mehrspieler-Level freischalten? So geht's!

DAS WILLST DU	DAS BRAUCHST DU DAFÜR
BURD-LEVEL	2 HOST COLLECTABLES
LAGERHAUS-LEVEL	4 HOST COLLECTABLES
RAIMI & HASE	6 HOST COLLECTABLES
KRANKENSTATION-LEVEL	8 HOST COLLECTABLES
HANDTUCH, GIRL & FLEDERMAUS	10 HOST COLLECTABLES
HELI-PLATTFORM-LEVEL	12 HOST COLLECTABLES
CHEF & RATTE	14 HOST COLLECTABLES
RAID-LEVEL	16 HOST COLLECTABLES
GARTEN-LEVEL	18 HOST COLLECTABLES
SUMMIT-MULTIPLAYER-LEVEL	20 HOST COLLECTABLES
VOLKS & SCHABE	22 HOST COLLECTABLES
GEBÄUDE-LEVEL	24 HOST COLLECTABLES
HIMMEL-LEVEL	26 HOST COLLECTABLES
BOSS-LEVEL	28 HOST COLLECTABLES
ANNA & IMP	30 HOST COLLECTABLES
KATAKOMMEN-LEVEL	32 HOST COLLECTABLES

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Gib diese Cheats ein, sobald du das nötige Menü im Spiel ergattert hast.

CODE	DAS PASSIERT
TRANSIT	ALLE FAHRZEUGE WERDEN ZU BUSSEN
CABBIES	ALLE FAHRZEUGE WERDEN TAXIS
AMERICA	STARS&STRIPES-HOSE FÜR HULK
RETRO	DAS SPIEL WIRD SCHWARZWEISS
OCANADA	KANADA-HOSE FÜR HULK
CHZGUN	KUH-RAKETEN
DESTROY	HULK VERTEILT DOPELT SO VIEL SCHADEN
BRINGIT	VERDOPPELT DIE ANZAHL HERUMLIEGENDER ENERGIE
DRAPEAU	FRANKREICH-HOSE FÜR HULK
DEUTSCH	DEUTSCHLAND-HOSE FÜR HULK
SMASH10	10.000 SMASH-PUNKTE
SMASH15	15.000 SMASH-PUNKTE
SMASH5	5.000 SMASH-PUNKTE
KINGKNG	GORILLA-INVASION
CLASSIC	HULK WIRD GRAU
MUTANDA	ITALIEN-HOSE FÜR HULK
FURAGGU	JAPAN-HOSE FÜR HULK
PILLOWS	KAUM SCHWERKRAFT
BANDERA	SPANIEN-HOSE FÜR HULK
FSHNCHP	ENGLAND-HOSE FÜR HULK
FROGGIE	DURCHGEKNALLTE AUTOFÄHRER



BATTALION WARS

Mehr Missionen

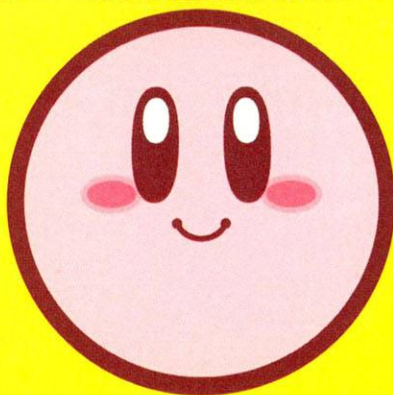
DAS WILLST DU	SO MACHST DU ES
BONUSMISSION NR.1	ERREICHE IN KAMPAGNE NR. 1 MINDESTENS 85 PROZENT
BONUSMISSION NR.2	ERREICHE IN KAMPAGNE NR. 2 MINDESTENS 85 PROZENT
BONUSMISSION NR.3	ERREICHE IN KAMPAGNE NR. 3 MINDESTENS 85 PROZENT
BONUSMISSION NR.4	ERREICHE IN KAMPAGNE NR. 4 MINDESTENS 90 PROZENT



KIRBY POWER MALPINSEL

Rosarotes Bonuszeugs

DAS HÄTTEST DU GERNE	DAS MUSST DU DAFÜR MACHEN
WADDEL DEE	DAS SPIEL EINMAL DURCHSPIELEN
DAS HÜPF-SPIEL	DAS SPIEL MIT ALLEN FÜNF CHARAKTEREN DURCHSPIELEN
KURS 1-8	NEUN MEDAILLEN SAMMELN
KÖNIG DEDEDE	20 MEDAILLEN SAMMELN
META RITTER	25 MEDAILLEN SAMMELN
BLOCK ATTACK ALS MINISPIEL	SCHAFTE LEVEL ZWEI IM BLOCK ATTACK-BOSS-SPIEL
CART RUN ALS MINISPIEL	SCHAFTE LEVEL ZWEI IM CART-RUN BOSS-SPIEL
PAINT PANIC ALS MINISPIEL	SCHAFTE LEVEL ZWEI IM PAINT PANIC-BOSS-SPIEL
NEUER TITEL-BILDSCHIRM	SAMMLE ALLE 250 MEDAILLEN



DER AFFE WIRD'S SCHON RICHTEN



は ばつぐんだ!

POKÉMON MEISTER

Hallo ihr Äffchen, könnt ihr mir bitte bei einem furchtbaren Problem helfen? Ich hab mir »Pokémon Colosseum« gekauft und mir sogar schon einige Pokémon gegriffen. Aber aus irgendeinem Grund kann ich die auf meinem PC hinterlegten Biester nicht gegen die in meinem Team austauschen. Ich verzweifle noch, das kann doch nicht so schwer sein, oder? Bitte helft mir und meinen Pokémon, ich mix euch auch eine Bananenmilch!

ANDREAS F.

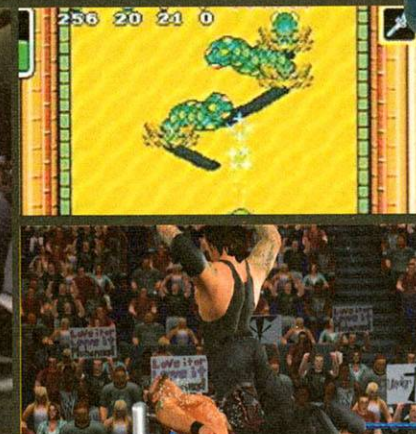
Des Rätsels Lösung ...

... ist einfacher als du denkst. Du musst erst mal ein Pokémon aus deinem Team auf den PC verfrachten. Dann kannst du dir ein neues Taschenmonster ins Team packen. Einfach eines gegen das andere austauschen, das geht leider nicht. Keine Angst, du bist nicht doof, so was passiert uns Äffchen auch ab und an. Wir trinken die Bananenmilch auf dein Wohl. Prost!

DER KOLLEGE KANN HELFEN

Ich brauche euren fachaffischen Rat! Ich ackere mich gerade durch die »Zelda«-Serie und hänge bei »A Link to the Past«. Ich komm einfach nicht in den ersten Palast, nachdem ich in die Schattenwelt verbannt wurde. Der ist verschlossen und ich hab keine Ahnung, wie ich die Tür aufbekommen soll. Alle Gegenstände helfen nichts und keiner der NPC's kann mir verraten, was ich machen soll. Ich brauch eure Hilfe, sonst werde ich noch wahnsinnig. Könnt ihr mir sagen, ob es da einen versteckten Schalter gibt, oder muss ich vorher noch etwas Bestimmtes erledigen?

FABIANNE G.



Des Rätsels Lösung ...

... können auch wir dir nicht verraten. Aber ein Affen-Vetter von uns lebt in einem Wäldchen, südlich des ersten Palastes in der Schattenwelt von Hyrule. Wenn du dem Raffzahn 20 Rubin in die Hand drückst, läuft er dir bis zum Eingang nach und legt einen geheimen Schalter für dich um. Schon kannst du deinen ersten Schattenwelt-Palast betreten. Sag dem Burschen doch bitte einen schönen Gruß von uns, wenn du ihn triffst.

ICH WILL PRÜGELKNABEN!

Ich hab gehört, dass man bei »Day of Reckoning 2« auch ein paar Oldschool-Wrestler freispielen kann. Eigentlich wollte ich mir das Spiel nicht kaufen, aber wenn da wirklich WWF-Urgestein dabei ist, dann kann ich wohl nicht anders. Bitte sagt mir, dass es sich dabei nur um ein Gerücht handelt, damit ich mein Geld für etwas Sinnvolleres ausgeben kann. Bitte lasst mich nicht hängen, ich teile die gesparte Kohle auch mit euch, damit ihr euch einen Berg Bananensplit machen könnt.

THOMAS L.

Des Rätsels Lösung ...

... wird dir gar nicht gefallen. Fakt ist, dass du Bret »The Hitman« Hart bekommst, wenn du 20-Mal den Exhibition-Mode gegen einen Computer-Gegner meisterst. Für die Hälfte der Siege bekommst du schon Mankind und für schlappe fünf Erfolge Stone Cold Steve Austin. Um Hulk Hogan freizuschalten, musst du allerdings den gesamten Story-Modus bestehen. Viel Spaß mit deinem neuen Spiel, wir hoffen du bist jetzt glücklich.

TIPPS & TRICKS

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Panzer knacken, Flugzeuge vom Himmel putzen, Gebäude besetzen, Einheiten produzieren und in die Schlacht schicken – dank »Advance Wars: Dual Strike« haben Taktiker endlich wieder etwas zu erobern. Was als Lohn für die Kampfesmühe winkt, haben wir für euch zusammengefasst.

Bis zu 300 Punkte kann man in einer Mission abstauben. Sparen ist angesagt, denn die wirklich tollen Sachen kosten jede Menge.

FREISCHALTBARER KO	KOSTEN
Adder	1000 Punkte: Zuvor musst du Means besiegt haben
Flak	1000 Punkte: Zuvor musst du Means besiegt haben
Grimm	600 Punkte: Zuvor musst du Crystal Calamity besiegt haben
Hachi	2000 Punkte: Zuvor musst du Means besiegt haben
Hawke	1000 Punkte: Zuvor musst du Means besiegt haben
Javier	600 Punkte: Zuvor musst du Crystal Calamity besiegt haben
Jugger	3000 Punkte: Zuvor musst du Means besiegt haben
Kindle	4000 Punkte: Zuvor musst du Means besiegt haben
Koal	3500 Punkte: Zuvor musst du Means besiegt haben
Lash	1000 Punkte: Zuvor musst du Means besiegt haben
Nell	2000 Punkte: Zuvor musst du Means besiegt haben
Sasha	600 Punkte: Zuvor musst du Crystal Calamity besiegt haben
Von Bolt	5000 Punkte: Zuvor musst du das Spiel auf »Schwer« beenden

Aus Alt mach Neu

Als Fan der Serie hast du natürlich auch »Advance Wars« und »Advance Wars 2: Black Hole Rising« zur Hand. Steckst du die Module in den GBA-Slot des Nintendo DS, kannst du folgende Dinge kaufen.

FREISCHALTBARES	KOSTEN
Advance Warpaper	1 Punkt wenn »Advance Wars« im DS steckt
Advance Warpaper 2	1 Punkt wenn »Advance Wars 2: Black Hole Rising« im DS steckt
Hachis Karte	1 Punkt wenn »Advance Wars« im DS steckt
Lashes Karte	1 Punkt wenn »Advance Wars 2: Black Hole Rising« im DS steckt

FREISCHALTBARES	KOSTEN
Nells Karte	1 Punkt wenn »Advance Wars« im DS steckt
Strums Karte	1 Punkt wenn »Advance Wars 2: Black Hole Rising« im DS steckt

Dicker Bonus für deinen KO

Schlägst du die fiese Black-Hole-Armee in die Flucht, erhältst du als Lohn praktische Spezialfähigkeiten für einen deiner Kommandanten. Mit dieser Boni-Power kann der Feldherr dann zwei Felder weiter sehen, Einheiten, die in besetzten Gebäuden stationiert sind, schneller reparieren und Gebäude schneller erobern.

Hübsches für Augen und Ohren

Die Kampagne ist gewonnen? Dann kannst du dich über die Galerie und die Musikbox freuen. Für je 2000 Punkte gibt es jede Menge Bilder und Musikstücke aus »Advance Wars: Dual Strike«. Viel Spaß beim Stöbern.



SSX ON TOUR

Der Weg vom Nobody zum Pistenstar ist dir zu beschwerlich? Dann tipp doch einfach diese Worte ins Cheat-Menü, und schon gibt es massig Boni für lau.

EINTIPPEN	ABGREIFEN
FLYTHREADS	alle Klamotten
BACKSTAGEPASS	alle Level
THEBIGPICTURE	alle Filme
LOOTSNOOT	Kohle ohne Ende
ZOOMJUICE	unendlich Turbo
JACKALOPSTYLE	Monster-Tricks
LETPARTY	Schneeballschlacht
ROADIEROUNDUP	Charaktere freischalten
MOREFUNTHANONE	das Einhorn freischalten
THREEISACROWD	Rocker freischalten
FOURSOME	Geheimcharakter Nr. 3
BIGPARTYTIME	Geheimcharakter Nr. 4



MARIO BASEBALL

Bälle mit dem Klempner kloppen? Das macht Laune. Noch mehr Spaß macht's natürlich, wenn man zusätzliche Stadien, geheime Charaktere und Bonusgames hat. Die holst du dir so ...

BONI	DAS MUSST DU MACHEN
KOOPA CASTLE STADIUM	SCHAFTE DEN CHALLENGE-MODE
BABY LUIGI	SCHAFTE DEN CHALLENGE-MODE MIT YOSHI
DIXIE KONG	SCHAFTE DEN CHALLENGE-MODE MIT DONKEY KONG
HAMMER BRUDER	SCHAFTE DEN CHALLENGE-MODE MIT BOWSER
MONTY MAULWURF	SCHAFTE DEN CHALLENGE-MODE MIT MARIO
PETEY PIRANHA	SCHAFTE DEN CHALLENGE-MODE MIT WARIO
TOADETTE	SCHAFTE DEN CHALLENGE-MODE MIT PEACH
COIN DERBY	SCHAFTE DEN CHALLENGE-MODE
GRAND PRIX MODE	MEISTERE ALLE MINI-GAMES AUF DER HÖCHSTEN SCHWIERIGKEITSSTUFE

SONIC GEMS COLLECTION

Die Sammlung der Igel-Titel langt dir immer noch nicht? Dann hol dir doch noch zwei Bonusspiele und jede Menge Extracharaktere.

Vectorman:

Entweder du spielst die Sega-Sammlung insgesamt fünf Stunden, oder du steckst einfach eine Memory-Karte mit einem Spielstand von der »Sonic Mega Collection« in den Cube. Schon kannst du »Vectorman« zocken.

Vectorman 2:

Einfach über sieben Stunden mit dem Igel durch die Spiele turnen, schon hast du Zugriff auf »Vectorman 2«. Es geht aber noch einfacher: Spiel einfach mehr als einmal »Vectorman«.

Super Sonic freischalten (Sonic R)

Sammle alle Chaos Emeralds, alle fünf Sonic-Münzen in jedem Level und fahre immer aufs Podium.

Dr. Eggman freischalten (Sonic R)

Werde auf jedem Kurs Erster.

Egg Robo freischalten (Sonic R)

Sammle fünf Münzen in den Regal Ruins, werde mindestens Dritter und schlage Egg Robo.

Metal Knuckles freischalten (Sonic R)

Sammle fünf Münzen in der Reactive Factory, werde mindestens Dritter und schlage Metal Knuckles.

Metal Sonic freischalten (Sonic R)

Sammle fünf Münzen in Resort Island, werde mindestens Dritter und schlage Metal Sonic.

Tails Doll freischalten (Sonic R)

Sammle fünf Münzen in Radical City, werde mindestens Dritter und schlage Tails Doll.



CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Vampirjäger Soma Cruz hat es nicht leicht. Tausende Dämonen trachten ihm nach dem Leben, sein Abenteuer kann gut, aber auch mies ausgehen. So kommst du in den Genuss der drei unterschiedlichen Endsequenzen.

Ganz schlechtes Ende:

Im zweiten Bosskampf gegen Dario den Schergen einfach platt machen. Auf keinen Fall den Dämon im Spiegel angreifen!

Schlechtes Ende:

Besiege den Dämon hinter dem Spiegel, wenn du gegen Dario kämpfst, danach schnappst du dir das magische Siegel im Raum links. Runter zur Mitte der Karte, wo die giftigen Schnecken die Siegeltür bewachen. Ohne Minas Glücksbringer um den Hals.

Happyend:

Besiege den Dämon hinter dem Spiegel, wenn du gegen Dario kämpfst. Danach schnappst du dir das magische Siegel im Raum links. Runter zur Mitte der Karte, wo die giftigen Schnecken die Siegeltür bewachen. Mit Minas Glücksbringer um den Hals. Jetzt ist das Spiel viel länger, und du hast noch die schreckliche Unterwelt vor dir. Viel Spaß bei der Dämonenjagd.

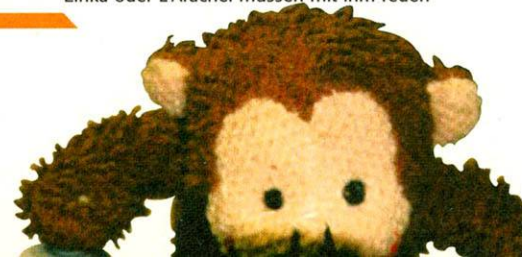
Du hast den Boss-Rush-Modus freigeschaltet? Schön! Das bekommst du, wenn du die Unholde richtig fix in die Unterwelt verbannst.

ZEIT	BELOHNUMG
UNTER ACHT MINUTEN	NUNCHAKUS
UNTER SIEBEN MINUTEN	SPEZIALWAFFE
UNTER SECHS MINUTEN	ROBE DES TODES
UNTER FÜNF MINUTEN	RAKETENWERFER
ALLES ÜBER ACHT MINUTEN	HEILTRANK

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

Du hast willst alle Charaktere bekommen? Kein Problem, wir sagen dir, was du wo machen musst, damit dir kein Gefährte entgeht.

Garcia – Kapitel 2:	Ross muss ihn ansprechen
Ross – Kapitel 2:	Eirika muss ihn ansprechen
Clom – Kapitel 3:	Neimi muss ihn in der zweiten Runde ansprechen
Lute – Kapitel 4:	besuche das Dorf links unten
Joshua – Kapitel 5:	Natasha muss mit ihm reden
Amelia – Kapitel 9:	Eirika oder Franz müssen mit ihr in Runde fünf reden
Innes – Kapitel 10:	Tana oder Eirika müssen mit ihr reden
Gerrick – Kapitel 10:	Innes muss mit ihm reden
Marisa – Kapitel 10:	Gerik muss mit ihr reden
Tethys – Kapitel 10:	Gerik muss mit ihr reden
L'Arachel – Kapitel 11:	Eirika muss mit ihr reden
Dozla – Kapitel 11:	L'Arachel muss ihn anreden
Ewan – Kapitel 12:	Bbesuche alle Dörfer in Runde fünf
Comrag – Kapitel 13:	Eirika muss ihn ansprechen
Rennac – Kapitel 14:	Eirika oder L'Arachel müssen mit ihm reden



Mittwoch ... 22. Februar ... nächste Ausgabe ...

VORSCHAU



TWILIGHT PRINCESS

➔ ENDLICH IM TEST

Daumen drücken: Anfang Februar könnte uns die vollendete Version des schönsten »Zelda«-Abenteuers aller Zeiten erreichen. Das würde reichen für einen Test in der nächsten Ausgabe.



REVOLUTION

➔ NINTENDOS ZUKUNFT

Wir widmen uns ausführlich der neuen Nintendo-Konsole, prüfen die Chancen, befragen die Spieleindustrie und erklären die Steuerung bis ins Detail.



RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

➔ TOUCH ZOMBIE

Die mutige Cube-Redaktion stellt sich dem Horror: Wir sind bei Capcom zu Gast und spielen die erste DS-Inkarnation der »Resident Evil«-Serie. Gruselig!

VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

➔ TEST: FIGHTING-ACTION MIT TURBO

Der dritte Ableger aus Capcoms »Viewtiful Joe«-Serie ist kein Jump'n'Run mehr, sondern ein Prügelspiel mit Mehrspieler-Fun à la »Super Smash Bros. Melee«. Voll die Action!

FIFA STREET 2

➔ DER NEUE STRASSENKICK IM TEST

Straßenfußball, Teil zwei, diesmal mit haufenweise Neuerungen: viel mehr Moves, viel mehr Ballakrobatik und total neuem Gamebreaker-K.o.-System. Test.

SPASS FÜR ACHT

➔ MARIO PARTY 7

Das neue Partygame mit Mario und Konsorten: über 80 neue Minigames, bis zu acht Teilnehmer, plus ein brandheißer Mikrofon-Grand-Prix-Modus. Test!

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

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

Gesamtherstellung: Primeverlag, Perchtinger Str. 10, 81379 München

Das deutsche Cube-Magazin wird in Lizenz von und in Kooperation mit Highbury Entertainment Limited, Bourne, England produziert.

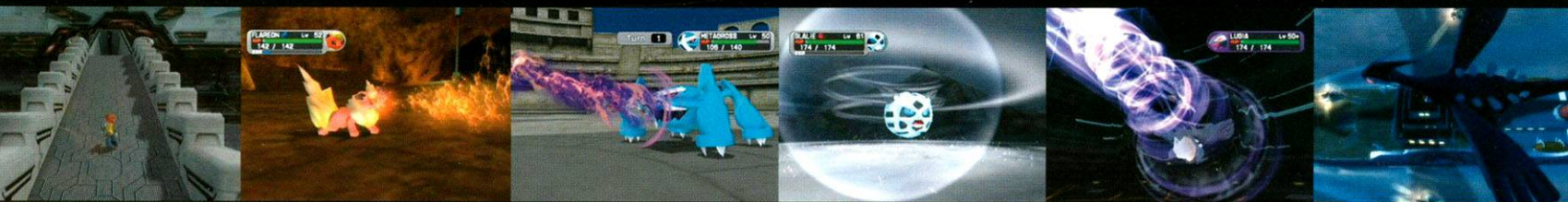
In Kooperation mit

wissen.de

Alle aktuellen Gamecube-Spiele auf dem Prüfstand, darunter

- Odama
- Baten Kaitos 2
- Harvest Moon
- Namco Museum 50.
- Tak 3: Die große Juju-Jagd
- Pac-Man World 3
- Sonic Riders
- Magical Melody
- Anniversary

LÜFTE DAS DUNKLE GEHEIMNIS
DES CRYPTO-POKÉMON!



ERLEBE DAS NEUESTE POKÉMON ABENTEUER IN 3D!

Vernichte die finstere Crypto-Organisation! Setze all dein Können als Pokémon Trainer ein, und verhindere, dass sich die unglaublich mächtigen Crypto-Pokémon weiter vermehren. Schnapp sie dir, und bekämpfe das Böse in ihnen! Bist du bereit, dich bis an die Spitze durchzukämpfen und den Sieg zu erringen?

Nimm die Herausforderung an und stell dich Crypto Lugia!

POKÉMON XD: DER DUNKLE STURM
Exklusiv für Nintendo GameCube



NINTENDO
GAMECUBE™

www.nintendo.de



The Pokémon Company



er ist ein Held... doch wessen Held?



gut oder Böse? DU entscheidest!

Shadows Vergangenheit ist ein Mysterium.
Wo kommt er her? Wohin führt sein Weg?
Wurde er geschaffen um die Welt zu zerstören
oder um sie zu retten?

**Nur du kannst Shadows
Geheimnisse lüften!**

SHADOW™ THE HEDGEHOG

JETZT IM HANDEL



www.sega.de