

Das erste, unabhängige Sonderheft zum GameCube-Start!

GAMECUBE



CUBE

MAGAZIN

Nr. 1
€ 3,90

Österreich €4,50
Schweiz SFr 7,60

Star Wars Rogue Leader

Gigantisch: Tolle Weltraum-
schlachten wie im Kinofilm!



Sonic Adventure 2

Unglaublich: Sonic flitzt erst-
mals auf dem GameCube!



Super Smash Bros. Melee

Cool: Sämtliche Nintendo-
Stars in einem einzigen Spiel!



NEU!



DAS SPIEL KANN BEGINNEN!

Luigi's Mansion: Spieletest & 7 Seiten Komplettlösung

Getestet:

- Resident Evil
 - FIFA WM 2002
 - Pikmin
 - Tony Hawk 3
 - Wave Race
 - Extreme G 3
 - ISS 2
- und viele mehr!



Extra:

2 coole Poster
& Gewinnspiel

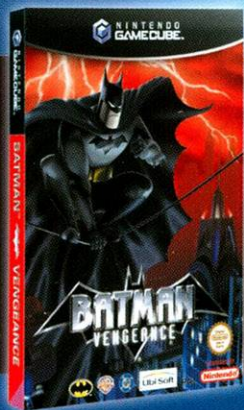
Special:

GameCube
unter der
Lupe!



Inkl. E3-Messebericht & 12 Seiten Tipps, Tricks & Cheats!

Diene der dunklen Gerechtigkeit



DC Bullet Logo, BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. WBIE LOGO:™ & © Warner Bros. (s02)

© 2002 Ubi Soft Entertainment Ltd.

TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



ALLES NEU MACHT DER MAI

INCUBUS

Das Warten hat ein Ende: Endlich ist Nintendos GameCube da! Die Videospiel-Konsole mit dem würfelförmigen Design und dem praktischen (?) Tragegriff ist nicht nur vom Aussehen her eine echte Sensation. Nintendo hat vieles aus der 120jährigen Vergangenheit gelernt und diesmal alles ganz anders gemacht.

Keine drei Spiele mehr zum Verkaufsstart einer neuen Nintendo-Konsole, sondern erstmals über 15. Wow! Kein Start-Titel mehr mit Mario, sondern diesmal mit seinem Bruder Luigi. Naja! Keine Preissenkung mehr, nachdem die Konsole schon vier Wochen auf dem Markt ist, sondern diesmal schon drei Wochen davor. Danke! Keine altmodischen Steckmodule mehr, sondern moderne Mini-DVDs. Hm ...

Hoffen wir also trotzdem, dass sich der Nintendo GameCube gegen die übermächtige Sony PlayStation2 und die Power geladene Microsoft Xbox durchsetzen kann und die Nintendo-Fans auch zukünftig in den Genuss vieler toller Spiele kommen werden. In dieser Ausgabe von CUBE stellen wir euch ausführlich die Konsole und die ersten Spiele vor – und wir werfen einen Blick auf die Zukunft des GameCubes.

Viel Spaß beim Lesen!
Euer CUBE-Team



Impressum:



Titelmotiv:
Luigi's Mansion
© 2001 Nintendo Co., Ltd.

Herausgeber:
Pro Verlag Gesellschaft für
Publikationen mbH,
Wolfgang Lutterbach

Verlagsleitung:
Claude M. Moyse
eMail: moyse@proverlag.com
Phone: (069) 500 80 80

Chefredakteur:
Marcus Menold
eMail: menold@proverlag.com
Phone: (069) 500 80 32

Redaktion:
Patrick R. Fabri (Leitung)
Tim Lemke
Gesa Schäfer
Benjamin Gasser

Verlags- und Redaktionsanschrift:
Pro Verlag Gesellschaft für
Publikationen mbH
Redaktion „CUBE“
Berner Straße 38
60437 Frankfurt
eMail: redaktion@proverlag.com
Phone: (069) 500 80 80

Art Direction:
Karl-Heinz Best,
ART+WORK=Werbeagentur
GmbH, Frankfurt

Layout, Satz, Litho:
Cornelia Bilz (Leitung)
Stefanie Först
Uwe Wöltchen
ART+WORK=Werbeagentur
GmbH, Frankfurt

Druck:
GD Gotha Druck, Wechmar

Vertrieb:
VU Verlags-Union, Wiesbaden

Anzeigenverkauf:
Olaf Hansen (Leitung)
eMail: o.hansen@ehapa.de
Telefon: (0711) 70 708 800
Andrea Kappel
eMail: a.kappel@ehapa.de
Telefon: (0711) 70 708 802

Hinweis:
Für unaufgefordert eingesandtes Bild- und
Textmaterial übernimmt der Verlag keine
Haftung. Eine Gewähr für die Richtigkeit
der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger
Prüfung nicht übernommen werden.
Gerichtsstand ist Frankfurt am Main

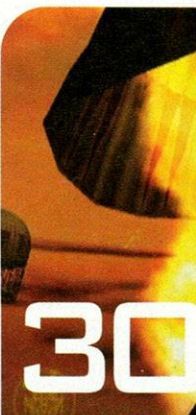
Urheberrecht:
Das „CUBE“-Magazin wird von der
Pro Verlag Gesellschaft für
Publikationen mbH veröffentlicht.
(c) 2002 Pro Verlag Gesellschaft für
Publikationen mbH.
Alle im „CUBE“-Magazin veröffentlichten
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt!
Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbe-
halten. Die teilweise oder vollständige
Vervielfältigung dieses Magazins bedarf
der ausdrücklichen, schriftlichen
Genehmigung der Pro Verlag Gesellschaft
für Publikationen mbH.

**Schreibt uns eure Meinung
zum CUBE-Magazin:**
cube@proverlag.com



Großes Hardware-Special 06

Was leistet der GameCube?
Ein Blick in das Innere des
Spielwürfels zeigt, was er
wirklich kann.



30

Reviews

Bloody Roar	47
Burnout	49
Extreme G 3	48
FIFA Weltmeisterschaft 2002	38
International Superstar Soccer 2	45
Luigi's Mansion	22
Pikmin	32
Sonic Adventure 2 Battle	26
Star Wars: Rogue Leader	30
Super Monkey Ball	40
Super Smash Bros. Melee	34
Tony Hawk's Pro Skater 3	36
Wave Race: Blue Storm	46
Kurztests	50

Previews

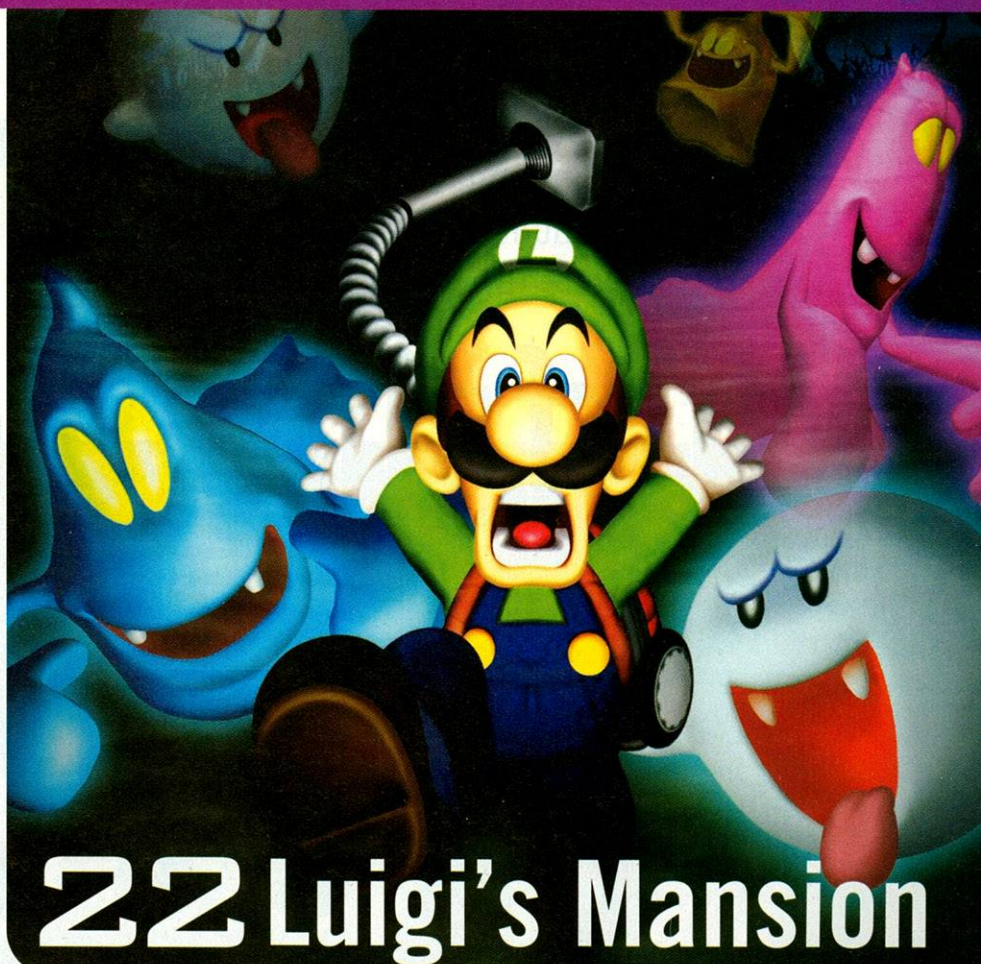
Eternal Darkness	60
Resident Evil	58
Kurzvorstellungen	62

Features

Hardware-Special	06
Zubehör	16
Cube-Club-Party	18
So testen wir / Charts	20
E3-Messebericht	64
News	66
FAQs	68
Zu guter Letzt	82

First Aid

Komplettlösung: Luigi's Mansion	70
Tipps, Tricks & Cheats	78



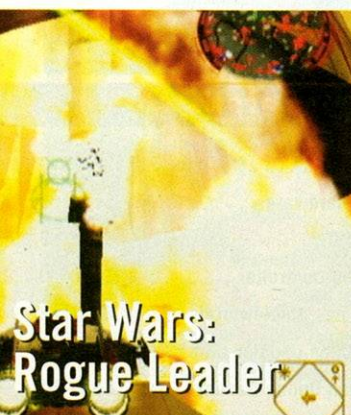
22 Luigi's Mansion



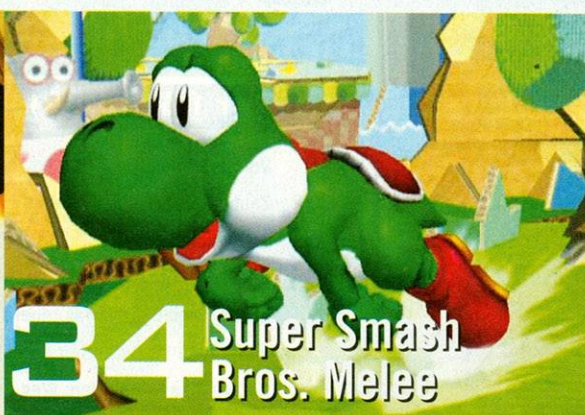
26 Sonic Adventure-2



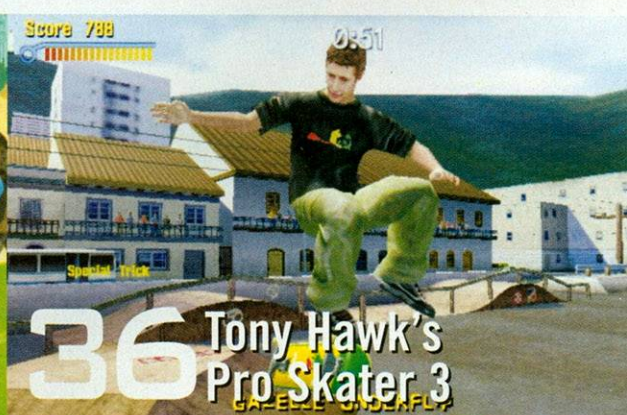
32 Pikmin



Star Wars: Rogue Leader



34 Super Smash Bros. Melee



36 Tony Hawk's Pro Skater 3

Alea iacta est – der Würfel ist gefallen! Am dritten Mai hat nun endlich auch Nintendo die Next-Generation-Arena betreten. Eins vorweg – der Cube macht als Gladiator eine exzellente Figur. Wir haben die neue Hardware für euch im Detail beleuchtet.

Würfelige Zeiten!



Der GAMECUBE im Detail

Von Delphinen und Sternenwürfeln	Seite 7
Zauberwürfel – die GameCube-Hardware	Seite 8
Luxusschlitten – der Panasonic Q	Seite 9
Kontrollzentrum – der GameCube-Controller	Seite 10
Inside GameCube – das Innere des Spielwürfels	Seite 12
Verknüpfte Welten – der GameCube und der GBA	Seite 14
Netzvisionen – auf dem Weg zum Online-Gaming	Seite 14

Quadratisch, praktisch, gut – mit dem GameCube beginnt bei Nintendo das Zeitalter der optischen Datenträger!

Fast zwei Jahre nach der Enthüllung ist er seit dem 3. Mai endlich erhältlich: Der GameCube!

Von Delphinen und Sternenwürfeln

➔ Bereits zur Blütezeit des Nintendo64 geisterten die ersten Gerüchte durch die Welt: Die nächste Nintendo-Konsole würde Dolphin heißen, über ein CD-Laufwerk verfügen und alles bislang Gesehene in den Schatten stellen.

Es wurde spekuliert, gemutmaßt und auch akribisch recherchiert. So erfuhr man eines Tages, dass Dolphin nur ein interner Arbeitsname für die neue Konsole sei. Bald darauf hatten findige Fans neue Informationen herausgefunden – die neue Konsole sollte STARCUBE heißen. Diesen Namen hatte Nintendo nämlich weltweit als Markennamen registrieren lassen. So hielt er sich denn auch bis zur Nintendo Spaceworld 2000, Nintendos haus eigener Videospielmesse in Japan. Bereits im Vorfeld der Messe lüftete man dann jedoch das bestgehütete Geheimnis seit Super Mario64: Der GameCube war da! Weit überraschender als der neue Name waren jedoch die Form und Größe sowie der Datenträger der Konsole.



Auf der Spaceworld 2000 wurde der GameCube erstmals präsentiert. Von den fünf gezeigten Farbvarianten (schwarz, gold, lila, silber und rosa) blieben in der Serienproduktion nur lila und schwarz übrig.



Es kann nur einen geben: Was auf diesen Screens wie ein lustiges Spiel aussieht, ist der nackte Kampf ums Überleben. Die Marios laufen umher und versuchen sich gegenseitig von der Scheibe zu stoßen.

Das Pokémon Mauzi war der Star einer weiteren GameCube-Demo.



Am Anfang waren die Marios!

Obwohl Mario zum GameCube-Start nicht mit einem eigenen Spiel auftrumpfen kann, hat er dennoch als Erster den GameCube präsentiert. In einer aufwendigen Technikdemo stellte der schnauzbärtige Klempner den GameCube auf der Nintendo Spaceworld 2000-Messe in Japan erstmals öffentlich vor.

In der eindrucksvollen Demo bewegen sich 128 Klempner in Echtzeit über eine sich kontinuierlich verändernde Plattform. Der Gag dabei: Die Marios interagieren miteinander und schubsen sich gegenseitig von der Scheibe.

Diese verwandelt sich letztendlich am Ende der Demo in eine Pizza, die in einem GameCube verschwindet! Ein Teil des Programmcodes der Demo wurde übrigens später in PIKMIN übernommen.



Der GameCube ist die erste Nintendo-Hardware seit langem, die zum Start ohne ein Mario-Spiel auskommen muss.

Zauberwürfel

Für die einen ist es ein typisches Kinderspielzeug, für die anderen ist es die eleganteste Konsole der Welt. Das Design von Nintendos Zauberwürfel polarisiert ungemein. Aber lasst euch nicht täuschen – der kleine Kasten hat es faust dick hinter den Ohren!



OPEN/CLOSE:

Über diese Taste wird der Laufwerksdeckel geöffnet.

EIN/AUS-SCHALTER:

Über den Netzschalter wird die Konsole ein- und ausgeschaltet.

LÜFTUNGSGITTER:

Durch das Lüftungsgitter saugt der GameCube Luft zur Kühlung der Prozessoren an. Der Lüfter liegt auf der anderen Gehäuse-seite.

RESET:

Ein Druck auf die Reset-Taste lässt das eingelegte Spiel neu starten.

DECKEL:

Unter der schmunken Logo-Platte verbirgt sich das DVD-Laufwerk des GameCube.

CONTROLLERPORTS:

Wie das Nintendo64 verfügt auch der GameCube über Anschlüsse für vier Controller. Ein Mehrspieleradapter wird somit überflüssig!

MEMORY-CARD-SLOTS:

Der GameCube verfügt über zwei Anschlüsse für zwei Speicherkarten. Ohne Speicherkarte könnt ihr keine Spielstände sichern.



Klein und handlich: Im Vergleich zur Konsolenkonkurrenz sieht der GameCube geradezu mickrig aus – aber nur äußerlich!

Ursprünglich sollte der GameCube ein Sichtfenster im Deckel haben. Es wurde dann jedoch durch eine auswechselbare Deckelplatte ersetzt.

DIGITALER AV:

Über diesen Anschluss kann der GameCube an HDTV-Fernseher oder Projektoren angeschlossen werden – das benötigte Kabel ist jedoch noch nicht erhältlich.

ANALOGER AV:

Über den analogen AV-Anschluss wird die Konsole per Video- oder RGB-Signal an den Fernseher angeschlossen. Ein S-Video-Signal steht allerdings zugunsten von RGB nicht mehr zur Verfügung.

PARALLELER PORT:

Seit jeher verfügen Nintendo-Konsolen über diesen Anschluss – nur wurde er nie genutzt! Ob sich dies beim GameCube ändern wird, ist fraglich.

STROMANSCHLUSS:

Aufgrund seiner kompakten Größe verfügt der GameCube über ein externes Netzteil, welches hier angeschlossen wird.

HALTEGRIFF:

Tragegriff oder Henkel zum Wegwerfen? Über Sinn und Unsinn dieses Features lässt sich streiten – wir finden es praktisch!

SCHRAUBLÖCHER:

Die Schraublöcher an der Unterseite deuten es an – in Zukunft könnte es einmal Hardware-Erweiterungen wie etwa eine Festplatte geben.

SERIELLE PORTS:

Der GameCube verfügt über zwei serielle Anschlüsse – hier finden z. B. das angekündigte Modem oder ein Breitbandadapter Platz.

LÜFTER:

Der sehr leise Gehäuselüfter der Konsole saugt die warme Luft aus dem Gehäuse und sorgt so für die Kühlung des Hightech-Innenlebens.

Luxusschlitten

In Japan musste man leben ... Als Lieferant des GameCube-Laufwerks besitzt die Firma Matsushita eine Lizenz, eigene GameCube-Konsolen herzustellen. Das Ergebnis ist der unter dem Markennamen Panasonic veröffentlichte Q – eine edel aussehende Mischung aus DVD-Player und GameCube. Bis auf ein etwas größeres Gehäuse und die

Fähigkeit, Spielfilme von 12cm-Video-DVDs wiedergeben zu können, ist das Gerät identisch mit dem GameCube.

Schade ist nur, das der edle Silberling Japan-exklusiv bleiben soll.



Kontrollzentrum

L- und R-TASTE

Aus alt mach neu: Die bereits beim N64 bewährten L- und R-Schultertasten kommen wieder zum Einsatz, diesmal jedoch als analoge Tasten. Abhängig von der Stärke, mit der ihr die Taste drückt, könnt ihr so beispielsweise die Geschwindigkeit in einem Rennspiel stufenlos regulieren.

Wie es sich für Nintendo gehört, trumps auch der GameCube mit einem optimal auf die Bedürfnisse des Spielers zugeschnittenen Controller auf – Erfahrung zahlt sich eben aus!

Z-TASTE

Aufgrund ihrer ungünstigen Positionierung kommt die Z-Taste meist als Zusatzaste für selten benötigte Funktionen zum Einsatz.

X- und Y-TASTE

Die X- und Y-Tasten fungieren als Ergänzung zu den A- und B-Knöpfen. Sie sind gut erreichbar und werden daher meist mit wichtigen Zusatzfunktionen belegt.

A- und B-KNÖPFE

Die A- und B-Knöpfe sind die wichtigsten Tasten auf dem Controller – im Zusammenspiel mit den Schultertasten werden mit ihnen die meisten Aktionen ausgeführt.

C-STICK

Der analoge C-Stick übernimmt die Funktion der C-Tasten des N64-Controllers. Der Clou ist die analoge Abfrage: Stufenlos variierbaren Kameraperspektiven steht nichts mehr im Weg.

START

Die Start/Pause-Taste dürfte sich von selbst erklären, oder?

CONTROL-STICK

Mit dem analogen Control-Stick könnt ihr alle Bewegungen auf dem Bildschirm präzise und stufenlos ausführen.

STEUERKREUZ

Manchmal muss es digital sein: In 2D-Prügelspielen oder bei der Navigation durch Menüs ist das digitale Steuerkreuz nützlicher als der Control-Stick.

Kabellos glücklich

Ihr habt keine Lust auf Stolperfallen vor der Konsole? Dann hat Nintendo genau das Richtige für euch in petto! Der Wavebird ist ein kabelloser Controller, bei dem die Signale per Funkwellen an die Konsole übertragen werden. Bis zu vier Spieler-Controller können dank umschaltbarer Funkfrequenzen gleichzeitig betrieben werden. So müssen actiongeladene Mehrspielerduelle nicht mehr an der kurzen Leine ausgefochten werden. Der Haken an der Sache ist jedoch, dass es noch kein Erscheinungsdatum für den Hightech-Controller gibt ...



Die Funkübertragung des Wavebirds ist der Infrarot-Technik haushoch überlegen – weder Licht noch Bewegungen stören die Verbindung.

«WELCOME TO MY» WORLD

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!



Skate mit deinen Freunden in aufregenden Spielmodi.



Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.

Komplett in Deutsch!

Jetzt
erhältlich!

Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzst. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.

Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli.
Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.

PC
CD
ROM

NINTENDO
GAMECUBE

gearbox
software

NEVERSOFT

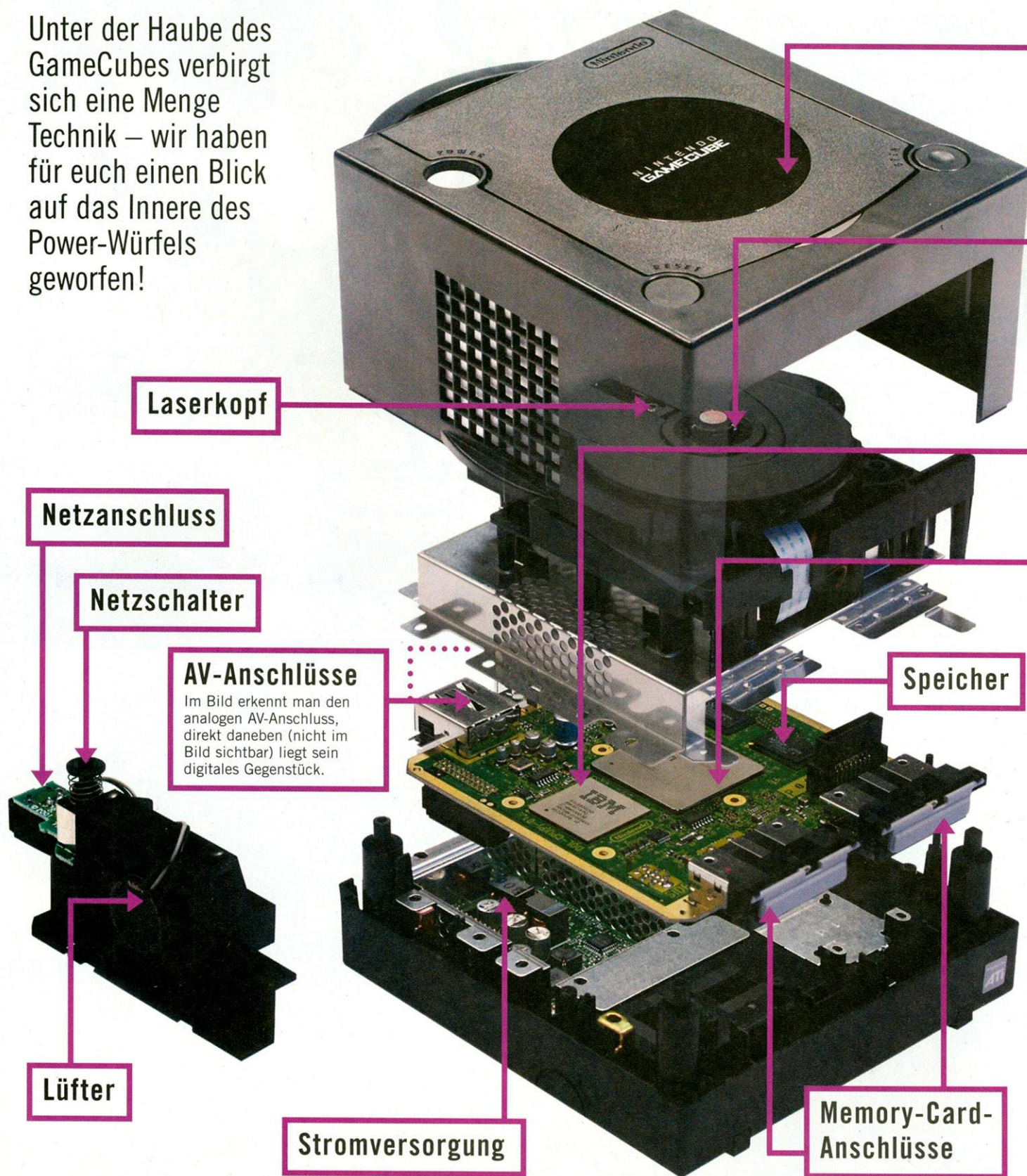
ACTIVISION
2
SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM

Tony Hawk's Pro Skater™ 3 © 1999 - 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater und Pro Skater sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Gearbox.™, ® and the Nintendo Gamecube Logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Innenleben

Unter der Haube des GameCubes verbirgt sich eine Menge Technik – wir haben für euch einen Blick auf das Innere des Power-Würfels geworfen!



Dank geschickter Bauweise benötigen die CPU und der Grafikchip des GameCubes keinen eigenen Lüfter – so bleibt das Gerät angenehm leise!

Nicht nachmachen: Öffnet niemals euren GameCube – ihr könntet das Gerät beschädigen, zudem erlischt die Garantie!

Deckeleinsatz

Laufwerksspindel

„GECKO“

Das Herz des GameCube ist der von IBM entwickelte „Gekko“-Hauptprozessor der Konsole. Die CPU ähnelt IBMs Power-PC-Prozessoren und wird in modernster Kupfertechnik gefertigt.



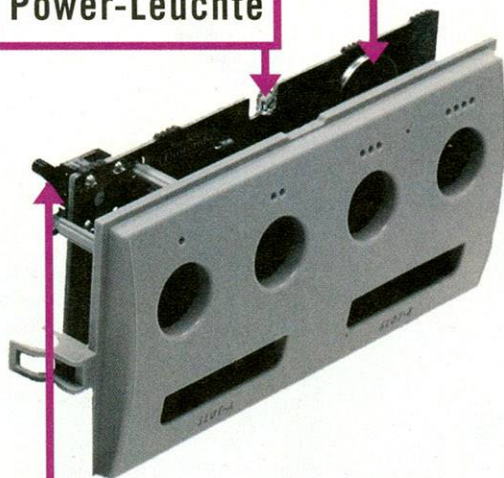
„FLIPPER“

Der „Flipper“ genannte Grafik-Prozessor des GameCube sorgt dafür, dass ihr euch in unglaublichen Spielwelten wiederfindet. Er beherrscht alle modernen Grafikfunktionen und stellt bis zu zwölf Millionen Polygone mit vollen Effekten dar.



Systembatterie

Power-Leuchte



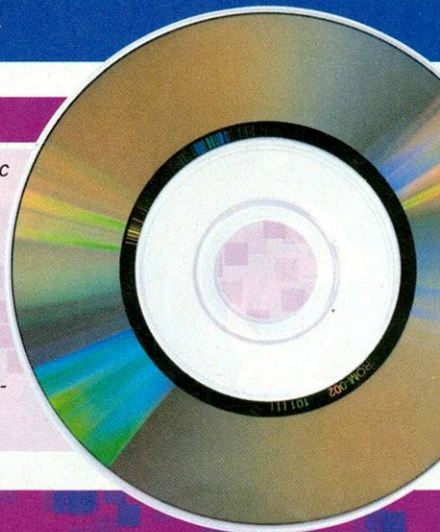
Reset-Schalter

Die technischen Daten:

Prozessor:	IBM Power-PC „Gekko“-CPU mit 405 MHz Taktfrequenz
Grafikchip:	NEC/ATI „Flipper“ 162 MHz Taktfrequenz
Sound:	64 Audio-Kanäle, analoger Dolby Pro Logic II Surround Sound
Speicher:	40 MB (25 MB Hauptspeicher + 16 MB Grafik und Sound)
Speicherbandbreite:	maximal 3,2 Gigabyte Datentransfer / Sekunde
Leistung:	6 – 12 Millionen Polygone pro Sekunde mit vollen Grafik-Effekten
Datenträger:	1,5 GB Optical Nintendo GameCube-Disc (ähnlich DVD), 512 KB Memory Card, 64 MB SD Digidcard (über Adapter)
Anschlüsse:	4x Controller, 2x Memory Card, analoges AV (Video, RGB), digitales AV, 3 Erweiterungsschnittstellen
Maße:	150 mm (Breite) x 110 mm (Höhe) x 161 mm (Tiefe)
Gewicht:	1.400 Gramm
Leistungsaufnahme:	39 Watt
Preis:	€ 199,-

Der Datenträger:

Bei der Nintendo GameCube-Disc handelt es sich um einen von Matsushita (Panasonic) speziell für den GameCube entwickelten Datenträger. Die optische Disc ähnelt einer DVD, hat aber nur einen Durchmesser von 8 cm. Dadurch ist der Speicherplatz auf 1,5 GB beschränkt, gleichzeitig wird so aber auch die kompakte Bauform des GameCube ermöglicht.



Verknüpfte Welten

Da der Game Boy Advance zeitgleich zum GameCube entwickelt wurde, hat sich Nintendo etwas Besonderes einfallen lassen: Die beiden Konsolen lassen sich vernetzen!



➔ Mittels eines speziellen Link-Kabels kann der GBA in dafür vorgesehenen Spielen als GameCube-Controller bzw. „Transfer Pak“ verwendet werden. Neben fehlenden Analog-Tasten gibt es dann jedoch noch eine weitere Einschränkung: Die Datenübertragungsrate über das Link-Kabel ist relativ langsam. So lässt sich der GBA z. B. nicht als Rückspiegel in einem Rennspiel nutzen – die anfallende Datenflut wäre zu groß. Für einen Datenaustausch, einfache Grafiken und Minispiele reicht es aber locker aus. SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (GameCube) und SONIC ADVANCE (GBA) nutzen als erste Spiele diese Funktion.



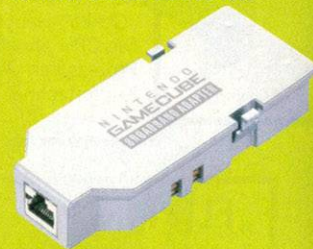
Schön wäre es gewesen: Leider lässt sich der GBA nicht als vollwertiger Bildschirm in GameCube-Spielen verwenden.

Modem & Breitband-Adapter



➔ Anstatt die Konsole durch die serienmäßige Zugabe dieser Komponenten unnötig zu verteuern, setzt man lieber auf einen günstigen Verkaufspreis. Bedenkt man, dass die ersten Online-Spiele noch in weiter Ferne liegen, geht diese Strategie auf.

Die beiden Geräte dürften voraussichtlich um den Jahreswechsel herum im Bundle mit PHANTASY STAR ONLINE von Sega erscheinen. Japanische Spieler haben es da besser: Sie legen bereits im Spätsommer dieses Jahres los.

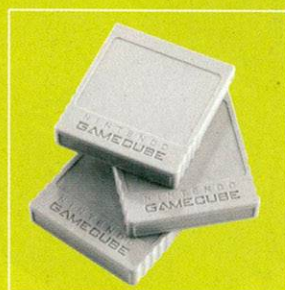


Der SD-Card-Adapter

➔ Durch die Partnerschaft zwischen Nintendo mit Matsushita soll in Zukunft ein Adapter erscheinen, der es erlaubt, SD-Speicherkarten mit dem GameCube zu verwenden. Auf diese Weise stehen theoretisch bis zu 512 Megabyte (!) Speicherplatz zur Verfügung! Der Haken an der Sache: Momentan sind die SD-Cards noch weit teurer als der GameCube selbst ...



Die Memory Card



➔ Die GameCube-Speicherkarten verfügen über 512 KB Speicherplatz, der in 59 Blöcke aufgeteilt ist. Die Anzahl der benötigten Blöcke variiert je nach Spiel. So benötigt PIKMIN beispielsweise 19 Blöcke, WAVERACE derer 12. Da die Memorycard 59 somit nur wenige Spielstände beherbergen kann, sollen später Speicherkarten mit mehr Speicherplatz folgen.

Wer wird Würfel-König?

Zum Start des GameCubes veranstaltet das Cube Magazin die große Cube-Verlosung. Sicher dir einen GameCube oder einen der anderen Hammer-Preise, indem du die unten stehenden Fragen korrekt beantwortest.

1 Mit welcher tragbaren Videospielkonsole kann man den GameCube verbinden und Spieldaten austauschen?

- | | |
|----------------------------|--------------------------|
| A: Game Gear | B: Handy |
| C: Game Boy Advance | D: Game Boy Color |

2 Von welcher US-Firma stammt die CPU des GameCubes?

- | | |
|---------------|---------------|
| A: HSV | B: IBM |
| C: THQ | D: VCR |

3 Welche Speicherkapazität hat die GameCube-Memory-Karte von Nintendo?

- | | |
|------------------|-------------------|
| A: 128 MB | B: 256 MB |
| C: 512 MB | D: 1024 MB |

4 Welche Farbe hat der A-Knopf auf dem Original-GameCube-Controller von Nintendo?

- | | |
|----------------|----------------|
| A: Gelb | B: Rot |
| C: Rosa | D: Grün |

Ein kleiner Tipp: Die Lösung zu allen Fragen findest du in diesem Cube Magazin! Die Lösung schickst du an: Pro Verlag, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt/Main

Einsendeschluss ist der 28. Juni 2002.
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

1. Preis

1 GameCube
+ LUIGI'S MANSION,
SONIC ADVENTURE 2: BATTLE
und TONY HAWK'S PRO SKATER 3

2.-3. Preis

je 1 GameCube
+ LUIGI'S MANSION

4.-5. Preis

je 1 Spielepaket
mit
LUIGI'S MANSION,
SONIC ADVENTURE 2: BATTLE
und TONY HAWK'S PRO SKATER 3

6.-10. Preis

je 1 x LUIGI'S MANSION

Würfel-Zubehör!



Jeder Controller gibt einmal den Geist auf und auch jede Memory-Card ist irgendwann einmal voll. Für Nachschub sorgen Dritthersteller, die Konsolenzubehör speziell für den GameCube in ihrem Programm haben. Damit ihr jedoch bei dem riesigen Angebot nicht den Überblick verliert, stellen wir euch hier die besten Produkte vor!

Controller



Cubicon Pad

Das hervorstechende Merkmal des Cubicon Pads ist die Programmierfunktion, mit der man komplexe Kombos auf eine einzige Taste legen kann. Die gummierten Griffe geben zusätzliche Rutschsicherheit.

Anbieter: Mad Catz; **Preis:** ca. 25,- €



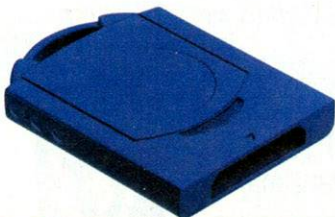
Cube Pad Touch Edition

Dieses hochwertig verarbeitete und sehr edel aussehende Pad bietet eine Dauerfeuerfunktion. Die aufgeraute Oberfläche garantiert eine bessere Griffigkeit und die Rumble-Funktion ist sehr kräftig.

Anbieter: Speed Link; **Preis:** ca. 45,- €

Memory-Karten

➔ Jeder Zubehör-Hersteller bietet mindestens eine Memory-Karte für den GameCube an. Generell gilt: Je mehr Speicherplatz, umso teurer ist auch die Karte. Zum Beispiel kostet die 4-Meg-Karte von Gamester 17,- € und das 8-Meg-Modell 25,- €. Ihr solltet jedoch immer drauf achten, dass die Memory-Karte eure Daten unkomprimiert speichert. Sonst kann es nämlich schon mal zum Datenverlust kommen.



Displays

➔ Mit einem aufsteckbaren Bildschirm macht ihr euren GameCube zur mobilen Spieleplattform. Gleich mehrere Hersteller (z. B. BigBen, Brooklyn/Vidis und Thrustmaster) bieten das Mini-Display an. Die Bildschirmdiagonale beträgt 5" (knapp 13 cm) und der Autoadapter ist im Lieferumfang enthalten. Die meisten Modelle bieten diverse Einstellungsmöglichkeiten und kosten ca. 150,- bis 180,- €.



„Wichtig ist, dass die Qualität und die Verarbeitung stimmen.“

Lenkräder

➔ Erst mit einem Lenkrad-Controller machen Rennspiele so richtig Spaß. Deswegen haben alle namhaften Zubehör-Hersteller auch für den GameCube mindestens ein Lenkrad in ihrem Programm. Welcher dieser Spezial-Controller für euch der richtige ist, könnt ihr jedoch meistens erst durch Ausprobieren beim Händler herausfinden. Wichtig ist auch, dass (wie bei unserem Beispiel-Lenkrad) Qualität und Verarbeitung stimmen.

Cube Racing Wheel

Dieses Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion wird mit Saugnäpfen und einer zusätzlichen Tischklemme montiert. Ihr könnt die Lenkempfindlichkeit in drei Stufen einstellen. Dass sich der A-Knopf auf der linken Seite befindet ist verwunderlich, durch die Programmier-Funktion könnt ihr die Belegung allerdings ändern und eurem persönlichen Geschmack anpassen.

Anbieter: Speed Link
Preis: ca. 80,- €



GameCube Analog Controller

Dieser Standard-Controller ohne zusätzliche Extras überzeugt durch den günstigen Preis.

Anbieter: BigBen;
Preis: ca. 20,- €



SuperPad Analog Controller

Das Besondere dieses Controllers ist ein Schalter in der Pad-Mitte, mit dem man die Rumble-Funktion an- und ausschalten kann, ohne in das Spielmenü wechseln zu müssen.

Anbieter: InterAct; **Preis:** ca. 30,- €



Pro Pad Dual Analog Joypad

Dieser Controller bietet eine Programmierfunktion, mit der man komplizierte Tastenkombinationen auf eine einzige Taste legen kann. Außerdem sorgen Dauerfeuer und extrastarke Vibrations-effekte für mehr Spielspaß. Die gummierten Griffe geben zusätzliche Kontrolle.

Anbieter: Brooklyn/Vidis;
Preis: ca. 25,- €



Kabel

➔ Alle Spiele-Fans, die ein besseres Bild aus ihrem Cube herauskitzeln möchten, kommen um die Anschaffung eines RGB/Scart-Kabels nicht herum. Wer auch noch den Sound verbessern möchte, achtet auf den zusätzlichen AV-Ausgang zum Anschluss an die Stereoanlage. Jeder Hersteller hat ein RGB-Kabel in seinem Programm und es kostet zwischen 10,- und 15,- €.

Wessen Fernseher keinen Scart-Anschluss hat, der sollte bei der Anschaffung einer RF-Unit (Antennen-Kabel zum Anschluss des Cubes an den Fernseher) darauf achten, dass die Umschaltung zwischen Fernseher und Videospiel automatisch (d. h. ohne lästiges Umschalten am Kabel) erfolgt. Eine RF-Unit wird von fast allen Herstellern angeboten und kostet zwischen 10,- und 15,- €.

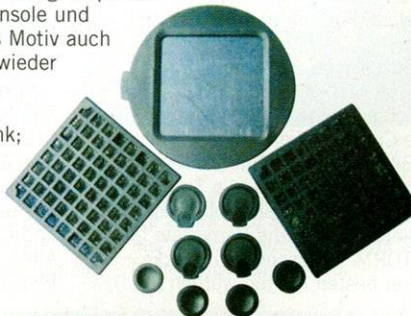


Sonstiges

Cube Protection Kit

➔ In diesem Paket sind ein Staubschutz für die Lüftungsöffnung des Cubes, vier Verschlusskappen für die Controller-Steckplätze und vier rutschfeste Gummifüße enthalten. Der eigentliche Clou ist jedoch der Wechselrahmen, mit dem man das Nintendo-Logo oben auf dem GameCube durch ein Bild seiner Wahl ersetzen kann. So macht ihr euren Cube zu eurer ganz persönlichen Konsole und könnt das Motiv auch jederzeit wieder wechseln.

Anbieter: Speed Link;
Preis: ca. 8,- €



Carrying Case NGC 22

➔ In dieser schicken und qualitativ hochwertigen Tasche findet ein komplettes GameCube-System Platz. In die zusätzliche Vordertasche passen Controller, Memory-Karten und Spiele. Durch die Polsterung ist auch für die Sicherheit bestens gesorgt – Kratzer und Macken auf dem Cube braucht nämlich wirklich niemand!

Anbieter: BigBen; **Preis:** ca. 30,- €

„Mit einem aufsteckbaren Bildschirm macht ihr euren GameCube zur mobilen Spieleplattform.“

Was passiert, wenn 500 Videospiel-Fans und Branchen-Insider in einem angesagten Club auf 50 nagelneuen GameCubes die heißesten Games anspielen? Richtig: Eine coole Spielparty, bei der gezockt, gefachsimpelt und gefeiert wird!

Mega-Party im



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 war eines der beliebtesten Spiele des Abends.

Auch die Damenwelt war vom GameCube begeistert.

Auf diesem Bildschirm wurde der WAVE RACE-Champion ermittelt.

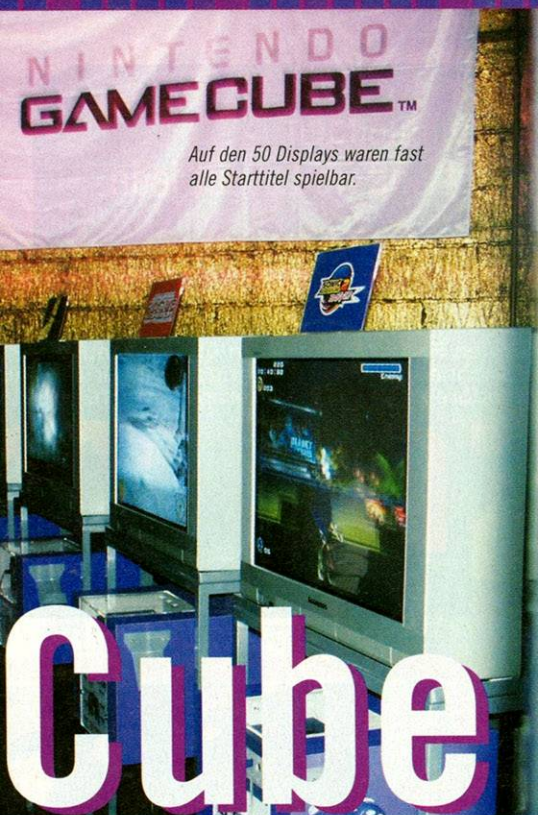
Passend zur WAVE RACE-Strecke säumten Palmen und Sonnenschirme den Bildschirm.

➔ Kurz vor dem Start des GameCubes in Deutschland ließ sich Nintendo nicht lumpen. In fünf der angesagtesten Clubs in Deutschland feierte man die „Cube Club Tour 2002“. Das heißt, geladenen Vertretern der Fachpresse und des Handels wurde die neue Hard- und Software – sprich: GameCube inklusive Launch Line-Up – präsentiert. Aber auch Otto Normalspieler kam bei diesem exklusiven Event nicht zu kurz: Aus allen Spielern, die sich auf der offiziellen Nintendo-GameCube-Homepage registriert hatten, wurden je 50 Teilnehmer für jede Veranstaltung ausgelost. Für ein bunt gemischtes, fachkundiges Publikum war also gesorgt. „Life's a Game!“ war dann auch das Motto am 16. April im L.O.F.T. House in Frankfurt am Main. Auf einem riesigen Bildschirm wurden zu fetziger Rockmusik Ausschnitte aus den GameCube-Starttiteln vorgeführt und über die Wände tanzten leuchtende Cube-Symbole. In der Cube-Fotobox konnte man sich sein eigenes Bild auf einen Mini-GameCube drucken lassen. An den ca. 50 Displays wurden beinahe alle Starttitel, aber auch zukünftig erscheinende Spielehits ausführlich Probe gespielt. Im hinteren Teil des angesagten Clubs lieferten sich die Partygäste heiße Jetski-Duelle mit WAVE RACE: BLUE STORM – passend zur Strecke unter Palmen und Sonnenschirm. Die drei besten Piloten wurden am

Ende der Veranstaltung mit einem schwarzen GBA und einer SUPER MARIO ADVANCE 2-Cartridge belohnt. Im komplett verdunkelten Chill-Out-Room des Clubs durfte jeder einige Gefechte mit STAR WARS – ROGUE SQUADRON 2: ROGUE LEADER auf einem riesigen Großbildschirm (ca. 5 m Bildschirmdiagonale!) austragen. Besser kann man das STAR WARS-Feeling momentan nicht nachempfinden! Obendrein wurde unter allen Besuchern ein brandneuer GameCube verlost. Dass der glückliche Gewinner diesen allerdings erst zum Konsolen-Start am 3. Mai erhielt, war ein kleiner Wermutstropfen. Dafür sorgte ein angesagter DJ während der Party für passende musikalische Unterhaltung und auch für das leibliche Wohl der Gäste wurde gut gesorgt. Alles in allem also ein toller Event, der alle GameCube- und Videospiel-Fans begeisterte!

„Auch Otto Normalspieler kam bei diesem exklusiven Event nicht zu kurz.“

„Auf einem riesigen Bildschirm wurden zu fetziger Rockmusik Ausschnitte aus den GameCube-Starttiteln vorgeführt und über die Wände tanzten leuchtende Cube-Symbole.“



Cube Club!



Dies ist der Eingang zur komplett abgedunkelten STAR WARS-Zone.



Ein DJ sorgte für die passende Musik.



Über der Chill Out-Zone schwebten gigantische GameCube-Logos.



Neben dem NBA COURTSIDE-Display konnte man sich mit richtigen Basketballen vergnügen.



Dieser Riesen-Cube ist ein Rundum-Fotoapparat!



Im L.O.F.T. HOUSE wurde ausnahmsweise einmal nicht getanzt.

Auf den Mund geschaut! Meinungen zum GameCube-Start und zur Cube Club-Party



➔ Martina (19) und Dennis (23):

„Fantastisch, was dieser kleine Würfel alles kann. Uns haben vor allem die Sports Spiele fasziniert. Damit können wir uns zu Hause heiße Wettkämpfe liefern!“



➔ Sonja (rechts, 29):

„Grafisch überzeugt der GameCube auf ganzer Linie. Spielerisch fand ich vor allem PIKMIN sehr reizvoll, aber auch LUIGI'S MANSION ist toll!“



➔ Pia (27):

„Ich bin ziemlich enttäuscht vom Cube! Die Grafik haut mich nicht vom Hocker und auch spielerisch sind die Starttitel bestenfalls Durchschnitt.“



Paul Ashcroft (Nintendo) und Wolfgang Ebert (Konami) waren sichtlich zufrieden!

So testen wir:

Wie gefällt euch das CUBE-Design bisher? Auf den kommenden Seiten haben wir die wichtigsten GameCube-Spiele getestet und im Layout jede Menge Zusatzinformationen versteckt. So findet ihr alle Infos, die ihr zu einem Spiel benötigt:

REVIEW

Genre: Action | Entwickler: Electronic Arts | Publisher: EA | Plattformen: PC, PS2, Xbox | Preis: € 60,-

Die Programmierer von Factor 5 stammen übrigens aus Deutschland und zeichneten in der Vergangenheit für unzählige erstklassige Commodore-Amiga-Spiele verantwortlich.

Rubrikleiste

Die Rubrikleiste oben in der Ecke verrät euch, wo im Magazin ihr euch gerade befindet. Das Inhaltsverzeichnis auf Seite 4 ist ebenfalls nach Rubriken sortiert. So könnt ihr euch nicht verlaufen!

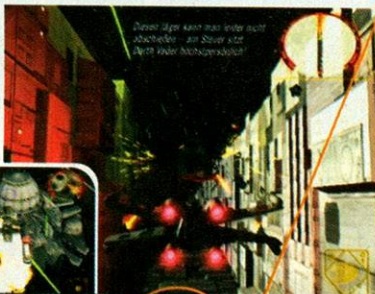
Infoleiste

Kurz und knapp: Hier erfahrt ihr alles, was ihr wissen müsst: Spielgenre, Vertriebsfirma des Spiels, Anzahl der möglichen Spielteilnehmer, Sprache der Bildschirmtexte und – sehr wichtig – den Preis.

STAR WARS Rogue Squadron 2: Rogue Leader

Noch bevor STAR WARS EPISODE II am 16. Mai in den Kinos durchstartet, startet ROGUE SQUADRON 2 die Macht des GameCubes. Allerdings nicht mit dem Angriff der Klonkrieger, sondern mit einem Weltraum-Shooter auf Basis der klassischen STAR WARS-Trilogie. Insgesamt sechzehn Missionen – elf reguläre plus fünf freizuschaltende Bonusmissionen – schlängeln ihr in die Raumnähe von Luke Skywalker und Wedge Antilles. Die losen verknüpften Missionen führen euch dabei kreuz und quer durch das STAR WARS-Universum der klassischen Filme. So steht neben dem Kampf gegen die beiden Todessterne auch die Schlacht um den Exoplaneten Hoth sowie ein Abstecher in die Wolkenstadt Bespin auf dem Programm.

Außer Raumschiffen werden auch Bodeneinheiten angeboten. Natürlich ist die Schlacht um den Exoplaneten Hoth ebenso dabei wie Bombardierungen mit dem Y-Wing.



Vorsprung durch Technik: Kein anderer Starttitel nutzt die Fähigkeiten der GameCube-Hardware auch nur ansatzweise so aus wie dieses Spiel!

Bonus-Infos

Die obere und untere Farbleiste auf einer Seite dient nicht nur der Zierde. Hier befinden sich zusätzliche Infos zum Spiel, die zwar nicht lebensnotwendig, aber trotzdem sehr interessant sind.

Fazit

Hier steht in kurzen Sätzen, was am Spiel besonders gut und was grottenschlecht ist. Leser, die keine Lust haben, den ausführlichen Test zu lesen, können sich schnell über die Qualität des Spiels informieren.

Note

Das bewährte Notensystem kommt hier zum Tragen. Die Hauptnote beschreibt den Spielspaß, die anderen Noten die Grafik und den Sound. Bei der Notenvergabe waren wir wie immer unbestechlich!

Grafik: 1
Sound: 1
2+

Wir haben für euch recherchiert und getestet: Knallharte, unabhängige Tests, wichtige Fakten und viele interessante Hintergrundinfos.

Redaktions-Charts

Das wochenlange Testen sämtlicher GameCube-Spiele in der Redaktion hat zu einem Ergebnis geführt! Hier sind die – unserer Meinung nach – 20 besten Spiele für den GameCube (in der Reihenfolge ihrer Spielspaß-Bewertungen).



1 Tony Hawk's Pro Skater 3

2 International Superstar Soccer 2

3 Luigi's Mansion

4 FIFA Weltmeisterschaft 2002

5 Star Wars: Rogue Leader

6 Pikmin

7 Dave Mirra Freestyle BMX 2

8 Extreme G 3

9 Super Smash Bros. Melee

10 Sonic Adventure 2 Battle

11 Wave Race: Blue Storm

12 Super Monkey Ball

13 The Simpsons: Road Rage

14 Burnout

15 SSX Tricky

16 NBA Courtside 2002

17 James Bond: Agent im Kreuzfeuer

18 Crazy Taxi

19 Batman Vengeance

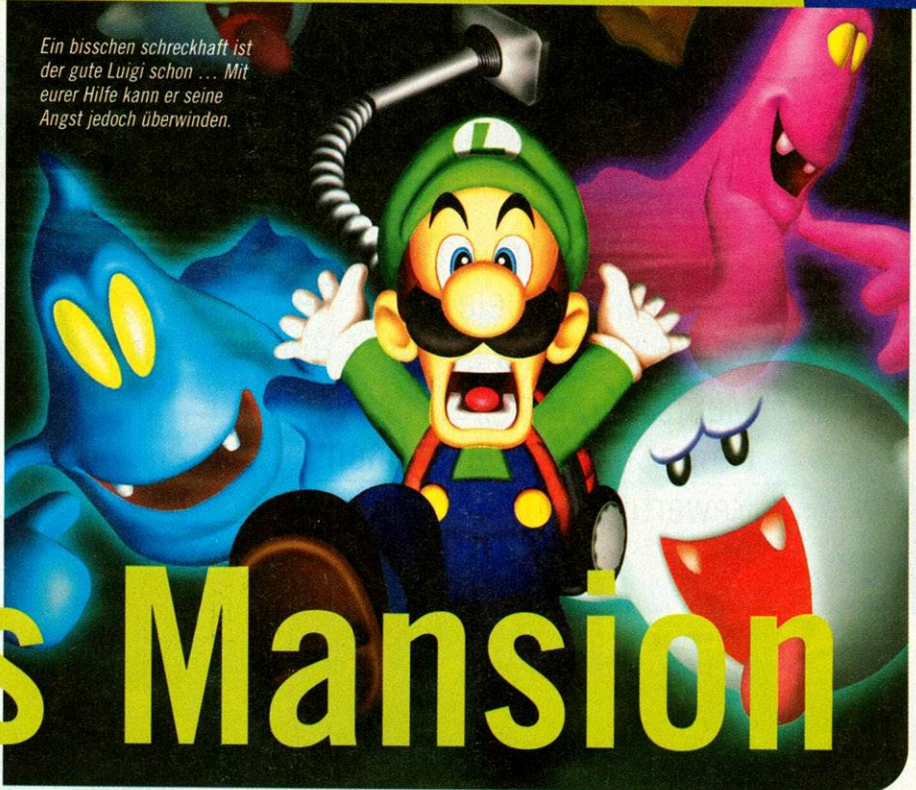
20 NHL Blitz

Genre → Action-Adventure Vertrieb → Nintendo Spieler → 1 Bildschirmtext → Deutsch Preis → ca. 60,- €

Wachablösung! Erstmals in der Firmengeschichte startet Nintendo ein neues Konsolensystem ohne ein Mario-Spiel! Stattdessen wird sein Bruder Luigi auf die Mission geschickt, die Wohnzimmer der Welt zu erobern. Ober er es schafft?

Luigi's Mansion

Ein bisschen schreckhaft ist der gute Luigi schon ... Mit eurer Hilfe kann er seine Angst jedoch überwinden.



Obskure Lichtgestalten wie der Geisterbutler Herr Tatterich bestimmen in Luigi's Mansion das Spielgeschehen.



→ It's a me – Luigi! Spielte Marios Bruder in der Vergangenheit eine eher untergeordnete Rolle, so hat er mit LUIGI'S MANSION sein großes Coming-out. Die Geschichte ist dabei – wie in letzter Zeit so oft bei Nintendo – ebenso altbacken wie banal: Luigi hat bei einer Tombola, an der er eigentlich gar nicht teilgenommen hat, eine pompöse Villa gewonnen. Also verabredet er sich mit seinem Bruder Mario, um das neue Eigenheim zu besichtigen. Natürlich ist Mario zu früh dran und verschwindet spurlos. Nun liegt es an Luigi, in die Rolle des Protagonisten zu schlüpfen und seinen Bruder in dem gruseligen Geisterhaus wiederzufinden ...

Eine Taschenlampe und einen Geistersauger Marke Schreckweg 08/16, mehr benötigt der moderne Geisterjäger nicht!

Das Spielprinzip erinnert an zwei Computer-Klassiker aus den 80er Jahren, nämlich die GHOSTBUSTERS und das total schräge MANIC MANSION.

Die Bewegungsfreiheit in LUIGI'S MANSION ist ein wenig eingeschränkt: Der Held kann nicht hüpfen, ebensowenig kann man die Kamera rotieren.

Ghostbusters trifft Resident Evil



Psycho? Nein, nur Fräulein Petunia, der Wannengeist. Neben seltsamen Aufziehsoldaten-Geistern schlägt ihr euch auch mit wehrhaften Gegnern und Eigenwilligkeiten des Architekten herum.

Kaum habt ihr das Spukhaus betreten, trifft ihr auch schon auf den ersten Geist. Noch könnt ihr euch nicht gegen das Astralwesen wehren, doch zum Glück hilft euch Professor I. Gidd aus der Patsche. Der kauzige Knirps klärt euch sogleich über die Ereignisse im Herrenhaus auf und stellt euch das passende Handwerkszeug für eure Mission zur Verfügung: Den „Schreckweg 08/16“, einen „Game Boy Horror“ und eine

Taschenlampe. Ähnlichkeiten zu GHOSTBUSTERS sind rein zufällig – der „Schreckweg 08/16“ ist ein tragbarer Geistersauger, der „Game Boy Horror“ ein Kombigerät aus Scanner-Brille, elektronischer Karte und Funkgerät. An Spiegeln fungiert er gar als Warportal. Bestens gerüstet macht ihr euch also auf den Weg, das düstere Herrenhaus in bester RESIDENT EVIL-Manier zu erkunden und von der Geisterbrut zu befreien!

Gemäldegeister und Buu-Huus

Im gesamten Herrenhaus verstecken sich ehemalige Hausbewohner – natürlich alle – samt Geister. Insgesamt 23 so genannte Gemäldegeister müsst ihr in LUIGI'S MANSION einfangen. Zu allem Unglück lasst ihr im Verlauf des Spiels auch noch 50 Buu-Huu-Geister frei. Die widerspenstigen Biester verstecken sich im ganzen Haus. Nur wer alle 50 findet, hat das Spiel wirklich komplett gelöst.



Fantastische Animationen und erstklassige Licht- und Schatteneffekte machen LUIGI'S MANSION zu einem optischen Hochgenuss.

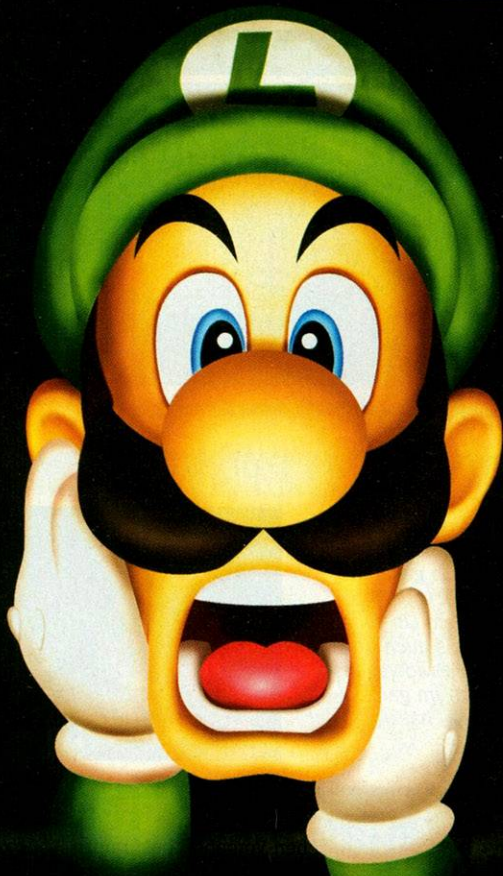


Drei auf einen Streich – der Schreckweg-Sauger packt das schon!



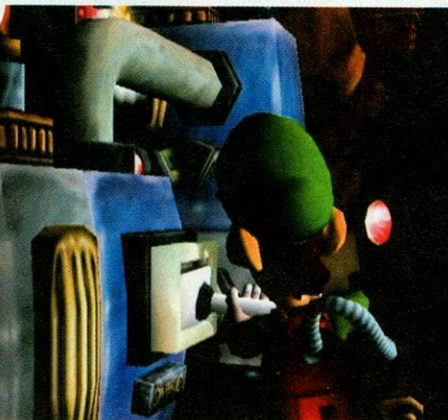
Obwohl das Spiel hauptsächlich im Herrenhaus stattfindet, gibt es auch einige Orte außerhalb: Zuerst schießt ihr den Mond ab, bevor ihr auf die Star Road kommt. Im Garten findet ihr Hinweise auf Mario. Manche Poster verändern sich, wenn man sie ansaugt.

Die deutsche Übersetzung des Titels ist übrigens recht gut gelungen: Professor I. Gidd und dem Schreckweg 08/16 sei Dank!



Schnapp' sie dir alle!

Die Steuerung von LUIGI'S MANSION erscheint auf den ersten Blick recht komplex zu sein, ist in der Anwendung aber herrlich intuitiv – mit dem linken Analogstick steuert ihr den Klempner, mit dem C-Stick könnt euch umschauen. Den Schreckweg 08/16 bedient ihr komfortabel mit den Schultertasten – natürlich stufenlos dank analoger Abfrage. Um einen Geist einzufangen, müsst ihr zunächst sein Herz sichtbar machen: Blendet ihn einfach mit der Taschenlampe. Werft nun den Sauger an und lasst den Geist auf dem Sog tanzen. Ein Zähler zeigt dabei die aktuelle Stärke des Geistes an. Bevor diese nicht auf null gesunken ist, habt ihr ihn nicht gefangen. Also beginnt ihr in bester Angelspielmanier, den Geist mit dem C-Stick einzuholen und zu schwächen. So habt ihr ihn schwuppdwupp im Sauger!



Als Sidequest habt ihr die Aufgabe, so viele Schätze wie möglich zu sammeln. Am Geister-Portifizierer wird der Schreckweg 08/16 entleert. Riesensbaby Louis ist der erste Endgegner!

EntGEISTERung und BeGEISTERung

Technisch setzt LUIGI'S MANSION nicht unbedingt neue Maßstäbe, weiß aber mit viel Liebe zum Detail zu beeindrucken. Fantastische Animationen, erstklassige Licht- und Schatteneffekte sowie das liebevoll gestaltete Herrenhaus machen LUIGI'S MANSION zu einem optischen Hochgenuss. Der Sound kann allerdings nicht mit-

halten – die spärlich eingestreuten Musik-Jingles in N64-Qualität sind auf einer Next-Generation-Konsole wirklich fehl am Platz. Ein weiteres Manko ist die limitierte Bewegungsfreiheit und die Beschränkung auf eine Location. Mit einer Nettospielzeit von nur fünf Stunden ist das Abenteuer zudem ein wenig kurz geraten!

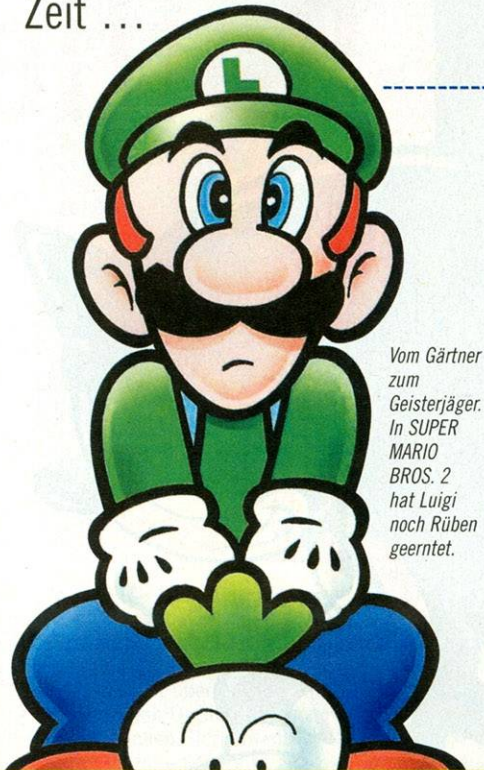


Luigis Geisterjagd bringt frischen Wind auf den GameCube! Es ist kein neues SUPER MARIO64, glänzt aber mit exzellenter Spielbarkeit!

1 Grafik: 2
Sound: 3

Der Bruder des Superstars

Marios Bruder hat es endlich zu einem eigenen Spiel gebracht. Doch seine Karriere begann bereits vor langer Zeit ...



Vom Gärtner zum Geisterjäger. In SUPER MARIO BROS. 2 hat Luigi noch Rüben geerntet.

Vor 20 Jahren

Im GameCube-Spiel **LUIGI'S MANSION** wurde dem Bruder von Mario erstmals die Ehre zuteil, eine Hauptrolle in einem Videogame zu übernehmen. Genau betrachtet blickt Luigi allerdings auf eine fast zwanzigjährige Karriere in der Videospielwelt zurück. Sein „Vater“ ist der bekannte Spiele-Programmierer Shigeru Miyamoto, der seinem Schützling im Jahre 1983 seinen ersten Auftritt bescherte. Damals kam das Spiel **SUPER MARIO BROS.** in die Spielhallen und sorgte innerhalb kürzester Zeit für Furore.

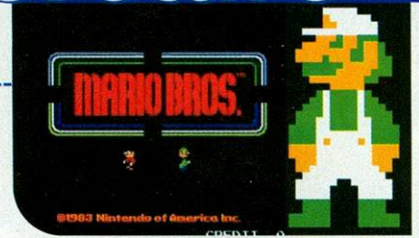
In allen drei Teilen von **MARIO PARTY** könnt ihr Luigi als Charakter auswählen.



Vom Gärtner zu Geisterjäger: Luigis Entwicklung ist erstaunlich!

Spiele:

- **1983** ■ Mario Bros. (Spielhalle)
- **1985** ■ Super Mario Bros. (NES)
- **1986** ■ Mario Bros. (NES)
■ Tetris (NES, GBC)
- **1988** ■ Super Mario Bros. 2 (NES)
- **1989** ■ Super Mario Bros. 3 (NES)
- **1991** ■ NES Open Tournament Golf (NES)
■ Super Mario World (SuperNES)
- **1992** ■ Yoshi's Eggs (NES)
■ Super Mario Kart (SuperNES)
■ Mario Paint (SuperNES)
- **1993** ■ Super Mario All-Stars (SuperNES)
- **1995** ■ Yoshi's Island (SuperNES)
- **1997** ■ Game & Watch Gallery 2 (GBC)
- **1998** ■ Mario Party (N64)
- **1999** ■ Game & Watch Gallery 3 (GBC)
■ Mario Golf (GBC)
■ Super Smash Bros. (N64)
■ Mario Golf (N64)
- **2000** ■ Super Mario Bros. Deluxe (GBC)
■ Mario Tennis (GBC)
■ Mario Kart 64 (N64)
■ Mario Party 2 (N64)
■ Paper Mario (N64)
■ Mario Tennis (N64)
- **2001** ■ Mario Party 3 (N64)
■ Super Mario Advance (GBA)
■ Mario Kart Advance (GBA)
- **2002** ■ Super Mario Advance 2 (GBA)
■ Luigi's Mansion (GameCube)
■ Super Smash Bros. Melee (GameCube)



Luigi im Wandel der Zeit: In **MARIO BROS.** (oben) bestand er nur aus wenigen Pixeln. Links: Luigis Gastauftritt in **TETRIS**.

Die Farbe Grün

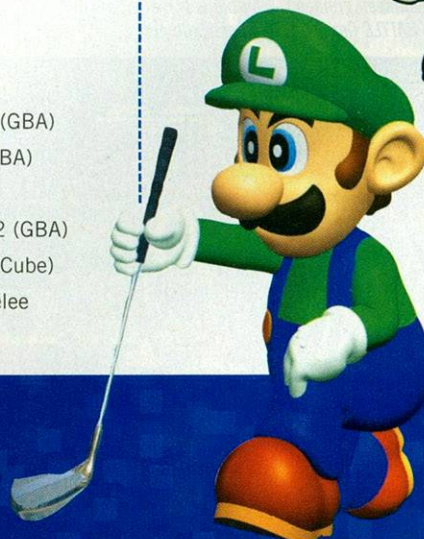


Shigeru Miyamotos Entscheidung, Mario einen Bruder zu geben lag auf der Hand. Für den Zwei-Spieler-Modus in **MARIO BROS.** hat er nach einem Charakter gesucht, der Mario ähnlich war und sich doch von ihm unterschied. Was lag da näher, als Mario einen Bruder zu schenken? Die Farbe seines Anzugs wurde durch die programmtechnischen Vorgaben bestimmt. Die Programmierer haben nach Farben gesucht, die man auf dem schwarzen Hintergrund, der in den Pioniertagen der Videogames die Spiele dominierte, gut zu sehen war. Da rot bereits für Mario vergeben war und die Hose ohnehin schon blau sein musste, entschied man sich für grün.



Oben: Luigi in **SUPER SMASH BROS.** im klassischen 2D-Zeichenstil.

Links: Im Sportspiel **MARIO GOLF** präsentiert sich Luigi in 3D.



00000000
2:54:45
000



Sonic Battle



Was bis vor kurzem noch völlig undenkbar schien, ist jetzt wahr geworden: Sega-Maskottchen Sonic feiert seinen Einstand auf Nintendos GameCube! Doch wie ist dem schnellsten Igel der Welt der Konsolensprung bekommen?

➔ Bevor ihr euch in das große Abenteuer stürzt, müsst ihr eine wesentliche Entscheidung treffen: Wählt ihr die Helden-Seite (Sonic, Knuckles oder Tails), müsst ihr die Welt vor dem Untergang retten; schlagt ihr euch mit

Shadow, Rouge oder Dr. Eggman auf die dunkle Seite, werdet ihr die Welt ins Chaos stürzen und zerstören. Zusätzlich unterscheidet sich das Gameplay je nachdem, welche Fähigkeiten der gewählte Charakter besitzt.

Ob zu Fuß oder über Schienen grindend – der blaue Igel stellt auch in SONIC ADVENTURE 2: BATTLE Geschwindigkeitsrekorde auf!



„Von der grell beleuchteten Großstadt über einen dicht bewachsenen Dschungel bis zur außerirdischen Sternenvwelt ist alles vertreten.“

„Die rasanten Looping-Rasereien, wagemutigen Grinds und überdimensionalen Sprünge bringen den ultimativen Speed-Kick.“

Adventure 2:

Im Zweispieler-Splitscreen-Modus liefert ihr euch heiße Schlachten!

In den Erkundungsleveln seid ihr – sofern ihr die Helden-Seite gewählt habt – als Knuckles unterwegs.



Igel-Tradition

Im letzten Jahr feierte der blaue Sega-Igel seinen zehnten Geburtstag. So viel Ausdauer haben bislang nur ganz wenige Videospiel-Helden an den Tag gelegt! 1991 wurde SONIC, THE HEDGEHOG für das Sega Mega Drive einer der ersten richtigen Konkurrenten von Nintendo-Klempner Mario. Im Laufe der Jahre erschienen knapp 15 Spieletitel für über fünf Plattformen mit dem sympathischen Raser. Darunter befinden sich auch so untypische Games wie z. B. ein Flipper (SONIC SPINBALL) und ein Edutainment-Programm für den PC (SONIC'S SCHOOLHOUSE). Außerdem hatte Sonic eine eigene TV-Serie und der Sonic-Comic erfreut sich in Japan auch heute noch großer Beliebtheit.

Auf ins Abenteuer!

Bei SONIC ADVENTURE 2 warten über 15 Level, die in bis zu vier Missionen unterteilt sind, auf eure Spielfigur: Von der grell beleuchteten Großstadt über einen dicht bewachsenen Dschungel bis zur außerirdischen Sternenwelt ist alles vertreten. In jedem Level gibt es meistens vier Spielvarianten: Rennen, Erkunden, Schießen und Endgegner-Kämpfe. Die Renn-Abschnitte laufen meist sehr linear ab, begeistern aber trotzdem durch die Sonic-typische irrwitzige Geschwindigkeit. Genau

diese Passagen demonstrieren, warum die Sonic-Serie so beliebt ist. Die rasanten Looping-Rasereien, wagemutigen Grinds und überdimensionalen Sprünge lassen sich blendend steuern und bringen den ultimativen Speed-Kick – die Achterbahn unter den Videospielen! Leider wurde bei der virtuellen Kamera etwas geschlampt, so dass man manchmal den Überblick verliert. Trotzdem ist es schade, dass diese Abschnitte nur ca. 30 % des Spiels ausmachen. Während die 3D-Kamera bei den

Renn-Sequenzen meistens ihren Dienst tut, ist sie bei den Erkundungs-Abschnitten oftmals der Grund für frustrierende Spielerlebnisse. Das Aufspüren von versteckten Items und Chao-Emerald-Teilen gerät durch die fehlende Übersicht oft zu einem reinen Glücksspiel. Dafür sind die Shooter-Level sehr gelungen. In einem waffenstrotzenden Roboter schießt ihr auf alles, was sich bewegt. Das ist zwar nicht sehr originell, bringt aber trotzdem jede Menge Fun! Auch die Boss-Kämpfe können

sich sehen lassen. Dabei ist es wichtig, sich das Verhalten des Widersachers genau einzuprägen und seine Schwachpunkte aufzuspüren. Hat man das aber einmal geschafft, stellen die meisten Bösewichte kein großes Problem mehr dar. Spaß machen sie aber allemal!



Mehr Sonic-Spaß!

SONIC ADVENTURE 2: BATTLE bietet – der Name ist Programm – zahlreiche Battle-Modi, in denen man gegen einen Freund antreten kann. Beim Rennen liefert ihr euch heiße High-Speed-Duelle und auch beim Kart-Game ermittelt ihr den schnellsten Fahrer.

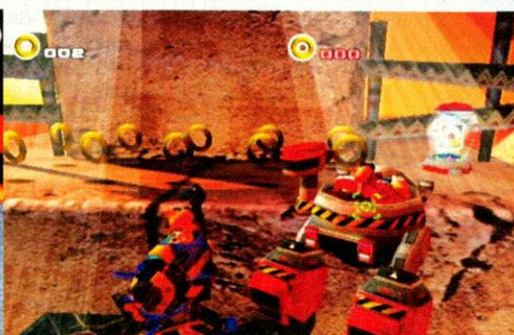
Zusätzlich könnt ihr beim Schießen eure Treffsicherheit unter Beweis stellen und euren Widersacher unter Dauerbeschuss nehmen. Etwas gemächlicher, aber nicht weniger spannend geht es bei der virtuellen Schatzsuche zu. Versucht eurem Gegner den Schatz vor der Nase wegzuschnappen!

Ein weiteres wichtiges Feature des neuesten Igel-Abenteuers ist die Chao-Aufzucht. Diesen virtuellen Haustieren können durch diverse, in den Levels versteckte Extras besondere Fähigkeiten verliehen werden.

Habt ihr euer Chao gut trainiert, lasst ihr es beim Rennen oder Karate-Turnier gegen das Chao eures Freundes antreten. Das Training eures kleinen Freundes kann übrigens auch unterwegs auf dem GBA stattfinden! Mehr dazu auf der nächsten Seite.



Diesmal hat es Sonic nicht nur mit fiesen Gegnern, sondern auch mit seinem bösen Gegenpart Shadow zu tun.



Die verschiedenen Level unterscheiden sich sowohl grafisch als auch vom Design her deutlich voneinander.

Renner oder lahmer Igel?

Eigentlich hat SONIC ADVENTURE 2: BATTLE alles, was ein Sonic-Titel braucht. Rasend schnelle Igel-Action, zahlreiche Multiplayer-Modi und eine motivierende Chao-Aufzucht mit GBA-Anbindung sorgen für langanhaltenden Spielspaß auf hohem Niveau. Die Grafik ist einwandfrei, fantasievoll und läuft mit konstant hoher Bildrate. Dafür sind Sound und Sprachsamples etwas nervig. Die mittelmäßige Kameraführung und die zu zahlreichen Erkundungslevel sind Kritikpunkte, die das sonst so hervorragende Spielvergnügen ein wenig trüben.

Die Grind-Abschnitte machen selbst eingefleischten TONY HAWK-Fans Spaß!



Rasantes und packendes Sonic-Abenteuer mit vielen Spielmodi und GBA-Anbindung! Leider mit einigen kleinen Mängeln.

2

Grafik: 2
Sound: 2

Sensation: Sonic vereint Cube und GBA!

Das Verbindungskabel für Cube und GBA gibt es von verschiedenen Anbietern und es kostet ca. 10,- €.

→ SONIC ADVENTURE 2 BATTLE ist nicht nur der erste Auftritt des Sega-Maskottchens auf einer Nintendo-Konsole, sondern auch das erste Game, das die Linkfähigkeit von Game Boy Advance und GameCube unterstützt. Um dieses bislang einmalige Feature zu nutzen, benötigt man einen GameCube mit SONIC ADVENTURE 2 BATTLE und einen GBA mit SONIC ADVANCE. Die beiden Konsolen verbindet man mit dem „Nintendo GameCube – Game Boy Advance Kabel“ und schon kann es losgehen!

Der Chao-Garten auf dem GameCube

- Der Chao-Garten ist ein spezielles Gebiet im Spiel, in dem ihr Chao, kleine witzige Kerlchen, die viel Zuwendung und Pflege benötigen, züchten könnt. Im Spiel gibt es verschiedene Gegenstände, die ihr sammeln müsst, um Zugang zum Chao-Garten zu erhalten und eure kleinen Freunde dort zu füttern, ihnen Geschenke zu machen und sie weiter aufzuziehen. Und nur die fittesten Chao werden beim Chao-Rennen oder Chao-Karate erfolgreich sein!
- Die Aufzucht der Chao braucht seine Zeit. Mit der Link-Funktion könnt ihr eure Chao in SONIC ADVANCE auf dem GBA importieren, so dass ihr euch auch unterwegs um eure winzigen Kumpel kümmern könnt. Danach könnt ihr die stärker gewordenen Chao zurück in das GameCube-Spiel transportieren und dort im Wettkampf von der Weiterentwicklung profitieren.

Der kleine Chao-Garten auf dem Game Boy Advance

- Auch in Sonic Advance gibt es ein Gebiet – den kleinen Chao-Garten – in dem ihr die Tamagotchi-ähnlichen Wesen umsorgen könnt. In diesem Garten findet ihr auch zwei Mini-Spiele, in denen ihr Ringe sammeln könnt. Außerdem existieren bestimmte Chao und Items, die ihr nur im kleinen Chao-Garten finden könnt.
- Um mit euren GBA-Chao am Rennen oder dem Karate-Turnier in SONIC ADVENTURE 2 BATTLE teilzunehmen, müsst ihr die Winzlinge nur in den Chao-Garten im GameCube übertragen. Bis zu drei Spieler gleichzeitig können ihre Chao per Link-Kabel auf den GameCube „beamen“. Übrigens: Selbst wenn ihr kein SONIC ADVANCE-Modul besitzt, könnt ihr Chao auf den GBA übertragen und dort mit ihnen interagieren. Im Sleep-Mode bleiben die Chao so lange im Speicher des GBA, bis ihr sie auf den GameCube zurück schickt!



STAR WARS-Fans haben allen Grund zur Freude: Im weit, weit entfernten Kalifornien haben die Programmierer von Factor 5 im Verborgenen an einer neuen Geheimwaffe für den GameCube gearbeitet. Jetzt ist sie endlich einsatzbereit!

Star Wars

Rogue Squadron 2: Rogue Leader

➔ Noch bevor STAR WARS EPISODE II am 16. Mai in den Kinos durchstartet, stärkt ROGUE SQUADRON 2 die Macht des GameCube. Allerdings nicht mit dem Angriff der Klonkrieger, sondern mit einem Weltraum-Shooter auf Basis der klassischen STAR WARS-Trilogie. In insgesamt sechzehn Missionen – elf reguläre plus fünf freizuspielende Bonusmissionen – schlüpft ihr in die Raumanzüge von Luke Skywalker und Wedge Antilles. Die lose verknüpften Missionen führen euch dabei kreuz und quer durch das STAR WARS-Universum der klassischen Filme. So steht neben dem Kampf gegen die beiden Todessterne auch die Schlacht um den Eisplaneten Hoth sowie ein Abstecher in die Wolkenstadt Bespin auf dem Programm.

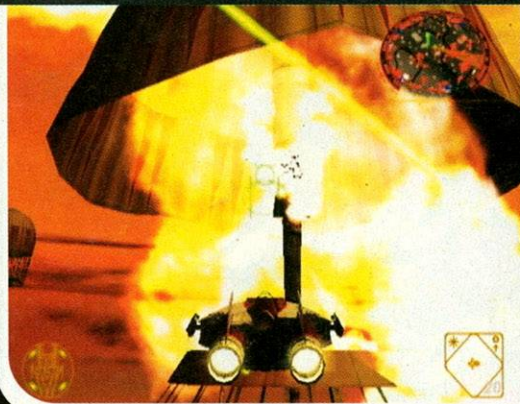
Außer Raumschlachten werden auch Bodenmissionen angeboten. Natürlich ist die Schlacht um den Eisplaneten Hoth ebenso dabei wie Bombermissionen mit dem Y-Wing.

Diesen Jäger kann man leider nicht abschießen – am Steuer sitzt Darth Vader höchstpersönlich!



Vorsprung durch Technik: Kein anderer Starttitel nutzt die Fähigkeiten der GameCube-Hardware auch nur ansatzweise so aus wie dieses Spiel!

Die Programmierer von Factor 5 stammen übrigens aus Deutschland und zeichneten in der Vergangenheit für unzählige erstklassige Commodore-Amiga-Spiele verantwortlich.



Über der Wolkenstadt Bespin müsst ihr zunächst Geschützballone abschießen, welche die Tibannagas-Speicher unter Beschuss genommen haben. Erst danach fliegt ihr über die atemberaubend detailliert in Szene gesetzte Stadt. Im mittleren Bild seht ihr übrigens den neuen Zielcomputer im Einsatz.

Aus alt mach neu

Als Grundlage für ROGUE SQUADRON 2 diente zweifelsohne der erfolgreiche Nintendo64-Vorgänger ROGUE SQUADRON – nur wurde dieser gehörig aufgeböhrt, technisch wie auch spielerisch. Neben dem bereits erwähnten Zielcomputer und der komplexeren Steuerung erwartet euch zudem ein verbessertes Upgrade-System sowie die Möglichkeit, das Schiff während mancher Missionen zu wechseln. Das ist auch bitter nötig, denn die zielsicheren Gegner heizen euch mächtig ein. Der Schwierigkeitsgrad hat generell enorm angezogen – wer alle im Spiel versteckten Boni und Medaillen freispielen möchte, hat einen langen Weg vor sich. Die Macht sei mit euch!

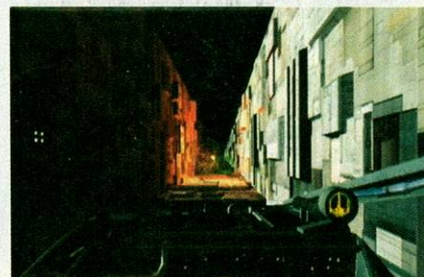
Die Raumschlacht von Endor aus DIE RÜCKKEHR DER JEDI-RITTER steht der Filmvorlage in nichts nach – sie ist perfekt in Szene gesetzt.



Beutenschiff: Sobald ihr den TIE-Jäger als Bonusschiff freigespielt habt, könnt ihr ihn auch in einigen der normalen Missionen fliegen. Dann heißt es: TIE gegen TIE!



Das Sperrfeuer des Sternzerstörers hat den B-Wing nur um Haaresbreite verfehlt. Knapp!



Besser als im Film!
Links das Spiel,
rechts der Film.

Filmreife Action

Die verwendeten Polygonmodelle stehen ihren Filmvorbildern in nichts nach – teilweise sehen sie sogar noch besser aus! Gerüchte, dass Factor 5 die Originalmodelle von ILM verwendet haben soll, sind übrigens falsch. Alle Polygonmodelle wurden in liebevoller Handarbeit selbst erstellt.



Absolut filmreif präsentierte Weltraum-Shooter. Ein Fest für Augen und Ohren! Aber auch der Spielspaß kommt nicht zu kurz.

2 +

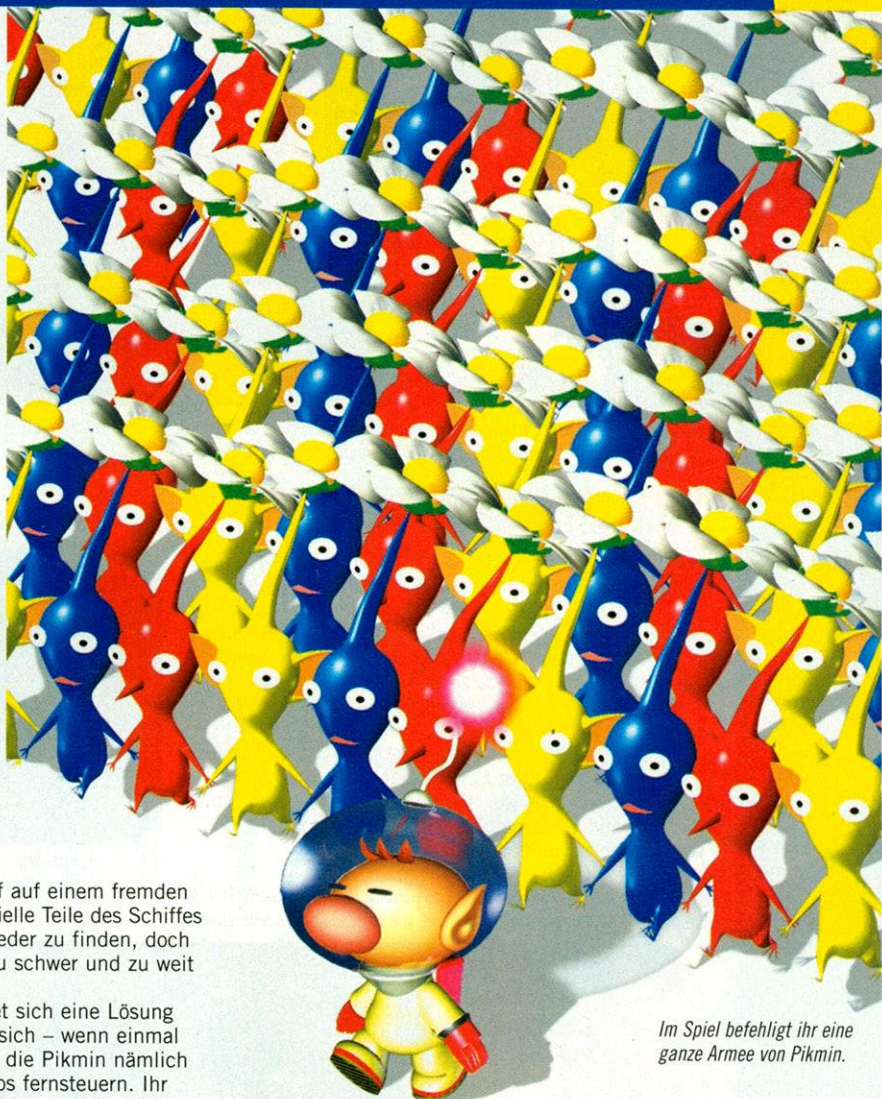
Grafik: 1
Sound: 1

Shigeru Miyamoto persönlich stand Pate für das wohl ungewöhnlichste und innovativste GameCube-Spiel bisher. PIKMIN vereint auf einzigartige Weise Strategie-, Puzzle- und Action-Elemente und definiert so ein neues Genre.

Pikmin

➔ Raumschiff-Commander Olimar ist mit seinem Schiff auf einem fremden Planeten abgestürzt. Beim Aufprall wurden 30 essenzielle Teile des Schiffes über den gesamten Planeten verstreut. Die gilt es nun wieder zu finden, doch allein scheint die Aufgabe nicht zu bewältigen zu sein. Zu schwer und zu weit entfernt sind die fehlenden Teile des Schiffes.

Doch bereits nach kurzer Begehung des Planeten zeichnet sich eine Lösung ab: Überall im Boden stecken kleine Pflanzenwesen, die sich – wenn einmal aus dem Boden gezogen – sehr hilfsbereit zeigen. Sobald die Pikmin nämlich das Tageslicht erblicken, lassen sie sich von euch willenlos fernsteuern. Ihr könnt sie dazu bewegen, Dinge zu tragen und drohende Gefahren zu eliminieren.



Im Spiel befehligt ihr eine ganze Armee von Pikmin.



„Zum US-Launch des Spiels überraschte Nintendo die Fan-Gemeinde mit echten Pikmin-Pflanzen.“

„PIKMIN entführt in eine völlig neue Dimension des Videospiele. Strategen, Botaniker und Puzzle-Fans kommen voll auf ihre Kosten.“



Überall lauern Gefahren für die Pikmin. Die riesigen Gegner könnt ihr nur mit einer großen Anzahl von Pikmin besiegen. Dabei müsst ihr auch Verluste einkalkulieren.



Die Pikmin und ihr Meister

Gelbes Pikmin: Kann weit springen und Bomben tragen.

Blaues Pikmin: Ist resistent gegen Wasser.

Rotes Pikmin: Ist resistent gegen Feuer.

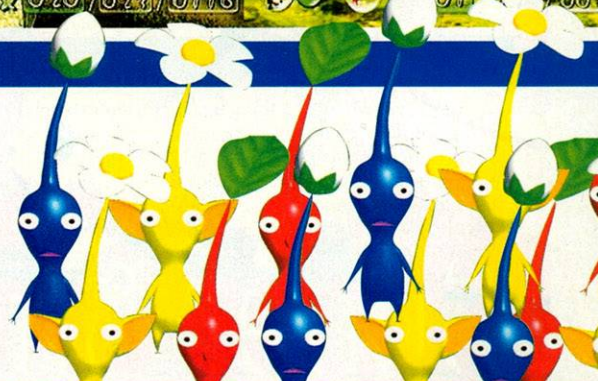
Captain Olimar: Mit ihm könnt ihr die Pikmin steuern.



Die Abenteuer des Commander Olimar



Insgesamt gilt es, fünf riesige und thematisch unterschiedliche Level zu bewältigen. Dabei erhöht sich der Schwierigkeitsgrad stetig. Im Laufe des Spiels werdet ihr auf verschiedene Pikmin-Arten treffen. Anhand ihrer Farbe lässt sich erkennen, über welche Eigenschaft sie verfügen. Rote Pikmin beispielsweise sind gegen Feuer resistent, blaue können sich auch im Wasser bewegen und gelbe können weiter springen und zudem Bomben tragen. Darüber hinaus kann jedes Pikmin verschiedene Entwicklungsphasen durchlaufen. Wie eine herkömmliche Pflanze entwickeln sie sich von der Knospe über das Blütenblatt bis hin zur Blume und verfügen je nach Entwicklungsstadium über unterschiedliche Stärken.



Ihr startet zunächst mit nur einem gelben Pikmin. Die Anzahl wird sich allerdings rasch erhöhen.



Nicht benötigte Pikmin könnt ihr in den Pikmin-Nestern deponieren. Wollt ihr sie wieder aktivieren, könnt ihr entscheiden, wie viele ihr für eure nächste Mission benötigt.

Nicht nur für Hobby-Botaniker

PIKMIN ist ein fantastisches Spiel mit hohem Suchtfaktor, bei dem besonders Strategie- und Puzzle-Fans auf ihre Kosten kommen. Zu den vielfältigen Aha-Erlebnissen beim Erkunden der Insel kommen die ständig wachsenden Herausforderungen, die durch zusätzliche Zeitlimits noch angereichert werden. Ein außergewöhnliches Spiel, das lange anhaltenden Spielspaß garantiert.

Ein grafisch eindrucksvolles und faszinierendes Game für Puzzle-Fans und Strategen.

2 +

Grafik: 1
Sound: 2

Jetzt prügeln sie wieder! Während sich Beat'em-Up-Fans mit Entsetzen abwenden, frohlockt die Nintendo-Fangemeinde. Die Nintendo Allstars kehren mit SUPER SMASH BROS. MELEE auf den GameCube zurück.



Super Smash Bros. Melee

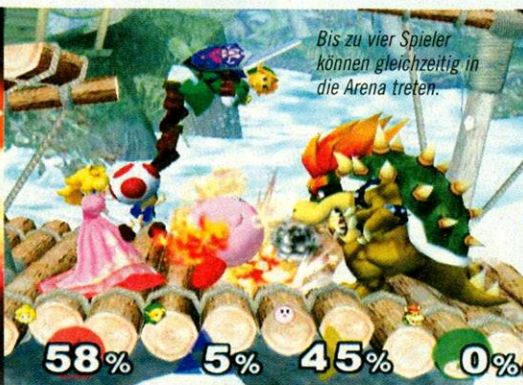


➤ Lauter, bunter, schöner, besser – so könnte die Anweisung bei der Auftragsvergabe an HAL Laboratory gelaute haben. Ganz recht, das Spiel wurde nicht von Nintendo programmiert, sondern vom gleichen Team wie seinerzeit der Nintendo64-Vorgänger. Und dort hat man sich mächtig ins Zeug gelegt! So trumpft SUPER SMASH BROS. MELEE

denn auch gleich mit 25 weltberühmten Helden aus zwanzig Jahren Videospielgeschichte auf! Damit wären wir auch schon beim Thema: Spielerisch gibt es nicht allzu viele Neuerungen, stattdessen hat man sehr viel Zeit und Mühe in eine aufpolierte Präsentation und den Umfang des Spiels investiert.



Alle Recken verfügen über individuelle Special Moves. Mario schleudert z. B. Feuerbälle.

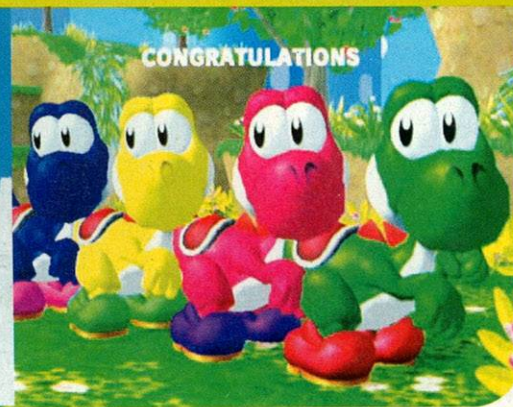
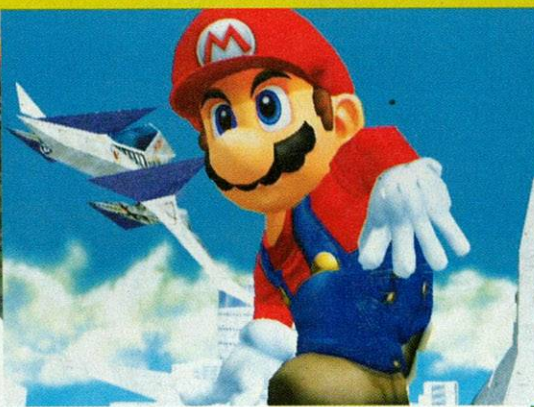


Bis zu vier Spieler können gleichzeitig in die Arena treten.



Die Macher des Spiels, HAL Laboratory, sind unter anderem auch für POKÉMON SNAP und KIRBY64 auf dem Nintendo64 verantwortlich.

Wer ein realistisches Prügelspiel erwartet, sollte die Finger von diesem Game lassen. Statt echtem Kampfsport gibt es Comic-Kloppe!



Egal ob Zebes, Corneria oder die Yoshi-Insel – alle wichtigen und bekannten Locations aus dem Nintendo-Universum sind im Spiel enthalten, natürlich mit der Originalmusik!



Selbstredend ist auch Schurke Bowser mit von der Partie.



Hoch hinaus – alle Kämpfer verfügen über hervorragende Sprungkraft.



Trotz seines niedlichen Äußeren kann Yoshi richtig fies werden.

Aus alt mach neu

Taugte der Vorgänger hauptsächlich als Multiplayer-Spiel, so kann der GameCube-Thronfolger dank unzähliger neuer Spielmodi auch im Einzelspieler-Modus voll und ganz überzeugen.

Im neuen Adventure-Modus kloppt ihr euch seitlich scrollend durch Zeldas Schloss, die Bonbon-Welten aus YOSHI'S STORY oder etliche andere, altbekannte Locations – selbstverständlich mit der Originalmusik!

Der strategische Challenge-Modus fordert eure grauen Zellen, während ihr euch im Trainings-Modus auf das klassische Turnier vorbereitet. Auch auf der technischen Seite gibt sich das Spiel keine Blöße, Grafik und Sound liegen auf solidem GameCube-Niveau. Das Wichtigste ist jedoch der Spielspaß. Und der kommt bei SUPER SMASH BROS. MELEE garantiert nicht zu kurz! Einzige Voraussetzung: Ein flinker Daumen.

Kunterbunte Mischung

Das Teilnehmerfeld von SUPER SMASH BROS. MELEE umfasst die folgenden Helden serienmäßig:

Mario, Link, Zelda, Pikachu, Fox McCloud, Ness, Captain Falcon, Yoshi, Donkey Kong, Peach (Prinzessin Toadstool), Kirby, Bowser, die Ice Climbers und Samus Aran.

Zusätzlich lassen sich folgende Bonus-Charaktere im Spiel freischalten:

Pummeluff, Luigi, Pichu, Dr. Mario, Roy und Marth (aus FIRE EMBLEM), Falco (aus STAR-WING), Ganondorf, der junge Link, Mewtu und Mr. Game&Watch.



Fetziger Party-Spaß mit riesigem Umfang, massig Insidergags und immensem Spielspaßpotential. Ein Muss für jeden Nintendo-Fan!



Grafik: 2
Sound: 2

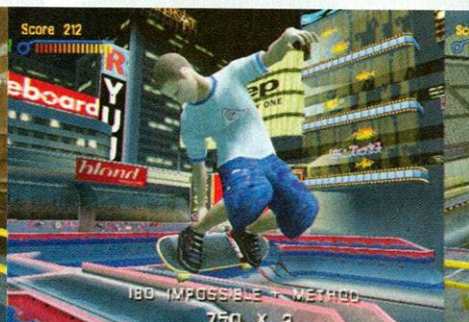
Tony Hawk rockt den GameCube! Mit dem besten Skateboard-Spiel aller Zeiten rast, springt und grindet ihr durch die abgefahrensten Skateparks der ganzen Welt.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Ist der Name des Tricks gelb eingefärbt, handelt es sich um einen Special-Move.



→ TONY HAWK'S PRO SKATER gehört zu Recht zu den beliebtesten Videospiel-Serien überhaupt. Das Game vereint eine beeindruckende Fahrphysik mit einer intuitiven Steuerung und einem extrem motivierenden Spielprinzip. Dies hat sich auch bei TONY HAWK'S PRO SKATER 3 für Nintendos GameCube nicht geändert. Im Gegenteil: Der neueste Teil der Serie ist der bislang ausgereifteste und spannendste Extremsport-Titel überhaupt!



„Bereits nach kurzer Zeit kombiniert ihr Grinds, Grabs, Manuals und Flips wie ein echter Profi.“

„THPS3 vereint eine beeindruckende Fahrphysik mit einer intuitiven Steuerung und einem extrem motivierenden Spielprinzip.“

Let's skate!



Bei TONY HAWK'S PRO SKATER 3 sucht ihr euch einen von 13 professionellen Board-Akrobaten aus. Darunter befinden sich neben dem Namensgeber so klangvolle Namen wie Steve Caballero und Board-Königin Elissa Steamer. Im Karriere-Modus gilt es dann, Highscores zu schlagen und bestimmte Aufgaben zu erfüllen, um dadurch neue Level und Boards freizuspüren und die Fähigkeiten eures Skaters aufzurufen. Dabei kommt es vor allem auf besonders spektakuläre Airst, Combos und Grinds an. Außerdem könnt ihr im Splitscreen-Modus gegen einen Freund antreten.

Eine der Stärken von THPS3 ist die intuitive

Steuerung. Obwohl das Steuerkreuz des Cube-Controllers dem PS2-Pad ein wenig unterlegen ist, gehen die Tricks leicht von der Hand. Bereits nach kurzer Zeit kombiniert ihr Grinds, Grabs, Manuals und Flips wie ein echter Profi. Zudem ist das Leveldesign so ausgewogen und durchdacht, dass es immer wieder Spaß macht, eine Runde zu drehen. Schließlich ist so ziemlich jede Stelle eines Skateparks auch „skatebar“. Die Animationen der Fahrer sind gut, aber die Bildwiederholungsrate bleibt manchmal ein wenig hinter den Erwartungen zurück. Dafür ist der Soundtrack mit Bands wie Bad Religion oder Motörhead einfach ungeschlagen. Kurzum: TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ist das bislang beste Skateboard-Spiel überhaupt und macht einfach tierisch viel Spaß!



Auch die anderen Fahrer beweisen, dass sie Meister ihres Fachs sind.

Eine lange Geschichte

Die TONY HAWK-Serie hat mittlerweile beinahe jede Konsole der Erde erobert. TONY HAWK'S PRO SKATER erschien bereits für PSone, N64 und Dreamcast. Der zweite Teil eroberte zusätzlich noch PC, GBC und GBA. Mit dem dritten Teil wurden dann schließlich auch noch GameCube, PS2 und Xbox bedacht. Dreamcast- und N64-Besitzer schauten allerdings erstmals in die Röhre!

Natürlich wurden für THPS3 nur Original-Decks verwendet – eine tolle Gelegenheit zum Probefahren!

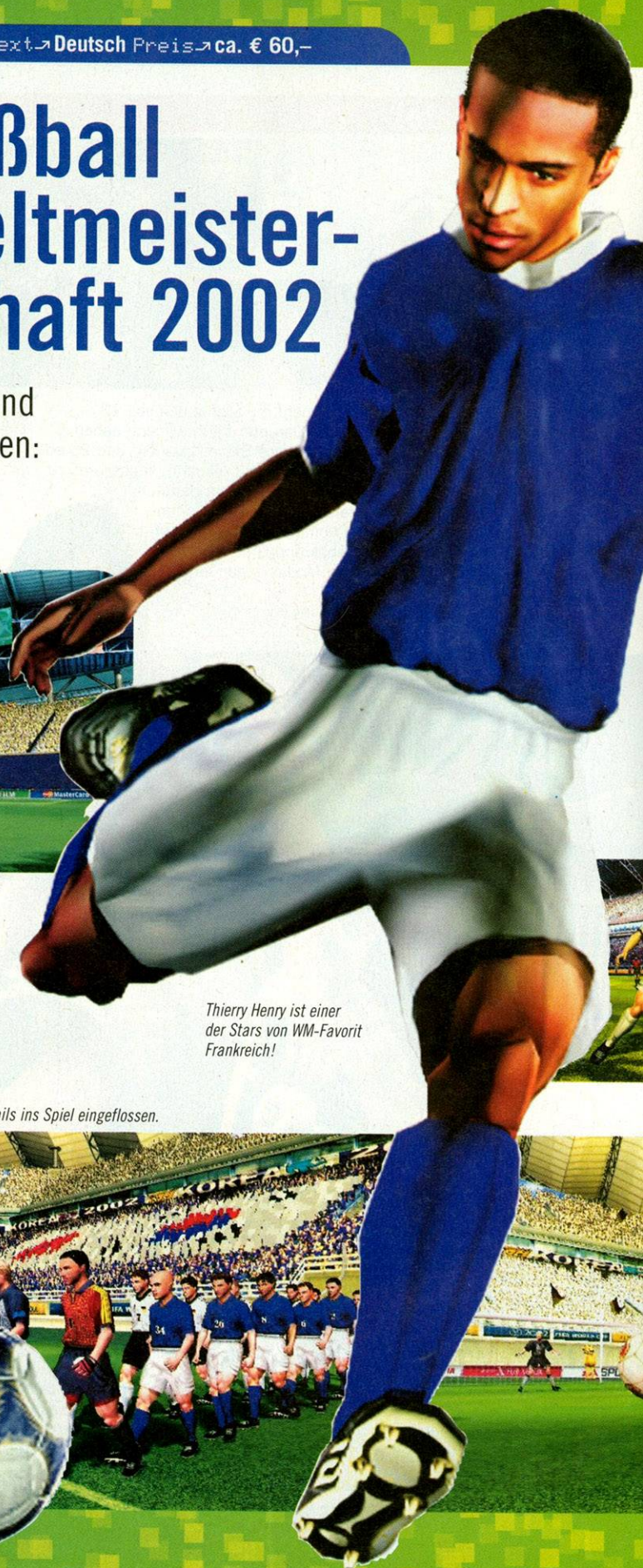
Auch auf dem GameCube ganz klar die Nummer eins unter den Skateboard- und Extremsport-Spielen. Tony Hawk rules!

Grafik: 2
Sound: 1

Genre → Sport Vertrieb → EA Spieler → 1-4 Bildschirmtext → Deutsch Preis → ca. € 60,-

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002

Electronic Arts spendiert allen Fußball- und GameCube-Fans einen echten Leckerbissen: Das offizielle Videospiel zur Fußball-Weltmeisterschaft in Japan und Korea!



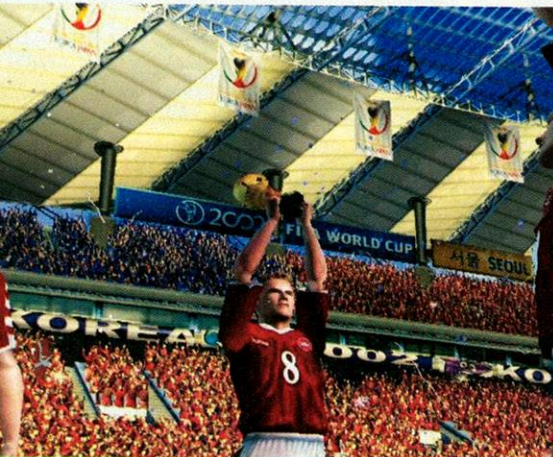
Die Gesichtszüge und die individuellen Tricks wurden von den realen Vorbildern abgeschaut und im Spiel umgesetzt.



→ Passend zum größten Sportevent dieses Jahres – der Fußball-WM 2002 – könnt ihr das Schicksal eures Teams auch auf dem GameCube selbst in die Hand nehmen. Und zwar mit Original-Spielerstars in allen 20 Stadien, in denen auch in Japan und Korea die Top-Athleten um die Welt-Fußballkrone kämpfen!

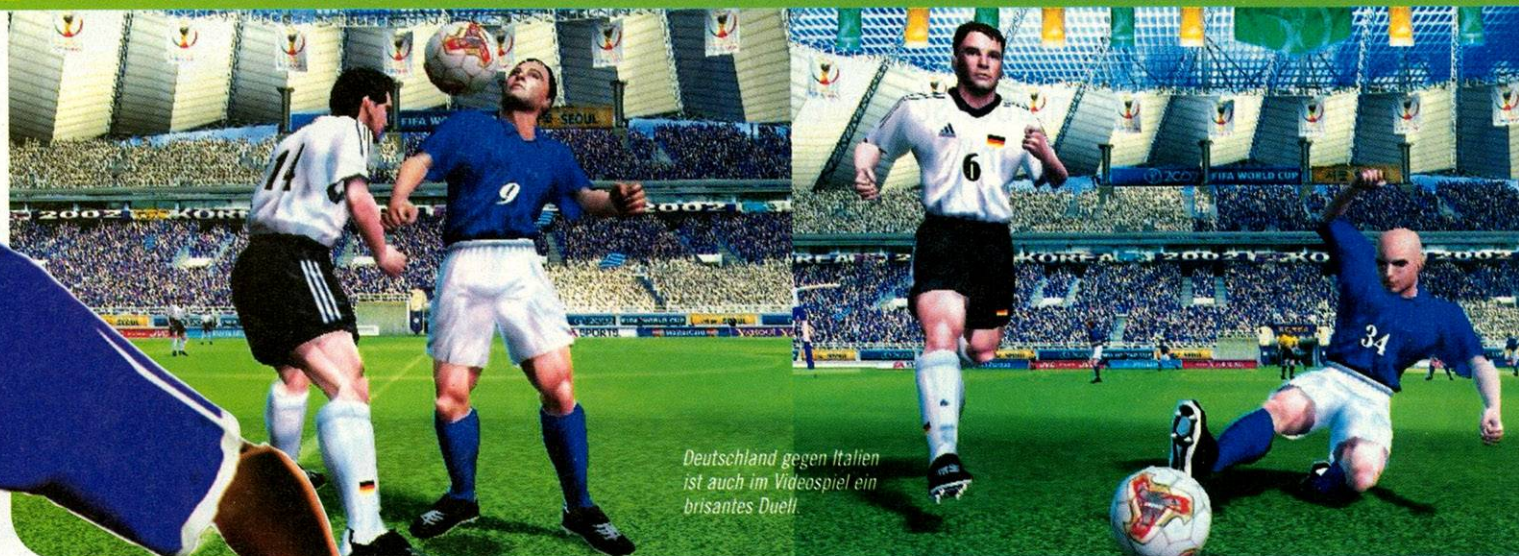
Thierry Henry ist einer der Stars von WM-Favorit Frankreich!

Vom WM-Pokal bis zum Original-Spielball „Fevernova“ sind alle Details ins Spiel eingeflossen.



„Die Bewegungen, das Zweikampfverhalten und die Laufwege der Spieler sind extrem realistisch.“

„Natürlich sind alle Fußballstars aus sämtlichen 32 Nationalteams mit ihren ganz persönlichen Spieleigenschaften, Stärken und Schwächen vertreten.“



Deutschland gegen Italien ist auch im Videospiel ein brisantes Duell.

Alte Tugenden

– Neue Highlights!

Alle Spieleigenschaften, die Fans an der FIFA-Reihe so schätzen, sind auch in FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002 enthalten. Die Grafik ist so originalgetreu, dass man beim Spielen manchmal denkt, man sieht sich eine Fernsehübertragung an. Die Bewegungen, das Zweikampferverhalten und die Laufwege der Spieler sind extrem

realistisch. Die Menüs sind übersichtlich und man kann alle wichtigen Einstellungen vornehmen. Die Steuerung ist zwar sehr komplex, weil wirklich alle Knöpfe des Controllers belegt sind, aber mit etwas Übung steuert ihr die Original-Sportstars leicht über das Spielfeld. Zusätzlich zu den altbekannten Qualitätsmerkmalen enthält FIFA WM 2002 aber auch Spielelemente,

die genau auf das Sportereignis des Jahres zugeschnitten sind: So sind natürlich alle Fußballstars aus sämtlichen 32 Nationalteams mit ihren ganz persönlichen Spieleigenschaften, Stärken und Schwächen vertreten. Habt ihr ein Team ausgewählt, könnt ihr im Turniermodus in den Original-Stadien eure eigene Fußball-WM veranstalten und um den Pokal kämpfen. Dabei wurde

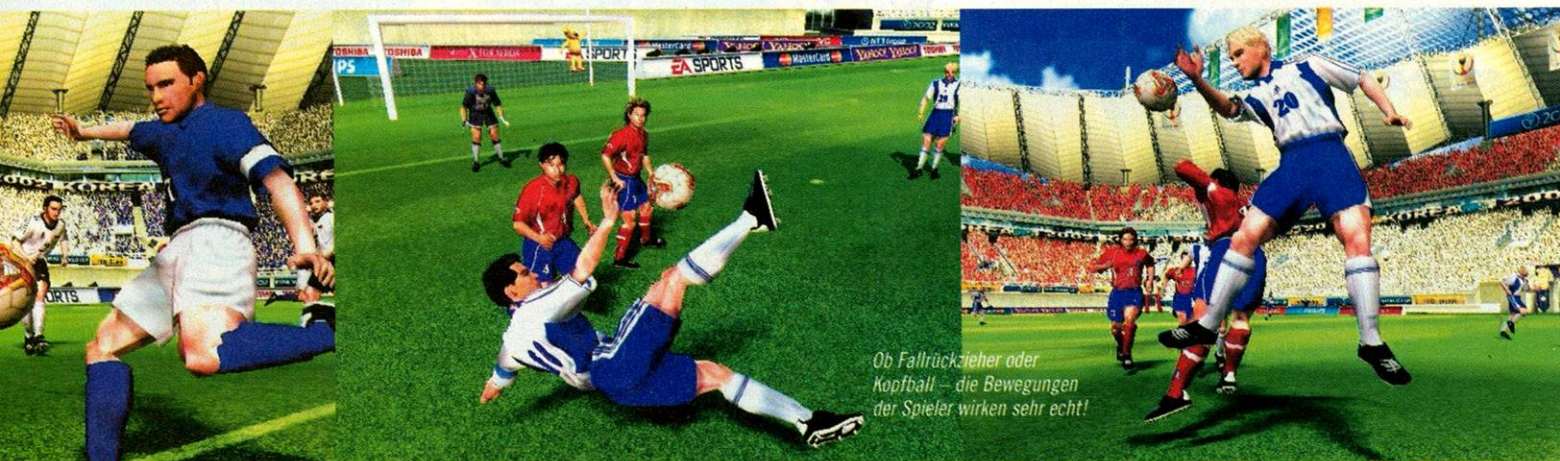
die Darstellung und das Zweikampferverhalten der Spieler – sowohl am Boden als auch in der Luft – noch verbessert. Dazu trägt auch die sehr intuitive „Air Play“-Steuerung mit einem Knopf bei, mit der man seine Spieler Fallrückzieher, Flugkopfbälle und Volleys ausführen lässt. Außerdem gibt es eine verbesserte Kameraführung und die Wiederholungsoptionen wurden erweitert.



Die Stadien unterscheiden sich durch ihre Lichtverhältnisse. Höhere Tribünen werfen längere Schatten.

Weltmeisterliche Atmosphäre

Spielentwickler Electronic Arts hat besonders viel Wert auf eine realistische Atmosphäre in den 20 Originalstadien gelegt. Dafür wurden die Stimmen von tausenden Fans simuliert. Diese Fans tragen länderspezifische Farben und singen Original-Fanlieder. Außerdem wurden Laser, Konfetti, Luftschlangen und Tröten im Spiel umgesetzt.



Ob Fallrückzieher oder Kopfball – die Bewegungen der Spieler wirken sehr echt!

Holt ihr euch die ganze Spannung und Dramatik einer Fußball-WM nach Hause! Sowohl grafisch als auch spielerisch voll überzeugend.

1

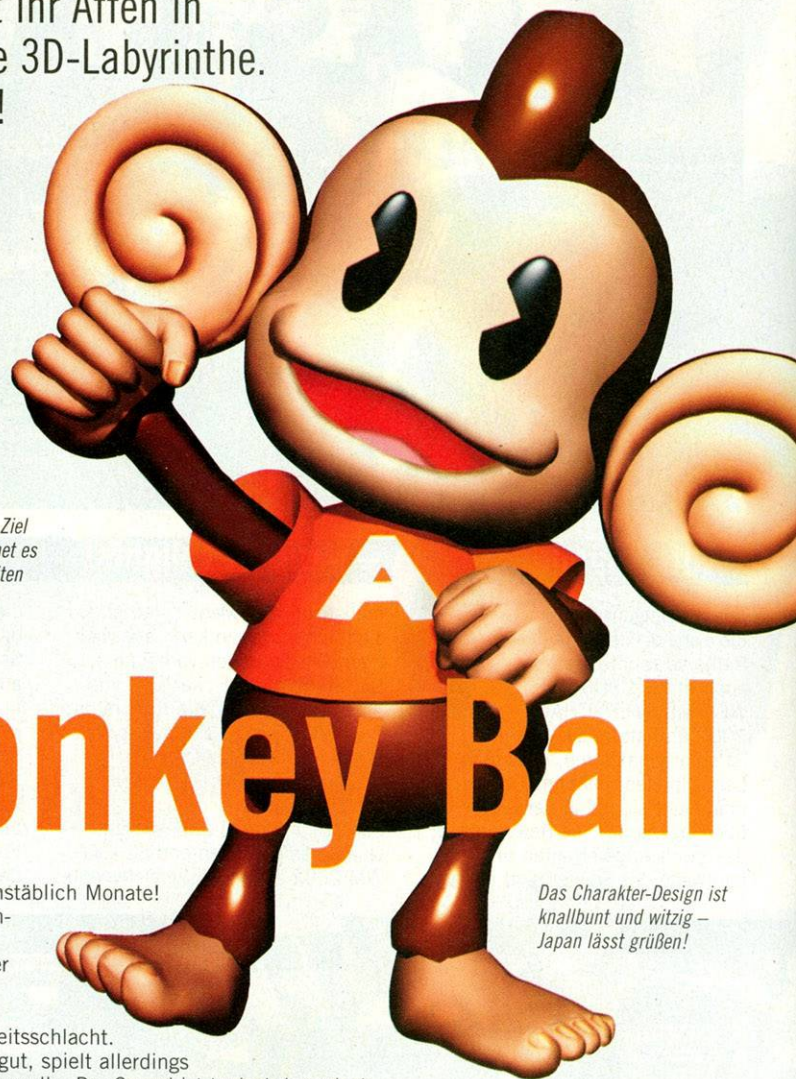
Grafik: 2
Sound: 1

Genre **Geschicklichkeit** Vertrieb **Infogrames** Spieler **1 - 4** Bildschirmtext **Deutsch** Preis **ca. € 60,-**

In diesem Geschicklichkeitsspiel steuert ihr Affen in durchsichtigen Kugeln über schwebende 3D-Labyrinth. Hört sich durchgeknallt an? Ist es auch!



Habt ihr das Ziel erreicht, regnet es bei guten Zeiten Konfetti.



Das Charakter-Design ist knallbunt und witzig – Japan lässt grüßen!

Super Monkey Ball

→ Das Spielprinzip dieses Action-Puzzles hört sich simpel an: Man steuert einen von vier Affen in durchsichtigen Bällen lediglich mit dem Joystick über schwebende 3D-Strecken bis zu einem vorgegebenen Zielpunkt. Hat man eine Strecke geschafft, erhält man Zugang zur nächsten Strecke. So weit, so einfach. Allerdings stecken die Labyrinth voller kniffliger Kurven, fieser Löcher und klug platzierter Bumper. Außerdem bedeutet jedes Verlassen des Weges das vorzeitige Game Over, und auch das Zeitlimit ist teilweise sehr happig.

Bei SUPER MONKEY BALL erwarten euch im Solo-Modus 100 Level. Allerdings benötigt ihr sehr viel Übung, um alle freizuspielen. Zahlreiche abgefahrene Spielvarianten und Mini-Games wie z. B. Golf-, Billard- oder Bowlingspiele sorgen dann allerdings für enormen Langzeitspaß. Bis ihr alle Level perfektioniert habt,

vergehen buchstäblich Monate!

Im Splitscreen-Modus liefern sich bis zu vier Spieler eine motivierende Geschicklichkeitsschlacht. Die Grafik ist gut, spielt allerdings eher eine Nebenrolle. Der Sound ist typisch japanisch – entweder man mag's oder man stellt ihn leiser.



Dieses Action-Puzzle vereint eine simple Spielmechanik mit einem süchtig machenden Spielprinzip – und macht einen Riesenspaß!

2

Grafik: 2
Sound: 3

„ISS 2 bietet rasante Arcade-Game-Action, die ihresgleichen sucht.“

REVIEW

Genre: Sport Vertrieb: Konami Spieler: 1-4 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-

Falls es bei der WM nicht zum Klassiker Deutschland - England kommt, hilft ISS 2. Hier könnt ihr das Spiel mit den Original-Stars spielen.

Rechtzeitig zur Fußball-WM spielt auch Konami seinen Fußball-Trumpf aus. ISS 2 greift nach der Krone der Fußball-Games.

➤ Fußball-Fans dürfen sich freuen: ISS 2 für den GameCube ist ein würdiger Nachfolger der bisherigen ISS-Games. Das Spiel bietet auch nach der Rundum-Erneuerung rasante Arcade-Game-Action, die ihresgleichen sucht. Beim Gameplay kann das Spiel in allen Belangen überzeugen. Die Menüführung präsentiert sich etwas gewöhnungsbedürftig und lässt beispielsweise die bekannten Smileys bei den Spielerstatistiken vermissen. Ansonsten gibt es unzählige Einstellungsmöglichkeiten, die keine Wünsche offen lassen.

Besonders witzig: Als Co-Kommentator wurde Ex-Nationalspieler Bernd Schuster verpflichtet, der euch schonungslos mit seinen kritischen Kommentaren unterhält. Somit geht der Kampf um die Krone des besten Fußball-Spiels weiter. Ein Vergleich der Spiele (PRO EVOLUTION SOCCER, FIFA und ISS) ist nicht ohne weiteres möglich, denn bei den beiden erstgenannten Serien handelt es sich um komplexe Fußball-Simulationen, während bei ISS der Schwerpunkt auf Fun und Action gelegt wurde. Und genau in diesem Bereich ist ISS 2 der unangefochtene König unter den Fußball-Games.



International Superstar Soccer 2

Action betonter Fußball der Sonderklasse: ISS 2 macht's möglich.



Für Fans des Action betonten Arcade-Fußballs gibt es kein besseres Spiel als ISS 2.

Grafik: 2
Sound: 2

Genre: Sport Vertrieb: Nintendo Spieler: 1 – 4 Bildschirmtext: Englisch Preis: ca. € 60,-

Die Jet-Skis sind wieder los! WAVERACE: BLUE STORM tritt auf dem GameCube die Nachfolge des legendären Nintendo64-Highlights an. Ob die Neuauflage ähnliche Akzente setzen kann wie einst der Vorgänger?



Neben der Meisterschaft könnt ihr euch im Stunt-Modus versuchen.



Der Wellengang wurde im Vergleich zum Vorgänger leicht zurückgeschraubt. Schade eigentlich ...

Waverace: Blue Storm



Der Sonnyboy Rob Haywood ist ein alter Bekannter – er war bereits beim N64-Hit 1080° SNOWBOARDING mit von der Partie ...

Der Nintendo64-Vorgänger des Spiels setzte seinerzeit Maßstäbe: Die phänomenale Wassergrafik sowie die intuitive Steuerung blieben auf Jahre ungeschlagen. Diese Punkte hat man auch in das neue WAVERACE: BLUE STORM übertragen, wengleich die Steuerung der Jet Skis um einiges anspruchsvoller geraten ist. So nimmt der Wellengang wesentlich stärkeren Einfluss auf das Fahrverhalten und auch die Gewichtsverlagerung spielt eine größere Rolle. Mit ein bisschen Übung geht die Steuerung jedoch gut von der Hand, so dass ihr euch auf die acht

verschiedenen Strecken in drei Ligen stürzen könnt. Fieserweise handelt es sich bei den meisten Strecken „nur“ um optische Updates der alten Strecken – dies mindert den Spielspaß jedoch nicht im Geringsten. Wechselnde Wetterbedingungen und jede Menge Abkürzungen sind wieder mit dabei, außerdem wurde die Zahl der Fahrer im Feld auf acht erhöht. Für Langzeitmotivation sorgen die Multiplayer-Modi sowie der ab der zweiten Liga stark anziehende Schwierigkeitsgrad. Insgesamt weiß WAVERACE: BLUE STORM technisch wie spielerisch zu beeindrucken. Lediglich der belanglose Soundtrack sowie das fade Charakterdesign und die schlichte Umgebungsgrafik mindern die Begeisterung ein wenig.

Das Fahrerfeld zählt neuerdings acht Fahrer. Bis zu vier menschliche Spieler starten gleichzeitig.



Optisches Remake des Originals mit wenigen Neuerungen. Tolle Wasserphysik, neue Maßstäbe wie der Vorgänger setzt es aber nicht!

2 Grafik: 2
Sound: 3

BLOODY ROAR eröffnet den Reigen der Fighting Games auf dem GameCube. Fans von kurzweiligen Prügel-Spielen und kurioseem Charakter-Design kommen hier voll auf ihre Kosten.

Bloody Roar: Primal Fury

➔ Als erstes Fighting-Game für den GameCube deutet BLOODY ROAR: PRIMAL FURY an, was auf der neuen Nintendo-Konsole möglich ist. Aufbauend auf dem PS2-Spiel BLOODY ROAR 3 bietet die GameCube-Umsetzung einige zusätzliche Charaktere und Moves, eine verbesserte Grafik und vor allem deutlich kürzere Ladezeiten. Die Besonderheit der BLOODY ROAR-Reihe steht auch hier im Mittelpunkt: Mit einem Tastendruck könnt ihr euren Kämpfer in eine ungezähmte, animalische Bestie verwandeln, die eurem Gegner das Fürchten lehrt. Sowohl Kämpfer als auch Bestie führen spektakuläre Moves aus, die von eindrucksvollen Lichteffekten begleitet werden. Die Tatsache, dass konventionelle Kämpfer zu animalischen Bestien mutieren, macht deutlich, dass sich BLOODY ROAR weit weniger realistisch präsentiert als andere prominente Vertreter des Fighting-Genres.

Kampfsport begeisterte Karate- und Kung Fu-Anhänger dürften das Spiel mit einem verständnislosen Kopfschütteln kommentieren. Für Fans von Fun-Prügelspielen ist PRIMAL FURY aber durchaus empfehlenswert. Charaktere, Animationen und Hintergründe sind solide umgesetzt, ausgeführte Angriffe und Spezialattacken erfreuen durch opulente Lichteffekte und im Duell sind lediglich zwei Tasten (Kick und Punch) zu bedienen. Wenig Tiefgang, aber viel Fun.



Der kurioseste Charakter ist sicherlich der lustige Hase im Spiel. Leider kämpft er genau so, wie er aussieht: Harmlos!



Alle Attacken und Treffer sind durch spektakuläre Lichteffekte untermalt.

Für alle Fans von kurzweiligen Fun-Fightern empfehlenswert. Kampfsport-Puristen sollten lieber auf die GameCube-Versionen von VIRTUA FIGHTER oder TEKKEN warten.

3

Grafik: 2
Sound: 3

Genre Rennspiel Vertrieb Acclaim Spieler 1-4 Bildschirmtext Deutsch Preis ca. € 60,-



Willkommen im 23. Jahrhundert: Die Rennfahrer rasen mittlerweile über High-Speed-Kurse mit gigantischen Loopings und bodenlosen Abgründen. Schnallt euch an für das Rennerlebnis der Zukunft!



Extreme G 3

Im Vierspieler-Splitscreen seht ihr sofort, ob ihr euren Gegner erwischt habt!



➔ EXTREME G 3 ist weit mehr als ein weiteres typisches Rennspiel. Bei der Jagd auf den ersten Platz müsst ihr euch auf über zehn Strecken gegen hartnäckigste Gegner durchsetzen. Dabei ist die Geschwindigkeit so hoch, dass man schon mal die Schallmauer durchbricht. Zusätzlich sorgen jedoch diverse Power-Ups, Turbo-Boosts und vor allem durchschlagende Waffen für den gewissen Kick. Zudem bieten die Rennstrecken durch ihr futuristisches Design mit Loopings, Steilkurven und Sprüngen eine weitere Herausforderung. Durch die sehr intuitive Steuerung seid ihr jedoch sehr schnell in der Lage, auch schwierigste Stellen zu meistern.

Für Einzelspieler ist vor allem der Karriere-Modus interessant. Dort wählt ihr eins von sechs Teams aus und fährt eine komplette Saison. Mit den Preisgeldern baut ihr euer Gefährt weiter aus und werdet dadurch schneller und eure Waffen stärker. Im Multiplayer-Modus können bis zu vier Spieler gleichzeitig auf geteiltem Bildschirm gegeneinander antreten. Die Grafik ist dabei meist sehr flüssig, wobei es an manchen Stellen auch schon mal zu einem Absinken der Bildwiederholungsrate kommen kann. Der Techno-Soundtrack bietet eine atmosphärische und passende Untermalung zur rasanten Rennaction.

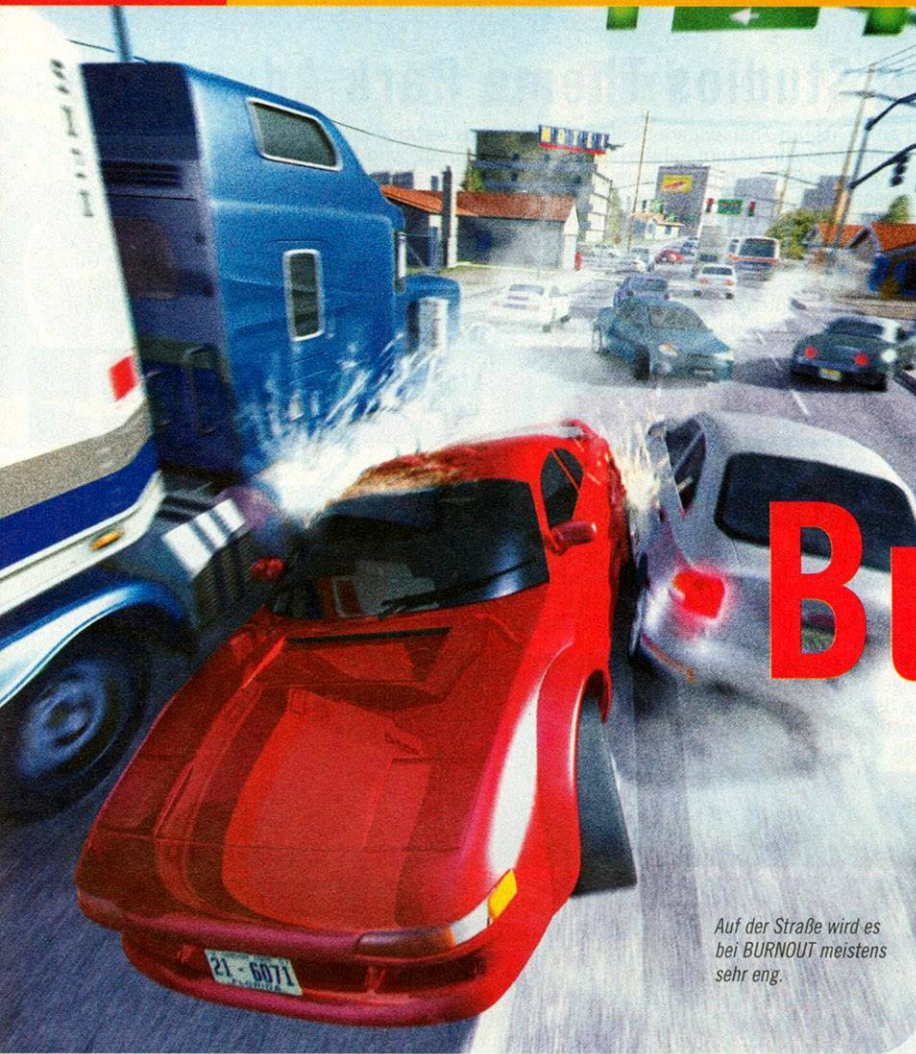


Die Fahrerinnen sehen nicht nur gut aus, sondern heizen euch auf der Strecke auch richtig ein!

Futuristisches Design, Geschwindigkeiten jenseits der Schallgrenze und wahnwitzige Strecken: XG3 ist das perfekte Spiel für alle, die den absoluten Adrenalin-Kick suchen!

2 Grafik: 2
Sound: 2
+

Genre Rennspiel Vertrieb Acclaim Spieler 1-2 Bildschirmtext Deutsch Preis ca. € 60,-



Auf der Straße wird es bei BURNOUT meistens sehr eng.

Dieser Arcade-Racer lässt das Herz eines jeden Verkehrsrowdys höher schlagen! Nur durch einen gefährlichen Fahrstil, rücksichtsloses Abdrängen der Konkurrenz und waghalsige Sprünge habt ihr bei BURNOUT eine Chance auf Erfolg.

Burnout

➔ Normalerweise rast man bei Rennspielen so schnell wie möglich, um am Ende als Erster durchs Ziel zu fahren. Natürlich ist das auch bei BURNOUT der Fall. Allerdings habt ihr dort keine Chance auf einen Sieg, wenn ihr eure Gegner nicht rücksichtslos in den Gegenverkehr drängt oder euch durch eine besonders riskante Fahrweise Bonuspunkte sichert. Um die 14 Strecken zu meistern, könnt ihr euch einen Wagen aus einem großen Fuhrpark voller Rennwagen, Muscle-Cars und sogar Trucks auswählen. Im Time-Attack-, Single-Race- und Championship-Modus müsst ihr die Konkurrenz durch riskante Fahrmanöver in furiose Unfälle verwickeln und auch schon mal eine Abkürzung im Sprung zu nehmen. Im Head-to-Head-Modus könnt ihr euch heiße Duelle mit einem Freund liefern.

Die Grafik ist gut und jederzeit flüssig. Besonders beeindruckend ist allerdings das physikalisch korrekte Schadensmodell – Autoteile segeln durch die Luft, Scheiben zerspringen in tausend Teile und die Vehikel zerbeulen, dass es eine wahre Freude ist! Der Sound ist dafür leider nicht sehr aufregend und manchmal sogar nervig.



Die actiongeladenen Wiederholungen zeichnen sich durch einen schicken Wisch-Effekt aus.



Von den Bremsspuren über die sprühenden Funken bis zu den berstenden Scheiben – die Crashes sind grafisch sehr detailliert!

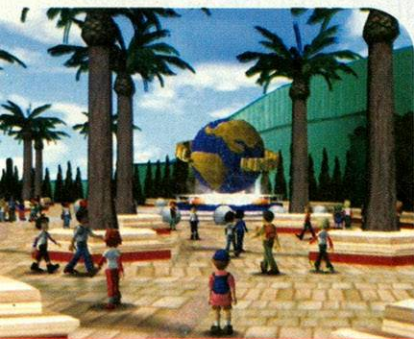


Endlich ein Rennspiel, bei dem man richtig die Sau rauslassen kann! Die hohe Geschwindigkeit und das realistische Schadensmodell sorgen für coole Crashes und pausenlose Action.

2

Grafik: 2
Sound: 3

Noch mehr Futter



Universal Studios Theme Park Adventure

➔ Wer möchte nicht einen Tag im Themenpark der Universal Studios verbringen? Dieses Spiel soll es möglich machen. Wer sich allerdings auf rasante Fahrten und tolle Action freut, wird herb enttäuscht. Man läuft viel mehr orientierungslos im unübersichtlichen Park herum auf der Suche nach einer Attraktion, die nicht geschlossen ist, oder auf der Suche nach Müll, den man einsammeln und so Punkte einkassieren kann. Die Fahrten stellen sich als simple Minispielchen dar, die schnell langweilig werden. So kann man z. B. in der „Waterworld“ lediglich die Kameraeinstellung ändern, um eine Videosequenz aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Das einzig Interessante ist das Quiz, das jedoch mit sehr schwierigen Fragen aufwartet. Die Grafik mit vorgeordnetem Hintergrund, lieblos gestalteten und schlecht animierten Figuren und verschwommenen Texturen erinnert an die ersten N64-Spiele. ■

Grafik: 4 Sound: 4+

Insgesamt ein langweiliges, chaotisch strukturiertes Spiel, das sein Geld nicht wert ist!

4-

Genre: Action Vertrieb: Kemco Spieler: 1-2 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-



Tarzan Untamed

➔ Das 3D-Actionspiel lehnt an den Disney-Film an, besitzt aber eine veränderte Story. Ein bössartiger Wissenschaftler bedroht Tarzans tierische Freunde. Der Held nimmt natürlich sofort die Verfolgung auf. Er rennt und springt durch schön gestaltete Dschungel- und Höhlenwelten, surft auf Baumstämmen Wasserfälle hinunter oder legt Bungee-Jumping-Einlagen hin. Die Grafik kann sich durchaus sehen lassen, wenn auch einige Abschnitte etwas dunkel sind. Die dschungeltypischen Geräusche unterlegen die Atmosphäre vortrefflich. ■

Grafik: 3 Sound: 3+

Ein unrealistisches, aber spaßiges Funsportspiel für Einsteiger.

3-

Genre: Action Vertrieb: Ubi Soft Spieler: 1 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-



Cel Damage

➔ Ganz im Comic-Stil präsentiert Electronic Arts ein fetziges Rennspiel. Wählt einen der sechs spielbaren Charaktere und tritt in 12 Comic-Welten gegeneinander an. Die drei Modi bieten im Grunde dasselbe: Zerstören der Gegner. Dies geschieht mit 36 unterschiedlichen Waffen, die in den Levels aufgesammelt werden können. Die Level sind recht kurz, dafür ist der Spielablauf extrem rasant.

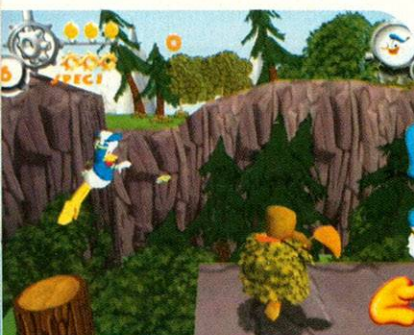
Die bunte Comic-Grafik im Stil von JET SET RADIO sieht zwar auf den ersten Blick interessant aus, erweist sich im Spiel selbst allerdings als sehr unübersichtlich. Der Techno-Sound treibt das wilde Shoot'n'Race passend voran. Leider fehlt es dem Spiel an Tiefe. Allein ist es schon nach kurzer Zeit langweilig, und auch mit bis zu vier Spielern kommt nur kurzzeitig Fun auf. ■

Grafik: 2- Sound: 2

Hübsch anzusehen, jedoch spielerisch katastrophal und unübersichtlich.

4+

Genre: Funracer Vertrieb: Electronics Arts Spieler: 1-4 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-



Donald Duck: Goin' Quakers

➔ Daisy ist vom bösen Zauberer Merlock gekidnappt worden! Donald macht sich sofort auf, seine geliebte Entendame zu befreien. Dazu hüpf, rennt und quakt er sich durch 22 verschiedenartig gestaltete 3D-Level. Für die GameCube-Version wurde der ulkige Erpel sogar mit speziellen Moves ausgestattet, die ihm das Plathüpfen der Gegner erleichtern. Auch das Einsammeln von nützlichen Gegenständen kommt nicht zu kurz.

Grafik und Sound erinnern an einen Disney-Film, leiden jedoch unter akuter Detailarmut und Kaufhaus-Charme. Dafür sind die Bewegungen von Donald flüssig animiert und die Umgebungen schön bunt gestaltet, der Sound und Donalds Original-Gequacke unterstreichen zudem die Comic-Atmosphäre. ■

Grafik: 3 Sound: 3

Ein etwas tristes Jump'n'Run mit geringer Langzeitmotivation und altbackenem Gameplay.

3

Genre: Jump'n'Run Vertrieb: Ubi Soft Spieler: 1 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-

Zum GameCube-Start liegt eine ganze Menge Software in den Regalen – neben Top-Titeln aber leider auch etliche dahingeschluderte Umsetzungen.

für den Cube



Crazy Taxi

Der Action-Rennhit von Sega erscheint nun auch für den GameCube. Geändert hat sich kaum etwas. Das Original wurde einfach übernommen – mit allen technischen Mängeln, die schon in der Dreamcast-Version enthalten sind. Als Taxifahrer braust ihr durch eine der beiden verfügbaren Städte, sammelt Passagiere ein und bringt sie so schnell wie möglich zu ihrem Zielort. Nebenbei bieten neun Minispiele lustige Abwechslung. Der Grafik hätte eine Überarbeitung und Anpassung auf GameCube-Niveau sicherlich gut getan. Dafür läuft das Spiel jetzt wesentlich flüssiger und schneller. Der Soundtrack ist recht gut, die Sprachausgabe ist hingegen miserabel. ■

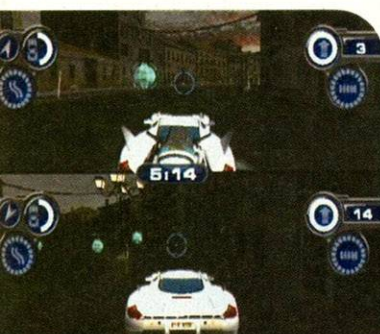


Grafik: 3+ Sound: 3+

Ein witziges und actionreiches Autorennspiel. Wer das Original schon kennt, kann sich die Neuanschaffung aber sparen. ■



Genre → Rennspiel Vertrieb → Acclaim Spieler → 1 Bildschirmtext → Deutsch Preis → ca. € 60,-



Spy Hunter

Eine Gruppe namens Nostra will die Herrschaft über die Erde übernehmen. Eure Aufgabe ist es, die machtgierigen Kerle daran zu hindern. Und so saust ihr mit dem G-6155-Abfangjäger, der sich je nach Situation in ein Schnellboot, einen Turbojet oder ein Motorrad verwandeln kann, durch die hübsch gestalteten Welten. In 14 Missionen tragt ihr harte Gefechte mit den Nostra aus und sammelt allerlei Waffen und Extras ein.



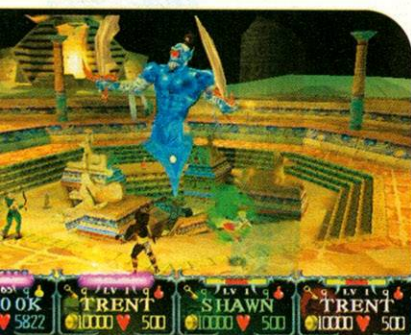
Grafik: 4 Sound: 2-

Die grafische Darstellung lässt jedoch stark zu wünschen übrig: Ständige Ruckler verderben einem schnell das Vergnügen. Ärgerlich ist auch, dass der Zweispielermodus erst freigespielt werden muss. Nur wenn ein Level im Einzelspielermodus komplett gelöst wurde, wird es auch für zwei Spieler freigegeben. ■

Genre → Action-Rennspiel Vertrieb → Midway Spieler → 1-2 Bildschirmtext → Deutsch Preis → ca. € 60,-

Die schlechte grafische Umsetzung wertet den beliebten Actionrenner stark ab. ■





Gauntlet: Dark Legacy

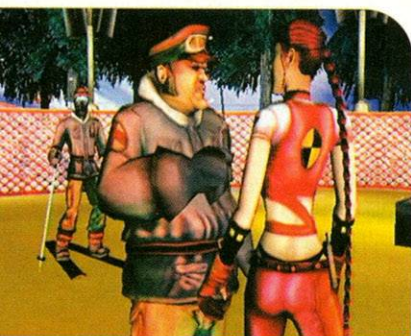
➤ Eins der bekanntesten Multiplayer-Arcade-Spiele ist für den GameCube umgesetzt worden. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Nachdem man einen der bereitstehenden Fantasy-Charaktere ausgewählt hat, durchstreift man die recht nett gestalteten Welten, sammelt Extras ein und kämpft ganz nebenbei gegen Horden von fiesen Monstergegnern. Leider ist das Gameplay auf dem Niveau des 80er-Jahre-Spielautomaten geblieben und fällt somit ein wenig plump aus. Dazu gesellt sich eine ebenso anspruchslose Grafik, die nur wenig besser aussieht als ein N64-Spiel und mit unzähligen Grafik-Rucklern „glänzt“. So wird die Metzelei bereits nach kurzer Zeit langweilig. Vor allem die niedrige KI, die dafür sorgt, dass die Gegner ins Feuer rennen oder in Ecken hängen bleiben, schafft keinerlei Herausforderung für den Spieler und lässt die Langzeitmotivation gen Null tendieren. ■

Grafik: 4 Sound: 4+

Ein Spiel, das besser im Regal liegen bleibt.

GAME 4

Genre: Action Vertrieb: Midway Spieler: 1-4 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-



Dark Summit

➤ Chief O'Leary will ohne Grund das Skigebiet rund um den Mt. Garrick sperren lassen. Oder gibt es Gründe, die der Chief nicht nennen will? Naya, eine begeisterte Snowboarderin, will herausfinden, was sich am Mt. Garrick wirklich abspielt. So entwickelt sich ein Abenteuer der besonderen Art: Eine Mischung aus Extremsport-Simulation und Action-Adventure, welche jede Menge Raum für Snowboard-Tricks, heiße Abfahrtsrennen und die Erforschung des interessant gestalteten Berges bietet. Wenngleich die Tricks locker von der Hand gehen, fällt doch ein Mangel an Geschwindigkeit auf, und die Tricks wirken ein wenig steif. Auch die Story entfaltet sich sehr gemächlich. Die Grafik ist durchwachsen: Einerseits fallen gut umgesetzte Details auf, wie die Schatten des Boards oder der gleichmäßige Ablauf. Andererseits wirken die Umgebungen leicht verschwommen und detailarm. ■

Grafik: 3 Sound: 3+

Eine innovative Idee, die jedoch ein wenig besser ausgearbeitet sein könnte.

GAME 3

Genre: Sport Vertrieb: THQ Spieler: 1-2 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-



ESPN International Winter Sports 2002

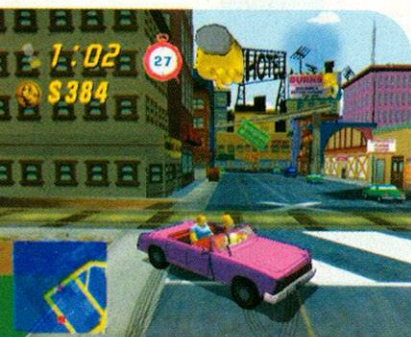
➤ Wem das warme Sommerwetter nicht behagt, der kann sich bei den Winterspielen im Schnee wälzen – zumindest auf dem Bildschirm. Im Trial-Modus erlernt man die für jede Disziplin andersartige Steuerung, um dann im Championship-Modus um Medaillen zu kämpfen. Zehn Disziplinen stehen dem Sportbegeisterten zur Verfügung. Die Grafik bringt die winterliche Stimmung gut rüber: Schneeflocken, Kratzer im Eis und keuchende Sportler vermitteln eine realistische Atmosphäre, die leider durch einfach gehaltene Texturen getrübt wird. Die Akustik lässt außerdem zu wünschen übrig: Mit der sich ständig wiederholenden Melodie, mäßigen Kommentaren und minimalen Soundeffekten wird dem Ohr nichts geboten. ■

Grafik: 3 Sound: 4

Mit dieser mittelmäßigen Leistung kann Konami keine Medaille gewinnen!

GAME 3-

Genre: Sport Vertrieb: Konami Spieler: 1-2 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-



The Simpsons Road Rage

➤ Der fiese Mr. Burns hat sich die öffentlichen Verkehrsbetriebe von Springfield unter den Nagel gerissen und die Preise drastisch erhöht. Das lassen sich die Simpsons jedoch nicht gefallen und gründen ihr eigenes Taxi-Unternehmen. Und so fährt man mit einer der beliebten Zeichentrick-Figuren durch Springfield und Umgebung, sammelt Passagiere ein und bringt sie innerhalb einer vorgegebenen Zeit an das gewünschte Ziel – ganz im Stil von CRAZY TAXI. Fahrphysik und realistisches Fahrverhalten werden dabei natürlich vernachlässigt, schließlich befindet man sich in einer Cartoon-Welt. Die grafische und soundtechnische Umsetzung versetzt euch direkt in die Welt der Simpsons. Leider stehen die coolen Sprachsamples mit den Originalstimmen der Simpsons-Sprecher jedoch nur in englischer Sprache zur Verfügung. ■

Grafik: 2- Sound: 2

Insgesamt ein witziger CRAZY TAXI-Ableger, über den sich besonders Fans der Kultserie freuen.

GAME 2

Genre: Rennspiel Vertrieb: Electron Arts Spieler: 1-2 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-

Die in THE SIMPSONS ROAD RAGE und CEL DAMAGE angewandte Cel-Shading-Grafik wurde von Sega in JET SET RADIO auf Dreamcast eingeführt

Die aktuelle Software-Auswahl für den GameCube ist sehr vielfältig, wirkliche Exklusiv-Titel sind jedoch rar und kommen meist von Nintendo selbst.



NHL Hitz 2002

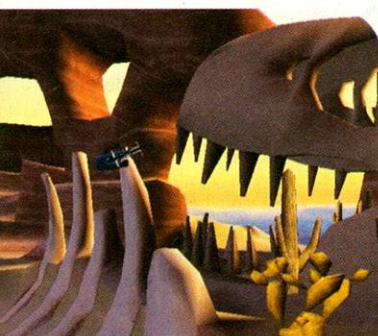
➔ In diesem Eishockeyspiel mit Original-NHL-Lizenz steht Action an erster Stelle. In den Drei-gegen-drei-Matches wird nicht nur auf den Puck eingedroschen. Das Geschehen ist von saftigen Prügeleien bestimmt. Im Übungsmodus erlernt man stufenweise die Technik, die zum Sieg führt. In den Modi Exhibition, Championship und dem neuen Franchise-Mode sammelt man Credits, die man in bessere Ausrüstung und neue Stadien stecken kann, und Erfahrungspunkte, die die Fähigkeiten der Spieler aufwerten. Die Steuerung geht leicht von der Hand. Die Grafik weist viele Details wie die Gesichter der Spieler oder die im Spielverlauf immer zerkratzt erscheinende Eisfläche auf. Den tollen Soundtrack bekommt man leider nur im Übungsmodus und in Spielpausen zu hören. Während des Matches hört man die typischen Geräusche des jubelnden Publikums, Schläge und Knirschen der Kufen. ■



Grafik: 2- Sound: 2-

Schnelles Arcade-Eishockey mit toller Atmosphäre und massig Prügeleien.

Genre: Sport Vertrieb: Midway Spieler: 1-4 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-



Dave Mirra Freestyle BMX 2

➔ Der beliebte BMX-Titel ist auch für den GameCube umgesetzt worden. Erforscht mit einem der 14 Profi-Fahrer die zehn riesengroßen Level. Durch Ausführen der vielfältigen Tricks und die erfolgreiche Teilnahme an Wettbewerben sammelt man Punkte, die neue Räder und Strecken erschließen. Die Level sind gigantisch – so dass man sich nicht selten darin verirrt. Zudem erkennt man die Aufgaben erst, wenn man sich direkt am richtigen Ort befindet. Im Mehrspieler-Bereich steht mit 13 verschiedenen Modi eine abwechslungsreiche Auswahl zur Verfügung. Die Umgebung ist nett gestaltet, das Spiel läuft flüssig, der Soundtrack hört sich gut an. ■



Grafik: 2- Sound: 2+

Ein gelungenes Trendsportspiel, jedoch ohne die Klasse eines Tony Hawk!

Genre: Sport Vertrieb: Acclaim Spieler: 1-2 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-

NEU

XBOX

ENDLICH DA! XTREM GUT!

Die Xbox im Detail! Alle Infos zu Microsofts neuer Konsole!

TOP-TITEL HALO

ER FREI! Der ultimative Egoshooter 8 Seiten Mega-Test!

IM HEFT!

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE
X-klusiv! Abes erstes Xbox-Abenteuer!

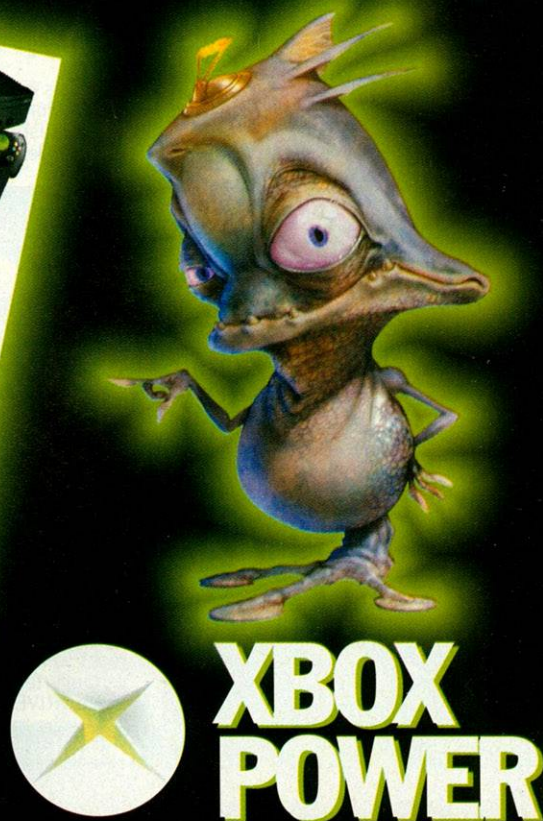
STAR WARS
MACHTE Obi-Wan und Starfighter im Preview!

PROJEKT GOTHAM
Mit Bleifuß durch die Innenstadt!

ENTHÜLLT!
GENMA ONIMUSHA
Capcom lehrt das Fürchten!

156

INFO: SEITEN: FAKTEN



XBOX POWER

DAS SONDERHEFT ZUR XBOX. JETZT IM HANDEL!



Batman Vengeance

Der schwarze Ritter ist wieder unterwegs, um Recht und Ordnung nach Gotham City zu bringen. Basierend auf der TV-Zeichentrickserie hat Ubi Soft ein spannendes, abwechslungsreiches und Action geladenes Spiel herausgebracht, in dem man in 19 Leveln die Umgebung untersucht, Gegner bekämpft, Gegenstände aufspürt und Rätsel löst. In einigen Leveln sind Fahrten im Batmobil oder Flugleinlagen als Auflockerung eingebaut. Im Kampfmodus sind kleine Prügeleien angesagt, in denen Batman die Bösewichte durch Special Moves erledigt. Die Level sind abwechslungsreich gestaltet und die Umgebungen groß angelegt. Auch wenn das Abenteuer stellenweise etwas zu einfach ist, macht es doch aufgrund der guten Umsetzung eine Menge Spaß, Gotham City von Schurken zu befreien. ■

Grafik: 2 Sound: 3+

Tolle Zeichentrick-
Atmosphäre, viel Action,
ein kurzweiliger Spaß!

Genre: Action-Abenteuer Vertrieb: Ubi Soft Spieler: 1 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-



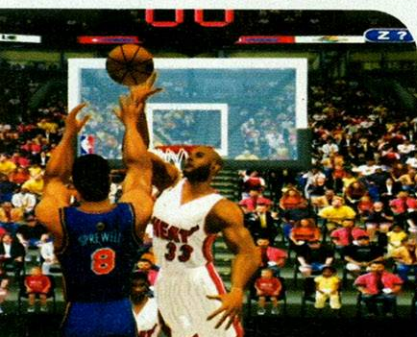
Virtua Striker 3 Version 2002

Sega hat den alten Arcade-Titel neu aufgearbeitet: Mit neuen Teams und Stadien, überarbeiteter Steuerung und Grafik und einem exklusiv für den GameCube entwickelten Karrieremodus geht's ran ans Leder. Die vielen Modi bieten jede Menge Abwechslung. Hinzu gekommen ist ein Karrieremodus und ein Editor zum Erstellen eigener Mannschaften. Die Fußballstars sind ordentlich animiert. Die Grafik ist in Ordnung, die Sprachausgabe mit wenigen Kommentaren sehr eingeschränkt. Obwohl die Steuerung überarbeitet wurde, bleibt nur wenig Spielraum für taktische Züge. Und die geringe KI der Gegner sorgt zwar für viele Tore, mindert aber die Herausforderung und die Realitätsnähe. ■

Grafik: 2 Sound: 3+

Durchwachsenes Fußball-
Spiel mit einigen Schnitzern
im Spieldesign!

Genre: Sport Vertrieb: Infogrames Spieler: 1-2 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-



NBA Courtside 2002

Das erste Basketball-Spiel für den GameCube wartet mit der Original-Lizenz der NBA auf. Die Spieler sind schon an ihren Gesichtszügen erkennbar, die Teams sind auf dem aktuellen Stand. Auch die Ballphysik ist sehr realistisch. Dagegen hinkt die künstliche Intelligenz ein wenig. Es kann schon mal passieren, dass die Abwehr den Ball in den Korb befördert. Und die Spieler aus dem eigenen Team verhalten sich sehr passiv. Die einfache Steuerung ist zwar optimal für Einsteiger, Profis bietet sie jedoch zu wenig Möglichkeiten für taktische Feinheiten. Grafisch präsentiert sich das Game sehr detailreich, mit scharfen Texturen und tollen Licht- und Schatten-Effekten, wenn auch die Animation nicht immer ganz flüssig ist. Die gut umgesetzte Soundkulisse unterstreicht die realistische Stadiumatmosphäre. Nur bei den Kommentaren fehlt es an Tiefe. ■

Grafik: 2 Sound: 2-

In Ermangelung von
Konkurrenzprodukten die
aktuelle Genre-Referenz.

Genre: Sport Vertrieb: Nintendo Spieler: 1-4 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-



Driven

Das Rennspiel basiert auf dem gleichnamigen Spielfilm mit Sylvester Stallone und Estella Warren, welcher nicht gerade ein Kinoerfolg war. Das gleiche Schicksal dürfte diesem Spiel beschieden sein. Die Rennen präsentieren sich eintönig und eindimensional, der Sound nervt und die Sprachausgabe ist hunds miserabel. Die mäßige Grafik und die hakelige Steuerung übernehmen den Rest, um das Spiel weit ab von der Pole Position in Richtung der Verliererstraße zu positionieren. Da nützen auch die Original-Stimme von Sylvester Stallone und eine flüssige Framerate recht wenig. Das Geld hätte man lieber in eine verlängerte Entwicklungszeit als in die unsägliche DRIVEN-Lizenz stecken sollen! ■

Grafik: 3- Sound: 4

Wie der Film, so das Spiel.
Finger weg!

Genre: Sport Vertrieb: Ubi Soft Spieler: 1-2 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-

NBA COURTSIDE 2002 wurde von Leftfield Productions programmiert. Von ihnen stammen auch EXCITEBIKE64 und NBA COURTSIDE für das N64.

18-WHEELER ist, wie auch CRAZY TAXI, eines von drei Sega-Spielen, die bereits zur Blütezeit des Dreamcast an Acclaim lizenziert wurden.



SSX Tricky

➤ Die Umsetzung des PlayStation2-Snowboard-Titels kann insgesamt als gelungen bezeichnet werden. Das Streckendesign wurde überarbeitet, zwei neue Abfahrten hinzugefügt. Insgesamt zehn verschiedene Level, sechs wählbare Athleten und eine Unmenge an Tricks stehen dem Bildschirm-Snowboarder zur Verfügung. Die Fahrer sind äußerst detailgenau dargestellt, ihre Animation flüssig. Auch das Streckendesign kann sich sehen lassen: Die riesigen, gut gestalteten Pisten versetzen euch direkt ins Wintersportgebiet. Und die entsprechende Soundkulisse untermauert die Atmosphäre ebenso. Lediglich die etwas unscharfen Texturen und einige dezente Ruckler trüben den Gesamteindruck. Die neuen Spezialtricks sind zwar größtenteils sehr unrealistisch, sehen aber fantastisch aus! ■



Grafik: 2 Sound: 2

Genre: Sport Vertrieb: Electric Arts Spieler: 1-2 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-

Exzellenter Trendsport-Racer mit Arcade-Feeling. Gelungene Umsetzung!

2



Jeremy McGrath Supercross World

➤ Der erste Motorcross-Titel für den GameCube ist eine Neuauflage des PlayStation-Games. Mit einem der bereitstehenden Fahrer rast man über 25 verschiedenartige Strecken, vollführt vielfältige Tricks und versucht, als Erster ins Ziel zu gelangen. Gewonnene Erfahrungspunkte können nach Belieben zur Aufwertung der Fahreigenschaften eingesetzt werden. Das Spiel leidet allerdings unter der schlechten Steuerung und der für GameCube-Verhältnisse miesen Grafik. Das rechtzeitige Ausführen der Tricks ist schwierig, saubere Landungen danach sind kaum möglich. Die steife Animation der Fahrer, die verwaschenen Hintergründe und das viel zu simpel gehaltene Streckendesign tragen auch nicht gerade zum Spielspaß bei. ■



Grafik: 4 Sound: 3+

Genre: Sport Vertrieb: Acclaim Spieler: 1-2 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-

Viele Mängel versalzen den Spaß am Motorcrossrennen.

4



James Bond 007 – Agent im Kreuzfeuer

➤ Dieses Spiel hat eine schwere Bürde zu tragen, tritt es doch die Nachfolge von Rares legendärem N64-Bond-Shooter an ... Leider kann es dem Erwartungsdruck jedoch nicht standhalten. Die Umsetzung des PS2-Spiels präsentiert heftige Balleraction, gepaart mit einer guten Geschichte und wilden Verfolgungsjagden. Die Einsätze werden immer wieder durch aktive und passive (als Beifahrer) Fahrmissionen in verschiedenen Vehikeln aufgelockert. Getrübt wird der Spaß jedoch durch eine nicht vorhandene Gegner-Intelligenz und viel zu einfache Missionen. Die meisten Aufträge sind beim ersten Versuch zu schaffen, so dass das Spiel nach knapp fünf Stunden beendet ist. Grafisch und soundtechnisch ist hingegen für echte Bond-Stimmung gesorgt. Der Multiplayer-Modus kommt übrigens bei weitem nicht an das Rare-Original heran. ■

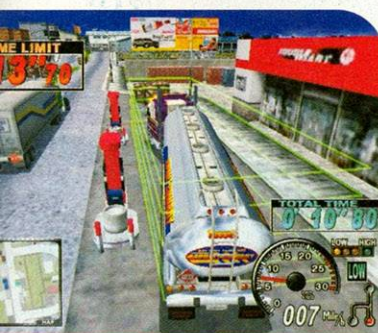


Grafik: 2+ Sound: 3+

Genre: Ego-Shooter Vertrieb: Electronic Arts Spieler: 1-4 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-

Guter Ego-Shooter mit viel Abwechslung – leider viel zu einfach und viel zu kurz!

2



18-Wheeler American Pro Trucker

➤ Am Steuer eines monströsen Trucks fahrt ihr quer durch die USA. Und nicht nur das Zeitlimit drängt – auch die Konkurrenz schläft nicht und versucht euch gnadenlos aus dem Weg zu rammen. Im Einparkmodus dürft ihr zusätzlich euer Geschick erproben, den Riesenwagen in vorgegebener Zeit ohne Schrammen in den engen Straßen einer Stadt abzustellen. Wie schon bei CRAZY TAXI, so handelt es sich auch bei 18-WHEELER um die Umsetzung eines betagten Dreamcast-Spiels. Der größte Fauxpas dürfte zweifelsohne der geringe Umfang mit einer Spielzeit von knapp 15 Minuten im Arcade-Modus sein. Die altbackene Grafik und der mäßige Sound tragen auch nicht zur Langzeitmotivation bei. Nur für Hardcore-Sega-Fans zu empfehlen. ■



Grafik: 3- Sound: 4+

Genre: Rennspiel Vertrieb: Acclaim Spieler: 1-2 Bildschirmtext: Deutsch Preis: ca. € 60,-

Wenig umfangreicher Arcade-Racer mit durchschnittlicher Technik.

4

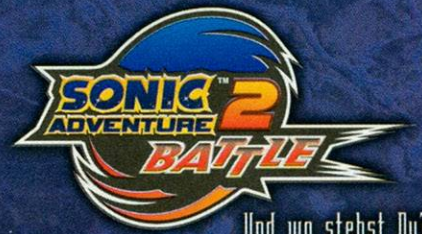


Die Prophezeiung mit der Ankunft naht das Ende

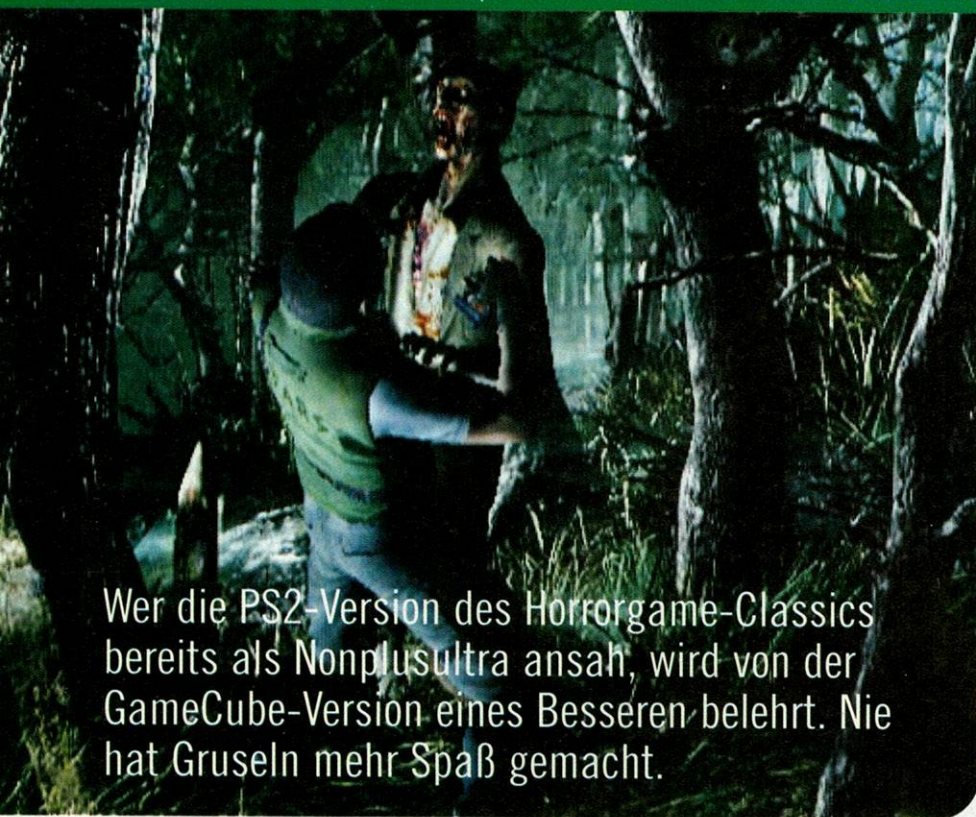
Die gewaltigen Armeen von Licht und Schatten treffen aufeinander. Die Zukunft einer brüchigen Welt steht auf dem Spiel. Wirst Du der guten Macht folgen und in einem Wettlauf um den Weltfrieden Sonic der Superheld werden? Oder erliegst Du dem dunklen und fieseln Shadow, um die Welt in den Untergang zu führen... Entscheide Dich - aber wähle Deine Seite weise.

- 30 Action Level mit mehr als 50 Missionen • Mehrspieler-Modi mit neuen Battle Arenen und Kart Racing
- 12 Charaktere inklusive Metal Sonic, Amy, Chaos Zero und den Chao Walkers.
- Verbesserter Chao Modus mit neuen Mini Games und exklusiver Verlinkung zu Deinem Game Boy Advance

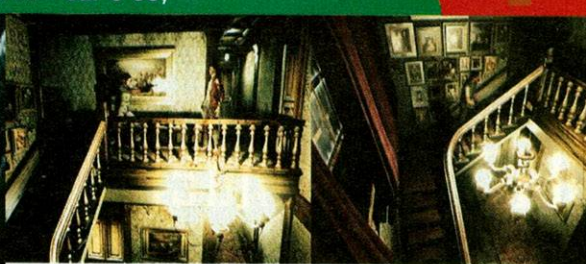
war verkündet:
des dunklen Igels
dieser Welt...



Und wo stehst Du?



Wer die PS2-Version des Horrorgame-Classics bereits als Nonplusultra ansah, wird von der GameCube-Version eines Besseren belehrt. Nie hat Gruseln mehr Spaß gemacht.



Würden sie diesem Mann einen Gebrauchtwagen abkaufen?

Resident Evil

→ Der GameCube kommt als erste Konsole in den Genuss, die nächste Generation der RESIDENT EVIL-Reihe präsentieren zu dürfen. Als Auftakt können wir uns über ein Remake des ersten R.E.-Teils (damals auf der PSone erschienen) freuen. Bereits das Intro macht deutlich,

zu welchen grafischen Glanzleistungen der Cube in der Lage ist. Auch die nachfolgende In-Game-Grafik vermag auf ganzer Linie überzeugen. Eindrucksvolle Licht- und Schatten-Effekte in 3D-Tiefe, animierte Hintergründe und ein hyperdetailliertes Charakterdesign sprechen für sich.



„Grafisch ist den Programmierern ein Meilenstein der Videospielgeschichte gelungen.“

„Ein alptraumhaftes Spiel-Erlebnis,
das einem guten Horror-Film in nichts nachsteht.“



Im neuen RESIDENT EVIL bedarf es wesentlich mehr Treffern, um einen Zombie zu erlegen. Hinzu kommt, dass man nur sehr selten Munitionsnachschub findet.

Bekannt und doch neu

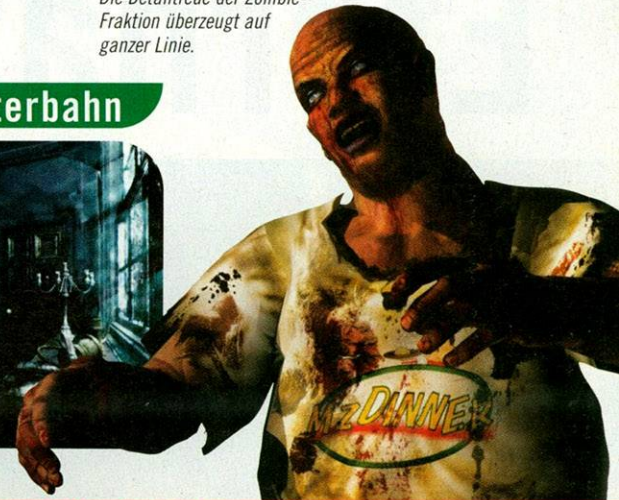
Bemerkenswert am „neuen“ RESIDENT EVIL ist die Tatsache, dass das Spiel in vielen Punkten stark vom Original abweicht. Es bietet also auch Kennern des PlayStation-Games einen Anreiz, das Abenteuer in Raccoon City ein zweites Mal zu bestreiten. Im Haus stoßt ihr nicht nur auf eine veränderte Raum-Architektur, sondern auch auf wesentlich mehr Gegner, die euch mit neuen Attacken überraschen werden. Beispielsweise sind einige der Untoten wesentlich schneller als euer Charakter: Selbst wenn ihr euch rennend fortbewegt, könnt ihr ihnen nicht entkommen.

Die Detailtreue der Zombie-Fraktion überzeugt auf ganzer Linie.

Virtuelle Geisterbahn



Selbst erfahrene Resident Evil-Profis werden in diesem Spiel noch einige Überraschungen erleben.



Mehr Resident Evil

RESIDENT EVIL wird nicht das einzige Spiel der Survival-Horror-Serie für den GameCube bleiben. Bereits jetzt hat Hersteller Capcom angekündigt, alle bisher erschienenen RESIDENT EVIL-Titel als Remakes für den GameCube zu veröffentlichen. In diesem Zusammenhang besonders interessant dürfte das Prequel des Klassikers sein. RESIDENT EVIL ZERO soll noch in diesem Jahr erscheinen und grafisch in die gleiche Kerbe schlagen wie der spektakuläre Erstling für den GameCube.

Mit Resident Evil stellt Nintendo eindrucksvoll unter Beweis, was auf dem GameCube möglich ist. Die vorliegende Version des Horror-Klassikers gehört grafisch zum Besten, was jemals auf Konsole veröffentlicht wurde. Ein Spiel für Fans des ersten Teils, aber auch für Spieler, die bisher keine

Erfahrungen im Survival-Horror-Genre gesammelt haben. Wer Lust auf eine einzigartige Game-Experience hat, der sollte sich die GameCube-Version von Resident Evil nicht entgehen lassen. Ohne Zweifel eines der besten Spiele aller Zeiten!

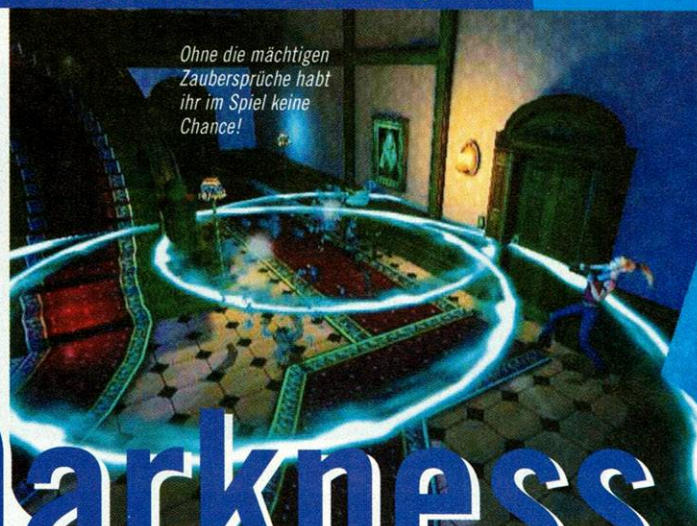
„RESIDENT EVIL stellt eindrucksvoll unter Beweis, was der GameCube zu leisten im Stande ist.“



Ein Muss für jeden Videospiel-Fan. Die virtuelle Achterbahnfahrt ins Haus des Horrors überzeugt in allen Belangen.

Genre → Abenteuer Vertrieb → Nintendo Spieler → 1 Bildschirmtext → Deutsch Preis → ca. € 60,-

Auch Action-Adventure-Fans werden auf dem GameCube von Anfang an mit Spielen bedacht. Einer der ersten Genre-Vertreter ist ein ursprünglich noch für das N64 entwickeltes, düster-schauriges Horror-Abenteuer.



Eternal Darkness



→ Alex Roivas, die Heldin von ETERNAL DARKNESS, hat gerade einen schlimmen Alptraum, in dem sie mit Untoten kämpft, als das Telefon klingelt. Die Polizei teilt ihr mit, dass ihr Opa ermordet worden ist – und sein Kopf verschwunden ist! Als die Trauer und das Entsetzen nachlassen, entschließt sich Alex, auf dem Anwesen des Verstorbenen die Morduntersuchung selbst in die Hand zu nehmen. Eure Nachforschungen spielen dabei in verschiedenen Zeitepochen. Je nachdem, in welche Zeit es euch verschiebt, steuert ihr eine andere Person. Jeder dieser spielbaren Charaktere hat seine eigenen Stärken und

Schwächen, die das Gameplay entscheidend beeinflussen. Außerdem steht euch ein umfassendes Magiesystem zur Verfügung. Ihr verhext euer Schwert, damit es noch wirkungsvoller wird, oder ihr schützt euch mit einem mächtigen Schildzauber vor Angriffen.

ETERNAL DARKNESS ist ein ausgereiftes Action-Adventure mit einer mitreißenden Story, bei dem es viel zu entdecken, viele Rätsel zu lösen und massenweise Monster zu metzeln gibt. Nur die Grafik ist nicht mehr ganz auf dem neusten Stand – vielleicht ändert sich das aber noch bis zur fertigen Version.

Der attraktiven Heldin Alex erscheint der Geist ihres verstorbenen Großvaters (Mitte). Ob er ihr bei ihrem Abenteuer helfen kann?



Neues Futter für alle Gruselfans!
Ein ausgereiftes Magiesystem, viele spielbare Charaktere und massenweise Untote sorgen für düstere Monster-Action.

ONLY
FOR



NINTENDO
GAMECUBE™

WECKE DAS TIER IN DIR – UND KÄMPFE!



Wähle einen von 16 einzigartigen Charakteren – jeder mit einer besonderen Hyperbeast-Form und speziellen Angriffstaktiken.

DIE MACHER VON BLOODY ROAR 1, 2 UND 3
PRÄSENTIEREN JETZT:
DAS ERSTE BEAT 'EM UP
FÜR DEN NINTENDO GAMECUBE™

BLOODY ROAR® PRIMAL FURY



Kämpfe bis zum Sieg im
2-Spieler-Kopf-an-Kopf-Modus oder schlage dich
tapfer durch 5 Einzelspielermodi.

M A I 2 0 0 2



NINTENDO
GAMECUBE™

ACTIVISION

© 2002 Hudson Soft / © Eighting 2002. All rights reserved. Published and distributed by Activision, Inc. and its affiliates under license. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates.™, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

activision.de

DAS BRINGT DIE ZUKUNFT



Soul Fighter

➔ Heiße Kämpfe, gepaart mit einer fantastischen Story – SOUL FIGHTER versetzt euch in eine mittelalterliche Fantasywelt voller Geheimnisse, Gefahren und grausiger Gegner. Mit einem der drei zur Verfügung stehenden Charaktere (Ritter, Spion oder Magier) erkundet ihr die zehn hübsch gestalteten Welten und schlagt euch mit mehr als 40 verschiedenen Arten von Gegnern herum. Die verschiedenen Waffen und Angriffskombos bieten genug Möglichkeiten für heftige Kämpfe, in denen Erfahrungspunkte gesammelt werden, die den Helden systematisch aufwerten. Und wem der Abenteuer-Modus zu storylastig ist, legt im Arcade-Modus fetzige Kloppeereien hin. ■

Die Mischung aus Abenteuer und Prügelspiel bietet tolle Kampfaction.

Genre → Prügelspiel Vertrieb → Swing Release → Juni 2002



Die Flintstones in Viva Rock Vegas

➔ Das auf dem gleichnamigen Kinohit basierende Game bietet rasante Rennaction mit der witzigen Familie Feuerstein. Auf 24 bunt gestalteten Strecken rast ihr mit den beliebten Filmstars um die Wette, sammelt Waffen und Power-Ups ein und versucht, die Konkurrenz auf die hinteren Plätze zu verweisen. Neben neun steinzeitlichen Wagen steht auch ein Ufo für abgespacete Rennen zur Verfügung.

Die verschiedenartigen Waffen und Boni bringen jede Menge Abwechslung. Und der Multiplayermodus ermöglicht heiße Action für bis zu vier Spieler am geteilten Bildschirm. ■



Ein witziges Rennspiel, vor allem für Einsteiger empfehlenswert.

Genre → Funracer Vertrieb → Swing Release → Juni 2002



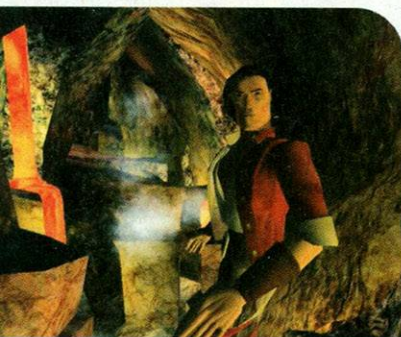
Hidden Invasion

➔ Die Welt wird von düsteren Verschwörungen und gefährlichen Aliens bedroht. In der Rolle eines Special-Forces-Agenten müsst ihr dem Terror Einhalt gebieten. Das in einer futuristischen Welt angesiedelte 3D-Abenteuer bietet in 17 Leveln knackige Rätsel, interessante Waffen und massenhafte Kämpfe mit unterschiedlichen Gegnern, die alle über ihre eigene Kampftechnik verfügen. Die Gefechte stellen dabei das Kernstück des Spiels dar, während die eigentliche Story oftmals in den Hintergrund gedrängt wird. ■



Ein Game für knallharte Action-Fans, die mehr Wert auf Schießereien als auf eine gute Geschichte legen.

Genre → Action-Adventure Vertrieb → Swing Release → Juni 2002



Galleon: Islands of Mystery

➔ Der Erfinder von Lara Croft stellt sein neues Project vor: GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY ist ein Abenteuer mit einer guten Hintergrundgeschichte, riesigen Inselwelten, einer super Grafik und gelungenen Animationen. In der Rolle von Kapitän Rhama Sabrier sollt ihr das Geheimnis um ein Schiff lösen, dessen gesamte Mannschaft versteinert ist. An Bord des Geisterschiffs wird ein Topf mit seltsamen Kräutern gefunden. Haben sie etwas mit den Vorgängen an Bord zu tun? Knifflige Rätsel, heftige Kämpfe mit vielfältigen Moves und toll gestaltete Welten zum Erforschen, basierend auf einer neu entwickelten 3D-Engine, erwarten euch. ■



Eine tolle Story, vielfältige Möglichkeiten und eine gute Grafik sorgen für ein Abenteuer der Extraklasse.

Genre → Adventure Vertrieb → Interplay Release → September 2002

Die drei Swing!-Spiele sind bereits auf anderen Systemen erschienen und waren ziemlich Spielspaß-bremsen. Ist auf dem GameCube Besserung in Sicht?

Das nötige Online-Zubehör für den GameCube wird zeitgleich mit Phantasy Star Online erscheinen. In Japan sollen sogar Bundles mit dem Spiel angeboten werden.



F1 2002

Der Superrenner startet nun auch auf den GameCube. Zu dem gewohnt guten Gameplay, der schicken Grafik und dem unübertroffenen Detailreichtum kommen einige Neuerungen hinzu: aktuelle Teams und Fahrer, elf neu gestaltete Strecken, der Team-Duell-Modus, eine verbesserte Gegnerintelligenz sowie neue Extras wie beispielsweise EA-Sports-Karten zum Freispielen neuer Strecken und Bonusitems. Das gewohnte Schadensmodell wird zugunsten toller Spezialeffekte überarbeitet. Das beste Rennspiel überhaupt. ■



Der Spitzentitel des Rennsports erobert nun auch den GameCube. Freut euch auf ein Topspiel!

Genre: Rennspiel Vertrieb: EA Sports Release: 3. Quartal 2002



Phantasy Star Online Episode 1 & 2

Das Online-RPG von Sega erscheint in einer Neuauflage für den GameCube. In fantastisch gestalteten Welten mit sechs thematisch unterschiedlichen Gegenden können bis zu vier Spieler gemeinsam über das Internet Abenteuer erleben, sich im Echtzeitmodus mit verschiedenartigen Monstern herumschlagen, Rätsel lösen und die Geheimnisse der virtuellen Welt erforschen. Für die GameCube-Version sind zwei neue Charaktere und zwei neue Modi hinzugekommen. Leider wird aufgrund der Neuerungen und einiger Firmenquerelen keine Möglichkeit bestehen, mit Spielern aus der riesigen Dreamcast-PSO-Gemeinde zu spielen. ■



Das erste Online-Game für den GameCube. Fantastische Welten mit vielfältigen Aktionsmöglichkeiten erwarten euch.

Genre: Online-Rollenspiel Vertrieb: Sega Release: 4. Quartal 2002



ZooCube

Dr. Buc Ooze ist bei seinen Experimenten zu weit gegangen: Er hat Tiere in seltsame Formen umgewandelt. Nun liegt es an euch, sie mit dem ZooCube wieder in ihre ursprüngliche Form zurückzuführen. Wenn die Mutationen hinter einem Tier der eigenen Art durch den Würfel gehen, erhalten sie ihr ursprüngliches Aussehen wieder. Dazu müsst ihr den Würfel entsprechend rotieren lassen. Ein einfaches Spielprinzip, das aber jede Menge Spaß macht. Die verschiedenen Modi, die lustig gestalteten 3D-Level und die Möglichkeit, mit bis zu vier Spielern um die Wette Tiere zurückzuverwandeln, bieten massig Spielspaß. ■



Ein witziges Puzzle mit hohem Suchtfaktor.

Genre: Puzzle Vertrieb: Acclaim Release: Juli 2002



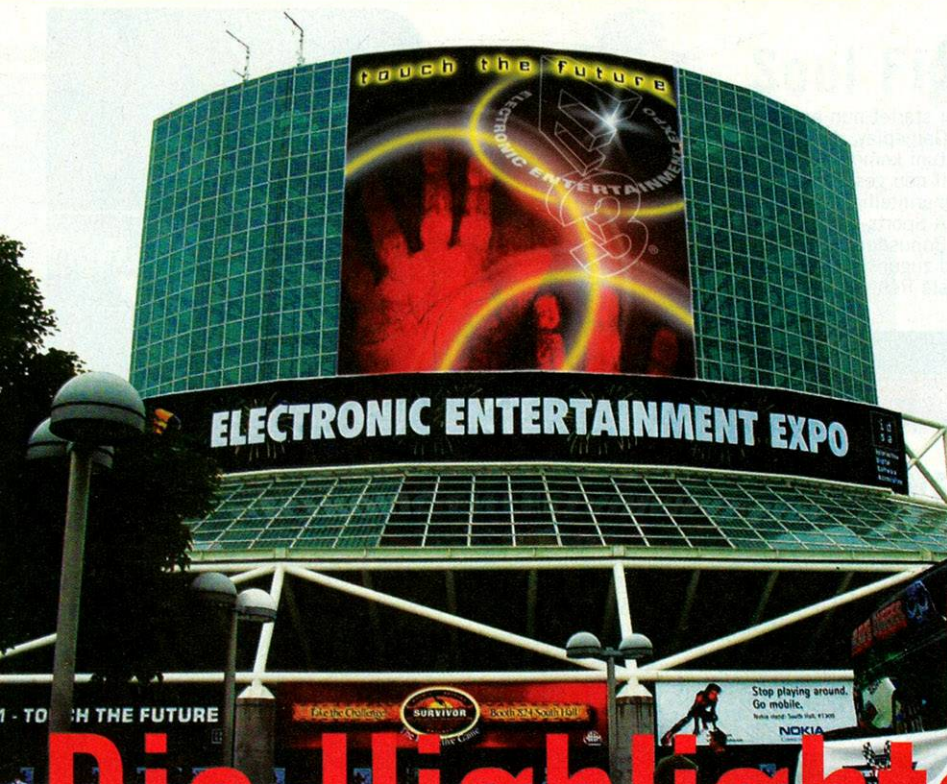
Spider-Man - The Movie

Passend zum neuen Spider-Man-Film bringt Activision ein Action-Abenteuer mit dem Spinnenhelden heraus. Als Peter Parker alias Spider-Man entdeckt, dass sein Onkel ermordet wurde, zieht er natürlich sofort los, den Mörder dingfest zu machen. In 22 schön gestalteten, großen Levels klettert er gigantische Hochhäuser hinpauf, schwingt sich an seinen Spinnenfäden durch die Luft und löst jede Menge Aufgaben. Das Gameplay ist prima, die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten begeistern. Einziges Manko ist die Kameraführung, die durch das Umschwenken auf Gegner oftmals verwirrend wirkt. Für Profis ist das Spiel auch ein wenig zu einfach. ■



Ein abwechslungsreiches Abenteuer mit vielfältigen Aktionsmöglichkeiten.

Genre: Action-Adventure Vertrieb: Activision Release: Sommer 2002



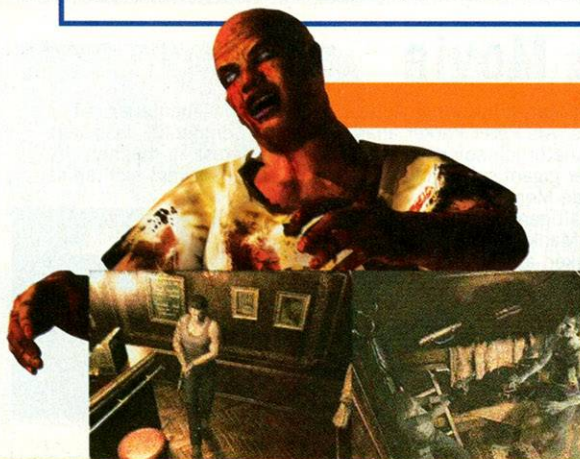
Los Angeles im Mai: Schauplatz der E3, der größten Video- und Computerspielmesse der Welt. Das Mekka für alle Videospiel-Fans. Auch in diesem Jahr werden hier wieder Spiele zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentiert. Wir verraten euch bereits jetzt, welche Spiele im Mittelpunkt der Show stehen werden.

Die Highlights der E3



The Legend of Zelda: GCN

Das letzte ZELDA-Demo stammt von der E3 des vergangenen Jahres und sorgte für großen Unmut bei allen Fans. Entgegen einer frühen Demo-Version nämlich präsentierte sich Hauptdarsteller Link im äußerst gewöhnungsbedürftigen Cel-Shading-Look. Gerüchten zufolge hat Nintendo das gesamte letzte Jahr mit der Überarbeitung des Spiels verbracht. Auf der E3 wird das Geheimnis um das Game-Design des neuen ZELDA-Spiels endlich enthüllt werden.



Resident Evil 0

Zum Remake des ersten RESIDENT EVIL-Teils (siehe Seite 58 in dieser Ausgabe) gesellt sich das Prequel zur RESIDENT EVIL-Saga, das ebenfalls noch in diesem Jahr erscheinen soll. RESIDENT EVIL 0 ist zeitlich vor dem ersten Abenteuer angesiedelt und berichtet über die Ursprünge der Umbrella Corporation und ihrer Versuche. Grafisch lehnt sich das Game an das Remake des ersten Teils an.



Auf der E3 ist mit der Ankündigung von über 100 GameCube-Titeln zu rechnen.

Nachdem die letztjährige E3 im Zeichen der Xbox stand, ist diesmal der GameCube der Star der Messe.

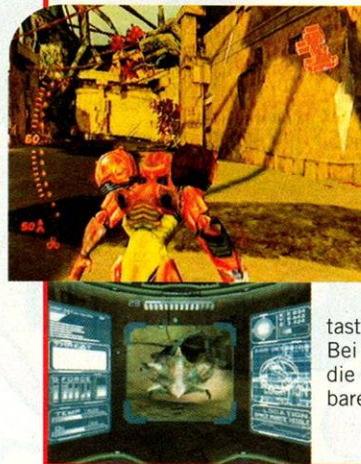
Turok Evolution

→ Frohe Kunde für alle Turok-Fans: Der neueste Teil der Serie erscheint zunächst für den GameCube. Wie bei RESIDENT EVIL 0 handelt es sich auch bei TUROK EVOLUTION um ein Prequel, das alle offenen Fragen zur Turok-Saga beantwortet. Einmal mehr zeichnet Turok-Creator David Dienstbier für das Spiel verantwortlich. Das Charakterdesign ist daher weit weniger futuristisch als das der bisherigen Turok-Titel.



Metroid Prime

→ Neben dem neuen Zelda das wohl am sehnlichsten erwartete Spiel. Die METROID-Saga umfasst bereits drei Spiele (NES, Game Boy und Super Nintendo) und geht mit METROID PRIME nun in die vierte Runde. Erste Demos und Bilder lassen auf ein fantastisches Spiel hoffen. Bei der diesjährigen E3 hoffen die Fans auf eine erste spielbare Version des Kultspiels.



→ Das neue Mario-Game wird definitiv noch in diesem Jahr erscheinen.

Angelehnt an SUPER MARIO 64 präsentiert sich MARIO SUNSHINE grafisch stark verbessert und spielerisch noch abwechslungsreicher. Im Game begibt sich Mario auf die Sunshine-Insel, um dort die von einem mysteriösen Sprayer angebrachten Graffiti zu entfernen. Um welchen Gegenspieler es sich diesmal handelt, ist eines der Geheimnisse, das auf der E3 gelüftet wird.



Mario Sunshine



Starfox Adventures

→ Obwohl der Exklusiv-Vertrag zwischen Nintendo und Rare beendet wurde, sind noch einige gemeinsame Projekte in Arbeit. Unter anderem das ursprünglich als DINOSAUR PLANET entwickelte Spiel, das mittlerweile mit Starfox-Charakteren versehen wurde und in ein neues Abenteuer mit Fox McCloud mutierte. Ob das Spiel überhaupt noch erscheint, wird auf der E3 verkündet.



Weitere angekündigte Titel:

Batman: Dark Tomorrow (Kemco) ■ ■ ■ Black & Bruised (Majesco) ■ ■ ■ Blood Rayne (Majesco) ■ ■ ■ Crash Bandicoot (Konami) ■ ■ ■ Daredevil (Encore) ■ ■ ■ Defender (Midway) ■ ■ ■ Dragon's Lair 3D (Encore) ■ ■ ■ Dr. Muto (Midway) ■ ■ ■ Egg Mania (Kemco) ■ ■ ■ Extreme-G 3 (Acclaim) ■ ■ ■ Pichu Bros. (Nintendo) ■ ■ ■ Harry Potter (EA) ■ ■ ■ Harvest Moon 3 (Victor) ■ ■ ■ The Hobbit (Sierra) ■ ■ ■ Lego Bionicles (Lego) ■ ■ ■ NBA Courtside 3 (Nintendo) ■ ■ ■ Phantasy Star Online (Sega) ■ ■ ■ Red Card Soccer (Midway) ■ ■ ■ Ridge Racer V (Namco) ■ ■ ■ Runeblade (Nintendo) ■ ■ ■ Soul Calibur II (Namco) ■ ■ ■ Spyro: The Dragon (Konami) ■ ■ ■ Tetris Worlds (THQ) ■ ■ ■ Thornado (Factor 5) ■ ■ ■ Time Splitters 2 (Eidos) ■ ■ ■ Virtua Striker 3 (Sega)



GOLDEN EYE-Team m

Nintendo bringt neue Spiele-Reihe

PICHU BROS. für GameCube

→ Nintendo hat eine neue Videospiel-Serie für den GameCube angekündigt. Das Ganze nennt sich PICHU BROS. und ist ein Party-Spiel mit Pokémon-Charakteren. Ähnlich wie bei MARIO PARTY enthält die Mini-CD mehr als ein Dutzend Spiele, die mit mehreren Spielern gleichzeitig gespielt werden können. Pichu ist neben Pikachu eines der beliebtesten Pokémon.

Mario und Zelda = Vier GameCube-Spiele

Je zwei Spiele der Nintendo-Helden für den Cube

→ Unbestätigten Gerüchten zufolge ist neben MARIO SUNSHINE und dem neuen ZELDA-Abenteuer je ein weiteres Zelda- und Mario-Spiel für den GameCube geplant. Bei dem Zelda-Spiel soll es sich um eine Zusammenstellung älterer Titel handeln, die grafisch aufpoliert wurden. Zum Inhalt des zweiten Mario-Games gibt es noch keine näheren Informationen.



Nintendo und Sega im Geschwindigkeitsrausch

F-ZERO für den GameCube

→ Nintendo und Sega arbeiten gemeinsam an einem neuen F-ZERO-Game. Das Spiel soll bereits Ende des Jahres fertiggestellt und dann zunächst in japanischen Spielhallen zu bewundern sein. Kurze Zeit später soll das Game für den GameCube erscheinen. Mit einer besonderen Memory Card wollen die Entwickler einen Datenaustausch zwischen Spielhallen-Automaten und GameCube möglich machen.



Virtua Fighter Quest

Sega arbeitet zur Zeit an einem Rollenspiel mit VIRTUA FIGHTER-Charakteren. Zu den bekannten Kämpfern gesellen sich Unmengen von neuen Figuren. Ein Release-Termin steht noch nicht fest.

Resident Evil 4

Capcom hat bekannt gegeben, dass der vierte Teil von RESIDENT EVIL drei DVDs umfassen wird. Geplanter Releasetermin für den GameCube ist März 2003.



det sich zurück

TIME SPLITTERS 2

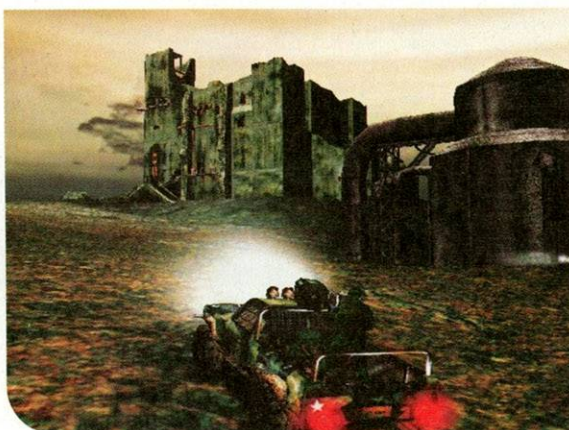
→ Das Team, das für das N64-Spiel GOLDEN EYE verantwortlich zeichnete, hat sich mittlerweile von Rare abgespalten und eine eigene Softwarefirma gegründet. Free Radical Design, so der Name des Teams, legt mit TIME SPLITTERS 2 den Nachfolger des ambitionierten Shooters für die PS2 vor. Erste Bilder erinnern stark ans GOLDEN EYE-Game.



Der Hobbit und der Cube

Neues HERR DER RINGE-Spiel angekündigt

→ Neben den von Electronic Arts angekündigten HERR DER RINGE-Spielen zum Film befindet sich ein weiteres Tolkien-Spiel in Arbeit. THE HOBBIT, so der Titel des Games, basiert auf der „Herr der Ringe“-Trilogie und präsentiert sich – anders als die Filmumsetzungen – in bunter Comic-Grafik.



Apokalyptisches Drachen-Spektakel

REIGN OF FIRE für GameCube

→ Der Publisher BAM! hat einen Third-Person-Shooter für den GameCube angekündigt. REIGN OF FIRE, so der Titel des Spiels, ist eine Adaption des gleichnamigen Endzeit-Films, der zur Zeit in den USA gedreht wird. Das Besondere: Im Spiel steuert ihr zunächst menschliche Einheiten, die gegen die über die Erde herrschenden Drachen kämpfen. Im späteren Verlauf übernimmt ihr die Rolle der Drachen, die die Menschheit vernichten wollen.

in Planung



Profi-Sound für Profi-Spieler

Dolby Pro Logic II für GameCube

→ Die Dolby Laboratories haben bekannt gegeben, dass ab sofort alle GameCube-Entwickler auf die neue Dolby Pro Logic II-Technologie zurückgreifen können. Ermöglicht hat dies ein besonderes Tool der Spiele- und Technik-Schmiede Factor 5. Das Tool wurde exklusiv für den GameCube entwickelt.

NACHGEFRAGT: FAQs

Die häufigsten Fragen zum GameCube



Zum Start des GameCubes gibt es eine Menge Fragen, die euch brennend interessieren. Wir haben die häufigsten Fragen zusammen getragen und beantworten sie euch!

Noch Fragen? CUBE hilft euch weiter!

Wir können natürlich auf dieser Doppelseite nicht pauschal alle Fragen zu Nintendos Spielwürfel beantworten. Doch keine Sorge, guter Rat muss nicht teuer sein! Wenn euch eine dringende Frage unter den Nägeln brennt, helfen wir gerne weiter. Unsere Experten stehen euch mit ihrem Fachwissen voll und ganz zur Verfügung. Schickt einfach eine E-Mail, ein Fax oder einen Brief an folgende Adresse:

CUBE@

Pro Verlag Gesellschaft für
Publikationen mbH
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt am Main
Fax: +49.(69).500.80.88
Mail: cube@proverlag.com

KABELSALAT

Funktionieren meine alten SNES- und Nintendo64-Kabel mit dem GameCube? Wozu dient eigentlich der digitale AV-Ausgang? Wieso bleibt der Bildschirm beim Anschluss über ein S-Video-Kabel schwarz?

In Sachen Kabeln ist beim GameCube Vorsicht geboten, denn hier veranstaltet Nintendo ein echtes Verwirrspiel. Der analoge AV-Anschluss hat zwar die gleiche Form wie seinerzeit beim SNES oder dem Nintendo64, er gibt aber nicht die gleichen Signale aus. Im Gegensatz zum Nintendo64 steht beim GameCube nun ein hochwertiges RGB-Signal zur Verfügung, dafür wurde jedoch das bislang vorhandene S-Video-Signal eingespart – der Bildschirm bleibt mit einem S-Video-Kabel schwarz. Alte RGB-Kabel funktionieren übrigens auch nicht mehr: Sie übertragen zwar das Video-Signal, enthalten euch aber das gestochen scharfe RGB-Bild vor. Das einzige „alte“ Kabel, das noch funktioniert, ist das Cinch-Video-Kabel.

Da dieses dem GameCube jedoch beiliegt, kann man getrost auf die Kompatibilität verzichten. Kabel für den digitalen AV-Ausgang gibt es in Europa indes noch nicht. Hier wird ein hochwertiges YUV-Komponenten-Signal ausgegeben, welches jedoch bislang nur von sündhaft teuren Projektoren und Profimonitoren akzeptiert wird. Die Qualität des YUV-Bildes liegt etwa auf RGB-Niveau. Wir raten euch deshalb zum RGB-Kabel – günstiger kommt ihr nicht an ein perfektes Bild. Vorausgesetzt euer Fernsehgerät beherrscht RGB! ■

SPICHERSCHEIBEN

Warum hat Nintendo sich für kleine 8-cm-Datenträger entschieden? Und wie viel Speicherplatz bieten diese überhaupt?

Es gibt mehrere Gründe für die kleinen Datenträger. Zum einen ermöglichen sie erst die kompakte Größe des GameCube, zum anderen erlauben sie dank kürzerer Laufwerkwege eine schnellere

Zugriffszeit beim Abspielen von Daten. Ladezeiten werden so vermieden. Der Nachteil ist jedoch der Speicherplatz: Lediglich 1,5 Gigabyte Daten passen auf die kleinen Silberlinge. Die Folgen sind bereits jetzt erkennbar. Im Vergleich zu Spielen auf anderen Systemen werden aufwendige Intro-Filme oder mehrsprachige Kommentar-Spuren wegrationalisiert, um Speicherplatz zu sparen (z.B. bei ISS2). Andere Spiele hingegen werden bereits jetzt auf zwei CDs ausgeliefert (RESIDENT EVIL). Somit muss der Datenträger im Spiel gewechselt werden. ■

HERTZ-FLACKERN

Unterstützt der GameCube die Wiedergabe von Spielen mit einer Bildwiederholrate von 60 Hz? Spiele sollen in diesem Modus angeblich schneller ablaufen.

Theoretisch unterstützt der GameCube einen 60-Hz-Modus, praktisch müssen ihn aber auch die Spiele bieten. Bei STAR WARS: ROGUE SQUADRON 2

Offizielle Infos und News zum GameCube und den neuesten Spielen findet ihr unter:
<http://www.nintendogamecube-europe.com>

Teurer Spaß: Beim Eigenimport schlägt der Panasonic Q inklusive Versandkosten, Zoll und Steuern mit happigen 600 Euro zu Buche!

WÜRFELHÄPPCHEN

Welches Zubehör gehört zum Lieferumfang? Liegt dem GameCube eine Demo-CD bei?

Dem GameCube liegt ein externes Netzteil, ein Video-Kabel (Cinch) inklusive Scart-Adapter (Euro-AV) sowie ein Controller bei. Eine Demo oder ein Spiel ist im Lieferumfang nicht enthalten.

Ist es möglich, auf dem GameCube kleine 8-cm-CD-Singles abzuspielen? Die CDs passen ja ins Laufwerk der Konsole.

Leider nicht. Der GameCube spielt außer Spieldatenträgern keine anderen CDs oder DVDs ab, auch keine kleinen Audio-CD-Singles. Das einzige Gerät, welches auch andere Datenträger verarbeitet, ist der Panasonic Q. Dieser Mix aus GameCube und DVD-Player ist jedoch Japan-exklusiv.

Ich habe eine GameCube-Demo-CD, die in einem violetten Papp-GameCube verpackt war. Sie funktioniert mit meinem GameCube aber nicht. Wieso?

Unverständlicherweise handelt es sich bei dieser 8-cm-CD um eine CD-ROM für PC und MAC. Sie enthält Informationen und Videos zum GameCube und einigen Spielen. Man kann sie nur auf einem Computer abspielen. Wieso Nintendo eine solche CD verteilt, ist uns unverständlich. Es mag ein netter Gag sein, aber der Nutzen ist fraglich und die Verwechslungsgefahr hoch.

Kann man auf dem europäischen GameCube japanische und amerikanische Spiele abspielen?

NEIN. Wie in der Vergangenheit schon bei den Vorgänger-Konsolen, so hat Nintendo auch beim GameCube eine Länderabfrage eingebaut. Software aus Amerika oder Japan verweigert auf dem deutschen GameCube ihren Dienst. Ob es in Zukunft einen Umbau geben wird, mit dem man ausländische Spiele abspielen kann, steht noch in den Sternen.

Kann man den Game Boy Advance als eine Art Super Game Boy verwenden und GBA-Spiele auf dem Fernseher spielen, wenn man ihn mit dem Linkkabel an den GameCube anschließt?

Nein, dies funktioniert leider nicht. Die Linkverbindung zwischen beiden Geräten kann nur zum Datenaustausch verwendet werden, wenn die entsprechenden Spiele diese Funktion vorsehen. GBA-Spiele kann man damit nicht auf dem Fernseher spielen.

Yes! Der GameCube ist endlich da! Bei uns findet ihr alle Informationen rund um den Spielwürfel – CUBE sei Dank!

lässt sich beispielsweise eine 60-Hz-Option aktivieren, während SUPER MONKEY BALL oder LUGIS MANSION diese Funktion nicht bieten. Die Funktion steht zudem nur in Verbindung mit dem GameCube-RGB-Kabel zur Verfügung. Bei einem nicht an die europäische Fernsehnorm angepassten Spiel kann es durch Aktivierung des 60-Hz-Modus zu einer leichten Geschwindigkeitssteigerung kommen. Dies liegt daran, dass im 60-Hz-Modus mehr Bilder pro Sekunde ausgegeben werden, was den Spielablauf subjektiv beschleunigt. ■

TRAUM IN SILBER

Wird der Panasonic Q in Deutschland erscheinen? Kann man das japanische Gerät importieren und für den hiesigen Markt modifizieren?

Der luxuriöse Q bleibt leider Spielern im Land der aufgehenden Sonne vorbehalten, ein Erscheinen in westlichen Gefilden (inklusive USA) ist nahezu ausgeschlossen. Wer dennoch nicht auf den Panasonic Q verzichten mag, der kann ein Import-Gerät kaufen. Diverse Internet-Händler bieten modifizierte Geräte

an, die DVDs aller Ländercodes (auch europäische PAL-DVDs!) wiedergeben können und sowohl japanische als auch amerikanische GameCube-Spiele abspielen. Auch die Menüs lassen sich beim Q relativ einfach auf Englisch umschalten, so dass einer Bedienung des Geräts nichts im Wege steht. Aber Achtung: Die Geräte benötigen einen Spannungswandler und spielen bislang definitiv keine europäischen GameCube-Spiele ab! (Info: <http://www.lik-sang.com>, <http://www.lan-kwei.com>) ■

Silberne Schönheit – der Q ist ein äußerst begehrenswertes Gerät, das GameCube und DVD-Player vereint.



→ FIRST AID

Von allen Geistern verlassen...



Alles Anfang
ist leicht -
Abschnitt 1
solltest du in
ca. 15 Min.
meistern!



VORZIMMER

Hier erwartet dich nichts Weltbewegendes. Saug die Geister ein und verlasse den Raum nach links in Richtung Ankleidezimmer.



Luigi's Mansion – komplett gelöst!

→ Einführung

Du startest im Foyer des Herrenhauses. Laufe ein wenig herum, rufe nach Mario und überprüfe die Türen auf der Galerie – sie sind verschlossen. Geh danach zurück nach unten vor die große Tür. Dort erscheint nun ein Schlüssel für die obere Doppeltür. Nachdem du mit Professor I. Gidd bekannt gemacht wurdest und er dich in die Kunst des Geisterjagdens eingeführt hat, geht es im ersten Abschnitt los.

ABSCHNITT 1

FOYER

Nachdem du mit Toad gesprochen hast, kannst du hier deinen Spielstand sichern. Begib dich nun durch die Doppeltür auf der Galerie.



SALON

An der hinteren Wand des Raums hängt ein Bild, welches von zwei Kerzenleuchtern umrahmt wird. Lösche die Kerzen und es geht los: Die ersten drei Geister erscheinen. Nachdem du sie eingesaugt hast, erscheint eine Truhe mit dem Schlüssel für den nächsten Raum. Begib dich durch die hintere Tür des Salons.

ANKLEIDEZIMMER

Vorsicht, die grünen Geister werfen mit Bananenschalen! Lass sie in deinem Schreckweg 08/16 verschwinden. Schüttel nun den Schrank in der rechten Ecke des Raumes, um des letzten Geistes habhaft zu werden.



Anschließend erscheint ein Schlüssel auf dem Regal, den du einfach ansaugst. Weiter geht es nach links.

BALKON

Hinter der Tür verbirgt sich Toad – du kannst hier deinen Spielstand sichern. Begib dich nun ins Foyer zurück und durchschreite auf der Galerie die linke Tür.

FLUR, 1. STOCK

Die einzige offene Tür ist die erste Tür auf der rechten Seite. Auf geht's!

ARBEITSZIMMER

Hier wartet der erste Gemäldegeist auf dich: RAMON. Doch vorher solltest du noch das versteckte Käsestück einsacken. Schalte hinter dem Schreibtisch den Prüfen-Modus des Game Boy Horror ein. Du findest dort ein Stück Käse, untersuche es. Nach dem Verlassen des Prüfen-Modus läuft nun eine goldene Maus durch den Raum. Saug sie ein und du erhältst jede Menge Geld. Wende dich nun dem Schaukelstuhl zu. Stell dich mit dem Rücken zur rechten Armlehne und warte, bis der Geist erscheint. Sobald du sein Herz erkennen kannst, drehst du dich um und saugst ihn ein. Du bekommst den Schlüssel zum Schlafzimmer des Hausherrn.



SCHLAFZIMMER DES HAUSHERRN

Du findest diesen Raum am Ende des Flurs auf der rechten Seite. Begib dich an die hintere Wand und zieh den Vorhang vor dem Fenster durch Saugen mit dem Schreckweg 08/16 nach rechts auf. Damit schreckst du ROLANDA, den zweiten Gemäldegeist auf. Saug sie auf, sobald ihr Herz sichtbar wird. Weiter geht es auf der gegenüberliegenden Seite des Flurs, nämlich im Kinderzimmer.

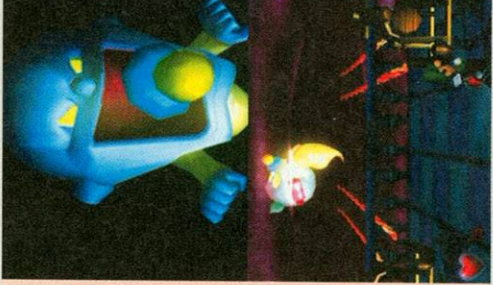
KINDERZIMMER

Hier wartet der erste Endgegner auf dich – mach dich bereit: In der Kommode neben der Tür findest du ein großes Herz, welches 50 Energiepunkte spendet. Lass nun das Schaukelpferd in der Ecke des Raumes im Sog deines Schreckweg tanzen und der Bossgeist LOUIS erscheint. Um gegen ihn antreten zu können, musst du den Ball im Zimmer ansaugen und auf ihn abschießen.



ENDGEGNER: LOUIS

Louis verfügt über drei Angriffsmuster: Zuerst beschießt er dich mit fliegenden Schaukelpferden, weiche ihnen einfach aus. Danach wirft er mit Bällen um sich. Saug einen der Bälle an und schieße Louis damit ab. Nun kannst du damit beginnen, Louis einzufangen. Sollte dies nicht beim ersten Mal gelingen, lässt Louis die dritte Attacke los: Er hüpf umher und versucht dich platt zu stampfen. Weiche ihm einfach aus. Sobald du ihn besiegt hast, erhältst du den Schlüssel für die untere Doppeltür im Foyer.



keine Angst vor bösen Geistern - Luke geht dir wie es geht!!!

ABSCHNITT 2

FOYER

Aus dem Foyer geht es direkt durch die unter Doppeltür auf den Flur.

FLUR, ERDGESCHOSS

Geh nach rechts bis zur ersten Verzweigung und biege dort nach links ein. Am Ende folgst du dem Weg nach rechts. Am Ende des Flurs betriffst du die letzte Tür auf der linken Seite, das Badezimmer.

BADEZIMMER

Entledige dich der beiden Geister und sammel dann den Schlüssel auf dem Regal mit deinem Staubsauger ein. Zurück zum Flur.

FLUR, ERDGESCHOSS

Lauf zurück zur Abzweigung und biege dort rechts ab. Die zweite Tür auf der rechten Seite ist der Ballsaal.

BALLSAL

Hier warten sechs maskierte Geister auf dich. Saug ihnen die Maske vom Gesicht und lass sie in deinem Staubsauger verschwinden. Weiter geht es mit dem nächsten Gemäldegeistern, den SCHWEBENDEN TURTELTAUBEN. Drehe dich mit dem Rücken zu den beiden und warte, bis ihr Herz erscheint. Schwing nun den Sauger und du erhältst den Schlüssel zum Speicherraum. Begib dich durch die Tür rechts dorthin.

SPEICHERRAUM

Gut gesaugt ist halb gewonnen. Stell dich vor den Spiegel, nachdem du die Geister gefangen hast. Im Spiegelbild kannst du einen Schalter an der gegenüberliegenden Wand erkennen – drücke ihn. Der Raum vergrößert sich. Am Ende befindet sich eine Luke im Boden und ein Poster an der Wand. Entferne das Poster mit dem Schreckweg und drücke den Schalter dahinter. Herzlichen Glückwunsch, du hast gerade 50 BUU HUUS freigelassen! Nach einer Zwischensequenz landest du wieder im Foyer.



FOYER

Bevor es weitergeht, musst du nun fünf BUU HUUS einfangen. Begib dich auf die Galerie und betritt einen der Räume. Behalte dabei immer das BUU HUU-Radar deines Game Boy Horror im Auge. Wenn die Lampe gelb leuchtet, verbirgt sich ein BUU HUU im Raum! Entwischst dir einer der Geister, so verfolge ihn. Denk dran: Sie können sich durch die Wände hindurch bewegen.

TOILETTE

Die Toilette ist im Erdgeschoss unmittelbar vor dem Badezimmer gelegen. Dort findest du einen traurigen Toad – halte den Sauger auf die Toilette und schon besitzt du den Schlüssel zur Stube der Seherin. Diese liegt auf der Karte in der rechten unteren Ecke des Erdgeschosses.

STUBE DER SEHERIN

Stell dich vor den Tisch mit der Kristallkugel und leuchte mit der Taschenlampe in diese herein: MADAME LE CARO, ein Gemäldegeist erscheint. Du kannst sie noch nicht einsaugen, also weiter. Hinter ihrem Stuhl kannst du im Prüfen-Modus ein Stück Käse und somit eine wertvolle Goldmaus finden. Schnapp sie dir. Weiter geht es nach rechts in den Spiegelsaal.

SPIEGELSAAL

Die Geister in diesem Raum sind ein wenig trickreich – sie sind unsichtbar, du kannst sie aber im Spiegel erkennen. Schwing den Staubsauger und du erhältst die Feuer-Elementmünze. Nun kannst du Flammen einsaugen und versprühen. Tanke den Schreckweg an der Kohlenlampe mit Feuer auf und entzünde die Kerzen im Raum, um die Tür zu entriegeln.



STUBE DER SEHERIN

Zünde auch in diesem Raum alle Kerzen an und der Schlüssel für die Waschküche erscheint. Diese ist linker Hand am anderen Ende des Flurs gelegen, geh dorthin.



WASCHKÜCHE

Entledige dich der erscheinenden Geister und untersuche danach die Waschmaschine. Darin findest du Marios Mütze. Nun geht es zurück auf den Flur.

FLUR, ERDGESCHOSS

Du sollstest den Schreckweg mit dem Feuerelement aufladen und in Richtung Badezimmer gehen. Nach der zweiten Gabelung siehst du einen herrenlosen Kerzenleuchter über den Gang irren. Entzünde die Kerzen und folge dem HERRN TATTERICH in die Dienerstube unterhalb der Waschküche.



➔ Wenn sie jetzt den Schreckweg 08/16 kaufen, erhalten sie das grandiose Taschenlampen-Upgrade gratis! Wowow hat Luigi Angst? Das ist ein Top-Angebot!



Schalt du einen der fünf Mario-Gegenstände gefunden hast, kannst du ein der Seherin zeigen. Sie gibt dir Tipps für deine Suche.

➔ FIRST AID

Tipp: Packe den Inhalt des
Küchenschrankes - das
Geistes kontinuierlich - dies
erleichtert die Sache ungemein



DIENERSTUBE

Warte bis sich der Butler setzt und sein Herz erscheint. Nachdem er aufgesaugt ist, schau dir die rechte obere Ecke des Raumes im Prüfen-Modus an. Untersuche das Mauselloch und du wirst in den Verborgenen Raum gewirbelt.

VERBORGENER RAUM, ERDGESCHOSS

In den Truhen verstecken sich neben elliichen Schätzen auch einige Eisgeister. Taus sie mit dem Feuerelement auf und saug sie ein.

Verlasse danach den Raum wieder durch das Mauselloch.



Ein Besuch
im
Verborgenen
Raum zählt
sich aus!

MUSIKZIMMER

Das nächste Ziel ist das Musikzimmer, welches im Erdgeschoss rechts vor der Toilette gelegen ist. Aktiviere alle Musikinstrumente im Raum und begib dich zum Klavier. Dort triffst du auf MELODIA PIANISSIMA, einen Gemäldegeist. Die Antwort auf ihre Quizfrage lautet Wasser. Saug nun die Notenblätter auf, mit denen sie dich attackiert, und warte, bis ihr Herz erscheint. Als Belohnung gibt es den Schlüssel zum Esszimmer.



ESSZIMMER

Zuerst solltest du im Prüfen-Modus das Stück Käse hinter dem Esstisch ausfindig machen und die Goldmaus einsacken. Entzünde danach mit dem Feuerelement die Leuchter rechts und links neben HERRN SCHEUNEN-DRESCHER, dem gefräßigen Gemäldegeist. Entledge dich der erscheinenden Servier-geister und sauge anschließend dem Vielfrass den Pudding vom Teller - er ist stinksauer und greift mit Feuerbällen an.



Weiche ihnen aus und warte, bis er erschöpft zusammensackt. Sobald sein Herz sichtbar wird, lass ihn im Schreckweg verschwinden. Weiter geht es durch die Tür links.

KÜCHE

Öffne den Kühlschrank und gib dem Eisgeist aus dem Kühlschrank mit dem Feuerelement ordentlich Zunder. Nachdem er besiegt ist, hinterlässt er dir die Wasser-Elementmünze. Tank den Schreckweg an der Spüle auf, lösche das Feuer vor der Tür und verlasse den Raum.



GARTEN

Bewässer die Pflanze im Blumenbeet mit dem Wasserelement und meide dabei HECTOR, den Geisterhund. Besiege nun den Skelettgeist und ein Knochen bleibt übrig. HECTOR stürzt sich auf den Knochen und du hast einen weiteren Gemäldegeist aufgesaugt. Untersuche die Hundehütte mit dem Game Boy Horror.



FRIEDHOF

Du wirst auf den Friedhof gewarpt. Wackel an den Grabsteinen und saug die erscheinenden Skelettgeister auf. Nun betritt HERR FINSTERLING, der zweite Endgegner, die Arena.



ENDGEGNER: HERR FINSTERLING

Dieser Kampf ist ein Spaziergang. Saug eines der schwarzen Phantome auf und schieß damit auf das violette Phantom. Nun kannst den Gemäldegeist mit Leichtigkeit einsaugen!



ABSCHNITT 3

FOYER

Als erstes solltest du einen Abstecher in den Garten machen und die Pflanze ein weiteres Mal gießen. Begib dich danach zur versiegelten Tür vor dem Badezimmer im Erdgeschoss.

GARTEN

Schnapp dir die vier Geister im Garten und rüttel das Vogelhaus kräftig durch, du findest dort Marios Brief.



Setze deinen Weg nach rechts fort und rüttel von rechts (!) an der Tür des kleinen Schuppens. Darin sitzt Toad: Sprich mit ihm und steige anschließend in den Brunnen herab.

BODEN DES BRUNNENS



Am Ende des Gangs folgt eine Zwischensequenz, in der Mario zum ersten Mal auftaucht. Noch kannst du ihm nicht helfen, kehr also um und erledige den Geist vor der Leiter. Du bekommst den Schlüssel zum Fitnessraum.

GARTEN

Zurück zum Schuppen: Sprich mit Toad und begib dich im Anschluss durch die unten rechts im Garten gelegene Tür in den Fitnessraum.

FITNESSRAUM

Schüttel die Trimm-Dich-Räder in der rechten unteren Ecke, um einen wertvollen Schatzgeist hervorzulocken. Nun kannst du dich MISTER

ASTRAL-UNIVERSUM, einem weiteren Gemäldegeist, zuwenden. Schlag gegen die Punching-Säcke, so dass sie den Sportgeist treffen. Nach drei Treffern enthüllt er sein Herz und verspricht in deinem Schreckweg-Saiger. Nun sollst du noch auf dem Laufband links eine Runde drehen, zur Belohnung erhältst du einen Abkürzungs-Schlüssel.



FLUR, 1. STOCK

Folge dem Gang bis ans Ende. Hinter der letzten Tür auf der linken Seite liegt ein weiteres Badezimmer.

BADEZIMMER

Hinter dem Duschvorhang versteckt sich keine holde Schönheit, sondern nur ein weiterer Gemäldegeist. Friere das Wasser mit dem Eiselement ein und schon kannst du FRÄULEIN PETUNIA aufsaugen. Nimm den Schlüssel und geh in den Raum direkt vor dem Badezimmer.

TOILETTE

Füll den Schreckweg mit Wasser aus dem Wasserkasten der Toilette auf – nur so kannst du den Feuergeist besiegen.

OMA ADELES STUBE

Auf dem Weg zurück liegt linker Hand Oma Adeles Stube. Am Ende des Tisches versteckt sich ein Schatzgeist im Stuhl. Wirf nun die Wollknäuel vom Hocker und saug ein Knäuel auf. Schieß damit auf den rüstigen Gemäldegeist und nach drei Treffern hast du OMA ADELE im Sack!

ASTRALSAAL

Weiter geht es im Astralsaal, welchen du hinter der Abzweigung des Flurs findest. Unterwegs sollst du auf dem Flur den Schreckweg mit dem Feuerlement aufladen. Entzünde im Astralsaal alle Kerzenleuchter und verlasse den Raum nach rechts.

OBSERVATORIUM

Wirf einen Blick durch das Teleskop – der Raum verändert sich. Saug nun einen gelben Meteoriten auf und schieße damit auf den Mond, der explodiert. Ein Weg erscheint und du findest Marios Stern. Zurück zum Foyer im Erdgeschoss!

FOYER

Nimm die linke Tür auf der Galerie des Foyers und betritt die erste Tür auf der linken Seite.

ZIMMER DER ZWILLINGE

Stell dich unter das Flugzeug-Mobile und bring es mit dem Sauger dazu, sich zu drehen. Nach ein paar Umdrehungen tauchen die Zwillinge FORTIS und WEGBERT auf. Lass dich auf das Versteckspiel ein. In welchen Kisten sich die Zwillinge verbergen, stellst du mit dem Sauger fest: Wackelt die Kiste beim Ansaugen, so enthält sie einen der Gemäldegeister. Besiege beide im Kampf und du erhältst Marios Schuh. Weiter geht's im Erdgeschoss, nämlich im Billardzimmer neben der Toilette.

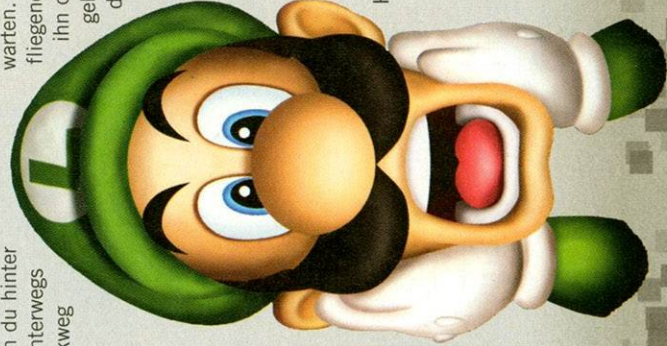
BILLARDZIMMER

Um dem Gemäldegeist VOLKER VOLLTREFFER den Garaus zu machen, musst du bis zum Anstoß warten. Saug die durch den Raum fliegenden Kugeln auf und schieß ihn damit ab. Nach drei Treffern gehört er dir! Geh nach rechts durch die Tür.



FILMRAUM

Aktiviere den Projektor im Filmraum, um sieben unsichtbare Geister herbeizurufen. Du erkennst sie nur am Schatten auf der Leinwand. Erledige sie und du erhältst Marios Handschuh. Begib dich nun in die Stube der Seherin.



Du kannst mehrere Geister gleichzeitig aufsaugen, wenn du dich geschickt ausstichst! Übung macht den Meister!

FLUR, TREPPENAUFANGANG ERDGESCHOSS

Mit dem Schlüssel kannst du die verschlossene Tür links öffnen – eine willkommene Abkürzung. Begib dich nun den Treppenaufgang hinauf und lösche das Feuer vor der Tür mit dem Wasserrelement.

TEEZIMMER

Hinten im Raum versteckt sich ein Stück Käse, untersuche es und schnapp dir die Goldmaus. Nachdem du die Geister erledigt hast, kannst du dich mit dem Teleporter in der rechten unteren Ecke an die Decke teleportieren. Lauf zum Teleporter über dem Tisch mit der Truhe und lass dich herunter beamten. In der Truhe findest du die Eis-Elementmünze. Lade den Schreckweg am Eiskübel auf dem Tisch mit dem Eiselement auf.



→ FIRST AID

Überall in den Räumen sind Bowi versteckt. Richte die Sauger insbesondere auf Leuchten, Lampen und Vasen!

STUBE DER SEHERIN



Leuchte mit der Taschenlampe in die Kristallkugel und aktiviere den Prüfen-Modus. MADAME LE CARO erscheint. Sprich mit ihr über alle fünf Mario-Gegenstände und saug sie danach auf. Du erhältst einen Schlüssel für den zweiten Stock. Bevor du dich dorthin begibst, solltest du aber noch ein paar BUU HUUS einfangen. Du benötigst 20 Stück, um zum nächsten Endgegner zu gelangen.

TROPHÄENSAMMLUNG

Hier benötigst du das Eiselement. Friere die aus den Tierköpfen erscheinenden Wassergeister ein und saug sie auf. Weiter geht es auf der Dachterrasse am Ende des Flures hinter der linken Tür.



ENDGEGNER: BUULUSSUS



Mit ein bisschen Geschick wird auch dieser Bosskampf zum Spaziergang. Lade zunächst deinen Sauger mit dem Eiselement auf. Nun musst du BUULUSSUS ansaugen und gegen das Horn der Statue schleudern. Er zerplatzt in etliche kleine BUU HUUS. Friere diese mit dem Eiselement ein und saug sie ein. Sobald keine BUU HUUS mehr übrig sind, hast du gewonnen!

Wenn du alle fünfzig BUU HUUS im Spiel eingefangen hast, wirst du ein toller Bowi!

ABSCHNITT 4

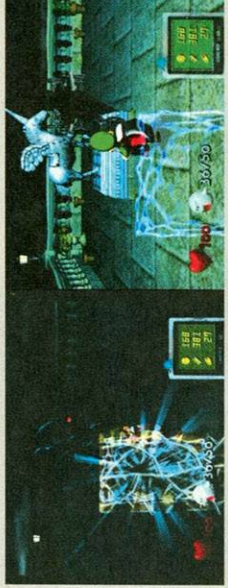
FOYER / GARTEN



Ein letztes Mal geht es in den Garten, um die Pflanze zu wässern. Zur Belohnung gibt es einen dicken Schatz. Zurück zur Dachterrasse!

DACHTERRASSE

Geh zur Tür auf der linken Seite der Dachterrasse. Der Strom fällt nach einem Blitzschlag aus. Der nächste Gemäldegeist ruft, begib dich über die Galerie im Foyer in den Ankleideraum im ersten Stock.



ANKLEIDERAUM

Dreh dich mit dem Rücken zum Spiegel und der lightscheue ONKEL BITTERLICH erscheint. Warte, bis sein Herz sichtbar wird, und saug ihn auf. Mach dich nun durch die Tür bei der Stube der Wahrsagerin auf den Weg in den Keller.



SICHERUNGSRAUM



Betritt den SICHERUNGSRAUM und aktiviere den Generator über dem roten Schalter. Eriedige die erscheinenden Geister und nimm den Schlüssel für den Lagerkeller auf der anderen Seite des Flurs.

LAGERKELLER

Als erstes solltest du die Staubberge auf dem Boden aufsaugen. Rüttel nun die Fässer und schnapp die erscheinenden Geister. Du erhältst den Schlüssel für das Uhrenzimmer. Begib dich nun in das Telefonzimmer jenseits der Dachterrasse im 2. Stockwerk.



TELEFONZIMMER

Eriedige die aus den Truhen emporsteigenden Geister und schnapp dir die Schätze. Nimm dann die Tür hinten rechts ins Uhrenzimmer.



UHRENZIMMER

Rappel an allen Uhren, damit die AUFGIEHOLDATEN aktiv werden. Saug nun die Aufzieh-Schlüssel aus ihrem Rücken, um die Gemäldegeister besiegen zu können. Nachdem dies erledigt ist, nimm den Aufzug aufs Dach im mittleren Spielzeughaus.



DACH

Schwing den Sauger und beseitige die Maskengeister, dann füll den Schreckweg mit dem Feuerelement auf und entledge dich der Eisgeister. Nun findest du auf dem linken Schornstein den Schlüssel für die Rüstungskammer ein Stockwerk tiefer.

RÜSTUNGSKAMMER

Hier erwarten dich jede Menge Schätze, aber auch viele Geister. Öffne alle Kisten und rüttel an allen Rüstungen, um diese hervorzuholen. Saug alle Geister ein und benutze den erhaltenen Schlüssel an der hinteren Tür.

VASENKAMMER

Lade den Schreckweg zunächst mit dem Eiselement auf. Nun schüttel die blaue Vase. VASILY, ein Gemäldegeist erscheint. Lass dich auf das Spielchen ein und schieß ihn sieben Mal ab, danach kannst du ihn aufsaugen. Zurück aufs Dach!

DACH

Lauf zum rechten Schornstein und lass dich über die Planke hineinfallen. Du landest im versiegelten Raum.

VERSIEGELTER RAUM

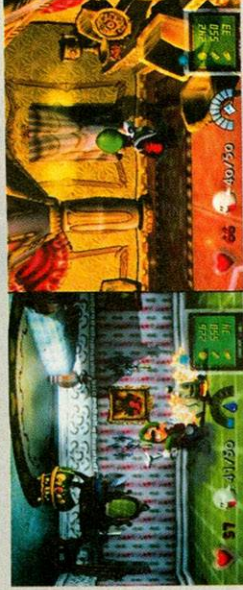
Die Geister sollten leichtes Spiel sein – erledige sie und sammel die Schätze ein. Du erhältst außerdem den Schlüssel zum Gästezimmer. Saug den Spiegel frei und untersuche ihn im Prüfen-Modus: Du wirst ins Foyer teleportiert. Begib dich von dort aus zum Gästezimmer im 2. Stock. Es liegt direkt vor dem Aufgang zum 3. Stockwerk.

GÄSTEZIMMER

Du benötigst das Feuerelement, um die Kerzen neben dem Gemälde zu entzünden. Entledge dich der ersten Geister und fülle anschließend den Sauger mit dem Wasserelement auf, um der erscheinenden Feuergeister Herr zu werden. Füll nach dem Kampf das Wasserelement wieder auf und geh ins Nachbarzimmer.

LETZTE RUHESTÄTTE

Verkehrte Welt, der Raum steht Kopf!



Im Bett ruht ein Gemäldegeist, die kleine SINA TIL. Verpass ihr drei Mal eine Wasserelement-Dusche und schnapp sie dir anschließend. Nachdem sie besiegt ist, verlasse den Raum und betritt ihn wieder, um an die Schatztruhe heranzukommen. Begib dich nun in den Heizkeller.

HEIZKELLER



Schnapp dir die Geister und lade den Schreckweg mit dem Eiselement auf. Friere nun die Flüssigkeit im Graben ein und betätige danach das Handrad auf der anderen Seite. Du erhältst den Schlüssel zum Kühlraum nebenan in der Truhe.

KÜHLRAUM

Lade den Schreckweg mit dem Feuerelement auf und entfache in der hinteren Ecke das Feuer. HERR ALPENRÄUMER, der vorletzte Gemäldegeist, erscheint. Heiz ihm ordentlich ein und saug ihn auf.

Zur Belohnung erhältst du den Schlüssel zum Atelier. Zurück in den 2. Stock!



ATELIER



Hier wirkt der Meister VINCENT VAN GEIGHT, ein künstlerischer Gemäldegeist.

Seine Bilder erwachen zum Leben, entledge dich der Geister.

Anschließend kannst du den Meister aufsaugen, worauf du den Schlüssel zum verborgenen Altarraum erhältst. Du benötigst nun mindesten 40 BUU HUUS, um diesen betreten zu können. Fang diese und geh dann zurück in den Keller.

Im Meister erwartet dich einer der längsten Kämpfe des Spiels! Du wirst gegen sieben Gruppen unterschiedlicher Geister im Folge auftreten. Glücklicherweise lassen aufgesetzte Geister immer wieder mal ein Herz fallen ...

FIRST AID



VERBORGENER ALTARRAUM

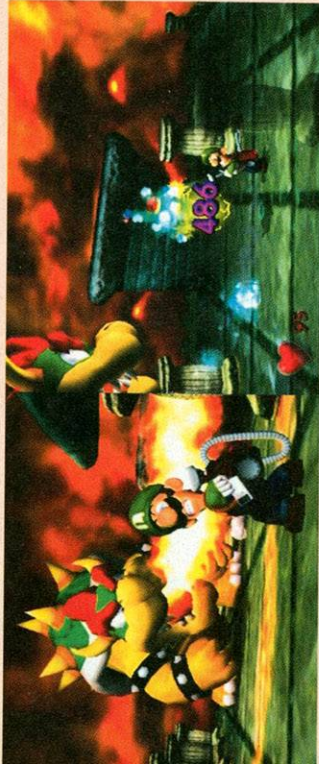


Sack die in den Leuchtern versteckten Schätze ein und stell dich König BUU HUU. Bowser erscheint und du wirst ins Gemälde eingesaugt. Der letzte Endgegner!

Schaff dir die Schätze aus den Leuchtern, bevor du dich König BUU HUU verhasst!

ENDGEGNER: BOWSER / KÖNIG BUU HUU

Auf dem Dach greift dich BOWSER mit drei Stachelbomben an. Saug eine davon auf und schieß damit auf seinen Kopf, wenn er sich herunterbeugt. Der Kopf fällt daraufhin ab und KÖNIG BUU HUU kommt zum Vorschein.



Halt voll mit dem Sauger drauf, achte aber auf den Kopf, der dich mit Eis beschießt. Wiederhol das Spielchen, bis KÖNIG BUU HUU fast erledigt ist. BOWSER setzt nun den seinen Kopf verkeht herum auf und stampft wie wild über das Dach. Weiche ihm einfach aus und warte, bis er wieder mit Stachelbomben angreift. Jetzt solltest du leichtes Spiel haben und das dynamische Duo endgültig besiegen können! Fertig!

Enthüllt: Die Geheimnisse aus Luigi's Mansion!

Her mit den Mäusen!

Im gesamten Spiel sind zehn Goldmäuse versteckt, die dir jede Menge Kohle einbringen. Fünf von ihnen verbergen sich in Käsestücken, die anderen tauchen zufällig auf. Um am Spielende das beste Ranking zu erhalten, musst du zumindest alle Goldmäuse aus den Käsestücken einfangen. Dazu untersuchst du das Käse-Stück im Prüfen-Modus und schaltet blitzschnell in den normalen Modus zurück, sobald die Goldmaus erscheint. Falls sie dir entwischt, verlasse den Raum und betritt ihn erneut. Du findest die Mäuse an den folgenden Orten, allerdings nur, wenn der Raum noch nicht erleuchtet ist:



Versteckte Käsestücke:

- Arbeitszimmer, hinter dem Schreibtisch
- Stube der Seherin, hinter dem Wahrsagerstand
- Esszimmer, unter einem Stuhl hinter dem Tisch
- Teezimmer, hinter dem Tisch
- Trophäensammlung, hinter einem Stuhl

Zufällige erscheinende Goldmäuse:

- Flur vor dem Aufgang zum zweiten Stockwerk (zwei Mäuse)
- Teezimmer
- Küche
- Versiegelter Raum

Grüner Daumen



Sobald du die Wasser-Elementmünze gefunden hast, kannst du die überall im Herrenhaus herumstehenden Pflanzen bewässern. Sie danken es dir mit wertvollen Schätzen! Vergiss auch nicht, die große Blume im Garten hinter der Küche

regelmäßig (nach jedem Bosskampf) zu gießen. Nachdem du Buulussus besiegt hast, erhältst du hier einen fetten Bonus!

Spieglein, Spieglein an der Wand

Fast alle Spiegel in LUIGI'S MANSION funktionieren als Teleporter. Wenn du sie mit dem Game Boy Horror untersuchst, wirst du augenblicklich zurück ins Foyer teleportiert. So sparst du dir eine Menge Wege! Nur beim großen Spiegel im Spiegelsaal funktioniert der Trick nicht.



Auf ein Neues: Beim nächsten Durchspielen gibt es eine Menge Änderungen!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, DU HAST LUIGI'S MANSION BEENDET UND MARIO BEFREIT!



Super Smash Bros. Melee

Wenn es einen Preis für die umfangreichsten freispielfähigen Boni in einem Videospiel gäbe, so würde SUPER SMASH BROS. MELEE ihn mit Sicherheit gewinnen. Neben elf versteckten Charakteren samt dazugehöriger Stages gibt es auch noch jede Menge anderer Boni zu erspielen.

Bonus-Charaktere:

- **Dr. Mario**
Beende den Ein-Spieler-Classic-Modus mit Mario auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad, ohne Continues einzusetzen.
- **Falco**
Beende den 100-Mann-Melee-Modus und besiege Falco im Schlusskampf.

- **Ganondorf**
Beende Event-Kampf 29 erfolgreich und besiege anschließend Ganondorf im Kampf.

- **Pummeluff**
Beende das Spiel im Ein-Spieler-Modus mit einem beliebigen Charakter auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad.

- **Luigi**
Beende eine Stage mit einer Zeit, bei der die Zahl 2 im Sekundenanzähler enthalten ist. Daraufhin erscheint Luigi. Besiege ihn und beende den Adventure-Modus.

- **Marth**
Beende das Spiel im Classic-Modus mit allen regulären Spielfiguren und besiege anschließend Marth.

- **Mewtu**
Spiele mehr als 20 Stunden im VS-Modus oder absolviere 700 Duelle (ohne Unterbrechung!) in diesem Modus und besiege anschließend Mewtu.

- **Mr. Game & Watch**
Absolviere mehr als 1.000 Duelle im VS-Modus oder beende den Adventure- und den Classic-Modus mit allen 25 Charakteren auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad.

- **Pichu**
Beende Event-Kampf 37 erfolgreich und besiege anschließend Pichu im Kampf.



Sonstige Boni:



All-Star-Modus

Schalte alle elf versteckten Charaktere im Spiel frei.

Event-Kämpfe 30-39

Schalte die versteckten Charaktere Luigi, Falco und den jungen Link im Spiel frei.

Event-Kämpfe 40-50

Schalte alle elf versteckten Charaktere im Spiel frei.

Event-Kampf 51

Beende die Event-Kämpfe 1-50 erfolgreich.

Sound-Test

Schalte sämtliche versteckten Stages und alle versteckten Charaktere frei.



*Schleiche im Aspspaw
des Spiels so viele
Namen wie möglich
ab! Du erhältst für
jeden Abschluss eine
Trophäe aus einem
der Spiele, an denen
beteiligte Person
mitgewirkt hat!*

Star Wars

Rogue Squadron 2: Rogue Leader

Der hohe Schwierigkeitsgrad von ROGUE SQUADRON 2 stellt selbst einen Jedi-Ritter auf die Probe. Damit die dunkle Seite letzten Endes nicht doch noch obsiegt, haben unsere Spione unter Einsatz ihres Lebens die Blaupausen des Spiels eingesehen. Bei der Auswertung haben unsere Strategen die folgenden Passwörter gefunden. Doppelte Codes werden nacheinander eingegeben. Richtige Codes bestätigt R2-D2 mit einem Piepen (bei Doppelcodes nach der zweiten Eingabe).

Making-Of-Dokumentation

Galerie

COMPOSER

BLAHBLAH

LIONHEAD

THATSMIE!

AYZBIRCL, dann WRKFORIT

JPV1?JC, dann RSBFNRL

!??QWTTJ, dann CLASSIC

CDYXF?Q, dann ASEPONE!

MVPQU?A, dann OHIBUDDY

AJHH?JY, dann BUSTOUR

PZAPBSY, dann IRONSHIP

ZT?IRGBA, dann DISPSBLE

TVLYBBXL, dann NOWAR!!!

AZTBOHII, dann OUTCAST!

OGGRWPDG, dann EEKEEK!

PYST?000, dann DUCKSHOT

TVLYBBXL, dann NOWAR!!!

AZTBOHII, dann OUTCAST!

OGGRWPDG, dann EEKEEK!

PYST?000, dann DUCKSHOT



Wave Race: Blue Storm

Anderes Outfit:

Um die Fahrer in einem anderen Anzug zu kleiden, wähle den Charakter aus und drücke Z.

Verschiedene Kamera-Perspektiven:

Um in den Wiederholungen die Kamera-Perspektive zu ändern, drücke den rechten Analog-Stick in die angegebene Richtung:

Oben:

Zuschauer-Kamera (verschiedene, zufällig ausgewählte Perspektiven wie im Demo)

Rechts:

Rotierende Kamera (Die Kamera rotiert um den Jetski)

Unten:

Kamera auf Wasserhöhe (links neben dem Jetski)

Links:

Ego-Perspektive (aus der Fahrersicht)

Geheimer Passwort-Bildschirm:

Um in den geheimen Passwort-Bildschirm zu gelangen, gehe im Hauptmenü auf Optionen und drücke dann X, Z und Start.

Dolphin Park im Stunt Modus:

Gib im Passwort-Bildschirm (s.o.)

463 YWN X 3

ein. Jetzt steht dir der Dolphin Park im Stunt-Modus (Normal) zur Verfügung.



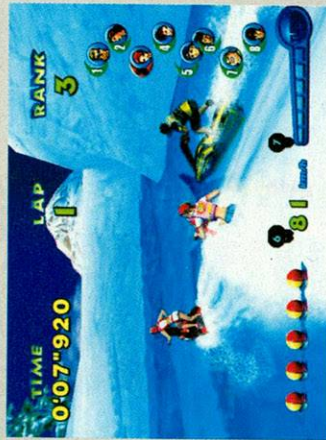
Jetski für
ren ist eine
Sache Als
Dolphin star-
ken eine
ganz andere

Als Delphin starten:

Gib im Passwort-Bildschirm (s.o.)

DLPHNMOD

ein. Jetzt kannst du im Free Roam-Modus als Delphin antreten!



Alle Wetterverhältnisse freispielen:

Um alle Wetterverhältnisse (inklusive dem seltenen Sturm) für die Zeitrennen freizuspielen (ohne erst alle Strecken bei jedem Wetter durchzuspielen), musst du die Meisterschaft auf Expert gewinnen.

Die Simpsons: Road Rage

Alle Tastenkombinationen müssen im Optionen-Screen bei gehaltener L- und R-Taste eingegeben werden. Du hörst einen Ton, wenn alles korrekt eingegeben wurde!

2D-Charaktere:

X, X, X, X

Turbo-Boost:

A, B, B, A

(Im Spiel dann kurz den Y-Knopf drücken und wieder loslassen)

Debug-Modus:

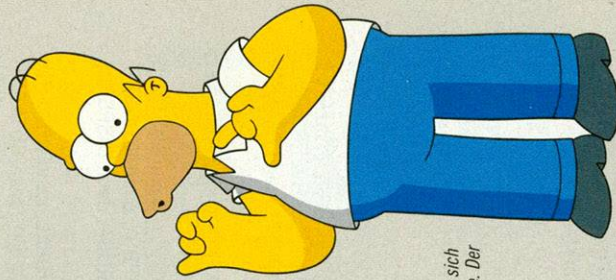
B, B, A, A

Tonnenweise Geld:

Y, Y, Y, Y

Zusätzliche Kameraperspektiven:

B, B, B, B



→ Auch Homer Simpson freut sich über ein bisschen Extra-Kohle. Der Cheat macht's möglich!

↪ Mit den Cheats sind sogar die schnellsten Raser aus EXTREME G 3 zu packen!

Extreme G 3

Alle Tastenkombinationen müssen im Start-Screen eingegeben werden!

Doppeltes Bonus-Geld:

L, R, Z, L, R, Z, L+R

Unendliche Schilde und Turbo-Boosts:

L+R, Z, L+R, Z

Unendliche Munition:

L, R, L, R, L+R, Z

Unbesiegbarkheit:

L+R+Z, L+R, Z, L+R+Z



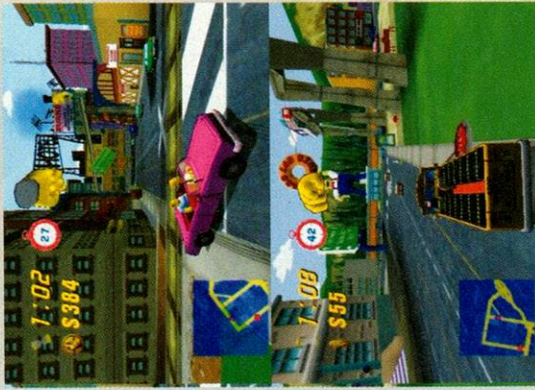
Nacht-Modus:

A, A, A, A

Stoppuhr-Modus:

A, X, B, Y

(In diesem Modus befinden sich keine Autos auf der Straße. Die Stoppuhr startet du mit der R-Taste. Durch einen weiteren Druck auf die R-Taste hältst du die Zeit wieder an und ein weiterer Druck auf die R-Taste setzt die Zeit auf Null zurück. Dieser Modus kann nur bei laufender Zeit durch pausieren und Exit verlassen werden.)



↗ In Stoppuhr-Modus kann man perfekt ausprobieren, wie lange man wirklich von einem Ort zum anderen braucht – ohne von anderen Autofahrern belästigt zu werden!

Die Cheats sorgen für noch mehr Simpsons-Fun!

Als Weihnachts-Apu fahren:

B, B, X, B

Als Halloween-Bart fahren:

B, B, X, A

Als Neujahrs-Krusty fahren:

B, B, X, Y

Als Atom-Bus fahren:

B, B, Y, A

Als Thanksgivings-Marge fahren:

B, B, X, X

Um alle Cheats, die du eingegeben hast, zu löschen, gib im Optionen-Screen bei gehaltener L- und R-Taste folgende Kombination ein:

Start, Start, Start, Start

Das Geräusch eines Raben bestätigt die korrekte Eingabe.



↗ Die Simpsons sorgen auch im Zweispieler-Modus für Renn-Action der späßigen Art.



Karte einblenden:

Y, B, B, X

Auto ist eine rote Box ohne Fahrer:

B, B, Y, X

Als Smithers in Burns' Auto fahren:

B, B, Y, Y

Sonic Adventure 2: Battle

Green Hill Zone

freispielen:

Schnapp dir alle 180 Embleme und du kannst eine 3D-Version der Green Hill Zone aus SONIC THE HEDGEHOG 1 spielen.



↗ Obwohl die Green Hill Zone aus dem ersten Sonic-Fell nicht ganz so bunt ist wie die neuen Level, macht sie trotzdem richtig Laune.

Dunkler Chao-Garten:

Züchte ein dunkles Chao mit einem der dunklen Charaktere. Fütter und trainier das Chao, bis es sich entwickelt (es bildet einen Kokon). Nach der Entwicklung erscheint eine Treppe in der Chao-Lobby, die dich zum Dunklen Chao-Garten führt.

Helden-Chao-Garten:

Züchte ein Helden-Chao mit einem der Helden-Charaktere. Fütter und trainier das Chao, bis es sich entwickelt (es bildet einen Kokon). Nach der Entwicklung erscheint eine Treppe in der Chao-Lobby, die dich zum Helden-Chao Garten führt.



FIRST AID

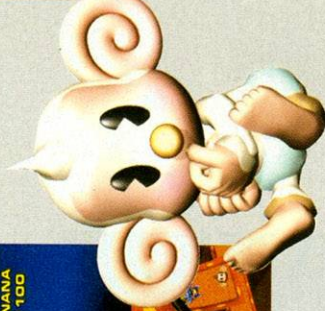
Super Monkey Ball

3 neue Bonus-Stages:

Siege in jedem Level, ohne ein Leben zu verlieren.

10 Master-Level:

Besiege das Spiel auf Expert und Extra-Expert mit einem einzigen Continue.



Unendlich Continues:

Nachdem du die drei Mini-Games freigespielt hast, bekommst du jedes Mal für 2.500 Punkte ein zusätzliches Continue. Sammelst du nach dem neunten Continue noch einmal 2.500 Punkte, erhältst du unendlich viele Continues.

→ Zum Ausruhen hast du bei SUPER MONKEY BALL selten Zeit!



Batman: Vengeance



→ Die Cheats helfen Batman beim ewigen Duell gegen den Erzfeind Joker!

Alle Cheats müssen im Hauptmenü eingegeben werden.

Unendliche Batarangs:

L, R, Y, X

120 Punkte und alle Super-Moves:

L, L, R, R, L, R, L, R

Unendliche Bat-Launcher (Netz, Stunner, C4):

Y, X, Y, X, L, R, L, R

Unendliche Handschellen:

X, Y, X, Y, L, R, R, L

Alle Cheats anschalten:

R, L, L, R, X, X, X, Y, Y



Dave Mirra Freestyle BMX2

Alle Cheats müssen im Hauptmenü eingegeben werden. Ist der Code korrekt eingegeben, hörst du einen Bestätigungston.



→ Im Park-Editor bastelst du dir einen BMX-Park ganz nach deinem persönlichen Geschmack!

Alle Themen im Park-Editor freischalten:

↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ↑, ←, ←, B

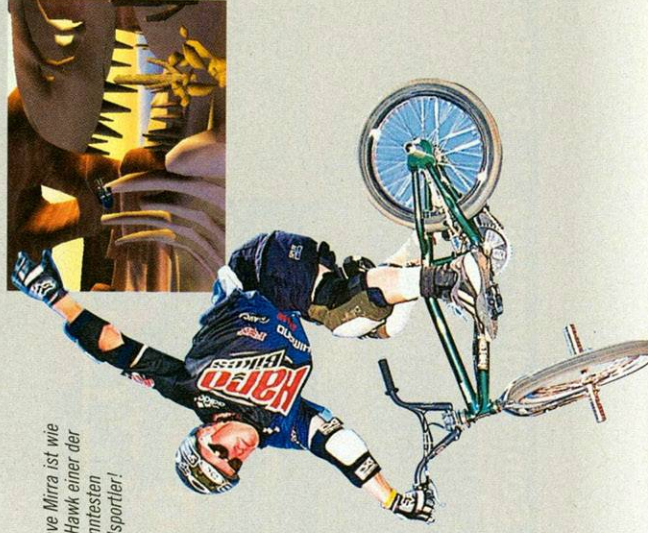
Alle Bikes, alle Level und alle Sponsoren freischalten:

↑, →, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, →, ↓, B

Alle Videosequenzen (FMV) freischalten:

↑, ←, ↓, →, ←, ←, →, ↑, ↓, ↓, B

→ Dave Mirra ist wie Tony Hawk einer der bekanntesten Trendsportler!



Tony Hawk's Pro Skater 3

Die folgenden Passwörter müssen im Cheat-Bildschirm eingegeben werden.

Alle Charaktere:
FREAKSHOW

Alle Game-Modi:
MARKEDCARDS

Volle Status-Punkte:
MAXMEOUT



↑ Die normalen Tiercharaktere sind schon ziemlich durchgeknallt – die freispielbaren Figuren sind aber noch einen Tick cooler!

Die unglaublichen Tricks und Sprünge von Tony Hawk und seinen Freunden sind auch auf dem GameCube der Hit!

Bloody Roar: Primal Fury

Ganesha (Elefant) freischalten:

Um diesen Charakter anwählen zu können, musst du das Spiel im Arcade-Modus ein Mal erfolgreich beenden.

Cronos (Phönix) freispielen:

Um diesen Charakter anwählen zu können, musst du das Spiel im Arcade-Modus zwei Mal besiegen.

Kid-Modus:

Um diesen Modus freizuspielden, musst du den Arcade-Modus drei Mal durchspielen.

Big Head-Modus:

Um die Kämpfer mit großen Köpfen zu versehen, musst du den Arcade-Modus vier Mal durchspielen.

Uranus freispielen:

Um diesen Kämpfer freizuspielden, musst du den Time Attack-Modus in weniger als 20 Minuten besiegen.



Cel Damage

Große Köpfe:

Halte während des Spiels L, R und ↑ (auf dem Digi-Kreuz) für drei Sekunden gedrückt.

Die folgenden Cheats werden in der Charakter-Auswahl (unter „Laden“) als neuer Name eingegeben.

Spezial-Waffen:
UNIQUEWPNS

Space-Level:
BRAINSALAD

Filme freischalten:
MULTIPLEX!

Dschungel-Level:
TWRECKSPAD

Weitschuss-Waffen:
GUNSMOKE!

Verwunschene Stages und Count Earl freischalten:
COUNTDEAD

Alles freischalten:
FATHEAD



↑ Die Space-Level in CEL DAMAGE sind ganz schön crazy!

GameCube Spezial-Cheat

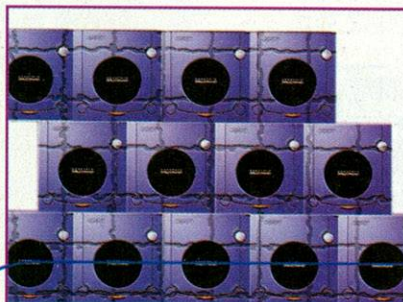
Hältst du beim Booten der Konsole (beim Einschalten) den Z-Trigger gedrückt, hörst du einen anderen Sound als die Standard-Melodie.



Zu guter Letzt!

5 gute Gründe, warum ihr euch einen GameCube zulegen müsst:

1. Weil ihr damit beim „Mensch ärgere dich nicht“ sicherlich den größten Würfel von allen habt.



3. Weil er sich mit ein wenig Mörtel auch als Mauerstein einsetzen lässt.

5. Weil sich die Spiele-Disks perfekt als Ersatzrollen für euer Skateboard verwenden lassen.



4. Weil es die einzige Konsole ist, bei der ihr ein Bild von eurer Mami in den Deckel einlegen könnt.

2. Weil ihr eurer Freundin jederzeit erzählen könnt, ihr hättet ihn als ultramoderne Handtasche für sie gekauft.



CubeShot des Monats



Videospiel-Redakteur Daniele B. nach Beendigung der Test-Sessions für das Cube-Magazin.

Wusstet ihr schon, dass ...

- ... ein GameCube länger haltbar ist als eine Xbox, wenn man beide Konsolen aus dem zehnten Stock eines Hochhauses fallen lässt?!
- ... der GameCube in Tausenden von Farben erhältlich ist, je nachdem, mit welchem Autolack man ihn besprüht?!
- ... der GameCube auch als Lampe einsetzbar ist, wenn man ihn mit Benzin übergießt und anzündet?!
- ... der GameCube auch als Hantel verwendet werden kann, wenn man ihn mit Beton ausgießt?!

Was ist das?

Verbinde einfach die Punkte der Reihe nach und die Lösung offenbart sich dir wie von Geisterhand.

1/5

•

4

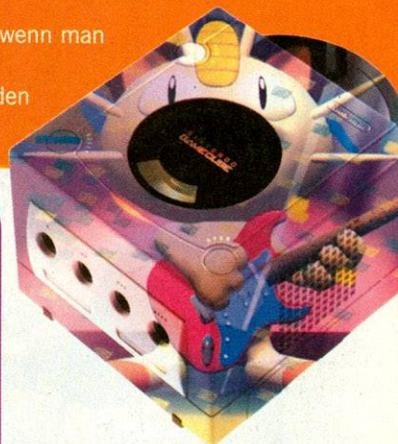
•

2

•

3

•



Auflösung: entron nov eduGemeG

Du hast die Macht!

Mit der neuen MausKlick: Da ist alles drin!

NR. 06 2002
Deutschland € 2,20
Österreich € 2,40
Schweiz € 2,50
Mehrwertsteuer € 0,30
MEHR SPASS MIT PC- UND VIDEOSPIELEN!

MausKlick

FLUSSBALL WM 2002
ALLE STARS, ALLE TERMINE!

DRAGON BALL Z
Großes DBZ-Lexikon!
Mit allen Völkern (Teil 1)

2 FAN-POSTER!
+ Lara + Star Wars

Jedi-Sternjäger

STAR WARS

SPIDER-MAN
Der Superheld kehrt zurück!

HÄRTE-TEST!
Was taugen die Controller von PS2 und GameCube?

TOP-SPIELE IM TEST:
• FIFA WM 2002
• Formel 1 2002
• Luigi's Mansion
• Virtua Fighter 4
• Tekken Advance
• Casper: Spirit Dimensions
und viele mehr!

NEU! Jetzt mit

STAR WARS EPISODE I
ALARM! Die Klonkrieger kommen!

Über 50 LEGO-Modelle zu gewinnen!

Die neue LARA CROFT!
Noch hübscher und gefährlicher!

PAPER MARIO
36 SEITEN! KOMPLETT GEKNACKT!

Pokémon Crystal Edition
SUPER GEHEIM! ALLE POKÉMON!

FINAL FANTASY VI
NEUE MAGISCHE ABENTEUER FÜR DIE PLAYSTATION! DURCHGESPIELT + GELÖST!

PLUS: GEHEIME CHEATS!
Zelda: Oracle of Ages/Seasons (GBC) • Digimon World (PSone)
• Super Smash Bros. (N 64) • Super Mario Advance (GBA)

PLUS: Starkarten zum Sammeln und Spielen!

PLUS: Das dicke Lösungsbuch mit 84 Seiten Tipps und Tricks!

Ab 21. Mai im Handel!

Coole Games, tolle Gewinnspiele & jede Menge Fun!

www.mausclick-online.de

MausKlick holt mehr aus deinen Spielen raus!

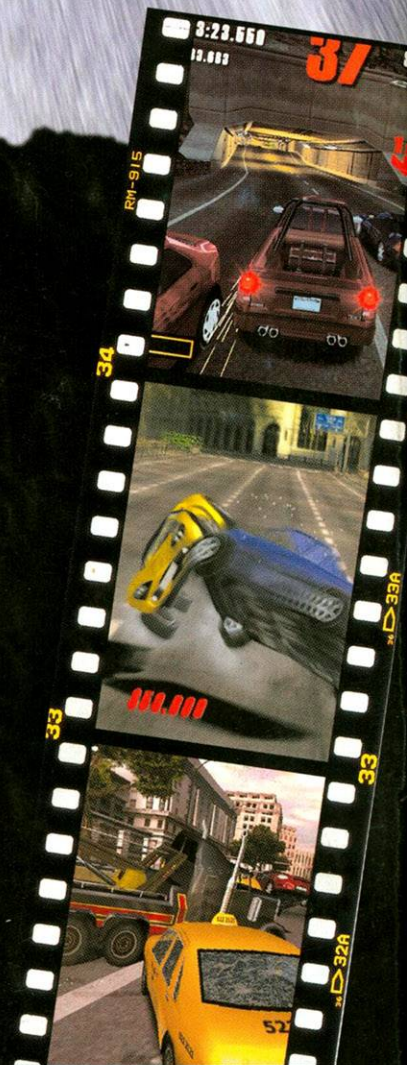


DER EINE SCHAFFT'S...

...DER ANDERE NICHT!



BURNOUT



PlayStation®2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

Criterion
GAMES

Acclaim®

BURNOUT™ 1998-2001 Criterion Software Limited. Burnout is a trademark of Criterion Software Limited. All rights reserved. „PlayStation™“ and „PlayStation 2™“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. TM, ® and the Nintendo GameCube Logo are trademarks of Nintendo. ©2002 Nintendo. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenberggring 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de