

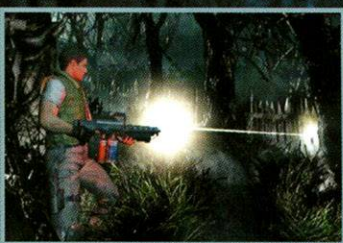
GAMECUBE

NOVEMBER/DEZEMBER 2002

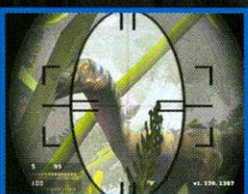
RESIDENT EVIL

DER WAHNSINN!

Nichts für schwache Nerven
— das beste RE aller Zeiten!



DINO SCHLACHT!



TUROK: EVOLUTION

Die Raptoren haben Hunger! **GETESTET**

SAUBER & REIN!



MARIO SUNSHINE

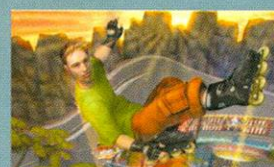
Marios krasser Putzfimmel! **GETESTET**

AGENT

IN KREIS

AGGRESSIVE
INLINE

FIRST AID Alle Moves &
Time Cheats!

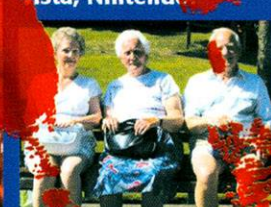


SPECIALS



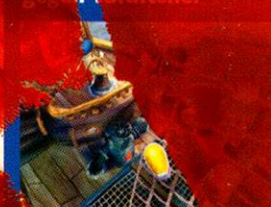
RARE

HYPERCUBE Hasta la
vista, Nintendo!



KINDERKRAM

HYPERCUBE Der Kampf
gegen Vorurteile!



RAYMAN

EXTRA Frankreichs
Superstar dreht auf!



ALLES IM BLICK

CUBEWARE 4 Monitore
im Alltags-Test!



02

€ 3,90

Österreich:

€ 3,90

Schweiz:

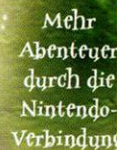
SFr 7,60

4 195906 603908

Bedrohung aus der Kammer des Schreckens.

Zauberstab von Ollivander.

Dein Mut



Bist Du bereit,
als Harry Potter™ die Kammer
des Schreckens zu öffnen?

Erhältlich ab 15. November.



GAME BOY COLOR





WILLKOMMEN

6 MONATE NACH DER ERSTAUSGABE VON CUBE ERSCHEINT NUN ENDLICH DAS ZWEITE HEFT ZUM SPIELWÜRFEL.

WARUM ZUR HÖLLE ERST JETZT?

Erfahrungsgemäß dauert es immer ein bisschen, bis eine neue Videospielkonsole so richtig in Gang kommt. Während in der Anfangszeit die Spiele-Neuerscheinungen eher dahinplätschern, kommt es ein halbes Jahr später meist zur großen Spiele-Flut.

Jetzt also ist es soweit! Das langweilige Sommerloch ist überstanden, Weihnachten nähert sich unaufhaltsam und die Spiele-Firmen überschlagen sich mit Veröffentlichungen. Allen voran Nintendo, die gleich vier Highlights auf Lager haben: Super Mario Sunshine im Oktober und Starfox Adventures, Wario World und Mario Party 4 kurz vor Weihnachten.

Aber CUBE bietet euch mehr als nur schnöde Videospiel-Tests! Schließlich will man ja auch wissen, was hinter den Kulissen passiert. So klären wir zum Beispiel die Frage, ob der GameCube wirklich nur Kinderkram ist (Seite 6), wir verraten euch, was die Game-Designer von Rare Ltd. in der Zukunft – ohne Nintendo – vorhaben (Seite 62) und wir werfen einen Blick auf die Zukunft des GameCubes (Seite 70).

In der Heftmitte findet ihr außerdem noch zwei geniale Poster sowie Cheats & Komplettlösungen als Heft-im-Heft zum Herausnehmen.

Und zum Schluß noch eine gute Nachricht für alle CUBE-Fans: Auf die nächste Ausgabe müsst ihr diesmal nicht sechs Monate warten. CUBE Nr. 3 erscheint bereits Anfang Dezember.

Euer CUBE-Team!

IMPRESSUM

Herausgeber
Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH

Verlagsleiter
Claude M. Moyses
eMail: moyses@proverlag.com
Phone: (069) 500 80 - 80

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

Redaktion:
Benjamin Gasser, Tim Lemke, Gesa Schäfer

Verlagsanschrift
Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH
Redaktion „CUBE“
Berner Straße 38
60437 Frankfurt am Main
eMail: cube@proverlag.com
Phone: (069) 500 80 - 80

Layout, Satz, Litho
Karl-Heinz Best (Leitung), Andrea Amend,
Cornelia Bilz, Stefanie Först, Uwe Wöltchen
ART+WORK=Werbeagentur GmbH

Druck
Stürtz AG, Würzburg

Vertrieb
VU Verlags-Union, Wiesbaden

Anzeigenverkauf
Olaf Hansen (Leitung)
eMail: o.hansen@ehapa.de
Phone: (0711) 70 708 - 800
Andrea Kappel
eMail: a.kappel@ehapa.de
Phone: (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
© 2002 Paragon Publishing Ltd., Bournemouth
„CUBE“ wird verlegt und herausgegeben von Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH. Alle im „CUBE“-Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH.

CUBE

INHALT



Marios alles andere als entspannender Trip auf die Sonnenschein-Insel. 20

SUPER MARIO SUNSHINE

Weitere Top-Spiele im **CUBE**-Test:

RESIDENT EVIL
28



32
TUROK: EVOLUTION



Der Jurassic Park hat wegen Langeweile geschlossen! Willkommen in der Turok-Welt!

Cola, Chips und Salzstangen bereit stellen! Das beste Party-Game aller Zeiten ist zurück!



34
BOMBERMAN GENERATION

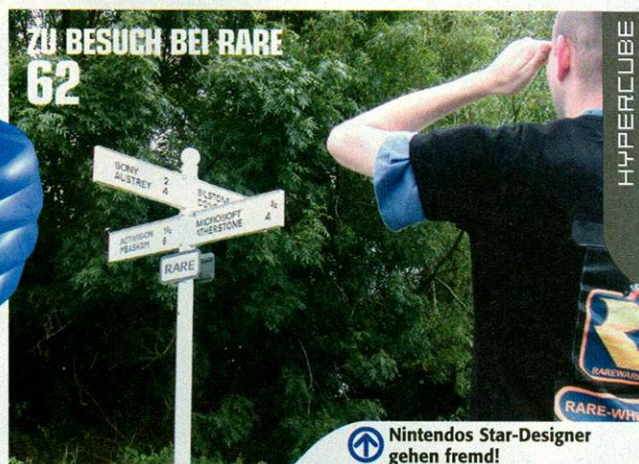
100% UNABHÄNGIG & 100% UNBESTECHLICH! VON GAMECUBE-FANS FÜR GAMECUBE FANS!



FIRST AID

35 AGENT IM KREUZFEUER

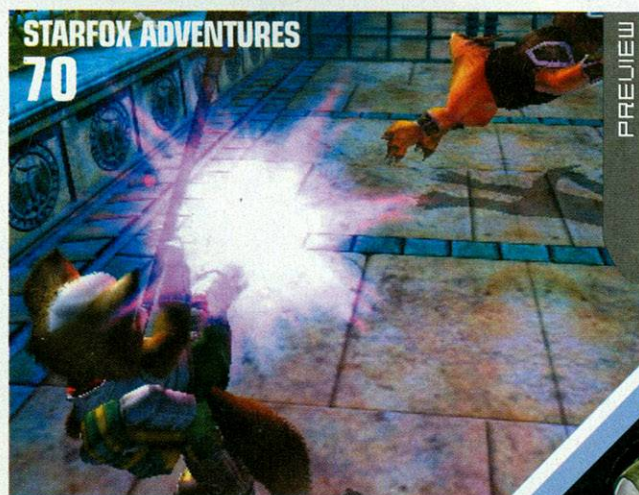
Das Agenten-Abenteuer
komplett gelöst!



HYPERCUBE

ZU BESUCH BEI RARE 62

Nintendos Star-Designer
gehen fremd!



PREVIEW

STARFOX ADVENTURES 70

AKTUELLES

HyperCube:	
GameCube = Kinderkram?	6
News	12
CubeWare:	
4 schicke Monitore im Test	58
HyperCube:	
Rare macht sich rar!	62

REVIEWS

Beach Spikers	56
Bomberman Generation	34
Capcom Vs SNK 2: EO	54
Disney's Magical Mirror	55
Doshin the Giant	55
Eggo Mania	54
Eternal Darkness	51
Largo Winch	57
Need for Speed: Hot Pursuit 2	52
Resident Evil	28
Super Mario Sunshine	20
Taz Wanted	57
Turok Evolution	32
Worms Blast	55

FIRST AID

Aggressive Inline	
- Cheats & Moves	47
Capcom Vs. SNK 2: EO - FAQs	48
James Bond 007:	
Agent im Kreuzfeuer	
- Komplettlösung	35
Tipps, Tricks & Cheats	49

PREVIEWS

Batman: Dark Tomorrow	75
Die Hard Vendetta	71
Donald Duck als Phantomas	75
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	72
Mario Party 4	73
Rayman 3	70
Shrek XL	71
Starfox Adventures	70
Star Wars: Bounty Hunter	74
Star Wars: Clone Wars	74
Vexx	72
XIII	72

ADVANCE

Castlevania:	
Harmony of Dissonance	77
Mega Man Zero	76
Super Ghouls'n'Ghosts	78

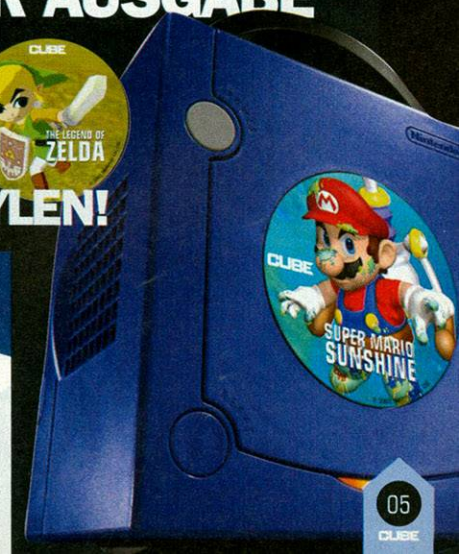
RUBRIKEN

Incubus / Impressum	3
Charts, Bestenliste & Hall of Fame	18
Doppelposter:	
Turok Evolution & Resident Evil	41
Mails & More	60
Zu guter Letzt:	
Witziges aus der Welt des GameCubes	80
Vorschau auf die kommende Ausgabe	82

SUPER-STYLISCHE CUBE TAGS IN DIESER AUSGABE



ABZIEHEN, DRAUFKLEBEN UND ABSTYLEN!



HYPERCUBE



KINDER

Eure Freunde sagen, der GameCube sei ein „Kinderspielzeug“? Dann wird es aber Zeit, endlich Klartext zu reden ...

IHR SEID GENERVT,

weil eure Freunde einfach nicht aufhören, euch mit eurer Konsolenwahl aufzuziehen? Glaubt uns: Das ist nichts im Vergleich zu den Sprüchen, die in unserer Redaktion herumgeistern. Da hier unter anderem auch ein Xbox-Magazin und eine Multiformat-Zeitschrift entstehen, versuchen sich die verschiedenen Mitarbeiter, die auf eine bestimmte Konsole spezialisiert sind, bei der Beschreibung der jeweiligen Konkurrenzkonsole immer wieder zu übertreffen. Und so kommt es, dass die Xbox-Jünger die PS2 als „tragbare Miniheizung“ bezeichnen. Die Cube-Fans bezeichnen die Xbox wiederum als „unförmigen Kaffeetisch“ und die PS2-Profis sind sich einig, dass der Cube eher einer „seltsamen Damenhandtasche“ als einer Spielkonsole gleicht. Im Gegensatz zu diesen lustig gemeinten Verunglimpfungen gibt es jedoch ein Vorurteil, das sich auch außerhalb der Redaktionsräume, in Videospielgeschäften und auf Schulhöfen sehr hartnäckig hält. Dieses Vorurteil lässt sich mit einem Zitat zusammenfassen, dass jeder Cube-Besitzer bestimmt schon einmal gehört hat: „Der GameCube? Das ist doch ein Kinderspielzeug, oder?“

KRAM ?

ANSICHTSSACHE

Natürlich sind wir sehr daran interessiert, den ungerechtfertigten Ruf des GameCubes wieder ins rechte Licht zu rücken – schließlich arbeiten wir bei einem GameCube-Magazin. Trotzdem seid ihr es, auf die es wirklich ankommt. Denn ihr müsst letztendlich entscheiden, für welche Konsole ihr eure wertvolle Kohle auf den Tisch blättert. Und genau deshalb haben wir einige unserer Leser und GameCube-Besitzer zum Thema „Zu alt für den GameCube?“ befragt ... und hier sind die Antworten.

NAME: RAMON DEGNER
ALTER: 38
AUS: BOCHUM



- Welches ist dein Cube-Lieblingsspiel?
- Super Monkey Ball

- Warum hast du dir einen GameCube gekauft?

■ Ich besitze alle Nintendo-Konsolen und würde mir nie eine neue Nintendo-Hardware entgehen lassen – und zwar nicht aus blinder Loyalität, sondern weil Nintendo schon immer das beste Spielerlebnis geboten hat.

- Was macht ein Spiel zu einem „Erwachsenen“-Titel?

■ Ein „erwachsenes“ Spiel muss mich als Erwachsenen unterhalten und fordern können. Dies hat nichts mit dem Look eines Spiels zu tun! Super Monkey Ball sieht vielleicht kindisch aus, aber es stellt auch für einen Erwachsenen eine ernsthafte Herausforderung dar!

- Suchst du dir ein Spiel nach diesen Kriterien aus?

■ Die einzige Anforderung, die ich an ein Spiel habe, ist ein packendes Gameplay. Alles andere interessiert mich nicht. Brutalität, Blut, ultrarealistische Grafik und lebensechte Charaktere finde ich okay, aber auch hinter Primärfarben und Comic-Charakteren kann sich ein tolles Spiel verbergen.

- Glaubst du, dass Nintendo jemals den Ruf als Entwickler von Kinderspielen loswerden wird?

■ Die von Nintendo entwickelten Spiele werden wohl immer zu Unrecht als kindisch empfunden werden. Doch da ich es besser weiß, kann ich damit leben. Allerdings werden vor allem die „erwachsenen“ Spiele der Dritthersteller dafür sorgen, dass sich der GameCube gut verkauft und damit sind auch zukünftige Nintendo-Konsolen und -Spiele gesichert. Und das ist auch gut so!

NAME: KAI NOWOTNIK
ALTER: 23
AUS: BREMEN



- Welches ist dein Cube-Lieblingsspiel?
- Mmm, das ist hart – wahrscheinlich Resident Evil.

- Warum hast du dir einen GameCube gekauft?

■ Jede Konsole hat ihren Reiz, aber für mich bietet der GameCube einfach das ausgewogenste Spieleangebot und die besten Spiele-Entwickler.

- Was macht ein Spiel zu einem „Erwachsenen“-Titel?

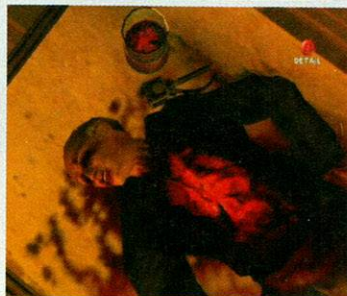
■ Ich glaube, vor allem Teenager verwenden den Begriff „erwachsen“, um älter zu wirken. Für mich ist ein Spiel für Erwachsene geeignet, wenn es gut aussieht, sich toll spielt und mich unterhält oder zum Grübeln bringt. Nicht alle älteren Spieler stehen nämlich auf Ego-Shooter!

- Suchst du dir ein Spiel nach diesen Kriterien aus?

■ Manchmal. Ältere Spieler kaufen Spiele nach den gleichen Kriterien wie jüngere – es geht nur um persönliche Vorlieben und darum, ob man lieber schmunzelt oder erschreckt wird. Ich spiele Super Monkey Ball oder Super Smash Brothers Melee gegen Freunde, wenn ich Fun haben will, aber auch Resident Evil, weil ich Abenteuer mag.

- Glaubst du, dass Nintendo jemals den Ruf als Entwickler von Kinderspielen loswerden wird?

■ Ich glaube, Nintendo löst sich bereits jetzt vom Kiddie-Image, indem sie Spiele wie Resident Evil, Eternal Darkness und Burnout – die sich bewusst von den grellen Farben und den Inhalten von „Kinderspielen“ distanzieren – auf dem GameCube zulassen. Der GameCube wird hauptsächlich wegen seiner Farbe und Form als Kids-Konsole abgestempelt, aber das wird sich schnell ändern!



DAS HORROR-GENRE

INHALT: BLUT, DÄMONISCHE TATEN, BÖSARTIGE

EXPERIMENTE UND PSYCHOLOGISCHER TERROR

Dies ist das Genre, welches in einer Diskussion zum Thema „Spiele für Erwachsene“ meist zuerst genannt wird. Und das zu Recht: Spiele wie z. B. Resident Evil und Eternal Darkness, in denen Enthauptungen, abgetrennte Gliedmaßen, schreiende Zombies und Teufelsanbetungen zum guten Ton gehören, sind nicht für Kinder geeignet. Allerdings sollte man nicht den Fehler begehen, alle Games, in denen vereinzelte Schockmomente und ein paar Tropfen Blut vorkommen, als jugendgefährdend zu betrachten. Außerdem sind simple Horror-Spiele meist auch für ältere Spieler eher uninteressant!

FLASHBACK

Der GameCube ist nicht die erste Nintendo-Konsole mit Spielen für Erwachsene ...

INDIZIERT (SNES, 1994)

Nachdem der erste Teil dieser Splatter-Prügel-Orgie auf dem SNES nur zensiert zu sehen war, wurden der zweite (und dritte) Teil inklusive Blut und krassen Finishing-Moves umgesetzt. Eine für diese Zeit ungewöhnliche, aber auch weise Entscheidung von Nintendo.



CONKER'S BAD FUR DAY (N64, 2001)

Rares spaßiges Extrem-Adventure war nicht immer so explizit gedacht. Doch die Entwickler entschieden sich nach einer Weile gegen ein weiteres Spiel mit süßen Charakteren und kindlichen Abenteuer. Deshalb wurde dieses heftige Spiel nicht von Nintendo, sondern von THQ in Deutschland vertrieben.



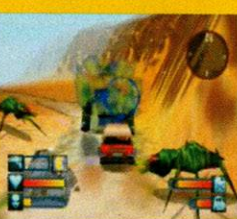
INDIZIERT (N64, 2000)

Nachdem sich dieses Spiel für die PlayStation millionenfach verkauft hatte, stimmte Nintendo einer Umsetzung für das N64 zu. Der (zeitlich später angesiedelte) Vorgänger des heutigen Resident Evil für den GameCube enthielt alle blutdürstigen Zombies des brutalen Originals.



BODY HARVEST (N64, 1998)

Obwohl das gnadenlose Niedermetzeln von Aliens nicht mit dem Töten von Menschen zu vergleichen ist, spricht die Umsetzung dieses „Erwachsenen“-Titels für das N64 dafür, dass Nintendo langsam bewusst wurde, dass der typische Spieler nicht unbedingt zehn Jahre alt ist.



SOGAR NOCH BEVOR der GameCube in Japan erstmals veröffentlicht wurde (und sogar bereits bei der ersten Vorstellung der Konsole auf der SpaceWorld 2000), betrachtete man die Konsole als ein Spielzeug für Kinder. Ziemlich voreilig, wenn man bedenkt, dass es zu diesem Zeitpunkt noch keine Spiele gab, die diese Behauptung untermauern konnten. Die Kommentare bezüglich des Designs der Konsole reichten von „Eine wahre Schönheit!“ bis hin zu „Fisher Price: Meine Erste Konsole“ – bereits zu diesem Zeitpunkt hatte Nintendo also zu kämpfen. Das Problem lag jedoch in der Geschichte Nintendos. Die Firma hatte sich über die Jahre einen

Namen als Entwickler von Spielen mit schrillen Farben und Comic-Grafik gemacht. Und obwohl dieser Ansatz oft als untrügliches Zeichen für Kinderspiele gesehen wurde, übernahmen die meisten Spieler diese vorgefertigte Meinung, ohne großartig darüber nachzudenken. Leider hat sich diese Einstellung auch nach dem Deutschlandstart der Konsole kaum geändert. Und auch diesmal sind eher die Vorurteile gegenüber Nintendo der wahre Grund.

Ein weiterer Grund sind die seit der PlayStation-Ära weit verbreiteten Gelegenheitsspieler – für Nintendo ist es sehr schwierig, ältere Spieler ohne

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN ...

Viele Menschen denken, der GameCube sei ein Spielzeug für Kinder ... aber warum? Meistens handelt es sich dabei um ein Urteil, welches sich auf Kenntnisse über vorherige Nintendo-Konsolen, flüchtige „erste Eindrücke“ von Spielen und generelles Hörensagen gründet. Leider wird bei der Meinungsbildung nur allzu oft auf ausgiebiges Probespielen mit der Konsole und den erhältlichen Spielen verzichtet. Die entscheidende Frage lautet: „Was genau macht eigentlich ein Spiel für Erwachsene aus?“ Massenweise Blut und sinnlose Gewalt sind dabei sicher nicht die wichtigsten Kriterien! Wer sich allerdings genau informiert, wie viele wirklich „erwachsene“ Genres der GameCube tatsächlich abdeckt, wird seine Meinung sehr schnell wieder ändern ...



DAS „MILITÄR“-GENRE

INHALT: SIEHE ACTION-GENRE

Krieg ist wirklich eine furchtbare Sache – wenn man nicht gerade ein Fan von ultrarealistischen Militär-Simulationen ist. Allerdings sollte beachtet werden, dass gerade junge Spieler manchmal dazu neigen, die Formen der Konfliktlösung im Spiel auf die Realität zu übertragen. Gerade deshalb gehören Games, in denen mobile Einsatzkommandos Terroristen jagen oder historische Schlachten nachgespielt werden, nicht in Kinderhände. Und gerade Spiele, in denen taktisches Vorgehen und Teamwork einer brutalen Ballerorgie weichen müssen, sind der Grund für den schlechten Ruf und die berechtigte Kritik.



viel Erfahrung davon zu überzeugen, ihre Spiele einmal auszuprobieren. Das liegt wiederum an dem absolut eigenen Look der Games. Gelegenheitspieler entscheiden meist anhand von ersten Eindrücken, die sie durch Screenshots auf der Spielverpackung oder Demo-Videos in Geschäften bekommen, ob sie ein Spiel mögen oder nicht. Deshalb ist für den Gelegenheitsspieler ein Spiel wie *Mario Sunshine* oder das neue *Zelda*-Spiel im Cel-Shading-Look bereits nach dem ersten Grafik-Eindruck als Kinderspiel durchgefallen – obwohl diese Spiele tiefgründigeres Gameplay und mehr Langzeitpaß bieten als die meisten anderen Spiele

heutzutage. Natürlich sagen die überzeugten Hardcore-Gamer, dass sie es ja besser wissen, aber sie stellen schließlich nur eine kleine Minderheit dar. Fakt ist: Die meisten älteren Gelegenheitspieler wissen, was sie spielen wollen, und nichts kann sie von ihrer Meinung abbringen – zum Beispiel

WEITER ➔

NAME: KARIN KRÜGER
ALTER: 33
AUS: FRANKFURT



- Welches ist dein Cube-Lieblingsspiel?
■ *Super Monkey Ball ... wahrscheinlich.*

■ Warum hast du dir einen GameCube gekauft?
■ *Wegen Nintendos imposanter Videospiegelgeschichte. Für das SNES gab es viele revolutionäre Spiele und auch die Top-Titel auf dem N64 ließen die PlayStation ganz schön alt aussehen! Die PS2 hat mich schon gereizt, aber das Launch-Line-Up war schwach und als es endlich einige gute Spiele gab, erschien auch schon der GameCube.*

■ Was macht ein Spiel zu einem „Erwachsenen“-Titel?
■ *Games werden zu leicht als „Erwachsenen“-Spiele bezeichnet: Blut, Sex und Gewalt machen das Gameplay auch nicht „erwachsener“, nur ungeeignet für Kinder. Nur Spiele, für die man Intelligenz, Geduld und analytischen Verstand statt schnelle Reflexe und Joypad-Gehämmere benötigt, sind wirklich „erwachsen“!*

■ Suchst du dir ein Spiel nach diesen Kriterien aus?
■ *Ich kaufe nur Spiele, die Spaß machen, deren Genre ich mag und die gute Kritiken bekommen haben. Es gibt nur wenige Spiele, die die Bezeichnung „erwachsen“ wirklich verdienen. Simple Spiele mit Comic-Grafik haben für mich genauso einen Reiz wie Games mit kompliziertem Gameplay und für Minderjährige ungeeigneten Spielsituationen.*

■ Glaubst du, dass Nintendo jemals den Ruf als Entwickler von Kinderspielen loswerden wird?
■ *Diesen Ruf hat Nintendo einzig und allein Mario zu verdanken. Natürlich waren die Mario-Spiele sehr gut und einflussreich, aber der Klempner und seine Sippe sind einfach altmodische und kindische Charaktere. Da Nintendo jedoch niemals auf sein Maskottchen verzichten wird, wird wohl auch der Kiddie-Ruf bleiben, obwohl der GameCube-Spielekatalog ihn wohl etwas in den Hintergrund drängen wird!*

NAME: MAIK SCHNEIDER
ALTER: 32
AUS: BAD VILBEL



- Welches ist dein Cube-Lieblingsspiel?
■ *Eternal Darkness*

■ Warum hast du dir einen GameCube gekauft?
■ *Der GameCube bietet mir das Spielerlebnis, das ich schon immer gesucht habe. Qualität statt Quantität war schon immer mein Motto und nur Nintendo produziert Spiele mit einer solchen Top-Qualität.*

■ Was macht ein Spiel zu einem „Erwachsenen“-Titel?
■ *Ich glaube, ein Spiel ist „erwachsen“, wenn es sich selbst und den Inhalt ernst nimmt. Eternal Darkness und Resident Evil sind dafür gute Beispiele. Der exzessive Gebrauch von Gewalt und Horror als Kaufanreiz (wie z. B. bei GTA3) sind dagegen kein Argument.*

■ Suchst du dir ein Spiel nach diesen Kriterien aus?
■ *Absolut. Trotzdem würde ich auch Mario Sunshine als „Erwachsenen“-Titel beschreiben, weil alles im Spiel eine spezielle Aufgabe hat. Ein Spiel kann nämlich durchaus auch für ältere Spieler interessant sein, ohne sich mit einem erwachsenen Thema zu beschäftigen.*

■ Glaubst du, dass Nintendo jemals den Ruf als Entwickler von Kinderspielen loswerden wird?
■ *Ich hoffe doch ... obwohl ich nicht glaube, dass Nintendo das alleine schaffen kann. Es kommt auf die Spiele an, die von Fremdentwicklern programmiert werden. Nintendo muss diese Spiele mit einem entsprechenden Aufwand effektiv vermarkten. Solange Nintendo der Öffentlichkeit zeigt, dass sie „reiferen“ Spielen durchaus aufgeschlossen gegenüber stehen, werden auch ältere Spieler gerne der Nintendo-Familie beitreten.*

NAME: GUIDO EISELE
ALTER: 32
AUS: LUDWIGSBURG



- Welches ist dein Cube-Lieblingsspiel?
■ James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer
- Warum hast du dir einen GameCube gekauft?
■ Die Entscheidung fiel zwischen Xbox und GameCube. Ich glaube, die PS2 ist technisch einfach schwächer als diese beiden Konsolen. Nach ausgiebiger Internet-Recherche und einem Aufenthalt in Japan kam ich zu dem Entschluss, dass der Cube aus Spielersicht einfach mehr zu bieten hat.

- Was macht ein Spiel zu einem „Erwachsenen“-Titel?
■ Spiele, die tonnenweise Blut und Gedärme grafisch darstellen oder in denen man zur Ausübung von kriminellen Taten oder massiver Gewalt ermutigt wird. Ich glaube nicht, dass jeder junge Spieler von solchen Spielen zum schiefwütigen Amokläufer geschult wird, aber die Eltern sollten da schon ein Auge drauf haben.

- Suchst du dir ein Spiel nach diesen Kriterien aus?
■ Nein! Ich denke, dass Super Monkey Ball ein exzellentes Spiel ist, dass für alle Altersgruppen reizvoll ist, weil das Gameplay packend ist und die „kindliche“ Grafik einfach gut passt. Wenn ein Spiel ein überzeugendes Gameplay besitzt und Spaß macht, kaufe ich es auch.

- Glaubst du, dass Nintendo jemals den Ruf als Entwickler von Kinderspielen loswerden wird?
■ Warum sollten sie es nicht schaffen? Die Anzeigen waren schließlich nicht auf Kinder ausgerichtet. Und obwohl Nintendo natürlich versucht, die jüngeren Spieler zu überzeugen, können sie mit noch mehr Spielentwicklungen à la Metroid Prime und 1080°: White Storm auch die älteren Spieler in ihren Bann ziehen.

NAME: STEFAN SOTTNER
ALTER: 26
AUS: WÜRZBURG



- Welches ist dein Cube-Lieblingsspiel?
■ Unentschieden zwischen Super Monkey Ball und Pikmin.

- Warum hast du dir einen GameCube gekauft?
■ Ich habe mir alle Nintendo-Konsolen vom NES bis zum GameCube zugelegt. Und da der Cube ein Nintendo-Produkt ist, kann ich mir sicher sein, dass es ein qualitativ hochwertiges Gerät ist, das auch auf Dauer unterstützt wird. Natürlich hat auch der Preis eine Rolle gespielt, aber ich hätte durchaus auch mehr für den Cube hingeblickt.

- Was macht ein Spiel zu einem „Erwachsenen“-Titel?
■ Storyline und Spieltiefe sind die entscheidenden Faktoren für ein „erwachsenes“ Spiel. Obwohl die Grafik wohl auch eine (untergeordnete) Rolle spielt.

- Suchst du dir ein Spiel nach diesen Kriterien aus?
■ Ich verlasse mich auf mehrere Faktoren – Testergebnisse, Spieltyp, ob ich es schon selbst gespielt habe oder nicht und natürlich Empfehlungen von Freunden. Ich kaufe alle Arten von Spielen – nicht nur die für Erwachsene.

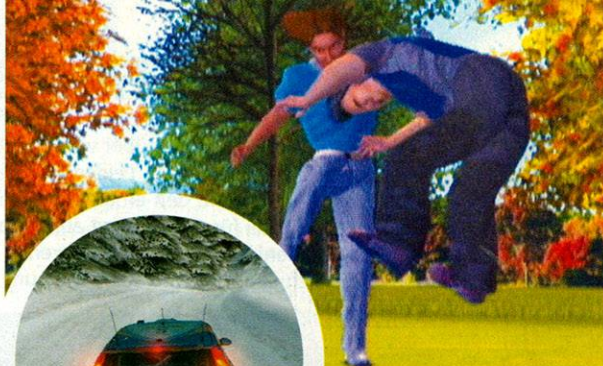
- Glaubst du, dass Nintendo jemals den Ruf als Entwickler von Kinderspielen loswerden wird?
■ Sie versuchen es zumindest. Ob dabei allerdings die Games im Comic-Stil (wie z. B. das neue Zelda) hilfreich sind, bezweifle ich. Im Endeffekt ist das Alter aber egal. Wenn man ein Spiel mag, kauft man es ... zumindest bei mir ist das so.



DAS SIMULATIONS-GENRE

INHALT: BÄLLE, SCHLÄGER, AUTOS UND SCHWEISS

Vorsicht! Mit dem Begriff „Simulation“ meinen wir nicht etwa langweilige Flug-Simulatoren für frustrierte Möchtegern-Piloten. Wir meinen ausgereifte Titel, in denen Sport- und Auto-Fans auf ihre Kosten kommen. Natürlich können diese Games von jeder Altersklasse gespielt werden, aber es wird wohl niemand ernsthaft behaupten, dass realistische Sport- und Rennsimulationen wie Colin McRae Rally, FIFA und NBA Courtside 2002 nur für Kinder gedacht sind! Außerdem sind Titel wie Outlaw Golf wegen ihres expliziten Inhalts eigentlich nichts für Kinder ...



DAS FIGHTING-GENRE

INHALT: KÖRPERLICHE GEWALT, BLUT UND MARTIALISCHE WAFFEN

Beat-'em-Ups – eine der populärsten Arten von Videospielen bei allen Altersklassen. Natürlich werden solche Games auch von jüngeren Spielern geockt, aber eigentlich ist das Genre nicht für Kids gedacht. Viele Prügelspiele erhalten durchaus erst eine Altersfreigabe „ab 16 Jahren“, richtig blutige Games werden sogar komplett indiziert und sind nur für Erwachsene geeignet. In Spielen wie Soul Calibur wurde sogar Zensur ausgeübt – die Entfernung von Maxis Nunchakus in den europäischen Versionen ist nur ein Beispiel von vielen.

WEITER

bestreiten einige GameCube-Besitzer immer noch, dass Super Monkey Ball eine lohnenswerte Anschaffung ist, weil (ja, ihr habt es erraten) „es wie ein Kinderspiel aussieht“. Engstirnige, festgefahrene Ignoranz? Wir glauben schon!

Zugegeben – Nintendo hatte in der Vergangenheit häufig Probleme mit Spielen für ältere Zocker. Aber warum sollte sich das mit dem Cube nicht ändern?

Nintendos neuer Ansatz gibt auf jeden Fall Mut zur Hoffnung.

Mit der Weiterentwicklung des Konsolenmarktes (vor allem durch die PlayStation) hat auch Nintendo gelernt, dass man nicht nur weiterhin auf die eigene Stärke – der Entwicklung von Spielen für jedermann – vertrauen darf, sondern auch den Spielern die Wahl lassen muss, ob sie „erwachsenere“ Spiele zocken wollen, ohne ihnen die Entscheidung durch ein Verbot

solcher Spieleentwicklungen für die eigene Konsole abzunehmen. Trotz dieser Strategieänderung wird sich Nintendos Ruf jedoch nicht von heute auf morgen ändern. Außerdem hilft der „GameCube ist für Kids“-Mythos, PS2 und Xbox in einem reiferen Licht erscheinen zu lassen – ein Vorteil, auf den Microsoft und Sony nicht verzichten wollen und den sie durch subtile PR- und Marketing-Techniken noch verstärken. Zusätzlich haben

GUT VERKLEIDET

Nur weil ein Spiel grell und knallbunt ist, heißt das noch lange nicht, dass es nur Kids Spaß macht ...

SUPER MONKEY BALL

Affen sind cool! Versucht nicht, uns etwas anderes zu erzählen. Und *Super Monkey Ball* ist nicht nur eins der herausforderndsten Spiele seit Jahren, auch die unzähligen Mini-Games locken einen immer wieder für Stunden ans Joypad. Ihr denkt, es sei ein Kinderspiel? Was für ein Unsinn!



PIKMIN

Wie bei allen Nintendo-Spielen findet man sich auch bei *Pikmin* sofort zurecht. Trotzdem dauert es eine lange Zeit, es wirklich zu meistern. Und selbst dann benötigt man eine gehörige Portion Strategie und Arbeit, um es zu besiegen. Ein Kinderspiel oder ein clever verkleidetes Strategie-Epos? Keine Frage ...



ANIMAL FOREST +

Sieht goldig aus, oder? Mag sein, aber für *Animal Forest* + (heißt in den USA und bei uns wohl *Animal Crossing*) benötigt ihr mehr Geduld und Hartnäckigkeit, als die meisten Kinder sie haben. Künstliches Leben in einem Videospiel ist einfach ein zu komplexes Thema für ungeduldige und unreife Spieler.



BOMBERMAN GENERATION

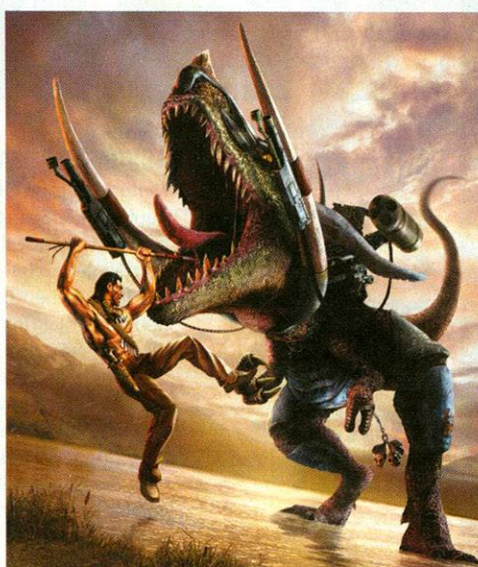
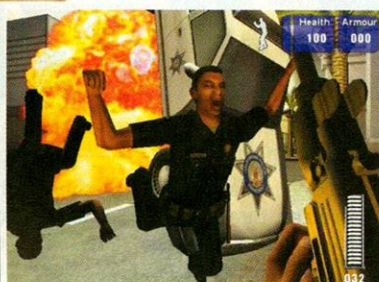
Wer niemals die Freuden einer nächtlichen *Bombberman*-Session (Bier, Chips, Freunde und Stunden von *Bombberman*) erlebt hat, hat ganz schön was verpasst! Dieses Spiel ist eines der besten Multiplayer-Games für den Cube, wenn nicht sogar das beste. Darf man sich nicht entgehen lassen!



DAS ACTION-GENRE

INHALT: FETTE KNARREN, TERRORISMUS, BLUT UND SCHIMPFWÖRTER

Wie in Action-Filmen gibt es auch in Action-Spielen (die meist in Form von Ego-Shootern umgesetzt sind) die Guten, die Bösen und Waffen ... jede Menge Waffen. Während Spiele wie *Turok Evolution* und *Agent im Kreuzfeuer* der Standardformel – „Wenn es sich bewegt, baller es ab!“ – folgen, versuchen neuere Titel wie *Die Hard: Vendetta* das Action-Konzept durch neue Ansätze zu beleben. Wie bei Horror-Spielen erliegen die Entwickler aber auch hier häufig der Versuchung, übermäßig Gewalt und Blut in die Games zu integrieren und sie dadurch „erwachsener“ wirken zu lassen. Und immer noch fallen viele Spieler darauf herein!



immer noch viele GameCube-Händler seltsame Vorurteile: Es ist erstaunlich, wie häufig der Öffentlichkeit von unwissenden Verkäufern beigebracht wird, dass der GameCube die falsche Wahl für den „erwachsenen“ Spieler sei!

Bedenkt man, dass die Mehrheit der Spieler ihre Entscheidung für oder gegen eine neue Konsole anhand von Empfehlungen im (vermeintlichen) Fachgeschäft trifft, stehen die Zeichen nicht gerade gut für den GameCube. Nintendo lässt natürlich nichts

versucht, um die Kritiker verstummen zu lassen – die Exklusivrechte an der *Resident Evil*-Marke für den GameCube ist dafür nur ein erster Beweis. Ein Blick auf diese Seiten wird allerdings auch den letzten Zweifler überzeugen, dass es sich dabei nur um die Spitze des Eisbergs handelt.

Kann der Kampf also gewonnen werden? Wir denken schon! Und sogar Shigeru Miyamoto glaubt, dass Entwickler nach dem Rückzug von Yamauchi-san „mehr Freiheit“ bezüglich der Spielinhalte haben

werden. Betrachtet man die Ankündigungen von „älteren“ Titeln allein für das nächste Jahr, beginnt sich das Blatt wohl zu wenden. Nintendos veraltete Einstellung bezüglich Spielen für ältere Spieler hat sich also geändert. Jetzt müssen nur noch die Spieler ihre antiquierten Vorurteile gegenüber Nintendo loswerden – und das könnte der härteste Kampf für Nintendo werden ...

CUBE

NUR EINIGE BEISPIELE ...

Ihr seid immer noch nicht überzeugt, dass der GameCube auch älteren Spielern etwas zu bieten hat? Um dies zu ändern haben wir für euch nur einige der angekündigten „erwachsenen“ GameCube-Spiele für das nächste Jahr zusammengestellt!

- 1080°: White Storm
- Aggressive In-Line
- Animal Crossing
- Barbarians
- Beach Spikers
- Bloodrayne
- Burnout 2
- Capcom VS SNK 2: EO
- Colin McRae Rally 3
- Crouching Tiger, Hidden Dragon
- Curse: The Eye of Isis
- Darkened Skye
- Die Hard: Vendetta
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- Evolution Worlds
- F-Zero GC
- Galleon
- Ghost Recon
- Gladiator
- Godzilla: Destroy All Monsters Melee
- James Bond 007: Nightfire
- Jedi Knight 2: Jedi Outcast
- Mafia: La Cosa Nostra
- Medal of Honor: Frontline
- Mercedes-Benz Champions
- Metroid Prime
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- MX Superfly
- Mystic Heroes
- Need For Speed: Hot Pursuit 2
- Outlaw Golf
- Phantasy Star Online Episodes I & II
- Pillage
- Rainbow Six: Raven Shield
- Rally Fusion
- Reign Of Fire
- Resident Evil-Serie
- Robotech: Battlecry
- SEGA Soccer Slam
- SEGA Sports-Serie
- Soul Calibur 2
- Star Fox Adventures
- Star Wars: Bounty Hunter
- Star Wars: Clone Wars
- Sum Of All Fears
- Terminator 3
- The Matrix
- Time Splitters 2
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Top Gun: Combat Zones
- Turok Evolution
- XIII
- X-Men: Wolverine's Revenge



GCN
GAMECUBE NEWSNEWS-
TICKER

LETZTE MELDUNGEN

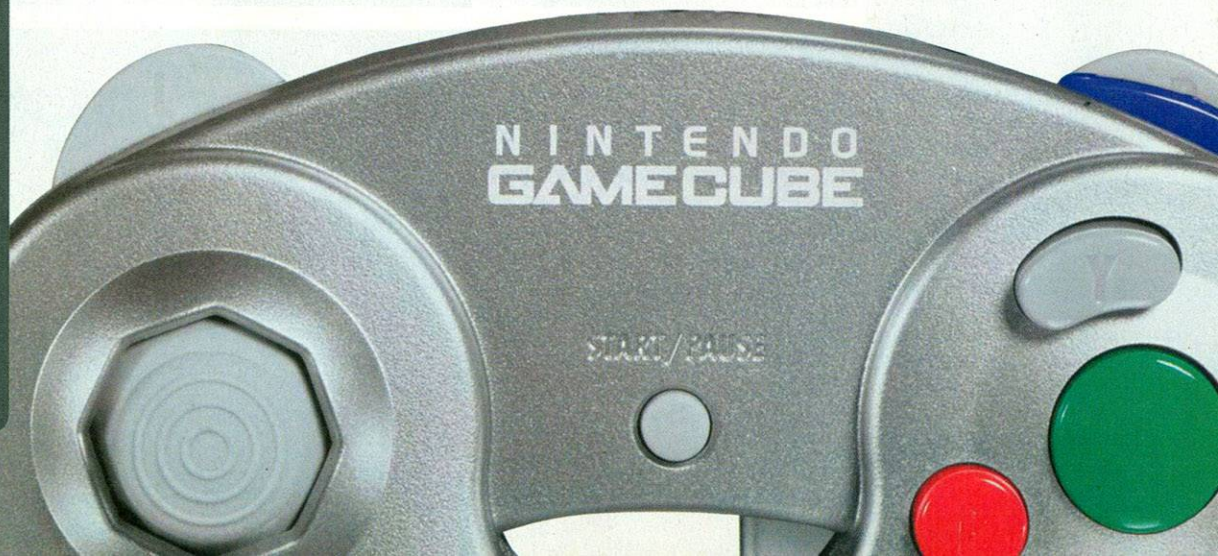
Bandai wird fünf Spiele für den Game-Cube entwickeln, die ab November in Japan erscheinen sollen, unter anderem *Mobile Suit Gundam*. Bandai ist bekannt geworden durch Spielfiguren zu Digimon, Power Rangers und Gundam. +++ Ebenfalls im November soll in den USA das Action-Rollenspiel *Baldur's Gate: Dark Alliance* erscheinen. Ob das Spiel wesentlich anders aussehen wird als die PlayStation 2-Version, die letztes Jahr im November erschien, ist noch offen. +++ Als die Meldung in die Redaktion flatterte, hielten wir sie erst für einen extrem verspäteten April-Scherz, doch es ist leider wahr: In Griechenland hieß es „Game Over“. Ende Juli wurden dort per Gesetz in öffentlichen Bereichen **elektronische Spiele verboten**. Die Argumentation: Die Grenzlinie zwischen Videospielen und Glücksspielen sei fließend. Öffentliches Spielen mit dem Game Boy wurde teuer: Die Strafen lagen zwischen 5.000 und 75.000 €, dem Gesetz nach hätte man sogar bis zu 12 Monate ins Gefängnis verfrachtet werden können. Doch die Spieler wollten sich dies nicht gefallen lassen: Nachdem sich die Gamer-Gemeinde zum Widerstand formiert hatte (die Server der Online-Petition waren schnell überlastet), kam Mitte September die Wende: Ein Gericht in Thessaloniki erklärte das Gesetz für verfassungswidrig. Ihr könnt also getrost wieder den Game Boy in den Griechenland-Urlaub mitnehmen. +++ Auf der Games Convention hat Acclaim mit *BMX XXX* ein neues BMX-Spiel vorgestellt, bei dem der Begriff „Downhill“ eine völlig neue Bedeutung erfährt: Ihr dürft Kurven und Hügel erkunden, die ihr nicht unbedingt auf der Piste findet ...

GAMECUBE
VERKABELTNintendo
hat seine
Online-
Pläne
endlich
konkre-
tisiert

SCHON MIT DEM NINTENDO64 hatte Nintendo große Online-Pläne, die aber bis heute in der Schublade liegen. Nun sollen beim GameCube Tatsachen geschaffen werden: Nintendo hat das Multiplayer-System des japanischen Telekommunikationsunternehmens MultiTerm lizenziert, das auch Sony für die PlayStation 2 nutzt. SN Systems hat die Entwicklungskits dazu schon längst fertig, Berichten zufolge wurden schon die ersten an einige Hersteller ausgeliefert. Obwohl Nintendo das natürlich bestreitet, liegt nahe, dass die Online-Fähigkeit des GameCubes gerade jetzt forciert wird, nachdem Bill Gates auf der E3 „Xbox Live“ vorgestellt hat.

Trotz dieses Aktionismus glauben wir, dass schon noch einige Zeit ins Land gehen wird, bevor Online-Gaming auf Konsolen so populär wird wie auf PCs. Speziell beim Game-Cube sind wir da vorsichtig: Wie viele vollmundige Ankündigungen hatte Nintendo schon gemacht (CD-Rom fürs SNES, 64DD für das N64), die am Ende nichts waren als Schall und Rauch? Fraglich ist vor allem, ob ein einziges Spiel bisher (*Phantasy Star Online Episode I und II*, erschien am 13. September in Japan) Online-Gaming auf dem Cube auf Erfolgskurs bringen kann.

Wie sehen denn überhaupt die Pläne für Europa aus? Nachdem Nintendo in elf





Wochen über eine Million GameCubes verkauft hat, holen sie zu einem großen Spiele-Rundumschlag aus: Überraschend wurde *Super Mario Sunshine* (Test S. 20) um 14 Tage vorverlegt, so dass das Spiel gerade mal sechs Wochen nach dem US-Start bereits in Europa erhältlich ist! Damit wird auch Miyamotos Ankündigung verwirklicht, künftig würden die internationalen Spiele-Verkaufsstarts zeitlich näher zusammen liegen. Ebenso unerwartet kam die Meldung, dass *Doshin the Giant* hierzulande erscheinen soll – während ihr diese Zeilen lest, steht es schon im Laden. Am 1. November erwartet uns *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, gefolgt vom sehnlichst erwarteten *Star Fox Adventures* (22. November). Am gleichen Tag wie das Fuchs-Abenteuer wird auch der schon zum Konsolen-Start angekündigte *Wave Bird-Controller* erhältlich sein. Gleich eine Woche später landet *Mario Party 4* in den Regalen, noch eine



Ob *Star Fox Adventures* Rares letztes Spiel für den Cube sein wird?

Woche später darf Wario in *Wario Land* auf der Würfelkonsole sein Unwesen treiben.

Für die USA wurde ein Platinum-GameCube angekündigt. Falls auch der Platinum-GBA oder Panasonics Q gefällt, wäre das Platinum-Modell sicherlich auch eine Überlegung wert. Allerdings ist noch völlig offen, ob das Teil überhaupt offiziell in Deutschland erhältlich sein wird. Wir jedenfalls werden ständig danach Ausschau halten und euch rechtzeitig berichten, falls es neue Informationen dazu gibt!



CUBE

MEINT ...
ERSTER EINDRUCK

■ In den nächsten Monaten versorgt uns Nintendo mit jeder Menge Futter für unseren quadratischen Freund. Zusätzlich sind Dutzende 3rd-Party-Spiele angekündigt, die uns den Winter versüßen werden. Ein Spiel vermissen wir allerdings in der Release-Liste: *Metroid Prime*. Noch tröstet uns Nintendo mit der Ankündigung „Frühjahr 2003“. Wir sind gespannt – auf *Metroid* und auf den Online-Start des Cubes im nächsten Jahr ...



TERMINE

Die wichtigsten Veröffentlichungsdaten für den Cube:

SPIEL-TITEL	GENRE	DATUM
NEED FOR SPEED 2	ACTION-RACER	25. OKTOBER
ETERNAL DARKNESS	PSYCHO-HORROR	1. NOVEMBER
DISNEY'S PHANTOMIAS	JUMP'N'RUN	7. NOVEMBER
HARRY POTTER	ADVENTURE	15. NOVEMBER
GHOST RECON	EGO-SHOOTER	21. NOVEMBER
STAR FOX ADVENTURES	ADVENTURE	22. NOVEMBER
WAVE BIRD CONTROLLER	ZUBEHÖR	22. NOVEMBER
JAMES BOND NIGHTFIRE	EGO-SHOOTER	29. NOVEMBER
MARIO PARTY 4	PARTY-PUZZLE	29. NOVEMBER
VEXX	ACTION	NOVEMBER
BMX XXX	SPORT-ACTION	NOVEMBER
DISNEY SKATEBOARDING	FUN-SPORT	NOVEMBER
DISNEY SOCCER	FUN-SPORT	NOVEMBER



„DIE ONLINE-FÄHIGKEIT DES GAMECUBES WIRD FORCIERT, NACHDEM BILL GATES AUF DER E3 »XBOX LIVE« VORGESTELLT HAT.“

QUICKIES

KURZMELDUNGEN
AUS DER WELT DES
GAMECUBES

WEIBLICHE INTUITION

Nicht nur die Grafik wird aufpoliert, auch eine Spielfigur kommt hinzu: In *Skies of Arcadia* treibt Pistol als Kopfgeldjägerin ihr Unwesen. Vermutlich gegen Ende des Jahres in Japan erhältlich.



WELCOME BACK

Für *Soul Calibur II* wurden zwei alte und ein brandneuer Charakter bestätigt. Cervantes, Yoshimitsu und Charade werden Anfang des nächsten Jahres auf dem GameCube zu sehen sein.

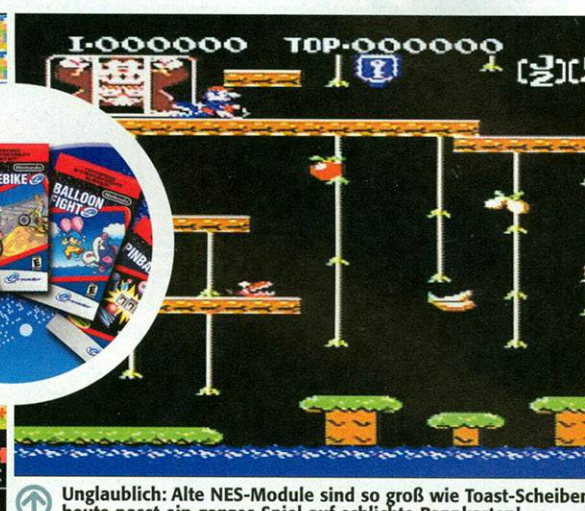
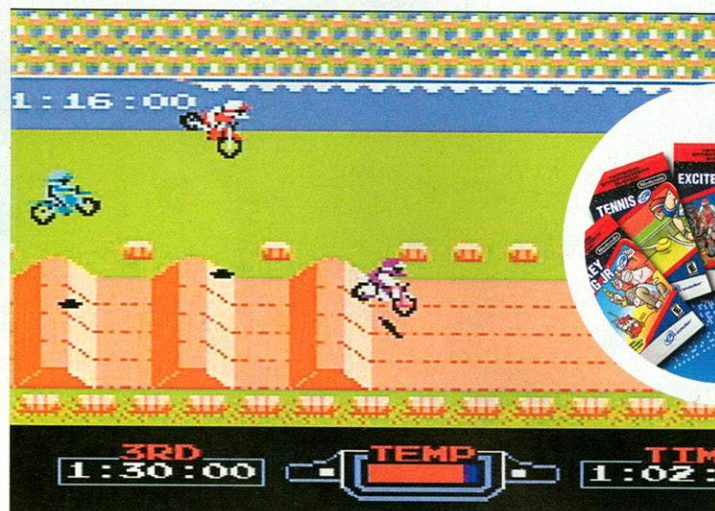
MARIO AUF ERFOLGSKURS

In den ersten drei Tagen hat sich *Super Mario Sunshine* in Japan über 400.000 Mal verkauft, in den USA 350.000 Mal in zehn Tagen. Famitsu und Famitsu Cube gaben ihm den Platinum Award.



BROSNIAN AUF DEM CUBE!

Obwohl James Bond 007 *Nightfire* kein Spiel zu einem Film ist, wird Pierce Brosnans Gesicht darin vorkommen. *Nightfire* wird von Eurocom produziert, die auch *The World Is Not Enough* für die PlayStation 2 entwickelt haben.



Unglaublich: Alte NES-Module sind so groß wie Toast-Scheiben – heute passt ein ganzes Spiel auf schlichte Pappkarten!

GBA E-READER



Retro-Welle: Komplette NES-Spiele auf 5 Pappkarten!

ALTE SPIELE in neuem Glanz – Nintendo erweckt das legendäre Nintendo Entertainment System („NES“, der Vorgänger des Super Nintendo) wieder zum Leben! In den USA gibt es seit 16. September den e-Reader, eine Hardware-Erweiterung für den GBA, die Barcodes lesen kann. Am selben Tag kamen auch fünf Karten-Packs in die Regale, die der Clou des Ganzen sind: In einem Pack stecken fünf Karten,

auf denen Strichcodes aufgedruckt sind. Liest man alle fünf Karten mit dem e-Reader ein, hat man ein komplettes NES-Spiel in den GBA geladen und kann alte Klassiker wie *Donkey Kong Jr.* oder *Excite Bike* spielen!

In den Speicher des e-Readers passt nur ein Spiel – möchte man etwas anderes daddeln, muss man die jeweiligen Karten neu einlesen. Allerdings bleibt

dieses Spiel auch nach dem Ausschalten des GBA im e-Reader erhalten.

Als weiteren Gag kann der e-Reader in Kombination mit dem GameCube-Link-Kabel dazu genutzt werden, um geheime Features in GC-Spielen freizuschalten.

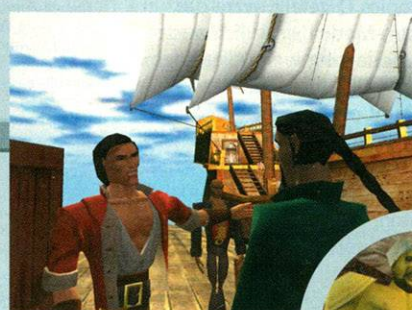
Der e-Reader wird auf jeden Fall 2003 in Deutschland erscheinen. In den USA kostet das Gerät rund 40 €, ein Karten-Set zwischen 2 und 3 €. **CUBE**

GALLEON

... SETZT GAMECUBE-KURS!

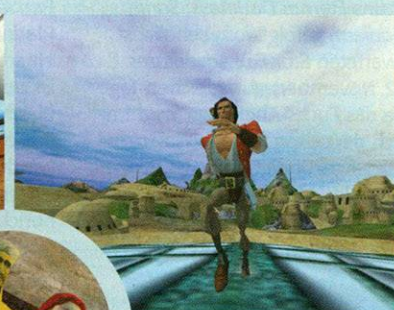
ALS GROSSER TITEL für den GameCube war *Galleon* angekündigt, doch es wurde immer wieder verschoben. Als letzter bekannter Erscheinungstermin steht bei uns „Februar 2003“ auf der Release-Liste.

Das Adventure von Lara Croft-Erfinder Toby Gard wird schon seit 1997 ausgebrütet. Wirft man einen Blick auf die neusten Screenshots, fragt man sich, wie die ewigen Verzögerungen zustande kommen – die Shots selbst sehen nicht arg anders aus als schon vor einem Jahr. Also muss wohl gehörig am Gameplay gefeilt worden sein. Viel können wir dazu nicht sagen, bis auf das, was uns die aussagekräftige Pressemitteilung



verspricht: „Erweitere deine Crew! Verschiedene Charaktere bringen unterschiedliche Fähigkeiten mit sich, um Herausforderungen zu bestehen, Hindernisse zu überwinden und Feinde zu besiegen.“

Ein Großteil des Spiels soll an Land stattfinden. Lassen wir uns alle überraschen, wie ernst „Februar 2003“ gemeint ist. **CUBE**





BARBARIAN

Muskeln, Macht und Magie

ES SIEHT NICHT SO AUS, als würde Capcom seine *PowerStone*-Serie in nächster Zeit wieder auferstehen lassen, so dass *Barbarian* wohl das ganze Multiplayer-Beat-'em-Up-Genre für sich alleine beanspruchen kann. Im Szenario des alten Griechenlands treten ihr in Kampf-Arenen mit unterschiedlichen Ebenen gegen Monster und Figuren an, die aus jener Zeit stammen. Dabei könnt ihr frei in der Gegend herumlaufen, Items aufsammeln und diese sogar gegen Feinde anwenden – für Fans der *PowerStone*-Serie ein alter Hut. Vieles von dem, was ihr so herumliegen seht (Steine, Waffen, ...) könnt ihr aufheben und anderen an die Ömme klatschen – sogar eure Gegner können als Wurfgeschosse missbraucht werden! Jeder Charakter verfügt über eigene Special Moves und eine Handvoll Standard-Moves wie Schläge, Tritte und Slash-Combos.

Ein Feature hat es uns besonders angetan: Die Kämpferinnen sind sehr ansehnlich, denn Top-Models dienen als Vorlage für die weiblichen Charaktere. Wie wär's also, Nadja Auermann gegen Claudia Schiffer kämpfen zu sehen? Allein diese Vorstellung bringt uns zum Schmunzeln ...



Naomi Campbell gegen Pamela Anderson? Uns wird heiß im Büro, wir müssen raus hier ...

CUBE FRAGT NACH BEI...

ALAN TEW

NAME: ALAN TEW
POSITION: CHEF-DESIGNER
FIRMA: SAFFIRE

CUBE: Wie hat es dich in die Videospiel-Branche verschlagen?

ALAN TEW: Ich hatte Glück. Als ich noch klein war, wollte ich Comics zeichnen. Nie wäre mir beim *Pac-Man*-Spielen die Idee gekommen, selbst einmal Spiel-Designs zu kreieren. Jedoch war meine spielerische Ader besser ausgeprägt als meine künstlerische. Eines Tages zeigte mir ein Kumpel eine Stellenanzeige von Saffire, dort wurde ein Designer gesucht. Also packte ich meine Skizzenblöcke zusammen, sortierte sie grob und stand dort vor der Tür. Damals war ich 19 Jahre alt. Heute, acht Jahre später, genieße ich dort die Zeit meines Lebens.

CUBE: Was sind deine ewigen Top 3-Spiele?

AT: *Soul Calibur*, *Zelda 64* und *Thief II*.

CUBE: Wenn du eine berühmte Persönlichkeit sein könntest – wer würdest du gerne sein?

AT: Shigeru Miyamoto. Ich liebe Spiele einfach, und er hält den Rekord an spaßigen, innovativen Spieltiteln.

CUBE: Dein Lieblingsessen?

AT: Vanille-Milchshakes zählen doch als Essen, oder?

CUBE: Deine Lieblingsband/-song?

AT: The Pixies und Tame.

CUBE: Bist du ein Fan des originalen *Barbarian*? Gibt es im ursprünglichen Spiel Elemente, von denen du sagen würdest, „Ja, das muss unbedingt mit das neue Spiel rein.“

AT: An das klassische *Barbarian* hab ich nur sehr vage Erinnerungen, daher fällt mir kaum etwas ein, das ich unbedingt „mitnehmen“ wollte. Die meisten unserer Inspirationen kamen von anderen „Barbaren“ wie Conan und Slaine.

CUBE: *Barbarian* erinnert teilweise doch sehr stark an *PowerStone* von Capcom.

AT: In der Tat hat *PowerStone* unser *Barbarian* stark beeinflusst. Prügel-Fans bekommen bei den aktuellen Spielen kaum wirklich Abwechslung geboten. Darum dachten wir, dass der große Bewegungsspielraum aus *PowerStone* etwas frischen Wind in das Genre bringt. Ich hätte das Ganze gerne noch etwas weiter auf die Spitze getrieben.

CUBE: Worauf bist du bei *Barbarian* am meisten stolz?

AT: *Barbarian* ist meiner Meinung nach ein starkes Multiplayer-Spiel mit vielen Möglichkeiten. Ich finde es einfach witzig, wenn ich Leute gröhlen und johlen sehe, während sie sich gegenseitig mit Mordsspaß auf dem Monitor verknopfen.

TOP 5 CUBES

QUADRATUR

Der Würfel als solcher zog sich quer durch unsere Geschichte: Als schlichte Form, als mathematisches Produkt, als Spielzeug und auch als Nintendos neueste Videospiel-Konsole. Welche würfelförmigen Dinge unseren Alltag drastisch beeinflussen, zeigen wir euch in unserer CUBE-Redaktions-Hitliste:

DER EISWÜRFEL

Platz 5



Der Allround-Würfel schlecht hin – sorgt er doch dafür, dass Getränke immer schön kühl bleiben, gibt Rappern coole Namen, ist beliebtestes Baumaterial der Eskimos ... einziges Manko: Er treibt unsere Grafiker in den Wahnsinn, wenn sie ihn abbilden sollen.

DER SUPPENWÜRFEL

Platz 4



Ein Kräutergärtlein auf der Fensterbank macht sich zwar ganz schick – doch wer hat schon Lust, erst mal das halbe Gemüsebeet kleinzuhäckseln, bis die Nudelsuppe etwas würzig schmeckt? Deshalb hat die bahnbrechende Erfindung Einzug in unsere Würfel-Charts gehalten.

DER BORG-WÜRFEL

Platz 3



„Ihr werdet assimiliert. Widerstand ist zwecklos.“ Harte Worte von harten Typen, nämlich den Borg in ihrem würfelförmigen Raumschiff. Damit gab es für Star Trek-Fans ein neues Schiff, deren Daten sie auswendig lernen konnten, und neue Kostüme, die mal nicht aussehen wie Schlafanzüge.

DER GAMECUBE

Platz 2



Nintendo war schon immer innovativ – schon das Nintendo64 sah spacier aus als die graubeißen „Brotkästen“, die Nintendo bisher im Repertoire hatte. Und jetzt zielt ein schicker stylischer Würfel den Fernsehschrank.

DER ZAUBERWÜRFEL

Platz 1



Wer kennt nicht das „Tetris der Achtziger“, den legendären Farb-Würfel, der schon Generationen schier in den Wahnsinn getrieben hat? Freaks schaffen es, das Teil innerhalb von weniger als 30 Sekunden in Normalposition zu drehen – Schlauköpfe auch, indem sie die Aufkleber vertauschen ...

NINTENDO SPACEWORLD 2001



Ob Zelda Waverace zu den Neuankündigungen gehört? Wohl kaum ...

DAS ENDE DER WELT

Es wird keine Nintendo Spaceworld mehr geben

NACH VIELEN GERÜCHTEN wurde es jetzt offiziell bestätigt: Die diesjährige Spaceworld wie auch alle folgenden wurden abgesagt. Die Nintendo Spaceworld (früher „Shoshinkai“) fand bisher jedes Jahr auf dem Makuhari Messegelände in Tokio statt und war quasi die „Haus-Messe“ des japanischen Videospiel-Riesen. Nintendo begründet das Ende der Messe damit, dass sie sie nicht so gestalten könnten, wie sie die meisten Spieler gerne erleben würden. Um den Wünschen gerecht zu werden, müsste Nintendo mit der kompletten Spaceworld quer durch das Land touren, und das ist bei einer Messe dieser Größe zu aufwendig. Stattdessen wird Nintendo zu bestimmten Anlässen kleinere Shows in wichtigen Städten abhalten, wie sie es bereits im März mit Previews zu *Animal Forest* +, *Doshin the Giant* und *Biohazard* gemacht haben.

Die neue Politik trägt schon Früchte: Die „Nintendo Game Front“ ist ein Abschnitt des Panasonic Center-Komplexes in Tokio, wo Mitte September die neusten GC- und GBA-Spiele und Zubehör vorgestellt wurden.

CUBE



ANNÄHERUNGEN

... **GAB ES ZWISCHEN** Nintendo und Square, die sich vor acht Jahren gehörig miteinander verkracht haben. Ursprünglich hatte Square exklusiv für die Mario-Firma gearbeitet, anschließend nur noch für Sony. Nun wurden erste Rauchzeichen einer Friedensspeife gesichtet: Vier Spiele wurden für GameCube und Game Boy Advance angekündigt, die alle von Nintendo vertrieben werden sollen.

Final Fantasy Chronicle wird eines dieser vier sein. Und es wird das erste Spiel sein, das den „Q Fund“ in Anspruch nehmen wird – ein Geldtopf, der vom früheren Nintendo-Präsidenten Hiroshi Yamauchi

initiiert wurde. Ausführliche Informationen gibt es keine, doch wir wissen, dass dies ein GBA-/GC-Spiel wird, das auch das GameCube-Link-Kabel unterstützen wird. Die Spieldaten werden auf dem Fernsehbildschirm angezeigt, und der Schwerpunkt wird auf Kommunikation und Teamarbeit liegen.

Mit einem *Seiken Densetsu*-Titel, hierzulande unter *Secret of Mana* bekannt, steht uns für den GBA ein wahrer Klassiker ins Haus: Das Spiel wird zusammen mit Nintendos „Brownie Brown“-Abteilung entwickelt, die auch am SNES-*Mana* mitgewerkelt haben. Außerdem wurden für den GBA ein neues *Chocobo*-Spiel sowie ein Remake von *Final Fantasy Tactics* angekündigt.



CUBE

STOP PRESS!

DAS BÖSE KEHRT ZURÜCK

RESIDENT EVIL 2



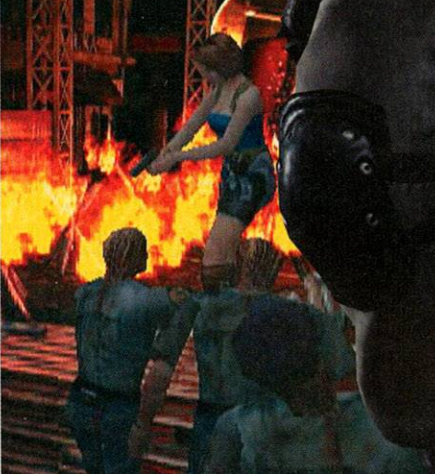
Wir haben exklusive Screens von Resident Evil 2 und 3!

EBEN ERREICHTE UNS eine blutüberströmte Mail, die eine ganz schöne Sauerei in unserem Posteingang verursacht hat – es waren die ersten Screenshots zu *Resident Evil 2* und *Resident Evil 3: Nemesis* für den GameCube! Obwohl wir wussten, dass die beiden Nachfolgerspiele nicht die gleiche grafische Überholung erleben würden wie die erweiterte Version von „Resi“, zeigen die Screens doch deutlich, dass diese Spiele nicht nur schlichte Portierungen der PSone-Versionen werden. Offensichtlich verwendet Capcom die Dreamcast-Versionen als Basis für die Konvertierungen.

Beide Spiele werden zu einem vernünftigen Preis für den GameCube erscheinen. Noch ist unklar, ob die Spiele überhaupt Deutschland auf offiziellem Wege erreichen werden. In den USA kommen *RE2* als auch *RE3: N* für Taschengeld-freundliche \$19,99 auf den Markt. Sobald wir mehr wissen, kriegt ihr natürlich Bescheid.

CUBE

RESIDENT EVIL 3



BAHN FREI FÜR F-ZERO

Neues von
Sega: Heiße
F-Zero-
Screens!



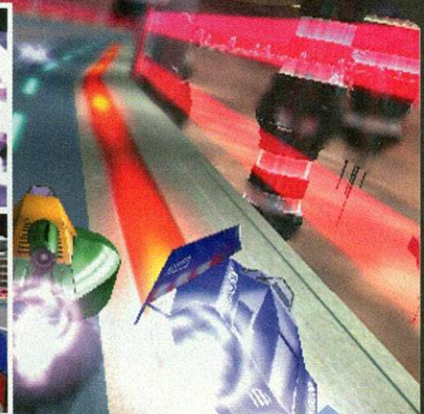
UNS GEHT'S GUT in diesen Tagen, denn es kam noch ein dickes Screenshot-Paket bei uns an: Sega versorgte uns mit brandheißen Bildern des neuen *F-Zero* für den GameCube! Die detaillierten und hochauflösenden Screenshots zeigen, dass es durchaus eine richtige Entscheidung von Nintendo war, dieses Spiele-Highlight in die Hände von Sega zu geben – nicht, dass wir eine Sekunde daran gezweifelt hätten.

Auch konnten wir ein paar Info-Häppchen dazu ergattern: Wie bereits in **CUBE 1** berichtet, gab es Gerüchte, dass die GameCube- und Arcade-Version des Spiels kompatibel zueinander sein würden. Diese wurden nun von Amusement Vision offiziell bestätigt. Offensichtlich werden die Spieler dadurch in der Lage sein, Trainings-Bestzeiten und weitere spezielle Daten mit Hilfe der Memory Card zwischen beiden Versionen austauschen zu können – vorstellbar wäre zum Beispiel, dass man auf diese Art spezielle Autos oder Strecken freischalten könnte.

CUBE



So kann man uns den Tag versüßen – mit coolen Shots von einem coolen Spiel.



CUBE



BESTENLISTE

Das Beste vom Besten! Die CUBE-Hitlisten beinhalten Software-Verkäufe und Leser-Favoriten.

CUBE DIE GÖTTLICHEN DREI!

2002 NINTENDO

MARIO SUNSHINE

UORMONAT: POS. -

GROSSES REINEMACHEN!

Richtig überraschend ist es wirklich nicht, dass Mario auf Anhieb die Spitzenposition der CUBE-Charts erobert. Immerhin verfügt er über eine langjährige Erfahrung, was Jump'n'Runs betrifft.



1

2002 NINTENDO

ETERNAL DARKNESS

UORMONAT: POS. -

DIE NACHT DER URAHREN

Das Grusel-Abenteuer im RESIDENT EVIL-Stil konnte sich einen Rang vor dem Original platzieren. Die faszinierende Story und die ungewöhnlichen Special-Effects sind absolut neu und innovativ.



2

2002 ELEC. ARTS

RESIDENT EVIL

UORMONAT: POS. -

UNTOTE LEBEN LÄNGER

Auch wenn das Game schon einige Jährchen auf dem Buckel hat, erobert es die CUBE-Charts im Sturm. Qualität ist eben zeitlos! Und die überarbeitete Grafik auf dem Game-Cube macht es noch besser!



3

DIE GROSSE NINTENDO HALL OF FAME!

N64



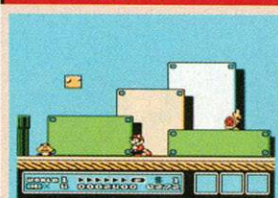
01. SUPER MARIO 64
1996/NINTENDO
02. THE LEGEND OF ZELDA:
OCARINA OF TIME
1998/NINTENDO
03. JAMES BOND 007:
GOLDENEYE
1997/NINTENDO
04. CONKER'S BAD FUR DAY
2001/THD
05. PERFECT DARK
2000/NINTENDO

SNES



01. SUPER MARIO WORLD 2:
YOSHI'S ISLAND
1995/NINTENDO
02. THE LEGEND OF ZELDA:
A LINK TO THE PAST
1991/NINTENDO
03. SUPER METROID
1993/NINTENDO
04. SECRET OF MANA
1993/NINTENDO
05. DIDDY'S KONG QUEST
1994/NINTENDO

NES



01. SUPER MARIO
BROS. 3
1988/NINTENDO
02. THE LEGEND OF ZELDA
1986/NINTENDO
03. TETRIS
1985/NINTENDO
04. KIRBY'S ADVENTURE
1992/NINTENDO
05. METROID
1987/NINTENDO

GBC



01. POKÉMON:
GOLD, SILBER & KRISTALL
2001/NINTENDO
02. THE LEGEND OF ZELDA:
ORACLE OF SEASONS/AGES
2001/NINTENDO
03. TETRIS
1991/NINTENDO
04. DONKEY KONG LAND 2
1996/NINTENDO
05. SML2: SIX GOLDEN COINS
1994/NINTENDO

**SCHICKT UNS EURE CHARTS! PRO VERLAG,
STICHWORT „CUBE CHARTS“, POSTFACH
56 01 40, 60406 FRANKFURT AM MAIN**

CUBE CHARTS

STAND: Oktober 2002

Die Charts errechnen sich aus aktuellen Software-Verkäufen und den eingesandten Hitlisten der CUBE-Leser.

POS	VM	TITEL	VERTRIEB
1	-	SUPER MARIO SUNSHINE	2002 Nintendo
2	-	ETERNAL DARKNESS	2002 Nintendo
3	-	RESIDENT EVIL	2002 Electronic Arts
4	-	TUROK EVOLUTION	2002 Acclaim
5	1	SUPER SMASH BROS. MELEE	2002 Nintendo
6	2	STARS WARS: ROGUE LEADER	2002 Nintendo
7	-	BOMBERMAN GENERATION	2002 Vivendi
8	3	PIKMIN	2002 Nintendo
9	5	007: AGENT IM KREUZFEUER	2001 Electronic Arts
10	7	F1 2002	2002 Ubi Soft
11	6	SPIDER-MAN: DER FILM	2002 Activision
12	9	WAVERACE: BLUE STORM	2001 Nintendo
13	12	ISS 2	2001 Konami
14	4	LUIGI'S MANSION	2001 Nintendo
15	13	SUPER MONKEY BALL	2001 Infogrames
16	8	FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002	2002 EA Sports
17	14	SEGA SOCCER SLAM	2002 Infogrames
18	10	SONIC ADVENTURE 2 BATTLE	2002 Infogrames
19	11	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	2002 Activision
20	15	NHL HITZ 20-02	2002 Konami



GBA

DIE 10 COOLSTEN GAMES FÜR DEN GAME BOY ADVANCE!

- 01 SUPER MARIO ADVANCE 2**
2002/NINTENDO
- 02 GOLDEN SUN**
2001/NINTENDO
- 03 MARIO KART SUPER CIRCUIT**
2001/NINTENDO
- 04 SONIC ADVANCE**
2002/SEGA
- 05 HARRY POTTER: ST. D. WEISEN**
2001/EA
- 06 WARIO LAND 4**
2001/NINTENDO
- 07 SPIDER-MAN: DER FILM**
2002/ACTIVISION
- 08 BREATH OF FIRE II**
2002/INFOGRAMES
- 09 KURU KURU KURURIN**
2001/NINTENDO
- 10 ADV. WARS**
2001/NINTENDO

DIE SEITENAUFTEILUNG

Zugegeben, CUBE ist oftmals bunt und bildgewaltig, aber niemals unübersichtlich und chaotisch. So sind die Seiten aufgebaut:

INFORMATION

Die wichtigsten Infos zum Spiel in Kürze! Wer vertreibt es und was kostet es?



2. MEINUNG

Immer die Objektivität wahren! Eine zweite Meinung, die zusätzlich die Gesamtnote erklärt!

ARTWORK

Bildschirmfotos im einzigartigen XXL-Format, um die Grafik für sich selbst sprechen zu lassen.

TESTBERICHT

Ausführlicher Bericht zum Spiel mit kritischer Aufzählung aller Stärken und Schwächen.

ALTERNATIVE

Erwähnung eines vergleichbaren Spiels aus demselben Genre, aber mit einer anderen Aufmachung.

DIE BEWERTUNGEN

Auf Wunsch vieler Leser verwenden wir zur Bewertung der Spiele ab sofort eine Skala von 0 bis 10 statt der bekannten Schulnoten. So sind differenziertere Urteile möglich.

NOTE 90 ⬆

9.0 ODER HÖHER

Bei Spielen, die sich im 9'er-Bereich befinden, garantieren wir für enormen Spielspaß. Diese „Perlen“ wirst du auch noch in ein paar Jahren spielen können.

NOTE 75 ⬆

7.5 > 8.9

Games mit Bewertungen in diesem Bereich sind nicht unbedingt „Muss-man-haben“-Spiele, aber sie sind „okay“, wie die Amerikaner so schön sagen.

NOTE 50 ⬆

5.0 > 7.4

Unter der 7.4 wird's schon langsam kritisch. Meistens sind das Spiele, von denen die Fans ganz begeistert sind, die Mehrheit der Spieler aber eher nicht.

NOTE 25 ⬆

2.5 > 4.9

Wir nähern uns dem Reich der Arschbomben – oder auch den Spielen, die die Welt nicht wirklich braucht. Aber es soll ja Leute geben, die alles sammeln.

NOTE 00 ⬆

0.0 > 2.4

Die Platine wird zu einem Stück Blech degradiert, auf dem sich ein paar unausgeglichene Programm-Routinen befinden. Mehr ist ein solches Spiel nicht!

CUBE

INFORMATION

SUPER MARIO SUNSHINE

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: NINTENDO

PREIS: € 60

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 3 BLÖCKE

FACTS

- 120 STERNE SAMMELN
- STUNDENLANGER SPIELSPASS
- MARIOS DEBÜT AUF DEM CUBE
- TREFFT YOSHI IN 3D!



Lass die Sonne rein!

Nach sechs Jahren Entwicklungszeit endlich erhältlich

DER NAME MARIO

ist einer der bekanntesten in der Videospiel-Geschichte. Bislang veröffentlichte Nintendo zu jedem größeren Konsolen-Start ein neues Mario-Spiel – so verwundert es, dass Mario auf dem Cube erst Monate später die Bühne betritt.

Die Erwartungen an das Spiel waren extrem hoch – schließlich stand die Produktion unter der Leitung von Yoshiaki Koizumi (Leitung von *Super Mario 64*, *The Legend Of Zelda: Majora's Mask* sowie Character-Designer für *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*) und Kenta Usui (Level-Designer bei *Donkey Kong '94*, *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, *Super Mario 64* und verantwortlicher Dungeon-Designer bei beiden Nintendo 64-Zelda-Games). Das letzte „echte“ Mario-Spiel *Super Mario 64* hat zudem schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Schon lange schreien Nintendo-Fans deshalb nach einem Nachfolger – und hey, nicht einmal 10 Monate nach dem GameCube-Start in Japan ist das Spiel endlich da!

Natürlich war Nintendos Informationspolitik auch bei diesem Titel schlimmer als bei der CIA: Hier mal ein paar Screenshots, da mal ein paar Wortfetzen – aber um Himmels Willen bloß keine Details ausplaudern! In einem denkwürdigen Augenblick schieben wir die Spiel-CD ins Laufwerk und sind gespannt, was uns nun erwartet ...



CUBE
STAR
GAME

SUPER MA

TUNNEL-BLICK

WO GEHT'S LANG?

Wie auch *Super Mario 64* wirkt *Mario Sunshine* auf den ersten Blick einfach überwältigend. Die riesige Stadt ist der zentrale Ausgangspunkt des Spiels (wie Peachs Schloss im Vorgänger). Sie dient außerdem als Spielwiese, um mit Marios neuen Moves vertraut zu werden – und mit all ihren Gebäuden und versteckten Eckchen werdet ihr sicherlich eine Weile beschäftigt sein, bis ihr die 40 versteckten Sonnenstrahlen eingesammelt habt ...

Ein Großteil der Stadt ist untertunnelt. Wenn ihr auf eines der herumliegenden Sonnenfelder stampft, betretet ihr das mit Münzen vollgestopfte Tunnelsystem, während im Hintergrund ein Remix des legendären Mario-Untervelt-Sounds dudelt. Fast in jeder Welt gibt es solche Zugänge – und ihr tötet gut daran, jeden einzelnen zu untersuchen. Ihr wisst nie, wohin er führt ...

ⓘ Dies ist der Eingang zur vierten Welt. Jedoch ist es nicht gerade einfach, hierher zu gelangen.

„NIE ZWEIFELT MAN DARAN, EINEN SONNENSTRAHL EINFANGEN ZU KÖNNEN – MAN PROBIERT ES EINFACH NOCHMAL, IRGENDWIE MUSS ES GEHEN. DAS IST GUTES SPIELE-DESIGN.“

RIO SUNSHINE



**STRAHL 6
DER ANSCHLAG**

■ Da hat jemand das Wasser vergiftet – also muss Mario in dieser Höhle für Ordnung sorgen ...



**STRAHL 2
ICH WILL DIR FRESSEN!**

■ Hoch droben begegnet ihr dieser Piranha-Pflanze – sie hat Hunger und will Mario verschlucken!



ACHTUNG

Falls du *Super Mario Sunshine* auf eigene Faust erkunden willst, solltest du nicht weiterlesen!

**STRAHL 1
ÜBER SIEBEN BRÜCKEN...**

■ Soso ... Mario Morgana hat die Brücke versauget. Und wer darf's wieder ausbaden?



**STRAHL 8
DAS GLEICHE IN GRÜN**

■ Wie in Story 8 gilt es, acht rote Münzen zu sammeln – diesmal im Bereich der Windmühle.



**STRAHL 4
NICHT SCHON WIEDER**

■ Die nervige Piranha-Pflanze ist zurück, und diesmal kann sie fliegen. Pustet sie vom Himmel!



**STRAHL 5
ACHT... ROTE... MÜNZEN**

■ Findet die acht roten Münzen, die überall in der Stadt verteilt herumliegen.



**STRAHL 3
BALANCE-AKT**

■ Überquert das Wasser mit dem Seil und begibt euch in die versteckte Felsenhöhle.



**STRAHL 7
FANG DEN HUT**

■ Der siebte Strahl eines jeden Levels ist in der Gewalt des bösen Mario Morgana – befreit ihn!



SUCH DEN STRAHL

Ihr könnt uns glauben, *Super Mario Sunshine* ist verdammt umfangreich – nämlich dermaßen, dass man sich sogar etwas verloren glaubt, wenn man zum ersten Mal ein neues Level betritt. Doch keine Sorge, alles halb so wild: Wir nehmen euch bei der Hand und begleiten euch durch das erste Level ...



MOVE YOUR BODY

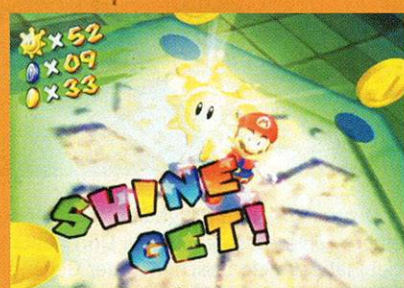
Unter Marios rundlichen Äußerem versteckt sich ein wahrer Athlet. Mit dem A-Knopf hüpft er durch die Gegend – drückt man ihn beim Rennen drei Mal, lässt ihn ein frischer Sommerwind in die Lüfte steigen. Hält man den L-Button gedrückt, führt Mario seine bekannte Stampf-Attacke aus oder zentriert damit die Kamera. Die Steuerung in diesem Mario-Spiel ist sehr intuitiv – wie bei *Zelda* dient der B-Knopf als Action-Knopf: Mit ihm hebt Mario Sachen auf, redet mit Leuten oder legt einen waghalsigen Sturzflug hin. Außerdem kann er mit dem B-Knopf bäuchlings auf dem Wasser slidern und beim Hüpfen teilt er schmerzhaft Kicks aus.

Eine der Neuerungen ist der „Tornado-Sprung“: Im Sprung dreht sich Mario im Kreis und schießt wie ein Wilder mit Wasser um sich. Natürlich trägt er den Wasser-Rucksack auf den Schultern, der sich sehr bequem bedienen lässt: Mit dem R-Button löst man den Wasserstrahl aus. Drückt ihr R so tief, bis es „klickt“, bleibt Mario auf der Stelle stehen und ihr könnt mit der Düse Gegner anvisieren. Mit dem X-Knopf wechselt ihr zwischen dem Wassergeschoss und den anderen Power-Ups. Falls ihr gerade keins habt, kommen standardmäßig die Hover-Jets zum Einsatz. Ihr könnt für jeweils etwa fünf Sekunden fliegen oder Wasser spritzen. Jede dieser Wasserschlächten kostet 1/16 der Rucksack-Füllung.

MARIO SIEHT ROT: Die acht roten Münzen sind wieder da! Diesmal sind sie jedoch nur in manchen Stories zu vorhanden – wenn ihr sie überhaupt findet.



MACH MAL BLAU



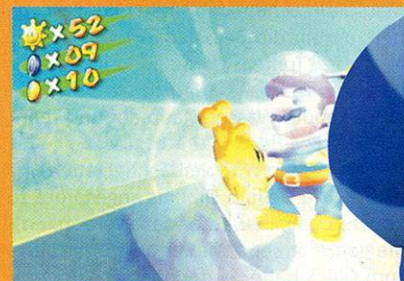
SAMMELWUT

Während man in *Super Mario 64* Sterne zu-sammensuchen musste, gilt es in *Super Mario Sunshine*, alle Sonnenstrahlen aufzuklaben. Insgesamt gibt es 120 Strahlen:

- 8 NORMALE STRAHLEN PRO LEVEL
- 2 GEHEIME STRAHLEN PRO LEVEL
- 1 STRAHL PRO LEVEL FÜR 100 MÜNZEN
- 40 STRAHLEN IN DER STADT
- 1 STRAHL FÜR 100 MÜNZEN IN DER STADT
- 2 STRAHLEN AM FLUGHAFEN

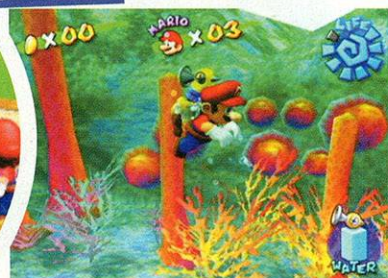
In jedem Level gibt es 30 blaue Münzen, von denen ihr jeweils 10 gegen einen Strahl tauschen könnt.

Noch ist nicht bekannt, was passiert, wenn man 100 % des Spiels gelöst hat. Doch wir sind sicher, dass Nintendo da noch was in petto hat!

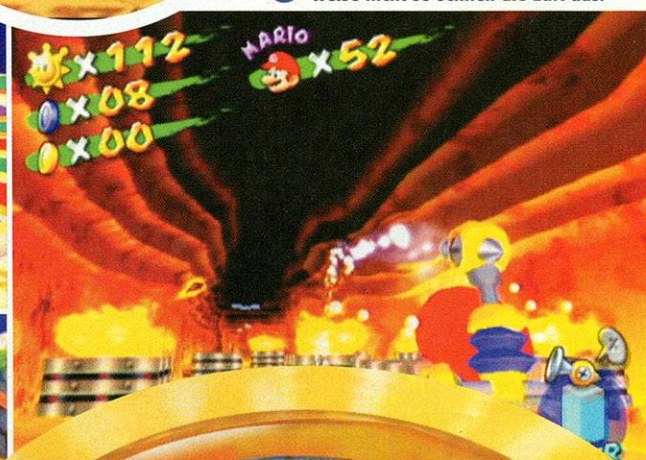


SPEICHER!

Bei den blauen Kugeln könnt ihr das Spiel abspeichern. Geht jedoch sorgsam mit den Böbbeln um – manche dieser Punkte tauchen nur in bestimmten Spielabschnitten auf!



Unter Wasser geht Mario glücklicherweise nicht so schnell die Luft aus.



PSYCHO-MARIO

WO SIND DIE GUTEN ALTEN ZEITEN?

Hartgesottenen Mario-Puristen, die schon beim 3D-Mario 64 Bauchschmerzen bekamen, wird sich jetzt vollends der Magen umdrehen: Hüpf Mario in eine Röhre, landet er manchmal in einer psychedelischen Retro-Welt. Euer Wasser-Rucksack wird euch von Mario Morgana abgenommen, und so bleiben euch nur Oldschool-Hüpfechniken, um den leuchtenden Sonnenstrahl am Ende des Levels zu erhaschen. Ihr werdet diese Abschnitte jedoch schnell verfluchen, spätestens wenn ihr im Laufe des Spiels noch zusätzlich die acht roten Münzen sammeln müsst! Manche Fans werden vielleicht in Erinnerungen schwelgen, wenn sie von der geremixten Retro-Musik um 20 Jahre zurückversetzt werden. Und wie in alten Zeiten werden sie das Joypad gegen den Fernseher pfeffern!

BERICHT

Noch bevor das eigentliche Spiel losgeht, ist klar: Vor uns liegt ein Spiel voller Liebe zum Detail.

Angefangen beim Full Motion Intro-Video (mit Sprachausgabe) bis hin zum herumhüpfenden Mario bei der Spielstands-Auswahl ist die Präsentation einfach perfekt. Eben diese Detailversessenheit und auch das Augenmerk, das die Entwickler auf das Level-Design legen, ist es, was Nintendo von den anderen Spiele-schmieden unterscheidet.

Habt ihr euren Spielstand ausgewählt und die Sound-Optionen getuned (aus unerklärlichen Gründen ist „mono“ die Voreinstellung), geht das Abenteuer endlich los.

Nach einigen Video-Sequenzen findet sich Mario am Flughafen wieder. Schon nach den ersten Gehversuchen habt ihr die bekannte Steuerung intus. Der Dreifachsprung, die Stampf-Attacke – alles klappt, und abgesehen von ein paar wenigen Änderungen in der Knopf-Belegung ist auch der Rest schon aus Mario 64 bekannt.

Der so genannte „Flughafen“ besteht aus einem Landungssteg in Meer. Dort habt ihr viel Platz, um ein bisschen in der Gegend herumzutollen. Es stehen auch Holzkisten zum Draufhüpfen bereit sowie ein paar Dorfbewohner, die sich über einen kleinen Plausch freuen.

Nach einer Weile kommt ihr nicht um den Wasser-Rucksack herum, der in der Ferne versteckt ist. Eine kurze Zwischensequenz erklärt euch die Funktionsweise des „Dreckweg 08/17“ (für Fans: Guckt einfach mal nach links, während euch die Steuerung erklärt wird). Und kaum habt ihr erfahren, was man mit dem Ding alles anstellen kann, steht da plötzlich schon der erste Obermotz vor euch! Während ihr die dreckige Piranha-Pflanze aus dem Weg schafft, lernt ihr mit dem Wasserwerfer umzugehen. Zuerst müsst ihr den Dreck wegspritzen. Später wird sie ihr Maul aufmachen, dann nutzt die Gelegenheit, um ihr die Beißerchen zu schubbern. Nach drei Treffern ist sie erledigt. Doch halt, was ist das? Da taucht ein seltsam aussehender Wasser-Mario auf und rennt quer durchs Bild!

Unser Mario wird verdächtigt, auf der halben Isla Delfino Graffiti angebracht zu haben. Deshalb wird er dazu verdonnert, die ganze Sauerei wieder wegzumachen – zum Glück hat er ja den Wasser-Rucksack dabei. Und hier geht das Spiel los ...



ES WAR EINMAL IM LAND DER DELFINE ...

Im Gegensatz zu den meisten Mario-Games spielt die Story in *Super Mario Sunshine* eine wesentliche Rolle. Mario, Peach und der pilzköpfige Butler Toad wollen zur Isla Delfino in Urlaub fahren. Doch ein böser

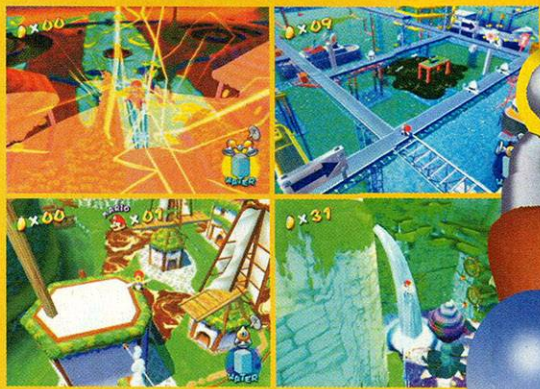
Wasser-Mario, der alles mit Farbe beschmiert und eine Heiden-Sauerei veranstaltet, macht ihnen einen Strich durch die Rechnung: Jeder denkt, unser braver Klemptner Mario hätte den Verstand verloren – und

ehe er sich versieht, darf Mario alles saubermachen. Wer um alles in der Welt ist der Wasser-Mario? Und warum macht er sowas? Um das herauszufinden müsst ihr erst alle sieben Strahlen jedes Levels finden.

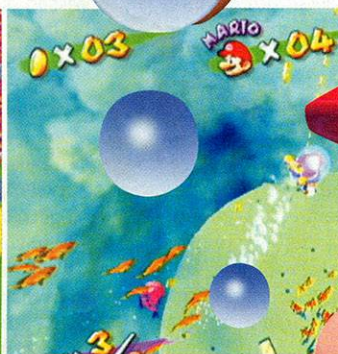
WASSER MARSCH

DRECHWEG 08/17 IM EINSATZ

Der Wasser-Rucksack ist eine Innovation in der Mario-Welt: Zunächst muss man sich daran gewöhnen, damit in der Luft schweben zu können, doch sobald ihr es raus habt, werdet ihr seine Grenzen testen wollen! Auch darf man die kleinen Power-Ups nicht unterschlagen: Mit der Raketen-Düse kann man weite Strecken meistern, und die Turbo-Düse lässt euch extrem schnell rennen oder gibt euch unter Wasser einen Extra-Schub – so viel, dass ihr sogar manche Türen und Hindernisse durchschlagen könnt! Somit eröffnen sich neue Möglichkeiten im Spielverlauf.



So gehört sich's: Partystimmung in Plaza della Palma!



„EINE HERAUSFORDERUNG, DIE FINGERFERTIGKEIT, VERSTÄNDNIS DER SPIEL-MECHANISMEN UND NERVEN AUS STAHL ERFORDERT.“



Zäune? Pah, welch ein lächerliches Hindernis für uns ...

FRESSER-EI

YOSHI!

Findet ihr ein Yoshi-Ei, zeigt euch eine Sprechblase, womit ihr ihn füttern solltet. Die Früchte sind meist schwer zu finden, allerdings sind sie die Suche wert. Jede Frucht gibt Yoshi eine andere Färbung.



SIEBEN WELTEN

Insgesamt gibt es in *Super Mario Sunshine* sieben Welten zu erkunden. Lasst euch jedoch nicht davon täuschen, dass die Zahl so mickrig wird: Die Welten sind wirklich „Welten“, nämlich extrem groß! Die Level sind derart vollgestopft, dass sie schier aus allen Nähten platzen. Manchmal hat man so viel vor Augen, dass die Kamera gar nicht mehr weiß, was sie fokussieren soll. Deshalb ist der gekonnte Umgang damit genauso wichtig wie die Steuerung von Mario selbst.

Allerdings bekommt man nicht ganz die Vielfältigkeit geboten, die man von den bisherigen Spielen gewohnt ist. Denn trotz der Geister- und Harbour-Level werden manche die typischen Schnee- und Wüstenwelten vermissen, die sich offensichtlich nicht mit der konsequent gehaltenen Hawaii-Stimmung vereinbaren ließen. Nun lässt sich natürlich darüber streiten, ob dies am Ende nicht doch der Gesamtheit des Spiels zugute kommt.



BERICHT

Super Mario Sunshine gehört zu den grafisch anspruchsvollsten Spielen. Nicht unbedingt wegen realistischer Texturen, fantastischer Partikel-Effekte und solchem Kram – es überzeugt vor allem durch seinen eigenen Stil. Von überall springen einem quietschbunte Farben ins Auge, und wie bei seinem Vorgänger *Super Mario 64* ist es letztendlich die geniale Schlichtheit, die trotz des hohen technischen Niveaus einfach gut aussieht. Die Wasser-Effekte sind einzigartig – schon auf unseren Screenshots sehen sie beeindruckend aus, doch sieht das erst mal in Bewegung (und das werdet ihr sicherlich bald tun, da ein echter Mario-Fan um das Spiel gar nicht herum kommt). Die Wellen funkeln und glänzen in der Ferne, und wenn ihr näher heran geht, seht ihr die Gischt aufsteigen. Spätestens wenn ihr Mario ins Wasser lasst und seht, wie er auf den Wellen treibt, wird euch die Kinnlade herunterfallen ... Noch lustiger sieht es beim Saubermachen aus, sollte er sich beim Kampf mit den Schmodder-Monstern schmutzig gemacht haben.



⬆ Warum ins Freie gehen, das hier ist doch auch schön!



WIEDER DA: YOSHI!

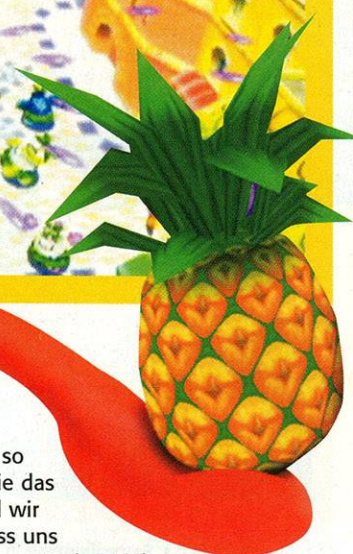
UNSER LIEBLINGS-SAURIER IST NICHT AUSGESTORBEN

Die Ankündigung, auf Yoshi durch 3D-Welten reiten zu können, löste Begeisterungstürme aus – zu Recht! Unser Freund mit der Eidechsen-Zunge springt wie ein Weltmeister, und wenn ihm Mario während des Sprungs nochmal die Steigbügel reinhaut, steigt er sogar noch höher! Er kann Obstsafte spucken und schlafende Boos fressen. Doch Vorsicht – geht ihm buchstäblich der Saft aus, explodiert er als Farb-Bombe ...

Wir alle wissen, dass die Grafik eines Spiels nur so gut sein kann wie das Gameplay – und wir wissen auch, dass uns Letzteres bei einem Mario-Spiel noch nie enttäuscht hat.

Mario-Erfinder Miyamoto selbst sagt, dass *Sunshine* eine konsequente Weiterentwicklung von *Mario 64* sei – und das trifft es auch am besten. Zu den bekannten Moves gesellt sich der Wasser-Rucksack, der die Spieltiefe noch erweitert. Die Möglichkeit zu schweben sowie die Rucksack-Power-Ups wurden alle beim Level-Design berücksichtigt, und jede Plattform, jede Kiste, jede Röhre ist in Marios Reichweite. Nie zweifelt man daran, einen Sonnenstrahl einfangen zu können – man probiert es einfach nochmal, irgendwie muss es gehen. Das ist gutes Spiele-Design.

Bis ihr erst einmal die 120 Sterne gefunden habt, seid ihr eine Weile beschäftigt. Jeder Einzelne ist eine Herausforderung, die Fingerfertigkeit, Verständnis der Spielmechanismen und Nerven aus Stahl erfordert. Noch viel schwerer als *Super Mario 64*, gehört schon eine gehörige Portion Hingabe dazu, um die legendären 100% zu schaffen. Doch es ist



ARTISTISCHE EINLAGEN: Spritzt an der Schnur baumelnd mit Wasser oder hüpf auf dem Seil herum, um ungeahnte Höhen zu erreichen. Meist sind hier Münzen versteckt.



die Sache wert: À la Wave Race übers Wasser zu brettern, gegen einen Robo-Bowser zu kämpfen, während Mario gerade Achterbahn fährt, durch die Versorgungsrohren eines Geister-Hotels zu krabbeln ... die Liste von Marios Aufgaben ließe sich noch lange weiterführen. Nie weiß Mario, was ihn erwartet.

Musiktechnisch kränkt *Super Mario Sunshine* etwas. Den typischen „Friede-Freude-Eierkuchen“-Melodien fehlt der gewisse Ohrwurm-Kick. Außer Konkurrenz dagegen laufen die Remixes, die ziemlich gelungen sind.

Wir könnten an dieser Stelle noch viel mehr schreiben, doch ihr solltet das Abenteuer einfach auf eigene Faust erkunden. Mario war schon immer der Held der Branche, und dieses Spiel ist ein weiterer Beweis dafür. Mario-Fans kommen um dieses Spiel ohnehin nicht herum – und eigentlich darf *Super Mario Sunshine* auch in keiner anderen Videospiele-Sammlung fehlen.

BEN

CUBE FAZIT

SUPER MARIO SUNSHINE

➔ SUPER, WUNDERVOLL, FANTASTISCH – DAS IST MARIO!



GRAFIK

Die frischen Farben bringen Abwechslung in den faden Alltag. Das Wasser wirkt beeindruckend.



SOUND

Passend zur Spiel-Atmosphäre, doch irgendwie fehlt noch das i-Tüpfelchen.



GAMEPLAY

Du verschmilzt mit dem Joypad zu Mario: Sterne sammeln kann süchtig machen!



DAUERSPASS

Alle 120 Strahlen zu sammeln wird euch beschäftigen, bis das nächste Mario-Spiel rauskommt ...



ORIGINALITÄT

Der Wasser-Rucksack ist neu, die 3D-Spielewelt nicht. Allerdings: „Wer hat's erfunden?“

ALTERNATIVE

Marios Bruder Luigi ist auf dem GameCube mit einem eigenen Spiel vertreten – jedoch mangelt es ihm etwas an Spieltiefe.

LUIGI'S MANSION

System: GameCube



Auf der Flucht: Manche Gegner treiben einen in den Wahnsinn.

ZWEITE MEINUNG

EIN LICHTBLICK! „Marios erstes GameCube-Spiel ist zwar nur ein »Ausbau« der N64-Version, doch wenn diese mindestens genauso gut ist ... was soll's? Kaufen!“

TIM

GESAMTWERTUNG

9.6

ALLE UNSERE ERWARTUNGEN WURDEN ERFÜLLT. NINTENDO IST WIEDER DA: SO MÜSSEN SPIELE SEIN!

Night Of The Living Dead

CUBE

INFORMATION

RESIDENT EVIL

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

ENTWICKLER: CAPCOM

PREIS: € 60

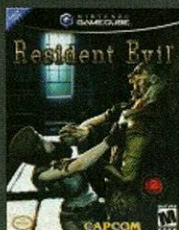
HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 6 BLÖCKE

FACTS

- GRUSELIGE ACTION
- ERSTAUNLICHE GRAFIK
- SCHAURIGE FEINDE
- NEUE RÄTSEL UND GEBIETE



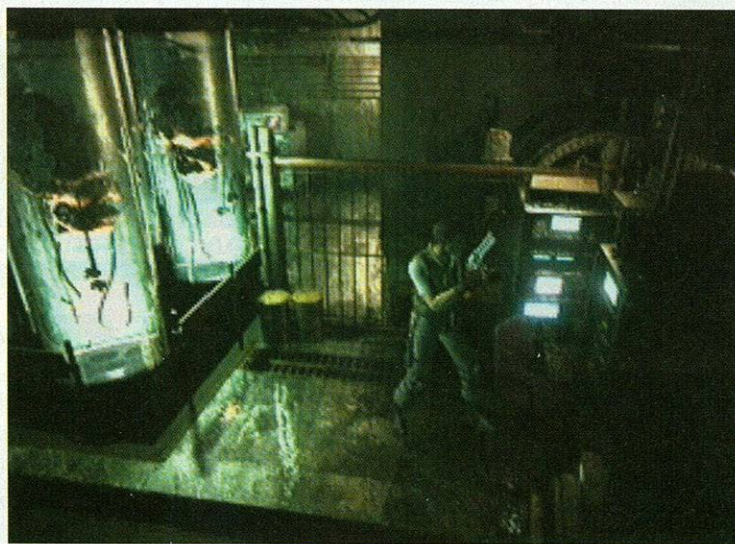
„IHR GLAUBT, IHR WISST, WAS
ANGST IST? WARTET AB, BIS IHR
DIESES GAME GESPIELT HABT!“

RESIDENT EVIL

Noch nie von einem wütenden Zombie
zerfleischt worden? Selbst schuld!

MANCHE SAGEN, dass Sony den Videospiel-Markt mit der PlayStation negativ beeinflusst hat. Der Gelegenheitsspieler, dem Grafik wichtiger als Gameplay ist, und das 10:1-Software-Verhältnis von Schund zu Qualität bestätigen diese These. Allerdings war die polygonkräftige Konsole auch der Grund für die Entwicklung neuer Genre-Ansätze und *Resident Evil* war einer davon. Klar, *Alone In The Dark* kam zuerst, aber *RE* definierte das Third-Person-Adventure neu. Vielleicht hat die Serie dann wirklich nachgelassen, aber wen interessiert's? Schließlich bringt Capcom das Original auf den GameCube.

Moment! Sollen wir uns also freuen, dass ein veraltetes Adventure unser System beehrt? Ja, weil es eben nicht veraltet ist! Entwickler Capcom hat sich nämlich selbst übertroffen und das gesamte Spiel neu gestaltet – neue Handlung, neue Rätsel, neue Räume, neue Feinde. Das Ergebnis ist das wahrscheinlich bestaussehendste Spiel auf dem Cube. Genau deshalb freuen wir uns tierisch, dass *Resident Evil*, und später *RE 0*, *2*, *3*, *Code: Veronica* und *4*, exklusiv auf dem GC erscheinen werden. Ihr glaubt, ihr wisst, was Angst ist? Wartet ab, bis ihr *RE* gespielt habt! Also, Pad in die Hand – wir gehen rein!



FOR YOUR EYES ONLY

SCHAUT IN DAS ANTLITZ DES BÖSEN

Capcom hat es geschafft, die Hauptdarsteller und Gegner ungeheuer realistisch zu gestalten. Sogar kleinste Details wie z. B. Abzeichen und Verzerrungen wurden komplett in 3D nachgebildet. Es bleibt abzuwarten, ob man jemals etwas Ausgefeilteres auf dem Cube sehen wird. Am erstaunlichsten sind aber die Augen. Wenn Barry, Jill oder Chris sich umschauen, bewegen sich die Augen in den Höhlen. Einigen Feinden wurde durch Bump-Mapping ein eklig schuppiger Look verpasst. Fast meint man, den fauligen Gestank zu riechen ...



⬆ Kann eine Pistole noch realistischer aussehen?
Da ist man doch froh, einen GameCube zu besitzen!

HER MIT DEN KRASSEN WUMMEN: Besiegt ihr das Spiel unter bestimmten Voraussetzungen, bekommt ihr coole Extrawaffen wie diese schmutzige Laser-Gun!



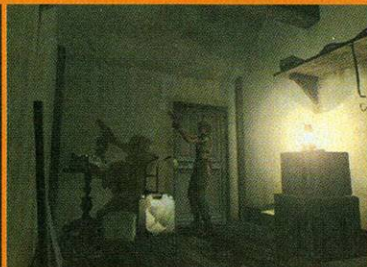
WAS GEHT?

RÄTSEL

Die Rätsel in RE sind im Laufe der Jahre nicht innovativer geworden. Ihr betätigt Schalter in der richtigen Reihenfolge oder fügt Items in dafür vorgesehene Plätze ein.



⬆ Mit solchen Lichteffekten gruselt es sich doppelt gut!



ES WERDE LICHT!

DIE GRANDIOSEN LICHTEFFEKTE TRAGEN EINEN WESENTLICHEN TEIL ZUR BEKLEMMENDEN ATMOSPHÄRE BEI

Die Beleuchtung in Resident Evil ist genial. In einem düsteren Korridor ohne Beleuchtung vollkommen blind zu sein, ist verstörend genug. Aber auf einmal erhellt ein Blitz von außen den Raum für den Bruchteil einer Sekunde und ihr erkennt den blutdürstigen Zombie in der Ecke.

Die Kerzen werfen ihr eigenes flackerndes Licht und einzigartige Schatten. Einige Kerzen müsst ihr sogar selbst entzünden, um den Raum durchsuchen zu können ...





OSKARREIF

ÜBERZEUGENDE VORSTELLUNG DER SCHAUSPIELER

Jeder Fan des Originals wird euch bestätigen, wie haarsträubend und billig das Originalscript umgesetzt war. Zum Glück wurden die Texte umgeschrieben und neu aufgenommen, so dass es zwar hin und wieder noch ein wenig schmierig klingt, aber das Original doch um Klassen übertrifft. Die Lippen der Charaktere bewegen sich jetzt synchron zur Sprachausgabe und alles wirkt generell glaubwürdiger. Außerdem ist die Körpersprache nicht mehr auf gelegentliches „Arm heben und auf etwas zeigen“ reduziert. Gut so!

**„NIEMAND
AUS DEM
CUBE-TEAM
SPIELT
DIESES GAME
ALLEINE IM
DUNKLEN
- ES IST
EINFACH ZU
GRUSELIG!“**



Die Mimik der Charaktere ist so realistisch, dass man einfach mitfühlt.



BERICHT

Für alle Survival-Horror-Neulinge: *Resident Evil* ist ein Third-Person-Adventure, welches in einem scheinbar verlassenen Haus spielt. Ihr schlüpft in die Rolle eines Mitglieds der S.T.A.R.S.-Polizei und müsst herausfinden, was in Raccoon City vor sich geht. Bald

erkennt ihr, dass die bizarren Morde der vergangenen Wochen mit Genversuchen zusammenhängen, die die Toten zum Leben erwecken. Soweit zur Story.

Es ist sehr schwierig, in einem Spiel Angst zu vermitteln, ohne in unfreiwillige Komik abzurutschen. Aber *Resident Evil* schaffte genau das, obwohl es im Nachhinein merkwürdig scheint, sich bei solch einem kantigen Spiel derart zu fürchten. Zum Glück hat die GameCube-Version jedoch eine extrem verbesserte Grafik. Obwohl sie sehr realistisch aussehen, sind alle Hintergründe in 2D vorgerendert. Daher

BRENN, BABY!

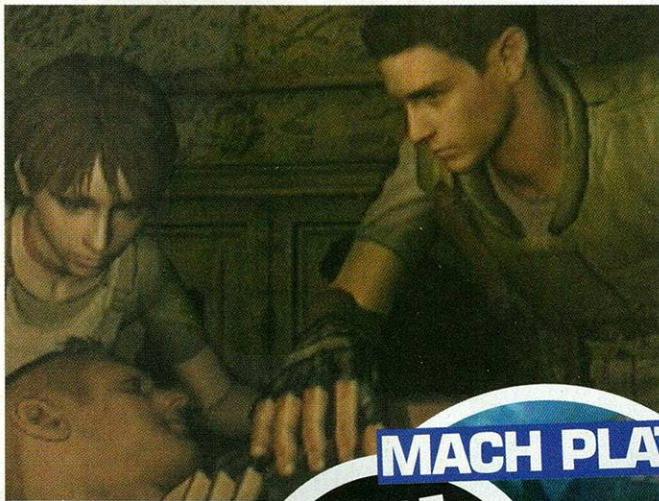
ZOMBIEINFERNO

Die Entwickler hatten anscheinend den Eindruck, dass das Original zu Beginn ein wenig zu einfach sei. Damals musste man einen gefällten Zombie nur oft genug treffen, damit er liegen blieb. Diesmal gibt es nur drei Möglichkeiten, einen Zombie endgültig zu erledigen: Ihr schießt ihm den Kopf mit einer Schrotflinte (oder größeren Waffe) ab, trampelt auf seinem Kopf (wenn er euer Bein greift) oder ihr zündet ihn an. Erledigt ihr einen Zombie nicht mit einer der drei Methoden, kehrt der Untote unweigerlich zurück – und zwar verfolgt er euch mit vierfachem Tempo und mit langen, scharfen Krallen bewaffnet. Gruselig geht es nun wirklich nicht!



konnten die Entwickler die meisten verfügbaren Polygone für die Helden und Feinde verwenden. Deshalb wird sich die Qualität von Jill, Chris und Rebecca wohl auch auf dem GameCube nicht mehr wesentlich verbessern lassen. Das gesamte Spiel wirkt einfach ultrarealistisch. Textur-Verzerrungen sorgen für den Eindruck, dass Wasser fließt und Gras sich bewegt. Die Entwickler haben die Lichteffekte so clever eingesetzt, dass die gesamte Spielwelt komplett in echtem 3D modelliert zu sein scheint.

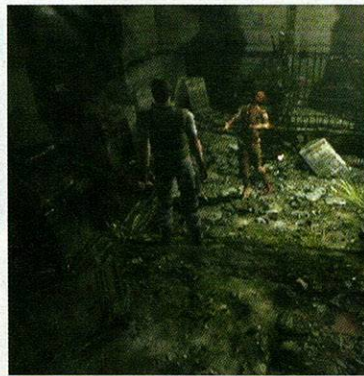
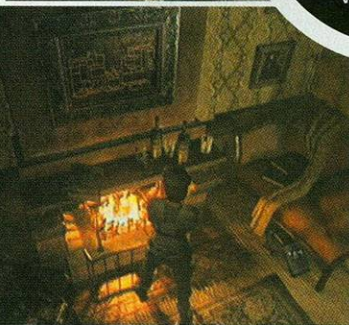
Neben der Grafik sorgt ein weiterer Faktor für Gänsehaut: das Gefühl des Unbekannten. Beim Original wusste man nie, was einen erwartet. Wie kann man also bei einem Remake erschrecken, wenn man weiß, was kommt? Die Antwort: Man weiß es auch nicht! Capcom hat



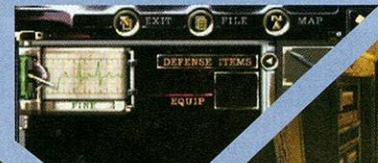
MACH PLATZ!

HUNDE-SABBER

Ein nagelneuer Intro-Film hat die Action-Spielszenen des Originals ersetzt. Und die wilden Hundebestien geifern wirklich, dass es eine wahre Freude ist!



ABLAGERUNG: Euer Platz im Inventory ist begrenzt, so dass ihr einige Dinge in Truhen unterbringt, um Platz für neue Munition o. ä. zu haben.



Die Kameraposition sorgt für Schreckmomente. Was, zum Teufel, war das?

DÉJÀ VU?

SCHON MAL GESEHEN? WOHL KAUM!

Einige Räume des Originals wurden für das Remake beibehalten. Zu den zusätzlichen Räumen gesellen sich einige komplett neue Areale. Ein Friedhof, ein Waldweg, einige Balkone – sogar die Standard-Rätsel wurden geändert, so dass selbst eingefleischte Fans nicht wissen, was sie genau erwartet. Und gerade in den neuen Gebieten wurde besonders viel Wert auf die Grafik gelegt. Die Reflektionen auf dem Wasser und das sich im Wind bewegende Gras sind einzigartig.

Der Zombie braucht eine Kopfmassage – mit eurem Fuß!



das Spiel so verändert, dass es nur selten Übereinstimmungen mit dem Original gibt. Natürlich werden wir die Änderungen hier nicht verraten, um euch das Gruseln nicht zu verderben. Schließlich sollt auch ihr euch beim Zocken in die Hose machen – wie wir!

Der Prozentsatz des Spiels, der aus neuen Arealen besteht, ist sehr hoch. Und natürlich gibt es auch dort Rätsel zu lösen. Aber was ist mit den Feinden? Wer das Original gespielt hat, denkt, dass auch diesmal die Hunter die übelsten Schurken sind. Weit gefehlt! Es warten nagelneue Monster in den Kellern der Umbrella Corporation und ihr werdet vor Angst wie gelähmt sein!

Es wird Spieler geben, für die *Resident Evil* nicht geeignet ist. Kein Scherz! Niemand aus dem **CUBE**-Team spielt dieses Game

alleine im Dunkeln – es ist einfach zu gruselig! Selbst in sicherer Umgebung und mit dem Lichtschalter in greifbarer Nähe ist es für die mutigsten Abenteurer eine harte Aufgabe.

Man könnte meinen, dass das PlayStation-Bewegungsschema das Spiel zu altbacken erscheinen lässt, doch es trägt nur zur Spannung bei. 90°-Drehungen dauern zwar nur eine halbe Sekunde – die kann aber ganz schön lang werden, wenn euch ein ausgehungertes Zombie auf den Fersen ist.

Ihr MÜSST *Resident Evil* einfach selbst erleben! Staunt über die Grafik, eckelt euch vor dem Gesplatter und bereitet eure Nerven auf eine harte Belastungsprobe vor. *RE* ist definitiv nichts für Weicheier und jeder Videospielliebhaber sollte sich dieses Erlebnis nicht entgehen lassen!

TIM

CUBE FAZIT

RESIDENT EVIL

ANGST, SPANNUNG, HORROR – ZOMBIEMÄSSIG GUT!



GRAFIK

Ein toller Cocktail von schleimigen Texturen, ekligen Zombies und gruseligen Lichteffekten.



SOUND

Markerschütternde Schreie, gequältes Stöhnen und passender Orchester-Soundtrack.



GAMEPLAY

Manchmal stellt man das Spiel vor lauter Angst ab, nur um fünf Minuten später weiterzuzittern!



DAUERSPASS

Erstdurchgang ca. 15 Stunden. Doch die einzelnen Charakter-Stories sorgen für längeren Spielspaß.



ORIGINALITÄT

Nicht gerade original, doch wen kümmert das schon, wenn man sich fast zu Tode fürchtet.

ALTERNATIVE

Ein Adventure, bei dem ihr den Verstand verliert. Gruselig und durchgeknallt – aber vollkommen anders als *RE*.

ETERNAL DARKNESS

System: GameCube



ZWEITE MEINUNG

AAAHHHH! „Ein Survival-Horror der Extraklasse. Wer einen GameCube besitzt und sich dieses Spiel nicht zulegt, ist komplett verrückt. Ein definitiver Cube-Kaufgrund.“

MACUS

GESAMTWERTUNG

9.5

DAS BESTE HORROR-ADVENTURE ÜBERHAUPT! EINES DER ABSOLUTEN HIGHLIGHTS AUF DEM GAMECUBE.

CUBE

⊕ INFORMATION

TUROK: EVOLUTION

VERTRIEB: ACCLAIM

ENTWICKLER: ACCLAIM AUSTIN

PREIS: € 60

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 1 BLOCK

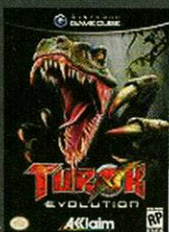
⊕ FACTS

■ ZURÜCK ZUR DINO-ACTION!

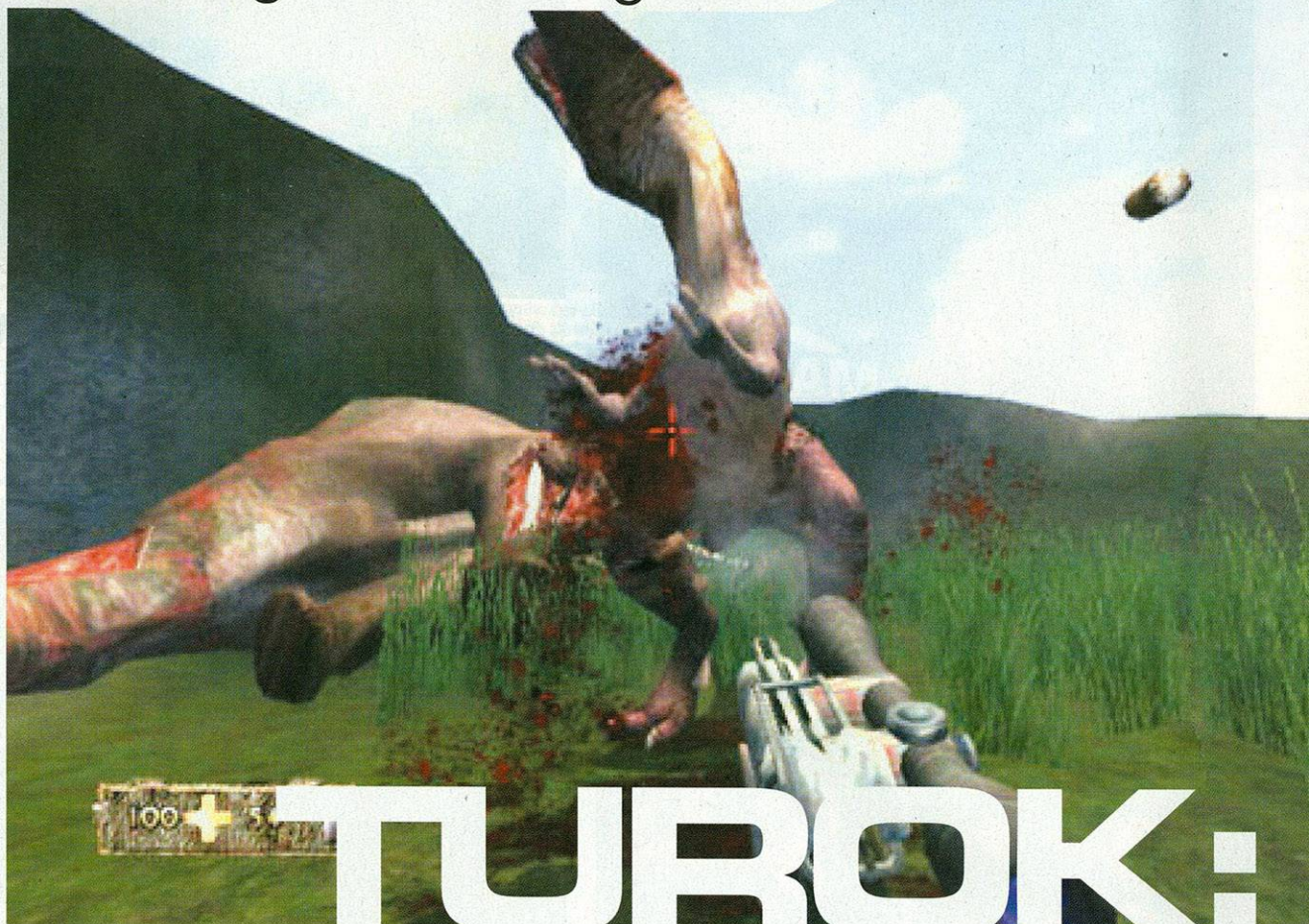
■ ERSTMALS FLUGSEQUENZEN

■ FETTE WAFFEN UND RIESIGE LEVEL

■ COOLER MULTIPLAYER-MODUS



Der König der Dino-Jäger kehrt zurück!



TUROK: EVOLUTION

Ihr wollt die Dinosaurier in ihre Einzelteile zerlegen und zum Aussterben verurteilen? Los geht's ...

DIE TUROK-SAGA IST

eine Geschichte voller Höhen und Tiefen. Sorgte der erste Teil (*Turok: Dinosaur Hunter*, 1996, N64) durch seine große Waffenauswahl, die blutige Grafik und das Plattform-orientierte Gameplay noch für Furore unter den Ego-Shooter-Fans, entfernte sich die Serie danach immer mehr von ihren Ursprüngen. In *Turok 3: Shadow of Oblivion* (2000, N64) waren die

Gegner auf einmal Aliens, was viele Fans vor den Kopf stieß.

„Back to the Roots“ war dann auch das Motto von Entwickler Acclaim. In *Turok: Evolution* schicken sie den Spieler wieder als Indianer Tal'Set in Dinosaurier-verseuchte Dschungel im „Verlorenen Land“. Doch wie sieht es spielerisch aus?

In *Turok: Evolution* müsst ihr euch genretypisch (und sehr linear) gegen jede Menge Biester durchsetzen, Schalter betätigen und Items finden. Außerdem habt ihr diesmal die Möglichkeit

eure Umwelt (Bäume, Pfeiler, usw.) in den Kampf einzubeziehen. So fällt ihr einfach einen Baum, der dann auf einen angreifenden Dino kracht und ihn erledigt. Trotzdem ist das Gameplay an manchen Stellen sehr Plattform-orientiert: Seid ihr an einer bestimmten Stelle angekommen, führt kein Weg mehr zurück. Je länger ihr durch die 15 riesigen Welten lauft, schwimmt, kriecht und springt, umso größer wird euer Waffenarsenal. Und die Waffen haben es wirklich in sich.

SPASS HOCH VIER ...

Kein anständiger Ego-Shooter kommt heutzutage ohne einen umfangreichen Multiplayer-Modus aus. Auch die Entwickler haben das erkannt und bekannten Spielvarianten wie z. B. dem beliebten „Deathmatch“ oder „Capture The Flag“ einige ungewöhnliche Modi hinzugefügt. Im „Sniper Match“ zählen z. B. nur Kopfschüsse, im „Warrior Rage“-Modus nimmt eure Stärke zu, je mehr Gegner ihr erledigt habt, und in „Flight“ tretet ihr auf eurem Flugsaurier gegen die Konkurrenz an.



Die gewaltigen Waffen sorgen in *Turok: Evolution* für sehenswerte Explosionen.



ION

Anfangs scheinen noch Raketenwerfer, die auf verschiedene Feinde gleichzeitig ballern, das Maß aller Dinge zu sein. Später sorgen dann Wummern, die den Gegner langsam in Einzelteile zerlegen, oder Minen, durch die sich schwarze Löcher auftun, für Staunen. Eine absolute Neuerung im Spielablauf stellen die Flugsequenzen dar. Auf dem Rücken eines Flugsauriers düst ihr ballern durch die Gegend. Spieltechnisch sind diese Intermezzos eher hinderlich – meist wartet man sehnsüchtig auf den nächsten „richtigen“ Kampf. Außerdem kommt es beim Fliegen häufig zu Grafik-Slowdowns und nervigen Ladezeiten.

Apropos Grafik: Die Bewegungen sind flüssig animiert und die Landschaften sind atmosphärisch gestaltet. Dafür wirken die Texturen ein wenig schwammig und auch die Lichtquellen wurden nicht überzeugend realisiert. Der Sound glänzt hingegen durch schreiende Dinos und bedrohliche Geräusche.

Trotz des guten Multiplayer-Modus (siehe oben) hinterlässt *Turok: Evolution* also einen schalen Beigeschmack: Es handelt sich um einen guten Shooter mit neuen, aber teilweise nicht durchdachten Ansätzen. Mit ein wenig mehr Konsequenz und Zeit hätte Acclaim aus dem Spiel aber einen richtigen Hit machen können.

TIM

JUGENDSCHUTZ: Das neue Turok trägt den Diskussionen über jugendgefährdende Ego-Shootern Rechnung und erscheint „ab 16“ und „ab 18“.



CUBE FAZIT

TUROK: EVOLUTION

➔ TUROK KEHRT ZU SEINEN WURZELN ZURÜCK ...



GRAFIK

Schöne Umgebungen und Animationen, aber auch mäßige Texturen und Lichteffekte.



SOUND

Eine der Stärken des Spiels: Brüllende Biester und Dschungel-Sounds sorgen für Atmosphäre.



GAMEPLAY

Solide Ego-Shooter-Action, die zwischen spielerischen Highlights und Langeweile schwankt.



DAUERSPASS

Eine große Spielwelt und der packende Mehrspieler-Modus sorgen für lang anhaltenden Fun.



ORIGINALITÄT

Einige originelle neue Ansätze, aber letztendlich eben doch ein Ego-Shooter.

ALTERNATIVE

Trotz der *Turok*-Konkurrenz bleibt *Halo* immer noch der unbestrittene König auf dem Konsolen-Ego-Shooter-Thron.

HALO

Format: Xbox



ZWEITE MEINUNG

MITTELMASS „Leider ist der neuste Spross der *Turok*-Reihe nicht der erwartete Shooter-Hammer geworden. Dafür macht der Multiplayer-Modus Laune.“

BEN

GESAMTWERTUNG

7.5

HEFTIGER EGO-SHOOTER MIT TOLLEN WAFFEN UND DINO-ACTION – LEIDER MIT EINIGEN SCHWÄCHEN!

Ein hochexplosiver Kracher!

CUBE

INFORMATION

BOMBERMAN GENERATION

VERTRIEB: VIVENDI

ENTWICKLER: HUDSON SOFT

PREIS: € 60

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 3 BLÖCKE

FACTS

■ BOMBERMAN IST ZURÜCK!

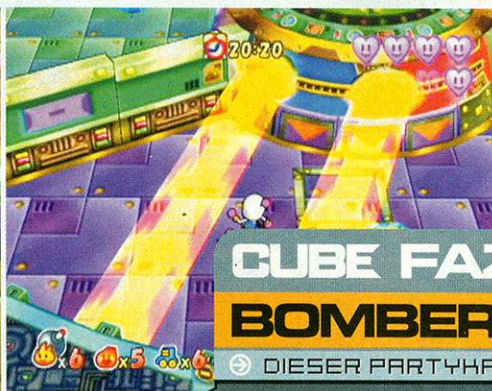
■ KNIFFLIGES 3D-ADVENTURE

■ SECHS RIESIGE WELTEN

■ BOMBIGE MULTIPLAYER-ACTION



BOMBERMAN GENERATION



Ihr wollt den Beweis, dass ein Spiel auch ohne extravagante Grafik und Sound eine Menge Spaß machen kann? Hier ist er ...

MANCHE SPIELE HABEN

es einfach in sich! Seit seligen NES-Zeiten

sorgt die Bomberman-Serie mit ihrem intuitiven Gameplay und der süchtig machenden Multiplayer-Action für jede Menge Spielspaß. Aber hat das behelmte Maskottchen aller Bombenleger auch den Sprung auf den GameCube unbeschadet überstanden?

Im Einzelspieler-Modus erwartet euch ein 3D-Adventure der alten Schule. Im Bomberman-Universum wurden sechs magische Kristalle gestohlen und es ist eure Aufgabe, sie wiederzubeschaffen. Dazu erkundet ihr sechs riesige Welten mit 27 Leveln, löst explosive Rätsel und besiegt unzählige Feinde und monströse Endgegner. Die anfänglich simplen Bomben können durch die Kombination mit Elementen wie Wasser oder Feuer zu bombastischen Spezialwaffen hochgezüchtet werden. Die Elemente bekommt ihr in diversen Minispielen wie z. B. dem spaßigen „Bomjy Jump“. Zusätzlich sorgen die Charabombs, Pokémon-ähnliche Kameraden, die für euch kämpfen, für Abwechslung.

Das Salz in der Bomberman-Suppe ist jedoch wie immer der Multiplayer-Spaß. In fünf verschiedenen Battle-Modi bombt ihr mit bis zu vier Spielern aufeinander los. Fans der Serie fühlen sich in den 3D-Leveln mit 2D-Feeling direkt heimisch – Neulinge werden schnell süchtig. So soll es sein!

TIM



CUBE FAZIT

BOMBERMAN GENERATION

☞ DIESER PARTYKRACHER SORGT FÜR BOMBENSTIMMUNG



GRAFIK

Eine wahre Explosion von knallbunten Farben und Cel-Shading sorgen für Comic-Flair.



SOUND

Melodien, Sound-Effekte und Sprachausgabe reichen nicht ganz an das hohe Niveau heran.



GAMEPLAY

Die wahre Stärke des Spiels! Das eigentliche Spiel ist gut, aber der Battle-Modus macht abhängig.



DAUERSPASS

Wenn ihr ein paar Freunde einladet, legt ihr das Pad so schnell nicht mehr aus der Hand ...



ORIGINALITÄT

Es ist immer noch Bomberman. Also erwartet bitte keine spieltechnische Revolution.

ALTERNATIVE

Neben Bomberman das spaßigste und packendste Multiplayer-Erlebnis auf dem GameCube.

SUPER MONKEY BALL

System: GameCube



ZWEITE MEINUNG

KA-BUMM! „Der Multiplayer-Modus ist gewohnt genial und sorgt für absolut bombige Partystimmung – und diesmal wird auch Einzelspielern ein packendes Abenteuer geboten.“

BEN

GESAMTWERTUNG

8.8

BOMBERMAN-FANS AUFGEPAFFT – EUER HELD EROBERT ENDLICH DEN GAMECUBE!

CUBE

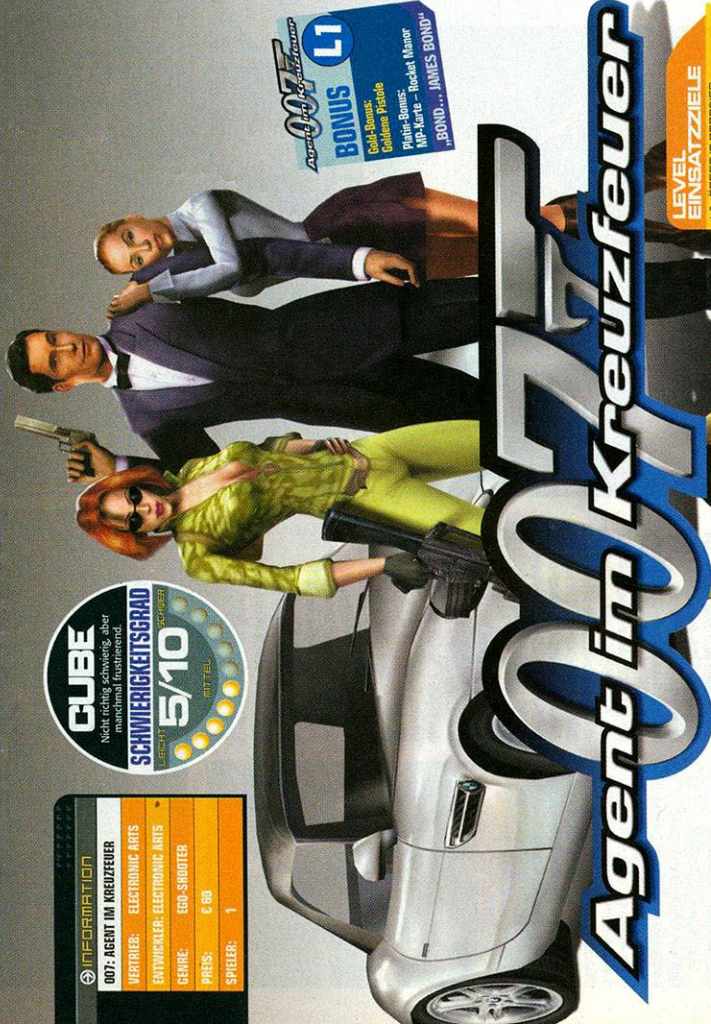
FIRST AID

007: AGENT IM KREUZFEUER

CUBE
Nicht richtig schwierig, aber
mehrfach frustrierend.

SCHWIERIGKEITSRAD
LEICHT 5/10
MITTEL
SCHWIERIG

INFORMATION
007: AGENT IM KREUZFEUER
VERTIKAL: ELECTRONIC ARTS
ENTWICKLER: ELECTRONIC ARTS
GENRE: GUN-SHOOTER
PREIS: € 60
SPIELER: 1



BONUS L1
- Brechen Sie im Forschungslabor ein.
- Holen Sie die Metallkassette.
- Retten Sie die CIA-Agentin Zoe Voghtsade

PUNKTZIEL: 30.000

LEVEL EINSATZZIELE
L1: FREIER IM PARADIES

ÄRGER IM PARADIES

Gelht zur Tür und benutzt den Q-Entschlüssel, um die Tür zu öffnen, aber geht nicht hinein. Schaut nach oben und zieht euch mit der Q-Kralle zur Lüftung auf dem Dach. Geht über das Dach, sockt den 007-BONUS ein, bevor ihr in das Loch fällt [01]. Dreht euch um, nehmt die Knarre aus der Hand, lasst euch fallen und erledigt die Wache mit der Faust. Nehmt die P2X-Munition und die WAFENRAUM-CODEKARTE



(Ihr bekommt die Codekarte nur, wenn ihr die Wache unentdeckt per Hand erledigt). Öffnet die Tür mit dem Q-Entschlüssel und die gegenüber liegende Tür mit der Codekarte. Drinnen findet ihr vier Granaten und einen MRL-22. Raketentwerfer. Geht den Weg, den ihr rechts den Aufzug. Erledigt die Wache im folgenden Raum [02], schnappt die P2X-Munition

KOMPLETTLÖSUNG



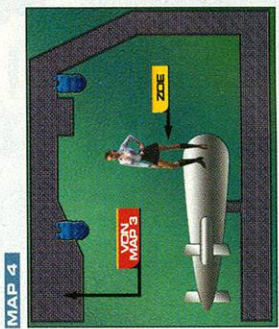
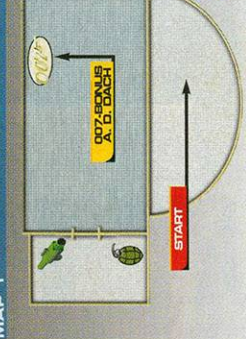
entlang. Über euch seht ihr eine Kiste an einem Kran hängen. Durchschneidet das Kabel und die Kiste fällt auf eine versteckte Wache darunter. Holt euch die K57-Ammo, erschneidet die vier um die Ecke eilenden Wachen und packt deren Munition ein [03]. Schnappt euch links die RÜSTUNG und geht den Flur aus dem die Wachen kamen, entlang.

Wenn ihr auf den Raum mit den Pflanzen zugeht, erlöschen die Lichter und mehrere Wachen schleichen auf euch. Versteckt euch hinter den Pflanzen und schaltet alle Gegner aus. Hebt die Ammo auf und holt euch links den 007-BONUS. Erschneidet die Wache im nächsten Raum und nehmt seine FRINSEI. Erledigt die Wache hinter den Kisten im nächsten Raum und schnappt euch die RÜSTUNG und die K57-Muni. Holt euch die METALL-KASSETTE auf der anderen Seite, öffnet die Tür und geht hinaus.

Steigt die treppen hinauf und sockt den 007-BONUS links des Metallstegs ein. Auf dem Steg erschneidet ihr den Sniper in der Ferne und genießt das Video [04]. Geht weiter vor bis zur nächsten Einspielung. Laßt über den Steg, sammelt unterwegs die SSR 4000 ein und klettert damit einige Wachen unter euch (zielt auf die Fässer für maximale Zerstörungskraft). Geht nun die Treppe hinab und dann runter zum Aufzug. Knallt alle Wachen ab und holt euch die RÜSTUNG hinter den Kisten auf der linken Seite. Geht weiter und schnappt euch bei Bedarf eine weitere RÜSTUNG in der Ecke. Geht einmal ganz herum und erschneidet dabei die Schurken. Dann wandert ihr über die Schiffsplanke auf das Unterseeboot und befreit dort CIA-Agentin Zoe mit eurem Q-Laser [05].



ÄRGER IM PARADIES



SYMBOLS:

- 007-BONUS
- MRL-22
- CODEKARTE
- RÜSTUNG
- GRANATEN

GOLDENE GOODIES

Wer Goldmedaillen sammelt, wird fürsich belohnt. Hier eine kurze Übersicht über die netten Goodies, die ihr euch verdienen könnt:

GOLDENE PISTOLE
Ein durchschlagender Ersatz für die P2X.
GOLDENE CH-6
Dies ist eine stärkere Version der CH-6 mit unbegrenzter Munition für Mission 2.

UNBEGRENZTE RAKETEN
Damit habt ihr unbegrenzte Raketen für euer Auto in Mission 3 und 7.
GOLDENE GENAUIGKEIT
Die Goldene Pistole trifft selbst von weitem 100-prozentig genau.

GOLDENER CLIP
Erhöht die Größe des Clips der Goldenen Pistole von 6 auf 12.

GOLDENE GRANATEN
Richten doppelt so viel Schaden an wie normale Granaten.

LOTUS ESPRIT
Ersetzt den Aston Martin in den Missionen 3 und 7.

DAUERFEUER
Macht die Goldene Pistole zu einer semi-automatischen Waffe.

GOLDENE RÜSTUNG
Wehrt doppelt so viel Schaden ab wie eine normale Rüstung.

GOLDENE KUGELN
Die Kugeln richten mehr Schaden an als normale Kugeln.

REGENERATIVE RÜSTUNG
Wenn die Goldene Rüstung last vollen Schaden nimmt, füllt sie sich zu regenerieren.

UNBEGRENZTE MUNITION
Versorgt die Goldene Pistole mit unbegrenzter Munition.

Und wieder einmal ist James Bond im Einsatz für Queen und Vaterland. Unsere Komplettlösung hilft euch, die Bösen zu besiegen ...



WERTVOLLE LADUNG

Schaut zu Beginn des Levels nach oben und schießt auf den nahenden Helikopter. Erledigt erst den Scharfschützen und zerstört dann den Hubschrauber. Dreht euch nach vorn und schießt auf den nächsten Hubschrauber. Zoé wird währenddessen CH-6- und KA-575-Munition einsammeln. Dreht euch dann um und ballert auf die Reifen des Autos, das euch verfolgt [01].

Dreht euch wieder um und schießt auf die Reifen des gepanzerten Vans, bis dieser anhält. Sobald ihr auf den Straßen der Stadt seid, verdet ihr von einem weiteren Auto verfolgt – schießt erneut auf die Reifen. Genauso verfährt ihr mit dem nächsten Verfolger. Dreht euch nach vorn und zerstört die beiden Autos, die die Straße blockieren, und sichert euch den 007-Bonus.

Erscheint den Wächter am Ende der Straße und sammelt seine CH-6-Munition ein. Dann schießt ihr auf die drei Fässer-Ansammlungen und erledigt so die angreifenden bösen Buben [02]. Zoé wird dann KA-575-Munition und eine Rüstung einsammeln. Direkt danach erblickt ihr einen kleinen Park – zerstört den darüber kreisenden Hubschrauber, um den 007-Bonus einzusacken.

LEVEL-EINSATZZIELE

• Buchen Sie in den Identifikations-Komplex ein.
• Lokalisieren Sie die fehlenden Flaschen.

PUNKTZIEL: 50.000



L2 04



Nun verfolgen euch zwei Autos – zielt auf ihre Reifen. Erledigt nun die Wache an der Ecke für den 007-Bonus und die Rüstung. Sobald ihr die Straßenblockade vor euch seht, nehmt ihr die CH-6 und jagt eine Rakete in die Tankstelle [03]. Dann ballert ihr auf den Schützen Hubi und zerstört die beiden Autos, die den Weg blockieren. Zoé sammelt dann KA-575- und CH-6-Munition ein. Ihr fahrt nun zu Identicom, erledigt alle drei Wachen am Eingang und schnappt den 007-Bonus.

Innen erledigt ihr die Wache auf dem Steg über euch, dreht euch nach links und schießt auf die Fässer zwischen den Feinden. Ballert nun mit der CH-6 auf den Tank in der Mitte und nehmt den 007-Bonus [04]. Im nächsten Raum erledigt ihr beide Wachen auf dem Steg über der Tür, schaut nach rechts und zerstört den letzten sichtbaren Ventilator für einen weiteren 007-Bonus. Im folgenden Raum zerstört ihr den Tank auf dem rechten Gabelstapler, den roten Schalter vor dem Tank und das am Container befestigte Kabel.



L2 03

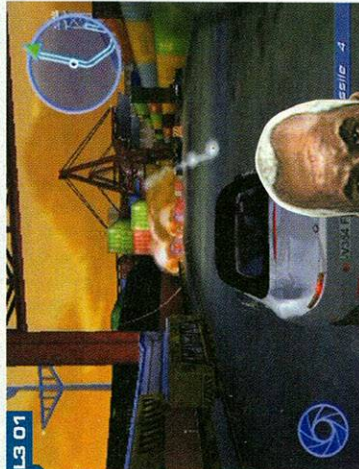
GEFÄHRLICHE VERFOLGUNG

Fahrt nach dem Start direkt nach links und holt den 007-Bonus. Fahrt zurück zum Convention Center und schnappt euch unterwegs die Missiles. Im kleinen Tunnel des Centers findet ihr einen 007-Bonus. Sammelt den Q-Pulse vor der Frontseite des Gebäudes ein. Folgt dann der Straße und erledigt so die Wachen [01]. Fahrt nun in die Tankstelle und holt den 007-Bonus. Bleibt dann auf der Straße und schnappt euch unterwegs den Q-Booster. Der letzte 007-Bonus wartet kurz danach auf der linken Seite. Fahrt weiter und ihr findet mehr Q-Rauch und den gepanzerten Van, der sofort davonast. Folgt ihm, versucht, vor die Begleitfahrzeuge zu gelangen und benutzt den Q-Rauch.

LEVEL-EINSATZZIELE

• Lokalisieren Sie die gestohlenen Flaschen.
• Schalten Sie den gepanzerten Van aus.

PUNKTZIEL: 70.000



INFO

007-BONUS

Um diese Goodies einsammeln zu können, müsst ihr im Level haben und das Level auf „Agent 00“-Schwierigkeitsstufe spielen. Alle 007-Boni und das Erreichen der Punktevorgabe sichern die Platin-Medaille.



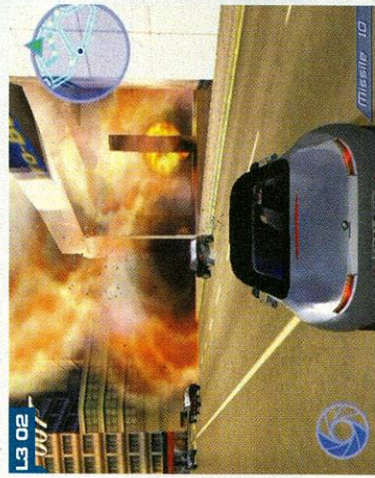
GEFÄHRLICHE VERFOLGUNG



SYMBOL:



Holt jetzt das Panzerfahrzeug ein und setzt den Q-Pulse darauf an [03]. Bleibt in der Nähe des Wagens, weil der Pulse einen Moment zum Aufladen benötigt – schließlich wollt ihr ja beim Abfeuern nicht nur die Luft treffen.



L3 02

L3 03

L3 04

L3 05

L3 06

L3 07

L3 08

L3 09

L3 10

L3 11

L3 12

L3 13

L3 14

L3 15

L3 16

L3 17

L3 18

L3 19

L3 20

L3 21

L3 22

L3 23

L3 24

L3 25

L3 26

L3 27

L3 28

L3 29

L3 30

L3 31

L3 32

L3 33

L3 34

L3 35

L3 36

L3 37

L3 38

L3 39

L3 40

L3 41

L3 42

L3 43

L3 44

L3 45

L3 46

L3 47

L3 48

L3 49

L3 50

L3 51

L3 52

L3 53

L3 54

L3 55

L3 56

L3 57

L3 58

L3 59

L3 60

L3 61

L3 62

L3 63

L3 64

L3 65

L3 66

L3 67

L3 68

L3 69

L3 70

L3 71

L3 72

L3 73

L3 74

L3 75

L3 76

L3 77

L3 78

L3 79

L3 80

L3 81

L3 82

L3 83

L3 84

L3 85

L3 86

L3 87

L3 88

L3 89

L3 90

L3 91

L3 92

L3 93

L3 94

L3 95

L3 96

L3 97

L3 98

L3 99

L3 100

L3 101

L3 102

L3 103

L3 104

L3 105

L3 106

L3 107

L3 108

L3 109

L3 110

L3 111

L3 112

L3 113

L3 114

L3 115

L3 116

L3 117

L3 118

L3 119

L3 120

L3 121

L3 122

L3 123

L3 124

L3 125

L3 126

L3 127

L3 128

L3 129

L3 130

L3 131

L3 132

L3 133

L3 134

L3 135

L3 136

L3 137

L3 138

L3 139

L3 140

L3 141

L3 142

L3 143

L3 144

L3 145

L3 146

L3 147

L3 148

L3 149

L3 150

L3 151

L3 152

L3 153

L3 154

L3 155

L3 156

L3 157

L3 158

L3 159

L3 160

L3 161

L3 162

L3 163

L3 164

L3 165

L3 166

L3 167

L3 168

L3 169

L3 170

L3 171

L3 172

L3 173

L3 174

L3 175

L3 176

L3 177

L3 178

L3 179

L3 180

L3 181

L3 182

L3 183

L3 184

L3 185

L3 186

L3 187

L3 188

L3 189

L3 190

L3 191

L3 192

L3 193

L3 194

L3 195

L3 196

L3 197

L3 198

L3 199

L3 200

L3 201

L3 202

L3 203

L3 204

L3 205

L3 206

L3 207

L3 208

L3 209

L3 210

L3 211

L3 212

L3 213

L3 214

L3 215

L3 216

L3 217

L3 218

L3 219

L3 220

L3 221

L3 222

L3 223

L3 224

L3 225

L3 226

L3 227

L3 228

L3 229

L3 230

L3 231

L3 232

L3 233

L3 234

L3 235

L3 236

L3 237

L3 238

L3 239

L3 240

L3 241

L3 242

L3 243

L3 244

L3 245

L3 246

L3 247

L3 248

L3 249

L3 250

L3 251

L3 252

L3 253

L3 254

L3 255

L3 256

L3 257

L3 258

L3 259

L3 260

L3 261

L3 262

L3 263

L3 264

L3 265

L3 266

L3 267

L3 268

L3 269

L3 270

L3 271

L3 272

L3 273

L3 274

L3 275

L3 276

L3 277

KÜHLER EMPFANG

Geht die Treppe zum rechten Tisch hoch. Drückt den Schalter, um die Tür darunter zu öffnen. Geht hindurch und blickt dem Korridor bis zur Lüftung am Ende. Öffnet das Schloss mit dem Q-Laser und knecht hinein. Knack die nächste Klappe mit dem Laser, erschließt die ahnungslose Wache [01] und nehmt ihre DEFENDER. Fotografiert nun mit der Kamera die

SATELITENBILDER. Öffnet die andere Lüftungsklappe, knecht hinein und dann nach rechts. Öffnet die nächste Klappe, erledigt die Wache und nehmt ihre K57. Hinter der nächsten Lüftung wartet der erste 007-BONUS. Öffnet nun die rechte Lüftung, beseitigt die Wache und fotografiert die BLAUPAUSEN. Rechts steht ihr ein Bild von einem der beiden Zwillinge. Geht hin und drückt A, um den Geheimraum zu öffnen [02]. Darin befinden sich eine RÜSTUNG, eine MRL-22 und MRL-22-Ammo. Ziehrecht ihr das Glas im Raum, geht der Alarm los!

Geht nach draußen und durch die gegenüber liegende Tür. Folgt dem Korridor, rechts und erschließt die Wache. Laufen den Korridor entlang, schnappt euch die KEYS CARD vom Regal und geht am Ende durch die Tür. Ihr seid wieder am Start.

Nehmt die MRL-22, geht zum linken Tisch und drückt den Schalter. Dadurch öffnet sich die nächste Tür und zwei Wachen rennen in den Raum. Erledigt sie mit dem Raketenwerfer, bevor sie den Alarm auslösen [03]. Und kauft euch eine K57-Munition. Hinter der Tür wartet ein 007-BONUS und eine RÜSTUNG. Geht nun dorthin zurück, wo ihr die Keycard gefunden habt, und nehmt den Aufzug. Schießt auf die Wache, sobald sich die Tür wieder geöffnet hat, und nehmt euch die RÜSTUNG. Geht durch die Tür zum Großrechner-Raum. Holt den 007-BONUS neben den Stufen und beseitigt die beiden Wachen, bevor sie Alarm schlagen können. Benutzt die Keycard am

LEVEL
EINSATZZIELE

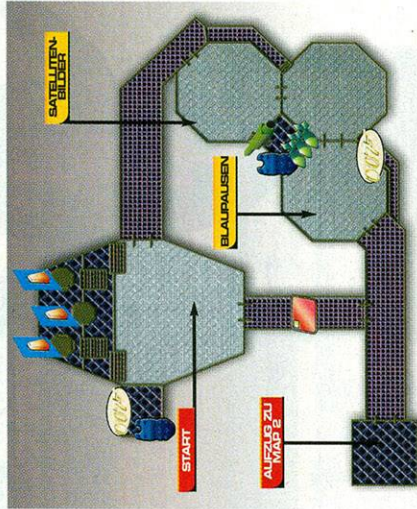
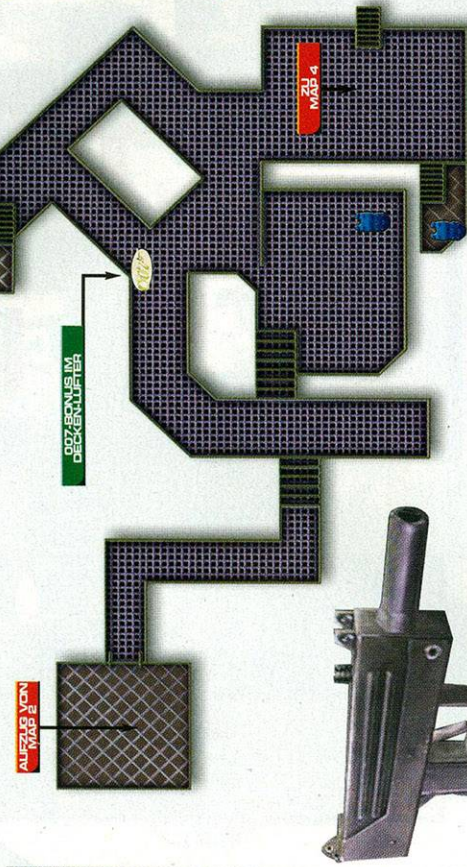
- Fotografiert die SATELITENBILDER.
- Fotografiert die Blaupausen.
- Stehlen Sie Daten vom Großrechner im Keller.
- Besuchen Sie das Innere der Pflanzkammer.

PUNKTZAHL: 90.000

Computer-Terminal und setzt dann den Q-Entschlüsselung an den drei Datenports des Rechners ein [04]. Auf dem erhöhten Cabiet am Ende findet ihr Granaten. Macht dann mit der Kamera Fotos vom MODELL DES ÖRTLICHEN. Versteht nun den Raum der Q-Klause bis zur Lüftung. Öffnet das Schloss mit dem Q-Laser und lässt seine K57-Ammo, geht dann die kurze Treppe hinab und sammelt P2X-Munition und RÜSTUNG ein. Zieht euch nun mit der Q-Klause zur Lüftung [05], in der ihr einen 007-BONUS findet. Lasst euch am Ende des Schachtes fallen und holt euch den nächsten 007-BONUS. Erledigt alle

Wachen in der Nähe und nehmt die Granaten. Steigt nun die Treppe hoch und zieht euch mit der Q-Klause zum Lüftungsschacht gegenüber. Knecht den Gang nach links bis zum Ende und schaltet die Wache aus, bevor ihr euch fallen lässt. Ladet mit der Q-Remote das

Programm aus dem Wand-computer [06]. Im nächsten Raum erledigt ihr alle Wachen und versucht zumindest eine mit einem Schuss auf die Dampf-Zysteme zu erschießen. Geht die Treppe runter, kauft euch RÜSTUNG und K57-Ammo und sammelt im nächsten Raum noch mehr RÜSTUNG und Ammo ein. Geht hinaus und holt den 007-BONUS hinter der Zisterne. Von der Mitte der Treppe springt ihr auf eine weitere Zisterne zum nächsten 007-BONUS. Geht nach oben, nach rechts und öffnet die Tür mit der Q-Remote. Macht die Wachen alle [07], nehmt die FRANKS-Munition und geht in den Team-Kontrollraum. Erledigt dort die Wachen und nehmt die Leiter zum Dach. Dort geht ihr nach dem Kabel.

KÜHLER EMPFANG
MAP 1KÜHLER EMPFANG
MAP 2KÜHLER EMPFANG
MAP 3KÜHLER EMPFANG
MAP 4

MOVIE-MOVIE
Wenn ihr das letzte Level mit mindestens einer Bronze-Medaille abgeschlossen habt, sollt ihr einen Film mit allen späten Bond-Movies.

- SYMBOL:
- 007-BONUS
 - MRL-22
 - KEYCARD
 - RÜSTUNG
 - GRANATEN
 - SCHALTER
 - RAKETEN



NACHT DES SCHAKALS

LEBEN: 10000

Geht geradeaus und wartet, bis der Bus durchs Tor gekracht ist. Danach erledigt ihr beide Wachen vor euch. Nehmt die KA-57 und KA-57-Munition. Schaut nach rechts und erledigt euch der Wache, die Granaten wirft. Schießt auf die beiden Wachen bei der Statue und geht nach vorne, um

Granaten, VIPER und KA-57-Ammo einzusammeln. Ihr seht nun den Laser eines Snipers aus einer Gasse kommen. Schaut vorsichtig um die Ecke und erledigt den Schützen. Geht zu den Kisten unterhalb des Snipers und holt euch die RÜSTUNG. Nun geht ihr zurück nach unten und schaut nach links. Zerschießt das rechte Fenster und schnappt euch den 007-BONUS. Lauft die Straße entlang und schaut nach links. Dort seht ihr eine RÜSTUNG in einem Fenster und eine FRINESI in einem anderen. Geht zurück in Richtung Botschaft und dann nach links. Erledigt die Wache, die aus dem Tunnel kommt, und nehmt ihre KA-57-Munition. Erschießt auch die nächsten beiden Wachen und sammelt mehr KA-57-Ammo [01]. Schießt nun auf den Sniper auf dem Balkon und zielt euch dann mit der Q-Klaue zur Lüftung rechts von ihm. Springt dann zum Balkon des Scharfschützen und nehmt seine SSR 4000 und den 007-BONUS. Benutzt die Q-Klaue an der Lüftung gegenüber und geht über den Sims und durch das Fenster. Geht im Raum durch die linke Tür und R gibt euch die Q-KARTE. Geht durch die Geheimtür zum Balkon und

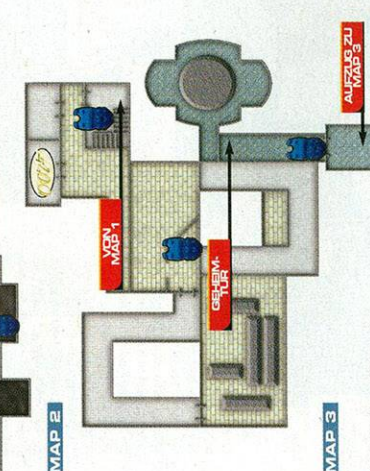
setzt die Q-Klaue an der Lüftung gegenüber ein. Lasst euch fallen und öffnet die Tür unten mit der Q-Karte. Nehmt rechts die RÜSTUNG und geht die Treppe hoch. Öffnet die Tür und erledigt die Wache, sobald sie in der Tür gegenüber erscheint. Holt die KA-57-Munition, geht den Gang entlang und die Granaten werft. Schießt auf die beiden Wachen bei der Statue und sammelt den 007-BONUS. Geht weiter den Gang entlang bis zu einem Raum, in dem drei Wachen Gasein halten. Ihr dürft die Tür nicht öffnen, also erledigt ihr alle Wachen durch die Fenster [02]. Sammelt die drei Ingalls-Munition ein und geht durch die Tür. Folgt dem Korridor bis zu den zwei Fenstern. Das linke Fenster explodiert und dahinter wartet eine Wache. Beseitigt sie und geht in die Küche. Die Wachen darin haben eine gute Deckung, also solltet ihr sie mit Granaten erledigen [03]. Nehmt ihre Ingalls-Munition und verlasst den Raum. Geht den Gang entlang, erschießt die drei Wachen hinter dem Aufzug und deckt euch mit Ingalls- und KA-57-Munition ein. Auf dem Balkon geht ihr rechts zur Falle und drückt B, um den Geheimweg zu öffnen. Geht den Weg entlang, bis ihr Dr. Domescu findet, nehmt die RÜSTUNG und benutzt die Q-Karte am Aufzug.

Schießt auf die Fässer hinter der Wache auf dem oberen Gang und dann auf die unteren Fässer. Holt euch dort, wo die unteren Fässer waren, die RÜSTUNG und die Viper-Munition. Geht durch die Tür zu Carla, der Schakalin,

und versteckt euch sofort hinter den Kisten auf der linken Seite. Unterwegs sammelt ihr die Ingalls-Munition ein. Schießt mit der Ingalls-Munition die Lücke zwischen den Kisten auf Carla. Wenn sie sich bewegt, ballert auf die Fässer hinter ihr, damit sie weiter in Bewegung bleibt. Achtet auf ihre Granaten und schließt so lange auf sie, bis sie hinter ein Stahlrohr flüchtet. Jetzt rennt ihr zu den rechten Kisten und drückt den Schalter. Dadurch

NACHT DES SCHAKALS

MAP 1



Ventilator (Ausz.) [04]. Klettert über die Leiter zu Carlas ehemaliger Position, sackt ihre FSU-4 und die RÜSTUNG ein und geht dann durch die Tür und über die Treppe hinauf zum Dach. Rennt sofort in die obere rechte Ecke zum 007-BONUS. Halte mit der SSR 4000 im Anschlag. Ausschau nach dem Kampfhubschrauber. Sobald er erscheint, versteckt ihr euch hinter einigen Kisten und erledigt den Piloten mit dem Sniper-Gewehr.

STRASSEN VON BUKAREST

LEBEN: 10000

Fahrt die Straße entlang bis zu einer Gabelung, wo ihr die Q-OLSPUR ein-sammelt. Fahrt einen der beiden Wege unter die Brücke zum 007-BONUS [01]. Folgt der Straße und fahrt dann nach links. An der Kreuzung holt ihr euch die Rüstung und sammelt unterwegs die Rüstung ein. Nehmt die Straße gegenüber, fahrt über die kleinen Berg hoch, um auf Raketen ein. Mittlerweile folgen euch sicher schon einige Schurken, die ihr aber mit der Q-OLSPUR loswerdet. Folgt der Straße bis zum Bahnhof, wo ihr die Q-OLSPUR und RÜSTUNG einsammelt.

Fahrt rechts zum 007-BONUS am Ende der Schiene, doht dort und zerstört den Hubschrauber mit den Missiles [02]. Oben auf der rechten Plattform findet ihr den Q-LOKATOR. Danach zerstört ihr den anderen Helikopter.

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

LEVEL EINSATZZIELE

LEBEN: 10000

• Retten Sie den Lokator.
• Finden Sie den Daten-Chip.
• Erhängen Sie in den Dämon-Chip.
PUNKTZIEL: 100.000

die linken Fässer, um den Kleinster zu zerstören. Zerstört die blockierenden Autos, bevor sie euch mit Raketen eindecken. Dann feuert ihr mit der Kanone auf den Helikopter am Ende der Straße. Schaltet zurück zum MG und zentriert die Autos auf der Kreuzung. Nach dem Video mit dem Hubschrauber über der Brücke schließt ihr denselben mit der Kanone ab [04]. Ihr fahrt nun eine Straße entlang, an deren Ende ihr einen Tanker abschleift und einen 007-BONUS kassiert. Um die Ecke seht ihr ein Hotel mit zwei Hub-schraubern davor. Zerstört ihr beide Hub-s, gibt es einen 007-BONUS.

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

STRASSEN VON BUKAREST

LEBEN: 10000

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].

Verlasst ihr das Hotel, bekommt ihr die Q-BRILLE mit der ihr im Dunkeln sehen könnt [03]. Erledigt die Wachen und dann den darüber liegenden Helikopter. Ihr trefft auf drei weitere Wachen, bevor ein Van aus dem Weg versprengt. Zerstört den Wagen und zwei mit Raketenwerfern bewaffnete Wachen. Erschießt die Wachen auf dem Dach um die Ecke und jagt die Fässer links von der Limousine in die Luft. Folgt weiter der Straße und ihr findet eine RÜSTUNG und Munition für die MCF 34. Sobald ihr die Muni aufgesammelt habt, seht ihr zwei Panzer unter der Eisenbahnbrücke. Schließt nicht auf die Panzer – zieht auf einen der Castanks auf dem Zug, der über die Brücke fährt. Dadurch stürzt die Brücke auf die Panzer [04].



- SYMBOL:
- 007-BONUS
 - AMMO
 - BAKETTEN
 - RÜSTUNG
 - Q-OLSPUR
 - FRINESI
 - SCHALTER
 - DATEN-CHIP
 - Q-KLAUE
 - INGALLS

FEUER & WASSER

LEVEL EINSATZZIELE
L8: FEUER & WASSER
PUNKTZAHL: 100.000

- Gelingen Sie in den Kontrollraum.
- Füllen Sie das Pumpenraum.
- Füllen Sie das Pumpenraum.
- Füllen Sie das Pumpenraum des Towers.

nach draußen und schießt auf die Fässer vor euch, um den 007-BONUS einzusammeln. Runt um die Plattform könnt ihr Calypso-Munition, eine FSU-4, Granaten und eine RÜSTUNG einsammeln.

Lauf nun die Treppe hinab und hinüber zum Zaun. Bloch schießt von der anderen Seite auf euch. Geht zum Tor, setzt den Q-Laser ein und Bloch läuft weg [02]. Setzt nun den Q-Laser an der Lüftung rechts ein und klettert hinein.

Öffnet die Lüftung am anderen Ende mit dem Laser und klettert die Leiter hoch. Erschießt den Wächter, sammelt seine Calypso-Munition ein und geht dann um die Ecke, um eine weitere Wache und den Sniper zu erledigen. Nehmt die Calypso-Munition und die SSR 4000 auf den

am Ende der SSR 4000 und

den Kugeln der unteren Wachen und des Helikopters zu entgehen. Seid ihr in der Deckung, schießt ihr mit der SSR 4000 auf den Hub-Plot [03]. Lasst euch nicht zu viel Zeit, damit er nicht entwischt. Klettert nicht wieder runter und die Leiter wieder runter und klettert zurück in die Lüftung. Seid ihr wieder draußen, benutzt ihr den Q-Laser an der Lüftung gegenüber und schießt euch hinein die RÜSTUNG. Kriecht zum anderen Ende und schießt auf die Fässer im angrenzenden Raum, um die Wachen auszuschalten. Öffnet die Lüftung, holt euch Calypso-Munition und 007-BONUS und klettert zurück in die Lüftung.

Rennt links zum Sicherheitsraum und öffnet den Schrank mit dem Laser, um die SSR 4000 zu bekommen. Nehmt die RÜSTUNG und holt euch bei den linken Kränen den 007-BONUS. Geht nun zurück

zu der anderen Seite der Plattform und sichert den 007-BONUS hinter dem Kabelstapler-Truck. Erledigt die nahenden Wachen [04] und nehmt die Munition, bevor ihr die Treppe zum Helipad hinauf eilt. Drückt den Schalter, um die kleine Brücke zu senken, und danach den Schalter, um die Tür zu öffnen. Erledigt die drei attackierenden Wachen, schnappt euch

RÜSTUNG und FSU-4-Munition und füllt am Tank euren Q-Jet auf. Spinnet die Treppe runter und erschließt die Wache und die beiden Sniper. Geht zum anderen Ende des Pumpenraumes und holt den 007-BONUS unter der Plattform.

Zieht euch mit der Q-Klaue über die Lüftung zu dieser Plattform. Dist mit dem Q-Jet zur zentralen Plattform und erledigt die beiden angrenzenden Wachen. Croucht euch die Calypso- und FSU-4-Munition, nehmt die RÜSTUNG und SSR 4000-Munition und geht in den Kontrollraum. Startet die Pumpen mit einem Kropfdruck am Terminal und

FEUER UND WASSER

MAP 1
ZUM MAP 3

SYMBOL:
007-BONUS
SSR 4000
RÜSTUNG



zur anderen Seite der Plattform und sichert den 007-BONUS hinter dem Kabelstapler-Truck. Erledigt die nahenden Wachen [04] und nehmt die Munition, bevor ihr die Treppe zum Helipad hinauf eilt. Drückt den Schalter, um die kleine Brücke zu senken, und danach den Schalter, um die Tür zu öffnen. Erledigt die drei attackierenden Wachen, schnappt euch

RÜSTUNG und FSU-4-Munition und füllt am Tank euren Q-Jet auf. Spinnet die Treppe runter und erschließt die Wache und die beiden Sniper. Geht zum anderen Ende des Pumpenraumes und holt den 007-BONUS unter der Plattform.

Zieht euch mit der Q-Klaue über die Lüftung zu dieser Plattform. Dist mit dem Q-Jet zur zentralen Plattform und erledigt die beiden angrenzenden Wachen. Croucht euch die Calypso- und FSU-4-Munition, nehmt die RÜSTUNG und SSR 4000-Munition und geht in den Kontrollraum. Startet die Pumpen mit einem Kropfdruck am Terminal und

MAP 3



geht hinaus. Erledigt die beiden Wachen weiter unten. Lasst euch auf den Boden des Pumpenraums fallen und kilt den Q-Jet wieder auf. Schwingt euch per Q-Klaue nach oben und springt auf die arbeitende Pumpe [05]. Sobald sie euch in den oberen Raum befördert hat, springt ihr mit dem Q-Jet wieder ab. Erledigt die Wachen (z.B. mit einem Schuss auf den Tank auf dem Gabelstapler) und holt euch die Calypso- und FSU-4-Munition. Geht dann durch die Tür nach draußen.

Schaut hoch und schießt die Wache und den Sniper auf den großen Zisternen ab. Hinter den Fässern rechts wartet ein 007-BONUS. Unter der linken Zisterne gibt es einen 007-BONUS und eine RÜSTUNG zu holen [06]. Klettert auf die Leiter der rechten Zisterne, schießt die FSU-4-Munition und benutzt die Q-Klaue an der Lüftung der linken Zisterne. Nehmt

SSR 4000-Munition und RÜSTUNG und zieht euch zur anderen Zisterne zurück. Schwingt mit dem Haken zum Turm und

mußt beide Wachen erwischen, damit der Bonus erscheint. Schießt auf die beiden Geschütze am Ende dieses Tunnels und holt die Munition. Nach der Videosequenz geht es zur Tram-Station. Schaltet alle Wachen aus und zieht auf den nun freigelegten roten Schalter, um die Tür zu öffnen [01]. Auf eurem Weg findet ihr eine RÜSTUNG und trefft auf eine weitere Tram. Zerstört sie und schießt auf das Geschütz am Ende des Glasbereichs. Dreht euch sofort um und erledigt die Wache in der nächsten Station gelangt.

MAP 2



VERBOTENE TIEFEN
LEVEL EINSATZZIELE
L9: VERBOTENE TIEFEN
PUNKTZAHL: 110.000

Erledigt die Wache und sammelt die KA-575-Munition ein. Nach der Kurve nehmt ihr das Geschütz unter der Decke unter Beschuss und zerstört die Tram, auf die ihr am Fuß des Hügels trefft. Nach einigen Kurven erschließt ihr zwei Wachen im Turm, sammelt KA-575-Munition und 007-BONUS ein (ihr

mußt beide Wachen erwischen, damit der Bonus erscheint. Schießt auf die beiden Geschütze am Ende dieses Tunnels und holt die Munition. Nach der Videosequenz geht es zur Tram-Station. Schaltet alle Wachen aus und zieht auf den nun freigelegten roten Schalter, um die Tür zu öffnen [01]. Auf eurem Weg findet ihr eine RÜSTUNG und trefft auf eine weitere Tram. Zerstört sie und schießt auf das Geschütz am Ende des Glasbereichs. Dreht euch sofort um und erledigt die Wache in der nächsten Station gelangt.

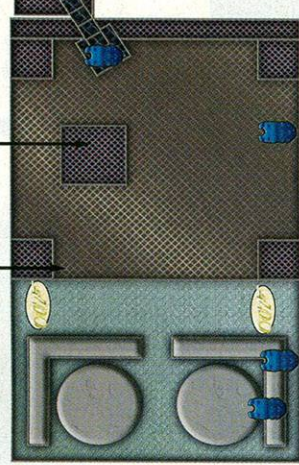
Schießt auf das rechte Fass, um eine Gruppe Wächter auszuschalten [02] und erledigt dann den Rest. Aus dem Tor kommt nun eine Tram mit einer Wache, die einen Raketenwerfer hat. Schaltet sie aus, bevor sie schießt, sammelt die RÜSTUNG ein und schaltet mehrere Geschütze und Wachen aus. Erschießt jetzt die zwei Wachen im Turm und kragt euch die KA-575-Munition und



FEUER UND WASSER

MAP 4

VOM ÜBEREN ZENTRUM ZUM UNTEREN



erledigt die Wachen. Lasst der Granaten verenden Wache im Eck eine Kiste aufsetzen [07]. Fallen, indem ihr die Q-Remote einsetzt [07]. Schnappt euch Granaten, Defend-Munition und RÜSTUNG von ihrem Platz und nehmt den Aufzug. Ihr werdet nun von einem Hubschrauber angegriffen – erledigt den Piloten mit der SSR 4000. Zerschießt dann die Fässer neben den Kränen und sammelt 007-BONUS und RÜSTUNG ein. Schießt nun

draußen auf die Fässer und greift euch die MRL-22 dahinter. Klettert jetzt über die Leiter zur Plattform und bring die Krane mit der Q-Remote dazu, die Plattformen mit zwei Snipern darauf abzusinken [08]. Geht zur anderen Seite der Plattform und schaut nach oben zu der Wache, die Granaten wirft. Erschießt sie und setzt die Q-Klaue an der Lüftung über der Wache ein. Klettert die Leiter hoch, knockt das Schloss mit dem Q-Laser und genießt die Videosquenz.

mußt beide Wachen erwischen, damit der Bonus erscheint. Schießt auf die beiden Geschütze am Ende dieses Tunnels und holt die Munition. Nach der Videosquenz geht es zur Tram-Station. Schaltet alle Wachen aus und zieht auf den nun freigelegten roten Schalter, um die Tür zu öffnen [01]. Auf eurem Weg findet ihr eine RÜSTUNG und trefft auf eine weitere Tram. Zerstört sie und schießt auf das Geschütz am Ende des Glasbereichs. Dreht euch sofort um und erledigt die Wache in der nächsten Station gelangt.

Schießt auf das rechte Fass, um eine Gruppe Wächter auszuschalten [02] und erledigt dann den Rest. Aus dem Tor kommt nun eine Tram mit einer Wache, die einen Raketenwerfer hat. Schaltet sie aus, bevor sie schießt, sammelt die RÜSTUNG ein und schaltet mehrere Geschütze und Wachen aus. Erschießt jetzt die zwei Wachen im Turm und kragt euch die KA-575-Munition und



VERBOTENE TIEFEN
LEVEL EINSATZZIELE
L9: VERBOTENE TIEFEN
PUNKTZAHL: 110.000

Erledigt die Wache und sammelt die KA-575-Munition ein. Nach der Kurve nehmt ihr das Geschütz unter der Decke unter Beschuss und zerstört die Tram, auf die ihr am Fuß des Hügels trefft. Nach einigen Kurven erschließt ihr zwei Wachen im Turm, sammelt KA-575-Munition und 007-BONUS ein (ihr

mußt beide Wachen erwischen, damit der Bonus erscheint. Schießt auf die beiden Geschütze am Ende dieses Tunnels und holt die Munition. Nach der Videosquenz geht es zur Tram-Station. Schaltet alle Wachen aus und zieht auf den nun freigelegten roten Schalter, um die Tür zu öffnen [01]. Auf eurem Weg findet ihr eine RÜSTUNG und trefft auf eine weitere Tram. Zerstört sie und schießt auf das Geschütz am Ende des Glasbereichs. Dreht euch sofort um und erledigt die Wache in der nächsten Station gelangt.

Schießt auf das rechte Fass, um eine Gruppe Wächter auszuschalten [02] und erledigt dann den Rest. Aus dem Tor kommt nun eine Tram mit einer Wache, die einen Raketenwerfer hat. Schaltet sie aus, bevor sie schießt, sammelt die RÜSTUNG ein und schaltet mehrere Geschütze und Wachen aus. Erschießt jetzt die zwei Wachen im Turm und kragt euch die KA-575-Munition und

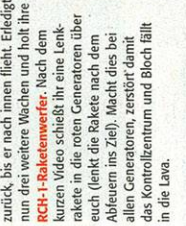


VERBOTENE TIEFEN
LEVEL EINSATZZIELE
L9: VERBOTENE TIEFEN
PUNKTZAHL: 110.000

Erledigt die Wache und sammelt die KA-575-Munition ein. Nach der Kurve nehmt ihr das Geschütz unter der Decke unter Beschuss und zerstört die Tram, auf die ihr am Fuß des Hügels trefft. Nach einigen Kurven erschließt ihr zwei Wachen im Turm, sammelt KA-575-Munition und 007-BONUS ein (ihr

mußt beide Wachen erwischen, damit der Bonus erscheint. Schießt auf die beiden Geschütze am Ende dieses Tunnels und holt die Munition. Nach der Videosquenz geht es zur Tram-Station. Schaltet alle Wachen aus und zieht auf den nun freigelegten roten Schalter, um die Tür zu öffnen [01]. Auf eurem Weg findet ihr eine RÜSTUNG und trefft auf eine weitere Tram. Zerstört sie und schießt auf das Geschütz am Ende des Glasbereichs. Dreht euch sofort um und erledigt die Wache in der nächsten Station gelangt.

Schießt auf das rechte Fass, um eine Gruppe Wächter auszuschalten [02] und erledigt dann den Rest. Aus dem Tor kommt nun eine Tram mit einer Wache, die einen Raketenwerfer hat. Schaltet sie aus, bevor sie schießt, sammelt die RÜSTUNG ein und schaltet mehrere Geschütze und Wachen aus. Erschießt jetzt die zwei Wachen im Turm und kragt euch die KA-575-Munition und



RESIDENT EVIL



TREK

EVOLUTION





CLUBE NR 2





Versucht in den frühen Levels, einzelne Wachen mit den Fäusten auszuschalten. Dadurch erhöht ihr die Bewertungen für Genauigkeit und Effizienz und kassiert mehr Punkte.

Lauf weiter hoch, erschließt zuerst den Werfer und ganz oben den Sniper.

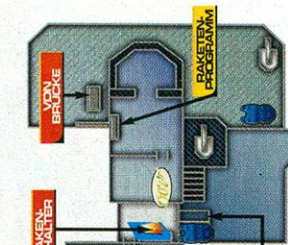
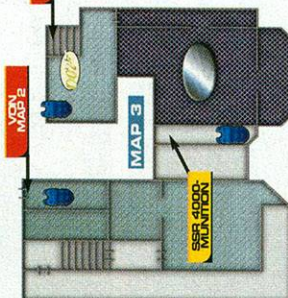
Nehmt die RÜSTUNG und öffnet die Tür zur Brücke. Erfolgt drinnen die Wachen und knallt dann mit der SSR 4000 den Pholen des von draußen auf euch schie-

ßenden Hubschraubers ab. Nehmt die RÜSTUNG in der Ecke und öffnet die Luke am Ende der Leiter mit dem Q-Laser. Draußen erschließt ihr die zwei Wachen, geht um die Ecke und zerstört die Fässer nahe der Leiter, um eine RÜSTUNG zu finden [06]. Lasst auf die Luke, klettert die Leiter hoch, erschließt die zwei Wachen und setzt dann die Q-Remote an der

Konsole ein und ladet das RAKETEN-PROGRAMM unter. Betreibt das Cross-Magazin mit dem Laser von den Ketten und es öffnet euch die Tür. Jetzt habt ihr zwei Alternativen: Ihr könnt den Knopf greifen und sofort wieder loslassen, um auf einem Vorsprung unter euch zu landen. Allerdings seht ihr auch einen unerschließbaren 007-BONUS auf dem

Vorsprung über euch. Dafür müsst ihr euch durch das Loch weiter oben fallen lassen, verpasst dann aber den Bond-Move am Haken. Öffnet die Luke mit dem Laser, lasst euch durchfallen, drückt den Knopf und Zoe springt in Sicherheit [07]. Jetzt geht ihr durch die Tür und schießt auf einen Tieflader, um die zwei Wachen zu beseitigen. Schnappt den 007-BONUS und

geht durch die rechte Tür. Klettert die Leiter runter, nehmt die RÜSTUNG und geht durch die Tür. Benutzt die Q-Remote an der Konsole, um eine Rakete auf den Sniper zu schießen [08] und erledigt die Wache. Rennt die Treppe hoch und schießt mit der Luftabwehr-Waffe auf den startenden Hubschrauber, bis er zerstört ist [09]. Nun geht es die Treppe hinab zu Zoës Jet.



springt zur Leiter und klettert hinunter. Holt unten den 007-BONUS und klettert die Leiter wieder hinauf. Erschließt die beiden Wachen, um den französischen Premierminister zu retten, und sammelt die PS100-Munition ein. Geht nun aus dem Silo hinaus in den Hauptraum. Ladet dort mit der Q-Remote das SILO2-ZUGANGSPROGRAMM von der PS102-Konsole. Folgt dem Korridor und öffnet die RÜSTUNG direkt hinter der Tür und erschließt alle Wachen, um den deutschen Bundeskanzler zu retten. Geht dann nach rechts zum 007-BONUS [06].

Geht zurück zum Hauptraum und ladet euch mit der Q-Remote das SILO3-ZUGANGSPROGRAMM von der PS103-Konsole. Öffnet damit die Tür am Ende des Ganges. Wenn ihr das Silo erreicht, lasst ihr euch links auf den Vorsprung fallen und setzt die Q-Klaue an der Lüftung über euch ein. Ballert die drei Wachen ab, um den englischen Premierminister zu retten [07]. Sammelt die PS100-Munition ein und zieht mit der Q-Klaue auf die Lüftung über der Tür, durch die ihr beim ersten Mal gekommen seid. Zurück im Hauptraum ladet ihr mit der Q-Remote das SILO4-ZUGANGSPRO-

GRAMM von der PS104-Konsole. Öffnet damit den Weg zum Silo und erledigt die beiden Wachen, um den US-Präsidenten zu retten. Nehmt die D17-Ammo, klettert die Leiter runter und holt unten den 007-BONUS. Geht durch die Tür den Gang entlang, nehmt die RÜSTUNG und steigt in den Aufzug.

Nach dem Video seht ihr Bloch, der mit einem Raketenwerfer und einem Japack bewaffnet ist [08]. Schießt auf ihn, bis er wegfliegt. Füllt nun den Q-Jet an einem Tank wieder auf und versorgt euch mit der RÜSTUNG. Fliegt mit dem Q-Jet auf den Steg und ballert, bis Bloch wegfliegt. James Bond hat die Welt gerettet!



Dreht euch nach rechts, geht durch die Türen, erschließt den Wächter und kauft seine PS100. Nehmt die RÜSTUNG und holt euch mit dem Q-Laser die SSR 4000 aus der Tüte. Leider habt ihr nur zwei Patronen, also geht ihr zum Fenster und erledigt die beiden Sniper auf dem rechten Turm [01]. Geht aus dem Raum direkt über den Steg und versucht euch nicht von den beiden anderen Snipern erwischen zu lassen. Ignoriert unterwegs die RÜSTUNG, wenn ihr sie nicht braucht. Laft zum Fuß des linken Turms und wartet auf den Aufzug. In der Zeit könnt

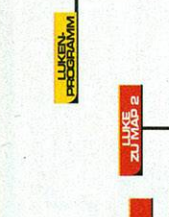
ihre RÜSTUNG einsammeln. Fahrt hoch, erledigt die beiden Sniper und sammelt ihre SSR 4000-Munition und DEFENDER ein. Ladet mit der Q-Remote das LUKEN-ZUGANGSPROGRAMM von der Konsole und nehmt den 007-BONUS. Greift das Kabel, sucht zum anderen Turm [02] und sichert euch SSR 4000-Ammo, Granaten, Patronen, also geht ihr zum Fenster und erledigt die beiden Sniper auf dem rechten Turm [01]. Geht aus dem Raum direkt über den Steg und versucht euch nicht von den beiden anderen Snipern erwischen zu lassen. Ignoriert unterwegs die RÜSTUNG, wenn ihr sie nicht braucht. Laft zum Fuß des linken Turms und wartet auf den Aufzug. In der Zeit könnt

ihre RÜSTUNG einsammeln. Fahrt hoch, erledigt die beiden Sniper und sammelt ihre SSR 4000-Munition und DEFENDER ein. Ladet mit der Q-Remote das LUKEN-ZUGANGSPROGRAMM von der Konsole und nehmt den 007-BONUS. Greift das Kabel, sucht zum anderen Turm [02] und sichert euch SSR 4000-Ammo, Granaten, Patronen, also geht ihr zum Fenster und erledigt die beiden Sniper auf dem rechten Turm [01]. Geht aus dem Raum direkt über den Steg und versucht euch nicht von den beiden anderen Snipern erwischen zu lassen. Ignoriert unterwegs die RÜSTUNG, wenn ihr sie nicht braucht. Laft zum Fuß des linken Turms und wartet auf den Aufzug. In der Zeit könnt

ihre RÜSTUNG einsammeln. Fahrt hoch, erledigt die beiden Sniper und sammelt ihre SSR 4000-Munition und DEFENDER ein. Ladet mit der Q-Remote das LUKEN-ZUGANGSPROGRAMM von der Konsole und nehmt den 007-BONUS. Greift das Kabel, sucht zum anderen Turm [02] und sichert euch SSR 4000-Ammo, Granaten, Patronen, also geht ihr zum Fenster und erledigt die beiden Sniper auf dem rechten Turm [01]. Geht aus dem Raum direkt über den Steg und versucht euch nicht von den beiden anderen Snipern erwischen zu lassen. Ignoriert unterwegs die RÜSTUNG, wenn ihr sie nicht braucht. Laft zum Fuß des linken Turms und wartet auf den Aufzug. In der Zeit könnt

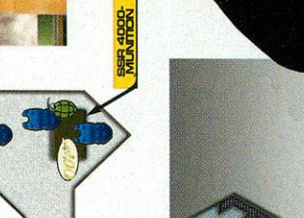
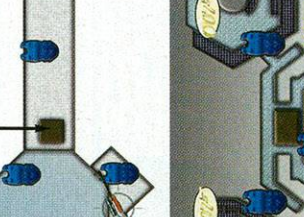


BÖSER BERG
MAP 1

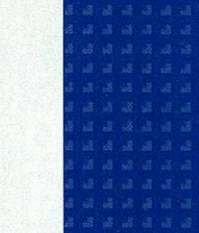
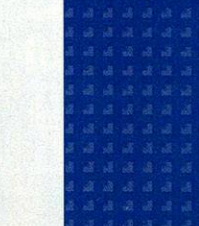
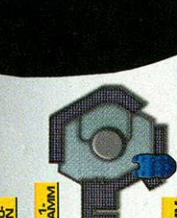
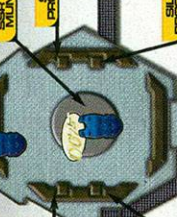


ihre RÜSTUNG einsammeln. Fahrt hoch, erledigt die beiden Sniper und sammelt ihre SSR 4000-Munition und DEFENDER ein. Ladet mit der Q-Remote das LUKEN-ZUGANGSPROGRAMM von der Konsole und nehmt den 007-BONUS. Greift das Kabel, sucht zum anderen Turm [02] und sichert euch SSR 4000-Ammo, Granaten, Patronen, also geht ihr zum Fenster und erledigt die beiden Sniper auf dem rechten Turm [01]. Geht aus dem Raum direkt über den Steg und versucht euch nicht von den beiden anderen Snipern erwischen zu lassen. Ignoriert unterwegs die RÜSTUNG, wenn ihr sie nicht braucht. Laft zum Fuß des linken Turms und wartet auf den Aufzug. In der Zeit könnt

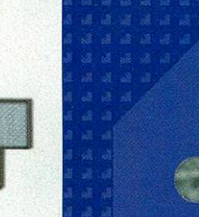
BÖSER BERG
MAP 1



BÖSER BERG
MAP 2



BÖSER BERG
MAP 2



CUBE

Unsere Affenbande steht nicht auf Bananen, sondern ist scharf auf Cheats.

VIRTUA STRIKER 3

Einige bestreiten ja immer noch, dass dies das beste Fußball-Spiel für den GameCube sei – macht nix, Hauptsache, wir haben die Cheats!

GEHEIME TEAMS

Im Meisterschafts-Modus kannst du zwei weitere „Super“-Teams freischalten, mit denen du spielen kannst. Wenn du 20 Punkte gesammelt hast, wird dich der FC Sonic zu einem Match herausfordern; bei 30 Punkten trittst du gegen Yukichan United. Siegst du, kannst du mit den Mannschaften spielen.

GEHEIME STADIEN

Spiele dich durch den nationalen Fußball-Cup, bis du an der Weltmeisterschaft im Jahr 4 teilnimmst. Du wirst dann das Millennium Stadium freischalten, das das Century Stadium freilässt. Gewinnst du die ganze Weltmeisterschaft, darfst du im Velvet-Stadium spielen.



AFFENSTARKE CHEATS

LEGENDS OF WRESTLING

Alle Raubidee aufgebracht: In Legends Of Wrestling sind mehr Proger versteckt als bei 12 gesehen haben!

ALLE WRESTLER FREISCHALTEN (FÜR PROFIS)

Ihr könnt alle versteckten Wrestler freischalten, indem ihr die verschiedene Modi durchspielt.

WRESTLER SO GEHT'S

WRESTLER	SO GEHT'S
Mr Fuji	Spiele das Tag-Team Championship im Tournament-Modus durch.
Ivan Koloff	Spiele den VS-Tournament-Modus durch.
The Rock 'n' Roll Express	Erhöhe das South-East-Gebiet im Karriere-Modus.
King Kong Bundy	Spiele den Tag-Tournament-Modus durch.
Sabu	Spiele den Career-Modus mit Terry Funk durch.
Fritz von Erich	Spiele den Career-Modus mit Kern von Erich durch.
David und Michael von Erich	Spiele den Career-Modus mit Terry Funk durch.
Dory Funk	Spiele den Career-Modus mit einem beliebigen Wrestler durch.
Captain Lou Albano	Spiele den Career-Modus mit einem beliebigen Wrestler durch.
Jimmy Hart	

ALLE WRESTLER FREISCHALTEN (FÜR FAULEN)

Ihr müsst euch nicht unbedingt durch das komplette Spiel kämpfen, um alle versteckten Wrestler freizuschalten. Es geht folgendes Cheat ein:
↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
Vergesst aber nicht, im Options-Menü abzuspeichern!



MIT KNÖPFCHEN

UNSERE KLEINE BUTTON-KUNDE

Früher war alles ganz einfach: Da hat man die Knöpfe gedrückt und das zu machen. Auf dem GameCube-Controller gibt es aber mittlerweile drei Möglichkeiten, „nach oben“ zu drücken. Hiermit verweisen wir diese Symbole für die jeweiligen Steuerungsmöglichkeiten.

PROLOG-STECH



STEUERHEBEL



RESIDENT EVIL

Falls du schon zu den glücklichen Besitzern dieses Spiels zählst, möchtest du vielleicht einen Blick auf die großartigen Extras werfen, die es zu entdecken gibt.

NEUE SPIELMODI

Spiele ihr das Game unter bestimmten Bedingungen durch, bieten sich euch neue Spielmodi. Aber seid gewarnt, die haben es in sich!

DAS KRIEGT IHR SO ...

Spielt das Spiel (neue Herausforderungen) ein Mal mit einer Figur durch.

Überlebenskünstler

Spiele „nochmal“ im Normal- oder Hard-Modus mit einer Figur durch.

One Dangerous Zombie

(Zombie jagt euch) Spiele „nochmal“ im Normal- oder Hard-Modus mit beiden Figuren durch.

Unsichtbarer Feind

(alle Gegner sind unsichtbar) Spiele „Überlebenskünstler“ einmal mit einer Figur oder „nochmal“ mit beiden Figuren durch.

EXTRA-GEGENSTÄNDE

Auf die gleiche Weise wie oben beschrieben könnt ihr neue Kleidung und Waffen für euren Charakter bekommen. Alle Extra-Waffen sind beim Spielstart anstelle des Messers platziert und haben unendliche Munition.

DAS KRIEGT IHR SO ...

Samurai Edge Spiele das Game mit einer Figur in weniger als fünf Stunden durch.

Raketenwerfer

Spiele das Game mit einer Figur in weniger als drei Stunden durch.

40er Smith und Wesson

Spiele „nochmal“ im Normal- oder Hard-Modus mit einer Figur in weniger als fünf Stunden durch.

Bonus-Kleidung #1

Spiele das Spiel ein Mal mit einer Figur durch.

Bonus-Kleidung #2

Spiele „nochmal“ mit einer Figur durch.

Versteckte Nachricht

Spiele „Unsichtbarer Feind“ in weniger als fünf Stunden durch.

Concept Art-Designs

Spiele „Unsichtbarer Feind“ in weniger als fünf Stunden durch.

SUPER MARIO SUNSHINE

Kaum ist das Spiel erhältlich, findet du bei uns schon massenhafte Tipps & Tricks dafür!

DA IST YOSHI!

Spiele so lange, bis ihr 25 Sonnen-Insignien gefunden habt. Wenn ihr nun zurück in die Stadt ankommt, erwartet euch Mario Morgana mit einem Ei. Jagt ihn und ihr bekommt Yoshi!

Sonnenbrille

Spiele das Spiel mit einer Sonnenbrille. Tragt am Strand von Piazza Delfino. Sozt ihr sie auf verdunkelt sich das Bildschirm; als würdet ihr wirklich eine Sonnenbrille tragen. Den Mann findet ihr auch in vielen anderen Leveln. Ihr müsst mindestens 30 Insignien haben.

LEBEN RETTEN

Der Trick hat schon bei Super Mario World (Super NES) fantastisch funktioniert: Wenn ihr euch in eine benetzte Situation verwickelt habt und gleich ein Leben verlieren würdet, drückt Start und haltet „L“ weiter. Ihr Leben zu verlieren. Das funktioniert aber nicht, wenn ihr grad im freien Fall seid...



SANFTE LANDUNG

Springt ihr aus großer Höhe, erlebt Mario einen harten Aufprall und verliert Lebenspunkte. Drückt daher kurz vor der Landung B, um eine sanftere Landung zu erzielen.

KATZENWÄSCHE

Ihr müsst nicht unbedingt ein Bad nehmen, um Mario nach einer Schmutzschlacht sauber zu kriegen – es reicht, wenn ihr zwei Dreiflügel-Türme auch.

AUF GEBÄUDE HUPPEN

Stellt euch auf einen hohen Punkt auf, um die Sonnenbrille zu laden. Springt ihr dann die Schwabe-Düse, um vollends auf Gebäude zu gelangen. Dort stehen Gegenstände, die Insignien und blaue Münzen.



EXPRESS-BEFÖRDERUNG

Spitzt mit der normalen Düse etwas Wasser vor euch auf die Straße. Rennt los und drückt O für einen schnellen Lauf. Sozt ihr die Düse mit Speed durch die Gegend, bis ihr einen Knopf drückt.

SCHNELLSCHWIMMER

Wenn ihr im Wasser seid, benutzt die Schwabe-Düse und drückt L – so bekommt ihr Schub, wenn ihr schneller schwimmt. Sozt ihr die Düse mit Speed durch die Gegend, bis ihr einen Knopf drückt.

EXTRALEBEN SAMMELN

Sobald ihr ein Level beendet habt, geht an der Stelle ins Wasser, wo die Schiffe renn und raus fahren. Tausch ganz hinten und ihr werdet ein Extraleben finden. Jedemal, wenn ihr das einen Level zurecht, ist es wieder da.

CELTIC AUF DIE ISEL

Celtic auf die Isel mit dem Gestanden und löst das Feuer mit dem Drückung 08/17. Ein Extraleben ist der Dank dafür.

Celtic in den zweiten Hindernis-Parcour (der mit dem sich drehenden Würfel und Plattformen) und holt euch den Extraleben-Pilz auf dem Stern und denjenigen, der in der mittleren ist ein Extraleben verleiht. Wenn ihr das Level wiederholt, es, so oft ihr mögt.

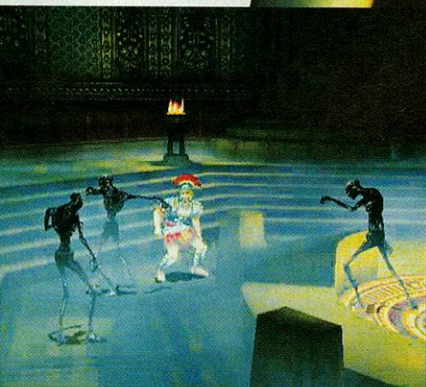
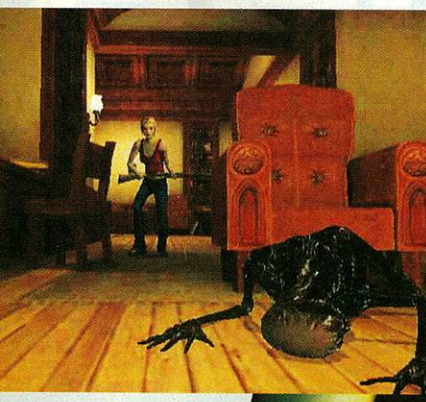
WENN IHR VON JEMANDEM EINE BLAUE MÜNZE BEKOMMT

Wenn ihr von jemandem eine blaue Münze bekommt und ihr dafür Substanz oder ihm Obst gebt, wird er mit einem Extraleben belohnt, wenn ihr dies nochmal macht.



Eines wollen wir von vornherein mal klarstellen: *Eternal Darkness* ist KEIN uninspirierter *Resident Evil*-Klon!

Zeitreise mit Gänsehaut!



CUBE INFORMATION

ETERNAL DARKNESS

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: SILICON KNIGHTS

PREIS: € 60

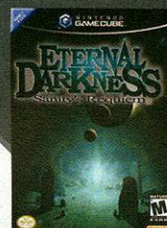
HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 15 BLÖCKE

FACTS

- SPANNENDES GRUSELABENTUER
- IRRE INSANITY-EFFEKTE
- KOMPLEXE, FILMREIFE STORY
- 12 SPIELBARE CHARAKTERE



ETERNAL DARKNESS

IHR BEGET EUCH IN

Eternal Darkness: Sanity's Requiem auf eine schaurig-schöne Zeitreise. Die verschiedenen

Episoden, die ihr mit 12 spielbaren Charakteren meistern müsst, sind über eine Spanne von 20 Jahrhunderten angesiedelt. Die Story rund um den ungeklärten Mord am Opa von Heldin Alexandra Roivas ist dabei tiefgründig wie bei kaum einem anderen Spiel. Um die zahlreichen Rätsel zu lösen und die fiesen Gegenscharen zu besiegen, könnt ihr euch neben einer stattlichen Auswahl von zeitgetreuen Waffen auf ein ausgeklügeltes Magie-system verlassen. Durch die Kombination von farbigen Runen erwerbt ihr unzählige Zaubersprüche – von simplen Standardzaubern bis zu individuellen Spezialzaubern. Zusätzlich sorgen neuartige Insanity-Effekte für frisches Blut im Gameplay. Wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel verraten, aber sinkt eure Insanity-Anzeige zu tief, kommt es zu durchgeknallten Ereignissen. Macht euch auf irre Überraschungen gefasst!

Die Grafik dieses Horror-Meisterwerks ist flüssig und die Umgebungen sind atemberaubend. Die Kamera zoomt sich filmreif durch das Geschehen in der 3D-Umgebung. Leider ist die Kollisionsabfrage der Kämpfe teilweise etwas unausgereift. Dafür unterstreichen die atmosphärische Musik und die gruseligen Soundeffekte den Spielablauf einwandfrei. Die opulente Spielzeit (selbst sehr geübte Spieler benötigen für einen Durchgang über 20 Stunden) und die drei möglichen Lösungswege (inklusive unterschiedlicher Gegner und Abspännen) machen *Eternal Darkness* momentan zu einem der ausgeklügeltsten und packendsten Spiele für den GameCube.

CUBE FAZIT

ETERNAL DARKNESS

➔ EIN ERNSTHAFTER KONKURRENT FÜR RESIDENT EVIL



GRAFIK

Nur die Kollisionsabfrage reicht nicht an die tollen Umgebungen und Charaktere heran.



SOUND

Gruselig, atmosphärisch und gut – bis auf kleine Aussetzer ein absoluter Hammer-Sound.



GAMEPLAY

Charaktere, Waffen, Magie, Insanity-Effekte und Zeitreisen – ein unvergleichliches Spielerlebnis!



DAUERSPASS

Weit über 20 Stunden Spielspaß und drei eigenständige Lösungswege – gigantisches Abenteuer!



ORIGINALITÄT

Die wahre Stärke des Spiels: Story, Spielansatz und Gameplay sind wirklich einzigartig.

ZWEITE MEINUNG

EINMALIG! „So viele neuartige Ideen und Gruseleffekte sind eine absolute Ausnahme im Horror-Genre. Mit solche Spielen braucht sich der GameCube nicht zu fürchten.“

BEN

GESAMTWERTUNG

9.0

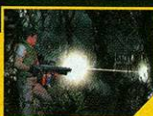
STORY, GAMEPLAY UND UMFANG
BEGEISTERN NICHT NUR
EINGEFLEISCHTE HORROR-FANS!

ALTERNATIVE

Vollkommen unterschiedlicher Spielansatz, aber genauso gruselig – Horror-Fans sind im GameCube-Fieber.

RESIDENT EVIL

System: GameCube



CUBE

INFORMATION

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

ENTWICKLER: ELECTRONIC ARTS

PREIS: € 60

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 3 BLÖCKE

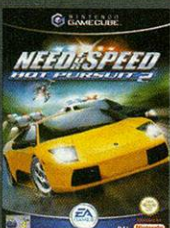
FACTS

■ EXOTISCHE ORIGINAL-AUTOS

■ ÜBER 90 AUFGABEN

■ LANGSTRECKEN UND SHORTCUTS

■ FETZIGER LIZENZ-SOUNDTRACK



Vollgaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaas!

NEED FOR HOT PURS

Endlich könnt ihr auch auf dem GameCube eines der rasantesten Action-Rennspiele überhaupt genießen!

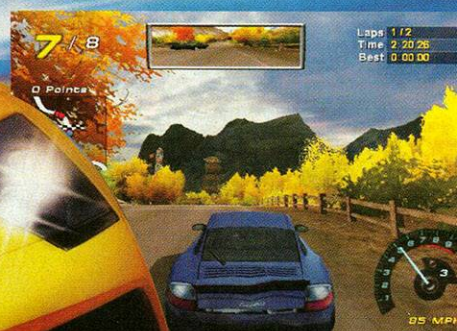
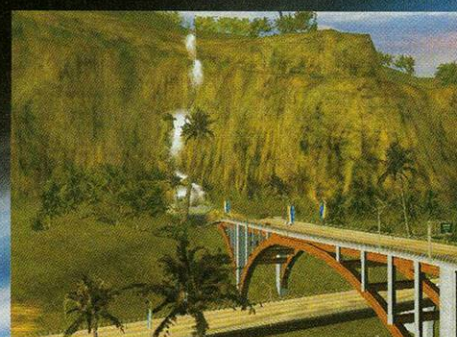
WER WOLLTE NICHT

immer schon mal mit einem schicken Ferrari oder einem rassigen Porsche über die Straßen brettern und sich mit der Polizei ein heißes Rennen liefern? In *Need For Speed: Hot Pursuit 2* wird dieser Traum endlich wahr.

Die *Need for Speed*-Reihe steht seit jeher für fetzige Arcade-Rennen mit Geschwindigkeitsrausch-Garantie. In diesem neuesten Teil steigt ihr in einen der über 20 berühmtesten Straßenflitzer der Welt – darunter so illustre Boliden wie der Lamborghini Murcielago (siehe rechts oben) oder der Ferrari 360 Spider.

Auf über 20 Kursen, die teilweise gut 15 Meilen lang sind, gilt es dann, über 90 Aufgaben zu lösen – ganze 30 Aufgaben mehr als in der PS2-Version (siehe rechts). Dazu heizt ihr über realistisch gestaltete Kurse, vorbei an Wasserfällen, Vulkanen und Stränden – und manchmal entdeckt ihr sogar eine Abkürzung, bei der es dann Rallye-mäßig über Stock und Stein geht. So weit, so gut, aber *Hot Pursuit 2* hat noch einen Spaßfaktor der ganz anderen Art zu bieten. Unser Freund und Helfer, die ordnungsliebende Polizei, hat nämlich etwas gegen

Hochgeschwindigkeitsfahrten auf öffentlichen Verkehrswegen. Deshalb dauert es meist nicht allzu lange, bis ihr die erste Sirene hört und versuchen müsst, möglichst schnell zu verduften. Und trotz eures exklusiven Flitzers finden



STAMMEN? DIE PS2-VERSION WURDE VON BLACK BOX ENTWICKELT.

FERRARI-JÄGER: Der Lamborghini Murcielago ist mit 580 PS einer der härtesten Konkurrenten von Ferrari auf den Thron des schnellsten Straßenautos.

SPEED UIT 2



Auch die Polizei fährt mit hochgetunten PS-Monstern. Leichter wird die Flucht dadurch nicht!

die Ordnungshüter Mittel und Wege, z. B. Hubschrauber, Straßenblockaden u. ä., um euch das Fahrerleben schwer zu machen. Aus Rache könnt ihr allerdings im „Sei ein Cop“-Modus den Spieß umdrehen und selbst als Gesetzeshüter auf Temposünderjagd gehen.

Zusammen mit dem actionreichen Arcade-Gameplay sorgen auch Grafik und Sound für beste Unterhaltung. Die Streckenbegrenzungen ziehen mit konstanter Bildrate flüssig an euch vorbei, die Natur ist wunderschön gestaltet und die Autos reflektieren jede Lichtquelle

realitätsgetreu. Dazu sorgt ein fetziger Lizenz-Soundtrack für die passende Untermalung und verleitet zum stärkeren Gasgeben.

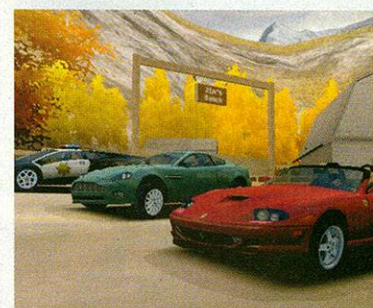
Need for Speed: Hot Pursuit 2 ist also genau das richtige Spiel für alle, die sich nicht mit Fahrzeugeinstellungen in hochkomplexen Simulationen rumschlagen wollen. Denn hier gibt es nur eins: Vollgas!

Und das Konzept der Polizeiverfolgung gibt dem Ganzen dann den ultimativen Action-Adrenalinschub.

TIM

SCHADE!

Das berühmte Wüstenlevel und zwei weitere Level der PS2-Version haben es leider nicht in die GameCube-Version (und auch nicht auf die Xbox) geschafft. Als Ersatz dienen gespiegelte und umgekehrte Kurse, die sich natürlich komplett anders fahren als die Originalen. Dies hängt damit zusammen, dass die Cube-Version dem PS2-Spiel in der Entwicklung zeitlich hinterher hinkte. Dafür wurden jedoch auch einige Schwächen des PS2-Spiels abgeschafft. Das verbesserte Cop-Ortungssystem ist dafür das beste Beispiel.



CUBE FAZIT

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

☞ EIN ARCADE-RACER FÜR VOLLGAS-FANATIHER ...



GRAFIK

Realistische Autos, coole Umgebungen und ein ungeschlagenes Geschwindigkeitsgefühl.



SOUND

Der fetzige Lizenz-Soundtrack passt jederzeit optimal zum rasanten Renngeschehen.



GAMEPLAY

Das simple Arcade-Prinzip gewinnt durch die Polizeiverfolgungen enorm an Spieltiefe.



DAUERSPASS

Über 90 Aufgaben und gespiegelte Kurse laden immer wieder zu einer weiteren Runde ein.



ORIGINALITÄT

Die Verbesserungen zum Vorgänger liegen mehr im Detail – das Spielprinzip ist schon bekannt.

ALTERNATIVE

Wer auf realistischeres Fahrverhalten und Auto-Tuning steht, sollte den PS2-Vorzeiger-Racer einmal Probe fahren.



GRAN TURISMO 3

Format: PlayStation 2

ZWEITE MEINUNG

RASANT „Ein sehr spaßiges (Verfolgungs-)Rennen, das durch Grafik und Umfang überzeugen kann. Wer ohne ausgeklügelte Tuning-Optionen auskommt, liebt das Spiel.“

GESA

GESAMTWERTUNG

8.3

PACKENDER ARCADE-RACER MIT COOLEN STRECKEN UND DURCHDACHEM GAMEPLAY!



CUBE

INFORMATION

CAPCOM VS SNK 2: EO

VERTRIEB: CAPCOM

ENTWICKLER: IN-HOUSE

PREIS: € 60

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 2 BLÖCKE

FACTS

- COOLE STREETFIGHTER-ACTION
- ÜBER 40 CHARAKTERE
- VERSCHIEDENE KAMPFSTILE
- MASSENHAFT SPECIAL MOVES



Round one ... fight!

CAPCOM VS SNK 2: EO

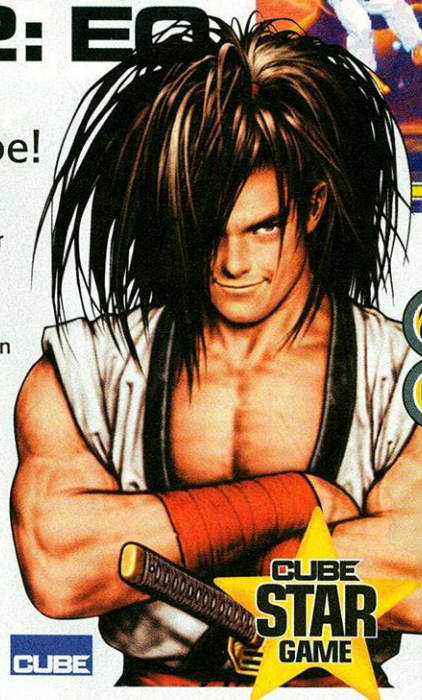
Endlich ein ordentliches Beat'Em-Up für den Cube!

STREETFIGHTER

gibt es inzwischen in über 30 Versionen. Brauchen wir dann noch eine für den GameCube? Ja! Hinter dem ewig langen Namen verbirgt sich ein erstklassiges Prügelspiel.

Neben berühmten Capcom-Kampfmaschinen wie Ken und Ryu sind auch weniger bekannte Gesichter wie Rolento (*Final Fight*) und Eagle (*Original-StreetFighter*) mit von der Partie. Die

Helden der nun ausrangierten SNK-Serie komplettieren das Ganze. Lediglich der innovative Versuch, mit dem C-Stick zu kämpfen, ging in die Hose: Teilweise liegen 14 Moves auf dem gelben Knubbel – und man erwischt nie den Richtigen.



CUBE
STAR
GAME

CUBE FAZIT

CAPCOM VS SNK 2: EO



GRAFIK

Sehr schön animiert und gezeichnet. Ein kleines Facelifting wäre aber schön gewesen.



SOUND

Wie ein Bud Spencer-Film: Mal lustige, mal nervige Musik, und viel Haudrauf-Sounds.

GESAMTWERTUNG

9.0

TROTZ MÄNKOS IN DER STEUERUNG DAS BESTE SPIEL SEINER ART FÜR DEN CUBE.

CUBE

INFORMATION

EGGO MANIA

VERTRIEB: KEMCO

ENTWICKLER: KEMCO

PREIS: € 60

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1-8

SPEICHER: 3 BLÖCKE

FACTS

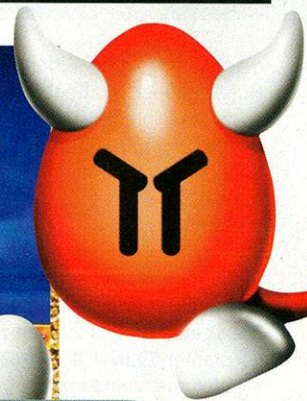
- IM TURNIER BIS ZU 8 SPIELER
- WITZIGER TETRIS-KLON
- JEDE MENGE EIERKÖPFE
- SIEBEN VERSCHIEDENE MODI



Eiertanz mit Klötzchen

EGGO MANIA

Puzzle-Futter für die GameCube-Gemeinde



PUZZLE-SPIELE SIND

ebenso Mangelware auf dem Cube. Da schlägt Kemco in die richtige Kerbe und liefert uns mit *Eggo Mania* ein fesselndes Klötzchen-Spiel.

Im Eierland steigt der Wasserspiegel unaufhörlich – also müsst ihr den Weicheiern helfen, dass sie über eine Klötzchen-Konstruktion den rettenden Fesselballon erreichen. Baut ihr aber zu wackelig, bricht euer Bau unter den Wassermassen wieder zusammen. Wie schon beim legendären GameBoy-Tetris kommt richtig Stimmung auf, wenn man mit Freunden spielt – dann macht man seinen Mitstreitern das Leben schwer, indem man ihnen ein paar Klötzchen-Reihen rüberschiebt ...



CUBE FAZIT

EGGO MANIA



GRAFIK

Viel kann man von einem Puzzle nicht erwarten: Liebenswerte Quitschubunt-Grafik.



SOUND

Mitunter sind einige Ohrwürmer dabei, alles in allem gut anzuhören.

GESAMTWERTUNG

8.1

VOR ALLEM DER MEHRSPIELER-MODUS BESCHERT EINEN HEIDENSPASS!

CUBE

INFORMATION

WORMS BLAST

VERTRIEB: UBI SOFT

ENTWICKLER: TEAM 17

PREIS: € 70

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 3 BLÖCKE

FACTS

- SCHWERBEWAFFNETE WÜRMER
- KUTLIGES SPLIT-SCREEN-CHAOS
- WAFFEN IN MASSEN
- GEWOHNTES GAMEPLAY



Auf in die Schlacht!

WORMS BLAST

Ganz kleine Viecher – ganz große Zerstörung!

EINE GANZ SIMPLE

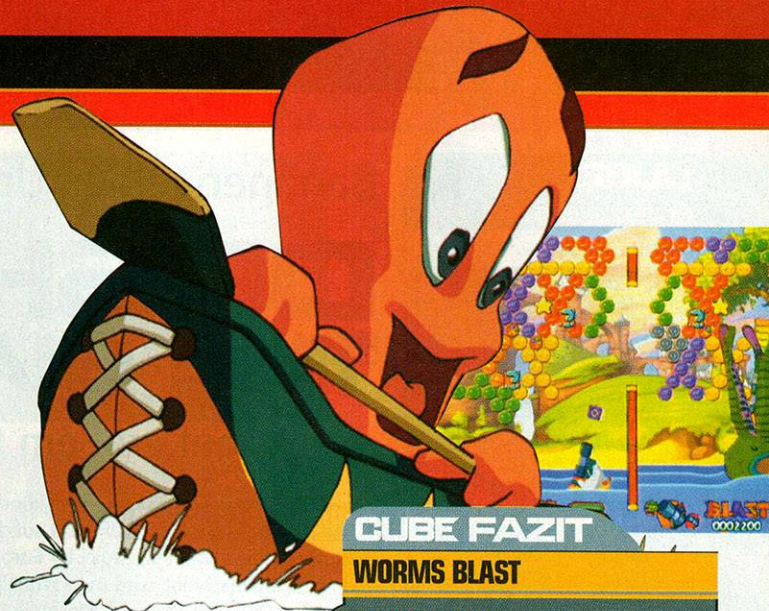
Spielidee hat buchstäblich eingeschlagen wie eine Bombe – auf sämtlichen Systemen wurden die kampfwütigen Würmer zum Verkaufsschlager.

Der Bust-A-Move-Touch, dem Worms Blast durchgängig unterliegt, ist nicht zu übersehen. Da das ganze Spiel im Wasser stattfindet, fahren die Kriechtiere in Booten umher. Von dort aus schießen sie farbige Granaten auf die von oben drohend herunterhängenden Steinlawine.

Treffen die Granaten auf gleichfarbige Steine, fallen diese und die Angrenzenden herunter.

Wie bei den meisten Puzzles holt der Multiplayer-Modus das Meiste aus dem Spiel raus: Nach einer Glückssträhne kann sich das Blatt in nur wenigen Augenblicken gegen einen wenden.

CUBE



CUBE FAZIT

WORMS BLAST



GRAFIK

Gute Arbeit, aber ein bisschen mehr hätte man schon noch rausholen können.



SOUND

Naja ... lustiger Dudel-Sound halt, atmosphärischer Soundtrack wäre da eh fehl am Platz.

GESAMTWERTUNG

7.7

IMMER FESTE DRUFF – DAS „RICHTIGE“ WORMS IST ABER NOCH FIESER.

CUBE

INFORMATION

DISNEY'S MAGICAL MIRROR

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: CAPCOM

PREIS: € 50

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 3 BLÖCKE

FACTS

- VIELE DISNEY-FIGUREN
- MICKY IM GEISTERHAUS
- VERBINDUNG GC/GBA
- DISNEY-GRAFIKSTIL



Typischer Disney-Zauber?

DISNEY'S MAGICAL MIRROR

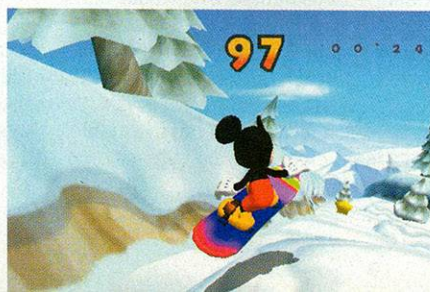
Minispiel-Ansammlung mit Micky Maus.

SCHON AUF DER

Spaceworld 2000 wurde das Spiel zum ersten Mal gezeigt, nun durften wir es in seiner ganzen Pracht bewundern. Jedoch hat sich seither kaum etwas daran verändert.

Micky wurde durch einen Spiegel mit magischen Fähigkeiten in eine andere Welt versetzt. Um wieder nach Hause zu kommen, muss er alle Teile des inzwischen zerbrochenen Spiegels zusammensuchen. Dabei geistert er durch verschiedene Räume und begegnet allerlei Widersachern. Interessant: Das Game-Cube-Spiel lässt sich über das Link-Kabel mit dem GBA-Spiel Disney's Magical Quest mit der Handheld-Konsole verbinden. Das kann Mickys Spiegel-Suche vereinfachen.

CUBE



CUBE FAZIT

DISNEY'S MAGICAL MIRROR



GRAFIK

Auf den ersten Blick süß und knuffig, auf den zweiten aber kaum abwechslungsreich.



SOUND

Passend zum Spiel – nett, aber ohne nennenswerte Höhen.

GESAMTWERTUNG

5.6

JÜNGEREN MAG MICKY MAUS SOFORT ANS HERZ WACHSEN – UNS WAR ES ZU EINTÖNIG.



CUBE

INFORMATION

DOSHIN THE GIANT

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: NINTENDO

PREIS: € 50

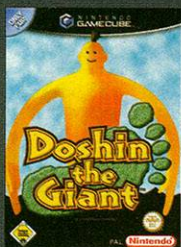
HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 40 BLÖCKE

FACTS

- UNVERKENNBAR: JAPAN-TOUCH
- WAHL ZWISCHEN GUT UND BÖSE
- 16 MONUMENTE
- EINGEBAUTES FOTOALBUM



Bananengelbes Ungetüm:

DOSHIN THE GIANT

... lebt auf großem Fuß

SCHON FÜR DAS 64DD

angekündigt, erblickt *Doshin* nun auf dem GameCube das Licht der Welt. Obwohl das Spiel für Europäer anfangs absolut fremdartig erscheint, wird man schnell in seinen Bann gezogen: Eure Aufgabe ist es, als Riese die Dorfbewohner um euch herum bei Laune zu halten. Natürlich müsst ihr ihnen gerade bei solchen Sachen unter die Arme greifen, die für Riesen eher möglich sind als Normalsterbliche: Große Hindernisse aus dem Weg räumen oder Naturkatastrophen abwenden, sofern ihr das könnt.

CUBE



CUBE FAZIT

DOSHIN THE GIANT



GRAFIK

Ihr braucht nur einmal einen Sonnenauf- und -untergang gesehen haben: traumhaft.



SOUND

Zur Atmosphäre passende Soundeffekte und stellenweise richtig mitreißende Musik.

GESAMTWERTUNG

8.9

LANG ANDAUERNDER SPIELSPASS WIRD EUCH STUNDENLANG AN DEN CUBE FESSELN.

CUBE

INFORMATION

BEACH SPIKERS

VERTRIEB: INFOGRAMES

ENTWICKLER: AM2

PREIS: € 60

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 3 BLÖCKE

FACTS

- WELTMEISTERSCHAFTS-MODUS
- 16 TEAMS
- GUT AUSSEHENDE GIRLS
- SPASSIGE MEHRSPIELER-ACTION



Sand, Bälle, Mädels:

BEACH SPIKERS

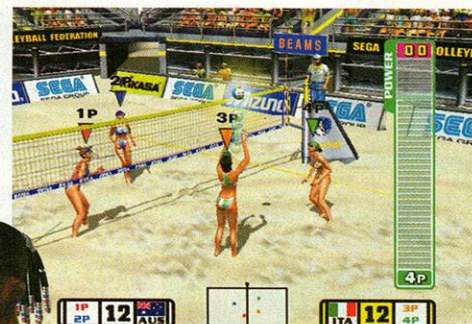
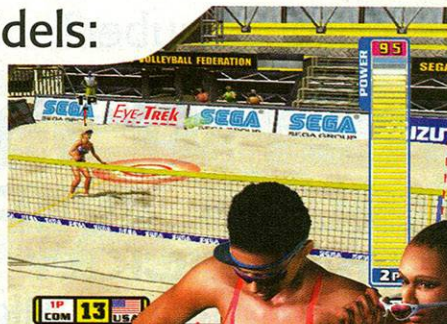
Mal was anderes

VÖLLES NEULAND

betrifft Sega mit dem Volleyball-Spiel: Während viele Hersteller mit der x-ten Umsetzung von Fußball- und Football-Spielen antanzen, bringt *Beach Spikers* erfrischend Neues auf den Bildschirm!

Als reines Arcade-Sportspiel steht Fun und nicht Realismus an erster Stelle. Und das ist es auch, was *Beach Spikers* ausmacht. Zwar nicht so umfassend wie bei *Virtua Tennis* ist es aber trotzdem der Weltmeisterschafts-Modus, der dem Spiel den letzten Kick beschert. Spielt man allein, geht dem Spiel aber leider bald die Luft aus.

CUBE



CUBE FAZIT

BEACH SPIKERS



GRAFIK

Fußspuren im Sand, ansprechend animierte Sportlerinnen - viele nette Details stimmen.



SOUND

Durchschnittlich nett, aber selbst im Genre der Sport-Spiele nicht herausragend.

GESAMTWERTUNG

7.9

WIR HÄTTEN NICHT GEDACHT, DASS EIN NISCHENSPIEL SO VIEL SPASS MACHT.

CUBE

INFORMATION

TAZ WANTED

VERTRIEB: INFOGRADES

ENTWICKLER: BLITZ GAMES

PREIS: € 50

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 2 BLÖCKE

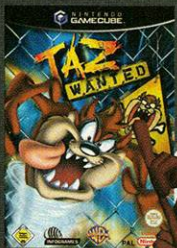
STATS

■ VIER WELTEN, 12 LEVEL

■ 10 GÖTTICHE VERKLEIDUNGEN

■ TYPISCHER LOONEY TUNES-FUN

■ CEL-SHADING-GRAFIK



Looney Tunes:

TAZ WANTED

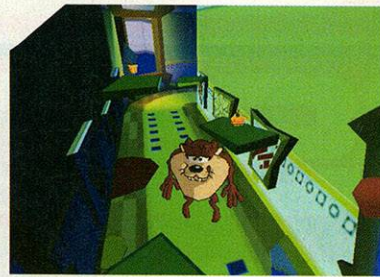
Der irre tasmanische Teufel dreht durch.

AUF DER FLUCHT

befindet sich der hyperaktive tasmanische Teufel nach einem Zoo-Ausbruch. Mit Tweety als Tourführer an eurer Seite („Ich sollte eigentlich nur im Hilfsmenü auftauchen!“) müsst ihr die sieben Taz-Fahndungsplakate in jedem Level finden. Wenn ihr unterwegs noch ein paar Dinge zerstört und sämtlichen Kuchen auffresset, der euch über den Weg läuft, könnt ihr Extra-Elemente freischalten.

Der Cel-Shading-Look verschafft dem Ganzen die Comic-Atmosphäre, die wir von den Looney Tunes gewohnt sind. Die Gags kommen dann noch viel cooler rüber – so kann sich Taz zum Beispiel in Telefonzellen in unterschiedliche Verkleidungen schmeißen ...

CUBE



CUBE FAZIT

TAZ WANTED



GRAFIK
Abartig coole Comic-Atmosphäre gibt dem Spiel seinen eigenen Stil.



SOUND
Haut rein!

GESAMTWERTUNG

8.3

GENIALES SPIEL, JEDOCH ETWAS ZU LEICHT. LOONEY TUNES-FANS MÜSSEN ZUGREIFEN!

CUBE

INFORMATION

LARGO WINCH

VERTRIEB: UBI SOFT

ENTWICKLER: DUPUIS

PREIS: € 60

HERKUNFT: FRANKREICH

SPIELER: 1

SPEICHER: 2 BLÖCKE

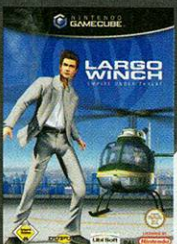
FACTS

■ BASIERT AUF COMIC-SERIE

■ DECKT EIN KOMPLOTT AUF

■ ABENTEUER-SPIEL

■ ZAHLREICHE MINISPIELE



Beruf: Millionärssohn



LARGO WINCH

Adventure-Minispiel-Mix

NACH DEM TOD

seines milliarden schweren Vaters, der unter mysteriösen Umständen starb, entdeckt Largo Winch eine Verschwörung: In den eigenen Forschungslabors sollen illegale Experimente durchgeführt worden sein. In Form eines Adventures versucht ihr, dem Komplott allmählich auf die Schliche zu kommen. Neben gewohnten Standard-Rätseln müsst ihr mitunter schon das Hirn anstrengen – kleine Minispiele lockern die Atmosphäre auf.

CUBE



CUBE FAZIT

LARGO WINCH



GRAFIK
Abgesehen von Details wandert man mit Largo durch ansehnliche Landschaften.



SOUND
Größtenteils okay, aber manchmal ist die Musik unpassend oder fehlt ganz.

GESAMTWERTUNG

7.2

FÜR ADVENTURE-VETERANEN ETWAS ZU LEICHT, SONST ABER GANZ BRAUCHBAR.

ANSICHTS- SACHE

Die für eine Konsole ungewöhnlich kompakte Form macht dem GameCube mobil – du kannst ihn quasi überall hin mitnehmen, vorausgesetzt, du hast Stromanschluss und Fernseher dabei. Zumindest das letztere Problem haben einige Dritt-Hersteller schon gelöst. Wir haben die aktuellen Modelle getestet!

THRUST- MASTER

DAS GUTE zuerst: Der Mechanismus, mit dem der Thrustmaster-Monitor am GameCube befestigt wird, ist durchdacht, stabil und Platz sparend. Nachdem das Äußere der Hardware den Test erfolgreich bestanden hatte, ging's ans Eingemachte: Alles einstopfen, Spiel rein, loslegen – und die Enttäuschung wegstecken. Seid ihr schon mal in einem ICE mit Videoabteil gereist? Ähnlich mau ist nämlich die Bildqualität des Thrustmaster-Monitors. Die Farben wirken grießelig, bei schnellen Bewegungen sieht man Schlierenschatten und zu guter Letzt ist auch noch das komplette Bild gestaucht – auf diesem Monitor hat Luigi eine noch längere Fresse gezogen als sonst. Ganz im Gegensatz dazu leisten die Lautsprecher gute Arbeit: Bei voller Lautstärke ist der Klang immer noch erstaunlich solide und scheppert nicht. Preislich liegt der Thrustmaster im verhältnismäßig günstigen Bereich – allerdings immer noch teurer als das 4Gamers-Gerät.



INFORMATION

PREIS	€ 140
BILDSCHIRM	5,4" LCD MIT BELEUCHTUNG
KOPFHÖRER-ANSCHL.	1
EINSTELLUNGEN	HELLIGKEIT, LAUTSTÄRKE
FARBEN	PURPLE
12-V-ADAPTER	VORHANDEN
VIDEINGANG	VORHANDEN

FAZIT

BILDQUALITÄT	3
SOUND	4
DESIGN	3
WERTUNG	3

4GAMERS

BISHER HABEN WIR vom Zubehör-Hersteller 4Gamers kaum Notiz genommen – umso überraschter waren wir über die erstaunliche Qualität des Monitors! Am herausragendsten ist uns die Bildqualität aufgefallen, und das ist schließlich auch das, was bei einem Monitor zählt. Das Bild ist trotz des kleinen 5"-Bildschirms kristallklar, beide Spiele (siehe „So sieht's aus!“ oben rechts) kamen astrein rüber, ohne Wischi-Waschi-Effekte. Ebenso haben die beiden Kopfhörer-Anschlüsse einen positiven Einfluss auf unser Testergebnis, denn so kriegt bei Multiplayer-Spielen auch der Mitstreiter etwas vom Ton mit. Allerdings sollte man den auch eher über Kopfhörer genießen, denn die Lautsprecher sind eher „des guten Willens“ wegen da – klangmäßig sind sie nämlich eher bescheiden. Damit hat sich 4Gamers leider um die Spitzenposition in unserem Test

gebracht. Wenn ihr damit leben könnt, ständig mit Kopfhörern zu spielen, solltet ihr auf jeden Fall ein Auge auf diesen Monitor werfen!

FAZIT

BILDQUALITÄT	5
SOUND	3
DESIGN	4
WERTUNG	4

INFORMATION

PREIS	€ 130
BILDSCHIRM	5,4" LCD MIT BELEUCHTUNG
KOPFHÖRER-ANSCHL.	2
EINSTELLUNGEN	HELLIGKEIT, LAUTSTÄRKE, FARBE
FARBEN	PURPLE/BLACK
12-V-ADAPTER	VORHANDEN
VIDEINGANG	VORHANDEN



SO SIEHT'S AUS!

Alle Bildschirme wurden auf PAL-GameCubes unter gleichen Bedingungen mit den gleichen Spielen getestet – *Luigi's Mansion* (hell-/dunkel-Kontrast) und *WaveRace: Blue Storm* (Geschwindigkeit und Bildwiederholrate).

INFORMATION

PREIS	€ 180
BILDSCHIRM	5.4" TFT MIT BELEUCHTUNG
KOPFHÖRER-ANSCHL.	2
EINSTELLUNGEN	HELLIGKEIT, LAUTSTÄRKE, FARBE
FARBEN	PURPLE/BLACK
12-V-ADAPTER	VORHANDEN
VIDEINGANG	VORHANDEN

LOGIC 3

JAWOHL, ihr habt richtig gelesen – der Logic 3-Monitor besitzt ein TFT-Display. Da diese Technik auch in Laptops zum Einsatz kommt, sollte er damit locker sämtliche Konkurrenten vom Platz fegen können. Zumindest theoretisch ...

In der Praxis allerdings mussten wir uns vom Gegenteil überzeugen lassen: Das, was uns Logic 3 da vor Augen führt, hat uns beim besten Willen nicht vom Hocker gerissen. Okay, der Sound klingt nicht übel (sogar wenn man die Lautstärke aufdreht) und das Ding lässt sich bequem am GameCube befestigen. Der Bildschirm selbst jedoch ... naja, hier liegt eben der Hase im Pfeffer begraben. Wie in alten Nintendo64-Zeiten hat man das Gefühl, das ganze Geschehen auf dem Bildschirm durch eine Nebelwand zu verfolgen – allerdings bei GameCube-Grafik! Und so fragen wir uns, warum man sich einen Monitor zulegen sollte, auf dem man nicht mal ordentlich das Spielgeschehen mitverfolgen kann ...

FAZIT

BILDQUALITÄT	2
SOUND	4
DESIGN	3
WERTUNG	3



INFORMATION

PREIS	STAND NOCH NICHT FEST
BILDSCHIRM	5.6" TFT MIT BELEUCHTUNG
KOPFHÖRER-ANSCHL.	4
EINSTELLUNGEN	HELLIGKEIT, LAUTSTÄRKE, FARBE
FARBEN	PURPLE/BLACK
12-V-ADAPTER	VORHANDEN
VIDEINGANG	FEHLT

JOYTECH

DER GRÖSSTE MONITOR im Test basiert auf TFT-Technologie und hat sogar eingebaute Surround-Lautsprecher! Beeindruckend: Selbst im direkten Vergleich zum eh schon erstklassigen 4Gamers-Display schneidet das Joytech-Gerät noch besser ab. Das Bild ist gestochen scharf, der Lautsprecherklang tadellos, und die vier (!) Kopfhörer-Anschlüsse runden das Testergebnis perfekt ab. Okay, wie ihr dann vier Leute vor dieses kleine Ding pfercht, ist euer Problem ...

Nicht so ganz begeistert sind wir von der Art und Weise, wie der Monitor auf dem GameCube befestigt wird: Der Metallrahmen sieht einfach komisch aus. Weiteres Manko: Wegen des fehlenden Videoeingangs kann der Monitor eben nur am Cube (und nicht z. B. am DVD-Player) benutzt werden.

FAZIT

BILDQUALITÄT	5
SOUND	5
DESIGN	3
WERTUNG	5



GAMECUBE-MONITOR VON NINTENDO



Auf dem Stand von Nintendo auf der E3 in Los Angeles wurde so „ganz nebenbei“ ein Monitor für den GameCube gezeigt – allerdings stand der da nur schön rum, handfeste Informationen gab es nicht. Unseren Quellen zufolge stammt das Gerät von Panasonic. Mit 5" Bildschirm-Diagonale ist dieser Monitor zwar kleiner als sämtliche Mitbewerber, verfügt jedoch wie der überragende Joytech-Flimmerkasten über ein TFT-Display. Das Signal wird über den RGB-Ausgang des GameCubes abgenommen, daher ist das Bild auf dem Monitor gestochen scharf. Preis? Unklar. Wann kommt er nach Deutschland? Offen. Wird das Gerät überhaupt veröffentlicht? Weiß der Himmel. Alles klar?

CUBE

MAILS & MORE

IHR HABT ETWAS AUF DEM HERZEN UND WOLLT EURE MEINUNG LOSWERDEN? HIER IST DER PLATZ DAFÜR ...

Nach dem letzten CUBE sind wir überschüttet worden mit Lob und Kritik. Die meisten Anregungen von euch haben wir in die Tat umgesetzt. Hier ist eine kleine Auswahl eurer Briefe und eMails.

POSTKASTEN

RARE PANIK

HALLO CUBE-TEAM, mir hat eure neue Zeitung gut gefallen. Kommt die Zeitschrift nun jeden Monat raus? Das wäre schön. Einen riesigen Schock habe ich aber bekommen, als ich euren Artikel über Rare gelesen habe. Stimmt das wirklich, dass Rare nicht mehr mit Nintendo arbeitet? Das würde ja heißen, adieu Dinosaur Planet, adieu Donkey Kong & Banjo. Das wäre schrecklich. Bitte, bitte gebt mir eine Antwort, damit ich wieder schlafen kann. Vielen Dank im voraus.

UWE STAHNISCH

CUBE: Hi Uwe, leider wirst du wohl auch weiterhin schlaflose Nächte haben. Starfox Adventures wird laut den Pressemeldungen das letzte Spiel sein, dass Rare für Nintendo produziert hat. Wenn du auch in Zukunft nicht auf Banjo, Conker und Joanna Dark verzichten möchtest, kommst du um den Kauf einer Xbox nicht herum. Mehr dazu in unserem Special ab Seite 62.

FUNKY LAYOUT

HALLO CUBE-TEAM! Ich habe euer erstes CUBE-Heft gekauft und finde es gut! Aber etwas Kritik habe ich trotzdem, ich finde euer Seitendesign manchmal etwas zu verwirrend und zu funky! Etwas mehr Ordnung würde meinen Augen gut tun (aber das ist ja Geschmackssache). Werden auch bald Demo-CDs eurem Heft beiliegen? Das war's auch schon! Ich hoffe euer Heft wird noch paar Jahre erscheinen. Hasta la vista!

FABIAN IMM

CUBE: Sei begrüßt, Funk-Brother! Das Layout war unseren Grafikern auch zu funky! Nach einer Augenoperation und einer Entziehungskur gibt's ab dieser Ausgabe das neue Layout. Gefällt's dir jetzt besser? Demo-CDs für den GameCube wird es in absehbarer Zeit leider nicht geben.



Starfox Adventures ist das letzte Rare-Spiel für den GameCube von Nintendo.

MEHR WERTUNGEN

HALLO ERSTMAL, ich heiße Stefan und komme aus Berlin, so viel erstmal zu mir! So, jetzt zum Magazin. Erstmal ein dickes Lob, ist echt gelungen, sehr informativ und auch ansonsten wird es, denke ich mal, allen Ansprüchen, die ein Leser hat, gerecht. Wirklich zu bemängeln gibt's eigentlich nichts. Meiner Meinung nach solltet ihr die Spiele nach noch mehr Kriterien bewerten, außer Sound und Grafik vielleicht noch Gameplay, Dauerspaß und evtl. auch noch die Idee an sich. Richtig scheiße finde ich es auch, dass ihr mir so einen schönen silbernen GameCube mit DVD-Player und allem von Panasonic zeigt und mir im nachhinein erzählt, dass ich einen solchen jedoch nie haben werde. Sehr nett!

So das war's dann auch schon. Falls ihr nicht grade mal wieder einen GameCube anzündet und darüber Marshmallows brutzelt oder den Cube diesmal mit einer PS2 aus dem 10. Stock werft, könnt ihr ja mal zurückschreiben. Ciao, euer neuer Lieblingsleser!

STEFAN

CUBE: Tach, Stefan! Ab dieser Ausgabe findest du differenzierte Bewer-

tungskriterien zu jedem Spiel, die mehr als nur eine Gesamtnote beinhalten. Was unsere Konsolen-Belastbarkeits-Tests betrifft, haben wir uns auf Controller verlagert. Die fliegen schon mal ab und zu gegen die Wand und zerschellen in tausend Teile. Meistens dann, wenn unser Chefredakteur spielerisch auf der Verliererstraße ist oder bei Mario Sunshine nichts gebacken bekommt.

DER PREIS IST HEISS

HI REDAKTION! Ich habe mir letztens euer CUBE-Magazin gekauft und wollte jetzt auch mal meine Meinung loswerden. Insgesamt gefällt es mir eigentlich ganz gut, es gibt jedoch einige Dinge, die mich noch stören:

1. Den Preis von € 3,90 finde ich für eure Zeitschrift zu hoch. Ihr habt ein kleineres Format und weniger Seiten als N-Zone und Big.N, seid aber teurer als die beiden anderen Zeitschriften.
2. Da ich mich sehr gefreut habe, nach dem Club Nintendo endlich noch mal etwas von euch zu hören, fand ich es sehr schade, dass das CUBE-Magazin so unpersönlich ist. Im Club Nintendo gab es die Rubrik „Now Playing“, Fotos von euch usw.,

KONTAKT

Aktiviert eure Grußfrequenzen und tretet in Kontakt mit uns. Wie, das bleibt euch überlassen.



EMAIL

Ihr erreicht uns Tag und Nacht unter cube@proverlag.com



POST

Pro Verlag
Redaktion CUBE
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt



TELEFON

Spielfragen können wir nicht beantworten!
Sonst alles: (069) 500 800



FAX

Lob und Kritik könnt ihr auch faxen, an die Nummer: (069) 500 80 88

„... DAS NEUE ZELDA MIT DEM CELL-SHADING-LOOK IST JA ECHT SCHEISSE!“

im CUBE-Magazin stehen nicht mal eure Namen unter den Artikeln. Viele Grüße
STEFAN KREIN

CUBE: *Servus, Stefan! Den Preis haben wir mit dieser Ausgabe zwar beibehalten, aber wie du sicher bemerkt hast, hat sich das Heftformat geändert. Das wiederum gibt uns die Möglichkeit, die Seiten noch voller zu packen und noch mehr Inhalte unterzubringen. Was die Redaktion betrifft, wirst du sie im Laufe der Zeit näher kennen lernen. In den kommenden Ausgaben wird es jede Menge neuer Rubriken und auch ein „Now Playing“ geben.*

ABO ODER NICHT ABO

HALLO, ERSTMAL recht herzlichen Glückwunsch zum Erscheinen der ersten Ausgabe des CUBE-Magazins. Super geworden, übersichtlich, gute Berichte & Spielerklärungen, alles drin, was man an Infos benötigt. Klasse, weiter so! Hierzu auch direkt noch eine Frage: Wann und wie oft erscheint das CUBE-Magazin künftig? Hierüber habe ich nichts im Heft gefunden! Wird es in direkter enger Zusammenarbeit mit der Firma Nintendo erscheinen, sozusagen als DAS GameCube-Magazin? Besteht die Möglichkeit eines Abonnements? Vielen Dank und macht weiter so.
FRANK MÜLLER

CUBE: *Danke Frank, solches Lob hört man gerne! Abonnieren kannst du CUBE leider noch nicht, vielleicht ab nächstem Jahr. Was die Erscheinungsweise betrifft, haben wir uns erst einmal auf eine zweimonatliche geeinigt. Obwohl uns natürlich bewusst ist, dass monatlich cooler wäre. Wir arbeiten daran. Übrigens haben wir nichts mit Nintendo zu tun und sind 100% unabhängig.*

CUBE = KINDERKRAM

HALLIHALLO, habe mir letztes euer Heft gekauft, weil mich der Resident-Evil-Test interessiert hat. Allerdings war er ein wenig knapp und die Bilder ein wenig schlecht. Aber ich kenne die Probleme mit Bildern machen von Videospielen. Dass sich der GameCube

gegen die PS2 durchsetzen wird, bezweifle ich aber stark. Obwohl der GameCube jetzt schon in Sachen Grafik besser ist als die PS2. Aber ich glaube, Nintendo wird immer noch zu viele Kinderspiele auf den Markt bringen. Nintendo muss mit ihren Spielen auch ältere Spieler wie mich ansprechen und dann sehe ich für sie positiv. Bis dahin viele Grüße von
AHMET CALISKAN

CUBE: *Ja, Ahmet, so wie du denken einige. Nintendo ist ja auch tatsächlich spezialisiert auf Kiddie-Games. Aber da gibt's ja immer noch die anderen Publisher, die auch für den GameCube programmieren, aber auch erwachsene Titel im Sortiment haben. In unserem Leitartikel ab Seite 6 haben wir versucht, dem Vorurteil auf die Schliche zu kommen.*

LOBUDELEI

HALLO CUBE-TEAM, endlich einmal ein NEUES GameCube-Magazin, das jeden Cent wert ist. Keine gut gemeinte Umsetzung von PC-Heft-Machern, die keine Ahnung von Konsolen haben. Euer Magazin ist, wenn auch noch etwas knapp gefasst, zumindest auf das Wesentliche konzentriert und bedient sich keiner „coolen Zockerfloskeln“, die niemandem nützen. Die Testberichte sind objektiv und informativ genug, um die Spiele differenziert einschätzen zu können. Mein einziger wirklicher Kritikpunkt ist euer Layout: Ich habe nichts gegen krasse Farben und harte Kontraste, nur bei der doch extrem asymmetrischen Seitengestaltung kommt der Lesefluss einem Labyrinthbesuch gleich. Damit könnt Ihr zwar gut die noch recht knappen Textberichte kaschieren, es sieht aber eher chaotisch als verlockend aus. Euer Bewertungssystem ist dafür erfreulich anders und deutlich. Viel Erfolg und eine nachhaltige Zukunft wünscht euch
MARC ANDRÉ AUGAT

CUBE: *Du bist nicht der Einzige, Marc, dem unser Layout in der Erstausgabe nicht gefallen hat. Wie du siehst, haben wir es komplett geändert. Und auch inhaltlich hat sich jede Menge getan, auf jeden Fall danke für dein Lob.*

ZELDA-GANGSTER

HI, IHR CUBES! Beantwortet ihr auch Fragen für Spiele? Wenn ja, hab ich da eine Frage. Das neue Zelda mit dem Cel-Shading-Look ist ja echt sch...! Ich weiß echt nicht, wie Miyamoto nur so was machen kann. Ich habe auf einen richtigen Zelda-Teil gewartet. Ich glaube ja nicht, dass das Spiel ein Erfolg wird. Aber kommt noch ein anderes raus mit einer geileren Grafik oder nicht? Und wie ist das dann gestaltet? Ein alter Teil vom N64 nur auf GameCube oder ganz was Neues?

EUER SHADOW GANGSTER (VIA EMAIL)

CUBE:

Hi, Gangster! Das neue Zelda-Spiel sieht ja tatsächlich

etwas gewöhnungsbedürftig aus! Herr Miyamoto legt aber Wert

darauf, dass die ungewöhnliche Grafik ihren ganz besonderen Charme entfalten wird, sobald man etwas tiefer in das Spiel eingetaucht ist. Mal schauen, ob er Recht hat. In der Redaktion sind die meisten aber sehr skeptisch, genauso wie du. Gerüchten zufolge soll es Ende 2003 eine Zelda-Spielesammlung für den GameCube geben, auf der alle älteren Spiele im gewohnten Look enthalten sind.

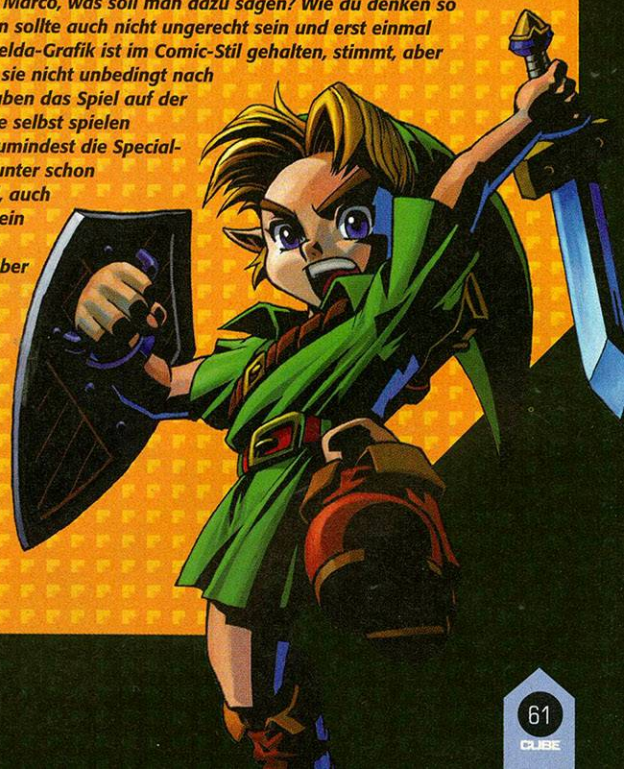
GBC-GRAFIKEN

TAG, IHR! Könnt ihr mir sagen, ob die Bilder, die man überall vom neuen Zelda-Spiel sieht, wirklich echt sind? Link sieht darauf total ätzend aus und die Grafik sieht wie GBC-Grafik aus. Warum macht Nintendo das Spiel nicht so wie die alten? Das ist völlig unlogisch! Bei den letzten drei Spielen konnte man sehen, wie Link immer älter wird, und jetzt ist er auf einmal wieder so eine kindische Comic-Figur. Also, ich werde mir das neue Zelda garantiert nicht holen.
MARCO STEIN

CUBE: *Tja, Marco, was soll man dazu sagen? Wie du denken so einige. Aber man sollte auch nicht ungerecht sein und erst einmal abwarten. Die Zelda-Grafik ist im Comic-Stil gehalten, stimmt, aber deswegen sieht sie nicht unbedingt nach GBC aus. Wir haben das Spiel auf der letzten E3-Messe selbst spielen können – und zumindest die Special-Effects sind mitunter schon atemberaubend, auch wenn das Spiel ein sehr niedliches Ambiente hat. Aber du hast Recht: Dass Link auf einmal wieder jung ist, ist wirklich unlogisch.*



Eternal Darkness: Perfekte Grusel-Action für Spiele-Sessions mit Gänsehaut um Mitternacht!





RARE W

WARNUNG!

CUBE ist ein erfahrenes Ninja-Team, dass sich bei Bedarf in Luft auflösen und jede Alarmanlage überlisten kann. Wir empfehlen euch NICHT, selbst nach Twycross zu fahren und das Rare-HQ im Schutze der Nacht zu infiltrieren. **CUBE** übernimmt keine Verantwortung für etwaige Festnahmen seiner Leser.

CUBE riskiert sein Leben, um die vielleicht besten Entwickler der Welt vom GameCube zu überzeugen.

RARE IST MOMENTAN sicher ein heißes Eisen. Erwähnt man den Namen in einem Games-Forum, bekommt man jede Menge Antworten. Manche sind sehr positiv, manche extrem negativ, aber alle enthalten eine große Portion Leidenschaft. Nintendos langjähriger Second-Party-Entwickler hat eine enorme Rolle im Leben der meisten Gamer gespielt – diese Firma kann man einfach nicht ignorieren oder vergessen, deshalb schlagen die Berichte über eine Trennung von Nintendo und Übernahme durch Microsoft auch so hohe Wellen.

Allein die Möglichkeit, dass Rare auch für andere Konsolen Spiele entwickeln würde, erschütterte die gesamte Spieleindustrie. Nachdem nun allerdings feststeht, dass Rare zukünftig exklusiv für die Xbox entwickelt, hat **CUBE** einen Tagesausflug nach Twycross gemacht, um den Edel-Entwickler von der weiteren Unterstützung des GameCube zu überzeugen.



IE RARE!





ERSTKLASSIG

Um was geht es hier eigentlich?

WAS? IHR WISST NICHT, was Rare ist? Okay, hier ist eine kurze Geschichte von Rare, inklusive der (unserer Meinung nach) besten Spiele, die sie entwickelt haben.

Es war einmal, vor langer, langer Zeit, eine Firma namens Ultimate – Play The Game. Wir wollen hier nicht ins Detail gehen, aber UPTG wurde von den Stamper-Brüdern gegründet und war für Spiele wie z. B. *Jetpac*, *Atic Atac* und *Sabre Wulf* verantwortlich. Wegen verschiedenen Problemen benannte sich die Firma in Rare um und entwickelte unzählige Hit für NES und SNES wie z. B. *Battletoads* und *Marble Madness*.

Rare arbeitete dann an einer neuen Technologie (Advanced Computer Modelling), durch die Hi-Res-Grafiken in Workstation-Qualität auch auf dem SNES möglich waren. Das Ergebnis waren *Donkey Kong Country* und *Killer Instinct*. Nintendo war so beeindruckt von Rares Errungenschaften, dass sie sich in die Firma einkauften und sie so zum offiziellen Second-Party-Entwickler machten. Durch die neuen Mittel expandierte Rare beträchtlich und verlegte seinen Standort nach Twycross, Warwickshire (England). Dort entwickelten sie Mega-Hits wie *Blast Corps*, *Banjo Kazooie*, *GoldenEye*, *Perfect Dark*, *Diddy Kong Racing* und *Conker's Bad Fur Day*. Bis vor kurzem gehörten Nintendo 49 % der Firma, die jetzt Microsoft gekauft hat.

NAME: BANJO KAZOOIE

SYSTEM: N64

Rare übernahm damals die Tugenden von Nintendo. *BK* nimmt *Mario 64*, bohrt die Grafik gewaltig auf und lässt den Spieler zwei Charaktere kontrollieren, die sich gegenseitig helfen, die sich gegenseitig helfen. Ist es sogar besser als *Mario 64*? Mmmhhh, könnte sein ...



NAME: PERFECT DARK

SYSTEM: N64

Nach dem Verlust der *Bond*-Lizenz an EA entschied sich Rare für eine eigene weltweite Verschwörungs-Story inklusive Aliens. Daraus entwickelte Rare ein grafisch überragendes Beinahe-Sequel zu *GoldenEye*, welches das N64 bis zum Letzten ausreizt.



NAME: BLAST CORPS

SYSTEM: N64

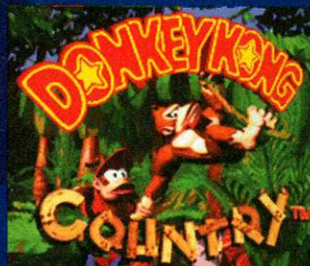
Der eindeutige Beweis für die innovative Kraft von Rare. *Blast Corps* war in den Anfangszeiten des N64 eine wohlthuende Abwechslung mit jeder Menge Langzeitspaß. Grandioses Spiel!



NAME: DONKEY KONG COUNTRY

SYSTEM: SNES

Niemand hielt das Gameplay und die bahnbrechende Grafik von *DKC* auf dem SNES für möglich. Bei der ersten Vorführung vermuteten die Zuschauer, dass das Spiel auf einer bis dahin unangekündigten neuen Hardware laufen würde.



NAME: CONKER'S BAD FUR DAY

SYSTEM: N64

Um von ihrem „Kiddie“-Image loszukommen, erlaubte Nintendo den Release eines Spiels, das noch zwei Jahre vorher unmöglich gewesen wäre. Rabenschwarzer, derber Humor in einer netten Adventure-Verpackung – und jede Menge Spielspaß ...



NAME: GOLDENEYE 007

SYSTEM: N64

Der Erwerb der *Bond*-Lizenz von Nintendo war eigentlich nichts Besonderes – bis Rare daraus eine Action-Granate machte. Dieses Spiel ist auch heute noch einen Besuch wert und gilt als einer der absoluten Videospiel-Klassiker. Superb.



NAME: DIDDY KONG RACING

SYSTEM: N64

Rares bis heute bestgeheutetes Geheimnis wurde nur neun Wochen vor dem Release angekündigt. *DKR* kombiniert zwei beliebte Genres (Adventure und Racing) miteinander und beinhaltet haufenweise denkwürdige Charaktere.



NAME: JET FORCE GEMINI

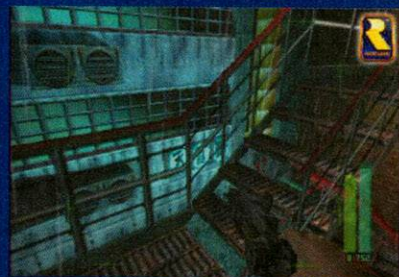
SYSTEM: N64

Man kann es nur hassen oder lieben – und wir lieben es! Die Steuerung ist anfangs etwas schwierig, geht dann aber in Fleisch und Blut über. *Starship Troopers*-ähnliche, Alien-vernichtende Action nonstop mit amerikanischem Charakter-Design.



VIDEOSPIEL REISENDE

Wir nehmen Menschen unter die Lupe, die Rare verlassen



WER EINMAL EIN Teil von Rare ist, ist dort für immer. Es gibt kein Entkommen. Man kann ... nicht ... mehr ... zurück. Oder?

Natürlich verlassen Menschen Rare. Denn trotz allem: Für Rare zu arbeiten ist nicht immer so traumhaft, wie es scheint. Die fantastische Arbeit in der Vergangenheit führt dazu, dass der Druck, immer nur das Beste abzuliefern, immens hoch ist. Spitzenklasse? Nicht genug! Wir können nur noch Überflieger-Games gebrauchen. *Perfect Dark* ist dafür wohl das beste Beispiel. Wie kann man *GoldenEye* noch verbessern, abgesehen von ein paar grafischen Feinheiten? *Perfect Dark* war der Versuch – und obwohl es ein tolles Spiel war, konnte es die extrem hoch gesteckten Erwartungen der Zocker nicht erfüllen. Dieser Druck, zusammen mit dem Druck von Nintendo, und die abgeschottete Entwicklungsatmosphäre führen dazu, dass Mitarbeiter selten für mehr als zwei oder drei Projekte bei Rare bleiben. Es ist einfach ermüdend. Wer für eine Spielefirma arbeitet, muss kreativ sein – und diese Kreativität führt dazu, dass die Mitarbeiter nach neuen Aufgaben suchen.

Ein Teil des *GoldenEye*-Teams entschied sich nach der Fertigstellung von *Perfect Dark* für einen neuen Weg. Steve Ellis gründete mit Karl Hilton und anderen eine eigene Firma (Free Radical Design). Sie entwickelten *TimeSplitters*, eines der ersten Spiele für die PS2. Das grandiose *TimeSplitters 2* stammt ebenfalls von ihnen.

Auch einige Mitarbeiter von Acclaim in Cheltenham waren vorher bei Rare. Zum Beispiel arbeitet Paul Weaver, der an *Donkey Kong Country 3* (SNES) beteiligt war, mittlerweile als Senior Producer bei Acclaim. Unter anderem war er für *XG 3* verantwortlich. Tatsächlich leisten Ex-Rare-Mitarbeiter mittlerweile in vielen Positionen gute Arbeit. Dies hängt auch damit zusammen, dass Rare bei der Einstellung nicht nur auf reine Qualifikation, sondern besonders auf Talent und Ideen Wert legt. Man stößt bei Rare einfach in eine andere Liga vor. Und wenn man einmal an absoluten Top-Titeln gearbeitet hat, gibt man sich ungern mit weniger zufrieden.



DIE ZEIT NACH RARE

RARE ZU VERLASSEN IST NICHT DAS ENDE DER WELT. SCHAUT EUCH AN, WOHNEN ES DIESE MÄNNER VERSCHLAGEN HAT ...

NAME: PAUL WEAVER
POSITION: SENIOR PRODUCER
FIRMA: ACCLAIM STUDIOS, CHELTENHAM



„Rare hatte gerade *Donkey Kong Country* veröffentlicht. Ich bewarb mich als Designer und sie baten mich einen Job als Tester an. Sie sagten, wenn ich mich als Tester in der Qualitätssicherung bewähren würde, gäben sie mir eine Chance. Ich arbeitete neun Monate und dann boten sie mir die Stelle des Co-Designers von *Donkey Kong Country 3* an. Dieses Studio (Acclaim) wurde im Juli 1999 gegründet, ich wurde Projekt-Manager und alles hat sich sehr gut entwickelt!“



NAME: STEVE ELLIS
POSITION: DIRECTOR
FIRMA: FREE RADICAL DESIGN



Steve verließ Rare, um Free Radical Design zu gründen.

„Seit ich acht bin, verbrachte ich jede freie Minute mit Programmieren. Dann ging ich zur Uni, studierte Informatik, machte vier Jahre später meinen Abschluss und kam zum *GoldenEye*-Team.“



NAME: KARL HILTON
POSITION: DIRECTOR
FIRMA: FREE RADICAL DESIGN



Karl arbeitet als Grafik-Designer an *GoldenEye 007*. Später wurde er Chef-Grafiker von *Perfect Dark* und wechselte dann zu FRD.

„Ich machte einen Magister in Computer-Visualisation und -Animation und arbeitete direkt danach für Rare an *GoldenEye*.“





DAS RARE W

Unheimliche Begegnung der raren Art

WAS PASSIERT, WENN ...

... MAN BEI RARE ANRUFT?

Also, das hört sich dann ungefähr so an (die Namen wurden geändert, Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig):

Cube:

Tap-tap-tap-tap-tap, tap-tap-tap-tap-tap-tap (wir wählen die Nummer).

Rare-Rezeption:

Guten Morgen, Rare Ltd., wie kann ich Ihnen helfen?

Cube:

Kann ich bitte Dirk Benedict von der PR sprechen?

RR:

Darf ich fragen, wer da spricht, bitte?

Cube:

Erzähler:

Hier ist Tim von **CUBE**. Die Mitarbeiterin kuschelt bei dem Gedanken an einen weiteren Journalisten, der anruft, um KOSTENLOSE Anzeigen anzubieten. Okay, ich stelle Sie sofort durch ...

RR:

Erzähler:

Die Warteschleifen-Banjo Kazooie-Musik ist der beste Teil des Gesprächs bis jetzt. In einem anderen Raum bekommt Dirk die Nachricht vom **CUBE**-Anruf.

Dirk:

(spricht mit der Rezeption und dem japanischen Nintendo-Aufpasser, der in der Ecke des Raumes lauert) „HAHAHA ... die mächtigen Rare? Sprechen mit Leuten, die ihre Spiele publik machen? Was glauben die, wer sie sind? Jenny, sag ihnen, ich bin nicht da.“

Erzähler:

Als man gerade anfängt, mit der Musik zu grooven, stört die Empfangsdame.

RR:

Hallo? Leider ist Dirk momentan nicht im Büro. Möchten sie auf seine Mailbox sprechen?

Erzähler:

CUBE hinterlässt die nächste von 67 Nachrichten, die sich in den letzten paar Monaten angesammelt haben.

RARE-WAHNSINN AUF DEM LANDE

WO BEKOMMT RARE EIGENTLICH DIE IDEEN HER?

Die Gags in den Spielen (allen voran *Conker's Bad Fur Day*) kommen nicht von ungefähr: Wenn man sich in der Gegend von Rares Firmensitz umsieht, wird sofort klar: In dieser Umgebung muss man einen derben Humor haben. Wenn ihr wissen wollt, wo denn der Witz bei Begriffen wie Hot Pork, M69, The Cock und Muff Disinfection zu suchen ist, solltet ihr vielleicht jemand anders als euren Englischlehrer fragen ...



GEHST DU ZU RARE ...

... VERIRR DICH JA NICHT INS FALSCH E GEBÄUDE!

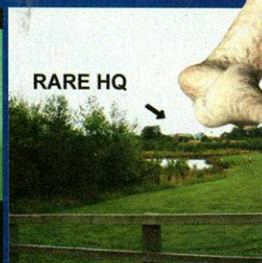
Wir machen schließlich alle mal Fehler, oder? Twycross ist ein kleines Kaff. Ein Multi-Millionen-Euro-Gebäude ist dort sehr ungewöhnlich. Als wir dort also ein schweres, blaues Eisentor und unzählige Überwachungskameras vor einem Haus namens „Manor Farm“ entdecken, liegt die Vermutung nah: Wir haben Rare gefunden. Wie sich herausstellt, gibt es jedoch zwei Millionen-Euro-Gebäude in Twycross – und zwar beide direkt nebeneinander. Wie ihr seht, ist die Security von „Manor Farm“ nicht gerade freundlich. Wer dort wohnt? Keine Ahnung, wir müssen weg!



VERSTECKT!

IRGEND JEMAND MUSS ES DOCH WISSEN ...

Bist du in Twycross, mach' es wie die Twycrossianer! Es sieht so aus, als gäbe es in dem kleinen Ort nur ein einziges Kommunikationsmittel: Das Schwarze Brett am Rathaus. Sobald wir ankommen, pflastern wir das Brett mit Hilferufen voll, in der Hoffnung, dass uns jemand bei der Suche nach Rare helfen könnte. Die Auskünfte sind spärlich, aber letztendlich gibt uns eine uralte Dame eine rätselhafte Wegbeschreibung. Und so erspähen wir dann das Rare-Hauptquartier.



ITCH PROJECT

DIE ERKUNDUNG

GENAU. DANK DES NACHRICHTENDIENSTES IM KAFF WISSEN WIR, WO RARE IST. DER EINGANG IST TROTZDEM NICHT GERADE LEICHT AUFZUSPUREN, BESONDERS BEI NACHT. MIT NACHTSICHTGERÄT UND STERNENKARTE AUSGERÜSTET MACHEN WIR UNS AUF DIE SUCHE NACH SPUREN. ERSTAUNLICH, WAS WIR ALLES GEFUNDEN HABEN ...

- Ein *Blast Corps*-Spiel für N64!
- Ein verräterisches Xbox-Pad!
- Ha, ihr Amateure! Ein Wegweiser zu Conkers Haus!



DIE INFILTRATION

RARE IST ENTTDECKT, DAS TEAM GEHT REIN ...

Wir haben Rares Haupteingang lokalisiert. Überall sind Warnschilder und drei Überwachungskameras lassen uns vermuten, dass Gäste eher ungern gesehen sind. Sobald wir näher kommen, zoomen die Kameras auf uns ein und verfolgen jede Bewegung. Aus Angst vor elektrisch geladenen Zäunen halten wir Abstand ... vorerst. Nach einer Weile haben wir die geniale Idee, das Anbringen von Zeitzunderminen an den Mauern vorzutauschen, um unser Anliegen – die Rückkehr zum Cube – deutlich zu machen. Der Plan klappt ... fast. Die Tore öffnen sich, aber eine Flotte von Security-Fahrzeugen steuert auf uns zu. Wir nehmen (logischerweise) die Beine in die Hand und springen in den halb-gegarnten Leihwagen, nur um im *Mad Max*-Stil aus Warwickshire verjagt zu werden. Mission failure!

WAS PASSIERT, WENN ...

... MAN BEI RARE AN DIE TÜR KLOPFT?

Also, das hört sich dann ungefähr so an (die Namen wurden geändert, Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig):

Cube:

RRRRRIIIIIIIING... (wir betätigen die Klingel)

Rare-Security:
Cube:

Ja, wer ist da?
Hallo, mein Name ist Tim. Ich möchte zu Dirk Benedict. Ist er da?

RS:
Cube:
RS:

Wer, bitte?
Dirk Benedict.
Nein, er ist momentan nicht im Haus.

Cube:
RS:
Erzähler:

Sind Sie sicher?
Ja, er ist nicht da.

Cube:

Das **CUBE**-Team denkt, dass die Wache nachgibt, wenn man ihn lange genug nervt.

RS:
Erzähler:

Sind sie sicher? Wir sind weit gefahren, um ihn zu sehen. Moment, ich seh' mal nach.

RS:

Ha ha! Das armselige Training der Wache kann gegen professionelle Befragungstechniken nicht anstinken.

Cube:

Ja, ich habe Dirk gesprochen. Er weiß, dass Sie da sind, aber er sagt, ein Interview sei momentan nicht nötig.

Erzähler:

Aber ich will kein Interview – ich wollte nur Hallo sagen ... vergessen Sie's.

Durch die Ablehnung gedemütigt und von der Jedi-Befragungstechnik erschöpft, dreht Tim sich um und begibt sich auf den langen Marsch in die nächste Kneipe!





ZUM ABSCHLUSS ...

Frisch aus dem Netz: Was denkst du über die Situation von Rare?

GAME OVER?

WAS HÄLTST DU VON RARES ENTSCHEIDUNG, ZUKÜNFTIG FÜR DIE XBOX ZU ENTWICKELN?

- „Es ist natürlich nicht gerade schön, als Cube-Besitzer auf Rare-Spiele (außer *Star Fox Adventures*) verzichten zu müssen. Trotzdem muss man wirtschaftliche Entscheidungen einer profitorientierten Firma akzeptieren – und Bill Gates hat ihnen wohl einen ganzen Batzen Kohle beschert.“ **PETER**
- „Ich als Nintendo-Fan der ersten Stunde bin schwer enttäuscht. Rare kann mir in Zukunft gestohlen bleiben.“ **ADRIAN**
- „Ich wundere mich immer noch, dass sie nicht zum Multiformat-Entwickler geworden sind. Multiformat-Entwicklungen hätten sich als viel einträglicher herausgestellt.“ **ALBOINHOLLAND**
- „Ich glaube, Rare gerät vom Regen in die Traufe. Eine große Partner-Firma durch eine andere zu ersetzen ist einfach der falsche Weg. Obwohl ich natürlich sehr gespannt bin, was ein wirklicher Edel-Entwickler aus der PC-verwandten Xbox so alles herauskitzeln kann. Vielleicht bekommt die Microsoft-Konsole dann endlich mal einen Killer-Titel.“ **KALLI**

IST NINTENDO AM ENDE?

KANN NINTENDO OHNE RARE ÜBERLEBEN?

- „Natürlich wird es Nintendo auch weiterhin gut gehen, aber der Verlust von Rares Exklusivität wirkt sich längerfristig auf die Verkaufszahlen aus (bedenkt man, wie viele N64 alleine für *GoldenEye* gekauft wurden).“ **CHRISTIAN**
- „Die Unterstützung des Cubes durch Dritthersteller ist groß genug, um Rares Ausfall zu kompensieren. Der Verlust von Rare hätte Nintendo in den N64-Tagen wohl dasselbe Hardware-Aus wie SEGA beschert. Beim Cube ist es anders – durch den massiven Support von SEGA, Capcom, Ubi Soft und anderen Drittentwicklern ist Rare für Nintendo ein verschmerzbarer Verlust.“ **TOBYXXX**
- „Ich habe meinen Cube nicht für *Star Fox* oder *Donkey Kong Racing* gekauft. Der Punkt ist, dass Rare heute einfach nicht mehr nötig ist, um gute Spiele zu bekommen.“ **ANONYM**
- „Ich bezweifle sehr, dass der Verlust von Rare so ein schwerer Schlag ist. Wie die E3 gezeigt hat, hat Nintendo genug Qualitäts-Titel und sicher auch noch einige Geheimprojekte in der Hinterhand. Andere Entwickler wie Retro, Sega und Squaresoft lassen mich Rare nicht unbedingt vermissen.“ **OLLI**

WIR LIEBEN RARE!

SIEHT SO AUS, ALS WÜRDET IHR RARE ALLES VERGEBEN ...

- „Ich liebe Rare. Ich glaube, sie sind sehr originell und haben keine Angst, auch mal neue Wege zu gehen. Unter Nintendos Führung haben sie sich zum perfekten Entwickler gemausert, der einfach keine schlechten Spiele macht.“ **MOUTIER**
- „Ultimate – Play The Game war für seine Spiele berühmt, lange bevor Nintendo die Firma gelenkt hat.“ **GERALD**

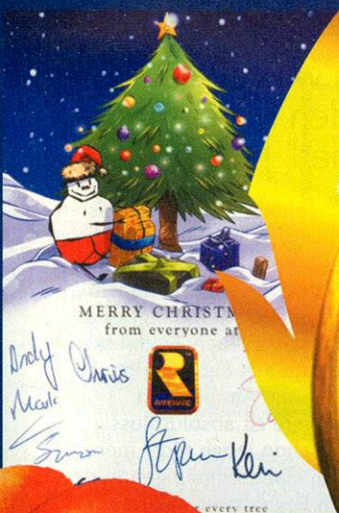
ICH HASSE RARE!

BITTE, DOCH NICHT SO VERBITTERT SEIN!

- „Ich denke, dass Rare sich ohne Nintendo auf schlechte Nachrichten gefasst machen muss. Natürlich bringen die Xbox-Entwicklungen erst mal eine Menge Kohle für Rare, aber davon können sie auch nicht ewig zehren. Letztendlich werden sie ohne neue Spielideen, Konzepte oder ein verdammtes Wunder zugrunde gehen.“ **MELANIE**

CUBE DENKT ...

BÖSWILLIGKEIT ODER FREIER WETTBEWERB?



Es ist erstaunlich, wie viel Aufregung Rare mit einer – im Geschäftsleben alltäglichen – Entscheidung verursacht hat. Um zu begreifen, was eigentlich passiert ist, müssen wir die Uhr zum Ausgangspunkt zurückdrehen – bis zu dieser ominösen Weihnachtskarte.

Letztes Jahr schickte Rare Weihnachtskarten an die Adressen auf ihrer Mailing-Liste. Auf diesen Karten war ein Weihnachtsbaum mit fünf Geschenken darunter. Obwohl die Geschenke eingepackt waren, handelte es sich eindeutig um eine Xbox, eine PS2, einen GameCube, einen GBA und ein Handy. Viele hielten das für ein Symbol für Rares Plan, für alle Plattformen Spiele zu entwickeln. Diese Interpretation liegt schließlich nah, oder?

Von da an entwickelte sich eine Kettenreaktion. Je mehr man suchte, umso mehr wurde in jede Aussage hineininterpretiert. Der unbedeutendste Kommentar wurde als Nintendos Niedergang gedeutet. Die Wahrheit ist, dass Rare mittlerweile eine geschäftliche Entscheidung zugunsten der Xbox getroffen hat. Doch bis zu dieser Entscheidungen waren verschiedene Theorien von vermeintlichen Experten im Umlauf. Ein Rückblick ...

GERÜCHTEKÜCHE

- Rare hat genug vom einschränkenden Second-Party-Status und möchte raus. Es ist ein hartes Brot, Nintendo als Boss zu haben. Die Anforderungen sind extrem hoch, besonders wenn man mit Nintendo-eigenen Charakteren arbeitet und die Fans sind (natürlich zurecht) sehr pingelig. Trotzdem genießt Rare auch Freiheiten – *Blast Corps*, *Conker's* und *Jet Force* sind dafür der beste Beweis.

- Rare muss für andere Systeme entwickeln, weil sie seit Jahren keinen Hit mehr hatten. Das ist erstaunlicherweise wahr. *Jet Force*, *Banjo Tooie* und *Conker's* waren zwar fette Spiele, die allerdings kurz vor dem Ende des N64 erschienen. Es ist Fakt, dass sich keins dieser Spiele gut genug verkaufte, um der Firma einen ausreichenden Gewinn einzubringen.
- Rare sucht einen neuen Vertrieb, wie z. B. Microsoft or Activision. Daraus ergeben sich zwei Gedankengänge.

1) Durch die schwachen Verkäufe benötigt Rare dringend Geld, welches andere Publisher ihnen bieten können. Man stelle sich den möglichen Gewinn eines *Perfect Dark 2* auf der PS2 vor.

2) Es ist ein abwegiger Gedanke, dass Rare einen Vertrieb verlässt, nur um mit einem anderen zu kooperieren. Wenn Rare sich wirklich eingeschränkt fühlt, werden sie sich wohl kaum in eine neue „Beziehung“ stürzen.

- Rare nutzt die Situation aus, um kostenlos Werbung für sich zu machen.

Es ist möglich, dass Rare die übersteigerten Reaktionen auf eine unschuldige Weihnachtskarte ausnutzt, um mehr Publicity zu bekommen. Durch Schweigen solch einen Rummel auszulösen ist der Traum jeder PR-Abteilung.

- Die Stamper-Brüder haben entschieden, dass es an der Zeit ist, aufzuhören.

Es könnte sein, dass Tim und Chris Stamper nach 20 Jahren in der Firma ausspannen möchten. Die Firma könnte von Nintendo aufgekauft, zum Third-Party-Entwickler umfunktio- niert oder an einen anderen Publisher verkauft werden.

DIE FAKTEN

Natürlich waren die meisten der oben genannten Gerüchte nichts weiter als heiße Luft. Jetzt ist es endgültig: Rare ist nun exklusiver Partner des Megakonzerns Microsoft und wird also nur noch Spiele exklusive für die Xbox entwickeln. Nintendo gab dazu folgendes Statement ab: „Rare wird in Zukunft keine exklusiven Spiele mehr für den GameCube entwickeln. Im Jahr 2001 war Rare für 9,5 % der Nintendo-Software verantwortlich, im Jahr 2002 ging diese Zahl auf 1,5 % zurück. Deshalb wird Nintendo sein Portfolio an Entwicklern und Projekten verändern. *Star Fox Adventures*, das von Nintendo und Rare gemeinsam entwickelt wurde, erscheint wie geplant am 23.09. exklusiv für den Game-Cube. Sämtliche Nintendo-Charaktere wie z. B. Donkey Kong werden natürlich weiterhin Nintendo-exklusiv bleiben.“ Dagegen wandern *Banjo-Kazooie*, *Conker* und *Perfect Dark* (dann unter neuem Namen „Jo-anime Dark“) auf die Xbox ab.



Alle Pelzknäuel angetreten!

CUBE

INFORMATION

STAR FOX ADVENTURES

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: RARE

HERKUNFT: ENGLAND

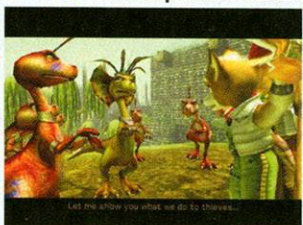
GENRE: ADVENTURE

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



Star Fox Adventures wird ein Grafik-Spektakel der Extraklasse!



STAR FOX ADVENTURES

Der Tag, an dem wir dieses Spiel in unseren Händen halten dürfen, rückt immer näher!

STAR FOX ADVENTURES gehört zu den am meisten erwarteten GameCube-Spielen. In den vergangenen Jahren hat Rare kein neues Spiel gezeigt – wenn ihr *Star Fox Adventures* seht, wisst ihr, warum. Sobald ihr Fox McCloud zum ersten Mal steuert, fliegt euch ein echtes Grafikfeuerwerk um die Ohren: Erschreckend detailliert texturiertes Gras ragt aus der Nebelbank und schafft eine schaurig-schöne Atmosphäre.

Die Animation der Charaktere ist absolut flüssig und so genau, wie man es schon lange nicht mehr gesehen hat. Zusätzlich zum standardmäßigen In-der-Gegend-herumrennen kann Fox unterschiedliche Fortbewegungsmittel nutzen – angefangen beim Hover-Bike bis hin zur Flugeidechse.

Die abwechslungsreichen Landschaften, die Vielfalt von Fox' Moves und die pure Abenteuerlust, die einen mit *Star Fox Adventures* packt, macht dieses Spiel zur Pflichtveranstaltung.

CUBE

Der Held ohne Gliedmaßen ist zurück – und zwar mit einem der vielversprechendsten 3rd-Party-Spiele!

RAYMAN 3 HOODLUM'S HAVOC

Durchgeknallte Action

MIT ÜBER 10 Millionen verkauften Spielen war *Rayman* schon immer ein starker Titel. Ähnlich wie bei *Mario 64* könnte man die Spiele als „Action-lastige Abenteuerspiele“ bezeichnen, bei denen Timing ebenso wichtig ist wie eine gesunde Kombinationsgabe – *Rayman* muss eben wissen, mit welchen Waffen er sich seiner über 20 verschiedenen Feinde am effektivsten erwehrt.

Die Demo, die wir auf der E3 gesehen haben, bot vier farbenprächtige Level. Darunter war auch ein High-Speed-Level, bei dem *Rayman* durch Cañons raste, während er Gegner weg-böllern musste. In einem anderen Level kämpfte er in einem Geisterschloss gegen eine Hexe, die ihn zuvor in einen Frosch verwandelt hatte.

Die Story dreht sich wieder um den bösen Dark Loom, der diesmal eine Gangster-Armee („Hoodlums“) erschaffen hat, die ihre Energie aus Pflaumsaft gewinnt – und erneut darf Rayman die Sache ins Reine bringen. Schon jetzt sieht *Rayman* vielversprechend aus!

CUBE

CUBE

INFORMATION

RAYMAN 3: HOODLUM'S HAVOC

VERTRIEB: UBI SOFT

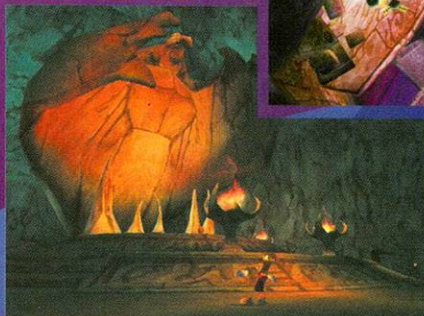
ENTWICKLER: UBI SOFT

HERKUNFT: FRANKREICH

GENRE: ADVENTURE

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



John McLane beeindruckt

DIE HARD
VENDETTAOb sich die Terroristenjagd auf eurem
weihnachtlichen Wunschzettel gut macht?

CUBE

INFORMATION

DIE HARD VENDETTA

VERTRIEB: VIVENDI

ENTWICKLER: BITS STUDIOS

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: SHOOT-'EM-UP

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %

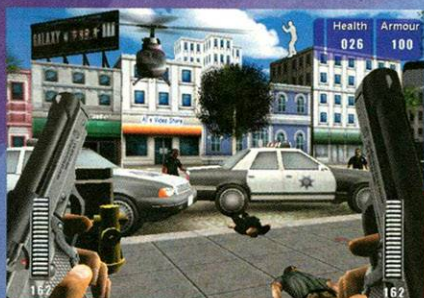


BISHER HÄLT SICH der Publisher Vivendi mit Informationen über *Die Hard* sehr bedeckt – und das, obwohl alles, was wir bisher davon gesehen haben, äußerst interessant aussieht.

Die Story: Der Terrorist Hans wurde vom Cop John McClayne (in dessen Rolle ihr schlüpft) kaltgemacht. Hans' Sohn hat damit ein Problem und hat nun McClaynes Tochter Lucy entführt.

Das Spiel hat einiges zu bieten: Die Grafik ist äußerst detailliert und flüssig, der Sound wummert mit Dolby Pro Logic II aus den Boxen und beides ist gut aufeinander abgestimmt. Mitte November könnt ihr euch selbst ein Bild davon machen.

CUBE



Wirklich wirklich:

SHREK
EXTRA LARGEHelft dem grünen Oger, seine entführte
Prinzessin Fiona wiederzufinden

MIT SHREK hat sich TDK Mediactive eine starke Lizenz ins Haus geholt – und nach ersten Gehversuchen auf dem GBC, die wir besser in der Schublade verschwinden lassen, kommt mit *Shrek XL* sogar ein interessantes Spiel auf uns zu: Basierend auf der Xbox-Version (die uns ein klassisches Jump'n'Run bietet) erwarten uns auf dem GameCube zwei zusätzliche Level, eine Menge Animations-Sequenzen und insgesamt 50 Missionen, bis ihr

Prinzessin Fiona wieder in euren Händen halten dürft.

Speziell im Gameplay wurde das Spiel auf „Nintendo-like“ getrimmt: Wir rechnen also mit einem *Shrek* im klassischen Mario 64-Stil.

CUBE

CUBE

INFORMATION

SHREK EXTRA LARGE

VERTRIEB: TDK MEDIACTIVE

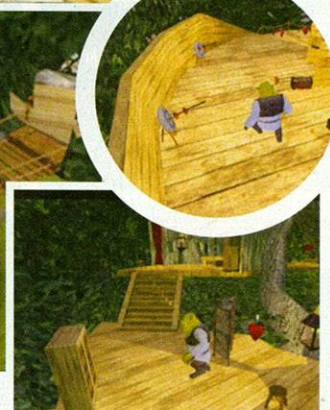
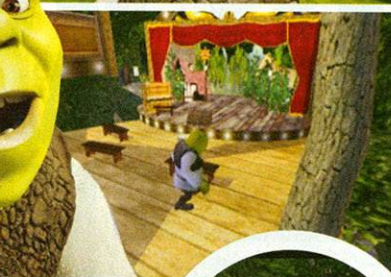
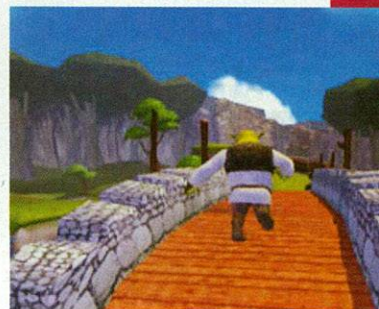
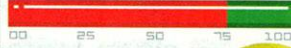
ENTWICKLER: DIGITAL ILLUSIONS

HERKUNFT: SCHWEDEN

GENRE: ADVENTURE

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



Erst Anfang 2003 können wir den liebenswerten Oger auf dem GC spielen.

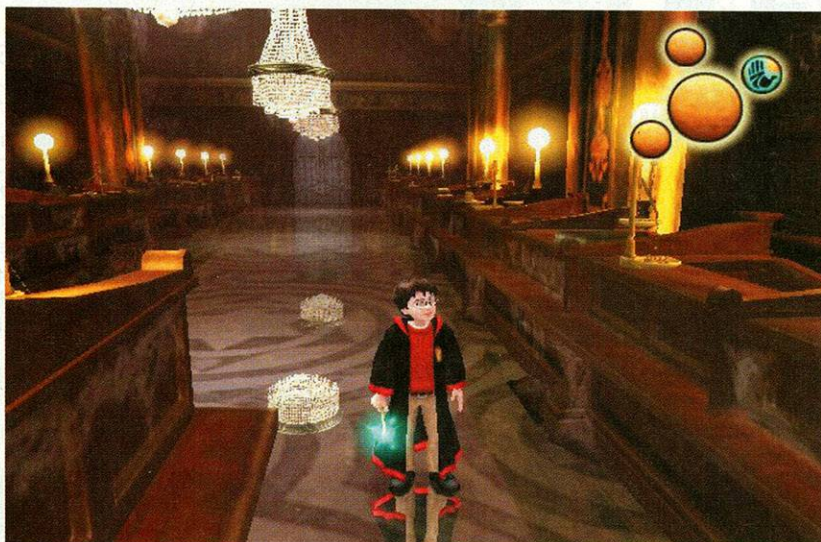
Zauberhafte Tricks im zweiten Teil:

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS

Harry Potters zweiter
Aufbruch nach Hogwarts!

DAS ZWEITE BUCH und ebenso der Kinofilm über Harry Potter sind viel düsterer als das erste Abenteuer; so kommt auch das Spiel für den GameCube rüber. Von einer Haus-Elfe wurde unser Held gewarnt, er solle nicht nach Hogwarts zurückkommen, sonst drohe eine Katastrophe. Aber natürlich ignoriert Harry dies, und schon bald kämpft er gegen üble Mächte und versucht mit der Hilfe von Ron und Hermine herauszufinden, was um alles in der Welt hier überhaupt los ist.

Zaubern kann gefährlich sein – macht Klein-Harald beim Sprüchlein-Aufsagen einen Fehler, kann dies verheerende Folgen für alle Beteiligten haben. Wir könnten



Auf dem Cube macht Harry eine minimal bessere Figur als auf dem GBA ...

Ein neuer Star?

VEXX

Mit Vexx schickt Acclaim einen tapferen Jungen mit dem Zeug zum „neuen Helden“ ins Spiele-Business!

WENN ALLES GUT GEHT, können wir uns im November auf einen vielversprechenden Titel freuen: Ein Plattform-Abenteuer ähnlich wie *Super Mario Sunshine*, jedoch deutlich düsterer als der Sommerspaß des dickbäuchigen Klempners. Die Version, die es auf der E3 zu sehen gab, wartete mit interessanten neuen Gegnern und Welten auf.

Wichtigstes Werkzeug des kampflustigen Burschen sind seine Krallen-Handschuhe: Damit kann er sich zum Beispiel an Wänden festhalten oder Gegnern zeigen, was eine Harke ist. Im nächsten **CUBE** gibt's mehr über Vexx, wenn wir das fertige Spiel einem Test unterziehen.

CUBE



CUBE INFORMATION

VEXX

VERTRIEB: ACCLAIM
ENTWICKLER: ACCLAIM AUSTIN
HERKUNFT: USA
GENRE: ADVENTURE
SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



Cel-Shading Ego-Shooter

XIII

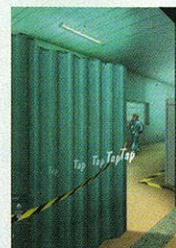
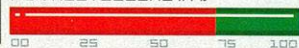
Das einzige
Motto dieses
Spiels: „Traue
niemandem“

CUBE INFORMATION

XIII

VERTRIEB: UBI SOFT
ENTWICKLER: UBI SOFT
HERKUNFT: FRANKREICH
GENRE: EXTREME SPORTS
PLAYERS: 1-2

FERTIGSTELLUNG IN %



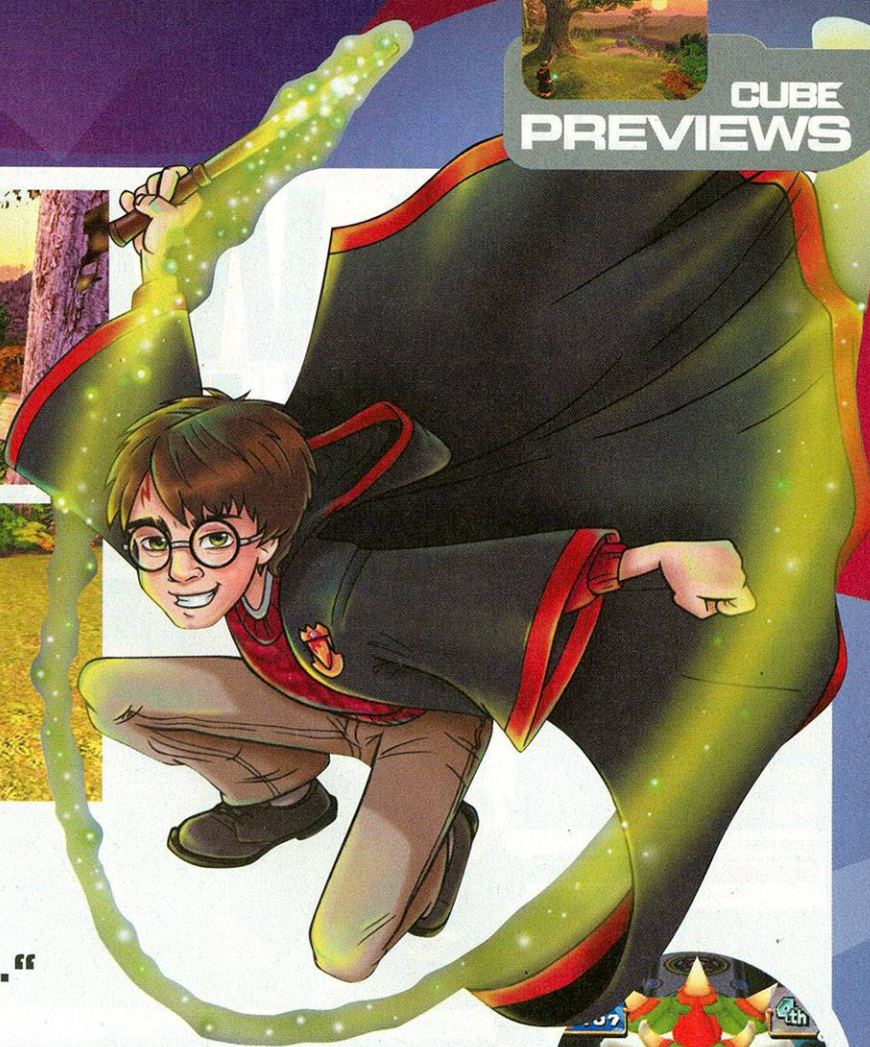


wetten, er hat schon ein paar Leute in pilzköpfige Toads verwandelt ...

Ebenso sind wir sicher, dass uns auch diese Episode Quidditch-süchtig machen wird – wir freuen uns jedenfalls jetzt schon auf November, um das fertige Spiel zu sehen!

CUBE

„VIEL DÜSTERER ALS
DAS ERSTE
ABENTEUER.“



BEI WEITEM gehört XIII (sprich: „dreizehn“) zu den interessantesten Spielen, auf die wir warten: Die Animationstechnik verleiht dem ersten Ego-Shooter im Cel-Shading-Look eine völlig neue, Comic-artige Atmosphäre. Die Cartoon-Elemente („klopf-klopf“, „Kaboom!“) passen gut dazu.

Die Story stammt aus einem Buch und wurde genauso adaptiert: Ihr habt euer Gedächtnis verloren und versucht mit Erinnerungsfetzen, die euch allmählich in den Kopf schießen, herauszukriegen, wer ihr seid – nämlich ein Regierungs-Agent, der mit einem Killer-Auftrag betraut wurde. Bevor ihr das allerdings herausbekommen habt, werdet ihr in ein Komplott verwickelt, das zum Ziel hat, den Präsidenten umzubringen. Einzig mit dem Tattoo „XIII“ und einem Schlüssel zu einem Safe ausgestattet, der in New York steht, beginnt euer Abenteuer. Das Spiel wird euch also eine Weile fordern, bis ihr das Ganze durchschaut habt ...

CUBE

Party-Kracher für den GameCube

MARIO PARTY 4

Die Nintendo-Helden hauen sich wieder auf die Mütze!



CUBE

INFORMATION

MARIO PARTY 4

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: SPIELESAMMLUNG

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



AUF DEM N64 waren die Mario Party-Spiele ein voller Erfolg und für den GameCube erwarten wir nichts anderes.

Die Grafik ist quietschbunt und lebendig, und das typische Mario-Feeling kommt erstklassig rüber. Auf der E3 haben wir es bis zum Umfallen gespielt (okay, eigentlich eher, bis uns die Sicherheitsleute wegrugen) – deshalb sind wir sicher, dass das, was Mario Party ausgemacht hat, den Konsolen-Wechsel auf den Cube bestens überstanden hat. Selbst nur beim Ansehen eines der über 50 Mini-Spiele kommt Spannung auf ... Unbestätigten Gerüchten zufolge soll Mario Party 4 den Online-Zugang des GameCubes unterstützen (Seite 12).

CUBE



Wir lieben die Nintendo-typische Farbenpracht!

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Kopfgeldjäger-Tour

CUBE

INFORMATION

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

ENTWICKLER: LUCAS ARTS

HERKUNFT: USA

GENRE: ADVENTURE

SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %



Das erste *Star Wars*-Spiel mit der berühmten Familie Fett

INTERESSE AN einem Job mit vielen Reise-möglichkeiten, sehr guter Bezahlung, flexiblen Arbeitszeiten und einem umfangreichen Waffenarsenal? Okay, abgesehen vom Videospiel-Redakteur (nur ohne die Waffen) könnt ihr euch auch als Kopfgeldjäger versuchen – in 18 Action-geladenen Levels bietet euch *Bounty Hunter* die Möglichkeit eines Praktikums.

Eure Mission: Den Anführer einer flüchtigen Bande zu fassen. Es gibt jedoch einen Haufen Leute, die dies verhindern wollen, und dementsprechend viele Gegner könnt ihr aus dem Weg räumen.

CUBE

STAR WARS: CLONE WARS

CUBE

INFORMATION

STAR WARS: CLONE WARS

VERTRIEB: ACTIVISION

ENTWICKLER: LUCAS ARTS

HERKUNFT: USA

GENRE: SHOOT-'EM-UP

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



„Begonnen der Angriff hat!“

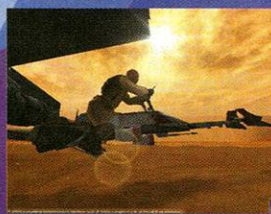
Flug-, Kampf- und Baller-Action im *Star Wars*-Stil

JEDER, DER Episode II: Angriff der Klonkrieger gesehen hat, weiß Bescheid: Am Ende des Films eine Armada von Soldaten in das Raumschiff steigen zu sehen kann einfach nichts Gutes bedeuten. Was genau da auf die *Star Wars*-Welt zukommt, wird uns das GameCube-Spiel zeigen, das noch dieses Jahr erscheinen soll.

Stellt euch einfach *Rogue Leader* vor, zeitlich nach den Ereignissen des Kinofilms und mit haufenweise neuen Schiffen, Feinden und weiteren Überraschungen – das ist so ziemlich das, was euch *Clone Wars* zu bieten hat. Mit sechs riesigen Welten, über dreißig verschiedenen Schiffen und der Möglichkeit, in klassischer Manier mit einem Lichtschwert in der Hand herumzurennen, verspricht *Clone Wars* ein weiterer Top-Hit zu werden.

Warten wir's ab...

CUBE



Das Spiel geht dort weiter, wo der Kinofilm aufhört.



CUBE

INFORMATION

BATMAN: DARK TOMORROW

VERTRIEB: KEMCO

ENTWICKLER: IN-HOUSE

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ADVENTURE

SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %



Noch ein Batman für den GameCube

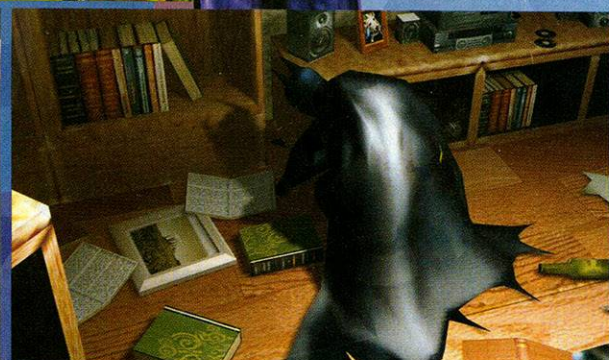
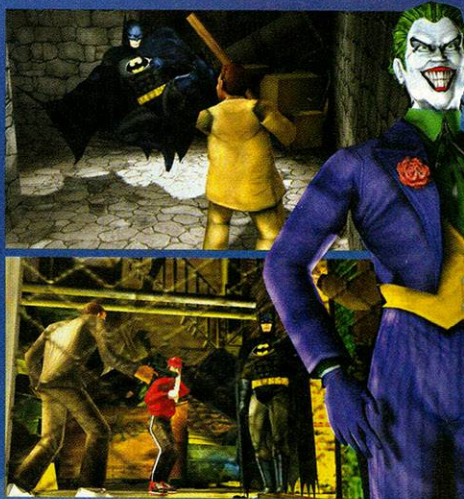
BATMAN: DARK TOMORROW

Langsam nimmt der schon zum GameCube-Start angekündigte Titel Formen an

IM GEGENSATZ zum anderen *Batman*-Spiel, das schon seit längerem erhältlich ist und auf der Zeichentrickserie basiert, ist *Dark Tomorrow* eine Lizenz des Comics. Das verleiht dem ganzen Spiel eine viel düstere Atmosphäre. Auch hat das Spiel einen leichten *Metal Gear Solid-Touch*: Batmann kann sich z. B. an Wänden entlangschleichen und um die Ecke linsen, um zu sehen, was ihn dort erwartet.

Nach etwas „Fein-Tuning“ könnte aus dem Spiel der angekündigte Kracher werden: Die Kameraführung zum Beispiel ist in der Version, die wir gesehen haben, sehr verwirrend: Anstatt eines „fliegenden“ Beobachters sind offensichtlich feste Kameras installiert, zwischen denen je nach Batmans Position hin- und hergeschaltet wird. Die Steuerung des Fledermaus-Manns wird so schnell zum Spießrutenlauf.

CUBE



Der Pechvogel aus Entenhausen auf dem Spacetrip

DONALD DUCK PHANTOMIAS

CUBE

INFORMATION

DONALD DUCK PHANTOMIAS

VERTRIEB: UBI SOFT

ENTWICKLER: UBI SOFT

HERKUNFT: USA

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %



Unverhoffter Spaß mit Donald

BEVOR DAS SPIEL auf der E3 zum ersten Mal vorgestellt wurde, wusste gar keiner, dass es überhaupt in der Mache ist. Überraschenderweise ist diesmal nicht Donald Duck der Hauptdarsteller, sondern sein Alter Ego *Phantomas*, der übrigens vor längerer Zeit im italienischen Disney-Studio Accademia das Licht der Welt erblickt hat. Im Spiel zieht er alle Register, um gegen die außerirdischen Evronianer vorzugehen, die die Erde (und vor allem Entenhausen) bedrohen. Insgesamt gibt es vier Welten, die jeweils in Level unterteilt sind. Unter anderem sorgt ihr im Ducklair Tower, auf Area 52, einem Unterwasser-Stützpunkt und auf einem evronianischen Raumschiff für Recht und Ordnung.

Cel-Shading scheint sich zum Renner zu entwickeln, so nutzt auch *Phantomas* diese Technik, um absolut Comic-mäßig zu wirken. Wie von einem Disney-Spiel nicht anders zu erwarten, sind die Animationen spitzenmäßig – der Protagonist scheint richtig zu leben. Leider war die Demo-Version noch in einem sehr frühen Stadium. Wir sind gespannt.

CUBE

SPIELSPASS FÜR UNTERWEGS

Auch wenn bei uns ganz groß **CUBE** auf dem Titelbild steht, wollen wir den Game Boy Advance nicht außen vor lassen – schließlich kann man ihn sogar mit dem Link-Kabel an den großen Bruder GameCube anschließen. Diese Möglichkeit wird bisher allerdings kaum genutzt. Darum stellen wir euch an dieser Stelle ein paar Spiele vor, die ihr unterwegs zocken könnt, falls ihr mal gerade keinen Fernseher für den GameCube zur Hand habt. Diesen Monat hat uns volle Breitseite die Retro-Welle erwischt, denn mit *Castlevania – Harmony of Dissonance*, *Ghouls'n Ghosts* und *Mega Man Zero* stehen uns gleich drei absolute Spiele-Klassiker ins Haus. Wie sie sich auf dem GBA schlagen, verraten dir natürlich unsere Tests ...



ADVANCE

Die besten Spiele für den Game Boy Advance im Test

MEGA MAN ZERO

Endlich gibt es Mega Man für den GBA so, wie wir ihn kennen: Als Side-Scroller mit mächtig Rumms!



100 JAHRE nach *Mega Man X6* hat Omega X die Herrschaft übernommen. Seine Organisation „Neo Arcadia“ unterdrückt die Reploiden und hat Angriffe gestartet. Eine Gruppe Widerständler findet den Roboter Zero und die Wissenschaftlerin Ciel kann ihn „wiederbeleben“. So startet Zero in sein Abenteuer, die Welt vom Bösen zu befreien.

CUBE

INFORMATION

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS
ENTWICKLER: CAPCOM
GENRE: JUMP'N'RUN
SPIELER: 1-2
PREIS: € 55

FACTS

- „CYBER-ELF-SYSTEM“ FÜR EXTRAS
- KLASSISCHER SIDE-SCROLLER
- WEITERER TITEL EINER EVERGREEN-REIHE
- NEUER HELD: ZERO
- GELUNGENE EFFEKTE

Mega Man Zero verbindet gewohnte *Mega Man*-Action mit neuen Elementen: Nicht nur, dass ihr Zero anstatt Mega Man selbst steuert, das Ganze ist mit einem leichten Touch Rollenspiel durchsetzt. Zudem könnt ihr unterwegs Cyber-Elfen sammeln, mit denen ihr die Fähigkeiten eures *Mega Man Zero* aufwerten könnt. Die Grafik ist wunderschön und farbenfroh, als wäre sie von Hand gezeichnet worden. Die Animationen sind durchweg flüssig, und schließlich unterstreicht der Sound das ganze Geschehen. Einige Stücke dürften *Mega Man*-Fans sogar recht bekannt vorkommen ... Die Steuerung überzeugt vollauf, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch. Alles in allem also ein Spiel, das Jump'n'Run-Fans unbedingt näher anschauen sollten!

CUBE
WERTUNG
91



CASTLEVANIA

HARMONY OF DISSONANCE



Nach dem soliden Circle of the Moon greift Konami in die GBA-Trickkiste!

ZU DEN WICHTIGSTEN TITELN auf der Liste der Spiele, die zum GBA-Verkaufsstart veröffentlicht wurden, gehört eindeutig *Castlevania: Circle of the Moon*. Zwar ist es technisch kein Wunderwerk, doch es verschaffte der Dracula-Saga mit einer Menge Spielspaß einen erfolgreichen Erstauftritt auf der Mini-Konsole – und es schrie nach mehr. Konami hat die Rufe aus dem Volk erhört und liefert uns ein Spiel, das sowohl Neu-Entdecker des *Castlevania*-Universums als auch alte Fans der Serie gleichermaßen erfreut ...

Auf den ersten Blick sieht das neue Spiel genauso aus wie das alte, jedoch ist es eher an *Symphony of the Night* für PSone angelehnt – und zudem nutzt es die neuen Fähigkeiten des GBA (wie Sprite-Drehung und -Zoomen). Fünfzig Jahre, nachdem

euer Vorfahre Simon siegreich war, greift ihr als Juste Belmont in das Geschehen ein. Die Peitsche schwingend, herumhüpfend und vor allem kämpfend bahnt ihr euch euren Weg durch Draculas Schloss, um die Blutsauger vollends aus dem Weg zu räumen. Diesmal gibt es zwei verschiedene Schlösser zu erkunden, zwischen denen ihr hin- und herwarpen könnt – und auch müsst, denn nur so könnt ihr Zugang zu versteckten Räumen und wichtigen Relikten finden. Wie nicht anders zu erwarten, gibt's auch diesmal die üblichen dämonischen Horden und fiesen Endbosse zu bezwingen, und ein Haufen Schätze wartet auf euch. Braucht man das Spiel? Auf jeden Fall, Adventure-Fans (*Castlevania*-Fans sowieso) werden genauso wie wir begeistert davon sein!

CUBE
WERTUNG
92



Castlevania zaubert der Hosentaschen-Konsole Game Boy Advance beeindruckende Hintergründe auf den Screen.

WAFFEN-ZAUBEREI

Bei *Circle of the Moon* gab es ein total neues Power-Up-System, in dem ihr euren Charakter durch Zauberkarten aufwerten und neue Fähigkeiten zusprechen konntet. In *Harmony of Dissonance* geht das auf einfachere Weise, die dennoch vielfältige Möglichkeiten bietet: Ihr könnt Zauberbücher sammeln, um eure Zusatz-Waffen mit Magie aufzumöbeln – mit den Elementen Feuer, Wind, Wasser, Licht und Dunkelheit ausgestattet, ergeben sich für die Waffen interessante neue Anwendungsmöglichkeiten. Dann spielt natürlich auch euer Charakter selbst eine wesentliche Rolle: Nicht nur, dass euer Kampf-Level mit der Anzahl der aus dem Weg geschafften Gegner steigt – ihr könnt auch zusätzliche Waffen und andere Items benutzen, die ihr unterwegs findet. In *Castlevania* könnt ihr nur bestehen, wenn ihr die richtigen Waffen findet und diese korrekt einsetzt – also sucht überall!



„KONAMI LIEFERT UNS EIN SPIEL, DAS NEU-ENTDECKER UND ALTE FANS DES CASTLEVANIA-UNIVERSUMS GLEICHERMASSEN BE-GEISTERT.“

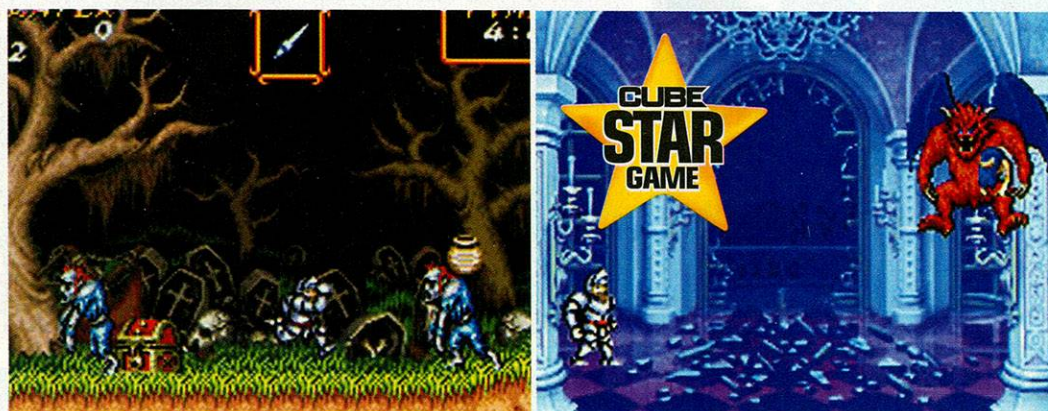
CUBE INFORMATION

VERTRIEB: KONAMI
ENTWICKLER: KONAMI
GENRE: ACTION
SPIELER: 1
PREIS: € 45

FACTS

- ORIGINAL CASTLEVANIA-SPIEL
- ZWEI SCHLÖSSER
- NEUES ZAUBER-SYSTEM
- SAMMELT WAFEN UND RÜSTUNGEN
- MASSIG ENDBOSSE

SUPER GHOULS'N GHOSTS



„WIE AUCH BEI DEN VORGÄNGERN
WIRD MAN DURCH SOUND UND
GRAFIK VOLL IN DEN BANN DER
DÄMONEN-ATMOSPHÄRE GEZOGEN.“

EINE MENGE SPIELE-HITS vom Super Nintendo wurden aufgrund der ähnlichen technischen Architektur des Game Boy Advance für die tragbare Konsole umgesetzt. Nun erlebt auch der Klassiker *Super Ghouls'n Ghosts* eine Wiedergeburt auf dem GBA! Zusätzlich zur 1:1-Portierung der Super-Nintendo-Version erwartet den Spieler auch ein neuer Spielmodus: Hat man ein Level geschafft, kann man auswählen, ob das nächste Level ein „klassisches“ oder ein neues sein soll. In den neuen Levels begegnet man Feinden aus sämtlichen Spielen der Serie. Wie auch bei den Vorgängern wird man durch Sound und Grafik voll in den Bann der Dämonen-Atmosphäre gezogen.

Die Story ist schnell erzählt: Prinzessin Prin wird entführt, und ihr nehmt in der Rolle von Ritter Arthus die Rettungsaktion in die Hand. Dabei hüpfst und kämpfst du dich durch die 2D-Level und sammelst Waffen ein, mit denen du dich der zahlreichen Untoten erwehrt.

Überhaupt zählen die Spiele der *Ghouls'n Ghosts*- bzw. *Ghost'n Goblins*-Serie (NES und Arcade) zu den schwersten Games der Video-spiel-Geschichte. Hartgesottene konnten sich an den damaligen Spielen richtig die Zähne ausbeißen. Auch diese Version ist nicht ganz ohne; Capcom allerdings hat ein Einsehen mit der neuen Generation von Videospielern und hat ihnen eine Speicher-Option beschert. Wir sind ihnen sehr dankbar dafür!

CUBE
WERTUNG
90



CUBE INFORMATION

VERTRIEB:	ELECTRONIC ARTS
ENTWICKLER:	CAPCOM
GENRE:	ACTION
SPIELER:	1
PREIS:	€ 55

FACTS

- SIEBEN WELTEN
- VERSCHIEDENE RÜSTUNGEN UND SCHILDE
- JEDE MENGE WAFFEN
- GEGNER AUS (SUPER) GHOST'N GOBLINS
- NEUER STORY-VERLAUF

RUNDE 2: DER SPASS GEHT WEITER!

DAS NEUE SONDERHEFT ZUM ANIME-KULT!



Deutschland: € 3,50
Österreich: € 3,90
Schweiz: SFR 6,90
BelLux: € 4,10
Italien: € 4,20
Spanien: € 4,30

MONSTER SPASS MIT ANIME & MANGA!

Maus Klick

MONSTER FUN

KRASSE EXTRAS!

14 Manga-Sticker

8 Anime-Poster

4 Fun-Postkarten

- Alle Monster-Games & Anime-Serien im Überblick
- 14 kultige Manga-Sticker mit deinen Lieblingshelden
- 8 Anime-Poster & 4 coole Flirtkarten zum Sammeln
- Das Duell: Yu-Gi-Oh gegen Dragon Ball GT im Vergleich
- Manga-Workshop & Japanisch-Kurs für Anfänger
- PLUS: Gewinnspiele, Rätsel und jede Menge Spaß



Maus Klick
MONSTER FUN
ERSTE HILFE

RING FREI!

Dragon Ball G... an Yu-Gi-Oh... ars!

Das

COOLE

DBZ: Erb... Super... BMX XXX und m...

JAPAN

Hamsterbacke Hamtaro und geile Musik-Bands!

AB SOFORT IM HANDEL!



I ♥ NINTENDO

Seit mehr als 120 Jahren steht der Name Nintendo für erstklassiges Entertainment! Richtig groß geworden ist Nintendo jedoch erst, als man Ende der 1970er Jahre in den damals noch winzigen Videospielmarkt einstieg. Seitdem hat uns Nintendo mit unzähligen fantastischen Spielen beschenkt, an die wir auf dieser Seite erinnern wollen. Den Anfang macht das unvergessene Science-Fiction-Epos METROID mit Samus Aran in der Hauptrolle.

METROID

METROID

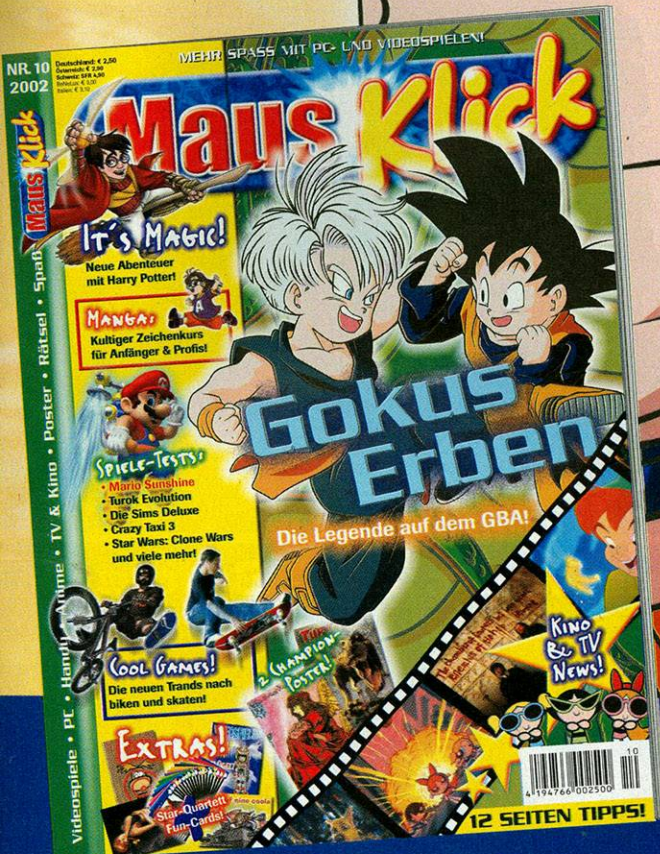
1979 schockte der Science-Fiction-Film *Alien* das internationale Kinopublikum. Dem Regisseur Ridley Scott war es mit Hilfe des schweizer Designers H. R. Giger gelungen, eine unglaublich düstere und beklemmende Vision der Zukunft zu erschaffen. Von *Alien* deutlich inspiriert, veröffentlichte Nintendo sieben Jahre später *Metroid*, ein Videospiel, das bis heute unvergessen ist. Völlig auf sich allein gestellt, erkundet Samus Aran (übrigens die erste Videospielheldin) die dunklen und beängstigenden Höhlen des Planeten Zebes. Hier wird sie von einer der Kino-Aliens sehr ähnlichen Lebensform mit dem Namen Metroid bedroht. Zum bisherigen Höhepunkt der *Metroid*-Serie gehört das 1994 erschienene *Super Metroid* (SNES), das immer noch als eines der besten und spannendsten Videospiele aller Zeiten gilt.

CUBE freut sich schon jetzt auf *Metroid Fusion* (GBA) und *Metroid Prime* (GameCube), die beide in naher Zukunft erscheinen sollen. Gerüchten zufolge soll Samus Aran mit einem Metroid verschmolzen sein und über dessen Fähigkeiten verfügen. Na, wenn uns das mal nicht an *Alien IV: Die Wiedergeburt* erinnert ...

BESSER GEHT'S NICHT!

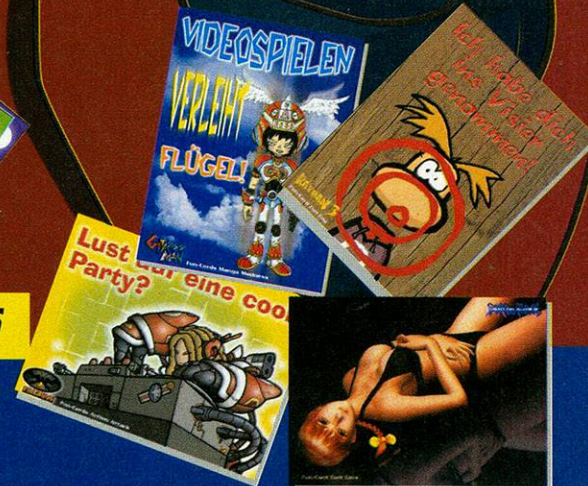
Mausklick - das ultimative Spass-Magazin

**JEDEN
MONAT
NEU!**



+ Star-Quartett
+ Fun-Cards

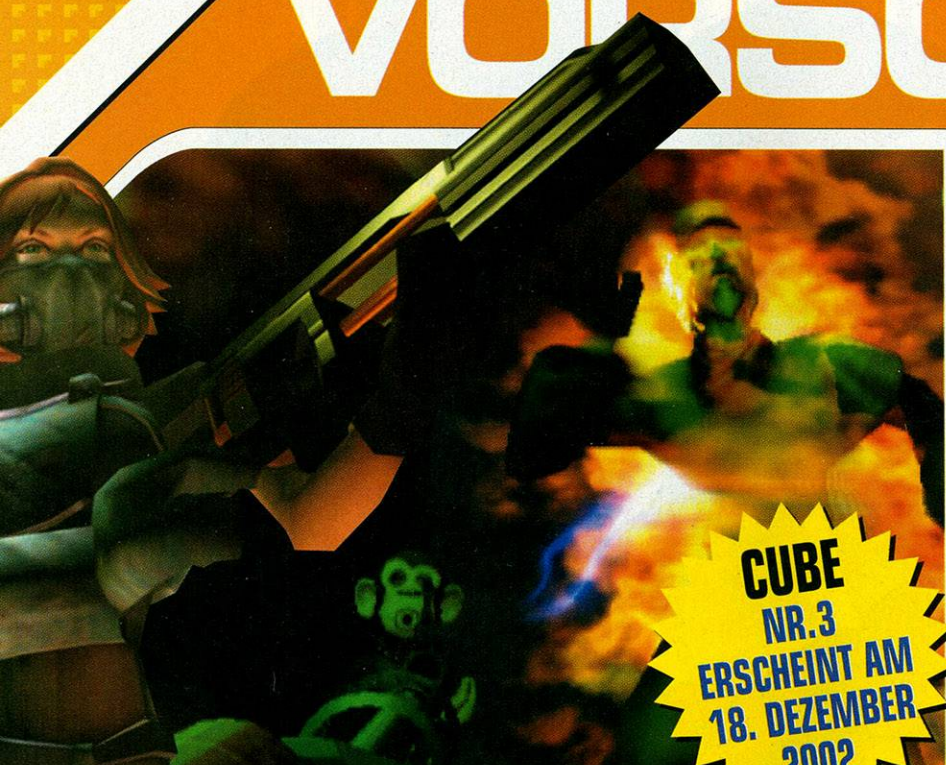
**GEILE
EXTRAS!**



Die besten Games, tolle Gewinnspiele & jede Menge Fun!

MausKlick holt mehr aus deinen Spielen raus!

VORSCHAU



CUBE
NR.3
ERSCHEINT AM
18. DEZEMBER
2002

TIMESPLITTERS 2

⊕ HEISSE MÄDELS, SCHARFE WAFFEN!

Ein weiterer Beweis, dass der GameCube alles andere als Kinderkram ist! Die Rückkehr der TimeSplitters auf Nintendos Würfelkasten. Tolle Grafiken, knallharte Action – aber für manche auch total überbewertet. Wir finden es heraus!



STARFOX ADVENTURE

⊕ SAG ZUM ABSCHIED LEISE "STARFOX"



Leider muss man Rares neuestes Werk ja wirklich als so eine Art Abschiedsgeschenk sehen. Trotzdem sind wir knallhart und testen, ob das Spiel top oder Schrott ist.



Alles zum Fest der Liebe: Das Fest der Spiele!



HARRY POTTER 2

Mal ehrlich! Steckt nicht in jedem von uns ein kleiner Harry Potter?



MARIO PARTY 4

Mario und Co. feiern mal wieder eine Party! Und Cube ist dabei!



THE LEGEND OF ZELDA

Link - zwo, drei, vier! Und jetzt ist der Abenteuerheld wieder da!



METROID PRIME

Miyamotos Meisterwerk! Spacige Abenteuer im Ego-Shooter-Look!

It's funky



funkY Controller

Jetzt hat der Kabelsalat im Wohnzimmer ein Ende. Wireless Funk Controller, Frequenztechnik: 2,44 GHz, Problemlose Nutzung von bis zu 4 Funk-Controllern, Rumble Funktion (abschaltbar für längere Batterielaufzeiten), 2 analoge Sticks, 1 digitales Steuerkreuz, 5 digitale Buttons, 2 analoge Shoulderbuttons, Frequenz manuell einstellbar, Spielzeit ohne Vibration ca. 60 Stunden, Batterien enthalten

€ 49,99

2,44 GHz

Rumble-Funktion

Memory Cards

Mit einer Memory Card von Bigben Interactive hat der Spieler bis zu 1019 Speicherblöcke zur Verfügung. Das ist mehr als das 17fache der standard Nintendo Memory Card.

4 MB € 5,99
16 MB € 15,99
64 MB € 24,99



Soft-Touch Pad

Mit den zwei eingebauten Motoren sorgt das Soft-Touch Pad für ordentliche Vibrationen. Ausgestattet ist das Pad mit 5 Aktionsknöpfen, 2 analogen Joysticks und 2 analogen Triggern. Durch die weiche Gummierung liegt es sehr gut in der Hand und verbessert dadurch den Spielkomfort.

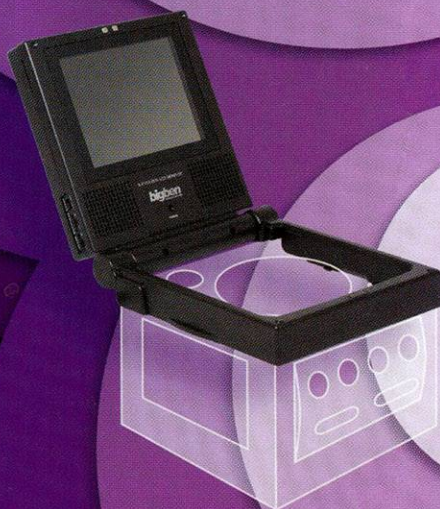
€ 14,99



Cube Display

- 5,4" Diagonale (das größte derzeit erhältliche Display)
- Stromadapter wird mitgeliefert (keine zusätzliche Stromquelle erforderlich)
- Autoadapter wird mitgeliefert
- Zusätzliches Video-in für externe Videoquellen

€ 129,00



"Dies ist definitiv der beste Controller eines Drittherstellers"
Jean-Reiner Jung
N-Zone

Erhältlich im Fachhandel

bigben
interactive



FREI-STÖSSE 2003

100% Ballkontrolle – 100% Action. Die neue Standardsituation-Dynamik bietet absolute Ballkontrolle. Versenke den Ball im Tor, verhindere mit der Mauer Tore oder kicke den Ball wie Roberto Carlos: Ein lässiger Schuss, hinter dem jede Menge böse Absicht steckt.



FREE-STYLE CONTROL 2003

EA SPORTS Freestyle - eine brandneue Spielsteuerung. Mit dem rechten Stick kannst du individuelle Bewegungen für die einzelnen Spieler ausführen: Die exakte Bewegung, um einen Verteidiger in Bedrängnis zu bringen, und genau die richtige Bewegung, um ihn kurz vor dem Tor zur Strecke zu bringen. Dein Können ist gefragt, Roberto.



PASSEN 2003

Verbessertes Zusammenspiel innerhalb der Mannschaften und bessere Teamstrategien. Um den Gegner zu bezwingen, musst du präzise Pässe spielen. Nimm dir ein Beispiel an Edgar Davids.



BALL-PHYSIK 2003

Verpatzte Kopfbälle, schlecht angeschnittene Bälle, ungenaue Pässe - das alles passiert, wenn du noch kein echter Profi bist. Mit der neuen Ballphysik werden deine Spielfehler sichtbar. Absolut authentisches Ballverhalten - der Ball reagiert genau wie bei Davids, wenn er einem Gegner den Ball abnimmt, wie bei Giggs, wenn er den Ball lässig wegkickt, oder wie bei Roberto Carlos, wenn er eine gegnerische Mauer zerstört.



DRIBBELN 2003

Inverse Kinematik der nächsten Generation: Der Ball klebt nicht an deinen Fersen, sondern du musst dem Ball auf den Fersen bleiben. Ryan Giggs hat den Dreh raus - Und was ist mit dir?

KONTROLLIERE DEN BALL UND DU KONTROLLIERST DAS SPIEL

FIFA FOOTBALL 2003 beinhaltet eine völlig neue KI-Engine, die erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf nimmt. Trainiere hart und bring den Ball unter deine Kontrolle.

Kontrolliere das Spiel. Du bist der 12. Mann.



www.fifafootball2003.ea.com



PlayStation 2



FIFA

Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™



IT'S IN THE GAME