

NR. 1/03 100% UNABHÄNGIGES GAMECUBE MAGAZIN

NEU!

GAMECUBE



JANUAR / FEBRUAR 2003

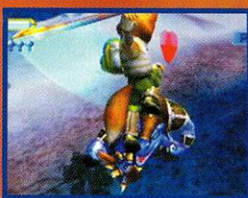
THE LEGEND OF ZELDA

ZEITREISE!

12 Seiten Zelda-Special!
Gestern, heute & morgen!



WARPSPRUNG!



STARFOX ADVENTURES

Rares letztes GameCube-Spiel im Mega-Test!

GETESTET

TURBOGANG!



DIE HARD VENDETTA

Mit Bruce Willis auf Verbrecherjagd!

GETESTET

TIME SPLITTERS 2

FIRST AID Die letzten Geheimnisse sind gelüftet!



RESIDENT EVIL

FIRST AID Gute Tipps für Zombiejäger!



SPECIALS



X-MAS

HYPERCUBE Zum Feste das Beste!



METROID

PREVIEW Science-Fiction vom Feinsten!



TOMB RAIDER

ADVANCE Lara Croft erobert den Game Boy



0 1

€ 3,90

Österreich:

€ 3,90

Schweiz:

SFr 7,60

BESSER GEHT'S NICHT!

Mausklick - das ultimative Spaß-Magazin

**JEDEN
MONAT
NEU!**

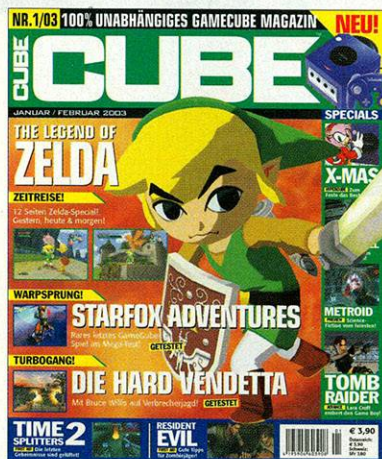


&

**SUPER EXTRA
10 Fun-
Sticker
PLUS 2 Action-Poster**

Die besten Games, tolle
Gewinnspiele & jede Menge Fun!

Maus Klick holt mehr aus deinen Spielen raus!



NICHTS ALS DIE WAHRHEIT

**FASSEN WIR EINFACH MAL
ZUSAMMEN, WAS DIE INTERNET-
GERÜCHTEKÜCHE ZUR ZUKUNFT
NINTENDOS UND DES GAMECUBES
SAGT:**

Da gibt es zum Beispiel die Meldungen, dass der Cube schon bald nur noch € 99,- kosten soll! Angesichts der aktuellen Preissenkung in den USA ist das sogar einigermaßen wahrscheinlich. Aber bei uns frühestens an Ostern (wenn überhaupt). Geld lässt sich heutzutage wirklich nur noch mit Spielen verdienen – und irgendwann wird man auf den Fußgängerzonen vielleicht sogar Promotion-Mitarbeitern begegnen, die einem zusätzlich zur hundertsten AOL-CD und dem Stern-Freibo noch eine kostenlose Xbox oder einen GameCube in die Hand drücken.

Schon etwas heißer kocht die Gerüchteküche, wenn es um den neuen Game Boy geht. Der soll den eher enttäuschenden GBA im nächsten Jahr (zunächst in Japan) ablösen. Im modernen, zweiteiligen Communicator-Design mit Hintergrund beleuchtetem Display und einem Akku statt Batterien. Ach ja, und telefonieren soll man mit ihm auch können!

Ob an dieser Story etwas dran ist, kann außer Nintendo niemand sagen, aber ein Blick auf den japanischen Markt, wo die meisten Kids ein Handy mit integrierten Minispielen dem einseitigen Spiele-Handheld vorziehen, spricht Bände.

Zum Schluss noch die heißeste Story aus dem Web! Angeblich seien GameCube und Game Boy die letzten Videospiel-Geräte von Nintendo, da man in nicht zu ferner Zukunft (wie einst Sega) für alle Plattformen Spiele entwickeln möchte. Wow, können selbst wir da nur noch sagen. Irgendwie wäre das traurig, aber irgendwie auch abgefahren! Nur, ob an dieser Geschichte etwas dran ist, dürften wohl nur ganz wenige wissen. Und die würden es wohl auch nicht vorschnell zugeben.

Bleiben wir also bei der Wahrheit und dem Hier und Jetzt! Der Cube kostet € 199,- und bietet mindestens zwanzig Spiele, die man auf keinen Fall verpassen sollte. Das ist also mehr, als so manch anderer Mitbewerber anbieten kann.

Merry Xmas und alles Frische
für's nächste Jahr!
Euer CUBE-Team!

IMPRESSUM

Herausgeber
Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH

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

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

Redaktion:
Tim Lemke (Leitung), Benjamin Gasser,
Thommy Rinke, 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, 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



Stößt Rares Abschiedsgeschenk für den GameCube Mario vom Thron? 20

STARFOX ADVENTURES

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



DIE HARD VENDETTA
28



31
MARIO PARTY 4

⌚ Quartett komplett:
Der knallbunte Partyspaß geht in die vierte Runde. Doch ist das ein Gewinn?

🔍 Vielseitig, knifflig, spannend:
Hauspokal für Harrys zweites GameCube-Abenteuer!



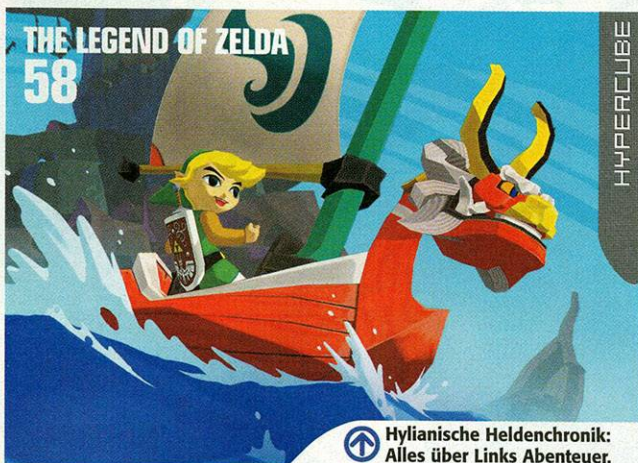
34 **HARRY POTTER & DIE KAMMER DES SCHRECKENS**

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



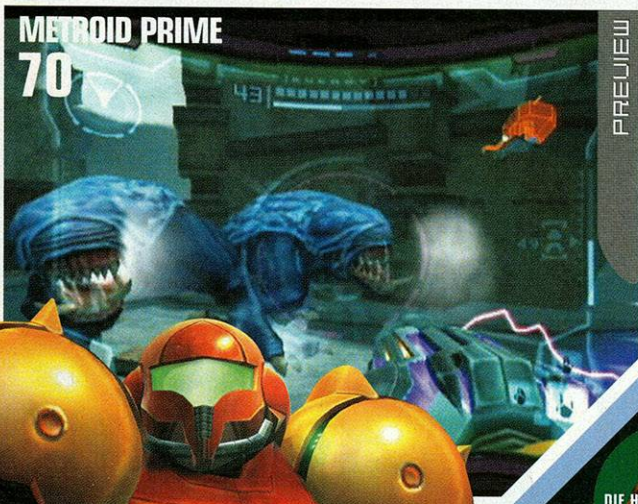
37
TIMESPLITTERS 2

So erspielt ihr alle Level und Bonus-Charaktere.



58
THE LEGEND OF ZELDA

Hyllianische Heldenchronik: Alles über Links Abenteuer.



70
METROID PRIME

AKTUELLES

HyperCube:
Es ist ein Cube entsprungen6
News12
CubeWare:
Videokabel im Test54
HyperCube:
Ein Held kehrt zurück!58

REVIEWS

Animal Crossing32
BMX XXX51
Die Hard Vendetta28
FIFA Football 200351
Godzilla: Destroy All Monsters Melee52
Harry Potter und die Kammer des Schreckens34
Mario Party 431
Reign Of Fire53
Robotech Battlecry53
Spyro: Enter The Dragonfly52
StarFox Adventures20
Star Wars: The Clone Wars33
Tony Hawk's Pro Skater 430

FIRST AID

TimeSplitters 237
Resident Evil45
Beach Spikers47
Redcard Soccer49
Turok Evolution50
Tipps, Tricks & Cheats35

PREVIEWS

1080°: Avalanche75
Hitman 2: Silent Assassin73
James Bond 007: Nightfire71
Legacy Of Kain: Blood Omen 274
Medal Of Honor: Frontline74
Metroid Prime70
Phantasy Star Online – Episodes I & II71
Resident Evil Zero72
Super Monkey Ball 275
Tom Clancy's Ghost Recon73

ADVANCE

Street Fighter Alpha 376
Super Mario Advance 3: Yoshi's Island78
Tomb Raider: The Prophecy77

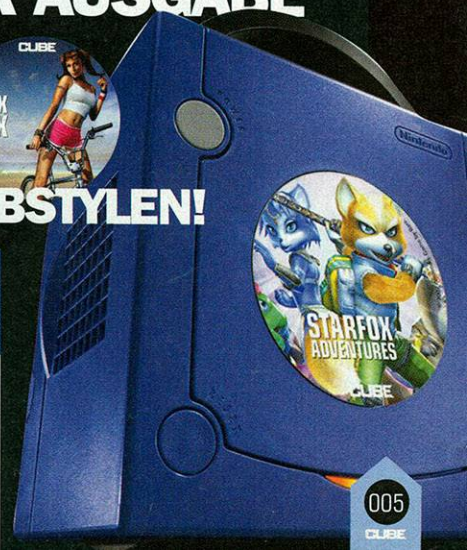
RUBRIKEN

Incubus / Impressum3
Charts, Bestenliste & Hall Of Fame18
Doppelposter:
Die Hard Vendetta & StarFox Adventures41
Mails & More56
Zu guter Letzt:
Die Castlevania-Story80
Vorschau82

SUPER-STYLISCHE CUBE TAGS IN DIESER AUSGABE



ABZIEHEN, DRAUFKLEBEN UND ABSTYLEN!



CUBE wirft einen Blick auf 2002 – ein tolles Jahr!

HO HO HO, MEINE FREUNDE! Ja, alle Jahre wieder – zuerst friert man sich beim Geschenke kaufen den A... ab, und dann soll man sich auch noch über die selbstgestrickten Socken oder Pullover von Oma freuen – es ist nämlich Weihnachten! Doch statt uns vor der Arbeit zu drücken, Schoko-Weihnachtsmänner zu mampfen und *Zelda* zu spielen, haben wir für den geneigten Leser ein umfangreiches, festliches Weihnachts-Special zusammengestellt. Darin findet ihr alles, womit der Cube-Fan in diesem Jahr beschenkt wurde. Es handelt sich jedoch nicht nur um einen Einkaufsberater und unsere Eindrücke des Jahres, sondern auch ihr (die Leser) kommt zu Wort. Also, lasst euch nicht vom Weihnachtsstress nerven, nehmt am flackernden Kaminfeuer Platz, gießt euch einen Punch ein und lasst ein Jahr Revue passieren, das ganz im Zeichen des Cubes und toller Videospiele gestanden hat. Frohe Weihnachten!

IM BLICK

Hier findet ihr den Inhalt unseres großen Weihnachts-Specials

JO, IS DENN HEUT SCHO WEIHNACHTEN?

Die GameCube-Fakten. Was ist dieses Jahr passiert? Nichts Besonderes ... nur der Launch der bislang besten Spielkonsole überhaupt.

08

TOP 5 DER PFLICHTSPIELE

Wenn ihr schon unbedingt über € 200 ausgeben wollt, sind diese fünf Titel erste Wahl. Wer diese Games nicht kennt, hat – unserer Meinung nach – nie gelebt.

09

2002: ODYSSEE IM SPIELRAUM

Es gab dieses Jahr viele Highlights, aber auch einige Enttäuschungen. Das CUBE-Team stellt seine persönlichen Tops und Flops des Jahres vor.

10

IM NAMEN DES VOLKES ...

Hier kommt ihr zu Wort ... Behauptet also niemals, dass wir nicht auf euch hören. Wir präsentieren eure Meinungen des Jahres.

11

ES IST EIN CUBE ENTSPRUNGEN

ES IST EIN CUBE ENTSPRUNGEN ...



DER GROSSE NINTENDO WEIHNACHTS-COUNTDOWN!

Vergesst den Kuss unter dem Mistelzweig oder Lametta am Baum! Hier sind elf richtige Gründe zur Freude!

Dieses Jahr war ein ganz besonderes für Nintendo-Zocker. Als Beweis erinnern wir euch an elf ganz spezielle Festtage des letzten Jahres, die für Hochstimmung in der Spielwelt gesorgt haben.

3. MAI Am 11. Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

LAUNCH!

Die europäischen Spieler hielten erstmals den GameCube in den Händen. Zum Start gab es insgesamt 22 Spiele, inklusive *Luigi's Mansion* (die damalige Nr. 1) und *Rogue Leader*. In zwei Stunden wurden 100.000 GameCubes abgesetzt.



22.-24. MAI Am 10. Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '02

Äh ... E3. Trotz einer Vielzahl an tollen Spielen von zahlreichen Entwicklern konnte vor allem Nintendo durch spielbare Demos von Top-Titeln beeindrucken, wie zum Beispiel *Super Mario Sunshine*, *The Legend of Zelda* und *Metroid Prime*.



14. JUNI Am 9. Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

PIKMIN

Der neueste Streich von Spiele-Genie Miyamoto. Obwohl die Aussicht auf kleine Kreaturen, die euch helfen sollen, euer Raumschiff zu reparieren, sich nicht sehr aufregend anhört, konnte Nintendo selbst Hardcore-Gamer durch durchdachte Rätsel auf Dauer fesseln.



29.-31. AUGUST Am 8. Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

ECTS/NINTENDO BREAKFAST

Obwohl die ECTS in Sachen Glamour nicht mit der E3 zu vergleichen ist, fand man dort auch Highlights, wie die tanzenden Konami-Girls und *Monkey Ball Jr.* Auf dem Nintendo Breakfast spielte man *Zelda*, *StarFox* und *Metroid*. Sehr spaßig!



6. SEPTEMBER Am 7. Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

AGGRESSIVE INLINE

Aggressive Inline stellte sich als erfrischende Abwechslung heraus und überragte spielerisch das enttäuschende *Tony Hawk's 3*. Mit größeren Leveln und drei Mal so vielen Aufgaben avancierte das Game schnell zum König der Extremsport-Spiele.



14. SEPTEMBER Am 6. Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

RESIDENT EVIL

Nach *Pikmin* das erste Spiel, das die Cube-Verkäufe in die Höhe trieb. Mit seiner grafischen Schönheit und der blutigen Story unterstrich *RE* die Eignung des Cubes für den Erwachsenen-Markt. Ein echtes Höllen-Spiel!



4. OKTOBER Am 5. Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

SUPER MARIO SUNSHINE

Der heiß ersehnteste Titel des gesamten Jahres wurde durch eine massive Werbekampagne unterstützt. In England färbte sich ein bekannter Sportreporter sogar den Schnurrbart ein! Wie erwartet stürmte der pummelige Kult-Klempner sofort den ersten Platz der Charts.



1. NOVEMBER Am 4. Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

TIME SPLITTERS 2

Der ultimative Konsolen-Ego-Shooter überzeugte sowohl Einzelspieler als auch Multiplayer-Fans. Durch die zahlreichen Spielelemente wie Mini-Games für das PDA und Steinewerfen, um nur die krassesten zu nennen, wurde die Redaktion oft zum Spielzimmer!



1. NOVEMBER Am 3. Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

ETERNAL DARKNESS

Gut, es ist derselbe Tag wie *TS2* ... Trotzdem ein perfekter Psycho-Horror mit glaubhaften Charakteren, dessen packende Handlung sich über mehrere Jahrhunderte erstreckt. Ein tolles Nintendo-Debüt von Silicon Knights!



18. NOVEMBER Am 2. Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

METROID PRIME

Ja, leider nur der US-Release, aber schon dort ein absoluter Abräumer. Die perfekte Mischung aus klassischer *Metroid*-Atmosphäre und tadellosem Gameplay macht dieses Game zum Pflichtkauf für alle GameCube-Besitzer – weltweit.



22. NOVEMBER Am letzten Fest vor Weihnachten schenkte uns Nintendo ...

STARFOX ADVENTURES

Obwohl einige (vor allem amerikanische) Magazine meckerten, schoss das letzte (und vielleicht beste) Nintendo-Spiel von Rare sofort an die Spitze der Charts – sogar in Japan, wo europäische Spiele meist floppen!



WEIHNACHTEN IST TODLANGWEILIG falls ihre diese Hammerspiele nicht besitzt!

Vergesst die Streitigkeiten beim Festmahl, die verbrannte Weihnachtsgans oder eure Eltern, die euch nebenbei gestehen, dass ihr adoptiert seid ... Nein, bei einem echten Horror-Weihnachten sitzt ihr am GameCube und habt kein Spiel aus den **CUBE** Top Five 2002 zur Hand ...



SUPER MARIO SUNSHINE

2002/NINTENDO CUBE WERTUNG 9.5

Klempner-Kult!

Nur Nintendo und Shigeru Miyamoto können ein Spiel entwickeln, das mit dem überragenden *Mario 64* mithalten kann. Hier bei **CUBE** nörgelt niemand über Kamera-Probleme. Wir lieben einfach diese bis auf den letzten Pixel durchgestylten Old-School-Level. Mehr noch, erst durch *Mario Sunshine* wissen wir wieder, warum wir schon immer so auf Nintendo stehen. Es gibt einfach auf der Welt kein Game, das einen vergleichbaren, unwiderstehlichen Charme besitzt. Mario rules!

RESIDENT EVIL

2002/CAPCOM CUBE WERTUNG 9.5

Eeeeeevil!

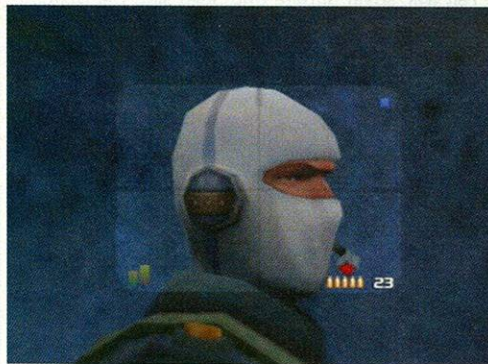
Dieses Spiel von Capcom, der Firma, die das Survival-Horror-Genre definierte, setzt neue Maßstäbe in Sachen Grafik und Gruselatmosphäre. *Resident Evil* ist einfach schrecklich schön und selbst abgebrühte Hardcore-Zocker machen sich dabei manchmal fast vor Schreck in die Hosen. Dieses Spiel ist der definitive Beweis, dass Neuauflagen von Klassikern keine Langweiler sein müssen. Trotzdem warten wir natürlich sehnsüchtig auf *Resident Evil Zero* und 4.

TIMESPLITTERS 2

2002/EIDOS CUBE WERTUNG 9.5

Zeitlos gut!

Wir sagen nur drei Worte: Die ersten beiden sind „besser als“ und das letzte ist „GoldenEye“. Das ist kein Scherz. Die KI ist besser, die Level ... eigentlich alles außer der Story ist besser. Und obwohl die meisten von *Time-Splitters 2* lediglich einen besseren Level-Editor und Multiplayer-Modus erwarteten, ist es vor allem der überlegende Story-Modus (inklusive Co-Op), der die Messlatte für alle kommenden Ego-Shooter fast unerreichbar hoch legt. Gnadenlos gut!



STARFOX ADVENTURES

2002/NINTENDO CUBE WERTUNG 9.0

Rares Vermächtnis!

Nach drei Jahren der Entwicklung verabschiedet sich Entwickler Rare mit seinem ersten und einzigen GameCube-Spiel von seiner Nintendo-Ära – und zwar mit einem Paukenschlag! Apropos Pauke: Neben dem filmreifen Soundtrack ist auch das Gameplay sehr durchdacht und von epischen, Hollywood ähnlichen Ausmaßen. Zusätzlich sorgt der für Rare-Spiele typische Humor für einige Lacher. Wir von **CUBE** bedanken uns also bei dieser tollen Spieleschmiede für das geniale „Lebewohl!“



ETERNAL DARKNESS

2002/NINTENDO CUBE WERTUNG 9.0

Süchtig nach Dunkelheit!

Eternal Darkness ist der endgültige Beweis für den Sieg von Gameplay über Grafik. Denn obwohl die Grafik gut ist, ist es das packende Spielprinzip, mit Charakterwechseln, Zeitsprüngen und einer gesunden Mischung aus Rätseln und Action, die das Spiel so unvergleichlich macht. Die Grusel-Atmosphäre sorgt noch für den letzten Kick.



2002: ODYSSEE IM SPIELRAUM

Innovation, Brillanz
und auch Schrott!

JEDE AKTION zieht eine individuell entsprechende Reaktion nach sich. Deshalb sagt auch die CUBE-Redaktion in den Tops und Flops 2002 klar ihre Meinung zum Videospieljahr.

TIM

2002 war für Nintendo-Spieler sehr aufregend. Obwohl der Launch erst im zweiten Quartal war, rechtfertigten die vielen Spiele die Verspätung. Und obwohl einige sagen, dass Nintendo die echten Hits zu spät veröffentlicht hat, waren *Eternal Darkness* und *Super Mario Sunshine* die Wartezeit wert. Mein persönliches Highlight des Jahres war jedoch der Preiskrieg. €199 zum Start? Das beweist wieder einmal, wie wertvoll doch Konkurrenz sein kann. Würde jetzt noch die Software drastisch reduziert werden, würde der Videospiegelmarkt sprichwörtlich explodieren ...



TOPS

- Der Nintendo-Microsoft-Sony Preiskrieg.
- Dass *The Legend of Zelda* endlich (wenn auch eine ungewöhnliche) Gestalt annimmt.
- *StarFox Adventures* enttäuscht nicht.

FLOPS

- SEGA kündigt *Sega Rally 3* nicht für den Cube an.
- Keine wirklich guten Konami-Spiele für den GameCube.
- CUBE hat keinen Debug-GameCube!



MARCUS

Endlich sind es nicht mehr nur noch die exklusiven Nintendo-Titel, die den Kauf eines GameCubes rechtfertigen. Die meisten Publisher haben Umsetzungen für den GameCube angekündigt und bereits veröffentlicht, was zu N64-Zeiten nur selten der Fall war, sogar Square und Sega sind mit dabei. Zudem gibt es nun auch Titel, die man bisher nicht auf einer Nintendo-Konsole vermutet hätte. *Eternal Darkness*, *Die Hard: Vendetta* und *TimeSplitters 2* sind nur einige Beispiele. Am erfreulichsten ist für mich jedoch die Tatsache, dass der GameCube über ein immenses Grafik-Potenzial verfügt, das uns noch viele Spiele auf dem Niveau von *Resident Evil* bescheren wird.



TOPS

- *Eternal Darkness* – Ab sofort in meiner ewigen Bestenliste.
- Umfangreiche Third-Party-Unterstützung – Danke!
- WaveBird – weltbestes Pad.

FLOPS

- Wo bleibt *Castlevania*?!
- Kein Debug-Cube.
- Der Freelader – gut für PAL-Spieler ... dachten wir.



THOMMY

Für mich war 2002 das Jahr von Nintendo! Mit dem GameCube hat Nintendo nämlich bewiesen (und nach dem finanziellen Debakel durch das Nintendo64 auch beweisen müssen), dass man mehr kann als nur putzige Spielchen in Knuddelgrafik zu veröffentlichen. Wenngleich das Spiele-Portfolio zum Launch etwas mau war, lassen die veröffentlichten und angekündigten Titel hoffen. Nintendo ist – zumindest was „erwachsene“ Spiele für den GameCube angeht – offenbar vernünftig geworden! Gespannt bin ich übrigens auf *The Legend of Zelda GC*. Bislang glaube ich nämlich nicht, dass man damit das bislang unerreichte *Ocarina of Time* wird schlagen können ...



TOPS

- Sinkende Konsolen-Preise.
- Square kehrt zurück!
- Innovationen, tolle Spiele, ausgezeichnete Grafik

FLOPS

- Immer noch zu hohe Software-Preise!
- Die Kommunikationspolitik von Nintendo ist nach wie vor katastrophal.
- Bis jetzt kein überzeugendes RPG, doch Squares Rückkehr stimmt zuversichtlich!

„IN DEN VERGANGENEN
JAHREN WAREN EIGENT-
LICH NUR NOCH
MASOCHISTEN
NINTENDO-FANS“





BEN

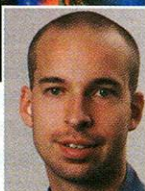
Wer hätte gedacht, dass wir auf solch ein mit hochklassigen und teilweise sogar richtig originellen Titeln gesegnetes Jahr zurückblicken dürfen. Natürlich wurden wir auch mit N64-Updates bedacht, aber Spiele wie *Super Monkey Ball*, *Pikmin* und *Eternal Darkness* zeigen doch eindeutig, welche Konsole für Originalität steht. Und das Beste daran ist doch, dass dieses Jahr erst der Anfang einer leuchtenden GameCube-Zukunft ist ...

TOPS

- *TimeSplitters 2* – es ist nicht *GoldenEye*, sondern sogar noch besser.
- E3 – jeder der Anwesenden war vom tollen Nintendo-Line-Up begeistert.
- Der Launch des GameCubes – endlich wieder eine neue Nintendo-Konsole im Haus!

FLOPS

- *Metroid Prime* ist immer noch nicht in Europa erschienen – ich will es haben!
- Kein Debug-GameCube – ob der Weihnachtsmann einen bringt?



IM NAMEN DES VOLKES!

Hier kommt ihr zu Wort



DAS INTERNET ist für Spieler immer noch der beste Ort, um sich zu informieren und seine Meinung loszuwerden. Aber auch in euren zahlreichen Leserbriefen redet ihr Klartext. Und das ist gut so! Schließlich wollen wir immer genau wissen, was bei euch angesagt oder unten durch ist. Deshalb drucken wir hier eure Tops und Flops 2002 aus diversen Games-Foren und Leserbriefen ab ...

THEMA: WAS WAREN DEINE HIGHLIGHTS 2002?

AUTOR	MEINUNG
Thorsten Weyer	Originalität. <i>Super Monkey Ball</i> , <i>Doshin the Giant</i> und <i>Pikmin</i> haben meine Spiele-Sammlung vor dem FIFA-Einheitsbrei bewahrt.
Karsten Malz	Die tolle Kooperation von Nintendo, Sega und Namco. Es war schon immer mein Traum, <i>Sonic</i> auf einer Nintendo-Konsole zu zocken.
Jebus	Der Super-Preis. Ich hätte auch €250 für den Cube hingeblättert, aber – cooooole Sache – Nintendo senkt den Preis sogar auf €200!
laMfRoMhOllaNd	<i>Eternal Darkness</i> , <i>WaveBird</i> , <i>Super Monkey Ball 2</i> und als Multiplayer <i>TimeSplitters 2</i> .
Cuboid_5000	Es war überragend, zum ersten Mal <i>Super Mario Sunshine</i> zu spielen.
Fabian Stiliz	Endlich am 3. Mai einen Cube in den Händen zu halten, der meine hochgesteckten Erwartungen sogar noch übertroffen hat!

THEMA: WAS WAREN DEINE FLOPS 2002?

AUTOR	MEINUNG
Sabine Gracht	Nintendo verliert Rare.
Mario Mario	Mir gefällt die Rare-Situation gar nicht. Nein, Nintendo braucht Rare NICHT, aber <i>StarFox</i> beweist, wie genial ihre Spiele sein können.
Kevin Roller	Diese ganze Rare-Sache. Traurig, dass die Wege sich trennen, aber Nintendo kann das Geld sicher gut für Investitionen in die Spiele-Zukunft brauchen.
Solidus Snake	Ich hasse es, dass es für den Cube keine Demo-Disks gibt.
Timo Ernst	Die endlosen Spiel-Verschiebungen.
Blizzard 224	Die Spiel-Dürre im Sommer.



LESER-TOP 5

SPIELE	SCORE (% STIMMEN)
SUPER MARIO SUNSHINE	30
ETERNAL DARKNESS	23
SUPER SMASH BROS. MELEE	21
RESIDENT EVIL	14
PIKMIN	12



GCN
GAMECUBE NEWSNEWS-
TICKER

LETZTE MELDUNGEN

Batman 2, der Nachfolger von *Batman Vengeance*, befindet sich gerade in der Entwicklung und soll im Herbst 2003 erscheinen. Vielleicht erscheint es dann ja sogar noch vor dem mittlerweile erneut verschobenen *Batman: Dark Tomorrow*. +++ Activision hat die GameCube-Version von *Rally Fusion: Race of Champions* auf unbestimmte Zeit verschoben. +++ Es gibt Gerüchte, dass Sega ihre Sega Sports-Titel ab dem nächsten Jahr nicht mehr für die Nintendo-Konsole entwickeln möchte. Grund dafür sind die enttäuschenden US-Verkäufe von *NBA 2K3* und *NFL 2K3* für den GameCube. +++ Der Publisher Take Two Interactive hat die in Kalifornien ansässigen Entwickler Angel Studios für 28 Millionen Dollar (plus Aktienanteile) gekauft. Die Softwareschmiede, die sich durch *Midnight Club*, *Smuggler's Run* und die N64-Version des PSone-Horror-Adventures *Resident Evil 2* einen Namen gemacht hat, wird nach der Übernahme in Rockstar San Diego umgetauft. Momentan arbeitet Rockstar San Diego an *Midnight Club 2*, das im Frühjahr nächsten Jahres in den USA erscheinen soll. +++ Es scheint so, als hätte sich Sega mit seiner Mutterfirma CSK verkracht. Sega plant zum Ende des Geschäftsjahres den Verkauf ihrer CSK-Geschäftsanteile (5,9 %) an die Mutterfirma. Dass CSK ihre Sega-Aktien (22,8 %) nicht ebenfalls veräußern, wird von Experten allein auf den extrem niedrigen Aktienkurs der Sega-Wertpapiere zurückgeführt. Sollten die Preise steigen und CSK ihr Paket verkaufen, ist die Trennung wohl endgültig perfekt ...



DER PREIS I

Nintendo geht in die Vollen,
aber stimmt auch der Preis?

ES IST NOCH NICHT LANGE HER, da hielt Peter MacDougall, Executive Vice President of Sales and Marketing von Nintendo Amerika, eine Rede, in der er über Nintendos Ansatz beim Online-Gaming, die wichtige Rolle von Third-Party-Entwicklern und sogar über die Hardware-Nachfolger des Cubes sprach.

Laut MacDougall ist Nintendo „vom Potenzial des Online-Gamings fasziniert“. Allerdings würde ein Nintendo-eigenes Online-Spiel, das (natürlich) von Miyamoto beaufsichtigt würde, „die Zahl der von ihm

entwickelten Spiele beträchtlich reduzieren“. Das heißt: Erwartet so schnell keine Antwort von Nintendo auf *Phantasy Star Online*. Mit Blick auf die eigenen Möglichkeiten backt selbst Nintendo mittlerweile kleinere Brötchen: „Es gab eine Zeit, da konnte Nintendo die meisten Bestseller-Spiele intern entwickeln; diese Zeit ist lange vorbei.“ Derartige Kommentare aus der Chefetage sind jedoch nicht überzubewerten. Denn die Exklusivität der *Final Fantasy*-Serie, der *Resident Evil*-Serie und Second-Party-Entwickler tragen alle

zu Nintendos Vorteil gegenüber der Konkurrenz bei. Und obwohl es in letzter Zeit Gerüchte gab, dass der Cube Nintendos letzte Konsole sei, versichert MacDougall, dass „die Arbeit an den Nachfolgern von GameCube und GBA bereits läuft“. Und er betont, dass „das Beste von Nintendo erst noch kommt“. Im Falle des sich weltweit extrem schlecht verkaufenden GBAs wohl eher früher als später. **CUBE** hat Informationen, wonach bereits 2003 in Japan ein GBA-Nachfolger mit aufklappbarem Bildschirm und Hintergrundbeleuchtung präsentiert werden soll. Aber auch der Cube soll noch einmal richtig gepusht werden. In den USA sorgen Cube Clubs, Spiele-Demos, aggressive Fernseh-

„DIE ARBEIT AN DEN
NACHFOLGERN VON GAMECUBE
UND GBA LÄUFT BEREITS“



ST HEISS?

werbung und vor allem eine mögliche Preisreduzierung auf 99 Dollar für enorme Publicity. Und laut Nintendo of Europe werden auch wir PAL-Spieler die neue Nintendo-Attitude zu spüren bekommen. Was das jedoch, außer den erwarteten neuen Cube Clubs und Demo-Disks genau heißen soll, wurde bislang noch nicht verkündet.

Womit wir jedoch zum für Konsumenten heißesten Eisen kommen – dem Preis. In der Rede MacDougalls wurde Nintendos Einstellung zu den Preiskürzungen von Sony und Microsoft offen gelassen. Bei Redaktionsschluss kostete eine Xbox im Bundle mit Halo,

Splinter Cell, *SEGA GT* und *Jet Set Radio Future* €315. Da bietet der Cube (€200), selbst im *Super Mario Sunshine*-Bundle (€255), einfach keinen wettbewerbsfähigen Preis. Nintendo argumentiert jedoch, dass durch eine häufige Hardware-Preisreduzierung (der Launch-Preis war ja schon billiger als erwartet) die Konsole unter Wert verkauft wird. Nintendo of Europe hat deshalb einen billigeren Cube für 2002 ausgeschlossen. Wir halten diese Preispolitik, angesichts der Marktführerschaft der PS2 und dem (wenn auch knappen) zweiten Platz der Xbox, jedoch für fraglich ...

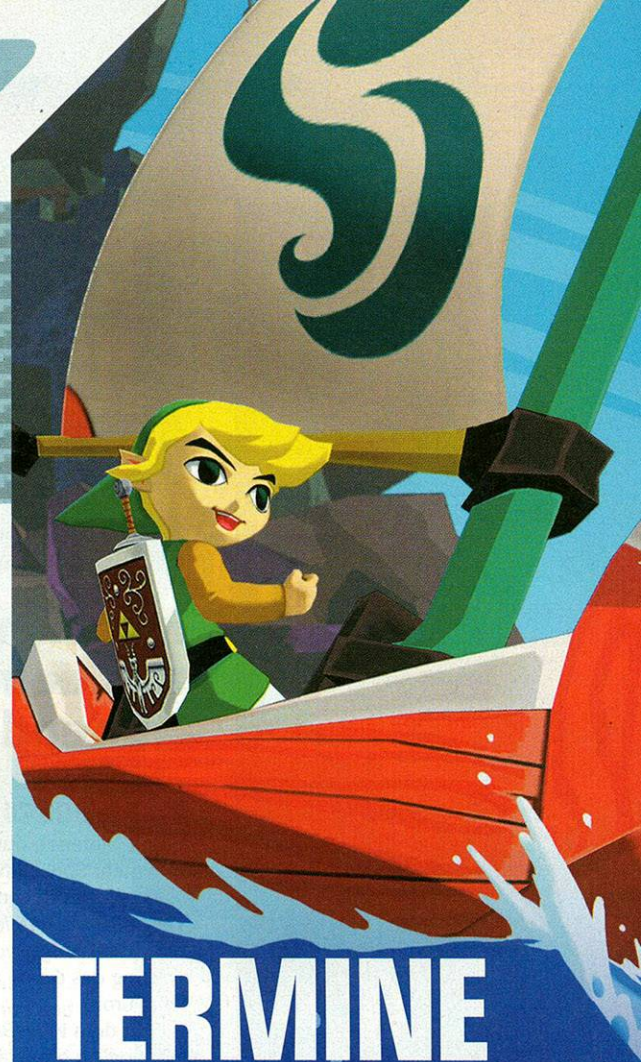
CUBE

CUBE

MEINT...
ERSTER EINDRUCK

■ Zugegeben: Das GC-Weihnachts-Line-Up in den USA und Japan ist, mit *Metroid Prime* und *RE 0*, sensationell. Auf die PAL-Gefilde, wo wir auf 2003 verdrängt werden, hat dies jedoch kaum Auswirkungen. Einfach gesagt: In der momentanen Marktsituation ist der GC einfach zu teuer! Es ist zwar nicht so, dass der GC den geforderten Preis nicht wert wäre, aber die pure Ankündigung von zukünftigen Hits ist einfach kein ausreichender Grund für den Kauf der Konsole. Ohne Preisreduzierung oder attraktivere Bundles wird Nintendo den Konsolen-Dreikampf (zumindest kurzfristig) verlieren.

CUBE



TERMINE

Die wichtigsten
Veröffentlichungs-
termine für den Cube:

SPIEL-TITEL	GENRE	DATUM
THE LEGEND OF ZELDA	ADVENTURE	13. 12. (JAP)
WARIO WORLD	ADVENTURE	JANUAR (JAP)
ROBOTECH BATTLECRY	SHOOTER	JANUAR '03
GHOST RECON	EGO-SHOOTER	27. 2. 2003
SOUL CALIBUR 2	BEAT-'EM-UP	FEBRUAR (JAP)
THE LEGEND OF ZELDA	ADVENTURE	FEBRUAR (USA)
RAYMAN 3	JUMP'N'RUN	3. 3. 2003
METROID PRIME	SHOOTER	MÄRZ '03
RESIDENT EVIL 0	HORROR-ADVENTURE	MÄRZ '03
MICRO MACHINES	RACING	MÄRZ '03
PHANTASY STAR ONLINE	ADVENTURE	6. 3. 2003
ANIMAL CROSSING	ADVENTURE	MÄRZ '03
THE LEGEND OF ZELDA	ADVENTURE	APRIL '03

(Alle Angaben ohne Gewähr)



013

CUBE

QUICKIES

KURZMELDUNGEN
AUS DER WELT DES
GAMECUBES

DER ABSOLUTE Q

In Japan wurde der Panasonic Q, eine DVD Player/GameCube-Kombination, gerade verbessert. Er spielt nun auch DVD Rs, also gebrannte DVDs, ab. Jetzt wollen wir den Q noch dringender ...

RPG-HOCHZEIT

Die beiden erfolgreichen Rollenspiel-Hersteller Square (Final Fantasy) und Enix (Dragon Quest) haben sich jetzt zusammengeschlossen. Die neue Mega-Spieleschmiede arbeitet ab dem 1.4.03 zusammen und hört auf den (einfallsreichen) Namen Square Enix.



ZOMBIE-WAHNSINN

Das in den USA mit einer Multi-Millionen-Dollar-Kampagne und zahlreichen TV-Spots unterstützte Horror-Spektakel Resident Evil Zero hat sich in Japan bereits am ersten Tag ca. 140.000 Mal verkauft ...



MGS FÜR NINTENDO?

Metal Gear Solid-Mastermind Hideo Kojima hat bestätigt, dass er an einem Nintendo-Spiel arbeitet! Leider handelt es sich dabei um eine Gerichts-Simulation für den GBA namens Gyakuten Saiban. Na toll!



HARDWARE-POWER!

Nützliches Zubehör aus dem Hause Nintendo.

RECHTZEITIG ZU WEIHNACHTEN

sorgt Nintendo durch neues Zubehör für mehr Spielkomfort auf dem GameCube. Neben dem kabellosen WaveBird Controller und der Memory Card 251 sorgte vor allem die Ankündigung des Game Boy Players in Japan für Furore.

Mit dem WaveBird Controller kommt ihr endlich ohne lästigen Kabelsalat aus. Dazu steckt man einfach den



Empfänger in den Controller-Port des Cubes, zwei mitgelieferte AA-Batterien versorgen

den Controller mit Saft und schon kann es losgehen. Das Pad liegt, ebenso wie das Original mit Kabel, sehr gut in der Hand. Die angegebene Reichweite liegt bei 6 Metern; in unserem Test traten aber bis zu 9 Metern Abstand vom Cube keine Probleme auf. Durch 16 verschiedene Kanäle sind außerdem ausgiebige Mehrspieler-Partys ohne Störungen garantiert. Durch die Übertragung mittels Radiowellen wird der Empfang auch durch Hindernisse zwischen Cube und Pad nicht gestört.



Die Batterien halten mindestens 60-80 Stunden; durch einen integrierten An-/Ausschalter könnt ihr die Batterien bei Spielpausen jedoch schonen, so dass auch bis zu 100 Stunden Betriebsdauer möglich sind. Obwohl der WaveBird keine Strom fressende Rumble-Funktion besitzt, ist er in der CUBE-Redaktion ganz klar auf Platz 1 der Controller-Charts. Der Preis für dieses Prachtstück liegt bei ca. € 50.

Zur neuen Memory Card 251 von Nintendo braucht man eigentlich nicht viel zu sagen, außer dass sie mit 251 Blöcken über vier Mal so viel Speicherkapazität wie das bisherige Speichermedium von Nintendo besitzt. Und mit ca. €30 müsst ihr dafür nur € 10 mehr hinblättern als für die Memory Card mit

59 Blöcken. Umso erwähnenswerter ist allerdings der Game Boy Player für den GameCube. Mit diesem

praktischen Zubehör könnt ihr sämtliche Game Boy-Spiele nun auf dem Fernseher mit dem Cube-Controller spielen. Das Gerät wird mit dem Hi-Speed-Port auf der Unterseite des Cubes verbunden und von der „Mutterkonsole“ mit Strom versorgt. Der Preis des im März 2003 in Japan und im Mai 2003 in den USA erscheinenden Zubehörs liegt bei 5.000 Yen (ca. € 40). Wann das vor allem für GBA-Rollenspielfans interessante und in allen Cube-Farben erhältliche Gerät in Deutschland erscheinen wird, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

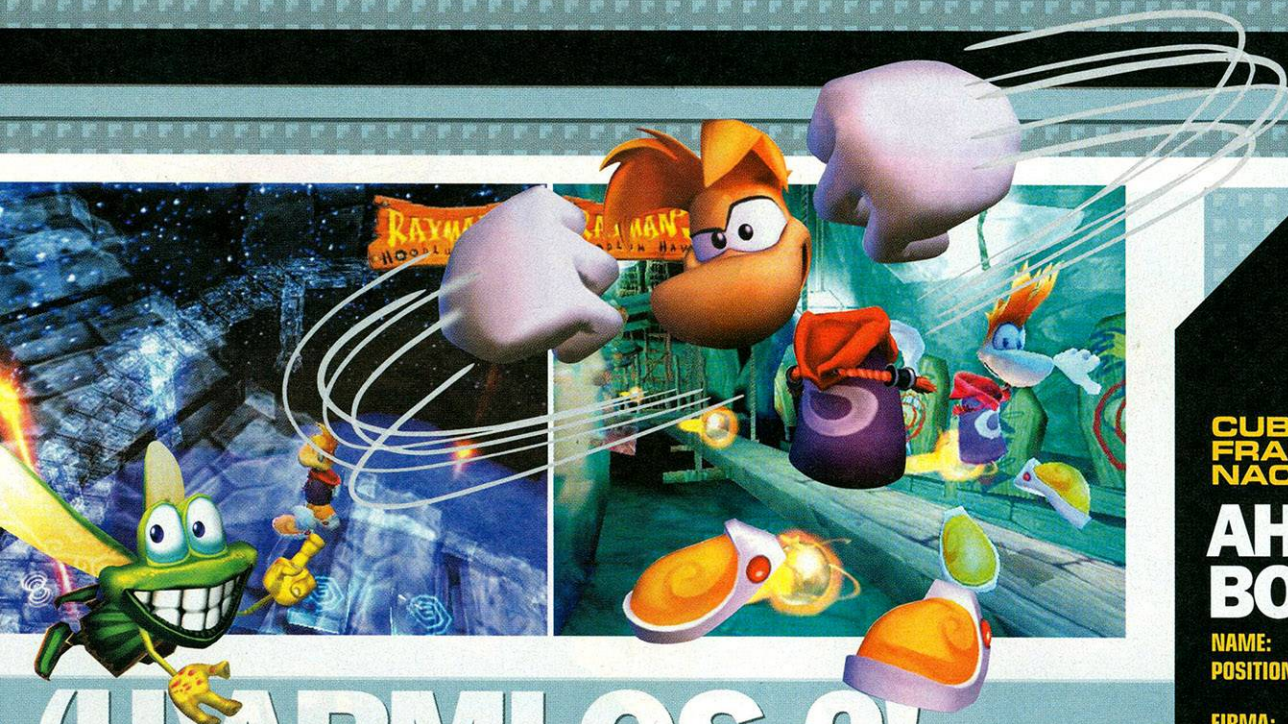


Die Memory Card 251 erspart euch lästiges Umstecken alter Karten.

Einfach den Game Boy Player unter den GameCube stecken und los geht's – eine geniale Idee!



„DIE SOFTWARE-BIBLIOTHEK DES CUBE WIRD UM SCHLAPPE 1.500 TITEL ERWEITERT!“



(H)ARMLOS ?!

In Jump'n'Runs gilt ab sofort Murphy's Law.

BEDENKT MAN, dass Rayman momentan eigentlich schon sein Comeback auf dem Cube feiern sollte, hat man erstaunlich wenig von ihm gehört. Aber keine Angst, ihr habt seine Rückkehr nicht verschlafen, sondern Ubi Soft hat den Veröffentlichungstermin auf März 2003 verschoben.

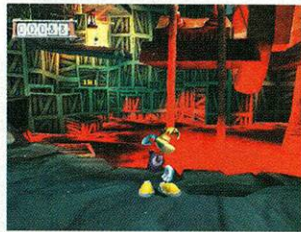
Im neusten Rayman-Teil hat Globox seinen großen Auftritt – er hat nämlich den Dark Lum Lord verschluckt. Der böse Lord ist sicher in seinem neuen Zuhause aufgehoben, solange Globox genug Pflaumensaft zu trinken bekommt (Wir haben diesen Blödsinn nicht erfunden, okay!). Und genau deshalb sucht ihr im Spiel auch nach Fässern der leckeren Getränke. Begleitet werdet ihr dabei von einer Fliege namens Murphy, die sich, im Gegensatz zu Rayman, auch mal flink und unerkannt an Wachen vorbeimogeln oder

feindliche Festungen von oben betrachten kann. Dadurch kann Rayman seine Route genauer planen und so unnötigen Feindkontakt vermeiden.

Wenn Rayman auf Feinde trifft, greift er auf ein bekanntes Kampf-System zurück. Schon bei *Rayman 2* wurde kräftig bei *Ocarina Of Time* und dem „Z-Ziel-System“ abgekupfert; und warum sollte man das bewährte System diesmal verändern? Neu sind allerdings, im Gegensatz zur „Immer voll drauf“-Taktik der Vorgänger, die individuellen Schwächen der Gegner. Außerdem sind auch mehrere verschiedene Gegnerarten auf den Fersen – die Hoodlum-Armee ist dabei nur der Anfang ...

Generell bietet *Rayman 3* also eine willkommene Abwechslung zum Mario-Stil – und zwar mit einem ganz eigenen Charme.

CUBE



„WAS IST SÜSS UND HAT WEDER ARME NOCH BEINE? GENAU, RAYMAN BESUCHT DEN GAMECUBE!“



CUBE FRAGT NACH BEI ...

AHMED BOUKHELIFA

NAME: AHMED BOUKHELIFA
POSITION: PROJEKT MANAGER
RAYMAN 3
FIRMA: UBI SOFT

CUBE: Wie schreitet *Rayman 3* voran?

AB: Die GameCube-Version liegt knapp hinter der PS2-Version und beide sollten rechtzeitig im März '03 erscheinen.

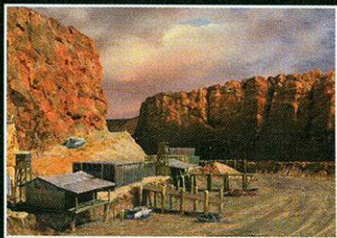
CUBE: *Rayman 2* brachte das N64 zum absoluten Limit. Wird der Nachfolger den GameCube ebenfalls ausreizen?

AB: Also, das Spiel ist seit drei Jahren in der Entwicklung und wir wollten dabei natürlich immer so weit gehen wie möglich. *Rayman 3* sieht sehr gut aus und läuft mit 60 fps. Ich kann nur sagen, dass die PS2-Version fantastisch aussieht und deshalb ist es eine Herausforderung, die Cube-Version noch besser zu machen. Momentan beenden wir die Arbeit an der Haupt-Engine; danach passen wir das Spiel den Stärken der jeweiligen Plattform an.

CUBE: Wird es GameCube-spezifische Features geben?

AB: Wir haben ein Team, das nur an der GameCube-Version arbeitet und sie bereichern das Gameplay durch die Anbindung an die GBA-Version. Dabei wird es Mini-Spiele für bis zu drei Spieler geben. Vielleicht zockt dann ein Spieler das Cube-Game und ein Freund spielt ein Mini-Spiel, wodurch er seinem Freund im Hauptspiel auf die ein oder andere Weise weiter hilft.



WAS MACHT
EIGENTLICH ...CUBE BEGIBT SICH AUF DIE SUCHE
NACH VERSCHWUNDENEN GAMESTHUNDER
RALLY

Vor gut einem Jahr arbeiteten Retro Studios noch an vier Titeln: *Metroid Prime*, *RuneBlade*, ein American Football-Game und ein Rallye-Spiel namens *Thunder Rally*. *Metroid Prime* war allerdings Nintendos Baby, so dass sich das Team bald allein auf diesen Titel konzentrierte. Leider mussten die anderen Spiele darunter leiden – *RuneBlade* und *Thunder Rally* könnten nach der Fertigstellung von *Metroid* jedoch schnell wieder aktuell werden.

Thunder Rally war immer ein mysteriöses Spiel, weil es nicht als Standard-Rennspiel gedacht war und innovative, neue Features versprach ... Genauere Angaben wurden aber nie gemacht. Wir hoffen auf die Wiederauferstehung.

(C)2002 Nintendo
(C)AMUSEMENT VISION / SEGA, 2002

MILE-HIGH CLUB

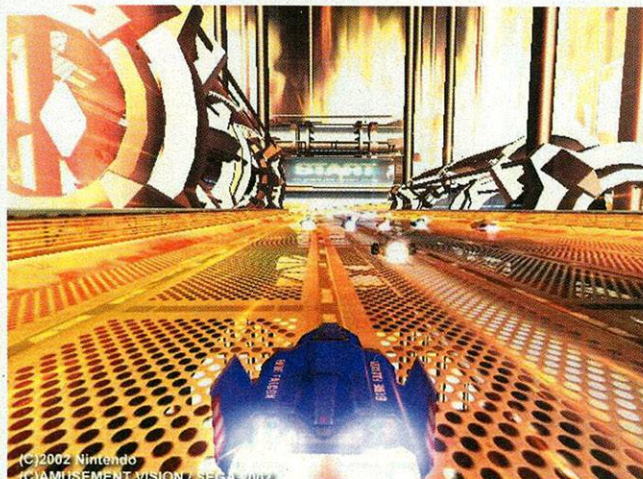
Sagenhafte neue Bilder von F-Zero GC

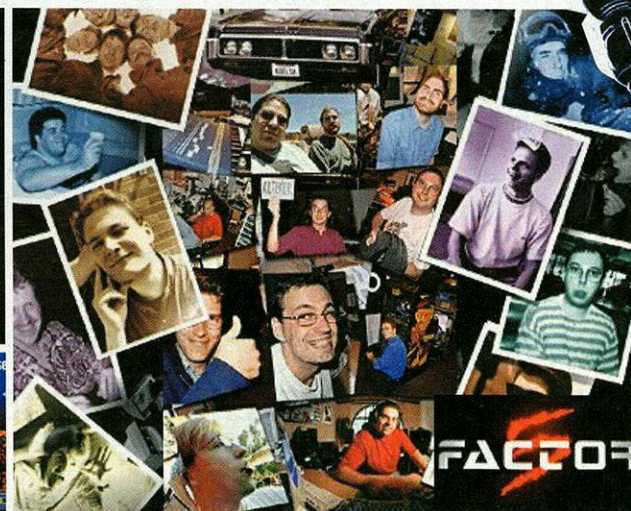
ES WAR SCHON eine freudige Überraschung, als Nintendo die Zusammenarbeit von Amusement Vision (Sega In-House-Team) und Nintendo bei der Entwicklung der nächsten *F-Zero*-Folge bekannt gab. Doch das war bereits Anfang des Jahres, und obwohl AV-Präsident Nagoshi auf der E3 im Mai einige Details preisgab, hat man seitdem nichts mehr gehört ... bis jetzt. Ende Oktober sprach Nagoshi-San auf

der TIGRAF (Computer-Grafik-Festival) über die Entwicklung von Rennspielen. Der Rede folgte die Vorführung eines kurzen Videos von *F-Zero GC* mit brandneuen Spielszenen. Und das Spiel sieht fantastisch aus. *F-Zero GC* besticht durch eine Mischung aus der rasenden Spannung von *F-Zero X*, der Solidität von *F-Zero* (SNES) und dem puren Adrenalin von *Daytona*. Die Bilder beweisen, dass im Spiel eine erweiterte

Version der *Super Monkey Ball 2* - Engine zum Einsatz kommt, obwohl das beim Betrachten der Game-Action nicht sofort auffällt.

Der Veröffentlichungstermin wurde noch nicht bekannt gegeben, aber Weihnachten '02, wie auf der E3 angekündigt, war dann wohl doch utopisch. Trotzdem werden wir euch in den nächsten Ausgaben mit Screens und Infos auf dem Laufenden halten.

(C)2002 Nintendo
(C)AMUSEMENT VISION / SEGA, 2002(C)2002 Nintendo
(C)AMUSEMENT VISION / SEGA, 2002



GCN

GAMECUBE NEWS

SCHLUSS-WORT ...

... UND SCHON sind wir auf dem Weg in die nächste Generation. Nach Gerüchten, dass Nintendo sich aus dem Konsolengeschäft zurückziehen würde, spricht die Firma nun bereits über einen GameCube-Nachfolger. Nintendos Executive VP of Sales and Marketing, Peter MacDougall, hat erst vor kurzem offiziell bestätigt, dass die Nachfolger von Cube und GBA sich bereits in der Entwicklung befinden. Und tatsächlich: Der GBA-Nachfolger wird laut CUBE-Informationen vielleicht schon nächstes Jahr in Japan erscheinen. Im Falle des Cubes handelt es sich wohl aber um eine natürliche Entwicklung. Sobald Nintendos R&D-Department den Cube entwickelt hatte, fingen sie natürlich direkt danach an, neue Hardware-Ideen zu sammeln. Das bedeutet jedoch sicher nicht, dass Nintendo den GameCube fallen lässt; auch Sony und Microsoft haben bereits erklärt, dass sie schon an Nachfolgern ihrer momentanen Konsole arbeiten. Im Gegenteil: Nintendo geht offiziell davon aus, dass der GameCube eine längere Lebensdauer als eine normale Konsole haben wird, und zwar bis 2006/2007. Äh ... wie bitte?

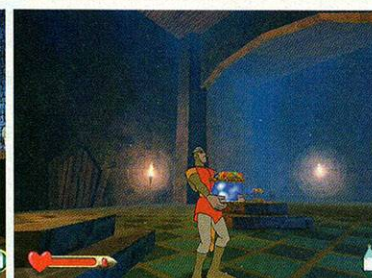
Also, die richtigen Hits erscheinen erst 2003, dann folgt 2003 bis Ende 2004 die Online-Generation (*Animal Crossing Online*, *Mario Kart Online*, etc.), und erst danach erscheint die zweite Spiele-Generation mit Highlights wie *Too Human*. 2007 scheint plötzlich nicht mehr so weit weg ...

GEGEN DEN WIND

Factor 5 bereitet sich auf den Sturm vor

ES WAR EINMAL vor langer, langer Zeit ... na ja, eigentlich war es Sommer 2000 in Kalifornien, und bevor Nintendo auf der Spaceworld '00 die *Rogue Leader*-Demo zeigte, arbeitete der ehemals in Deutschland ansässige Entwickler Factor 5 an einem anderen Titel. *Thornado* hieß das heiß erwartete Spiel. Der geistige Nachfolger der *Turricon*-Spiele (die Rechte am Namen liegen nicht mehr bei Factor 5) wird seit zwei Jahren auf der Factor 5-Website vorgestellt, wobei die Entwicklung dank *Rogue Leader*

niemals richtige Fortschritte machte. Trotzdem blieben das *Thornado*-Logo und ein Artwork auf der Seite, während sich das Team in San Rafael um andere Dinge kümmerte. Auf der E3 '02 wurde zwar eine frühe Spiele-Demo gezeigt, allerdings war es wohl noch so geheim, dass sogar wir keinen Blick darauf werfen durften. Die *Thornado*-Homepage wurde zwei Jahre lang nicht aktualisiert, aber vor kurzem erschien ein großes Fragezeichen auf der ersten Seite. Anscheinend bereitet sich die Firma auf eine Ankündigung vor. Ihr könnt euch also schon mal auf einige Neuigkeiten und erste Screens des potenziellen Hammer-Spiels im *Metroid*-Styl in einer der nächsten CUBE-Ausgaben gefasst machen!



DRAGON'S LAIR Dungeons and Dragons

EINIGE LESER HABEN vielleicht schon gehört, dass ein 3D-Update des Klassikers *Dragon's Lair* auf dem Cube erscheinen wird. Und die neuen Screens beweisen, dass Cel-Shading dem alten Arcade-Held extrem gut zu Gesicht steht. Ihr spielt als Held Dirk the Daring, einem Ritter, der die wunderschöne Prinzessin Daphne

aus den Klauen des bösen Zauberers Mordroc retten muss (kein Witz). Trotz der abgeschmackten Story scheint es sich jedoch um ein witziges Spiel zu handeln, in dem 250 Räume durchwandert und 40 Arten von Feinden überwältigt werden wollen. THQ will das Spiel im ersten Quartal '03 veröffentlichen.



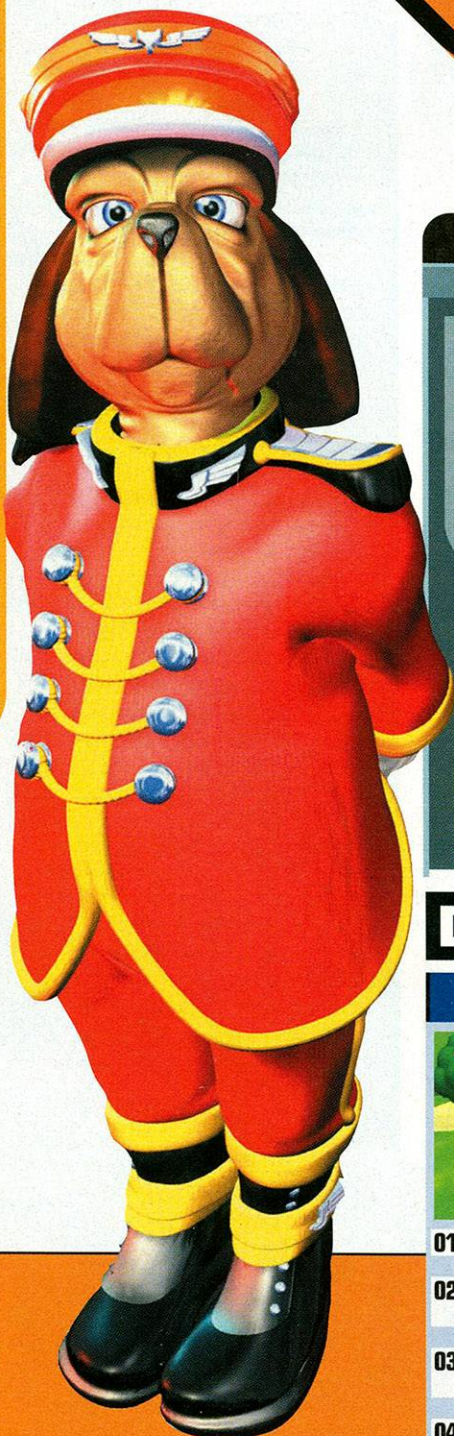
CUBE



BESTENLISTE

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

CUBE DIE GÖTTLICHEN DREI!



STARFOX ADVENTURES

UORMONAT: POS. -

SCHLAUE SPACE-FÜCHSE ...

... haben sich *Starfox Adventures* bereits zugelegt und ihre Game-Cube-Sammlung dadurch um ein einmaliges Spiel bereichert. Schade, dass es das letzte Spiel von Rare ist!



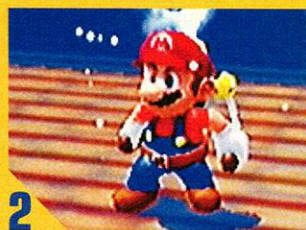
1

MARIO SUNSHINE

UORMONAT: POS. 1

DIE NACHT DER URAHNEN

Kein *Super Mario 64*! Eigentlich stimmt alles: Tolle Grafiken, umfangreiche Welten, knifflige Steuerung, unendlich viele Moves. Aber trotzdem: Irgendwie kommt das Game nicht an *Super Mario 64* ran.



2

HARRY POTTER 2

UORMONAT: POS. -

3 KILO FLIPENDO

Harry ist wieder da! Angeblich „unheimlicher und düsterer als beim letzten Mal“. Alles Quatsch, sagt CUBE. Aber trotz des hohen Niedlichkeitsfaktors gibt's ein spannendes Game.



3

DIE GROSSE NINTENDO HALL OF FAME!

N64



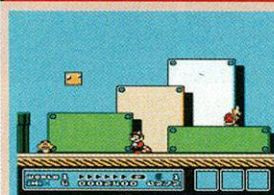
01. SUPER MARIO 64
1996/NINTENDO
02. THE LEGEND OF ZELDA:
OCARINA OF TIME
1998/NINTENDO
03. JAMES BOND 007:
GOLDENEYE
1997/NINTENDO
04. CONKER'S BAD FUR DAY
2001/THQ
05. PERFECT DARK
2000/NINTENDO

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	-	STARFOX ADVENTURES	2002 Nintendo
2	1	SUPER MARIO SUNSHINE	2002 Nintendo
3	-	HARRY POTTER: KAMMER DES SCHRECKENS	2002 Electronic Arts
4	2	ETERNAL DARKNESS	2002 Nintendo
5	3	RESIDENT EVIL	2002 Electronic Arts
6	5	SUPER SMASH BROS. MELEE	2002 Nintendo
7	-	DIE HARD VENDETTA	2002 Vivendi
8	-	MARIO PARTY 4	2002 Nintendo
9	8	PIKMIN	2002 Nintendo
10	-	STAR WARS: CLONE WARS	2002 Activision
11	4	TUROK EVOLUTION	2002 Acclaim
12	6	STAR WARS: ROGUE LEADER	2002 Nintendo
13	14	LUIGI'S MANSION	2001 Konami
14	-	AGGRESSIVE INLINE	2002 Acclaim
15	-	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	2002 Activision
16	9	007: AGENT IM KREUZFEUER	2001 Electronic Arts
17	-	SONIC ADVENTURE 2 BATTLE	2002 Infogrames
18	7	BOMBERMAN GENERATION	2002 Vivendi
19	10	F1 2002	2002 Ubi Soft
20	12	WAVE RACE: BLUE STORM	2001 Nintendo



GBA

DIE 10 COOLSTEN GAMES FÜR
DEN GAME BOY ADVANCE!



**02 SMA 3:
YOSHI'S ISLAND**
2002 / NINTENDO



**03 MARIO KART
SUPER CIRCUIT**
2001 / NINTENDO



**04 STAR WARS:
NEW DROID ARMY**
2002 / THQ

**05 SMA 2: SUPER
MARIO WORLD**
2002 / NINTENDO

**06 DONALD DUCK
ADVANCE**
2002 / UBI SOFT

07 GOLDEN SUN
2001 / NINTENDO

**08 KURU KURU
KURURIN**
2001 / NINTENDO

09 WARIO LAND 4
2001 / NINTENDO

10 SONIC ADVANCE
2002 / SEGA

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 zusätz-
lich die Gesamtnote
erklärt.

ARTWORK

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

TESTBERICHT

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

ALTERNATIVE

Erwähnung eines ver-
gleichbaren Spiels aus
demselben Genre, aber
mit einer anderen Auf-
machung.

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
9.0** ⬆

9.0 ODER HÖHER

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

**NOTE
7.5** ⬆

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
5.0** ⬆

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
2.5** ⬆

2.5 > 4.9

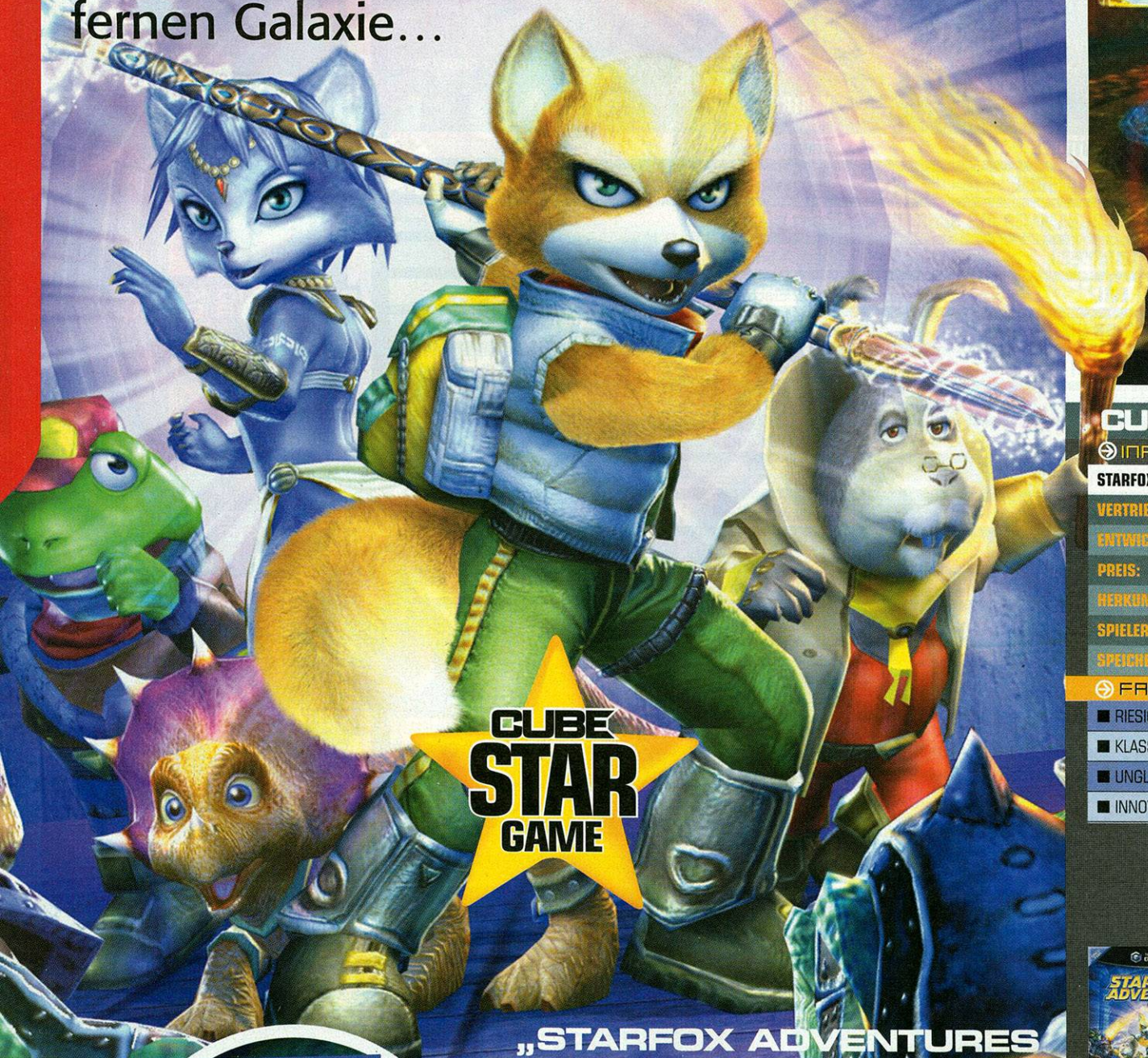
Wir nähern uns dem Reich der Arschbomben – oder auch den
Spiele, die die Welt nicht wirklich braucht. Aber es soll ja Leute
geben, die alles sammeln.

**NOTE
0.0** ⬆

0.0 > 2.4

Die Mini-Disc wird zu einem Stück Plastik degradiert, auf dem sich
ein paar unausgereifte Programm-Routinen befinden. Mehr ist ein
solches Spiel nicht!

Es war einmal in einer
fernen Galaxie...



**CUBE
STAR
GAME**

ORIGINAL!

**AMI
ODER BRITE**

Während Fox McCloud im
Original amerikanisches
Englisch spricht, sprechen
viele andere Figuren –
passend zur Herkunft des
Spiels – britisches
Englisch.

„STARFOX ADVENTURES
ODER SUPER MARIO
SUNSHINE? DAS IST
WIRKLICH EINE
SCHWERE FRAGE ...“



CUBE

⊕ INFORMATION

STARFOX ADVENTURES

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: RARE

PREIS: € 60

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 3 BLÖCKE

⊕ FACTS

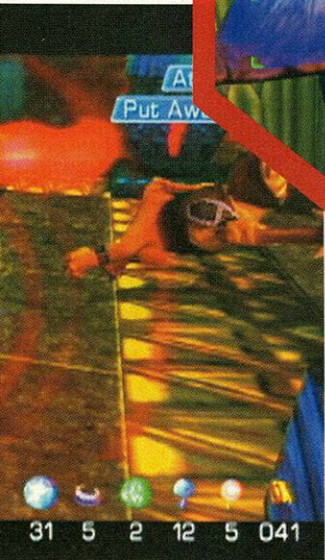
- RIESIGES NEUES ABENTEUER
- KLASSISCHE STARFOX-FIGUREN
- UNGLAUBLICHE GRAFIK
- INNOVATIVES SIDEKICK-SYSTEM



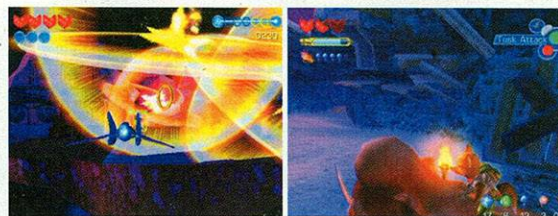
STARFOX

MAGIC MUSHROOMS: In den dunklen Ecken des Dinosaurierplaneten findet ihr viele Items, z. B. diese Pilze, die vor allem Tricky schmecken.

WARS HIESS?



⬇ Sobald er einen Übersetzer findet, kann Fox mit den Tieren sprechen.



REIT, COWBOY, REIT! EIN FUCHS AUF EINEM ELEFANTEN?

Fox ist zwar ein erstklassiger Airwing-Pilot, aber weil das Gefährt einfach zu groß ist, muss er andere Transportmittel finden, um die Berge und Täler des Dinosaurierplaneten zu überwinden. Manchmal kann er die Hoverbikes der SharpClaw-Soldaten, die ihre Vehikel meistens zur Flucht einsetzen, benutzen. Wie in vielen Rare-Games spielen sich diese Abschnitte besser als in den meisten reinrassigen Rennspielen. Andere Transportmittel sind Snowhorns (Mammuts), Earthwalkers (Triceratops) und Cloud-runners (Pteradactyl ähnliche Kreaturen). Jedes hat spezielle Fähigkeiten; so kann z. B. das Snowhorn durch große hölzerne Tore u. ä. hindurchraschen.

Rare sagt mit diesem grandiosen Spiel dem GameCube Lebewohl!

IN DEN LETZTEN

Monaten haben sich zum Thema Rare im wesentlichen drei Hauptmeinungen herauskristallisiert: Es gibt Spieler, die immer noch maßlos enttäuscht darüber sind, dass Rare Nintendo „im Stich lässt“. Dann gibt es Zocker, die Rare niemals gemocht haben und denen die ganze Angelegenheit total egal ist (wir denken: ein Fehler). Und die dritte Gruppe sind Gamer, die jetzt einen weiteren Grund für die Anschaffung oder häufigere Nutzung der Xbox haben. Aber, wie gut *Kameo* und *Perfect Dark Zero* auch werden mögen: Was zählt, ist das Hier und Jetzt – und das ist nun einmal *StarFox Adventures*.

Wie lange haben wir eigentlich auf dieses Spiel gewartet? Bestimmt über drei Jahre – wie soll ein Spiel nur dem Hype, der eine solch lange Entwicklungszeit begleitet, gerecht werden? Habt ihr einen Blick auf Spieleseiten im Internet geworfen, werdet ihr schnell festgestellt haben, dass einige US-Seiten abfällige erste Eindrücke bezüglich des linearen Spielbaus geäußert haben. Wir wollen hier nicht verallgemeinern, aber es waren dieselben Seiten, die auch *Eternal Darkness* für sein angeblich schlechtes Handling und das schwache Kampfsystem getadelt haben. Hmmm ... vielleicht ist es also hauptsächlich ein amerikanisches Phänomen?!

Wie auch immer, der Titel, an dem sich momentan jedes andere (Cube-)Spiel messen lassen muss, ist *Super Mario Sunshine*. Die große Frage in diesem Review muss deshalb auch lauten: „Was ist besser, *StarFox Adventures* oder *Super Mario Sunshine*?“ Und das ist wirklich eine schwere Frage ...



⬆ Der Look der Level ist einzigartig und lässt andere Entwickler vor Scham erröten.

ADVENTURES



SEHR TRICKREICH

IST ES EIN VOGEL? IST ES EIN FLUGZEUG? NEIN, ES IST TRICKY! Prinz Tricky ist eine wertvolle Hilfe bei eurer Reise über den Planeten. Obwohl der Sohn des Earthwalker-Königs manchmal etwas stur sein kann, hat er doch spezielle Fähigkeiten, die für den Erfolg eurer Reise unverzichtbar sind. Gebt ihm also eine Chance!



Trainiert Tricky häufig mit dem Ball – dadurch entwickelt er sich.



KONTROLLE!

C-STICK-ZAUBER

Alle Befehle für Tricky, euer Inventar und die Stab-Optionen werden mit dem C-Stick gesteuert. Drückt auf den Stick, ein Menü erscheint und ihr habt die freie Wahl.



NATURTALENT

TOLL, WAS DER KLEINE DINOSAURIER ALLES KANN

Ihr begegnet Prinz Tricky erst nach einigen Spielstunden. Anfangs ist er ein nerviges, kleines Biest, das ständig davonrennt und Ärger macht. Bald könnt ihr ihn jedoch besser kontrollieren, hauptsächlich indem ihr ihn mit speziellen Pilzen füttert. Diese Pilze findet ihr überall auf dem Dinosaurierplaneten. Wie hungrig Tricky ist, seht ihr an den Pilz-Symbolen auf dem Bildschirm. Achtet ihr

nicht darauf, wird Tricky störrisch, riskiert eine dicke Lippe und weigert sich, euch zu folgen! Trickys erste Fähigkeit lässt euch bemerken, ob in eurer Umgebung etwas versteckt ist. Befindet sich ein Feind in eurer Nähe, sagt er euch Bescheid und ein Ausrufezeichen erscheint über seinem Kopf – bei einem Secret erscheint ein Fragezeichen. Dann wählt ihr einen Befehl

aus den C-Stick-Optionen. So ruft ihr Tricky, lasst ihn stehen, lasst ihn das Secret suchen oder wählt eine andere Fähigkeit wie die Flammenattacke. Leuchtet der „Find“-Befehl, kann Tricky durch Mauern stürmen oder im Boden graben, um das Item zu finden. Leuchtet das „Flame“-Icon, ist Tricky in der Lage, Eisbarrieren zu schmelzen oder ein Dickicht abzufackeln.



EXPLOSIV: Die seltsamen Bombenpflanzen schießen mit Bombensporen. Pflanzst ihr sie ein, wachsen sie und durch ihre Detonation findet ihr Geheimnisse.



WONNEPROPPEN

OH, DER IST JA SO SÜUUÜSS! ÄH, SORRY ...

Obwohl er in manchen Situationen ein kleiner Feigling ist und euch anmeckert, wenn er Hunger hat, ist er trotzdem ein goldiger Kerl. Durch die vielen Animationen, u. a. glücklich, nervös, ängstlich, ärgerlich und verspielt, bietet er eine tolle Show und man möchte ihm am liebsten stundenlang zusehen.



Sogar in Gefahr ist Tricky manchmal total entspannt. Steh auf, Kleiner!



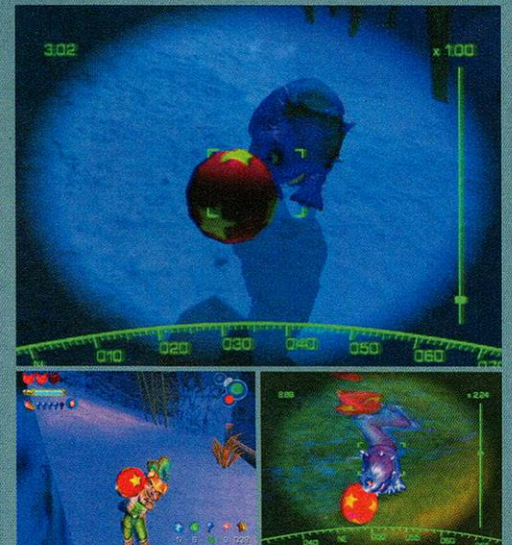
„WENN TRICKY HUNGER HAT, WIRD ER STÖRRISCH UND RISKIERT EINE DICKE LIPPE!“

DINO-EVOLUTION

IST ES EIN CHAMÄLEON?

Es gibt eine Möglichkeit, Tricky folgsamer, schneller und nützlicher zu machen. Habt ihr Trickys Ball erhalten, könnt ihr mit ihm ein simples Fangspiel veranstalten. Je mehr er spielt, umso mehr entwickelt er sich weiter, und bei jeder Evolutionsstufe ändert er die Farbe – zuerst ist er fleischfarben, dann grün, weiß, blau, pink und schließlich lila.

Tricky den Ball fangen zu lassen ist erstaunlich spaßig. Leider könnt ihr ihn keine Klippen hinunter springen lassen (hähä). Schmeißt ihr den Ball aber ins Wasser, schwimmt Tricky wie ein kleiner Hund hinterher!





ZZZISCH!

DISCO

Die Lichteffekte sind überall: Wenn Fox seinen Stab schwingt, wenn er etwas berührt oder wenn ein Feind stirbt, erhellen zahlreiche Lichtstrahlen den Fernseher. StarFox ist eben ein echtes Qualitäts-Spiel.

EINE ECHTE AUGENWEIDE

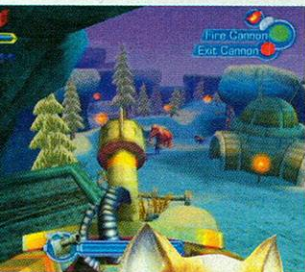
STARFOX ADVENTURES HAT BEI WEITEM DIE BESTE GRAFIK AUF DEM GAMECUBE.

Die Grafik von SFA ist so gut, dass sich zukünftig alle weiteren Cube-Spiele daran messen lassen müssen. Wir wussten zwar, dass so ein Referenztitel erscheinen würde, aber bereits ein Jahr nach dem Japan-Launch?

Jedes Gebiet besitzt zahlreiche, hochauflösende Texturen, Bump Mapping, multiple Lichtquellen, Transparenz- und Partikeleffekte, ray-traced Lighting, Depth Cueing und Reflexionen. Eigentlich alle Effekte, die der Cube beherrscht – und einige neue – kommen zum Einsatz, um eine wunderschöne Welt zum Leben zu erwecken.

Zusätzlich hat Rare eine neue Fell-Technik entwickelt, die für realistische Fell- und Grasbewegungen sorgt. Beobachtet ihr das Gras in Thorntail Hollow, werdet ihr bemerken, dass es unter euren Füßen vom Wind realistisch hin- und hergeweht wird. Das Fell der Planetenbewohner sieht in den Cut-Scenes ebenfalls fantastisch aus – kommt im eigentlichen Spiel aber leider nicht voll zur Geltung.

Das Spiel wirkt dank der grandiosen Lichteffekte sehr mystisch und magisch.

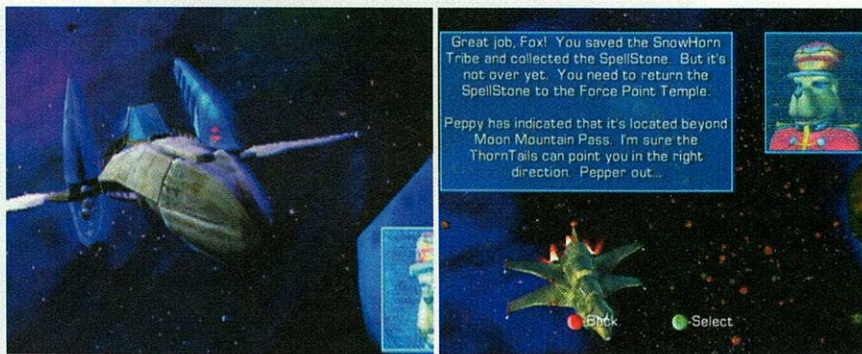


BERICHT

Für viele Spieler stellt dieser Bericht eine Grundlage für ihre Weihnachts-Kaufentscheidung zwischen *StarFox Adventures* und *Super Mario Sunshine* dar. Also, erstens: Könnt ihr euch beide Games leisten, tut es! Zweitens: Müsst ihr euch für ein Spiel entscheiden, rät euch **CUBE** immer noch zu *Super Mario Sunshine*. Allerdings gab es in der Redaktion heftige Diskussionen und letztendlich ist die Entscheidung denkbar knapp ausgefallen. Wie kann es also sein, dass ein Spiel so vehement am Thron des allmächtigen Mario kratzt und ihn fast davon verdrängt? Genau davon wollen wir hier berichten ...

StarFox Adventures (kurz SFA) bringt einfach ein gutes Feeling rüber. Das Spiel findet in der bekannten Lylat-Galaxie statt, wo auch die anderen *StarFox*-Games spielten. Der Dinosaurierplanet ist ein unberührtes Paradies am Rande der Galaxie – nicht mal das *StarFox*-Team hat vor ihrem Missions-Briefing je davon gehört. Um die neue Welt zu erforschen, landet Fox McCloud (der Hauptdarsteller) also nichts ahnend auf dem unbekannten Planeten. Leider sind alle technischen Errungenschaften, die Fox zur Verfügung stehen, dort absolut nutzlos. Er muss sich also den dortigen Gegebenheiten so gut wie möglich anpassen. Genau dieser Aspekt sorgt für die sofortige

„DIE GEFÜHLE VON FOX LASSEN SICH LEICHT AN SEINEM GESICHTS-AUSDRUCK ABLESEN.“



tige Identifikation mit der Spielfigur – und genau diese Verbindung lässt euch direkt in das Spielgeschehen eintauchen.

Wie der Titel schon sagt, handelt es sich um ein Adventure. Die ersten 45 Minuten bereiten euch erst auf das eigentliche Spiel vor. Ihr beantwortet als Krystal (eine mysteriöse Dame, die die Galaxie auf der Suche nach Antworten durchstreift) einen Notruf und werdet dadurch mit dem Versucher aller Probleme, General Scales, konfrontiert. Bereits dann merkt ihr, dass SFA etwas Besonderes ist. Die grafischen Effekte wechseln sich so schnell ab, als gäbe es kein Morgen (das passt zu Rare, hähä), die Sprachausgabe ist erstklassig (nicht wie das seltsame Gebrabbel bei den meisten bisherigen Rare-Titeln) und auf dem Dinosaurierplaneten wird sogar eine eigene Sprache gesprochen.



FIGHT CLUB

LEGT EUCH JA NICHT MIT DIESEM FUCHS AN

Kämpfe nehmen im Spiel keine Hauptrolle ein, aber nur so könnt ihr die Endgegner und SharpClaws loswerden. Ähnlich wie in *Zelda: OoT* wechselt ihr automatisch in den Kampf-Modus, sobald ihr eine bestimmte Entfernung zum Gegner habt. Dadurch attackiert ihr immer den nächsten Gegner. Der A-Button ist der einzige Angriffsknopf. Trifft der erste Schlag, startet ihr Kombos durch wiederholtes Drücken des A-Buttons. Mit dem X-Knopf rollt ihr euch nach links und rechts oder springt nach vorne und hinten. Diese Ausweichmanöver können mit dem A-Knopf kombiniert werden, um Helikopter-Attacken oder Tiefschläge auszuführen.

Anfangs sind die Gegner noch relativ schwach, aber im Laufe des Spiels blocken sie viel und ihr müsst Schwächen in ihrer Deckung finden. Dies tut ihr durch Oben-Unten-Angriffe oder indem ihr ihren Angriff abwartet, ausweicht und dann kontert. Erhaltet ihr Stab-Angriffe, wie Flame Blaster oder Ice Blaster, legt ihr diese auf den Y-Knopf und setzt sie im Kampf ein.



In diesem Spiel scheint das Feuer richtig zu brennen.



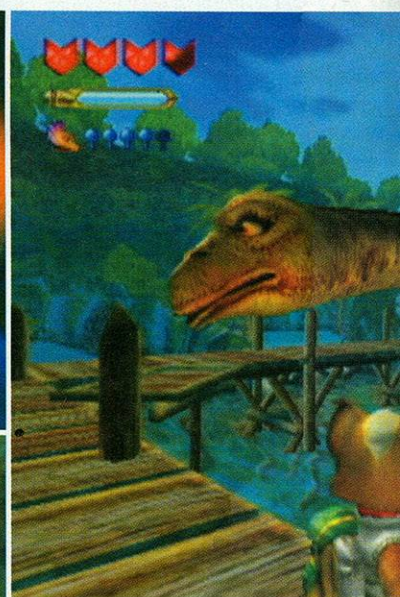


ZEIG MIR DEINEN STAB

EINE VERMEINTLICHE WARMDUSCHER-WAFFE LEGT LOS

Fox findet Krystals magischen Stab in Thorntail Hollow, aber noch ahnt er nicht, dass er nur damit den Planeten retten kann. Der verzierte Stab verletzt anfangs Feinde, stemmt Felsen und holt Items aus Bäumen. Von Zeit zu Zeit entdeckt ihr eine Upgrade-Höhle, in der ihr neue Fähigkeiten erlernt. Die erste Fähigkeit ist der Fire Blaster. Wählt ihr das Upgrade, erscheint ein Cursor. In dieser Ansicht kann sich Fox nicht bewegen, sondern nur mit dem Analog-Stick zielen. Mit dem A-Knopf schießt ihr. So könnt ihr weiter entfernte Feinde oder Schalter treffen. Mit dem Ice Blaster friert ihr Feinde ein oder löscht ein bedrohliches Feuer. Für den Staff Boost müsst ihr den Stab in eine magische Vorrichtung stecken und werdet dann in die Luft gefeuert. Die Erdbeben-Attacke lässt Fox den Boden erschüttern und dabei besonders nervige Feinde außer Gefecht setzen.

Für jeden Einsatz einer solchen Technik verliert ihr wertvolle Stab-Energie. Diese füllt ihr durch das Sammeln von in den Leveln verstreuten Magie-Steinen auf.



Wie bei *Zelda: OoT* hüpfte Fox automatisch von Kanten ab.



„ALS GESAMTWERK IST
STARFOX ADVENTURES
BESSER ALS SUPER
MARIO SUNSHINE.“

BERICHT

In der Spielanleitung ist dafür sogar ein Sprachführer enthalten! *SFA* unterscheidet sich außerdem von manch anderem Rare-Titel durch die düsteren Ereignisse. Krystal stürzt fast in den Tod und wird danach in einen Kristall hoch über dem Krazoa-Palast gesperrt – alles in den ersten 45 Minuten. Es kommt einem fast so vor, als sei es gar kein Rare-Spiel, denn obwohl alle für Rare typischen Spielelemente enthalten sind, sind die Atmosphäre und die Musik eher ungewöhnlich – aber gut. Die Musik ist kinoreif und wechselt raffiniert zwischen epischem Bombast-Sound und gefühlvollen



ECHT GOLD!

CHEAT!

An bestimmten Stellen findet ihr Cheat-Brunnen. Sie sind meist gut versteckt. Habt ihr sie aber einmal entdeckt, könnt ihr dort wertvolle Cheat-Münzen kaufen.

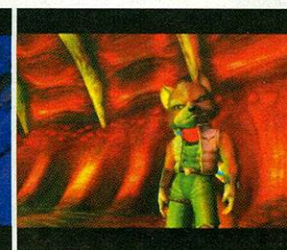


Melodien. So wird aus eigentlich komischen Szenen, wie z. B. der Gefangennahme von Krystal im Spirit-Kristall, schnell eine rührige Geschichte.

Die eher hässliche Seite von SFA sind jedoch die Bugs. Das Spiel ist gegen Ende der Entwicklung deutlich hingehudelt worden und dadurch läuft Tricky schon mal durch Gegenstände hindurch oder der Ice Blaster erscheint, obwohl ihr den Fire Blaster gewählt habt (eher selten). Das Gameplay wird dadurch zwar nicht erheblich beeinträchtigt, von Rare sind wir allerdings mehr Sorgfalt gewohnt.

StarFox Adventures kombiniert Elemente von zahlreichen Klassi-

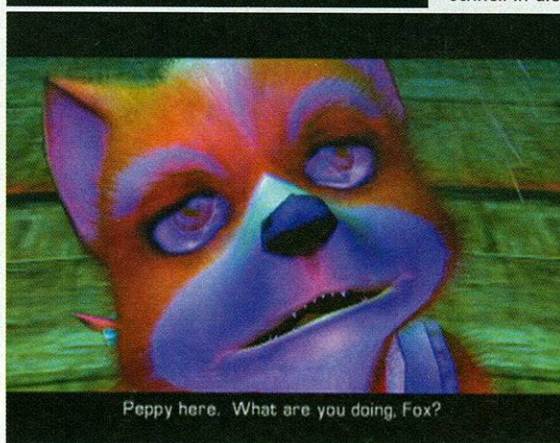
kern und fügt tolle Ideen aus drei Jahren Entwicklung hinzu. Trotzdem ist das Gameplay fast identisch mit *Zelda: Ocarina of Time*. Doch obwohl die beiden Spiele sich sehr ähneln, bietet SFA ein absolut eigenständiges Spielerlebnis. Und genau deshalb ist SFA als Gesamtwerk eigentlich auch besser als das innovationslosere *Super Mario Sunshine*. Nur dem bis auf den letzten Pixel durchdachten Aufbau und der absolut fehlerlosen Umsetzung verdankt der bärtige Klempner seinen denkbar knappen Vorsprung. Dennoch hat sich das Warten auf *StarFox Adventures* definitiv gelohnt! **TIM**



OSCARREIF

WARUM HAST DU DENN SO GROSSE AUGEN ...

Die Gesichtsanimationen im Spiel sind einzigartig, besonders bei Hauptdarsteller Fox McCloud. Sie spiegeln jede erdenkliche Emotion wieder und die Gefühle von Fox lassen sich leicht an seinem Gesichtsausdruck ablesen. Die Szene, in der Fox zum ersten Mal Krystal begegnet und sich offensichtlich auf Anhieb verliebt, ist ein gutes Beispiel. Das schmalzige Saxophon verstärkt zwar den Eindruck, aber der Ausdruck in seinen Augen sagt bereits alles. Leider holen ihn seine Kumpane schnell in die Wirklichkeit zurück.



CUBE URTEIL

STARFOX ADVENTURES

➔ RARE SETZT MASSSTÄBE ... BIS ZELDA ERSCHEINT.



GRAFIK

Genial. Wir hoffen nur, dass Nintendo Rare ein letztes Mal auf die Finger geschaut hat.



SOUND

Denkwürdige, epische und rührende Tunes. Die Sprachausgabe konkurriert mit *Eternal Darkness*.



GAMEPLAY

Man will nicht mehr aufhören! Die kleinen Bugs lässt das sonstige Gameplay schnell vergessen.



DAUERSPASS

Können schaffen es in 20-30 Stunden. Nur Hardcore-Fans spielen es mehrmals.



ORIGINALITÄT

Stark von *Ocarina of Time* inspiriert, aber auch mit vielen neuen und guten Ideen.

ALTERNATIVE

Alles, was wir uns für den Cube gewünscht haben – und mehr. Nintendo zeigt allen, wie Videospiele aussehen sollen.

SUPER MARIO SUNSHINE

System: GameCube



ZWEITE MEINUNG

MAMMUT! "SFA nimmt Elemente von *Zelda: OoT* und würzt sie mit dem einzigartigen Rare-Style und -Humor. Eine extrem angenehme Überraschung!"

THOMAS

GESAMTWERTUNG

9.0

EIN ABSOLUTES VORZEIGE-ADVENTURE, DAS AUF DEM CUBE EINZIGARTIG IST (UND BLEIBEN WIRD).

CUBE

INFORMATION

DIE HARD VENDETTA

VERTRIEB: VIVENDI UNIVERSAL

ENTWICKLER: BITS STUDIOS

PREIS: € 60

HERKUNFT: UK

SPIELER: 1

SPEICHER: 6 BLÖCKE

FACTS

- OFFIZIELLE DIE HARD-LIZENZ
- BRANDNEUE STORY
- KLASSISCH-HERBE GAGS
- RÄTSELLASTIGES GAMEPLAY

McClane schlägt zu!

TREFFER!

IM ZIELKREUZ

Auch in *Die Hard Vendetta* gibt's eine coole Zoom-Funktion für das Scharfschützengewehr. Damit lässt es sich besser zielen und effektiver ballern als mit jeder anderen Waffe!



Knallharter Kracher oder lascher Langweiler?

DIE HARD VEN



JEDER

CUBE-Leser sollte eigentlich wissen, wie heiß wir diesen Titel erwartet haben. Während der Entwicklungszeit wurden wir immer wieder positiv von den neuen Ideen des Programmier-Teams und dem ungeheuren Potenzial des Titels überrascht. Bereits vor seiner Beendigung war zwar klar, dass *Die Hard Vendetta* keinen Multiplayer-Modus enthalten wird. Das sollte jedoch kein Problem sein, wenn der Einzelspieler-Modus auf ganzer Linie überzeugen kann. Aber kann er das auch?

Eines gleich vorneweg: Wer von *Die Hard Vendetta* eine wüste Ballerorgie und gnadenlose Non-Stop-Action erwartet, wird enttäuscht sein. Viele Leute in der **CUBE**-Redaktion

haben auf dieses Game lange gewartet, aber das Endprodukt hat sie dann doch überrascht. Eigentlich ist es nämlich mehr ein Rätsel-Shooter, falls es solch ein Genre überhaupt gibt. Dabei bahnt ihr euch einen Weg durch das Level und steht am Ende mit leeren Händen da, weil ihr einen Fehler gemacht habt – zum Beispiel durch die falsche Tür zu laufen. Bang! Geisel tot! Mission nicht erfüllt! Also müsst ihr wohl oder übel von vorne anfangen und aus euren Fehlern lernen. Dadurch bekommt man erst nach mehreren Stunden – eine ganz schön lange Zeit – das richtige *Die Hard*-Feeling. Wollt ihr dann mit gezogenen Knarren einen Raum stürmen, könnt ihr euch nie sicher sein, ob sich Geiseln mit Gangsterwaffen an

RIEBEN!

HACKER: Manche Dinge sind selbst für McClane nicht machbar. Um das LAPD-Computersystem zu knacken, müsst ihr Häftlinge befragen.



⬆ McClane ist eine Ein-Mann-Armee. Nicht mal andere Cops stellen sich ihm in den Weg...



DETTA

ihren Schläfen darin befinden. In diesem Fall ist Abwarten und Horchen angesagt. Erst wenn man die Situation genau erkannt hat, entscheidet man sich für ein gewaltsames Eindringen oder wechselt mit dem B-Knopf in den Schleich-Modus, um die Bösewichte unerkannt von hinten in den Schwitzkasten zu nehmen.

Ein Manko des Spiels ist das Ziel-System. Die automatische Zielsuche ist zu anspruchslos. Schaltet man sie aus, haben selbst gewitzte Shooter Schwierigkeiten, ihr Ziel zu treffen. Deshalb begeistert *DHV* auch eher Rätsel-Fans als engstirnige Shooter-Künstler.

Technisch hat *DHV* Stärken und Schwächen. Durch die genaue Analyse der Hardware

konnte Entwickler Bits sehr detaillierte Texturen, gute Wassereffekte, tolle Beleuchtung und Dolby Pro Logic II auf den Cube zaubern. Leider sinkt jedoch die Bildrate in einigen Leveln auf schwache 30 fps oder darunter ab – nicht sehr schön!

Trotzdem ist *DHV* ein spaßiges Spiel mit einigen originellen Ideen. Allerdings ist es kein Shooter im *TS2*-Stil und deshalb auch nicht damit vergleichbar. Falls ihr aber einen Ego-Shooter mit hervorstechenden Rätsel-Elementen sucht, könnt ihr bedenkenlos zugreifen. *DHV* ist also ein gutes, aber leider kein herausragendes Spiel, bei dem wir vor allem einen motivierenden Multiplayer-Modus schmerzlich vermissen.

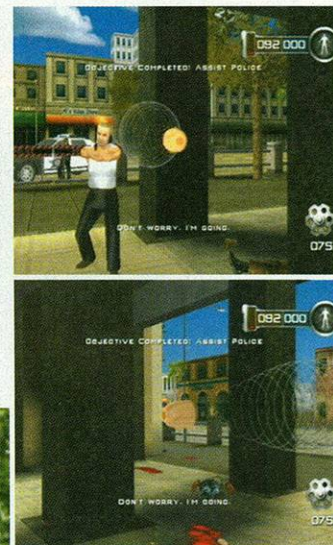
TIM

SPEZIAL-BELOHNUNG

ZEITLUPE FÜR BRUCE

Von Zeit zu Zeit belohnt das Spiel eure Schusskünste mit Spezialeffekten. Meistens passiert das bei Kopfschüssen oder wenn ihr eine Geisel aus einer schwierigen Situation befreit. Manchmal zoomt die Kamera auf den Gegner und ihr seht sein Ableben in Zeitlupe – inklusive abgedrehter Soundeffekte. In anderen Situationen folgt die Kamera der Kugel im *Matrix*-Stil bis zum Gegnerkontakt.

Die häufigen Todessequenzen in Zeitlupe werden nach einer Weile jedoch langweilig. Ihr könnt sie allerdings jederzeit durch Drücken des A-Knopfs überspringen. Nur die Kugel-Kamera macht jedes Mal wieder Laune – den Einschlag des Projektils in sein Ziel zu beobachten, wird so schnell nicht öde.



CUBE FAZIT

DIE HARD VENDETTA

➔ DER ERSTE RÄTSEL-BASIERTE EGO-SHOOTER!



GRAFIK

Nicht allererste Sahne, aber trotzdem sehr gut – manchmal ärgerliche Geschwindigkeitsverluste.



SOUND

Umfangreiche Sprachausgabe und filmreifer Soundtrack – gut!



GAMEPLAY

Das neuartige und packende Spielerlebnis wird durch einige frustige Passagen gestört.



DAUERSPASS

Zahlreiche umfangreiche Level halten euch eine Weile auf Trab, aber Multiplayer-Games fehlen.



ORIGINALITÄT

Die vielen neuen Ideen und Ansätze sind lobenswert, manchmal aber auch zuviel des Guten.

ALTERNATIVE

Die neue Ego-Shooter-Referenz auf dem Cube. Wer Action-Shooter mag, sollte dieses Spiel besitzen!



TIMESPLUTTERS 2

System: GameCube

ZWEITE MEINUNG

WAS IST DAS DENN?

"*DHV* ist einfach kein Standard-Shooter. Und aus diesem eigentlich originellen Ansatz ergeben sich dann leider auch einige Probleme."

MARCUS

GESAMTWERTUNG

7.9

EINE UNGEWÖHNLICHE, ABER DOCH ANSPRECHENDE UMSETZUNG DER BELIEBTE FLM-LIZENZ.

CUBE

INFORMATION

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

VERTRIEB: ACTIVISION

ENTWICKLER: NEVERSOFT

PREIS: € 60

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 7 BLÖCKE

FACTS

■ WELTKLASSE-SKATER

■ 9 RIESIGE LEVEL

■ TOLLER SKATE-PARK-EDITOR

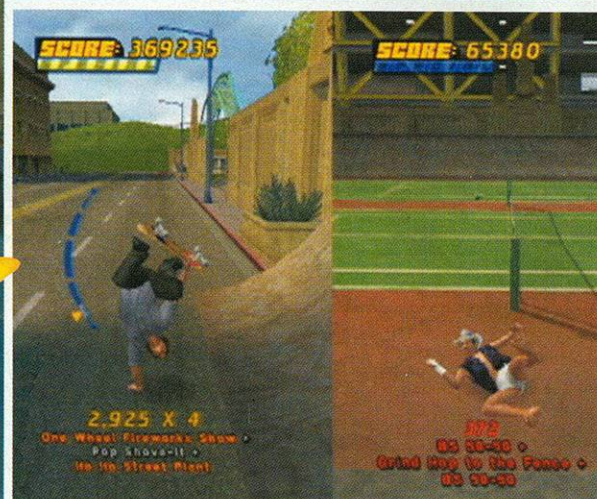
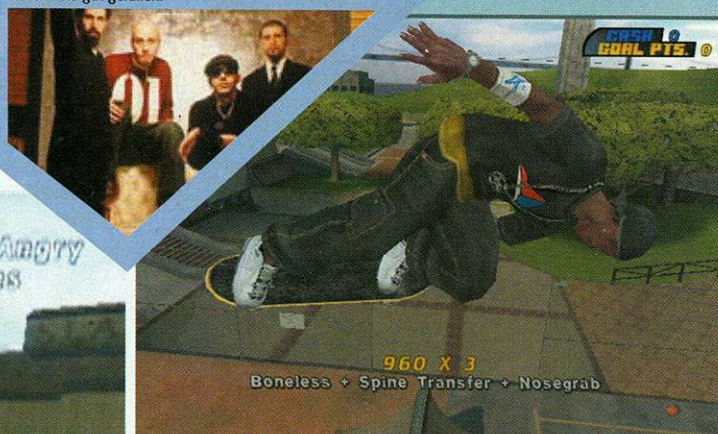
■ NOCH MEHR TRICKS

Und ewig grindet der Tony ...



Wie in der Realität ist beim Grinden absolute Balance gefragt.

SKATER-ROCK! Der Soundtrack ist wieder mal ein interessanter Stil-Mix – System Of A Down und Less Than Jake haben uns besonders gut gefallen.



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Kann der Skater-König immer noch den Extremsport-Thron verteidigen?

JA, TONY HAWK

ist es zu verdanken, dass nicht nur die breite Masse, sondern besonders Videospieler ihre Liebe zum Skateboard-Sport entdeckt haben. Aber kann Tony Hawk in seinem vierten Videospielauftritt auch spielerisch überzeugen?

Ihr tretet mit 14 Skatern aus der Weltelite an, um in den neun bislang größten Levels der Serie über 190 Aufgaben zu lösen. Im völlig überarbeiteten Karriere-Modus könnt ihr dabei erstmals mit Menschen sprechen und in der Mitte jedes Levels warten spezielle Competitions und Extra-Aufgaben auf euch. Durch den Wegfall des Zeitlimits könnt ihr die Level in aller Ruhe erforschen. Die krassesten Skater versuchen sich an den extra harten Special Pro Challenges. Außerdem runden neue Spine Transfers das riesige Kombo-System ab und ein erweiterter Create-A-Skater-Modus lässt euch sogar einzelne Gliedmaßen genau definieren.

Tony Hawk's Pro Skater 4 ist ein süchtig machendes Trendsport-Spektakel und klar der beste Teil der Serie. Innovative Gameplay-Ansätze sucht ihr jedoch vergeblich.

MARCUS

CUBE URTEIL

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

DIESES EXTREMSPORT-GAME DEFINIERT DAS GENRE.



GRAFIK

Größere und schönere Level und tolle Skater-Animationen. Manchmal stockt es.



SOUND

Der für die Serie typische, fetzige Soundtrack untermauert passend das Geschehen.



GAMEPLAY

Durch das verbesserte Gameplay lässt Tony Hawk's 4 die Konkurrenz hinter sich.



DAUERSPASS

Riesige Level, unzählige Aufgaben und jede Menge Tricks fesseln euch für lange Zeit



ORIGINALITÄT

Trotz einiger neuer Features ist das Spiel jedoch alles andere als neuartig.

ALTERNATIVE

Bislang das beste Extremsport-Game auf dem GameCube. Ließ sogar Tony Hawk's Pro Skater 3 hinter sich.

AGGRESSIVE INLINE

Format: GameCube

ZWEITE MEINUNG

TRICKY! „Scheinbar hat die Konkurrenz von Aggressive Inline Neversoft beflügelt. Tony Hawk's Pro Skater 4 ist der absolute Extremsport-König.“

BEN

GESAMTWERTUNG

9.1

EINDEUTIG DAS BESTE EXTREMSPORT-GAME ÜBERHAUPT. TONY HAWK STILL ROCKS!

CUBE

INFORMATION

MARIO PARTY 4

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: HUDSON

PREIS: € 55

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 3 BLÖCKE

FACTS

■ ÜBER 50 MINIGAMES

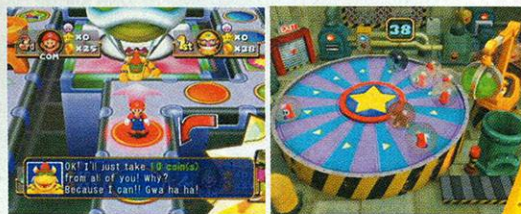
■ 5 SPIELBRETT

■ 8 NINTENDO-CHARAKTERE

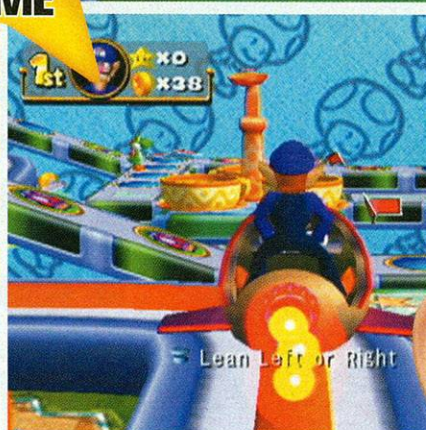
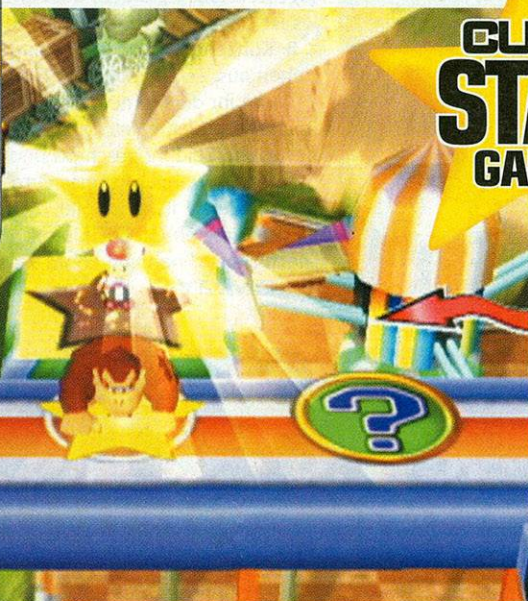
■ GRANDIOSER MULTIPLAYER-FUN!



It's Partytime!



CUBE STAR GAME



AUF GEHT'S! In einem der coolsten Minigames müsst ihr um die Wette durch ein Labyrinth voller kniffliger Aufgaben eilen – das ist einfach superklasse!

MARIO PARTY 4

Wer eine Insel gesäubert hat, der darf auch eine Party feiern, oder?

IM PRINZIP

Ist es nicht neu, macht aber immer noch tierisch Spaß: Schnappt euch einen der Charaktere (diesmal könnt ihr sogar Waluigi auswählen), nehmt an virtuellen Brettspielen und unzähligen Minispielen teil und sammelt mehr Münzen und Sterne als eure Konkurrenten! *Mario Party* steht für superwitzigen, einfallsreichen Mehrspieler-Spaß – wer das Spiel daheim hat, braucht langweilige Feten nicht mehr zu fürchten! Obwohl im Singleplayer-Modus jede Menge versteckte Minigames freizuspielen sind – beispielsweise genial bei *Mario Party 4* sind wieder die Multiplayer-Modi „Zwei gegen Zwei“ oder „Drei gegen Einen“. Neu ist, dass freigespielte Minigames nun auch einzeln ausgewählt bzw. für Turniere zusammengestellt werden können. Das hat uns gefreut, denn so muss man nicht immer durch alle vorherigen Minigames durchspielen, um zu einem bestimmten Spielchen zu gelangen. Wer die bisher erschienenen *Mario Party*-Spiele besitzt, dem wird manches bekannt vorkommen. Doch wenn das so gut gemacht ist (sowohl grafisch als auch, was die Ideen angeht), dann ist man schnell überzeugt: *Mario Party 4* ist der ultimative Mehrspieler-Partyspaß!

THOMMY

CUBE FAZIT

MARIO PARTY 4

GRANDIOSES MULTIPLAYER-GAME – EINFACH FANTASTISCH!



GRAFIK

Gewohnte Knuddelgrafik in knalligen Farben und hoher Qualität – Nintendo eben!



SOUND

Musik passend zum Fun-Charakter, nette Sound-Effekte, aber mit der Zeit nervige Voice-Samples.



GAMEPLAY

Virtuelle Brettspiele und wilde Minigames: Auch die vierte Party ist originell und macht enorm viel Spaß.



DAUERSPASS

Jede Menge freizuspielen im Singleplayer-Modus – aber der Mehrspieler-Modus ist der Kracher!



ORIGINALITÄT

Trotz etlicher origineller, neuer Ideen ist es nach wie vor ein Party-Spiel – aber eines der besten.

ALTERNATIVE

Wer von Partyspielen auf dem GameCube nicht genug kriegen kann, greift auf Affen zurück!



SUPER MONKEY BALL

System: GameCube

ZWEITE MEINUNG

PARTYTIME! „Nintendo hat zwar wieder mal ein tolles Multiplayer-Partyspiel abgeliefert. Aber war ein vierter Aufguss wirklich nötig?“

TIM

GESAMTWERTUNG

8.5

MULTIPLAYER-SPASS, WIE ER BESSER NICHT SEIN KÖNNTE: AUCH DIE VIERTE MARIO-PARTY IST EIN FEST!

Tierisch gut ...

THE CROSSING GUARDIAN Bisher leider nur auf Englisch im Internet: Unter www.animal-crossing.com gibt's die aktuelle Zeitung des Ortes.



Ein Spiel wie das Leben!

IHR ZIEHT in eine kleine Stadt, die von putzigen Tieren bevölkert ist – in den malerischen Ort im tollen *Animal Crossing*. Der Boss am Ort, ein freundlicher Waschbär, gibt euch erstmal Startkapital. Anschließend müsst ihr arbeiten und Aufträge erfüllen, um den Lebensunterhalt zu bestreiten ... Nintendo hat hier ein tolles Konzept in einem genialen Spiel umgesetzt! Alles läuft in Echtzeit, und es gibt keinen linearen Spielverlauf – ihr könnt prinzipiell tun, was ihr wollt. Das Spiel folgt übrigens der realen Tageszeit: Das bedeutet, dass am Morgen in der Stadt jede Menge los ist, nachts jedoch schlafen die Einwohner. An Sonntagen finden z. B. Konzerte und andere Veranstaltungen statt, eure Nachbarn ziehen aus, es gibt spezielle Festtage – ganz wie im richtigen Leben.

Wenn ihr die Memory Card eines Freundes nutzt, der ebenfalls *Animal Crossing* spielt, könnt ihr ihn übrigens in dessen Spiel besuchen. Seid ihr geschickt und freundet euch mit den Einwohnern seines Ortes an, folgen sie euch vielleicht in euer Spiel ... Außerdem findet ihr am anderen Ort auch Items, die ihr mit „nach Hause“ nehmen könnt. Cool, was?

THOMMY



CUBE

INFORMATION

ANIMAL CROSSING

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: NINTENDO

PREIS: € 60

HERKUNFT: JAPAN

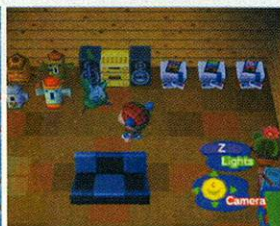
SPIELER: 1

SPEICHER: 59 BLÖCKE

FACTS

- FULMINANTES ECHTZEIT-SPIEL
- NICHT-LINEARES GAMEPLAY
- LEBE IN EINER EIGENEN WELT
- BESUCHE ORTE ANDERER SPIELER

ANIMAL CROSSING



Der Zug bringt euch zum Ort eines Freundes. Ihr benötigt nur dessen Speicherkarte ...

CUBE FAZIT

ANIMAL CROSSING

GENIAL: EINE VIRTUELLE WELT, IN DER IHR LEBEN KÖNNT!

- GRAFIK**
Sehr bunt, sehr putzig ... Grafisch vielleicht nicht jedermanns Sache, aber sehr innovativ.
- SOUND**
Eher unaufdringliche Musik, die so plätschert; erwartungsgemäß wenige Effekte.
- GAMEPLAY**
Für Fans von Life-Simulationen ein echter Spaß – alle anderen sollten vom Kauf absehen.
- DAUERSPASS**
Wer die virtuelle Welt erst einmal betreten hat, kann dort jahrelang glücklich leben.
- ORIGINALITÄT**
Einfallsreich, innovativ, nicht-linear, unzählige Aufgaben und Möglichkeiten: Voll das Leben!

ALTERNATIVE

Als gelber Riese kümmert ihr euch um das Wohlergehen der Zwerge: Ebenfalls eine sehr unterhaltsame Life-Simulation!

DOSHIN THE GIANT

Format: GameCube



ZWEITE MEINUNG

UNGLAUBLICH! „Nie hätte ich gedacht, dass ich von einer Life-Simulation so begeistert sein würde. Es gab für eine Konsole vermutlich nie ein intelligenteres Spiel in diesem Genre.“

GESA

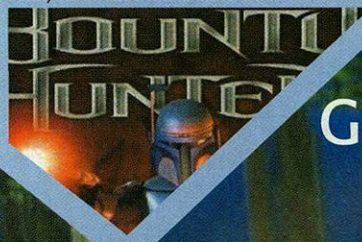
GESAMTWERTUNG

8.7

GENUG IDEEN, ABWECHSLUNG UND WITZIGE AUFRÄGE, UM EINEN FÜR MONATE ZU FESSELN.



VORZEIGETRAILER Wer *Star Wars: Clone Wars* mit Spaß spielen will, schaut sich den Trailer des weitaus besseren *Bounty Hunter* lieber erst hinterher an!



Vor langer Zeit, in einer fernen Galaxie, brach Mittelmaß aus ...

CUBE

INFORMATION

STAR WARS: THE CLONE WARS

VERTRIEB: ACTIVISION

ENTWICKLER: LUCASARTS

PREIS: € 60

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 3 BLÖCKE

FACTS

- SECHZEHN KAMPAGNEN
- SCHLAGKRÄFTIGE WAFFEN
- MULTIPLAYER-MODI
- MÖGE DER WECKER MIT DIR SEIN!



MIT DEM

Star Wars-Universum hat George Lucas eine Welt geschaffen, die Millionen von Fans begeistert. Dies gilt auch für die weitaus größte Zahl der Spiele, die zum Thema erschienen sind. Nicht so allerdings für *Pandemics Star Wars*-Debüt. Zur Verfügung stehen fünf Vehikel, darunter ein AT-TE Walker und ein Speeder Bike, und auf ein waffenstrotzendes Raumschiff müsst ihr ebenfalls nicht verzichten. Dank der Zielerfassung könnt ihr den Gegnern flott Saures geben! Alles spielt sich schnell und explosiv, aber auch etwas eintönig: Trotz verschiedener Missionsziele und vielen Boni, die ihr freispielen müsst, fehlt einfach der Kick. Obwohl ihr mit einem von drei klassischen *Star Wars*-Charakteren (Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi bzw. Mace Windu) in sechs verschiedenen Welten in den Kampf zieht und *The Clone Wars* an die Schlacht in Episode II anknüpft, vermissen wir die fesselnde Story. Keine Frage: Das ist ein passabler Shooter, aber wenn *Star Wars* draufsteht, erwartet man einfach ein bisschen mehr Ideenreichtum...

THOMMY

STAR WARS: THE CLONE WARS

Ihr habt in den Klon-Kriegen gekämpft, bedauernswerter Jedi?

CUBE FAZIT

STAR WARS: THE CLONE WARS

UNINSPIRIERT UND KEINESWEGS ÜBERZEUGEND



GRAFIK

Nicht übel, aber manchmal nicht wirklich gut – da haben wir schon bessere *Star Wars*-Spiele gesehen.



SOUND

Effekte und Musik sind nicht schlecht, aber von einem John Williams-Score weit entfernt.



GAMEPLAY

Ballern, geschickt steuern und ausweichen – trotz verschiedener Missionsziele ziemlich eintönig.



DAUERSPASS

Viele Aufgaben und Boni, die man freispielen kann – wenn man wirklich die Geduld hat.



ORIGINALITÄT

Innovativ? Die *Star Wars*-Lizenz dient hier eher als sichere Bank für den Umsatz – und langweilt.

ALTERNATIVE

Bessere Grafik und Level-Design, mehr Atmosphäre und *Star Wars*-Feeling: *Clone Wars* ist eben leider nur ein Klon.

ROGUE LEADER

Format: GameCube



ZWEITE MEINUNG

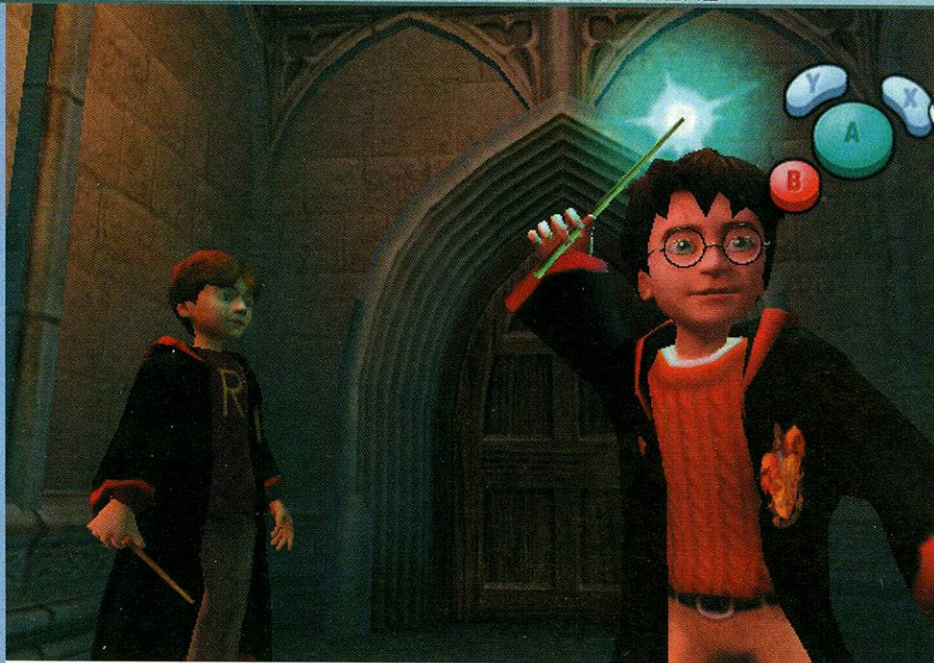
HOPPLA! „Den Entwicklern stand doch sicher die *Rogue Leader*-Engine zur Verfügung – warum zur Hölle haben sie die dann nicht genutzt?“

MARCUS

FINAL SCORE

50

FÜR EIN BISSCHEN FEUERKRÄFTIGE ACTION IST DAS SPIEL ALLEMAL GUT. ABER NICHT FÜR MEHR ...



Harry verzaubert den GameCube!

EINES

vorweg: *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* ist keine Filmumsetzung. Durch die zeitgleiche Produktion von Film und Spiel findet ihr im Spiel auch Szenarien, die im Film nicht vorkommen. Außerdem orientiert sich das Styling einiger Örtlichkeiten mehr am Roman von J. K. Rowling.

Also stürzt ihr euch ins Abenteuer und versucht das Geheimnis der Kammer des Schreckens zu lüften. Da Harry mittlerweile schon sein zweites Jahr in der Magier-Schule Hogwarts verbringt, stehen euch zu Beginn die im Vorgänger erlernten Zaubere zur Verfügung. Außerdem dürft ihr die Spielwelt – zu Fuß oder auf dem Besen – frei erkunden. Im Gegensatz zum Vorgänger ist das Gameplay außerdem vielseitiger geworden. Jump'n'Run-Sequenzen, abenteuerliche Erkundungen, Quidditch-Duelle und sogar Stealth-Missionen, die an *Metal Gear Solid* erinnern, sorgen für Abwechslung und heben den Schwierigkeitsgrad an. Die packenden Boss-Kämpfe, z. B. gegen die Peitschende Weide oder den Basilisken, runden das spannende Gesamterlebnis ab.

Harry Potter und die Kammer des Schreckens bietet allen jungen und junggebliebenen Cube-Gamern ein packendes, fantasievolles Abenteuer, bei dem ihr allerdings auf wirklich innovative Spielideen verzichten müsst.

TIM

CUBE

➔ INFORMATION

HARRY POTTER U. D. KAMMER D. SCHRECKENS

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

ENTWICKLER: EUROCOM

PREIS: € 60

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 5 BLÖCKE

➔ FACTS

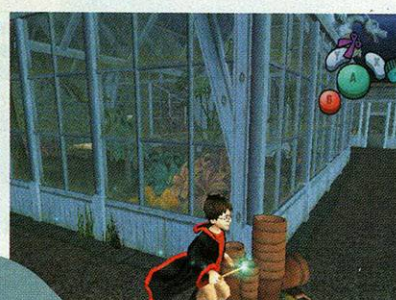
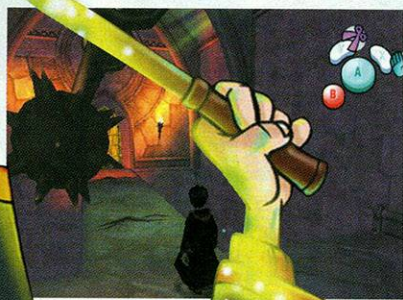
■ ORIGINAL-CHARAKTERE

■ LEVEL FREI BEGEBBAR

■ GBA-LINK

■ QUIDDITCH-ACTION!

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS



CUBE URTEIL

HARRY POTTER U. D. KAMMER DES SCHRECKENS

➔ ENDLICH MAL EIN ANSTÄNDIGES LIZENZ-SPIEL.



GRAFIK

Schöne, effektiv inszenierte Original-Schauplätze und Animationen. Einige Slow-Downs.



SOUND

Qualitativ hochwertiger Soundtrack und jede Menge Sprachausgabe. Gut!



GAMEPLAY

Nicht gerade innovativ und etwas *Zelda*-lastig, aber trotzdem packend und Spaß.



DAUERSPASS

Riesige Welten mit vielen Kleinigkeiten zum Entdecken – erweitert durch GBA-Anbindung.



ORIGINALITÄT

Eigentlich hat man alles irgendwo schon mal gesehen, aber die Kombination ist klasse.

ALTERNATIVE

Das neue Adventure-Highlight von Rare sorgt auf dem Cube für Furore.



STARFOX ADVENTURES

System: GameCube

ZWEITE MEINUNG

ZAUBEREI! „Ich hätte nicht gedacht, dass mir ein *Harry Potter*-Spiel so viel Spaß machen kann. Nicht innovativ, aber gute Unterhaltung.“

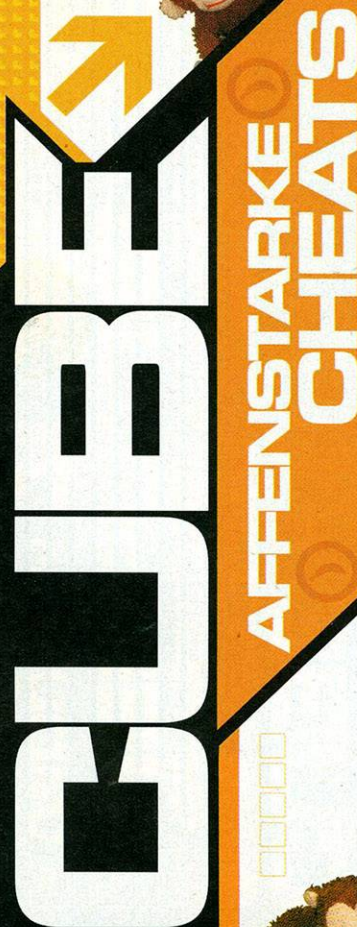
MARCUS

GESAMTWERTUNG

8.3

ATMOSPHÄRISCHES HARRY POTTER-ABENTEUER – MACHT NICHT NUR KIDS SPASS.





CLUB

AFFENSTARKE
CHEATS

Bevor ihr wie vom wilden Affen gebissen Amok läuft, weil ihr im Spiel nicht weiterkommt, nehmt lieber die affenstarken Cheats, die wir hier für euch zusammengestellt haben ...



MX SUPERFLY

Der Hit ist es zwar nicht gerade, aber wenn man nichts Besseres zu tun hat, macht's Spaß. Hier sind ein paar Cheats:

- SO GIBT'S ALLES**
Drückt im Hauptmenü X, Y, L + X, X,
L, Z, R + Y, um alle Fahrer,
Motorräder, Strecken, Minigames und
Strecken-Editor-Optionen zu
erhalten



SUPER MONKEY BALL 2

 Was für ein Affenzirkus! Da haben wir Stunden um Stunden gespielt, aber einige Features nie zu Gesicht bekommen ...

Um alle **Mingames** freizuschalten, müsst ihr zunächst 2.500 Punkte im Spiel gesammelt und es abgespeichert haben. Dann steckt ihr eine Memory Card in den Memory Port B und übertrag den Speicherstand dort hin. Öffnet das Spiel dann mit dem Speicherstand von Memory Card B und ihr könnt alle Mingames spielen.

Habt ihr alle **Party Games** freigeschaltet, erscheint im Options-Menü ein neuer Menüpunkt. Hierüber könnt ihr mehr FMVs oder Versuche kaufen sowie das „Staff Credits“-Spiel auswählen.

DIE BONUS-LEVEL, BITTE!

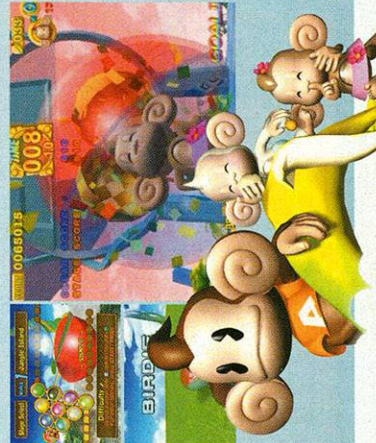
So kommt ihr an alle 10 Bonus-Level für jeden Schwierigkeitsgrad:

BONUS-LEVEL **VORAUSSETZUNGEN**

Beginner
Beginner-Modus ohne Continue durchspielen.
Alle 30 Stages des Advanced-Modus ohne Continue durchspielen.

Expert

Wollt ihr den Master-Modus anwählen, müsst ihr alle 50 Stages im Expert-Modus sowie alle 10 Bonus-Stages des Expert-Modus ohne Continue durchspielen!



CHEAT-KISTE

Keinen Bock auf fiese Gegner? Keine Lust, ewig zu rätseln, bis der richtige Schalter gefunden ist? Zu wenig Zeit, um das Spiel in Ruhe durchzuspielen? Dann nutzt unsere Tipps und Cheats, um ein bisschen zu schummeln. Wir verraten euch festlimitiert nicht...



UNKRAUTVERNICHTUNG

In *Resident Evil* taucht nach einer Weile in der Eingangshalle eine giftige Pflanze auf. Geht dagegen folgendermaßen vor:

Stellt zunächst sicher, dass in eurem Inventar für drei Items Platz ist. Außerdem müsst ihr drei Stübe behalten gefunden haben. Dann kommt ihr aus den unten aufgeführten Bestandteilen die entsprechenden Lösungen herzustellen:

MIXTUR 1	MIXTUR 2	ERGEBNIS
UMB NO.3	Wasser	NP-004
NP-004	UMB NO.6	UMB NO.10
UMB NO.6	Wasser	UMB NO.7
UMB NO.7	UMB NO.10	VP-017
VP-017	UMB NO.3	V-Jolt

LEHNSCHNELL

REZIDENZ SCHNELL
Manche Ideen für Resident Evil lassen sich nur dann umsetzen, wenn man sie bereits in der Vergangenheit fünf Stunden vorhergeplottet hat und sich dabei auf Russel fest und mit der richtigen Reihenfolge verlassen hat. Russel ist unser wichtigster Schlüssel wachst zu Beginn.
Ausserdem muss die unzählige Events und Befragungen vermeiden. Wenn ihr die richtige Plazate in das Giftgashalle entdeckt, haltet euch nicht auf, das Gift (V-tox) zu mixen, sondern greift sie einfach an. Ebenso muss ihr einen Partner am Schluss des Spiels nehmen, dann geht ihr dem Kampf mit dem Wirt aus dem Wee. Ganz wichtig ist, mit Jill zu spielen!

MODISCH METZELN

Wie üblich lassen sich auch in diesem *Resident Evil* Abenteuer eine ganze Reihe Outfits freischalten. Darunter sind schicke RES-Klamotten (mit und ein so genanntes Sarah Connor Outfit (womit vermutlich die Sarah aus dem Film „Terminator“ und nicht der tollere Hipparzden-Zombie gemeint sein dürfte). Hier haben wir für euch zusammengestellt, wie ihr die Zombiieger mit schicken Klamotten ausstatten!

Code Veronica Outfit (für Chris):

Spiel mit Chris zwei Mal auf
beliebigem Schwierigkeitsgrad
durch.



SMUGGLERS RUN 2

➡ Gerade haben wir sie reingekriegt – aber natürlich nur unter der Hand: Die vom Laster gefallenen Cheats ...

Drückt während des Spiels auf „Pause“ und gebt diese Codes ein. Habt ihr es richtig gemacht, hört ihr ein Tonsignal. (Zum Ausschalten des Cheats gebt den Code einfach nochmals ein.)

EFFEKT	CODE
ENDLOSE GEGENMASSNAHMEN	Y, Y, X, X, Z, Z ←, →, ←, →, Z, Z, →
UNSICHTBAR	X, Z, X, Z, ↑, ↑
KEINE SCHWERKRAFT	Z, Z, R, R, →, →
NIEDRIGE SCHWERKRAFT	





FREETSTYLE

Lasst euch nichts vormachen: Hier kommt der wahre amerikanische Wahnsinn – abgefahrene Cheats für die Biker-Rowdies unter euch!

MIT DIESEN CODES SCHALTEST DU IHRE CHARAKTERE FREI

STEFY BAUS BIKES:
HEREAM Amore
SPARKLES Disco Tech
TWOONE 211
CLIFFORD ADOPTEANTES BIKES:
SUPDUDE Cone Tiki
GOFLOBRO Island Spirit
STOKED Hang Loose

MIT DIESEN CODES SCHALTEST DU IHRE BIKES FREI

MIKE METZGERS BIKES:
EYEDROPS Bloodshot
BRRRRAP Rock Of Ages
SEVENTWO Rhino Rage
BRIAN DEEGANS BIKES:
WHATEVER Mulisha Man
HEDBANGER Heavy Metal
WHOZASKIN Dominator

LEANN TWEEDENS BIKES:

OVENMUTT Hot Stuff
STYLIN Trondsetter
GOODLOOK Seducer

CODES FÜR OUTFITS

MIKE METZGERS OUTFITS:
HELLOOO Ecco MX
BOYDART All Tatted Up

BRIAN DEEGANS OUTFITS:

RIPPED Muscle Bound
SOLDIER Commander

LEEANN TWEEDENS OUTFITS:

THINKPINK Fun Lovin'
SPICY Red Hot

STEFY BAUS OUTFITS:

KIDSCAME Playing Jax
INVASION UFO Racer

CLIFFORD ADOPTEANTES OUTFITS:

WINGS Tiki

NOSLEEVE ankir' ft

MIKE JONES' OUTFITS:
BABYBLUE Blue Collar
BOXCARS High Roller

JESSICA PATTERSONS OUTFITS:

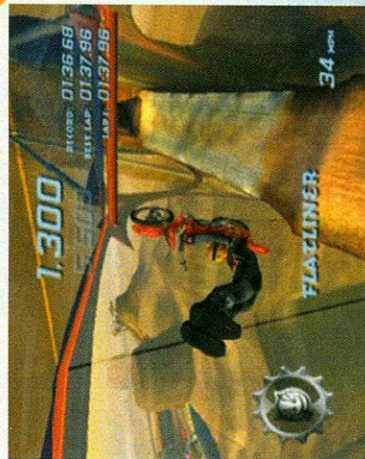
LAYERS Warning Up
NOTZGRIL Hoodie Style

GREG ALBERTYNS OUTFITS:

ILOOKGUD Sharp Dresser
COMET Star Rider

KONSTANTE FREEKOUT-TIME:

Eingeben: ALLFREAK
VERRINGERTE SCHWERKRAFT:
Eingeben: FTAL



AGGRESSIVE INLINE

Wie bitte, ihr wollt Sportler sein und kommt nur mit Cheats weiter? Schämt euch...

Beendet alle Challenges in einem Level, um die folgenden Bonus-Charaktere zu erhalten:

LEVEL CHARAKTERE

Flimgelände The Bird
Behördenviertel Goddess
Fabrik Junke
Jahrmarkt Captain
Thurfschfabrik Diver
Flugplatz Bombshell
Museum Mummy

ALLE FMV-SEQUENZEN ANSCHAUEN:
Beendet alle Challenges in einem Level, um das zum Level gehörende FMV anzuschauen.

ALLE SCHLÜSSEL

Gibt im Passwort-Screen SKELETON ein.
KONSTANT GEFÜLLTER JICE-BALKEN
Gibt im Passwort-Screen BAKADAKA ein.

PERFEKTE GRINDS

Gibt im Passwort-Screen BICUPYSELF ein.
PERFEKTE HANDPLANTS
Gibt im Passwort-Screen JUSTINBAILEY ein.

PERFEKTE MANUALS

Gibt im Passwort-Screen QUEZDONTSLEEP ein.



ROBOTECH: BATTLECRY

Ein Kracher ... aber auch eine harte Nuss, die ihr mit den Cheats leichter knackt!

UNBESIEGBARKEIT

Unbesiegbare ist nicht unmöglich – ihr müsst nur tun, was wir euch sagen:

– Beginnt im Modus Kampfttraining
– Besiegt die ersten beiden Gegner, dir ihr sehr
– Verlasst „Training“ und geht zum Story-Modus

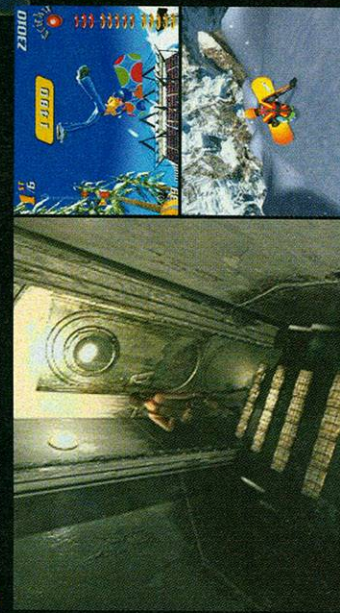
LEVELS & EXTRAS ÖFFNEN

Bedrückt im Hauptmenü $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ A, B, Start
Gibt dann diese Codes ein:

WHIERESMAX – Alle Modelle und Medallien
WIEWILLWIM – Alle Level geöffnet
MISSMACROSS – Alle Farbmuster verfügbar

CHEAT-KISTE

Und nochmal haben wir tief in die Cheat-Kiste gegriffen, um euch bei einigen kniffligen Problemen weiter zu helfen. Natürlich wissen wir, dass man als einfacher Spieler eigentlich keine Cheats benutzt, aber wer sagt denn, dass man immer einfach sein muss?



FRISCH GEBÜGELTES OUTFIT

Nachdem ihr durchgespielt habt – und natürlich auch alle Challenges in einem Level – habt ihr die Möglichkeit, das erste Bonus-Outfit des Charakters mit dem ihr spielt, zu bekommen. Dazu benötigt ihr den Schrankschlüssel. Den findet ihr in einer Truhe, es ist dabei egal, welche ihr öffnet.

Habt ihr den Schlüssel entdeckt, geht wieder in den Raum, in dem ihr die Karte für das Erzeugnis gefunden habt. Dort befindet sich ein großes Gemälde, in dem das ist, die geheime Tür, die zum Zimmer mit dem Outfit führt. Wenn ihr das Spiel jetzt nochmals auf jedem Schwierigkeitsgrad durchspielt, erhält ihr auch das zweite Bonus-Outfit.

NACH SCHNELLER UND HOHER

Als Kracher ist man in SSV Ticks keine Probleme der wilden Stunts auszuführen, doch dafür muss man erst einmal lange trainiert haben. Wenn ihr die physischen Fähigkeiten eures Boarders aber schneller in die Höhe treiben wollt, dann haben wir die Lösung!

Während ihr euch im Trainingsraum befindet, habet L und R gedrückt und getätigt. Dadurch bekommt man eine Kombination ein:

B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z

(Habt ihr alles richtig gemacht, hört ihr ein Signal.)

Ihr könnt auch alle Boards und ihre Boards mit der Tastenkombi $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ A, B, Start und R (Aste) die folgende Kombination eingeben:

A, B, Z, X, Y, Z, B, Y, Z, X, A, Z

(Auch hier hört ihr zur Bestätigung ein Signal.)



CUBE HOT LINKS

HOTLINE-LISTE	SPIELE-HOTLINE (€/MIN)	KUNDENDIENST (€/MIN)	INTERNET
ACCLAIM	0190/824663 (1,86)	01805/2225246 (0,12)	www.acclaim.de
ACTIVISION	0190/510055 (0,62)	01805/225155 (1,86)	www.activision.de
CODEMASTER	0190/900045 (1,24)	0044 1926 816065 (Achtung: England!)	www.codemasters.de
EIDOS	0190/639582 (1,86)	0190/839572 (1,86)	www.eidos.de
ELECTRONIC ARTS	0190/775464 (1,24)	0190/776633 (1,24)	www.electronic-arts.de
INFOGRAMMES	0190/771883 (1,24)	0190/771882 (1,24)	www.infogrammes.de
JOWOOD	06102/8168-068	06102/8168-168	www.jowood.de
KONAMI	0190/624694 (1,86)	www.konami-europe.de	
NINTENDO	0190/000000 (1,51 pro Anruf)	01805/005806 (0,12)	www.nintendo.de
SWING!	02131/4066499	01805/717316 (0,12)	www.swing-games.de
TAKE 2	0190/67326836 (1,86)	01805/717316 (0,12)	www.take2.de
THQ	0190/505511 (0,62)	01805/605511 (0,12)	www.thq.de
UBI SOFT	0190/58241210 (1,86)	0180/5554938 (0,12)	www.ubisoft.de
VIRGIN INTERACTIVE	0190/771888 (1,24)	0190/771887 (1,24)	www.virgininteractive-support.de
VUUDI	06103/9940940		www.vup-interactive.de



FRAGEN & ANTWORTEN

TIMESPLITTERS 2



POLTERABEND

SCHERBEN BRINGEN GLÜCK

Gleich zu Beginn müsst ihr alle Scheiben des großen Gebäudes vor euch zerstören. Wenn ihr in jeden Raum zwei Granaten feuert, sollte das klappen. Das klappt zwar nicht immer, ist aber der schnellste Weg, diesen Auftrag erfolgreich abzuschließen. Versucht es einfach immer wieder, ist das erledigt, müsst ihr nur noch die Raume auf den drei Lagerräumen zu Splintern verarbeiten. Nehmt euch zunächst den Raum auf der linken Seite vor, dann den auf der rechten Seite und am Schluss den mittleren Raum. So gibt's fast jedes Mal Gold!

FREISPIEL: RUNDUMBUCK (Cheat)

BEHÖRDE FÜR DEN KULTURERBE

IMPROVISATION

zetz wird es schon etwas kniffliger. Bei der Improvisation müsst ihr zwar fast genauso vorgehen wie bei den anderen Aufträgen, allerdings sehten sich keine Genannten an. Ihr müsst euch also nicht gegenseitig unterstützen, sondern müsst die Aufgabe alleine bewältigen. Ihr habt vier Minuten Zeit, um die Festschreibung zu erfinden. Ihr müsst euch zu Beginn wieder das große Gebäude vor und werft die Festschreibung in die Luft. Ihr müsst euch dann auf den Boden legen und die Festschreibung mit eurer Hand zerstören. Folgt dann der Trepp hinauf eilt um die kleine Scheibe neben der Tür zu zerstören. Folgt dann der Trepp hinunter eilt um die Scheiben in den drei Räumen zu zerstören. Wählt dann die sekundäre Waffenfunktion an, da ihr die Ziegel damit weiter werfen könnt. Übt zuvor, denn die kleinen Festschreibungen innerhalb des Zeitlimits zu treffen ist leicht.

BEISPIELE: ZIEGELSTEIN (Waffe)

BENÖTIGTE MEDAILLE: SILBER

FLECKENTFERNEN

Die Fleckenentfernung ist einfach, als ihr glaubt – auch wenn ihr oftmals die falsche Strategie nutzt, so schnell Gold hoch. Coughnet hat bei dieser Aufgabe die besten Ergebnisse erzielt und sich damit einen ersten Platz verdient. Die anderen drei betroffenen Vorfahrenkinder erzielten das ihr so wichtige Ziel in größerer Entfernung. Wie oft man es versucht, bevor man aufgibt? Ich würde sagen: nie! Wenn man aufgeben kann, muss ich zu hundert Prozent wissen, dass ich es nicht mehr tun möchte. Ich habe mich schon viele Male selbst zerstört, was nur passiert, wenn ich mich hollisch beliebt. Typ: Stelle zunächst fest, wo sich die Schiebel befinden und mach euch mit dem Aufbau des Levels vertraut. Außerdem solltet ihr den Umgang mit den Flammengeneratoren trainieren; Lernet zu zielen, solange ihr noch in Bewegung seid, damit ihr Zeit spart. Und ihr wisst selbst, startet das Level erneut.

BEISPIELE : DER BUCKLIGE (Spielbarer Charakter)

BEHÖRDE FÜR DEN KONTAKT MIT DEN MEDIEN

Der Herausforderungs-Modus wartet auf euch! Wenn ihr bei jeder Aufgabe mindestens eine Silbermedaille erringt, könnt ihr verschiedene Cheats versteckte Charaktere, weitere Arcade-Modi und vieles mehr freischalten.

INFILTRATION

LEISE, ABER TÖDLICH



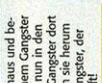
Am besten benutzt ihr dieselbe Taktik wie im ersten Level des Story-Modus (Sibieren), nur müsst ihr hier keine Karteischränke zerstören. Zu Beginn habt ihr 1.000 Punkte. Sieht euch eine Wache, werden euch Punkte abgezogen. (Auch wenn die Wache merkt, dass ihr jemanden getötet hat, kostet das Punkte!) Ihr müsst alle Gegner töten, bevor ihr den Radar zerstört.

FREISPIELEN: WIKINGER (Helm)

BENÖTIGTE MEDAILLE: SILBER

ÄRGER AN DEN DOCKS

Sie müssen durch das Lagerhaus schleichen und die Straße erreichen, ohne entdeckt zu werden oder den Alarm auszulösen – alles natürlich innerhalb eines bestimmten Zeitlimits. Erschießt man gleich zu Beginn den Gangster, der sich hinter den Kisten versteckt, aber

**UNLOCK: PIRATENHUT (Kopfbedeckung)**

ERFORDENLICHE MEDAILLE: SILBER

FLUCHT AUS NEOTOKIO

Sie beginnt auf einer Seite von Neotokio und müsst euch den Weg auf die andere Seite bahnen. (Euer Ziel ist jene Stelle, an der sich im Story-Modus das Zeitportal befindet.) Allerdings dürft ihr euch nicht durch eine der Überwachungskameras bewegen, die das Überwachungsfeld überdecken lassen. Setzt euren temporären Überwachungsmodus auf, um das Überwachungsfeld jeder Kamera zu durchbrechen. Wenn ihr das tut, dann rennt im richtigen Moment los und die Polizeistreife nicht entdecken dürfen. Ihr werdet besser hinter Säulen. Wenn ihr sie überlebt, winkt die Goldmedaille!



Abstract The purpose of this study was to determine the effect of a 12-week, low-intensity, supervised walking program on the physical and psychological health of sedentary, middle-aged women. The study was a randomized, controlled trial. The subjects were 40 sedentary, middle-aged women who were randomly assigned to either a walking program or a control group. The walking program consisted of 12 weeks of supervised walking, 3 times per week, for 30 minutes per session. The control group consisted of 20 women who did not participate in the walking program. The physical and psychological health of the women was assessed at baseline and at 12 weeks. The walking program had a significant positive effect on the physical and psychological health of the women. The women in the walking program had significantly lower body mass index (BMI), waist circumference, and blood pressure than the women in the control group. The women in the walking program also had significantly lower levels of anxiety and depression than the women in the control group. The walking program was a safe and effective intervention for improving the physical and psychological health of sedentary, middle-aged women.

100

TAG DER VERDAMMTEN

Zuschlagen und in Bewegung bleiben: Das ist das Motto, um erfolgreich zu sein! Ihr müsst mindestens 20.000 Punkte für eine Goldmedaille erzielen, aber euch schon aus den Fäusten kleinerer Wälfen zur Verfügung. Schlagt also am besten kontinuierlich nach, bevor ihr vom Zombie zu nahe gekommen seid – ihr werdet überrascht sein, wie weit ein kräftiger Schwinger reicht und wie schnell der Kopf des Zombies zu Boden rollt! (Dass das Zombies immer schneller auftauchen, müssen wir wohl nicht speziell nochmal erwähnen.)

FREISPIELEN: FEEDER ZOMBIE (Spiebarer Charakter)

BENÖTIGTE MEDAILLE: SILBER

SERGIOS LETZTER KAMPF

schönlich wie im vorherigen Kapitel habt ihr auch hier die Aufgabe, die in immer größeren Mengen auftauchenden Zombies zu besiegen. Ihr müsst uns jeweils bestimmte Anzahl Zombies besiegen, um die Medallien zu erringen. Ach ja, es sind übrigens brennende Zombies, die es auf euch abgesehen haben – Die erste Welle taucht vor euch auf, doch bald kommen sie aus allen Richtungen, und ihr müsst gelegentlich sogar euren Bereich verlassen, um zu entkommen. (Kehrt stets nach drei Sekunden wieder zurück) Hat euch ein Flammenzombie erwischt und ihr besitzet den Feuerlöscher, los! Ihn neben einen Pfeiler so ein, dass Schaum auf euch zurückspritzt und die Flamme löscht.

FREISPIELEN: SERGIO (Spielbarer Charakter)

BENÖTIGTE MEDAILLE: SILBER

TOD DEN LEBENDEN TOTEN

Die Aufgabe hier klingt relativ simpel: Es gibt kein Zeitlimit, sondern nur ein Lebenslimit. Das heißt, dass ihr so lange wie möglich durchhalten müsst, während euch aus allen Richtungen mordlustigste Zombies angreifen. Außerdem müsst ihr in euren Bereich umherirakeln, der Area beibehalten. Solltet ihr verlassen, habt ihr nur drei Sekunden, um dorthin zurückzukehren, ansonsten müsst ihr von vorn beginnen. Um die Zombies zu besiegen, müsst ihr sie mit einem gezielten Schuss in den Kopf enthaupen. Mit der Zeit werden immer mehr Zombies an, und sie laufen immer schneller auf. Bewegt euch ständig in euren Bereich, um zu vermeiden, dass sie euch von hinten angreifen. Wenn sie in euren Bereich zu kommen, werden sie euch von hinten angreifen. Wenn sie in euren Bereich zu kommen, werden sie euch von hinten angreifen. Wenn sie in euren Bereich zu kommen, werden sie euch von hinten angreifen.

FREISPIELEN: KANALZOMBIE (Spielbarer Charakter)

BENÖTIGTE MEDAILLE: SILBER

BANANENPARTY

ALLES BANANE

Um die Goldmedaille zu erringen, müsst ihr alle Bananen von Jojo finden. Das ist aber nicht ganz leicht, da sie überall in den Atreken-Ruinen verstreut liegen. Am besten sucht ihr euch einen Weg, um alle Früchte mit eurem Auto zu finden. Habt ihr das einmal geschafft, verleiht ihr bestimmt mit jedem Mal schneller und könnt euren Zeitrekord immer weiter verbessern.

FREISPIELE: SCHÜTZE JOJO (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

AFFENZIRKUS

Einer darf ihr daran gehen, alle Bananen einzusammeln. Und als ob dieser Job nicht schon hart genug wäre, müsst ihr euch auch noch gegen Zombies wehren. Das ist eine Herausforderung, die ihr meistern müsst. Aber wenn die Bananen alle gefunden sind, könnt ihr euch entspannen und die Bananen-Kadaver zu essen. Auch wenn die Bananen gelegentlich lebensbedrohlich scheinen – gefährlich werden können sie euch jedoch nur an wenigen Stellen innerhalb des Bereichs. Aber mit etwas Übung sollte es euch schnell gelingen, der Unruhen Herr und der Bananen habhaft zu werden!

FREISPIELE: SCHÜTZE PAUL (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

SPIEL MIT DEM FEUER

Ihr schlagt für diese Aufgabe in die halbtote Klutt des Geiers, der vom fiesen Affchen Jojo in Brand gesteckt wurde. Es bleibt nur wenig Zeit, also zeichnet euch erst wieder die beste Route auf, um alle Bananen zu finden. Seht zu, dass ihr nicht wegen einer einzigen Banane in eine Sackgasse rennt, aber lauft auch durch Gänge, die zwar leer aussehen, aber an deren anderem Ende munter bis zu fünf Früchte warten.

UNDOCK: HAUZURHEIM (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

WETTSCHEIESSEN

AUF DER FLUCHT

Kämpft euch durch Downtown Chicago und feuert auf alle 17 Gegner. Zerschellen. Für jeden Volltreffer gibt es 100 Punkte. Allerdings schießen die Zielscheiben diesmal zurück – ihr werdet zwar nicht verletzt, aber dafür wird pro Treffer ein Punkt abgezogen. Das scheint nicht viel zu sein, doch es läppert sich, und bevor ihr euch versieht, fehlt euch ein halbes Punkt! Denkt daran, dass die Zielscheiben immer schneller und sie sind für immer kürzere Zeit im Blickfeld. Eine echte Taktik für diese Aufgabe gibt es eigentlich nicht – hier macht wirklich nur Übung den Meister!

FREISPIELE: SGT. RAY (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

HIGH NOON

Schießenschießen mal anders: Beim Wetttschießen geht es darum, in möglichst kurzer Zeit durch eine Wildwest-Stadt zu eilen und so viele gegnerische Zielscheiben wie möglich zu treffen. Je schneller ihr sie abschießt, desto mehr Punkte bekommt ihr. Aber wenn ihr schießen oder Zielscheiben treffen, werden Punkte abgezogen. Wollt ihr die Goldmedaille erhalten, müsst ihr unbedingt vermeiden, einen Zielscheiben zu treffen! Silber gibt's aber auf jeden Fall.

FREISPIELE: AMPLIE SALLY (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

WAHL DER WAFFEN

Ihr st in einem Fenster und überblickt den Hof des Feindes. Nehmt das Scharfschützengewehr zur Hand und wartet auf die Zielscheiben. Dermal müsst ihr euch keine Sorgen über Zivilisten machen, also schließt auf alles, was sich bewegt! Das ist eine Herausforderung, die ihr meistern müsst. Aber wenn die Zielscheiben immer schneller und sie sind für immer kürzere Zeit im Blickfeld. Eine echte Taktik für diese Aufgabe gibt es eigentlich nicht – hier macht wirklich nur Übung den Meister!

FREISPIELE: SGT. RAY (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

AFFENTANZ

SCHERBEN BRINGEN GLÜCK

Diese Aufgabe zu meistern ist wirklich knifflig, geschweige denn, sie zu Ende zu bringen. Zu Beginn des Spiels müsst ihr in den ersten Stock eilen und dann wieder nach draußen auf einen Balkon, von dem aus ihr einen Koffer mit Scherben werfen könnt. Ihr die fliegenden Affen abballern – das braucht wie üblich ein bisschen Übung, ist aber durchaus zu schaffen, und ihr solltet schnell einen guten Baller-Rhythmus erlangen. Blöd, dass das Gewehr eine leicht Verzögerung hat.

FREISPIELE: INSEKTENMUTANT (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

AFFEN-ALPTRAUM

Die armen Affchen! Lasst sie uns mit dem Gewehr von ihrer schweren Last befreien. Dazu müsst man nur die balancierten Melonen von ihren Köpfen schießen. Das soll nicht anspruchsvoll sein? Von wegen! Denn für jede Melone gibt es 75 Punkte, abgezogen werden einmal, sondern auf das nötige Zielwasser ankommt.

FREISPIELE: LULU (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

DAMMBRUCH

Dies ist die wahrscheinlich verrückteste Herausforderung des gesamten Spiels, aber mit unseren Tipps werdet ihr schnell Cold oder gar Platin erringen. Laßt sofort bis zur Hälfte des Damms und differt dabei hin und her. Aktiviert die sekundäre Feuerfunktion und wartet auf die erste Welle explodierender Affen. Wenn ihr auf die Horden feuert, hallet so dass die Welle nicht überhitzt. Mit jeder Welle kommen mehr Affen heran, aber dadurch erhöht sich auch die Chance, mit einem Schuss mehrere Affen gleichzeitig zu treffen und somit mehr Punkte zu machen. Und das wiederum erhöht die Aussicht auf eine Goldmedaille!

FREISPIELE: ROBOPHIS (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

TIME SPLITTERS-KLASSIK

STRASSEN

Diese Aufgabe basiert auf der Story des ersten TimeSplitters-Abenteuers – für Neulinge ist diese Herausforderung die ultimative. Ihr müsst den Spalt zwischen den Straßen auf, um zurück zu eurem Ausgangspunkt. Allerdings solltet ihr weniger Wert auf die Anzahl der getöteten Gegner legen. Da die Zeit knapp ist, heißt es: „Augen zu und durch!“ Balltet nur auf die Gegner, die euch frontal angreifen. Sobald ihr das Gehirn eingesammelt habt, tauchen die TimeSplitters auf, um euren Erfolg zu vereiteln. (Um Gold zu erhalten, muss eure Zeit zwischen 45 und 55 Sekunden liegen.)

FREISPIELE: TROUSCHER (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

MÜLLHALDE

Hier wird's richtig hart: Ihr müsst in einen Robotersplitzpunkt eindringen, dort einen Satz Batterien mitgehen lassen und anschließend euren Weg zurück zum Ausgangspunkt finden. Das klappt mit Sicherheit nicht beim ersten Mal, und daher werdet ihr ein paar Durchgänge über müssen. Aber sobald ihr wisst, wie das Level aufgebaut ist, wo die Batterien liegen und wo ihr die Waffen findet, dürfte euch eine Sekunde später ihr Weg leicht begeben. Unmöglich ist das nicht, und vielleicht winkt euch ja sogar Gold oder Platin.

FREISPIELE: E-107 (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

KRANKENHAUS

Hier geht's knallhart zu: Lernt dieses Level möglichst erst einmal im Multiplayer-Modus kennen, bevor ihr euch in diese Leichenhalle wagt. Ihr seid hier nur mit einem Schrotgewehr unterwegs und müsst euch eine gute Methode leisten, um einfach aus dem Weg zu gehen. Euer Ziel ist der erste Stock des Gebäudes, wo ein Gegenstand auf euch wartet. Habt ihr ihn eingesammelt (ihr seht das an einem kleinen Schädels in der linken oberen Ecke), springt von der Mauer und eilt zurück zu eurem Ausgangspunkt. Allerdings überfallen euch nun auch noch Viole Priester und TimeSplitters – und die mordlustigsten Zombies gibt es ja auch noch. Viel Erfolg!

FREISPIELE: CRIPPLUT (Spielbarer Charakter)

BEWERTUNG: MEDAILLE: SILBER

DAS HABT IHR DAVON!

Wer in allen Herausforderungen mindestens die Silbermedaille geholt, wird automatisch mit gehenden Boni belohnt:

LOLA VARVUSKA (Spielbarer Charakter)

LOLA ZIRKUS (Bonus-Level)

PAINTBALL (Cheat)

FRAGEN & ANTWORTEN

TIMESPLITTERS 2 TRETET AN ... IM LIGA-MODUS!

Willkommen beim Arcade Liga-Modus – hier warten 45 knallharte Herausforderungen auf euch! Wenn ihr eine Silber- bzw. eine Goldmedaille erringt, gibt's eine ganze Menge weitere Charaktere, coole Cheats, neue Arcade-Modi sowie mehr Multiplayer-Level. Also hört endlich auf zu lesen, ihr Weicheier, und kämpft!

LEAGUE MODE

AMATEUR LEAGUE

ANFÄNGER-SERIE

ELIMINATION



KOPF AN KOPF

SPARRING



RAKETENSERIE

NACHTSCHICHT



HEISSES EISEN

AFGENKLATSCHEN



TEAM SERIE A

CLUB SODA



LIGA MODUS

EHRENLIGA

MAXIMUS

LEICHENPARTY



ELIMINATIONS-SERIE

KNACK & BACK



⊕ UND DAS KRIEGT IHR IM
ARCADE LIGA-MODUS



TRETET AN ... IM LIGA-MODUS

■ SPIRITUAPER CHARAKTER
■ KOPFBEFENSUNG
■ CHEAT

„DAFÜR WIRD JEMAND BEZAHLEN“

- Benutzte Maschine  HANTLANDER 
- Benutzte Maschine  STUMMEL-SAL 
- Benutzte Maschine  CHASM 

KEIN SPRIT, KEINE ...

Benötigte Merkmale

Hand

Yellow

Capit. Schmerz

Capit. Schmerz

EIN-TREFFER-SERIE

NIKKI, JINKI & DIE ZIEGL

[illegible]

EXPERIMENTE

Benötigte Modelle
Drohne Splitter
Grasshopper 2

**DROHNEN
SPLITTER**

DEAD FRACTION

Entwickler: Konami
 Genre: Action
 Plattformen: PlayStation 2, Xbox, PC
 Preis: 49,95 €

SPY

Der Agent James Bond ist zurück. In der neuesten Ausgabe der Serie 'James Bond: Die Welt ist nicht genug' wird er von der CIA in die USA geschickt, um die Identität eines Terroristen zu ermitteln. Die Mission ist gefährlich, denn der Terrorist ist ein ehemaliger Agent der CIA, der sich der CIA entzogen hat. James Bond muss ihn finden und töten.

ATARI
 100 Jahre

**DAS HABT IHR
NUN DAVON!**

DUETT-SEITE

[illegible]

FRANTIC-SEBIE

EINE FRAGE DES GESCHMACKS

TEAM SERIE C

JEDE MENGE BAGS

NICHTS ALS MÜLL
Hier könnt ihr nichts freispielen oder gewinnen. Und die Aufgaben sind höllisch hart! Sowas gibt's ...

ELITE-LIGA

EIN-TREFFER-SERIE



© 2002 Sierra Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

CLUBE NR. 3

© 1996, 2002 Capcom Co., Ltd.

STARFOX ADVENTURES





DIE HARD
V E N D E T T A



BEACH SPIKERS

SEGA hat ein wirklich cooles Multiplayer-Game mit heißen Mädels auf der Pflanne. Und wir helfen euch, dass es noch heißer wird!

INFORMATION

BEACH SPIKERS	
VERTIKEL: INFOGRAMES	
ENTWICKLER: AM2/SEGA	
GENRE: SPORT	
PREIS: € 60	
SPIELER: 1-4	

CHEATS

SEGA OUTFIT-KLASSIKER

Damit eure leicht blockierten Sportkleiden in noch heißere Outfits schlüpfen (kalt das Outfit, wenn noch den Namen eingeben, wenn ihr ein neues World Tour-Spiel startet. Habt ihr es richtig gemacht, verschwunden die Buchstaben und ihr könnt anschließend euren Namen eintragen (oder einen anderen Code). Danach startet ihr einfach!

JUSTICE Uniform 105, Uniform 106 und Sonnenbrille 94.

Jetzt spielt euer eigener Virtua Cop mit – und sorgt am Strand für Ordnung!

DAYTONA Uniform 107 und Uniform 108.

Ein Daytona-Boxenluder tritt an – auch wenn es hier keiner Gummi gibt ...

FIGHTERS Uniform 109, Uniform 110, Gesicht 51 und Haar 75.

Der Cheat bringt die süße Honey von den Fighting Vipers mit ins Spiel. Ob sie beim Beachvolleyball auch so drauf hat?

ARMADA Uniform 111, Uniform 112, Uniform 113, Gesicht 52 und Haar 76.

Sie kann mehr als nur tanzen: Keine andere als Schnuckelchen Ula aus Space Channel 5 spielt jetzt mit!

PHANTASIA Uniform 114, Uniform 115, Gesicht 53 und Haar 77.

Wer hätte gedacht, dass auch ein mythisches Wesen aus Phantasy Star 2 mitspielt?

OUTRIDER Uniform 116 und Uniform 117.

Schlich, aber cool: Der SEGA-Bikini-Klassiker!



A+B=X!

■ Wenn ihr euch ein bisschen schwer tut, den ○ und ○-Knopf gleichzeitig zu drücken, um verschiedene Moves auszuwählen, dann drückt ihr auch auf den ○-Knopf. Der hat die gleiche Funktion, nur müsst ihr euch keine Gedanken mehr über die richtige Timing machen.

TUTORIAL

FÜNF KNIFFLIGE CHALLENGE-MODI mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad, die wiederum den Schwerpunkt auf fünf verschiedene Aspekte des Spiels legen: in insgesamt 25 kniffligen Beach-volleyball-Kämpfen müsst ihr beweisen, wie gut ihr seid! Außerdem müsst ihr euch auch jedes der Videos mit den Spiel-tips anschauen, um einen Abschnitt komplett zu beenden. Macht das am besten ganz am Anfang, sonst seht ihr diese Hinweise dann, wenn ihr sowieso schon alles könnt.

AUFSCHLAG (SERVICE): Achtung: Hier benötigt ihr keine Kraft, sondern beim Aufschlag kommt es auf Technik und die beste Ballvorgabe an! Setzt stets den ○ Knopf ein (außer ihr werdet aufgefordert, einen anderen Knopf zu benutzen). Die ersten fünf Aufgaben solltet ihr im Nu absolvieren haben!

BALLNANNAHME (RECEIVE): Die ersten vier Aufgaben sind ziemlich leicht, nur die fünfte ist ein bisschen kniffliger. Aber zum Glück landen die ersten drei Bälle immer an denselben Stellen: Ball 1 und 2 fliegen in Richtung Grundlinie, der dritte landet in der Mitte kurz hinter dem Netz. Die Bälle 4 und 5 nehmen unterschiedliche Flugbahnen, tendieren aber in eine der Ecken. Solange eure Spielerinnen gut verteilt sind (siehe Diagramm), solltet ihr kein Problem bekommen.

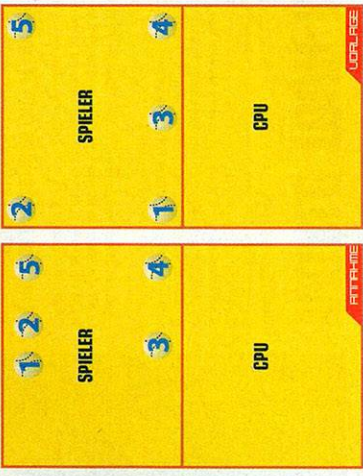
VORLAGE (TOSSI): Wie zuvor sind die ersten vier Durchgänge einfach, beim fünften müsst ihr jedoch das Grundmuster der Ballwürfe kennen. Haltet euch an das unten abgebildete Diagramm, um auch den fünften Durchgang zu meistern.

SCHMETTERN (ATTACK): Wie zuvor: Die ersten Durchgänge sind leicht, die letzten knifflig. Die letzte Aufgabe ist die schwierigste, aber die Verteidigung der gegnerischen Mannschaft hält sich immer an denselben

ABBLOCKEN (BLOCK): In allen fünf Test müsst ihr den Ball blocken (bei 1-3 ist es ein Wurf, bei 4 sind es drei Würfe und bei 5 sind es fünf Bälle in Folge). Positioniert euch und drückt rechtzeitig ○, um zu springen und zu blocken. Bringt so schnell wie möglich das Symbol zu euren Füßen in eine Linie mit dem, das unter dem Angreifer erscheint. Drückt nun schnell ○, um einen erfolgreichen Block zu spielen.

Wenn's nicht gleich klappt: Nicht aufgeben! Dem ihr wisst ja: Training ist alles, und Doping ist nicht erlaubt.

ZUSÄTZLICHE OUTFITS: Habt ihr alle 25 Aufgaben im Tutorial erfolgreich absolviert, erhält ihr zusätzliche Outfits (Uniforms 71-86) für den World Tour-Modus.



RICHTIGEN

Spaß bringt Beach Spikers im World Tour-Modus! Ihr müsst zu Beginn eine eigene Sportart auswählen (das betrifft nur ihr Aussehen; ihr könnt dann auch noch andere Spieler aus dem Team austauschen). Diese wird euch dann als Partnerin zur Seite gestellt und mit euch zusammen das meiste davon abhängt von ihren Fähigkeiten ab) sowie deren Partnerin. Diese wird wiederum von der CPU gesteuert, und ihr könnt sie durch die Statistiken verbessern. Diese können verbessert werden, indem ihr die Punkte, die ihr in den acht verschiedenen Wettbewerben erhaltet, entsprechend verteilt. Wie in den anderen Modis gibt's auch hier eine ganze Menge Boni zu gewinnen, wenn ihr erfolgreich spielt – wie z.B. ein neuer Charakter, den ihr freischalten könnt.

Spielt ein Match in Runde 1: Pringles-Stage im VS-Modus.
Spielt ein Match in Runde 3: Holiday Inn-Stage im VS-Modus.
Spielt ein Match in Runde 5: Nissan-Stage im VS-Modus.
Spielt ein Match in Runde 7: Nintendo-Stage im VS-Modus.

WORLD TOUR DURCHSPIELEN (JEDE PLATZIERUNG):

Uniform 96-102, Haar 71-74 und Sonnenbrille 86-93.

WORLD TOUR TOUR DURCHSPIELEN (JEDE PLATZIERUNG):

Uniform 89, Uniform 92 und Uniform 95.

DIRAI TEAM SCHI AGEN.

Gesicht 54 und Gesicht 55.

Das Dural Team fordert euch heraus, sowie ihr die World Tour in allen Matches jeweils an erster Stelle siegreich beendet, herausragende Leistungen gezeigt sowie den Löwenanteil der Einzeltourniere gewonnen habt.

ALLGEMEINE TIPPS

- ... lässt euch in den ersten Matches nicht verrückt machen, auch wenn eure Partnerin grauenvoll spielt ... Spielt, so gut ihr könnt, und verbessert die Fähigkeiten eurer Teamkameraden über die Punkte, die ihr erhaltet. Eine der wichtigsten Fähigkeiten eurer Partnerin ist das Blockieren: Sowie dieser Wert ausgebaut wurde, blockiert sie so gut wie jeden Wurf eurer Gegner, was euch gegen Teams wie Brasilien oder Australien gewaltig hilft. Je höher der Wert für Reaktion ist extrem wichtig ... liegt er zu niedrig, steht eure Partnerin meistens nur dumm 'rum und macht gar nichts!
- Eure Charaktere können alles sein: Entweder atemberaubendes „Beachgirl von Panama“ oder gimmige Gargyle von den Gestaden des Süz. An diesen kreiert ihr jeweils ein riesiges Spielmenü!
- Wüste abzocken ist riskant: wenn ihr nicht sicher seid, ob ihr den Ball nicht kriegst, wartet ab, bis er den Boden berührt oder lässt eure Partnerin blocken.
- Wenn ihr die Spitze erreichen wollt, sind die Playoffs sehr wichtig: Selbst wenn ihr in der Woche recht bald aufgeben müsst, erreicht ihr doch noch eine respektable Position, wenn ihr das Playoff siegreich bestreht. Wenn ihr um jeden Preis den ersten Platz erlangen wollt, dann speichert nach jedem Spiel. Druckt Reset, wenn es nicht läuft wie gewünscht, dann könnt ihr das Match nochmal neu starten.
- Jedemal, wenn ihr zehn Punkte gemacht habt, könnt ihr euch mit eurer Partnerin unterhalten. Die Teamwork-Statistik wird davon beeinflusst, was ihr sagt. Davon ist wiederum die Punktzahl abhängig, die ihr nach dem Match vergeben könnt. Wenn eure Partnerin gut gespielt hat, dann lobt sie euch ordentlich („Lob“). Wenn sie ganz passabel war, ermuntert sie, besser zu werden („Aufmuntern“), und wenn sie am Strand eine Katastrophe war, dann lest ihr mit „Kritikieren“ die Leutchen. Doch überbietet das nicht, sonst wird sie sauer und ihr könnt das Teamwork vergessen.
- Habt ihr beim Teamwork 100 % erreicht (das dauert nicht allzu lang), wählt ihr noch „Nichts sagen“. Dann ändert sich nichts.



ARCADE-MODUS

WOES HIER ist ein gängiges Turnier mit acht Teams, in dem ihr euch Paar bis zum Finale führen müsst bei der Standardstellung für den Arcade-Modus startet ihr mit 10 Punkten pro Team, d.h. dass ein Spiel kürzer ist als in der Realität. Es zählt jedes Ergebnis! Nach dem dritten Match (das Turnierfinale) wendet ihr von einem vierten Team herausgefordert. Dies ist d. R. ein Team, das bereits auf der Bestenliste (High Score) steht und im World-Tour-Modus ein neues Outfit trägt. Ihr könnt auch Outfits respektieren – wir verstanden euch wie!

ARCADE MODE EIN MAL DURCHSPIELEN: Uniform 87 und Uniform 88.
Eure Mädels tragen glänzende Chrom-Bikinis!

ARCADE MODE ZWEI MAL DURCHSPIELEN: Uniform 90 und Uniform 91.
In goldenen Badeanzügen sind die Mädels zu schön, um wahr zu sein!

ARCADE MODE DREI MAL DURCHSPIELEN: Uniform 93 und Uniform 94.

ARCADE MODE ALS JAPAN-TEAM DURCHSPIELEN: Uniform 103 und Uniform 104. In den orientalischen Outfits lenken die Beach-Bunnys ganz schön vom eigentlichen Spiel ab ...

ALLGEMEINE TIPPS

- Wählt Ihnen schon bei den ersten Spielen: auf diese Weise erhalten Sie ein vollständiges Bild der Spielmechanik. Wenn Sie die Optionen im Arcade-Modus von „Original“ auf „Arcade“ einstellen, erlaubt ihr etwas leichter Punkte zu erhalten und schneller neue Outfits. Alle Aufschläge werden erfolgreich und alle Teams sind gut zu schlagen, unabhängig von ihren Statistiken. Wenn Sie den Aufschlag aus der Ecke heraus ausführt, werfen Sie mit voller Kraft (☺) in die gegenüber liegende Ecke. Dadurch kommt der Ball nicht mehr ganz so schnell, Ihr Kontrahent das gegnerische Team überraschen und ein paar Punkte gut machen und Sie darauf kommt es in diesem Modus zu an!
- Habt Ihr den World Tour-Modus durchgespielt, solltet ihr ein gutes Team haben, nicht gar ein sehr gutes Team besitzen. Setzt es auch im Arcade-Modus ein, indem Sie die Spielereien im Team Select-Bildschirm auswählt. Dann spielt ihr mit ihnen wie im World Tour-Modus. Ihr steuert den Hauptcharakter, der Computer eure Partnerin. Das macht es leichter! Wenn Sie ein sehr gutes Team wählt (z. B. Brasilien, Kuba oder Australien), gewinnend ihr nicht so schnell die Oberhand über etwas schwächere Teams, sondern ihr müsst logischerweise auch nicht gegen dieses starke Team spielen. Setzt den One-Touch-Modus (☺ + ☺) ein, wenn ein Gegner blocken will. Dann beschießt Ihr ihn mit dem Ball regelrecht ab und erhält den Punkt!
- Positioniert euch möglichst gut in Richtung des Ziels. Je mehr ihr zur Mitte des Feldes, desto kontrollierter wird euer folgender Wurf!

CUBE FIRST AID

REDCARD

TIPPS & TRICKS

CUBE

Siehe die Wechsellinien und hast auch von Mänders den Schuss.

SCHWIERIGKEITSGRAD

8/10

STREICHEL DEN BALL, ALS WÄRE ES SEIN BESTES STÜCK.

Bei solchen Spielen braucht man keine Hooligans - sie sind im Team!

INFORMATION

REDCARD

VERTIKAL: KONAMI

ENTWICKLER: POINT OF VIEW

GENRE: SPORT

PREIS: € 60

SPIELER: 1-4

REDCARD

TIPPS UND TAKTIK

- Je näher ihr zum Tor steht, umso wahrscheinlicher bekommt ihr ein Fouls geprüffelt. Seid in und um den Strafraum herum vorsichtig, sonst bekommt ihr schnell die rote Karte.
- Tackelt ballführende Spieler aggressiv, wenn sie Richtung Auslinie rennen. Geht der Ball ins Aus, habt ihr den Ball berührt, oder?
- Wenn ihr und ein gegnerischer Spieler auf den Ball zurennen, solltet ihr ihn nicht als Erster annehmen.

- Sonst werdet ihr auf jeden Fall direkt umgeholt. Setzt lieber selbst eine Blutgrätsche ein, bevor ihr den Ball annehmt.
- Verschwender nicht euren Boost - wendet ihn bloß beim Gegner an, wenn ihr ihr auch sicher seid, ihn zu treffen.
- Habt ihr einen Freistoß, solltet ihr ein wenig Boost einsetzen. Der Ball landet so öfter im Netz, besonders wenn ihr euch am Rand des Strafraums befindet.

- Benutzt die Blutgrätsche mit Boost nicht zu häufig. Der einzige Vorteil gegenüber der normalen Grätsche ist die größere Reichweite und Geschwindigkeit. Durch zweimaliges Drücken von R seid ihr sowieso schneller beim Gegner.
- Rennt ihr auf's Tor zu und habt einen oder mehrere Blocks eurer Boost-Leiste voll, benutzt sie! Geht der Ball nicht am Torhüter vorbei, schießt ihr ihn so vielleicht immer noch ins Netz.



CHILE HAT DREI OPTIONEN - SIE GEWINNEN ODER VERLIEREN.

TIPPS UND TAKTIK

- Variiert eure Tackel-typen, wenn ihr gegen Freunde antet - so wissen sie nicht rechtzeitig, welchen Abwehrknopf sie drücken müssen.
- Die zentralen Abwehrspieler der Gegner zu verkleben ist eine gute Methode, um frei auf's Tor zulaufen. Schüsse fallen leichter, wenn auch niemand angreift. Erhält ein gegnerischer Abwehrspieler die rote Karte, nutzt die entstandene Lücke. Seine Kameraden stehen dort nicht.
- Wählt beim ersten Weltmeisterschafts-Modus ein gutes Team. Ihr wollt es euch ja nicht unnötig schwer machen, denn auch so wird es später schon hart genug. Außerdem könnt ihr mitten im Spiel das Team nicht mehr wechseln.
- Statt im Mittelfeld gerade auf den



- Gegner zuzurennen, solltet ihr diagonal vor ihm hin- und herlaufen. Auf den niedrigen Schwierigkeitsgraden lassen sich die Spieler so gern im Zweikampf den Ball abjagen.
- Ihr könnt nicht nur Spieler umhauen. Wer will, kann auch den Schüt foulen.
- Schießt euer Gegner aufs Tor, stellt euch neben einen weiteren Gegner und setzt dem Schuss eine Blutgrätsche mit Boost ein. Fliegt der Ball wenigstens euer direkter Gegenspieler noch auf dem Boden.



FINAL-MODUS

Beendet den Weltmeisterschafts-Modus, um diese Spielvariante freizuschalten.

GEHEIME TEAMS & STADIEN

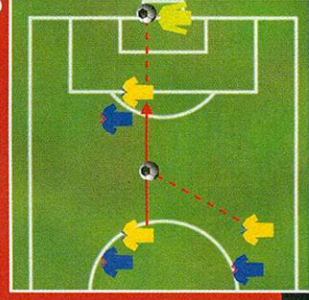
Die folgenden Teams müsst ihr im Weltmeisterschafts-Modus besiegen, um sie freizuschalten. Dadurch dürft ihr auch in ihren Stadien antreten:

- ANTARKTIS:** Pinguin und USAFB001
- OCEANIA:** Delfin und das Nautilus-Stadion
- NORDAMERIKA:** Fliege und Nova City
- ASIEN:** Ninja und Yohji Gardens
- AFRIKA:** Affe und Victoria Falls
- SÜDAMERIKA:** Tonatihu, Xochitlco und das Tezozatlan-Stadion
- EUROPA:** Matador und Spanish Coliseum

TORE

DURCHSCHUSS

Passt den Ball, bis ihr in der Nähe des gegnerischen Strafraums seid. Dann spielt ihr einen Mitspieler den Ball in den Lauf - achtet dabei darauf, dass er nicht abgefangen werden kann. Da euch der Verteidiger wahrscheinlich trotzdem noch tackelt, müsst ihr im richtigen Moment ausweichen. Danach geht ihr allerdings allein vor dem Torwart - macht ihn rein!



KREUZUNG

Spießt einen Steilpass zu einem Spieler an der Seitenlinie und ihr könnt einen Querpass spielen. Drückt X, sobald ihr am Strafraumrand seid und in der Mitte ein Spieler auf den Pass wartet. Wartet kein Mitspieler, müsst ihr den Ball halten und Tackles umgehen, bevor ihr die Flanke schlägt. Drückt den Schuss-Knopf (eventuell zusätzlich mit Boost), sobald der Ball sich dem Spieler nähert.



CHEAT

ALLES FREI-SCHALTEN

Um sämtliche oben genannten Teams und Stadien freizuschalten, wählt ihr ein neues Profil im Save/Load-Bildschirm aus und gebt BIGTANK als Name ein. Ihr erhaltet dann auch weitere Teams und Stadien, wie z. B. Hermensch, Kete und Vegedei.



Lieber Talfest,

sag mal, Mann, was ist das eigentlich für ein Spiel? Ich bin voll von Beif und dachte immer, dass ich den König der Lüfte sein würde. Trotzdem fällt es mir echt schwer, denen verdammten Vögel einzublenzen, was er tun soll. Sogar schon in der Nähe seiner Wand stürzt er ab, und außerdem muss er wasserdichte Tropfen nehmen, weil er explodiert als auch nur einen einzigen Tropfen Wasser abbekommt. Ich bitte dich also nur um ein paar Flugtipps, damit ich weiter voran komme. Vielleicht unterschiedlich stark blinde Hattermann ja doch mehr von Flugzeugen, als ich dachte, und ich brauche nur mehr Übung ... Was weißt?

Wolfgang Dehmer, per eMail

Tal'Set antwortet: Immer mit der Ruhe, Mirkó! Es ist ein empfindlicher Vogel und du musst schon etwas Gefühl aufbringen, damit er auf Kurs bleibt. Warte mit den Manövern nicht bis zur letzten Sekunde – der Vogel ist etwas träge, deshalb musst du schon weiter vor Wänden, Ästen u. ä. einlenken, um nicht abzusturzen! Für das Wasser gilt: Halt dich davon fern! Eigentlich simpel, oder?



CHUNGEL

110



CUBE

INFORMATION

FIFA FOOTBALL 2003

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

ENTWICKLER: EA KANADA

PREIS: € 60

HERKUNFT: KANADA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 29 BLÖCKE

FACTS

■ ÜBER 10.000 ECHTE SPIELER

■ ÜBERARBEITETE GAME-ENGINE

■ TOLLE STADIONATMOSPHÄRE

■ OFFIZIELLE FIFA-LIZENZ



Jetzt geht's loooooo!

FIFA FOOTBALL

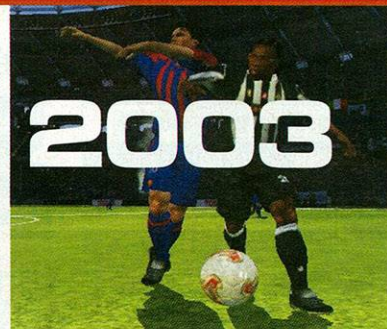
Fußball-Klassiker mit Verbesserungen!



DIE JÄHRLICHE UPDATE-POLITIK

von EA beschert uns zu Weihnachten natürlich wieder ein neues FIFA-Game. Doch diesmal hat sich, außer einigen neuen Spielern und grafischen Verbesserungen, auch spielerisch etwas getan. Die verbesserte KI verhindert Dribblings über den ganzen Platz mit anschließendem Torerfolg. Liegt ihr kurz vor Schluss mit 1:0 in Führung, wechseln eure Gegner meist einen Stürmer ein und werfen alles nach vorne. Allerdings hat auch FIFA 2003 immer noch einige Schwächen. Das neue Freistoß-System garantiert nach kurzer Eingewöhnungsphase fast bei jedem Schuss einen Treffer – hört sich gut an, wird aber schnell langweilig. Außerdem schaltet das Spiel immer noch nicht automatisch zum Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Ansonsten bietet FIFA 2003 grafisch beeindruckenden und durch die Lizenz höchst authentischen Fußball-Spaß. Wir würden uns dennoch über Pro Evolution Soccer auf dem GameCube freuen!

CUBE



CUBE FAZIT

FIFA FOOTBALL 2003



GRAFIK

Die Optik ist eine der Stärken dieses Spiels – noch realitätsnäher geht's kaum!



SOUND

Die realistischen und individuellen Fan-Gesänge sorgen für Stadionatmosphäre.

GESAMTWERTUNG

8.8

EIN GRAFISCH BEEINDRUCKENDES FUßBALL-SPIEL – MIT KLEINEN SCHWÄCHEN.

CUBE

INFORMATION

BMX XXX

VERTRIEB: ACCLAIM

ENTWICKLER: Z-AXIS

PREIS: € 60

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 3 BLÖCKE

FACTS

■ HEISSE GIRLS

■ DAVE MIRRA-ENGINE

■ DERBER HUMOR

■ FLATLAND-TRICKS



Ausziehn, Ausziehn!

BMX XXX

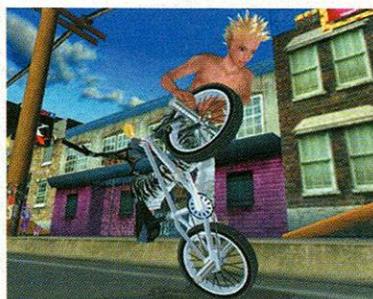
Angriff der nackten Bike-Babes!

DIESES SPIEL IST

nur für Erwachsene. Die über zwanzig

Challenges in jedem der an *Agressive Inline* erinnernden acht riesigen Level haben nämlich allesamt eine sexuelle Thematik. So müsst ihr zum Beispiel einen Pudel und einen gemeinen Straßenkötter zu einem gemeinsamen Schäferstündchen zusammenbringen. Als Belohnung für erfolgreich gemeisterte Aufgaben und gesammelte Items tanzen dann einige gutaussehende Girls für euch. Und – ja, ihr Lustmolche – beim Tanzen bleibt es nicht. Ausziehen ist angesagt! Obwohl *BMX XXX* in den USA für Proteste gesorgt hat, sind es aber gerade der durchgeknallte Witz und die voyeuristischen Tendenzen, die den Titel aus der Masse an Trendsportspielen herausragen lässt. Das Spiel nimmt sich selbst einfach niemals ernst. Neben einem guten Spielerlebnis mit über 2.000 (!) Tricks müsst ihr euch deshalb auch auf ausgiebige Lachanfänge gefasst machen.

CUBE



CUBE FAZIT

BMX XXX



GRAFIK

Die Grafik ist gut, aber nicht Spitzenklasse – der eigentliche Hingucker sind die Mädels.



SOUND

Fetzigste Lizenz-Songs, u. a. von Green Day, passen zum Spiel. Tolle Sprachausgabe!

GESAMTWERTUNG

7.6

WITZIGES BMX-SPIEL, MIT NEUARTIGEM, WENN AUCH LEICHT PUBERTÄREM ANSATZ.

CUBE

INFORMATION

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

VERTRIEB: VIVENDI

ENTWICKLER: EQUINOX

PREIS: € 60

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 4 BLÖCKE

FACTS

- GOLDIGE CHARAKTERE
- NEUE ATTACKEN UND FAHRZEUGE
- 12 RIESIGE WELTEN
- IDEAL FÜR KIDS



Knallbunte Drachen-Power

SPYRO

ENTER THE DRAGONFLY

Jump'n'Run-Spaß für die ganze Familie.

NACH EINIGEN

PSone- und einem GBA-Auftritt beehrt der kleine Drache Spyro nun endlich den GameCube - und sorgt wieder einmal für familientauglichen, traditionellen Jump'n'Run-Spaß. Um den Bösewicht Riptoc zu besiegen, stehen euch neue Attacken wie z. B. der Eis- und Elektroatem und neue Fahrzeuge wie UFO oder Panzer (!) zur Verfügung. Ansonsten springt, gleitet und rammt ihr euch durch 25 abwechslungsreiche Level und sammelt kleine Libellen (äh ... Drachenfliegen) und Kristalle.

Grafisch nutzt *Spyro: Enter the Dragonfly* die Fähigkeiten des Cubes leider nicht voll aus. Trotzdem passt die bunte Optik zur Gesamtatmosphäre und alle, die auch ohne Ballerei Spaß haben können, sollten Spyro eine Chance geben – allerdings nur, wenn ihr *Super Mario Sunshine* schon durchgespielt habt.

CUBE



CUBE FAZIT

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY



GRAFIK

Die Grafik ist zwar sehr farbenfroh, reizt die Fähigkeiten des Cubes aber niemals aus.



SOUND

Zuckersüße Musik und massig Sprachausgabe – allerdings nichts Neues.

GESAMTWERTUNG

7.0

BESONDERS KIDS UND LIEBHABERN DER SERIE MACHT'S EINE MENGE SPASS.

CUBE

INFORMATION

GODZILLA: DESTROY A. M. M.

VERTRIEB: INFOGRAMES

ENTWICKLER: PIPEWORKS STUDIOS

PREIS: € 60

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 4 BLÖCKE

FACTS

- GODZILLA!!!
- SPASSIGE MEHRSPIELER-ACTION
- BEAT'EM'UP MIT MONSTERN
- BILLIGE ANIMATIONEN



Monstermäßig ... bescheiden!



GODZILLA

DESTROY ALL MONSTERS MELEE

Womit hat der Kult-Dino das verdient?

ALTE JAPANISCHE MONSTERFILME,

vor allem mit Godzilla, sind in der CUBE-Redaktion sehr beliebt. Deshalb war die Freude groß, als *Godzilla: Destroy All Monsters Melee* angekündigt wurde. Leider hält das Monster-Beat'em'Up jedoch nicht, was der Titel verspricht. Ihr tretet mit Godzilla, Megalon und anderen mehr oder weniger bekannten Monstern gegeneinander an und zerstört dabei eure (Großstadt-) Umgebung. Leider ist das Spieltempo einschläfernd, die Kämpfer äußerst träge und die grafische Darstellung weit unter dem Cube-Standard. Aber am wichtigsten ist, dass dieses Prügel-Desaster einfach keinen Spaß macht. Nur simple Gemüter, die auch sonst gerne mal mit Plastik-Dinos aufeinander losgehen und dabei Grunzlaute von sich geben, spielen Probe. Schade, aus diesem Spiel hätte wirklich mehr werden können!

CUBE



CUBE FAZIT

GODZILLA: DESTROY A. M. M.



GRAFIK

vereinzelte nette Lichteffekte täuschen nicht über grafische Trostlosigkeit hinweg.



SOUND

Die Monster-Sounds und die aufbrausende Musik sind gerade noch okay.

GESAMTWERTUNG

3.8

GODZILLA IST EIGENTLICH COOL, ABER DIESES SPIEL BRINGT KEINEN MONSTER-FUN.

CUBE

INFORMATION

REIGN OF FIRE

VERTRIEB: BAM!

ENTWICKLER: IN-HOUSE

PREIS: € 60

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 3 BLÖCKE

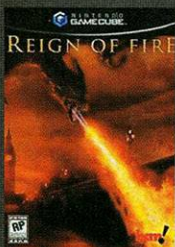
FACTS

■ BASIERT AUF DEM FILM

■ ZAHLREICHE FAHRZEUGE

■ SPIELT MENSCH ODER DRACHE

■ IDEAL FÜR PYROMANEN



Von Drachen und Menschen:

REIGN OF FIRE

Brennen muss das Biest!

AUCH SOWAS GIBT ES:

Eine Videospiel-Umsetzung, die mit der Filmvorlage mithalten kann. Der Fantasy-Action-Streifen *Die Herrschaft des Feuers* spielt in einer von bössartigen Drachen beherrschten Endzeit-Welt, wo nur eine kleine Gruppe von Menschen den Flammen speienden Biestern Widerstand leistet. Deshalb dürft ihr auch im Spiel in die Rolle der Drachenjäger schlüpfen und mit Hilfe von zahlreichen Waffen und fahrbaren Untersätzen der fliegenden Brut ein Ende bereiten. Harte Zeitgenossen übernehmen sogar die Drachenrolle. Bei diesem Spiel, das spielerisch zeitweise an *Body Harvest* auf dem

N64 erinnert, bekommt ihr vor allem eins geboten: Action. Die Gefechte sind grafisch bis auf kleinere

Textur- und Bildratenprobleme ansprechend inszeniert und es macht einfach Laune, Feuer-teufel zu spielen und alles in die Luft zu jagen. Wirklich originelle Gameplay-Ansätze findet ihr in *Reign of Fire* allerdings nicht.

CUBE

CUBE FAZIT

REIGN OF FIRE



GRAFIK

Schöne Umgebungen und Fahrzeuge mit durchwachsenen Texturen. Kleine Ruckler.



SOUND

Ein Spiel, bei dem die Stille zur Atmosphäre beiträgt! Geht's heiß her, tobt die Musik!

GESAMTWERTUNG

7.8

EIN HEISSES SPIEL MIT DRACHENJAGD, SHOOTER-ACTION UND KLEINEN MÄNGELN.

CUBE

INFORMATION

ROBOTECH BATTLECRY

VERTRIEB: TDK

ENTWICKLER: VICIOUS CYCLES

PREIS: € 60

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 1 BLOCK

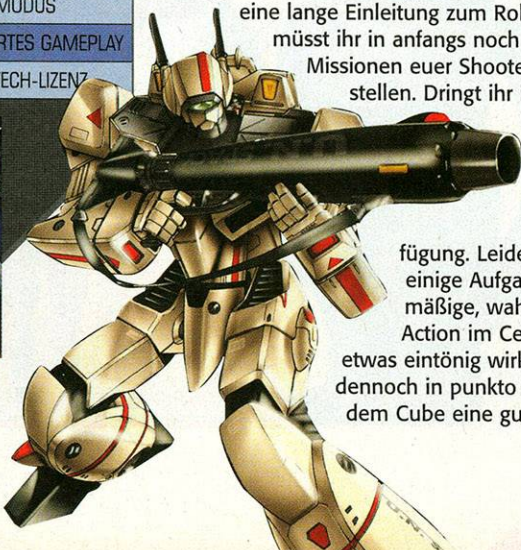
FACTS

■ DREI TRANSFORMATIONEN

■ COOLER SNIPER-MODUS

■ MISSIONS-BASIERTES GAMEPLAY

■ OFFIZIELLE ROBOTECH-LIZENZ



Volles Rohr:

ROBOTECH BATTLECRY

Hier geht die Roboter-Post ab.

WER WOLLTE SCHON

immer mal mit einem 15 Meter großen Roboter durch Großstädte streifen und dabei alles zerballern, was im Weg ist? Wir! Und genau dieses zwar recht einseitige, aber dennoch spaßige Ziel verfolgt *Robotech Battlecry*. Vor dem Spiel bekommt ihr zuerst eine lange Einleitung zum Robotech-Universum. Dann müsst ihr in anfangs noch leicht zu erledigenden Missionen euer Shooter-Können unter Beweis stellen. Dringt ihr im Laufe des Spiels bis in den Weltraum vor, stehen euch immer mehr transformierbare Mechs und Waffen (Sniper-Gun!) zur Ver-

fügung. Leider wiederholen sich einige Aufgaben, so dass die comic-mäßige, wahnwitzige Dauerfeuer-Action im Cel-Shading-Stil manchmal etwas eintönig wirkt. *Robotech: Battlecry* ist dennoch in punkto Mech-Action auf dem Cube eine gute Wahl.

CUBE



CUBE FAZIT

ROBOTECH BATTLECRY



GRAFIK

Stylische und meist flüssige Optik, die manchmal etwas klotzig aussieht.



SOUND

Schnulzige Anime-Musik mit wahnwitzigen Soundeffekten und toller Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG

8.0

BALLER-ACTION UND FEUERGEFECHE OHNE ATEMPAUSE – MACHT LAUNE!

KABELSALAT

DIE VERSCHIEDENEN VIDEOKABEL IM ÜBERBLICK

Ein von Videospielern oft zu unrecht vernachlässigter Faktor für den optimalen Spielspaß sind die Anschlusskabel, mit denen man die Konsole mit dem Fernsehgerät verbindet. Schon manch einer hat sich nach dem Austausch seines alten Kabels gewundert, in welcher Farbenpracht seine bisher eher verwaschenen Lieblingsspiele erstrahlten. Deshalb geben wir euch hier eine Komplettübersicht über alle möglichen Anschlussarten des GameCubes.

RF-ADAPTER



⊕ Es ist eigentlich gar nicht so lange her, da hatten alle Fernseher in Deutschland lediglich eine Anschlussmöglichkeit, nämlich die kleinen runden Co-Axial-Anschlüsse (= Antennenstecker). Auch heute noch hat zwar fast jedes Fernsehgerät solch einen Anschluss, dieser wird jedoch nur noch für den Empfang terrestrischer Kanäle benötigt. Weil die Mehrheit der Fernseher nur diesen Anschluss hatte, wurde z. B. NES, SNES und Mega Drive ein solcher RF-Adapter als Standard beigelegt, obwohl dieser Anschluss bei weitem die schlechteste Bildqualität liefert. Erst das Dreamcast von Sega versuchte, den Standard durch das beigelegte Euro-AV-SCART-Kabel anzuheben. Besaß man jedoch keinen 21-poligen Scart-Anschluss, musste man ein RF-Kabel nachkaufen ...

GAMECUBE-KOMPATIBILITÄT: NUR EUROPA

EURO AV SCART



⊕ Mit diesem Anschluss, der nächsthöchsten Stufe nach dem RF-Signal, wird der GameCube in Europa ausgeliefert. Die Bildqualität ist das absolute Minimum, mit dem ihr Cube-Spiele nach Ansicht von Nintendo sehen sollt. Heutzutage gibt es kaum noch Geräte ohne Euro-AV-Anschluss (außer Oma-Kisten aus der Fernsehsteinzeit). Videospieler sollten TVs ohne eine solche Anschlussmöglichkeit auf jeden Fall meiden!

Das Euro im Namen bedeutet, dass dieser Anschluss den europäischen Standard darstellt. AV steht für Audio (Ton) und Video (Bild), und das Signal besteht aus einem linken und einem rechten Tonsignal und einem Bildsignal. SCART bezeichnet den 21-poligen, rechteckigen Anschluss auf der Rückseite des TVs.

GAMECUBE-KOMPATIBILITÄT: NUR EUROPA

COMPOSITE AV

⊕ Mit diesem Kabel, das mit dem Euro-AV fast identisch ist, wird der Cube in den USA und in Japan ausgeliefert. Amerikanische und japanische Fernseher haben in der Regel keine SCART-Anschlüsse; stattdessen benutzt man dort drei Phono-Anschlüsse (Audio links und rechts und Composite Video) auf der Vorderseite des TVs. Das Signal ist mit dem des Euro-AV-SCART-Anschlusses jedoch identisch.



GAMECUBE-KOMPATIBILITÄT: WELTWEIT

RGB SCART

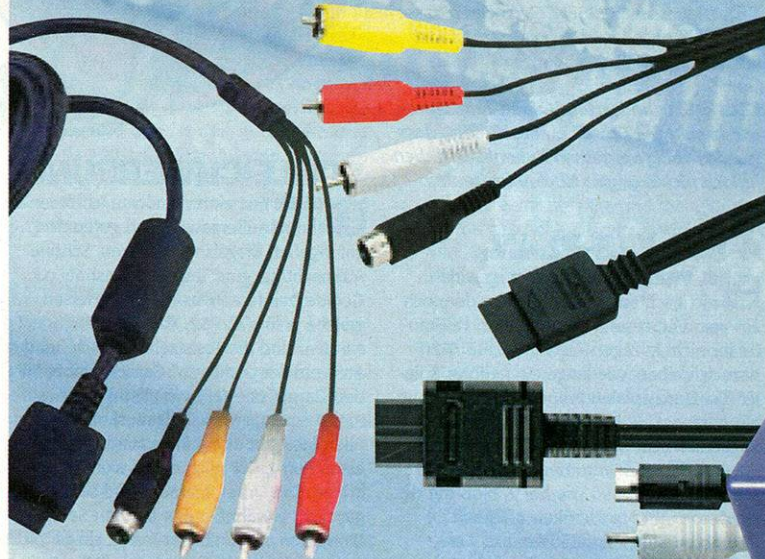


➡ Dieses Signal ist in rot, grün und blau unterteilt, wodurch eine sogar dem S-Video-Signal überlegene, exzellente Bildqualität entsteht. Der europäische Cube unterscheidet sich nämlich von der NTSC-Version durch die Ausgabe eines RGB-Signals. Die meisten neueren Fernseher haben einen passenden Anschluss – habt ihr gleich zwei SCART-Anschlüsse, ist einer auf jeden Fall RGB-tauglich. Welcher es ist, steht entweder unter dem Anschluss oder in der Bedienungsanleitung des TVs. Habt ihr nur einen SCART-Stecker, erfahrt ihr so ebenfalls, ob dieser überhaupt RGB-tauglich ist. Wer die bestmögliche europäische Bildqualität möchte, greift also auf diese Anschlussart zurück.

GAMECUBE-KOMPATIBILITÄT: NUR EUROPA

S-VIDEO

➡ S-Video ist der beste, überall erhältliche Anschluss für NTSC-Cubes. Die Bildqualität über einen Super-Video-Anschluss ist dem von RF oder Composite AV weit überlegen, weil das Videosignal in zwei Teile (Luminance und Chrominance) unterteilt ist. Da viele Fernseher diese beiden Signale verarbeiten können, ist das Bild auch besser. Das Video-Signal kommt über einen vierpoligen Stecker: Je ein Pol für Chrominance, Luminance und je eine „Erddung“ für beide. Auch viele europäische Fernseher haben einen solchen Anschluss, aber da der europäische Cube kein S-Video-Signal ausgibt, seht ihr bei einer derartigen Verbindung nur einen schwarzen Bildschirm.



GAMECUBE-KOMPATIBILITÄT: NUR USA/JAPAN



PROGRESSIVE SCAN

➡ Der ultimative (Videospiel-)Anschluss! Normale Fernseher liefern ein Bild, indem sie zuerst die ungerade nummerierten Bildzeilen und dann die gerade nummerierten Bildzeilen abtasten (scannen). Jeder Scan-Vorgang dauert 1/60stel einer Sekunde, so dass der gesamte Vorgang 1/30stel Sekunde dauert. Progressives Scannen dauert immer nur 1/60stel Sekunde. Dadurch entsteht ein absolut flimmerfreies Bild. Nehmt ihr mit einer Videokamera das Bild eines normalen TVs auf, seht ihr beim Abspielen ein Flackern. Das passiert euch mit Progressive Scan nicht. Das Ergebnis ist ein flimmerfreies, extrem scharfes Bild.

Leider unterstützen nur NTSC-Konsolen solch ein Signal; ihr müsst den B-Knopf beim Booten drücken, um es zu aktivieren. Aber selbst für Import-Spieler ist Progressive Scan fast unerschwinglich, weil die benötigten Fernseher extrem teuer sind. Das TV-Gerät der **CUBE**-Redaktion kostet z. B. über € 5.000!



GAMECUBE-KOMPATIBILITÄT: NUR USA/JAPAN



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.

KONTAKT

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

E-MAIL

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

POSTHASTEN

RANKING-LIST

HALLÖCHEN LESERBRIEF-ECKE! Es ist mir schon bewusst, dass ihr „Werbung“ an dieser Stelle nicht sehr gerne seht. In diesem Fall bin ich aber überzeugt, dass ihr eine Ausnahme machen könnt. Seit WAVE RACE auf dem N64 das Licht der Welt erblickt hat, bin ich ein absoluter Fan von dem Spiel. Aus diesem Grund habe ich für BLUE STORM eine Webseite erstellt, die es ermöglicht, die gefahrenen Zeiten einzutragen und im direkten Vergleich mit Konkurrenten anzusehen. Mein Problem ist momentan eigentlich nur, dass ich sehr wenige Teilnehmer habe. Vielleicht liegt es daran, dass es nichts zu gewinnen gibt. Vielleicht auch nur, weil sie zu wenig bekannt ist, obschon sie in Google eingetragen ist. Ich würde mich jedenfalls über eine vermehrte Teilnahme an diesem Messen sehr freuen. Hier wäre noch die URL, unter der meine Ranking-List zu erreichen ist: <http://www.xcalibur.ch/wavrace/index.php> In diesem Sinne wünsche ich noch weiterhin gutes Gelingen mit eurem Mag. Grüße aus der Schweiz
EXCALIBUR (VIA E-MAIL)

CUBE: Hi Excalibur, wir haben mit Werbung kein Problem – davon leben wir zum Teil! Viel Glück mit deiner Homepage.

IM HERZEN JUNG

HUUUU! *WINKE WEDEL FUCHTEL* Ich habe in der zweiten Ausgabe gelesen, dass so 'n Marco es unlogisch findet (mit eurer Bestätigung), dass Link nach OCARINA OF TIME in MAJORA'S MASK wieder ein Kind ist! Das ist aber überhaupt nicht unlogisch! Wer aufgepasst hat, hat mitbekommen, dass Zelda ihn nach dem Sieg über Ganondorf wieder in die Vergangenheit schickt, weil Prinzesschen meint, Link hätte sein Leben nur daran verschwendet, sie zu suchen! Danach wird noch eine kleine Szene gezeigt, wie Young-Link Zelda in ihren Garten erneut begegnet! Viele Grüße!
JINNI-CHAN (VIA E-MAIL)

CUBE: Na, da siehst du mal, auch uns können Fehler unterlaufen! Vielen Dank für deine Richtigstellung. Möge die Macht des Triforce mit dir sein!

BLUTIGES COVER

HALLO CUBE-TEAM! Hier meine Meinung zu eurem Heft: Das Titelbild finde ich einfach „geil“, vor allem diesen Handabdruck. Wow! Das zweite Heft fand ich ordentlicher als das erste, weil die Bilder, wie sie angeordnet sind, besser in Szene gesetzt sind.
(UNBEKANNT, VIA E-MAIL)

CUBE: So was hören wir gerne! Auch wir fanden den blutigen Zombie einfach rattenscharf. Diesmal war es allerdings weitaus schwieriger für uns. Wir haben alles probiert. Aber weder Hautfetzen noch Blutstropfen noch Einschusslöcher hätten Link auf unserem Cover cooler gemacht. Es muss also auch ohne gehen.

BLASEBALG

HI! Was ist „BLASEN“? In meiner Klasse weiß es jeder, aber keiner sagt's mir!
BIANCA (VIA E-MAIL)

CUBE: Im letzten halben Jahr waren wir so sehr mit Schreiben beschäftigt, dass wir das völlig vergessen haben! Wir haben jedoch nichts gegen Nachhilfestunden.

4-PUNKTE-PLAN

HI, CUBIES! Eure Zeitschrift ist wirklich nicht schlecht, aber ich habe dennoch ein paar Verbesserungsvorschläge: 1. Könntet ihr nicht in euren Tests im CUBE FAZIT dazu schreiben, wie lange ein geübter Spieler fürs Durchspielen braucht und wie lange ein Anfänger? 2. Könntet ihr nicht eine Spieleübersicht ins Heft machen, mit den Spielen, die noch kommen und denen, die schon da sind? 3. So wie bei 2, bloß mit der Hardware. Aber in Rubriken unterteilt (Memory-Cards, Mini-Bildschirme, Controller, Kabel und Lenkräder) 4. Könnt ihr

nicht einen ausführlichen Bericht über einen Mini-Bildschirm machen, worin steht, wie man ihn anschließt, wie viel Strom er verbraucht etc.? Danke! Euer treuer Leser
MRBIT(2) (VIA E-MAIL)

CUBE: Vielen Dank für deine Vorschläge, über die bei uns bereits heiß diskutiert wird. Schau einfach in eine der nächsten CUBE-Ausgaben – wir werden mit Sicherheit einige deiner Ideen umsetzen.



SCHLEICHWERBUNG

HALLO! Erst einmal möchte ich Ihnen zu Ihrem außergewöhnlich guten und gelungenen Magazin gratulieren. Schöne Aufmachung, gute Tests, Screenshots o.k. Gerade bei den etwas höheren Preisen, welche ja für GC, PS2, Xbox usw. angesetzt werden, sind die Tests sehr hilfreich bei der Auswahl der „richtigen“ Games, wobei für den GameCube (alles in allem) das beste Preis-Leistungs-Verhältnis rauskommt. Allerdings gibt es bei ihren Hardware-Tests einen Punkt, der mich etwas wundert bzw. irritiert. Die Firma 4gamers wird so gut wie gar nicht erwähnt, außer bei den Setup-Monitoren. Im Controller-Test ist sie gar nicht vorhanden. WARUM? Für knapp 25,- €

„DAS TITELBILD FINDE ICH EINFACH GEIL, VOR ALLEM DIESEN HANDABDRUCK. WOW!“

kann man einen Controller erwerben, welcher einen Tick unhandlicher als das Original ist, welcher auswechselbare Displays bietet (drei Farben mit dabei!) und in Punkto Stabilität und Zusatzfunktion (clear und Dauer) aufwartet! Wäre schön, mehr von dieser Firma zu hören, falls es sich lohnt. Machen Sie weiter so! Mit freundlichen Grüßen
CARSTEN CYSYK
 P.S. Der GameCube ist die erste Konsole, die WIRKLICH behaupten kann für KIDS UND ERWACHSENE zu sein!

CUBE: Sie arbeiten nicht zufällig für die Firma 4gamers? Aber Spaß beiseite, einen richtigen Test aller zur Zeit erhältlichen Controller gibt's in einer der nächsten Ausgaben. Und selbstverständlich werden wir auf Vollständigkeit achten.

SCHULNOTEN

NEIN! Mit eurem neuen Bewertungssystem tut ihr euch selbst keinen gefallen! Im Prinzip ist das genau das Gleiche wie eine Prozentwertung. Da hab ich mich schon gefreut, dass endlich mal wieder ein Magazin die Schulnoten verwendet und dann das. Das bringt jetzt zwar nicht viel, wenn ich hier die Vorteile des Schulnotensystems vorbringe, aber nur so viel: Dumm ist es, wenn ein Spiel im Test 8.9 erhält und somit mit 0.1 „Punkten“ an der 9.0 Hürde scheitert! Mit einer 8.9 Wertung wäre dieser Titel eurer Meinung nach nicht unbedingt ein „Muss man haben“-Spiel, aber dann mit 0.1 Punkten mehr gleich eine „Perle“. Im Schulsystem hätte dieser Titel dann schon längst eine 2+ oder 1-! Besonders schlimm wird's dann, wenn z. B. einem Titel wie *Zelda* oder *Metroid* das passieren würde, die würden dann nämlich keine Auszeichnung bekommen. Aber sonst seid ihr gut, nur das Papier könnte für diesen Heftpreis besser sein.

GRUSS HOLGER (VIA E-MAIL)

CUBE: Tag, Holger! Mit den Noten fasst du ein ganz heißes Eisen an! In unserer ersten Ausgabe hatten wir die klassischen Schulnoten verwendet – und es hagelte Kritik von allen Seiten, das sei kindisch, das sei ungenau und das sei überholt. Wäre also noch die 100%-Skala geblieben, die uns aber auch nicht gefallen hat. Und wie es scheint, ist unser aktuelles System der beste Kompromiss. Danke trotzdem für deine Kritik.

UMWELTSCHUTZ

HALLO CUBE-TEAM, Ich finde eure Zeitung echt super macht weiter so. Ich wollte fragen ob man bei den Gewinnspielen auch per eMail teilnehmen kann? Außerdem würde ich mir wünschen, dass ihr mehr Tipps und Tricks in die Zeitung bringt. Ich hoffe auf viele Zeitungen.
 EUER LUX (VIA E-MAIL)

CUBE: Klar kannst du das – eMail ist uns sogar lieber als Post. Und du sparst Porto und Papier. Wozu leben wir sonst im dritten Jahrtausend?

PARANOIA

HI CUBE TEAM! Ich finde euer Heft echt klasse! Ich habe es heute erst entdeckt und es ist einfach klasse. Macht weiter so! Und das ist meine Frage: Ich möchte mir einen GameCube kaufen (in violett), aber mein Kumpel erzählte mir, dass die violetten GameCubes schon gebraucht wären. Grund: Weil sie schon in manchen Städten (z. B. in Hamburg) zum Testen des GameCubes in den Geschäften waren. Und mein Kumpel meinte, dass Nintendo die Geräte einfach wieder verkaufen würde. Stimmt das?

VEGETOGOGETA (VIA E-MAIL)

CUBE: Nintendo wird so etwas ganz sicher nicht machen! Bleibt also nur noch die Möglichkeit, dass der Händler deines Kumpels einen bereits gebrauchten GameCube verkauft hat. In so einem Fall sollte er sich direkt an Nintendo wenden.

NATURSTONED?

HALLO CUBE! In den vergangenen Jahren ging es mir überhaupt nicht gut. In völliger Dunkelheit, scheinbar von jeglichem Leben abgetrennt, fristete ich mein Dasein. Zugegeben, im Laufe der Jahre entwickelte ich Möglichkeiten, mich abzulenken. Zweifelte ich, so begann ich von dem Leben zu träumen, wie es einmal war. Doch ein kleiner Tennisball schien mir zunächst wirklich einen kleinen Moment zu schenken, einen Augenblick, den ich Hoffnung nannte. In vollkommener Dunkelheit schmiss ich über Jahre hinweg den Ball immer und immer wieder durch die Gegend. Langsam war ich in der Lage versetzt, den Raum um mich herum zu definieren. Nie ging der Ball dabei verloren.

Irgendwann würde er nach einem Wurf wieder in meine Hände fallen. Wen interessiert es schon, wie lange man schwitzend und kriechend dafür über den Boden robben muss? $E=mc^2$. Es war also relativ wahrscheinlich, dass ich mich in einem geschlossenen System befand. Nach einer kleinen Episode mathematischer Umrechnungsorgien hatte ich es dann endlich nach abertausenden von Würfeln geschafft. Der Raum mit seinen unendlichen Weiten hatte die Form eines Würfels! Es war der Tag meiner Rettung. Nach einer Berechnung, die Welt bis dato nicht für möglich hielt, dauerte es nicht lange und mein Wunder würde geschehen! Und so war es dann auch. Die Klappe öffnete sich und mir wurde Lila vor den Augen. Mit einem gezielten Dreifachsprung schaffte ich es, aus dem Würfel – oder soll ich vielleicht Cube sagen. Ja, man nennt mich Mario, und erst gestern wurde mir der Nobelpreis für Mathematik in Aussicht gestellt. Ach so – und ich würde unendlich gerne für euer Magazin schreiben.

FRANK MÜLLER

P.S. Ich kann auch ganz normal schreiben.

CUBE: Leider haben wir momentan einen Einstellungsstopp! Es sei denn, du wärst weiblich, Anfang 20, blond und würdest lispeln. Sobald wir Hilfe brauchen, bekommst du aber Bescheid.



Das neue *The Legend of Zelda* erregt bereits vor Erscheinen die Gemüter.

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

III! In der letzten Ausgabe habt ihr geschrieben, dass ihr nichts mit Nintendo zu tun habt und unabhängig wärt. Da kann ich ja nur lachen! Wie kommt es dann, dass fast alle bei euch bei Nintendo arbeiten? Verlagsleiter, Chefredakteur, Redaktion, Layout ... Ich kenne eure Namen nämlich. Deswegen ist es auch kein Wunder, dass ihr schreibt, der Cube sei auch für Erwachsene gut und *Super Mario Sunshine* die idiotische Note von 9,6 gibt. Das Spiel ist lange nicht so gut wie *Super Mario 64* oder *Resident Evil*. Und dass Rare von Nintendo weggeht, habt ihr ja zufälligerweise auch vorher gewusst. Komisch, wenn ihr angeblich unparteiisch seid. Aber trotzdem muss ich euch loben! Euer Layout ist (wie gewohnt) cool und die Cheats und Lösungen sind klasse! Bitte, seid etwas unparteiischer!

STEFFEN HAUCK

CUBE: Hallo, Steffen! Da müssen wir aber heftigst widersprechen! Du hast zwar Recht damit, dass ein Großteil unseres Teams früher bei Nintendo gearbeitet hat. Das ist jedoch schon über ein Jahr her und hat nichts (!) mit dem zu tun, was wir momentan machen. Das CUBE-Magazin ist und bleibt 100% unabhängig und unbestechlich. Dass der GameCube ebenso für ältere Spieler attraktiv ist, daran glauben wir fest – schließlich ist auch bei uns keiner jünger als 21. Aber dass Rare Nintendo verlassen wird, wussten wir natürlich sehr früh, weil wir nach wie vor gute Informationsquellen haben. Das hat nichts mit Bestechlichkeit zu tun, sondern mit journalistischer Recherche.



Er ist klein, er trägt grüne Klamotten – aber er ist keineswegs Peter Pan ...



EIN HELD KEHRT ZURÜCK

EINE WELT voller Magie und voller Abenteuer: Wer das Wort „Zelda“ hört, der weiß, dass er Großes erwarten darf! Nicht ohne Grund gehört der tapfere Hylianer Link zu den bekanntesten Videospiel-Charakteren der Welt. Der Erfolg von Nintendo hängt nicht allein mit Superstar Mario zusammen (selbst wenn Link nicht so viele Auftritte vergönnt waren wie dem schnauzbärtigen Klemptner) – neue Abenteuer um den Jungen, der Hyrule rettet, werden von der Videospieldgemeinde sehnlicher erwartet als irgendein anderes Spiel. Und jedes Zelda-Spiel wurde innerhalb kürzester Zeit zum Klassiker (wobei wir die beiden grottigen Lizenzspiele von Philips jedoch besser vergessen wollen ...). Mario ist

immer eine sichere Bank für Nintendo, und die Einführung einer neuen Konsole ohne ein Spiel mit dem Klemptner wäre eigentlich undenkbar. Doch für ein Zelda-Spiel lässt sich Shigeru Miyamoto, Nintendos Garant für geniale Ideen, immer etwas mehr Zeit. Kein Wunder also, dass vor der Veröffentlichung eines neuen Zelda-Spiels immer recht viel Zeit vergeht – Zeit, in der Miyamoto in Ruhe daran gehen kann, mit viel Ehrgeiz sein Zelda-Projekt umzusetzen. Selbst das kleinste

Detail muss hundertprozentig stimmen, sonst ist Miyamoto-san nicht zufrieden. Doch die Akribie lohnt sich, denn nicht ohne Grund gehört jedes Zelda-Spiel zu den Referenzen des Genres.

Da sich Link nun schon bald auch auf dem GameCube ins Abenteuer stürzt, wollen wir die Vergangenheit Revue passieren lassen und einen Blick auf Links bisherige Abenteuer werfen. Und ihr erfahrt bestimmt noch viel, was ihr über Zelda und Link bisher nicht gewußt habt ...

„JEDES KLEINSTE DETAIL EINES ZELDA-SPIELS MUSS STIMMEN, SONST IST MIYAMOTO-SAN NICHT ZUFRIEDEN.“

Dereinst in einer fernen Zeit ...

Wer hätte gedacht, dass ein kleiner Junge so viel Erfolg haben würde?



THE LEGEND OF ZELDA (1986, NES)

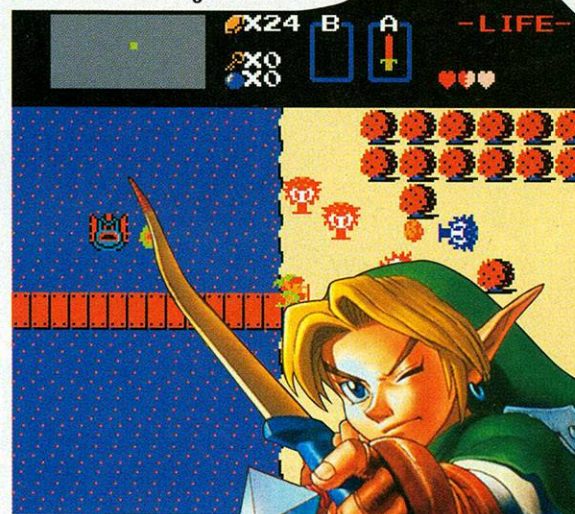
DIE STORY: Vor vielen Jahren hat Ganon das Triforce der Macht gestohlen. Prinzessin Zelda wiederum besitzt das Triforce der Weisheit. Damit es nicht in Gannons Hände fallen kann, zerstört sie es und versteckt die acht Einzelteile, bevor der Unhold sie gefangen nehmen kann. Um sie zu retten, muss Link die acht Teile des Triforce finden und wieder zusammenfügen ...

ES IST ÜBLICH, dass Nintendo eine neue Konsole in Verbindung mit einem Spiel mit Referenzcharakter veröffentlicht. Das ist so beim Super Nintendo (*Pilotwings*), beim Nintendo64 (*Super Mario 64*) und beim GameCube (*Luigi's Mansion*) gewesen. Damals, 1986, war das auch nicht anders: Für das NES, bereits seit drei Jahren in Japan enorm erfolgreich, sollte ein Disk System-Zusatzmodul

veröffentlicht werden. Um den Erfolg des neuartigen Systems zu gewährleisten, wurde ein Spiel mit dem Titel *Zelda no Densetsu (The Legend Of Zelda)* kreiert. Sicher nicht allein dank des umfassenden Marketings wurde das *Zelda*-Spiel schließlich ein Erfolg und eroberte Japan im Sturm ...

Die Veröffentlichung des Disk Systems wurde für Märkte außerhalb Japans allerdings als zu risikoreich erachtet, und so übertrug man es für den Westen auf das gängige NES-Modul. *The Legend Of Zelda* ist das erste Spiel, das mit einem Batteriespeicher versehen wurde, um den Spielstand zu sichern. (Das Spiel wurde übrigens auf einem goldenen Modul veröffentlicht.) Dank seiner spannenden, genialen Story und des tollen Gameplays wurde *The Legend Of Zelda* auch außerhalb Japans ein Bombenerfolg!

⬇ Grafisch kein Meisterwerk, aber nichtsdestoweniger faszinierend.



ZELDA II: THE ADVENTURES OF LINK (1987, NES)



DIE STORY: Ganon wurde erfolgreich bezwungen, doch Hyrule steht am Rande des Abgrunds: Gannons Armeen formieren sich neu, um ihren Meister mit Links Blut wieder ins Leben zu rufen. Link muss um sein Leben kämpfen und gleichzeitig Prinzessin Zelda wieder erwecken, indem er das Triforce aus dem Tal der Toten holt ...

THE LEGEND OF ZELDA half, das NES zur erfolgreichsten Videospielekonsole aller Zeiten zu machen und die Marktposition Nintendos zu festigen. Dank der Erfolge anderer Nintendo-Klassiker wie *Super Mario Bros. 2* und *Metroid* hatte man genug Sicherheit, um zu neuen Ufern aufbrechen zu können. Man entschloss sich, die beliebte Jump'n'Run-Action mit Abenteuer-Elementen zu verbinden. Das Ergebnis war *The Adventures Of Link*. Obwohl ein spannendes Action-Adventure mit einer faszinierenden, fesselnden Story, lässt es sich nicht ganz so gut spielen wie der Vorgänger. *Zelda II* ist mehr an

Metroid orientiert, und hier müssen auf einem scrollenden Bildschirm Gegner bezwungen, Items gesammelt und Bosse besiegt werden – und all das hat nur noch wenig mit der Erkundung von Ober- und Unterwelt zu tun, wie man es aus dem Vorgänger kennt. Allerdings muss man in Dörfern mit anderen Charakteren reden, um Informationen zu sammeln: Eine originelle Idee, deren Umsetzung aber noch in den Kinderschuhen steckte. Gerade weil die *Zelda*-Fans ein bisschen enttäuscht waren, stellte *Zelda II* eine wichtige Erfahrung für Nintendo dar: Zeigte es doch, dass ein Spiel nur erfolgreich ist, wenn auch das Gameplay stimmt.



Kandidat in der Kategorie „Bestes Action-Adventure aller Zeiten“? Wir denken schon ...

Die Legende geht weiter ...

Keine Frage: A Link to the Past ist einfach genial!



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (1991, SNES)

DIE STORY: Eine Bande gieriger Gerudos hat unter Führung des fiesen Ganon das allmächtige Triforce gestohlen und das Portal zum Goldenen Land geöffnet. Mit der Kraft des Triforce gelingt es Ganon, eine Armee niederer Dämonen zu beschwören und Dunkelheit über Hyrule zu bringen. Nur einem Jungen wird es möglich sein, mit Hilfe eines magischen Schwerts den üblen Ganon zu bezwingen. Doch dieses Schwert befindet sich tief verborgen in den Verlorenen Wäldern ...

IN JAPAN TRÄGT A Link To The Past den Untertitel *Kamigami No Triforce* (Das Triforce der Götter) und ist Ende 1991 veröffentlicht worden. Die Zelda-Fans waren begeistert, und so hatte Nintendo ein Jahr nach der Veröffentlichung des Super Nintendo endlich einen Blockbuster im Programm, um an den Erfolg des NES anknüpfen zu können. In A Link To The Past hat man einige Elemente des zweiten NES-Zelda übernommen und sie mit der Grundstruktur des ersten Zelda-Spiels verbunden. Dazu kommen die technischen Vorteile des Super Nintendos (bessere Grafik und

besserer Sound) sowie kraftvollere Waffen und originelle Items. Die einfallsreiche Story ist in einer gigantischen Welt angesiedelt, von der es zwei Varianten (eine Licht- und eine Schattenwelt) gibt. Ein großer Schritt weg von der einfachen, linearen Story hin zum komplexen, vielschichtigen Epos!

Nicht nur wir sind überzeugt, dass A Link To The Past bis heute eines der besten Action-Adventures ist, die es je gegeben hat – selbst wenn man es mit dem großartigen *Ocarina Of Time* vergleicht. Kaum ein anderes Spiel reizt auch in der Zeit der 3rd Generation-Konsolen immer noch, es erneut zu spielen. Es gibt so viele Nebenhandlungen und so viel zu erkunden, dass man die fantastische Welt von Hyrule gar nicht mehr verlassen mag. Genial ist die Idee, eine Schattenwelt zu kreieren: Durch dieses „dunkle Pendant“ zu Hyrule kann man mehr Orte erkunden als je zuvor in einem Zelda-Spiel. A Link To The Past ist hinsichtlich Gameplay und Storytiefe bis heute eines der Referenzspiele im Genre. Wir sind gespannt auf die Fassung für den Game Boy Advance (die zusammen mit dem Multiplayer-Game *Four Swords* auf einem Modul erscheint) ...

Manch gewagter Sprung wird mit sagenhaften Schätzen belohnt. Was hier wohl versteckt sein mag?





BS THE LEGEND OF ZELDA (1995, SNES)

DIE STORY: Bezüglich der Story entsprechen die BS-Games den Vorgängern auf dem NES bzw. dem Super Nintendo – je nachdem, welche Episode man spielt.

NOCH NIE davon gehört? Das ist auch kein Wunder, denn diese Spiele sind nie außerhalb Japans erschienen. Um sie spielen zu können, wäre übrigens völlig neues Zubehör nötig. Eigentlich ging es Nintendo darum, das Leben des SNES zu verlängern, dessen anhaltender Erfolg durch die Veröffentlichung von Sonys PlayStation bedroht wurde. Nintendo entwickelte das System Satellaview. Dies war ein Zubehör, das an das Super Nintendo angeschlossen werden konnte, um neue Spiele über ein Satellitensystem (St GIGA) herunterzuladen. Eine derart innovative Technik hätten wir uns auch für unsere Breiten gewünscht – aber solche Wünsche gehen wohl nie in Erfüllung ... Für das Satellaview wurden jede Menge Spiele angeboten, die meisten waren Updates bereits veröffentlichter Spiele (so gab es zum Beispiel eine Mario-Version von *Excitebike* oder neue Strecken für *F-Zero*).

Als Update wurde auch die NES-Version von *Zelda* unter dem Titel *BS Legend Of Zelda* mit optimierten Grafiken und verbessertem Sound in das 16Bit-Zeit-alter hinübergerettet. Damit sah das Spiel fast so aus

wie *A Link To The Past*. Was das Gameplay angeht, war *BS Zelda* dem Ur-*Zelda* ebenfalls nicht mehr sehr nah und sorgte so für brandneue Abenteuer: Man veränderte die Struktur der Labyrinth, platzierte wichtige Stellen in der Oberwelt an anderen Orten – ein genialer Kniff! Es gab weitere Versionen von *BS Zelda*, darunter eine Episoden-Serie mit dem Untertitel *Kodai no Sekiban* (zu deutsch etwa „Das antike Steinrelief“). Hier konnte man in der Welt aus *A Link To The Past* völlig neue Abenteuer erleben.

Extrem schade, dass diese Spiele uns wohl für immer vorenthalten bleiben werden. Die einzigen Versionen, die noch existieren, sind unvollständige Emulationen. Sie vermitteln einen Eindruck davon, was man verpasst hat ...



SATELLAVIEW

Eine völlig neue Welt

Link wagt den Sprung in die dritte Dimension.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (1998, N64)



DIE STORY: Mit *Ocarina Of Time* wird die Geschichte um Link nicht einfach fortgeführt: Es handelt sich vielmehr um ein Prequel, das zeitlich vor dem ersten NES-Spiel angesiedelt ist.

1998 WURDE das lang erwartete *Ocarina Of Time* schließlich veröffentlicht – und es übertraf alle Erwartungen. Und Links Sprung in die dreidimensionale Polygon-Welt war ein voller Erfolg, sowohl grafisch als auch spieltechnisch. Allerdings ging es zu jener Zeit nicht nur darum, dass Links neues Abenteuer Erfolg hatte. Sony hatte in einem harten Krieg der Konsolen den Kampf für sich entschieden. So hoffte man, dass ein Blockbuster für das Nintendo64 auch das Interesse an der Konsole wieder wecken würde. Glücklicherweise (und nachdem mehrfach das Release-Datum verschoben wurde) überzeugte Miyamoto mit dem neuen *Zelda*-Spiel auf ganzer Linie. Nicht allein, dass die Nintendo64-Verkäufe endlich wieder anzogen – er legte damit einen Titel vor, der bis heute neben dem SNES-*Zelda* als einer der besten Adventure-Titel gilt, der je auf einer Konsole

erschienen ist. Nintendo war klar, dass es schwer sein würde, das geniale SNES-*Zelda* zu übertreffen, doch mit *Ocarina of Time* konnte man nicht nur die eingeschworene Fangemeinde überzeugen, sondern zusätzlich unzählige neue *Zelda*-Fans gewinnen.

Dass das Spiel so erfolgreich war, hat mehrere Gründe. Da ist zum einen die gelungene 3D-Umsetzung, zum anderen sind es aber auch die vielen Deja-Vu-Erlebnisse, die man als Spieler liebt: Sounds, Charaktere, Orte und vieles mehr begeisterten schon im Super Nintendo-Spiel, und daran hat sich nichts geändert. Dazu kommt ein ausgefeiltes Steuerungssystem mit einer ausgezeichneten Kameraführung; Grafiken und Sounds gehören zum Besten, was seinerzeit technisch möglich gewesen ist. Obendrein gibt es in *Ocarina of Time* so viele Nebenhandlungen und Aufgaben, dass man gar nicht alles in einem Durchgang erleben kann. Mindestens zwei Mal muss man *Ocarina of Time* durchspielen, um wirklich alles gesehen und getan zu haben. Ehrlich gesagt: Allein für dieses Spiel würde es sich lohnen, sich ein Nintendo64 zuzulegen ...





THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (2000, N64)

DIE STORY: Ganon wurde bezwungen, und so ist Hyrule endlich sicher. Nachdem er sich von Prinzessin Zelda verabschiedet hat, bemerkt Link, dass seine Fee Navi fort ist. Er steigt auf sein Pferd Epona und macht sich auf, Navi zu suchen. Doch in den Verlorenen Wäldern hat er einen Unfall – als er wieder aus seiner Bewusstlosigkeit erwacht, merkt er, dass ihn jemand ausraubt. Er folgt dem Dieb und gerät in das Land Termina – und in das gefährlichste Abenteuer seines Lebens ...

URSPRÜNGLICH UNTER dem Titel *Zelda Gaiden* bereits für 1999 geplant, ist *Majora's Mask* ein Sequel, das keines ist. Obwohl es gelungen ist, die erfolgreichen Elemente aus *Ocarina Of Time* zu nehmen und sie zu einem neuen *Zelda*-Spiel zu kombinieren (und obwohl man erstmals das N64 Expansion Pak genutzt hat), ist das neue Abenteuer eher gewöhnungsbedürftig ...

Miyamoto hat die Entwicklung von *Majora's Mask* nicht selbst überwacht, und so ist es nicht verwunderlich, dass dieses Spiel anders wirkt. Sofort augenfällig ist die düstere Atmosphäre, die man so nicht aus einem *Zelda*-Spiel kennt. Obendrein ist es in einem wesentlich kürzeren Zeitraum fertiggestellt worden, und eigentlich ist es zunächst als Add-On für *Ocarina of Time* gedacht gewesen. Zwar hat sich dadurch die Welt Termina verkleinert, doch das bedeutet nicht, dass auch das Spiel automatisch kürzer geworden sei ... Wiederholte Zeitreisen sind nämlich notwendig, um Termina zu retten: Nach einer Dauer von drei (Spiel-)Tagen wird der Mond

auf Termina stürzen und diese Welt vernichten. Also muss man immer wieder in der Zeit zurückreisen und an einer bekannten Stelle erneut beginnen. Außerdem ist es nicht so einfach, schnell mal eben zu speichern: Nach jedem Speichervorgang werden die Ereignisse in Termina zurückgesetzt, was den Spieler zu wesentlich exakterer Planung seines Verhaltens zwingt. Kein Wunder, dass viele Fans darüber ziemlich verärgert gewesen sind.

Hat man sich jedoch erst einmal an diese Tatsache gewöhnt und sich damit abgefunden, dass man sich oft zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort befinden muss, um z. B. ein Item zu erhalten, dann lernt man die Qualität dieses *Zelda*-Spiels wirklich zu schätzen und merkt, dass *Majora's Mask* ein würdiger Nachfolger von *Ocarina of Time* ist.



Eine handliche Legende

So schnell steckt man Link in die Tasche ...

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

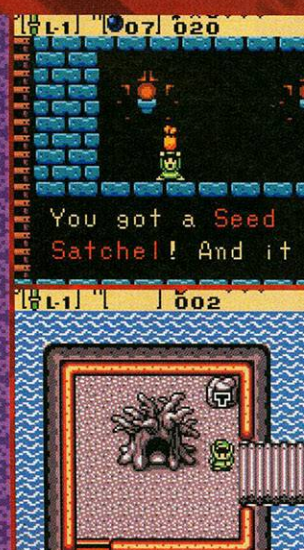
(1993, GB)



DIE STORY: Auf einer Bootsreise zurück nach Hyrule wird Link von einem tosenden Sturm überrascht. Sein Boot kentert, und er wird bewusstlos an den Strand einer fremden Insel gespült. Viele Stunden später erwacht er in einem fremden Haus, das die junge Marin zusammen mit ihrem Vater bewohnt. Sie erzählt Link, er befinde sich auf Cocolint, einer Insel, deren Existenz bedroht ist ...

MIT DIESEM Spiel für den Original Game Boy verlässt man erstmals das gewohnte Umfeld Links und präsentiert den jungen Helden in einem Abenteuer ganz ohne Zelda, Ganon und die Welt von Hyrule. Nintendo wollte zeigen, dass der Charakter Link ein Zugpferd sei, das auch eine

völlig eigenständige Story tragen könnte. Die Fans sind tatsächlich begeistert gewesen von der originellen Geschichte, denn sie verbindet Neues mit dem bewährten Gameplay. Doch dabei ist es nicht geblieben, denn als der Game Boy Color 1997 erschien, wurde eine Farbversion des Spiels produziert. *The Legend Of Zelda: Link's Awakening DX* ist 1998 veröffentlicht worden und enthält nicht nur ein völlig neues Labyrinth und neue Items: Das Spiel unterstützt auch den Game Boy Printer, mit dem man im Film an bestimmten Stellen geschossene „Fotos“ ausdrucken kann. Obwohl das nicht gerade nach viel klingt, hat es doch die Fans begeistert, und viele haben sich sogar ein weiteres Mal daran gemacht, die Insel Cocolint zu erkunden.



THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES / ORACLE OF SEASONS (2001, GBC)



DIE STORY: In *Oracle of Ages* wird Nayru (das Orakel der Zeitalter) vom bösen Veran entführt, der mit ihrer Macht die Geschichte verändern und damit die Welt Labrynna zerstören will. In *Oracle of Seasons* wird Din (das Orakel der Jahreszeiten) von General Onox gefangen genommen, um die Jahreszeiten durcheinander zu bringen und totales Chaos in der Welt von Holodrum zu verbreiten.

DIE LETZTEN beiden Game Boy Color-Abenteuer von Link sind in der Tat abenteuerlich – nicht nur, was die

Story angeht. Erstmals hat man die Spiele extern entwickeln lassen – von Capcom – und hat zwei tolle Abenteuer mit riesigen Welten erhalten. Außerdem können die Spiele verlinkt werden, und zwar mittels eines Passwort-Systems. Hat man eines der beiden Spiele durchgespielt, erhält man ein Passwort. Gibt man es beim Start des anderen Spiels ein, werden Elemente des Spiels geändert und Charaktere aus dem vorherigen Spiel tauchen im anderen ebenfalls auf. Keine Frage: Die beiden Spiele der *Oracle*-Reihe sind ein Muss für jeden Zelda-Fan!

↓ Auch auf dem Handheld macht sich Link sehr gut!



THE LEGEND OF ZELDA: GBA

(VORAUSSICHTLICH DEZ '02, GBA)



FÜR LINKS ERSTEN Auftritt auf dem GBA hat Nintendo genau das getan, was andere Entwickler vorgemacht haben: „Nimm einen erfolgreichen 16Bit-Titel und konvertiere ihn für den Game Boy Advance!“ Das Modul von *The Legend Of Zelda* enthält zwei Spiele: Erstens ein Upgrade von *A Link To The Past* und zweitens ein völlig neues Multiplayer-Abenteuer mit dem Titel *Four Swords*.

Über *A Link To The Past* müssen wir wohl kein Wort mehr verlieren, nicht wahr? Es ist sowieso eins der besten Abenteuer, die je für eine Konsole erschienen sind, und die optimierte Version für den Game Boy Advance wird bestimmt ein Knüller.

Neugieriger macht das brandneue Multiplayer-Abenteuer. Bis zu vier Spieler können – mittels Link-Kabel – in einer Unzahl neuer Labyrinth gegeneinander antreten. An der Entwicklung ist erneut Capcom beteiligt. Das Prinzip ist einfach: In einem Labyrinth muss man einen Schatz finden, bevor die anderen Spieler ihn entdecken. Aber auf diesem Weg warten eine Reihe knackiger Rätsel, die nur gemeinsam gelöst werden können. Da manche Rätsel nur mit mehreren Spielern gemeinsam gelöst werden können, werden aus Gegnern zeitweise Partner. Knifflig, aber genial!

↓ Typisch *Zelda*: Eine riesige Welt voller spannender Abenteuer und überraschender Wendungen.





TEILZEIT LINKS...

WER VERTRITT LINK, WENN ER MIT GRIPPE IM BETT LIEGT?

Link ist einzigartig – doch was tun wir, wenn er tatsächlich mal ausfällt? Wer vertritt den tapferen Hylianer? **CUBE** hat sich umgeschaut ...



LEGOLAS (ELBENKRIEGER)

Der fesche Bogenschütze aus *Der Herr der Ringe* könnte das ideale Double sein: Groß, kampferprobt, clever – und die Mädels lieben ihn. Aber ob's für einen Link reicht?

DETLEV (GARTENZWERG)

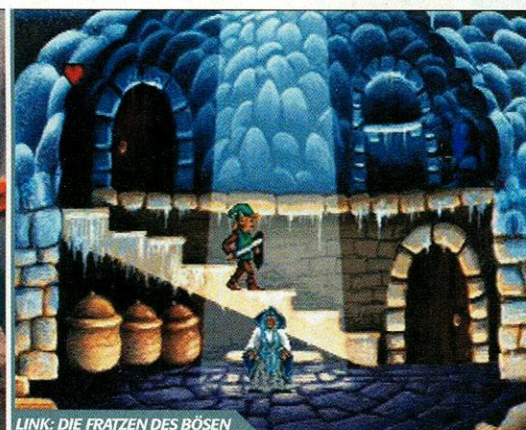
Mit etwas Übung und ausgiebigem Training könnte aus diesem unscheinbaren Zeitgenossen noch ein erfolgreicher Link werden.

BEWERBER (NAME IST DER REDAKTION BEKANNT)

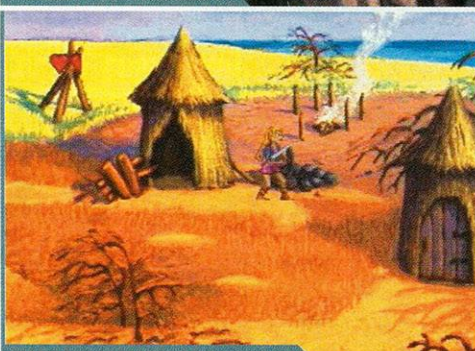
Wir erhielten viele Bewerbungsschreiben von Link-Aspiranten, die wir aber mangels Befähigung der Bewerber wieder zurückschicken mussten. Schaut euch einfach das Bild an, wenn ihr uns nicht glaubt, dass es nur einen wahren Link geben kann ...



LINK: DIE FRATZEN DES BÖSEN



LINK: DIE FRATZEN DES BÖSEN



ZELDA: DER ZAUBERSTAB DES GAMELON



ZELDA: DER ZAUBERSTAB DES GAMELON

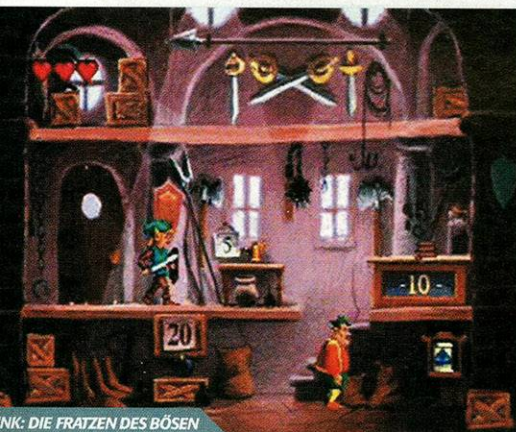


ZELDA: DER ZAUBERSTAB DES GAMELON

DER MANT

Über einige Abenteuer des jungen Link sollte man besser nicht reden ...

WENN IHR GLAUBT, dass Link nur auf Nintendo-Konsolen mit Schwert und Bogen gekämpft hat, dann habt ihr euch getäuscht. Schon mal was vom Philips CD-i gehört? Dort nämlich wurde Link regelrecht verwurstet. Und das kam so: Nintendo hatte zusammen mit Sony an der Entwicklung eines CD-Zusatzlaufwerks für das SNES gearbeitet. (Der Projektname lautete „Play Station Experimental“ – klingt irgendwie vertraut, nicht wahr?). Als man bei Nintendo feststellte, dass die teureren Module wegen der CD-Technik auf Dauer unnötig würden (Nintendo verdient an jedem verkauften Modul nämlich mit), stieß man Sony vor den Kopf, stellte die Zusammenarbeit ein und begann eine Partnerschaft mit Philips, Sonys Konkurrenten auf dem US-Markt. Nintendo verlor dadurch aber eine Menge Geld, denn das Philips CD-i verkaufte sich nicht gut. Also gab man die Rechte für die Entwicklung einiger *Zelda*-Spiele an Philips und beging damit den nächsten großen Fehler. Innerhalb von nur drei Jahren zeigte Philips nämlich, wie man es nicht machen soll. *Link: Die Fratzen des Bösen* (1993, CD-i), *Zelda: Der Zauberstab des Gamelon* (1993, CD-i) und *Zelda's Adventure* (1995, CD-i) – drei Spiele mit sehr mäßigen Videosequenzen, uninspirierten Dialogen und mittelmäßigem Gameplay. Wie gesagt: Link wurde regelrecht verwurstet ...

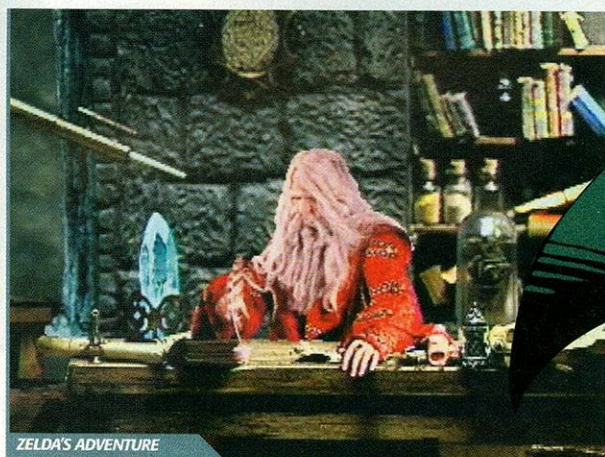


LINK: DIE FRATZEN DES BÖSEN



LINK: DIE FRATZEN DES BÖSEN

EL DES SCHWEIGENS



ZELDA'S ADVENTURE



ZELDA'S ADVENTURE



LINKS LIEGEN GELASSEN

EIN PAAR ZELDA-SPIELE ERBLICKTEN NIE DAS LICHT DER VIDEOSPIELWELT ...

Ideen gab es viele, Umsetzungen aber wenige ... Auch wenn die *Zelda*-Spiele allesamt zu Klassikern wurden, ließ man bei einigen anderen die Arbeiten ruhen. Das bedeutet zwar nicht das Aus für manche Idee, aber wann sie endlich umgesetzt wird, wissen nicht einmal hylianische Götter.

THE LEGEND OF ZELDA 64 (64DD)

Ursprünglich war dieses Spiel im Zusammenhang mit der Veröffentlichung des 64DD als zugkräftiger Vorzeigetitel geplant. Als man begann, am Erfolg des 64DD zu zweifeln, wurde das Spiel so geändert, dass es auf ein sehr großes Modul passte, und es erschien schließlich unter dem Titel *Ocarina Of Time*.

LEGEND OF ZELDA GAIDEN (64DD)

Auch der nächste *Zelda*-Titel, der für das 64DD geplant wurde, gelangte nie auf die Datenträger des Speicherzusatzes für das Nintendo64: Auch *Zelda Gaiden* wurde schließlich so verändert, dass es auf ein Modul passte, um uns unter dem Titel *Majora's Mask* zu begeistern.

URA-ZELDA (64DD)

Ein für das 64DD geplantes Spiel, das es nie auf ein Modul geschafft hat, war das Add-On zu *Ocarina Of Time*. Im Spiel mit dem Titel *Ura-Zelda* sollte die Geschichte aus *Ocarina Of Time* weitergeführt werden: Link macht sich nach dem Sieg über Ganon auf, das Triforce zu suchen. Allerdings soll *Ura-Zelda* voraussichtlich zusammen mit einer GameCube-Version von *Ocarina Of Time* erscheinen ...

ZELDA: THE MYSTICAL SEED SERIES (GBC)

Die zwei von Capcom entwickelten *Zelda*-Spiele für den GBA waren ursprünglich als Teile einer Trilogie geplant, die als *Mystical Seed*-Serie veröffentlicht werden sollte. Jedes Spiel war nach einem der magischen Samenkörner benannt (Macht, Weisheit und Mut). Die Spiele sollten untereinander verlinkt werden können. Offenbar aus Zeitgründen hat man sich aber gegen die Trilogie und für den *Oracle*-Zweiteiler entschieden.

THE LEGEND OF ZELDA (GBC)

Das letzte Spiel in dieser Liste ist kein neues, sondern eine Game Boy Color-Fassung des dereinst für das NES erschienenen *The Legend Of Zelda*. Gerüchten zufolge soll nur noch eine einzige Masterkopie des Spiels tief in den Archiven des Nintendo-Hauptquartiers in Kyoto versteckt sein. Wir stellen derzeit eine Kommandoeinheit zusammen, die es retten soll. Freiwillige für dieses Unternehmen werden noch aufgenommen. Bewerbungen schickt ihr bitte an die bekannte Redaktionsadresse ...

Das Epos geht weiter...

CUBE

INFORMATION

THE LEGEND OF ZELDA

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION ADVENTURE

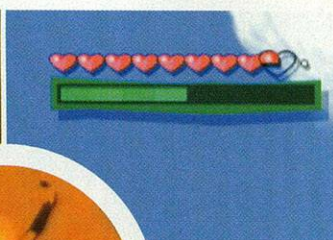
SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG



FACTS

- EIN HELD KEHRT ZURÜCK!
- INNOVATIVES CEL-SHADING
- BRANDNEUE STORY
- GROSSARTIGE ANIMATIONEN
- VERSTECKTE GEBIETE PER GBA-LINK ZUGÄNGLICH



⬆ Gewöhnungsbedürftig: Das Cel-Shading finden Zelda-Veteranen sicher nicht schön.

THE LEGEND OF ZELDA GC

Ist das neue Zelda-Abenteuer wirklich ein „Link To The Future“?

DA IST ES!

Miyamotos neuer Geniestreich erscheint Mitte Dezember in Japan, und noch streiten die *Zelda*-Fans darüber, ob Nintendos Mastermind hinsichtlich der Grafik wirklich die richtige Entscheidung getroffen hat. Klar, Miyamoto ist dafür bekannt, dass er in jedem seiner Spiele innovative Ideen verwirklicht. Ob Cel-Shading bei *The Legend Of Zelda* für den GameCube allerdings so genial ist, werden wir erst endgültig beurteilen können, wenn wir das Abenteuer tatsächlich spielen dürfen.

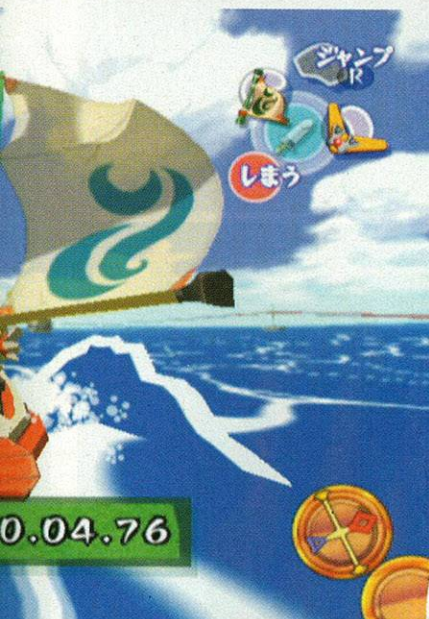
Der Cartoon-Stil sei, so meint Miyamoto, für das

Gameplay entscheidend, vor allem wenn es um die mimische Ausdruckskraft der Charaktere geht. Er ist überzeugt, man sei damit anderen Spielen meilenweit voraus. Trotzdem werden wir uns wohl erst einmal an den neuen grafischen Stil gewöhnen müssen ... Ansonsten scheint *The Legend Of Zelda* übrigens mehr am SNES-*Zelda* als an den Nintendo64-Spielen orientiert zu sein.

Wir sind gespannt, ob das Spiel für den GameCube dieselbe magische Anziehungskraft wie der 16Bit-Vorgänger entfaltet. Trotz aller Vorbehalte: Wir sind sicher, dass auch das neue Kapitel des

großen Epos' um den kleinen Link ein gigantisches Spiel werden wird. Wie üblich verrät Nintendo nur wenig über das Abenteuer, und trotz etlicher Vorab-Screenshots werden wir wohl den Löwenanteil erst zu sehen bekommen, wenn das Spiel veröffentlicht wird.

Auch über die Link-Option für den Game Boy Advance ist bisher noch wenig bekannt. Was wir darüber herausfinden konnten, lest ihr auf der gegenüber liegenden Seite. Auf jedem Fall freuen wir uns auf *The Legend of Zelda* für den GameCube!



⬆️ Schwertlos lässt sich das Gras freilich nur schwer schneiden.



GUCK MAL, WIE DER GUCKT

AAHHH ... OHH ... HUCH ... HÄH?

Nintendo ist sich sicher, mit dem neuen Zelda-Spiel ein innovatives Konzept umzusetzen. Was die Ausdrucksfähigkeiten der Charaktere angeht, mag das stimmen. Wer sich das mal erstaunte, mal überraschte Gesicht von Link anschaut, wird verstehen, was wir meinen. Das ist schlicht genial! Aber ob *The Legend of Zelda – Wand of the Wind* (so der US-Titel) hierzulande für einen Sturm der Begeisterung sorgen wird, bleibt abzuwarten.



⬆️ Die Mimik von Link ist wirklich gelungen: Mal überrascht, mal fragend, mal verärgert ...



A LINK TO THE GBA

GUCK MAL, WER DA SPRENGT ...

Die Vermutungen, *The Legend of Zelda* für den GameCube würde irgendwie mit dem Game Boy Advance verlinkt werden können, wurden von Nintendo bestätigt: In der Tat kann man Konsole und Handheld miteinander verbinden, um ein geheime Gebiete zu öffnen – man benötigt kein zusätzliches GBA-Spiel! Sind die Geräte verlinkt, erscheint ein mysteriöser Charakter auf dem GBA-Bildschirm und ein spezielles Feature wird aktiviert. Nun lassen sich im GC-Spiel geheime Bereiche durch Bomben aufsprengen!



⬆️ Zum Platzieren der Bombe benötigt ihr den GBA. Die Explosion seht ihr auf GBA und GameCube.

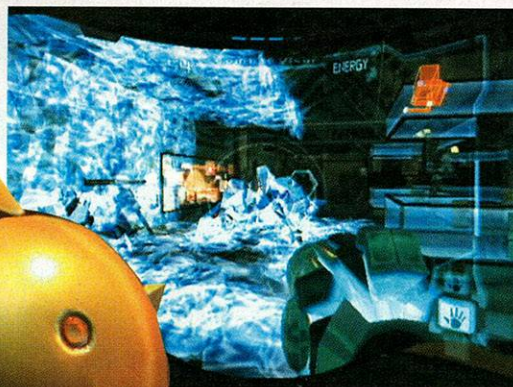
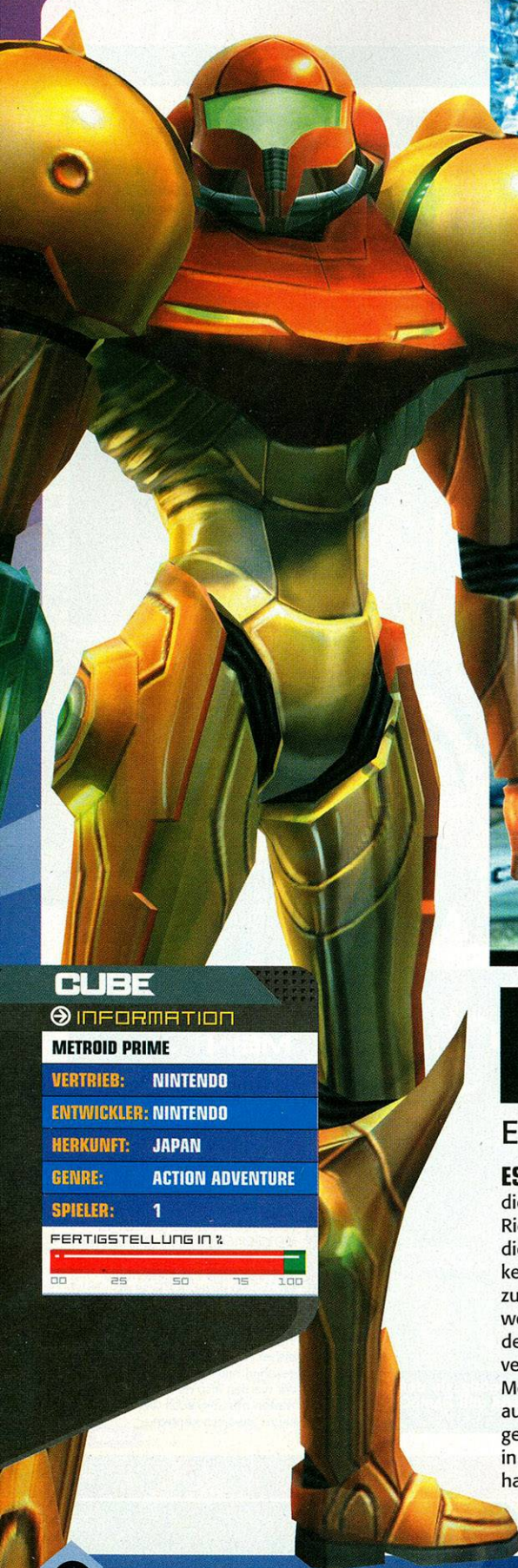
CUBE

MEINT ...

ERSTER EINDRUCK

■ Es ist stets schwer, ein Nintendo-Spiel vorab zu beurteilen, weil man verdammt wenig zu sehen kriegt. Die wenigen spielbaren Minuten auf einer Spielemesse oder bei einer Presseveranstaltung reichen nicht aus. Auch ansonsten sind die Geheimnisse um ein neues Spiel von Nintendo besser gehütet als das Gold in Fort Knox. Aber wir vertrauen auf das Gespür und den Ideenreichtum von Mastermind Miyamoto: Bisher lag er in der Regel richtig, und seine Spiele wurden zu Meilensteinen der Videospielgeschichte. Und was wir bisher vom neuen Zelda-Spiel gesehen haben, ist nicht übel! Wir werden also noch ein wenig warten müssen, auch wenn wir's kaum erwarten können.

CUBE



Ein absolutes Muss!



CUBE

☞ INFORMATION

METROID PRIME

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION ADVENTURE

SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %



METROID PRIME

Ein famoses Action-Adventure aus der Ego-Perspektive!

ES IST FAST zwanzig Jahre her: 1986 machte sich die erste Videospielheldin der Welt auf, in einem von Ridley Scotts Alien-Saga inspirierten NES-Abenteuer die Höhlen des Planeten Cebes zu erforschen. Nun kehrt Samus zurück – mit stärkeren Fähigkeiten als zuvor! Diese Fähigkeiten muss sich Samus wie gewohnt jedoch hart erarbeiten, indem sie die Höhlen des Planeten Tallon IV erforscht. Erst mit der Zeit verfügt sie z. B. über die Möglichkeit, sich in den Morph Ball zu verwandeln oder höhere Sprünge ausführen zu können. Geduld und Ausdauer sind gefragt, bis ihr alle Gebiete des Höhlensystems bis in den letzten Winkel abgesucht habt. Neben knallharten Gegnern werdet ihr vor allem knifflige Rätsel lösen dürfen. Erwartet daher keinen klassischen Ego-Shooter, denn in *Metroid Prime* liegt das

Gewicht auf der Erforschung. Und diese fremde Höhlenwelt wird grafisch imposant dargestellt: coole Licht- und Schatteneffekte, vielfältig gestaltete Gebiete, sehr beeindruckende Eis- und Lava-Effekte, komplexe Texturen ... Auch der Soundtrack trägt enorm zur stimmigen Atmosphäre bei: Wer *Super Metroid* kennt, wird viele musikalische Aha-Erlebnisse haben! (Musik sowie Soundeffekte wurden in Dolby Pro Logic abgemischt.) Neben freispielbaren Boni bietet *Metroid Prime* übrigens auch die Möglichkeit, es mit *Metroid Fusion* für den GBA zu verlinken. Insgesamt müssen wir zugeben: *Metroid Prime* sieht bisher absolut beeindruckend aus. Gameplay, Grafik, Sounds ... wir sind gespannt auf die Testversion und ganz sicher, dass wir nicht enttäuscht sein werden.

CUBE



CUBE
PREVIEWS

CUBE

INFORMATION

PHANTASY STAR ONLINE EP. I & II

VERTRIEB: INFOGRAMES

ENTWICKLER: SEGA/SONIC TEAM

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION RPG

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



CHARACTER CREATION

- FACE
- HAIR
- COSTUME
- SKIN COLOR
- PROPORTION
- CHARACTER NAME
- AUTO
- OK
- BACK



Das erste GameCube-Onlinespiel

PHANTASY STAR ONLINE

EPISODES I & II

Tolles Fantasy-Teamwork
in fremden Welten

TAUSENDE Dreamcast-Spieler kämpften sich bereits durch gigantische Fantasy-Welten in gewaltigen Szenarien, stets auf der Suche nach fiesen Monsterhorden und Spezial-Items. In Zukunft dürfen sich auch GameCube-Spieler mittels Modem oder Breitbandanschluss zu viert u. a. in Unwälder, Höhlensysteme und Ruinen begeben. Allerdings bleibt es nicht bei diesen Levels: In *Episode II* kommen weitere Level dazu, darunter Tempel und Raumschiff sowie ein Dschungel- und ein Unterwasserlabor.

Grafisch überzeugt *Phantasy Star Online* durch zahllose Details und Hintergrundanimationen. Neben den neuen Welten haben die Entwickler auch einige neue Helden zur Verfügung gestellt, unter anderem eine Rangerin, deren Spezialität der Fernkampf mit dem Lasergewehr ist. Apropos Lasergewehr: Die Suche nach den vielen geheimen Waffen und Items macht online mit drei Kumpels so richtig Spaß!

CUBE



Der Geheimagent ihrer Majestät erobert den GameCube

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

CUBE

INFORMATION

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

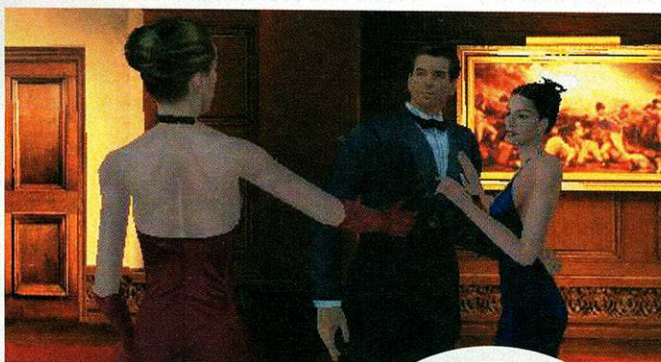
ENTWICKLER: ELECTRONIC ARTS

HERKUNFT: USA

GENRE: EGO-SHOOTER

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



Mein Name ist Bond,
James Bond ...

KEINER KILLT so stilvoll wie der Agent ihrer Majestät. Und dazu hat 007 im Verlauf seines neuesten Auftrags auch genug Gelegenheit: In gut zehn Levels und mit Hilfe einer großen Zahl cooler Waffen und technischer Spielereien, rasanter Fahrzeuge und ... unvergleichlichem Charme. Wer die Filme kennt, wird eindeutig die Züge des aktuellen Bond-Darstellers Pierce Brosnan erkennen. In dessen Haut schlüpfst ihr, um erneut einen großwahn-sinnigen Fiesling zu stoppen. Doch Electronic Arts hat dafür gesorgt, dass ihr nicht nur in der Ego-Perspektive durch die Level schleicht oder ballert. Oft genug wechselt die Sichtweise und ihr beobachtet Bond, wie er z. B. vorsichtig eine Balustrade entlang balanciert, um nicht von Wachen erwischt zu werden. Dabei übertrifft *007: Nightfire* das bislang unbestritten beste Abenteuer mit dem Agenten, das einst für das Nintendo64 erschienen war. Ein toller Multiplayermodus rundet das filmreife 007-Spektakel ab.

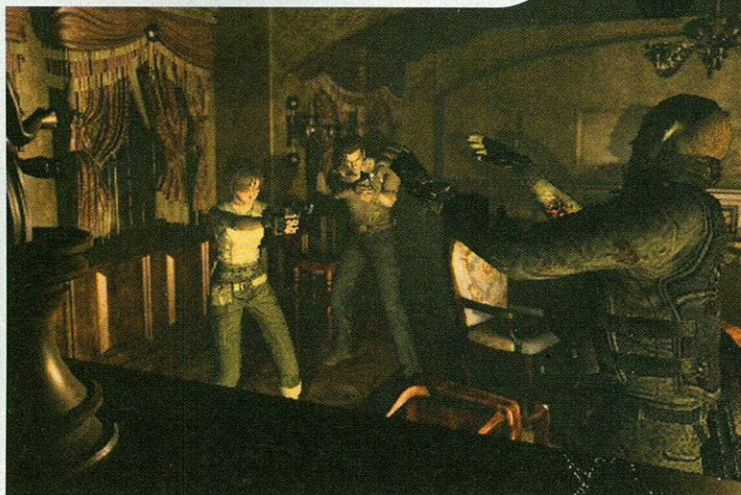
CUBE

071

CUBE

RESIDENT EVIL ZERO

Mordende Moderbuben



CUBE

INFORMATION

RESIDENT EVIL ZERO

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

ENTWICKLER: CAPCOM

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %



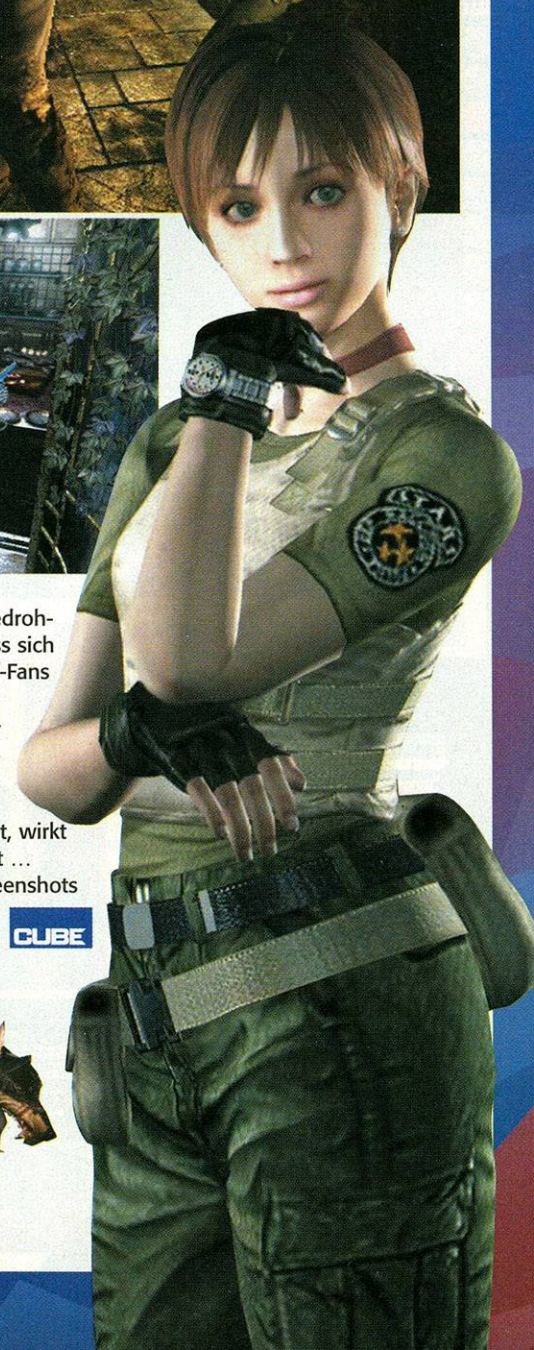
Wie alles begann ...

FREUT EUCH auf das lang erwartete Prequel des düsteren Survival Horror Adventures: In *Resident Evil Zero* erfahrt ihr endlich, was **vor** der in *Resident Evil* erzählten Story geschah! Ihr begleitet Rebecca und Billy auf ihrem Weg durch einen von mutierten Kreaturen verseuchten Umbrella-Zug und landet schließlich in dem Herrenhaus, das wir alle nur zu gut aus dem allerersten Abenteuer kennen. Und ihr erfahrt endlich, wie und warum Rebecca Chambers dort hin gelangte! Eine große Zahl mutierter Tiere stürzt sich im Lauf des Spiels auf die furchtlosen Zombiejäger; dazu kommen bereits zu Untoten gewordene Spezialtruppen, deren Sicherheitswesten es erheblich schwerer machen, sich ihrer zu entledigen, sowie jede Menge ächzende Moderbuben. Aber ihr könnt eine ganze Reihe kraftvoller Waffen finden, mit denen ihr hartnäckigsten Nackenbeißen den Garaus macht ... Grafisch beeindruckend die gerenderten Hintergründe, die Glanzeffekte (Schleim, Blut und wer weiß, was sonst noch alles) sehen sehr realistisch aus. Dank exzellenter Kameraführung und fulminanter Sound-



effekte wird souverän eine so bedrohliche Atmosphäre aufgebaut, dass sich auch hartgesottene *Resident Evil*-Fans fürchten dürften. Wenn sich Billy und Rebecca durch die Kanalisation quälen, kann man froh sein, dass dies nur ein Spiel ist. Denn die alptraumhafte Welt, in die man sich mit *Resident Evil* begibt, wirkt mitunter realer, als einem lieb ist ... Schaut euch einfach nur die Screenshots an – und ihr wisst bestimmt sofort, was wir meinen!

CUBE



CUBE

INFORMATION

TOM CLANCY'S GHOST RECON

VERTRIEB: UBI SOFT

ENTWICKLER: RED STORM

HERKUNFT: USA

GENRE: SHOOTER

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



Heimlich, still und leise ... töten!

TOM CLANCY'S
GHOST RECON

Die Gegner merken, dass es euch gibt, wenn sie von euren Kugeln getroffen werden ...

IHR SEID DER Kommandant einer U. S. Special Forces-Einheit, die sich tief in feindliches Gebiet vorarbeiten muss. Der Auftrag: Erkundung und – wenn notwendig – Eliminierung feindlicher Soldaten. Somit kommt es hauptsächlich darauf an, so lange wie möglich unsichtbar zu agieren. (Daher steht ja auch das Wort Ghost im Titel!) Doch wenn es sein muss, dann lasst ihr die Waffen sprechen. Anders als in der *Rainbow Six*-Reihe soll das Schadenssystem etwas weniger empfindlich sein – das ist ganz nett, weil man nicht sofort draufgeht ... Hilfreich ist auch, dass ihr eure Taktik – anders als z. B. in *Rainbow Six* – während des Spiels ändern könnt. *Tom Clancy's Ghost Recon* soll dank umfangreicher Level und einem ausgeklügelten Kampfsystem auch ideal für Multiplayer-Action geeignet sein – der Test wird zeigen, wie viel Spaß das bringt!

CUBE

Auftragskiller gehen nicht in Rente, sie laden nur nach

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

CUBE

INFORMATION

HITMAN 2: SILENT

VERTRIEB: EIDOS

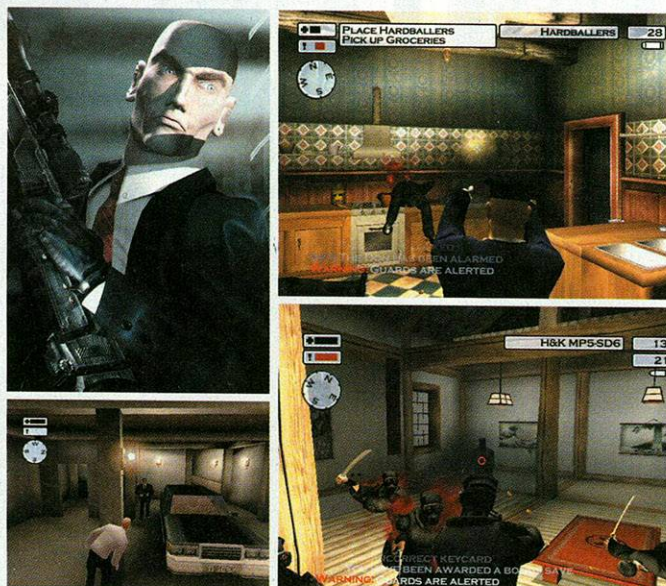
ENTWICKLER: EIDOS

HERKUNFT: UK

GENRE: SHOOTER

SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %



Fast ein Hollywood-Film

ALS DER ITALIENISCHE Gönner des Auftragskillers Tobias Rieper gekidnapped wird, muss dieser wieder zu den Waffen greifen: Sein Weg auf dieser Rettungsmission führt ihn durch 20 Level und darin u. a. nach Russland und Japan. Sinnloses Geballere bringt euch allerdings nicht weiter, denn nur wer sich geschickt bewegt, unentdeckt bleibt und exakt zielt, wird Erfolg haben. Auch wenn mehr als 30 Waffen zur Verfügung stehen, gilt stets eins: Gute Planung ist vor jedem Einsatz daher unabdingbar, und wer den Überblick verliert, hat schon verloren. Wenn ihr zur Waffe greifen müsst, dann sorgt wenigstens dafür, dass ihr einen Schalldämpfer einsetzt. Das Spiel trägt nicht umsonst den Untertitel „Silent Assassin“ – was soviel heißt wie „stiller Killer“. Pro Level habt ihr bestimmte Aufträge auszuführen, doch diese sind abhängig von eurem Verhalten und eurem Erfolg in früheren Levels. Kopfarbeit ist wichtig, und wenn ihr neben Munition auch Ausdauer mitbringt, ist euch der Erfolg sicher.

CUBE

CUBE

⊙ INFORMATION

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

VERTRIEB: EIDOS

ENTWICKLER: CRYSTAL DYNAMICS

HERKUNFT: USA

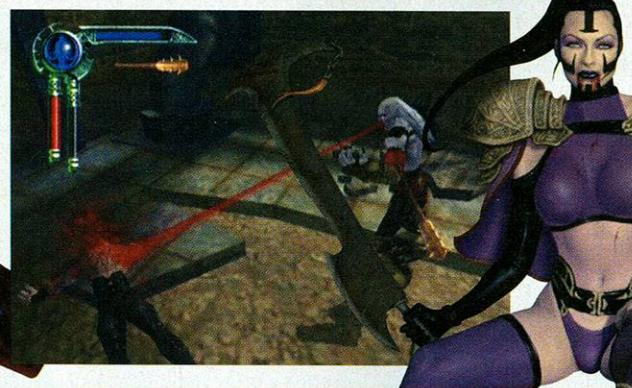
GENRE: ACTION ADVENTURE

SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %



Kampf der Vampire



BLOOD OMEN 2

Kain ist wieder erwacht – und er ist stärker als je zuvor

ALS 1997 das *Legacy of Kain: Blood Omen* veröffentlicht wurde, avancierte es schnell zum Kultspiel. Nun wird die Geschichte weitererzählt: 300 Jahre später erwacht Kain wieder und stellt fest, dass die Sarafan in Nosgoth umherziehen, um die Vampire endgültig zu vernichten.

Kain weiß: Damit seine Spezies überleben kann, müssen deren Herrscher vernichtet werden. Auf seinem Weg durch elf riesige Level löst Kain etliche Rätsel, bezwingt jede Menge Gegner und saugt literweise Blut, um seine Energie zu erhalten. Die Kraft Kains steigt, je weiter er Nosgoth erkundet und je mehr Bosse er vernichtet. Er erlernt zusätzliche magische Fähigkeiten, die er in der Schlacht gegen den Sarafan-Lord benötigt ... Für Kämpfe nutzt Kain übrigens nicht nur scharfe Zähne, sondern auch schlagkräftige Waffen.

CUBE

CUBE

⊙ INFORMATION

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

ENTWICKLER: ELECTRONIC ARTS

HERKUNFT: USA

GENRE: SHOOTER

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



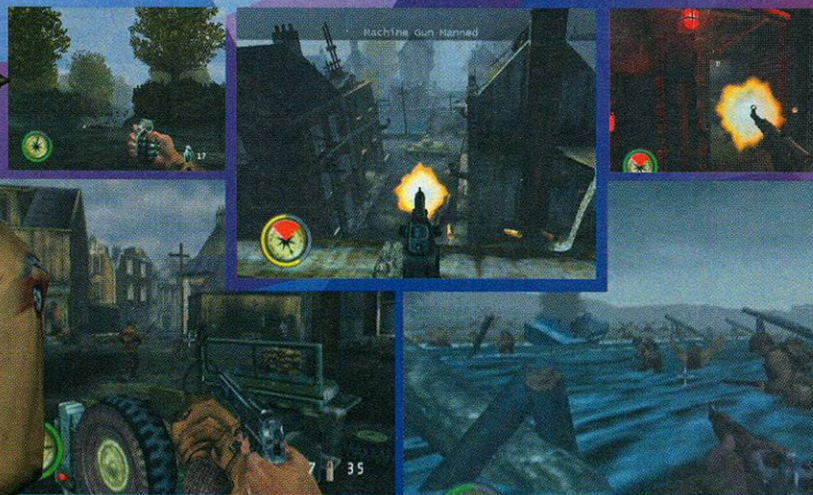
Ein perfekter Mix aus Action und Infiltration

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Es ist Krieg!

IRGENDWIE erinnert es an den Film *Der Soldat James Ryan*: Ihr landet mit eurer Einheit in der Normandie und müsst als Soldat der Alliierten in Undercover-Missionen, aber auch als Zugführer beweisen, dass ihr der Wehrmacht ordentlich in den Hintern treten könnt ... Um die Authentizität des Einzelspieler-Modus zu gewährleisten, haben die Entwickler sogar einen hochdekorierten U. S. Army-Offizier als Berater verpflichtet. Realitätsnähe wird vor allem auch an der ausgefeilten KI der CPU-gesteuerten Charaktere deutlich. Das Gleichgewicht aus Infiltration und hartem Kampf ist in den 15 Missionen wirklich ausgezeichnet. Allerdings gab es beim Spiel auf andern Konsolen Probleme mit der Frame-Rate. Hoffen wir, dass dies zur Veröffentlichung als GameCube-Spiel behoben ist. Einen ausführlichen Test lest ihr, sobald wir ein Testmuster haben. Übrigens hat man dem Spiel auch einen Mehrspieler-Modus spendiert, in dem man sich mit Freunden am geteilten Bildschirm in verschiedenen Szenarien duellieren kann.

CUBE



Cooler Snowboard-Action

1080°: AVALANCHE

Brett(er)hart auf der Piste unterwegs



CUBE

INFORMATION

1080°: AVALANCHE

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: NSTC

HERKUNFT: USA

GENRE: SPORT

SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



WER SICH NOCH an den Nintendo64-Titel *1080° Snowboarding* erinnert, weiß: *1080°* steht für jede Menge Stunts, Combos und coole Moves! Erste Szenen des Nachfolgers überzeugten die Verantwortlichen bei Nintendo nicht wirklich, und so vertraute man die Entwicklung den hauseigenen Programmierern NSTC (*Ridge Racer 64*, *WaveRace: Blue Storm*) an. Die bisher gezeigten Screens und wenigen Szenen wirken beeindruckend: Schnee- und Wettereffekte sind dank des grandiosen Partikelsystems authentisch, Licht- und Lens Flare-Effekte brillant, und die Animationen sind butterweich. Angekündigt wurden außerdem – neben den bewährten Stunts und Combos – jede Menge neue Moves sowie originellere Pisten. (Denn man musste dem Vorgänger vorwerfen, dass es zu wenig einfallsreich gestaltete Strecken gab.) Die Herausforderung in den Rennen kommt nicht allein von der Konkurrenz, sondern man muss auch mit Schnee- und Wetterverhältnissen zurechtkommen: Das ist wie beim echten Snowboarden, und wir sind gespannt auf das fertige Spiel!

CUBE



Bananenparty

SUPER MONKEY BALL 2

Noch mehr Spaß und noch besser!

MIT SUPER *Monkey Ball* hatte Sega einen echten Spaßtitel für die ganze Familie produziert. Nun folgt der Arcade-Umsetzung ein Sequel, doch es ist bei weitem kein einfacher Aufguss des erfolgreichen Konzepts! In *Super Monkey Ball 2* gibt es erstmals einen Story-Modus, komplett mit Filmsequenzen und Sprachausgabe. Natürlich steht auch ein Challenge-Modus zur Verfügung, und wer die 150 Level gemeistert und alle Bananen gesammelt hat, darf sich auf ein Bonusspiel freuen. Zu den insgesamt zehn



CUBE

INFORMATION

SUPER MONKEY BALL

VERTRIEB: INFOGRAMES

ENTWICKLER: SEGA

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: ADVENTURE

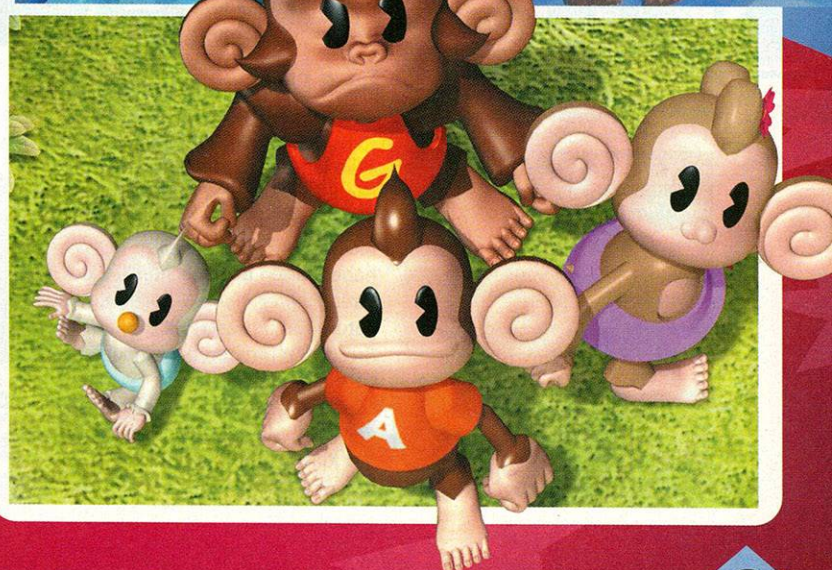
SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



anderen Minispielen zählen u. a. Monkey Billard, Monkey Bowling und Monkey Tennis. Während die erste Affenparty noch sehr Arcade orientiert war, überzeugt dieses Sequel durch die neuen Ideen – ob die große Zahl teils sehr kniffliger Games allerdings hält, was sie verspricht, wird sich schließlich im Test erweisen.

CUBE



075

CUBE

SPIELSPASS FÜR UNTERWEGS

Klar, bei uns steht Cube drauf – aber warum soll dann nicht auch GBA drin sein? Schließlich kann man das Handheld nicht nur mit dem Link-Kabel am GameCube anschließen, sondern es gibt auch jede Menge coole GBA-Spiele. Und die könnt ihr mit der tragbaren Konsole zocken, wo und wann immer ihr wollt! Wir wollen daher die GBA-Spiele nicht einfach so unter den Tisch fallen lassen und haben drei absolute Hammer Titel herausgesucht. Wir finden diese Spiele so herausragend, dass ihr sie kennen solltet: Da ist erstmal ein Fighting-Klassiker, nämlich *Street Fighter Alpha 3 Upper* – ein ausgefeilter Arcade-Prügler für das Handheld. Dann präsentieren wir euch ein neues Abenteuer mit Lara Croft, der schönsten Videospielheldin aller Zeiten, sowie das geniale *Super Mario Advance 3: Yoshi's Island* – wenn das keine Kracher sind!



ADVANCE

Nur die Besten wollen wir testen – und hier sind drei absolute Kracher ...

Ein Capcom-Klassiker für GBA



STREETFIGHTER ALPHA 3

ÜBER DIE *StreetFighter*-Serie müssen wir wohl nicht mehr viel erzählen, oder? Garantiert habt ihr sämtliche Teile längst mehrfach durchgespielt. Die Entwickler von Crawfish haben nun etwas geschafft, was man eigentlich nicht für möglich gehalten hat: Sie haben einen beachtlichen Teil der *StreetFighter Alpha 3*-Spiele für Sega Saturn/Dreamcast, PSX und aus den Arcade-Automaten auf ein kleines GBA-Modul gepackt! Dass es daher auch ein paar Mängel gibt, bleibt leider nicht aus: So ist z. B. der Klang nicht besser als bei Game Boy Color-Spielen. Die Charaktere sind

vielleicht ein bisschen zu klein geraten, aber dafür sind deren Animationen butterweich. Ärgerlich ist dagegen, dass die für sechs Knöpfe ausgelegte Steuerung an die vier Knöpfe des GBA angepasst werden musste. So kann man z. B. einen Schlag mittlerer Stärke nur ausführen, indem man die Knöpfe für den harten und den leichten Schlag gemeinsam drückt. Das Gleiche gilt für die Kicks. Das ist reichlich gewöhnungsbedürftig und führt am Anfang zu vielen unpräzisen Moves und in der Folge zu einigem Frust. Obendrein wurden etliche Moves und Combos vereinfacht. Da muss man als Spieler

schon sehr tolerant sein, um nicht genervt zu sein.

Zudem gibt es keine Intro-Sequenz, nur eine End-Sequenz, und auch keinen „World Tour“-Modus. Aber dafür entschädigen ein ausgezeichneter Singleplayer-Modus sowie eine ganze Reihe Multiplayer-Modi, mit denen ihr eine ganze Weile beschäftigt sein werdet. Immerhin treten drei Charaktere auf, die in *Street Fighter Alpha 3* nicht dabei waren (Maki, Yun und Eagle). Dies rettet das grundsätzlich gelungene Spiel dann doch noch vor der 8.0-Wertung.

CUBE
RATING
8.3

CUBE

INFORMATION

VERTRIEB:	UBI SOFT
ENTWICKLER:	CAPCOM (CRAWFISH INTERACTIVE)
GENRE:	FIGHTING
SPIELER:	1
PREIS:	€ 45

FACTS

- 38 CHARAKTERE
- DETAILREICHE GRAFIKEN
- EIN STREETFIGHTER-KLASSIKER!
- GELUNGENE ANIMATIONEN



⤵ **Athletisch, wendig, geschmeidig: Lara turnt katzenleich durch die Level ...**



Lara macht auf dem GBA eine gute Figur!

TOMB RAIDER: THE PROPHECY

CUBE

⊕ INFORMATION

VERTRIEB: UBI SOFT
ENTWICKLER: UBI SOFT
GENRE: ACTION ADVENTURE
SPIELER: 1
PREIS: € 50

⊕ FACTS

- SEHR RÄTSELHALTIG
- SEHR VIELE GEGNER
- SEHR ORIGINELLE STORY
- SEHR LANGER SPIELSPASS
- SEHR GEILE HELDIN

DAS MUSS MAN sich mal auf der Zunge zergehen lassen: Weltweit wurden bis heute rund 28 Millionen Tomb Raider-Spiele verkauft! Von Fanartikeln und ähnlichem ganz zu schweigen ... Obwohl der Lara-Boom mittlerweile nachgelassen hat, ist Miss Croft immer noch ein Fest für die Augen und ein Garant für unterhaltsame Spiele. Während Lara für das neue PS2-Abenteuer sowohl spieltechnisch als auch äußerlich ein paar kosmetische Korrekturen über sich hat ergehen lassen, erleben wir sie im neuen GBA-Abenteuer noch in altvertrauter Form.

In der isometrischen Perspektive muss Miss Croft auf der Suche nach drei sagenhaften Steinen riesige Landschaften durchqueren und sich gegen allerlei Getier und Geschmeiß wehren: Wölfe, lebende Skelette und andere

Widersacher ... Angenehm ist die sehr flüssige, präzise Steuerung! Lara reagiert sofort und läuft z. B. nicht weiter, auch wenn man das Pad längst losgelassen hat. Das Erforschen der Level macht dadurch richtig Spaß, der Schwierigkeitsgrad und manches Rätsel sind allerdings ein bisschen leicht geraten. Mit der automatischen Zielerfassung kann die Heldin ihre zwei Waffen in der Regel erfolgreich einsetzen.

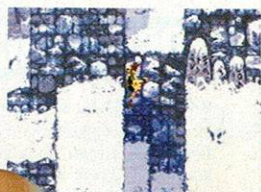
Leider lassen sich Abstände und Höhen schwer einschätzen, Gegner sind manchmal schwer erkennbar. Und die Hin- und Herlauferei, um Schalter zu betätigen, ermüdet mit der Zeit. Aber der gute Soundtrack sowie die dichte Atmosphäre entschädigen für diese Mängel. Lara macht auch auf dem GBA in der Tat eine gute Figur!

CUBE RATING 9.0

KINDERLEICHT!

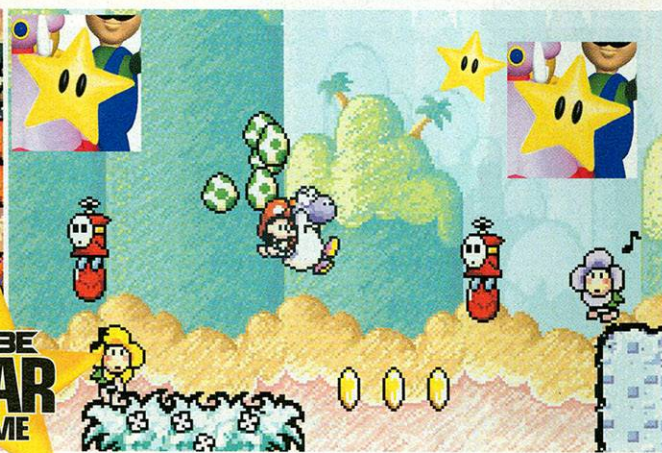
LARA BEWEGT SICH KATZENLEICH

Okay, wir wissen es: Tomb Raider-Spiele sind vor allem wegen der recht attraktiven Heldin und ihrer physischen Fähigkeiten ein Fest. Springen, ducken, kriechen, hangeln und etliche andere athletische Aktionen hat man mit Bravour aufs GBA-Modul übertragen. All diese Moves lassen sich durch die sehr intuitive Steuerung kinderleicht ausführen. Wenn Lara z. B. an einem Abgrund steht, müsst ihr nur den B-Knopf drücken, und schon hängt sie sich an die Kante. Mit dem Steuerkreuz hangelt sie daran entlang oder springt davon ab bzw. klettert wieder hinauf. Es ist wahr: Auf dem GBA lässt sich Lara definitiv besser steuern als auf der PlayStation.



„EIN TOLLES SPIEL - AUCH WENN SICH ABSTÄNDE UND HÖHEN MITUNTER SCHWER EINSCHÄTZEN LASSEN.“





Absolut einzigartig! Hat es jemals ein schöneres Yoshi-Spiel gegeben?

CUBE
STAR
GAME

YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3

CUBE

INFORMATION

VERTIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: NINTENDO

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1

PREIS: € 40

FACTS

■ RASANTES, FANTASTISCHES YOSHI-ABENTEUER!

■ ENTSPRICHT DEM SUPER NINTENDO-SPIEL

■ EIERSPASS OHNE ENDE

■ 6 GIGANTISCHE WELTEN

■ 12 KNALLHARTE BOSSE

Nie war Eierwerfen cooler!

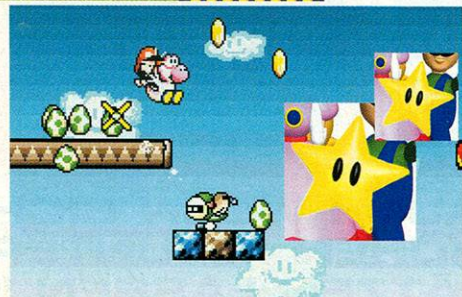
EINE GANZE MENGE Fans des putzigen kleinen Drachen werden uns zustimmen, dass die zweidimensionalen Abenteuer um Yoshi einfach großartig waren. Egal wie toll brandneue, dreidimensionale Spektakel wie *Super Mario 64* oder *Super Mario Sunshine* auch sein mögen: Die guten alten Jump'n'Runs für das Super Nintendo hatten ihren ganz eigenen Charme, der bis heute begeistert! *Mario Advance 3* mag also bereits gute sieben Jahre auf dem Buckel haben, aber es spielt sich heute so cool wie damals.

Grundsätzlich geht es darum, Gegner zu schlucken und sie zu werfen – als in Eier verwandelte Munition! Nintendo hat diese originelle Idee für das Spiel intensiv genutzt. Werft Eier, um Schalter zu betätigen, Gegner zu bezwingen und so weiter. Außer innovativem Gameplay begeistert auch der visuelle Stil: Wie mit Wachsmalkreide gezeichnet wirkt die knallbunte Welt, durch die Yoshi eilen muss, um den kleinen Mario zu seinen Eltern zurückzubringen. Schaut euch nur die Screenshots an – großartig! *Super Mario Advance 3: Yoshi's Island* für den GBA ist die gelungene Umsetzung des Super Nintendo-Klassikers, und es ist ohne Frage ein echter Mario-Klassiker. Wenn ihr uns nicht glauben solltet, dann spielt es – ihr werdet uns garantiert sofort zustimmen! Darauf verwetten wir all unsere Eier, die wir nächstes Jahr zu Ostern kriegen ...

CUBE
RATING
9.1



In Minispielen habt ihr die Chance, Items zu gewinnen.



YOSHASSIC PARK

MÜNZEN, BLUMEN UND MEHR ZEIT

Wie bei allen großartigen Mario-Spielen ist das Ziel nicht nur, das Level zu beenden, sondern auch, es zu erforschen. Pro Level könnt ihr 20 rote Münzen und fünf Blumen finden. Zudem kann der Countdown-Timer, der abläuft, wenn ihr Mario verliert, bis auf 30 Sekunden verlängert werden. Habt ihr jedes zu 100 % erforscht, werden geheime Level geöffnet. Habt ihr alle Münzen gefunden, steigen eure Chancen im Mini-Game nach Abschluss des Levels. (Hier könnt ihr u. a. weitere Versuche oder hilfreiche Items gewinnen.)

KAPEHAPE-HÄH?

Endlich! Das verrückteste
Magazin der Welt ist da!

- Aktuelle News aus der
Anime- & Manga-Welt
- Modelkits, J-Pop,
Workshops & Zeichenkurse
- Die besten Games &
TV-Serien im Überblick
- Massenweise Poster,
Sticker & Postkarten

JEDEN
MONAT
NEU!



➡ **MERKE: WENN DU ZUM GRAFEN GEHST, VERGISS DIE PEITSCHKE NICHT ...**

I ♥ NINTENDO

So höret, ihr Adepten des heiligen Cubus: Einst gab es eine Zeit, so erzählen uns die Chronisten des Hauses Konami, da ein junger Held sich gegen das Schreckensregime des Herrn der Vampire auflehnte und ihn in die ewige Verdammnis schickte ...

Doch weil, wie wir wissen, Vampire einfach keine Ruhe geben können, mussten sich er und andere tapfere Vampirjäger in der Vergangenheit noch sehr viel öfter mit Peitsche und Schwert in die Gemäuer des Schlosses begeben!

CASTLEVANIA

CASLEVANIA

Gut 90 Jahre nachdem Bram Stokers Roman Dracula veröffentlicht wurde, debütierte der Herr der Vampire schließlich in einem Videospiel: 1986 auf dem japanischen Sharp PC-System. Diese archaischen Abenteuer wurden uns lange Zeit vorenthalten, doch mittlerweile sind sie als PlayStation-Spiel unter dem Titel Castlevania Chronicles erhältlich. Im Jahr 1987 erschien die erste Vampirjagd für das Nintendo Entertainment System. Ein Jahr später, 1988, wurde Castlevania II: Simon's Quest veröffentlicht, ebenfalls für das NES. Auch 1991 verzeichnete man nicht auf den bissigen Grafen und einen Jäger des Belmont-Clans. Diesmal diente für Level frei wählen! Für das Super Nintendo wurde 1991 eines der besten Castlevania-Abenteuer überhaupt veröffentlicht: Mit seiner dichten Atmosphäre und stimmungsvollen Musik zählt Super Castlevania IV bis heute zu den besten Spielen der Reihe – neben Symphony of the Night für die PlayStation, das 1997 veröffentlicht wurde und storytechnisch an die 1993 für PC Engine erschienene farnosen Jump'n'Run bedient er sich keiner Peitsche, sondern seines Schwerts, um zu den Klängen eines fulminanten Soundtracks Dämonen und Ungeheuer zur Hölle zu schicken. Vor Symphony of the Night gab es noch ein Abenteuer für das Sega Megadrive (Castlevania Bloodlines, 1994) und ein neues SNES-Abenteuer (Vampire's Kiss, 1995). 1998 debütierte die schnuckelige Sonja Belmont in Castlevania Legends auf dem Game Boy, um die Zeit bis zur Veröffentlichung des ersten Nintendo64-Castlevania zu überbrücken. Mit Castlevania 64 (1999) und Castlevania: Legacy of Darkness (2000) entführten uns die Konami-Mager in die dritte Dimension. Lassen wir uns überraschen, wann wir das erste Mal auf dem GameCube in die Welt der Vampire eindringen dürfen.

SPIEL MIT MIR!

Die ganze Xbox-Power im Heftformat!



- Brandheiße Xbox-News
- Die besten Games im Test
- Reportagen + Previews

ab sofort im Handel

VORSCHAU



CUBE
NR. 2/03
ERSCHEINT AM
26. FEBRUAR
2003

THE LEGEND OF ZELDA

➔ KLEIN, BLOND, GROSSARTIG!

Ein Traum wird wahr: Nintendo schlägt das neue Kapitel des gigantischen Zelda-Epos' auf! Da über die ungewohnte Grafik schon genug debattiert wird, verraten wir euch alles, was ihr sonst über Links neues Abenteuer wissen müsst.



METROID PRIME

➔ ENDLICH! SAMUS ARAN KEHRT ZURÜCK!

Samus Aran, die erste Videospielheldin der Welt, kämpft sich durch das Höhlensystem von Tallon IV – in einem grafisch und spielerisch atemberaubenden Abenteuer!



Cooler Frühling: Jede Menge

tolle Spiele!



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Ohne Arme und Beine, aber mit jeder Menge Fun und Action!



F-ZERO GC
Geschwindigkeitsrausch: Gab es je ein schnelleres Rennspiel?



RESIDENT EVIL ZERO
Riecht ihr schon den Hauch der Verwesung? Nein? Aber bald ...



SOUL CALIBUR 2
Fighting par excellence: Namcos Vorzeigeprügler für den Game Cube!

➡ **JEDENFALLS IST ES BESSER, EIN ECKIGES ETWAS
ZU SEIN ALS EIN RUNDEN NICHTS.**

FRIEDRICH HEBBEL, DT. DICHTER, 1813-1863



SCHMEISS DEINE ALTE WEG...

... und hol Dir eine **neue** DigiCam!

- ALLE AKTUELLEN DIGICAMS IM HARDCORE-TEST
- WORKSHOP FÜR AMATEURE UND NEWBIES
- BILDBEARBEITUNG, CD-BRENNER & ZUBEHÖR
- MARKTÜBERSICHT & MEGA-GEWINNSPIEL

NEU! DER EINKAUFBSBERATER FÜR DIGITALE FOTOGRAFIE!

DIGITAL CAMERA SPECIAL

NR. 1/2003

DIE BESTEN KOMPAKT-KAMERAS
KODAK, FUJIFILM, CANON, SONY, PENTAX UND VIELE MEHR

40 KAMERAS IM PRAXIS-TEST

MIT DABEL:

- KODAK EASYSHARE LS443
- SONY DSC-U10
- NIKON D100
- CANON A200
- FUJIFILM FINPIX F401

PLUS: MARKTÜBERSICHT DIGICAMS

DIE TRAUMKLASSE
NIKON D1H, NIKON D1X, CANON EOS-1D, CONTAX N

WORKSHOP FÜR EINSTEIGER
AUF EINEN BLICK: ALLES WICHTIGE ÜBER DIGITALE FOTOGRAFIE

BRENNER?
AKTUELLE BRENNER AUF DEM PRÜFSTAND

AB SOFORT IM HANDEL!

7,90 € ÖSTERREICH: 7,90 € SCHWEIZ: 14,90 SFR

4 196049 707904

DER ULTIMATIVE DIGICAM-EINKAUFSGÜHRER