



APRIL - JUNI 2003

METROID PRIME

SCIENCE-FICTION

Das Space-Abenteuer der Superlative ist da!

GETESTET



FANTASY

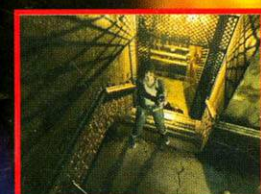


LEGEND OF ZELDA

Spannendes Rollenspiel mit Bonbon-Grafik!

GETESTET

HORROR



RESIDENT EVIL ZERO

Noch mehr Zombies, noch mehr Nerventerror!

GETESTET

MEDAL OF HONOR

FIRST AID Tipps fürs das Überleben an der Frontline

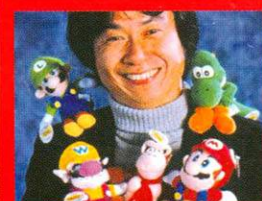


MORTAL KOMBAT

FIRST AID Fatality-Moves und Tasten-Kombis!



SPECIALS



DANKE

HYPERCUBE Was wäre, wenn es Nintendo nie gegeben hätte ...



ADD-ONS

CUBEWARE Achtung! Der GameCube rüstet auf!



SQUARE

HYPERCUBE Final Fantasy kehrt endlich zurück!



POSTER

WALLPAPER Mortal Kombat und Metroid Prime



02

€ 3,90

Österreich:
€ 4,50
Schweiz:
SFr 7,60



Tag der Abrechnung
21. März 2003



Life's a game
www.nintendo.de



DER ANFANG VOM ENDE?

Es war einmal vor langer, langer Zeit ... Damals zählten Spiele-Inhalte noch mehr als Grafik-Effekte und Marken-Trends – und Nintendo war unangefochtener Videospiel- und Konsolen-Marktführer. Damals war es nicht nötig, seine Produkte virtuos zu vermarkten und Millionen in die Werbung zu pumpen – gute Spiele liefen quasi von selbst. Damals war ein Videospiel nichts anderes als ein Videospiel – eine Verschmelzung aus Musik, Film, Spiel und Internet lag noch in ferner Zukunft.

Aber war deshalb früher alles besser? Was denkt ihr? Schreibt uns eure Meinung und liefert eine Prognose ab, wie der Videospiel-Markt in zwei bis drei Jahren aussehen könnte. Wir freuen uns auf heiße Wortgefechte mit spannenden Argumenten und futuristischen Visionen.

Viel Spaß beim Lesen dieser **CUBE**!
Euer **CUBE**-Team



AKTUELLES

HyperCube: Das haben wir Nintendo zu verdanken ... 4
News ... 10
CubeWare:
Hardware-Erweiterungen ... 50
HyperCube:
Die Legende kehrt zurück ... 54

REVIEWS

Metroid Prime ... 20
Minority Report ... 49
Mortal Kombat:
Deadly Alliance ... 26
Mystic Heroes ... 48
NBA 2K3 ... 47
Rayman 3 Hoodlum Havoc ... 46
Resident Evil Zero ... 42
Sonic Mega Collection ... 41
Summoner ... 47
Super Monkey Ball 2 ... 28
The Legend of Zelda:
The Wind Waker ... 44
Ty – Tazmanian Tiger ... 48
Whirl Tour ... 49

FIRST AID

Medal of Honor: Frontline ... 31
Tipps, Tricks & Cheats ... 29

PREVIEWS

Dragon's Lair 3D ... 61
F-Zero GC ... 60
Lotus Challenge ... 62
Mace Griffin Bounty Hunter ... 63
Tom Clancy's Splinter Cell ... 62
Wario World ... 61
X-Men: Wolverine's Revenge ... 63

ADVANCE

Mortal Kombat:
Deadly Alliance ... 65
The Legend of Zelda:
A Link to the Past ... 64

RUBRIKEN

Charts, Bestenliste &
Hall Of Fame ... 18
Doppelposter:
Mortal Kombat &
Metroid Prime ... 33
Mails & More ... 52
Zu guter Letzt:
Die Mario-Story ... 66

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:

Benjamin Gasser (Leitung), Thommy Rinke,
Gesa Schäfer, Daniel Tomys

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, Almut Riebe, Uwe Wölthchen
ART+WORK=Werbeagentur GmbH

Druck

Frankfurter Societäts-Druckerei GmbH,
Mörfelden-Walldorf

Vertrieb

VU Verlags-Union KG, Walluf

Anzeigenverkauf

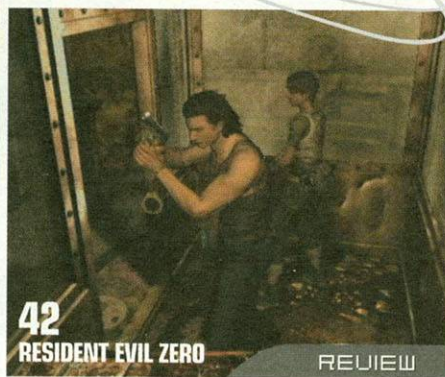
Olaf Hansen (Leitung)
eMail: o.hansen@ehapa.de
Phone: (0711) 70 708 - 800
Andrea Kappel
eMail: a.kappel@ehapa.de
Phone: (0711) 70 708 - 802

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.

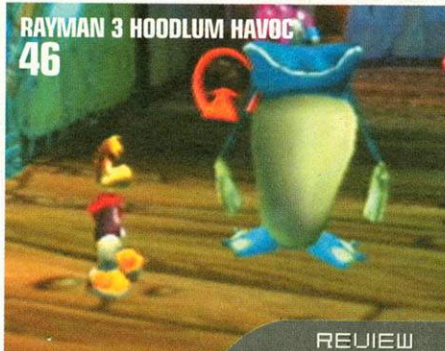
Urheberrecht

© 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.



42
RESIDENT EVIL ZERO

REVIEW



46
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

REVIEW



44
ZELDA – WIND WAKER

REVIEW

DAS HABEN WIR

Ninten

ZU VERDAN

Willkommen, ihr Wissbegierigen! Alle Geschichtsunterrichtshasser sind hier genau richtig, denn wir zeigen euch, wie interessant der Rückblick in die Vergangenheit sein kann. Nintendo ist ein Unternehmen, das Geschichte geschrieben hat und hoffentlich noch nicht so bald Geschichte sein wird. Und vor allem eines der Innovativsten der ganzen Branche.

do

KEN!

KINDERKRAM-IMAGE, hässliche Pappverpackungen und Geheimniskrämerei haben dafür gesorgt, dass Sony den einstigen Branchenprimus in den letzten Jahren locker abhängen konnte. Aber wir Fans wissen natürlich, was Nintendo für uns, euch, eure Freunde und alle einfallslosen Mitbewerber getan hat, die einfach ihre wegweisenden Ideen kopierten.

DAS DIGITAL-PAD

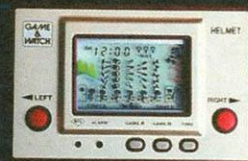
Möglicherweise erinnert sich der eine oder andere von euch noch an eine frühere Dekade, die Historiker als „die Siebziger“ bezeichnen. Damals gab es weder PlayStation noch Sega – solltet ihr im Besitz einer Spielkonsole gewesen sein, war sie höchstwahrscheinlich von Atari. Zwar gab es Nintendo damals schon, aber sie schlugen sich immer noch mit Spielkarten und anderem Low-Tech-Schnickschnack herum. 1981 beglückten die Japaner dann die Welt mit dem ersten Game & Watch-Spiel. Das waren tragbare LCD-Boards mit eingebauten Games – und Digital-Uhr! „Watch“ ist das englische Wort für Armbanduhr, daher der Name „Game & Watch“. Damals galt es noch ganz schlicht, zum Beispiel einen Ball zu jonglieren oder zu verhindern, dass herab fallende Hämmer ein Gebäude treffen. Diese Klassiker wurden übrigens für die Game Boy-Systeme unter dem Namen *Game & Watch Gallery* neu aufgelegt.

Die kleinen Maße der G&W-Spiele machten sie zum perfekten Zeitvertreib für unterwegs, stellten jedoch Nintendos Forschungsabteilung erst mal vor ein Problem: Die meisten Heim- und Arcade-Systeme benutzten zur Steuerung einen Joystick – und das hätte in den Hosentaschen der 80er-Teenager sicherlich missverständlich aussehen können ...

Einige Hersteller hatten sich auch an eigenen Steuerungsmöglichkeiten versucht, zum Beispiel Mattel mit seinem telefonwählscheibenähnlichen Intellivision Pad. Doch die waren völlig unbrauchbar, also musste sich Nintendo etwas völlig Neues ausdenken. Zunächst konnten sie sich einfach mit Knöpfen über die Runden retten, doch spätestens für die G&W-Version von *Donkey Kong* musste eine Möglichkeit her, in vier Richtungen zu steuern.

Das war die Geburtsstunde des digitalen Steuerkreuzes, das Gunpei Yokoi (siehe Seite 9) erfunden hat. Damit konnte die Figur auf dem Bildschirm in acht Richtungen gesteuert werden. Diese Technik ist so vielseitig, dass das digitale Steuerkreuz in jeder Nintendo-Konsole zum Einsatz kam – bis wiederum Nintendo selbst etwas Neues entwickelte. In der ganzen Branche gelten die Nintendo-Pads als die besten, denn Nintendo hat sich die „Plus-Form“ des Kreuzes patentieren lassen. Deshalb sehen die Steuerkreuze aller Mitbewerber anders aus – und fühlen sich auch nicht so toll an.

Da haben wir's: Nintendos erste Innovation, die bis heute genutzt wird!





DIE SCHULTER-BUTTONS

Über Jahrhunderte hinweg trugen Soldaten Knöpfe an ihren Schultern, um den lustigen kleinen Stoffetzen auf ihrer Schulter flach zu halten, an dem sie ihre Mützen befestigten (Das nennt sich Epaulette, du Flachwassermatrose! *Anm. d. Schlussred.*). Erst Kreuzungsexperimente eines verschrobene Mitarbeiters von Nintendos Entwicklungsabteilung („R&D“, Research & Development) in einem tief versteckten Labor brachten die Erkenntnis, wie die militärische Kleidungstechnologie für die Videospielwelt genutzt werden kann!

Die erste Generation japanischer Videospielekonsolen, NES und Master System, hatten nur zwei Buttons, was bei komplexeren Spielen zu wenig war. Beim Super Nintendo packten sie deshalb gleich zwei weitere dazu, doch wie bei Caligula auf einer römischen Orgie hieß es: „Wir wollen mehr!“

Es war der R&D-Experte Masayuki Uemura (leider so unbekannt, dass er keine Extra-Box in diesem Artikel wert ist), der vorschlug, Buttons an der „Schulter“ des Pads anzubringen. Ungewöhnlich an dieser Nintendo-Innovation war, dass sie nicht, wie sonst üblich, von der parallelen Entwicklung eines Spiels herrührte – es war schlichtweg eine richtig gute Idee.

Erst mit Spielen wie *Super Mario Kart* und *Street Fighter II* begannen wir uns zu fragen, wie wir überhaupt vorher ohne Powerslides oder Sechs-Knopf-Move-Beat'em-Ups leben konnten. Nachdem das allmählich auch der Konkurrenz klar wurde, kopierten sie die Idee eifrig in ihre Next-Generation-Konsolen. Sony fand die Schulterknöpfe sogar dermaßen genial, dass sie gleich vier davon auf ihre Controller klatschten ...

POKEMON

Es mag ja weder cool noch trendy sein, es zuzugeben, aber *Pokémon* gehört zu den besten Spielen überhaupt. Darum gehört es wohl auch zu den Meistverkauften, und das ist ein Anspruch, den Nintendo noch nicht an jemand anderen abtreten musste. Kaum begannen die Verkaufszahlen ins Astronomische zu steigen, schossen auch schon die Plagiate aus dem Boden: *Digimon*, *Monster Rancher*, *Dragon Warrior Monsters* und viele andere. Doch es gibt nicht nur die 1:1-Kopien, plötzlich war auch in anderen Spielen das Tierezüchten in (*Sonic Adventure* und *Black & White*).

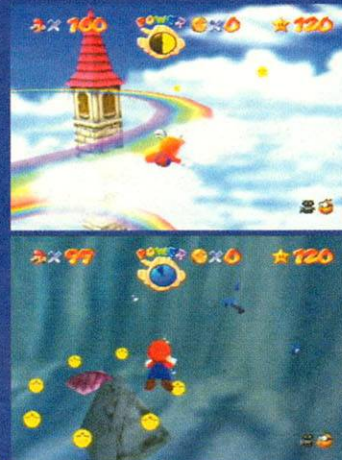


DER ANALOG-STICK

Nintendo kann nicht behaupten, den Joystick erfunden zu haben. Doch, sie könnten es schon, aber dann würden sie lügen und nicht in den Himmel kommen, wenn sie sterben. Zieht man in Betracht, dass die Ewigkeit in der Hölle dem Versuch gleichkäme, *Super Mario 64* & Co. mit einem Digital-Pad zu steuern, gehen sie dieses Risiko besser nicht ein.

PC-Spieler kennen den Joystick schon seit Jahren, doch mindestens genauso lange treiben sie die Welt mit unzähligen Flugsimulationen und Strategiespielen von Anno dazumal in den Wahnsinn. Es war also eher unwahrscheinlich, dass Nintendos Inspiration für den N64-Controller aus dieser Ecke käme. Nichtsdestotrotz ist aber genau das passiert, und wieder einmal wurde damit die Videospielwelt revolutioniert!

Das Digital-Pad war perfekt, um NES- und Super Nintendo-Spiele zu steuern, doch Nintendo-64-Spiele waren fast durch die



Bei *SM64* hatten die Entwickler ständig die Analog-Steuerung im Hinterkopf, ...



... die von *Tomb Raider* nicht, daher die schlechte Steuerung.



PC-Spiele sind total aufregend, nicht wahr? *gähnt* ...

Bank in 3D, speziell der anbetungswürdige Launch-Titel *Super Mario 64*. Sich frei im dreidimensionalen Raum zu bewegen ist etwas mühselig, wenn man

einen Controller hat, der nur in drei Richtungen steuert. Ist euch nicht aufgefallen, dass sich Lara Croft wie eine besoffene Kuh in Stahlkappenschuhen steuern lässt? Ganz einfach deshalb, weil *Tomb Raider* von Anfang an für die Steuerung mit

Digital-Pads ausgelegt war, während *Super Mario 64* sich dank des Analog-Sticks wie ein graziles Supermodel in einem modischem Anzug bewegt.

Wie nicht anders zu erwarten, versuchte jeder, den Analog-Stick zu kopieren, sobald ihn Nintendo der Weltöffentlichkeit vorgestellt hatte. Nachdem das N64 aber ein Jahr nach Saturn und PlayStation herauskam, mussten sich die Herrschaften von der Konkurrenz schnell was einfallen lassen. Sony hat deshalb sein Pad schleunigst durch eines mit zwei Analog-Sticks ersetzt, jedoch scheinen sie einen bekifften Schulabbrecher mit der Entwicklung dafür beauftragt zu haben: Dank eines Ungenauigkeitsgrads von drei Kilometern sind die Spiele etwa so exakt zu steuern wie Harald Juhnke in seinen besten Exzessen. Vom Spielervolk darauf aufmerksam gemacht, solidarisierte sich Sony offensichtlich mit unseren Grafikern und ließ verlauten: „Das gehört so!“. Mit der Konsequenz, dass der PlayStation2-Controller genauso schwammig ist. Feiglinge.



PLATTFORM-SPIELE

Anhänger des Spiels *Space Panic* behaupten, dass eben dieses Spiel Grundstein aller Plattform-Spiele sei. Dort gibt es zwar Leitern und Ebenen wie im später erschienenen *Donkey Kong* – aber man konnte nicht springen. Und wir sind uns doch einig, dass Plattform-Spiele ohne Jumps so unvorstellbar sind wie Regierungspolitik ohne Steuererhöhungen.

Ihr könnt jetzt darüber streiten, ob *Donkey Kong* ein „Plattform-Spiel“ von der Wortbedeutung her ist. Doch es gibt nichts daran zu rütteln, dass Nintendo und Mario den Plattform-Spielen, wie wir sie heute kennen, Leben eingehaucht haben. Erst mit dem *Mario Bros*-Automaten, (das Spiel, das heute in allen *Super Mario Advance*-Modulen eingebaut ist), dann mit dem Urvater aller Spiele überhaupt – *Super Mario Bros*.

Kein Genre hatte auf Videospiele größeren Einfluss als die Plattform, und kein Plattform-Spiel seither funktioniert nach einem anderen Prinzip als von links nach rechts über den Bildschirm zu rennen und springen und den bösen Jungs eins auf die Mütze zu geben, wie wir es von *Super Mario Bros* kennen.



DAS 3D-PLATTFORM-SPIEL

Falls ihr Gelegenheitsspieler seid (was wir uns nicht vorstellen können, denn ihr lest ja **CUBE**), glaubt ihr möglicherweise, dass *Tomb Raider* das erste 3D-Plattform-Spiel sei. Nein, ist es nicht. Nicht nur, dass es ganze fünf Monate später als *Super Mario 64* erschien, der N64-Klassiker befand sich schon vier Jahre vor seiner Veröffentlichung in der Entwicklung.

Super Mario 64 ist Nintendos wichtigstes Spiel mit dem größten Einfluss auf alle nachfolgenden. Es definierte nicht nur den Genre-Standard von Grund auf, sondern ist sogar immer noch eines der besten 3D-Plattform-Spiele überhaupt – sein Sequel *Super Mario Sunshine* eingeschlossen.

Noch niemals zuvor, und möglicherweise niemals wieder, bot ein Spiel so viel Innovation und Visionen – während es ironischerweise auf dem gleichen Gameplay wie die vorangegangenen *Mario*-Spiele aufbaut.

Sollten wir ein Element herausgreifen, das mehr beeindruckte als alle anderen, würden wir die Steuerung der 3D-Kamera anführen.



DER GAME BOY

Bekäme Nintendo einen Cent für jede tragbare Konsole, die den Game Boy von seinem Thron als König aller Spiele-Handhelds stoßen wollte, wären sie um fünf Cent reicher. Segas Game Gear, Ataris Lynx, SNKs Neo Geo Pocket, Tigers Game.com, Bandais Wonderswan – alle sind sie am Game Boy gescheitert.

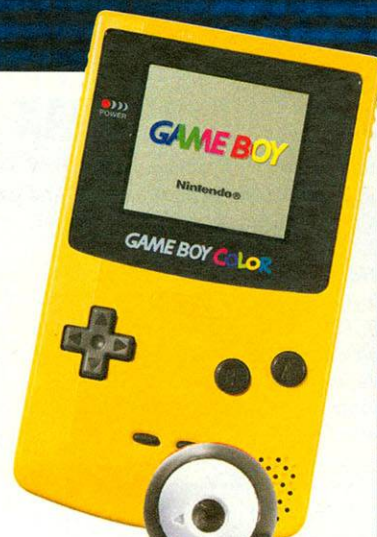
Tragisch (natürlich nur nicht aus der Sicht Nintendos) ist die Tatsache, dass die ganzen Systeme nur aus einem Grund erfolglos waren: Ihre Entwickler hatten einfach Matsch in der Birne. Der Original-Schwarzweiß-Game Boy war eigentlich kein Hexenwerk. Er war klug und die Grafik war mau. Gut, es gab einige Krachertitel, allen voran *Tetris*. Doch letztendlich sind die 100 Millionen verkauften Keksdosen nur auf einen Fakt zurückzuführen. Nämlich, dass man die Batterielebensdauer mit dem kleinen Zeiger einer Uhr messen konnte – und eben nicht nur mit dem großen, wie bei allen anderen.

Sega beispielsweise schickte den durchaus beeindruckenden Game Gear aufs Schlachtfeld: Mit coolen Spielen, und das alles in Farbe, sogar ein ernst zu nehmender Gegner. Doch, oh, was ist das? Eine Batterielebensdauer von zwei Stunden? Der nächste, bitte!

Atari beispielsweise schickte den durchaus beeindruckenden Lynx aufs Schlachtfeld: Mit coolen Spielen, und das alles in Farbe, sogar ein ernst zu nehmender Gegner. Doch, oh, was ist das? Eine Batterielebensdauer von weniger als vier Stunden? Der nächste, bitte!

Tiger beispielsweise ... ah, ihr habt also verstanden. Aber mal im Ernst, wir müssen uns doch alle fragen, wo bei diesen Firmen der Wurm drin ist. Eigentlich müssten bei denen doch ein paar schlaue Leute gearbeitet haben. Ist keinem von denen aufgefallen, dass sie alle aus ein und demselben Grund auf die Schnauze flogen?

Wenigstens SNK hat genau dies erkannt, denn der Neo Geo Pocket ist ein solides Gerät und hält rund 20 Stunden. Jedoch kam diese Einsicht leider zu spät, Nintendo war längst unangefochtener Marktführer, und SNK ging pleite.



Alleen mit gesundem Menschenverstand eroberte Nintendo den Spiele-Handheld-Markt.

DAS RUMBLE-PAK

Stellt euch folgende Szene Ende 1996 in Sonys Entwicklungsabteilung vor: Ein Techniker rennt stürmisch und den brandneuen N64-Controller in den Händen schwingend zu seinem Chef ...

„Herr Sony-san! Der neue Nintendo-Controller ist absolut abgefahren! Da ist ein Analog-Stick drauf, mit dem man superleicht 3D-Spiele steuern kann. Unser PlayStation-Controller ist dagegen wirklich mies.“

[Der Sony-Obrige nimmt den Controller prüfend in die Hand und starrt den armen Techniker verächtlich an.]

„Sie haben die Sony Corporation, ihre Kollegen und ihre Familie entehrt, weil sie dies nicht vorausgesehen haben! Ritueller Selbstmord ist der einzig ehrvolle Weg.“

„Aber Herr Sony-san! Sie müssen nicht seppuku begehen, es ist meine Schuld. Und mit »meine« meine ich die meiner Untergebenen.“

„Ich habe damit nicht mich gemeint, Sie Blödmann! Gehen Sie ein Gedicht schreiben und schneiden Sie sich den Leib auf, doch vorher treiben sie noch jemand auf, der unsere Joypads anpasst!“



Meine Damen und Herren, das PlayStation-Pad. Buuuuh!

„Aber, ehrenwertes Oberhaupt, der einzige, der dafür in Frage käme, ist Maduchi Madamoto – und offen gestanden glaube ich nicht, dass er dieser Aufgabe gewachsen ist, er trinkt sehr viel in letzter Zeit, und ich fürchte, er könnte ...“

„Schweigen Sie jetzt!“

[Es kehrt wieder Ruhe in Herrn Sonys Büro ein, er legt den N64-Controller auf den Tisch und öffnet ein Päckchen auf seinem Tisch. Darin befindet sich das StarFox 64-Modul samt Rumble Pak. Zielstrebig marschiert er in das Nachbarbüro und schleudert das seltsame Gerät mit wutentbrannter Präzision auf den nunmehr leblos über den Schreibtisch gebeugten Körper des Technikers. Am Wurfgeschoss haftet ein Post-It mit der Aufschrift: „Auch das hätten Sie voraussehen müssen!“]

Jetzt rappelt's im Karton – oder besser: in eurer Hand.



VIER CONTROLLER-ANSCHLÜSSE

Es gab schon viele Behauptungen, doch eine der lächerlichsten stammt von Microsoft. Die meinen nämlich, ihre Xbox sei die erste Konsole mit „serienmäßigen“ vier Controller-Ports. Wie bei vielen Meldungen von Microsoft hat auch dieser niemand große Aufmerksamkeit geschenkt. Doch jedem, der jemals zu viert Mario Kart 64 gespielt hat (oder wahlweise ein Dreamcast sein Eigen nennt), wird diese Behauptung leicht spanisch vorkommen.

Eigentlich ist es ja nur eine simple Erweiterung einer Spielkonsole. Solange die Spielkonsolen nur über zwei Ports verfügten, hat man Multitaps benutzt (die wiederum von Nintendo, genauer gesagt von Rare für das NES-Spiel RC Pro Am erfunden wurden), damit man weitere Controller an die Konsole anschließen konnte. Vor Nintendo kam offensichtlich keiner auf die Idee, zur Abwechslung mal standardmäßig vier Ports in eine Konsole einzubauen – und bereitete damit einer wahren Flut klassischer Multiplayer-Spiele den Weg.

Das eigentlich Komische an den vier eingebauten Controller-Ports ist die Tatsache, dass es die einzige Hardware-Innovation ist, die Sony bisher noch nicht kopiert hat. Was uns wirklich irritiert, denn so viel Spaß es auch macht, über die PlayStation zu frotzeln, es gibt für das Ding wirklich einen Haufen guter Spiele, die mit einem Vier-Spieler-Modus noch mehr Laune machen. Aber die PlayStation 3 wurde ja schon angekündigt, vielleicht schaffen es die Techniker von Herrn Sony bis dahin ...



DER C-STICK

Verglichen mit den vorangegangenen Controllern ist derjenige des GameCubes eher eine Evolution anstatt einer Revolution: Lediglich die C-Buttons haben sich in einen netten Analog-Stick verwandelt. Natürlich, PlayStation-Controller haben das schon seit Jahren, doch die beiden Analog-Sticks dort sind offensichtlich eher aus Platzgründen an dieser Stelle, wohl kaum aber aus ergonomischen. Das muss auch Microsofts Ansicht sein, denn deren Controller hat den zweiten Analog-Stick an der gleichen Stelle wie derjenige des GameCubes. Wenn sie dann doch gleich besser das komplette GameCube-Joypad (oder wenigstens irgendein anderes) kopiert hätten, anstatt das Joypad-Design einem unfähigen Grobmotoriker zu überlassen.



SHIGERU
MIYAMOTO

Eigentlich müsste Shigeru Miyamoto so berühmt sein wie Steven Spielberg oder Michael Jackson. Er gehört zu den größten kreativen Genies im 20. Jahrhundert, und in den letzten beiden Jahren hat er sich nicht schlecht geschlagen. Der scheue Japaner mit Playmobil-Haarschnitt hat Spiele von *Donkey Kong* bis hin zu *Zelda* erfunden, und hat in fast jedem anderen Nintendo-Titel der letzten dreißig Jahre mindestens eine führende Hand im Spiel. Nebenbei spielt er Banjo und widmet seine Freizeit seinem Garten. Aber lasst euch davon nicht ins Bockshorn jagen – er ist der Gott der Videospiele!

GUNPEI
YOKOI

Leider noch unbekannter als Shigeru Miyamoto ist



Gunpei Yokoi. Er war Nintendos Technik-Genie der ersten Stunde, denn er entwickelte die Technologie für die Game & Watch-Spiele, das NES und den Game Boy, beim Super Nintendo hat er auch noch ein bisschen mitgeschraubt. Ungewöhnlich ist, dass er als Hardware-Mensch auch *Metroid* erfand – der einzige Nintendo-Hammertitel, an dem Miyamoto kaum beteiligt war. Der riesige Flop des Virtua Boy brach ihm leider das Genick, weswegen er Nintendo daraufhin sofort verließ. Noch tragischer ist, dass er am 4. Oktober 1997 bei einem Autounfall ums Leben kam.



ONLINE-SPIELE

Schon zu den Zeiten des Super Nintendos experimentierten die Japaner mit Online-Spielen – zumindest in Japan und den USA, wir Europäer durften leider nicht mitspielen.

Sehr erfolgreich war die Kombination des Super Nintendos mit Bandais Satellaview-X, einer Art Modem, das unter die Konsole gestellt wurde – ähnlich wie das 64DD. Im Gegensatz zum 64DD war das Satellaview-X aber in Japan ein voller Erfolg. Das System empfing zwischen 16 und 19 Uhr Daten aus dem Fernsehsignal (ähnlich wie Megaradio auf NBC Giga bei uns in Deutschland). Neben Videospiele-News und Online-Chats konnte man sogar Spiele für das SNES herunterladen! Diese wurden auf speziellen wiederbeschreibbaren Cartridges gespeichert.

Die Games waren heiß begehrt, denn viele davon gab es exklusiv nur für das Satellaview-System. Zu diesen Perlen zählten zum Beispiel eine grafisch aufgepeppt Version von *Legend of Zelda* und zusätzliche Strecken für *F-Zero* und *Excitebike*. Nicht zuletzt konnte man auch online gegen andere Spieler antreten.

Das Ganze war so erfolgreich, dass Nintendo bis März 1999 Spiele dafür entwickelte und erst Juni 2000 den

Z-TARGETING

Bisher also hat Nintendo den 3D-Plattformer und die 3D-Kamera erfunden, und weiter? Jeder poplige Zwei-Bit-Entwickler fängt an, 3D-Spiele zu programmieren, und zwar mit katastrophaler Steuerung bei Kämpfen, weil Nintendo bisher noch nichts derartiges erfunden hat. Kinder, können die nicht mal was alleine entwickeln?

Das Problem bei 3D-Kämpfen ist (unabhängig davon, ob sie mit Waffen, Schwertern oder Wassermelonen ausgetragen werden), dass man die Gegner nur schwer in Schach halten kann, wenn sie von allen Himmelsrichtungen auf einen eindreschen.

Viele Entwickler versuchten sich an den unterschiedlichsten „Lock-On“-Systemen, doch keines davon war brauchbar. Entweder sie schalteten sich in prekären Situationen unvorangemeldet ab, oder sie bestanden darauf, einen unbewaffneten Komparson in 200 Metern Entfernung ins Visier zu nehmen, während ihr gerade fröhlich von einem Kleiderschrank-Typen niedergemetzelt werden.

Erst *Ocarina of Time* brachte den Durchbruch mit dem Z-Targeting, bei dem man im Kampf einfach den Z-Knopf (oder neuerdings die linke Schultertaste) gedrückt hält, um den Gegner vor die Flinte zu kriegen.



KART-GAMES

Ein kleines Quiz: Was haben die folgenden Cartoon-Figuren gemeinsam: Die Muppets, Antz, Sonic the Hedgehog, Woody Woodpecker, Diddy Kong, Doraemon, Shrek, Bomberman, Micky Maus, Goemon, Crash Bandicoot, The Rugrats, die Wacky Racers, Bugs Bunny, Chocobos und Jar Jar Binks. Richtig – alle haben sie versucht, ihre Karrieren mit Auftritten in einem *Mario Kart*-Klon zu pushen!

Super Mario Kart gehört zu den besten Spielen aller Zeiten! Doch hätte Shigeru Miyamoto jedoch geahnt, wie anziehend die geniale Idee für Trittbrettfahrer ist, die lauter miserable, unspielbare Kart-Spiele entwickelten, wäre er wahrscheinlich weit aufs Land ausgewandert und Schweinezüchter geworden. Hat er nicht. Aber irgendwie werden wir das Gefühl nicht los, dass von eben dort die Programmierer der grotten-schlechten Spiele rekrutiert wurden.



... UND NOCH VIEL MEHR!

Es gibt noch eine Menge weitere Sachen, die Nintendo erfunden hat! Zum Beispiel ...

... Geheimniskrämerei

Eher fällt uns der Himmel auf den Kopf, als dass man rechtzeitig brauchbare Informationen von Nintendo bekäme. Dabei können die Super Marios in Großostheim meistens gar nichts dafür, denn sie erfahren meist selbst erst aus den aktuellen Branchen-Nachrichten, was ihre japanischen Chefs wieder Neues aushecken.

... „Holerö!“

Ein kleines Wort, das die ganze Videospielebranche in zwei feindliche Lager gespalten hat: Die eine Fraktion findet das total cool und ist happy, dass die Texte in deutschen Videospielen mal etwas lockerer rüberkommen, und die anderen würden die Localisation-Abteilung von Nintendo of Europe dafür lieber gleich in die Luft sprengen. Wir gehören übrigens zur ersten Fraktion – denn die anderen sind die notorischen Nörgler, die auch bei jeder synchronisierten Folge der Simpsons oder Star Trek die Wände hochgehen.

GCN
GAMECUBE NEWSNEWS-
TICKER

LETZTE MELDUNGEN

Flaches Spiel für weibliche Rundungen: Lara Croft gastiert in einem **Brettspiel**. Die Holländer Identity Games greifen in der Brettspiel-Variante den Plot von *Tomb Raider: The Angel of Darkness* auf. Ab April 2003 sollen wir mit Spielkarten beweisen können, dass Lara, die im Spiel eines Mords bezichtigt wird, unschuldig ist. +++ Jetzt **GameCube-Sonderangebote** abgreifen: Noch bis 20. März läuft eine Aktion, bei der ihr beim Kauf eines neuen GameCubes wahlweise *Wave Race*, *Luigi's Mansion*, *Pikmin* oder *Eternal Darkness* kostenlos dazubekommt. Außerdem werden die Spiele *Doshin*, *Disney's Magical Mirror* und *NBA Courtside* unabhängig davon auf 30 € heruntergesetzt. +++ Die Xbox beschert Microsoft **hohe Verluste**: Die Redmonder mussten im November 2002 in einer Pflichtmitteilung an die US-Börsenaufsicht Umsatzeinbußen mit der Xbox eingestehen. Jetzt, drei Monate später, fallen in der neuen Pflichtmitteilung die Verluste noch größer aus. Im Geschäftsbereich „Home and Entertainment“ standen im vierten Quartal die operativen Verluste bei 348 Mio. US-Dollar bei einem Umsatz von 1,282 Milliarden US-Dollar. Doch noch knabbert Billy-Boy nicht am Hungerloch: Das liquide Vermögen Microsofts beläuft sich auf 43,42 Milliarden US-Dollar. +++ Sega wird **keine Sport-Spiele mehr** für den GameCube produzieren, sondern sein Engagement bei den Sport-Titeln auf PlayStation2 und Xbox konzentrieren. Doch *Sonic* und die Affenbande in *Monkey Ball* bleiben uns erhalten.

DAS JAHR DES
GAMECUBES

Nintendo zeigt Line-Up für 2003

DAMIT hätten wir jetzt am wenigsten gerechnet: Nintendo zeigte in England, was es für 2003 alles geplant hat, und das ist eine Menge. Am stolzesten war Nintendo auf den GBA-Nachfolger, den GPA SP. Damit bügeln die Japaner endlich den schlimmsten Konstruktionsfehler des

GBA aus, denn „der Neue“ hat eine eingebaute Hintergrundbeleuchtung! Das exklusiv wirkende Design, das in den Farben schwarz, silber und lila erhältlich sein wird, zeigt schon, dass damit eine neue Zielgruppe angesteuert werden soll. Der Preis des Geräts unterstreicht diese Intention nochmal, denn mit 130 € ist der Luxus-GBA nicht einfach so mit dem Taschengeld zu bestreiten. Batterien sind auch passé, denn der SP hat einen fest eingebauten Akku. Mit Beleuchtung schafft er es damit auf gut 10 Stunden Spieldauer, ohne sogar auf ganze 18!

Doch eigentlich waren wir ja hier, um die neuesten Informationen in Sachen GameCube aufzuschnappen. Und trotz Nintendos Zurückhaltung konnten wir einiges erfahren.

GameCube Online:

Mit der Hilfe von Sega gibt es bereits Online-Netzwerke in Japan und den USA.



DAVID GÖSEN

Grundsätzlich sorgt Nintendo mit Analog- und Breitband- (DSL-) Modems dafür, dass der GameCube online gehen kann, doch die Server-Technik wird den Spiele-Entwicklern selbst überlassen. Nach unseren Informationen bleibt die Wahl





Bei Redaktionsschluss war noch unklar, ob die Zelda-Bonus-DVD auch in Europa erscheint.



des ISP (Internet Service Providers, also zum Beispiel T-Online oder Freenet) euch selbst überlassen. Zeitgleich mit *Phantasy Star Online Episode I + II* kommen die Modems am 7. März (letztere für jeweils 50 €) in den Handel.

GameCube-Software: Dieses Thema war schnell abgehakt, nämlich mit ein paar handfesten und vielen vagen Veröffentlichungsdaten. So wurden für Europa beispielsweise schon *Pikmin 2*, *Mario Golf* und *Mario Kart* für dieses Jahr bestätigt, während darüber noch nicht mal in Japan Offizielles zu erfahren ist. Andere Titel sind heimlich, still und leise auf „4. Quartal“ gerutscht, als da wären *F-Zero GC* und *1080° Avalanche*. Nachdem der *Metroid*-Wahn, der am 21. März losgehen wird, langsam abgeebbt sein wird, kommen mit *Skies of Arcadia Legends* im April und *Zelda: Wind Waker* (3. Mai, exakt ein Jahr nach dem deutschen GameCube-Launch) Leckerbissen für Rollenspiel-Fans auf den Cube.

Über die zusätzliche *Ocarina of Time*-Demo-Disc, die in Japan und den USA erhältlich ist, konnten wir bis Redaktionsschluss noch keine bestätigten Informationen von Nintendo erhalten. Doch die Zeichen stehen nicht schlecht, dass auch wir in den Genuss des *Ura-Zelda* kommen!

Weiter wurden Qualitätstitel angekündigt wie *Splinter Cell*, *Burnout 2*, *XGRA*, *PN03*, *Viewtiful Joe*, *Soul Calibur II*, *Ridge Racer VI*, *Final Fantasy: CC*, *XIII* und *Wario World*. Wer auf Import-Ware steht, bekommt dieses Jahr möglicherweise zusätzlich noch *Dead Phoenix*, *Killer 7*, *Virtua Fighter Quest*, *Star Fox*, *Thornado*, *Pokémon*, *Mario Tennis* und *Animal Crossing 2* zu Gesicht.

Im Herbst kommt dann nochmal die geballte Ladung auf uns zu: *Animal Crossing*, *Pokémon Ruby & Sapphire* sowie der Card-e Reader (Cube 2/02, Seite 14) stehen uns ins Haus. Wenn das mal kein Jahr zum Feiern ist!



CUBE

MEINT ...
ERSTER EINDRUCK

■ Stolz 80 Titel erwarten uns insgesamt im Jahr 2003, und mehr als ein Viertel davon sind Qualitätskracher, wie wir sie auf Nintendo-Konsolen gewohnt sind. Wir können uns also auf jede Menge Spielspaß im nächsten dreiviertel Jahr freuen! Mit GameCube online, dem GBA SP und dem Card-e Reader kommt nochmal Schwung in die Bude. Doch erst werden wir uns mit *Metroid* und *Zelda* die Finger wund spielen ...

CUBE

TERMINE

Die wichtigsten Veröffentlichungs-termine für den Cube:

SPIEL-TITEL	VERTRIEB	DATUM
PHANTASY STAR ONLINE	INFOGRAMES	6. MÄRZ
SONIC MEGA COLLECTION	INFOGRAMES	6. MÄRZ
SUPER MONKEY BALL 2	INFOGRAMES	6. MÄRZ
RESIDENT EVIL ZERO	CAPCOM	7. MÄRZ
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	EA	14. MÄRZ
BARBARIAN	VIRGIN	15. MÄRZ
GHOST RECON	UBI SOFT	11. MÄRZ
BARBARIAN	VIRGIN	21. MÄRZ
METROID PRIME	NINTENDO	21. MÄRZ
SUMMONER: A GODDESS REBORN	THQ	21. MÄRZ
ZELDA: WIND WAKER	NINTENDO	3. MAI
DEF JAM VENDETTA	EA	9. MAI
RACING SIMULATION 3	UBI SOFT	12. JUNI
WARIO WORLD	NINTENDO	JUNI
1080° AVALANCHE	NINTENDO	Q4 2003
F-ZERO GC	NINTENDO	Q4 2003
MARIO GOLF	NINTENDO	Q4 2003
MARIO KART	NINTENDO	Q4 2003
FINAL FANTASY: CC	INFOGRAMES	Q4 2003
PIKMIN 2	NINTENDO	Q4 2003
RIDGE RACER VI	NINTENDO	Q4 2003



CUBE
FRAGT
NACH
BEI ...

NAME: DAVID PERRY
POSITION: PRÄSIDENT
FIRMA: SHINY ENTERTAINMENT

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

DP: An meiner Schule in Nordirland gab es aufgrund einer speziellen Förderung der Regierung einen feudal ausgestatteten Computerraum. Dort verbrachte ich eine Menge Zeit zusammen mit anderen Kumpels. Damals wohnte ich mitten auf dem Land, es war kalt und todlangweilig – was eben dazu beitrug, dass ich der Computerspiel-Sucht noch mehr verfiel. Nicht sehr viel später begann ich, Drehbücher für Computerspiele zu schreiben, was sehr schnell in einen Full-Time-Job ausartete. Mit 17 schließlich zog ich nach London, um dort beruflich Spiele zu entwickeln.

CUBE: An welchem Spieltiteln hast du bisher mitgearbeitet?

DP: Auf jeden Fall zu viele, als dass ich mich an alle erinnern könnte! Als wir zum letzten Mal spaßeshalber gezählt hatten, kamen wir auf 35 Spiele, sogar 101, wenn man die unterschiedlichen Plattformen extra zählt. Bisher habe ich für 23 verschiedene Videospiel-Systeme gearbeitet.

CUBE: Deine ewigen „Top 3“-Spiele?

DP: *Half-Life*, *Grand Theft Auto III* und *Command and Conquer*.

CUBE: Kannst du uns ein wenig über das Spiel und die Atmosphäre erzählen, die ihr darin schaffen wollt?

DP: *Enter the Matrix* wird das Ergebnis einer bisher einzigartigen Zusammenarbeit der Spiele-Industrie und Hollywood. Die Gebrüder Wachowski sind bei diesem Spiel die Creative Directors, und wir genießen beispiellose Unterstützung aller, die am Film mitgearbeitet haben: Wir haben mit den Kulissen-Designern, Kostümbildnern, Martial Arts-Choreographen, Special Effects-Spezialisten und so weiter zusammengearbeitet, um die wahre *Matrix*-Atmosphäre ins Spiel zu bekommen.

CUBE: Auf welche Eigenschaften des Spiels bist du bisher besonders stolz?

DP: Alle, die bisher einen Blick auf das Spiel werfen konnten, sind beeindruckt von den abertausenden Kampfszenen. Die Motion Capturing-Szenen wurden überwacht von Master Wo Ping, ein in Hongkong legendärer Produzent von Martial Arts-Filmen, der auch die Kampfszenen in den Kinofilmen entwickelt hat.

CUBE: Wie ist es, Spiele für den GameCube zu entwickeln?

DP: Einfach fantastisch – wir lieben es, wie der GameCube mit Farben umgeht. Er macht das Spiel absolut lebendig.

Sucht das weiße Kaninchen!



High-Tech-Science-Fiction in gediegenem Ambiente – eine interessante Mischung.

WAS IST DIE MATRIX?

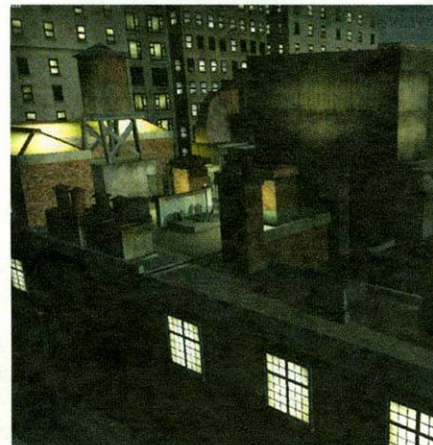
MATRIX RELOADED startet Anfang Juni in den deutschen Kinos, eine Woche vorher wird der erste *Matrix*-Film wieder aufgeführt. Das Szenario einer vollkommen digitalen Traumwelt mit einem Hauch von Oshii-sans Anime *Ghost In The Shell* erscheint trotz der Science Fiction erschreckend glaubwürdig.

Matrix könnte sich als Kracher-Filmlizenz erweisen. Möglicherweise ist das der Grund, weswegen die Gebrüder Wachowski (die Regisseure des Films) auch bei der Spiel-Umsetzung mitreden wollen, die Shiny Entertainment produziert. Im Gegenzug gewähren sie den amerikanischen Programmierern

anstandslos Zugang zu den Film-Skripts und den Drehorten. Sie sind auch dahinter, dass alle Schauspieler mit ihren Original-Stimmen im Spiel auftauchen.

Genauso detailversessen sind die Entwickler beim Gameplay: Wie bei einem derartigen Spiel nicht anders zu erwarten, ist das Steuerungs-System komplex, aber dennoch flink nutzbar. Die zwei spielbaren Charaktere (Niobe, ein Hovercraft-Fachmann, und Ghost, ein Waffen-Spezialist) schleichen akrobatisch durchs Spiel – natürlich in schicken, waffenbeladenen Trenchcoats. *Enter the Matrix* steht mit „2. Quartal 2003“ im Termin-kalender – wir sind gespannt.

CUBE



GBA-TUNING

Musik, Filme und Bücher auf dem GBA!

AM3 heißt eine Firma, die ab Ende Mai für rund 30 € in Japan einen Adapter in den Handel bringen will, der Smart-Media-Karten für den GBA lesbar macht – pikanterweise sind das die Konkurrenz-Speicherkarten zu Panasonics SD-Karten, die beim GameCube zum Einsatz kommen sollen (Seite 50). Auf einer 32 Mbyte-Speicherkarte sollen mit einer speziellen Komprimierung 24 Minuten Film passen. Dass dies technisch möglich ist, haben Freaks bewiesen: Wir haben schon Filmtrailer und eBooks auf den Displays unserer GBAs gesehen! AM3 plant sogar, in Läden „Auflade-Stationen“ speziell für diese GBA-Anwendungen aufzustellen. Dort soll man beispielsweise Kurzfilme und Cartoons für einen kleinen Obulus runterladen können.



CUBE



DIE US-FIRMA SONGPRO möchte GBA und GBC dagegen zum tragbaren MP3-Player aufbohren: Für rund 100 \$ bekommt man ein spezielles GBA-Modul, eine 32 MB Speicherkarte, PC-Software und ein USB-Kabel, mit dem ihr eure Lieblingshits als MP3- oder WMA-Datei auf das Speichermodul kopieren könnt. Jedoch ist es offensichtlich nur möglich, von einer bestimmten Webseite heruntergeladene Musik zu transferieren. Geplant ist zudem, Videos auf beiden Geräten abspielen lassen zu können. Bisher gibt es für das Gerät allerdings noch keinen deutschen Vertriebspartner.

CUBE

KAMPFANSAGE

Nokia bläst zum Angriff!



DIE GAME BOY-SYSTEME dominieren seit fast 15 Jahren den Handheld-Spielemarkt (warum, lest ihr auf Seite 7). Nun hat Nokia das Potenzial erkannt, das in einer Kombination von Handy und tragbarer Spielkonsole liegt, und zieht ab Herbst mit dem N-Gage in den Kampf! Das Hochkant-Display zeigt 4.096 Farben bei 176 x 208 Pixeln. Für Spiele haben bereits Activision, Eidos, Sega, Taito und THQ ihre Unterstützung angeboten, technisch wird das Ganze von T-Mobile abgewickelt – T-Mobile-Kunden werden also zunächst die Nase vorn haben. Neben Standard-Funktionen wie MMS und GPRS sind in das Gerät ein XHTML-Browser sowie Java-Unterstützung eingebaut. Wem mal nicht nach spielen ist, kann Radio hören oder auch telefonieren – dank Triband sogar weltweit.

CUBE

ATARI-REVIVAL

Joystick mit 10 Spielen als Retro-Konsole

ALTE HASEN haben es möglicherweise noch zu Hause stehen, das Atari VCS 2600 – vor rund 20 Jahren die beliebteste Spielkonsole in deutschen Wohn- und Jugendzimmern. Eine kleine Neuauflage erwartet uns mit dem „TV Games Video Game System“: In einem Gerät sind Joystick, Konsole und zehn Spiele integriert, z. B. auch die absoluten Klassiker Pong, Asteroids und Breakout. Der Joystick wird mit dem beiliegenden Kabel an den Fernseher angeschlossen und benötigt vier AA-Batterien. Preis: rund 30 €.

CUBE



QUICKIES

KURZMELDUNGEN AUS DER WELT DES GAMECUBES

GROSSES WUSELN

Die Sims erobern nun auch die Konsolen: Electronic Arts hat die GameCube- und Xbox-Umsetzungen des PC-Erfolgs noch für dieses Frühjahr angekündigt.



SAMUS IM KINO

Die Hollywood-Produzenten Warren Zide und Craig Perry (Final Destination, American Pie) haben sich die Rechte am ersten Metroid-Kinofilm gesichert. Dumm gelaufen, wir hatten eigentlich auf Ridley Scott gehofft.



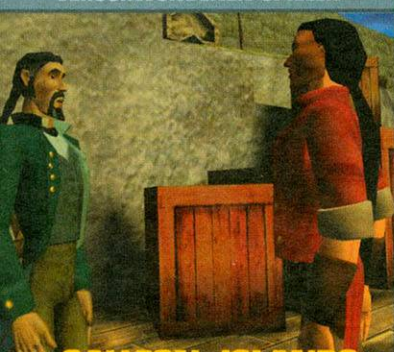
SCHNAPP' SIE DIR ALLE!

Laut Nintendo wird im Sommer in Japan ein Pokémon-Spiel für den GameCube erscheinen. Das Spiel wird nur funktionieren, wenn Pokémon Ruby oder Sapphire angeschlossen ist – und soll dafür wenigstens billiger sein.

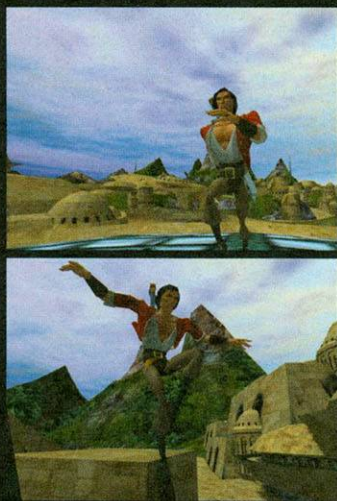
IMMER FESTE DRUFF!

Prügelt euch auf dem Cube mit den Figuren aus MTVs Celebrity Deathmatch! Wir sind gespannt, wie sich Marilyn Manson, Busta Rhymes, Anna Nicole Smith und Justin Timberlake auf der Konsole schlagen ...



BITTE
MELDE DICH!WIR FAHNEN NACH
VERSWUNDENEN SPIELNGALLEON: ISLANDS
OF MYSTERY

Treue Leser werden sich erinnern, dass wir in der zweiten CUBE-Ausgabe stolz darüber berichtet haben, *Galleon* nach langer Zeit erneut auf einer Release-Liste entdeckt zu haben. Jetzt ist es von dort plötzlich wieder verschwunden. Die britische Spieleschmiede Confounding Factor werkelt unter der Leitung von *Tomb Raider*-Erfinder Toby Gard mittlerweile seit vier Jahren an diesem Titel – und behauptet unentwegt, jeweils kurz vor der Fertigstellung zu sein. Langsam wird's Zeit, dass wir mal wirklich etwas von dem Spiel zu Gesicht bekommen. Denn in Zeiten wie diesen dürfte die Luft allmählich dünn werden für die Entwickler, die sonst keine Gewinne einfahren.



⬇ Sonic-Spiele sehen immer gut aus –
hoffentlich spielen sie sich auch so!



SONIC, DIE ZWEITE

Erste Screens zu Sonic Adventure DX

NACH MONATEN hat Sega endlich die erste Ladung Screenshots ihres nächsten Sonic-GBA-Spiels *Sonic Adventure DX* veröffentlicht. Was wir als neuen, eigenständigen *Sonic*-Titel erwartet haben, ist eigentlich das Remake eines Dreamcast-Klassikers. Obwohl man es auf den wenigen kleinen Ausschnitten hier kaum erkennt, wurde das Spiel erheblich verbes-

sert – allem voran schönere Texturen und bessere Kameraführung. Letzteres war auch bitter nötig, denn das Original-Spiel war manchmal kaum spielbar, weil die Kamera stellenweise alles andere, nur nicht die entscheidende Szene auf den Bildschirm brachte.

Sonic Adventure DX soll noch in diesem Sommer in Japan erscheinen.



⬆ Knuckles ist wieder mit dabei!

PERSONALIEN

Karussellfahrten
bei Nintendo

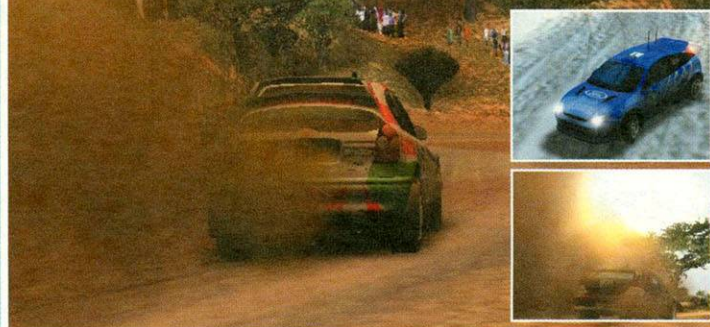
NINTENDO OF AMERICAS Executive Vice President, John Bauer, ist zurückgetreten. Seit Anfang März übernimmt James Cannataro seine Aufgaben, der vorher als Chief Financial Officer bei einem Mode-Giganten (Spiegel-Gruppe) gearbeitet hat. Sein Verantwortungsbereich erstreckt sich bei Nintendo nun über die Ressorts Finanzen, Kredite, Personalia und Information Services.

Einen Absteher nach Europa macht der Amerikaner Jim Merick (Foto). Er wird bei Nintendo



of Europe die Position des Marketing and Network Directors übernehmen. Vorher war er bei Nintendo of America tätig.

V-RALLY 3



Neuer Renner für den Cube

INFOGRAMES hat für Juni eine Umsetzung seines PlayStation2- und bald-auch-Xbox-Rasers *V-Rally 3* angekündigt. Die GameCube-Version soll ein überarbeitetes Fahrzeug-Modell, erweiterte Strecken, bessere Grafikeffekte und besseres Handling mit sich bringen. *V-Rally* scheint somit das erste „richtige“ Rallye-Spiel für unsere Lieblingskonsole zu werden, nachdem *Colin McRae 3* vom Erdboden verschwunden ist ...

NEC PLAPPERT

... über GameCube-Nachfolger



NINTENDO GAMECUBE 2

SICHERLICH WERDET IHR die Meldungen gelesen haben, dass Nintendo die Entwicklung von Nachfolgern für GameCube und GBA bestätigt hat. Dies sah NEC offensichtlich als Zeichen, weitere Informationen ans Licht der Welt zu bringen. NEC, die schon beim GameCube eng mit Nintendo zusammengearbeitet haben, bestätigten, dass sie Nintendo ein weiteres Mal unter die Arme greifen wollen. Inzwischen hat sich Nintendo Japans Präsident Satura Iwata dazu geäußert und gleich dem Weltmarktführer PlayStation2 (Sony & Toshiba) den Kampf angesagt: Der neue Cube soll schon 2005 in den japanischen Handel kommen – zeitgleich mit der PlayStation3, um nicht noch einmal den Anschluss zu verlieren. Damit wäre vorerst auch das Gerücht aus der Welt, Nintendo würde sich wie Sega aus dem Hardware-Geschäft zurückziehen und nur noch Software entwickeln.



Zwei Sequel für GameCube bestätigt

PIKMIN WÄCHST NACH!

KAUM STAND PIKMIN in japanischen Spielregalen, bestätigte Nintendo die Existenz eines Nachfolgers. Miyamoto-san witzelte sogar darüber, er würde daraus ein Online-Spiel machen. Nach langer Stille meldete sich Herr Miyamoto wieder zu Wort und gab weitere Informationen preis. *Pikmin 2* befindet sich definitiv in der Entwicklung, jedoch werden wir schon noch eine Weile darauf warten müssen. Ein anderer Titel, den wir längst

in der Versenkung wähten, ist *Mario 128*. Kann sich noch jemand an die Mario-Demo der Nintendo Spaceworld 2000 erinnern? Diese nutzte die Engine, auf der auch *Pikmin* basiert, und Miyamoto-san arbeitet eifrig daran, diese in ein komplett neues Spiel zu bauen. Er meint, dass wir in diesem *Mario* das finden würden, was in *Sunshine* komplett gefehlt hat. Er gab sogar zu, dass *Sunshine* nicht mehr sei als ein *Mario 64* „Deluxe“.

GCN

GAMECUBE NEWS

SCHLUSS- WORT

NUN IST ES PASSIERT – zum Weihnachtsgeschäft hat sogar die Xbox, an die eigentlich schon keiner mehr so richtig geglaubt hat, unseren GameCube in den Verkaufs-Charts überholt und auf den dritten Platz verfrachtet. Nintendo nahm dies zum Anlass, gleich den GameCube-Nachfolger anzukündigen, um Sega-ähnliche Gerüchte zu zerstreuen. Fragt sich nur, ob es nicht sinnvoller gewesen wäre, vorerst den Mund zu halten, voll auf den GameCube zu setzen und erst mit dem Start der PS3 den GameCube2 als As auszuspielen. Denn mit der jetzigen Situation macht sich Nintendo gleich zwei Mal verwundbar: Zum einen haben die Japaner grundsätzlich, sowohl bei Spiel- als auch Konsolen-Launchs Probleme damit, Termine einzuhalten, und laufen Gefahr, mit der GC2-Ankündigung erneut zum Gespött der Branche zu werden – oder glaubt von euch im Ernst jemand daran, dass der GameCube2 pünktlich mit der PlayStation3 erscheint? Naja, wir glauben ja auch noch an den Weihnachtsmann. Zum anderen werfen Konsolen-Ankündigungen wie diese bei den Spielern zwangsläufig die Frage auf: „Lohnt es sich noch, das aktuelle System zu kaufen, wo doch schon der Nachfolger angekündigt ist?“ – potenzielle GameCube-Käufer werden also jetzt schon unnötig verunsichert und lassen die Konsole wohl lieber im Laden stehen. Offenbar hat Nintendo aus dem N64-Desaster nichts gelernt und ist munter dabei, alle Fehler nochmal zu machen.

BEN



THE LEGACY OF KAIN SERIES

BLOOD MEN 2



PlayStation®2



PC
CD

**Kein Mitleid!
Kein Vergeben!
Kain ist wieder da!**



„Tut was gegen die Blutarmut und geht mit Kain auf Beutezug“ N-Zone 02/2003



„Die Jagdsaison ist eröffnet: Blutiges Vampir-Abenteuer mit prachtvollen Levels“ Bravo Screenfun 11/2001



„Bissiges bis bitterböses Abenteuer für Fantasy-Freunde mit starkem Magen“ Maniac 04/2002

CUBE

BESTENLISTE



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

CUBE DIE GÖTTLICHEN DREI!

MARIO PARTY 4

UORMONAT: POS. 8

KUSCHELPARTY

Das Besondere an Marios viertem Party-Aufguss: Sowohl Kids als auch Erwachsene haben jede Menge Spaß!



1

STARFOX ADVENTURES

UORMONAT: POS. 1

FUCHSJAGO

Viele unserer Leser wünschen sich, das neue Zelda hätte den gleichen Grafik-Stil wie das geniale Starfox.



2

SUPER SMASH BROS. MELEE

UORMONAT: POS. 6

KLOPPEREI

Auch beim hundertsten Durchspielen entdeckt man als Nintendo-Fan witzige Kleinigkeiten und interessante Details.



3

DIE GROSSE NINTENDO HALL OF FAME!

N64



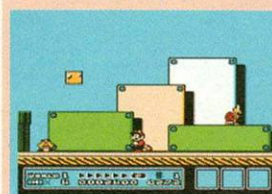
01. SUPER MARIO 64
1996/NINTENDO
02. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
1998/NINTENDO
03. JAMES BOND 007: GOLDENEYE
1997/NINTENDO
04. CONKER'S BAD FUR DAY
2001/THQ
05. PERFECT DARK
2000/NINTENDO

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: A LINK TO THE PAST
1986/NINTENDO
03. TETRIS
1985/NINTENDO
04. KIRBY'S ADVENTURE
1992/NINTENDO
05. METROID
1987/NINTENDO

GBC



01. HARRY P. KAMMER D. SCHR.
2002/ELECTRONIC ARTS
02. DBZ: LGD. SUPERKÄMPFER
2002/INFOGRADES
03. POKÉMON: GOLD, SILBER & KRISTALL
2001/NINTENDO
04. HAMTARO
2002/NINTENDO
05. BIBI & TINA: FOHLEN FELIX IN GEFAHR
2002/KIDODINK



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

CUBE CHARTS

STAND: Februar 2002

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

POS	VM	TITEL	VERTRIEB
1	8	MARIO PARTY 4	2002 Nintendo
2	1	STARFOX ADVENTURES	2002 Nintendo
3	6	SUPER SMASH BROS. MELEE	2002 Nintendo
4	-	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	2002 Electronic Arts
5	2	SUPER MARIO SUNSHINE	2002 Nintendo
6	9	PIKMIN	2002 Nintendo
7	4	ETERNAL DARKNESS	2002 Nintendo
8	-	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	2002 Electronic Arts
9	15	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	2002 Activision
10	5	RESIDENT EVIL	2002 Electronic Arts
11	3	HARRY POTTER: KAMMER DES SCHRECKENS	2002 Electronic Arts
12	7	DIE HARD VENDETTA	2002 Vivendi
13	10	STAR WARS: CLONE WARS	2002 Activision
14	11	TUROK EVOLUTION	2002 Acclaim
15	12	STAR WARS: ROGUE LEADER	2002 Nintendo
16	13	LUIGI'S MANSION	2002 Nintendo
17	14	AGGRESSIVE INLINE	2002 Acclaim
18	16	JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER	2002 Electronic Arts
19	17	SONIC ADVENTURE 2: BATTLE	2002 Infogrames
20	18	BOMBERMAN GENERATION	2002 Vivendi



GBA

DIE 10 COOLSTEN GAMES FÜR
DEN GAME BOY ADVANCE!

01



**HERR DER RINGE:
DIE ZWEI TÜRME**

02

**SMA 3:
YOSHI'S ISLAND**

2002/NINTENDO



03

**METROID
FUSION**

2001/NINTENDO



04

GOLDEN SUN

2002/NINTENDO

05

**SMA 2: SUPER
MARIO WORLD**

2002/NINTENDO

06

**HARRY POTTER:
KAMMER DES
SCHRECKENS**

2002/ELECTRONIC ARTS

07

**DRAGON BALL Z:
DAS ERBE VON
GOKU**

2002/INFOGAMES

08

**FIFA FOOTBALL
2003**

2001/NINTENDO

09

**MARIO KART: SUPER
CIRCUIT**

2002/NINTENDO

10

**HERR DER RINGE:
DIE GEFÄHRTEN**

2002/VIVENDI

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

Zur Bewertung der Spiele verwenden wir eine Skala von 0 bis 10 mit Abstufungen
durch eine Kommastelle. So sind differenzierte 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 unausgeregnete Programm-Routinen befinden. Mehr ist ein
solches Spiel nicht!

Samus Aran ist zurück!

CUBE
STAR
GAME

GEFÄHRLICHER GLIBBER

METROID!

Im Forschungslabor der Weltraumpiraten wird mit Metroids experimentiert. Sie werden dort mit Phazon behandelt, wodurch die Parasiten äußerst aggressiv werden.

CUBE

➔ INFORMATION

METROID PRIME

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: RETRO STUDIOS

PREIS: 55 €

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 2 BLÖCKE

➔ FACTS

- FESSELNDES ALIEN-ABENTEUER
- FANTASTISCHER SOUNDTRACK
- UNZÄHLIGE EXTRAS
- GBA-CONNECTION

METROID

... unidentifizierter Notruf empfangen ...
 keine weiteren Informationen verfügbar ...

AUF DEM SNES

hat *Super Metroid* eine riesige Fangemeinde. Das alienmäßige Level-Design, die gespenstischen Sound-Effekte und die Synthesoundtrack-Untermalung wecken in einem das einzigartig schaurige Gefühl, gänzlich auf sich alleine gestellt zu sein. So war auch *Metroid* auf der Spaceworld 2000, als die ersten Bilder zu sehen waren, auf denen Samus durch insektenverseuchte Korridore sprintet, das Spiel, das den größten Jubel kassierte. Wegen der hohen Messlatte war es keine leichte Aufgabe, das 2D-Sidescroller-Shoot'em-Up für den GameCube zu adaptieren. Deshalb runzelten Fans auch leicht die Stirn, als Nintendo dem Newcomer Retro Studios diese Bürde auferlegte. Die ersten Videos bestätigten sogar die Befürch-

tungen – eine katastrophale Framerate und die First-Person-Perspektive sorgten für Entsetzen. Auf der E3 2002 jedoch konnten sich die Fans endlich den Angstschweiß erleichtert von der Stirn wischen: *Metroid* wurde in spielbarer Form gezeigt. Absolut flüssig, beeindruckend und all das verkörpernd, was das SNES-Spiel so populär machte, katalysierte sich das Spiel ganz nach oben auf den Most Wanted-Listen. Jetzt, da wir die fertige amerikanische Version vor Augen haben, sind wir sicher, dass sich das Spiel zu einem absoluten Kassenschlager entwickeln wird. Auch wenn hier in der **CUBE**-Redaktion die Meinungen durchaus gespalten sind: Den hartnäckigen Retro-*Metroid*-Fans unter uns stößt die First-Person-Perspektive immer noch leicht auf. Doch lest selbst!

➔ Mit seinen vielfältigen visuellen Effekten zieht euch *Metroid* in seinen Bann.

SPEICHERPUNKTE: In jeder Area gibt es ein oder zwei Räume, wo ihr speichern könnt. Dort werden auch eure Energie-Reserven wieder aufgefüllt.

MAIN MENU

[Samus A] 100% [Phazon-Experimenten] 06:03:00
[Samus B] 21% [Phazon-Experimenten] 04:22
[New Game]
[Erase]
[Metroid Fusion Connection Bonus]
Select



ERSTKLASSIGE SZENEN

DIE GRAFIK-ENGINE GIBT ALLES

Während Nintendo beim Gameplay noch etwas nachholf, ist die Spiel-Engine von *Metroid* eine komplette Eigenentwicklung von Retro – und sie zeigt, was alles in der Würfelkiste steckt. Die Szenarien auf Tallon IV sind wunderschön, die Engine wirft geradezu verschwenderisch mit Polygonen um sich. Die Texturen sind zwar nicht ganz so prächtig wie die in *Starfox Adventures*, doch das würde auch nicht in das *Metroid*-Flair passen.

Die Partikel-Effekte sind phänomenal, ihr könnt Feuerfunken, Schnee, Regen, Hitze-flimmern und Explosionen bestaunen. Wenn währenddessen auch noch zwei oder drei Space-Piraten auf euch loswummern und die Engine das alles mit konstanten 60 Bildern in der Sekunde rüberbringt, bleibt euch stellenweise die Luft weg.

Metroid Prime ist mehr als „nur“ ein Ego-Shooter!



Durchladen und schießen: Dauerfeuer gibt einfach mehr wuuuuuuusch!

PRIME



TOTALE VERNICHTUNG

PHAZON-EXPERIMENTE DER WELTRAUMPIRATEN

Schon kurz nach ihrer letzten Begegnung mit den Weltraumpiraten und Mother Brain empfängt Samus Aran einen Notruf von Tallon IV, dem Heimatplaneten der hochentwickelten Chozo. Dort ist ein Meteor eingeschlagen, der den ganzen Planeten mit der giftigen Substanz Phazon verseucht. Das ruft auch die Weltraumpiraten auf den Plan: Sie sammeln Phazon-Proben, um daraus Waffen herzustellen und schließlich Mother Brain wiederzubeleben. Bei ihren schrecklichen Experimenten stellen sie fest, dass Phazon unglaubliche Mutationen hervorrufen kann. So dauert es nicht lange, bis sie auch die Metroids mit Phazon quälen.



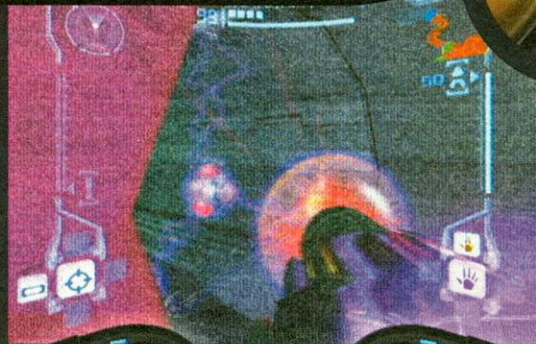
„... BLEIBT
EUCH STELLEN-
WEISE DIE LUFT WEG.“

VIER HELMVISIERE

FÜR DEN DURCHBLICK

Zu Beginn seid ihr mit zwei Visieren ausgerüstet: Die Standard-Zielerfassung und das Scanner-Visier. Ersteres lässt euch Gegner und Gegenstände buchstäblich „anvisieren“, mit dem Scanner seht ihr Dinge, die ihr mit bloßem Auge nicht erkennen könnt. Später kommen das extrem coole Thermo-Visier und das Röntgen-Visier dazu. Damit könnt ihr im Dunkeln sehen, Energie-Kupplungen aufspüren und sogar getarnte Gegner erkennen.

Je nach Visier bekommt ihr unterschiedliche Informationen über die Umgebung.



BIS AN DIE ZÄHNE

DIE WAFFEN EINER FRAU

Mit der Wumme an Samus' rechten Arm bahnt ihr euch den Weg durchs Spiel. Je nach Bewegungsrichtung des C-Sticks feuert ihr wie in alten Zeiten einen Power-, Ice-, Wave- oder Plasma-Beam ab. Manche Türen müssen mit bestimmten Beams geöffnet werden, entsprechend können einige Feinde nur mit dem richtigen Beam beseitigt werden. Der Wave-Beam kann auch dazu benutzt werden, elektrische Geräte zu aktivieren.

Raketen sind ebenfalls im Repertoire. Diese können mit einem der Beams kombiniert werden – mit verheerend verwüstenden Folgen. Darum heißen sie beispielsweise auch kraftvoll „Super Missile“, „Megaton Blast“ und „Homing Blast“ ...



Diese Frau hat schlagkräftige Argumente parat.

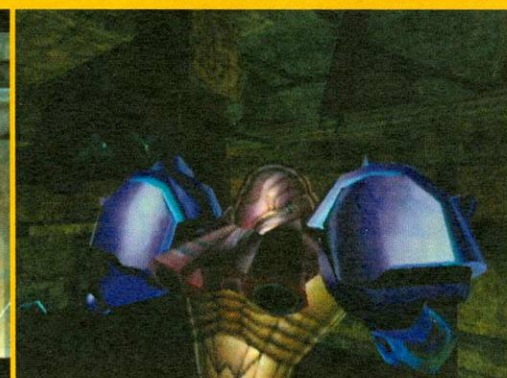


GRAVITY SUIT

EIN KLEINER SCHRITT FÜR ARAN ...



Mit ihrem Power Suit kann Samus unter Wasser spazieren, ohne sich Sorgen über Atemluft zu machen. Der Wasserdruck jedoch schränkt ihre Agilität ein.



Der Gravity Suit ermöglicht ihr, sich unter Wasser genauso flexibel wie an Land zu bewegen. Außerdem sieht er noch affenstark aus.

„DIE FÄHIGKEITEN SAMUS' WERDEN EUCH BUCHSTÄBLICH IN DIE HÄNDE GELEGT.“

VARIA SUIT

MIT KRATZFESTER TEFLON-BESCHICHTUNG

Der Power Suit ist extrem widerstandsfähig, vor der immensen Hitze der Magmoor-Minen schützt er allerdings nicht. Um dort voranzukommen, solltet ihr erst den Varia Suit finden. Er wird euch davor bewahren, wie Fischstäbchen in der Friteuse zu verbrutzeln.



LASS' KRACHEN!

LEUCHT-FEUER

Solange ihr noch keinen Thermal Visor habt, müsst ihr im Dunkeln auf andere Art für gute Sicht sorgen: Ladet eure Blaster auf oder lasst Bomben detonieren.

FLIEGENDER ALPTRAUM: Die Space Pirates sind mit Zielerfassungswaffen ausgerüstet – sobald sie euch erfasst haben, steuern sie unaufhaltsam auf euch zu.



ENERGIE-TANKS

SEID IHR ON?

Samus beginnt ihre Mission mit 99 Energiepunkten. Sammelt sie einen Energietank auf, erhöhen sich ihre maximalen Energiepunkte um jeweils 99. Insgesamt könnt ihr 15 Tanks entdecken, allerdings sind diese teilweise schwer zu finden.

BERICHT

Schon beim Laden von *Metroid Prime* wird klar, dass euch etwas Besonderes erwartet: Progressive-Scan-kompatibel, Dolby Pro Logic II, ein bestechendes Logo und der Sound ... oh, der Sound! Und das schon vor der ersten Spiel-Sekunde.

Zeitlich ist *Prime* kurz nach *Super Metroid* angesiedelt. Ein Notrufsignal schlägt die Kopfgeldjägerin Samus Aran zum Planeten Tallon IV. Dort erlernt ihr das Steuerungssystem. Man merkt schnell, dass die ersten Level erst einmal der Erkundung dienen. Alles sieht danach aus, als ob die Raumstation erst vor kurzem evakuiert worden wäre. Mangels Gegner kommt zunächst auch keine heiße Action auf, so dass ihr euch voll auf die Steuerung konzentrieren und allmählich in das Spiel eintauchen könnt. Geräusche entfernt herunterfallender Gegenstände, umherkrabbelnder Insekten, leise pfeifender Druckventile, das wummernde Eigengeräusch der Raumstation ... all das schärft eure Sinne.

Wenn ihr über Monate hinweg *TimeSplitters 2* gespielt habt, werdet ihr bei der Steuerung leichte Probleme haben: Mit dem Analog-Stick steuert ihr Samus in gewohnter Weise, jedoch gibt es keine „duale Analog-Steuerung“. Haltet ihr L gedrückt, fokussiert ihr auf den nächstgelegenen Gegner oder Gegenstand im Blickfeld. Währenddessen könnt ihr aber immer noch herumlaufen und -hüpfen. Drückt ihr R, bleibt ihr auf der Stelle und könnt euch umsehen. Haltet ihr zusätzlich L gedrückt, könnt ihr auch Feinde über euch erspähen. Der A-Knopf ist der Standard-Feuerknopf – drückt ihn kurz für einen schnellen Abschuss oder haltet ihn gedrückt, um die Waffe aufzuladen. Dazu saugt sie Luft ein. Wie ein Staubsauger kann sie so Power-Ups (z. B. Energie und Munition) aufsammeln. Mit B springt Samus. Im Gegensatz zur Tortur bei *Turok: Evolution* fühlt ihr euch bei Samus' Steuerung sofort sicher. Ihr erkennt auf Anhieb, ob ihr es schafft, über einen Abgrund



⬇ Dosenfutter für Aliens – wehrt euch!

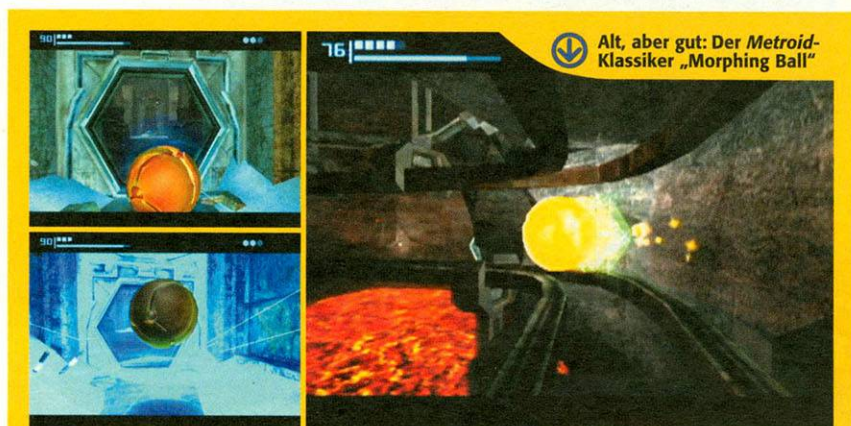




DER GBA MACHT'S MÖGLICH

NEUER ANZUG UND ALTES SPIEL

Habt ihr *Metroid Fusion* auf dem Game Boy Advance durchgespielt, könnt ihr auf dem GameCube den Fusion Suit für Samus freischalten. Und das Coolste: Ihr könnt damit das Original-NES-*Metroid* starten! Sieht zwar etwas albern aus, wenn ihr auf dem Hightech-Monster GameCube ein Spiel daddelt, das heutzutage auf jedem Taschenrechner laufe – aber hey, das rockt!



Alt, aber gut: Der *Metroid*-Klassiker „Morphing Ball“



EINE RUNDE SACHE

SAMUS KOMMT IN DIE ENTLEGENSTEN WINKEL

Drückt ihr den X-Knopf, verwandelt sich Ms. Aran in eine gepanzerte Kugel. Die Kamera schwenkt aus dem Helm heraus in eine 3rd-Person-Perspektive, damit ihr die Flipperkugel besser steuern könnt. Mit dem Morph Ball durchquert ihr nicht nur enge Passagen und Tunnel, er räumt auch Hindernisse aus dem Weg. Der B-Knopf lässt eine explosive Ladung detonieren, die Gegnern bestimmt nicht gut tut – und auch Gegenstände in die Luft sprengt.

Später findet ihr die Power-Ups Boost Ball und Spider Ball. Damit könnt ihr durch Halbpipes und sogar Spinnennetze kullern, die euch natürlich zu allerlei wunderbaren Items führen. Außerdem könnt ihr euch in manchen Maschinen mit dem Boost Ball auch als Dynamo betätigen: Durch schnelles Drehen schaltet ihr sie ein oder aktiviert Schalter.

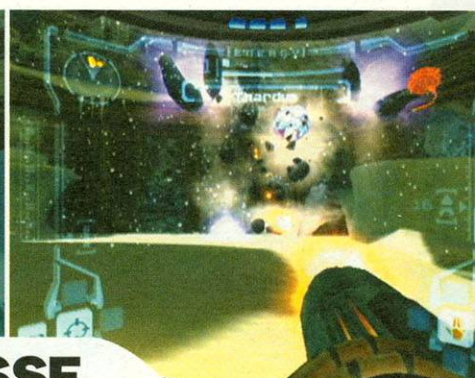


BERICHT

hinweg zu springen, oder ob ihr den Versuch lieber gleich unterlasst. Raketen feuert ihr mit Y ab, mit X verwandelt ihr euch in den Morphing Ball. Mit dem Digital-Pad wählt ihr das Helmvisier aus, und C wechselt die Beam-Waffe. „Spielerisch lernen“ – besser kann man gar nicht umschreiben, wie euch die Fähigkeiten Samus' buchstäblich in die Hände gelegt werden: Selbst nach vier Stunden müsst ihr euch nicht das Hirn über Dinge wie Waffenwechsel und ähnliches zermartern. In aller Ruhe werdet ihr mit den Einzelheiten vertraut gemacht,

ohne dass jedoch großartig Langeweile aufkommt. Schon in den ersten fünf Spielminuten steht ihr dem ersten bildschirmfüllenden Boss gegenüber, und dass nebenbei auch noch die Selbstzerstörungs-Sequenz losgeht, strapaziert eure Nerven weiter – aber auf angenehme Art. Ihr gelangt erst dann auf die Oberfläche des Planeten, wenn ihr bestens mit der Steuerung vertraut seid. In der ersten Stunde werdet ihr an einigen Türen vorbeilaufen, die sich erst öffnen, wenn ihr nach aufmerksamer Suche die richtigen Power-Ups gefunden habt.

HITZESCHLAG: Das Thermo-Visier hat seine Tücken: Wird die Luft um euch herum zu heiß, wird es quasi überladen, und ihr seht überhaupt nichts mehr.



RIESIGE ENDBOSSE

BÖSE UND AUSDAUERND

Ähnlich wie in *Starfox Adventures* sind die Endgegner-Arenen einfach riesig, und das aus einem ganz simplen Grund: Die Gegner selbst brauchen schon eine Menge Platz! Anfangs sind die Boss-Begegnungen relativ einfach, sobald ihr wisst, was zu tun ist. Je weiter ihr jedoch voran kommt, umso komplizierter und herausfordernder wird es für euch. Es kann sich schon bis zu einer halben Stunde hinziehen, bis ihr den Gegner Obermoltz besiegt habt.

DREHT DIE ANLAGE AUF!

HOMMAGE AN DAS SUPER NINTENDO

Kenji Yamamoto, der sich für den legendären *Super Metroid*-Soundtrack verantwortlich zeichnet, wurde auch für *Metroid Prime* mit an Bord genommen. Und das war gut so: Jeder, der die Super Nintendo-Version gespielt hat, wird sich auch beim Cube-Spiel sofort heimisch fühlen! Sämtliche Themen wurden mit MIDI-Technik produziert. Dadurch wurden einige Synthesizer-Effekte ermöglicht, die dem Ganzen einen genialen Retro-Touch verpassen. So sorgt also nicht nur das Gameplay mit den seit jeher bekannten Fähigkeiten Arans für das richtige Feeling. Metroid-Fans werden sofort erkennen – „Hier bin ich Chozo, hier darf ich's sein!“

PUZZLES!

SUB-QUESTS

Eine der eher nebensächlichen Aufgaben des Spiels ist es, alle 12 versteckten Chozo-Artefakte zu finden. In den Levels stolpert ihr ab und zu über Hinweise zu deren Verbleib.



Wie der Predator könnt ihr Feinde durch ihre Körperwärme aufspüren.

Zunächst scheint es, als würde dem Spiel die richtige „Action“ fehlen. Doch nach etwa acht Stunden ändert sich das radikal: Nachdem ihr einen gewaltigen phazonmanipulierten Obermoltz besiegt habt, ist schließlich die Hölle los und der Schwierigkeitsgrad zieht schnell heftig an. Die Weltraum-Piraten betreten die Bühne, gefolgt von ihren fliegenden Cousins. Und nicht arg viel später geben sich auch deren Gebrüder mit Tarnfähigkeiten ein Stelldichein. Sobald ihr erstmals die Tiefen des Forschungslabors der Space Pirates betreten habt, werdet ihr *Unreal* oder *Halo* ver-

gessen. Das Gleiche gilt für die folgenden Boss-Kämpfe, die sich ganz und gar nicht in Nintendo-Manier gestalten. Gegen Spielende werden sie euch längerfristig beschäftigen, selbst wenn ihr herausgefunden habt, was ihr überhaupt tun müsst. Die Kämpfe sind zwar schwer, aber doch fair.

Wie Retro das geschafft hat, ist uns ein Rätsel. *Metroid Prime* ist fast durchgängig perfekt – durchdacht und mit ausgewogenem Gameplay. Eigentlich ironisch, dass ein westlicher Entwickler ein Spiel mit dem Flair eines alten Nintendo-Klassikers schuf.

MARCUS

+++ STOP PRESS +++

Kurz vor Abgabe in die Druckerei erreicht uns noch folgende Meldung: Die PAL-Version wurde in einigen Punkten überarbeitet – im Wesentlichen wurde der Schwierigkeitsgrad ordentlich angehoben. Im Detail sind die wichtigsten Änderungen:

- viel weniger Items zum Aufladen von Energie und Waffen
- widerstandsfähigere und stärkere Gegner
- mehr Energieverlust beim Betreten von Lava, Säure usw.
- englische Sprachausgabe im Intro und während des Spiels
- schon gesehene Zwischensequenzen können übersprungen werden
- auf der Kartenansicht zeigt eine Kompassnadel nach Norden (sonst sind die versteckten Hinweise nicht sehr hilfreich)

„IRONISCH, DASS EIN WESTLICHER ENTWICKLER EIN SPIEL MIT DEM FLAIR EINES ALTEN NINTENDO-KLASSIKERS SCHUF.“

CUBE FAZIT

ERSTKLASSIGES PLATTFORM-ADVENTURE-SHOOTING



GRAFIK

Bestechende Farben und wunderbar flüssig animierte Gegner bei konstanten 60 fps.



SOUND

Yamamoto-san beschert uns außerirdische Spezialeffekte – und das in Dolby Pro Logic II.



GAMEPLAY

Mit der Zeit unerbittlich schwer, aber nie unfair. Dank der Puzzles mit hohem Suchtfaktor.



DAUERSPASS

Man denkt, alle erdenklichen Ecken untersucht zu haben – und stolpert in die nächste Welt.



ORIGINALITÄT

Es gibt kein vergleichbares Spiel auf den Next-Generation-Konsolen. Basiert auf *Super Metroid*.

ALTERNATIVE

Denkt euch die Waffengewalt weg, und ihr könnt Parallelen zu *Metroid* erkennen. Ein wunderbar umgesetztes Adventure.

STARFOX ADVENTURES

Format: GameCube



ZWEITE MEINUNG

FEUER FREI! „In punkto Atmosphäre, Design und dem Ins-Spiel-versinken-Faktor ist *Metroid Prime* mit der beste Titel auf dem GameCube.“

BEN

GESAMTWERTUNG

9.6

WEITERE SPIELE DIESER ART WÜRDEN NINTENDO HELFEN, DAS LEIDIGE „KINDERKRAM“-IMAGE LOSZUWERDEN.

CUBE

⊕ INFORMATION

MORTAL KOMBAT: D. A.

VERTRIEB: KONAMI

ENTWICKLER: MIDWAY

PREIS: 60 €

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1-2

SPICHER: 1 BLOCK

⊕ FACTS

■ DREI KAMPFSTILE

■ NEUN NEUE CHARAKTERE

■ HARTE FATALITY MOVES

■ UNMENGEN VERSTECKTE EXTRAS



Hau druff ...

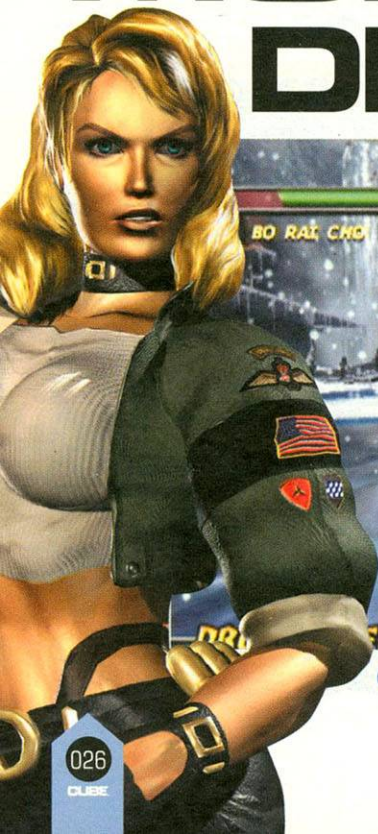
ZAHLTAG

KOINS

Gewinnt ihr Arcade-Schlachten oder kommt ihr im Konquest-Modus weiter, werdet ihr mit Koinen belohnt. Damit könnt ihr euch massig Extras kaufen, die in der Krypt auf euch warten.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



⬆ Sub-Zero möchte ein wenig Farbe in seinen Ice Palace bringen. Guter Versuch.

Weniger Blut, mehr Spieltiefe: Ein alter Klassiker setzt auf ein neues Konzept.

BISHER WAREN

die Spiele dieser Serie eher bekannt durch ihr schlichtes Kampfsystem und eine riesigen Sauerei auf dem Monitor – lustig anzusehen, aber spielerisch eben Mittelmäßig. Deshalb weiß der neueste Teil angenehm zu überraschen: Anstatt der digitalisierten Pappfiguren gibt's diesmal aufwendige 3D-Kämpfer. Allerdings hätte man noch mehr daraus machen können: Zwar kriegen sie im Laufe des Gefechts Prellungen und Kratzer ins Gesicht, doch hätte man das „Schadensmodell“ ruhig auf den ganzen Körper ausweiten können. Mann, die Typen bekloppen sich mit

Schwertern! Ein aufgescharter Ellenbogen oder so wären doch auch was Feines. Aber es gibt ja sonst noch genügend Blut. Die ganzen Spielereien wie Babalities, Animalities und Friendships sind bei *Deadly Alliance* leider dem Rotstich zum Opfer gefallen. Stattdessen konzentrierte sich Midway ganz auf die Fatality Moves – was das ganze Spiel ziemlich düster macht.

Die Kämpfe selbst sind ausgefeilter als in allen anderen Spielen der Serie bisher. Jeder Charakter beherrscht drei unterschiedliche Kampfstile. Zwar bieten sie euch im Endeffekt nicht die Vielfalt, die ihr möglicher-

DAS GROSSE FINALE: Habt ihr einen Kampf gewonnen und „Finish Him!“ erscheint, müsst ihr in die Fatality-Haltung wechseln, bevor ihr eurem Gegner den Rest geben könnt.

QUAN CHI WINS!

FATALITY

24

BROAD



Die Spucktüten befinden sich unter Ihren Sitzen ...

13

TANG

weise erwarten würdet. Doch diese drei Stile in Combos zu verknüpfen ist schon eine interessante Herausforderung an sich, nicht zuletzt wegen der analogen Schulterknöpfe des GameCubes, die manchmal schwammig und einfach nur ärgerlich sind. Doch alles in allem ist das Spiel viel flüssiger. Wenn ihr dahinter gekommen seid, wie ihr eure Gegner umkreist, Reversals ausführt und lauter so Zeugs, wandelt sich das Spiel allmählich von einer blinden Knopfdruck-Orgie zu einem taktischen Kampf. Wie bei jedem anderen Prügler auch, macht das Ganze erst im Zwei-Spieler-Modus so richtig Spaß. Auf Dauer wird die Arcade-Storyline immer lächerlicher und der Konquest-Modus immer öder. Nichtsdestotrotz ist *Deadly Alliance* das beste Spiel der Prügler-Serie, das diesmal so in die Tiefe geht, dass es stellenweise auch die Konkurrenz ehrfurchtsvoll verstummen lässt.

THOMMY

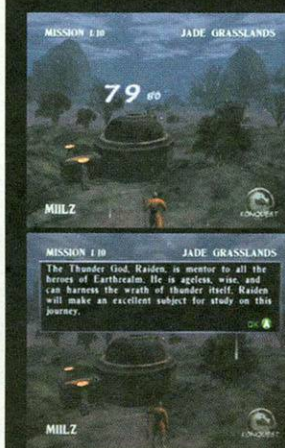


LERNERFOLG

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Neben Arcade- und Versus-Modus bietet *Deadly Alliance* einen Konquest-Modus. Bei eurem ersten Spiel bekommt ihr grundlegende Tipps zur Steuerung Sub Zeros – zum Beispiel wie man Sidesteps ausführt oder sich in der Kampfarena bewegt. Dann könnt ihr auch aussuchen, mit welchem Charakter ihr eure Fähigkeiten vertiefen wollt (einige davon müssen erst mir Koins in der Krypt freigeschaltet werden).

Anschließend lernt ihr in zehn Lektionen die Combos und Special Moves des Charakters, die ihr beherrschen müsst, um im Spiel weiter zu kommen. Begleitet werdet ihr von einer Stimme aus dem Off, doch da die Schritte bei allen Charakteren gleich sind, wird das Ganze schnell langweilig. Immerhin könnt ihr so auf relativ leichte Weise an Koins kommen.



Kombos werden am oberen rechten Bildschirmrand angezeigt.

„DIE KÄMPFE SELBST SIND AUSGEFEILTER ALS IN ALLEN ANDEREN SPIELEN DER SERIE BISHER.“

CUBE URTEIL

MORTAL KOMBAT: D. A.

DARAUF HABEN MORTAL KOMBAT-FANS GEWARTET

ZWEITE MEINUNG

FINISH HIM! „Bringt neuen Schwung in das Genre, einfach ein solides Beat'em-Up für den GameCube.“

MARCUS

GESAMTWERTUNG

8.6

DAS ERSTE SPIEL, DAS DEM HYPE UM DEN METZEL-PRÜGLER GERECHT WIRD.



GRAFIK

Schicke 3D-Hintergründe und ansehnliche Charaktere – aber die Blutfontänen sind lächerlich.



SOUND

Eine Mischung aus düsterer Atmosphäre, Musik und der tiefen Stimme aus dem Nichts.



GAMEPLAY

Nicht ganz die Spieliefe anderer Beat'em-Ups, kann aber erstmals mit denen mithalten.



DAUERSPASS

Über 600 Secrets, für den Rest sorgt der Zwei-Spieler-Modus.



ORIGINALITÄT

Die Kampfstile und Waffen-Attacken der einzelnen Kämpfer sind eine interessante Abwechslung.

ALTERNATIVE

Naja ... also mangels anderer Spiele dieses Genres die einzig brauchbare Alternative für den GameCube. Nur etwas anders ...

SUPER SMASH BROS

Format: GameCube





CUBE

INFORMATION

SUPER MONKEY BALL 2

VERTRIEB: INFOGRADES

ENTWICKLER: AMUSEMENT VISION

PREIS: 60 €

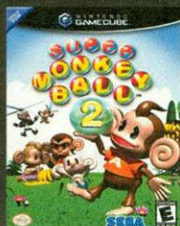
HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

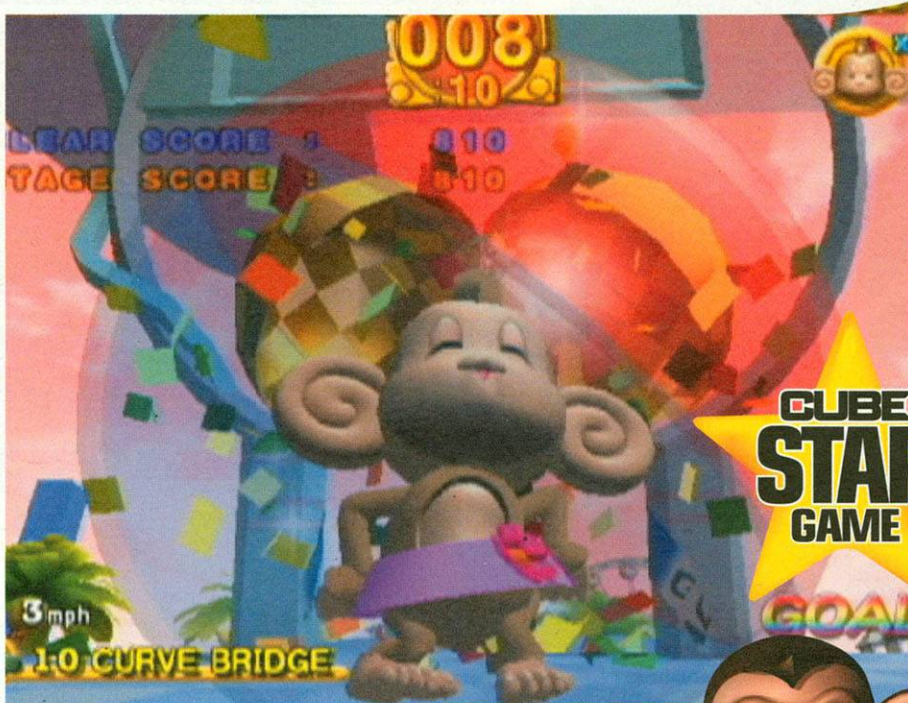
SPEICHER: 2 BLÖCKE

FACTS

- 150 NEUE LEVEL
- 6 NEUE MINI-SPIELE
- BRANDNEUER STORY-MODE
- FÜR BIS ZU 4 SPIELER



Dutzi-dutzi! Daaaaa-daaaaa!



SUPER MONKEY BALL 2

Affen! Schon wieder! Was möchtet ihr sonst noch wissen?

DAS ERSTE

Sega-Spiel für den GameCube war *Super Monkey Ball* – sogar ein Launch-Titel für die Konsole und fast besser als die Nintendo-Spiele. Wer nun meint, das Sequel des Affentheaters sei nur ein billiger Aufguss, irrt! Neben den aufpolierten Hintergründen wurden dem Spiel jede Menge neuer Elemente spendiert: Sprungbretter, die euch in die Luft schießen; riesige, sich drehende Kämmе; und es gibt noch viel mehr Hindernisse, die euren Kopf rauchen lassen.

Zum Challenge-Mode, der Mittelpunkt des ersten Spiels war, gesellt sich nun ein ausgefeilter Story-Modus mit allen Schikanen (Cut-Scenes und Sprache). Nach wie vor ist der Mehrspieler-Modus am coolsten.

Insgesamt gibt's zwölf Mini-Spiele, sechs davon sind von Anfang an zugänglich, die restlichen wollen erst freigespielt werden. Puristen, die auf das erste SMB schwören, werden sich die Haare raufen, denn *SMB2* ist größer, heller und noch chaotischer als der Vorgänger!

GESA



CUBE FAZIT

SUPER MONKEY BALL 2

DAS ALTE SUPER MONKEY BALL „AUF DOPE“



GRAFIK

Quietschbunt und abgefahren!



SOUND

Die Musik ist cool, wiederholt sich aber manchmal zu oft.



GAMEPLAY

Wir finden's genial, andere meinen „Zu viel Schnickschnack verdirbt den Brei“.



DAUERSPASS

150 Level im Ein-Spieler-Modus, Challenge-Modus, Mini-Spiele, Multiplayer-Modus, ...



ORIGINALITÄT

Zwar ein Sequel, aber die Affen-Serie an sich ist einmalig!

GESAMTWERTUNG

9.2

HÄRTER UND MANCHMAL AUCH FRUSTRIERENDER ALS DER VORGÄNGER – ABER AFFIG!

CUBE

AFFENSTARKE CHEATS

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



BMX XXX

Das anzügliche Spiel mit freien Oberweiten ist nicht nur bei uns in der Redaktion beliebt. Für noch mehr Spaß mit den Rad fahrenden Mädels haben wir ein paar Cheats, die ihr an entsprechender Stelle im Akklam-Menü eingeben müsst.

CHEAT	WIRKUNG
XXX RATED CHEAT	Level-Auswahl
MASS Hysteria	Stage-Auswahl
ELECTRICITYBAD oder I LOVE WOOD	spielt als Amish Boy
68 SWEET RIDES	alle Bikes
AMISHBOY1699	Amish Boys Bike
HELLKITTY487	Hellkittys Bike
ITCHI594	Itchis Bike
JOYRIDE18	Joyrides Bike
KARMA311	Karmas Bike
LATEY411	Lateys Bike
MANUEL1415	Manuels Bike
NUTTER290	Nutters Bike
MIKA362436	Mikas Bike
RAVE10	Raves Bike
SKETER666	Sketers Bike
TRIPLEDOUB922	Tripledubs Bike
TWAN18	Twans Bike
SHOWMETHEMONKEY	Launch Pad 69-Level

"OBEN OHNE"
Erreicht ihr in beiden Wettbewerbs-Levels den ersten Platz, steht euch die „oben ohne“-Option (topless girl) zur Verfügung.

EGGO MANIA

Ihr könnt viele Sachen freischalten, allerdings könnte dies eine eierige Angelegenheit werden: ihr müsst dazu das Spiel durchspielen.

ALS ANGELICA SPIELEN
Dazu müsst ihr mindestens 1.000.000 Punkte im Einspieler-Modus schaffen.

ALS SIR EGGOLOTT SPIELEN
Spielt den Bomb-Modus bei mittlerem Schwierigkeitsgrad durch.

ALS PONCHO SPIELEN
Spielt den Bomb-Modus bei hohem Schwierigkeitsgrad durch.

ALS SPOOK SPIELEN
Spielt Eggo Mania bei mittlerem Schwierigkeitsgrad durch.

ALS YOLKOHAMA SPIELEN
Spielt Eggo Mania bei hohem Schwierigkeitsgrad durch. Ihr schaltet damit auch das Eggo-Modus-Level frei.



TUROK EVOLUTION

Die Dino-Hatz macht gleich nochmal so viel Spaß, wenn man ein bisschen betrogen kann. Gebt die folgenden Cheats im Cheat-Menü (wo auch sonst ...) ein:

CHEAT	WIRKUNG
FMNFM	Master Code
EMERPUS	Unsterblichkeit
TEXAS	alle im aktuellen Level verfügbaren Waffen
MADMAN	unendlich Munition
SELLOUT	Levelwahl, vorher muss ein Spiel geladen sein
SLEWGH	Unschürbarkeit
ZOO	Zoo-Modus
HUNTER	Demo-Modus und Target-Minispiel im Freispiel (Q-Pad)

MYSTIC HEROES

Das Abenteuer der mystischen Helden ist nicht ohne Hindernisse. Mit den richtigen Taktiken und ein paar Kniffen ist es jedoch gar nicht so schwer.



MEHR ERFAHRUNG

Zerschlagt alle Vögel und ähnliche Gefilde im jeweiligen Level, sammelt alle Power-Ups ein und legt so viele Combos wie möglich hin. Laut herum, lockt Gegner an und führt dann einen Flächen-Zauber wie beispielsweise Tornado aus. Alle Gegner sind auf einmal platt, und ihr bekommt locker 100 oder mehr Combos.

RUNEN FREISPIELEN

Meistert die Kampagne mit jedem der vier Charaktere. Einige Waffen werden aber nur auf bestimmten Schwierigkeitsgraden freigeschaltet!

RUNEN TYP M FREISPIELEN
Es gibt insgesamt zehn Runen des Typs M. Um diese freizuschalten, müsst ihr mehrere Dinge tun. Nämlich: Das Spiel jeweils einfach, mittel und schwer durchspielen; eine bestimmte Anzahl an Multiplayer-Matches schaffen (20 und 50); das Spiel mit allen Charakteren durchspielen.

CHARAKTER-STÄRKEN

Begibt eine Mission, spielt diese so weit ihr kommt und laßt dann ein neues Spiel mit dem gleichen Charakter im gleichen Schwierigkeitsgrad an. Dabei übernimmt die neue Figur die Fähigkeiten der „alten“ und gewinnt im Kampf an Punkten dazu. So wird eure Figur stärker und starker.

ENDGEGNER ROC

Der Typ ist schwer, doch es gibt zwei Möglichkeiten, ihn aus dem Weg zu räumen. Entweder versteckt ihr euch auf dem Dach und setzt von dort aus gezielt Gewitter-Angriffe (☁) ein. Oder ihr schlagt auf die Fährte von Roc ein. Gegen Ende des Kampfes ist diese Alternative jedoch schwieriger, ihr müsst dann hinter einem Felsen Deckung suchen.

HOHE COMBOS

Mit Blitzattacken wie Sturm und Gewitter könnt ihr die höchsten Combos erreichen, ohne selbst ein großes Risiko einzugehen. Vor allem auf großen Karten ist Gewitter eine gute Wahl, da man damit auch Gegner hinter Mauern und

Select Player



Gebäuden treffen kann. Nachteil ist nur, dass alle Power-Ups, die die Verblichenen zurücklassen, fort sind, bis ihr ankommt.

ÜBERLEBEN

Sobald ihr das Spiel mit einem der Charaktere durchgespielt habt, könnt ihr euch an den schwierigen Überlebens-Level wagen. Mit Gewitter und Sturm kommt ihr hier am weitesten. Bricht im Kampf soweit es geht auf Distanz und macht den Gegnern mit Gewitter den Garaus. Sollten es einmal zu viele werden, könnt ihr euch mit dem Sturm-Angriff Platz verschaffen. Den Bären in Teil 1 werdet ihr entweder mit einer der Fernattacken los oder indem ihr ständig auf ihn einschlagt, wenn er vor einer Mauer steht. Damit ihr währenddessen ungestört seid, solltet ihr vorher die Bogenschützen und realistischen Gegner vom Abhang aus beseitigen.

In Teil 3 bietet es sich an, sich auf einem der Vorsprünge am linken Rand der Karte zu verstecken, alle Gegner anzulocken und sie dort fertig machen. Die Bosse lasst ihr am besten der Reihe nach in Richtung Vorsprung anziehen und überrascht sie dann dort mit einem Sturm. Macht das so oft, bis sie von alleine runterfallen. Bis sie wieder hochkommen (das kann längere dauern) solltet ihr die Zeit nutzen und eure Energie aufladen. Der vierte Teil sieht schwerer aus, als er ist. Die drei Gegner sind so langsam, dass sie mit einem Schlag mit Stürmen besetzt geschafft werden können.

HEATS

 ERSTE HILFE VON DEN PROFIS



**MORTAL KOMBAT:
DEADLY ALLIANCE**

**Macht sie fertig! Wir ersparen euch langwierige Tastenkombinationen-
Ausprobier-Experimente: Hier sind die Fatality Moves!**

44 WEE: CRUISE: KICK
 hin, hin, ♡, hin,
 HANABE: KICK THUMB
 weeg weeg, ♡ ♡
 HANABE: BLIND THUMB
 ♡, hin, ♡
 HANABE: KICK STRETCH
 weeg weeg, hin, ♡
 HANABE: KICK STRETCH
 ♡, hin, ♡
 weeg hin, hin, hin,
 REPUBLIC: KICK SQUOOSH
 ♡, hin, ♡
 SCORPIONS: SPEAR
 weeg weeg, weeg ♡
 SHANG: TISSING: SQUEE STEAL
 ♡, hin, ♡
 SONOMA: KISS
 weeg hin, hin, ♡
 SUB ZERO: SPARE RUP
 weeg hin, hin, ♡ ♡



TY THE TASMANIAN TIGER

Auch unser jüngerer Publikum soll nicht zu kurz kommen: Mit unseren Cheats tut sich der tasmanische Tiger sicherlich leichter.

[illegible]

CUBE HOTEL

HOTLINE-LISTE		SPRDE-HOTLINE (€/MIN)	KUNDENDIENST (€/MIN)	INTERNET
ACCLAIM	ACTIVISION	0190/824663 (1,86)	01805/2225246 (0,12)	www.acclaim.de
	ACTIVISION	0190/510055 (0,62)	01805/225135 (1,86)	www.activision.de
	0700/22787767 (1,24)			www.bigbom-interactive.de
	CODEMASTERS	0190/900045 (1,24)	0044 1926 816065 (Achtung: England!)	www.codemasters.de
	EIDOS	0190/839582 (1,86)	0190/839572 (1,86)	www.eidos.de
ELECTRONIC ARTS	0190/754464 (1,24)	0190/7776533 (1,24)		www.electronic-arts.de
	INFOGRAMMES	0190/7771883 (1,24)	0190/7771887 (1,24)	www.infogrammes.de
	JOYWOOD	06102/8168-068	06102/8168-168	www.joywood.de
	KONAMI	0190/824694 (1,86)	-	www.konami-europe.de
	NINTENDO	0190/000000 (1,51 pro Anruf)	01805/005806 (0,12)	www.nintendo.de
PINK 2	SWING!	-	02131/4066499	www.swing-games.de
	GAME 2	0190/87326836 (1,86)	01805/217316 (0,12)	www.take2.de
	THQ	0190/505511 (0,62)	01805/605511 (0,12)	www.thq.de
	UBI SOFT	0190/88241210 (1,86)	0180/5554938 (0,12)	www.ubisoft.de
	VIRGIN INTERACTIVE	0190/7771888 (1,24)	0190/7771887 (1,24)	www.virgininteractive-support.de
VIRGIN INTERACTIVE	-	06103/9940940	www.vup-interactive.de	

KELLY SLATER'S PRO SUFER

⬆ Mit diesen Cheats macht ihr alle eure Gegner nass! Geht dazu ins Extra-Menü und wählt die Option „Cheats“ aus.

CHRYSLER-AMERICAN	714-555-8092	ALLE STÄNDIG
	619-555-4141	ALLE TÄGL.
	328-555-4497	ALLE FREITAG
	949-555-6799	ALLE DONNERSTAG
	702-555-2918	ALLE DONNERSTAG
	310-555-6217	ALLE FREITAG
	818-555-5555	ALLE FREITAG
	888-555-4506	ALLE FREITAG
	323-555-9787	ALLE FREITAG
	213-555-5721	ALLE FREITAG
	212-555-1776	ALLE FREITAG
	217-555-0217	ALLE FREITAG
	818-555-1447	ALLE FREITAG
	213-555-5721	ALLE FREITAG



SONIC MEGA COLLECTION

 Wir wissen nicht, ob hartgesottene Sega-Fans anlässlich der „Großen Sonic Spiele-Sammlung“ für den GameCube eher Freudentänze veranstalten oder das Ganze als Verrat sehen. Wir wissen aber, dass wir für die ganzen Spiele mit dem coolen Tool eine ganze Menge Arbeit haben!



SONIC THE HEDGEHOG

LEVEL-ANWAHL ↑, ↓, ←, → Wenn ihr es Drückt im Startbildschirm

DEBUG-MODUS
Drückt im Start-Bildschirm                                                                                                                                        

ALLE CHAOS-STEINE

Geht in die Level-Anwahl und wählt dort „Bonus Level“ aus. Besorgt euch den Chaos-Stein, resettet das Spiel mit **24** und wiederholt das Ganze. Macht das so oft, bis ihr alle Chaos-Steine besitzt. Wenn ihr den letzten Chaos-Stein aufgesammelt habt, wählt „continue“ und ihr startet in der Green Hill Zone.

BONUSPUNKTE

Schafft ihr es, die Green Hill Zone 1-1 oder 1-2 in weniger als 29 Sekunden zu durchlaufen, bekommt ihr 50.000 Extra-Punkte.

UNENDLICH LEBEN

Sammelt das Extraleben ganz unten von Green Hill Zone, Akt 5 auf. Sammelt 100 Ringe auf, um ein Weiteres zu bekommen. Ein Drittes findet ihr ganz oben auf der Loop-the-loop. Verliert nun absichtlich ein Leben und macht das Ganze so oft, r wollt.

SPECIAL ZONES

Die Spezial-Zone-Eingänge (der grobe Ring bei der Schild am Ende der Level von Akt 1 und 2) sind immer dann offen, wenn ihr es schafft, ohne einen Ring zu verlieren durch das Level zu rennen, falls unterwegs doch einer verloren geht, nachdem ihr einen Checkpoint passiert habt, verliert absichtlich ein Leben und versucht nun, ohne einen Ring zu verlieren durchzukommen. Meistens ist dann der Spezial-Zone-Eingang offen.

US-VERSION

Das Sonic-Spiel der *Sonic Mega Collection* ist die japanische Version, ihr könnt auch die US-Version spielen, indem ihr im Info-Screen von Sonic 1 folgende Tastenkombination eingibt: **↑ P2, ↓ P2, ← P2, → P2**. Die amerikanische Version unterscheidet sich von der japanischen darin, dass sich die Wolken in Green Hill Zone nicht bewegen, das Wasser im Labyrinth keine Wellen schlägt und die Reihenfolge der Level falsch ist.

SONIC THE HEDGEHOG 2

LEVEL-ANWAHL

Geht ins Sound-Test-Menü und wählt nacheinander die Songs 19, 65, 9 und 17 aus. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, hört ihr wieder ein Geräusch. Halte gedrück und drückt Start. Wenn Sonics Schwanz auf dem Bildschirm erscheint, halte  gedrückt und drückt Start.

SUPER-SONIC

Aktiviert die Level-Anwahl und geht anschließend ins Sound-Test-Menü. Wählt nacheinander die Songs 4, 1, 2 und 6 an. Startet nun das Spiel. Habt ihr 50 Ringe eingesammelt, verwandelt ihr euch in Super Sonic.

UNENDLICH-SPEED-SCHUHE

Startet das Spiel im Zweispieler-versus-Mode und versucht, so viele Item-Boxes wie möglich zu treffen, bis ihr die Speed-Schuhe habt. Verliert dann absichtlich ein Leben und ihr werdet an den Anfang des Levels oder das letzte Sternentor, das ihr passiert habt, zurückgesetzt. Nun bleiben euch die Speed-Schuhe bis zum Ende des

SONIC THE HEDGEHOG 3

LEVEL-ANWAHL

Wenn das Sega-Logo verschwunden ist und Sonic auftaucht, drückt schnell folgende Tastenkombination, bevor der Bildschirm zu blinken beginnt: ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑. Wenn ihr den Code richtig eingegeben habt, hört ihr wie immer ein Geräusch. Drückt im Titelschirm ↑ und ihr gelangt in Level- und Soundauswahl-Menü.

GEHEIMES LEVEL

Aktiviert die Level-Anwahl und geht ins Sound-Test-Menü. Spielt dort nacheinander die Sounds 1, 3, 5 und 7 ab. Wählt nun „Special Stage 2“ aus, hält **O** gedrückt und drückt anschließend Start.

EXTRA-SPEED

Hüpf auf halber Höhe der Loop nach oben, um noch mehr Speed zu bekommen.



CUBE

MEDAL OF HONOR

IHR EINSATZPLAN, SIR!

Meldung! Nach der Ankunft von Medal of Honor: Frontline haben wir sofort Truppen zur Untersuchung losgeschickt. Die Mission war erfolgreich: Mit nur geringen Verlusten gelangten wir in den Besitz detaillierter Karten!

LEGENDE



VERBANDSKASTEN



FELDCHIRURGEN-KIT



GEGNER



ALARM



MED-KIT



GRANATEN

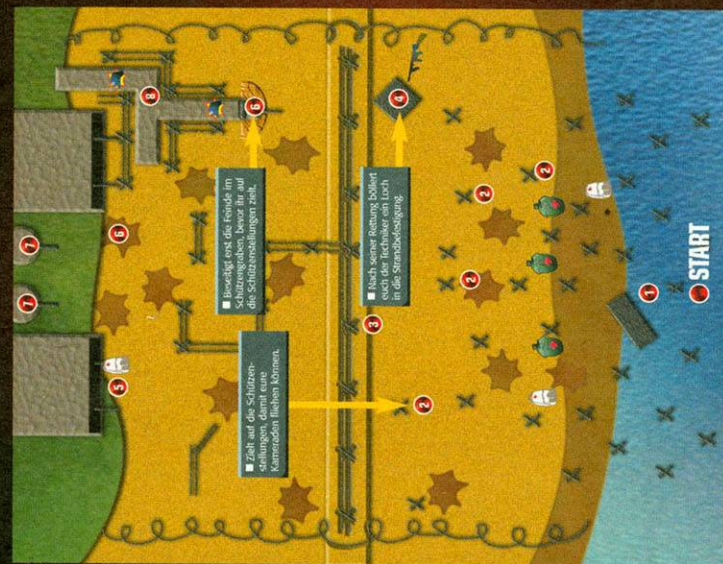


EINSATZZIELE:

1. BEIHT DEN HAUPTMANN AN DER KISTE
2. BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
3. BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
4. BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
5. BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
6. BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
7. BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
8. BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
9. BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
10. BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE

MISSION 1: Deine schönste Stunde

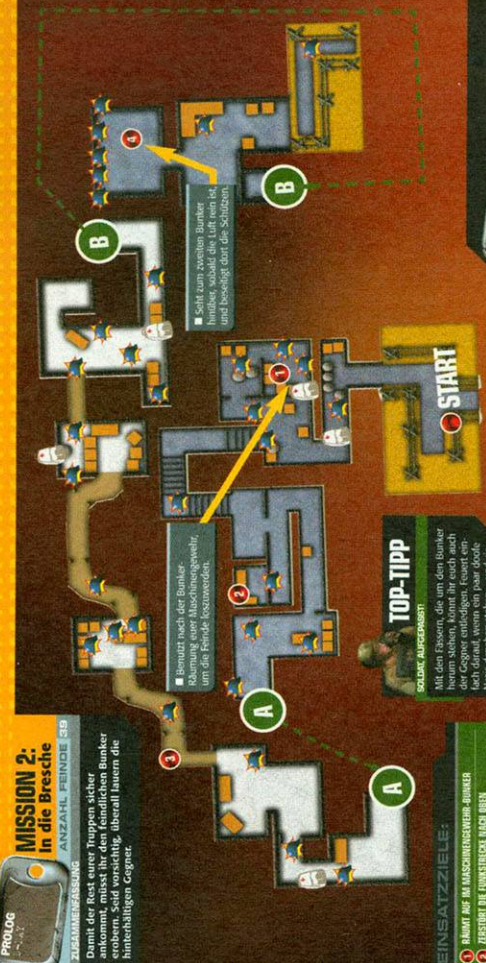
ZUSAMMENFASSUNG
ANZAHL FEINDE: 10
BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE
BEIHT DEN FÜRSTEN AN DER KISTE



GEHEIME KARTEN FÜR EURE MISSION!

MISSION 2: In die Bresche

ZUSAMMENFASSUNG
ANZAHL FEINDE: 20
DARFST DU ES MIT DEINER TRUPPE SICH ERGEBEN, MUSSST DU DEN FEINDLICHEN BUNKER ERKLEIMEN. SEID VORSICHTIG, ÜBERALL LAUFEN DIE HINTERHÄLTIGEN GEGNER.



TOP-TIPP

SCHLICK AUFGEBEN
Mit den Fasern, die um den Bunker herum führen, könnt ihr euch auch der Gegner entledigen. Feuert ein- oder zweimal in die Faser, dann könnt ihr den Bunker zerstören und die Geschichte.

EINSATZZIELE:

1. BEIHT AUF DEN KUNSTSTOFFEN-TRUCKER
2. BEIHT AUF DEN KUNSTSTOFFEN-TRUCKER
3. BEIHT AUF DEN KUNSTSTOFFEN-TRUCKER
4. BEIHT AUF DEN KUNSTSTOFFEN-TRUCKER
5. BEIHT AUF DEN KUNSTSTOFFEN-TRUCKER
6. BEIHT AUF DEN KUNSTSTOFFEN-TRUCKER
7. BEIHT AUF DEN KUNSTSTOFFEN-TRUCKER
8. BEIHT AUF DEN KUNSTSTOFFEN-TRUCKER
9. BEIHT AUF DEN KUNSTSTOFFEN-TRUCKER
10. BEIHT AUF DEN KUNSTSTOFFEN-TRUCKER

MISSION 1: Besondere Ladung

ZUSAMMENFASSUNG
ANZAHL FEINDE: 10
Ihr müsst auf ein deutsches U-Boot gelangen, das in der Hafenstadt St. Mathias entdeckt wurde. Vorsicht, die Straßen sind voller deutscher Soldaten und Panzer.



MISSION 2:
Blinder PassagierKAMPFZONE 1
ZUSAMMENFASSUNG
ANZAHL FEINDE: 4/5

Glücklicherweise hat euch keiner in der Holzkiste entdeckt und ihr werdet auf das U-Boot-Verdeck transportiert. Dort soll es ein wenig Chaos wie während der Attacke geben. Ihr müsst die Wache einbauen.

MISSIONS-ZIELE:

- 1. SÄUBERT DIE 4. UND 5. ETAGE
- 2. BRINGT SPRINGKOPF IN DEN HINTEREN TORRUMMRAUM
- 3. UNTERSUCHT DEN TORRUMWINKEL
- 4. BRINGT SPRINGKOPF IN DEN VORDEREN TORRUMRAUM
- 5. FÜHRT DAS U-BOOT-VERDECK ZURÜCK
- 6. FLUCHT DURCH DIE AUSGANGSSTRAßE

MISSION 3:
Das Auge des SturmsKAMPFZONE 1
ZUSAMMENFASSUNG
ANZAHL FEINDE: 1/3

In der Wache angekommen, müsst ihr die Produktion deutscher U-Boote stoppen. Achtet auf die Wächter oben auf den Türmen. Sie von da oben runter zu bekommen.

■ Benutzt das Seil, um die Heckgeschützen auf dem Dach loszuwickeln.



■ Seid ihr den Wächtern nicht entdeckt, könnt ihr die Wache von oben runter werfen.

■ Klettert auf den U-Boot-Kapitän, wenn es seine Kasse verlässt.

MISSIONS-ZIELE:

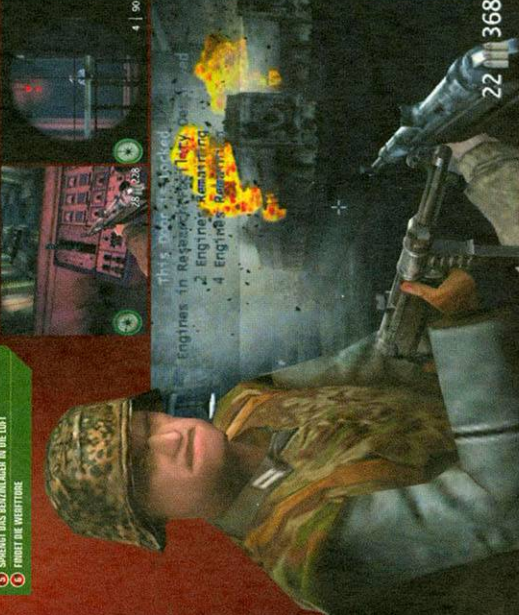
- 1. FÜHRT DAS U-BOOT-VERDECK ZURÜCK
- 2. FÜHRT DIE U-BOOTE REIN IN DEN LUTSCONT 2
- 3. ZERSTÖRT DIE VERBODENEN KASSE
- 4. BRINGT EIN TRUPPENAUFMACHEN AN LUCH
- 5. VERFÜHRT DAS SCHLIESSEN

TREFFER UND
VERSENKT!MISSION 4:
Eine zufällige BegegnungKAMPFZONE 1
ZUSAMMENFASSUNG
ANZAHL FEINDE: 1/17

Ihr, da ihr in der Wache seid, könnt ihr richtig losgehen. Wenn es so viel Schaden, wie ihr nur könnt, und sorgt dafür, dass hier kein U-Boot mehr die Schiffe hüllen verlässt.

MISSIONS-ZIELE:

- 1. SÄUBERT DIE WACHE IM FÜRCHENDES ABER
- 2. VERBODEN DIE 4. UND 5. ETAGE
- 3. VERBODEN DIE 4. UND 5. ETAGE
- 4. VERBODEN DIE 4. UND 5. ETAGE
- 5. VERBODEN DIE 4. UND 5. ETAGE
- 6. VERBODEN DIE 4. UND 5. ETAGE



22 368

154









**BOMBENSTIMMUNG IM
ALTEN RITTERGUT**

KAMPAGNE 2
1. 1.7.14
2. 1.7.14
3. 1.7.14
4. 1.7.14

MISSION 1:
Stürmische Landung

ANZAHL FEINDE 7B

ZUSÄTZLICHE ANFORDERUNG

er werdet in den holländischen Wiesen nahe Kleeberg abgesetzt. Macht euch auf den Weg durch die Stadt und halbt Corporal Bares den Rücken frei, während er einen deutschen Panzer zerstört.

MISSIONSZIELE:

- 1. BESCHÜTZT CORPORAL BARNES
- 2. FINDET KERESIN
- 3. ABLEGNUNGSSCHWÄRMER, UM DIE STADTBEI ZU BEFREIEN

EHRENMEDAILLE
SOLDAT AUFGEWISST!

Nachdem ihr die Wachen am Tor erledigt habt, geht im Level zurück, um der Nachhut den Garaus zu machen. Klettert auf die Windmühle, um weitere Truppen zu erspähen.

TOP-TIPP

SOLAR AUFGESICHT

In dieser Gegend gibt es viele leinliche Parzels, die alle funktionieren. Seid zu offenen Flächen sehr vorsichtig, weil sie so oft Wunden und öffnen – die großen Wunden sind einer Gesundheit nicht gerade sehr zuträglich. Versucht in Deckung zu bleiben, bis Corporal Barnes den Sonnenstrahl ablenkt.

KAMPAGNE 2
1.1.1971
1.1.1971
1.1.1971

**MISSION 3:
Operation Rapunzel**

ANZAHL FEINDE 315

ZURAMMENFASUNG

Partystimmung auf dem Rittergut, und ihr wurde auch eingeladen. Als Kellner verkleidet hängt ihr mit den feindlichen Kommandeuren herum und kommt so an sämtliche geheimen Dokumente.

STG44

Das große Maschinen-Gewehr mit längerer Schussweite lässt 30 Kugeln in seinem Magazin. Seine Präzision und starke Schlagkraft macht es zu einer sehr praktischen Waffe.

MISSION 2:
Der goldene Löwe

ANZAHL FEINDE OB

KAMPAGNE 2
21.5.2000
12.000
2.000

ZUSAMMENFASSUNG

Überall in Kleveburg sind deutsche Soldaten. Der Widerstand ist sinnlos, solange ihr euch selbst nicht als würdig erwiesen habt. Streut dort mal gehörig Sand ins Getriebe!

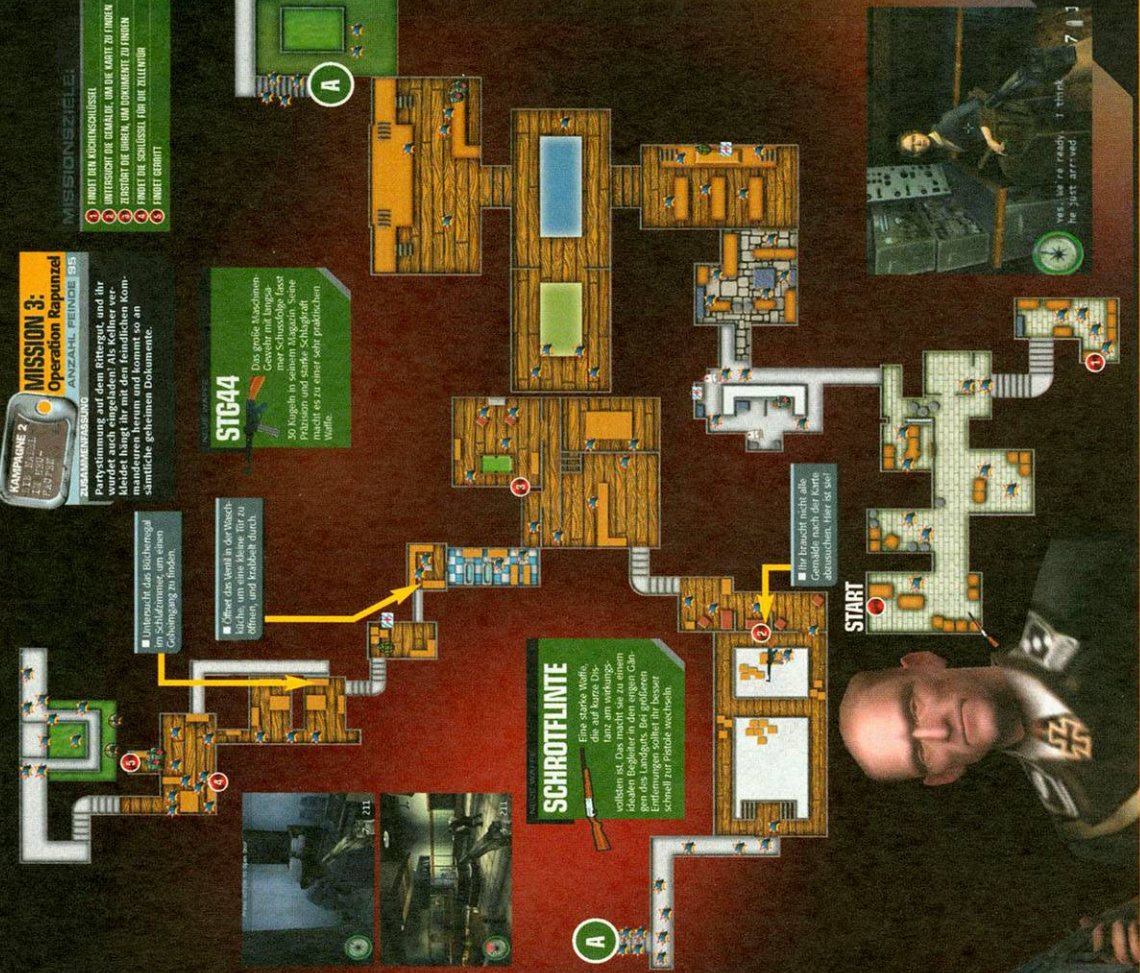
SCHROTFLINTE

Eine starke Waffe, die auf kurze Distanz am wirkungsvollsten ist. Das macht sie zu einem idealen Begleiter in den ersten Gangen des Landgangs. Bei größeren Entfernungen solltet ihr besser schnell zur Pistole wechseln.

CTADP

MISSIONSZIELE:

- 1 SUCHT WERKZEUGE UND SÄUBERT DIE FAHRZEUGE
- 2 SÄUBERT DEN KOMPLETTEN FUHRPANK
- 3 TREFFT DEN MASCHINLER IN DER WERKSTATT
- 4 NERMT DIE OFFIZIERS-UNIFORM AN EUCH
- 5 TREFFT EUCHEN NUNKTAKTMANN BEIM GOLDENEN LEWEN



**EINE ZUGFAHRT,
DIE IST LUSTIG ...**

EUHR EINSATZPLAN. SIRI



MISSION 3: Engelst!

ANZAHL FEINDE 78

STATISTISCHE BEWERTUNG

In Sturmgewittern Adelsache: habt ihr die Feinde der Kaiserin vernichtet und die Feinde gefunden? Die Alliierten wollen diese so schnell wie möglich zerstören, und ihr müsst ein neues Transportmittel finden.

EINSATZZIELE:

- 1 SCHNEIDT DUCH IN EINE ZUCKER EINE
- 2 SUCHT DIE SPIEGELANGEBER
- 3 SPIEGELT DAS BEZUGS-ORIENTIERE IN DIE WUT
- 4 SUCHT EIN TRANSPORTMITTEL NACH OBER

TOP-TIPP
BOLDAT, ALFIERESSATI

Geht alles langsam an und benutzt euer Sniper-Gewehr, um das Goldstück vor euch frei zu halten. Es ist viel leichter, eure Gegner aus der Distanz wegzuräumen, und ihr erleidet dabei nicht so viel Schaden. Halte eure Augen offen, denn Feinde schleichen sich an euch an!

■ Steigt Sie, indem Sie mit dem Mörser, den Sie auf dem Dach findet.

■ Werf eine Granate über den Zaun auf die Wachen dahinter.

⚡ Betrachte den nächsten Weg und laiet auf die Feinde die drin sind. Untersucht sie unbedingt auf Wunden.

P2 109

Die Gegner im Lager gehen einem auf den Zeiger, denn hier gibt's keine Medikts mehr.

[illegible]

CUBE MEDAL OF HONOR IHR EINSATZPLAN, SIR!

KOMMT EIN BÖMBCHEN GEFLOGEN ...

KAMPAGNE 5
100-100-100
100-100-100

MISSION 1: Gestutzte Flügel
ANZAHL FEINDE 100

ZUSAMMENFASSUNG
Nach eurer Ankunft am Stützpunkt muskiet ihr eine Menge Wölfen zurücklassen, um durch die Leuchtbatterie zu krabbeln. Seid auf der Hut, die Wölfe sind dummere!

KAMPAGNE 5
100-100-100
100-100-100

MISSION 3: Im Radar
ANZAHL FEINDE 100

ZUSAMMENFASSUNG
Außerhalb des Lebensmittellagers müsst ihr ihnen die Koordinaten durchgeben.

EINSATZZIELE:

1. HOLT DIE SPRINKLER AN.
2. SETZ EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
3. HOLT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
4. SUCHT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.

EHRENMEDAILLE
Holt ihr den Hangar Eingang erreicht, geht ganz zurück bis zum Anfang des Levels – und eine Horde Soldaten wird euch vor die Felle laufen.

EINSATZZIELE:

1. SUCHT DEN WAFERSTAPEL
2. SUCHT DIE MANTELKAMMER
3. SUCHT DIE ÜBERWACHUNGSKAMERA
4. SUCHT EURE WAFERSTAPEL
5. SUCHT EURE WAFERSTAPEL
6. SUCHT EURE WAFERSTAPEL
7. SUCHT EURE WAFERSTAPEL
8. VERLASST DAS GEBÄUDE

EINSATZZIELE:

1. HOLT DIE SPRINKLER AN.
2. SETZ EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
3. HOLT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
4. SUCHT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.

EINSATZZIELE:

1. HOLT DIE SPRINKLER AN.
2. SETZ EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
3. HOLT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
4. SUCHT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.

KAMPAGNE 5
100-100-100
100-100-100

MISSION 2: Feindliche Mine
ANZAHL FEINDE 40

ZUSAMMENFASSUNG
Überall in der Mine haben feindliche Soldaten auf euch mit den Feindern ganz tolle Truppen beschossen. Seid auf der Hut, die Wölfe sind dummere!

KAMPAGNE 5
100-100-100
100-100-100

MISSION 4: Gestohlene Show
ANZAHL FEINDE 54

ZUSAMMENFASSUNG
Die Bomben sind schon unterwegs – und ihr seid gerade auf euch alleine gestellt. In der Airbase wimmelt es nur so von Soldaten!

EINSATZZIELE:

1. HOLT DIE SPRINKLER AN.
2. SETZ EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
3. HOLT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
4. SUCHT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.

EINSATZZIELE:

1. HOLT DIE SPRINKLER AN.
2. SETZ EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
3. HOLT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
4. SUCHT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.

EINSATZZIELE:

1. HOLT DIE SPRINKLER AN.
2. SETZ EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
3. HOLT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
4. SUCHT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.

EINSATZZIELE:

1. HOLT DIE SPRINKLER AN.
2. SETZ EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
3. HOLT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.
4. SUCHT EURE KAMPFSTRATEGIE AN DER RETTE.

CUBE

INFORMATION

SONIC MEGA COLLECTION

VERTRIEB: INFOGRAMES

ENTWICKLER: SEGA

PREIS: 50 €

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-2

SPEICHER: 2 BLÖCKE

FACTS

■ SONIC-FIEBER AUF DEM CUBE

■ SIEBEN SPIELE SOFORT SPIELBAR

■ ZWEI SPIELE ZUM FREISCHALTEN

■ FÜNF FILME

Das waren Zeiten!

BALD IN DIESEM KINO: Auf der Spiel-DVD findet ihr einige Movies, zum Beispiel die Geschichte Sonics und Material zu *Sonic Advance 2*.



EXTRAS!

COMICS, ANLEITUNGEN, ...

Sega hat sich redlich Mühe gegeben, um die Sonic-Collection wirklich zu einem Sammlerstück zu machen. Wusstet ihr zum Beispiel, dass es Sonic als Comic gab? Sega hat einige Cover der *Sonic the Hedgehog*-Comics und ausgewählte Illustrationen auf die Spiele-DVD gepackt. Außerdem sind die Original-Anleitungen der Spiele enthalten.



SONIC MEGA COLLECTION

Seid ihr gerüstet für 10 Jahre *Sonic*-Action in 16-bit?

FRÜHER HÄTTE ES

niemand für möglich gehalten, die Erzrivalen Mario und Sonic einmal auf der gleichen Konsole zu sehen – deren Anhänger schwören damals religionsgemeinschaftenähnlich auf „ihren“ Helden. Ahnungslos, die fragten, warum es kein Sonic für Nintendo-Systeme gäbe, wurden dafür schier gesteinigt. Heute ist alles vergessen. Wir sind gespannt, wann es ein Spiel mit beiden im Tag-Team-Modus geben wird. Wer frei von Sünde ist ...

Die *Sonic Mega Collection* ist eine Sammlung von *Sonic*-Spielen: Neben exzellenten Versionen von *Sonic the Hedgehog 1, 2 und 3*, *Sonic & Knuckles*, *Sonic 3D*, *Sonic Spinball* und *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* sind noch Extra-Spiele wie *Flicky* und *Ristar* auf der kleinen DVD untergebracht. Die Spiele stammen allesamt aus den 90ern, doch vielleicht ist es genau das, was uns daran so begeistert: Die Games sind einfach zeitlos, und es hat uns doch schon ein bisschen gewurmt, dass die ganze Welt nur noch im 3D-Wahn lebt.

Sonic the Hedgehog ist nach über zehn Jahren noch brillant: blitzschnell, absolut flüssig und und Sonic-cool. *Sonic 2* ist mindestens genauso gut, wogegen *Sonic 3* immer noch so enttäuschend ist wie damals. Wahre Perlen dagegen sind *Sonic Spinball* und *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*. Ersteres ist ein legendäres Flipper-Spiel, letzteres eine Robotnik-/Eggman-Version des Puzzle-Klassikers *Puyo Puyo*. Auch wenn das eine oder andere Spiel nicht so der Hit ist – alles in allem lohnt sich die Collection auf jeden Fall!

BEN



CUBE FAZIT

SONIC MEGA COLLECTION

DIE GROSSE SUPER SONIC SPIELE-SAMMLUNG



GRAFIK
Selbst nach zehn Jahren sehen die Spiele immer noch super aus.



SOUND
Auf dieser Scheibe findet ihr einige der besten Sounds vom Sonic Team.



GAMEPLAY
Keines der Spiele hat bei der Konvertierung Federn gelassen.



DAUERSPASS
Die Games sorgen teilweise für mehr Spaß als vollpreisige Einzelspiele.



ORIGINALITÄT
Naja ... also damals waren es wirklich Innovationen, heute nicht mehr so ganz ...

GESAMTWERTUNG

8-0

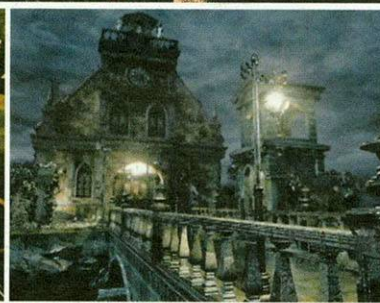
EINE GENIALE COLLECTION DER SEGA-KLASSIKER, ALLE AUS DEN OBEREN WERTUNGSRÄNGEN.

Freak Show.

LANGOHR

EINFACH
RIESIG

Es gibt einige neue Ober-
motze in RE Zero, doch keiner
ist so beeindruckend wie die
riesige Fledermaus. Sie hat
Zähne so groß wie eure
Arme, außerdem ...



CUBE

INFORMATION

RESIDENT EVIL ZERO

VERTRIEB: VERTRIEB

ENTWICKLER: CAPCOM

PREIS: 65 €

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

SPEICHER: 3 BLÖCKE

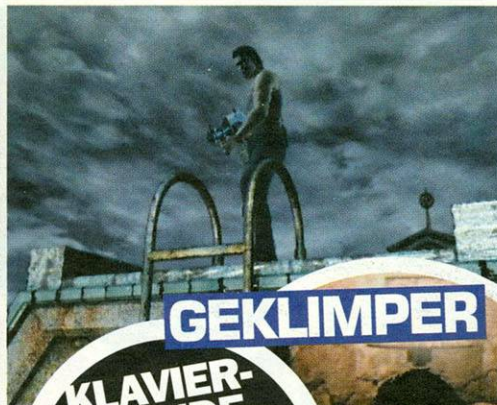
FACTS

- TAG-TEAM-MODUS
- LASST ITEMS ÜBERALL FALLEN
- NEUE „ORGANISCHE“ FEINDE
- FESSELNDE GRAFIKEN



CUBE
STAR
GAME

RESIDENT EVIL



GEKLIMPER

KLAVIER-STUNDE

Wie im erste *Resi* müsst ihr bei einem Rätsel von Zero Klavier spielen. Rebecca ist darin nicht so bewandert, euer Schicksal ist also von Billys Klavierstunden abhängig.

Capcom forscht in der schaurigen Geschichte Umbrellas.

VIER MONATE,

nachdem es die Japan- und US-Charts gestürmt hat, dürfen auch wir uns wieder schocken lassen: *Resident Evil Zero* ist nicht nur eine Umsetzung wie das erste *Resident Evil* für den Cube, sondern ein komplett eigenständiges Spiel: Neue Areas, neue Gegner und eine Storyline, die erklärt, wie das Überlebens-Horror-Spektakel überhaupt begann. *REZ* tritt dabei in große Fußstapfen: Dadurch, dass alle Vorgänger dem Spieler beibrachten, gerade das Unerwartete zu erwarten, läuft *Zero* Gefahr, nur als ein weiterer Puzzle-Shooter unter vielen unterzugehen.

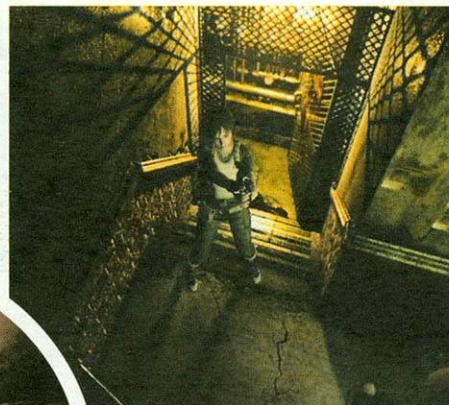
Doch diese Sorge bleibt unbegründet! Schon *RE* schockierte mit seiner Grafikleistung, *Zero* hebt die Messlatte jedoch noch einmal an. Die Texturen werden lebendig, wenn Kerzenlicht auf ihnen heruntäncelt, und die alten Mauersteine sehen so aus, als würden jederzeit kleine Viecher aus ihnen herauskrabbeln. Die sonst übliche Gewissheit „Ha, das da kann ich bewegen“, weil der Gegenstand farblich überhaupt nicht in den Hintergrund passt, gibt's hier nicht: Die Lichteffekte betten alle Objekte perfekt ein, dass keines hervorsticht.

Als absolute Neuerung könnt ihr zwischen den beiden Hauptfiguren Rebecca und Billy hin- und herswitchen. Im Kampf verhält sich der Partner so, wie ihr es ihm im Optionsmenü gesagt habt.

Bei all diesen Innovationen bleibt eins jedoch auf der Strecke: Der Horror-Faktor. Denn die zweite Figur, die dem Gameplay absolut zuträglich ist, sorgt gleichzeitig unbewusst für ein Gefühl der Sicherheit.

MARCUS

L ZERO



⬆ Euer Inventar ist randvoll? Lasst einfach fallen, was ihr nicht mehr braucht.

CUBE FAZIT

RESIDENT EVIL ZERO

➔ WIEDER EINE GRAUSELIGE RÄTSEL-SAMMLUNG



GRAFIK

Fantastisch detaillierte Hintergründe, schöne Charaktere.



SOUND

Wie das erste GC-Spiel mit zusätzlichen Schrammlern und Kratzern.



GAMEPLAY

Nimmt *RE*, verbessert es und werft die nervigen Parts weg – voilà.



QUERSPASS

Wie bei den meisten *RE*-Spielen: Ihr werdet es nochmal spielen!



ORIGINALITÄT

Genug neue Spielereien, die euch beschäftigen werden.

ALTERNATIVE

Das erste und beste Spiel der Serie. Es wurde für den GameCube komplett überholt. Bloody Hell!

RESIDENT EVIL

Format: GameCube



ZWEITE MEINUNG

GROOVY! „Wenn dies das letzte *Resident Evil* sein sollte, wie wir es bisher kennen, ist es ein furioses Finale und reizt das Genre voll aus. Manchmal gruselig, immer schön.“

THOMMY

GESAMTWERTUNG

9.0

IN VIELERLEI HINSICHT NOCH BESSER ALS DER VORGÄNGER, ABER NOCH NICHT GRAUSELIG GENUG.

Jet Set Radio meets Zelda!

SEGEL-TÖRN

AYE, KÄPT'N

Schon sehr früh im Spiel werdet ihr von einem mysteriösen Drachenboot gerettet. Das hölzerne Schifflein mit Eigenleben (es spricht sogar mit euch) bringt euch zu den verschiedenen Inseln.

200

CUBE
STAR
GAME

„NUR MIT DER
CEL-SHADING-
TECHNOLOGIE
BEKOMMEN DIE
FIGUREN SO EINE
AUSGEFEILTE
MIMIK.“

CUBE

INFORMATION

ZELDA: THE WIND WAKER

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: NINTENDO

PREISE: 60 €

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1

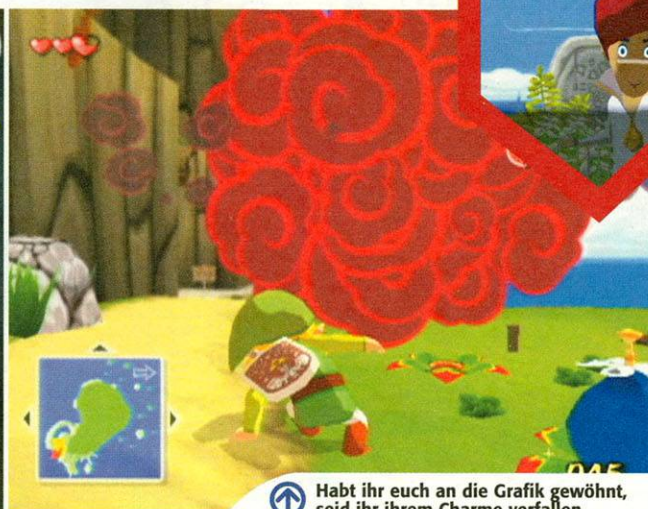
SPEICHER: 12 BLÖCKE

FACTS

- NEUES ABENTEUER MIT LINK
- STEUERT DEN WIND
- GBA-CONNECTION
- IN JAPAN MIT BONUS-DISC!



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER



Habt ihr euch an die Grafik gewöhnt, seid ihr ihrem Charme verfallen.

„Schiffe versenken“ mal anders ...



Verliebt euch neu ins *Zelda*-Feeling!

DIE LETZTEN

beiden Jahre waren für hart gesottene *Zelda*-Fans eine Achterbahnfahrt: Die ersten beeindruckenden Screenshots ließen alle Herzen höher schlagen, die darauf folgenden sorgten fast für einen Grabenkrieg. Jetzt schließlich sehen wir uns vor vollendete Tatsachen gestellt – und sind angenehm überrascht.

Ursprünglich hatten wir die Befürchtung, dass unser Kampf mit dem japanischen Bildschirmtext ganz schön auf Kosten des *Zelda*-Flairs ginge, der die ganze Saga umhüllt. Doch schon binnen weniger Spielstunden waren wir ganz im Abenteuer versunken. Die Steuerung ähnelt im Wesentlichen der N64-Version, so dass wir uns nicht neu daran gewöhnen mussten. Die neuen Fähigkeiten Links erlernt ihr wie bisher „so nebenbei“. Wagen wir uns auf vermintes Terrain ... den Grafik-Stil. Und wir sind erleichtert. Denn, ob ihr es glaubt oder nicht – Miyamoto hatte recht, als er den Aufstand der Fans zu beschwichtigen versuchte. Nur mit der Cel-Shading-Technologie hätte er den Figuren so eine ausgefeilte Mimik verleihen können, die so ausdrucksstark ist, dass wir den japanischen Text eigentlich gar nicht hätten übersetzen müssen.

Auch bei Action-Szenen erweist sich der eigenwillige Stil als Glücksgriff: Stellt euch zum Beispiel vor, ihr betretet einen

Dungeon und seht vor euch eine Hängebrücke. Während ihr diese überquert, greift euch ein Gegner an! Euer Kampf bringt die ganze Konstruktion gehörig ins Wanken, und nachdem jedes Fitzelchen der Brücke eigens animiert wird, habt ihr fast selbst das Gefühl, euer Gleichgewicht zu verlieren.

Schade nur, dass dieses Spiel (ähnlich wie *Super Mario Sunshine*, aber zum Glück nicht im gleichen Ausmaß) etwas unter Einfallslosigkeit im Level-Design leidet: Die Dungeons ähneln sich zu sehr, der „Grusel-Dungeon“ beispielsweise sieht aus wie einer der vorherigen, nur dass jemand das Licht ausgemacht hat.

Was die Storyline angeht, scheint Nintendo allmählich erwachsen zu werden – mit profanem „rettet die gekidnappte Prinzessin“ ist es diesmal nicht getan. Gleichzeitig werden sämtliche logischen Rückschlüsse auf andere *Zelda*-Abenteuer ad absurdum geführt: Mit dem Intro wird klar, dass die Protagonisten der einzelnen *Zelda*-Spiele völlig unabhängige Geschichten erleben. Der Link aus *Ocarina of Time* ist also „ein anderer“ als unser grüner Freund in diesem Abenteuer.

Da wir uns ein endgültiges Urteil erst mit der deutschen Version erlauben wollen, gibt's natürlich einen „richtigen“ mehrseitigen Test im nächsten Heft!

BEN

BOMBIGER WALDSCHRAT



ERÖFFNET NEUE WEGE

Am Anfang des Spiels tritt Tingle in Erscheinung, doch ihr könnt ihn leicht verpassen, wenn ihr nicht aufmerksam seid. Wegen seiner Zerstörungswut wurde er hinter schwedische Gardinen gesperrt. Befreit ihr ihn, erweist er seine Dankbarkeit, indem er euch die GBA-Fähigkeit schenkt: Verbindet ihr den GBA mit dem GameCube, könnt ihr den grünen Knlich jederzeit rufen. Er verkauft euch Bomben, mit denen ihr versteckte Schätze aufspüren könnt. Ihr seid gut beraten, Tingles Hilfe anzunehmen, sonst werdet ihr nicht alle Schatzkarten und Herzcontainer finden.

CUBE FAZIT

ZELDA: THE WIND WAKER

EINE LEGENDE FEIERT IHR COMEBACK



GRAFIK

Fantastische, farbenprächtige Umgebungen und unglaubliche Mimik – nur leider etwas einseitig.



SOUND

Die aufpolierten Themen der alten Spiele und die neuen Stücke gehen euch nicht aus den Ohren.



GAMEPLAY

Einfach perfekt. Binnen weniger Minuten steuert ihr Link, als wärt ihr selbst im Spiel.



DAUERSPASS

Dieses Spiel wird euch lange beschäftigen. Und was ist überhaupt Langeweile? Nie gehört.



ORIGINALITÄT

Ein *Zelda*-Spiel, da führt nix dran vorbei. Doch ein Cel-Shading-Adventure gab's bisher noch nicht ...

ALTERNATIVE

Letztlich fehlt ihm die eigene Seele der *Zelda*-Serie, dennoch ist es ein fantastisch spielbares Adventure für den GameCube.

STARFOX ADVENTURES

Format: GameCube



ZWEITE MEINUNG

WACHT AUF! „Da ist der Kelch ja noch einmal an uns vorüber gegangen! Wir hatten wirklich mit dem Schlimmsten gerechnet – und sind dafür umso begeisterter!“

GESA

GESAMTWERTUNG

9.6

„MAL WAS GANZ ANDERES“ – ABER IN GEWOHNTER QUALITÄT. WIR WARTEN AUF DEN 3. MAI!

Lasst ihn laufen, er ist armlos!



RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Multiformat-Hit erst auf dem GameCube!

CUBE

➔ INFORMATION

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

VERTRIEB: UBI SOFT

ENTWICKLER: UBI SOFT

PREIS: 70 €

HERKUNFT: FRANKREICH

SPIELER: 1

SPEICHER: 12 BLÖCKE

➔ FACTS

- GBA-CONNECTION
- NEUE WAFFEN
- KLASSIKER AUS FRANKREICH
- MURPHY, DIE FLIEGE



⚡ Bisschen viele Hula-Hoop-Reifen, oder?



OBWOHL DIE

GameCube-Version im Hauruck-Verfahren durchgeboxt wurde (die Entwicklung begann später und sollte vor der PS2- und Xbox-Version fertiggestellt sein), ist sie tadellos. Diesmal müsst ihr eurem treudoofen Freund Globox helfen, den bösen schwarzen Lum loszuwerden, den er aus Versehen verschluckt hat.

Begleitet werdet ihr von der Fliege Murphy, die quasi als Vorhut Ausschau hält, ob der Weg vor euch frei ist. Zusammen geben Murphy und Globox ein göttliches Team ab, doch auch die beiden können nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich hier letztendlich um ein auf-gebohrtes Rayman 2 handelt.

THOMMY

CUBE FAZIT

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

➔ EVOLUTION EINES GROSSEN NINTENDO64-SPIELS



GRAFIK

Großartiges Spiele-Design, aber vom GameCube hätten wir noch mehr erwartet.



SOUND

Hier konnten Rayman-Spiele immer punkten. Coole Sprachausgabe.



GAMEPLAY

Spielt sich prima, nicht wesentlich anders als Rayman 2.



DAUERSPASS

Nicht das umfangreichste Spiel der Welt, aber es hält euch eine Weile bei Laune.



ORIGINALITÄT

Das Genre hat nun mal seine Grenzen ...

GESAMTWERTUNG

8.6

**SCHNELLER, SCHRÄGER,
VIELFÄLTIGER ALS RAYMAN 2 – ABER
NICHT WIRKLICH INNOVATIV.**



CUBE

INFORMATION

SUMMONER – A GODDESS REBORN

VERTRIEB: THQ

ENTWICKLER: VOLITION

PREIS: 60 €

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 19 BLÖCKE

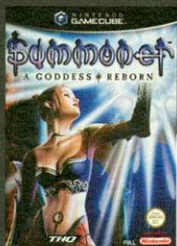
FACTS

■ GAMECUBE-OPTIMIERTES RPG

■ ÜBER 30 SZENARIEN

■ 3 PARTY-MITGLIEDER

■ MINDESTENS 30 STUNDEN



Licht am RPG-Himmel?



SUMMONER: A GODDESS REBORN

Jetzt auch auf dem Cube.

NACH DEM

großen Erfolg auf der PlayStation2 beschert uns THQ eine erstklassige GameCube-Umsetzung von *Summoner 2*. Das Spiel kommt als waschechtes Action-Adventure daher: In Echtzeit lenkt Ihr Maia, die Königin von Halassar und mächtige Kriegerin, schwertschwingend und mit Zaubersprüchen durchs Abenteuer. Zusätzlich kommen im Laufe des Spiels zwei weitere Charaktere dazu. Die Steuerung ist ordentlich: Nicht nur der „multifunktionale“ A-Knopf ist durchdacht, ihr wechselt auch jederzeit bequem zwischen euren drei Party-Mitgliedern hin und her. Leider ist die Kampf-Steuerung nicht so brillant gelöst.

CUBE



CUBE FAZIT

SUMMONER – A GODDESS ...



GRAFIK

Höhere Framrate als die PS2-Version und schöne Effekte, aber leider z.T. öde Texturen.



SOUND

Schöner Soundtrack und stimmige Effekte.

GESAMTWERTUNG

7.8

DIE VIELEN SUBQUESTS SORGEN FÜR LANGEN SPIELSPASS, UND ES LOHNT SICH!

CUBE

INFORMATION

NBA 2K3

VERTRIEB: INFOGAMES

ENTWICKLER: SEGA

PREIS: 60 €

HERKUNFT: USA

SPIELER: 2

SPEICHER: 2 BLÖCKE

FACTS

■ NACH ECHTEN SPIELER + STADIEN

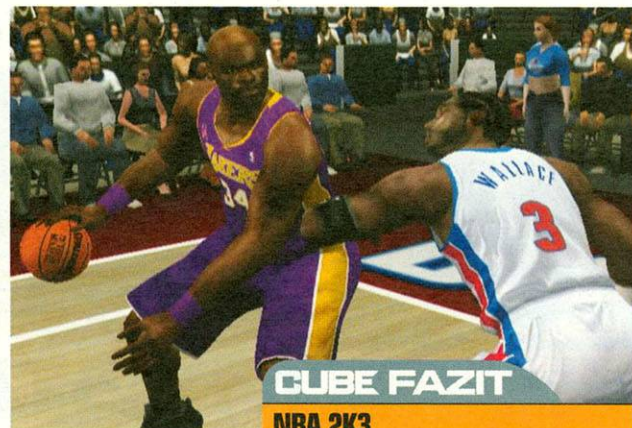
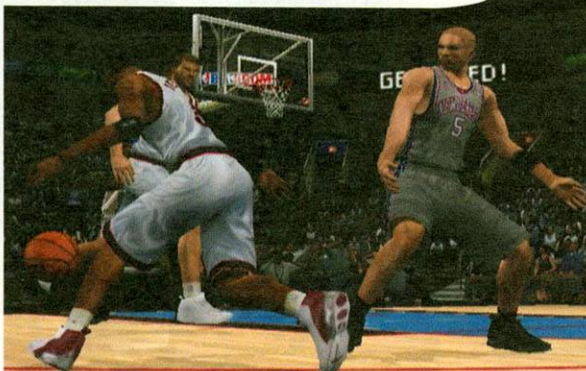
■ SCHWEISSTREIBEND

■ NACH NBA 2K2 VIEL VERBESSERT

■ FRANCHISE-MODUS



Immer feste dribbeln:



NBA 2K3

Glatte drei Punkte!

SUCHT MAN

realistische Sport-Spiele auf Konsolen, ist man damit oft eine Weile beschäftigt. Die meisten Rennspiele und Ballsport-Games sind Arcade-mäßig. Ganz nett, aber wer Simulationen sucht, steht allein auf weiter Flur. Doch zum Glück gibt's auch Spiele im Stil von *NBA 2K3*!

Viele der Probleme, mit denen das Vorgänger-Spiel *2K2* zu kämpfen hatte, sind ausgemerzt. Zum Beispiel ist die Treffergenauigkeit des Computers realer – er verfehlt den Korb nämlich jetzt auch mal zur Abwechslung. Es gibt neue Möglichkeiten Pässe zu spielen und ihr könnt eure Layup- und Dunk-Würfe anpassen, was besonders hilfreich ist, um Blocks zu verhindern. Fans des alten Spiels müssen sich jedoch in der Steuerung ein wenig umgewöhnen, um die neuen Features nutzen zu können.

CUBE

CUBE FAZIT

NBA 2K3



GRAFIK

Ausdrucksstarke und realistische Gesichtszüge, detaillierte Stadien – sehr schön!



SOUND

Es quietscht, der Ball donnert, es gibt Kommentatoren, ... ein Basketball-Spiel halt.

GESAMTWERTUNG

8.4

SEHR REALISTISCH, SIMULATION MIT FUN.

CUBE

INFORMATION

TY THE TASMANIAN TIGER

VERTRIEB: ELECTRONIC ARTS

ENTWICKLER: KROME STUDIOS

PREIS: 65 €

HERKUNFT: AUSTRALIEN

SPIELER: 1

SPEICHER: 1 BLOCK

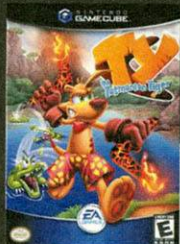
FACTS

■ AUSTRALISCHE ACTION

■ WERFT MIT BUMERANGS

■ VIELE AUSTRALISCHE FREUNDE

■ 15 LEVEL



Wie heißt der?

TY THE TASMANIAN TIGER

Mal was für unsere kleineren Freunde ...

TASMANISCHE

Tiger sind die coolsten Figuren in Cartoons! Sollten die Tiere allerdings so gelebt haben, wie sie sich in Videospielen präsentieren, wundert uns nicht, dass sie ausgestorben sind.

Das Spiel geht recht vielversprechend los mit einer Cartoon-mäßigen Storyline und einer ausführlichen Erklärung der Moves. Beginnt dann das eigentliche Spiel, merkt ihr schnell, dass es zwar spielerisch solide, aber ansonsten eher eintönig ist.

Euer Ziel ist es, fünf Talismane zu finden und das Tigerbaby zu retten. In jeder Welt findet ihr dann noch Amulettsteine (könnten auch „Insignien der Sonne“ heißen) und Opale (wahlweise auch „Münzen“). Ihr seht – alles kommt uns schon ziemlich bekannt vor. Wirklich ganz nett, aber nichts Besonderes eben.

CUBE



CUBE FAZIT

TY THE TASMANIAN TIGER



GRAFIK

Hell, farbenprächtig und knuddelig – letztendlich aber nur durchschnittlich.



SOUND

Das australische Digeridoo-Trörö ist mal was anderes und klingt ganz cool.

GESAMTWERTUNG

53

DIESES SPIEL SOLLTE IN DAS ARTENSCHUTZ-PROGRAMM AUFGENOMMEN WERDEN.

CUBE

INFORMATION

MYSTIC HEROES

VERTRIEB: THQ

ENTWICKLER: KOEI

PREIS: 60 €

HERKUNFT: JAPAN

SPIELER: 1-4

SPEICHER: 2 BLÖCKE

FACTS

■ 8 ACTIONGELADENE LEVEL

■ VIELE KAMPFSEQUENZEN

■ RIESIGE OBERMOTZE

■ COMBO-ATTACKEN UND MAGIE



Zauber- und Waffengewalt:



MYSTIC HEROES

Auf in den Kampf!

TEAMWORK

und riesige Kampf-Szenarien – darum dreht sich das Abenteuer der *Mystic Heroes*. Im Einzelspieler-Modus könnt ihr einen von vier Kämpfern wählen, die später im Spiel jeweils von einer kleinen Armee begleitet werden. Doch verglichen mit euren Fähigkeiten sind diese eher schwächlich, und so bleiben bei den unzähligen Raufereien eine Menge Gegner für euch übrig. Sofort nach dem Spielstart seid ihr mitten in der Action und könnt die Knopfbelegung testen. Sich durch massig Horden und schließlich gegen die großen Endgegner zu kämpfen, macht einen Heidenspaß! Doch der währt nicht allzu lange, denn an diesem Konzept ändert sich das ganze Spiel hindurch nichts. Selbst der Multiplayer-Modus, der recht spaßig ist, kann das nicht mehr rausreißen.

CUBE



CUBE FAZIT

MYSTIC HEROES



GRAFIK

Die tausend Figuren auf dem Monitor täuschen nicht über die faden Texturen hinweg.



SOUND

Ganz passabel, aber auch nichts Besonderes.

GESAMTWERTUNG

54

STARK ANGEFANGEN UND SCHWACH NACHGELASSEN. GANZ NETT EBEN.

CUBE

INFORMATION

WHIRL TOUR

VERTRIEB: VIVENDI

ENTWICKLER: PAPAYA STUDIOS

PREIS: 65 €

HERKUNFT: ENGLAND

SPIELER: 1

SPEICHER: 2 BLÖCKE

FACTS

■ EXTREME ROLLER-FAHRING

■ KONVERTIERUNG DES PS2-SPIELS

■ SOUNDTRACKS FREISCHALTBAR

■ NEUE TRICKS ERLERNBAR

Aus der Bahn!

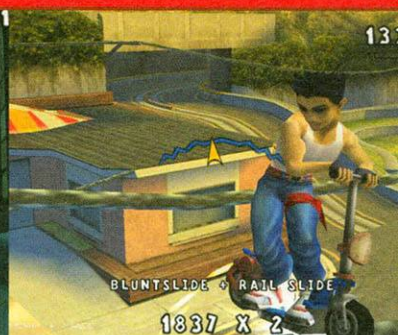
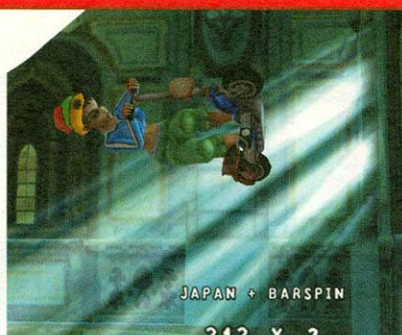
WHIRL TOUR

Trittbrettfahrer.

EXTREMSPORTARTEN

sind seit Tony Hawk & Co. massentauglich – die gleichnamigen Spiele finden sich ganz oben in den Verkaufs-Charts. Da wundert uns nicht, dass auch andere an dem Erfolg teilhaben wollen, zum Beispiel die Entwickler dieses Spiels hier: Auf motorbetriebenen Scootern fetzt ihr durch die Landschaft, natürlich nicht ohne abgefahrene Tricks hinzulegen. So ist auch die Steuerung fast identisch wie beim Falken-Tony. Unterwegs findet ihr ab und zu Items auf der Straße, zum Beispiel um höher und weiter zu springen, für sichere Balance oder superschnelles Drehen, damit ihr locker 3000° und mehr schafft. Abgesehen davon, dass die Idee nicht wirklich prickelnd ist, bietet das Spiel auch sonst nichts, was die Welt noch nicht gesehen hätte. Belangloser Durchschnitt.

CUBE



CUBE FAZIT

WHIRL TOUR



GRAFIK

Flüssig, aber absolut unspektakulär.



SOUND

Wie das ganze Spiel: Nicht wirklich schlecht, aber schon Besseres gehört.

GESAMTWERTUNG

4.8

NACH FÜNF MAL UM DEN BLOCK ROLLERN IST DIE LUFT RAUS.

CUBE

INFORMATION

MINORITY REPORT

VERTRIEB: ACTIVISION

ENTWICKLER: TREVARCH

PREIS: 65 €

HERKUNFT: USA

SPIELER: 1

SPEICHER: 4 BLÖCKE

FACTS

■ BASIEREND AUF DEM KINOFILM

■ SCHWARZMARKT-HANDEL

■ EFFEKTELADEN

■ SCHLÄGEREIN



BEDENKT MAN,

dass Unmengen an Geld in aufwendige Kinofilme gesteckt werden, fragt man sich doch immer wieder: Warum haben die Kasper nur 2,50 Euro für die Videospiel-Umsetzung locker gemacht? Oft wird man den Eindruck nicht los, die Herrschaften wollten mit minimalem Aufwand einfach noch ein paar Euros zusätzlich an der Spiel-Lizenz verdienen – dieser Titel reiht sich nahtlos in die Litanei dieser Abzocker-Games ein.

Minority Report ist streng linear: Ihr trainiert euren Dauerfeuer-Daumen und legt zwischendurch ein paar Schalterchen um, damit ihr weiter kommt. Das Jetpack, mit dem ihr ab und zu durch die Gegend fliegen könnt, hebt das Spiel auch nicht gerade in luftige Höhen. Schade. E.A. zeigt nämlich mit seinen Filmumsetzungen, dass es durchaus besser geht.

CUBE

Ohne Tom Cruise:

MINORITY REPORT

Aber auch er hätte nichts gerettet.



CUBE FAZIT

MINORITY REPORT



GRAFIK

Die Slowdowns bei der eh schon miserablen Framerate sind eine Zumutung.



SOUND

Kaum Elemente aus dem Film-Soundtrack und minimale Soundeffekte.

GESAMTWERTUNG

4.2

SPIELE, DIE DIE WELT NICHT BRAUCHT, FOLGE 257.



PLUG&PLAY

WAS MAN ALLES AN DEN CUBE ANSCHLIESSEN KANN ...

Der Cube sieht ja recht unscheinbar aus – doch Nintendo hat sich bei der kompakten Konstruktion des Spielewürfels etwas gedacht: Ihr könnt eine Menge Zubehör an eure Lieblingskonsole anstöpseln, damit der Spielspaß noch größer wird! Wir haben eine Übersicht aller Nintendo-Produkte zusammengestellt, welche die Japaner schon veröffentlicht haben, oder die in Zukunft herausgebracht werden sollen.

KLEIN, ABER OHO!

MASSIG SPEICHERPLATZ

➔ „Demnächst erhältlich“ heißt es schon seit anderthalb Jahren in Japan zum Thema SD-Adapter. Damit kann Panasonics SD-Karte, die ähnlich wie der Memory Stick von Sony massig Daten auf einem Briefmarken großen Plastikkärtchen unterbringt, am GameCube benutzt werden. 2005 sollen stattliche 4 Giga-Byte (!) darauf passen. Mit viel Glück gibt's bis dahin auch den SD-Adapter ...

01

DER KLEINE GANZ GROSS

BEKOMMT DEN ÜBERBLICK!

➔ Kennt ihr noch den Super Game Boy (SGB), mit dem man Game Boy-Spiele auf dem Fernseher spielen kann? Das Gerät war damals so erfolgreich, dass Nintendo für den Herbst eine Neuauflage für den GameCube versprochen hat! Während der SGB bei den neueren Game Boy-Modulen (Game Boy Color und Game Boy Advance) den Dienst verweigert, ist das Cube-Modell auf dem neuesten Stand und frisst anstandslos alles. Der Clou: Ihr könnt eure Game Boy-Spiele wahlweise mit dem GameCube-Controller oder dem GBA steuern.

02

ALLES UNTER KONTROLLE

GREIFBARE FARBENPRACHT

➔ Den Standard-Controller gibt es in sechs Farben: schwarz, purpur, orange, blau-durchsichtig, silber und grün – in Japan. Wir Europäer wurden erst mal mit schwarz und lila abgespeist. Doch die Zeichen stehen nicht schlecht, dass wir dieses Jahr zumindest noch orange und silber bekommen.

03



GRENZENLOSE FREIHEIT

FREI MIT DEM WAVEBIRD

Was Innovationen angeht, hat Nintendo wieder mal (Seite 24) die Nase vorn: Es ist schon ein neues Spielgefühl, wenn man sich nicht ständig mit dem Kabel stranguliert oder die Konsole herunterreißt. Nur schade, dass dabei der Rumble-Effekt fehlt. In Japan sind übrigens silberne Platinum-Wavebirds gerade der letzte Schrei.

04

ONLINE GAMING

MEHR SPIELER, MEHR SPASS

Schon für das Super Nintendo und das Nintendo64 wurden uns Online-Fähigkeiten versprochen – und niemals haben wir etwas davon gesehen, die Produkte kamen nie über die japanischen Landesgrenzen hinaus. So kann uns auch keiner unsere Skepsis zum Thema „Cube online“ seit der ersten CUBE-Ausgabe verübeln.

Doch es geschehen noch Zeichen und Wunder – im März ist es soweit! Mit dem ersten Online-Spiel für den GameCube (*Phantasy Star Online*, Test auf Seite 53) kommen das Modem und der Breitband-Adapter in die Ladenregale. Als weitere Online-Spiele sind bisher angekündigt: *Pikmin 2*, *Mario 128*, *Animal Crossing Online* und *GameCube Wars*.

05



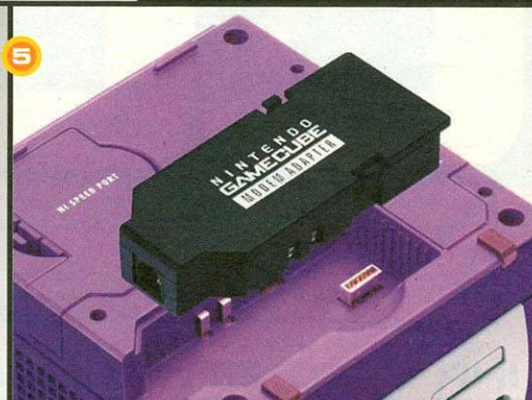
4



8



5



ANSCHLUSS FINDEN

HOLT MEHR AUS EUREN SPIELEN RAUS

Mit dem GC-GBA-Link-Kabel verbindet ihr zwei Welten: den stationären GameCube mit dem tragbaren GBA. Zunächst gab es kaum Spiele, die dieses Feature unterstützten, doch die aktuellen Titel ändern die Situation: Bei den „ganz großen“

Spielen wie *Metroid Prime*, *Zelda*, *Animal Crossing* und *Final Fantasy* könnt ihr durch die GBA-Connection Bonusmaterial freischalten. Bei Rollenspielen wie *Zelda* und *Final Fantasy* spielt der GBA sogar noch eine größere Rolle.

06

SILBERPFEIL

EIN STÜCK PLATINUM

Im März steht uns ein ganz edles Modell der GameCube-Kollektion ins Haus: Der edel anmutende Platinum-Cube. In den USA ist dieser nur in einem Bundle mit *Metroid Prime* erhältlich. Falls ihr bisher verzweifelt nach einem Grund für einen Zweit-GameCube gesucht habt – wär das silberne Modell nicht ein interessantes Argument?

07

KLEINER LEBENSRETTER

DA IST ALLES DRAUF

Die Memory Card 59 mit einem Speicherplatz von 4 MB kann bis zu 59 „Slots“ an Spielinformationen verwalten. Je nach Spiel brauchen manche nur zwei bis drei Slots, während andere eine ganze Speicherkarte beanspruchen. Dank der neuen Memory Card 251 (16 MB, 251 slots) sollte es zukünftig keine größeren Platzprobleme mehr geben.

08



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

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



FAX

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

POSTKASTEN

PLEITEGEIER

➡ **HALLO**, ich konnte in keinem meiner Zeitschriftenläden Ihr Magazin **CUBE** finden. Und auf eMails erhalte ich keine Antwort. Ich wollte daher nachfragen, ob die Zeitschrift **CUBE** Pleite gegangen ist.

CHRISTOPHER (VIA EMAIL)

CUBE: *Hallo Christopher (falls du diese Zeilen lesen solltest)! Nein, wir sind nicht pleite gegangen. Neben CUBE gibt es ja noch ein paar andere Magazine, die wir veröffentlichen. Täglich erreichen uns etliche eMails – und leider packen wir es einfach nicht, jede individuell zu beantworten. Sorry! Aber gelesen und verinnerlicht wird bei uns jede (!) Zuschrift. Ehrenwort!*

ECHT KRASS!

➡ **HI CUBE**, ich habe schon eure zweite Zeitschrift gekauft (die erste habe ich leider verpasst) und ich muss mich der Meinung eurer Leser anschließen: **CUBE** ist einfach spitze! (Ab wann kann man sie eigentlich abonnieren?) In der Ausgabe 1/03 hat mir der Bericht: „Ein Held kehrt zurück“ am besten gefallen. Es gibt aber eine Kleinigkeit, die ich zu beanstanden habe: Es geht um die „Cheat-Kiste“. Ihr müsstet dort etwas deutlicher machen, wo die Cheats für das eine Spiel aufhören und das andere Spiel anfangen. Ich habe noch eine Frage: Sind die eMails in „Mails & More“ alle echt oder habt ihr welche dazu gemogelt? Ich sage nur „Blasebalg“. Hat das wirklich jemand an euch geschrieben? Bitte schreibt mir zurück. Macht weiter so. Frank.

FRANK RÜSSLER (VIA EMAIL)

CUBE: *Hallo Frank, abonnieren wirst du CUBE so schnell nicht können – dazu ist unsere Erscheinungsweise noch zu unregelmäßig. Ältere Ausgaben kannst du aber natürlich nachbestellen, indem du uns eine schriftliche Bestellung zusendest, welcher der Heftpreis plus 1,50 Euro für Porto in gültigen deutschen Briefmarken beiliegt. Alle Zuschriften auf dieser Seite sind 100%ig echt und nicht gefaked. Mails wie der „Blasebalg“ erreichen uns öfters, das muss an den überschüssigen sexuellen Energien unserer Leser liegen.*

NINTENDO-FAN

➡ **HALLO**, ich bin der größte Nintendo-Fan der Welt! Ich habe alles, vom NES bis zum GameCube. Ich finde euer Heft einfach super! Ich finde, ihr solltet weniger vom GBA schreiben und mehr vom NGC. Außerdem solltet ihr mehr über die nächste Konsole schreiben, wenn ihr darüber überhaupt etwas wisst. Meine Freunde und ich fänden es cooler, wenn ihr mehr Poster hättet. Meine Spiele für den GameCube sind: *Super Mario Sunshine* ... (Anm. der Red.: Es folgt eine nicht enden wollende Aufzählung). Wann kommt eigentlich *Wario Land* in Deutschland raus? Warum gibt es keine Demo-CDs von Nintendo?

JONAS BANGERT (VIA EMAIL)

CUBE: *Hi Jonas, du lügst! WIR sind die größten Nintendo-Fans der Welt! Aber Spaß beiseite: Zum GameCube-Nachfolger können wir leider noch nicht viel sagen. Nintendo hat Mühe und Not, den GameCube anständig zu verkaufen – da ist der Nachfolger erst mal zweitrangig. Und auch die Frage nach den fehlenden Demo-CDs kann dir vermutlich nur einer der japanischen Endbosse bei Nintendo beantworten. Sieh es einfach positiv:*

Nintendo hat schon immer alles anders gemacht als alle anderen – und ohne Individualisten wäre dieser Planet so spannend wie eine Partie Strip-Poker mit Dolly Buster.

PREISPOLITIK

➡ **HALLO, JUNGS!** Ich hab mal die **CUBE** ausprobiert, muss aber sagen, dass sie nicht wirklich überzeugend ist. Zum einem ist sie mir zu teuer, zum anderen zu unübersichtlich, da bleib ich vorerst bei der Konkurrenz! Was ist jetzt eigentlich mit den Rechten am CLUB NINTENDO-Heft? Könntet ihr die euch nicht sichern und vergangene Tage wieder aufleben lassen? Das war's für dieses Mal und ich freue mich über eine Antwort. Bis bald!

HENRIK HEINSSOHN (VIA EMAIL)

CUBE: *Vielen Dank, Henrik, dass du uns eine Chance gegeben hast! Um ein GameCube-Magazin wesentlich günstiger verkaufen zu können, bräuchten wir entweder eine gigantische Verkaufsauflage (und so viele potenzielle CUBE-Besitzer bzw. -Leser gibt es zur Zeit noch nicht) oder jede Menge bezahlte Anzeigen (zähl mal die Anzeigen in unserer Konkurrenz). Zur Übersichtlichkeit: Das ist Geschmackssache, vielen gefällt's. Zum Thema CLUB NINTENDO-Magazin: Das Magazin war hauptsächlich so erfolgreich, weil es kostenlos war. Und wenn wir so was schon sagen ...*

LIEBLINGSLESER

➡ **HI CUBE-TEAM!** Ich kann euch nur sagen, ich bin ein Fan, schon so lange ich denken kann. Und ich sage euch, Nintendo hat sich ganz schön gemausert. Ich habe schon seit langem nach einem so genialen Heft

gesucht. Jetzt habe ich das perfekte Heft gefunden! Die Ausstattung ist so genial, so was hatte ich noch nie in der Hand. Die anderen können gar nicht so die Seiten des Heftes aufpeppen wie ihr. Und ordentlich Styling, ja, das ist angesagt. Ich kann nur sagen: Die perfekte Konsole ist der GameCube.
CHRISTOPH DEHMER (VIA EMAIL)

CUBE: Dem können wir nichts mehr hinzufügen! Wohin sollen wir das Geld überweisen?



DAUERBRENNER

HALLO LEUTE! Erstmal zu euch: Eure Zeitschrift ist toll. Weiter so! Eigentlich wollte ich nur mal was fragen. Gab es nicht mal zu Anfang in Berlin oder sonst wo eine GameCube-Messe? Ich habe mir einen Ausschnitt über die Szene angesehen, in der Link gegen Ganondorf kämpft. Aber die Grafik war wie beim N64-Zelda (naja, natürlich schon besser). Frage: Wird es auch ein „normales“ Zelda geben? Ich meine, okay, ich kenne das neue Zelda noch nicht, aber die Grafik ist doch irgendwie scheiße, oder? Nintendo hätte den Grafikstil vom N64-Zelda beibehalten sollen (natürlich verbessern) und nicht so einen Kinderkitsch draus machen!
FRECHE GÖRE (VIA EMAIL)

CUBE: Du hast Recht, in den ersten Zelda-Demos für den GameCube sah alles noch ganz „normal“ aus. Erst während der Entwicklung des Spiels The Wind Waker entschied man sich bei Nintendo für den Comic-Grafik-Stil. Aber keine Sorge: Es wird auch wieder „fotorealistische“ Zelda-Games

geben. Vielleicht ist man bei Nintendo ja tatsächlich so nett und spendiert der deutschen Version Ocarina Of Time als Bonus. In diesem Fall hättest du gleich zwei geile Spiele.

XBOX-ZOMBIES?

HALLO, CUBE-TEAM! Ich hab die zweite Ausgabe eures Magazins mit großen Interesse gelesen und war besonders von dem Bericht über Resident Evil begeistert. Auch die Art und Weise, wie ihr das Spiel bewertet habt, fand ich einfach Klasse. In vielen Konsolen-Magazinen wird eher trocken und nüchtern über die Spiele geschrieben. Respekt! In eurem Bericht wird erwähnt, dass Resident Evil exklusiv für den GameCube erscheint. Heißt das nun, dass es für die PlayStation2 keinen Teil mehr geben wird? Macht weiter so!
IVONNE (VIA EMAIL)

CUBE: Tag, Ivonne! Momentan ist es tatsächlich so, dass die neuen Resident Evil-Spiele exklusiv für den GameCube erscheinen sollen. Aber was ist schon verbindlich in der Videospielwelt? Eigentlich nichts! Es ist doch immer eine Frage des Geldes – und wenn Microsoft oder Sony noch ein bisschen Kohle locker machen, könnte es in ein paar Monaten auch wieder ein Resident Evil für die anderen Systeme geben.

FRAGENMASSAKER

HOLERÖ AN ALLE WÜRFELSPIELER! Ich lese eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe. Was ich an euch gut finde, ist, dass ihr scheinbar als einziges Magazin entdeckt habt, wer das Magazin eigentlich kauft, nämlich der Leser. Ich finde es wirklich gut, dass ihr euch auch Kritiken zu Gemüte führt und euch Mühe gebt, die Zeitschrift stets zu verbessern. So, nun ein paar Fragen, in der Hoffnung, dass sie nicht unbeachtet in der Versenkung verschwinden: Warum arbeitet ihr nicht mehr bei Nintendo? Lest ihr eigentlich jeden Leserbrief? Was sind eure Spiele für die Insel? Bis denne!
TORBEN FINKEMEIER (VIA EMAIL)
P.S.: Ich wollte nur noch mal kurz diese HP erwähnen: www.gcnzone.de.vu

CUBE: Du kannst vielleicht Fragen stellen! Erstens: JA, wir lesen jeden, absolut jeden Brief, der uns erreicht. Schließlich sind wir neugierig auf die Meinung unserer Leser. Zweitens: Bei Nintendo war's cool, aber beim Pro Verlag ist's cooler. Und immer nur Pokémon und Super Mario macht auf Dauer auch etwas debil. Drittens: Spiele für die Insel haben wir nicht. Nur jede Menge Leute, die wir gerne mal auf die Insel schicken würden: George & Saddam, Daniel Küblböck und sämtliche 9live-Moderatoren zum Beispiel.

VERLUSTANGST

HALLO CUBE! Im Vorwort habt ihr geschrieben, dass Nintendo nach dem GameCube keine Konsole mehr herausbringen würde. Ist das wahr? Bitte sagt mir, dass es nicht stimmt! Nintendo macht die besten Spiele, da kann die Xbox nie im Leben mithalten.
TORSTEN FRINGS (VIA EMAIL)

CUBE: Hey, Torsten! Das haben wir überhaupt nicht geschrieben, lies das Vorwort noch mal genauer. Wir haben lediglich über die Gerüchte berichtet, die im Internet kursierten. Nintendo hat dazu bereits Stellung genommen und bekannt gegeben, dass man mit der Entwicklung eines GameCube-Nachfolgers begonnen hätte. Dass Nintendo völlig von der Bildfläche verschwinden würde, ist sehr unwahrscheinlich. Wenn der GameCube für Nintendo zu hohe Verluste brächte und man kein Geld mehr in ein neues System investieren wollte, ist es immer noch denkbar, dass Nintendo auch für PlayStation3 und Xbox2 Spiele entwickelt – aber weg vom Fenster wären sie dann trotzdem nicht. Schau dir Segas Entwicklung an!

ERSCHEINUNGSWEISE

LIEBES CUBE-TEAM! Ich finde eure neue Zeitschrift wirklich cool und es freut mich, dass endlich eine für Nintendo raus gekommen ist. Aber was mich beunruhigt, ist, dass die CUBE 2/03 erst im Februar erscheint. Ich fasse das so auf (vor allem weil das 2/03 ist), als wären die zwei, die noch kommen, die letzten und dann Schluss mit CUBE. Da ich totaler Nintendo-Fan bin, würde mich das sehr traurig machen, wenn sie nicht mehr erscheinen würde.
ZVONIMIR PITTNER (VIA EMAIL)

CUBE: So ganz können wir deinen Gedankengang nicht nachvollziehen, aber deine Sorge ist trotzdem berechtigt. Ohne einen boomenden GameCube-Markt und dementsprechend viel (bezahlte) Werbung der Spiele-Publisher würde sich ein reines GameCube-Magazin nicht lange halten können. Deswegen können wir mit gutem Gewissen auch keine regelmäßige Erscheinungsweise versprechen. Wenn du immer auf dem aktuellsten Stand bleiben willst, check lieber mal ab und zu unsere Website (www.proverlag.com).

PRAKTIKUM?

HALLO CUBE, Ihre Zeitschrift CUBE hat mir seit der ersten Ausgabe sehr gut gefallen und ich wäre an einem Praktikum in der CUBE-Redaktion in Frankfurt interessiert. Dann würde ich noch gerne wissen, nach welchen Kriterien die Praktikumsplätze vergeben werden. Und wird in der Redaktion nur das Layout für die Zeitschrift entworfen, oder werden dort auch die Spiele getestet und nach News geforscht? Ich hoffe auf ihre baldige Antwort!
CHRISTOPHER TORMYN (VIA EMAIL)

CUBE: Hallo Chris, Freiwillige und Praktikanten sind bei uns jederzeit willkommen! Und das nicht nur zum Toiletten putzen, Kaffee kochen und Massagen verabreichen. Wir bieten Praktika in den Bereichen Text, Grafik, Spieltest und Konzeption an. Je nach Art des Praktikums und dem Alter des Bewerbers werden entsprechende Vorkenntnisse verlangt. Mehr Infos bekommst du, wenn du dich unter jobs@proverlag.com bewirbst.





Wieder vereint – endlich!



Die Zeit der
schlaflos mit
Rollenspielen
durchgemachten
Nächte ist
zurück ...

SQUARESOFT UND NINTENDO

— was für ein Dream-Team. Zusammen ließen sie das Super Nintendo und das NES in Japan dominieren. Jedes Mal standen in Japan hunderte Menschen in den Videospelvierteln Schlange, wenn ein neues Square Rollenspiel (RPG) herausgebracht wurde, und die Games wurden immer besser. Sie schafften es, dass man sich Nacht für Nacht um die Ohren schlug, ohne mit dem Augenlid zu zucken. Jäh wurden wir aus unseren spielerischen Träumen gerissen, als Square hart den Kurs wechselte und von da an nur noch exklusiv für die PlayStation werkelte. Seit diesem Tag ging den Rollenspielen von Squaresoft etwas verloren, und

manche sagen, dass es bis heute noch nicht zurückgekehrt sei. Je populärer *Final Fantasy* wurde, umso mehr ging vom Zauber verloren.

Doch vielleicht kommt der Zauber ja wieder – mit der Rückkehr Squaresofts zu Nintendo, heute als Square Enix! Das erste Projekt ist ein Rollenspiel mit dem Charme von ganz früher: In *Final Fantasy: Crystal Chronicles* findet sich alles wieder, das die Super Nintendo-RPGs so beliebt und erfolgreich machte. Lasst uns in Erinnerungen schwelgen an die Spiele, die Squaresoft zu Nintendos Zeiten ausgemacht haben, und einen Blick darauf werfen, was uns die Zukunft bringt.

DIE LEGENDE KEHRT



ZEITRÄUBER

DIE HABEN UNS DIE ZEIT GESTOHLEN ...

ブリザービーム



ファイアビーム
ブリザービーム
ヒールフォース
デジョネーター

サンダービーム
バイオプラスター
コンフューサー
まどうみサイル

FINAL FANTASY VI

Dies ist in den Augen vieler das *Final Fantasy*-Spiel von allen. Ein Jahr, nachdem es in Japan herauskam, wurde es als *Final Fantasy III* in den USA veröffentlicht.

CHRONO TRIGGER

Das war wirklich etwas Besonderes, Zeitreisen war nie so aufregend. Es kombiniert all das, was *FFVI* so außergewöhnlich machte, mit der Fähigkeit, Gegner zu erkennen, bevor diese sowieso schon vor einem stehen, und es führte die Double-Tech und Triple-Tech-Attacken ein.

SECRET OF MANA

Als eines der wenigen Action-Rollenspiele schaffte es *Secret of Mana*, die Statistikenlast aller *Final Fantasy*-Spiele loszuwerden, ohne an Spieltiefe zu verlieren. Außerdem bot es erstmals die Möglichkeit, sich mit dem Multitap zu dritt ins Abenteuer zu stürzen.

ZURÜCK



Final Fantasy I bis VI

UNENDLICHE FA



AUSGELASSEN ...

... ABER NICHT VERGESSEN

Einige wenige Spiele haben wir hier nicht im Detail aufgegriffen, weil sie im RPG-Genre weder besonders wegweisend waren, noch in einem Zusammenhang mit *Crystal Chronicles* stehen. Trotzdem haben sie uns so viel Zeit geraubt, dass sie es verdienen, hier genannt zu werden.

SECRET OF EVERMORE

Diesem Spiel merkt man deutlich an, dass es von Square USA entwickelt wurde – es ist einfach zu „westlich“. Dort verkaufte es sich ganz passabel, vermutlich weil es Zuspruch des Mainstream-Volks fand und eines der wenigen Squaresoft-RPGs war, die in Englisch erhältlich waren. Das Spiel wurde zwar auch bei uns veröffentlicht, doch es gab dafür keinen Markt – und war schließlich der Sargnagel für Squaresofts Europa-Abteilung.

BAHAMUT LAGOON

Das Drachen-Abenteuer, das am Ende der SNES-Laufbahn erschien, kam nie offiziell in amerikanische oder europäische Ladenregale. In einer vom Krieg gebeutelten Welt reisen ein junger Drachenritter und sein Gefolge zur Bahamut-Lagune, um Bahamut aufzuwecken, den König der Drachen und Retter der Welt. Verkaufte sich in Japan ganz gut.

Ein Junge und sein Hund.
Nicht wirklich mystisch.



FÜR VIELE beginnt die *Final Fantasy*-Serie mit *Final Fantasy VII*. Aus geschäftlicher Sicht war die Entscheidung Squaresofts, für die PlayStation zu entwickeln, sicherlich die beste. Von nun an war der Erfolg der Serie nicht nur auf Japan beschränkt – schnell waren auch USA und Europa dem Charme der Spiele verfallen. *Final Fantasy VII, VIII, IX* und *X* wurden weltweit Verkaufserfolge! Schade nur, dass einige der besten Spiele der Serie vom Westen überhaupt nicht wahrgenommen wurden.

Die *Final Fantasy*-Serie begann auf dem NES. Die Grafiken sind sehr schlicht, doch andererseits war man dadurch gezwungen, sich die Figuren in seinem Kopf vorzustellen – das Spielerlebnis war also sehr persönlich. Das Kampfsystem hat inzwischen viele Neuerungen erfahren, doch die grundlegenden Elemente sind heute noch gleich: Angriff, Magie und Items. Diese Formel ist so erfolgreich, dass etwas anderes als „sanftes Feintuning“ fatale Auswirkungen hätte...

Obwohl die Spiele nicht wirklich in Zusammenhang miteinander stehen, dreht sich es bei allen *Final Fantasy*-Spielen um zwei Dinge – Rache und Macht. Solange es Liebe und Güte in der Welt gibt, solange wird es auch Hass geben. In den Zeiten der Zwietracht vereinigen sich die Kräfte des Guten, um dagegen anzukämpfen... und erleben dabei ein fantastisches Abenteuer, sehen auf NES und SNES aber ein wenig unförmig aus. Die Original-Zeichnungen sind deutlich schöner, doch die technischen Gegebenheiten der Hardware machen die Figuren zwar schlicht, aber leicht wiedererkennbar.

Mit *Final Fantasy VI* (III in den USA und Europa) bekam die Serie ihr heutiges Gesicht: Ein Epos über einen kriegerischen Herrscher, der ein junges Mädchen in seine Hände kriegen will, die sich in ein Esper (magisches Wesen) verwandeln kann. Mit ihrer Macht könnte er die Welt beherrschen – und hätte es auch geschafft, wären da nicht diese nervtötenden Kids!



Fans der PlayStation-FF-Spiele werden diese Burschen kennen.



NTASIEN



FFIV, das beste Final Fantasy, das jemals geschaffen wurde.



DU BIST DRAN!

**ANGRIFF ... VERTEIDIGEN ...
ANGRIFF ... DANEBEN ... MAGIE!**

Das System des rundenbasierten Kampfes hat sich bis heute nicht geändert. Jeder Charakter hat eine Liste mit Kommandos, die mit „Angriff“- und „Item“-Befehlen endet. Rundenweise greifen sie damit ihre Gegner an, und sobald eine Attacke ausgeführt wurde, wartet der Charakter auf das Kampfresultat, je nach Entwicklung des Charakters zwischen zwei und zehn Sekunden. Diese Zeitverzögerung wurde aber inzwischen „entschärft“. Im Laufe des Spiels kommen weitere Fähigkeiten wie Magie, Springen, Steal und Esper hinzu.



Bis auf Details ändert sich die Grafik kaum.



Hornet	Lionel	HP	25	79	8
	Maria	77	77	2	
	Guy	103	107	5	
	Minh	119	175	103	



AUSVERKAUF!

WAS ES NICHT ALLES GIBT

Drüben in Japan sind sie ganz verrückt nach Merchandise-Artikeln von Spielen, und Final Fantasy-Sachen sind mit am meisten gefragt. Poster, Tassen, T-Shirts und Kappis sind jedoch kalter Kaffee. Von jedem Spiel gibt's zum Beispiel einen Soundtrack, der meist aus vier CDs besteht

– jedes einzelne Musikstück in der Reihenfolge, wie sie im Spiel erscheinen. Es ist, als spielt ihr das Abenteuer nochmal, diesmal nur mit geschlossenen Augen. Außerdem kann man nicht nur die Figuren als Püppchen erwerben, sondern auch das komplette Outfit als Kostüm!

„MAN WAR GEZWUNGEN, SICH DIE FIGUREN IM KOPF VORZUSTELLEN. DAS SPIELERLEBNIS WAR SEHR PERSÖNLCH.“



Der Mode-7-Effekt des Super Nintendo machte Flugreisen zur Augenweide.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

ZEITREISEN FÜR EINSTEIGER MIT CHRONO TRIGGER



Wenn ihr RPGs liebt und ein Super Nintendo habt, werdet ihr euer Herz an dieses Spiel verloren haben. *Chrono Trigger* war bis obenhin vollgepackt mit grandiosen neuen Ideen.

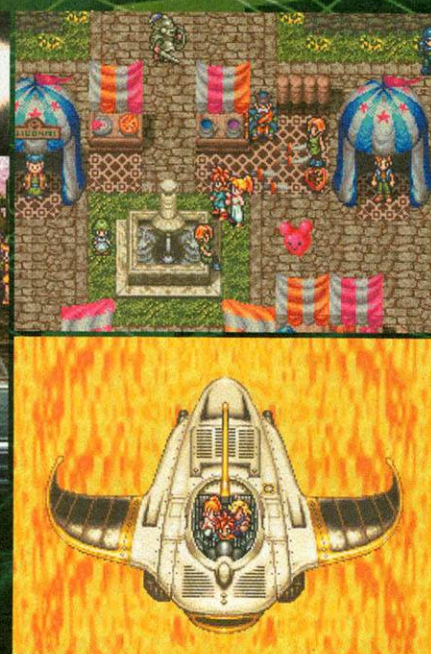
Einer von Cronos Freunden erfindet ein Zeitportal und landet bei einem Unfall plötzlich im Mittelalter. Dort entdeckt er ein Komplott, mit dem die Welt mit Zeitreisen zerstört werden soll, weil ständig an der Zeitlinie herumgeschraubt wird. Der Bösewicht, der dafür verantwortlich ist, entpuppt sich als extrem mächtiger und durchgeknallter außerirdischer Zauberer.

Zwei Dinge waren besonders für den Erfolg des Spiels verantwortlich: Das Kampfsystem und die

Zeitreisen. Wenn ihr im Wald, in der Steppe oder in Höhlen Gegner seht, könnt ihr ihnen aus dem Weg gehen. Im Kampf könnt ihr euch an jede Stelle der Kampfzone begeben. Mit drei Leuten in eurem Team könnt ihr Double- und Triple-Techs anwenden – Attacken, die zu zweit oder zu dritt ausgeführt werden und cool aussehen.

Dank des Zeitreisens haben Veränderungen, die ihr in der Vergangenheit vorgenommen hattet, erhebliche Konsequenzen auf das Geschehen in der Zukunft. Ihr habt euch Feinde geschaffen? Kein Problem, reist einfach in der Zeit zurück, seid lieb zu dem Mann – und plötzlich ist er in der Gegenwart euer bester Freund. Praktisch, oder?

⬇ Zum Glück gibt's auf der Weltkarte keine Kämpfe.



FACT

HEBT AB!

Es gibt ein Modell der Zeitmaschine, die das *Chrono Trigger*-Team gefunden hat. Leider nur ohne Besatzung. Schade.

„CHRONO TRIGGER WAR BIS OBENHIN VOLLGEPACKT MIT GRANDIOSEN NEUEN IDEEN.“





Offensichtlich sind die Bombs
Squaresofts' Lieblings-Charaktere.

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES LÄSST ERINNERUNGEN WACH WERDEN

INSPIRIERT VON DEN SUPER NINTENDO-KLASSIKERN

NOCH BIS VOR KURZEM war völlig offen, in welche Richtung Squaresofts GameCube-Debut geht. Zum Jahresbeginn konnte die Presse erstmals einen Blick auf die aktuelle Spielversion sehen, und obwohl immer noch viele Fragen ungeklärt sind, können wir uns endlich ein Bild davon machen.

Crystal Chronicles ist anders als alle übrigen Rollenspiele, dennoch ist es eindeutig von *Final Fantasy*, *Chrono Trigger* und *Secret of Mana* angehaucht. Die Story handelt davon, dass jede Stadt von einem Kristall vor dem Bösen geschützt wird, der mit Mana-Wasser geweiht wurde. Manchmal wird die Kraft des Wassers jedoch schwächer – dann muss jedes Dorf einen Helden ausschicken, um neues Mana-Wasser zu suchen. Das gibt es nur von Mana-Bäumen, doch diese werden immer seltener.

Ohne Schutz des Mana-Wassers sind die Helden giftigem Gas ausgesetzt. Um überleben zu können, müssen sie das „Crystal Cage“ mit sich tragen, das einen Schutzwall um sie herum aufbaut. Im Spiel wird euch diese „sichere Zone“ durch einen projizierten Ring angezeigt. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig spielen – sitzt ihr aber allein vor

der Konsole, verhalten sich die restlichen Figuren nach euren Anweisungen.

Das Kampfsystem ist eine Mischung aus *Secret of Mana* und *Chrono Trigger*. Wie in *SoM* sind die Kämpfe in Echtzeit, aber der Kampf findet wie in *Chrono Trigger* in einer begrenzten Battle Area statt, die das Crystal Cage definiert. In der Regel trägt eine Person eurer Party das Crystal Cage, bei Gefahr muss sie es erst mal abstellen.

Das Magiesystem scheint etwas obskur zu sein und Bezug auf die Mana Orbs aus *Secret of Mana* zu nehmen. Jedes Lebewesen trägt die Orbs in sich und lässt sie frei, sobald es stirbt. Ihr könnt diese auflesen und entweder sammeln oder benutzen. Die Magie muss nicht zwingend zum Angriff genutzt werden; beispielsweise könnt ihr mit einem Wasser-Zauber einen brennenden Charakter retten.

Leider ist das auch schon alles, was wir zu diesem Zeitpunkt wissen. Doch die offizielle Website zu *Crystal Chronicles* wird in ein paar Wochen online sein. Squaresoft hat versprochen, dann mehr über *Crystal Chronicles* preiszugeben. Das Spiel ist für März/April angekündigt.

Neue Waffen ändern eure
Kleidung.

GROSSES SPIEL GANZ KLEIN

SCHLACHTEN IN EURER HANDFLÄCHE

Square-Enix entwickelt nicht nur für den GameCube, sondern hat auch ein GBA-Spiel in petto. Eine aufgebohrte Version des PSx-Titels *Final Fantasy Tactics* erschien Ende Januar in Japan zusammen mit dem Start des neuen GBA SP. Es gab auch ein limitiertes Bundle (20.000 Stück) Sondereditionen-GBA SP zusammen mit dem Spiel.

Auch eine neue Version von *Secret Of Mana* mit dem Namen *Shinyaku Seiken Densetsu* ist in der Mache. Basierend auf dem Super Nintendo-Spiel werden viele neue Elemente und Charaktere dazukommen. Mit Details sieht's zur Zeit noch schlecht aus, aber dafür haben wir ein paar Screenshots für euch.

Mit Abstand das interessanteste Spiel für den GBA dürfte dasjenige sein, das als Pendant für *Crystal Chronicles* in Arbeit ist. Es hat nicht nur den gleichen Namen wie das GameCube-Spiel, es kann auch damit verbunden werden. Die Entwickler weisen sogar extra darauf hin, dass diese Möglichkeit für das Spiel enorm

wichtig sein wird. Noch haben wir nichts Nennenswertes vom GBA-Spiel gesehen, aber das sollte uns nicht beunruhigen, da es ja unabhängig vom GC-Spiel entwickelt wird. Selbst ohne Spiel kann der GBA als taktischer Monitor für den „großen Bruder“ benutzt werden.



CUBE

MEINT ...

ERSTER EINDRUCK

■ Wir sind froh darüber, dass *Crystal Chronicles* einen relativ neuartigen Spiel-Stil hat und nicht einfach an die aktuellen Squaresoft-RPGs anknüpft. *Final Fantasy X* ist ein fabelhaftes Spiel, doch *Crystal Chronicles* scheint alle Elemente der zeitlosen Klassiker zu vereinen – da kann eigentlich nix schiefgehen. Als einziger Stolperstein könnte sich jetzt noch das Magie-System erweisen. Haltet die Daumen!

CUBE

CUBE

INFORMATION

F-ZERO GC

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: AMUSEMENT VISION

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: RENNSPIEL

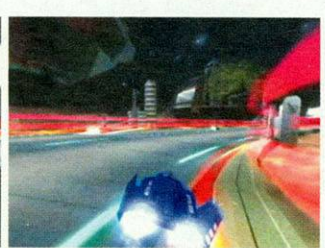
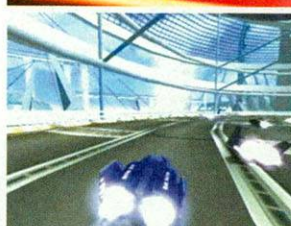
SPIELER: 1-4

FERTIGSTELLUNG IN %



Fesselnder Geschwindigkeitsrausch:

F-ZERO GC



Neue Eindrücke vom Future-Racer!

AUF DER BONUS-CD, die die Japaner zusammen mit *Legend of Zelda: The Wind Waker* bekommen, sind nicht nur die *Ura*-Version sowie *Ocarina of Time* drauf, sondern auch tonnenweise GameCube-Movies – unter anderem neues Material zu *F-Zero GC*. Danach zu urteilen macht Amusement Vision seinen Job richtig gut!

Während sich die Boliden zur Startaufstellung bereitmachen, donnert ein Remix der *F-Zero*-Themen aus den Lautsprechern. Bei einem Spiel wie diesem ist der Soundtrack fast genauso wichtig wie das Gameplay selbst, und hier scheint uns AV nicht zu enttäuschen. Schon fünf Sekunden später wird euch klar, wie viele Renner da tatsächlich um Platzierungen kämpfen: Wir konnten 32 Flitzer auf dem Weg zum Horizont zählen (acht Reihen mit vier Racern). Da könnten gut noch zwei weitere Reihen gewesen sein, aber die waren so weit weg, dass wir das nicht sicher sagen können. Unter den Fahrzeugen gibt es vier Originale aus der Super Nintendo-Version (Blue Falcon, Golden Fox, Fire Stingray und Wild Goose), ein paar aus *F-Zero X* und eine ganze Ladung an neuen Modellen. Insgesamt ist das Spiel eine bunte Mischung aus *F-Zero* (Fahrzeuge und Strecken), *F-Zero X* (massig Raumschiffe auf der Strecke) und sogar *Daytona USA* (lange Geraden und leichte Kurven, ideal zum Gegner-Rammen). Bald werden wir die erste spielbare Version in den Händen halten!

CUBE

CUBE

INFORMATION

DRAGON'S LAIR 3D

VERTRIEB: THQ

ENTWICKLER: ENCORE

HERKUNFT: USA

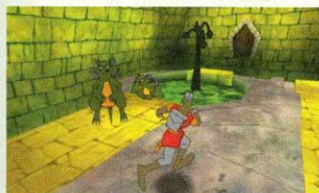
GENRE: ADVENTURE

SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %

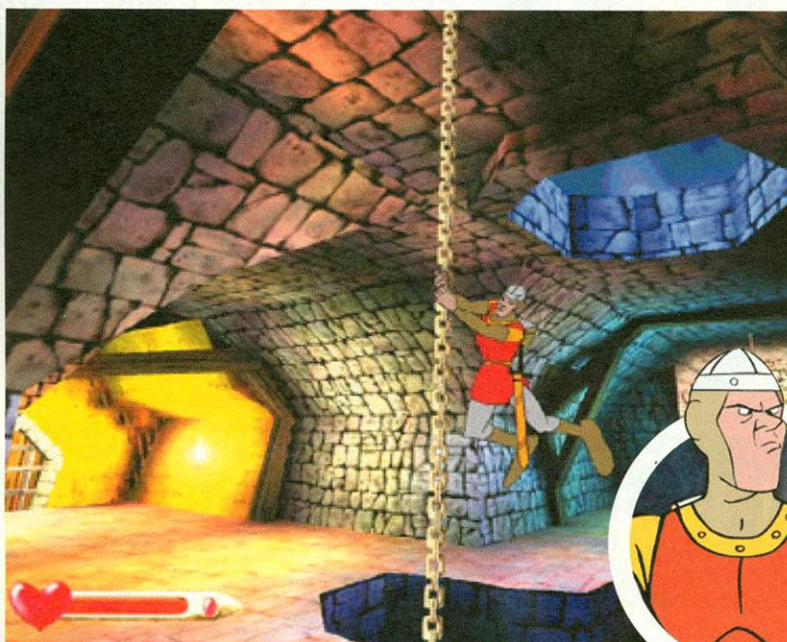


Hoffentlich ist das Gameplay diesmal so gut wie die Grafik.



Nächster Versuch

DRAGON'S LAIR 3D



Gameplay? Nie gehört ...

NOCH LANGE bevor „interaktiver Film“ als Zukunft des Videospieles gepriesen wurde, betrat *Dragon's Lair* die Bühne: 1983 bot es uns beeindruckende Grafik und entbehrte dabei jeglichen Gameplays. Kurzum: Das Ding war grotten-schlecht, begeisterte aber die Massen.

20 Jahre später hat sich Don Bluth (In einem Land vor unserer Zeit) mit dem Designer Rick Dyer zusammengetan, um das Arcade-Spiel zu basteln: Dirk, ein Drachentöter, ist zurück, und zwar diesmal in Cel-Shading-3D.

Jetzt kann er sich bei seiner 3D-Plattform-Puzzle-Tour frei im Raum bewegen und gut 250 Räume des Schlosses, in dem es von Fallen nur so wimmelt, absuchen, um die gekidnappte Prinzessin zu retten. Kommt uns irgendwie bekannt vor ... Nur hat Link schönere Ohren.



CUBE



Der Game Boy ist ihm nicht genug:

WARIO WORLD

Wario komplettiert die Mario-Familie auf dem GameCube!

IN WARIOS SCHLOSS gehen merkwürdige Dinge vor: Durch ein schwarzes Juwel wurde sein Gerümpel im Keller in ein Parallel-Universum verbannt und alle seine Schätze wurden in Monster verwandelt!

Die bisherigen *Wario*-Spiele waren von unterschiedlicher Qualität – mal überragend, mal nur mäßiger Durchschnitt. Wo *Wario World* letztendlich in dieser Skala landen wird, können wir noch nicht abschätzen. Während die Grafiken bisher nicht ganz an das heranrangen, was wir auf dem Cube eigentlich gewohnt sind (sie sind etwa auf *Luigi's Mansion*-Niveau anzusiedeln), sind wir vollkommen sicher, dass das Gameplay wieder überragend sein wird. Doch möglicherweise tut sich grafisch noch einiges, die ersten *Mario Sunshine*-Screens sahen ja auch anders aus als das fertige Spiel.

CUBE



CUBE

INFORMATION

WARIO

VERTRIEB: NINTENDO

ENTWICKLER: NINTENDO

HERKUNFT: JAPAN

GENRE: JUMP'N'RUN

SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %



CUBE

INFORMATION

LOTUS CHALLENGE

VERTRIEB: THQ
ENTWICKLER: KUJU ENTERTAINMENT
HERKUNFT: ENGLAND
GENRE: RENNSPIEL
SPIELER: 1-2

FERTIGSTELLUNG IN %



Herrschaften, starten Sie die Motoren!

LOTUS CHALLENGE



Mehr Spieltiefe als das die übliche Rennfahrrerei gefällig? Dann werft mal ein Blick hierauf.

AUF NINTENDO-KONSOLEN herrscht seit Menschen-
gedenken Notstand an „echten“ Rennspielen, denn rich-
tige Simulationen à la *Grand Prix* (PC) sucht man dort
vergeblich. Das soll sich im Juni ändern, wenn *Lotus
Challenge* auftaucht: Nicht nur, dass das Spiel lizenzierte
Lotus-Boliden und 38 freischaltbare Motoren bietet, auch
die Fahrdynamik und das Schadensmodell sollen zur Ab-
wechslung mal wirklich realistisch sein. Das behaupten
zumindest die Lotus-Ingenieure und -Testfahrer, die bei
der Spiele-Entwicklung dabei waren. Nun gut, berück-
sichtigt man, dass das Lotus Formel-1-Team längst pleite
ist, relativiert das natürlich diese Aussage wieder etwas ...
Exklusiv für das Spiel hat Lotus noch zwei Prototypen-
Fahrzeuge eingebaut. Neben den Standard-Spielmodi
Einzelspieler, Championship und Mehrspieler-Rennerei
gibt es einen neuen Challenge Mode: Ihr steuert einen
von zwei Charakteren, die verschiedene Wettstreite
austragen, z. B. die Geschwindigkeit eines
anderen Fahrzeugs halten und Bergrennen.

CUBE

CUBE

INFORMATION

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

VERTRIEB: UBI SOFT
ENTWICKLER: UBI SOFT
HERKUNFT: KANADA
GENRE: SCHLEICH'N'KILL
SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %



„Xbox only“-Hit auf den GameCube!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



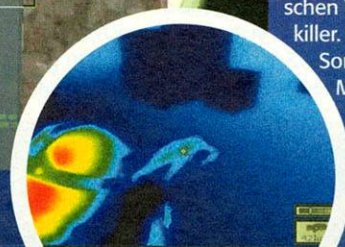
Wir schleichen uns ran.

WIE VON TOM CLANCY nicht anders zu
erwarten spielt *Splinter Cell* in einer futuris-
tischen Welt, die real durchaus existieren
könnte. Auch eure Spielfigur, Sam Fisher,
entspricht genau dieser Beschreibung. Nach
seinem Dienst bei der CIA und als Navy-
SEAL (und dort so beliebt wie Fußpilz) ist er
nun bei der NSA im Third Echelon, einer
streng geheimen Unterabteilung. Sein erster
Auftrag lautet, in Georgia das Verschwinden
zweier CIA-Agenten aufzuklären.

Als verdeckter Ermittler kreuzt ihr aber
nicht mit Dienstaussweis und Notizblock
bewaffnet auf. Vielmehr wagt ihr euch mit
jeder Mission auf eine Gratwanderung zwi-
schen Terrorist und legitimiertem Auftrags-
killer. Ihr arbeitet alleine, geht mit extremer
Sorgfalt vor, hinterlässt keine Spuren ...

Mitte März haben wir das
fertige Spiel zum Testen!

CUBE



Blöder Name, starke Waffen:

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Klingt wie ein billiges Aftershave, aber er kriegt alles.



CUBE

⊕ INFORMATION

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

VERTRIEB: VIVENDI

ENTWICKLER: WARTHOG

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: SHOOT'EM-UP

SPIELER: 1

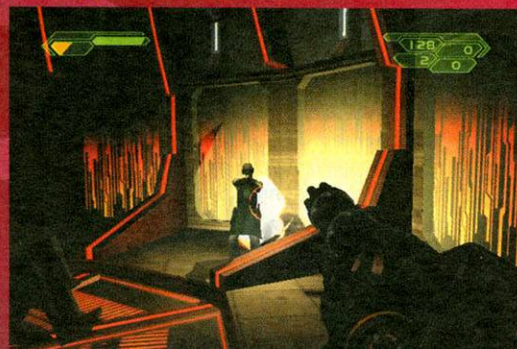
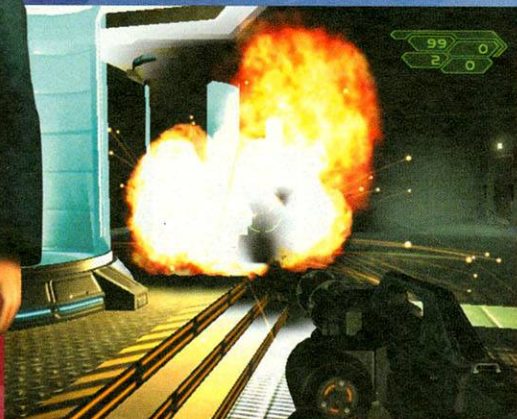
FERTIGSTELLUNG IN %



OFFENSICHTLICH wird es in Zukunft keine Jobs mehr geben, die ohne größere Gewalt einwirkung auskommen. Oder habt ihr je ein Spiel gesehen, dass einen Kaninchenzüchter im 24. Jahrhundert zeigt? Eben, und Mace Griffin ist eben ein Kopfgeldjäger, der nicht nur auf ein ausgewähltes Waffenarsenal zurückgreifen kann, sondern dazu noch einen Flugschein hat.

Normalerweise sind die Versuche, zwei Genres miteinander zu vermischen, zum Scheitern verurteilt. Doch das, was wir bisher gesehen haben, scheint diese Regel zu brechen: Für die Entwickler Warthog ist Raumschiff-Ballerei kein Neuland. So überrascht uns nicht, dass die Kampfszenen einfach beeindruckend sind. Die FPS-Szenen sind auch nicht ohne, und so hätten wir damit einen viel versprechenden Titel, der Mitte des Jahres eintrifft.

CUBE



Schweres Geschütz:

X-MEN WOLVERINE'S REVENGE

Wolverine, was hast du für große Fingernägel?

VON DEN FANS der Comics wird das Spiel um den berühmten Anti-Helden schon sehnsüchtig erwartet. Im Rennen gegen die Zeit muss Wolverine ein Antiserum gegen ein Virus finden, das ihm injiziert wurde. Das gibt dem Protagonisten des First-Person-Adventures genug Argumente, bei seiner Suche alles und jeden zu zerstören, was nicht bei drei auf dem Baum ist. Die Vorlage für das Spiel wurde übrigens von Larry Hama verfasst, der in der Comic-Branche eine Legende ist.

Das verrückte Haarknäuel hat eine Menge Moves drauf, die seine Gegner nicht nur alt, sondern auch zerstückelt aussehen lassen. Noch sieht das Spiel aber leider aus wie auf der PlayStation 2, teilweise zittriges Bild inklusive. Wir können für die Fans nur hoffen, dass Warthog das bis zur fertigen Version noch in den Griff bekommt.

CUBE

CUBE

⊕ INFORMATION

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

VERTRIEB: ACTIVISION

ENTWICKLER: WARTHOG

HERKUNFT: ENGLAND

GENRE: ACTION-ADVENTURE

SPIELER: 1

FERTIGSTELLUNG IN %



SPIELSPASS FÜR UNTERWEGS

Klar, bei uns steht **CUBE** vorne drauf – aber warum soll dann nicht auch GBA drin sein? Schließlich kann man das Handheld nicht nur mit dem Link-Kabel am Game-Cube 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! Diesmal stehen unsere GBA-Seiten ganz im Zeichen des „großen Bruders“: Während Link in völlig neuer Form auf dem Cube herumhüpft, kommt er klassisch auf den GBA zurück. *The Legend Of Zelda: A Link To The Past* ist eines der legendärsten Spiele auf dem Super Nintendo. Außerdem fragen wir, ob *Mortal Kombat* und *Metroid Fusion* auf dem kleinen Bildschirm genauso spektakulär überkommen wie auf dem Cube.



ADVANCE

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

Zelda als Multiplayer-Spiel? Auf dem GBA schon ...



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

CUBE

➔ INFORMATION

VERTRIEB: NINTENDO
ENTWICKLER: NINTENDO
GENRE: ADVENTURE
SPIELER: 1-4
PREIS: 40 €

➔ FACTS

- DAS SCHÖNSTE 2D-ZELDA ALLER ZEITEN
- ÜBERARBEITUNG DER VERSION VON 1992
- EIN KOMPLETT NEUER DUNGEON
- EINE KOMPLETT NEUE SUB-QUEST
- MEHRSPIELER-ZELDA

DIESES SPIEL beweist einmal mehr, warum man den Game Boy Advance ohne weiteres auch „tragbares Super Nintendo“ nennen könnte. Das Spiel sieht fast so aus wie das Original von 1992 ... und tatsächlich sind es nur die Sound-Effekte, die einem auf Anhieb „anders“ vorkommen. Denn genauso wie bei der Wandlung von *Yoshi's Island* zu *Super Mario Advance 3* die Stimmen überarbeitet wurden, hat nun auch Link neue Stimmengewalt und brüllt und motzt bei jeder sich ihm bietenden Gelegenheit – einfach drollig ...

Neben einem neuen Dungeon wartet *Zelda* auch mit einer neuen Nebenaufgabe auf – doch die eröffnet sich euch erst, wenn ihr das zweite Spiel auf dem Modul durchgespielt habt: *The Four Swords*. Mit bis zu drei Mitstreitern könnt ihr dort Dungeons und Trainingsmissionen erkunden. Die interessanten Boss-Kämpfe und der erfrischende Mix aus Kooperation und Wettstreit machen aus dem, was man zunächst nur als „schmückendes Beiwerk“ wahrnimmt, ein gelungenes, eigenständiges Spiel – auch wenn es innerhalb weniger Stun-

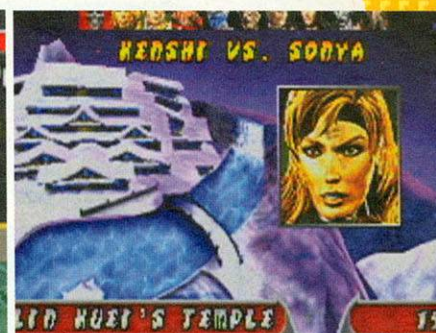
den durchgespielt werden kann. Schade nur, dass jeder eurer Gefährten ein eigenes Modul braucht, um mit euch auf Tour zu gehen.

Diejenigen, die noch nie die Möglichkeit hatten, *A Link To The Past* zu spielen, sollten sich die GBA-Umsetzung unbedingt ansehen – es ist das schönste 2D-Zelda, das die Welt je gesehen hat. Doch auch alte Hasen, die das Abenteuer schon längst kennen, kommen um das Spiel nicht herum – schließlich warten neue Level auf sie.

CUBE
WERTUNG
9.2



⬆ Oftmals sind die Kämpfe eine blutige Angelegenheit ...



⬆ Wie haben sie nur all die MK-Kraftprotze in das kleine Modul gekriegt?

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE



⬆ Midway hat bei der Umsetzung der visuellen Effekte gute Arbeit geleistet.



Lasst euch den GBA nicht aus den Händen schlagen!

IHR WERDET schockiert sein zu hören, dass *Mortal Kombat* für den GBA ein Spitzentitel ist, der gegen jedes Gesetz im Universum verstößt. Die indizierten Vorgängerversionen rangierten nämlich seit jeher auf Platz 2 in der Beat'em-Up-Liga, doch die beiden neuen Versionen (siehe auch Seite 28) sortieren die Ränge neu. Wie es sich für derartige Spiele gehört, hat jeder Kämpfer ein eigenes Repertoire an Schlägen (Nah- und Distanz-Angriffe), die in zwei Haltungen ausgeführt werden können – ihr könnt also einen Haufen Tastenkombinationen lernen!

Die Grafik ist beeindruckend, auch wenn die Charaktere nicht dreidimensional sind. Die Kampfarenen werden schick mit Mode 7 durch die

Gegend rotiert und skaliert, und sie zeigen sogar Reflexionen – die 3D-Illusion ist rundum gelungen. Der Sound ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern, nur die ständigen Grunz- und Ächzlaute der Kampfmaschinen gehen einem mit der Zeit auf den Senkel.

Die Kämpfe selbst sind flüssig, geschmeidig und ausgewogen, und nach einem Kampf warten Mini-Spiele auf euch. Obwohl diese letztendlich nur Reaktions- und Button-Hämmer-Übungen sind, bringen sie doch ein wenig Frische ins Spiel.

Insgesamt ist das Gameplay traumhaft. Mit den massigen Moves, unzähligen Secrets und mitunter schaurigen Finishing Moves ist die Prügelorgie durchaus hitverdächtig.

CUBE WERTUNG 8.0

CUBE

INFORMATION

VERTRIEB:

KONAMI

ENTWICKLER:

MIDWAY

GENRE:

BEAT'EM-UP

SPIELER:

1-2

PREIS:

40 €

FACTS

■ 12 CHARAKTERE

■ 2 SPIELER ÜBER DIALOG-KABEL

■ KOFFIN SECRET-SYSTEM

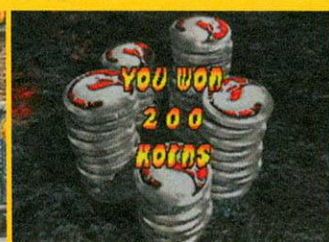
■ 120 SECRETS

HART ERARBEITETE KOINS

MONEY, MONEY, MONEY, IT MUST BE FUNNY ...

Wie auch in der Konsolenversion könnt ihr in *Deadly Alliance* Secrets entdecken, wenn ihr Koinen gesammelt habt, die es im Survival- und Arcade-Einzelspieler-Modus gibt. Sobald ihr ein paar hundert beieinander habt, gelangt ihr in einen Raum mit 120 Särgen. Darin

verbergen sich unterschiedliche Secrets, zum Beispiel extra Kostüme für euren Prügler, ein Stage Select-Modus oder noch mehr Koinen. Die Euro-Einführung hat auch in *Mortal Kombat* Einzug gehalten, es gibt nur die Koin-Währung. Was einem das Leben schon erleichtert.



„DIE KAMPFARENEN WERDEN MIT MODE 7 SCHICK DURCH DIE GEGEND ROTIERT UND SKALIERT.“

I ♥ NINTENDO

Wenn man 2003 über Videospiele spricht, dann geht es in erster Linie um Sony und die PlayStation2. Mit über 80 % Marktanteil hat der japanische Multimedia-Konzern momentan die Nase vorn und die Gunst vieler Spieler auf seiner Seite. Hauptsächlich ist das der Verdienst von Sonys exzellentem Marketing, denn sind wir mal ehrlich: Die besseren Spiele stammen noch immer von Nintendo! Und das war schon vor über zwanzig Jahren so, als der Münzautomat *Donkey Kong* die Welt eroberte und *Super Mario* das Licht der digitalen Welt erblickte.

SUPER MARIO BROS.

Super Marios Erfolgsgeschichte war zunächst alles andere als geplant. Erstmals tauchte er 1981 in dem Spiel *Donkey Kong* auf, damals allerdings noch ohne Namen und als Zoowärter. Es waren die amerikanischen Fans, die der südländisch aussehenden Figur mit dem Schnauzbart einen italienischen Namen gaben, der zunächst von der Fachpresse und später von Nintendo selbst aufgegriffen wurde. In Marios erster eigener Titel *Mario Bros.* spielen ten Rohre eine größere Rolle, weswegen der Italiener umschulen und zum Klemptner werden musste. Auch benötigte Mario für den Zwei-Spieler-Modus von *Mario Bros.* einen Bruder, dessen Name ebenfalls italienisch ist und aus fünf Buchstaben besteht: Luigi war geboren! Der Rest ist Geschichte: Anfang der 90er Jahre war *Super Mario* bei den amerikanischen Kids bekannter und beliebter als Micky Maus, Mitte der 90er erschien der Kinofilm zum Kult und heute gilt Mario als Wegbereiter eines ganzen Genres. Zusammen mit Pac-Man, Lara Croft und *Donkey Kong* hat Mario einen ewigen Platz in der Hall of Fame der Videospiele.



SPIEL MIT MIR!

Die ganze XBOX-Power im Heftformat!



- Brandheiße XBOX-News
- Die besten Games im Test
- Reportagen und Previews

Ab sofort im Handel!

BESSER GEHT'S NICHT!

Mausklick - das ultimative Spass-Magazin

**JEDEN
MONAT
NEU!**



**GEILE
EXTRAS!
TRICKKISTE**

**PLUS
2 ACTION-
POSTER**

Die besten Games, tolle Gewinnspiele & jede Menge Fun!

Maus Klick

holt mehr aus deinen Spielen raus!