

Semi-exklusiv: Capcom spendiert dem Würfel Resident Evil Zero und Updates aller alten Episoden ...



... Konami würzt Metal Gear Solid mit einem Ego-Modus, K.I. und Technik des zweiten Teils.



Ende 2002 macht der Game Boy Player den Würfel Handheld-kompatibel. Der Untersatz für den Highspeed Port wird auch in schicken Sonderausgaben (Bild: Tales of Symphonia) gebündelt.

Vier Controller-Eingänge ermöglichen Mehrspieler-Sessions, außerdem gibt es an der Rückseite eine zweite AV-Buchse: Der digitale Ausgang verbindet den Würfel mit Raumklang- und HDTV-Equipment, liefert Progressive-Scan-Bild und Pro-Logic-II-Soundtrack.

Technisch spielt der Gamecube mit seinen Zeitgenossen in der gleichen Liga. Dem kräftigen Tandem aus PowerPC-CPU „Gekko“ und Multimedia-Prozessor „Flipper“ stehen 40MB RAM zur Verfügung. Zwischenspeicher sowie ein schnelles Bus-System verhindern Stau und sorgen für einen flotten Daten-Transfer: Die interne Bandbreite des Gamecube beträgt je nach Komponente bis zu 12,8GB pro Sekunde – schneller als ein hochgerüsteter Spiele-PC. Eine Stärke der Nintendo-Hardware ist die Textur-Kompression: „Flipper“ staucht Grafikdaten in Echtzeit zusammen – der Playstation 2 fehlt so ein Videospeicher-Optimierer.

Hinter der leistungsfähigen Hardware steckt Know-how aus der PC-Industrie. IBM hilft bei der Entwicklung der „Gekko“-CPU, den Grafik- und Sound-Chip „Flipper“ liefert 3D-Spezialist ATI, bekannt für seine „Rage“-Beschleuniger. Matsushita produziert das Speichermedium: Die 8 cm kleine 1,5GB-Scheibe taugt als physischer Kopierschutz und lädt flotter als normale DVDs. Westlichen Nintendo-Strategen erscheint sie zu mickrig: Während in Japan alle Spiele in Miniverpackung erscheinen, stecken PAL-Scheiben in großer DVD-Hülle. Die Spielhersteller begrüßen Nintendos Modul-Abkehr und die leichte Programmier-

Den Videomarkt überlässt Nintendo seinem Partner Panasonic. Dessen „Q“ schluckt Audio- und Video-Scheiben und besitzt mehr Funktionen und Schnittstellen als der Gamecube.



barkeit der Konsole. US- und Euro-Firmen arbeiten schon im Vorfeld an neuen Spielen, fast alle Playstation-Helden (Rayman, Tony Hawk's, XtremeG) kommen auf den Gamecube. Im Heimatland Japan, in dem die Playstation-2-Verkäufe Nintendo im Verhältnis 3:1 übertrumpfen, sind die Firmen vorsichtiger. Der 90er-Jahre-Partner Konami liefert in den ersten zwölf Monaten keine Originalentwicklung, ebenso zurückhaltend ist Namco. Dafür leuchtet dem Spieler bereits beim Starttitel Super Monkey Ball ein Sega-Logo entgegen – nach dem Rückzug aus dem Hardware-Geschäft programmiert der einstige Konkurrent jetzt für Nintendo. Capcom setzt seine Horror-Serie optisch verbessert auf den Gamecube um und bringt mit Resident Evil Zero einen Nintendo-exklusiven Prolog. Als Sensation wird Squares Rückkehr zu Nintendo gewertet: Nach acht Jahren der Playstation-Exklusivität gibt es 2003 Final Fantasy Crystal nur für den Gamecube.



Starke Technologie und Shigeru Miyamotos geniales Spieldesign halten Link auf Erfolgskurs: The Wind Waker, 2002.

### Nintendo Gamecube, Varianten und Nachfolger

<b>Gamecube</b>	<b>2001</b>	Von den fünf angekündigten Gehäusevarianten erscheinen nur vier: Violett, Schwarz und – in Japan – Orange sowie Metallic-Look. Der Gamecube besitzt vier Joypad-Ports und drei Erweiterungsschächte, sowie eine analoge und erstmals eine digitale AV-Schnittstelle für den Anschluss an Projektor, Plasma-Panel oder HDTV. Ein Modem wird zum Start von Phantasy Star Online ausgeliefert.
<b>Panasonic Q</b>	<b>2001</b>	Die Kombi aus Spielkonsole und DVD-Video-Spieler wird nur in Japan vermarktet und ist mit 35.000 Yen fast doppelt so teuer wie ein normaler Cube. Das Gehäuse ist vergrößert, besitzt ein LCD und neue Bedienelemente sowie erweiterte Schnittstellen. Dem Metallic-Gerät liegen ein graues Panasonic-Joypad und eine Fernbedienung bei. Ende 2003 stoppt Matsushita die Q-Produktion.
<b>GB-Player-Bundles</b>	<b>ab 2003</b>	In Japan verkauft Nintendo den Gamecube in limitierten Auflagen zusammen mit dem GB Player: Im September 2003 als schwarz-weiß gestreiftes „Hanshin Tigers“-Sondermodell (mit Hemd der Baseball-Mannschaft), später als „Emerald“-Ausgabe mit „Tales of Symphonia“-Einsatz im Deckel.