

DVD

Rausgabe 175 » 5/2008

CyberMedia € 4,99

PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS

MANTAC

# MANTAC

LUST AM SPIELEN

## GRAN TURISMO 5

„Prologue“ im Test: Das ist neu in der deutschen Version

+ VIDEO AUF DVD

### BOOM BLOX

spielt: Genialer  
abel-Spaß von  
even Spielberg



## Soulcalibur IV

Spieleindrücke & Blick hinter die Kulissen

## MARIOKART Wii

+ STRECKEN-GUIDE

XXL-Test auf 4 Seiten: Fahrer, Power-Ups, Online-Modus

114 Minuten Spielvideos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert



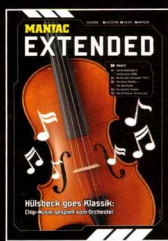
9 Minuten Preview  
**ALONE IN THE DARK**



Redakteure am Limit  
**WII FIT IM VORAB-CHECK**



Spielszenen & Vor-Ort-Bericht  
**DAS BOURNE-KOMPLOTT**

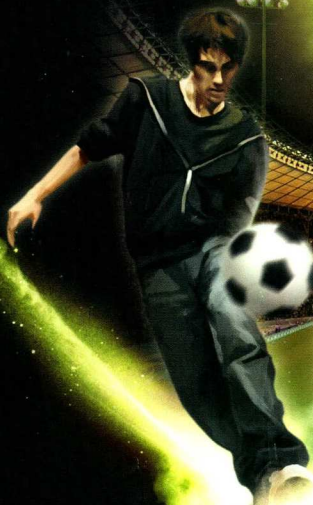


16 Seiten Reportagen, u.a.  
» Symphonic Shades:  
Halsbeck goes Klassik  
» GDC 2008



Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / Belgique € 5,75  
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

# FUSSBALL, WIE ER SEIN SOLL



JEDE WOCHE EINE PS3 ZU GEWINNEN  
INKLUSIVE DES GAMES  
EA SPORTS UEFA EURO 2008™.  
BIS ZUM 29.06. MIT ZUCKER\* AUF [WWW.COKE.DE](http://WWW.COKE.DE)!

**ECHTER GESCHMACK  
UND ZERO ZUCKER**

**Coca-Cola**  
**zero**



Coca-Cola, Coke, die dynamische Welle und die Konturflasche sind eingetragene Schutzmarken der The Coca-Cola Company. Coca-Cola Zero ist koffeinhaltig. The UEFA EURO 2008™ official logo is protected by trademark, copyright and/or design. All rights reserved.  
\* Aktionszeitraum vom 31.03. bis 29.06.08.

# DVD-INHALT

37 Spiele als Video, 114 Minuten Laufzeit

## Die MANIAC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an [dvd@maniac.de](mailto:dvd@maniac.de) oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Bermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

### Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Auf der DVD ist das Spiel in 4:3-Format vorhanden, muss aber auf Eurer Konsole auf das Bildformat "16:9 Letterbox" gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das "16:9"-Format stellen.

Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MANIAC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)



## Gran Turismo 5 Prologue

Besteht der exklusive PS3-Edelraser den harten MANIAC-TÜV? Wir klären auf.



## Das Bourne-Komplott

Action, Spannung, Verschwörung: Wir spielten die Agenten-Hatz ausgiebig Probe.



## Wii Fit

Nintendos Sensor-Board lässt Sportsgeist aufkommen - nie waren Workouts daheim spaßiger.

## Titelthema

Gran Turismo 5 Prologue

## Trailer

Boom Blox  
Command & Conquer 3: Kanes Rache  
Culdecept Saga  
Prototype  
Sports Island  
Street Fighter IV  
Valkyrie of the Battlefield

## Preview

Alarm für Cobra 11: Crash Team  
Alone in the Dark  
Battlefield: Bad Company  
Bourne-Komplott, Das  
Civilization Revolution  
Wii Fit

## Test

Everybody's Golf World Tour  
God of War: Chains of Olympus (Nachtest)  
Lost (Nachtest)  
Samurai Warriors Katana  
Sega Superstars Tennis  
UEFA Euro 2008  
Worms: Odyssee im Wurmraum

## Test Import

Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors

## Online

Neu bei PlayStation Network  
Neu bei Xbox Live Arcade  
Neu bei Virtual Console

## Extended

Abspann: Ratchet & Clank: Tools of Destruction  
Hall of Shame - Dreamcast

## anyMANIAC

TSU White Sausage

## Credits / Outtakes

## Ab 18 Inhalte\*

Gears of War 2 (Trailer)  
Dead Space (Trailer)  
Ninja Gaiden II (Preview)  
God of War: Chains of Olympus (erweitert)  
Army of Two (Test)

\*Bestandteil des "unrestricted"-Abos

# 18

# MANTIACT

## » DVD

# MANTIACT 05/2008 » ALONE IN THE DARK

» Gran Turismo 5 Prologue » Das R  
» Battlefield: Bad 2  
» Sega Superstars Tennis » UEFA

» Neue Impulse für das Horror-Genre



» Gran Turismo 5 Prologue



» Das Bourne-Komplott



» Wii Fit

## DVD-INHALT » 05/2008

- » **Trailers**  
Gran Turismo 5 Prologue
- » **Trailer**  
Boom Blox  
Command & Conquer 3: Kanes Rache  
Coldcept Saga  
Prototype  
Sports Island  
Street Fighter IV  
Valkyrie of the Battlefield
- » **Preview**  
Alarm für Cobra 11: Crash Time  
Alone in the Dark  
Battlefield: Bad Company  
Bourne-Komplott: Das  
Civilization Revolution  
Wii Fit
- » **Just**  
Everybody's Golf World Tour  
God of War: Chains of Olympus (Nachtest)  
Lost (Nachtest)  
Samurai Warriors Katana  
Sega Superstars Tennis  
UEFA Euro 2008  
Worms: Odyssee im Wurmraum
- » **Fast Impact**  
Dragon Quest Swords: The Masked  
Queen and the tower of Mirrors
- » **Unläng**  
Neu bei PlayStation Network  
Neu bei Xbox Live Arcade  
Neu bei Virtual Console
- » **Erweitert**  
Absalom, Patchet & Clank: tools of  
destruction  
Hall of Shame - Dream cast
- » **anyMANTIACT**  
150 White sausage
- » **Credits / Dutisches**

» **Ab 18 Inhalte:**  
Gears of War 2 (Trailer)  
Dead Space (Trailer)  
Ninja Gaiden II (Preview)  
God of War: Chains of  
Olympus (erweitert)  
Army of two (Test)

# KUNDENFREUNDLICH

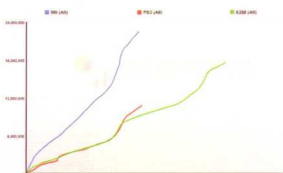
Premiere in der MANIAC: Diesen Monat teilen sich zwei Spiele den Platz des Titelformats. Auf der einen Seite Nintendos Spaß-Raser "Mario Kart Wii": unkompliziert in der Handhabung, mit zweckmäßiger Optik und Fokus auf actionreichen Duellen – so, wie es der Urahn 1992 vorgemacht hat. Auf der anderen Seite Sonys Rennsimulation "Gran Turismo 5 Prologue": detailverliebter, mit fotorealistischer HD-Grafik und Schwerpunkt auf wirklichkeitsgetreuem Fahrverhalten – so, wie es seit dem ersten Teil anno 1997 Serientradition ist.

Doch das ungleiche Rennspiel-Duo verbindet ein Novum. Beide bieten erstmals in der jeweiligen Heimkonsolen-Geschichte einen Online-Modus. Und sowohl bei "Mario Kart Wii" als auch "Gran Turismo 5 Prologue" funktioniert dieser tadellos, bereichert die Titel um eine spannende wie langfristig motivierende Komponente. Dass weder Nintendos noch Sonys Online-Dienste Geld kosten, ist das Tüpfelchen auf dem Kundenfreundlichkeit-i.

Kundenfreundlich gibt sich auch Microsoft: Seit dem 14. März sind die drei Xbox-360-Modelle (Arcade, Premium, Elite) 80 Euro billiger. Der Einstieg in die hochauflösende

Gaming-Welt kostet jetzt 199 Euro – und damit 50 Euro weniger als Nintendos technisch unterlegener Wii. Allerdings ist Microsoft kein Wohlfahrtsverein. Das Diagramm unten zeigt die Verkaufszahlen der aktuellen Konsolen seit Veröffentlichung – und das Dilemma der Xbox 360. In absoluten Zahlen liegt sie zwar deutlich über der PS3, Sonys Spielmaschine zeigt aber seit kurzem mehr Dynamik (erkennbar an der abgesetzten roten Linie). Microsoft muss ordentlich Gas geben, um mittelfristig nicht ins Hintertreffen zu geraten. Uns Gamern kann's nur recht sein: Günstigere Hardware nehmen wir gerne!

Verkaufszahlen weltweit von Wii, PS3 und Xbox 360



Quelle: vgchartz.com, Stand: 17. März

## DAS MANIAC-TEAM



**Oliver Schultes**  
Chefredakteur

**Lieblingsgenres:**  
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n Run  
**Spielt zurzeit:**  
1. GT 5 Prologue (PS3)  
2. Last. Das Spiel (PS3)  
3. Rainbow Six Vegas 2 (PS3)  
**Hört zurzeit:**  
Donots - Doma Chameleon  
Van Halen - Van Halen II  
**Sieht zurzeit:**  
Planet Terror (DVD)



**Matthias Schmid**  
Leitender Redakteur

**Lieblingsgenres:**  
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sports-Spiele  
**Spielt zurzeit:**  
1. Blood Will Tell (PS2)  
2. Dark Sector (360)  
3. Mario Kart Wii (Wii)  
**Hört zurzeit:**  
From Autumn to Ashes  
**Sieht zurzeit:**  
King of Queens (DVD), Chimaira - live in München



**Ulrich Steppberger**  
Redakteur

**Lieblingsgenres:**  
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n Run, Rennspiele  
**Spielt zurzeit:**  
1. Bully: Die Ehrenrunde (360)  
2. Everybody's Golf W. Tour (PS3)  
3. N+ (360)  
**Hört zurzeit:**  
Richard Cheese - Lounge Against the Machine  
**Sieht zurzeit:**  
jede Menge Preisdump-HD-DVDs



**Thomas Stuchlik**  
Redakteur

**Lieblingsgenres:**  
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie  
**Spielt zurzeit:**  
1. GT 5 Prologue (PS3)  
2. Military Madness (Virtual Console)  
3. Ugame (Browser)  
**Hört zurzeit:**  
Metal Gear 20th Anniversary  
**Sieht zurzeit:**  
8 Blickwinkel (Kino)



**André Kaszauer**  
Volantär

**Lieblingsgenres:**  
Action-Adventure, Rennspiele  
**Redaktions-Riese André ist zurzeit außer Befecht. In der nächsten Ausgabe rechnen wir mit seiner Rückkehr.**

**Spielt zurzeit:**  
GT 5 Prologue (PS3)  
**Hört zurzeit:**  
Die Arzte - live at eden  
**Sieht zurzeit:**  
Clearlake (DVD)



**Michael Herde**  
Volantär

**Lieblingsgenres:**  
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n Run  
**Spielt zurzeit:**  
1. Rainbow Six Vegas 2 (360)  
2. Condemned 2 (PS3)  
3. The Legend of Zelda (DS)  
**Hört zurzeit:**  
Tool - 10.000 Days  
Steve Jablonsky - Transformers  
**Liest zurzeit:**  
Computerspiele(r) verstehen



**Jan Königfeld**  
Volantär / Web-Design

**Lieblingsgenres:**  
Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele  
**Spielt zurzeit:**  
1. Yakuza 3 (PS3)  
2. Boom Blox (Wii)  
3. Tekken 5 DR Online (PS3)  
**Hört zurzeit:**  
Slipknot - Iowa  
Unearth - The Oncoming Storm  
**Sieht zurzeit:**  
The Sorrow - live in München

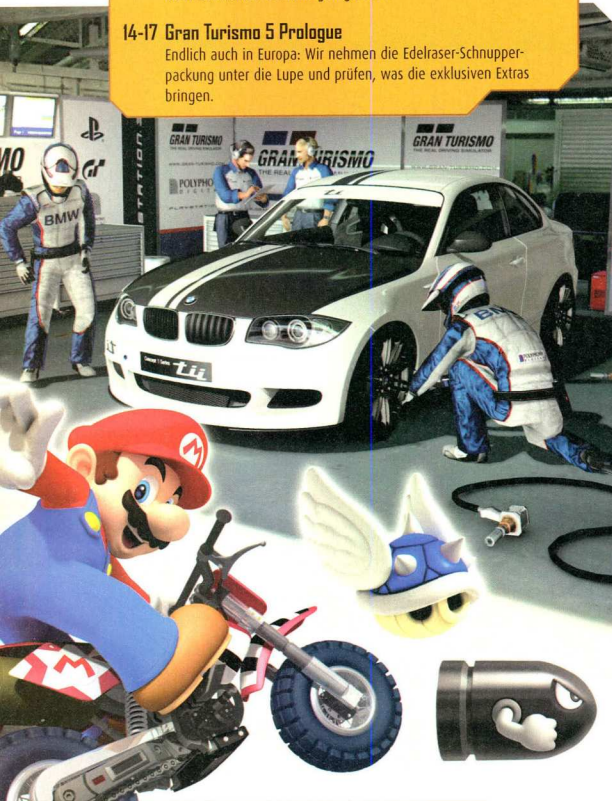
» TITELTHEMA

10-13 Mario Kart Wii

Nintendos Spiel des Jahres? Wir drehen mit dem Klempner Ehle Runden und klären im Test die wichtigste Frage: Wird der Spaß-raser den hohen Erwartungen gerecht?

14-17 Gran Turismo 5 Prologue

Endlich auch in Europa: Wir nehmen die Edelraser-Schnupper-packung unter die Lupe und prüfen, was die exklusiven Extras bringen.



26 » PREVIEW  
Soulcalibur IV



34 » PREVIEW  
Das Bourne-  
Komplott

» AKTUELL

18-24 Spiele, Wirtschaft, Zubehör & Geräte

- Aliens: Colonial Marines PS3 / 360
- Battle of the Bands Wii
- Dungeon Hero 360
- Hail to the Chimp PS3 / 360
- MotorStorm 2 PS3
- New International Track & Field DS
- Red Faction: Guerilla PS3 / 360
- Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft DS

» PREVIEW

- 40 Boom Blox Wii
- 34 Bourne-Komplott, Das PS3 / 360
- 38 Civilization Revolution PS3 / 360 / Wii / DS
- 26 Soulcalibur IV PS3 / 360
- 32 Velvet Assassin PS3 / 360
- 42 Warhammer: Battle March 360
- 30 Wii Fit Wii

» INTERAKTIV

- 76 Manischer Monat
- 77 Leserbrief
- 79 Gewinnspiele
- 80 Know-how:  
Multimedia-Server für Wireless-Geräte

» ONLINE

Test Zusatz-Inhalt

- 63 f!0w PS3
- 62 Mass Effect 360

Test Download-Spiel

- 63 Bliss Island 360
- 63 Gehirntraining 360
- 65 Kirby 64: The Crystal Shards Wii
- 64 N+ 360
- 65 Psychosis Wii
- 64 Rocketmen: Axis of Evil PS3 / 360
- 65 Street Gangs Wii
- 65 Super Turrican Wii
- 64 Triggerheart Exelica 360

40 » PREVIEW  
Boom Blox



» SPIELE-TEST

51 Assassin's Creed: Altair's Chronicles	DS
50 Dark Sector	PS3 / 360
53 Destroy All Humans! Big Willy: Unleashed	Wii
58 Dragon Quest Monsters: Jaker	DS
46 Everybody's Golf World Tour	PS3
47 Fire Emblem: Radiant Dawn	Wii
59 FlatOut: Head On	PSP
14 Gran Turismo 5 Prologue	PS3
58 Harvest Moon: Magical Melody	Wii
60 Jenga World Tour	Wii
10 Mario Kart Wii	Wii
48 Pro Evolution Soccer 2008	Wii
44 Rainbow Six Vegas 2	PS3 / 360
59 Ratchet & Clank: Size Matters	PS2
52 Sega Superstars Tennis	PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS
49 UEFA Euro 2008	PS2 / PS3 / 360 / PSP
56 Universe at War	360
54 Viking: Battle for Asgard	360
55 Worms: Dssee im Wurmraum	Wii

44 » SPIELE-TEST  
Rainbow Six Vegas 2



» IMPORT

70 Apollo Justice Ace Attorney	DS
68 Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower...	Wii
67 Family Ski	Wii
70 Nights into Dreams	PS2
69 Yakuza 3 (Ryu Ga Gotoku Kenzan!)	PS3
72 Jugendschutz in Japan	

54 » SPIELE-TEST  
Viking:  
Battle for Asgard



» RUBRIKEN

5 Editorial	53 Nachbestellungen
25 Release-Liste	98 Vorschau
60 Test-Details	98 Impressum/Inserenten
74 Abonnement	



52 » SPIELE-TEST  
Sega Superstars Tennis



» EXTENDED

- 82 Game Developers Conference 2008  
Alles Wissenswerte vom Entwicklertreff
- 86 Kunst oder Kreppe!? – Teil 2  
Videospiele mal anders
- 88 Christian Pfeiffer – Das Nachspiel  
Die Kritisierten äußern sich
- 92 Symphonish Shades  
Wir treffen die Macher des Hülbeck-Konzerts
- 96 Hall of Shame  
Dreamcast





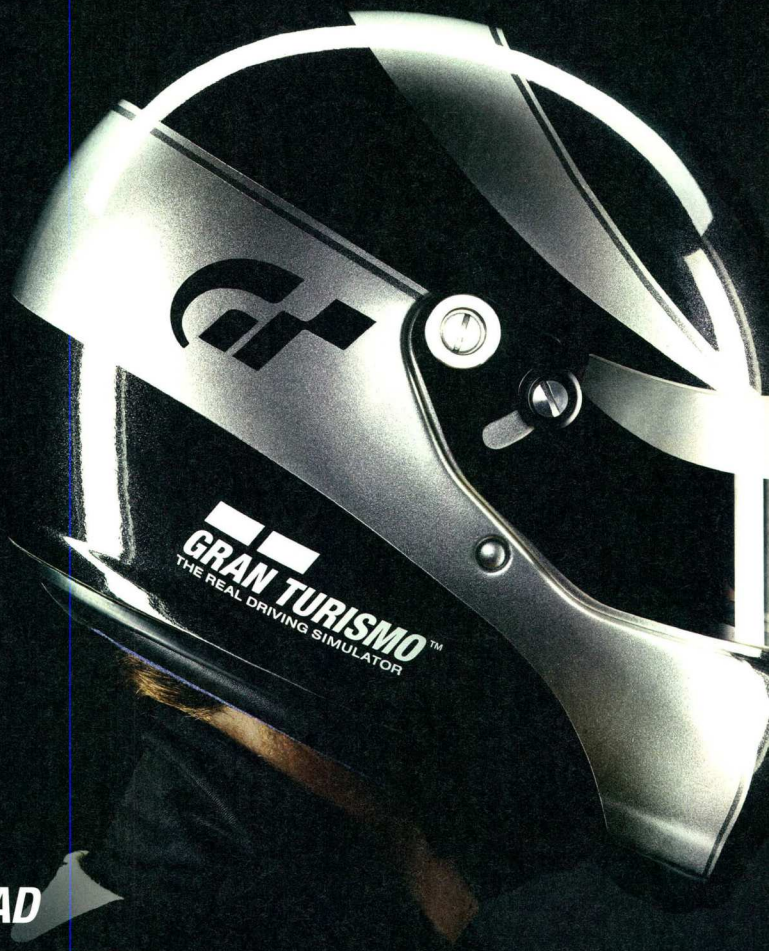
www.granturismoworld.com



PLAYSTATION Network



POLYPHONY



## HEAD TO HEAD

### **GRAN TURISMO** 5 Prologue™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

Der Real Driving Simulator ist zurück.

Mit der Power der PLAYSTATION®3 unter der Haube kann bei Gran Turismo 5 Prologue™ höchstens noch die Realität mithalten. Und zum ersten Mal bei Gran Turismo™ kannst du online mit bis zu 16 Spielern Kopf-an-Kopf-Rennen fahren.



*This is living*





# Mario Kart Wii



## INFOS

System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rennspiel
Termin	11. April
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-12

## FAZIT

Fulminanter Spaßtraser mit 32 Strecken: perfekt für junge wie alte Mehrspieler-Fans und jetzt erstmals mit Online-Modus.

## ÜBERBLICK – DAS IST NEU

- » vereinfachtes Driftsystem (ähnlich dem N64-Sliding)
- » 12 Fahrer auf der Strecke
- » Stunts via Remote-Wackler
- » online spielbar (sowohl Rennen als auch Battle-Modus)
- » Karts und Motorräder
- » Münzenjagd im Battle-Modus
- » Grasflächen und Kontakte mit der Bande bremsen massiv
- » Blick nach hinten möglich

» Wer einen zünftigen Mehrspieler-Abend mit den Zockerkompanen plante, der griff seit vielen Jahren meist auf eine Reihe von Multiplayer-Legenden zurück: Hudsons "Bomberman" musste dabei sein – am besten in der Saturn-Version für zehn Sprengmeister. Dann auf jeden Fall ein Beat'em-Up – idealerweise "Soul Calibur" wegen seiner Einsteigerfreundlichkeit oder eine "Smash Bros."-Episode für Balgereien zu viert. Ein Sportspiel darf nicht fehlen: Retrofreunde greifen zur SNES-Variante von "NBA Jam", Hobbykicker zu "Pro Evolution Soccer". Und natürlich... "Mario Kart": Seit 1992 ist der Begründer des Funracer-Genres eine feste Mehrspieler-Größe – trotz dezent schwankender Qualität der einzelnen Episoden.

Mit der Einführung des Wii wurde die Spielepalette für das Zocken mit Freunden um einige zeitlose Partykracher erweitert – selbst Nichtspie-

ler vorausgaben sich mit "Wii Sports" oder drehen bei einer Runde "Rayman Raving Rabbids 2" am Rad.

Was wäre nun das perfekte Spiel für eine Konsolensause? Richtig: "Mario Kart" für Wii – genau das konnten wir diesen Monat unter die Lupe nehmen. Wir griffen zum brandneuen Wii-Lenkrad, zockten den Einzelspieler-Modus durch, testeten die Online-Variante und lieferten uns wüste Mehrspieler-Rennen – Wutausbrüche ("Sch\*\*B unfaires blauer Panzer") und Millimeter-Entscheidungen auf der Zielgerade inklusive.

Gleich in den ersten Spielsekunden fühlten wir uns wie zu Hause: 3... 2... Gas geben!... 1... Power-Star geglickelt! Den Piloten die Lenkbewegungen nicht auf herkömmliche Weise via Steuerkreuz oder Knöpfe mitzuteilen, bedarf ebenso keine großen Umstellung – die Steuerung bleibt einfach und intuitiv. Alles Wei-



» Ihr werdet sie hassen: Die idiotischen Miis blockieren mit ihren Karren die Turbopfeile auf der Kokos-Promenade.



**Wii** Mario is coming home: Die Prachtstraße zum Schloss des Pilzkönigreichs gehört zu den grafischen Highlights des Spiels – die optische Brillanz eines "Super Mario Galaxy" erreicht die Kartflitzer aber zu keinem Zeitpunkt.

tere zur Lenkrad-Kontrolle und den anderen Steuerungsmöglichkeiten entnimmt Ihr unserem Infokasten auf der dritten Testseite.

## Rasen, Schießen, Siegen

Habt Ihr alle bisherigen fünf "Mario Kart"-Episoden aufgrund stark fortschrittlicher Nintendo-Antipathie ("Dr. MANIAC empfiehlt "Super Mario Galaxy") oder akuter Funracer-Allergie (Heilmittel: "Mario Kart Wii") verpasst? Denkt Ihr bei Namen wie 'Blauer Panzer' oder 'Superstern' an die Kettenfahrzeuge der Vereinten Nationen oder einen hell erleuchteten Fleck am Nachthimmel? Dann erklären wir besser kurz

das Prinzip der "Mario Kart"-Serie: Der Starklempner ist im Gegensatz zu den Jump'n'Run-Abenteuern nicht per pedes unterwegs. Stattdessen düsen er und seine Sippe in flotten Karts über knallbunte Rundkurse, entdecken Abkürzungen, springen über Schanzen und sammeln Extras auf, die – in bunten Fragezeichen-Kisten verpackt – auf der Strecke verteilt sind. Mit diesen Extras macht Ihr Euren Kontrahenten das Leben schwer und verschafft Euch auf der Zielgerade den entscheidenden Vorteil. An diesen Grundpfeilern eines jeden "Mario Kart"-Spiels hat Nintendo auch diesmal nicht gerüttelt, der Teufel liegt wie so oft im Detail.

## No Snaking, please

Zuerst sticht Profis das veränderte Driftsystem ins Auge: Bei den letzten beiden Episoden konntet Ihr während der Slides durch schnelle Bewegungen des Analogknüppels bzw. des Digikreuzes einen Miniturbo erbeuten – echte Könner führen durch ständiges Driften in Schlangenlinien über die Kurse und ließen die Konkurrenz alt aussehen. Damit ist Schluss, 'Snaking' ist bei "Mario Kart Wii" nicht möglich. Denn jetzt bestimmt die Länge des Drifts und nicht das gekonnte Hin- und Herreißen des Sticks darüber, ob Ihr einen Boost abstaubt – die stärkere, gelbe Turbovariante gibt's ohnehin

nur für besonders lange Slides. Seid Ihr mit einem Motorrad unterwegs, bleibt Euch der bessere Miniboost vorenthalten – dafür ermöglicht ein Remote-Ruck einen Wheelie für mehr Höchstgeschwindigkeit. Das grundsätzliche Fahrgefühl auf zwei Rädern unterscheidet sich merklich:

### Matthias Schmid



Wow, was für ein Rennspektakel: Ich hätte nicht gedacht, dass mich "Mario Kart" erneut derart fasziniert. An der Grafik kann es nicht liegen: Von einigen positiven Ausnahmen abgesehen ist die eher zweckmäßig – zudem sieht's im Vierspieler-Modus schlechter aus. Die neue Steuervariante via Lenkrad funktioniert gut, ist für alte Hasen aber nicht der Knüller

– nach zwei bis drei Stunden habe ich auf die Variante 'Nunchuk-Remote' umgestellt. Die Motorräder hingegen stellen eine willkommene Abwechslung dar. An der Vereinfachung des Driftsystems scheiden sich die Geister – ich bin von den coolen, langen Slides begeistert. Auch freuen mich die ausgeglicheneren Gegner im Solo-Modus – so kann ich ein verpatztes Rennen leichter wettmachen. Der Clou sind die neuen Strecken, die sind fast durchweg spitze.



**Wii** Alles neu macht der Wii: Links oben demonstriert Koopa das neue Driftsystem, gefolgt von Mario im neuen Vehikel-Auswahlschirm. Unten seht Ihr Donkey beim Motorrad-Stunt und einen Riesen-Mario dank neuem Megapilz.





Wii Kleinerer Bildausschnitt – größerer Spaß: Traditionell macht "Mario Kart" im Mehrspieler-Modus noch mehr Laune – das hättet Ihr wohl nicht gedacht...

Aufgrund der feinfühlerigen Steuerung rauscht Ihr anfangs oftmals in die Bande auf der Kurveninnenseite – später nehmt Ihr enge Kurven deutlich leichter. Bei einem Langzeit-Test im "Zeitfahren" auf Marios N64-Piste fuhren wir mit einiger Übung annähernd dieselbe Rundenzeit.

N64-Piste? Ach ja, "Mario Kart" bietet nicht nur 16 brandneue Strecken, sondern ebenso viele klassische Kurse – Ihr werdet ein Wiedersehen mit einigen Lieblingspisten feiern. Auch im "Battle"-Modus sind fünf altbekannte Arenen wählbar,

dazu gesellt sich die gleiche Zahl an neuen Spielfeldern – diese sind alle sehr simpel gehalten.

Obwohl "Mario Kart Wii" im Mehrspieler-Modus (jetzt erstmals auch online – Details siehe unten) mehr Spaß macht, werden Solisten nicht vernachlässigt – Ihr bestreitet acht Cups in je drei Schwierigkeits- bzw. Geschwindigkeitsstufen. Sind in der 50cc-Klasse anfangs nur Karts zugelassen, dürft Ihr nach einmaligem Durchzocken auch auf Bikes umsteigen (das Gleiche gilt umgekehrt für die 100cc-Lizenz).



Wii "Mario Bike Wii": Zum ersten Mal brettern die Maskottchen auf Zweirädern über die Spaßrunden. Die Namen der Kontrahenten werden hierzulande natürlich in lateinischen Lettern angezeigt.

ONLINE-SPIELEN MIT DEM 'MARIO KART CHANNEL'

Während auf DS oftmals weltweite Duelle locken, unterstützen nur wenige Wii-Spiele Online-Gaming. Gut, dass Nintendo aus dem Erfolg des Mehrspieler-Modus von "Mario Kart DS" gelernt hat – auch der jüngste Wii-Ableger lässt Euch (auf Wunsch auch zu zweit an einer Konsole) gegen Fahrer aus allen Kontinenten antreten. Der integrierte "Mario Kart Channel" (Bild links) bietet vier Dienste an: Ihr springt in ein zufälliges Match oder sucht Euch die Gegner gezielt via Freundeliste aus – vor dem Match dürft Ihr aber nur über vorgefertigte Phrasen mit den Raserkollegen plaudern (Bild rechts, Screenshot von der japanischen Version). Des Weiteren ladet Ihr die weltbesten Ghosts herunter, betrachtet Ranglisten oder zieht Wettbewerbs-Missionen aus dem Netz.



"Mario Kart Wii" erinnert stark an die Vorgänger, hebt sich in bestimmten Punkten aber ab: So bremsst Euer Gefährt abseits der Piste (Gras, Schlamm) stärker ab – auch der Kontakt mit der Bande zieht neuerdings drastische Geschwindigkeitseinbußen nach sich. Der Windschatten-Boost wurde unverändert vom DS übernommen, dafür stoßen sich die Karts stärker voneinander ab – Gerangel an Engstellen ist vorprogrammiert. Erstmals in der Seriengeschichte dürft

Ihr während Eurer Sprünge Stunts einbauen – das klappt ganz simpel via Remote-Wackler. Die Tricks sehen nicht nur putzig aus, sondern geben auch einen kurzen Turbo-schub. An der Itemfront tummeln sich drei Neuzugänge (zwei davor seht Ihr auf den Bildern oben): Der POW-Block bringt alle gegnerischer Fahrer ins Schleudern, ein Megapilz macht Euch größer und schneller und der Wolkenblitz schrumpft sein Opfer – falls es diesem nicht gelingt, die bedrohliche Wolke mittels Rammattacke an einen Mitstreiter abzugeben. Wer mit den Standard-Fahrern (Mario, Luigi, Baby Mario, Toad, Yoshi, Wario, Bowser, Waluigi, Peach, Baby Peach, Koopa, Donkey Kong) nicht glücklich ist, freut sich auf zwölf weitere Piloten, die ihr im "Grand Prix"-Modus freischaltet. ms

MARIO KART WII

- » 32 Rundkurse (16 neu, 16 klassisch)
- » 24 Fahrer (davon 12 Bonus-Charaktere)
- » 10 Battle-Spielfelder (5 neu, 5 klassisch)
- » 12 Karts/Bikes im Feld (auch online)
- » 4 verschiedene Steuer-Schemata
- » Online-Gespräche nur mit Textphrasen

Wii		<b>SPIELSPASS</b> <b>89</b> von 100
Singleplayer	8 von 10	
Multispieler	10 von 10	
Multiplayer	5 von 7	
Grafik		
Sound	8 von 10	

LENKRAD-RASER, NUNCHUK-FLITZER, PAD-PILOT ODER CLASSIC-CRUISER? FAHRT DOCH, WIE IHR WOLLT!

Auf der letztjährigen E3-Pressekonferenz kündigte Nintendo stolz das Wii-Lenkrad an – gut acht Monate später halten wir das wertige Zubehör beim Test von "Mario Kart Wii" erstmals länger in Händen. Dem Vergleich mit Ubisofts Steuerrad, das bereits seit geraumer Zeit auf

dem Markt ist, hält Nintendos Peripherie locker stand. Netterweise legt Big N das Zubehör ohne Aufpreis dem Spiel bei – für das Paket zahlt Ihr 50 Euro. Und wie fährt sich's? Gut, richtig gut. Eure Lenkbewegungen werden akkurat umgesetzt – auch beim Gasgeben oder Itemsatz drohen keine Fingerverrenkungen.

Lediglich in Haarnadelkurven wünscht Ihr Euch, dass Euer Fahrer etwas schärfer einlenkt. Praktischerweise werdet Ihr nicht ans Lenkrad gezwungen – auch wir stiegen nach gut zwei Stunden Spielzeit auf die Nunchuk-Remote-Variante um – für Profis auf Dauer die richtige Entscheidung, wenn um Zehntelsekunden gekämpft wird. Genauso gut schlagen sich natürlich der GameCube-Controller und das Classic-Pad: Während Ersterer optimal für notorische "Double Dash!"-

Fanatiker ist, erinnert die Variante mit dem Classic-Controller an die gute alte 16-Bit-Zeit. So findet jeder Spielertyp zu seiner Wunschsteuerung – schön, wenn man die Wahl hat.



# Die neuen Kurse im Detail

Das gibt's nur hier: Wir haben "Mario Kart Wii" durchgezockt und präsentieren Euch den MANIAC-geprüften Strecken-Guide. Wie machen sich die neuen Pisten? Wo sind die fiesesten Fallen versteckt, wann solltet Ihr am besten überholen und welche Strecke ist besonders kurz, richtig schwer oder außerordentlich hübsch?



## PILZ-CUP



### 1 LUIGIS PISTE

Ein typischer "Mario Kart"-Einführungskurs: Inmitten saftigen Grüns dreht Ihr kurze Runden auf einer Asphaltpiste. Lange Geraden dominieren das Bild, vor der Ziellinie könnt Ihr auf den Beschleunigungstreifen der Steilkurve noch einige Plätze gut machen.

### 2 KUHMUH-WEIDE

Das friedliche Bauernhof-Szenario kennen N64-Raser bereits, die neue Strecke ist aber besser als der Klassiker. Beim großen Sprung grabst Ihr Euch coole Items, danach solltet Ihr das bremsende hohe Gras umfahren – zudem treiben sich auf der kurzen Strecke einige Maulwürfe herum.

### 3 PILZ-SCHLUCHT

Das erste Highlight: Die in bunten Farbtönen gehaltene Piste überrascht mit tollen Pilzspung-Passagen, zwei Verzweigungen und einer Spitzkehre kurz vor der Zieldurchfahrt. Wer bei den Trampolin-Pilzen ins Bodenlose fällt, verliert schnell den Anschluss.

### 4 TOADS FABRIK

Diese Strecke hat es uns bei der Testsession besonders angetan: Zahlreiche Laufbahnen versetzen Euch seitlich, andere bremsen Eure Fahrt oder beschleunigen die Karts. Unter den großen Stampfern werdet Ihr nur selten platt gemacht, am Ende solltet Ihr die Turbopfeile auf keinen Fall verpassen.



Da wir auf Anwendung von Nintendo vor dem Veröffentlichungstermin am 11. April keine Informationen zu versteckten Fahrern und Bonusstrecken herausgeben dürfen, müsst Ihr auf die Beschreibung der letzten vier neuen Kurse verzichten. Dabei hätten wir Euch so gern erklärt, wie Ihr von den sandigen Ruinen über die Autobahn und die Regenbogenstraße zum Schloss des Oberschurken kommt...

## BLUMEN-CUP



### 1 MARIOS PISTE

Gleich nach dem Start wird es bei der Stadtdurchfahrt richtig eng, haltet Euch hier möglichst aus dem Gerangel raus – danach bereitet Euch der einfache Kurs kaum Probleme. Den bissigen Kettenhund lasst Ihr mit einem gekonnten Drift links liegen oder düst hinter seinem Rücken vorbei.

### 2 KOKOS-PRÓMENADE

Dieses Kaufhaus ist der Wahnsinn: Ihr rast auf verschiedenen Ebenen um den Sieg – dabei solltet Ihr unbedingt die richtigen Rolltreppen wählen. Nach einem Monstresprung und einer 90°-Grad-Kurve biegt Ihr auf die fiese Zielgerade ein – die Autos dort werden so manches Rennen auf den Kopf stellen.

### 3 DK SKIKANE

Wer die Bergland-Rally vom Cube mochte, wird die Skikane lieben. Eine Kanone schießt Euch auf die Bergspitze, dann geht's ins Tal. In der Halbpiste helfen Stunts durch den bremsenden Schnee, auf der Buckelpiste solltet Ihr keine Schanze verpassen – in der Spitzkehre schließlich werdet Ihr mehr als einmal abstürzen.

### 4 WARIOS GOLDMINE

Erkennt Ihr die Strecke? Hiervon stammten die allerersten Bilder zum Spiel, Ihr saust über Kuppen, die einer Achterbahn zur Ehre gereichen würden. Wer die Fledermäuse und Loren übersteht, kann auf der Zielgerade mit einem Stunt-Turbo alle schlagen.

## STERN-CUP



### 1 DAISYS PISTE

Lasst Euch von den wichtigen Goldstatuen oder dem malerischen Sonnenuntergang nicht ablenken, sondern konzentriert Euch auf die fiesen Zickzack-Kurven – gute Fahrer bremsen hier fast gerade durch; ansonsten ein unspektakulärer Kurs.

### 2 KOOPA-KAP

Willkommen in Wasserspaß-Paradies: Ihr rast oder besser rauft einen Bergbach hinab und meistert zahlreiche Sprünge – unvorsichtige Fahrer werden am Ende von der Strömung mitgerissen. In der Unterwasser-Röhre legt Ihr einen Mega-Drift hin – die Energiebarrieren stellen keine Gefahr dar.

### 3 BLÄTTERWALD

Diese Strecke ist von "Super Mario Galaxy" inspiriert. Brettet durch Laubhaufen und lasst Euch von herbstlichen Farben betören. Vorsicht vor dem großen Feld mit den beiden Wiggler und einigen engen Passagen auf den Baumstämmen – wer gekonnt driftet und nicht abstürzt, der gewinnt!

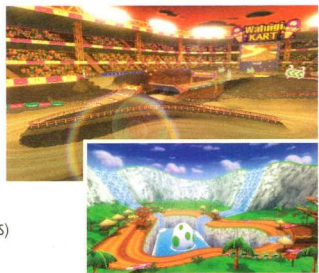
### 4 VULKANGROLLEN

Grafisch reißt der lange Kurs keine Bäume aus, Klasse Fahrer beweisen hier aber ihr Können. Weicht den Meteoriten-Einschlägen aus, umkurvt die hüpfenden Lavaschufte und erwischt die richtige Abzweigung. Übermütige landen jedoch im Feuersee und können den Sieg abschreiben.

## 16 klassische "Mario Kart"-Strecken

Hier erfahrt Ihr, ob Eure Lieblingsstrecken aus "Super Mario Kart", "Mario Kart 64", "Mario Kart Super Circuit", "Mario Kart Double Dash!!" oder "Mario Kart DS" spielbar sind. Folgende 16 Retro-Kurse stecken in "Mario Kart Wii":

- |                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| Geistert 2 (SNES)       | DK Bergland (GC)          |
| Marios Piste 3 (SNES)   | Marios Piste (GC)         |
| Bowers Festung (N64)    | Peach Beach (GC)          |
| DKs Dschungelpark (N64) | Waluigi-Arena (GC)        |
| Marios Rennpiste (N64)  | Glühheiße Wüste (DS)      |
| Sorbet Land (N64)       | Peachs Schlossgarten (DS) |
| Bowers Festung 3 (GBA)  | Piazzale Delfino (DS)     |
| Shy Guy Strand (GBA)    | Yoshi-Kaskaden (DS)       |



# Gran Turismo 5 Prologue

Sonys Rennserie steht für Leidenschaft zum digitalen Automobil. Ladert das Feuer auch im neuesten Ableger?

## INFOS

**System** PS3  
**Entwickler** Polyphony, Japan  
**Hersteller** Sony  
**Genre** Rennspiel  
**Termin** im Handel  
**USK** ab 0 Jahren  
**Spieler** 1-16



## FAZIT

Die hochkarätige Asphalt-Simulation punktet mit erstklassiger Optik und spätiger Online-Anbindung, bietet aber wenig Umfang.

»» Gran Turismo“-Jünger sind schon ein seltsames Völkchen. Sie tunen ihre Autos, bis sie vor Kraft nicht mehr fahren können, suchen in Haarnadelkurven nach entscheidenden Zehntelsekunden, sammeln japanische Familienwagen wie andere Leute Briefmarken, knipsen ihre Boliden aus den unmöglichsten Perspektiven und warten sehnsüchtig auf jede neue Episode. Endlich erbarnt sich Entwickler Polyphony und liefert einen Vorgeschmack des in der Mache befindlichen fünften Teils. Doch hinter "Gran Turismo 5 Prologue" steckt mehr als eine plumpe Demoversion...

Das merkt man bereits im Hauptmenü: Ist die PS3 mit dem Internet verbunden, werden neben Kalender und Uhrzeit auch aktuelle Wet-

terdaten bekannter Rennstrecken wie Silverstone oder Nürburgring eingeblendet – nur schade, dass Ihr dort nicht fahren dürft. Unter 'News' findet Ihr zusätzlich Ereignisse wie Rennevents und virtuelle Cups in der "Gran Turismo"-Welt. Auto-Enthusiasten laden sich außerdem im 'GT-TV' genannten Videokanal Sendungen herunter, die sich nur um den Motorsport drehen. Für Nachschub ist gesorgt: Sogar etablierte Formate wie die englische 'Top Gear' sollen erscheinen. Das Schöne dabei: Teilweise dürft Ihr die Berichte in High-Definition bewundern. Nach kurzer Wartezeit im Menü gelangt Ihr übrigens ins Museum, das mit Bildern und Kurstexten über die Geschichte großer Autohersteller und ihrer Kreationen informiert.

## Autosalon für daheim

Doch genug des Vorgeplänkels, jetzt geht's zum Händler: Bei illustren Herstellern wie Audi, Alfa Romeo, BMW, Lotus oder Mercedes wählt Ihr einen passenden Boliden aus. Neu in der PAL-Version sind klassische Asphalt-schaukeln wie die Morrison Corvette und Rennboliden wie der ultraflache Ford GT. Das Ferrari-Kontingente wurde um den legendären F40, den 512BB aus den 1970ern und den roten Formel-Eins-Renner von 2007 ergänzt. Obligatorisch: Unzählige Nissan-Skyline-Varianten komplettieren das reichhaltige Angebot ebenso wie Suzuki-Kleinwagen. Zusätzlich sind einige Boliden in einer getunten Variante samt erhöhter Motorleistung und Spoiler-Kit im Angebot. Bei den





**PS3** Online geht's hart zur Sache: Gerade auf dem Daytona Superspeedway solltet ihr bei hohen Geschwindigkeiten auf Straßenrowdys achten.

Händler findet Ihr auch hersteller-spezifische Neuigkeiten in Textform sowie Marken-Cups. Nur schade, dass Euer knappes Startkapital gerade mal für einen Kompaktwagen reicht. Tipp: Schnappt Euch anfangs den Honda Integra – dieser bietet ein gutes Preis-/Leistungsverhältnis und bringt mit etwas Übung die schnelle Kohle beim ersten und sehr kurzen Missionsrennen (C-8).

Das führt uns direkt zu den 'Veranstaltungen': Zehn Rennen erwarten Euch in der C-Klasse – erst dann dürft Ihr in drei höhere Klassen aufsteigen, in der üppigere Preisgelder winken. Zunächst liefert Ihr Euch

"GT"-typisch Wettkämpfe mit Kleinautos im 'Sunday Cup'. Neben den üblichen Podiums-Rasereien erwarten Euch Aufgaben wie das Einholen aller Gegner in einer Runde oder das Erreichen einer vorgegebenen Rundenzeit.

Allzu leicht macht Euch "Prologue" das Gewinnen aber nicht. Dank runderneuerter Fahrphysik müssen sich auch alte Hasen erst eingewöhnen, und ein Gefühl für die verschiedenen Autotypen entwickeln. Mit dem differenzierten Fahrverhalten macht es schnell Spaß, die Boliden um die Kurven zu wuchten. Eine zuschaltbare Ideallinie kommt Einsteigern



**PS3** Im brandneuen Splitscreen-Modus duelliert Ihr Euch zu zweit am selben Bildschirm – allerdings ohne weitere Gegner und mit 30 Bildern pro Sekunde.

entgegen: Diese zeigt neben den rot markierten Bremswegen auch die korrekte Kurvengeschwindigkeit an. Hilfreich zur Seite stehen ebenso die obligatorischen Fahrhilfen, die Ihr nach und nach abschalten

könnt, um bessere Rundenzeiten zu erringen. Ohne Aktiv-Lenkung, Stabilitäts- und Traktionskontrolle verfügt Ihr über deutlich mehr Macht über die eigenen vier Räder. Das kann im Grenzbereich fatal enden:



**PS3** London ist ein Augenschmaus – alle anderen Rennstrecken wirken dagegen ein wenig karg.

**Thomas Stuchlik**

Eins vorweg: "GT 5 Prologue" ist ein vollwertiges Rennspiel mit allem nötigen Drumherum. Dennoch hat man sich an den Kursen schnell sattgesehen, insbesondere an den optisch langweiligen Vertretern Suzuki Circuit, Daytona sowie Fuji. Die Rennevents sorgen für Kurzweil, doch nur der Online-Modus fesselt länger ans Pad bzw. Lenkrad. Leider können keine individuellen Matches erstellt werden, auch die langatmige Pause vor den Multiplayer-Rennen nervt. In Sachen Fahrzeugsetup und Fahrgefühl spielt Sonys Rennsim aber in der Oberklasse. So zaubert "Prologue" einen sehr guten, wenn auch nicht fantastischen Vorgeschmack zum nächsten "GT" auf den HD-Schirm. Fans greifen zu, "Gran Turismo"-Nörgler werden jedoch auch von diesem Teil nicht bekehrt.



**PS3** Bergauf, bergab: Die Eiger Nordwand bietet eine trickreiche Streckenführung – das Fahrerfeld ist auf zwölf Teilnehmer reduziert.



**PS3** Im Heck des Ferrari F430 dürft Ihr dem dröhnenden Motor bei der Arbeit zusehen.

Sobald die Reifen zu quietschen beginnen oder Ihr nur mit einem Rad neben der Strecke rast, werdet Ihr schnell zum passiven Passagier in einem unkontrolliert schleudernden Vehikel. Profis dagegen erspüren die Maximalhaftung auf dem Asphalt, fangen den Wagen schnell wieder ab oder leiten sogar Drifts ein. Diese Fähigkeit müsst Ihr schließlich bei den 'Drift-Rennen' unter Beweis stellen. In drei Abschnitten legt Ihr gekonnt

keit und Rennlinie des kontrollierten Übersteuerns.

Für ein Plus an Realismus sorgt der zuschaltbare Profi-Modus, der mit deutlich rutschigerem Fahrverhalten auch den besten 'GT'-Piloten in seine Schranken verweist. Zusätzlich lassen sich die Boliden individuell anpassen: Neben Reifenwahl und dem Setup während des Rennens (siehe Kasten unten) dürft Ihr nach dem Absolvieren der ersten drei Rennklassen ins Schnelltuning-Menü. Hier verbessert Ihr die PS-Zahl

und schraubt an der Aerodynamik sowie dem Fahrwerk.

Zusätzlich lauern 15 Gegner auf der Strecke, die nur eines im Kopf haben: die Zielflagge. Allerdings wurden die serientypischen KI-Dickschädel aufgeweicht: Die CPU-Kameraden rammen Euch kaum noch von der Piste und rangeln untereinander deutlich öfter – Perlenschneur a-de! Dazu kommen die aus den vorigen Teilen bekanntesten Zeitstrafen: Rammt Ihr Gegner zu harsch aus dem Weg oder macht Ihr nähere Bekanntschaft mit der Bande, hagelt es Strafsekunden – zumindest bei den S-Veranstaltungen und im Online-Modus. Je nach Aufschlagshärte wird die Motorleistung für einige Sekunden

auf 50 km/h gedrosselt. Das kostet Euch mitunter den Sieg!

## Gestreckt

Auf sechs Pisten dürft Ihr Euch austoben. Der fahrerisch abwechslungsreiche Suzuka Circuit besitzt neben einer Unterführung auch zahlreiche Überholmöglichkeiten. Zusätzlich tretet Ihr auf dem verkürzten East Course an, der nur die Schikanen des ersten Streckenabschnitts enthält. Weiter zum Superspeedway von Daytona: Das Rondell mit seinen über 30 Grad steilen Kurven wird von zwei riesigen Tribünen und einer großen Boxengasse an der Innenseite flankiert. Doch eine Fahrt durch Letztere lockt leider keine Boxencrew her-

## AUFGEBOHRT

Die Wartezeit hat sich gelohnt: Der europäischen "Prologue"-Version haben die Entwickler viele Neuerungen im Vergleich zur japanischen Fassung spendiert. Der Fuhrpark wurde auf satte 71 Boliden erweitert, die Veranstaltungen sind von acht Rennen pro Klasse auf zehn gewachsen. Zusätzlich dürfen PAL-Mechaniker ihre Autos sogar während des Rennens tunen. Im Pop-Up-Menü (rechts) modifiziert Ihr Traktionskontrolle, Kraftverteilung bei Allradantrieb, Stabilitätskontrolle, ABS sowie

die Bremskraft hinten und vorne. Nicht nur Einsteiger freuen sich über eine einblendbare Ideallinie. Neben den oben erwähnten Drift-Wettbewerben befehrt Ihr eine neue Strecke: Der 'High Speed Ring' ist Serien-Kennern allerdings seit Teil 1 bekannt. Erstmals dürfen sich auch zwei Zocker an einer PS3 via Splitscreen duellieren. Ein gegnerisches Fahrerfeld lässt sich aber nicht blicken. Pünktlich zum Release erscheint übrigens ein PS3-Bundle mit Spiel für 400 Euro (links).



## Oliver Schultes

Vom hervorragend modellierten Interieur bezirt und von der hohen Geschwindigkeit berauscht, hänge ich mich unkonzentriert an den Vordermann. Der verpasst in einer Kurve den Bremspunkt und schießt ins Kiesbett – und ich Dödel mit Karacho hinterher. Ein anderes Mal rangeln zwei Wagen vor mir um die Spitzenposition: Einer verriecht das Steuer und fliegt mit qualmenden Reifen von der Strecke. Die CPU-Fahrer sind menschlicher geworden: Das bringt mehr Action und Überraschungsmomente – klasse! Mein Kollege Thomas hat es schon erwähnt: "Prologue" ist leider nur ein verheißungsvoller Vorgeschmack auf Teil 5, der zudem noch von vereinzelter Tearing geplagt wird.





**PS3** Echte Rennatmosphäre versprüht die Cockpitsicht mit funktionierenden Anzeigen, Schattenwurf sowie animierten Händen.

vor. Allerdings darf der Kurs in einer zweiten Variante mit forderndem Infield-Abschnitt befahren werden. Mit dem Fuji Speedway steht die dritte reale Rennstrecke am Start. Neulinge machen hier schnell Bekanntheit mit den großen asphaltierten Auslaufzonen, denn die sich verengenden Kurven sind tückisch. Deutlich einfacher fährt sich der in der PAL-Fassung dazugekommene High Speed Ring: Weitläufige Kurven und hohe Geschwindigkeiten – hier kommt es auf geschicktes Windschattenfahren sowie schiere PS-Power an. Ganz anders fährt es sich vor der Eiger Nordwand. Den aus der "Gran Turismo HD"-Demo bekannten Kurs vor der kolossalen Kulisse der Schweizer Alpen befährt Ihr rechts- und linksherum. Egal, in welche Richtung: Die Serpentinien sind eine Herausforderung – die

blendende Sonne am Tunnelausgang tut ihr Übriges. Den Abschluss bildet der einzige Stadtkurs: Im eng abgesteckten London rast Ihr vorbei an rustikaler englischer Architektur zum Trafalgar Square und zurück zum Piccadilly Circus. Doch Sightseeing ist nicht: Die engen Kehren fordern volle Aufmerksamkeit, denn unnötiger Bandenkontakt vermasselt Euch die Bestzeit.

Das knappe Streckenaufgebot wird durch eine "GT"-Premiere aufgepeppt: Im neuen Online-Modus duellieren sich je nach Kurs bis zu 16 Fahrer in vorgegebenen Matches. Leider dürft Ihr (vorerst) keine eigenen Partien erstellen oder Freunde einladen. So duelliert Ihr Euch nach einer langen Verbindungszeit mit zufällig ausgewählten Artgenossen oder übertrefft die Bestzeit beim Rennen gegen die Uhr.



**PS3** Neu in der PAL-Version: der weitläufige High Speed Ring mit großen Brücken sowie die einblendbare Ideallinie (blau).

## Schöne neue Rennwelt

In technischer Hinsicht gehört "Prologue" zur Rennelite: In 1080p-Auflösung sind die akkurat umgesetzten Automodelle das Beste, was man an virtuellen Vehikeln bisher gesehen hat. Die polierten Karosserien samt Lackspiegelungen beeindrucken auch beim wiederholten Betrachten im Replay. Allerdings können die schicken Karossen nicht verbault

werden – ein Schadensmodell fehlt. Dafür entschädigt die Cockpitperspektive mit vielen Details, Innen- und Außenspiegeln sowie plastisch wirkendem Schattenwurf. Die Detailliebe hört auch neben der Strecke nicht auf: Gras bewegt sich beim Vorbeifahren, Zuschauer reagieren auf Crashes. Die Ohren schließlic werden von röhrenden Motoren sowie rockiger Lizenzmucke verwöhnt. "Gran Turismo 5 Prologue" ist auf Blu-ray Disc und als Download im PlayStation-Network für 40 Euro erhältlich. ts

## GEFÜHLSECHT

Kein "Gran Turismo" ohne Logitech: Die schweizer Zubehörspezialisten veröffentlichen im Mai das Driving Force GT (rechts), dessen auffälligstes Merkmal ein Drehregler ist. Damit justiert Ihr das Fahrzeugsetup während des Rennens (siehe Kasten links). Das 900°-Lenkrad bietet neben Force Feedback auch einen Gangknüppel – Kostenpunkt: 150 Euro.

Wer dagegen Wert auf eine Kupplung und eine reale Schaltkulisse legt, packt 150 Euro oben drauf und bekommt dafür das bereits erhältliche Logitech G25 oder das Fanatec Porsche 911 Turbo. Beide bieten hochwertige Verarbeitung, Lederüberzug, separate Schaltkulissen und feinste Force-Feedback-Effekte. Ältere Logitech-Geräte werden in "Gran Turismo 5 Prologue" aber ebenso unterstützt.



## GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

- » 71 originalgetreue Fahrzeuge
- » 6 Strecken mit jeweils 2 Varianten
- » maximal 16-köpfiges Fahrerfeld
- » über 40 Renn-Events, aber kein Karriere-Modus

PlayStation 3

Singleplayer 7 von 10  
Multiplayer 8 von 10  
Grafik 9 von 10  
Sound 7 von 10

SPIELSPASS

80 von 100

# AKTUELL

## Neues aus der Welt der Videospiele

### Aliens: Colonial Marines

PS3 / 360 » Sega » 4. Quartal 2008

**SPIELE** • "Aliens: Colonial Marines" hat nichts mit der gleichnamigen, 2002 eingestellten PS2-Version zu tun, trotzdem dreht sich im kommenden Ego-Shooter aus dem Hause Gearbox auch auf PS3 und Xbox 360 alles um die schleimigen Kreaturen des H.R. Giger.

Die ersten Fakten klingen verlockend: Ihr steuert eine Gruppe Marines parallel zur Handlung des dritten Films. Wahlweise steigen bis zu drei Mitspieler in die Story ein, jeder mit individuellen Stärken. Quick-Time-Einlagen versetzen Euch in den dramatischen Nahkampf mit den Säureblütern, an bestimmten Stellen kommt zudem das "Make a Stand"-Feature ins Spiel. Verbarrikadiert

Euch in Räumen, schweißst Türen zu, bewacht Luftschächte, bemannt Geschütze und legt Sprengfallen, um heranstürmenden Alien-Horden Herr zu werden.

Damit "Aliens: Colonial Marines" so spannend wie die filmischen Vorlagen wird, wurden mit Bradley Thompson und David Weddle zwei Profi-Autoren der TV-Serie "Battlestar Galactica" für das Skript verpflichtet. Für die spielerischen Qualitäten sorgen die Entwickler von Gearbox, die dank der "Brothers in Arms"-Reihe eine Menge Erfahrung mitbringen, was teambasierte Ego-Shooter betrifft.

Vertrieben wird die gruselige Alienhatz von Sega, allerdings ist frühestens im vierten Quartal mit einem Release zu rechnen.



PS3 Glänzende Aliens und bullige Marines: Mischst hier die Unreal-Engine mit?



PS3 Ein Soldat verschweißst Türen, ein anderer beobachtet den Motion-Tracker.

## Games Convention ab 2009 in Köln

**MARKT** • Seit ihrem Debüt 2002 wuchs die Games Convention (GC) zur bedeutendsten Computer- und Videospielemesse Europas mit zuletzt 500 Ausstellern und 185.000 Besuchern. Zu wenig, findet der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und wechselt den Standort: Vom 21. bis 24. August treffen sich Spieler letztmals in Leipzig, nächstes Jahr startet die Show am Rhein. Der Name wird auf GamesCom verkürzt, um die Rechte am Kürzel GC noch gestritten.

Köln liegt für EA und andere Aussteller näher und hat die bessere Fluganbindung. Doch der

Wechsel macht wehmütig, war die GC doch ein Bekenntnis zur Region, eine Brücke nach Osteuropa, wo Industrie und Markt schneller wachsen – außerdem investierte der Freistaat Sachsen in die GC. Leipzigs Oberbürgermeister Jung zeigt sich enttäuscht vom BIU: "Wir können die Entscheidung nicht nachvollziehen, die Erfolgsstory der Games Convention nicht mehr zu unterstützen. Für Leipzig ist die Entscheidung des Verbandes ein herber Schlag." Für Köln wird die GamesCom der zweite große Spiele-Coup: Ende des Jahres steigt hier erstmals die eSport-WM "World Cyber Games".



In den Hallen am Rhein gab's zuletzt Anfang der 90er-Jahre eine Spielemesse; mit der "GamesCom" kehrt eine veränderte Branche im nächsten Jahr nach Köln zurück.

### NEWS-TICKER >>>

+++ **Super Song:** Gerüchten zufolge wird der Abspannsong des Knobelshooters "Portal" als Download für EAs "Rock Band" erscheinen. +++ **Gary Gygax** ist tot: Der Erfinder des "Pen & Paper"-Rollenspiels und Schöpfer des "Dungeons & Dragons"-Universums verstarb am 4. März im Alter von 69 Jahren – bis zuletzt war der Sohn eines schweizer Emigranten ein aktiver Bestandteil der Rollenspielgemeinde. +++ **RPG-Epos:** "KOTOR 2"-Macher Obsidian

## Dungeon Hero

360 » Gamecock » März 2009



**360** Geliebter Feind: Nicht alle Kobolde sind böse und gemein – diese Jungs hier gehen einfach nur ihrem Leben nach, Helden sind ihnen egal.



**SPIELE** • Was machen Kobolde aus den Rollenspiel-Kernern, wenn gerade kein Held nach Erfahrungspunkten gierig? Skat spielen? Rumstehen und die 'Feuerschaden + 30'-Rüstung polieren? Schatzkisten auffüllen? All diese Fragen will "Dungeon Hero" beantworten! Der Action-RPG-Mix aus dem Hause Firefly konfrontiert Euch mit Katakomben, in denen Monster leben, anstatt auf ihren Tod zu warten. So hocken Orks am Lagerfeuer und singen Sauffieder oder lassen ihre Leiden beim örtlichen Doktor verarzten. Mitten in diesem digitalen Mikrokosmos spielt Ihr einen breitschultrigen Abenteuerer, der eines besonders gut kann: Draufhauen – das tut er nicht nur häufig, sondern auch geschickt. Die spritzige Steuerung, eine stimmungsvolle Grafik und coole Comic-Zwischensequenzen machen "Dungeon Hero" zum Geheimtipp im innovationsarmen Rollenspiel-Segment. Und mal ganz ehrlich: Ein Bossgegner, der vor dem Duell noch kurz aufs Klo geht, war doch schon längst fällig!

## New International Track & Field

DS » Konami » 2. Quartal 2008

**SPIELE** • 25 Jahre nach dem Spielhallen-Debüt der schweißtreibenden "Track & Field"-Serie könnt Ihr demnächst auf dem DS Eure Ausdauer beweisen: "New International Track & Field" umfasst 24 Disziplinen, neben allerlei leichtathletik-Wettbeweben tretet Ihr u.a. zum Rudern, Gewichtheben, Radfahren, Kunstturnen, Schwimmen und Tontaubenschießen an. Zu knuffigen Anime-Sportlern gesellen sich Konami-Stars: Wer wollte nicht schon immer mal mit Pyramidhead,



**DS** Und hopp: Das Gewichtheben strengt Euch mindestens so viel an wie Euren virtuellen Sportler.



**DS** Fast perfekt: Ganz traditionell müsst Ihr bei Sprungdisziplinen den idealen Winkel treffen.

simon Belmont oder Evil Rose schwitzen? Wir konnten eine Vorabfassung ausführlich spielen, die einen zweischneidigen Eindruck hinterließ: Putzige und flüssige Animationen sowie nette Gags in den Stadien machen einiges her. Dagegen fällt die Steuerung bislang sehr schwankend aus: Einige Disziplinen habt Ihr sofort im Griff, bei anderen kämpft Ihr mit Tücken wie sehr peniblen Abfragen. Wenn Ihr z.B. beim Weitsprung den Absprungknopf antippen sollt, müsst Ihr den sehr genau treffen – beim hektischen Tempomachen durch schnelles Hin- und Herwischen geht das leicht schief. Wir hoffen, dass die Entwickler Sumo Digital daran noch basteln. Dann könnte "New International Track & Field" Mario und Sonic den Podestplatz streitig machen.



## Street Fighter kehrt ins Kino zurück

**UNTERHALTUNG** • 15 Jahre ist es her, dass der erste "Street Fighter"-Realfilm entweder für ungeplante Heiterkeit oder Wutanfälle bei Fans der Videospieldorlage sorgte.



2009 steht mit "Street Fighter: The Legend of Chun-Li" ein neuer Versuch an, der Ryu und Ken anscheinend wieder in Nebenrollen verbannt. Die Besetzung der Hauptrolle ist bereits bekannt, Kristin Kreuk (Lana Lang in "Smallville") wird die Handkanten sprechen lassen. Als einer der Gegenspieler taucht der Hüne Michael Clark Duncan (u.a. "Daredevil"-Kingpin) als Balrog auf. Ob der Film was augen wird oder nicht, ist natürlich noch lange nicht abzusehen, allerdings hat der Regisseur bislang ein durchwachses Portfolio aufgebaut: Mit "Romeo Must Die" lieferte Andrzej Bartkowiak ein solides genrenahes Werk ab, dafür zeichnet er auch für die trashige "Doom"-Adaption verantwortlich.



verwinkt an einem neuen Rollenspiel: In "Alpha Protocol" schlägt Ihr Euch mit einem actionlastigen Echtzeit-Kampfsystem herum – den Vertrieb übernimmt Sega. +++ **Sony macht Kasse:** Ende Februar schloss Sony den Verkauf des Sony Centers in Berlin (Sitz der europäischen Konzernzentrale) ab. Wie die FAZ meldete, übernimmt ein deutsch-amerikanisches Konsortium die Mitte 2000 eröffnete Luxus-Immobilie am Potsdamer Platz. +++ **Who's your daddy?** Take 2 bestätigt die Entwicklung von "BioShock 2" – der Titel soll 2009 erscheinen. +++

## Microsoft senkt Xbox-360-Preise

**MARKT** • Videospiele mit kleinem Geldbeutel freuen sich über ein Ostergeschenk von Microsoft: Die Xbox 360 ist jetzt 80 Euro billiger. Das Arcade-Modell ohne Festplatte gibt's bereits für 199 Euro und ist damit sogar billiger als der Wii. Die Premium-Ausgabe kostet 279 Euro, die Luxus-Variante Elite schlägt mit 369 Euro zu Buche. An Ausstattung wird nichts eingespart, so liegt der Arcade weiterhin eine 256-MB-Memory-Card bei, außerdem haben alle Modelle inzwischen serienmäßig einen HDMI-Ausgang an Bord.





## Clash of Realities 2008

**VERANSTALTUNG** • Wie passen Videospiele und Wissenschaft zusammen? Warum verfolgt "Pac-Man" die Generation der um 1970 Geborenen noch heute? Wie helfen uns Spiele, die Probleme der Zukunft zu lösen? Diese Fragen diskutierte die "2nd International Computer Game Conference", die Electronic Arts mit der Fachhochschule Köln vom 5. bis zum 7. März ausrichtete. Das Motto lautete "Clash of Realities" (Zusammenstoß der Realitäten), der Zeitpunkt war günstig: Zwei Wochen zuvor adelte eine Resolution des Bundestags das Videospiel zum "politisch zu fördernden Kulturgut". Hat sich die Stimmung seit der Killerspiel-Debatte 2007 so schnell gedreht? Für EA-Geschäftsführer Thomas Zeitner keine Frage: Seien Spiele noch vor Kurzem "monokausal mit Gewalttaten in Zusammenhang gebracht"



Shooter-Mechanik als Puzzle: US-Wissenschaftler Dr. James Gee (oben) fordert Videospiele, die die Menschen komplexes Denken lehren (Beispiel: "Portal").



Die Journalistin Conny Czymoch moderierte die angeregte Podiumsdiskussion (links oben). Bei den Vorträgen waren die Hörsäle der Fachhochschule Köln stets gut besucht (oben).

worden, habe sich das Klima nun gewandelt. Das klingt optimistisch, auf der anderen Seite aber wünscht die Bundesregierung noch immer ein Verbot von harten Gewaltspielen.

Doch Videospiele sind ein Massenphänomen: Rund ein Drittel aller Deutschen zockt – und dieser Anteil wächst. "Computerspiele gehören zum kulturellen Leben", erklärt Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des deutschen Kulturrates, den die Gewaltdarstellung nicht überrascht: "Gewalt hat immer eine große Rolle gespielt. Viele Meisterwerke sind Gewalt verherrlichend", meint er und verweist auf die Bibel und die Nibelungen-Dichtung – eine Aneinanderreihung von Schlächtereien.

Er warnt vor dem inflationären Gebrauch des Sucht-Begriffs. "Sich exzessiv mit etwas zu beschäftigen, ist legitim. In einer bestimmten Lebensphase ist dies entwicklungspsychologisch nötig", erklärt Medienpädagog Prof. Dr. Winfried Kaminski. Videospiele fördern Konzentration, Ausdauer, soziale Präsenz und Teamfähigkeit. Darüber hinaus kommt ihnen eine größere Aufgabe zu: Sie sollen uns helfen, Probleme in der

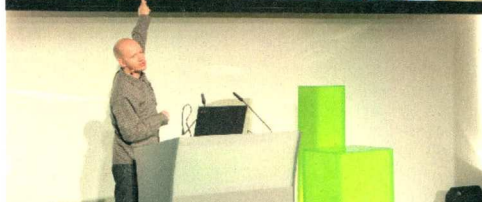


realen Welt zu lösen. Wie Prof. Dr. Claus Pias von der Uni Wien ausführt, arbeite man seit Mitte der 60er-Jahre mit Simulationen: Die "Computerspiele der Wissenschaft" helfen, Eindämmungstaktiken bei Epidemien durchzuspielen. Der US-Soziologe Prof. Dr. James Paul Gee geht einen Schritt weiter: Nicht nur wissenschaftliche Simulationen, sondern auch kommerzielle Spiele werden unsere Sichtweise entscheidend beeinflussen. Die intelligente Knochelei "Portal" fördere komplexes Denken und die Fähigkeit, Dinge aus anderen Blickwinkeln zu betrachten.

Nach dem M.I.T.-Forscher Jesper

Jul werden Spielvorlieben mehr und mehr Ausdruck von Persönlichkeit: Pränant ist nicht mehr, dass sondern was man spielt. Auch glaubt Juul, dass eine spielerische Möglichkeiten – die lineare 80er-Jahre-Ballerei "Scramble" als Beispiel – eine neue Zielgruppe schaffen. Sowohl "The Sims" als auch "GTA" sind anders und lassen dem Spieler freie Entfaltungsmöglichkeit.

Die Veranstaltung führt zum paradoxen Eindruck, dass der "Clash of Realities" schon überwunden ist. In Köln gingen virtuelle und echte Realität Hand in Hand, statt hart aufeinander zu krachen.



Enger Spielmechanik führt zu einer engen Zielgruppe: Jesper Juul vom MIT sieht in der Wahl des Spiels einen Ausdruck der Persönlichkeit.

## MotorStorm 2

PS3 » Sony » 4. Quartal

**SPIELE** • Dass Sonys hochkarätige Offroadraserei "MotorStorm" fortgesetzt werden würde, daran hat niemand ernsthaft gezweifelt. Jetzt lüften die Entwickler von Evolution das größte Geheimnis: Die staubige Prarie ist Vergangenheit – zukünftig flitzen wir in den Tropen über Stock und Stein. Als Schauplatz wurde ein am Meeresrand gelegener Dschungel gewählt, neben dichtem Baumwuchs erwarten wir also auch Streckenteile, in denen Wasser steht. Der erste Trailer verrät weitere Neuerungen, so gehören zukünftig brachiale Monster Trucks zum Fahrzeugpark. Außerdem soll die Umgebung stärker zerstörbar sein, so wird ein Gerüst umgefahren, das auf die Strecke fällt. Mal sehen, wie viel davon diesmal im fertigen Spiel übrig bleibt: Zum Vorgänger wurden bekanntlich auch anfangs Renderszenen gezeigt, die mehr versprochen haben, als das (sehr gut aussehende) Spiel am Ende halten konnte... Aber selbst wenn 'nur' eine Verbesserung zum Erstling rauspringt, wird's ein PS3-Rennspielhighlight.



PS3 Spektakuläre Fahrten durch den Dschungel wird MotorStorm 2" zweifelsfrei bieten – ob's diesmal auch dauerhafte Reifenfurchen wie bei "Sega Rally" geben wird?

## Media-/Ladestation

PSP » Hama » 25 Euro

**ZUBEHÖR** • Die PSP Slim&Lite bietet bekanntermaßen Bildausgabe auf einem YUV-kompatiblen Bildschirm. Hama erspart Euch nun das mühsame Anstöpseln. Steckt das Handheld einfach in die Dockingstation, um es zu laden und die Bildausgabe auf den TV zu leiten. Die kompakte Peripherie bietet neben Ladeanschluss auch einen Komponenten-, S-Video- sowie Composite-Ausgang. Natürlich müsst Ihr auch hier mit den PSP-typischen Einschränkungen (verkleinerter Bildausschnitt) leben. Praktisch: Zum Disc-Wechsel kann das Handheld in der Station verbleiben.

**Fazit:** Mit der kompakten Dockingstation samt karger Mini-Fernbedienung findet die PSP schnell Anschluss an TVs.



MANIAC BEWERTUNG ★★★★★☆

## Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft

**SPIELE** • Sega verfolgt weiterhin die Strategie der Ausrichtung am westlichen Spielemarkt: Folgerichtig wird das jüngst angekündigte DS-Rollenspiel "Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft" von den "Mass Effect"-Machern Bioware entwickelt. Trotzdem darf man bei dem liebevoll gezeichneten Action-RPG eher ein Spielerlebnis im Stil der hervorragenden japanischen "Mario"-Rollenspiele erwarten. Die komplett auf dem Stylus basierende Steuerung, typische Hochgeschwindigkeits-Elemente wie die Loop-de-Loops oder die in Echtzeit ablaufenden Attacken der Rundenkämpfe klingen nicht nach einer unzulässigen Verfestigung des "Sonic"-Universums. Im Gegenteil: Die Story um Sonics entführten Kumpel, den Ameisenigel Knuckles und die ebenfalls verschwundenen Chaos-Diamanten scheint direkt aus der goldenen Jump'n'Run-Ära der blauen Rennsemmel zu stammen.



DS Sonics Märchenheimat sieht Ihr auf dem oberen Schirm als Karte.



DS Sonic, Tails und Rouge im Rundenkampf. Bunte Marker zeigen das Angriffsziel an.



## Retro im Ruhrpott

**VERANSTALTUNG** • Wenn sich Spielesammler und 8-Bit-Fans aus Holland, England und Deutschland zur Retrobörse im Herzen des Ruhrgebiets zusammenfinden, steht mehr auf dem Programm als der An- und Verkauf verstaubten Plastiks. Zu danken ist das den drei Organisatoren von Gamedeset (www.gamedeset.de), die ihre Börse nach 2005 und 2006 Anfang März zum dritten Mal in Bochum veranstalteten. Auf 75 Tischen und über 100 m<sup>2</sup> des Jugendzentrums Falkenheim hatten rund 30 Verkäufer eine unüberschaubare Menge an Spielmaschinen, Modulen und Merchandise im Angebot. Daneben gab es ein exquisites Rahmenprogramm.

Das Motto der kleinen Ausstellung am Rande des Spieleflohmarkts lautete '3D und Virtual Reality'. Allerdings fand der historisch interessierte Zocker nicht nur die üblichen Verdächtigen von Nintendo (Virtual Boy) und Sega (Master-System-3D-Brille). Es durfte auch der wertvolle 3D-Imager fürs Vectrex ausprobiert werden sowie der unbezahlbare Virtual Reality-Helm für Ataris Jaguar, der zusammen mit seinem Besitzer aus dem Norden Englands angereist kam. Während die coole 3D-Brille fürs Vektorgerät sporadisch bei eBay auftaucht (und für durchschnittlich 500 Euro den Besitzer wechselt), gibt's von Atari unsentimental angelegentlich die dritte Dimension angeblich nur zwei Prototypen. Mit "Missile Command 3D" konnten Besucher denn auch das einzige Spiel zocken, das die VR-Fähigkeiten des Helms unterstützt – spektakulär, weil die Kopfbewegungen registriert und auf die beiden Bildschirme im Helm übertragen werden, aber auch anstrengend, weil das schwere Gerät an den Nackenmuskeln zerrt.

Weiterer Programmpunkt: die Vorstellung des C64-Thrillers "Ertreleben". Autor Constantin Gillies reiste an, um einige Seiten aus seinem Roman vorzulesen, Autogramme zu geben und mit Seelenverwandten der Generation Commodore zu plaudern. Überhaupt hatten die Kinder der Achtziger viel Gelegenheit, ins Schwärmen zu geraten. Ob Atari VCS, Coleco- und Intellivision, Philips G7000, VC20 oder C64 – die Auswahl an Spielen und Geräten war immens: preislich nicht selten gesalzen, aber im Erhaltungszustand meist besser als das, was der Retrofan vom Flohmarkt gewohnt ist. Neben Allerwelts-Spielen gab's für Kenner Begehrliches: vom raren VCS-"Swordquest Waterworld" über LucasArts-Heimcomputer-Klassiker bis zum NES-Roboter – alles nagelneu oder zumindest perfekt erhalten und in Originalverpackung.

Das Beste an der Börse war die Mischung – von Waren und Leuten: Die Altersspanne reichte von 15 bis 50, die Produktpalette von den frühen 1970ern bis in die aktuelle Dekade. Wer sich jetzt ärgert, die Fahrt nach Bochum nicht gemacht zu haben: Die nächste Retrobörse findet im Oktober in Karlsruhe statt.



Nicht selten, aber gut in Schuss: An vielen Ständen ließ sich für wenig Geld die Atari-Sammlung um toll erhaltene Klassiker aufstocken.



Nicht schön, aber selten: In einem gesonderten Raum konnte der VR-Helm für Atari Jaguar ausprobiert werden.



Besonders Sammler original verpackter Konsolen kamen zu ihrem Recht – zum entsprechenden Preis...

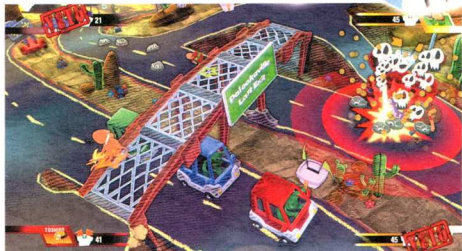


Die holländischen Herren brachten reichlich Stoff aus Japan mit: Virtual Boys, lose NES-Module und nagelneue Famicom-Roboter.

## Hail to the Chimp

PS3 / 360 » Gamecock » Mai

**SPIELE** • Amerika hat gewählt, und der neue Präsident ist ein... Stier mit mexikanischem Akzent! Klingt nach Schwachsinn, ist aber die irrwitzige Grundidee von "Hail to the Chimp". Das Comic-Gekloppe im "Power Stone"-Stil versteht sich als astreine Politisatire: Statt Obama und Clinton kämpfen Oktopus und Affe um den Platz im Weißen Haus. Dabei wird der Begriff 'Wahlkampf' wörtlich genommen: Wer nicht spurt, wird weggefaustet! Spielerisch ist das Ganze trotz herrlicher Slapstick-Enlagen etwas gehaltlos, aber dafür liegt die Präsentation in unseren Prognosen ganz weit vorn. Zwischen den Schlägereien flimmern bekackte Werbespots und News-Meldungen einer CNN-Persiflage über die Mattscheibe. Außerdem lassen die "Kandidaten" markige Statements vom Stapel, auf die selbst Gouvernator Schwarzenegger stolz wäre.



PS3 Etwas chaotisch, aber schick: Der kunterbunte Zeichentrickstil des Spiels passt prima zum virtuellen Slapstick.

## Zitat des Monats



"Meine Darstellung eines Nazi-Themenpark-Besitzers in 'Postal' schlägt Ben Kingsley in 'Schindlers Liste' um Längen."

- Dr. Uwe Boll (links), Regisseur und Geschäftsführer der Boll KG

## Sony Studio-Chef Phil Harrison wechselt zu Atari

**MARKT** • Ende Februar trennte sich Sony Computer Entertainment (SCE) vom Chef seiner weltweiten Studios, dem Engländer Phil Harrison - und damit vom ranghöchsten Europäer; Harrison wird Präsident von Infogrames/Atari. Statt seine Position bei Sony neu zu besetzen, übernimmt Kazuo Hirai den Aufgabenbereich und die Verantwortung für alle SCE-Studios. Im letzten Jahr hatte Hirai den PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi als SCE-Geschäftsführer und Präsident abgelöst.

Harrison kam 1992 zu Sony, in den 80er-Jahren arbeitete er als C64-Spiel-designer und später für das Software-Haus Mindscape. Dort war er am Aufbau der europäischen Abteilung SCE beteiligt und bildete als PlayStation-Evangelist die Schnittstelle zur europäischen, ab 1996 auch zur US-Entwicklerszene. 2005 übernahm Harrison die Leitung der weltweiten SCE-Studios und wurde als der Mann bekannt, der Kutaragis Visionen ins Umgangssprachliche übersetzte.



Phil Harrison heute: freut sich auf seine Zukunft bei Atari.

Seinem Abgang ging ein Artikel des Nachrichtendienstes [www.gamesindustry.biz](http://www.gamesindustry.biz) voraus, in dem Harrison seine "Frustration über die japanische Abteilung seiner Firma" äußerte: "Mit 'SingStar', 'EyeToy' und 'Buzz' mache ich mich seit langem für soziales Spielen stark. [Aber] unsere japanischen Kollegen sagen, so etwas wie soziales Spielen gäbe es bei ihnen nicht - man spiele nicht zusammen auf dem Sofa, das werde niemals passieren. Doch dann kommt Wii." lobt Harrison Nintendos familienfreundlichen Ansatz. Ob er schon während dieses Gesprächs vom Ende seiner Sony-Karriere wusste, ist nicht bekannt. Am 25. Februar, drei Tage nach dem Artikel, gab SCE Harrisons Kündigung bekannt. Anfang März präsentierte ihn Atari als neuen Präsidenten.



PlayStation-Evangelist Phil Harrison bei einer Demonstration alternativer Game-Controller im Jahre 2002.

## Red Faction: Guerilla

PS3 / 360 » THQ » 2009

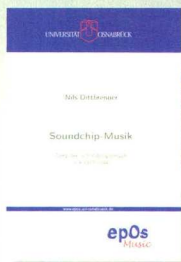
**SPIELE** • 2001 stürmte Volitions ("Saints Row") Ego-Shooter "Red Faction" das PS2-Schlachtfeld - und landete prompt auf der Indexliste der BPJM. Die technisch beeindruckende Geomod-Engine ermöglichte Levelzerstörung in nie gekanntem Ausmaß. Auch 2009 sollen die zerlegbaren Areale das Verkaufsargument Nummer eins für "Red Faction: Guerilla" sein. Teil 3 wechselt von der Ego-Sicht zur dritten Person, spielt 50 Jahre nach den Geschehnissen des Erstlings und lässt Euch auf dem Mars gegen die Truppen der 'Earth Defense Force' kämpfen - mit dem gleichnamigen D3-Spiel "Earth Defense Force" haben die aber nichts gemein. Die ersten Bilder zum Spiel konnten uns nicht recht beeindrucken, im nächsten Heft sieht das dank eigenen Spieleindrücken vielleicht anders aus.



360 Ob diese Säule Schutz bietet? "Red Faction: Guerilla" setzt auf Levelzerstörbarkeit.

## Soundchip-Musik

Nils Dittbrenner » Epos Music » 17 Euro



**BUCH** • Nils Dittbrenner konzentriert sich auf einen Aspekt unseres Hobbys: die Ton- und Musikerzeugung der Konsolen und Spielcomputer. "Soundchip-Musik" behandelt die 20 Jahre vor 1994, als Spiele-Soundtracks noch handgemacht waren und nicht von CD oder DVD eingespielt wurden.

Beschrieben werden die ersten Atari-Chips, Von-der-Stange-Lösungen von Texas Instruments und Yamaha sowie der legendäre SID, der Synthesizer im C64. Die letzten relevanten Tonerzeuger vor dem CD-Durchbruch sind das ADPC-Wunder im Super Nintendo und Wavetable-Synthese für den PC.

Für das Auge bietet das Buch Tabellen, Schaltbilder und Partituren, für die Ohren 100 Beispiele auf CD – Musik und Jingles aus "California Games", "Super Mario" und "Great Giana Sisters", aber auch interessante Vergleiche, z.B. das "Monkey Island"-Thema auf unterschiedlichen Soundkarten oder das "Parodius"-Klavier, interpretiert von Game Boy, PC-Engine und SNES. Ein Fußnoten-lastiges Lesevergnügen, das die Fragen audiophiler Spieler beantwortet.

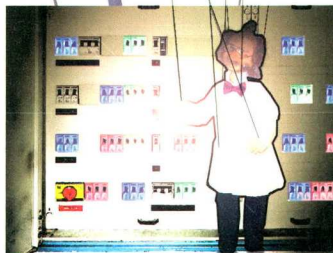


Zwei der Hörbeispiele: "Monkey Island" & "California Games".

## Das Knobel-Labor des Professor Hirzlaes

Wii » Nintendo » 2008

**SPIELE** • Eine buchstäblich kleine Sensation stellt Nintendos Bekanntmachung über eine Kollaboration mit der Augsburger Puppenkiste dar. Anlässlich des 60-jährigen Jubiläums der Kiste erscheint ein für Kinder und jung gebliebene Erwachsene ausgelegtes Spiel und lautet eine neue Ära im medialen Auftritt des Familienunternehmens ein. Nach dem Rückzug des traditionsreichen Marionettentheaters aus dem Fernsehgeschäft setzt Puppenkistenchef Klaus Marshall offenbar auf eine interaktive Zukunft. Das in Zusammenarbeit mit Nintendo-Großstheim entwickelte Projekt verspricht mehr zu werden als nur familiengerechte Lizenzware. Kinderbuchautor Paul Maar, Schöpfer des "Sams" und der "Opodeldocks", gab grünes Licht für die Versoffung seiner Kurzgeschichte "Das Knobel-Labor des Professor Hirzlaes". Die ersten Trailer lassen erahnen, dass das für Weihnachten 2008 angekündigte Spiel eine Mischung aus "Zack & Wicki" und "Portal" wird. Gespannt darf man auf die Steuerung des schweizer Professors sein, der in seinem Chemielabor allerlei skurrile Abenteuer erlebt: Per quer gehaltener Fernbedienung und dem Analogstick des Nunchuck steuert Ihr Pr. Hirzlaes wie eine Marionette an virtuellen Fäden. So werden alltägliche Handlungen wie das Öffnen von Türen oder die Justierung von Ventilen zur aparten Knobelaufgabe.



Wii Im finsternen Sicherungskasten des Labors muss Pr. Hirzlaes eine Leuchte zur Hand nehmen.

## Battle of the Bands

THQ » Wii » 2008

**SPIELE** • "Battle of the Bands" ist was für Musik liebende Spieler ohne Plastik-Gitarre: Wählt eine Band Eurer favorisierten Stilrichtung und liefert Euch witzig präsentierte Performance-Fights mit anderen Kombos. Wer besser spielt, dessen Version des Songs ist zu hören – schon mal "Insane in the Brain" in einer Country-Fassung gehört? Das Spiel ähnelt dem Battle-Modus aus "Guitar Hero": Schwingt die Remote und trifft Symbole auf einer Bahn im Takt der Musik, um Punkte zu sammeln und den Gegner mit Specials anzugreifen, und blockt, um dessen Attacken abzuwehren.



Wii Rockmucke gegen (M)arschmusik: Diese Kapellen liefern sich einen Kampf auf Leben und Tod – Flammenwerfer inklusive.

## iPhone-Spiele von Sega und EA

**SPIELE** • Nach Daddelsoftware für den iPod präsentiert Apple Spiele für das Luxus-Handy iPhone. Bedient wird das gut ausgestattete iPhone (128 MB RAM und 8 GB Flash-Speicher) über einen Touchscreen à la Nintendo DS. Das perfekte Spielgerät also?

Theoretisch, doch bislang tummeln sich auf dem Handy nur simple Freeware-Puzzles. Das möchte Apple ändern: Mit der Vorstellung der 2.0-Software inklusive Development Kit lockt Steve Jobs die Profi-Entwickler. Apple selbst ließ am 6. März ein 3D-Raumschiff ballend über einen Planeten fliegen und demonstrierte damit nicht nur die OpenGL-Schnittstelle, sondern auch die Bewegungssensoren: Neigt Ihr das iPhone, legt sich das Raumschiff in die Kurve. Die Kippsteuerung nutzt auch Sega und konvertiert mit "Monkey Ball" das optimale Spiel. Electronic Arts wiederum lässt eine Mini-Version der Will-Wright-Simulation "Spore" auf dem Handy laufen.



iPhone Putzig vs. spacig: links "Spore", rechts die noch namenlose Shooter-Demo.



# PREVIEW

## Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE	
PLAYSTATION 2	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	Mai	
	Dancing Stage SuperNOVA2	Konami	Geschicklichkeit	April	
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	18. April	
	Guitar Hero Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni	
	Incredible Hulk, The Iron Man	Sega	Action	Juni	
	Kung-Fu Panda	Activision	Action	26. Juni	
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni	
	Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai	
	Silent Hill Origins	Konami	Action-Adventure	Mai	
	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Sportspiel	17. April	
PLAYSTATION 3	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	12. Juni	
	Civilization Revolution	Take 2	Strategie	2. Quartal	
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	18. April	
	Guitar Hero Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni	
	Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	2. Quartal	
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	2. Quartal	
	Incredible Hulk, The Iron Man	Sega	Action	Juni	
	Kung-Fu Panda	Activision	Action	26. Juni	
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni	
	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Action-Adventure	12. Juni	
XBOX 360	Midnight Club Los Angeles	Take 2	Rennspiel	2. Quartal	
	Pimp My Ride	Activision	Rennspiel	2. Quartal	
	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	2. Quartal	
	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Sportspiel	17. April	
	Alarm für Cobra 11: Crash Time	RTL	Rennspiel	10. April	
	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	Mai	
	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	12. Juni	
	Civilization Revolution	Take 2	Strategie	2. Quartal	
	Command & Conquer 3: Kane's Rache	Electronic Arts	Strategie	12. Juni	
	Grand Theft Auto IV	Take 2	Action	29. April	
WII	Guitar Hero Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni	
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	2. Quartal	
	Incredible Hulk, The Iron Man	Sega	Action	Juni	
	Kung-Fu Panda	Activision	Action	26. Juni	
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni	
	Midnight Club Los Angeles	Take 2	Rennspiel	2. Quartal	
	Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai	
	NBA Ballers: Chosen One	Midway	Sportspiel	25. April	
	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	2. Quartal	
	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Sportspiel	17. April	
PSP	Alarm: Brennpunkt City	Codemasters	Action	2. Quartal	
	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	Mai	
	Bloom Blood	Electronic Arts	Geschicklichkeit	8. Mai	
	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Ego-Shooter	30. Mai	
	Bust-A-Move	THQ	Denken	2. Quartal	
	Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin...	Square Enix	Rollenspiel	9. Mai	
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	18. April	
	Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Adventure	25. April	
	Guitar Hero Aerosmith	Activision	Musikspiel	26. Juni	
	Hannah Montana - Welttournee im Rampenlicht	Disney	Musikspiel	29. Mai	
DS	Incredible Hulk, The Iron Man	Sega	Action	Juni	
	Kung-Fu Panda	Activision	Action	26. Juni	
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni	
	Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai	
	New International Track & Field	Konami	Sportspiel	2. Quartal	
	Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft	Sega	Rollenspiel	Juni	
	Spore Creatures	Electronic Arts	Simulation	2. Quartal	
	The World Ends With You	Square Enix	Rollenspiel	18. April	
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	2. Quartal	
	World Series of Poker 2008	Activision	Sportspiel	2. Quartal	
PSP	Dungeon Explorer	Eidos	Rollenspiel	4. April	
	Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	2. Quartal	
	Iron Man	Sega	Action	Mai	
	Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni	
	Metal Gear Solid: Digital Graphit Novel 2	Konami	Multimedia	2. Quartal	
	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Sportspiel	17. April	
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	2. Quartal	
	World Series of Poker 2008	Activision	Sportspiel	2. Quartal	
	DS	Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	Simulation	9. Mai
		City Life DS	MonteCristo	Strategie	2. Quartal
Civilization Revolution		Take 2	Strategie	2. Quartal	
Dungeon Explorer		Eidos	Rollenspiel	4. April	
Geheimakte Tunguska		Deep Silver	Adventure	25. April	
Harvest Fishing		Eidos	Simulation	2. Mai	
Hot Wheels: Beat That!		Activision	Rennspiel	2. Quartal	
Incredible Hulk, The Iron Man		Sega	Action	Juni	
Kung-Fu Panda		Activision	Action	26. Juni	
Lego Indiana Jones		Activision	Action	6. Juni	
DS	Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai	
	New International Track & Field	Konami	Sportspiel	2. Quartal	
	Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft	Sega	Rollenspiel	Juni	
	Spore Creatures	Electronic Arts	Simulation	2. Quartal	
	The World Ends With You	Square Enix	Rollenspiel	18. April	
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	2. Quartal	
	World Series of Poker 2008	Activision	Sportspiel	2. Quartal	
	Zoo Hospital	Eidos	Simulation	Mai	

## Was bedeutet...?

### MANIAC

- Das gefällt uns:
- » über 100 Seiten
  - » mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
  - » zusätzliche Infos auf DVD
- Daran muss gearbeitet werden:
- » noch mehr Spiele im Preview- und Testteil
  - » spielbare Demos
  - » alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MANIAC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet nach bessere Optik sowie mehr Inhalte.



### MANIAC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MANIAC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.



**First Look:** Infos liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.

**Angespielt:** Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefgehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.



Dungeon Explorer	Eidos	Rollenspiel	4. April
Hellboy: The Science of Evil	Konami	Action	2. Quartal
Iron Man	Sega	Action	Mai
Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
Metal Gear Solid: Digital Graphit Novel 2	Konami	Multimedia	2. Quartal
UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Sportspiel	17. April
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	2. Quartal
World Series of Poker 2008	Activision	Sportspiel	2. Quartal
Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	Simulation	9. Mai
City Life DS	MonteCristo	Strategie	2. Quartal
Civilization Revolution	Take 2	Strategie	2. Quartal
Dungeon Explorer	Eidos	Rollenspiel	4. April
Geheimakte Tunguska	Deep Silver	Adventure	25. April
Harvest Fishing	Eidos	Simulation	2. Mai
Hot Wheels: Beat That!	Activision	Rennspiel	2. Quartal
Incredible Hulk, The Iron Man	Sega	Action	Juni
Kung-Fu Panda	Activision	Action	26. Juni
Lego Indiana Jones	Activision	Action	6. Juni
Monster Jam	Activision	Rennspiel	29. Mai
New International Track & Field	Konami	Sportspiel	2. Quartal
Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft	Sega	Rollenspiel	Juni
Spore Creatures	Electronic Arts	Simulation	2. Quartal
The World Ends With You	Square Enix	Rollenspiel	18. April
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	2. Quartal
World Series of Poker 2008	Activision	Sportspiel	2. Quartal
Zoo Hospital	Eidos	Simulation	Mai



# Soulcalibur IV

360 Mit der Macht kann Yoda beim Sprung blitzschnelle Multi-wirbel entfesseln.



**Mit Rüstungsbrecher und Finisher zum Sieg: Ab Herbst erwischt Namco den Feind mit runtergelassener Hose!**

» In Namos "Soul"-Serie dreht sich alles um den bösen Säbel Soul Blade (bzw. Soul Edge) und die heilige Klinge Soulcalibur, welche über Jahrhunderte die Schlacht um Gut und Böse schlagen: Einst führten Siegfried und Nightmare die legendären Schwerter zueinander, inzwischen mischt aber noch eine ganze Reihe anderer Krie-

ger mit – selbst "Star Wars"-Größen kreuzen ab Herbst in dem Kampfsportturnier die Laserschwerte. Dann erscheint die fünfte Episode, auf die wir Mitte März einen ersten Blick werfen dürfen.

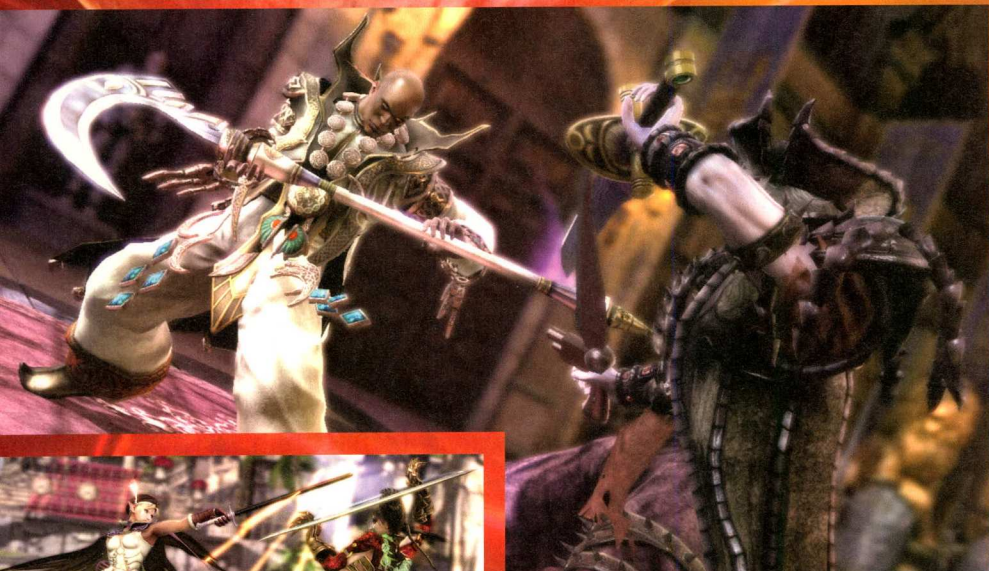
Wie sein Vorgänger kommt "Soulcalibur IV" nicht aus der Spielhalle, die Keilerei wird zunächst exklusiv für Konsole erscheinen: Eventuell will

man wie bei "Soul Calibur 3" eine Arcadeversion nachreichen. Deshalb dürft Ihr Euch erneut auf zahlreiche Modi gefasst machen, die den Rahmen üblicher Groschengrab-Klopperreien sprengen: Wie gewohnt, soll es eine Art Abenteuermodus namens "Powersoul" geben, in dem man diverse Schwerter und Ausrüstung erspielen kann – Details will man noch



360 Wer die Rüstung des Feindes knackt, kann die tödlichen Finisher ansetzen: Konzentriert Eure effektreichen Kräfte (links), um den Gegner mit einer vernichtenden Combo niederzustrecken (rechts).





**360** Geht's hinter den Toren weiter? In manchen Arenen soll es zerstörbare Mauern und versteckte Areale zu entdecken geben!



**360** Fechten mit der Elfenklinge: Das gefiederte Mädel Scheherazade (links) ist einer der Neukömmlinge in der "Soulcalibur"-Riege.

nicht nennen. Dafür verspricht Namco, dass sich mit diesen erspielten Elementen allerhand anstellen lässt: Im neuen Kämpfereditor werdet Ihr aus zahlreichen Rüstungs- und Kleidungs-elementen eigene Figuren mit individuellen Talenten arrangieren können. Die vielen Accessoires lassen sich an 19 Stellen des Körpers platzieren und beeinflussen allerhand

Samuraischwert und Nunchaku, von denen sich ebenfalls vielerlei Varianten finden lassen. Mit diesen selbst erstellten Charakteren könnt Ihr zum Special-Versus-Match antreten, was sich auch online arrangieren lässt: Sowohl auf Xbox 360 als auch PS3 sind Internetfights mit Headset-Verbindung geplant, damit Ihr Eure Gegenüber auch fluchen hören könnt.

## Wer blockt, der bröselst: Das neue Kampfsystem will Euch anstacheln!

Parameter wie Beweglichkeit und Abwehr. Eure Kampftechnik basiert natürlich auf den Waffen wie Lanze,

So ein Charaktereditor allein ist für Prügelspieler nichts Neues, deshalb baut Namco die austauschbaren



**360** Mischt auch bei "Powersoul" mit: Vader kann verschiedene Lichtschwerter mit individuellen Vorzügen erspielen, aber nur die bekannte Rüstung tragen.

Rüstungen ins Kampfgeschehen ein: In "Soulcalibur IV" könnt Ihr die Kämpfer nicht nur an-, sondern auch ausziehen! Das geschieht mittels eines Kristalls, der sich neben der Energieleiste befindet. Wenn Ihr Schläge blockt, wechselt seine Farbe von blau über grün zu rot. Wenn Ihr dann noch einmal abwehrt, beginnt

er zu blinken: Jetzt kann der Feind einen Rüstungsbrösel ansetzen und damit Eure Klamotte von Kopf, Torso oder Beinen in Stücke fetzen. Und das bringt Euch nicht nur einen psychologischen Vorteil: Sobald Ihr den Gegner um alle Rüstungsteile erleichtert habt, dürft Ihr den Finisher ansetzen. Damit lässt sich das Match



**Er hat die Macht ins Spiel gebracht: Katsutoshi Sasaki plaudert mit MANIAC über Prügeltaktik, Kriegergedesign und die Balance der Kräfte.**

**MANIAC:** Wird das neue "Soulcalibur" besser oder einfach nur anders?

**Katsutoshi Sasaki:** Ich denke, es wird wirklich besser. Das neue Rüstungssystem und der Finisher beeinflussen das Kampfgeschehen

entscheidend – man versucht öfters Konten anzusetzen, statt einfach nur zu blocken. Auch der "Active Matching Battle"-Modus und Online-Kämpfe mit Headset-Verbindung bringen mehr Vielfalt ins Spiel als bei den Vorgängern. Außerdem gibt's mehr Überraschungen wie zerstörbare Hintergrundelemente und geheime Arenabschnitte sowie die vielen neuen Spezialeffekte – jetzt funkelt das Sonnenlicht auf den Rüstungen und jeder Hemdzipfel wirft einen detaillierten Schatten.

**In der Charakterauswahl stechen die neuen Manga-Porträts ins Auge...**

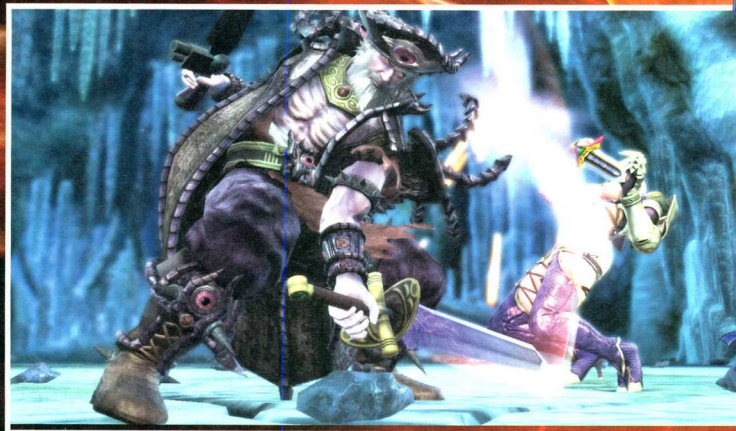
Ja, Mangas zeigen sogar auf zwei Arten in "Soulcalibur IV" Präsenz. Erstens haben wir einige grafische Elemente im Manga-Stil visualisiert und zweitens haben einige berühmte Mangazeichner neue Kämpfer designt – um welche es sich handelt, wird aber noch nicht verraten.

**Die "Macht" ist stark in diesem Spiel, sind die herkömmlichen Helden nicht im Nachteil?**

Damit Yoda und Vader ihre Machtmanöver einsetzen können, müssen sie erst einmal mit regulären Attacken Energie sammeln. Zugege-

ben arbeiten wir derzeit noch an der Spielbalance: Im Gespräch ist etwa ein leicht zu erlernender Konter für Vaders Schleudermanöver, damit er nicht einfach jeden liegenden Gegner aus dem Ring werfen kann. Trotzdem wird Vader niemals übermächtig sein, schließlich agiert er etwas schwerfällig. Yoda ist dagegen ein besonders kleiner Krieger mit begrenzter Reichweite, der seine wahre Kraft erst mit den Wirbelsprüngen entfalten kann: Bei den beiden Gastkämpfern gilt es, die Macht einzuteilen und im korrekten Augenblick einzusetzen, sie spielen sich völlig anders als ihre Kontrahenten.

### IM GESPRÄCH MIT KATSUTOSHI SASAKI, DIRECTOR VON "SOULCALIBUR IV"



**360** Remasterte Manöver: Für die detaillierte HD-Grafik wurden bekannte Animationen mit den ursprünglichen Motion-Capture-Daten neu berechnet.



**360** Mode fürs Mittelalter: Mit dem Charaktereditor dürft Ihr Rüstung, Kleidung und Aussehen Eurer Figur nach Belieben variieren.

auf einen Schlag gewinnen: Die Arena verdunkelt sich, Blitze zucken um die Krieger und Euer Held wischt den Feind mit einer individuellen Todescombo vom Bildschirm. Damit wird es neben dem 'Ring Out' noch eine zweite Möglichkeit geben, das Match vorzeitig zu entscheiden: Im Vergleich zu anderen Prügelspielen habt Ihr weitaus mehr taktische Möglichkeiten.

Auch bei den Kampfmodes wollen die Entwickler neue Pfade beschreiten: Der 'Active Matching Battle' soll dem klassischen Tagmatch eine neue Seite abgewinnen. Wie gewohnt wechseln sich die Figuren per Tastendruck ab, neu ist die Wie-

derbelegung: Ein besiegtger Kämpfer kann ins Match zurück, wenn sein Kamerad lange genug ohne ihn durchhält. Dazu erscheinen am unteren Bildschirmrand zwei weitere Balken, über die geschlagene Teammitglieder wieder ins Match eilen. Allerdings züngeln Flammen über

den Balken, welche die Rückkehr zunehmend verhindern: Wenn das Team durchs Feuer getrennt wird, scheidet der niedergeschlagene Kamerad aus. Dieses Zeitelement erfordert neue Taktiken, denn jetzt kann



**360** Lasst Euch von dem kahlen Boden nicht täuschen: Unter den Palmen zaubert das Lichtspiel der Sonne reichlich Bewegung auf den Untergrund.

es plötzlich vorteilhaft sein, mit dem Niederschlag ein paar Sekunden zu warten.

Wie viele Helden genau zum Waffenturnier antreten, ist noch nicht klar, es gibt aber sicherlich ein Wiedersehen mit 15 bekannten Figuren wie Mitsurugi, Maxi und Voldo. Drei neue Streiter sind schon bekannt: Elfe Scheherazade beeindruckt mit

Auge behalten muss. Mit steifem Gehabe und Saltoakrobatik kommen die beiden LucasArts-Figuren ihren Filmvorbildern in puncto Animation sehr nahe. Ihre Macht ist aber nicht unbegrenzt, Yoda und Vader müssen sie mit Lichtschwertangriffen und Kicks erspielen – zum Glück für die klassischen "Soul"-Fighter! oe

### Beim Teamkampf könnt Ihr benommene Kollegen rausboxen!

dem Degen auf beiden Kasen, während Darth Vader sein Laserschwert exklusiv auf der PS3 führt und Jedi Yoda nur über die Xbox 360 wirbelt.

Die beiden "Star Wars"-Figuren beherrschen im Gegensatz zu allen anderen Kämpfern die Macht und spielen sich somit einzigartig: Yoda kann in der Luft spektakuläre Mehrfachsprünge ausführen und Vader lässt gefallene Feinde schweben, um sie zu schleudern oder mit unsichtbarer Hand zu würgen – das kennt man aus der Filmvorlage. Beim ersten Anspielen ließen sich die Manöver intuitiv ins Kampfgeschehen einbauen, auch wenn man mit dem Machtbalken ein zusätzliches Element im

#### BESUCH BEI NAMCO-BANDAID

Mitte März durften wir den Entwicklern in ihrer neuen Tokioter Firmenzentrale über die Schulter blicken und mit ausgewählten Kriegern die Klängen kreuzen: Designer Yasuhito Kobayashi, Leadprogrammer Masaaki Hoshino und rund 100 weitere Kollegen arbeiten bereits seit einem Jahr an "Soulcalibur IV". Weil die Zeit drängt, durften wir aber nur wenige Minuten Unruhe in die heiligen Hallen bringen. Während dort fleißig weitergearbeitet wurde, stellte sich die Chefetage der Abteilung (siehe Bild) in einem luxuriös ausgestatteten Zockerraum Interview-Fragen und Herausforderungen zum virtuellen Schlagabtausch.



#### INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Namco-Bandai, Japan
Hersteller	Ubisoft
Genre	Beat'em-Up
Termin	3. Quartal

#### SOULCALIBUR IV

- Das gefällt uns:
- » neuartige Kampftaktiken
  - » vielfältige Spielvarianten
  - » Online-Quelle mit Chat
  - » jetzt mit Todesschlag

Daran muss gearbeitet werden:

- » es werden vielleicht nicht alle Helden früherer Episoden mitmischen

Neuartige Kampfelemente, vielversprechende Online-Unterstützung und ein umfangreicher Charaktereditor lassen Prügelspieler die Sabel wetzen.

#### POTENZIAL



# BOMBERMAN LAND

**BOMBERMAN KEHRT  
ZURÜCK MIT EINER  
NEUEN AUSWAHL  
SPANNENDER  
SPIELE!**



**Ein bombastischer Spaß –  
randvoll mit Mini-Games,  
Rätseln und Puzzles!**



Rising Star Games



**HUDSON**

[www.eidos.de](http://www.eidos.de)



# Wii Fit

» Diesmal in der MAN!AC-Photo-Love-story: Die sportliche Ida (23, Studentin) hat ihrem schlappen Freund Max (14, Videospeltester) ein Wii Fit aus Japan mitgebracht. Seit mehreren Wochen steht der nun auf dem Balance Board und trainiert. Geht Idas Plan auf und ihr Freund verwandelt sich in einen Wii fitten Adonis?



Sieh mal, Schatz: Die High Scores meiner letzten Übungswoche! Immer hundert Punkte, bin eben der geborene Athlet, hähähä!

Tschakka! Du schaffst es!

Hihibi, was bin ich doch für ein Schlauberger! Oben bei 'Lost Odyssey' leveln, unten geschul mit dem Balance-Board büßeln!

Na warte!

Hmm... Aber wieso ist er dann immer noch so ein Spargelkaran? Da ist doch was faul!

Öha!

Dreiecker Mogelmax! Sitzsport ist nicht! Ab jetzt überwache ich Dein Training!

Du, das sieht aber im Steifs!

Was für Bockmis Analph bei dem blat...

Jaja, Schöne Beine du drück...

## Fitness mal vier

Die vier Übungskategorien von "Wii Fit" bieten sowohl ernsthaftes Training als auch spaßige Zappeleinlagen für Partyabende - eine Shuffle-Funktion fehlt allerdings.

### Yoga

Die fortgeschrittenen Yoga- und Stretching-Posen sind für Ungeübte kaum zu meistern. Fairerweise bekommt ihr die schwierigeren Posen einfach nur vorgemacht, ohne dass Euer Gleichgewicht per Balance Board gemessen wird. Innere Ausgeglichenheit lässt sich sowieso nicht in Punkten ausdrücken.

### Muskeltraining

Die Übungen zum Muskelaufbau beinhalten Klassiker wie Sit-Ups oder diverse Liegestütz-Varianten. Auch hier nutzen nicht alle Übungen das Balance Board. Mal müsst Ihr lediglich die Fernbedienung über Euren Kopf auf und ab bewegen, mal unter Zeitdruck aus einer liegenden Position aufstehen und dabei die Remote möglichst ruhig halten.

### Aerobic

Ob Tanzen, Joggen oder Boxen - die zehnmütigen Ausdauer-Übungen bringen auch geübte Sportler ins Schwitzen. Beim Joggen lauft ihr allerdings ohne das Balance Board auf der Stelle. Größte Herausforderung: Die doppelte Hula-Hoop-Ladung, einmal mit und einmal gegen den Uhrzeigersinn.

### Balance-Spiele

Beim Skispringen und auf der Skipiste zeigt sich das Balance-Geschick der Teilnehmer. Die sensible Steuerung von Marmelbrett oder Eisscholle motiviert Profizocker zum Rekordversuch. Die Snowboard-Piste überbrückt mit einem neunzig Grad gedrehten Balance Board und bei der am Schluss freigeschalteten Lotusitz-Übung punktet nur, wer sich in meditative Ruhe versenkt.



Jetzt mermt' mal nicht rum. Ist doch bloß 'ne Aufwärmübung.

AUFWÄRMÜBUNG?! Voll unrealistisch ist das! So kann sich doch kein Mensch verbiegen!

Ach nein? Sei froh, dass ich nicht zum Profi-Yogi schicke wenn Du fleißig trainierst, so Du die hier auch noch...

Ich möchte ein Eisbär sein! Aber als Pinguin beim Balance-Eisfischen ist's auch ganz nett. Cool, wie die Scholle direkt vom Balance-Board gesteuert wird.



Ääh! Nicht runterfallen, blöde Kugeln! Ich will ein Joggpad! Als Fleisch-controller taug' ich nix!



Hinggnnnnn!



Hadouken!



The End



Du, das ist gar nicht so schlecht. Dein "Wii Fit"! Ab morgen üben wir jeden Tag boxen, ja?



#### INFOS

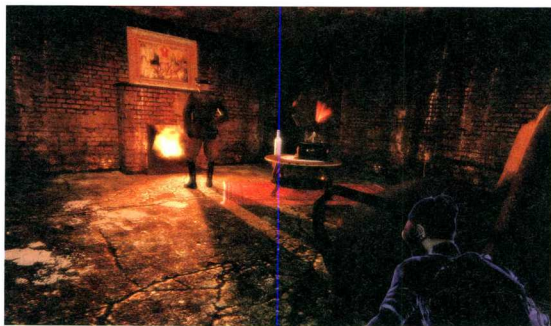
System Wii  
 Entwickler Nintendo, Japan  
 Hersteller Nintendo  
 Genre Fitness-Training  
 Termin 25. April

#### Wii Fit

Die intuitive Zugänglichkeit des Fitness-Spielfes ist bemerkenswert. Videospieelerfahrung hin oder her: Wer seinen Mii zum ersten Mal per Gewichtsverlagerung steuert, erlebt breit grinsend ein Stück Mediengeschichte. Trotz einiger Wochen Testzeit haben wir noch keine Langzeitwirkungen feststellen können. Wir bleiben aber dran...

POTENZIAL  
 Je mehr  
 Fitness

# Velvet Assassin



**PS3** Schöner Kniff: Die Umrisse der Helden glühen ganz leicht – so könnt Ihr sie auch in dunklen Levelbereichen erkennen.

**Der Tod kommt auf zwei Lackstiefeln: Sam Fishers deutsches Pendant ist eine bildhübsche Frau, die sich durch den 2. Weltkrieg schleicht.**

» Wer jetzt denkt "Moment, das Spiel habe ich doch schon mal gesehen, da hieß das aber noch anders", liegt goldrichtig: "Velvet Assassin" ist nämlich schon seit gefühlten Äonen in der Entwicklung, war ursprünglich nur für den PC geplant und hieß damals "Sabotage". Nach dem Motto "Neuer Name, neues Glück" legen die Hamburger Replay Studios den Endspurt ein: Das deutsche Vorzeigeprojekt soll im Herbst für Xbox 360 und PS3 ausgeliefert werden!

Auch wenn die Screenshots danach aussehen, "Velvet Assassin" ist kein plumper "Splinter Cell"-Klon. Vielmehr schlagen die Abenteuer von Violette Summer (so heißt die Heldin) dunklere Töne an. Hier sind Hitlers Handlanger keine radebrechenden Dödel, sondern skrupellose Unmenschen – gelacht wird woanders.

Dieser depressive Ansatz setzt sich in der Handlung des Spiels fort: Die Heldin liegt in einem Krankenhaus und fiebert sich durch ihre vergangenen Aufträge – jeder Albtraum ist eine andere Mission. Die zu erfüllenden Primärziele weichen ebenfalls vom Genre-Standard ab: In einem Level muss Violette beispiels-

weise Zyankalikapeln an gefangene Spione liefern – ganz schön starker Tobak!

Nichtsdestotrotz bleibt "Velvet Assassin" ein Unterhaltungsprodukt, das Spaß machen soll. Die Grundmechanik funktioniert also wie gehabt: Violette huscht von einem Schatten zum nächsten, kraxelt an Fassaden

**Schöner wurde die gute alte Bullet-Time selten erklärt und inszeniert.**

entlang und dreht Schurken den Hals herum. Wenn trotzdem mal was schiefgeht, schluckt Violette einfach



**PS3** Erst vor wenigen Wochen haben die Entwickler Violettes Optik erneuert. Auf den anderen Screenshots seht Ihr noch das alte Charaktermodell.

ein paar Pillen. Unrealistisch? Nö, denn wer diesen Artikel aufmerksam gelesen hat, der weiß ja, dass

Violette eigentlich im Krankenhaus ist. Wenn die Bettlägerige Morphium bekommt, kann sie den Ablauf ihrer

Erinnerungen verändern. Das Bild wird milchig weiß, Violette trägt für wenige Sekunden ihr Patientenhemd und eine Art Slow-Motion bremsst die Gegner aus. Wir finden: Schöner wurde die gute alte Bullet-Time selten erklärt und inszeniert. Für erfolgreich absolvierte Levels sackt die digitale Dame schließlich Erfahrungspunkte ein, mit denen sie ihre Talente (Lebensenergie, Schlagkraft, Morphiumdauer usw.) aufmöbelt. os



**PS3** Ein Schüsschen in Ehren... Wird sie entdeckt, zückt Violette einfach ihre Knarre. Ein reiner Shooter ist "Velvet Assassin" aber nicht.

## INFOS

**System** PS3 / 360  
**Entwickler** Replay, Deutschland  
**Hersteller** Gamecock  
**Genre** Action  
**Termin** 3. Quartal

## VELVET ASSASSIN

Sexy, stilvoll, spannend und mit abgefahrenere Story: Die Schleicherei made in Germany konnte endlich frischen Wind ins Heimlichtuer-Genre bringen.

**POTENZIAL**  
 Einschätzung  
 Spiel möglich



# Alle neuen Handheld-Abenteuer

5/08

MOBILE GAMER

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

## MOBILE GAMER

AUSGABE 11 | **CarlsenMedia** € 3,50  
Scheidtstr. 100 | D-69126 Heidelberg | C 455  
 Heftpreis: 3,50 € | Abonnement: 35 € (6 Hefen)  
 Versand: 1,50 € | Spanien: 1,50 € | Portugal: 1,50 € | C 455

**ASSASSIN'S CREED**  
 OLYMPISCHE CHRONIKEN

**GEWINNSPIEL**

- DS-Version im Test: Erwachsene Action-Adventure im Orient
- **Großer Wettbewerb**: Nintendo DS, XXL-Figur und viele andere Goodies für Euch!

**MARIO & SONIC**  
 BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Test: 16 Disziplinen Sportspiel-Spaß auf dem DS

**GOD OF WAR**  
 CHAINS OF MOUNT OLYMPUS

PSP-Knaller im Test:  
 Brachiale 3D-Action mit Sensations-Optik

**FINAL FANTASY XII**  
 REVENANT WINGS

Fantasy-Quartett für DS und PSP: FF 1 & 2, Crystal Chronicles & Revenant Wings im Test

**ADVANCE WARS**  
 DARK CONFLICT

Test & Tipps: Brillante Runden-Strategie für DS

**PATAPON**

Test & Verlosung: Innovatives PSP-Strategiespiel

**INDIANA JONES**

Für Sony PSP und DS:  
 Exklusiver Bericht über Indys brandneues Lego-Abenteuer

**So macht Lernen Spaß**

**MATHEMATIK-TRAINING**  
 Rechnen über mit dem neuen Geburtagoging

**Zaubern**  
 lerne mit Nietendos magischem DS-Modul

**ENGLISCH**  
 Biography

**Sprachen**  
 trainieren ohne Stress

0 519693 403506 03

# JETZT IM HANDEL

# Das Bourne-Komplott

**Vollgas-Action nonstop: Wo Knochen brechen und Kugeln fliegen, ist "Das Bourne-Komplott" nicht weit.**

**360** Mit einem PS5-starken Mini Cooper S durch Paris: Jason Bourne flüchtet vor der Polizei, dabei geht einiges zu Bruch.



» Wer beim Namen Jason Bourne an Matt Damon denkt, liegt schon mal nicht falsch. Doch das spannende Universum rund um den Auftragskiller ohne Gedächtnis ist weit aus größer: Seit der erste Roman aus der Feder von Robert Ludlum 1980 erschienen ist, brachte es die nahkämpferproben Kampfmachine aus dem geheimen "Treadstone"-

Projekt auf satte fünf Bücher, eine TV-Serie und besagte Kinotrilogie mit Matt Damon.

Dass es damit nicht getan ist, verrät die Existenz dieses Preview-Artikels: Wir haben uns mit den Entwicklern der High Moon Studios in Paris getroffen, um erstmals Hand an "Das Bourne-Komplott" zu legen. Interessante Erkenntnis vorweg: Auch der interaktive Bourne wird als Serie konzipiert, verriet die Macher des Western-Shooters "Darkwatch" während der Präsentation. Das bedeutet wohl, dass die Story bei Spielende zu keinem richtigen Abschluss kommen wird. Weil zudem noch nicht klar ist, ob Matt Damon für weitere Filme zur Verfügung stehen wird, wurde Eurem Alter Ego sicherheitshalber ein neutrales Allerwelts Gesicht verpasst, das verdächtig an Nathan Drake aus "Uncharted" erinnert. In puncto Story bietet Bourne in seinem Videospieldebüt einen Mix aus bekannten Filmszenen und Flashbacks aus seiner Zeit vor seinem Gedächtnisverlust. Auch sollen Passagen, die in den Filmen nur angedeutet wurden, näher beleuchtet werden.

In den gespielten Levels konnten wir feststellen, dass es sämtliche Markenzeichen der Filme in "Das Bourne-Komplott" geschafft haben: rasant geschnittene Martial-Arts-



**360** In traditioneller Schulterperspektive ballert sich Jason Bourne durch zahlreiche Schauplätze der Filmtrilogie. Zwischendurch verprügelt Ihr Gegner...



**360** ...und rammt diesen Boss in den Stromkasten! "Das Bourne-Komplott" wird ziemlich hart und erscheint deshalb in Deutschland geschnitten.

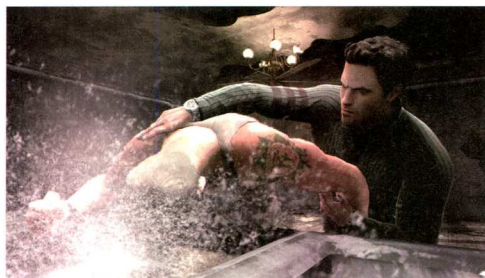
Keilereien, flotte Verfolgungsjagden mit einem roten Mini Cooper S und herbe Shootouts aus der Schulterperspektive. Letztere steuern sich im Wesentlichen wie "Gears of War" für Co. Ihr rutscht in Deckung, feuert blind und schießt gezielt. Die großteils zerstörbare Umgebung nutzt Ihr zu Eurem Vorteil: Verschanzt sich ein Schurke hinter einem Fahrzeug, jagt Ihr es mit gezielten Schüssen hoch – die Explosion erledigt den Rest! Gute Schützen füllen eine dreistufige Adrenalinanzeige, durch die Ihr auf Knopfdruck so genannte "Take-Downs" auslöst: Eine kurze Cut-Scene zeigt Bourne dann beim stylischen Ablaustausch. Außerdem erspäht Ihr mittels "Bourne-Instinkt" Gegner auch hinter ihrer Deckung und schaltet sie in Zeitlupe aus.

Neben den Schusswechsell dominieren handfeste Prügeleien das Geschehen: In bester Beat'em-up-Manier steht Ihr einem oder auch

mehreren Schergen gegenüber und bearbeitet sie mit leichten und harten Schlägen, die auf zwei Tasten untergebracht sind. Durch Gedrückt-halten entstehen zusätzliche Kombinationsmöglichkeiten, eine weitere Taste dient zum Blocken – das war's! Die Kampfsteuerung wurde bewusst simpel gehalten, um eine breite



**360** Per simplem Knopfdruck legt Bourne spektakuläre Moves hin. Dabei sorgen Kamerafahrten und Schnitte für cineastisches Flair.



**360** ...und nutzt die Umgebung zu Eurem Vorteil: Mit genügend Adrenalin im Blut bzw. voller Anzeige wäscht Ihr diesem Gegner gehörig den Kopf...

Masse an Spielern für "Das Bourne-Komplott" begeistern zu können, gestand Emmanuel Valdez, einer der führenden Kreativköpfe aus den High Moon Studios.

Auch im Verlauf der Schlägereien sammelt Ihr Adrenalin, um bis zu drei Widersacher mit spektakulär

de aber hervorragend getroffen. Kein Wunder, schließlich entwarf Bruce Lees Busenfreund Jeff Imada die Kämpfe nicht nur für die Filme, sondern auch für das Spiel. Wie der langjährige Stunt-Choreograph im persönlichen Gespräch verriet, handelt es sich bei Bournes Manövern

## Ein Mix aus dem Kampfsport Filipino Kali und den Lehren Bruce Lees.

inszenierten Nahkampf-Moves zu verschöhlen. Hier geht Bourne deutlich heftiger zur Sache als noch in der Kino-Vorlage. Der Stil des flott geschnittenen Faustballets wur-

um einen Mix aus dem Kampfsport Filipino Kali und den Lehren Bruce Lees, die wiederum 27 Stile in sich vereinen: Unnötige Bewegungen sind demnach Energieverschwendung, die Effizienz jeder Handlung steht im Vordergrund.

Diese Philosophie ist im Spiel allgegenwärtig: Mit etwas Übung blockt Ihr Angriffe nicht einfach ab, sondern hebt heranstürmende Kontrahenten aus und nutzt ihren Schwung, um sie krachend an die Wand zu schleudern oder in Stromkästen zu wuchten. Was "Enter the Matrix" nicht gelang, schafft "Das Bourne-Komplott": Mit wenigen Tasten zaubert Ihr ebenso brachiale wie rasante Angriffe aus dem Ärmel, obendrein wirkt das Ganze mit seinen schnellen Kameraschnitten sehr



**360** Auch zu dritt sehen Bournes Häsher alt aus: Das einfach gehaltene Kampfsystem ermöglicht Euch spektakuläre Nahkampfangriffe.



**360** Takedown: Der letzte Widersacher landet krachend im Snack-Automaten. Cooler kann man Schlägereien kaum inszenieren.



**360** Da waren's nur noch zwei: Während Bourne einen Angreifer abwehrt, attackiert er gleich den nächsten.

dynamisch. Bourne wirft seine Opfer aus Flugzeugen, hält ihren Kopf unter Wasser oder pfeffert sie gegen Wände. Auch zahlreiche Gegenstände kommen zum Einsatz: Rammt Feinden Kugelschreiber zwischen die Finger oder verdrescht sie mit einem Buch!

Ein paar Dinge gibt's nach dem ausführlichen Probespiel der weiter fortgeschrittenen Xbox-360-Version aber auch zu bemängeln: Während der regelmäßigen Cut-Scenes müsst

Ihr immer wieder eingblendete Tasten drücken. Einige Male gab es dabei Probleme, weil die Buttons so unvermittelt auftauchen, dass Ihr Euch entweder verdrückt oder

### Bourne wirft Gegner aus Flugzeugen, hält ihren Kopf unter Wasser oder pfeffert sie gegen Wände.

zu langsam seid. Hier soll später ein akustisches Signal vorwarnen, denn habt Ihr Euch einmal vertan, ist das Spiel zu Ende und Ihr startet beim

letzten Checkpoint – unnötig und nervig!

Abgerundet wird Bournes Action-Potpourri durch Verfolgungsjagden, bei denen Ihr beispielsweise durch die Pariser Innenstadt flüchtet. Spielerisch fallen diese Passagen zum Rest etwas ab: Um wirklich zu fordern, ist die Steuerung zu simpel und die Polizei in Eurem Nacken noch zu brav, allein die Quick-Time-Schnipsel sind eine Herausforderung.

die Schatten sind top! Das hohe Tempo der bisherigen Levels könnte sich aber zum Fallstrick entwickeln. Wir befürchten Ermüdungserscheinungen, ehe der Abspann läuft. Zum Glück soll's auch ruhige Passagen geben in diesem Action-Kino zum Selberspielen! mh

#### INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	High Moon Studios, USA
Hersteller	Vivendi
Genre	Action
Termin	Juni

#### DAS BOURNE-KOMPLOTT

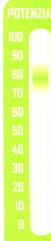
##### Das gefällt uns:

- » rasant inszeniert
- » sieht super aus
- » spielt sich prima (Xbox-360-Version)

##### Daran muss gearbeitet werden:

- » PS3-Version hinkt hinterher
- » Quick-Time-Events sorgen manchmal für Frust
- » Takedowns etwas zu stark

Jason Bournes erstes Videospiel trifft die Vorlage perfekt: Schnelle Schnitte, fliegende Fauste und rasante Action halten den Adrenalinspiegel hoch.



**360** Coole Lichteffekte und stimmungsvolle Bauten treffen auf zerstörbare Umgebungen – Feuer frei!



**360** Takedowns gibt es auch mit Waffen: In stylischen Posen knallt Bourne seine Verfolger ab.

# MAN!AC UNRESTRICTED

Volljährige Leser bekommen im Abo unsere ungeschnittene DVD mit zusätzlichem Content.

Diese DVD hat keine Jugendfreigabe.



- 10% Preisvorteil
- VIP-Zugang zur Website
- "unrestricted" Abo-DVD für alle Leser über 18 Jahre

MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD

MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD ohne Jugendfreigabe  
(SIE MÜSSEN 18 JAHRE ODER ÄLTER SEIN.)

**In-Time AboService**  
**MAN!AC ABO**  
Postfach 13 63

**82034 Deisenhofen**

Ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 54 Euro**. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an [abo@maniac.de](mailto:abo@maniac.de)). **Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.**

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

**Widerrufgarantie:**  
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Abendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Abendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC AboService, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

**Zahlungsweise  
bitte ankreuzen**

- gegen Rechnung  
 bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

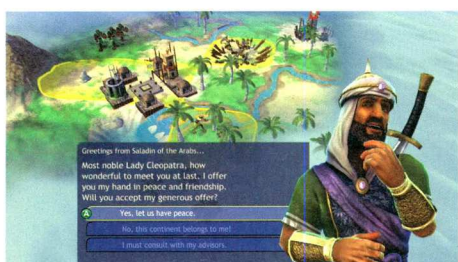
# Civilization Revolution



## Das legendäre Strategie-Epos endlich auf Konsole: Wir liefern Euch erste Spieleindrücke.

» Strategie und Konsolen: Dieses ungleiche Paar produzierte bisher nur wenige gelungene Abkömmlinge. Beispiele auf dem Nintendo DS ("Anno", "Advance Wars") und Echtzeitstrategie auf Heimsystemen ("Command & Conquer") bilden die Ausnahme. Im Genre der Rundentaktik sah es auf den großen Konsolen dennoch mau aus. Wie gut, dass sich die Mannen hinter Sid Meier ("Pirates", "Railroad Tycoon") entschlossen haben, einen Konsolenableger der legendären "Civilization"-Reihe zu basteln. Der Name ist Programm: Ihr führt eine Zivilisation von der Antike bis zum Raumfahrtzeitalter.

Den Grundstein legt Ihr 4000 vor Christus mit der Gründung der ersten Siedlung. Schnell beginnen Arbeiter damit, die umliegenden Felder zu bewirtschaften. Die Argar-Erzeugnisse sind die Lebensgrundlage der Einwohner. Ebenso wichtig ist der Abbau von Ressourcen (von der Holzbearbeitung bis zur Eisenmine), was die Produktion von Bauten, Militär-Einheiten oder Wundern ermöglicht. Stadterweiterungen wie Mauern, Tempel oder Kornspeicher schützen Eure Stadt, machen die Bürger glücklich bzw. helfen bei Hungersnöten. Mit neu geschaffenen Kriegern und Siedlern sichert Ihr die Stadt und erforscht die Umgebung, um den Nebel des Unbekannten zu lüften. Anfangs schränken Barbaren Eure Expansionslust ein. Die Kämpfe gestalten sich jedoch simpel: Schiebt Eure Einheiten auf das Feld der Feinde und der



**360** Erstkontakt: Begegnet Ihr einer anderen Zivilisation, handelt Ihr Frieden, Krieg oder Geschäftsbeziehungen aus.



**360** Große, einflussreiche Städte erweitern die Grenzen automatisch. So kommt Ihr auch an weiter entfernte Ressourcen heran.



**360** Schützt Eure Städte sorgfältig, sonst stehen schnell computergesteuerte und menschliche Gegner vor der Haustür – dank Xbox-Live-Kamera sogar Auge in Auge (oben rechts).



**DS** Kaum abgespeckt: Die Handheld-Version bietet dieselbe Spielmechanik – nur in 2D-Bitmap-Optik.

Kampf beginnt. Taktiker kommen dennoch nicht zu kurz – blockiert Gegner an strategischen Positionen, sammelt Einheiten zu Armeen und nutzt die Fernkampf Fähigkeiten Eurer Schleudern oder Artillerie.

Schließlich gründet Ihr weitere Rückpfeiler Eurer Zivilisation – sprich: Städte – und verhehlt ihnen zur Blüte, damit Euer Einflussbereich wächst. Früher oder später trefft Ihr auf andere Gesellschaften, die je nach Macht haben aggressiv oder verhalten auftreten. So schließt Ihr Frieden, zieht in einen kräftezehrenden Krieg oder nehmt mittels Karawanen

## Mit Kriegeren und Siedlern sichert Ihr die Stadt und erforscht die Umgebung.

Handelsbeziehungen auf. Diese zusätzliche Einnahmequelle füllt das Staatsäckel, mit dem Ihr Produktion beschleunigt und die Forschung forciert. Eure Wissenschaftler erfinden gewünschte Techniken wie Ökonomie, Alphabet oder Navigation, welche stärkere Einheiten wie Streit-



**360** In der Stadtsicht verwaltet Ihr Eure Arbeiter, baut neue Einheiten, Gebäude, Wunder und Straßen.

wagen oder Panzer und Gebäude (Aquadukt, Bank etc.) ermöglichen. Am Ende kann Euch die Forschung zum Sieg führen, sobald Ihr ein Raumschiff in Richtung Alpha Centauri schickt und dort einen Planeten besiedelt. Andere Siegbedingungen wie die Vernichtung aller Zivilisationen kommen kriegerischen Artgenossen entgegen. Doch auch mit kulturell hochentwickelten Metropolen lassen sich die zwei bis vier Stunden

dauernden Spielpartien entscheiden. Die Matches fallen höchst unterschiedlich aus: Je nach ausgewähltem Volk besitzt Ihr einzigartige Fähigkeiten wie die Instant-Heilung oder kriegslüsterne Untertanen. Zusätzlich beeinflusst Ihr mittels Religion und Staatsform die Ausrich-

tung Eures Imperiums. Während die Untertanen in der Monarchie etwas arbeitsfaul sind, verhindert das produktive Volk in einer Demokratie willkürliche Angriffskriege.

Löblich: In "Civilization Revolution" wird online groß geschrieben. So dürfen bis zu vier Spieler gegeneinander oder im Team ran. Trotz der Einteilung in Spielzüge kam es bei unseren Testpartien im Multiplayer-Modus kaum zu langatmigen Pausen. Auch die Steuerung mit dem Pad geht nach kurzer Eingewöhnung intuitiv von der Hand. Mehr noch: Das vom PC bekannte "Nur noch eine Runde, dann hör ich auf"-Gefühl stellt sich schnell ein. Im Vergleich zur Vorlage wurden einige Details entfernt, die Karte verkleinert und die Spiellänge verkürzt – aber genau das hat dem Titel gut getan. Kenner finden sich schnell zurecht, Neulingen wird der Einstieg erleichtert. Tutorials und Berater vermitteln die

typische Spielmechanik und verraten allerlei Details. Der comichafte Grafikstil zieht sich dabei durchs ganze Spiel – von nett animierten Arbeitern bis hin zu putzig impulsiven Generälen.

Zunächst dürfen sich PS3- und Xbox-360-Strategen aufs Frühjahr freuen. Die Wii-Version wurde leider auf die lange Bank geschoben – wir hoffen auf einen Release im Herbst. Auf dem Nintendo DS war dagegen eine erste Version bereits spielbar. Unser Eindruck: Sieht aus wie ein altes "Civilization" mit 2D-Optik, spielt sich wie "Revolution" auf den großen Konsolenbrüdern und hat das Potenzial für einen mobilen Strategiehit. **ts**

### INFOS

System	PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	Firaxis, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Strategie
Termin	2. Quartal

### CIVILIZATION REVOLUTION

Das gefällt uns:

- » stichtig machendes und zeitloses Spielprinzip
- » sympathischer Grafikstil
- » problemlose Online-Anbindung
- » einfach zu bedienende Pad-Steuerung

Daran muss gearbeitet werden:  
» kleinere Ruckeln stören, wenn auch nur gering

Das komplexe Rundenstrategie-Epos verspricht dank eingängiger Spielmechanik und simpler Bedienung fesselnde Unterhaltung über Wochen hinweg.

### POTENZIAL



# Boom Blox



**Block-Buster für den Wii: MANIAC wirft die ersten Steine in der EA/Spielberg-Kooperation.**

Als Steven Spielberg und Electronic Arts auf der E3 2007 die gemeinsame Entwicklung eines Spiels bekannt gaben, waren die Erwartungen hoch. Schließlich bürgen die Filme des Regisseurs für erstklassige Unterhaltung. Ernährung folgte diesen Februar: Spielberg-untypisch sollte für den Wii ein familienfreundliches Klötzchen-Puzzle erscheinen. Wir haben

Das Spielprinzip ist simpel gehalten, bietet aber viel Tiefgang: Sämtliche Puzzles setzen sich aus wenigen Basis-Blockarten zusammen, die verschiedenen Aufgabenstellungen ('Sammle alle Edelsteine' oder 'Zerstöre die Festung der Affen') löst Ihr mit nur ein paar Grundmanövern (siehe Kasten). Hierbei macht sich die exzellente Steuerung bemerkbar: Die Abfrage des Wii-Controllers ist

## "Boom Blox" wird ein innovativer und süchtig machender Klotz-Knobler!

die Steine-Schuberei gespielt und können Entwarnung geben: "Boom Blox" wird ein innovativer und süchtig machender Klotz-Knobler!

meistens einwandfrei. Wollt Ihr zum Beispiel einen Ball auf einen Haufen Edelsteine werfen, bewegt Ihr das Fadenkreuz mit der Wiimote zum ge-



Wii Jetzt ganz vorsichtig: Zieht Ihr den Stein zu hektisch aus dem Turm, stürzt dieser zusammen und Ihr habt die Partie verloren.

wünschten Ziel und drückt die A-Taste. Das Kreuz wird nun fixiert und Ihr könnt werfen: Holt mit der Fernbedienung Schwung, führt eine Wurfbewegung aus und lasst den Knopf dann los, schon flitzt der Ball auf sein Ziel zu. Auch die Stärke Eures Wurfs wird erfreulich korrekt erkannt. Das

ist aber auch notwendig, denn man muss Ihr mit aller Kraft einen dicken Brocken umhauen, ein anderes Man willt Ihr ein Steinchen nur touchieren. Nur das Greifwerkzeug zeigte sich manchmal unkooperativ: Angehobene Steine hängen unkontrolliert an einer Art Gummiseil und machen

### DER "BOOM BLOX"-WERKZEUGKASTEN

Das Tutorial im Spiel macht Euch mit den Grundregeln von "Boom Blox" vertraut, die wir Euch hier näher vorstellen: Die meiste Zeit werft Ihr verschiedene Bälle auf die Bauten und reißt sie damit ein. Die Wurfgeschosse unterscheiden sich vor allem in puncto Durchschlagskraft. Mit ihnen lasst Ihr auch "vanishing"-Blocks beim Treffen verschwinden oder verbindet durch gezielte

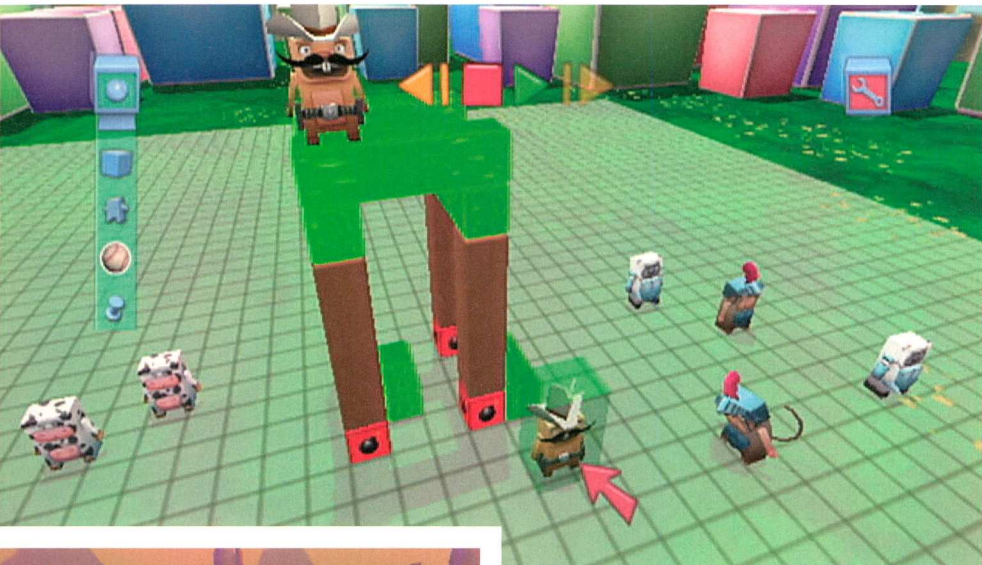
Würfe zwei Chemie-Elemente: Berühren die sich, kommt es zur Explosion! Die Bomben-Blöcke gehen bei großer Erschütterung in die Luft - also auch, wenn im Zuge einer Kettenreaktion etwas auf sie drauf fällt. Mit dem Greifwerkzeug fasst Ihr Blöcke direkt an und entfernt sie vorsichtig aus den Bauten oder werft mit ihnen andere Klötzchen um. In einigen Levels wird die

Wiimote sogar zur Lightgun: Ballert auf bestimmte Objekte, um Puzzles zu lösen oder Euer Punkte-Konto nach oben schnellen zu lassen! Spätere Levels zeichnen vor allem die Kombination dieser Elemente aus. Ihr habt immer nur eine Interaktionsmöglichkeit und müsst herausfinden, wie Ihr diese am effektivsten nutzt.



Mit dem meistens zum Einsatz kommenden Baseball-Wurf (links) lasst Ihr die violetten "vanishing"-Blöcke verschwinden. Führt Ihr zwei grüne Chemie-Elemente zusammen, lassen die es krachen. Die sprengkräftigen Bomben (rechtes Bild) sind in vielen Puzzles gut versteckt. Mit dem Greifwerkzeug (rechts oben) geht Ihr auf Tuchfühlung mit den Steinen.





**Wii** Mit dem leicht bedienbaren Level-Editor erstellt Ihr eigene Puzzles: Platziert Steine, Dekoration und Charaktere nach Eurem Geschmack.



**Wii** Hilft dem Biber beim Gold-Abbau: Platziert die Sprengladungen strategisch und lasst den Turm mit nur einem gezielten Gewehrschuss in die Luft gehen.

nicht immer, was sie sollen. Die Physik-Engine ist uns trotzdem positiv aufgefallen. Die Steine verhalten sich stets korrekt – nur fallen sie etwas langsam.

Egal ob Ihr die vielen Aufgaben im Puzzle-Modus ausknobelt, oder im witzigen, mit Zwischensequenzen präsentierten Story-Modus rumtütelt: An den variantenreichen Rätseln habt Ihr ein ums andere Mal schwer zu knabbern. Bei den Lösungen ist die Logik Euer bester Freund: Mal müsst Ihr mit einer Wippe Bomben nach oben befördern, um sie in luftiger Höhe zur Explosion zur bringen, ein anderes Mal mit einer explosiven

Kettenreaktion Türme einreißen oder einem der süß-bekloppten Blox-Charaktere beim Durchqueren eines Levels helfen. Sind viele Puzzles auf den ersten Blick erfasst, müsst Ihr bei anderen schon genauer hinsehen, um auf die Lösung zu kommen. Habt Ihr z.B. nur einen einzigen Ballwurf zur Verfügung, um eine komplette Konstruktion zu Fall zu bringen, müsst Ihr erstmal den Schwachpunkt finden. Dank der einfachen Kamera-Steuerung ist das kein Problem: Dreht und zoomt sie mit Nunchuk und Remote, bis Ihr versteckte Blöcke ausfindig gemacht habt.

Damit auch die ganze Familie

ran kann, gibt es reichlich Mehrspieler-Modi. Schießt mit bis zu vier Spielern um die Wette Blöcke ab oder messt Euch in "Jenga"-ähnlichen Minispielen: Zieht abwechselnd Blöcke einer bestimmten Farbe aus einem wackeligen Turm. Derjenige, der den Einsturz verursacht, hat verloren. Alternativ grübelt Ihr im Koop-Modus gemeinsam.

Damit aber nicht genug: Spielberg will Euch auch kreativ fordern: Über den einfach zu bedienenden Editor baut Ihr schnell eigene Puzzles. Im Verlauf des Spiels schaltet Ihr hierfür immer mehr Inventar frei, das Ihr dann in Eure Levels einbauen könnt. Über Wiiconnect-24 könnt Ihr die Kreationen dann Euren Freunden präsentieren.

Grafisch reißen die "Boom Blox" zwar keine Bäume aus, aber das Design der Figuren und der Blox-Welt ist stilischer und stimmiger. Die Quader-Kerlchen sind liebevoll designt

und die Themen der Levels (Urwald, Mittelalter oder wilder Westen) witzig umgesetzt. Der Biber mit Schnurrbart und Cowboy-Hut ist unser Favorit! *jk*



#### INFOS

**System** Wii  
**Entwickler** Electronic Arts, USA  
**Hersteller** Electronic Arts  
**Genre** Action-Puzzle  
**Termin** 8. Mai 2008

#### BLOOM BLOX

Das gefällt uns:  
 » innovative Idee  
 » witziges Design  
 » gewaltfreie Action  
 » gute Physik

Daran muss gearbeitet werden:  
 » Greifwerkzeug nicht genau genug zu kontrollieren  
 » Aufgaben im Story-Modus wiederholen sich oft

Ein wahrhaftiger Block-Buster. Spielbergs Spieleinstand verspricht ein Riesenspaß für Groß und Klein zu werden. Lasst die Klätzchen fliegen!

#### POTENZIAL



**Wii** Im Splitscreen ballert Ihr zu zweit um wertvolle Punkte. Schnappt Eurem Gegner die Klätzchen weg!



**Wii** Versucht, möglichst viele Steine mit Eurem Zug umzuwerfen und schenkt Euren Mitspielern nichts.

# Warhammer Battle March



**360** "Für Imperator Karl Franz und das Reich der Menschen!" Imperiale Musketenschützen und Staatstruppen rücken in Keilformation vor.



**360** Waaagh! Schwer gerüstete Orks bewachen eine Schädelhöhle. Schön zu sehen: Kein Schwarzork gleicht dem anderen.

## Im Frühjahr bläst Euch Koch Media den Marsch: Der Strategie-Hammer kommt für Xbox 360.

Manchmal sehen wir sie beim Einkaufsbummel im Rollenspielshop: Mysteriös murmelnde Männer stehen um Kunststrasentische, schieben mit grimmiger Miene bunte Miniaturen über die Modellbauweise und würfeln wie besessen. Diese faszinierenden Wesen sind "Warhammer"-Fans. Das kultige Tabletop-Spiel des britischen Herstellers Games Workshop begeistert seit nunmehr 25 Jahren sammelwütige wie detailsüchtige Strategen. Die Hintergrundgeschichte der Fantasy-Variante von "Warhammer" liest sich wie Tolkien im Testosteronrausch und lieferte geruchweise sogar das Vorbild für Blizzards berühmte "Warcraft"-Reihe. Keine Überraschung

also, dass die kriegsversehrte Märchenwelt bereits mehrmals zum Inhalt strategischer Videospiele wurde. Neben den Handheld-Versionen des SciFi-Ablegers "Warhammer 40.000: Squad Command" (Test in MANIAC 01/08) machte in letzter Zeit vor allem "Warhammer: Mark of Chaos"

### Orks & Goblins stapfen in Massen über den Polygon-Kunstrasen.

nebst der Erweiterung "Battle March" den Modellkrieg auf PCs spielbar.

Noch in diesem Juni bringt Koch Media das gesamte Material der letztgenannten Umsetzung unter dem Namen "Warhammer: Battle March" auf die Xbox 360. Imperiale

oder Chaos-Armeen, Hoch- und Dunkel elfen sowie die Rattenschwärme der Skaven und die Streitmächte der Orks & Goblins stapfen in Massen über den Polygon-Kunstrasen hoch-

fantastischer Schlachtfelder und erwecken die rundenweise ablaufende Vorlage in Echtzeit zum Leben. Wie beim realen Hobby dürft Ihr jeden Soldaten per Editor individualisieren. Ein Feature, das bei den angekündigten Xbox Live-Matches für vier Spiele

ler zur Geltung kommen wird.

Weiteres Augenmerk der Entwickler liegt auf der reibungslosen Padkontrolle Eures Heereszuges. Dank frei drehbarer Analogstick-Kamera, Schnellwahl-Tasten für die einzelnen Truppenteile und einer intuitiv zugänglichen Formations-Automatik geht das Komfort-Konzept bei den von uns angespielten Karten auf. Neben der Kampagne des Imperiums und des Chaos wartet eine exklusive Episode der Orks & Goblins auf Xbox 360-Strategen. mw



**360** Die Schwarze Garde der Dunkel elfen ist auf dem Vormarsch, Harpyien flattern in der Luft.



**360** Wo bitte geht's zur Front? Dunkel elfische Ehsenritter erwarten die Speerspitze der Hochelfen-Armee.

<b>INFOS</b>	
System	360
Entwickler	Black Hole Entertainment, Ungarn
Hersteller	Koch Media
Genre	Echtzeit-Strategie
Termin	I. Quartal

### WARHAMMER: BATTLE MARCH

Nicht nur für Fans der Tabletop-Vorlage: Die tadellose Steuerung der detaillierten Truppen macht Hoffnung auf heiße Fantasy-Schlachten.

**POTENZIAL**  
Einschätzung nicht möglich

# SPIELE-TEST

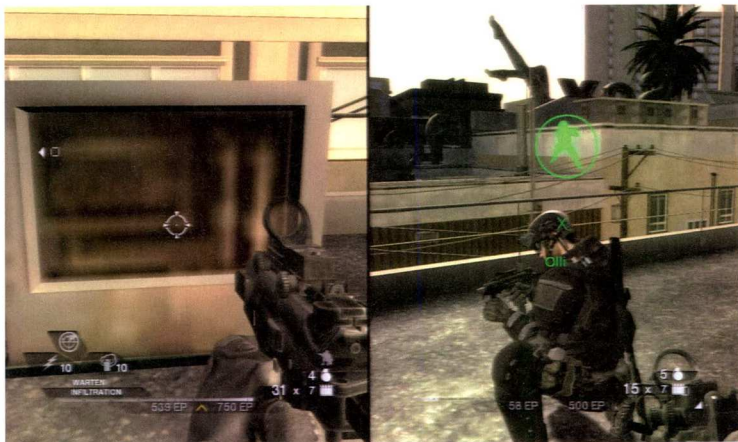
## »» Screenshot des Monats



**INFOS**  
**System** Fachpresse  
**Entwickler** MANIAC Team, Deutschland  
**Hersteller** Cybermedia Verlag GmbH  
**Genre** Videospiel-Magazin  
**Termin** im Handel  
**USK** ab 16 Jahren  
**Spieler** 1

**FAZIT**  
 Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD. Seit 1993 steht MANIAC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie "Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?" oder "Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?" wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



PS3 Im Splitscreen-Modus glänzt "Rainbow Six Vegas 2" mit knackscharfen Texturen – ein Hoch auf Ubisofts Aprilscherz!

## »» So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel "X", das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die

7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) sieht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben zählen (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



**MANIAC**

- » mindestens 100 Seiten Lesespaß
- » inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
- » im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
- » kostet schmale 4,99 Euro

**SYSTEM**

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

**SPIELSPASS**

**99** von 100

Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MANIAC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MANIAC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

# Rainbow Six Vegas 2

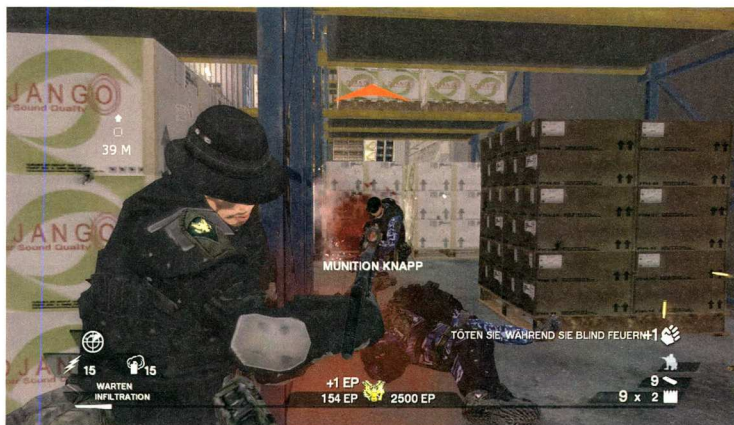
## INFOS

**System** PS3 / 360  
**Entwickler** Ubisoft Montreal, Kanada  
**Hersteller** Ubisoft  
**Genre** Ego-Shooter  
**Termin** April / Mai  
**USK** keine Kennzeichnung  
**Spieler** 1-16

## FAZIT

Grafisch trister Taktik-Shooter, der spielerisch zwar viele Möglichkeiten bietet, letztendlich aber an Ideenarmut leidet.

**360** Feuert aus der Deckung ohne zu zielen: auf kurze Distanz eine sehr effektive Methode!



» Wenn Thomas Leo Clancy jr. Bücher schreibt, dann handeln die in der Regel von pro-amerikanischen Elitesoldaten mit ausgeprägtem Faible für Hightech-Gimmicks und Terrorbekämpfung. 1997 gründete der Erfolgsautor sogar seine eigene Spieleschmiede Red Storm Entertainment, ein Jahr später erschien mit "Operation Rainbow" der Grundstein für die Taktik-Shooter-Reihe "Rainbow Six". Mit "Rainbow Six Vegas 2" feiert die Serie nun ihr zehnjähriges Bestehen. Anstatt die erste "Vegas"-Episode fortzuführen, konzentriert sich das neue Anti-Terror-Werk aus dem Hause Ubisoft auf die Vorgeschichte.

Moment mal: "Geschichte" kann man den Berufsalltag des gesichtslosen Dreiergespanns im Dauereinsatz gegen irgendwelche Terroristen nicht nennen. Der Anführer der

Geiselbefreier hört auf den Namen Bishop, ist wahlweise Männlein oder Weiblein und trägt genau die Kleidung und Ausrüstung, die ihr vor jeder Mission bestimmt. An Vorratsstationen innerhalb der Levels dürft ihr Euer Arsenal verändern, einige Waffen kosten jedoch neuartige Erfahrungspunkte. Hochwertige Schutzwesten & Co. sind sogar erst ab einem bestimmten Dienstgrad freigeschaltet.

## Werdet zum Ass mit ACES!

Je häufiger ihr bestimmte Dinge tut, desto höher steigt der Punktezahl im neuen ACES-System. So werden beispielsweise sämtliche Kopftreffer registriert, auch wie häufig ihr Befehle an die Teamkameraden gebt, wirkt sich positiv auf Euren Status aus. Ehe es zur Beförderung bzw. zum Aufleveln Eurer Kampfkünste kommt, gilt es zahlreiche Bösewichte auszuschalten, Bomben zu entschärfen und Geiseln zu befreien. Zu diesem Zweck greift "Rainbow Six Vegas 2" auf die bewährte Kombination aus Ego- und Schulterperspektive zurück. Mit gedrückter Schulter-taste kauft Euer tapferer Geiselretter hinter hüfthohe Verstecke und



**PS3** Der Koop-Modus erlaubt nur noch zwei Spielern, gleichzeitig auf Terroristenjagd zu gehen. Nur einer kommandiert die beiden KI-Begleiter.

lehnt sich an Wände. Nun feuert ihr entweder blind oben drüber und um Ecken oder ihr huscht seitlich aus der Deckung, um Gegner über die Schulter anzuiserieren. Je nach Waffe zoomt ihr näher ans Ziel heran und bestaunt das viele Blut, das getroffene Feinde verlieren. Die roten Fontänen passen stilistisch überhaupt nicht ins Spiel, immerhin bekommt ihr damit aber eine eindeutige Trefferrückmeldung im ansonsten farbarm-tristen Level-einerlei. Bei der Gestaltung der Abschnitte haben sich die Entwickler leider nicht mit Ruhm bekleckert: Ihr durchquert zusammen mit dem

KI-Duett genretypische Lagerhallen und Bürokomplexe, gelegentliche Déjà-vus inklusive. Zudem sieht "Rainbow Six Vegas 2" dank detaillierter Texturen und einer generell verwachsen wirkenden Optik recht unspektakulär aus. Spielerisch macht der Taktik-Shooter aber einiges wett: Vor allem das bereits erwähnte Deckungssystem stünde auch anderen Ego-Spektakeln gut zu Gesicht. Euer Erfolg steht und fällt in späteren Missionen mit dem überlegten Einsatz von Ausrüstung und Team: Habt ihr die komplexe Tastenbelegung nach einiger Zeit verinnerlicht,



## Michael Herde

Ich mache keinen Hehl daraus: Ich halte Ubisofts neuesten Output für ein schnell zusammengeschustertes Machwerk, das mangels signifikanter Örtlichkeiten steril und beliebig wirkt. Identifikationsfiguren gibt es trotz Charakter-Editor nicht, eine interessante Story fehlt auch – typisch Tom Clancy. Spielerisch sorgt "Vegas 2" dennoch für unterhaltsame Stunden. Allerdings nur, wenn

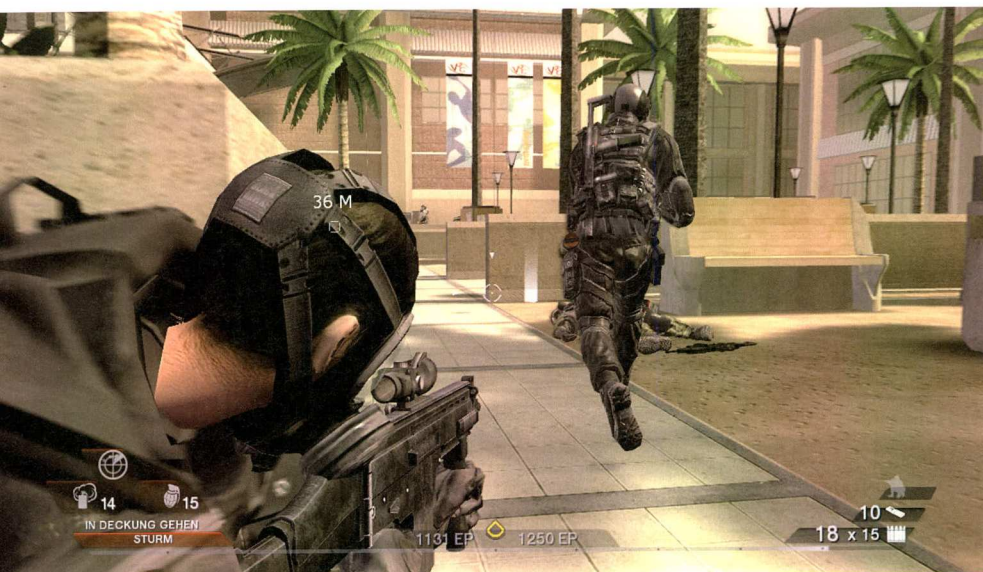
Ihr viel Zeit in die überfrachtete Steuerung investiert, die mit Übung prima funktioniert. Schade, dass ich meine Kollegen meist unbeschadet durch den Kugelhagel schicken kann; auch darf ich sie ausschließlich als Pärchen kommandieren. Es ist mir zudem ein Rätsel, weshalb nur noch zwei Spieler im Koop-Modus ran dürfen. Außerdem enttäuscht die mäßige Grafik, die in späteren Levels ruckelt.



**360** Riskiert mit der Snake Cam einen Blick durch den Türschlitz: Hier markieren wir ein Ziel für die Kollegen.



**360** Per Button-Kommando positioniert ihr die beiden KI-Kameraden: Stürmt den Raum mit diversen Granaten.



**360** Aus sicherer Deckung schickt Ihr Verbündete zu beliebigen Punkten. Optional erteilt Ihr ihnen uneingeschränkte Angriffs Erlaubnis, ordert Granateinsätze oder pfeift sie zurück, wenn sie mal wieder im Alleingang feindliche Horden niedermähen. Falls einer fällt, rennt Ihr hin und heilt den Freund.

schickt Ihr Eure Untergebenen per Tastendruck zu beliebigen Punkten, lässt sie an verschlossenen Türen in Position gehen oder befiehlt ihnen, Bomben zu entschärfen. Darüber hinaus bestimmt Ihr je nach Situation, ob Eure Gefolgsleute angreifen sollen oder lediglich Beschuss erwidern dürfen. Damit nicht genug: An Türen riskiert Ihr zunächst mit der Snake Cam einen Blick und legt die Reihenfolge fest, in der aufgespürte Feinde erledigt werden sollen. Hierfür finden sich neben Blitz-, Rauch- und Splittergranaten auch C4-Sprengladungen in Eurem Gepäck. Für geräuschloses Eindringen empfiehlt sich die Montage eines Schalldämpfers und das optionale Einzelfeuer – viele Möglichkeiten,

mit denen Ihr Euch vertraut machen solltet, denn voreiligem Vorantücken führt schneller zum Exitus als Ihr "Mist" sagen könnt!

Die gegnerische KI haut leider niemanden vom Hocker, Eure Kollegen überzeugen schon eher, sind dafür aber fast unbesiegbar. Haltet Euch zurück, schickt sie vor und wartet

einfach ab. Alleine macht "Rainbow Six Vegas 2" genauso viel Spaß wie mit einem menschlichen Partner.

Richtig gelesen: Der Koop-Modus lässt statt vier nur noch zwei Spieler zu, dafür tretet Ihr auch im Split-screen-Modus an. Spieler 1 befiehlt dann die beiden KI-Kumpels, Spieler 2 läuft einfach mit. *mh*



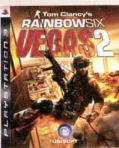
**360** "Rainbow Six Vegas 2" steht für anspruchsvolles Taktik-Geballere mit detailarmen Waffen in spartanisch texturierten, uninspirierten Levels.

### Oliver Schultes



Shooter-Liebhaber mit Faible für komplexe Kontrollen werden "Rainbow Six Vegas 2" schnell ins Herz schließen. Fans von leicht zugänglichen Ego-Ballereien wie "Halo 3" dürften sich dagegen ein ums andere Mal schwarz ärgern: Wer seine nächsten Schritte nicht akribisch plant und die virtuellen Kameraden clever einsetzt, sieht auf höheren Schwierigkeitsstufen in schöner Regelmäßigkeit den "Sie wurden getötet"-Bildschirm. Beißt Euch durch und seht nicht allzu genau hin, denn hübsch ist die Terroristenhatz nicht.

### DIE DEUTSCHE VERSION



Ungeschnitten ist "Rainbow Six Vegas 2" bei der USK durchgefallen. Nun müssen laut Ubisoft "Modifizierungen bei den 'Erfolgen' und dem ACEs-System" vorgenommen werden. Unklar ist bislang, ob Ihr deshalb auf internationale Matches verzichten müsst. Von einer Reduzierung des reichlich vorhandenen Pixelblutes war überraschenderweise nicht die Rede. Unsere Werbung bezieht sich demnach auf die internationale Version. Die Besonderheiten der deutschen Version reichen wir im Online-Test nach.

### RAINBOW SIX VEGAS 2

- » bestimmt das Geschlecht Eures Helden
- » Koop-Modus nur noch für zwei Spieler
- » ACEs-System: verbessert Eure Fähigkeiten und schaltet Ausrüstung frei
- » wird für Deutschland überarbeitet
- » internationale Version mit dt. Synchro

### SYSTEM-VERGLEICH

Technisch spektakulär sind beide Versionen. In späteren Levels gibt's auf beiden Konsolen unschöne Ruckeleinlagen. Die PS3-Version lagert zwar Daten auf der Festplatte, lädt aber trotzdem nicht schneller.

PlayStation 3	SPIELSPASS	
Singleplayer*	7 von 10	78 von 100
Multiplayer*	7 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	
Xbox 360	SPIELSPASS	
Singleplayer*	7 von 10	78 von 100
Multiplayer*	7 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

\*Koop-Modus der internet. Version Online-Nachtest folgt.

# Everybody's Golf World Tour

## INFOS

**System** PS3  
**Entwickler** Claphanz, Japan  
**Hersteller** Sony  
**Genre** Sportspiel  
**Termin** im Handel  
**USK** ab 0 Jahren  
**Spieler** 1-50

## FAZIT

Hübsches und traditionelles Golfspiel, das etwas in Sachen Umfang geizt – trotzdem die ideale "Tiger Woods"-Alternative.

**PS3** Das grafische Zusammenspiel aus hübscher Landschaft und japanophilen Charakteren ist erneut gelungen.



» Lässt man den Wii außer Acht, war die Auswahl für Next-Gen-Golfer bisher mickrig: Entweder "Tiger Woods PGA Tour" oder gar nichts. Zum Glück hat Sony das Problem erkannt und es verstanden, den ersten PS3-Teil der hausgemachten "Everybody's Golf"-Serie einigermaßen zeitnah in den Westen zu bringen. Wieso "nur" acht Monate als

zeitnah gelten? Die PS2-Vorgänger haben fast zwei Jahre gebraucht (Teil 4) oder blieben uns gleich vorenthalten (Teil 3).

Die Entwickler von Claphanz wurden jedoch von der EA-Sports-Seuche befallen. Deren Symptom: Beim ersten Sprung auf die nächstbessere Hardware schrumpft der Spielinhalt. Für "Everybody's Golf World Tour" bedeutet dies vor allem eine kleinere Kurszahl. Ihr zeigt Euer Können auf sechs 18-Loch-Anlagen – der Vorgänger hatte derer zwölf sowie zusätzliche Minigolf- und Par-3-Plätze zu bieten. Dafür gibt's einen verdienten Rüffel. Doch das Vorhandene überzeugt: Die Architektur aller Kurse ist einfallreich, zudem unterscheiden sich die Umgebungen deutlich, wenn Ihr z.B. in Japan, dem alten Europa oder auf einer Steppe zum Schläger greift.

## Mit Schwung und Spaß

Auch der Herausforderungs-Modus wurde gestrafft. Ihr tretet zu vorgegebenen Runden an, die gelegentlich durch Sonderbedingungen wie z.B. Strafschläge bei Bunkerlandungen variiert werden. Habt Ihr genug Punkte gesammelt, geht's in Duelle mit



**PS3** Bei der erweiterten Steuerung geht es etwas mehr nach Gefühl statt genauer Anzeige – dafür fliegen die Bälle aber weiter.

einem der 15 Charaktere, die Ihr bei einem Sieg freischaltet. Das macht so viel Spaß wie immer, was nicht zuletzt der klassischen Drei-Click-Steuerung zu verdanken ist – modischer Schnickschnack wie Analogschwung bleibt außen vor. Erstmals gibt es eine erweiterte Alternativkontrolle, dahinter verbirgt sich aber in Wirklichkeit nur eine kleine Variation. Ihr drückt weiterhin Knöpfchen, nur braucht Ihr beim Einschätzen der Stärke etwas mehr Augenmaß, weil die nicht über einen Balken, sondern anhand der Schwunganimation visu-

alisiert wird. Also alles (fast) wie immer, was in diesem Fall genau der richtige Weg ist.

Dazu gesellt sich ein Online-Modus, den wir allerdings noch nicht antesten konnten. In Japan hatte der mit einigen obskuren Eigenheiten zu kämpfen – ob diese auch bei uns auftraten, klären wir im Online-Nachtest. Nicht vermeiden lässt sich eine Zwangsinstallation beim ersten Start: Mächtige 4,5 GB Daten werden auf Eure Festplatte geschaufelt – ziemlich viel für ein Golfspiel. us



## Ulrich Steppberger

Für ein "Everybody's Golf" lasse ich jedes "Tiger Woods" sausen – klar, dass mich auch "World Tour" reizt. Die klassische Steuerungsart macht heute noch Spaß und den Einstieg leicht. Die neue Variante ist eine intelligente Ergänzung, ohne das Konzept unnötig zu verkomplizieren. Auch die hübsche Grafik mit den knuffigen Charakteren und den liebevoll gestalteten

Umgebungen begeistert mich ein weiteres Mal. Nur der eingeschränkte Umfang trübte die Freude etwas, denn da hat der EA-Konkurrent deutlich mehr zu bieten. Trotzdem vergeht einige Zeit, bis ihr alle Sportler und Plätze freigeschaltet habt. Außerdem steht Quantität nicht zwingend für Qualität, wichtiger ist der Spielspaß – und der stimmt bei "Everybody's Golf World Tour".



**PS3** Nette Details: Spielt Ihr ein Duell, ist auch Euer Kontrahent auf dem Platz zu sehen.



**PS3** Im Gegensatz zu normalen Schlägen braucht Ihr beim Putten sehr gutes Augenmaß, weil es wenig Hilfen gibt.

## EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR

- » 6 Golf-Plätze
- » 15 Sportler und 6 Caddies
- » Klassische Drei-Click-Steuerung sowie leicht modifizierte 'erweiterte' Variante
- » Grafikstil mit Japano-Anime-Charme

**PlayStation 3**  
 Singleplayer 8 von 10  
 Multiplayer \* 8 von 10  
 Grafik 6 von 10  
 Sound 6 von 10

**83**  
 von 100

\* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt.

# Fire Emblem: Radiant Dawn

## INFOS

**System** Wii  
**Entwickler** Intelligent Systems, Japan  
**Hersteller** Nintendo  
**Genre** Rundenstrategie  
**Termin** im Handel  
**USK** ab 12 Jahren  
**Spieler** 1

## FAZIT

Optisch verschlafener Rundenkrieg, der spielerisch auf dem Niveau der GBA-Vorgänger dahindümpelt.



**Wii** Fast geschafft: Während unser grünhaariger Dieb dem gegnerischen Bogenschützen in den Rücken fällt, bereitet sich der Rest auf den Bosskampf vor.

dentaktik-Titeln auf unteres GameCube-Niveau ab: Ihr bewegt Eure kleine Schar bunthaariger Söldner Zug um Zug durch kantig graue 3D-Areale. Kommt es zum Nah-, Fern- oder Magiekampf, wird in die Kampfansicht umgeschaltet. Hier findet Ihr statt der liebevollen handgezeichneten Animationen der GBA-Ära nur grob modellierte Polygon-Fatzkes, die unbeholfen aufeinander eindreschen. Deaktiviert Ihr die Kampfanimationen, bleibt ein solides Taktikspiel, das wie alle "Fire Emblems" vorher

vom klugen Gebrauch des Stein-Schere-Papier-'Waffendreiecks' lebt. Auch sonst bleibt alles beim Alten: Ausrüstungsgegenstände gibt's in Truhen oder besuchten Häusern. Der Tod eines Helden ist permanent und sollte deshalb vermieden werden. Die uninteressante Geschichte rund um ein magiebegabtes Madel und eine Rebellengruppe wird in spärlich animierten Standbildern erzählt. Gesteuert wird mit quergebaltener Remote, die Bewegungserkennung kommt nicht zum Einsatz. mw



## Max Wildgruber

Ich bin eigentlich ein Fan der "Fire Emblem"-Reihe und habe die GBA-Episoden durchgespielt, ohne einen Mann zu opfern. Umso enttäuschter bin ich, dass die Umsetzungen auf Gamecube und Wii einen solch lieblosen Eindruck machen. Dabei müsste Intelligent Systems am erprobten Spielprinzip gar keine großen Änderungen vornehmen, der Teufel steckt in der Präsentation: Die hässliche

3D-Optik zerstört jegliche Atmosphäre und wenn ich die Kampfanimationen abschalte, kann ich genauso gut die alten GBA-Teile spielen!

## FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

- » Nahkampfeinheiten greifen wahlweise mit Schwert, Axt oder Speer an
- » der Tod von Spielfiguren ist dauerhaft, hier hilft nur ein früherer Spielstand
- » Ihr dürft jederzeit speichern, allerdings die laufende Mission nicht abbrechen

Wii

Singleplayer 7 von 10  
 Multiplayer 2 von 7  
 Grafik 2 von 7  
 Sound 4 von 10

SPIELSPASS

68 von 100

» In der komplett übersetzten PAL-Fassung von "Fire Emblem: Radiant Dawn" geht es erwartungsgemäß veraltet zu. Nach einem recht ansehnlichen CG-Intro mit deutschen Stimmen und Untertiteln fällt die Präsentation des klassischen Run-



**Wii** Leichtes Spiel: Fernkämpfer verlieren im Nahkampf immer.

# DUNGEON EXPLORER

Wii NINTENDO DS. 12+ eidos

# Pro Evolution Soccer 2008

## INFOS

System: / / / Wii /  
 Entwickler: Konami, Japan  
 Hersteller: Konami  
 Genre: Sportspiel  
 Termin: im Handel  
 USK: ab 0 Jahren  
 Spieler: 1-2

## FAZIT

Eine neue Art, Fußball zu spielen: Das Wii-"PES" hat nach mit einigen Schwächen zu kämpfen, ist aber auf dem richtigen Weg.

Wii: Satz mit X, das war wohl nix: Im Moment der Ballabgabe ist unser Stürmer im Abseits.



Ich habe es auf der PS2 wirklich versucht – das 'freie Passen' mittels linkem Analogstick-Klick. Dennoch machte der Ball fast nie das, was ich wollte. Also griff ich wieder auf den herkömmlichen X-Tasten-Pass sowie die Dreiecks-Steilvorlage zurück und musste mich mit Ballabgaben zu meinen Mitspielern begnügen – echte Pässe in den freien Raum waren einfach nicht drin.

Bis jetzt: Die Wii-Version von "Pro Evolution Soccer 2008" merzt dieses Manko mit Bravour aus. Ihr zeigt via Fernbedienung auf einen Punkt auf dem Spielfeld, dann genügt ein Knopfdruck auf B und die Pille landet am Bestimmungsort. Drückt Ihr die B-Taste schnell ein zweites Mal, ergibt das einen hohen Pass – perfekt für Flanken. Vor dem Kasten deutet Ihr mit der Remote auf eine Torecke und zieht via Nunchuk-Wackler ab – das klappt ordentlich, fühlt sich jedoch ungewohnt an. Euren eigenen Spieler lenkt Ihr übrigens ganz altmodisch mit dem Analogstick des Nunchuks, wollt Ihr sprinten, müsst Ihr den Laufweg mittels Pointer und



Wii: Komfortabel: Wir packen einen Spieler am Kragen (hier Kaka) und setzen ihn an die Wunschposition. Rechts geben wir den Mitspielern Laufwege vor.

A-Taste vorgeben. Klingt etwas kompliziert? Ist es auch, doch es geht noch weiter: In der Defensive sind Eure Möglichkeiten eingeschränkter – anstatt wie gewohnt mit einem Verteidiger Eurer Wahl den ballführenden Spieler anzugreifen, markiert Ihr den gegnerischen Stürmer mittels Zeigefunktion und A-Taste. Der nächstbeste Defensivmann eilt herbei und wartet auf Euren Grätschbefehl (Z-Trigger + Nunchuk-Ruck). Wollt Ihr diese Techniken sowie viele andere (u.a. Abseitsfalle, Doppelpass) erlernen, sind die zahlreichen Tutorial-Lektionen Pflicht.



Wii: So geht's: Ihr zeigt mit der Remote auf einen Punkt, haltet die B-Taste und schon sprintet ein Kollege hin. Lasst Ihr den Knopf los, kommt der Pass.



## Üben, Üben, Üben

Ihr solltet nicht enttäuscht sein, wenn Euch das Kontrollschema anfangs überfordert, selbst Profis mit jahrelanger "PES"-Erfahrung brauchen einige Stündchen, um alle Kniffe des Spielsystems auszuloten. Dann aber funktioniert die Offensive vorbildlich – die Mühe lohnt sich also. In der Verteidigung hingegen werdet Ihr kaum das Niveau erreichen, das Ihr von PS2 & Co. kennt – dazu reagieren die Defensivleute einfach zu träge auf Eure Befehle.

Werfen wir einen Blick auf die reichhaltigen Spielmodi: Neben freiem Training, schnellen Matches (für maximal zwei Sportler) und Online-Partien über Nintendos WiFi-Connection wählen Solisten die 'Champions-Road': Dort stibitzt Ihr die Spieler von besieigten Teams und möbelt ein talentloses Trottelteam zur Starttruppe auf. Nicht fehlen dürfen die Möglichkeiten, eine Liga-saison zu zocken oder ein Pokaltour-nier abzuhalten. Nichts Neues gibt es von der Lizenzfront zu vermelden: Aus der Bundesliga sind nur die Bayern dabei, ansonsten wählt Ihr aus einem reichen Pool an Originalteams und lizenzierten Kickern. ms



## Matthias Schmid

Ich bin ein großer "PES"-Fan: Seit 2001 habe ich mir jeden Teil geholt, hab auf Turnieren gespielt und unzählige Feier-abende mit dem Kollegen Olli verzoekt. Seit einigen Monaten jedoch stellte sich dezente Müdigkeit ein, immer seltener wanderte "PES 2008" in meine PS3. Warum? Weil Konami im letzten Jahr einfach zu wenig Neues eingebaut hat. Plötzlich kommt die Wii-Version um die Ecke – und ich bin wieder begeistert. Die radikal neue Steuerung bietet enormen Freiraum beim Spiel nach vorn – endlich kommen meine Pässe genau zum Bestimmungsort. In der Defensive funktioniert das bei Weitem nicht so gut – deshalb wirkt die Wii-Fassung nicht so geschliffen wie die anderen Fassungen. Dennoch verdient Konamis mutiger Point'n'Pass-Kick mein volles Lob – mehr davon bitte!

## PRO EVOLUTION SOCCER 2008

- » nur auf die 'neue Art' spielbar
- » keine herkömmliche Steuerung
- » lediglich 2 Kameraperspektiven
- » benötigt lange Einspielzeit
- » 25 Tutorial-Einheiten
- » Point'n'Shoot-Elfmeterschießen

Wii  
 Singleplayer: 8 von 10  
 Multiplayer: 8 von 10  
 Grafik: 5 von 7  
 Sound: 8 von 10

SPIELSPASS  
**83** von 100



# UEFA EURO 2008

## INFOS

**System** PS2 / PS3 / 360 / PSP  
**Entwickler** EA Sports, Kanada  
**Hersteller** Electronic Arts  
**Genre** Sportspiel  
**Termin** 17. April  
**USK** ab 0 Jahren  
**Spieler** 1-4 (PS2), 1-14 (PS3),  
 1-8 (360), 1-2 (PSP)

## FAZIT

Gewohnt gutes EA-Kickspektakel mit tollen Online-Features auf Xbox 360 und PS3 – die PS2-Fassung zeigt Ermüdungserscheinungen.



**PS3** Der 'Be a Pro'-Modus ist ein Hingucker: In dieser Perspektive erlebt Ihr die EM-Spiele noch intensiver.

» Mist, diesmal habe ich keine Karte bekommen. Mein Versuch, ein Ticket für eine Live-Partie bei der kommenden EM zu ergattern, schlug fehl. Die hoffnungslos überzeichneten Kontingente waren zu klein – also bleibt mir im Juni nur die Glotze, um die Spiele mitzuerleben. Doch warum warten, wenn EA's offizielles Spiel zum Turnier schon fast zwei Monate vorher in den Handel kommt? Ich schnüre jetzt schon die virtuellen Stollenschuhe, damit Ihr wisst, ob Ihr Euch am 17. April eine der vier Versionen kaufen solltet.

Die Versionen für die Next-Gen-Maschinen versuchen, die Anzahl von nur gut 52 Nationalteams durch eine Vielzahl neuer Spielmodi wettzumachen: In der 'Mannschaftskapi-



**PSP** Schuss = Tor? Dies gilt für EA-Kicks schon lange nicht mehr.



**PS2** Seit geraumer Zeit könnt Ihr in EA-Spielen mit der "PES"-Steuerung zocken – versehentliche Flanken vor dem Tor gibt's nicht mehr. Rechts seht Ihr das 'Kick Stick'-Feature – das garantiert feinfühligere Freistöße und Elfer.

tän'-Variante übernehmen bis zu vier menschliche Spieler die Schlüsselathleten eines Teams – einerseits kämpft Ihr gemeinsam für den Sieg, auf der anderen Seite rangelt Ihr um Erfahrungspunkte und die Kapitänbinde. Online-Zocker stürzen sich in den 'Kampf der Nationen' und fighten mit ihrer Lieblingsnation um wertvolle Punkte. Natürlich könnt Ihr auch die luxuriöse Mittdrin-Ansicht des 'Be a Pro'-Modus genießen oder einfach das EURO-Turnier nachspielen – gegen den Computer oder Spieler aus aller Welt.

## Und die anderen?

PS2-Zocker vermissen Online-Duelle, 'Mannschaftskapitän'-Modus und 'Be a Pro'-Variante bleiben aber drin. Außerdem dürft Ihr mit dem Digikreuz steuern sowie Frei- und Strafstoße per eleganter 'Kick-Stick'-Kontrolle ausführen. PSP-Bolzer wiederum zocken auf Wunsch online und haben Spaß mit drei Minispielen (Wandschießen, Jonglieren, Quiz) – dafür wurde der 'Be a Pro'-Modus eliminiert. *ms*



**PS3** Die Spieler sind gut modelliert, Verwechslungsgefahr mit den realen Vorbildern besteht aber noch nicht – am Beispiel von Cristiano Ronaldo.



## Matthias Schmid

Wer lange vor der EM schon gegen den virtuellen Lederball treten will, freut sich über ein richtig gutes Fußballspiel. Auf PS3 und Xbox 360 bestaunt Ihr wogende Zuschauermassen und eindrucksvolle Stadien – der verbildliche Online-Part gleicht das spärliche Mannschaftsaufgebot aus. Besitzt Ihr die jüngste "FIFA"-Ausgabe und kennt den spektakulären 'Be a Pro'-Modus schon, bleibt der Wow-Effekt aus. PS2-Zocker müssen mit einer technisch wie spielerisch schwächeren Version leben.

## UEFA EURO 2008

- » 52 lizenzierte Teams (PS2: 53)
- » neuer 'Mannschaftskapitän'-Modus
- » Standards via 'Kick-Stick' (PS2)
- » England ist trotz Quali-Versagen dabei
- » DS- und Wii-Versionen wird's nicht geben

## SYSTEM-VERGLEICH

Die Präsentation auf PS3 und Xbox 360 feigt die PS2-Optik locker vom Platz – zumal die PS2-Version etliche technische Probleme hat. Die PSP-Fassung wirkt grafisch runder. Das Online-Angebot auf den neuen Konsolen ist beeindruckend.

Plattform	Spielepass	Spielepass
PlayStation 2	8 von 10	78 von 100
Singleplayer	8 von 10	
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	4 von 6	
Sound	8 von 10	
PlayStation 3	8 von 10	82 von 100
Singleplayer	8 von 10	
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	
Xbox 360	8 von 10	82 von 100
Singleplayer	8 von 10	
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	
PSP	8 von 10	79 von 100
Singleplayer	8 von 10	
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

# Dark Sector

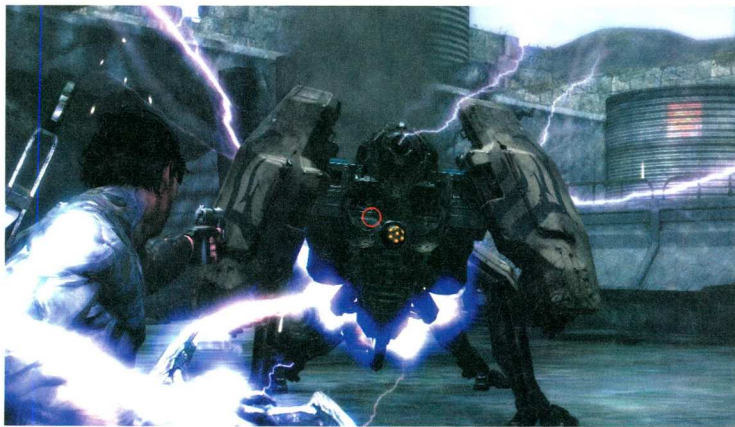
## INFOS

**System** PS3 / 360  
**Entwickler** Digital Extremes, USA  
**Hersteller** Koch Media  
**Genre** Action  
**Termin** 4. April  
**USK** keine Kennzeichnung  
**Spieler** 1-10

## FAZIT

Scharfe Optik und scharfe Waffen: Optisch imposanter Actioneriller mit cooler Wurf-Waffe, aber strunzdummen Feinden.

**360** Hayden legt den fetten Robo-Hund mit einem Elektroschock lahm und entert anschließend das Cockpit.



» Was hat James Schmalz im Sommer des Jahres 2005 getan? Der Gründer der Spieleschmiede Digital Extremes wollte vermutlich im wohlverdienten Urlaub, schließlich hatte seine Firma im Mai den Ego-Shooter "Pariah" veröffentlicht. Bestimmt fand James auch Zeit

zum Zocken, genauer gesagt: zum "Resident Evil 4"-Zocken. Wie sonst wäre er auf die Idee gekommen, "Resident Evil 5" zu programmieren? Gut – aus lizenzrechtlichen Gründen musste der Chefdesigner sein neues Baby "Dark Sector" taufen, spielerisch möchte aber jedes Byte, jede Programmzeile so sein wie das große Vorbild.

## Todesbumerang

Ob das etwas Schlechtes ist? Keineswegs, wenn die Entwickler es verstehen, ein erfolgreiches Spielprinzip mit neuen Ideen, mit frischen Features aufzupeppen. Das ist den Entwicklern definitiv geglückt – das Zauberwort heißt 'Glaive': Held Hayden, dem diese messerscharfe Wurf-Waffe nach einer Infektion aus dem rechten Arm spießt, macht nur allzu gern Gebrauch von seiner Allzweck-Klinge – Ihr zerfetzt Gegner, hackt Gliedmaßen ab, aktiviert Schalter und überträgt Feuer oder Elektrizität. Praktischerweise kehrt der Todesbringer nach jedem Flug brav zurück – um Munitionsmangel müsst Ihr Euch keine Sorgen machen. Wollt Ihr



**360** Der Mann mit dem Hammer: In den Katakomben unter der Stadt attackieren Euch aggressive Infizierte – Panik ist vorprogrammiert.

Gegnerhorden Herr werden oder (für das Glaive) zu weit entfernte Feinde abmurksen, greift zum Schießprügel. Ruft Ihr das Zielvisier auf, wechselt die Kamera zur Second-Person-Ansicht – wie Ihr es aus "Resident Evil 4" gewohnt seid. Da Ihr Knarren Eurer Gegner aufgrund einer Sperre nur wenige Sekunden nutzen könnt, kauft Ihr besser beim Schwarzmarkthändler ein – auch das kennt man aus "Resident Evil 4".

Eingewoben in eine düstere Story rund um Viren, Wissenschaftler, Mutanten und ein heiße Agentin

bezwingt Ihr Bossgegner und kämpft Euch durch Friedhöfe, Lagerhallen sowie leerstehende Häuser. Einfache Rätsel löst Ihr ebenfalls via Glaive – aufgrund von Apportierfunktion, Flug in der Ego-Perspektive (auf PS3 mit Sixaxis-Steuerung) und Explodieroption ist das Wurfmesser ein Helfer in allen Lebenslagen. ms



**360** Bein ab: Oben seht Ihr das Glaive, unten was es anrichten kann.

## Matthias Schmid



Wenn ich mich mit zitterndem Trigger-Finger durch zombieverseuchte Labore schleiche und vor dem eigenen Schatten zurückzucke, merke ich, dass "Dark Sector" ziemlich viel richtig macht: angefangen bei der tollen Grafik mit ihren fetten Effekten und scharfen Tapeten bis hin zu bluttriefenden Kämpfen, in denen mein rasiermesserscharfer Freund das Zünglein an der

Waage ist. Dennoch rangiert diese klasse steuerbare Schlachtplatte in einer anderen Spielspaßdimension als "Resident Evil 4". Warum? Weil die Entwickler oftmals schlicht die KI vergessen haben, weil mehr Gegner nicht immer mehr Spielspaß bedeuten und weil innovative Spielelemente rat gesät sind. Dennoch lege ich die derbe Mutantenhatz jedem volljährigen Actionfan ans Herz.



**PS3** Von der PS2-Samurai-Mär "Blood Will Tell" abgesehen? Der Prolog flimmert Euch in stylischem Schwarz-Weiß-Look entgegen.

## DARK SECTOR

- » düstere Third-Person-Action
- » Einsteiger in Kampfprober möglich
- » Hayden kann zwei Schusswaffen tragen
- » brutale Dutzek-Time-Finishing-Moves
- » simples Aus-der-Deckung-Feuern
- » Multiplayer-Modi: Infektion & Epidemie

## SYSTEM-VERGLEICH

Auf beiden Konsolen sieht die HD-Action beeindruckend aus. Mehr als einmal füllt Ihr Euch in Epics indizierten Xbox-360-Shooter versetzt.

Plattform	Spielepass	Spielepass
PlayStation 3	8 von 10	81 von 100
Singleplayer	8 von 10	
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
Xbox 360	8 von 10	81 von 100
Singleplayer	8 von 10	
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

# Assassin's Creed Altair's Chronicles



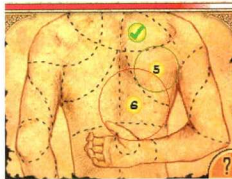
**DS** Praktisch: Obwohl Altair mit dem Rücken zum Abgrund steht, können ihn Gegner nicht herunterschubsen – umgekehrt klappt's aber.

## INFS

**System** DS  
**Entwickler** Gameloft, Frankreich  
**Hersteller** Ubisoft  
**Genre** Action-Adventure  
**Termin** im Handel  
**USK** ab 12 Jahren  
**Spieler** 1

## FAZIT

Rennen und Springen – juchhe. Kämpfen –oje. Teils unfertig wirkendes, jedoch motivierendes Assassinenabenteuer in 3D.



**US** Ausgefuchste Sprungpassagen erfordern Können (oben), Touchpen-Minispiele eine ruhige Hand (unten).

Trotz der verschiedene Missionsziele lässt sich der Großteil des Spiels auf zwei Hauptaspekte reduzieren – Kämpfen und Hüpfen: Leider gestalten sich die Auseinandersetzungen mit den Wachen dröge – mit simplen Button-Smashing metzert Ihr Euch durch das komplette Spiel. Die Jump'n'Run-Passagen hingegen glänzen mit einfallsreicher Levelkonstruktion und fiesen Fallen. *ms*



### Matthias Schmid

Was für ein Wechselbad der Gefühle! Mal frohlocke ich über tolle Sprüngeinlagen und die flüssige Steuerung wenn gerannt und geturnt wird. Mal verfluche ich die oftmals fehlerhafte Kollisionsabfrage und die öden Kämpfe. Das Timing ist problematisch, Extrawaffen wie Armbrust und Bomben für die Katz. Frustresistente DS-Zocker geben dem erwachsenen Abenteuer aber eine Chance.

## ASSASSIN'S CREED ALTAIR'S CHRONICLES

- » 12 Welten à 2-4 Levels
- » keine offene Spielwelt
- » Mischung aus Kämpfen & Hüpfen
- » 2 simple Stylus-Minispiele
- » sehr lange Ladezeiten
- » keine Sprachausgabe

**DS**  
Singleplayer 7 von 10  
Multiplayer -  
Grafik 5 von 7  
Sound 6 von 10

**68** von 100

24 Stunden  
Online-Shopping  
**primalgames.de**

**Ihr wollt mehr... kommt vorbei**  
unser wäldes Angebot im PrimalGames RegioStore  
- Kern-Schwäbischer Platz 16b, Reutlingen  
- gegenüber dem H&M Bauhaus oder - im Internet unter...

**PRIMAL GAMES**

**PRIMAL GAMES**

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

**Playstation 3 40 GB**  
379,99

**GTS Prologue** 39,99  
**Dark Sector UNcut** 59,99

**Haze** 64,99  
**Grand Theft Auto IV** 64,99

**UNCHARTED** 54,99  
**VIKING** 64,99

**TURBO** 57,99  
**Devil May Cry 4** 44,99

**STREET** 39,99  
**Tom Clancy's Vegeta 2** 64,99

**FRONTLINES** 55,99  
**Feel of War 360**

**Paradise** 49,99  
**Dark Messiah 360** 57,99

**Microsoft X Box 360** 269,00  
**Nintendo Wii Sport Pack** 249,99

**Wii Fit** jetzt vorbestellen  
**Wii Fit** 89,99

**Mario Kart - Leaked** 47,99  
**Oyayno im Wererraum** 54,99

**Sega Superstar Tennis** 57,99  
**SW Force Unleashed** 64,99

**Universe 21 War** 57,99  
**UEFA 2008** 57,99

**Sony PSP & Nintendo DS**  
Sony PSP SlimLight + TEXEN ... 179,99  
Nintendo DSL Schwarz + Simpsons ... 164,99  
Advance Wars Dark Conflict ... 24,99  
Final Fantasy 12 Revenant Wings DS ... 39,99  
Final Fantasy Crystal Chronicles DS ... 39,99  
Final Fantasy 1/2 PSP je ... 29,99  
God of War Chain of Olympus PSP ... 39,99  
Warhammer Squad Command DS ... 29,99  
Warhammer Squad Command PSP ... 29,99

**Wir kaufen eure Gebrauchten Bargeld sofort**  
Wir kaufen auch komplette Sammlungen  
Schaut in unsern Games vorbestellen/PrimalGames  
Kern-Schwäbischer Platz 16b, Reutlingen  
**Wir führen auch das Programm für**  
X-BOX  
GAMECUBE  
PC GAMES  
NINTENDO DS  
NINTENDO GAMEBOY  
ANIME&DVD  
TRADING CARDS

Mehr unter  
**primalgames.de**

Bestellungen oder Vorbestellungen unter:

**02 34-9 16 06 30**

# Sega Superstars Tennis

## INFOS

**System** PS2/PS3/360/Wii/DS  
**Entwickler** Sumo Digital, England  
**Hersteller** Sega  
**Genre** Sportspiel  
**Termin** im Handel  
**USK** ab 6 Jahren  
**Spieler** 1-4

## FAZIT

Kunterbunter Spaßbleger von "Virtua Tennis"; nicht ganz so ausgereift, aber mit viel Charme, guter Steuerung und witzigen Ideen.

**360** Doppel-Matches gibt's natürlich auch: Dem CPU-Kollegen könnt Ihr grobe Verhaltensmuster vorgeben.



» Nach dem Olympia-Duett gehen Sega und Nintendo wieder getrennte Wege, für den nächsten sportlichen Einsatz hat sich die Igel-Firma aber vom Klempner-Verein eine Idee abgeschaut: "Sega Superstars Tennis" verfolgt das gleiche Konzept wie die "Mario Tennis"-Serie. Soll heißen: Statt auf Realismus zu setzen, steht der Spaßaspekt im

Mittelpunkt – inklusive ungewöhnlicher Teilnehmer und skurrilen Spezialschlägen. Dass der sportliche Gedanke nicht ins Abseits gerät, dafür sorgen die Entwickler: Sumo Digital zeigten bereits mit "Virtua Tennis 3", dass sie Ahnung von Filzbällen und Schlägern haben.

## Eine starke Truppe

Für das Teilnehmerfeld und die Spielfelder hat sich Sega kräftig im eigenen Archiv bedient und eine ordentliche Mischung abgeliefert: Natürlich stellt die Sonic-Fraktion den größten Anteil, aber auch Athleten aus anderen Titeln geben sich die Ehre. Die Auswahl hält einige originelle Stars zum Freischielen parat, verwundert aber teilweise: Das fiese "Nights"-Gegenstück Realta oder Ulalas Kollegin Pudding hätte wohl niemand vermisst, dafür glänzt die komplette "Virtua Fighter"-Riege durch Abwesenheit.

Neben der Teilnahme in normalen Matches und einem einfachen Arcade-Turnier klappert Ihr im Superstar-Modus thematisch ausgewählte Schauplätze ab, auf denen Partien und Minispiele warten – rund 100 Aufgaben stehen vor Euch, wenn

Ihr alles gesehen und freigeschaltet haben wollt. Überraschend gestaltet sich die Steuerung bei den 'normalen' Konsolen: Nur zwei Knöpfe sind belegt und dienen für starke und schwache Schläge. Wer Lobs oder Stoppbälle ausführen will, muss die Buttons in Kombination hintereinander drücken – klingt kompliziert, erweist sich aber schnell als praktikabel. Zweischneidig ist die Kontrolle beim Wii: Schwingen hat jeder bei "Wii Sports" bereits gelernt. Doch die Schlagstärke hängt von der Geschwindigkeit Eurer Bewegung ab, was Irrtümer leichter macht – alternativ spielt Ihr mit Digikreuz und Buttons. Über die Stylus-Steuerung des DS lassen wir schließlich besser Gras wachsen, auch hier ist die traditionelle Kontrolle Trumpf. us



**DS** Die Minispiele bieten teils gewitzte Interpretationen der Vorlagen.



**PS2** Die bunten Courts machen ihren Vorbildern alle Ehre.



## Ulrich Stappberger

Am Anfang war ich irritiert: Wo sind bei "Sega Superstars Tennis" die Schlagvarianten abgeblieben vom Wii alle Controller mehr als genug Knöpfe dafür... Nach kurzer Eingewöhnung gefällt mir die Variante mit den Buttoncombs aber sehr gut, gefühlvolle Stoppbälle klappen wirklich prima. Auch sonst hält der Sportspaß, was er verspricht:

witzige Spieler und Courts, die auf allen Systemen hübsch in Szene gesetzt werden, die gelungene Spieldynamik und jede Menge Herausforderungen. Die ersetzen zwar einen ausgewachsenen Karrieremodus wie bei "Virtua Tennis" mitsamt Wertesteigerung nicht ganz, aber für unterhaltsame Runden taugen sie auf jeden Fall. Bunt, friedlich, spaßig – ein Ass von Sega.



**Wii** Die nahe Alternativ-Perspektive ist dynamischer, Ihr habt aber zugleich weniger Überblick.



**PS3** Die schrägen Superschläge sind wirkungsvoll, lassen dem Gegner aber meistens doch eine Abwehrchance.

## SEGA SUPERSTARS TENNIS

- » 10 von Segaspielen inspirierte Courts
- » 16 Maskottchen-Sportler
- » 8 Minispiele
- » Schläge werden durch Kombinationen von 2 Knöpfen ausgeführt (nicht Wii)
- » Onlinematches auf PS3 und Xbox 360

## SYSTEM-VERGLEICH

Technisch machen alle Heimkonsolenvarianten einen guten Eindruck. Auf PS3 und Xbox 360 sieht's am besten aus, die beiden Versionen unterscheiden sich kaum.

System	Spieldauer	Spieldauer	Spieldauer	Spieldauer
PlayStation 2	Singleplayer	8 von 10	82	von 100
	Multiplayer	9 von 10		
	Grafik	5 von 6		
	Sound	8 von 10		
PlayStation 3	Singleplayer	8 von 10	83	von 100
	Multiplayer	9 von 10		
	Grafik	7 von 10		
	Sound	8 von 10		
Xbox 360	Singleplayer	8 von 10	83	von 100
	Multiplayer	9 von 10		
	Grafik	7 von 10		
	Sound	8 von 10		
Wii	Singleplayer	8 von 10	82	von 100
	Multiplayer	9 von 10		
	Grafik	5 von 7		
	Sound	8 von 10		
DS	Singleplayer	8 von 10	81	von 100
	Multiplayer	9 von 10		
	Grafik	5 von 7		
	Sound	8 von 10		

# Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt

## INFOS

System: Wii  
 Entwickler: Locomotive Games, USA  
 Hersteller: THQ  
 Genre: Action  
 Termin: im Handel  
 USK: ab 16 Jahren  
 Spieler: 1-2

## FAZIT

Witziger Alien-Feldzug mit drolligen Ideen, die aber (fast) alle schon in den Vorgängern teils besser umgesetzt wurden.



**Wii** Crypto macht keine Unterschiede: Er kann zwar nur mit Menschen-Gehirnen etwas anfangen, Tiere werden aber genauso gebruzzelt.

Sci-Fi-Schinken auf der Erde für Chaos sorgt. Inzwischen hat es Crypto auf den Wii und in die 70er-Jahre verschlagen, wo er seinem Handwerk wie gewohnt nachgeht. In knapp zwei Dutzend Missionen malträtiert ihr Mensch und Tier, lässt Gehirne aus Köpfen plätzen und zerbrösel ganze Landstriche – jedoch immer mit einer Menge Humor. Neu dazugekommen ist im Rahmen einer Story rund um Fast-Food-Lokale ein mechanisches Maskottchen, das ihr bei Bedarf als Kampfmech einsetzen

können – der Simpson'sche Schmalzjunge lässt grüßen. Allerdings sind der Robo und die Untertasse mit der Wii-Steuerung nicht so gut in den Griff zu kriegen, wie man es sich wünscht – Cryptos Bedienung haut besser hin. Letztlich fehlt dem Abenteuer der Pliff der Vorgänger, die sehr auf Peniswitze fixierte Story ist zudem nicht jedermanns Sache. Für ein paar kurzweilige Stunden (länger dauert der Haupthandlungsstrang nicht) taugt das griesgrämige Alien dennoch. us



## Ulrich Steppberger

Eigentlich mag ich das respektlose Alien und seine Amokläufe gegen die Menschheit. Aber bei "Big Willy: Entfesselt" springt der Funke nicht so recht über. Das liegt zum einen an der arg zotigen Inszenierung der platten Story, zum anderen an der Ideenarmut. Alles ist wie gehabt, nur der Big-Willy-Mech kommt dazu und nervt wie die Untertasse mit fummeliger Steuerung. Habt ihr noch nie ein Abenteuer mit Crypto erlebt, ist sein Wii-Abstecher eine spaßige, wenn auch kurze Angelegenheit. Besitzer der Vorgänger brauchen's weniger.

## DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY: ENTFESSELT

- » 4 weitläufige Umgebungen
- » Big-Willy-Mech als Kampfgerät nutzbar
- » Koop- oder Duell-Modus via Splitscreen
- » Handlung diesmal in den Siebzigern
- » viele Gimmicks freispielbar

Wii  
 Singleplayer: 6 von 10  
 Multiplayer: 6 von 10  
 Grafik: 5 von 7  
 Sound: 7 von 10

## SPIELSPASS

**67** von 100

Normalerweise stehen Zocker immer auf der Seite der Menschheit und geben den strahlenden Helden ab, den fieseren Aliens so richtig in den Hintern tritt. Die "Destroy All Humans!"-Serie dreht das Prinzip um – hier spielt ihr einen Außerirdischen, der ganz im Stil alter



**Wii** Mit dem Big-Willy-Mech terrorisiert ihr die Stadtbevölkerung.

# BACK ISSUES

IM INTERNET UNTER [WWW.MANIAC.DE](http://WWW.MANIAC.DE)



## BESTELLCOUPON

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE FÜR JE 5 EURO INKL. VERSAND.  
 DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6/01	7/01	9/01	10/01	2/02	3/02	5/02	9/02	3/03	7/03	8/03	9/03	2/04							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3/04	4/04	5/04	8/04	9/04	10/04	11/04	1/05	3/05	4/05	5/05	6/05	7/05							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8/05	11/05	12/05	1/06	3/06	4/06	5/06	6/06	8/06	9/06	11/06	12/06	2/07							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3/07	4/07	5/07	6/07	7/07	8/07	9/07	10/07	11/07	12/07	1/08	2/08	3/08							

EINSENDEN ANS **CYBERMEDIA GMBH** • BESTELL-SERVICE  
 WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

# Viking: Battle for Asgard

## INFOS

System / 360  
 Entwickler Creative Assembly, England  
 Hersteller Sega  
 Genre Action  
 Termin im Handel  
 USK ab 18 Jahren (beantragt)  
 Spieler 1

## FAZIT

Mächtig blutige Wikinger-Action: knackige Metzeler mit Massenschlacht-Enlagen und viel Atmosphäre, aber auch ein paar Macken.

**360** Bei den Massenschlachten fällt die Unterscheidung von Freund und Feind schon mal schwer.



» Glück gehabt: Eigentlich löst der Nordmann Skarin in einer Schlacht gegen übermächtige Feinde sein Ticket ins Jenseits. Er wird jedoch wiederbelebt: Die Göttin Freya hat ihn als Retter seines Volks auserkoren. Unsterblich ist der Wikinger nicht (das merkt Ihr im Abenteuer oft genug), er bekommt aber himmlische Hilfsmittel. Eins davon ist das

Bisingamen-Amulett – wir nordischen Menschen würden es "Radar" nennen –, das Euch den Weg zu Euren Einsätzen zeigt.

Drei große Inseln muss Skarin von Untoten säubern, was er überwiegend im Alleingang macht. Das erinnert teilweise an "Dynasty Warriors", fällt aber deutlich variantenreicher aus: Ihr marschiert nicht immer nur auf Feindstruppen zu und haut um Euch, obwohl das öfters vorkommt. Manchmal müsst Ihr Kletterpartien absolvieren oder Euch durch Ortschaften schleichen, ohne alle Feinde auf Euch aufmerksam zu machen. Das tut der Abwechslung gut, führt aber zu Frustmomenten, wenn etwa die Aufgabenstellung diffus gehalten ist – "Viking" greift Euch dann kaum unter die Arme.

Eins Eurer Hauptziele ist es stets, gefangene Soldaten zu befreien, die sich dann Eurer Armee anschließen. An Schlüsselstellen greift Ihr mit ihnen in Massenschlachten Stützpunkte an und könnt manchmal sogar Drachen beschwören bzw. Luftunterstützung anfordern. Diese imposant inszenierten Getümmel sind angemessen episch, aber auch chaotisch: Übersicht habt Ihr nicht



**360** Kratos lässt grüßen: Dickere Feindbrocken zerlegt Ihr in kurzen Quick-Time-Sequenzen in kleinere Stücke.

immer, zum Glück räumen die CPU-Kollegen das feindliche Fußvolk so gut auf, dass Ihr Euch meist auf die Hauptgegner konzentrieren könnt.

## Wo gehobelt wird...

Skarin ist ein schlichtes Gemüt und hält nichts von spektakulärem Waffengewirbel, er haut lieber rustikal zu: Neben harten und schnellen Schlägen könnt Ihr nur ein paar rudimentäre Combos und Elementartfähigkeiten erwerben, die Euer Schwert mit Flammen- oder Eismagie versehen. Das heißt nicht, dass Kämpfe

deshalb unspektakulär ausfallen. Im Gegenteil: Führt Ihr gegen geschwächte Feinde eine Schlussattacke aus, werden die geköpft, halbiert oder gewuertelt – begleitet von mächtigen Giftfontänen. Die bekommen deutsche Zocker auf jeden Fall zu Gesicht, denn "Viking" wird für uns nicht geschnitten – nur war bis Redaktionsschluss nicht klar, ob die USK damit einverstanden ist. Die PS3-Fassung stellt Sega auf jeden Fall in hiesige Läden, Xbox-360-Krieger müssen notfalls zum Eigenimport greifen. us



## Ulrich Steppberger

Mit welcher Brachialgewalt Skarin ganze Armeen wegräumt, ist imposant und optisch gelungen in Szene gesetzt. Daran könnten sich artverwandte Langweiler wie "Dynasty Warriors" ruhig ein Beispiel nehmen. Ärgernisse wie eine gelegentlich konfuse Kamera und hampelige Gegner tauchen allerdings auch auf. Das rabiate Schlachten hat mir Spaß gemacht und mich manchmal zum Rasen gebracht: Es nervt, wenn ich durch ein feindverseuchtes Dorf kämpfen muss, die Karte aber keine Hilfe beim Finden des richtigen Wegs ist. Oder wenn ein Gegnertrupp auf mich einstürzt und mein Wikinger manchmal nur verwirrt um sich haut. Ansonsten ist "Viking" zwar nicht der ganz große Knaller, aber eine sehr ansehnliche Schlachtplate.



**360** Da wird Molyneux neidisch: Einmal befriedete Dörfer erstrahlen im freundlichen "Fable"-Glanz.



**360** Ganz schön blutig: Skarins Finishing Moves fallen meistens sehr drastisch aus.

## VIKING: BATTLE FOR ASGARD

- » 3 große Inseln zu befreien
- » Schwerpunkt auf Einzelkämpfen mit Massenschlachten als Höhepunkte
- » manchmal Schleich- und Hüpfpassagen
- » neue Moves und Elementmagie kaufbar
- » Kompromisslos brutal

Xbox 360

Singleplayer

Multigamer

Grafik

Sound

7 von 10

8 von 10

7 von 10

7 von 10

SPIELSPASS

77

von 100

# Worms: Odyssee im Wurmraum

## INFOS

System: Wii  
 Entwickler: Team 17, England  
 Hersteller: THQ  
 Genre: Strategie  
 Termin: im Handel  
 USK: ab 6 Jahren  
 Spieler: 1-4

## FAZIT

Als einsteigerfreundlicher Strategiespiel gedacht, leidet der Wurmkrieg vor allem unter der wenig zugänglichen Steuerung.



## » Neues System, neues Spiel.

Oder doch nicht? Auch auf dem Wii hat sich an den Regeln des rundenbasierten Spielprinzips nichts geändert. Wieder besteht Euer Team aus vier Würmern im Comic-Look, die sich vor zufallsgenerierten Hintergründen erbitterte Schlachten mit bis zu drei weiteren Wurmquartetten liefern. Sechs verschiedene Planeten bzw. Grafikstile gibt es diesmal, zudem entwerft ihr am spärlichen Editor neue Karten.

Wie gehabt, wählt ihr während eines zeitlich begrenzten Spielzuges Waffen aus dem Inventar. Vom Scharfschützengewehr über die

Wii In diesem "Worms" bestimmt Ihr nicht nur die Stärke Eures Schusses mit fummeligen Remote-Verrenkungen, sondern auch die Bewegung dieser Rakete.

allseits beliebte Bazooka bis zum explodierenden Robo-Schaf und einem Jetpack zum Herumfliegen ist einiges geboten. Unterm Strich fällt das Arsenal aber etwas mager aus. Zwar gibt es neue Atomsprengsätze, die ihr manuell zündet, die wuchtige Dynamitstange oder die Schrotflinte vermissen wir aber schmerzlich.

Von einem "Worms"-Spiel für Wii erwarte ich eine besonders einsteigerfreundliche Steuerung. Leider hätten Schießen und Werfen kaum umständlicher gelöst werden kön-

nen. Statt wie bei anderen Versionen eine Taste gedrückt zu halten, um die Stärke Eures Schusses zu bestimmen, geht das hier so: Remote aufrichten, um die Stärke festzulegen. B-Taste drücken, um den Schwung zu fixieren. Dann eine Wurfbewegung nach vorn und die B-Taste loslassen. Haltet Ihr sie gedrückt, dürft Ihr immer wieder prüfen, wohin Euer Geschoss fliegen würde.

(Freischaltbare) Minispiele gibt's natürlich ebenso wie einen netten Solo-Modus. mh



## Michael Herde

Liegt's an mir oder an den Würmern? Aus dem Thema ist die Luft raus. In geselliger Runde gibt's zwar wieder viel Gelächter, das rührt aber oft daher, dass ich mich erneut selbst gesprengt habe. Warum die Entwickler durch eine ultrakomplizierte Wurfbewegung ersetzten mussten, was auch mit simplem Tastendruck zu lösen wäre, begreife ich nicht. Immerhin funktioniert das prima, wenn man's irgendwann durchschaut hat. Dann bleiben nur das abgespeckte Inventar und die für Profis unfairen, aber einsteiger-tauglichen Probeschüsse zu bemängeln.

## WORMS: ODYSSEE IM WURMRAUM

- » 6 grafisch wie spielerisch unterschiedliche Planeten
- » schaltet Minispiele im Story-Modus frei
- » Steuerung ausschließlich per Remote
- » Solo-Kampagne mit Abenteuertouch

## Wii

Singlplayer: 6 von 10  
 Multiplayer: 7 von 10  
 Grafik: 4 von 7  
 Sound: 5 von 10

## SPIELSPASS

64 von 100

» TRAILER

» PREVIEWS

» TESTS

» ANYMANIAC

» EXTENDED

DIE NEUESTEN VIDEOS  
 DIE BESTE COMMUNITY  
**MANTAG.DE**

# Universe at War: Angriffsziel Erde

**INFOS**

**System** 360  
**Entwickler** Petroglyph, USA  
**Hersteller** Sega  
**Genre** Echtzeit-Strategie  
**Termin** im Handel  
**USK** ab 16 Jahren  
**Spieler** 1-8

**FAZIT**

Echtzeit-strategisches Effektpewitter mit B-Movie-Charme, aber Detailschwächen bei der Grafik und leicht überfordernder Steuerung.

**360** Der Untere war meiner! Wenn Euch der Hierarchy-Läufer platt macht, gibt's mehr als blaue Zehen!



Irgendwas muss er an sich haben, unser blauer Planet, dass sich seit Jahrhunderten die mächtigsten außerirdischen Völker regelmäßig auf ihm treffen, um ihren megalomaneischen Feinden nachzugehen. Und irgendwas muss auch das eben beschriebene 08/15-Szenario an sich haben, weil es Jahr für Jahr als Story für diverse Action-

und Strategiespiele erhalten muss. Im Fall von Segas "Universe at War: Angriffsziel Erde" wird die Aggressor-Rolle von den bösen Aliens der Hierarchy gespielt. Die fallen mit gigantischen Kampfpläufern und ohne nachvollziehbare Motivation, dafür aber mit B-Movie-Charme über unseren Lieblingsplaneten her. Die Seite der Verteidiger übernehmen die technoiden Robotertuppen der Novus und mythische Kosmoskrieger genannt Masari. Wir Menschen dürfen im Echtzeit-Strategiespiel gerade mal den Kampfplatz stellen und als Identifikationsfigur im Tutorial die Hierarchy-Untertassen beglotzen.



**360** Die letzten Glühwürmchen: Novus-Heldin Mirabel kann größere Gebiete mit ihrer 'Sperre' Spezialfähigkeit bestreichen.

**Max Wildgruber**  
 Stellt Euch vor, "Krieg der Welten" und "Transformers" hätten ein Videospiel-Baby gemacht. Heraus käme "Universe at War"! Wenn ich meine unkompliziert und flott ausgehobene Novus-Armee gegen einen Hierarchy-Kampfpläufer führe, kommt Blockbuster-Stimmung auf! Die exquisite Musik tut Ihr übriges zum cineastischen Eindruck, da können auch die mittelprächtigen Sprecher nichts mehr vermessen. Die Steuerung funktioniert gut, allerdings lassen sich große Armeen nur umständlich verwalten. Manchmal entwickeln automatisch fungierende Einheiten zudem ein unwillkommenes Eigenleben. Die drei Fraktionen spielen sich angenehm unterschiedlich, die Mehrspieler-Balance lässt sich erst in unserem Nachtest bewerten.

**Drei vom anderen Stern**

Als spielbare Fraktionen für Solokampagne und Multiplayer-Matches dienen die drei erwähnten Superrassen. Jedes Volk spielt sich ein wenig anders: Die Novus können als elektrische Impulse durch Stromleitungen wandern und buchstäblich blitzschnell vor Ort sein. Die Hierarchy-Rasse setzt auf die bildschirmfüllende Masseigkeit ihrer vielseitig konfigurierbaren Kampfpläufer, während die Masari zwar offensivem und defensivem Operationsmodus

wechseln. Allen Parteien gemein sind der genetypische Basisaufbau und die oftmals spielentscheidenden Helden-Einheiten. Davon gibt es drei pro Rasse: Novus-Heldin Mirabel sitzt beispielsweise im weißen Mecha Viktor, sendet explosive Glühwürmchen als Sperre aus oder zerstört einzelne Feindeinheiten mit einem Scharfschützen-Treffer Ihres Riesengewehrs. Solche Spezialfähigkeiten, sowie das Einheitenmanagement und die Bavorhaben regelt ihr in flott rotierenden Ringmenüs. Grafisch hat "Universe at War" seinen Höhe-

punkt, wenn der Bildschirm voll von Einheiten und Explosionen zu bersten droht. Zoomt ihr näher ran, fallen jedoch Polygonarmut bei einzelnen Einheiten und im Kleinen ablaufende Clipping-Orgien auf. mw



**360** Benannt nach einem Vietnam-Veteran: General Randal Moore.



**360** Energie gleich Materie: Die Novus-Konstruktore 'beamen' Eure Gebäude in Windeseile herbei.



**360** Detailaufnahme vom Schlachtfeld: Ein Hierarchy-'Unmensch' verglüht im Dauerfeuer der Novus-Truppen.

**UNIVERSE AT WAR**

- » 3 Fraktionen mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- » 3 besondere Helden-Einheiten pro Fraktion
- » Roter Basisbau und angenehm schnelle Aushebung riesiger Armeen

**Xbox 360**  
 Singleplayer 7 von 10  
 Multiplayer - von 10  
 Grafik 7 von 10  
 Sound 8 von 10

**SPIELSPASS**  
**76** von 100

\* Multiplayer-Nachtest folgt



# sat+kabel

DIGITAL-TV . MEDIEN . BREITBAND

## TV-LUXUS

Brenner, Twin-HDTV-Tuner und 320 GByte



### CD-ROM IM HEFT

Exklusiv: Tuning für Topfield und Dreambox – 100 Seiten Buch  
 Kostenlose PAL- und HDTV-Testbilder  
 PDF-Heftarchiv



### Sonderheft Digital-TV für Einsteiger

Jetzt im Zeitschriftenhandel und im Internet unter [www.satundkabel.de](http://www.satundkabel.de)

Mit CD nur 4,50 €

sat+kabel DIGITAL-TV . MEDIEN . BREITBAND

CD IM HEFT

**CD-ROM**

- Exklusiv: Tuning für Topfield und Dreambox – 100 Seiten Buch
- Kostenlose PAL- und HDTV-Testbilder
- PDF-Heftarchiv

**BESTENLISTE**

**Kaufberatung**

- Ideale Settop-Boxen für Kabel, Satellit und DVB-T

**BEZAHL-TV**

**Premiere**

**Hacker-Krieg**

- Änderung der Verschlüsselung?
- Kabelnetzer testen Videoguard
- Die Hintergründe

**Dreambox-Kurs (4): Receiver aufmöbeln**

**Stolperfallen IPTV: DRM und andere Ärgernisse**

**6 Spiegel im Test**

- Marke gegen Baumarkt: Antennen im Vergleich
- Mehr TV-Kanäle mit größerem Spiegel?

**FILMARCHIV**

**HD-DVD & Blu-ray legal kopieren**

- Preiswerte MPEG4-Box von Hauppauge für den PC
- Kopien mit Xbox und PS3

**ALLE TIPPS**

**Geheime Sat-Sender finden!**

- Das taugen Blindscan-Receiver wirklich
- Alle Kanäle aufspüren

**Grundlagen: Sat-Spiegel montieren / alle Tipps**

Dreambox-Kurs (4): Receiver aufmöbeln

Stolperfallen IPTV: DRM und andere Ärgernisse

Grundlagen: Sat-Spiegel montieren / alle Tipps

# Harvest Moon: Magical Melody

**INFOS**

**System** Wii  
**Entwickler** Natsume, Japan  
**Hersteller** Rising Star  
**Genre** Action-Adventure  
**Termin** im Handel  
**USK** ab 0 Jahren  
**Spieler** 1

**FAZIT**

Putzige Agrarsimulation mit unzähligen Betätigungsfeldern und einem gewaltfreien Motivationskonzept für Wii-Dokubauern..

Im Wii-Aufgüß der in Europa nicht mehr veröffentlichten letzten "Harvest Moon"-Episode für den GameCube habt Ihr als Bauern-bub alle Händchen voll zu tun, um



Wii Dank mystischer Rahmenhandlung sammelt Ihr magische Noten..



Wii Die erste selbst angebaute Brotfrucht! Vom damit verdienten Geld könnt Ihr Euch wenig später mehr Land und besseres Werkzeug kaufen.

Euren kleinen Hof zum ertragreichen Agrarbetrieb auszubauen. Komischerweise seid Ihr in der Wii-Version auf die männliche Spielfigur festgelegt, die ursprünglich enthaltene Bäuerin musste daheim bleiben. Spielerisch hat dies keine Auswirkungen, je nach Lage Eures Hofes verdient Ihr grafisch bieder Euer Geld durch

Viehzucht, Ackerbau oder Fischfang. Dabei führt Ihr die Landarbeit wie in einem Action-Adventure aus. Anstelle eines Schwertes schwingt Ihr aber Harke, Gießkanne oder Angerlute. Sämtliche Werkzeuge sind aufrüstbar, eine große Auswahl an Einrichtungsgegenständen und Nutzieren füllt alsbald den Stadel. mw



**Max Wildgruber**

Die hier zugrunde liegende GameCube-Episode kommt für mich dem unerreichten SNES-"Harvest Moon" am nächsten. So geht die nach wie vor überraschend tiefgründige Bauernidylle spielerisch auch auf dem Wii in Ordnung. Unangenehm fällt aber das Fehlen der weiblichen Spielfigur und eine komplette Missachtung der technischen Möglichkeiten des Wii auf. Die kindliche Pummelgrafik kann nach heutigen Maßstäben nicht mal mehr landeier begeistern und die umständliche Steuerung wurde kopflös an Remote und Nunchuk angepasst.

**HARVEST MOON: MAGICAL MELODY**

- » unvollständige Umsetzung des GameCube-Originals ohne weibliche Spielfigur
- » sehr offenes Spielprinzip: Bestellt Euer Land wie Ihr wollt
- » ein halbes Dutzend NPCs fungieren als freundliche Hofnachbarn

Wii  
 Singleplayer 7 von 10  
 Multiplayer - von 7  
 Grafik 3 von 7  
 Sound 4 von 10

**SPIELSPASS**  
**72**  
 von 100

# Dragon Quest Monsters: Joker

**INFOS**

**System** DS  
**Entwickler** Tose, Japan  
**Hersteller** Square Enix  
**Genre** Rollenspiel  
**Termin** im Handel  
**USK** ab 6 Jahren  
**Spieler** 1-2

**FAZIT**

Niedliches Monsterzucht-RPG mit motivierendem Kreaturen-Kreuzungs-Feature und Viechern von Designerlegende Toriyama.

Das Grundprinzip von "Dragon Quest Monsters: Joker" ist seit dem ersten Teil der Reihe unverändert: Wie 1999 auf dem Game Boy Color navigiert Ihr einen fideilen Burschen durch eine märchenhafte Comicwelt und geht dem Beruf des Monsterscouts nach. Bis zu drei klassische Urvierecher aus dem "Dragon Quest"-Universum dürft Ihr als Haustiere in Euer Party aufnehmen, trainieren und in Rundenkämpfen gegen andere Scouts und Monster von der Leine lassen. Im aktuellen Serientitel werden die von Manga-Legende Akira Toriyama entworfenen Kreaturen und ihre Umwelt erstmals



DS Fischt sie Euch alle! Ein maritimer Scout hetzt seine Meute auf Euch.

in feinstem 3D dargestellt. Bemerkenswert sind die auf dem DS einzigartige Fernsicht und die natürlich animierten Bewegungen von Wampendrachern, Pseudo-Machos und Maulwurfschelmen. Sieben Inseln mit Tag- und Nachtzyklus inklusive grusliger Dungeons warten auf ihre Erkundung. Im Gegensatz zu den früheren Teilen seht Ihr nicht mehr die gesamte Party hinter Eurem Helden herzukeln, der weißhaarige Knabe führt seine Biester unsichtbar mit. Dafür dürft Ihr ein Ersatzteam an Monstern ernennen, das einspringt, wenn einer Eurer Schützlinge umgehauen wird. Habt Ihr einen Schützling auf die zehnte Stufe trainiert, könnt Ihr ihn mit anderen Kreaturen kreuzen und so mächtigere Wesen erzeugen. Die komplexen Zuchtregeln bieten viel Raum zum Experimentieren, je drei Talente und ein Ausrüstungs-Slot pro Monster überzeugen auch RPG-Profis. Die formelhafte Hintergrundstory um eine Monster-Meisterschaft und das mystische Monster "Incarnus" wirkt dagegen sympathisch, aber alibihaft. mw



Prokurator Schwarz herausfordern

MOGAMAXX	HP: 20
DIG CROC	ATK: 141 MP: 20
UNICORN	ATK: 202 MP: 18
BATHOPS	ATK: 188 MP: 95

DS Ein Blick auf die Karte verrät: Diesen Wachroboter könnt Ihr umgehen.

zen und so mächtigere Wesen erzeugen. Die komplexen Zuchtregeln bieten viel Raum zum Experimentieren, je drei Talente und ein Ausrüstungs-Slot pro Monster überzeugen auch RPG-Profis. Die formelhafte Hintergrundstory um eine Monster-Meisterschaft und das mystische Monster "Incarnus" wirkt dagegen sympathisch, aber alibihaft. mw



**Max Wildgruber**

"Dragon Quest Monsters: Joker" ist für mich das beste DS-Spiel seit "Zelda: Phantom Hourglass". Die umwerfend schönen 3D-Inseln und so manches Monster-Design sorgen für Hochstimmung! Das gezielte Hintrüchten auf eine kampfstärke Wunschbestie lässt Euch für Tage im monströsen Archipel versinken. Die dünne Geschichte wird immer dann von den ausgiebigen Dungeon-Trips unterbrochen, wenn sie formelhaft und langweilig zu werden beginnt. Einzig die Möglichkeiten für Online-Duelle sind zu begrenzt.

**DRAGON QUEST MONSTERS**

- » äußerst komplexe Monsterzucht
- » großartiges Charakterdesign von Akira Toriyama
- » tolle 3D-Inseln mit Tag- und Nachtzyklus
- » 210 fang, trainier-, und züchtbare "Dragon Quest"-Monster

DS  
 Singleplayer 8 von 10  
 Multiplayer 6 von 10  
 Grafik 7 von 7  
 Sound 7 von 10

**SPIELSPASS**  
**82**  
 von 100

## Jenga World Tour

Thema verfehlt, setzen, sechs! "Jenga" soll offensichtlich Casualspielers ansprechen, vergault diese aber mit langweiliger Präsentation, umständlicher Steuerung, hanebüchener Physik und einer künstlichen Intelligenz, die zwischen Atom-Physiker und Einzeller schwankt: Entweder der Computer beendet innerhalb von 4 Sekunden seinen Zug perfekt oder schafft es minutenlang nicht, seinen Stein abzulegen. Mit menschlichen Mit-

leidenden könnte es Spaß machen, wenn man beim Spielen nicht das Gefühl hätte, dass der Jenga-Turm mit Honig überzogen wäre. Kauft Euch lieber das echte "Jenga" mit Holzklotzchen, das macht wirklich Spaß und kostet nur die Hälfte. jk



**INFOS**

System: Wii  
 Entwickler: Atomic Planet. USA  
 Hersteller: Atari  
 Genre: Puzzle  
 Termin: im Handel  
 USK: ab 0 Jahren  
 Spieler: 1-4

**Wii**

Singleplayer: 3 von 10  
 Multiplayer: 5 von 10  
 Grafik: 3 von 7  
 Sound: 3 von 10

**SPIELSPASS**

31 von 100

## Ratchet & Clank: Size Matters

Sony's Resteverwertung für die PS2 geht weiter: Diesmal steht das ehemals PSP-exklusive "Ratchet & Clank: Size Matters" auf dem Programm. Am Solo-Abenteuer wurde nichts geändert, das heißt ihr ballert und hüpfet wie gehabt rum, nur dass Ihr Euch dank zweitem Analogstick besser umsehen könnt. Allerdings fällt die Handheld-Herkunft deutlich auf: Der Umfang ist kürzer als bei den Vorgängern und optisch wirkt das Geschehen lange nicht so detailverliebt wie bei den reinen

PS2-Entwicklungen. Außerdem fehlt jetzt der Online-Teil, dafür wurde ein Splitscreen eingebaut. Trotzdem: Wer keine PSP hat, kriegt ein immer noch sehr gutes Abenteuer, auch wenn Vollpreis für eine lieblose Portierung arg dreist ist. us



**INFOS**

System: PS2 / PSP  
 Entwickler: High Impact Games. USA  
 Hersteller: Sony  
 Genre: Jump'n'Run  
 Termin: im Handel  
 USK: ab 12 Jahren  
 Spieler: 1-2

**PlayStation 2**

Singleplayer: 8 von 10  
 Multiplayer: 7 von 10  
 Grafik: 4 von 6  
 Sound: 8 von 10

**SPIELSPASS**

80 von 100

## FlatOut: Head On

Neuer Name, gleiches Spiel: Hinter dem PSP-"FlatOut" verbirgt sich nichts anderes als eine überraschend vollständige Umsetzung des Xbox-360-Teils "Ultate Carnage" - und der war ein Update zu Teil 2. "Vollständig" deshalb, weil im Handheld-Format mit Ausnahme des Online-Modus und einer geringeren Fahrerzahl auf der Piste (acht statt zwölf) alles andere erhalten bleibt. Allerdings wird die PSP damit etwas überlastet, was sich während der Rennen bemerkbar macht: Die de-

taillierte Grafik sieht toll aus, bremst aber immer wieder mal runter. Zum Glück ist das meistens nicht weiter dramatisch, weshalb die wilde Raserrei und die haarsträubenden Stunt-Disziplinen auch unterwegs eine Menge Laune machen. us



**INFOS**

System: PSP  
 Entwickler: Six by Nine. England  
 Hersteller: Empire  
 Genre: Rennspiel  
 Termin: im Handel  
 USK: ab 12 Jahren  
 Spieler: 1-4

**PSP**

Singleplayer: 8 von 10  
 Multiplayer: 8 von 10  
 Grafik: 8 von 10  
 Sound: 7 von 10

**SPIELSPASS**

80 von 100

SEIT ÜBER 14 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



# GAMESTORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY  
 SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13  
 45127 ESSEN nahe BURGER KING  
 TEL: 0201-777225

24 Std. ONLINE SHOPPING  
 WWW.GAMESTOREWORLD.DE



RAINBOW SIX Vegas 2 (18)  
 U N C U T  
 XB360 / PS3 je 69,95



LOST ODYSSEY (16)  
 XB360 - 64,95  
 komplett in deutsch



DARK SECTOR uncult  
 Xbox360 / PS3  
 dt. Texte



GTA4 uncult dt. Texte (18)  
 XB360/PS3 je 69,95  
 Collectors Ed. 99,95



TIME CRISIS incl. Guncon 3  
 (18) PS3 only 89,95

**UNCUT-SPIELE auf**  
[www.gamestoreworld.de](http://www.gamestoreworld.de)  
 unter Tel. 0201-777235  
 oder im Laden in Essen



MARIO KART incl. Lenkrad  
 Wii only nur 49,95



H A Z E (18)  
 PS3 only- UNCUT 69,95  
 ab Mai



UNREAL TOURNAMENT (18)  
 PS3 / XB360 je 69,95  
 Collectors Edition 360 79,95



VIKING uncult (18)  
 Xbox360/PS3  
 je 69,95



FRONTLINES  
 Xbox360 only 67,95  
 Collectors Ed. 79,95

**JETZT NEU: FREELoader für Wii - jetzt Spielen : M2 Wii / M2 Ps2 ab Mai!**

NINTENDO WII-WII-WII	XBOX360 GAMES	PLAYSTATION3 399,95
Wii inkl WiiSports 249,95	A-TRAIN HX PAL 69,95	ALONE in the Dark Mai
FREELoader 22,95	Alone in the Dark Mai	Clive Barkers JERICHO (18) 39,95
SCARFACE dt. 54,95	BIOSHOCK uncult (18) 49,95	DARK SECTOR uncult März
Smash Bros dt. Mai	CallOfDuty4 (18) 59,95	Devil May Cry 4 dt. 67,95
Saga Tennis dt. 59,95	CliveBarkersJericho (18) 39,95	GrandTheftAuto IV uncult 69,95
Fire Emblem dt. 49,95	DARK Messiah uncult (18) 69,95	GRAN TURISMOS Prof. 39,95
Hearth Moon dt. 39,95	DARK SECTOR uncult März	HAZE uncult Mai
Metroid 3 Corruption dt. 49,95	Eternal Sonata dt. 49,95	HL ORANGE BOX uncult (18) 69,95
Mario Galaxy dt. 49,95	GrandTheftAuto IV uncult 69,95	Stranglehold (dt) 18 69,95
NO MORE HEROES (18) 64,95	HALO 3 dt. (18) 49,95	TOP SPIN 3 dt. 59,95
Mario Party 8 dt. 49,95	HL Orange Box uncult (18) 69,95	TIME CRISIS 4 inkl. Guncon 89,95
Medal of Honor Heroes 2 69,95	RAINBOW SixUncult (18) 69,95	UNCHARTED Drakes dt. 69,95
M2 (18) nur kurze Zeit 59,95	Stranglehold (dt.) 49,95	VIKING uncult 59,95
MARIO-SONIC Olympic dt 59,95	TUROK (18) 59,95	PSP TIPS des Monats
NARUTO dt. April	TOP SPIN 3 dt. 59,95	God of WAR PSP 49,95
Ghost Squad PAL (18) 49,95	Universe at War dt. März	M2
PAPER MARIO dt. 49,95	VIRTA FIGHTER S PAL 29,95	M 2 PSP (18) 49,95
Resident Evil 4 dt 54,95	VIKING uncult (18) 69,95	

BESTELLHOTLINE: 0201-777235  
 Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO MN Gek. oder Vorkasse 3,00 EURO-DHL oder POST  
 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro  
 Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 tagesiges Rückgaberecht (nur versiegelt)  
 JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN!!!  
 BANKVERB: SPARKASSE H.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701  
 INHABER: ZELGIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

# Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Ratchet & Clank: Size Matters	80	1-2	-	einstellbar	einstellbar	Surround	X	-	-	mittel	62 Euro
Sega Superstars Tennis	82	1-4	-	einstellbar	einstellbar	Surround	X	X	-	einstellbar	40 Euro
UEFA EURO 2008	78	1-4	-	einstellbar	einstellbar	Surround	-	-	-	einstellbar	45 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Dark Sector	81	1-10	2-10	einstellbar	einstellbar	X	X	-	-	mittel	65 Euro
Everybody's Golf World Tour	83	1-4	2-50	einstellbar	einstellbar	-	-	X	-	mittel	72 Euro
Gran Turismo 5 Prologue	80	1-2	2-16	-	Deutsch	X	-	X	Lenkrad, Tastatur	mittel	40 Euro
Rainbow Six Vegas 2	78	1-2	2-16	einstellbar	einstellbar	-	X	X	-	einstellbar	65 Euro
Sega Superstars Tennis	83	1-4	2-4	einstellbar	einstellbar	X	-	-	-	einstellbar	60 Euro
UEFA EURO 2008	82	1-8	2-14	einstellbar	einstellbar	X	-	-	-	einstellbar	60 Euro

Xbox 360											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis	
Dark Sector	81	1-10	2-10	einstellbar	einstellbar	X	-	-	mittel	65 Euro	
Rainbow Six Vegas 2	78	1-2	2-16	einstellbar	einstellbar	-	X	-	einstellbar	65 Euro	
Sega Superstars Tennis	83	1-4	2-4	einstellbar	einstellbar	X	-	-	einstellbar	60 Euro	
UEFA EURO 2008	82	1-8	2-8	einstellbar	einstellbar	X	X	-	einstellbar	60 Euro	
Universe at War	76	1	2-8	einstellbar	einstellbar	-	-	-	einstellbar	60 Euro	
Viking: Battle for Asgard	77	1	-	Englisch	einstellbar	-	-	-	schwer	70 Euro	

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	67	1-2	-	Deutsch	Deutsch	Surround	X	X	X	-	mittel	55 Euro
Fire Emblem: Radiant Dawn	68	1	-	Deutsch	Deutsch	Stereo	X	X	X	-	schwer	50 Euro
Harvest Moon: Magical Melody	72	1	-	-	Einstellbar	Stereo	-	X	X	-	mittel	40 Euro
Jenga World Tour	31	1-4	-	Englisch	Deutsch	Stereo	X	X	X	-	einfach	50 Euro
Mario Kart Wii	89	1-4	2-12	-	Deutsch	Surround	X	X	X	Wii-Wheel	einstellbar	50 Euro
Pro Evolution Soccer 2008	83	1-2	2	einstellbar	einstellbar	Surround	X	X	X	-	einstellbar	55 Euro
Sega Superstars Tennis	82	1-4	-	einstellbar	einstellbar	Surround	X	X	X	-	einstellbar	60 Euro
Worms: Odyssee im Wurmraum	64	1-4	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	einstellbar	60 Euro

PSP											
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis			
FlatOut: Head On	80	1-4	-	-	Englisch	einstellbar	schwer	40 Euro			
UEFA EURO 2008	79	1-2	2	-	einstellbar	einstellbar	einstellbar	30 Euro			

DS											
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis			
Assassin's Creed: Altair's Chronicles	68	1	1	-	-	einstellbar	einstellbar	40 Euro			
Dragon Quest Monsters: Joker	82	1	1-2	-	-	einstellbar	mittel	35 Euro			
Sega Superstars Tennis	81	1-4	-	X	einstellbar	einstellbar	einstellbar	40 Euro			

# Glossar

## Fachbegriffe verständlich erklärt

### Aliasing

Unter Aliasing versteht man die Bildung unschöner Pixelkanten (Treppenstufen), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt und zu Flimmern führen kann. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und höherer Rechenaufwand. Trotz 1080p-Auflösung fallen bei "Gran Turismo 5 Prologue" gelegentliche Treppenstufen ins Auge (rechts).



### 50 Hz / 60 Hz

Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz bei Fernsehern: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern. HDTV-Bildschirme arbeiten dagegen immer mit 60 Hz.

### Blooming



Darunter versteht man das Überstrahlen heller Bereiche im Bild, wodurch ein stimmungsvolles Lichtspiel entsteht. Zusätzlich werden auch die umgebenden Bereiche angestrahlt – das Licht 'blutet' aus.

### Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die meist noch das klassische 4:3-Format besitzen.

### Clipping



Beim Clipping werden nicht sichtbare Objekte der Spielansicht abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg, was gerade bei PSone-Spielen üblich war.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig ist davon die Spielfigur betroffen, die komplett oder

teilweise in die Umgebung eintaucht.

### Force Feedback



Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern.

### HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

### HUD

Die Abkürzung für 'Head-up display' bezeichnet in der Spielwelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

### KI

Die Abkürzung KI (aus dem Englischen: AI – Artificial Intelligence) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren (NPC) in einer Spielwelt. Das schließt aggressive Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen.

### Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch nichts.

### NPC



Der Begriff 'Non Player Character' bzw. Nichtspieler-Charakter bezeichnet alle spielgesteuerten Figuren, die nicht direkt vom Spieler kontrolliert werden. Meist besitzen diese eine KI (künstliche Intelligenz) und sind mittels Interaktion beeinflussbar – z.B. durch Gespräche oder Kämpfe. NPCs trifft ihr in Rollenspielen (u.a. bei der "Elder Scrolls"-Serie) oder begegnet ihnen als Passanten in "Grand Theft Auto" bzw. "Assassin's Creed".

### Pop-Up / Draw-In

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Näher sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up. Beim Draw-In ploppen Objekte nicht ins Bild, sondern blenden sanft ein.

### Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehafte Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild.

### Ruckeln

Aufwändige Grafik benötigt große Rechenleistung. Ziel der Spieleentwickler ist meist eine stabile Bildrate von über 25 Bildern pro Sekunde (Framerate; Abkürzung: fps). Nur so entsteht der Eindruck einer flüssigen Bewegung. Im besten Fall werden 60 fps erzeugt wie z.B. in "Ridge Racer 7". Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein. Der Grafikprozessor ist zu langsam, um alle Bilder schnell genug zu erzeugen und muss Einzelbilder (Frames) überspringen. Ergebnis: Das Spiel ruckelt.

### Slowdowns

Die Ursache von Slowdowns ist die gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf – sprich: Spieltempo – zu verlangsamen.

### Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe.

### Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwüngen auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

### Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygonen aufgezogen (auch Mapping genannt) und verliehen Spielwelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch Oberflächeneigenschaften.

# ONLINE

TEST ZUSATZ-INHALTE

## Mass Effect

360



360 Die düstere Oberfläche des Asteroids X57 ist gefährlich: Tretminen und Geschütztürme gefährden Euch und Euer Mako-Vehikel.



360 Vier Augen und ein aggressives Gemüt: Die Batarians sind aber nicht einfach nur stereotype Killer, wie Ihr im Lauf des Ausflugs lernen werdet.

» Auf der Xbox 360 haben sich zwei Varianten etabliert, Rollenspieler per Download neues Material zu servieren. Während "Oblivion" und "Phantasy Star Universe" ein Megapaket mit dem entsprechenden Preis koppelten, kommt Nachschub für "Mass Effect" häppchenweise. Mit "Bring Down the Sky" ist das erste von mindestens vier geplanten Add-Ons erhältlich und liefert schon vor dem Download die erste Überraschung: Auf dem Marktplatz könnt Ihr Euch für den Kauf der englischen oder deutschen Fassung entscheiden – vorbildlich!

Das Paket gliedert sich nahtlos in das Universum ein: Die Hauptstory von "Mass Effect" bleibt davon unberührt, der neue Inhalt ist in Form des unerforschten Asteroids X57 zu finden. Den könnt Ihr wie alle anderen Himmelskörper im Spiel jederzeit anfliegen, sobald Ihr die Zitadelle mit Eurem Schiff Normandy verlassen dürft.

Auf dem problematischen Brocken trifft Ihr erstmals die Batarians: Diese veräugigen Halunken haben sich vor Jahren aus der Planetengemeinschaft

verabschiedet, sind aber bislang nicht durch Massenmordpläne aufgefallen. Warum sich das anscheinend geändert hat, erfahrt Ihr im Lauf der ca. 90 Minuten, die Ihr für den Ausflug braucht. Spielerisch läuft er ab wie die meisten Nebenmissionen in "Mass Effect", allerdings gibt's eine Reihe Detailverbesserungen: Die Optik wurde etwas aufpoliert, sogar die Innenräume der altbekannten Standard-Gebäude fallen abwechslungsreicher aus. Dazu kommen ein paar nette Anspielungen, an denen selbst GlADOS seine Freude hätte, und Ihr sackt hochkarätige Ausrüstungsteile ein. Revolutionär ist "Bring Down the Sky" nicht, aber für "Mass Effect"-Fans trotzdem Pflicht.

### MASS EFFECT

Hersteller Microsoft  
Preis ca. 5 Euro

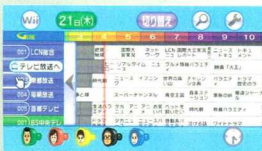
#### NEUERUNGEN

» 1 unerfundener Asteroid mit ca. 90 Minuten Spielzeit  
» erster Auftritt der Batarians

#### LOHNT ES SICH?

Pflichtkauf

## KURZMELDUNGEN



**DOWNLOADS** • Nintendo hat in Japan einen neuen Wii-Kanal vorgestellt. Der dient als elektronischer TV-Programmführer und kommt mit hübscher Aufmachung sowie gewitzten Funktionen daher. So können Glotzer nicht nur Erinnerungsnachrichten für Wunschsendungen einstellen, sondern sogar die Remote als Fernbedienung einsetzen. Für Europa ist der Kanal derzeit nicht geplant und wir bezweifeln, dass sich das jemals ändern wird.

**DOWNLOADS** • Sony traut sich mal wieder, zumindest ungefähre Veröffentlichungstermine für PS3- und PSP-Downloadspiele bekannt zu geben. Noch im März sollen endlich der Katapult-Klamauk "Pain" und die PSP-Fassung

von "flow" erhältlich sein. Im April folgen die Brückenbauerei "Elefunk" (PS3) sowie "Ape Quest" (PSP), und im Mai steht die abstrakte Knobelei "Echochrome" an – zu Letzterer können sich gewitzte PS3-Besitzer im japanischen Store ein Demo besorgen.

**DOWNLOADS** • Im April soll sich der PlayStation Store wandeln: Weil die jetzige Oberfläche zwar hübsch aussieht, aber inzwischen Übersicht vermissen lässt und überflüssige Klicks erfordert, steht eine Überarbeitung an. Wie die neue Lösung aussehen wird, ist noch geheim. Sie soll aber mehr in Richtung des "SingStore"-Angebots gehen.

**DOWNLOADS** • Auch kleinere Projekte haben eine Chance verdient: So ist derzeit "Lit" für den WiiWare-Kanal in Arbeit. Bei der "Horror-Knobelei" spielt die richtige Platzierung von Licht eine wichtige Rolle. Und auf dem Xbox-360-Marktplatz findet "Mister Driller Online" ein neues Zuhause.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

## Gehirntraining

360

360 Beim Stresstraining ist Multitasking gefragt: Löst zwei Aufgaben gleichzeitig.



Wer hätte es gedacht? "Gehirntraining" ist ein dreister Abklatsch von Nintendos "Gehirn-jogging", macht seine Sache aber richtig gut: Die in mehrere Kategorien wie Logik oder Fokus aufgeteilten Übungen sind überraschend gut zu bedienen, wenn auch manchmal eine Styluskontrolle besser wäre. Mit rund 30 Aufgaben ist für Abwechslung gesorgt, zumal fast alle Disziplinen wirklich Spaßig sind – nur der wissenschaftliche Rahmen fällt trocken aus.

### GEHIRNTRAINING

Hersteller Gameloft  
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Kein Dr. Kawashima drin, aber trotzdem gut: unterhaltsames Training für die grauen Zellen.

### SPIELSPASS

7 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

## Bliss Island

360

360 Rüsselvieh mit langem Atem: Hier spielt Ihr ein Pustebreakout.



Normalerweise entwickelt das kleine PomPom-Team stylische Balleraien wie "Mutant Storm", zur Abwechslung versuchen sie sich mit "Bliss Island" im Geschicklichkeitsektor. Die Grundidee ist einfach: Mit nur einem Knopf bringt ihr ein Wuseltierchen dazu, Luft zu schnauben und damit sich oder andere Dinge in Bewegung zu setzen. Witzig, nur mehrere die Aufgaben überwiegend banal aus.

### BLISS ISLAND

Hersteller Codemasters  
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Eine Tüte voller Geschicklichkeitstestsungen, die recht schnell einbringbar werden.

### SPIELSPASS

5 von 10

TEST ZUSATZ-INHALTE

## flow

PS3

Die ungewöhnliche Lebenssimulation "flow" bekommt Nachwuchs: Durch das "Expansion Pack" schwimmt Ihr mit einer zusätzlichen kreisförmigen Kreatur in zur Abwechslung orangefarbenen Meeren. Außerdem könnt Ihr jetzt zu viert gleichzeitig "leben" und durch das Verspeisen eines bestimmten Organismus Screenshots machen. Nett, abstrakt, simpel – das passt, der Zusatz ist aber beileibe kein Pflichtkauf.



### FLOW

Hersteller Sony  
Preis ca. 3 Euro

### NEUERUNGEN

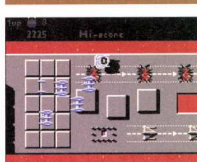
- » 1 Kreatur
- » Screenshot-Funktion
- » 4 Spieler möglich

### LOHNT ES SICH?

Pflichtkauf Für Fans  
Uninteressant

## C64-Klassiker für die Virtual Console

Wii



**DOWNLOADS** • Das Gerücht machte schon länger die Runde, nun ist es offiziell: Nintendo wird auf dem Wii via Virtual Console C64-Oldies anbieten – Europa-exklusiv. Wann genau es losgeht, wurde noch nicht verraten ("im Laufe des Jahres"), dafür der Preis: 500 Punkte bzw. fünf Euro werden für jeden Titel fällig, also das Gleiche wie bei NES-Spielen. Namentlich angekündigt sind erst zwei Oldies, der Horizontal-Shooter "Uridium" und die Kultklopperei "International Karate" – beides bekannte Titel, aber mit sichtlichen Alterserscheinungen.

Wir hoffen, dass sich Nintendo und Commodore auf Klassiker konzentrieren, die wie "Paradroid" oder die "Games"-Sportserie von Epyx spielerisch (und teils sogar optisch) ihren Retro-Charme in die Gegenwart retten können. Dann dürfte sich der C64 als Downloadquelle bewähren.



### Kommentar – Ulrich Steppberger

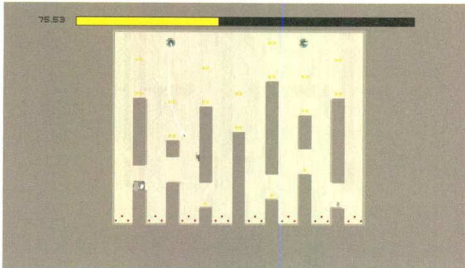
Es wird auch langsam Zeit, dass ein Konsolenhersteller die Heimcomputer-Vergangenheit vieler Zocker wahrnimmt – schließlich hat der C64 nicht nur meine Kindheit geprägt. Ob das Virtual-Console-Angebot wirklich etwas taugen wird, hängt von vielen schwer abschätzbaren Faktoren ab. Welche Spiele sollen kommen? Wie oft gibt es Updates? Wie werden z. B. die häufig genutzten Funktionenstem emuliert? Und zum Preis... Klar, damals haben (fast) alle 'umsonst' gedaddelt, und fünf Euro sind schon ein Sümmchen. Aber so mancher NES- oder Arcade-Schrott kostete das Gleiche, wieso soll also ein richtig gutes C64-Spiel weniger wert sein?

## Neue Download-Spiele: Ende Februar / Anfang März

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Bliss Island	Codemasters	360	PSP	Simple Sammlung mäßiger Geschicklichkeitstests in knuffiger Hülle (Test auf Seite 63).	10 €	5 von 10
Gehirntraining	Ubisoft	360	-	Gelungener "Kawashima"-Klon, der auch als Minispielsammlung taugt (Test auf Seite 63).	10 €	7 von 10
N+	Metanet Software	360	PC	Minimalistische, knifflige Hüpfspielprüfung – besonders für Könner (Test auf Seite 64).	10 €	8 von 10
Rocketmen: Axis of Evil	Capcom	360	-	Rundum schwache SciFi-Ballerie mit "Robotron"-Anleihen (Test auf Seite 64).	10 €	3 von 10
Triggerheart Exelica	Warashi	360	Dreamcast	Technisch mittelmäßiger, spielerisch aber ordentlicher Vertikal-Shooter (Test auf Seite 64).	10 €	6 von 10
Adventure Island	Hudson	Wii	NES	"Wonderboy"-Klon mit dezent anderer Optik – nett, aber nicht mehr ganz taurifisch.	5 €	5 von 10
Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo	Wii	N64	Zuckersüßes Jump'n'Run rund um die rosa Knuddel-Ikone: kinderfreundlich und voll mit netten Ideen, aber sehr einfach gestrikt (Test auf Seite 65).	10 €	6 von 10
Psychosis	Naxat	Wii	TurboGrafx-16	Horizontal-Shooter von der Stange und ohne großen Reiz (Test auf Seite 65).	6 €	4 von 10
Street Gangs	Technos	Wii	NES	Witziges Sidescroll-Beat'em-Up mit RPG-Elementen und fetziger Musik (Test auf Seite 65).	5 €	7 von 10
Super Turrican	Hudson	Wii	SNES	Unterhaltsame Ballerei, die dem C64-Vorbild in nichts nachsteht (Test auf Seite 65).	8 €	7 von 10

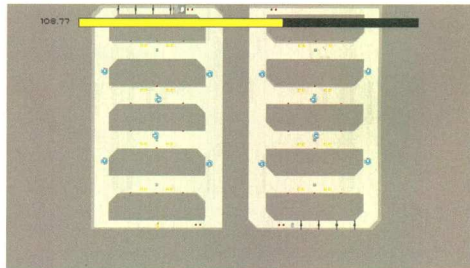
Stand vom 12.03.08

N+  
360



**360** Mehrere hundert Levels stellen Eure Ninja-Künste mächtig auf die Probe – wem das nicht reicht, der baut sich im Editor eigene Todesfallen.

Die Xbox Live Arcade ist im Wandel: Immer mehr große Hersteller kommen auf den Geschmack, diesen Vertriebsweg für günstigere Produktionen zu nutzen. Die Produktionen der kleinen Entwickler drohen dabei unterzugehen. Gelegentlich kommt aber ein Spiel daher und beweist, dass Underdogs noch eine Chance haben – wenn das Rezept stimmt. "Alien Hominid" ist ein solches Beispiel, in dessen Fußstapfen tritt nun "N+". Nicht nur der Name ist so kurz wie möglich, auch die Präsentation ist bewusst schlicht gehalten. An selbige C64-Zeiten erinnernde Chipmusik und die minimalistische Optik der nur bildschirmgroßen Levels (in die auf Wunsch gezoomt werden kann) sprechen Puristen an und dürften so manchen Spieler abschrecken. Das ist einerseits schade, andererseits aber gar nicht so verkehrt: Denn "N+" richtet sich an Daddler, die auf harte Brocken stehen und jede Menge Geduld mitbringen. Dabei klingt das Konzept einfach: Ihr rennt und hüpfet mit einem pazifistischen (also unbewaffneten)



**360** Teamwork ist bei den Koop-Levels gefragt: Nur wer sich ständig abspricht, hat eine Erfolgchance.

kleinen Ninja durch die Szenarien, sammelt Goldbrocken für Zeitboni ein und öffnet per Schalter den Levelausgang. Allerdings sollen Euch zahlreiche Hindernisse davon abhalten, diesen zu erreichen. Fiese Hüppasagen, Minen, Laser, Lenkraketen und aggressive Robodrohnen wollen Euch ans Leder. Immer wieder sterbt Ihr zig Tode, bis Ihr den idealen Weg gefunden habt. Trotzdem kommt das beehrte "Einem Level mache ich noch"-Gefühl auf. Ein Ärgernis sind die regelmäßig auftretenden, abrupten Schwankungen im Schwierigkeitsgrad der einzelnen Abschnitte – lasst Ihr Euch davon nicht entmutigen, ist "N+" ein echtes Minimalismus-Ereignis.

N+  
Hersteller Metanet Software  
Preis ca. 10 Euro

**SPIELSPASS**  
FAZIT: Fälschlich simpel erscheinende Hüpferei für Zucker, die geme knifflige Ausgaben lösen.

**8** von 10

## Rocketmen: Axis of Evil

PS3 / 360



**PS3** Grau in grau – die visuelle Umsetzung von "Rocketmen" passt sich der spielerischen Nicht-Vielfalt der tumblen Ballerei an.

Man sollte meinen, das Patentrezept 'Nimm die "Robotron"-Steuerung, packe etwas Story dazu und mixe daraus ein solides Ballerspiel' könnte man nicht verbocken – doch "Rocketmen" schafft das problemlos. Schon die Storysequenzen in schabig-simpler Cel-Shading-Optik lassen nichts Gutes ahnen, in den Levels wird's dann klar: Hier tummeln sich dämlich implementierte Ideen im Rudel. Statt intelligenter Gegner gibt's unübersichtliche Massenaufläufe; Zwangscrolling und ein sinnfreies Extrawaffenkonzept nerven. Dazu sieht's grafisch trist aus und ist chaotisch – spart Euch den Download.

### ROCKETMEN: AXIS OF EVIL

Hersteller Capcom  
Preis ca. 10 Euro

**SPIELSPASS**

FAZIT: Langweilig-chaotische Sci-Fi-Ballerei, die mit einer Menge unausgegorener Details nervt.

**3** von 10

## Triggerheart Exelica

360

Während die Veröffentlichung der Shooter-Legende "Ikaruga" noch auf sich warten lässt, macht eine andere Naomi-Board-Ballerei den Marktplatz unsicher. "Triggerheart Exelica" stammt von den "Shienryu"-Machern Warashi und steckt Euch in den Mecha-Anzug eines schnuckeligen Animemädels. Mit dieser Dame fliegt Ihr durch vertikal scrollende 2D-Levels und ballert die Büchse leer.

Da Eure Schüsse einen Großteil der feindlichen Projektile vom Schirm fegen, tritt das Ausweichen in den Hintergrund – vielmehr avanciert die Hatz nach High Scores zum Spielziel. Wer den Wurfanker einsetzt, freut sich über einen wahren Punkteregen: Mittels B-Taste werft Ihr ein virtuelles Seil aus und schnappt Euch einen Feind. Nach einer gewissen Zeit (je größer der Bursche, desto länger dauert es) Holt Ihr den Gegner

zu Euch heran und schwingt Ihn im Kreis um Euch – dann braust Ihr als tödlicher Kreisel durchs Level. Das Drumherum wirkt unspektakulär: Die Grafik ist zweckmäßig, die Gegner einfalllos – erst in den späteren Stages stoßt Ihr auf interessanteres Leveldesign.



**360** Fies: Panzer lassen sich mit dem Anker nicht schnappen.

### TRIGGERHEART EXELICA

Hersteller Warashi  
Preis ca. 10 Euro

**SPIELSPASS**

FAZIT: Unspektakulärer Score-Shooter-Happen – einzig das Anker-Feature lockt.

**6** von 10



## TEST DOWNLOAD-SPIEL

## Kirby 64: The Crystal Shards

Wii (NG4)



Wii So lieb, dass man ihm fast nichts tun möchte: Selbst die Obermotze sehen in Kirbys Welt sympathisch aus.

» Auf dem N64 kam die steile Karriere des rosa Knuffelpummels Kirby ins Stottern: Ein Gleitboard-Rennspiel wurde zwar vorgestellt, verschwand aber in der Versenkung und tauchte erst Jahre später als "Kirby Air Ride" auf dem GameCube wieder auf. Und beim einzigen N64-Auftritt scheinen die Programmierer auch nicht die größte Lust gehabt zu haben: "Kirby 64: The Crystal Shards" ist ein gefälliger Titel, aber alles andere als eine Ausgeburt an Originalität.

Im Rahmen einer banal-kindischen Story zieht Kirby los, um die namensgebenden Kristallsplinter einzusammeln. Über sechs Planeten mit drei Hüpf- und einem Bosslevel macht Ihr das, was der Pummel am besten kann: Laufen, Springen und Gegner schlucken. Wie gehabt, könnt Ihr Euch die Fähigkeiten der putzigen Bösewichte aneignen und diesmal sogar zwei kombinieren – so kommt Ihr auf über 30 Variationen. Der Haken: Das Spiel gibt Euch kaum Anreize, damit zu experimentieren. Die Abschnitte sind

Wii Über 30 Fähigkeiten kann Kirby erwerben – nur braucht Ihr sie kaum.

nach dem "Klonoa"-Prinzip (3D-Optik, aber zweidimensionale Pfade) aufgebaut und simpel gestaltet. Es reicht fast immer aus, sich nur eine Attacke zu schnappen und diese dann bis zum Schluss mitzunehmen. Für unrouinierte Zocker ist das eine Einstiegshilfe, wer aber schon mehr als ein oder zwei Hüpfereien gespielt hat, wünscht sich mehr.



Wii Das Minispiel-Trio ist simpel, aber für ein paar Minuten Spaß.

"The Crystal Shards" bekennt sich hemmungslos zur Bonbongrafik, die in ihrer Schlichtheit erstaunlich wenig Alterserscheinungen zeigt – wo kaum Texturen sind, kann's eben keine Monsterpixel geben... Dass Nintendo auch heute nicht mit vollem Einsatz hinter dem Titel steht, zeigt ein weiteres Detail: Der Download bekam nicht mal deutsche Bildschirmtex te spendiert. Wer für ein paar Stunden kindgerecht hüpfen will, liegt bei "Kirby 64" nicht verkehrt, aber in der Virtual Console gibt's eine ganze Reihe besserer Genrevertreter.

## KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Hersteller Nintendo  
Preis 10 Euro

## SPIELSPASS

FAZIT: Zuckersüßes Hüpfspiel für jüngere Spieler; das sein Potenzial nur wenig ausschöpft.



## TEST DOWNLOAD-SPIEL

## Psychosis

Wii (TurboGrafx-16)

» Nachdem in letzter Zeit eine Reihe CD-basierter Shooter vom TurboGrafx-16 zum Download angeboten wurden, geht's zurück zur Modulkost. "Psychosis" ist zwar auch eine Horizontalballerei und zudem zwei Euro billiger als die CD-Kollegen, aber bei weitem nicht so gut. Geboten wird einfache Standard-Action ohne wirklichen Tiefgang, die zudem optisch ausgesprochen altbacken rüberkommt. Selbst Ballerfans brauchen's nicht und bleiben lieber bei den beiden "Thunder"-Titeln – mit denen knallt sich's besser.



## PSYCHOSIS

Hersteller Nexat  
Preis 6 Euro

## SPIELSPASS

FAZIT: Biederer und unspannender Horizontal-Shooter ohne herausragende Merkmale.



## TEST DOWNLOAD-SPIEL

## Street Gangs

Wii (NES)

» Mit "Street Gangs" erscheint ein Kleinod auf der Virtual Console: Der NES-Scroll-Prügler im Stile eines "Double Dragon" setzt sich durch viel Humor, gute Spielbarkeit und auflebbaren Helden von seinen Genre-Kollegen ab. Eure Rowdys reagieren flott auf Kommandos und setzen den Ganoven variantenreich zu. Selbst niedergeschlagene Gegner können noch als Wurfgeschoss dienen! Gesammeltes Geld nutzt Ihr zum Aufpäppeln der Helden, die sich absiebt witziger Dialoge in Cafés entspannen.



## STREET GANGS

Hersteller Technos  
Preis 5 Euro

## SPIELSPASS

FAZIT: Kultiger Klapper mit viel Charme für zwei Spieler; RPG-Elemente sorgen für Tiefgang.



## TEST DOWNLOAD-SPIEL

## Super Turrican

Wii (SNES)

» Dass Actionspiele mit scrollendem Areal und waffenstarrten Helden nicht nur in Japan entstehen können, bewies der damals noch in Deutschland ansässige Factor-5-Trupp mit "Super Turrican".

Die Ballerei hält sich an das vom Heimcomputer-Original vorgegebene Konzept, peppt es aber mit knalligerer Optik und dem stimmigen Hülsbeck-Soundtrack auf. Etwas in die Jahre gekommen ist der Titel dennoch, aber für eine Prize Action taugt er allemal – zumindest bis der Nachfolger auftaucht.



## SUPER TURRICAN

Hersteller Hudson  
Preis 8 Euro

## SPIELSPASS

FAZIT: Gelunges Konsolen-Debüt des Heimcomputer-Ballerhelden – sieht gut aus und lässt es krachen.



# IMPORT



## DS MACHT MUSIK

**SOFTWARE** • Auf der Musikmesse Frankfurt präsentierte der japanische Instrumentenhersteller KORG einen Synthesizer für den DS, den "KORG DS-10". Musiker können sich über die Drahtlos-Schnittstelle zum jammen zusammen finden. Die Software inklusive 6-Track-Mixer wird komplett über den Touchscreen bedient. Unter [http://aqi.nct.jp/ds10/ds10\\_demo\\_320kbps.mp3](http://aqi.nct.jp/ds10/ds10_demo_320kbps.mp3) gibt's einen mit dem DS erstellten Demo-Song zum Anhören. Bisher soll die Software nur in Japan erscheinen.



## HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!



**HARDWARE** • Schon in Japan hatten Käufer der Maskottchen-Keilerei "Super Smash Bros. Brawl" über Probleme beim Abspielen der Spieldisc geklagt, nun trifft dieses Schicksal auch Käufer der US-Version. Schuld daran ist der Speicherhunger des Spiels - deshalb wurde "SSBB" auf einer Dual-Layer-Scheibe ausgeliefert. Diese können von einem kleinen Teil der Wii-Konsolen nicht gelesen werden - der Grund dafür ist eine verschmutzte Linse. Nintendo warnt seine Kunden davor, die Reinigung selbst vorzunehmen und bietet einen kostenlosen Reparaturservice an. Auf der Internetseite [www.nintendo.com/consumer/repair/repair\\_form\\_us\\_sbb.jsp](http://www.nintendo.com/consumer/repair/repair_form_us_sbb.jsp) können Wii-Besitzer ein Formular ausfüllen, das sie dem eingeschickten Gerät beilegen. Ob es den Japanern gelingt, dieses Problem beim PAL-Release zu vermeiden, ist unbekannt - da es sich laut Nintendo um "einen sehr kleinen Prozentsatz" handelt, gehen wir von einer Dual-Layer-Disc auch in Europa aus.

## ANIME-RASER AUFGEMERKT

**SPIELE** • Seit 1995 brettet Takumi Fujiwara des Nachts über kurvige Bergstraßen und lässt seine Kontrahenten alt aussehen - er ist der Held der Manga- und Anime-Serie "Initial D". Im Sommer macht der junge



PS3 Typisch: Wo "Initial D" draufsteht, darf ein weißer Sprinter Trueno nicht fehlen.

Draufgänger japanische PS3-Konsolen unsicher - dann erscheint die Umsetzung der Spielhallenraserei "Initial D Arcade Stage 4". Ein Termin für USA oder Europa steht noch aus.

## EIN SPIEL FÜR SAUBERMÄNNER

**SPIELE** • Die japanische Spiele schmiede Idea Factory bringt im April nackte Tatsachen auf den Wii. Zumindest fast: In "Osouji Sentai Kurin Kiipaa", was soviel heißt wie "Putzkolonne Clean Keeper", bestreitet ihr einen textbasierten Adventure-Part, in dem Ihr Euch durch Dating-Sim-typische Multiple-Choice-Dialoge klickt. Im Battle-Modus müsst Ihr dann Manga-Mädels von Schmutz befreien. Hierfür nutzt Ihr Gerätschaften wie eine Feder, einen japanischen Fächer oder auch eine Peitsche. Zur Belohnung gibt es dann einen Filmschnipsel mit dem gesäuberten Mädchen zu bestaunen. Wer auf heiße Szenen hofft, sei gewarnt: Die CERO gibt das Spiel ab 15 Jahren frei. Mehr als Bananen essende, knapp bekleidete Mädels kriegt Ihr nicht zu sehen.



Wii Das höchste der Gefühle: Viel mehr Haut zeigen die schüchternen Mädchen nicht.

## 10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Bangai-O Spirits	Treasure	DS	35 €	Japan	im Handel
Baroque	Atlus	PS2 / Wii	35 €	USA	8. April
Echochrome: Mugen Kairou	Sony	PSP	30 €	Japan	im Handel
Mana Khemia: Alchemists...	Koei	PS2	40 €	USA	im Handel
NBA Ballers: Chosen One	Midway	PS3 / 360	55 €	USA	21. April
Octomania	Atlus	Wii	20 €	USA	im Handel
Opoona	Koei	Wii	40 €	USA	im Handel
Rondo of Swords	Atlus	DS	25 €	USA	15. April
Tales of Rebirth	Namco-Bandai	PSP	30 €	Japan	im Handel
Wild Arms XF	Xseed	PSP	30 €	USA	im Handel

### IMPORT-TICKER

+++ Nagoshi freut's: In der Veröffentlichungswoche wanderte "Yakuza 3" 181.000 mal über japanische Ladentische und sicherte sich Platz 1 der Nippon-Verkaufs-Charts. +++ Zum Zweiten: Während Europa noch auf Teil 1 wartet, wurde für Japan bereits "Guilty Gear Ouverture 2" angekündigt. +++ Menschenjagd: "Manhunt 2" hat in England in der geschnittenen Version die Alterseinstufung "ab 18" erhalten und darf dort verkauft werden. +++ US-Release: Segas optisch imposante RPG-Schlacht "Valkyrie of the Battlefield" erscheint als "Valkyria Chronicles" im Herbst in den USA. +++

# Family Ski

## INFOS

System: Wii (Japan-Import)  
 Entwickler: Namco-Bandai, Japan  
 Hersteller: Namco-Bandai  
 Genre: Sport  
 D-Termin: nicht bekannt

## FAZIT

Prächtiges Wii-Skigebiet, das viel Platz für freie Skitouren und Rennen bietet.



**Wii** Jetzt schön vorsichtig! Wenn ihr volles Rohr in eine Skischule brettet, bremst ihr erstens mit dem Riechkolben und zieht zweitens den in Icon-Sprechblasen ausgedrückten Ärger Eurer Pistengenossen auf Euch.

Skifahren: Mit alpinen Panoramen vor Augen die Schwerkraft als Motor nutzen und per exakt gezirkelten Parallelschwüngen durchs pulvrige Weiß schießen. Nicht nur für Austria-Barde Wolfgang Ambros ist dies "des Leiwandste, was ma sich nur vurstön konn!" Unzählige Wintersportler stürzen sich von Japan über Amerika bis Österreich regelmäßig ins Tal und müssen ihre romantische Idealvorstellung gegen die eiskalte Realität tauschen: Knochenbrüche, Schlangen am Lift und idiotische Apres-Ski-Hymnen sind die Kehrseite der Ski-Medaille.

Namco-Bandai bringt die Rettung für alle gefrusteten Rutschbrettfahrer und konstruiert ein komplettes Skigebiet mit neun Abfahrten inklusive Buckelpisten, Eistunneln und Sprungschancen. Als Spielfigur wählt ihr entweder Euren Mii oder einen detaillierteren "Family Ski"-Charakter, den ihr im weiteren Spielverlauf mit Mützen und Schne Brillen aus-

stattet. Danach wählt ihr zwischen einem üppigen Freispiel-Modus und drei verschiedenen Renndisziplinen. In der freien Variante, bei dem ihr entweder per Karte zu jedem beliebigen Punkt des Skigebietes springt oder Euch in Echtzeit per Sessel-Lift zum Gipfel kutschieren lasst, geht es hauptsächlich um die Erkundung der Pisten. Auf den teils verwinkelten Abfahrten verbergen sich in manchem Wäldchen geheime Sprungschancen, zudem laden knuddelige Mitfahrer zur begrenzten Interaktion

ein. Steht Euch der Sinn nach sportivem Wettbewerb, könnt ihr mit bis zu drei menschlichen Mitspielern auf je 20 Abfahrts- und Slalom-Strecken und fünf Buckelkursen die Pistensau rauslassen.

Die Steuerung erfolgt mit der Remote-Nunchuk-Kombi: Eure Handhaltung erinnert dabei entfernt an das Tragen von Skistöcken: Angeschoben wird durch das gleichzeitige Heben von Remote und Nunchuk, zum Schußfahren dreht ihr die nach vorne weisenden Steuergeräte um 90

Grad nach innen und nehmt die Fäuste zusammen. Kurven fahrt ihr durch Armschlenker nach links und rechts oder durch Gewichtsverlagerung auf dem "Wii Fit"-Balance-Board. Die optionale Kippsteuerung erfordert mehr Übung als die intuitive Remote-Variante. Der Anschluss mehrerer Balance Boards für Mehrspieler-Rennen ist nicht möglich. Überraschend opulent kommt die optische Präsentation des Skivergnügens daher: Eine Sichtweite bis zu entfernten Berggipfeln, realistische Schneeoberflächen und eine stabile Bildrate überzeugen nicht nur Casual-Skifahrer. mw

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



**Wii** Piste Nummer 9 überrascht mit steilen Buckelhängen und lässt Euch manches Mal unsanft abknallen.



**Wii** Schwingt ihr Euch per Schanze in die Luft, könnt ihr dort ein gutes Dutzend Akrobatikübungen ausführen.

## FAMILY SKI

» neun abwechslungsreiche Pisten in einem Skigebiet mit Tag- & Nacht-Modus  
 » optionale Balance-Board Steuerung

Wii		SPIELSPASS	
Singleplayer	8 von 10	80	von 100
Multiplayer	7 von 10		
Crafik	6 von 7		
Sound	6 von 10		

www.importfun.de

info@importfun.de

Tel.: +49 (0) 5207 - 92 68 68

UNSATISFACTORY REFUND

CODEFREE

PAL / NTSC / ALL

Versand aus Deutschland

Deutscher Support / Service

# Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors

**INFOS**

**System** Wii (US-Import)  
**Entwickler** Square Enix, Japan  
**Hersteller** Square Enix  
**Genre** Action-Rollenspiel  
**D-Termin** Mai



**FAZIT**

Buntes, aber substanzloses Schwertmärchen mit soliden Kampfeinlagen.

**Wii** Der Dämonenvogel des Oberschurken Xiphos deckt Euch mit flinken Klauenhieben ein.



» Square Enix setzt endlich eine Idee um, die so alt ist wie der Wii selbst. Im Action-Rollenspiel "Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors" wird die Wii-Fernbedienung zum Schwertgriff und Ihr zum Klingenschwinger. Neu ist dieses Konzept natürlich nicht: Bereits 2003 konnten japanische "Dragon Quest"-Fans ein Plastikschwert nebst Schild mit integriertem Videospiel kaufen und damit klassische Monster des alterwürdigen Rollenspieluniversums zerhacken. Im inoffiziellen Wii-Nachfolger dieses ulkigen Spielzeugs schlüpft Ihr in den Körper eines namenlosen Helden, der seine Jugend im trutzigen Burgstädtchen Avalonia verlebte. Als die Königin durch die magische Maske eines vor Jahren besiegt Unholds besessen wird, greift Ihr tapfer nach Schild und Schwert und wagt die ersten Schritte jenseits der Burgtore. An dieser Stelle wird die spielerische Zweiteilung von "The Masked Queen and the Tower of Mirrors" deutlich. Innerhalb der Burgmauern dürft Ihr mit einer

etwas unflexiblen Steuerung auf Erkundungstour gehen. Wie bei "The Elder Scrolls IV: Oblivion" seht Ihr den steilen Schloßberg, den Marktplatz oder den lieblich plätschernden Dorfsee aus der Ego-Perspektive. Im Gegensatz zu "Oblivion" ist das frei begehbare Areal allerdings recht begrenzt. Tretet Ihr vor die Stadttore, dürft Ihr auf einer bunten Comicarte neue und bereits besuchte Abenteuerschauplätze anklicken und werdet prompt in felsige Berglandschaften, feuchtkalte Grotten und dumpfige Dschungel teleportiert.

**Uuh Baby, schwing Dein Teil!**

Einmal in der Wildnis angekommen, ist es mit der frei scrollenden 3D-Herrlichkeit vorbei: Auf festen Gleisen "fährt" Ihr durch Schluchten, Trampelpfade und Höhlengänge, bestiegt manchmal auch ein Boot oder Floß und wählt nur ab und zu einmal die Marschrichtung an Weggabelungen aus. Werdet Ihr von Gegnern überrascht – ein Ereignis, das stets geplant und niemals zufällig stattfindet –, könnt Ihr Euren Blickwinkel gar



**Wii** Jetzt bloß nicht stechen lassen! Wilde Wespenschwärme laden zu panischem Herumfucheln mit Eurer scharf geschliffenen Fliegenklatsche ein.

nicht mehr manipulieren. Jetzt wird jede Bewegung der Fernbedienung direkt in Schwertstriche umgewandelt. Senk- und waagrechte sowie diagonale Schläge werden dabei meistens erkannt. Müsst Ihr in Richtung des Bildschirms stechen, klappt dies jedoch oft erst beim dritten oder vierten Versuch. Ansonsten funktioniert der Kampf gegen niedliche Schleimwesen, kreischende Harpy-

ien oder Hacksauger recht gut. Ein Klick auf den Bildschirm definiert Euren Zielpunkt, bei gedrückter B-Taste verwandelt sich das Schwert in ein transparentes Schild. Im Laufe der netten, aber belanglosen Geschichte schließen sich Euch der verwöhnte Prinz Anlace, die kesse Fleurette und Euer fröhlich betrunkenen Vater Claymore an. Mehr als gelegentliche Heil- oder Offensivzauber habt Ihr von Euren Mitreitern allerdings nicht zu erwarten. Überhaupt ist der Rollenspielpart der maskierten Königin recht simpel ausgefallen. So bleibt das bunte Manga-Märchen hinter seinen Möglichkeiten zurück und bedient eher Freunde aparter Fuchtelaktion als Rollenspieler. mw



**Wii** Auf dem Marktplatz tätigt Ihr Eure Einkäufe: Rechts könnt Ihr das Schwert aufmotzen, links neue Rüstungen und Heilitems kaufen.



**Wii** Im Spiegelturm legt Ihr Euch mit körperlosen Schwertkämpfern an.



**Wii** Schnell wie der Blitz: Die Elektroklänge teilt Stromschläge aus.

**DRAGON QUEST SWORDS**

- » direkte Fernsteuerung per Wii-Fernbedienung
- » 3D-Dungeons mit festen Kamerafahrten

**Wii**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

**SPIELSPASS** von 100

# Yakuza 3 (Ryu Ga Gotoku Kenzan!)

## INFOS

**System** PS3 (Japan-Import)  
**Entwickler** Sega, Japan  
**Hersteller** Sega  
**Genre** Action-Adventure  
**D-Termin** nicht bekannt

## FAZIT

Großartig inszeniertes Samurai-Epos mit coolem Kampfsystem und Forscherfreiraum.

» In unserem Preview vor zwei Ausgaben waren wir zwar vom japanophilen Ambiente begeistert, kriedeten der "Yakuza 3"-Demo allerdings einige technische Mängel an. Wir haben uns ein Exemplar von "Ryu ga gotoku Kenzan!" gesichert: Was ist anders in der just erschienenen Vollversion?

Hauptkritikpunkt waren die zu ruhige Akustik und teilweise unzeitgemäßen Texturen und Polygonmodelle. An beidem wurde gearbeitet, völlig zufrieden stellt uns das Ergebnis aber nicht: Zwar sind auch außerhalb der außerordentlich gelungenen Zwischensequenzen wichtige Dialoge synchronisiert, Ihr klickt Euch trotzdem noch durch viele textlastige Dialoge. Die Hintergrundakustik kommt jetzt besser zur Geltung – aber an einigen Stellen, wie einem sich bewegenden Wasserrad, fehlen schlichtweg ein paar Geräusche. Der abwechslungsreiche Soundtrack untermalt prima das Geschehen auf



PS3 Das Wandern ist des Kriegers Lust: Um zwischen den verschiedenen Ortschaften zu wechseln, durchquert Ihr die wunderbare Natur Japans. Langweilig wird's nicht, denn hier trifft Ihr auf Händler, Wegelagerer und Quick-Time-Events.

dem Bildschirm mit J-Hip-Hop, Rock oder traditioneller japanischer Musik. Die Areale haben ein paar mehr Polygone und etwas aufwändigere Texturen spendiert bekommen: Tempelbauten, Flora und Fauna sehen deutlich besser aus. Mit einem "Uncharted" kann die Grafik – außer bei den Gesichtsanimationen in den Dialogszenen – aber nicht mithalten. Apropos Gesichter: Bei einigen Gesprächen sind diese zu steif und ausdruckslos.

## Der Weg des Kriegers

Das Kampfsystem bietet mit vier Stilen genügend Abwechslung: Kampf unbewaffnet, mit zwei Schwertern oder mit einem Breitschwert und beendet die Duelle mit wichtigen "Heat Actions" – Special-Moves, die Ihr im Laufe des Spiels erlernt und bei gefüllter "Heat"-Leiste aktiviert. Auch herumliegendes Inventar ist nützlich: Verdrescht die Schergen mit Eiern, Schüsseln und Ästen!

Nach wie vor könnt Ihr während Eurer Erkundungstouren nur bestimmte Personen ansprechen, allerdings weit mehr als in der Demo. Zudem sind mehr Häuser begehbar: Ab einem gewissen Punkt im Spiel schalten sich neue Areale frei. Alle Story-relevanten Orte sind rot auf der Karte markiert. So wisst Ihr auch ohne Japanischkenntnisse, wo die Missionen weitergehen. An einigen Stellen muss Ihr im Zweifelsfall etwas herumprobieren, um weiter zu kommen.

Das Wichtigste an "Yakuza 3" ist die Geschichte, die teilweise das Leben des legendären Samurai

Musashi Miyamoto thematisiert. Für die mitreißende Inszenierung der Erzählung um Liebe, Verrat und Prostitution wurden die Charaktere nach den japanischen Schauspielern modelliert, die ihnen die Stimmen geliehen haben. So wirken die Cutscenes der düsteren Geschichte besonders imposant. Das ist Entertainment für Erwachsene mit Niveau!

Ihr spielt Musashi Miyamoto, der mit seinem alten Leben abschließen will und in der verheißungsvollen Stadt Gion als Kazumanosuke Kiryu einen Neuanfang wagt. Als ihn eines Tages die kleine Haruka darum bittet, einen gewissen Musashi Miyamoto zu töten, holt in sein altes Leben wieder ein. In den ersten Stunden erlebt Ihr Musashis Vorgeschichte – aufgrund von Linearität und vieler Storysequenzen ist's mehr Film als Spiel. Sobald Ihr aber in Gion ankommt, gewährt Euch das Spiel Forscherfreiraum: Sprecht Leute an, besucht Restaurants und Spielstätten, amüsiert Euch mit Geishas, trainiert Eure Kampfkünste und erledigt Nebenquests.

Beherrscht Ihr kein Japanisch, könnt Ihr den Titel zwar einigermaßen spielen, die interessante Story geht Euch aber durch die Lappen. *jk*



PS3 Die prächtige Stadt 'Gion' ist schon aus der Demo bekannt. Je nach Tageszeit taucht die Sonne das geschäftige Treiben in andere Farben.



PS3 Das flotte Kampfsystem funktioniert gut und macht Spaß – nur das Anvisieren der Gegner klappt nicht immer.



PS3 Innerhalb Gions Stadtmauern trägt Musashi keine Waffen – außerhalb führt er seine zwei Katanas mit sich.

## YAKUZA 3

- » prächtige Abbildung des alten Japan
- » viele 'Heat Actions' zum Lernen
- » Minispiele sorgen für Abwechslung

PlayStation 3  
 Singleplayer 8 von 10  
 Multiplayer -  
 Grafik 7 von 10  
 Sound 7 von 10

## SPIELSPASS

83 von 100

# Apollo Justice Ace Attorney

## INFOS

**System** DS (US-Import)  
**Entwickler** Capcom, Japan  
**Hersteller** Capcom  
**Genre** Adventure  
**D-Termin** Mai

## FAZIT

Packendes Jura-Abenteuer im altbekannten Stil mit toller Story und wenig Neuerungen.

»Einspruch! Was ist mit Phoenix Wright passiert?« Das ist die spontane Reaktion von DS-Anwälten, wenn sie die vierte Episode der "Ace Attorney"-Serie in die Finger kriegen. Denn statt dem Star-Verteidiger steht mit Apollo Justice ein Frischling im Gerichtssaal. Aber keine Panik, groß geändert hat sich dadurch nichts: Die Entwickler behielten das Point'n'Click-Prinzip ebenso bei wie die Stärken und Markern der Vorgänger – Euch erwarten wieder vier spannende Fälle voller Überraschungen, skurriler Charaktere und geschliffener Dialoge.



DS Was ist mit Phoenix Wright los? Auch diese Frage wird geklärt.



DS Die Ereignisse von "Apollo Justice" spielen sieben Jahre nach dem letzten "Phoenix Wright"-Teil – der Trend zu abgefahrenen Fisuren bleibt.

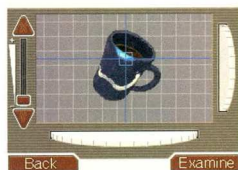
Der vermeintliche Neuanfang hat seinen Sinn, denn es wird ein neues Story-Kapitel aufgeschlagen: Wer die vorherige Trilogie nicht gespielt hat, bekommt damit eine gute Einstiegs-möglichkeit. Veteranen werden zwar viele alte Bekannte vermissen, aber dank ihrer Vorkenntnisse so manche Anspielung besser zu schätzen wissen. Und keine Angst – Phoenix Wright ist nicht nur doch mit dabei, sondern spielt auch eine wichtige Rolle...

"Apollo Justice" ist der erste speziell für den DS entwickelte Teil, was jedoch nicht auffällt: Die Charaktere sind etwas feiner animiert, aber die GBA-Ursprünge der Serie bleiben klar

erkennbar. Wie gehabt, tippt Ihr Euch durch Texttafeln und untersucht per Stylus Umgebungen nach Hinweisen. Gelegentlich dürft Ihr forensische Hilfsmittel einsetzen oder Objekte im 3D-Fenster betrachten. Dieses Feature wird aber nur sparsam eingesetzt und ist bereits vom Bonus-Fall der ersten Folge bekannt.

Neu ist Apollos Fähigkeit, an Schlüsselstellen von Zeugenaussagen die Zeit zu bremsen und falsche Behauptungen anhand von verräterischen Marotten auszuspähen – dafür fallen die berüchtigten "Psychoschlösser" der Vorgänger (fast) weg.

Eigentlich bleibt alles, wie es ist: Wer die "Phoenix Wright"-Trilo-



DS Erneut unverzichtbar: die Beweis-suche in 2D, und jetzt auch 3D.

gie liebt, muss auch diese Episode haben. Und wer mit dem Spielprinzip bislang nichts anfangen konnte, der wird sich kaum umstimmen lassen. Eins scheint jedoch sicher zu sein: Fortsetzung folgt – und das hoffentlich bald! us

## APOLLO JUSTICE ACE ATTORNEY

- » 4 umfangreiche Fälle
- » taugt als Einstiegspunkt für Neuanwält
- » sparsam eingesetzte DS-Gimmicks

DS	Singleplayer	8 von 10	SPIELSPASS	78	von 100
	Multiplayer	-			
	Grafik	4 von 7			
	Sound	7 von 10			

# Nights into Dreams

## INFOS

**System** PS2 (Japan-Import)  
**Entwickler** Sonic Team, Japan  
**Hersteller** Sega  
**Genre** Geschicklichkeit  
**D-Termin** nicht geplant

## FAZIT

Damals ein Hit, heute Mittelmaß: kurzes Fly'n'Run mit einträglichem Spielverlauf.

»Wenigen Spielen ist es vergönnt, einen eigenen Controller spendiert zu bekommen. Wesentlich mehr Games dagegen erblicken das Licht der digitalen Welt ein zweites Mal, meist als aufgemotztes Remake auf einer leistungsstärkeren Hardware. Bei Sonic Teams "Nights into Dreams" kommt beides zusammen: Sega verkaufte das Fly'n'Run Mitte der Neunziger nur im Bundle mit einem Analogpad; statt in den



PS2 "Nights" neu: Im Remake ist deutlich mehr Umgebung zu sehen.



PS2 "Nights" alt: die gleiche Szene im Saturn-Original.

Saturn wandert die Disc heute in die PlayStation 2, deren Pad bekanntlich zwei Analogsticks bietet.

Wer die mit Clipping-Fehlern gepflasterte Polygon-Landschaft von damals erleben möchte, hat im Menüpunkt "Sega Saturn Dream" Gelegenheit dazu. Grafikfletischisten wählen "Brand New Dream": Hier gibt's das alte Abenteuer in neuer Optik – so hübsch wie der Wii-Nachfolger "Nights: Journey of Dreams" ist's allerdings nicht. Dafür packte

Sega das ehemals limitierte Bonusgame "Christmas Nights" sowie eine Bilder- und Filmgalerie auf die Disc.

Zurück zum Spiel. Die Teenager Claris und Elliot müssen mit ihrem Traum-Alter-Ego Nights sieben Welten meistern und ebenso viele Bossgegner besiegen. Das Besondere: Nights fliegt auf einem vorgegebenen Pfad durch die 3D-Levels, was Eure Handlungsfreiheit wie bei einem Shoot'em-Up auf zwei Dimensionen begrenzt. Primäres Ziel ist es,

blaue Kugeln einzusammeln und in einem Container abzuliefern. Wer zudem geschickt durch Ringe braust und Gegner erledigt, bekommt Combopunkte, die wiederum für das Freischalten von Boni dienen.

Vor zwölf Jahren freuten wir uns über das unverbrauchte Konzept, heute ärgern wir uns über den schnell eintönig werdenden Spielablauf, den geringen Umfang und die teils planlosen Bosskämpfe. os

## NIGHTS INTO DREAMS

- » aufgemotztes "Nights"-Remake, Saturn-Original und "Christmas Nights" drin
- » zwei Teenager spielbar

PlayStation 2	Singleplayer	5 von 10	SPIELSPASS	52	von 100
	Multiplayer	-			
	Grafik	4 von 6			
	Sound	7 von 10			



**ACMIE**  
THE RPG EXPERTS B.V.

Phone 0700 84342637

Tyrellsstraat 13

6291-AK Vaals

Netherlands

WWW.ACMIE-ONLINE.NL

SHIPPING UP TO 1.45 EURO IMPORT VIDEO GAMES FROM USA AND JAPAN!

Dark Sector 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

>> CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES <<

# Jugendschutz in Japan



## Was bedeuten die Symbole auf Importspielen und warum blutet Nathan Drake nicht in Japan? MANIAC hat die Antworten.

Das, was die USK in Deutschland macht, wird in Japan von der "Computer Entertainment Rating Organisation" (kurz CERO) erledigt. Die Non-Profit-Organisation wurde 2002 von der "Computer Entertainment Supplier's Association" (CESA) gegründet. Die CESA betreibt in Japan so etwas wie Öffentlichkeitsarbeit für die Spiel-Industrie. Dazu gehört neben dem Organisieren von Ausstellungen und Messen wie der Tokyo Game Show die jährliche Verleihung von Auszeichnungen sowie die Veröffentlichung von Markt-Untersuchungen und -Forschungen.

Die CERO bewertet den Inhalt von Spielen und stuft diese in vier

Altersstufen ein: 'Freigegeben für alle Altersklassen', 'ab 12 Jahren', 'ab 15 Jahren' und 'ab 18 Jahren'. Ähnlich also wie in Deutschland. Zusätzlich müssen auffällige Inhalte durch neun Icons auf der Packung kenntlich gemacht werden, ähnlich zu den Inhaltsangaben der amerikanischen ESRB-Markierungen (siehe Kasten auf der rechten Seite). Das erste Spiel, das in die 'ab 18'-Kategorie fiel, war der Xbox-Titel "Dead to Rights". Gewalt in Spielen war in Japan also lange kein großes Thema – zumindest bis 2005 japanische Behörden auf "Grand Theft Auto III" aufmerksam wurden. Bereits als 18er-Titel eingestuft, wurde zusätz-

lich der Verkauf in zwei Präfekturen (Saitama und Kanagawa, beide in der Nähe von Tokyo) rechtlich eingeschränkt. Den Inhalt schätzten die Behörden als bedenklich ein: Das Setting sei dem echten Leben zu ähnlich, was das extreme Ausmaß der gezeigten Gewalt gefährlich mache, da anders als bei Filmen der Spieler die Taten aktiv begehe. "Grand Theft Auto III" musste fortan in diesen Präfekturen getrennt von anderen Spielen verkauft werden. Dies war das erste Mal, dass ein Spiel nur aufgrund des hohen Gewalt-Faktors nicht öffentlich verkauft werden durfte. Capcom, die den Titel in Japan vertrieben haben, sahen sich in ihrer

künstlerischen Freiheit beschnitten und kündigten rechtliche Schritte gegen die Entscheidung an. Die Parteien wollten sich einigen, aber an die Öffentlichkeit gelangte nichts.

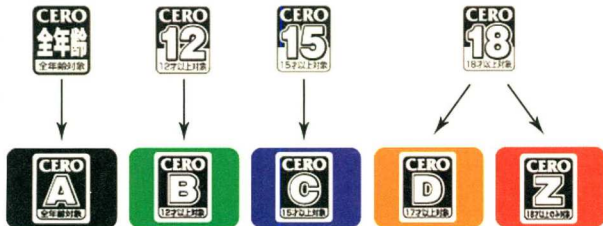
Erst im März 2006 tat sich wieder was: Die CERO präsentierte ein überarbeitetes Wertungssystem, das allerdings nur marginal anders war. Die höchste Einstufung wurde in 'ab 17 Jahren' und 'ab 18 Jahren' aufgeteilt. Zusätzlich ersetzten nun Buchstaben die Jahreszahlen auf den Icons (siehe Kasten unten). Die Freigaben 'A' bis 'D' haben nur Richtlinien-Charakter, während die höchste Stufe ('Z') rechtlich verpflichtend ist: Niemand unter 18 Jahren darf

## Die alten und neuen Alterskennzeichen der CERO

Die Wertungsreform der CERO machte neue Symbole erforderlich: Statt der Zahlen der Altersfreigaben prangen seit 2006 große lateinische Buchstaben auf japanischen Spielverpackungen. Die Altersangabe wurde klein in den unteren Teil des Logos verbannt. Das 'A' ersetzt das 'Frei für alle Altersklassen'-Emblem (gelesen: zen nen rei). Die 'ab 12'- und 'ab 15'-Icons werden durch 'B' und 'C' ausgetauscht. Die 18er-Einstufung erhielt eine Aufteilung in 'D' (ab 17 Jahren) und 'Z' (nicht unter 18 Jahren).

Spiele die bis zum 30.5.2006 erschienen, tragen die alten Logos. Danach sind nur noch die neuen Icons auf den Packungen zu finden.

Die Alters-Einstufungen müssen sowohl auf dem Cover als auch auf dem Rücken der Verpackung angebracht sein. Ergänzend ist jeder Alterseinstufung eine Farbe zugeordnet: Diese muss auf der Spine um das CERO-Logo deutlich sichtbar sein. Es ist also nicht nur die USK, die in solchen Dingen penibel ist.

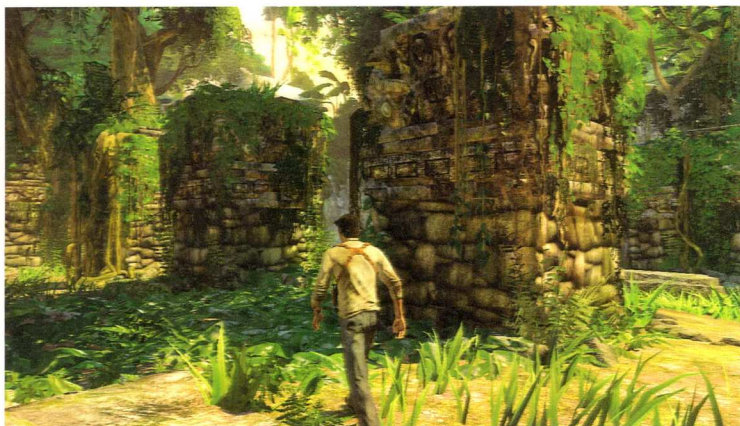


Aus Alt mach Neu: Oben die Logos mit gut lesbaren Altersangaben, unten die Nachfolger mit den kryptisch wirkenden Buchstaben und den zugehörigen Farb-Markierungen.



Wii Die Position der Embleme ist sowohl auf dem Cover als auch auf der Spine vorgeschrieben.





PS3 "Uncharted: Drakes Schicksal" läuft auf japanischer Hardware ohne Blut – auch bei eingelegerter US- oder PAL-Version.



Wii Suda 51s Action-Feuerwerk "No More Heroes" ist in Japan und Europa geschnitten. Nur in Amerika sieht Ihr Blut statt Asche. Und zwar viel.

Produkte mit diesem Rating künstlich erwerben. Ein Nebeneffekt der Reform: Viele Titel, wie z.B. "Metal Gear Solid 3" oder "Dead or Alive 4", wurden von ehemals 'ab 18 Jahren' auf 'D' zurückgestuft, sind also de facto ab 17 Jahren freigegeben. Die CERO-Wertungen stimmen übrigens mit bestimmten Levels der Kindersicherung in aktueller Sony-Hardware überein: So stehen z.B. 'A' für die

erste, und 'B' für die fünfte Stufe, während 'Z' für den höchsten Level steht (Stufe 9).

Die CERO-Bewertungen, und zum Teil der "GTA III"-Vorfall, bewirkte bei den Herstellern ein Umdenken: Viele Spiele erschienen nun in Japan geschnitten: So wurde Leon in „Resident Evil 4“ nicht mehr enthaupet. Ein Grund für diese Selbstzensur könnte die Tatsache gewe-

sen sein, dass "Resident Evil 4" der erste von der CERO geprüfte Teil der Zombie-Hatz war und Capcom kein Risiko eingehen wollte. Aktuell gilt die amerikanische Version von "No More Heroes" als ungeschnitten, da die Gegner hier bluten, statt wie in Japan in Asche zu zerfallen.

Obwohl PS3-Spiele codefree sind, sorgt die CERO für unterschiedliche Versionen: In der japanischen Hardware ist der Jugendschutz quasi integriert. Legt Ihr ein amerikanisches "Resistance" in eine solche PS3, sucht Ihr vergebens nach Blut. Umgehen lässt sich das, indem Ihr einen US-Speicherstand auf die PS3 kopiert und damit das Spiel startet. Bei "Uncharted" funktioniert das nicht mehr: Hier bleibt das Spiel auf japanischer Hardware komplett blutfrei, egal welche Fassung Ihr einlegt. Die Zensur wird nicht von der Software vorgenommen. Wollt Ihr nicht auf Blut verzichten, greift zu PAL- oder US-Geräten – hoffentlich bedecken letztere nicht bald nackte Haut... /jk

## Inhaltsangaben

Statt wie die amerikanischen Kollegen der ESRB bedenkliche Inhalte in Textform auf Verpackungen zu drucken, existieren bei der CERO neun Inhalts-Icons (siehe Tabelle). Kommt in einem Titel ein bedenkliches Ausmaß des jeweiligen Inhaltes vor, muss das entsprechende Logo auf der Rückseite der Verpackung abgedruckt werden. Interessant ist, welche Inhalte in Japan und Amerika als bedenklich eingestuft werden: "No More Heroes" trägt in Japan das 'Verbrechen'-Logo, die amerikanische Packung verweist aber zusätzlich noch auf sexuelle Inhalte und den hohen Gewaltfaktor. "Yakuza" (PS2) erhielt in beiden Ländern ähnliche Kennzeichnungen: Sex, Verbrechen und Drogen.

Icon	Bedeutung
	Liebes-/Romanzenhematik
	Sexuelle Themen oder Darstellungen
	Gewaltdarstellung oder -Ausübung
	Horror oder Angst einflößende Inhalte
	Glückspiel
	Verbrechen
	Tabak- oder Alkoholenuss
	Drogen
	Vulgäre Sprache



Xbox "Dead to Rights" von Namco war der erste von der CERO geprüfte Titel, der das 'ab 18 Jahren'-Siegel verpasst bekam.



PS2 Das erste Mal, dass in Japan ein Spiel aufgrund des hohen Gewaltfaktors mit rechtlichen Reglementierungen kämpfen musste: "Grand Theft Auto III".



# JACKPOT!!!

POKER GEGEN UNS!  
TÄGLICH AB 24:00 UHR



## POKERNIGHT

Dich hat noch keiner geblufft und deine Nerven sind hart wie Stahl?  
Beweise es: Spiele in den kostenlosen Turnieren der GIGA POKERNIGHT gegen die  
Netzreporter live im Fernsehen. Schnapp dir jeden Monat eins von sechs Tickets für  
das große Finale im GIGA-Studio.

Hast du das Zeug zum Poker-Profi? Dann gehe auf [www.giga.de/poker](http://www.giga.de/poker).



[www.giga.de](http://www.giga.de)

# INTERAKTIV



## Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielname	System	Hersteller	Genre
1	● Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
2	▲ Metal Gear Solid 4	PS3	Konami	Action-Adventure
3	▼ Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
4 (neu)	Fallout 3	PS3 / 360	Bethesda	Action-RPG
5	▲ Gran Turismo 5	PS3	Sony	Rennspiel
6	▲ Gears of War 2	360	Microsoft	Action
7 (neu)	Alan Wake	360	Microsoft	Adventure
8 (neu)	Wipeout HD	PS3	Sony	Rennspiel
9	▲ Mario Kart Wii	Wii	Nintendo	Rennspiel
10 (neu)	Final Fantasy XIII	PS3	Square Enix	Rollenspiel

\* Ihr bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf [www.maniac-forum.de/forum](http://www.maniac-forum.de/forum)

## So sehen Gitarrenhelden aus!

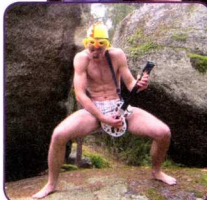
In Ausgabe 02/2008 suchten wir den Guitar-MANIAC – gefunden haben wir gleich mehrere, aber seht selbst...



Anwärter auf den begehrten Titel gab es einige, doch den ersten Platz hat sich klar ein dynamisches Duo gesichert: Michael Trautner und Kumpel Markus (der uns seinen Nachnamen gemeinerweise – oder wohlweislich? – vorenthalten hat) warfen sich gleich mehrfach in Pose. Wie Ihr an den Bildern



seht, waren sich die beiden für keinen Unfug zu schade und riskierten sogar eine kräftige Erkältung. Das ist uns den Hauptpreis und eine Extra-Belohnung in Form einer Veröffentlichung wert, denn diese Bilder muss man der Nachwelt einfach erhalten. Euer Gitarren-Paket geht demnächst in Richtung Oberpfalz raus – und Jungs, zieht Euch besser wieder etwas an, sonst macht Ihr noch die Groupies verrückt...



<b>Manischer Monat</b>	<b>76</b>
Wir rasen nach Großostheim	76
Herr Schultes und der Wasserkocher	76
Gschwendtner Sepp & Friends	76
Im Dienst für den Leser	76

<b>Leserbriefe</b>	<b>77</b>
Updates & Errata	78
Meinung des Monats	78
Best of MANIAC-Forum	78

<b>Gewinnspiele</b>	<b>79</b>
God of War: Chains of Olympus	79
Lost Planet: Extreme Condition	79
Unreal Tournament III	79

<b>Know-how</b>	<b>80</b>
Multimedia-Server	80

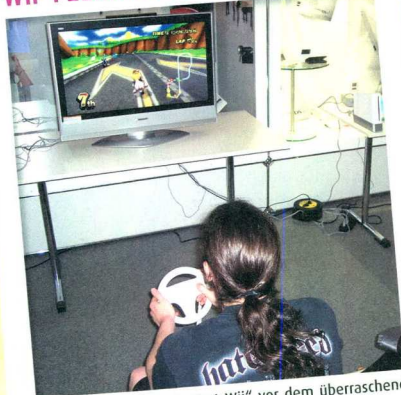
**MANIAC**  
 Cybermedia Verlags GmbH  
 Wallbergstraße 10 • 86415 Mering  
 info@maniac.de • www.maniac.de

Leserbriefe: [leserpost@maniac.de](mailto:leserpost@maniac.de)

# Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn

## Wir rasen nach Großostheim



28. Februar Um "Mario Kart Wii" vor dem überraschend baldigen Releasetermin testen zu können, düsten wir mit dem ICE nach Aschaffenburg. Von dort ging es per Taxi zu Nintendos Europazentrale in Großostheim. Nach von den Erzählungen des Fahrers über dessen sexuelle Ausschweifungen während der Bundeswehrzeit erheitert, griffen wir alsbald zum Wii-Wheel und hetzten Prinzessin Peach & Co. über die Piste – das Ergebnis unserer Testsession findet Ihr vorne im Heft ab Seite 14.

## Herr Schultes und der Wasserkocher

29. Februar

Ein ganz normaler Morgen in der Redaktion: Chef Olli schmeißt den Wasserkocher an, um sich eine schöne Tasse Earl-Grey-Tee zu machen. Zack – die Sicherung springt raus, alle Computer gehen aus, die Kollegen bedanken sich. "Probieren wir's einfach noch mal", denkt sich Olli und wischt das ausgelaufene Wasser ab: Sicherung wieder rein, Wasserkocher anschalten und... Dankeschön – wieder ist der Strom weg. Doch diesmal kommt es dicker: Dem PC, auf dem wir unsere Screenshots anfertigen, hatte der plötzliche Stromausfall schwer zugesetzt – er machte keinen Mucks mehr. Ulrichs Flüche bei der Notreparatur hallen uns jetzt noch in den Ohren...



## Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Quantität plus Qualität: Wer "Gran Turismo 4" komplett durchgezockt hat, darf aus über 20 Versionen des Mitsubishi Lancer wählen – den Publikumsliebbling Nissan Skyline gibt's sogar in mehr als 40 Varianten.



## Gschwendtner Sepp & Friends

3. März

Plötzlich tauchen am Meringer Bahnhof drei wundersame Gestalten auf und verkleiden sich mit Fellmütze und Tiroler Hut, um Fotos von Bierkrügen und Brezen zu schießen – kein Wunder, dass uns die Bahngäste mit entsetzten Blicken bedachten. Das Ergebnis dieser Aktion bewundert Ihr auf der Heft-DVD im anyMAN!AC-Bereich. Dieses Foto stellt im Übrigen kein politisches Statement dar – das Wahlplakat des Meringer SPD-Kandidaten war lediglich der beste Hintergrund für dieses Foto. In die Eglinger Partyhochburg 'Heini' bringen die MAN!ACs keine zehn Pferde...



## Im Dienst für den Leser

11. März



Weder Wind noch Wetter halten uns davon ab, die MAN!AC termingerecht für Euch fertig zu stellen. Den Beweis lieferte Jan diesen Monat: Er kämpfte sich die 15 Gehminuten vom Meringer Bahnhof zur Redaktion durch einen Wolkenbruch und kam – trotz Regenschirm – völlig durchnässt am Arbeitsplatz an. Flugs neue Socken und eine warme Decke im Textilmarkt gegenüber gekauft, die nassem Klamotten auf die Heizung gelegt und frisch ans Werk: vorbildlich!

# LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH

MAILAC

Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:

leserpost@maniack.de

## Pfeiffer sorgt für Aufruhr

»Tatsache ist, dass Computer- und Videospiele in Deutschland nicht als Kulturform anerkannt sind, Pfeiffer die verbindlichen Kennzeichen der USK als wenigstens ineffektiv ablehnt sowie im Interview darüber hinaus auch Indizierung samt Werbe- und partielle Sprechverbote als nicht hinreichend erachtet. Was bleibt, sind Beschlagnehmung und Vernichtung von Kulturgütern nach dem Strafgesetzbuch – angewendet auf inszenierte Gewalt. Das ist kulturpolitisch beispiellos in westlichen Demokratien.

Es geht um eine konkretisiertere Beschäftigung mit Gewalt und Verbrechen in Computer- und Videospielen, und obwohl sich Pfeiffer in seinen Aussagen nicht auf Erwachsene beziehen kann – ganz einfach weil diese nicht seine quantitative unterzeichnete Bevölkerungsgruppe darstellen – so weist der indirekt schon perfide Vergleich von krebserregenden Substanzen mit unserer Kulturform doch einen ganz bestimmten Weg...

Als Mensch mit Behinderung geht es aus meiner Sicht dabei stets auch um ein ganz bestimmtes Normdenken, das in Deutschland nach wie vor fest verankert zu sein scheint. Vorstellungen, wonach das, was "gesund" ist und nicht "krank" macht, immer mit gegebenen Traditionen abgewogen wird.

Und dieses Denken ist für mich zuallererst menschenverachtend und verantwortungslos.

Jürgen Mayer, Österreich, via E-Mail

»Auch wenn – oder gerade weil – Professor Dr. Pfeiffer oft als Buhmann der Videospiele angesehen wird, der nahezu alles verbietet und einem jeglichen Spaß am Spiel rauben möchte, finde ich es wichtig, wenn man mit ihm in einen Dialog tritt, anstatt alte Vorurteile die Situation beherrschen zu lassen. (...)

Erschreckend fand ich die Aussage, dass die Verbotsdebatte für Pfeiffer nur Mittel zum Zweck sei, um Ganztagschulen in Deutschland einzuführen. Es soll also den Schülern die Freizeit beschneiden werden, damit sie leistungsorientierter arbeiten. Und als Sündenbock müssen die Video- und Computerspiele herhalten.

Dass es zu Abstumpfungseffekten kommen kann, bezweifle ich nicht. Das habe ich bei Filmen und Spielen schon selbst erlebt. Wo man als Kind beim ersten Schauen oder Spielen zurückschreckte, hat man als Erwachsener nach wiederholtem Konsum solcher Szenen eine deutlich andere Toleranzschwelle. Das ist vergleichbar mit einem Witz, den man schon gehört hat.

Unverständlich ist jedoch, wie durch die Abstumpfung bei diesen abstrakten Geschehnissen die reale Gewaltreife steigen soll. Es ist schade, dass Pfeiffer in diesem Kontext nur von "die Wissenschaftler" spricht, anstatt konkrete Lesehinweise für diese wissenschaftlichen Untersuchungen zu geben.

Den Sportschauvergleich halte ich zudem für völlig ungeeignet. Damit übersieht Professor Pfeiffer den entscheidenden Punkt: Ein Zuschauer der Sportschau kann genauso wenig beurteilen, wie das Spiel vom einzelnen Fußballer erlebt wurde, wie ein Zuschauer des Filmmaterials sagen kann, wie der Videospieleler sich beim Spielen fühlte.

Benjamin Herzog, via E-Mail

»Steckt die Kinder und Jugendlichen den ganzen Tag in die Schule, dann wäre alles besser. Profaner, populistischer und undifferenzierter geht es wohl nicht!

Leider enthält das Interview weder eine differenzierte Sicht, noch lässt Herr Pfeiffer erahnen, dass er andersartigen Meinungen offen gegenübersteht. Ignoranz und fehlende Toleranz gegenüber gegensätzlicher wissenschaftlicher Arbeit zeichnen Herrn Pfeiffer aus.

Marcus, via E-Mail

»Ich finde, Ihr habt mit diesem Interview einen ersten Schritt in die richtige Richtung getan. Das Ziel sollte sein, auf einer vernünftig-neutralen, gar wissenschaftlich distanzierteren Art und Weise frei von irgendwelchen fanatischen Positionen beiderseits, mit den Verfechtern der "Indizierungsinquisition" in einen Diskurs zu gehen, der es endlich erlaubt, erwachsenen Gamern fern vom normalen Verkaufsraum Spiele anzubieten, die für Minderjährige nicht zugänglich sind. (...)

Mir kommt die Galle hoch, wenn Konzerne wie Microsoft mir schlicht und ergreifend verbieten, das indizierte "Gears of War" auf meiner Xbox 360 zu spielen, nachdem ich ein Dashboard-Update gemacht habe. Wie krank ist das denn?

André Noller, via E-Mail

Wir sagen Danke für die vielen Zuschriften zum Interview mit Prof. Christian Pfeiffer. In der letzten Ausgabe sorgten einige Kommentare des umstrittenen Kriminologen aus Niedersachsen für erhitzte Gemüter. Aus diesem Grund findet Ihr im Extended-Teil der aktuellen Ausgabe Kommentare von Prof. Jürgen Fritz und Electronic Arts zu ihrer Arbeitsweise.

Im Vordergrund eurer Reaktionen stand zum einen die Forderung nach einer sachlichen Diskussion unseres Lieblingshobbys, zum zweiten wollen sich viele erwachsene Gamer nicht durch generelle Verbote "amoralischer" Spiele in ihrer Freiheit beschneiden lassen.

Verständlich, zumal im Dunstkreis der Jugendschutздеbatte für manche Zocker weitere Probleme entstehen, wie unser Leser André Noller beklagt: Habt Ihr ähnliche Erfahrungen gemacht? Schreibt uns!

## Ohne Fleiß kein Preis?

»Es wäre wirklich nicht schlecht, wenn in einem Test auch das Preis-/Leistungsverhältnis bewertet werden würde. Es ist doch lächerlich, dass jedes Game den gleichen Preis hat. Der Aufwand, der für die einzelnen Spiele benötigt wird, ist sehr unterschiedlich und sollte demnach honoriert oder auch geächtet werden können. Man zahlt ja auch einem Handwerker keinen Pauschalpreis, egal wie viel er arbeitet. Die einzelnen Hersteller sollen ruhig mal zittern, wenn sie für schlechte Qualität einen Haufen Geld verlangen.

Marc Langer, via E-Mail

Wenn ein Spiel auffallend viel fürs Geld bietet, wie zum Beispiel die "Orange Box" von "Half-Life 2", dann loben wir solche Positivbeispiele. Bei besonders kurzen Spielen wie "God of War: Chains of Olympus" machen wir im Test ebenfalls darauf aufmerksam. Letztendlich muss aber jeder einzelne entscheiden, wie viel Geld man zu zahlen bereit ist. Eine Bewertung, wie Du sie wünschst, ist daher nicht möglich. Zudem ist ein und dasselbe Spiel je nach Geschäft unterschiedlich teuer, was wir auch nicht berücksichtigen können.

## Man spricht Deutsch!

»Warum wird bei "GTA IV" nie bemängelt, dass die deutsche Synchronisation fehlt?

Es wäre auf jeden Fall schön, wenn es diese Option gäbe. Nicht jeder ist so ein großes Englischgenie, dass er jedes Wort richtig versteht. Durch die Texteinblendung bekommt man wenig von den Einspielfilmen mit. Wenn man bereit wäre, bekannte deutsche Synchronstimmen an Bord zu nehmen, wäre das sicher eine Bereicherung. Aber wir Deutschen sind ja neben den Franzosen das unbeliebteste Völkchen – das bekommen wir immer wieder zu spüren. Danke, Rockstar!

Die Erfahrung zeigt leider, dass das Niveau deutscher Synchros bei zahlreichen Spielen von unfreiwillig komisch bis bestenfalls mittelpfächtig reicht. Im Sinne der Atmosphäre ist uns der Originalton deshalb lieber. Zwar hat Take 2 mit "BioShock" bewiesen, dass hervorragende Sprecher auch in Deutschland existieren, manchmal sind Hersteller

## MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf [www.maniack.de](http://www.maniack.de) nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

Zuletzt haben wir gefragt, ob es Euch stört, dass viele Action-Spiele immer kürzer werden.

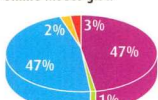
**A** Weniger als zehn Stunden sind eine Frechheit.

**B** Mir egal, ich kann es mir leisten.

**C** Lieber kurz und knackig als lang und öde.

**D** In Relation zum Preis eines Kinobesuchs ist es okay.

**E** Was soll's, solange es einen Online-Modus gibt!



jedoch einfach nicht daran interessiert, umfangreiche Spiele für teures Geld einzudeutschen.

Aber Du hast natürlich Recht: Deutsche Untertitel lenken ab, für Ungeübte ist der englische Ton auf Dauer schwierig. Mittlerweile ist der deutsche Ton aber fast überall dabei, bei den gelegentlichen Ausnahmen hilft wohl nur ein Englischkurs an der Volkshochschule.

### Oldie-Shooter?!

»Was hält eigentlich irgendjemanden auf, diese Perlen der Shooter-Zunft auf den deutschen Markt zu bringen?

Ich bin 55 Jahre alt, Gamer seit dem Atari 2600, und ich bin mir sicher, dass ich Oldie nicht der Einzige bin, welcher sofort zugreifen würde. Der Markt ist bestimmt da!

Ich und Millionen anderer Gamer der ersten Stunde fordern MANIAC auf, eine Vorreiterrolle und damit den Vertrieb zu übernehmen. Schaut mal den Quark an, welchen Capcom und Namco – okay, es sind auch gute Games dabei – neu aufliegen. Und es verkauft sich. Hier muss doch was passieren, bevor andere auf diese Idee kommen. Die meisten Spiele kenne ich sogar, habe sie aber nicht mehr. Und so läuft mir alleine beim Anblick der Bilder das Wasser im Munde zusammen: "Musha Aleste", "Elemental Master", "Gynoug" oder "Thunder Force"...

Wie ich schrieb, bin ich 55: Geht auch mal auf Eure Oldie-Leser mehr ein. Es sind mehr als Ihr denkt! Die Generation Atari 2600 , NES , Mega Drive usw. spielt heute Xbox 360, Wii und PS3.

**Holger, via E-Mail**

Ganz einfach: Kaum einer weiß von der sagenumwobenen Spezies der

älteren Zockergarde mit Hang zum Freak-Shooter! Starten wir also einen Aufruf an die älteren Semester unserer Leserschaft: Meldet Euch bei uns, tretet aus dem Schatten ins Licht und erzählt uns von Eurem Hobby!

Ob sich deshalb allerdings an der manchmal kaum nachvollziehbaren Veröffentlichungspolitik hinsichtlich exotischer Spiele etwas ändern wird, ist mehr als fraglich. Immerhin ist Nintendos Virtual Console eine erste Anlaufstelle für ältere High-Lights, auch für Xbox 360 und PS3 erscheinen sporadisch Spiele-Oldies und Exoten wie unlängst "Trigger Heart Exelica" für Xbox Live. Sollten weitere Shooter-Perlen auftauchen, lassen wir's Euch wissen!

### Keine Zeit für 3D!

» Wann beginnen die Software-Hersteller, "Back to the roots" zu gehen und wieder mehr auf kurzweilige, unkomplizierte 2D-Spiele zu setzen? Erste Schritte sind ja mit ein paar Games wie "Contra: Shattered Soldier", "Bionic Commando", "Dracula X" und "Ghosts 'n Goblins" gemacht worden – ich denke nämlich, dass diese Games gerade vielen älteren Spielern doch mehr liegen.

Aber wer in der umsatzstarken Zielgruppe von 20-30 hat noch die Zeit? Mit meinen 30 Lenzen, einer 48-Stunden-Woche, einem Kleinkind und einer Frau habe ich mit Ach und Krach noch die Zeit, eine Runde "Pro Evo" pro Woche zu spielen – oder halt mit PSP & DS kurzweilige Games auf'm Klo!

Next-Gen mit Xbox 360 und PS3 reizt mich schon nicht mehr (bzw. weiß ich, dass ich eh keine Zeit mehr dafür habe). Die letzten 20 Neuerwerbungen für GameCube, PS2 und Xbox von 2008 stauben vor sich hin und sind gerade mal angespielt (manchmal erwache ich des Nachts und muss weinen). So viele neue Games und keine Zeit – mir blutet das Herz, mein Hobby stirbt siechend dahin...

**Jan Lehrian, via E-Mail**

### Realismus in Rennspielen?

» Seit die Videospiele den Sprung in die dritte Dimension geschafft haben, bin ich fasziniert von Rennspielen und hier vor allem von Rennsimulationen. In kaum einem anderen Genre fühle ich mich der Realität näher. Mit Lenkrad, Gangschaltung und Pedalen – und selbstredend nur aus der Cockpit-Perspektive – kämpfe ich mich durch die Rallye- und Formel-Strecken dieser Welt.

Bei der Bewertung diverser Titel in Magazinen stößt mir allerdings immer wieder sauer auf, dass fast

## BEST OF MANIAC-FORUM

»Zombies, die sich schneller bewegen als Normalsterbliche, sind für mich ungläubwürdig und lächerlich. Dazu kommt noch, dass mich ihre Bewegungen an zu schnell laufende, alte Stummfilme erinnert haben.«

Mr. B. über die Zombie-Mutanten-Wesen aus "Left 4 Dead"

Versuche beim Zocken den Head zu bängen, das hilft ungemein. Geht halt leider nicht in der Öffentlichkeit.

Plombos Tipp gegen Rhythmusprobleme beim Spielen von "Patapon"

»Das Bild ist aus der Mega-Drive-Version. Auf dem SNES hieß es wohl "Elfmeterschessen", dazu habe ich jetzt aber kein Bild gefunden«

fulgore1101 über peinliche Übersetzungsschnitzer am Beispiel von "World Class Soccer"

ausnahmslos hoher Schwierigkeitsgrad mit Realismus gleichgesetzt (oder verwechselt...?) wird.

Zwei Beispiele: Auf dem Dreamcast sorgte einst die Automatenumsetzung "F355 Challenge" für Verückung. In sämtlichen Spielzeitschriften wurde damals das extreme realistische Fahrverhalten hervorgehoben. Aber jetzt mal ehrlich: Würde sich ein echter Ferrari auch nur annähernd so schwerfällig um Kurven zirkeln lassen wie bei diesem Spiel, wäre die Marke wohl schon längst verschwunden. Das Spiel war sehr schwierig und es hat mir nicht zuletzt deswegen auch sehr viel Spaß gemacht. Aber realistisch war das nun wirklich nicht!

Dasselbe musste ich jetzt bei "Forza Motorsport 2" erleben. Den ersten Teil fand ich recht gelungen und daher freute ich mich auf die Fortsetzung. Ich nehme mir also einen Klasse A BMW und wage ein Split-screen-Duell gegen einen Kumpel in Laguna Seca. Nach einigen Runden legen wir beide kopfschüttelnd das Joypad aus der Hand. Mein hochgezuchteter BMW quält sich wie ein 20-Tonnen-Panzer mit eingefetteten Ketten um die Kurven. Mein Privatauto, ein Renault Clio mit 60 PS, ist da deutlich agiler!

Schnell in ein paar alten Zeitschriften gekramt und was lese ich da? Richtig: "Sehr realistisches Fahrverhalten"! Mann, bin ich froh, dass ich keinen Sportwagen zu Hause habe.

Ich gebe zu, dass ich bei weitem nicht alle simulierten Rennwagen selbst gefahren habe, aber trotzdem weiß ich, dass ein Ferrari schnell ist und ein getunter BMW breithaut auf dem Asphalt

liegt. Es gibt aber natürlich auch Gegenbeispiele: Bei "DTM 3" werden unzählige Rennserien und Vehikel simuliert. Trotz dieser Vielfalt ist es den Entwicklern meiner Meinung nach gelungen, bei jedem Auto Beschleunigung, Geschwindigkeitsgefühl, Antriebsart sowie Gewicht nahezu perfekt zu simulieren – das finde ich realistisch!

**Thomas Köck aus Österreich, via E-Mail**

Natürlich bedeutet schwer nicht gleich realistisch: Ein "Burnout" kann ebenso schwer wie ein "Gran Turismo" sein. Allerdings müssen auch wir gestehen, keine Rennführung in einem Cockpit eines echten Ferrari zu besitzen.

Deshalb legen wir die Maßstäbe im Vergleich zu anderen Titeln an: Der entscheidende Faktor Fahrsphysik genießt dabei einen hohen Stellenwert. Kann man den Grenzbereich erahnen? Lässt sich der Wagen wieder einfangen? In Sachen Spielspaß spielen aber auch Umfang und Abwechslung eine gehörige Rolle – schließlich soll der Titel im Gesamtpaket an den Bildschirm fesseln.

Dank wachsender Hardwarepower wird die Realismus-Messlatte immer höher gelegt. So nagt nicht nur grafisch der Zahn der Zeit an älteren Titeln wie "Gran Turismo 1" (PSONe) oder "F355 Challenge" (Dreamcast).

### SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MANIAC eine Erur Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

# GEWINNSPIELE

IM WEB UNTER MANIAC.DE

Schreib den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schick sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering  
 Einsendeschluss ist der 2. Mai 2008.  
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.  
 Ab sofort könnt ihr auch online teilnehmen unter [www.maniac.de](http://www.maniac.de)

## Einfach göttlich

Zusammen mit Sony rasseln wir mit den Ketten des Olymps und versorgen echte Kriegsgötter mit folgenden Opfergaben:

1x das göttliche XXL-Pack mit Kratos-Actionfigur, Bonusdisk, Spiel & Shirt in aufwändiger Pappbox

2x das "God of War: Chains of Olypmus"-Paket mit Kratos-Shirt & PSP-Spiel

Wer nach den göttlichen Preisen strebt, beantwortet folgende Frage:

Wie heißt das römische Gegenstück zum griechischen Kriegsgott Ares?

- A: Twix
- B: Mars
- C: Snickers

Stichwort: God of War



## Planet gesucht!

Capcom hat ein warmes Herz für verlorene Roborkrieger und verlost mit uns insgesamt 10 wohligh warme "Lost Planet"-Bündel:

5x "Lost Planet"-PS3 Spiel & Shirt von Level Up in blau

5x "Lost Planet"-PS3 Spiel & Shirt von Level Up in schwarz

Modebewusste Mechpiloten beantworten dafür einfach unsere Preisfrage:

Welcher Bonuscharakter steckt in der PS3-Version von "Lost Planet"?

- A: Mega Man
- B: Leon S. Kennedy
- C: Dante

Stichwort: Lost Planet



## Unwirklich hoch drei

In Kooperation mit Midway laden wir zum Tournament und stellen fünf fette Fanpakete als Trophäe zur Verfügung.

5x "Unreal Tournament III"-PS3 Spiel, schmuckes Kampfshirt und Schlüsselanhänger

Actionliebhaber mit Sinn für Ästhetik beantworten folgende Frage wie aus der Pistole geschossen:

- A: Mario Mürser
- B: Kirby Kanone
- C: Link Gun

Stichwort: UT3



# MULTIMEDIA-SERVER

Holt alles aus Eurer Hardware heraus: Twonky Vision bietet einen Mediaserver speziell für Konsole, Handheld, Handy und allerlei andere Netzwerk-taugliche Mediaplayer.

Dass PS3 und Xbox 360 via Serversoftware auf die PC-Festplatte zugreifen können, haben wir bereits in MANIAC 02/08 geklärt. Bei der kostenlosen Microsoft-Lösung seid ihr allerdings zahlreichen Restriktionen unterworfen, denn eure Konsolen und Handhelds haben noch weitaus mehr auf dem Kasten, als "Media Control" und "Windows Media Player" ihnen zugestehen wollen: MANIAC streamt HD-Filme, Internet-Radio und RSS-Playlists. *oe*

## INTERNET-ADRESSEN

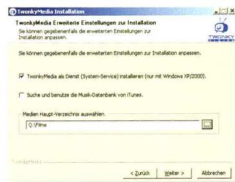
ANGEBOT  
Twonky Vision

LINK  
www.twonkyvision.de

## 1 SCHNELLER EINSTIEG

Grundsätzlich können PS3 und Xbox 360 auf alle mit dem DLNA-Standard (Digital Living Network Alliance) kompatiblen Server zugreifen: Neben der Software von Microsoft findet ihr im Netz einige Alternativen, die allerdings meist hopfzig laufen oder ebenfalls nicht alle Funktionen eurer Konsolen unterstützen. Die Ausnahme ist der "Twonky Vision Media Server" (30 Euro), der speziell für

Konsolen, Handhelds und diverse Wireless-Geräte entwickelt wurde. Ihr ladet die Software von der Homepage runter, den ersten Monat dürft ihr sie gratis testen: Installiert den Server als Systemdienst. Installiert den Server als Systemdienst. Installiert den Server als Systemdienst. Installiert den Server als Systemdienst. Installiert den Server als Systemdienst.



Setzt den Haken bei 'Twonky Media als Dienst installieren' und wählt ein Medienverzeichnis.

Bei der Konfiguration lassen sich unter 'Freigaben' mehrere Medienverzeichnisse organisieren.

## 2 SPEZIELLE EINSTELLUNGEN

Der Mediaserver bringt neben den Standardformaten wie AVI und MP3 auch Eure Dateien wie VOB, M2TS und MP4 auf Eure Konsole, die vor allem für HD-Filme benutzt werden. Zudem lässt er sich mit den "Einstellungen für Fortgeschrittene" auch zu Mediadatenbanken kompatibel machen: Klickt auf "Externe Anwendungen", um auf das "Apple PhotoShop Album" und die "iTunes"-Medien zuzugreifen. Obendrein dürft ihr die komplette Menüstruktur des Servers nach Belieben gestalten: Unter "Musikbaum",

'Fotobaum' und 'Videobaum' lassen sich so genannte Knotenpunkte erstellen, mit denen sich die Dateien unterschiedlich ordnen lassen - Musik könnt ihr z.B. nach Interpret und Album, aber auch Genre, Wertung und sogar Schlagwörtern sortieren. Zusätzlich dürft ihr Wiedergabelisten erstellen und zwei automatisch eingerichtete Listen nutzen. Diese beinhalten die am häufigsten sowie die zuletzt gespielten Titel. Natürlich sind auch alle Begriffe individuell gestaltbar, klickt dazu auf das Menü "Benennung".



Die Dateien auf dem Server ordnet ihr mit drei Baumstrukturen: Wir bevorzugen straffe Menüs und ordnen nur nach Interpret, Album und Verzeichnis.

## 3 SONDERFUNKTIONEN

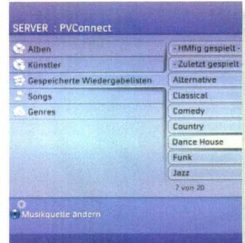
Die komplette Bedienung des Mediaservers funktioniert über den Browser: Nutzt den Link aus dem PC-Fenster (<http://xxx.xxx.xxx:9000/config>), um ihn mit dem Browser von Konsole oder Handheld fernzusteuern! Die Web-Bedienung hält noch weitere Überraschungen parat, so können etwa allerhand WLAN-kompatible Geräte auch über das WWW-Interface (<http://xxx.xxx.xxx:9000/webbrowse>) darauf zugreifen: Eine Liste aller kompatiblen Modelle findet ihr auf der Homepage. PSP-Fans dürfen ihre MP3-Verzeichnisse sogar als RSS-Kanal ins

Home Menü bringen und dann wireless hören - surft dazu auf <http://xxx.xxx.xxx:xxx:9000/rss>. Xbox-360-Besitzer kommen zudem in den Genuss von Onlinestreams: Klickt in der Konfiguration auf "Internet Radio", hier lässt sich der Mediaserver mit den Radiodatenbanken der beiden Anbieter Shoutcast und vTuner verbinden. Ihr dürft sogar einen Filter erstellen, der nur gewünschte Genres auf die Konsole bringt. Auf der Xbox 360 findet ihr die Radiosender anschließend unter den Wiedergabelisten, über 20.000 Stationen stehen euch zur Auswahl.

## Interpret

- Hans Söllner
- Hans Söllner & Bayaman's Sissdem
- Rolling Stones
- Infected Mushroom
- Yahel And Infected Mushroom
- Infected Mushroom
- Infected Mushroom & Yahel
- infected mushroom vs violent vision
- Infected Mushroom Vs Psysex
- Infected Mushroom Vs Cosmos

Zugriff für PSP: Klickt im Browser auf ein RSS-Logo, um das Verzeichnis als RSS-Kanal zu speichern.



Komfortabel: Internet-Radiosender erscheinen auf Eurer Xbox 360 nach Genres geordnet.



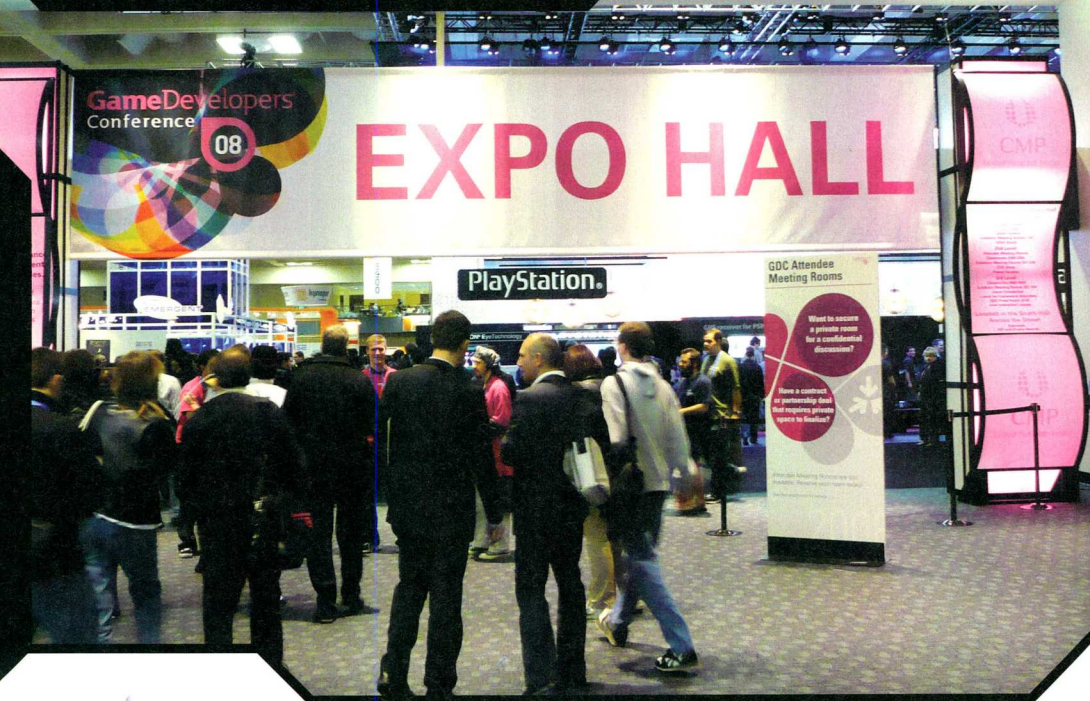
**MANTAC**

# EXTENDED

>> INHALT

- 82 Game Developers Conference 2008
- 86 Kunst oder Krempel? Teil 2
- 88 Christian Pfeiffer - das Nachspiel
- 92 Symphonic Shades
- 96 Hall of Shame: Dreamcast

**Hülsbeck goes Klassik:**  
Chip-Musik gespielt vom Orchester



# Game Developers Conference 2008

Alle Jahre wieder treffen sich die kreativen Köpfe der Branche, um in Kalifornien nur über das eine zu reden: Spiele.

**X** Die diesjährige Game Developers Conference (GDC) war weniger spielelastig als im Jahr davor. Zumindest was Neuanmeldungen angeht: 2007 lieferten sich Sony und Microsoft regelrechte Presse-Schlachten mit Events, Diskussionsrunden und Enthüllungen – so wurde "Killzone 2" das erste Mal der Öffentlichkeit präsentiert. Doch nicht dieses Jahr: Jamil Moledina (seines Zeichens Organisator der GDC) bat die Aussteller darum, den Ball etwas flacher zu halten. Schließlich sei die GDC eine Möglichkeit für Entwickler, Fachwissen und Ideen auszutauschen. Es ging nicht darum, den Konkurrenten die Show zu stehlen. Zwar kamen die Teilnehmer der Bitte nach und zeigten kaum Spiele, ganz ohne Grabenkämpfe ging es dann aber doch nicht: So mussten sich Rollenspiel-Interessierte zwischen den zeitgleich laufenden Vorträgen "Lost

Odyssey Post Mortem" und "The Art of Final Fantasy XII" entscheiden. Daher zog Moledina am Ende der Messe in Erwägung, das nächste Mal weniger Presse zuzulassen. Es wäre schade, wenn der Öffentlichkeit irgendwann dieser Einblick in die Entwickler-Welt verschlossen bliebe.

## Meeting-Marathon

Trotzdem gab es genügend, über das es zu berichten lohnt. Einige Aussteller reizten das erlaubte Kontingent an PR-Events komplett aus. Capcom veranstaltete zum Beispiel ein "Street Fighter IV"-Turnier, an dem wir leider nicht teilnehmen konnten. Später hatten wir allerdings Gelegenheit, gegen Daniel Boutros (Gewinner des Turniers und Präsident der Game-Consulting-Firma Gametao) anzutreten. Nach unserem 8:1-Sieg mussten wir uns auch mal selbst auf die Schulter klopfen. Das Spiel selbst

machte mit zehn Charakteren schon einen fortgeschrittenen Eindruck. Anschließend präsentierte Produzent Ben Judd das Next-Gen-Sequel zu "Bionic Commando". Er erzählte, er habe die Entscheidungsträger von Capcom in Osaka fünf Jahre lang benäpigen müssen, bis sie grünes Licht für eine Neuauflage des Klassikers und dessen Fortsetzung gegeben haben.

Auch Capcoms Spielhallen-Rivale SNK Playmore zeigte einige Produkte in einem Hotel nahe des Messegeländes. Wir hatten Glück, überhaupt eingeladen worden zu sein, da sich SNK erst in letzter Minute zu einem Auftritt entschied. Neben der "Neo Geo Collection" für Wii und PS2 gab es sogar zwei Überraschungen: Die erste war ein Trailer zu "King of Fighters XII" samt wunderschönen Highres-Sprites. Die zweite war "Metal Slug 7", das exklusiv für den DS





## Erwachsene Inhalte in Spielen

Brenda Braithwaite (Entwicklerin von "Wizardry") referierte über Sex in Videospielen. Ein interessanter Punkt war die Frage, wie man den Reiz von Erotik in Spielen steigern kann – da immer mehr Frauen ein von Männern dominiertes Medium nutzen, müssen Wege gefunden werden, erotische Inhalte für beide Geschlechter attraktiv zu gestalten. Ein weiteres Problem stelle die Implementierung des Aktes selbst in den Spielverlauf dar. Bisherige Versuche wie in "God of War" seien zu simpel und plump. Ein Zuhörer meinte hierzu, dass mehr Frauen in der Spielbranche arbeiten müssten.

Im Anschluss fand eine Diskussionsrunde über Zensur und Spielinhalte für Erwachsene mit Entwicklern, Presse-Vertretern und Mitgliedern der europäischen PEGI-Behörde statt. Kritisiert wurde die Härte, mit der Spielinhalte bewertet werden, vor allem im Vergleich mit Filmen. Durch die Interaktivität des Mediums würden Sex und Gewalt in Spielen von der Öffentlichkeit schlimmer als in Filmen empfunden, was zu negativer Presse führe. Auch die Umstände, welche die speziell für den deutschen Markt angefertigten "Germany Versions" verursachen, sind Entwicklern ein Dorn im Auge.



erscheint. Unsere Zweifel, ob Nintendos Handheld für ein solch frameabhängiges und animationslastiges Spiel die geeignete Hardware sei, wurden innerhalb der ersten Sekunden zerstreut: Animationen, rotierende Sprites, bildschirmfüllende Bosse, Musik und Soundeffekte waren wie von den Konsolenvorgängern gewohnt sehenswert. Das Doppelwaffen-Feature des sechsten Teils wurde beibehalten und der Touchscreen beherbergt eine Karte: Mit dem Stylus wird sie gezoomt und bewegt, was das Aufstöbern von versteckten Items vereinfacht.

Bei Microsoft demonstrierte Chris Snatchell (Microsofts XNA Game Development Manager), wie einfach sich auf XNA-Technologie basierende Spiele auf verschiedene Plattformen portieren lassen. Dazu zeigte er einen Shooter, den er auf Microsofts Zune Media Player spielte. Dank XNA





Das 'Who is who' (v.l.n.r.): Daniel Boutros mit "Street Fighter"-Produzent Yoshinori Ono, Brent Bushnell und Dylan Cuthbert. Rechts: Sonys "G.I.R.L."-Präsentation.

ließe sich der Titel ebenso auf einem Windows PC oder der Xbox 360 spielen. Schade, dass Microsoft diesen Markt in Europa Apples iPod kampflös überlässt.

Epic zeigte die aktuellste Version ihrer "Unreal Engine 3": Neben neuer Wasser-Physik und überarbeiteter KI für Menschenmassen beeindruckte vor allem die "Soft Body"-Physik. In einer Demo reagierte ein unter Beschuss stehendes Fleischstück

äußerst realistisch und organisch. Die Epic-Demonstration war auch der Grund, warum es am Stand von AGEIA (eine amerikanische Firma, die sich auf Physik-Simulation spezialisiert hat und vor Kurzem vom Grafikkarten-Hersteller Nvidia gekauft wurde) wenig Spektakuläres zu sehen gab: Epic wollte die Show für sich haben und bat AGEIA, keine Unreal-Engine-3-Neuheiten zu zeigen.

### Brot und Spiele

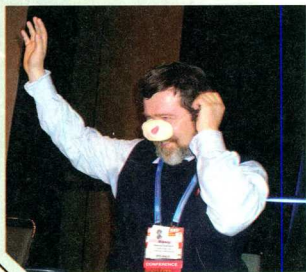
Später lief uns Brent Bushnell (Sohn von Atari-Gründer und Branchen-Urgestein Nolan Bushnell) über den Weg. Er sprach mit uns über seine Pläne, das vernetzte "uWink" Videospiel-Restaurant zu einer internationalen Kette zu machen: Besucher des Lokals können über in die Tische integrierte Touchscreen-Spiele zocken und sich in Turnieren miteinander messen. So führt der Sohn die

Idee des Vaters fort, denn der kombinierte in den Achtzigern mit der "Chuck E. Cheese"-Kette das erste Mal Pizzerien und Spielhallen. Das Test-Restaurant in Los Angeles läuft bisher vielversprechend.

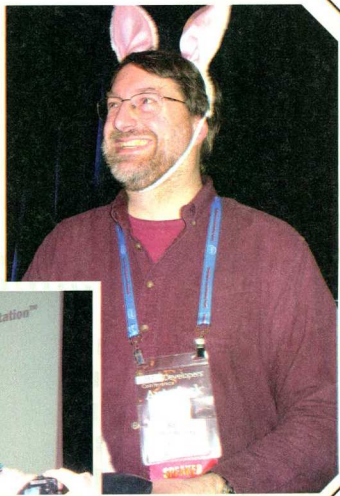
Sony präsentierte das "Gamers In Real Life"-Programm (G.I.R.L.), das Frauen den Einstieg in die Spielentwicklung erleichtern soll, und stellte die Bloggers-Lounge bereit: Bequeme Sessel und gratis Verpflegung

## Game Design Challenge

Tradition auf der GDC: Drei bekannte Designer sollen ein Spiel zu einem Industrie-relevanten und amüsanten Thema entwerfen. Unter dem Motto 'Zielgruppenerweiterung' sollte ein Game design werden, welches ein Mensch mit einer anderen Spezies zusammen spielt. Die Teilnehmer waren der Vorjahressieger Alexey Pajitnov (Foto unten), Brenda Braithwaite (hielt den Vortrag über Sex in Spielen) und "Zoo Tycoon"-Schöpfer Steve Meretzky (Foto rechts mit Hasenohren).



Pajitnov präsentierte das Delfin-freundliche "Dolphin Ride" und Braithwaite zeigte das über die Webseite 'facebook' spielbare "100 Dogs". Meretzky setzte sich mit "Bac Attack" gegen die Mitbewerber durch: Mit einer mikroskopischen Kamera - der "TrayStation" - wird eine Petrischale analysiert. Die auf einem Bildschirm dargestellten Gegner sind Bakterien, die wirklich in der Schale leben. Mit Mikro-Strahlen kann der Spieler die Bakterien dezimieren und hat gewonnen, sobald er eine gewisse Anzahl beseitigt hat. Die Rechte an sich eventuell in der Schale entwickelnden Bakterien liegen beim "Bac Attack"-Publisher, was den lukrativen Absatzmarkt der Bioindustrie öffnen würde. Den Einwand, dass die mitspielenden Bakterien keine große Freude an dem Spiel haben würden, winkte Meretzky mit einem "Hey, es sind Einzeller!" ab.

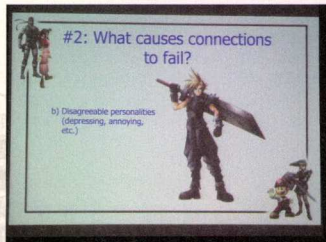




sorgten für entspannte Atmosphäre. Hier trafen wir auf Dylan Cuthbert, den wohl nur die wenigsten beim Namen kennen. Bereits mit 16 Jahren arbeitete er beim englischen Entwickler Argonaut an den beiden "Starwing" Titeln für das SNES, wobei der zweite Teil bis heute nicht veröffentlicht wurde. Seine brillante Arbeit ermöglichte es ihm, zwei Jahre später nach Japan zu gehen, um an Titeln wie "Super Mario 64" und "Gran Turismo" zu arbeiten. Auch die PS2-Technikdemo mit den Quietschenten im Wasserbassin stammt von ihm. In Kyoto gründete Cuthbert seine eigene Firma Q Games (nicht zu verwechseln mit Tetsuya "Rez" Mizuguchi's Q Entertainment), die u.a. für den Taktik/Action-Mix "Starfox Command" (DS) verantwortlich zeichnet. Aktuell arbeitet Q Games an den "PixelJunk"-Spielen für Sonys PlayStation Network.

Spieltechnisch war das alles, was die Game Developers Conference 2008 hergab. Daneben war die Veranstaltung prall mit Vorträgen und Events gefüllt, in denen sich alles um die Technik hinter den Spielen drehte. Und auch wenn Presse und Konsumenten weniger zu bestaunen hatten als letztes Jahr, bleibt die GDC der größte Event, auf dem sich Industrieriesen und kleine Firmen austauschen können, um das zu machen, was uns am wichtigsten ist: bessere Spiele. ali/hk/jk

## Charakter-Design



chen. Die meisten Spieler gaben Aeris' Tod in "Final Fantasy VII" als den emotionalsten Moment an. Interessierte finden unter <http://bettergamecharacters.blogspot.com> die Materialien des Vortrages.

Katherine Isbister (Leiterin des Game Research Labs) präsentierte die Ergebnisse ihrer kürzlich durchgeführten Studie über Spieler und die Charaktere, die sie mögen. Demnach tendieren Gamer dazu, sich eher mit Figuren zu identifizieren, die heroische und altruistische Charakterzüge besitzen sowie gut ausgearbeitete und witzige Dialoge führen. Überraschenderweise stehen übersexualisierte Figuren wie z.B. Ivy aus "Soulcalibur" eher schlecht in der Gunst der Spieler. Cloud Strife aus "Final Fantasy" wird als Prototyp eines Lieben-oder-hassen-Charakters angeführt: Diese Figuren werden entweder geschätzt oder als unsympathisch angesehen. Auch Themen wie unvergessliche Antagonisten und einprägsame Momente wurden besprochen. Die meisten Spieler gaben Aeris' Tod in "Final Fantasy VII" als den emotionalsten Moment an. Interessierte finden unter <http://bettergamecharacters.blogspot.com> die Materialien des Vortrages.

## Masahiro Sakurai

Masahiro Sakurai gab einen tiefen Einblick in den Entwicklungsprozess von "Super Smash Bros. Brawl". Die Charakter-Riege stand zu Beginn der Arbeiten 2005 fast komplett fest. Sakurai entwarf alle Attacken selbst: Er bestimmte die benötigten Frames und fotografierte Spielzeugfiguren, um den Animations-Designern die Posen der Charaktere zu verdeutlichen. Selbst Details wie Kleidung und Farbpaletten stimmte Sakurai aufeinander ab, um ein homogenes Gesamtbild zu schaffen. Bei Charakteren wie Pit, die es noch nicht im Next-Gen-Gewand zu bestaunen gab, entstand das Design evolutionär – ähnlich wie Link aus "Zelda", der vom Sprite zum detaillierten Polygon-Modell heranwuchs.



Für Sakurai war am wichtigsten, dass sich die Steuerung wie in den Ursprungs-Spielen der Figuren anfühlen sollte. Als Beispiel nannte er die unterschiedliche Art, wie sich Samus und Mario im Sprung steuern lassen. Solid Snake dagegen wurde ein eher trickreicher und Stealth-basierter Kampfstil auf den Leib geschneidert. Er demonstrierte das Erklärte, indem er drei Charaktere gleichzeitig mit drei Controllern kontrollierte. Der Mann kennt sein Spiel!



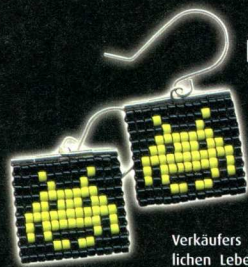
## "Bei mir ist gerade der Klempner im Bad"

Ein Fisch in der Dusche, ein Gumba über der Toilette und Rohrverleger Mario an der Wand. Der Preis für das genialste Zucker-Badezimmer geht an: Gregor Pfingstl, auch bekannt als 'Tabulator' aus dem MAN!AC-Forum. Links seht Ihr den fliegenden Fisch in seiner Entstehungsphase: Um die Charaktere aus dem Mario-Universum pixelgenau als Fliesenmosaik nachbauen zu können, heftete Gregor Ausdrücke der Mario-Gegner als Vorlage

an die Wand. Nach dem Anbringen der Minifliesen musste das Meisterwerk nur noch mit Fugenmasse vollendet werden. Wobei das Wort 'nur' laut Gregor fehl am Platz ist: Aufgrund der schiefen Wände sei das Verlegen der farbigen Fliesen "eine Sau-Hackn" (Hochdeutsch: eine ziemliche Arbeit) gewesen. So wird er "das Fliesenzeug längere Zeit nicht mehr anrühren" – wir denken, das Ergebnis (rechtes Bild) rechtfertigt alle Mühen.

# Kunst oder Krempel? Teil 2

Wir machen da weiter, wo wir im letzten Monat aufgehört haben – staunt über die bunten Blüten, die unser Lieblingshobby bei Menschen aus aller Welt treibt. *ms*



## Das ganze Leben ist ein Spiel

Bei eBay einkaufen kann jeder – die Etsy.com-Shops hingegen sind hierzulande kaum bekannt. Seit 2005 bieten Verkäufer aus aller Welt in über 100.000 Online-Läden selbst hergestellte Waren an – darunter unzählige Produkte aus dem Bereich der Videospiele. Besonders gefallen hat uns die von "Space Invaders"-inspirierte Wanddeko des Verkäufers 'oneupdesigns'. Wer im täglichen Leben Farbe bekennen möchte, schmückt seine Textilien mit 'Aperture Science Portal Pins' (Slevin 11's Shop) oder die Lauscher mit Ohrhingen aus dem Online-Krämerladen von 'pardalote'.

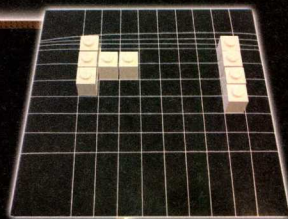




## Pusten, Drehen, Formen – fertig!

Oft stehen in Blogs langweilige Dinge aus dem Leben langweiliger Menschen, denen langweilig ist. [www.balloonaday.com](http://www.balloonaday.com) ist eine Ausnahme.

Noel aus Edmonton betreibt eine Art Luftballon-Blog: Jeden Tag bastelt er aus Qualatex-Ballons eine neue Figur – die Motive stammen aus dem Tierreich, aus Film und Fernsehen oder eben aus dem Bereich der Videospiele. Letztgenannte Kategorie wird sogar regelmäßig bedient – zum einen, weil Noel selbst Gamer ist, zum anderen, weil sich die Besucher der Webseite immer öfter wünschen, ihre Lieblingshelden in Ballonform zu sehen. Wer die vergänglichsten Figuren nachbauen möchte, kann Noel bei der Arbeit zusehen: Immer montags um 17 Uhr kanadischer Ortszeit (24 Uhr hierzulande) gibt's eine Video-Chat-Stunde mit Gelegenheit für Fragen, Wünsche und Anregungen.



## Als die Pixel Laufen lernten

"Mit Lego-Steinen Pixel-Screenshots formen, kann doch jeder", dachte sich Mr. Bitflicks und baute prompt den Spielablauf mit ein. Unter [www.bitflicks.com](http://www.bitflicks.com) könnt ihr die genialen Filmchen ansehen: Da stiefelt Jumpman zum Oberaffen (Bildreihe unten), hüpfet Mario durch 2D-Welten und ballert Samus Aran ein Level leer. Wer die Clips betrachtet, traut seinen Augen kaum: "Hat der etwa jedes Einzelbild mit Lego-Steinchen nach-

gebaut? Das ist doch unmöglich!" werdet ihr staunen. Das ist es vermutlich auch – deshalb hat Mr. Bitflicks den Computer zu Hilfe genommen. Am Beispiel der weißen Steine auf schwarzem Stoff (Bild rechts oben) lässt sich das einfach erklären: Hier wurde ein Legoklotz von verschiedenen Seiten fotografiert und dann digital vervielfacht. Es entsteht ein Bild mit zahlreichen Ebenen, via Stop-Motion-Technik wird später ein Film draus.

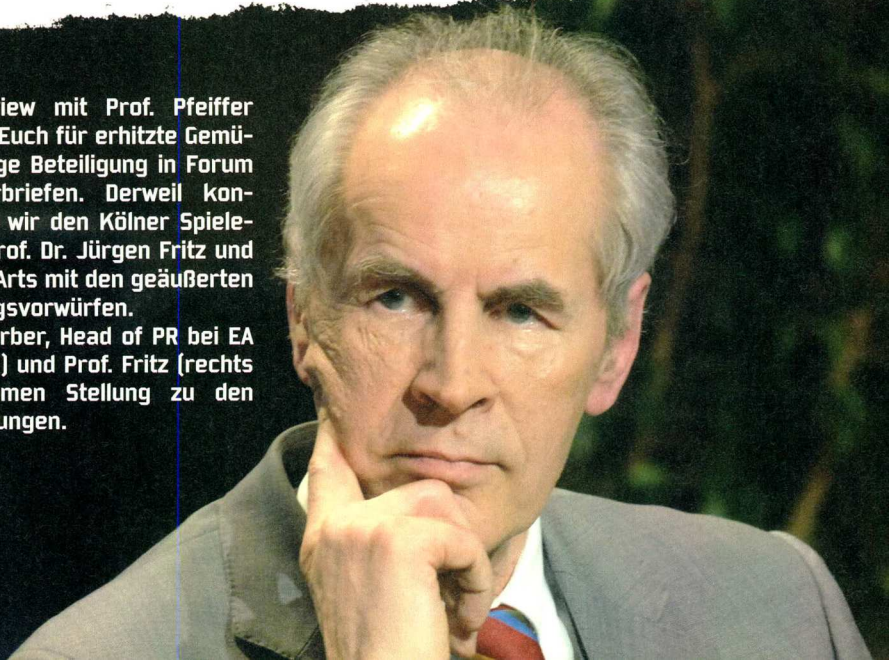




# Das Nachspiel

Das Interview mit Prof. Pfeiffer sorgte bei Euch für erhitzte Gemüter und rege Beteiligung in Forum und Leserbriefen. Derweil konfrontierten wir den Kölner Spieleforscher Prof. Dr. Jürgen Fritz und Electronic Arts mit den geäußerten Bestechungsvorwürfen.

Martin Lorber, Head of PR bei EA (links oben) und Prof. Fritz (rechts oben) nehmen Stellung zu den Anschuldigungen.

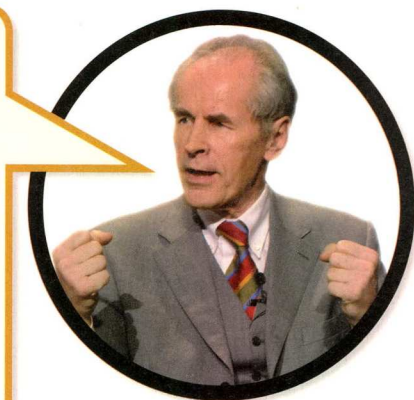




»[Prof. Fritz] ist einer der Wissenschaftler eines medienpädagogischen Instituts, das sich von dem Spielehersteller Electronic Arts Personal- und -Sachkosten bezahlen lässt.«

»Den Herstellern durch ein Verbot (...) den Geschäftserfolg zu nehmen, halte ich für sehr erstrebenswert.«

»Ein Spiel wie "Der Pate: Die Don-Edition" ist amoralisch. Wenn Punkte dafür vergeben werden, dass man unschuldige Menschen tötet, dann gehört so ein Spiel indiziert.«



## Martin Lorber, Head of PR, Electronic Arts

Ich habe Christian Pfeiffer schon mehrmals im persönlichen Gespräch erläutert, dass er in Bezug auf das Spiel "Der Pate" einem schlichten Irrtum unterliegt.

Er verwechselt die Darstellung der Handlung beziehungsweise die verschiedenen Handlungsoptionen mit einer möglichen moralischen Aussage des Spiels. Das Spiel thematisiert – wie auch die zugrunde liegende Filmtrilogie – die Brutalität der Mafia im New York der 40er- und 50er-Jahre. Natürlich 'kommt' diese Brutalität daher im Spiel vor. Das sagt aber nichts über

unter anderem von EA finanziell unterstützt wird. Wir folgen mit diesem Engagement dem Auftrag der Bundesfamilienministerin Dr. Ursula von der Leyen und ihres nordrhein-westfälischen Amtskollegen Armin Laschet, die im Februar 2007 gefordert haben, dass "die Beratungsangebote für Eltern durch Wirtschaft, Länder und Bund verbessert werden sollten".

Diese Aufforderung bedeutete nichts anderes, als dass die Wirtschaft entsprechende Beratungsangebote finanziell unterstützen sollte. Die Unterstellung, die Urteile

Drittmittel aus der Industrie.

Was mich bei einem Juristen, der auch als Wissenschaftler gerne ernst genommen werden würde, überrascht, ist Folgendes: Wider besseres Wissen behauptet er nach wie vor, Spiele mit Gewaltdarstellungen würden stets höhere Verkaufszahlen erreichen als Spiele ohne Gewaltdarstellungen. Ein kurzer Blick in die Verkaufscharts von media control genügt, um diese Mär zu widerlegen.

Es mag in seine Ideologie nicht passen, aber das meistverkaufte Computerspiel aller Zeiten ist



Martin Lorber leitet die Abteilung für Public Relations bei Electronic Arts.

»Es [ist] völlig unsinnig, wenn Professor Pfeiffer allein aus der Darstellung der Mafiamethoden im Spiel dessen 'Amoralität' ableitet.«

eine mögliche moralische oder ethische Haltung des Spiels aus. Auf keinen Fall ist es so, dass das Spiel die Gewalt und die Methoden der Mafia verherrlichen würde.

Deshalb ist es auch völlig unsinnig, wenn Professor Pfeiffer allein aus der Anwesenheit von Gewalt und der Darstellung der Mafiamethoden im Spiel dessen 'Amoralität' ableitet.

Diesen Flüchtigkeitsfehler will ich ihm gerne nachsehen. Nicht akzeptabel aber ist seine Behauptung, Professor Dr. Jürgen Fritz, Professor Dr. habil. Winfried Kaminski und andere Beamte des Landes Nordrhein-Westfalen, die an der Fachhochschule Köln arbeiten, ließen sich von EA bestechen und würden daher gerne das sagen, was uns als "Geldgeber" gefalle. Richtig ist, dass das Institut "Spielraum" der Fachhochschule Köln

und Äußerungen von Professor Dr. Jürgen Fritz hätten sich durch die Unterstützung von "Spielraum" durch EA geändert, ist natürlich lächerlich. Das kann man ja schon daran ablesen, dass sich Professor Dr. Jürgen Fritz bereits seit Jahrzehnten mit der Thematik auseinandersetzt und beispielsweise für die Bundeszentrale für politische Bildung (die sicherlich auch Professor Pfeiffer für unverdächtig hält) entsprechende Bücher und Artikel verfasst. An seiner grundsätzlichen Haltung hat sich seit dem finanziellen Engagement von EA bei "Spielraum" nichts geändert.

Dass Hochschulen Drittmittel akquirieren, ist im Übrigen seit Jahren selbstverständliche Praxis und von der Politik ausdrücklich so gewünscht. Auch das Pfeiffer-Institut in Niedersachsen finanziert sich ja zu einem Großteil über

immer noch "Die Sims", und Spiele wie "FIFA", "Need for Speed" oder Nintendos "Gehirn-Jogging" rangieren natürlich weit vor den Gewaltspielen in den Verkaufscharts. Das weiß Pfeiffer aber.

Der Zankapfel aus dem Hause EA: "Der Pate: Die Don-Edition" erschien 2007 für die PlayStation 3.



»Fritz [sagt] offenkundig gerne das, was seinen Geldgebern gefällt. Von daher nehme ich Äußerungen von ihm (...) nicht sehr ernst.«

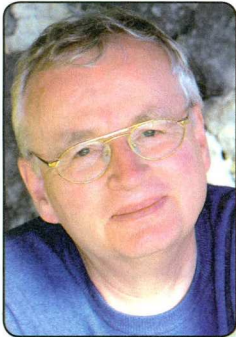
»Die Arbeiten von Fritz (...) zeichnen sich dadurch aus, dass sie extrem unempirisch sind und sich nicht an mit wissenschaftlichen Methoden gewonnenen Fakten orientieren.«

»Viele Behauptungen [kommen] aus dem Bauch heraus.«

»Das sind Lobbyisten der Industrie, die keine ernst zu nehmende Wissenschaft betreiben.«



## Prof. Dr. Jürgen Fritz über Vorwürfe und seine Forschung



Prof. Dr. Jürgen Fritz, geboren 1944, erforscht Medien an der FH Köln.

Herr Pfeiffer unterstellt, dass unsere Forschungen zu Thematiken der Computerspiele und ihrer Nutzung von der Software-Industrie finanziert werden. Diese Behauptung ist unzutreffend. Seit mehr als 20 Jahren werden an der Hochschule Forschungen zu diesem Bereich durchgeführt, die von öffentlichen Institutionen gefördert werden. Um entsprechende Fördermittel zu erhalten, müssen hohe qualitative Standards erfüllt werden. Die Ergebnisse der Forschungen sind publiziert worden und können zum Teil auch im Netz abgerufen werden, und zwar unter der Adresse: [www.fh-koeln.de/www](http://www.fh-koeln.de/www).

Wie in Forschungsberichten üblich, ist angegeben worden, welche Ministerien und öffentlichen Institutionen Forschungsmittel gewährt haben. Dieser Sachverhalt ist Herrn Pfeiffer bekannt. Wenn er gleichwohl versucht, durch unzutreffende und polemische Unterstellungen

den Stellenwert der Forschungsergebnisse in Misskredit zu bringen, verletzt er eindeutig das Gebot der Fairness und begibt sich außerhalb einer sachlichen Diskussion. Wir sind kein "politisch Gegner" von Herrn Pfeiffer, sondern eine wissenschaftlich orientierte öffentliche Institution, die das Ziel hat, zum einen die Studierenden gut auszubilden und zum anderen zum wissenschaftlichen Fortschritt beizutragen. Es gilt, beide Aufgaben angemessen miteinander zu verknüpfen und sich nicht in polemische Auseinandersetzungen mit Herrn Pfeiffer zu verlieren.

### Forschungsaufgaben und Forschungsziele an der FH Köln

An der Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften studieren angehende Sozialpädagogen. Für sie ist es unverzichtbar, die Perspektiven, Sichtweisen, sozialen Hintergründe und Motivationen von Kindern und Jugendlichen, aber auch von Eltern und anderen Erwachsenen kennen zu lernen. Die zahlreichen Forschungsprojekte an unserer Fakultät hatten von daher das Ziel, die Sichtweisen, Motivationen und Nutzungsweisen der Spieler unter die Lupe zu nehmen, um eine Verständnisbrücke zu ihnen zu entwickeln.

In den verschiedenen Forschungsprojekten ging es u.a. darum, herauszufinden, warum von den Spielern eine große Faszinationskraft ausgeht, was Spieler dazu motiviert, stundenlang zu spielen und wie sie das Spielgeschehen für sich nutzen. So haben wir untersucht, welche Problemlösungsprozesse in den verschiedenen Computerspielen gefordert werden



Spielraum: Das geisteswissenschaftliche Zentrum der Fachhochschule Köln.

und wie die Spieler mit diesen Herausforderungen umgehen.

In einem anderen Forschungsprojekt sind wir der spannenden Frage nachgegangen, welche Bedeutung die Spielinhalte für die Spieler haben, wie sie die Inhalte wahrnehmen, welche Funktionen sie für sie haben, welche Inhalte sie akzeptieren und welche sie ablehnen. Uns war in diesen Forschungen wichtig, uns intensiv mit der Perspektive der Spieler auseinander zu setzen, um Erkenntnisse zu gewinnen, wie sie mit den Spielen umgehen. Um es noch deutlicher zu sagen: Uns interessieren die Menschen mit ihren Gedanken und Gefühlen. Wir wollen durch unsere Forschungen nicht vorgefertigte Meinungen bestätigen, sondern wir sind neugierig darauf, wie die Menschen

im Umgang mit den Computerspielen denken, handeln, wahrnehmen und fühlen.

Dies gilt auch für ein großes Lehrforschungsprojekt zum Bereich von Onlinespielen, bei dem wir sowohl der Faszinationskraft von virtuellen Spielgemeinschaften nachgegangen sind als auch der Problematik exzessiven Spielens. Die Ergebnisse dieser Forschungsbemühungen sind nicht nur in fachwissenschaftliche Veröffentlichungen eingeflossen, sondern auch in gutachterliche Stellungnahmen für Bundesregierung und Parlamente (mit deutlichen Empfehlungen, die gesetzlichen Bestimmungen speziell für Online-Spiele zum Schutz von Kindern und Jugendlichen zu verändern).

Die Auffassung von Herrn Pfeiffer,

wir würden mit diesen Forschungen "typische Verharmlosungen" in die Welt setzen, um damit der Softwareindustrie einen Gefallen zu tun, geht an der Wirklichkeit vorbei und erweist sich als bloße Polemik. Ebenso absurd ist die Behauptung, dass unsere Forschungen "extrem unempirisch sind und sich nicht an wissenschaftlichen Methoden gewonnenen Fakten orientieren". Es wurden qualitative Forschungen durchgeführt, die sich selbstverständlich an wissenschaftlichen Standards orientieren. Und ohne Zweifel handelt es sich dabei auch um empirische Forschungen. Nach Abschluss einer mit öffentlichen Mitteln geförderten Forschung müssen – das weiß Herr Pfeiffer sicher aus eigener Praxis – Forschungsberichte vorgelegt und von einem wissenschaftlichen Gremium akzeptiert werden.

Nun unterscheiden sich die Forschungen des Mitarbeiterteams von Herrn Pfeiffer in Zielsetzung und Methodenwahl von unseren Bemühungen. Herr Pfeiffer verfolgt andere Forschungsziele, hat andere Forschungsinteressen und Erkenntnisziele als wir. Wir denken anders, forschen anders und haben offensichtlich auch ein anderes Menschenbild als Herr Pfeiffer. Anstatt

### »Die Auffassung von Herrn Pfeiffer (...) geht an der Wirklichkeit vorbei!«

nun polemisch zu werden, wäre es im Sinne des Erkenntnisfortschritts sicher besser, die unterschiedlichen Ergebnisse zur Kenntnis zu nehmen und sie wechselseitig als Bereicherung zu sehen und nicht als Widerspruch zu den eigenen Forschungsergebnissen.

So schwer die Erkenntnis auch manchmal fallen mag: Kinder, Jugendliche, junge und ältere Erwachsene, die sich intensiv mit Computerspielen beschäftigen, eignen sich Sichtweisen an, die auf Erwachsene und auch auf Eltern verstörend wirken können. Spieler rahmen das Spielgeschehen anders als Zuschauer, die nicht mit einbezogen sind und keine Kenntnis über die Spiele haben. Auf der anderen Seite stoßen die Sichtweisen, Beurteilungen und Einschätzungen von Eltern und Pädagogen bei Jugendlichen auf Widerspruch und Widerstand.

Es sollte das Ziel von Wissenschaftlern und Pädagogen sein, dieses Konfliktfeld nicht durch Zuspitzung und Polemik zu verschärfen, sondern Möglichkeiten des Austausches und der wechselseitigen Verständigung anzubieten. So wie Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene ein Recht



Forschung und Lehre: An der FH Köln erfahren Studenten die neuesten Erkenntnisse über die Wirkung virtueller Welten.

auf ihre Sichtweisen, ihre Nutzungsinteressen und Vorlieben haben, so ist es ebenso berechtigt, dass Erwachsene, insbesondere die Eltern, Vorbehalte gegen bestimmte Inhalte haben und einschreiten, wenn ihre Kinder zu lange spielen und dabei auf Dauer die Notwendigkeiten der realen Welt aus dem Blick verlieren. Erforderlich sind nicht generelle Verbote, sondern Aushandlungsprozesse und wechselseitiges Verständnis zwischen Spielern und ihren Eltern.

Gibt es Spielräume für diese pädagogischen Forderungen? Das Sammeln von wissenschaftlichen Erkenntnissen über Spielmotivationen, Nutzungsinteressen, Problemlösungsprozessen ist die eine Seite. Die andere Seite ist, diese Erkennt-

schule und damit örtlich, räumlich, finanziell und verwaltungsmäßig in die Hochschule eingebunden. "Spielraum" hat seinen Sitz in Köln, ist jedoch nicht auf den Bereich Köln begrenzt, sondern will bundesweit aktiv werden. Die Mittel für "Spielraum" werden anteilig sowohl von der Fachhochschule Köln erbracht als auch von den Firmen Electronic Arts und Nintendo.

### Über die Ziele von "Spielraum"

Ein wichtiges Ziel von "Spielraum" ist es, einen Beitrag zur Entwicklung der Medienkompetenz von Eltern, Erziehern, Pädagogen und Lehrern zu leisten. Dabei geht es sowohl um Kenntnisse und Erfahrungen über die Erscheinungsformen virtueller Spielwelten, als auch um die Vermittlung von Forschungsergebnissen und die kritische Auseinandersetzung mit den Problemfeldern virtueller Spielwelten. "Spielraum" erhofft sich, dass durch dieses Mehr an Kenntnissen und Erfahrungen eine Verständnisbrücke zwischen den Generationen geschaffen wird. Aus Unkenntnis erwachsen häufig Vorurteile, die für das gegenseitige Verstehen zwischen Eltern und Kindern hinderlich sind. Die seit Jahren geführte Auseinandersetzung um Gefahren und Wert von Computer- und Videospiele bedarf einer Versachlichung. Dabei versteht sich "Spielraum" sowohl als kompetenter Diskussionspartner als auch als Vermittler zwischen den Spielinteressen der Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen und den Sorgen, Bedenken und Einschätzungen der Eltern, Erzieher und Lehrer.

Für "Spielraum" sind Computer- und Videospiele in so weit ein Kulturgut, als dass sich in ihnen sowohl Gesellschaftliches als auch Individuelles spiegelt. Dieses Kulturgut, das Teil der Freizeitwelt und der Spielkultur nahezu aller Kinder, Jugendlicher und jungen Erwachsenen geworden ist, sollte kritisch und kompetent in Blick genommen werden. "Spielraum" will durch Informationsmaterialien, Unterrichts-

vor schläge, Fortbildungsveranstaltungen und Tagungen dazu beitragen, dieses Kulturgut angemessen zu verstehen und kompetent damit umzugehen. Insofern ist "Spielraum" eine pädagogisch orientierte Institution mit einem auf die Förderung der Medienkompetenz gerichteten Bildungsauftrag.

### Schule und Medienkompetenz

Sicher ist es aus vielen Gründen sinnvoll, Ganztagschulen in Deutschland einzuführen. Sie bieten u.a. auch die Chance, die medialen Interessen von Kindern und Jugendlichen ernst zu nehmen und gemeinsam mit ihnen zu reflektieren. Durch gezielte Förderangebote ließe sich die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler weiter ausbilden.

Ganztagschulen "zum Schutz vor der nachmittäglichen Medienverwahrlosung" zu instrumentalisieren geht jedoch an den Möglichkeiten, Aufgaben und Zielen von Schule vorbei.

### LESETIPP ZUM THEMA

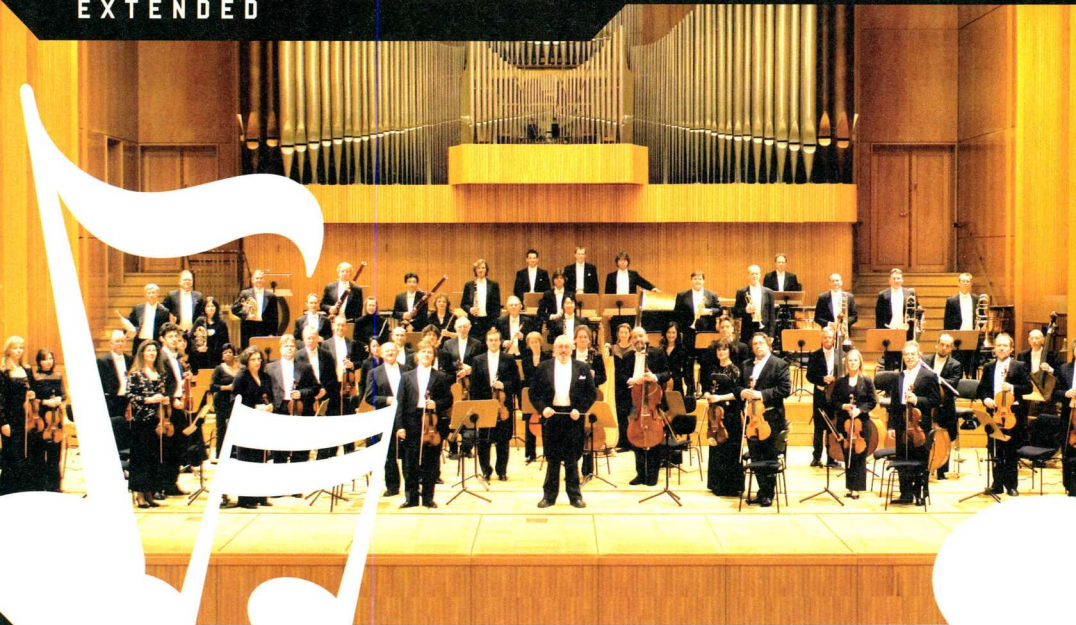


Jürgen Fritz (Hrsg.)  
Computerspiele(r) verstehen  
Zugänge zu virtuellen Spielwelten  
für Eltern und Pädagogen



Bundeszentrale für politische Bildung

Wer "Computerspiele(r) verstehen" möchte, sollte sich die neue Veröffentlichung von Prof. Fritz und seinem Forschungsteam bestellen. Das Buch ist bei der Bundeszentrale für politische Bildung ([www.bpb.de](http://www.bpb.de)) erhältlich. Der Beitrag richtet sich in erster Linie an Eltern und Pädagogen und liefert einen anspruchsvollen Einblick in die Welt der Videospiele.



# Symphonic Shades

Chris Hülsbeck ist Deutschlands bekanntester und beliebtester Spiele-Komponist – am 23. August wird ihm ein symphonisches Konzert gewidmet.

**X** Es ist noch nicht so lange her, da waren symphonische Spielmusik-Konzerte etwas Exotisches: gelegentlich aufgeführt im Spiele-verrückten Japan, hierzulande unbekannt. Doch die Zeiten ändern sich: Nach famosen Games-Convention-Eröffnungskonzerten im Leipziger Gewandhaus haben solche Veranstaltungen Hochkonjunktur.

Wer sich als Klassikfreund die diesjährige Games Convention vorgemerkt hatte, wird sich wundern: Anstelle einer festlichen Veranstaltung unter Leitung von Dirigent

Brick entschied sich die Messeleitung für Videogames Live, eine Halb-Playback-Veranstaltung mit Lasershow und Bildleinwänden.

**Vom C64 in den Konzertsaal** Bevor sich Entrüstung breitmacht: Thomas Böcker, Organisator der fünf bisherigen GC-Eröffnungskonzerte, macht mobil und widmet erstmals ein komplettes symphonisches Konzert einem Komponisten – Chris Hülsbeck. Für den in USA lebenden Musiker geht damit ein lang gehegter Wunsch in Erfüllung. Fans von Hüls-

beck und klassischer Spielmusik sollten sich den 23. August dick im Kalender anstreichen: Das Konzert war innerhalb kürzester Zeit ausverkauft – schnell wurde für den gleichen Abend ein zweites anberaumt, wofür noch Karten erhältlich sind.

## Internationale Prominenz

Das Konzert des WDR Rundfunk-Orchesters wird einen repräsentativen Querschnitt von Hülsbecks Werk bieten. Unter Leitung von Arnie Roth sind die von namhaften Komponisten neu arrangierten Stücke erstmals

in orchestraler Form zu hören, eine CD-Aufnahme ist nicht ausgeschlossen. Der Finne Jonne Valtonen nimmt den Großteil der Orchestrierungen in die Hand, aus Japan gibt's prominente Unterstützung: Yuzo Koshiro ("Actraiser") wird "Jim Power", Takenobu Mitsuyoshi ("Daytona USA", "Shenmue") "Apidya" auf Orchester zuschneiden. Zudem ist Percussion-Künstler Rony Barrak mit von der Partie, bekannt von den GC-Konzerten. Wer seinen Ohren was Gutes tun will, sichert sich Tickets unter [www.symphonicshades.com](http://www.symphonicshades.com) tn



## Thomas Böcker: "Träume und Ängste"



Er ist der Mann hinter den erfolgreichen Eröffnungskonzerten der Games Convention, er hatte seine Finger bei der "Final Fantasy Distant Worlds"-Tour im Spiel und nun organisiert Thomas Böcker das erste symphonische Spielekonzert, das sich ausschließlich einem Komponisten widmet.

**MANIAC: Wie kam es zu "Symphonic Shades"?**

Thomas Böcker: Da ich großer Fan von Chris Hülsbeck bin, lag die Idee schon einige Zeit in meiner Schublade. Ich hatte mich mit Chris auch schon darüber verständigt und es war klar, dass beide Seiten sehr gern ein solches Konzert veranstalten würden. Irgendwann.

Die Chance dazu ergab sich, als der Manager des WDR Rundfunkorchesters, Winfried Fechner, an mich herantrat und fragte, ob ich mit ihm ein Spielemusikprojekt realisieren würde. Da gab es selbstverständlich gar keine Frage – und "Symphonic Shades" schien ihm eine faßhafte Idee.

**Welcher Organisationsaufwand ist mit solch einem Konzert verbunden?**

Wir haben zum Glück schon Erfahrung mit Spielemusikkonzerten, wodurch der Aufwand nicht weniger, aber überschaubar wird. Bis 2007 habe ich die fünf Eröffnungskonzerte der Games Convention organisiert, war maßgeblich an der Welttournee "PLAY! A Video Game Symphony" beteiligt und arbeite derzeit an "Distant Worlds – Music from Final Fantasy". Ich sage das, weil das Team für "Symphonic Shades" aus ähnlichen Kontakten besteht: Arnold Roth, unseren Dirigenten, kenne ich durch die letztgenannten beiden Projekte. Jonne Valtonen arrangiert und orchestriert für uns seit Jahren – egal, ob für Leipzig, Detroit, Singapur oder Sydney.

**Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit mit Rechteinhabern mancher Musikstücke, Orchestern und anderen Veranstaltern?**

Für "Symphonic Shades" gibt es zum Glück keine Probleme, da Chris Hülsbeck sämtliche Rechte an seiner Musik besitzt. Alle Arrangements werden speziell für

das Konzert in Köln in Zusammenarbeit mit ihm neu erstellt, das Ausleihen von Noten steht nicht zur Debatte.

**Nachdem das erste Konzert bereits ausverkauft ist, wie ist die Stimmung im Organisationsteam?**

Hervorragend. Man hat immer Träume und Ängste, wenn man mit der Produktion solcher Konzerte anfängt. Niemand kann vorhersagen, wie erfolgreich sie verlaufen wird. Nun wurde uns bewiesen, dass es großes Interesse an "Symphonic Shades" gibt – und dass die traditionelle Herangehensweise gefragt ist. Fans wissen es zu schätzen, dass wir ohne Effekthascherei arbeiten und uns aufs Wesentliche konzentrieren: die Musik und die Künstler, die sie präsentieren.

**Wie stehen die Pläne für künftige Konzerte in Deutschland?**

Das WDR Rundfunkorchester hatte schon Spielemusik im Repertoire und ich denke, dass sie diesen Weg weiterhin einschlagen werden. Es ist schon lange kein Geheimnis mehr, dass man mit orchestraler Spielemusik ein junges, aufgeschlossenes Publikum in die Konzertsäle locken kann. Davon profitieren Orchester und Fans gleichermaßen.

## Jonne Valtonen: "Kommt ins Konzert!"



Nach ersten Schritten in der finnischen Demo-Szene unter dem Pseudonym Purple Motion arbeitete Jonne Valtonen bald an zahlreichen professionellen Produktionen, vor allem im PC-Bereich. Für "Symphonic Shades" kümmert er sich um die Arrangements und die Orchestrierungen.

**MANIAC: Wie arrangierst Du alte 8- und 16-Bit-Tracks für ein großes Orchester? Was sind die Herausforderungen?**

Jonne Valtonen: Eigentlich ist es wie beim Arrangieren von jeglicher Art Musik: Gute Musik ist immer gute Musik – egal, wie sie präsentiert wird. Aber natürlich ist es teilweise schwierig, die Balance und die Seele der Originalmusik zu erhalten. Es ist nicht unmöglich, bedarf aber einiger Arbeit. Ich mag speziell das Arrangieren von C64-Musik, weil dort die Melodien im Fokus stehen. Im Gegensatz dazu konzentrieren sich einige Amiga-Stücke sehr auf spezifische Sounds, was es nicht so leicht macht, sie weiterhin erkennbar zu halten und in einem orchestralen Umfeld präsentieren zu können.

Generell gesagt: Solange die Melodien stark sind, ist es eine große Freude, diese Musik zu arrangieren.

**Wie ist die Zusammenarbeit mit Komponist Chris Hülsbeck? Ist das ein enges Zusammenwirken oder lässt er Dir freie Hand?**

Ich bin permanent in Kontakt mit Thomas Böcker, dem Produzenten, und natürlich mit Chris Hülsbeck. Zusammen überlegen wir uns, in welchem Stil die Musik mit dem Orchester aufgeführt werden soll. Ein Beispiel: "Grand Monster Slam" schien uns am besten als Eröffnungsfanfare geeignet, mit starkem Blechbläserinsatz – ganz so wie John Williams es machen würde. Nachdem ich meine Arbeit an den Stücken abgeschlossen habe, macht Chris Kommentare und Vorschläge – und gibt am Ende seinen Segen.

**Gibt es bestimmte Tracks, an denen die Arbeit besonders Spaß gemacht hat? Oder gab es Tracks, die aus verschiedenen Gründen schwierig zu arrangieren und zu orchestrieren waren?**

Im Moment arbeite ich an dem Schlusstitel des Konzerts, also dem großen Finale. Es handelt sich um Chris' berühmteste Komposition für ein Computerspiel. Jedenfalls wird es ein Klavierkonzert – das macht großen Spaß. Und obwohl ich sehr nah am Original arbeite, kann ich eine Menge romantischer Orchestertexturen

einbringen und das Stück im Stile eines Sergei Wassiljewitsch Rachmaninow gestalten.

Ich glaube, dass die Schwierigkeit bei meiner Arbeit darin liegt, den besten Stil für jeden einzelnen Titel zu finden, um ihn mit einem Orchester aufzuführen. Ganz ehrlich, einige Stücke haben mir zu nächst Kopferbrechen bereitet, aber letztlich ist das alles eine interessante Herausforderung für mich.

Eines der Amiga-Stücke klingt schlicht, unschuldig und auch ein bisschen statisch. Das Stück zieht seine Pflichtigkeit und Frische aus den Sounds und der Hauptmelodie. Nach einer Menge Überlegungen dachten wir uns, dass es hierfür vielleicht sinnvoll wäre, in die minimalistische Richtung eines Philip Glass oder Terry Riley zu gehen. Damit ist es zwar etwas repetitiv, andererseits entwickelt es sich stetig, es verändert sich und baut sich auf. Auf diese Weise drücken wir die Unschuld und Niedlichkeit des Originals weiterhin aus – und machen die Musik auch für das Orchester

sehr interessant. Oberflächlich ist die Komposition statisch, im Inneren aber polyrhythmisch mit klarer Linie. Das Stück kommt nun mit einmaligen und modernen Ideen für die Instrumentierung daher, nicht zuletzt deswegen kann ich nur sagen: Kommt ins Konzert und lasst Euch die Sache nicht entgehen!



## Chris Hülsbeck: "Ich empfinde das als Meilenstein."

Keine Frage, er ist der Star des Konzerts: Chris Hülsbeck hat alle gespielten Stücke in seiner Laufbahn als Spielekomponist verfasst und erfüllt sich mit diesem Konzert einen lebenslangen Traum. Dagegen waren seine Anfänge bescheiden: Publisher Rainbow Arts wurde auf Hülsbeck

aufmerksam, als er als Gewinner eines Wettbewerbs im 64'er Magazin auftauchte. Bald darauf traf Hülsbeck die Mannen von Factor 5 rund um Julian Eggebrecht, das Ergebnis der Zusammenarbeit waren legendäre Soundtracks wie die der "Turrican"-Spiele oder das Titellied der Amiga-Fassung von Irem's Baller-Klassiker "R-Type". Später begleitete er Factor 5

nach Kalifornien und arbeitete dort nicht nur an den epischen Scores der "Rogue Squadron"-Spiele, sondern entwickelte auch diverse Musik-Software. Wir haben mit Chris Hülsbeck über das kommende Konzert gesprochen.

**MANIAC:** Dein erstes Album trug den Titel "Shades" – das war 1991. 17 Jahre später trägt Dein eigenes Konzert diesen Titel. Bist Du jetzt am Ziel oder ist das erst der Anfang?

**Chris Hülsbeck:** Das Ganze empfinde ich als Meilenstein und deshalb passt auch die Wahl des Titels, mit dem alles angefangen hat. Natürlich hoffe ich, dass es weitergeht und vielleicht ist es auch der Anfang von einem neuen spannenden Abschnitt in meinem Leben.

**Kannst Du uns etwas über die Auswahl der Stücke sagen? Waren Dir manche besonders wichtig? Gab es welche, die Du nicht dabei haben wolltest?**

Vor allem wollten wir alle Klassiker dabei haben. Ein persönlicher Wunsch ist auch noch mit drin, aber dazu demnächst mehr. Grundsätzlich gibt es nicht

wiel, was nicht interessant wäre, mit dem Orchester umzusetzen. Aber wir haben ja nicht unbegrenzt Zeit. In jedem Fall glaube ich, dass wir eine sehr gute Mischung im Programm haben.

**Kannst Du darüber sprechen, warum Du nicht den Soundtrack zu Factor 55 Drachennation "Lair" geschrieben hast? Wie war die Zusammenarbeit mit einem anderen Komponisten? Musstest Du dich zurücknehmen oder ging das eher Hand in Hand?**

Das hatten wir unserem Publisher zu verdanken, der sich in den Kopf gesetzt hatte, einen Hollywood-Komponisten zu engagieren. Ich war natürlich etwas enttäuscht, aber wenigstens hat er gute Kompositionen abgeliefert und war generell ein sympathischer Typ. Natürlich war es für mich immer noch sehr viel Arbeit, die Musik von ihm zu editieren und in das Spiel zu integrieren, da er sich mit so etwas

### Auszug aus Hülsbecks Werk

Katakis (C64)  
 Bad Cat (C64)  
 To be on top (C64)  
 The Great Giana Sisters (C64)  
 R-Type (Amiga)  
 Turrican (Amiga)  
 Turrican 2 (Amiga)  
 Apidya (Amiga)  
 Super Turrican (SNES)  
 Mega Turrican (Mega Drive)  
 Jim Power (Mega Drive, Amiga)  
 Tunnel B1 (PSone)  
 Extreme Assault (PC)  
 Star Wars: Rogue Squadron (N64)  
 Star Wars: Rogue Leader (GameCube)





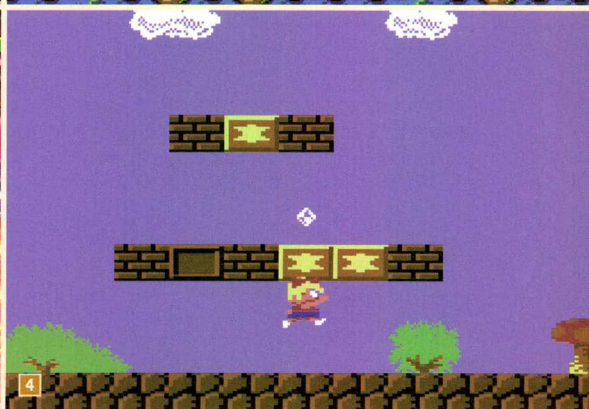
1» In "To be on top" (C64) stürmt ihr die Charts mit einem eigenen Song.



2» Das Jump 'n' Shoot "Jim Power" erschien für Amiga und Mega Drive.



3» "Super Turrican": toller Sound dank formidabilem SNES-Soundchip.



4» "Mario"-Klon mit Ohrwurm-Musik: "The Great Giana Sisters" (C64).

nicht auskannte. Insofern habe ich das Beste aus der Situation gemacht.

**Wie gestaltet sich die Arbeit mit Jonne Valtonen bei den Arrangements?**

Jonne bekommt von mir teils vorarran-

Proben machen. Jonne ist ein sehr netter Mensch und ich bin dankbar, ein so gutes Team für die Produktion zu haben.

**Neben dem Komponieren hast Du Dich viel mit der technischen Seite hinter der Spielmusik beschäftigt. Was reizt Dich mehr: der technische Aspekt oder die Komposition?**

Die Komposition hat in den letzten Jahren immer mehr an Bedeutung gewonnen, aber auch die technische Seite macht noch kontinuierlich Fortschritte. Wir haben jetzt die Möglichkeit, Elemente der Musik in Echtzeit während des Spielverlaufs neu abzumischen und das eröffnet neue Dimensionen. Und die Qualität hat mit der neuesten Konsolengeneration noch einmal drastisch zugelegt, so dass wir inzwischen Musik-CDs in puncto Sound locker in den Schatten stellen können.

**Wie siehst Du die Entwicklung in der Spielmusik in den letzten Jahren? Hat die Musik von den technischen Möglichkeiten profitiert oder hat sie an Kreativität eingebüßt?**

Es gibt inzwischen grandiose Spiel-soundtracks, die sich mit der Musik von Hollywoodfilmen messen können und sie in einigen Fällen sogar übertrumpfen. Insofern ist es eine sehr spannende Zeit, in der Spielebranche tätig zu sein. Das einzige, was ich manchmal vermisse, ist die Verspieltheit der frühen Spielmusik. Aber da kann man einfach mal den Emulator anschmeißen und in Nostalgie schweifen.

**Was macht Dir mehr Spaß? Ein System wie den Commodore Amiga akustisch bis zum Letzten auszureizen oder bei den aktuellen Konsolensystemen technisch quasi aus dem Vollen schöpfen zu können?**

Irgendwann kommt man an einen Punkt, wo man fühlt, dass man alles aus einem System rausgeholt hat – dann sucht man sich eine neue Herausforderung. Für un-

ser letztes Projekt haben wir erstmals alles in Mehrkanal abgemischt – und es war eine echt anspruchsvolle Aufgabe, die Datenflut zu bändigen.

**Wie reagierst Du heute auf das Thema "Star Wars"?**

Das fällt im Moment unter die Rubrik "abgeschlossen". Ich bin immer noch ein großer "Star Wars"-Fan und stolz auf unsere Spiele zu dem Thema. Aber es war Zeit, mal wieder etwas anderes zu machen.



gierte Midifiles und MP3s von den Originalstücken als Basis und arbeitet die Musik dann so um, wie sie gut vom Orchester gespielt werden kann. Das beinhaltet aber nicht nur die Wahl der Instrumente, sondern auch ästhetische Aspekte, damit es echt symphonisch klingt. Dann bekomme ich die vorläufigen Partituren und wir können noch Änderungen besprechen. Den Finalschliff werden wir zusammen bei den

# HALL OF

# SHUFFLE



Schick, aber nicht besonders gut verarbeitet: Segas Dreamcast mit Riesencontroller.

**X** "Bis zu sechs Milliarden Spieler" wollte Sega mit dem Dreamcast ans Pad locken. Zum Leidwesen des Sonic-Konzerns interessierte sich die Zockergemeinde mehr für die PSone und das N64, viele warteten sogar lieber auf die Playstation 2. Dabei hatte der weiße Kasten durchaus Potenzial, das dank Segas imageorientierter Werbekampagne aber unterging. Durch die optionale 60Hz-Wiedergabe gehörten PAL-Balken und ausgebreitete Spiele endlich der Vergangenheit an. Onlinetechnik sowie Exklusivtitel à la "Shenmue" oder "Phantasy Star Online" wiesen neue Wege. Statt herkömmlicher Speicherkarten bot der Dreamcast mit der Virtual Memory Unit (VMU) eine Art Mini-Game-Boy inklusive Knopfzellen. Die Batterien waren ganz schnell leer, wenn man die VMU in der ausgeschalteten Konsole vergessen hatte – eine Erfahrung, die wohl jeder Besitzer einmal gemacht hat. Ursprünglich als Katana und Black Belt angekündigt, führte die Konsole als Dreamcast zu und Segas Rückzug aus dem Hardwaregeschäft und ebnete den Weg für den bis dato erfolgreichsten Titel des Unternehmens: "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen". Danke, Mario! mh



## Sonic Shuffle

Eine gelungene Party ist eine Kunst für sich. Während reale Feten oft unter schlechter Musik, tütchendrehenden Klugschwätzern und geruchsintensivem Würfelhusten leiden, wird der witzlose "Mario Party"-Abklatsch "Sonic Shuffle" von anderen Problemen geplagt.



Standen bei Marios Brettspielspaß witzige und eingängige Simpelpgames im Vordergrund, machen sie sich bei Sonic und seinen Freunden rar: Mit etwas Glück spielt Ihr ein Brett sogar durch, ohne jemals gegen Eure Mitstreiter anzutreten. Stattdessen flucht Ihr über repetitive Kartenkämpfe gegen die KI und häufige, unsäglich lange Ladezeiten. Sofern Ihr irgendwann doch über ein Minispiel stolpert, ist es mit ziemlicher Sicherheit irre kompliziert, weshalb ich mich ernsthaft frage, wieso sie überhaupt im Spiel sind.

Noch verwirrender: Knapp 40 'Force Jewels' sorgen für Chaos auf dem Spielbrett, ebenso wie individuelle Charakterstärken und haufenweise Aktionsfelder. Die blödsinnige Story setzt noch einen drauf. Sonic, Tails Knuckles und Amy sollen die 'Magainaryworld' retten, indem sie verlorene Edelsteine sammeln. Mit Freunden gegen den Bösewicht Void kämpfen heißt hier: Schwächt Euch gegenseitig und schenkt Euch nichts! 'Void' bedeutet übrigens 'Hohlraum' – bezeichnend für dieses Spiel!



Viele, viele bunte Felder: "Sonic Shuffle" kopiert fleißig, der Spaß fehlt.

## Star Wars Demolition

Mit der passenden Lizenz geht scheinbar alles: Weil "Vigilante 8: 2nd Offense" spielerisch dürftig war, wurde die ballerlastige Arena-Raserei dreist in ein Sternenkriegerkorsett gezwängt, um mit solch ungewöhnlichen 'Fahrzeugen' wie der Rancor-Bestie oder Boba Fett in fröhliche Deathmatchs zu starten. "Star Wars Demolition" punktet mit originalgetreuen Soundeffekten und Musik, ein paar schönen Texturen und... na ja... mit der "Star Wars"-Lizenz eben.



Kaum habt Ihr bekannte Schauplätze wie Dagobah, Tatooine oder den zweiten Todesstern geladen, folgt die Ernüchterung: Die hyperaktive Steuerung ist kaum zu bändigen, die automatische Zielfunktion erweist sich als hartnäckiger Widersacher. Gerade der Gegner, der am anderen Ende der Karte irgendwo hinter ein paar Hügel herummeiert, wird anvisiert. Zeitgleich steckt Ihr vom Feind vor Eurer Nase eine Lasersalve nach der anderen ein. Habt Ihr Euren Opponenten lange genug beharht, flüchtet der KI-Depp zu einer Ladestation und regeneriert sich, während von hinten mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ein weiterer auftaucht und mit seinem Traktor-Strahl nicht nur Euren Gleiter, sondern auch die Kamera, die Übersicht und die Steuerung lahmlegt.



Chaos mit dem rangelnden Rancor. Rechts: Boba kriegt sein Fett weg.



## Roadsters

Rennspiele mag ich nicht. Während Kollege Thomas seiner "Gran Turismo"-Euphorie auf der DVD freien Lauf lässt, könnte ich darob kaum gleichgültiger sein. Trotzdem ist mir klar, was ein gutes Rennspiel bieten sollte. "WipeOut 2097" und "Mario Kart" mag ich noch heute, was allerdings am Schießen liegen könnte. Als ich zusammen mit Thomas das Rennspielarchiv für den Dreamcast durchwühlt habe, sorgte "Roadsters" für Gelächter. Was will man auch von einem Rennspiel erwarten, das von den Entwicklern des legendären "Superman 64" stammt? Wenn dann die Dreamcast-Portierung von Leuten gemacht wird, die mit "Blues Brothers 2000" ebenfalls reichlich schimmelige Lorbeeren auf dem Gebiet der Film-Versottung erworben haben, wen wundert dann noch "Roadsters"?

In diesem traurigen Versuch eines Rennspiels gibt es eine nette Auswahl an spartanisch modellierten Polygonklumpen, die Thomas erschreckenderweise als Lizenzautos identifizieren konnte. Sobald Ihr Euch auf die Rennstrecke begeben, wird es jedoch enorm schwierig, das Dargebotene noch als Rennspiel wahrzunehmen. Wespenartiges Sirenen durchschneidet die Luft, wenn die kantigen Brotzboxen auf den Kursen herumschlingern. Baum- und Buschwerk hüpf erschrocken gen Himmel, wenn Ihr einmal mehr mangels Fahrphysik in die Randbepflanzung rauscht. Zum Glückspiel wird die Kollision mit anderen Fahrzeugen und der Streckenbegrenzung, denn mal prallt Ihr wie eine Flipperkugel ungebrems ab, ein anderes Mal steht Ihr sofort still, bis Ihr umständlich den Rückwärtsgang eingelegt habt. Sind zum Ende des Rennens und setzen sich selbst außer Gefecht. Zu wundern braucht einen die unkoordinierte Fahreier nicht. Wer genau hinsieht, wird feststellen, dass die kantigen Piloten Ihre Hände gar nicht am Steuer haben. Bei noch genauerer Betrachtung ist auch diese verbreitete Unsitte im Straßenverkehr, die selbst Spielspaßgarant Gordon Freeman und seine Schießgesellen der Ego-Zunft noch heute pflegen, gar nicht so verwunderlich: Mein Roadster hat gar kein Lenkrad! Wo das sein sollte, thront eine rechteckige schwarze Textur.

Dafür beherrscht mein Bolide als einziges Fahrzeug im Spiel die Fähigkeit, im Schnee Spuren zu hinterlassen.

Weder Entwickler Player 1 noch Publisher Titus bekleckerten sich durch "Roadsters" mit Ruhm. In einer der nächsten Ausgaben nehmen wir "Superman 64" unter die Lupe, denn mit dieser traurigen Filmumsetzung hat sich Titus unsterblich gemacht.

Bei Player 1 musste man für die Dreamcast-Version geradestehen: Die Entwickler programmieren mittlerweile keine Konsolen- oder PC-Spiele mehr. Stattdessen entstehen in London mittlerweile Handyspiele mit solch illustren Namen wie "Frankie Dettori's Horse Racing 07" oder "Vinnie Jones Greyhound Race Night" – klingt nicht allzu verlockend! Ignoriert solche Gurken und freut Euch über die bis heute aktive Homebrew-Szene auf dem Dreamcast! Auch wenn keine GD-ROMs mehr hergestellt werden, Segas letzte Konsole lebt noch immer im Untergrund.

Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an [hall-of-shame@maniac.de](mailto:hall-of-shame@maniac.de) oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Oben: keine Hand am Steuer. Darunter: kein Steuer zur Hand! Das erklärt zwar die lahme Lenkung, nicht aber die miese Optik.



# MANIAC VOR 10 JAHREN TEST DES MONATS

## Forsaken

**88%**

**SPIELSPARR**

**FORSAKEN**

HERSTELLER  
**ACCLAIM SYSTEM**

PLAYSTATION  
**2000 POINTS**

100 MARK

GRAFIKSOUND  
95% 84%

Willkommen in der virtuellen Kampzone: Schockierend intensives 3D-Action-Drama in makelloser Präsentation.

12



## ...und was wir heute dazu sagen

Vor einer Dekade war die Acclaim-Welt noch in Ordnung: Man konnte im Konzern der großen Third-Party-Hersteller vorne mitspielen und hatte viel Schund, aber auch hochkarätige Titel in der Mache. Dazu gehörte mit "Forsaken" ein ambitionierter Sci-Fi-Knaller, bei dem Ihr mit einem Gleiter frei durch verwinkelte 3D-Komplexe fliegen konntet. Außerdem faszinierte seinerzeit die pom-

pöse Optik, die mit der höchsten Grafikwertung der P5one-Zeit belohnt wurde. Allerdings steht sie auch dafür, dass Polygone schlechter altern als Pixel – inzwischen wirkt das Geschehen grobschlächtig und wenig ansehnlich. Wobei sich das ganze Spiel nicht gut gehalten hat: Zu komplex und konfus geht's in den Gängen zu, heutzutage spielt man so was nicht mehr.

# AUSBLICK

Tauscht die Östereier gegen neues Daddelfutter: Wir erkunden bei Activision, wie sich die taktische Ballerei **Enemy Territory: Quake Wars** macht und was es Neues in Sachen **Guitar Hero** zu vermelden gibt. Wir sausen mit **MotorStorm 2** über Stock und Stein und testen, ob die **Ferrari Challenge** auch auf den großen Konsolen vorne mitfahren kann. Außerdem überprüfen wir, was Ubisofts **Haze** nach der neuesten Generalüberholung drauf hat und ob **Alone in the Dark** und **Silent Hill V** Euch wirklich das Gruseln lehren können.



Die nächste MANIAC-Ausgabe  
06/08 erscheint am 25.04.2008

## AUF DER MANIAC-DVD:



### » THQ Gamer's Day 2008

Matthias verschlägt es nach San Francisco und berichtet von dort über die kommenden THQ-Highlights: Kann **Saints Row 2** ein "GTA IV"-Konkurrent werden? Was hat **Red Faction: Guerilla** drauf? Ist **Darksiders** die Sci-Fi-Alternative zu "God of War"? Wird ein neuer **UFC**-Titel Mixed-Martial-Arts-Freunde verzerren? Das alles und mehr erfahrt Ihr nächstes Mal!

### » Ninja Gaiden Dragon Sword

Ryu Hayabusas größtes Abenteuer: der Sprung in die Handheld-Welt. Unser Import-Test klärt, ob Tecmos **Ninja** auch auf dem DS kräftig zuhaut.

Teaser-Videos auf  
www.maniac.de  
ab 21.04.

## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Oliver Schultes (os), vi&P  
**Leitender Redakteur:** Matthias Schmid (ms)  
**Redaktion:** Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Hasan Ali Almaci (ali), Heidi Kemps (hk), Winnie Forster (wi), Thomas Nickel (tn), Boris Kretzinger (bk)  
**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)

**Redaktion:** redaktion@maniac.de  
**Internet:** www.maniac.de

### ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de  
Abosubon siehe Seite 53

### NACHBESTELLUNGEN

im Internet unter www.maniac.de

**Layout:** Cynthia Grielf, Andrea Danzer  
**Titelmotiv:** Pro Turismo 5 Prologo © Sony  
Mario Kart Wii © Nintendo  
**Produktion:** Andreas Knauf  
**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, vi&P  
Telefon (0 82 33) 74 01-12  
Telefax (0 82 33) 74 01-17  
gültige Anzeigenpreisliste 2008

**Vertrieb Handel:** MVZ GmbH & Co. KG,  
Telefon 089/31906-0, Fax -113

**Druck:** Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

### Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

### Urheberrecht:

Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

### Haftung:

Für den Fall, dass in MANIAC unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2008 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,  
Wallbergstraße 10, 86415 Mering  
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

## INSERENTEN

ACME	.....	71
Coca-Cola	.....	2. US
Eidos	.....	29, 47
Gamestore	.....	59
GIGA	.....	74
Import Fun	.....	67
Nintendo	.....	4. US
Primal Games	.....	51
Sony	.....	8, 9
Speed-Link	.....	3. US
Ubi Soft	.....	43

Die Auftraggeber der in MANIAC geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

# Und [vi:] spielst du?



Cooking Pro Kit



Billiard Kit



Fishing Kit



Light Gun Kit



Sportsrocket Kit



Professional Boxing Kit

**SPEEDLINK**

[www.speed-link.com](http://www.speed-link.com)

nintendo  
Wi-Fi  
connection

MIT BIS ZU 12 SPIELERN  
ONLINE FAHREN!

Nintendo



Erhältlich ab 11. April 2008



Es quietschen wieder die Reifen  
und fliegen die Pilze!



Inkl. Wii Wheel



wii  
move you

