

MANIAC

DIE GANZE WELT DER ELE

Rollenspiel-Attacke

OBLIVION

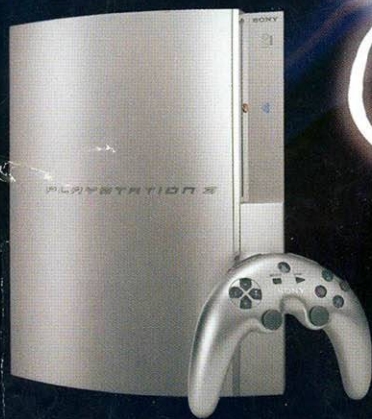
GRANDIA 3 • SHADOW HEARTS 3

Im Test: RPG-Knaller für PS2 und Xbox 360



Mr. Nintendo

Exklusiv-Interview mit
Miyamoto-san über Killer-
spiele, Revolution & Co.



PS3 neue Fakten

Seite 60
Weltweiter Start im November • 60 GB Festplatte

EXKLUSIV!

THE DARKNESS

**Düster,
brutal, innovativ:**

- NextGen-Action von den **Chronicles of Riddick**-Entwicklern
- HD-Trailer auf DVD



Tomb Raider: Legend

TEST



Auferstanden: Lara in Hochform

Dead Rising

PREVIEW



Zombie-Schlacht auf Xbox 360



DS Lite im Test

Rundum besser:
kleiner, leichter,
brillanteres Display

**Endgegner-
Showdown**

Die schrägsten Bosse
der Bitmap-Ara

SPECIAL





THE NEW FRAGRANCE FOR MEN.
ALWAYS LEAVE AN IMPRESSION.



MAGST DU ES **HART**
UND **DRECKIG?**

ATV Offroad
FURY 3

ATV Offroad
FURY
Blazin' Trails

PlayStation®2

PSP™

PlayStation®Portable



Lass die anderen im Dreck stehen. ATV Offroad Fury bietet
Dir 30 frei befahrbare Strecken, 36 Wahnsinns-Air-Moves
und 6 All-Terrain-Tracks (Playstation®2-Version)
Die ultimative Offroad-Erfahrung.



Zeig, was Du kannst. 5 Einzelspieler-Modi fordern
Dein Können und Deine Ausdauer.
Oder mach Deine Gegner im Multiplayer-Modus nass.
Neu auf der PSP™: Das Tradingcard-System und 4 neue Minispiele.



ATV Offroad Fury is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Climax Group Inc. PlayStation, PSP, and UMD are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. George Nelson Bubble Lamps are a product of Modernica Inc. SouthPeak Interactive and the SouthPeak Interactive logo are registered trademarks or trademarks of SouthPeak Interactive LLC in the USA and other countries. * indicates USA registration.



DVD INHALT

05 - 2006



56 Spiele als Video, 134 Minuten Laufzeit



Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen '4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3 / 16:9) wechseln.

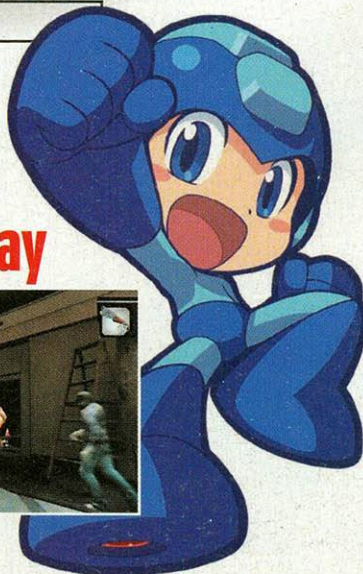
Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!

Midway Gamer's Day



27 Minuten Vor-Ort-Reportagen: Wir zeigen die kommenden Midway- und Capcom-Spiele in Bewegung.

Capcom Gamer's Day



Trailer

The Darkness

Previews

Capcom Gamer's Day
Midway Gamer's Day
Rogue Trooper

Tests

24 - The Game
Blazing Angels: Squadrons of WW2
Burnout Revenge
Chibi-Robo (Import)
Elder Scrolls 4, The: Oblivion
Far Cry Instincts Predator
Far Cry Instincts Evolution
Final Fight Streetwise
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Ghost Recon Advanced Warfighter
(Xbox- und Xbox-360-Version)
Grandia 3 (Import)
Marc Ecko's Getting Up:
Contents under Pressure
Odama
Onimusha: Dawn of Dreams
Outfit, The
OutRun 2006 Coast 2 Coast
Pate, Der
Pro Evolution Soccer Management
Shadow Hearts 3 (Import)
SOCOM 3 U.S. Navy SEALs
Sonic Riders
Sword of Etheria
Tales of Legendia (Import)
Tomb Raider: Legend
Top Spin 2

Test Short Cuts

Advent Rising
Raze's Hell
SpongeBob Schwammkopf:
Durch Dick und Dünn

Handheld

Metal Gear Digital Comic
Nintendo DS Lite
Pocket Racers
SOCOM Fireteam Bravo
Splinter Cell Essentials

Extended

Groß und pixelig - Level 2

anyMAN!AC

Pimp My Console - Teil 1

Credits / Outtakes

05-2006



Tomb Raider: Legend

Inhalt 05-2006

Trailer

The Darkness

Previews

Capcom Gamer's Day
Midway Gamer's Day
Rogue Trooper

Tests

24 - The Game
Blazing Angels: Squadrons of WW2
Burnout Revenge
Chibi-Robo (Import)
Elder Scrolls 4: The Oblivion
Far Cry Instincts Predator
Far Cry Instincts Evolution
Final Fight Streetwise
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Ghost Recon Advanced Warfighter
(Xbox- und Xbox-360-Version)
Grandia 3 (Import)
Marc Ecko's Getting Up:
Contents under Pressure
Odama
Onimusha: Dawn of Dreams
Outfit, The
OutRun 2006: Coast 2 Coast
Pate, Der
Pro Evolution Soccer Management

Shadow Hearts 3 (Import)
SOCOM 3 U.S. Navy SEALs
Sonic Riders
Sword of Etheria
Tales of Legendia (Import)
Tomb Raider: Legend
Top Spin 2

Test Short Cuts

Advent Rising
Raze's Hell
SpongeBob Schwammkopf:
Durch Dick und Dünn

Handheld

Metal Gear Digital Comic
Nintendo DS Lite
Pocket Racers
SOCOM Fireteam Bravo
Splinter Cell Essentials

Extended

Groß und pixelig - Level 2
anyMANIAC
Pimp My Console - Teil 1

Credits / Outtakes

05-2006 | TOMB RAIDER: LEGEND

Lara Crofts
Comeback im
ausführlichen
Test

Capcom Gamer's Day · Midway Gamer's Day
The Elder Scrolls 4: Oblivion · Der Pate · Top Spin 2
Ghost Recon Advanced Warfighter · Far Cry uvm.



The Elder Scrolls 4: Oblivion



Der Pate



Far Cry Instincts Predator



Ghost Recon Advanced Warfighter

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover“) ausschneiden.



GLEICHBERECHTIGT

Die Playstation 3 erscheint nun also weltweit gleichzeitig im November, pünktlich zum Weihnachtsgeschäft (siehe Seite 60). Enttäuschend für alle japanischen Videospieler und Sony-Aktionäre – die haben wie ehemals angekündigt mit einer Veröffentlichung im Frühjahr gerechnet –, aber äußerst erfreulich für alle Europäer. Schließlich waren wir in Deutschland bis zum Xbox-360-Start immer die dummen PALis, die schon mal gute sechs Monate länger auf eine Konsole warten mussten. So ganz überraschend ist diese Entwicklung allerdings nicht: Im Land der aufgehenden Sonne läuft das Geschäft mit interaktiver Unterhaltung bis auf wenige Ausnahmen mehr schlecht als recht und in den USA scheint nach Meinung vieler Analysten die Wachstumsgrenze erreicht. In Europa verzeichnen Hardware- und Software-Hersteller dagegen ordentliche Zuwächse, die Zukunft wird von Sony, Nintendo und Microsoft mehr als rosig gesehen.

Also alles eitel Sonnenschein im digitalen Deutschland? Nicht ganz, einige Wolken trüben den Himmel über der hiesigen Videospieldwelt. Denn die weltweite Veröffentlichung einer Konsole bringt ganz andere Probleme mit sich als nur ob des späteren Releases verärgerte PAL-Kunden. Microsoft musste dies Ende letzten Jahres am eigenen Firmenleib schmerzlich erfahren: Einige Händler boten aufs gerade Wohl Vorbestellaktionen an und der Windows-Konzern konnte die erforderliche Menge an Xbox-360-Geräten nicht liefern – die Kunden, die keine Konsole bekamen, waren entsprechend sauer. Durch die hohe weltweite Nachfrage kam dann auch der Hardware-Nachschub ins Stocken. In einigen Läden standen erst nach dem Weihnachtsgeschäft wieder ausreichend Xbox-360-Kartons. Ein späterer Release der Konsole hätte uns hier zu Lande schließlich wohl auch vor einigen Kinderkrankheiten bewahrt: So läuft zum Beispiel "The Outfit" nur auf HDTV-Geräten, wenn die 360-interne Einstellung bei Standard-TV 60Hz lautet – ein kleines Ärgernis, das durch ein Dashboard-Update behoben werden könnte.

Soll das etwa ein Plädoyer für die finstere (Warte-)Zeit vor der Gleichberechtigung von NTSC- und PAL-Territorien werden? Ganz bestimmt

nicht, wir freuen uns über den seit MAN!AC-Anbeginn geforderten Schritt in Richtung gleichzeitige Konsolen-Veröffentlichung. Jetzt möchten wir aber noch genügend Geräte zum Start und ein sorgloses Plug&Play-Erlebnis von Anfang an haben – dass Games-Journalisten aber auch nie genug bekommen können...

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. Mai 2006.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.



Die PS3 wird wie die Xbox 360 weltweit gleichzeitig veröffentlicht. Nehmt Ihr für einen Simultan-Release Ärgernisse wie eine zu geringe Auslieferungsmenge in Kauf?

MAN!AC-MEINUNG NR. 43

- ☐ Ich will die Konsole so schnell wie möglich haben, da schrecken mich kleinere Probleme nicht.
- ☐ Ich will einen reibungslosen Start mit genügend Konsolen, dafür würde ich auch länger drauf warten.
- ☐ Mir egal, als Import-Fan kaufe ich mir sowieso eine NTSC-Konsole.

Ich besitze

☐ PS2 ☐ Xbox ☐ 360 ☐ NGC ☐ GBA ☐ DS ☐ PSP

Ich kaufe mir

☐ PS3 ☐ Revolution



17 Kommandes Grafik-Highlight für Xbox 360: Alle aktuellen Infos zu **Lost Planet** frisch vom Capcom Gamer's Day 2006.



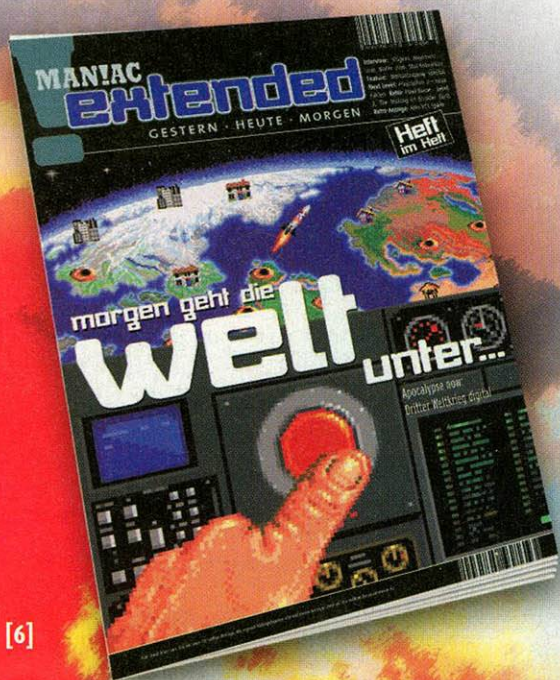
8

Übernatürlich:
The Darkness besticht durch Spezialeffekte auf Kino-Niveau.



22

Im letzten Teil für die aktuelle Generation beruft sich **Mortal Kombat Armageddon** auf alte Prügeltugenden und spart nicht mit rotem Lebenssaft.



PREVIEWS

- 8 The Darkness**
Dämonen, dunkle Mächte, Draufgänger – wir liefern exklusive Eindrücke der Next-Generation-Ballerei von den "Chronicles of Riddick"-Entwicklern
- 12 Capcom Gamer's Day 2006**
Live aus Las Vegas: MAN!AC spielte die kommenden Capcom-Highlights
- 16 Dead Rising**
Zombies im Kaufhaus: Überlebt 72 Stunden inmitten von tausenden Untoten
- 17 Lost Planet**
Kampf den Monsterinsekten: SciFi-Shooter mit Bombast-Grafik
- 18 Midway Gamer's Day 2006**
In Los Angeles sprachen die US-Entwickler über das laufende Geschäftsjahr und stellten zahlreiche Neuigkeiten vor
- 20 Stranglehold**
Erfahrt, was Action-Ikone John Woo zu Midways NextGen-Projekt beiträgt
- 22 Mortal Kombat Armageddon**
Größer und blutiger: Midways Prügelfest "Armageddon" haut Euch um

HANDHELD-PREVIEWS

- 24 Rainbow Six: Vegas**
- 24 Rogue Trooper**
- 24 Super Monkey Ball Adventure**

HANDHELD-PREVIEWS

- 94 Age of Empires: The Age of Kings**
- 94 Micro Machines V4**
- 95 Nintendo DS Lite**

AKTUELL

- 26 Nachrichten:** Neuheiten aus der Industrie
- 36 Highlights:** Unsere Spiel-Referenzen für alle Konsolen und Genres
- 38 Termine & Charts:** Alle Hits von heute und morgen im Überblick

SERVICE

- 106 Leserbrief:** Das habt Ihr zu sagen
- 108 Know-how:** Bastelt Eure PSP-Homepage
- 109 Peripherie-Tests:** Zubehör für Eure Konsolen
- 110 Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

RUBRIKEN

- 5 Editorial**
- 40 So werten wir**
- 104 Abonnement**
- 105 Nachbestellung**
- 114 Impressum**
- 114 Inserenten**
- 114 Vorschau**

MAN!AC EXTENDED

- 52 Im Gespräch:** Shigeru Miyamoto
Die MAN!ACs sprachen mit dem wichtigsten Spieleentwickler über Link & Co.
- 56 Morgen geht die Welt unter**
Spielerisch die nukleare Katastrophe erleben
- 60 Next Level:** PS3-Start im November
- 62 Retro:** The Making of "Boulder Dash"
- 64 Retro:** Groß und pixelig, Teil 2: Erspäht fiese Bosse aus dem zweiten Level

PAL-TESTS

48	24: The Game	Action-Adventure	X		
88	Blazing Angels: Squadrons of WW2	Action		X	
67	Buzz! Das große Quiz	Partyspiel	X		
46	Dragon Quest: Die Reise des verw. K.	Rollenspiel	X		
83	Driver: Parallel Lines	Action	X	X	
86	Far Cry Instincts Evolution	Ego-Shooter		X	
85	Final Fight Streetwise	Action	X	X	
92	Ghost Recon Advanced Warfighter	Action		X	
82	Marc Ecko's Getting Up	Action	X	X	
91	Odama	Geschicklichkeit			X
74	Onimusha: Dawn of Dreams	Action-Adventure	X		
72	OutRun 2006: Coast 2 Coast	Action-Adventure	X	X	
78	Pate, Der	Action	X	X	
71	Pro Evolution Soccer Management	Strategie	X		
92	Raze's Hell	Action		X	
67	SingStar Rocks!	Musikspiel	X		
84	SOCOM 3: U.S. Navy Seals	Action	X		
90	Sonic Riders	Rennspiel	X	X	X
71	Sword of Etheria	Action	X		
42	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	X	X	

NEXTGEN-TESTS

50	Battlefield 2: Modern Combat	Ego-Shooter		X	
88	Blazing Angels: Squadrons of WW2	Action		X	
68	Elder Scrolls 4, The: Oblivion	Rollenspiel		X	
87	Far Cry Instincts Predator	Ego-Shooter		X	
80	Outfit, The	Action		X	
76	Top Spin 2	Sportspiel		X	

IMPORT-TESTS

34	Chibi-Robo	Action-Adventure			X
28	Grandia 3	Rollenspiel	X		
30	Shadow Hearts: From the New World	Rollenspiel	X		
32	Tales of Legendia	Rollenspiel	X		

HANDHELD-TESTS

100	007: Liebesgrüße aus Moskau	Action	X		
102	Ape Escape P	Jump'n'Run	X		
102	FIFA Street 2	Sportspiel			X
103	Mega Man Powered Up	Jump'n'Run	X		
102	Midway Arcade Treasures: Extended Pl.	Oldie-Sammlung	X		
100	OutRun 2006: Coast 2 Coast	Rennspiel	X		
102	Polarium Advance	Denkspiel		X	
101	Popolocrois	Rollenspiel			X
99	SOCOM: Fireteam Bravo	Action	X		
97	Splinter Cell Essentials	Action-Adventure	X		
101	Tales of Phantasia	Rollenspiel		X	
98	Tetris DS	Denkspiel			X
96	Worms: Open Warfare	Action	X		X



46

Die epische Rollenspiel-Saga **Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs** kommt erstmals nach Europa: die PAL-Version im Test.

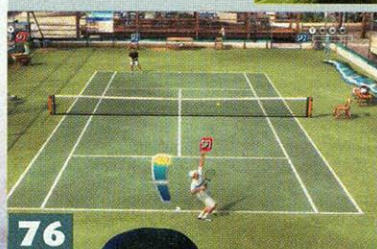


91

Nintendo erfindet mit der skurrilen Strategie-Flipper **Odama** ein neues Genre. Ob die Mischung was taugt, erfahrt Ihr in unserem Test.

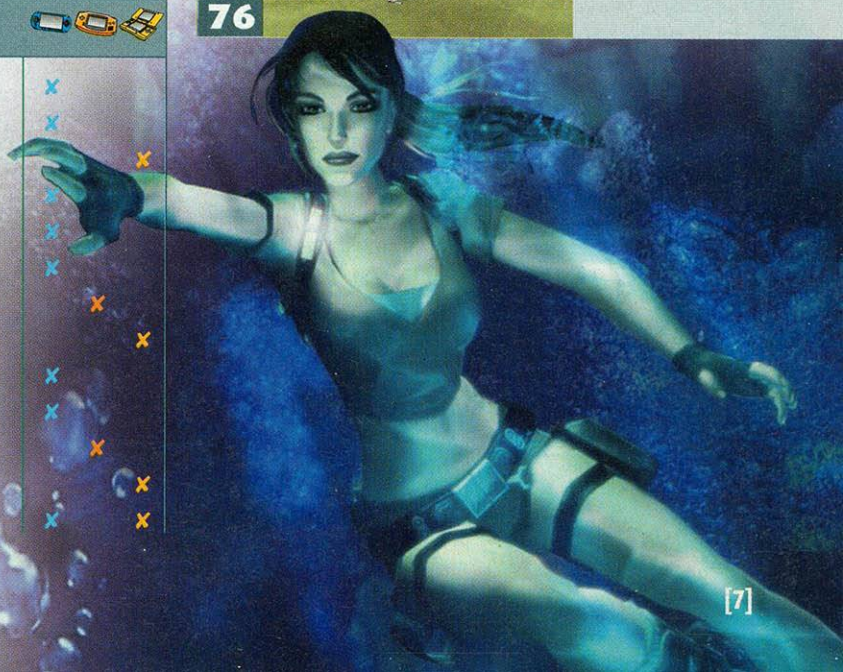
Das Mammutprojekt ist fertig: Kann **The Elder Scrolls 4: Oblivion** die Hoffnungen der Xbox-360-Rollenspieler erfüllen?

68



Das beste Tennis-Spiel aller Zeiten? **Top Spin 2** im MAN!AC-Check.

76





The Darkness

Wir durften den "Riddick"-Machern als einziges deutsches Magazin über die Schulter schauen und erblickten einen mitreißenden Ego-Shooter der etwas anderen Sorte.

► Na prima! Über 50 Zentimeter Neuschnee an nur einem Wochenende, Bayern droht in der weißen Flut zu versinken und in wenigen Stunden steht ein exklusiver First-Look-Besuch bei den schwedischen Starbreeze Studios an. Breiten die Nordmänner doch einen undurchdringlichen Mantel des Schweigens über ihren auf der letztjährigen E3 angekündigten Next-Generation-Titel "The Darkness". Um diesen endlich zu lüften, geht's vorbei an meterhohen Schneebergen über die spiegelglatte Autobahn dem Münchner Flughafen entgegen – hoffentlich macht das Wetter dem Flieger keinen Strich durch die Rechnung. Wenig später die Entwarnung: Mit nur 30 Minuten Verspätung erhebt sich der stählerne Vogel Richtung Skandinavien, an Bord ein hoffnungsvoller MAN!AC-Reporter sowie ein ganzer Katalog an Fragen.

Bildgewaltiges Actionepos

Die Comicvorlage zum Next-Generation-Shooter



Mit coolem Hauptcharakter, abgefahrener Story und viel fantastischem Firlefanz eroberte sich "The Darkness" schnell einen festen Platz in der amerikanischen Comic-Fangemeinde. Die wendungsreiche Story um Jackie Estacado avancierte zu einem der Hauptzugpferde des 1992 von Marc Silvestri gegründeten Top-Cow-Verlages, der unter anderem auch für die "Witchblade"- und "Tomb Raider"-Serien verantwortlich zeichnet. Neben der Versoffung durch Starbreeze handelten die emsigen Amerikaner auch mit der Filmindustrie an: In Zusammenarbeit mit den Platinum Studios und Dimension Films entsteht in der kalifornischen Traumfabrik der gleichnamige Hollywoodstreifen zur Comicvorlage.



360 Doppelt hält besser: Durchbohrt Euren Gegner mit dem Tentakel aus Eurem Rücken und pumpt ihn anschließend mit Blei voll!



"Rumstehen und den Leuten zuschauen..."

Wir sprachen mit Lead Designer Jens Andersson, Art Director Jens Matthies und Produzent Lars Johansson (von links)

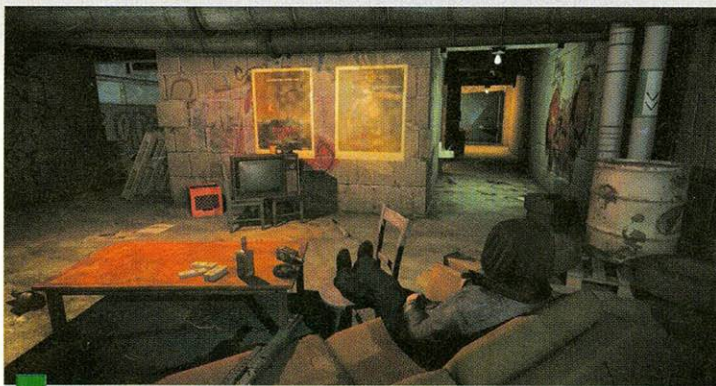
MAN!AC: Was hat sich mit dem Erfolg von "The Chronicles of Riddick" für Euch verändert?

Andersson: Nachdem wir die Arbeit an "Riddick" beendet hatten, aber noch keine Lorbeeren dafür ernten konnten, begann eine sehr schwere Zeit für Starbreeze. Wir wollten unbedingt an einem Next-Gen-Projekt arbeiten, doch die Publisher zeigten sich sehr reserviert – es war ja auch noch ein sehr früher Zeitpunkt für eine NextGen-Entwicklung.

Nach der Veröffentlichung von "Riddick", den guten Bewertungen und Preisen hat sich das alles enorm vereinfacht. "The Darkness" hat perfekt gepasst – unser Team mochte das Universum und es handelte sich um einen NextGen-Titel.

MAN!AC: Warum habt Ihr gerade "The Darkness" ausgewählt – schließlich ist die Comicvorlage vor allem in Europa nicht sehr bekannt?

Andersson: Einige von uns hatten die Comics gelesen. Wir suchten ein Setting, das uns passete für Starbreeze als Team erschien. Damals standen etliche Optionen zur Wahl, z.B. einen Kriegss shooter für die PS2 zu entwickeln – das wollten wir jedoch nicht. Uns interessierte etwas Fantastischeres, wir wollten eine Story erzählen. All diese Dinge schienen in "The Darkness" vereint – interessante Charaktere und übernatürliche Fähigkeiten.



360 Zahlreiche Details hauchen den Umgebungen Leben ein: Graffiti an den Wänden, bröselige Steintexturen und atmosphärischer Schattenwurf dank 360-Power.

Angekommen im Land der Elche und Eishockeyspieler eröffnen sich dem Schweden-Neuling gleich mehrere Weisheiten: Zum einen muss es in der Hauptstadt nicht unbedingt kälter sein als in der Schwaben-Metropole Mering, zum anderen scheint es in der Stockholmer Innenstadt mehr amerikanische Fast-Food-Tempel zu geben als Ikea-Märkte in ganz Deutschland. Doch am nächsten Tag sind all diese Eindrücke zweitrangig: Jens, Lars und nochmal Jens präsentieren voller Tatendrang ihren neuesten Sprössling. Die Macher des Xbox-Knallers "The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay" haben sich

die Rechte an der amerikanischen Comic-Lizenz "The Darkness" (siehe Kasten) gesichert und spendieren der Spielergemeinde ein begeisterndes NextGen-Ego-Abenteuer, das noch dieses Jahr für Xbox 360 und aller Wahrscheinlichkeit (und unserer Vermutung) nach auch für die Playstation 3 erscheinen soll.

Familienbande

Hauptcharakter Jackie Estacado ist ein Mafioso der alten Schule. Ein Hitzkopf, ein eiskalter Killer, der auf den Zusammenhalt der Familie achtet und seinen Job nicht ohne Stolz und Ehrgefühl ausübt. In starkem Kontrast



360 Auf ihn mit Gebrüll: Lasst die 'Darklings' selbstständig agieren oder hetzt die tödliche Brut gezielt auf einen Auserkorenen!

... Motion Capturing war gestern! ...

Lebensgetreue Dialoge in "The Darkness"

'VoCap' heißt das neue Zauberwort aus Schweden. Um die über 10.000 Dialogzeilen in "The Darkness" möglichst realistisch an den Spieler zu bringen, entwickelte Starbreeze eine Kombination aus herkömmlicher Synchronisation und Motion Capturing. Sämtliche Sprecher betraten die Tonkabine im Motion-Capture-Anzug – Gesichtsmarker rundeten die Gestenerkennung ab. So konnten Gesichts- und Körperbewegungen synchron zum gesprochenen Wort aufgenommen werden. Bekannte TV-Darsteller (u.a. aus "Six Feet Under") und Musiker (z.B. 'Faith No More'-Mastermind und Multitalent Mike Patton als 'Darkness') gaben während der fünföchigen 'VoCap'-Phase ihr Stelldichein im verschneiten Uppsala. Laut Produzent Lars Jo-



Komplett verkabelt: Sensoren an Anzug und Gesicht lassen den Mafia-Paten im Spiel realistisch agieren.

hansson soll dieser Aufwand einen Qualitätssprung im Vergleich zu bisherigen Spiele-Produktionen zur Folge haben – die wenigen gezeigten Passagen überzeugten dann auch mit brillanter Mimik und ließen erahnen, dass man dieser Aussage Glauben schenken darf.

dazu Onkel Paulie: Der alternde Pate der Familie klebt auf seinem Thron und schreckt auch vor skrupellosen, berechnenden Morden nicht zurück. Am Abend seines einundzwanzigsten Geburtstags erhält Jackie unverhofft

ein mächtiges Geschenk: In seinem Körper erwacht die 'Darkness', eine namenlose, gesichtslose, düstere Macht, deren Kräfte seit Menschengedenken vom Vater zum Sohn weitergegeben werden. Mit der

keiten. Zudem ließ uns der Top-Cow-Verlag nahezu alle Freiheiten.

Johansson: Wir wollten ein Produkt, mit dem alle zufrieden sind. Die Entwicklung eines Titels für PS2 oder Xbox hätte einige gelangweilt. Mit dem Projekt hielt eine positive Stimmung Einzug, wir sind mit der Entscheidung sehr zufrieden.

MAN:AC: Haben Euch andere Spiele bei der Entwicklung beeinflusst?

Andersson: Hier bei Starbreeze arbeitet die ganze Mannschaft an einer Vision – es gibt keinen Einzel-

nen, der die Richtung vorgibt. Folglich werden wir von unzähligen Titeln inspiriert. Unter anderem haben wir uns sogar die "Burnout"-Serie der Zerstörbarkeit von Umgebungen wegen angeschaut. Man kann sich von vielen verschiedenen Spielen inspirieren lassen – solange man dabei die eigene Kreativität nicht vergisst.

MAN:AC: Was zeichnet den Job eines Art Directors aus, welche Aufgaben beinhaltet er?

Matthies: Nichts – ich stehe rum und schaue den Leuten beim Arbeiten zu (lacht). Aber nein –

grundlegend geht es darum, den Fokus aufrecht zu erhalten. Ich überwache alle Aspekte, die mit der Ästhetik des Spiels zu tun haben. Das betrifft nicht nur die Optik sondern z.B. auch die Soundkulisse. Ich mache die einzelnen Arbeiten nicht selbst, sondern trage Sorge, dass das Team in dieser Hinsicht zusammenspielt.

MAN:AC: Warum habt Ihr Euch dafür entschieden, eine eigene Engine zu verwenden?

Johansson: Diese Entscheidung haben wir vor langer Zeit getroffen. Die 'Starbreeze Engine' befand

sich bereits einige Jahre in der Entwicklung. Wir haben sie immer unterworfen, um sie dem jeweiligen Spiel anzupassen. Mittlerweile kennen wir uns sehr gut damit aus und haben Tools wie 'Ogier' entwickelt, die perfekt mit der 'Starbreeze Engine' zusammenspielen.





360 Musstet Ihr in "Half-Life 2" für Physik-Spielereien noch Euren Bleispucker beiseite legen, attackiert Ihr bei "The Darkness" mit Levelinventar und Schrotmunition gleichzeitig. Auf kurze Distanz sollen zudem stylische Nahkampf-Manöver aus der Ego-Sicht die Ballereien würzen – die 'Gun-Kata' aus dem Streifen 'Equilibrium' lässt grüßen.

Vollendung des 21. Lebensjahres manifestieren sich diese finsternen Kräfte in Jackies Körper – ein Kampf entbrennt, den der junge Gangster nur gewinnen wird, wenn er sich auf die Macht einlässt, anstatt sich ihr zu widersetzen. Doch noch weiß er nicht, wie jene Gabe einzusetzen ist. Soll er seine neuen Fähigkeiten für seine eigenen Absichten oder zum Wohle der Menschheit gebrauchen – und darf er sich gar gegen die eigene Familie wenden?

Soviel zur Story, doch wie lässt sich das spielerisch umsetzen? Welche Kräfte werden der 'Darkness' entspringen und wie können diese in der

virtuellen Welt eingesetzt werden? Lead Designer Jens Andersson beschreibt "The Darkness" als First-Person-Action-Adventure-Shooter. Ihr durchstreift die Häuserschluchten des Big Apple in klassischer Ego-Sicht – zwei wuchtige Colts in den Händen wippen bei jedem Schritt des Hauptcharakters mit – über Eure Schulter ragt links und rechts je ein Moränen-artiger Dämonenkopf. Ihr habt richtig gehört: Zusätzlich zu den genre-üblichen Witwenmachern wird Euer Blickfeld von zwei grässlichen Schlangen flankiert, die der 'Darkness' entstammen und zu Euren treuen Begleitern werden. Ein Schritt in die

Echtzeitschatten, die die herrlich animierten Lichtquellen auf Mauerwerk und Nischen zeichnen, genügt, und Eure 'Darkness'-Leiste erfährt einen satten Zuwachs. Greift Ihr dann zu den übernatürlichen Waffen, vergeht Euren Feinden Hören und Sehen – da können sie noch so intelligent hinter dem Levelinventar in Deckung gehen. Mit einem Knopfdruck schießt ein Tentakel aus Eurem Rücken zwischen die verblüffte Gegnermeute. Der Brustkorb splittert, Blut spritzt! Der nächste Schlag geht gegen einen Müllcontainer. Daneben? Von wegen: Ähnlich der 'Gravitrion'-Waffe aus "Half-Life 2" schleudert Ihr so den Metallbehälter spielerisch durch die Lüfte und mit lautem Gepolter auf den nächsten Antagonisten. Doch es muss nicht immer Magie sein:

Fauchend entlädt die Shotgun ihre tödliche Fracht in die verbliebenen Burschen, eine Salve aus der AK erledigt den Rest. Während Animationen und Zerstörbarkeit der Level Einrichtung mit unzähligen Details beeindrucken, wirken die Ballereinlagen hier und da noch ein wenig holprig.

Es geht auch anders!

Doch Produzent Lars Johansson will zeigen, dass man "The Darkness" auf verschiedene Wege spielen kann. Statt stumpf drauflos zu ballern, fragen wir einen Obdachlosen nach dem Weg. Gestik und Mimik des armen Tropfs überzeugen mit beeindruckendem Realismus (siehe Kasten). Dreht sich der Spieler weg, schüttelt der Angesprochene verächtlich den Kopf und wendet sich wieder

... Marke Eigenbau ...

Es muss nicht immer die "Doom 3"-Engine sein

Anstatt auf teure Lizenz-Engines von id Software oder Epic Games zu bauen, beweisen die Schweden Sinn für Wirtschaftlichkeit und Mut im hart umkämpften Spielebusiness. Die 'Starbreeze Engine' befindet sich bereits seit über sieben Jahren in Entwicklung und stellt die technologische Basis für alle bisherigen Starbreeze-Titel dar. Sowohl "Enclave", "Knights of the Temple" als auch "The Chronicles of Riddick" verwendeten die 'Starbreeze Engine' – nun wurde sie für die nächste Generation fit gemacht und kommt

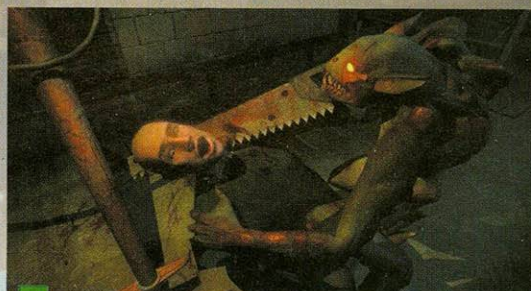
auch bei "The Darkness" zum Einsatz. Neben Tools für Beleuchtung, verschiedene Mapping-Technologien, Animationen, 'Ragdoll'-Physik oder künstliche Intelligenz ist der speziell entwickelte 'Ogier'-Editor essenziell für die Entwicklungsphase (siehe Bild). Ebenfalls seit 1998 in Arbeit, dient 'Ogier' als Level-Editor für Spiele, die mit der 'Starbreeze Engine' erstellt werden. PC-Besitzer dürfen sich das praktische Programm gar von der Internet-Seite der Skandinavien auf den heimischen Rechner ziehen.



Parameter, wohin das Auge blickt! Laut den Starbreeze-Entwicklern soll das 'Ogier'-Tool den Levelbau erheblich erleichtern. Hobby-3D-Programmierer wissen ein Lied von der Einarbeitung in derartige Software zu singen.



360 Blutiges Unterfangen: Nicht nur beim Kontakt Schrot mit Polygonfleisch spritzt der rote Lebenssaft. Besiegte Feinde dürft Ihr aussaugen und so neue Fähigkeiten und 'Darkling'-Lakaia freischalten.



360 Die Darklings erinnern äußerlich an die knuffigen Grem-lins, haben aber weit fiesere Aktionen auf Lager (unten).



360 Nix los auf den Dächern von NYC? Kein Problem! "The Darkness" wird auch einen Mehrspieler-Part beinhalten.



360 Erkundungstour: Im 'Creeping Dark'-Modus seht Ihr im Dunkeln und attackiert ahnungslose Schurken hinterrücks.

der herrlich qualmenden Mülltonne zu oder quitiert die Missachtung gar mit dem Wurf einer leeren Schnapsflasche. Als Nächstes müssen sämtliche Lichtquellen dran glauben. Einige Tentakelschläge später herrscht finstere Nacht und wir schicken einen Dämonenkopf auf Wanderschaft: Im 'Creeping Dark'-Modus huscht Ihr

schlangengleich Wände hoch, profitiert von einer Art Nachtsicht, entdeckt geheime Räume und greift Feinde via Stealth-Attacke an. Oder lasst die 'Darklings' los: Nach und nach schließen sich Eurem Kampf Gremelin-ähnliche Monster an, die Ihr an bestimmten Stellen im Spiel beschwören und auf Eure Widersacher

hetzen dürft. Bis zu zwanzig verschiedene Arten werden Euch im fertigen Spiel ihre Dienste anbieten – wir durften bereits einem äußerst rabiaten Exemplar bei der Arbeit zusehen, das den ihm zugewiesenen Feind in bestialischer Art und Weise anfiel. Während manche dieser Helferlein gemäß den Waffen, die sie bei sich

tragen (Vorschlaghammer, Säge etc.) offensiv agieren, eröffnen andere Arten wie der 'Activator' oder der 'Light Killer' neue Wege oder Alternativrouten.

Schauplatz der innovativen Ego-Action wird wie bereits erwähnt größtenteils New York sein. Finstere Betonschluchten, eine verwinkelte Baustelle oder die luftigen Häuserdächer locken zu bleihaltigen und magischen Auseinandersetzungen. Richtig abgefahren präsentiert sich schließlich 'OtherRealm': Um sich mit seinen Kräften auseinanderzusetzen, taucht Jackie in einem Teil des Spiels in ein Reich unendlichen Grauens und unendlicher Schmerzen ab. Comic-Autor Paul Jenkins, der auch an der Story des Spiels mitgearbeitet hat, beschreibt 'OtherRealm' als 'Erweiterung der Gedankenwelt' der 'Darkness', einen "finsternen Ort, der von Dämonensoldaten bevölkert wird." Wir sind gespannt! ms



360 Anziehend: Erzeugt mit 'Darkness'-Kraft ein schwarzes Loch und erfreut Euch an der elaborierten Physik-Engine – Feinde werden ins Nichts gesogen, das Levelinventar geht zu Bruch und verabschiedet sich ebenfalls auf Nimmerwiedersehen.

The Darkness

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev
Entwickler: Starbreeze Studios, Schweden		
Hersteller: Take 2		
Genre: Ego-Shooter		
D-Termin: 2006		

Innovatives Shooter-Erlebnis mit coolen Spezialfähigkeiten, reichlich Blut und packender Story.

Capcom Gamer's Day

Wein, Weib und Eiseskälte – was das mit Videospielen zu tun hat? Lest selbst!

► Las Vegas, Mitte Februar. Für das 5-Sterne-Hotel 'The Venetian' ein Tag wie jeder andere: Glücksspieler jagen im Casino den Millionen-Jackpots hinterher, Gäste erfreuen sich an den mannigfaltigen Wellnessangeboten, während das Personal hinter den Kulissen emsig für den reibungslosen Ablauf in der Nobelherberge schuftet. Vor allem die Funktion der Klimaanlage hat oberste Priorität, denn in der Wüstenstadt ist es mit +3°C eiskalt.

In den Katakomben des Vergnügungstempels hat sich eine Gruppe versammelt, die das Trachten nach dem ultimativen Gewinn und das miese Wetter scheinbar nicht interessiert. 'Entweder sind die alle etwas

durchgeknallt oder es gibt in den Konferenzräumen etwas Besonderes zu sehen', mag jetzt mancher denken. Nun ja, es stimmt ein bisschen was von beidem. Erstens handelt es sich um Games-Journalisten, die – in unserem Falle – bis zu 20 Stunden Anreise in Kauf nahmen, nur um – zweitens – die neuesten Spiele von Capcom zu begutachten.

Mobile Zukunft

"Die Entwicklung von NextGen-Software ist extrem aufwändig und teuer. Daher müssen wir auch andere Umsatzquellen wie Spiele für mobile Plattformen und Merchandise erschließen." Firmenpräsident Kenzo Tsujimoto gab die Capcom-Marsch-

richtung in seiner Eröffnungsrede klar vor. Mobil bedeutet 2006 Sony PSP, DS-Software war auf der Veranstaltung kein Thema. Auf Nachfrage bei Producer Hironobu Takeshita (u.a. "Ultimate Ghosts 'n Goblins" für PSP) warum dies so sei, erhielten wir die etwas unbefriedigende Antwort, dass zwar Interesse an Nintendos DS bestehe, er aber etwas für die Plattform Passendes entwickeln will.

Unser tragbarer Liebling war **Ultimate Ghosts 'n Goblins**, in dem Ihr als Ritter Arthur erneut eine Prinzessin aus den Klauen des Bösen befreien müsst. Wer das Original ob des unmenschlichen Schwierigkeitsgrads verschmäht, bekommt nun eine faire Chance. Beim Probespiel outete sich die Grusel-Action zwar als harte Nuss – eine angenehme Lernkurve, viele digitale Leben sowie intelligente Rücksetzpunkte halten den Frustrationslevel aber auf erträglichem Niveau. An Motivation fehlt es angesichts der detailverliebten Grafik ebenfalls nicht. In einigen Abschnitten scheint der ganze Bildschirm zu pulsieren: Riesenschlangen schnappen perfekt animiert nach Eurem Alter Ego, Geister vergehen nach einem Treffer in feinstem Staub und gehörnte Satansdiener zünden mit Magieattacken ein



PSP Da glüht das PSP-Display: "Ultimate Ghosts 'n Goblins" sieht nicht nur verdammt verführerisch aus, es spielt sich auch tadellos.



PS2 Teil der "Street Fighter Alpha Anthology": "Super Gem Fighter Mini Mix".



PS2 "Street Fighter Alpha 2" wurde originalgetreu auf die PS2 umgesetzt.

2006

"Die Entwicklung von NextGen-Software ist extrem aufwändig und teuer."

Kenzo Tsujimoto, Capcom-Präsident



bunt leuchtendes Feuerwerk – da werden selbst die Geldspielautomaten im Casino ein Stockwerk höher neidisch. Doch die PSP-Monsterjagd hat noch mehr zu bieten. Arthur kann im Verlauf des Abenteuers seine Waffen aufrüsten und neue Fähigkeiten dazulernen. Somit lohnt sich ein Abstecher in absolvierte Levels, denn mit den frischen Talenten erreicht Ihr Orte, die vorher unerreichbar schienen. Insgesamt also eine würdige und vor allem faire "Ghosts"-Episode.

Die **Power Stone Collection** war leider nur als Trailer zu sehen. Producer Takeshita verspricht eine tadellos auf die PSP-Eigenheiten angepasste Prügelei: Drei Kamera-Zoomstufen,

ein verbreitertes Sichtfeld und eine Game-Sharing-Option für bis zu drei Mitspieler machen das "Power Stone"-Paket aus den Teilen 1 und 2 Handheld-tauglich. Die vier zusätzlichen Charaktere aus der zweiten Episode stehen jetzt auch in der ersten zur Verfügung. Zudem sorgen über zehn frische Waffen für Abwechslung bei Serienkennern. Auf die Frage, warum nur eine aufgepeppte Kollektion erscheint und kein neues "Power Stone", antwortete Takeshita: "Wir wollen 'Power Stone' erst einmal einer neuen Zielgruppe zugänglich machen, danach geht's an Teil 3." Ebenfalls nur als Trailer zu sehen waren **Capcom Puzzle World** und **Capcom Classics Collection Remixed**. **Monster Hunter Freedom**, mit 500.000 verkauften Exemplaren in Japan ein Megaseller, und **Mega**



PSP Entstanden auf Fan-Wunsch: Die "Power Stone Collection", bestehend aus Teil 1 und 2 für Sonys PSP.



PSP "Monster Hunter Freedom" ist in Japan der absolute Verkaufsschlager...



PSP ...Vor allem der Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler hat es den Handheld-Abenteuern angetan.

PREVIEW

„Die Fans wollten eine PSP-Version von ‘Power Stone’ haben.“

Hironobu Takeshita, Producer

Man Powered Up (siehe Seite 103) hinterließen gemischte Gefühle: Wer braucht die Umsetzung eines PS2-(Online-)RPGs und ein Remake eines fast 20 Jahre alten Spiels?

Abschied mit Stil

Die aktuellen Heimkonsolen – Microsofts Xbox 360 zur nächsten Generation gezählt – genießen bei Capcom wenig Priorität. Außer **Street Fighter Alpha Anthology** und **Okami** konnten wir auf der Präsentation nichts erspähen. Und beide Titel erscheinen nur für die PS2.

Die „Street Fighter“-Kollektion umfasst alle „Alpha“-Arcade-Teile sowie „Super Gem Fighter Mini Mix“ (auch als „Pocket Fighter“ bekannt) – interessant ist diese Zusammenstellung wohl nur für Hardcore-Sammler, da lediglich die dritte Episode heraussticht. In Ausgabe 12/05 bekräftigten wir noch die etwas pingelige Pinselsteuerung des Bilderbuch-Abenteurers „Okami“. Nach unserem erneuten Probespiel gibt's hiermit die

Entwarnung. Die Kontrolle über das Zeichenutensil funktioniert hervorragend, genaues und schnelles Pinseln ist kein Problem mehr. Darüber hinaus hat der tierische Held einige neue Zeichen-Moves hinzulernt: Lasst mit Euren Kritzeleien u.a. Bomben erscheinen, Wind über den Schirm fegen oder Pflanzenranken wachsen. Mehr zu dem äußerst stilvoll inszenierten PS2-Abenteuer gibt's in einer der nächsten MAN!AC-Ausgaben.

Da fehlt doch was...

In puncto NextGen-Konsolen herrschte bis auf Xbox-360-Projekte eisiges Schweigen. „Wir unterstützen alle Plattformen, können

zurzeit aber noch nichts zu PS3- und Revolution-Entwicklungen sagen“, so die lapidare Auskunft. Über die beiden Xbox-360-Spiele **Dead Rising** und **Lost Planet** lest Ihr auf den folgenden Seiten Näheres. Enttäuschend war das komplette Fehlen von „Resident Evil 5“.

Und wo bleiben Wein und Weib wie eingangs versprochen? Capcom-Präsident Kenzo Tsujimoto ist berühmt-berüchtigt dafür, bei bestimmten Veranstaltungen einige Flaschen seines Weines zur Verköstigung zu reichen. So zauberte er auch beim diesjährigen Gamer's Day zum Höhepunkt des feierlichen Dinners den roten Traubensaft hervor. Wie alle Anwesenden kostete der MAN!AC-Abgesandte den Tropfen – und würdte ihn diplomatisch wie Capcoms

MAN!AC beim Probespiel: Bei den Capcom-Titeln hatten wir mehr Glück als an den einarmigen Banditen (ganz oben).

Spielejahrgang 2006 beschreiben: etwas dünn, verhalten, partiell animalisch, anständig. Was uns direkt zum letzten Punkt bringt: Denn die Mädels, die in ihren weißen Kostümen die „Lost Planet“-Präsentation versüßten, waren mehr als anständig. Da weiß man(n) wenigstens, warum man 20 Stunden um die halbe Welt fliegt. os

Capcom Gamer's Day 2006

Das Spiele-Line-Up

Name	System	Veröffentlichung*
Capcom Classics Collection Remixed	Sony PSP	bereits erhältlich
Capcom Puzzle World	Sony PSP	3. Quartal
Dead Rising	Xbox 360	2. Quartal
Lost Planet	Xbox 360	1. Quartal 2007
Mega Man Powered Up	Sony PSP	bereits erhältlich
Monster Hunter Freedom	Sony PSP	2. Quartal
Okami	PS2	3. Quartal
Power Stone Collection	Sony PSP	4. Quartal
Street Fighter 2 Hyper Fighting	Xbox 360 (Live Arcade)	bereits erhältlich
Street Fighter Alpha Anthology	PS2	2. Quartal
Ultimate Ghosts 'n Goblins	Sony PSP	3. Quartal
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Sony PSP	bereits erhältlich

*Die angegebenen Daten sind US-Termine



PSP Remake des NES-Originals: „Mega Man Powered Up“.

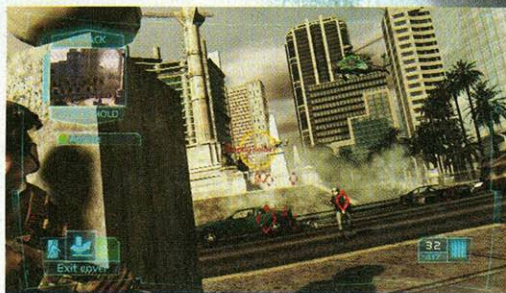


PS2 Bei „Okami“ klappt jetzt auch der millimetergenaue Pinselstrich.

IM JAHR

2013

WERDEN KRIEGE **ANDERS** GEFÜHRT...



Beherrsche die Kriegsführung der Zukunft und setze das revolutionäre Cross Com ein.



Brandheiße neue Mehrspieler-Modi verlangen dein ganzes strategisches Geschick.



Spiele eine einzigartige Multiplayer-Kampagne im Koop-Modus mit deinen Freunden.

TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER



Frühjahr 2006



XBOX LIVE



PlayStation 2



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier icon, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PC version developed by Grin. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xbox 360, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

* Co-op Campaign not available for PlayStation®2

Dead Rising

Ein Einkaufszentrum voll mit Untoten – und Ihr als Reporter mittendrin.

George A. Romero hat es 1978 bis zur Erträglichkeitsgrenze zelebriert: Im Kinostreifen "Dawn of the Dead" mussten die Darsteller in einem amerikanischen Konsumtempel ums Überleben kämpfen. Die Jäger: wiedererwachte Tote. Dieses Szenario erwartet Euch auch in "Dead Rising", und wie bei der Zelluloid-Vorlage werden die Jugendschützer mehr als ein wachsames Auge drauf haben.

Nur 72 Stunden...

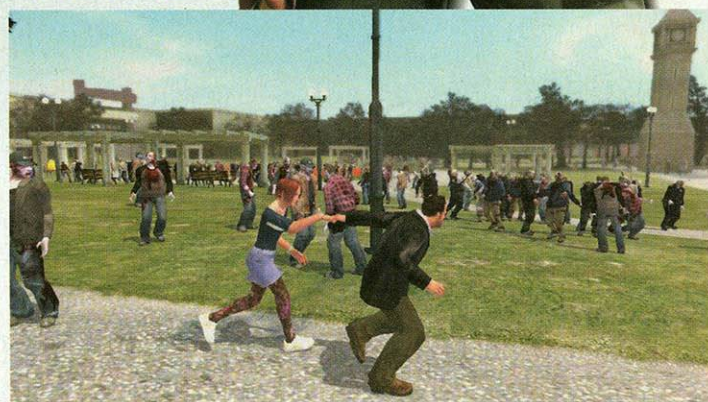
...aushalten heißt die Devise für Frank West, dann naht Rettung in Form eines Hubschraubers. Was Ihr in dieser Zeit anstellt, bleibt Euch überlassen. Es gibt keine Missionsstruktur, an der Ihr Euch von einem Auftrag zum nächsten hangelt. Einzige Konstante: Die drei Tage verrinnen in Echtzeit. Habt Ihr eine Entscheidung gefällt, gibt's kein Zurück. Also überlegt weise, wie Ihr vorgeht und wem Ihr z.B. Hilfestellung leistet – knapp 100 Personen warten auf Unterstützung. Aber warum in Gefahr begeben? Ihr könnt die Leute ja auch ihrem Schicksal überlassen. Durch Rettungsaktionen erhaltet Ihr Prestige-Punkte, die Ihr fürs Aufleveln Eures Alter Egos einsetzt. Erhöht damit die Angriffsstärke und lernt neue Fähigkeiten wie Wrestling-Moves.

Prestige-Punkte lassen sich auch durch das Knipsen von spektakulären



360 Nutzt das Mall-Inventar zur Verteidigung (oben) und hilft überlebenden Menschen aus der Patsche (rechts).

Fotos ergattern. Schließlich verkörpert Ihr einen ausgebufften Reporter, und Bilder von der Zombie-Invasion sind Gold wert. Dafür muss Euer Alter Ego jedoch am Leben bleiben und sich durch tausende von mordlüsternen Monstern schlagen. Den Kampf gegen das Leichenpack führt Ihr mit allen Mitteln. Holt Euch eine Schrotflinte aus dem Waffenladen, werft mit Registrierkassen oder schlagt mit Laserschwert und Besenstiel eine Bresche in die Zombie-Parade – über 250 Gegenstände stehen dafür parat.



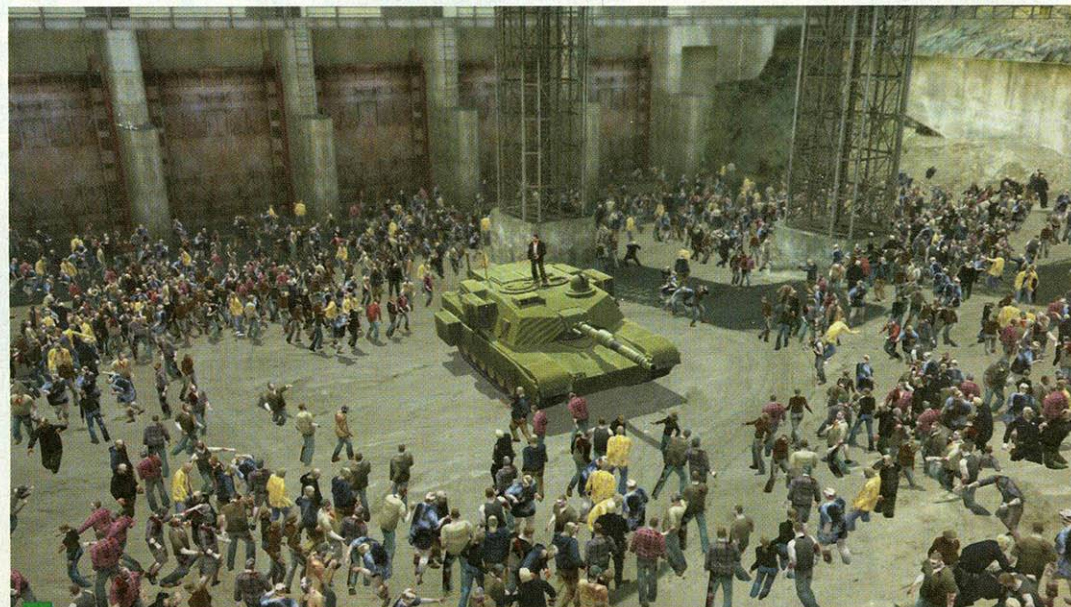
Klingt alles sehr vielversprechend, vor allem Freunde des gepflegten Splat-Abends werden mit "Dead Rising" ihren Spaß haben. Allerdings entdeckten wir beim Probespiel auch ein paar Mankos: Der Held steuert

sich noch etwas hakelig und die Kämpfe beschränken sich meist auf Buttongehämmere. Aber die Entwickler haben bis zur Veröffentlichung noch etwas mehr Zeit als nur 72 Stunden... os

Dead Rising

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev
Entwickler: Capcom, Japan		
Hersteller: Capcom		
Genre: Action-Adventure		
D-Termin: 3. Quartal		

Da tanzen die Toten: rüdes Zombie-Gemetzel mit offenem Spielverlauf, das sich selbst nicht allzu ernst nimmt.



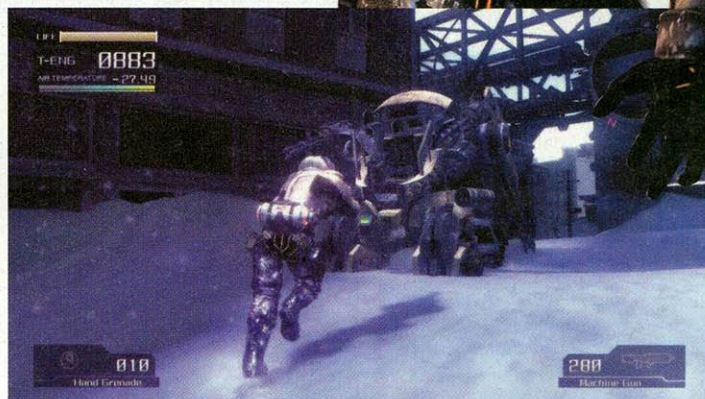
360 Allein unter Zombies: Laut den Entwicklern steht Euer Alter Ego schon mal bis zu 1.000 Untoten gleichzeitig gegenüber. Jetzt müsste Reporter Frank West nur Panzer fahren können...

Lost Planet

Schneestürme, Rieseninsekten und waffenstarrende Mechs – willkommen auf dem verschollenen Planeten!



360 Bombastisch: Spektakulärere Explosionen haben wir bislang noch nicht zu Gesicht bekommen. Mit den 'Vital Suits' erhöht Ihr Eure Kampfkraft (rechts).



Monströse Chitin-Kreaturen schälen sich mit ihren tödlich spitzen Beinen aus dem Schnee, jagen ein infernalisches Kreischen gen Himmel und stürzen sich mit eleganten Bewegungen auf die panisch flüchtenden Menschlein. Da tauchen vor Eurem geistigen Auge unwillkürlich Szenen aus den Filmen "Starship Troopers" und "Das Ding" auf. Aber bei "Lost Planet" stehen nicht alle Humanoiden in der Nahrungskette unter den mordlüsternen Insekten. Auf dem unwirtlichen Planeten hat sich eine Gruppe von Widerstandskämpfern gefunden, die den Kampf gegen die krabbelnde Übermacht – die Akrid – aufgenommen hat.

Warm ums Herz

Ihr übernehmt die Rolle des Einzelkämpfers Wayne, der sich den Widerständlern anschließt, um seine persönliche Vendetta durchzuziehen. Und so stapft Ihr aus der Third-Person-Perspektive durch den Schnee und ballert auf alles, was auf mehr als zwei Beinen läuft. Waffen wie Plasmakanone und Lasergewehr sind Euch aber nicht genug: Besteigt so genannte 'Vital Suits' (z.B. auffrisierte Schneemobile und mit mächtigen Ka-

nonen ausgerüstete Mechs) und schlägt mit größerer Feuerkraft zurück. Um die Kolosse jedoch zum Laufen zu bringen, benötigt Ihr in der Eiskälte thermale Energie. Wie praktisch, dass die Insekten nach ihrem Ableben eine Portion dieser Substanz zurücklassen...

Während explodierende Chitinpanzer es Euch buchstäblich warm ums Herz werden lassen, versprechen die Multiplayer-Modi richtig hitzige Erlebnisse. So könnt Ihr via Xbox Live u.a. ko-

operativ gegen die insektoide Übermacht antreten, zu sechzehn Deathmatch-Partien ausfechten und Euch mit Download-Inhalten vergnügen. Obwohl die Veröffentlichung erst für Anfang 2007 geplant ist, sieht "Lost Planet" in diesem frühen Stadium besser aus als die meisten aktuellen Xbox-360-Titel. Eine zum Großteil zerstörbare Umgebung und pfliffige Physik-Gimmicks wie durch Beschuss auslösbare Lawinen fügen der Ballei zudem eine Prise Taktik hinzu. os



360 Seid Ihr zu Fuß unterwegs, heißt es öfters mal Fersengeld geben oder fix einen Mech schnappen (links).

Lost Planet

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev
Entwickler: Capcom, Japan		
Hersteller: Capcom		
Genre: Action		
D-Termin: 2007		

Eine spielgewordene Mixtur aus "Starship Troopers" und "Das Ding": Mimt den NextGen-Kammerjäger!

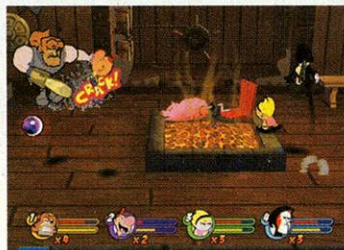
Midway Gamer's Day 2006

MORTAL KOMBAT UNCHAINED

Der traditionelle US-Spieleentwickler Midway lud die MAN!ACs zum pompösen Gamer's Day in Los Angeles ein und zeigte aussagekräftige Trailer und spielbare Versionen kommender Hits.



PS2 Mini-"Super Mario": In "The Ant Bully" hüpfst Ihr auf riesigen Pilzen.



PS2 In "The Grim Adv. of Billy & Mandy" gibt's deftige Vierspieler-Dreschereien.



360 Größer, schöner, brutaler? Vom Hit-Kandidaten "Unreal Tournament 2007" sahen wir nur kurze Szenen mit unfertiger Spiele-Optik.

Tatort: Das berühmte House of Blues am Sunset Boulevard in Los Angeles. Normalerweise begeistern hier Musiker ihre Fans mit krachenden Live-Konzerten. Aber nicht heute: Denn am 28. Februar mietete Midway das großräumige Holzhaus und forderte etliche Journalisten aus aller Welt zum Kommen auf. Und auch ein MAN!AC gehörte zu den illustren Gästen. Zuerst sprach die Midway-Geschäftsführung über die

neuen Lizenzen, die für klingende Kassen sorgen sollen: Neben dem bereits angekündigten **The Wheelman** mit Vin Diesel setzt Midway die kommenden CGI-Filme **Happy Feet** und **The Ant Bully** von Warner um. Außerdem springt Midway auf den Xbox-Live-Arcade-Zug auf: Der Hersteller bietet demnächst die ruhmreichen Arcade-Hits **Paperboy** und **Defender** zum Download an. Münzschlucken-Kenner freuen sich zudem

auf das alkoholfreie Bierzapfen **Root Beer Tapper** und die futuristische Football-Schlacht **Cyberball**. Auf ultimative Online-Duelle in **Ultimate Mortal Kombat** müssen deutsche

Zocker aber verzichten. Sonys PSP unterstützt Midway mit dem blutigen Beat'em-Up **Mortal Kombat Unchained**, der Arcade-Raserei **Rush** und dem Streetball-Spektakel **NBA Ballers Rebound**. Enttäuschend war hingegen die Präsentation von **Unreal Tournament 2007**: Die Entwickler zeigten aus fünf bis sechs Millionen Polygonen bestehende Figuren, sprachen über luftige Gefechte und die Rückkehr der strategischen Team-schlacht 'Onslaught'. Zu den weiteren Midway-Titeln gibt's dank Infos aus erster Entwickler-Hand reichlich Lesestoff auf den folgenden drei Seiten. rf



PSP Finish him: Shang Tsungs mächtiger Leibwächter des ersten "Mortal Kombat" plättet Scorpion nun auch auf Sonys PSP.



PSP Schnetzeln und prügeln: In "Mortal Kombat Unchained" schneidet Ihr Eure Gegner auch mit Waffen in Scheiben.

NBA Ballers Phenom

► Genre: Sportspiel

► D-Termin: nicht geplant

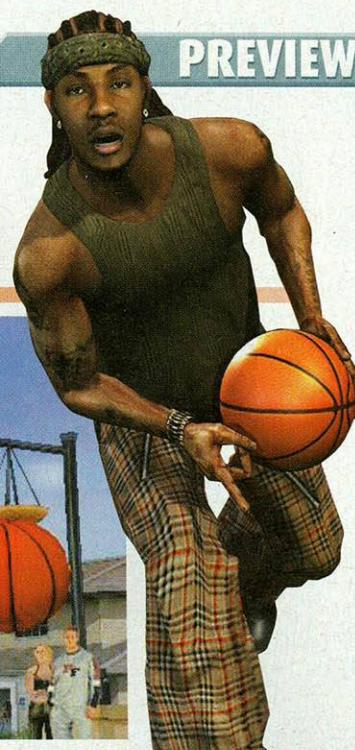
Die Fortsetzung der spektakulären Streetball-Herausforderung glänzt mit zahlreichen spielerischen Neuerungen. In dem riesigen Karriere-Modus schlendert Ihr mit Eurem Athleten durch das sonnige L.A. und meistert variantenreiche Herausforderungen: Wascht Autos mit NBA Cheerleadern und messt Euch mit einem MC im derben Wortgefecht. Das Hauptaugenmerk liegt auf spannenden Basketball-Duellen auf Courts in Hollywood, Venice Beach und Beverly Hills. Die vielseitigen Manöver setzt Ihr mit der intuitiven Steuerung problemlos um und freut Euch über detaillierte Trick- und Dunk-Animationen. Durch Siege verdient Ihr Respekt und fette Kohle. Das Geld steckt Ihr in das eigene Musik-Label oder eine majestätische Crib. Besonders erfreulich: Ihr zelebriert mit bis zu drei menschlichen Kontrahenten ein Dunkfestival – auf 2-gegen-2-



PS2 Die detaillierten NBA-Stars zelebrieren auf hartem Asphalt krachende Basketball-Action. In "Phenom" stopfen bis zu vier menschliche Dunker die Pille in den Korb.

Duelle à la "NBA Jam" wollen die Entwickler nicht mehr verzichten. Doch die Vorfreude trübt Midway selbst: Die kostenintensive PAL-Umsetzung

steht in keinem Vergleich zu den prognostizierten Verkaufszahlen – deshalb sieht Midway vorerst von einer Veröffentlichung ab.



XB Im Karriere-Modus sorgen etliche Nicht-Basketball-Minispiele für Kurzweil.

Rampage – Total Destruction

► Genre: Action ► D-Termin: 2. Quartal

Bereits Mitte der 80er-Jahre zerstörten in "Rampage" der gigantische Affe George, die fiese Echse Lizzie und der haarige Werwolf Ralph einsturzgefährdete Hochhäuser. In "Rampage – Total Destruction" gesellen sich zu den alten Haudegen über dreißig weitere Mutanten. In der modernen 3D-Zerstörungssorgie reißt



PS2 Das freut den Retro-Kletter-Maxe: Das simple Spielprinzip hat sich über die Jahre nur unwesentlich verändert.

Ihr Gebäude nicht nur auf einem, sondern über mehrere Bildschirme hinweg ab. Das eingängige Arcade-Spielprinzip der "King Kong"/"Godzilla"-Parodie hat sich sonst kaum verändert, verliert aber trotz witziger Optik und zahlreichen Items schnell an Reiz. Dank schlagfertigen Coop-Modus und günstigem Preis (20 Euro) schlagen Retro-Fans trotzdem zu.

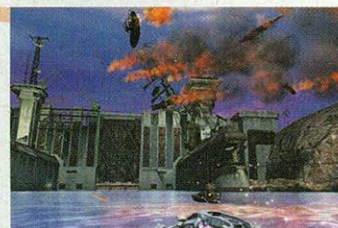


NGC Ihr zertrümmert die Gebäude mit über 30 verschiedenen Geschöpfen.

Spy Hunter – Nowhere to Run

► Genre: Action ► D-Termin: 2. Quartal

In den ersten beiden "Spy Hunter"-Episoden traute sich Euer Agent nicht aus dem wandlungsfähigen Vehikel. Diese Zeiten sind dank Dwayne "The Rock" Johnson vorbei. Dieser schlüpft in die Rolle des Geheimagenten Alex Decker, der seine Feinde am liebsten mit brutalen Nahkampfattacken außer Gefecht setzt – auch Projekttilwaffen gehören zur Grundausrüstung. Euer Held steuert sich in den Third-Person-Abschnitten jedoch noch träge und die unübersichtliche Kamera sorgt für Orientierungslosigkeit – hier muss sich noch einiges verbessern. Die dynamischen, pfeilschnellen Renneinlagen mit Eurem wandlungsfähigen Interceptor machen hingegen richtig Laune.



PS2 Das vielseitige Vehikel sorgt auch auf dem Wasser für mächtig Zündstoff.



XB Heldenhaft: The Rock kühlt erhitzte Feind-Gemüter auf seine Weise.

John Woo's Stranglehold

Genre: Action ▶ D-Termin: 4. Quartal

John Woos neuestes Action-Projekt flimmert als Videospiel über die Mattscheibe. Das Beste: Ihr übernehmt die Hauptrolle in der Zerstörungssorgie.



360 Zerstörungswut: Dank 'Massive D'-Feature zerbröselst Ihr alles, was sich Euch in den Weg stellt. Dadurch entdeckt Ihr auch neue Abschnitte.

Mit der interaktiven Fortsetzung des Action-Krachers *Hardboiled* (1992) geht für Action-Liebhaber ein Traum in Erfüllung. Besonders die intensive Mitarbeit von John Woo und der virtuelle Einsatz von Chow Yun-Fat als knallharter Cop

sorgen für Aufsehen. Doch "Stranglehold" setzt nicht nur auf prominente Namen, der Trailer überzeugte mit realistischer, detailreicher Optik und spannenden Spiel-Elementen. Senior-Producer Alex Offermann schwärmt besonders vom Zerstörungs-Feature



360 Der asiatische Schauspieler Chow Yun-Fat leiht dem Protagonisten sein Gesicht. Zum Glück können solche gegnerischen Raketen-Angriffe nur ins virtuelle Auge gehen.

'Massive D': "Spiele wie 'Black' zeigen lediglich Verwüstungen der Umgebung. Wir gehen mit unserer patentierten 'Massive D'-Action einen Schritt weiter. Dank aufwändiger Havoc-Physik-Engine zerstört der Held eine meterdicke Mauer und marschiert durch vorher nicht zugängige Abschnitte. Wenn zudem eine Heerschar Feinde den Helden umzingelt, schießt dieser einfach den Boden unter seinen Füßen weg und landet in einem anderen Stockwerk.

Dabei bleiben alle Trümmerteile liegen und bilden für jeden Zocker ein eigenes Spielerlebnis." Der Protagonist verfügt zudem über die Spielablauf verlangsamende 'Tequila Time'-Fähigkeit, die bei "Max Payne" ihren Videospiel-Ursprung hat. Diesen Zeitlupenmodus steuert Ihr meist selbst, nur in bestimmten Situationen erfolgt die Zielgenauigkeit verbessernde 'Tequila Time' automatisch. Dafür setzte sich John Woo persönlich ein: "Bei Hechtsprüngen oder flotten Seilschwing-Passagen sorgt dies für mehr Atmosphäre." Die bunte Mischung aus "Total Overdose", "Max Payne" und "Black" bietet auch einen abwechslungsreichen Online-Modus. Selbst Hand anlegen können wir an Midways wichtigstes NextGen-Projekt aber erst bei der E3. Dann zeigt sich, ob Midways Versprechen alle eingehalten wurden. *rf*



360 Dank Slow-Motion-Fähigkeit 'Tequila Time' trifft Euer Protagonist das anvisierte Ziel besser. Außerdem lädt sich eine Power-Leiste auf. Ist diese voll, feuert Ihr eine Superwaffe ab.



360 Actionfilm-Regisseur John Woo setzt Euren Helden in cineastischen Sequenzen ins richtige Kameralicht.

CLOSER TO THE HORROR



CAPCOM®

RESIDENT EVIL™
Deadly Silence

Kehre zurück zum blutigen Ursprung von Resident Evil. Dein Touchpen und der Dual Screen sind alles, was du gegen die untoten Bewohner der unheimlichen Zombie-Villa in der Hand hast, als die Tür hinter dir ins Schloss fällt ... Härtere Rätsel. Gefährlichere Zombies. Tödlichere Fallen. Exklusiv für Nintendo DS.

WWW.NINTENDO.DE

TOUCH ME!



Mortal Kombat Armageddon

» Genre: Beat'em-Up/Action-Adventure » D-Termin: 4. Quartal

Krönender Abschluss oder billiger Aufguss? Mit "Mortal Kombat Armageddon" beschließt Midway das CurrentGen-Kapitel der Kult-Prügelei.



PS2 Bastelt Euren Krieger im Editor und impft ihm Moves und Fatalities ein.

► Anfang der 90er sorgte "Mortal Kombat" mit digitalisierten Kämpfern und gewalttätigem Spielablauf für ellenlange Schlangen in den Spielhallen und entsetzte Gesichter bei der BPjs. Seither hat sich im "Mortal Kombat"-Universum viel

getan. Ed Boon, der Schöpfer des kontroversesten Beat'em-Ups der Videospielgeschichte erinnert sich: "Am ersten Teil waren nur vier Leute beteiligt, ich war der einzige Programmierer. Der neueste Ableger spielt in einer anderen Kategorie: Über 40 Leute arbeiten am letzten 'Mortal Kombat' für aktuelle Konsolen." Die Programmierer beleben alle bisher vertretenen Akteure der Serie. Ergo wählt Ihr aus einer riesigen Kämpferschar von über 60 Recken. Außerdem verbesserte Midway den Abenteuer-Abschnitt. Im 'Konquest'-Modus trifft der einzige neue Prota-



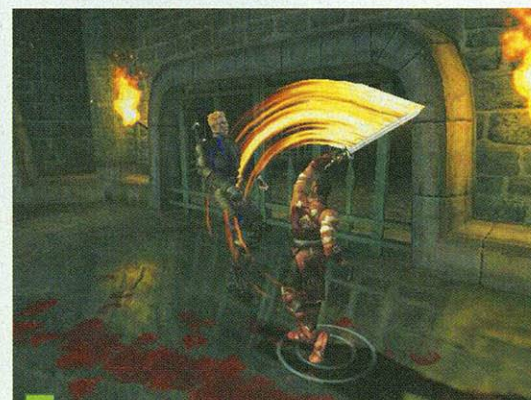
XB Neben den üblichen Beat'em-Up-Spielmodi schlägt Ihr Euch mit dem einzigen neuen Charakter durch die große Konquest-Action-Adventure-Welt.

gonist auf mehrere Gegner gleichzeitig und erfährt dank sinnigen Plaudereien mehr über seine Bestimmung. Zudem bastelt Ihr Euch im

luxuriösen 'Kreate-a-Fighter'-Editor einen schlagkräftigen Helden: Aussehen, Schlagmanöver und Fatalities bestimmt Ihr selbst. Stichwort Fatalities: Solange Ihr in "Armageddon" die richtige Tastenkombination drückt, vollführt Euer Brutalo eine Hand voll äußerst widerlicher Attacken hintereinander – dieses Feature wird in der deutschen Fassung wohl weggelassen. Auch online bekriegt Ihr Euch mit finsternen Gestalten, Midway hat dabei lange an der Balance gefeilt. Wenn dies alles zutrifft, steht einem krönenden Abschluss nichts mehr im Wege. rf



PS2 Old-School-Prügelei: Midway überarbeitete das Kampfsystem deutlich. Unter anderem führten die "Mortal Kombat"-Macher in den 3D-Prügeleien wieder bekannte 2D-Combo-Attacken in der Luft ein.



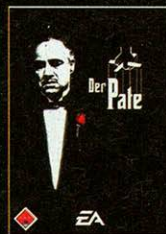
XB Nicht nur in den blutüberströmten Katakomben packen Eure Kämpfer wieder besonders peinigende Waffen aus.

ELECTRONIC-ARTS.DE

Der Pate
DAS SPIEL



ES GIBT VIELE WEGE SICH RESPEKT ZU VERDIENEN.
WILLKOMMEN IN DER FAMILIE.

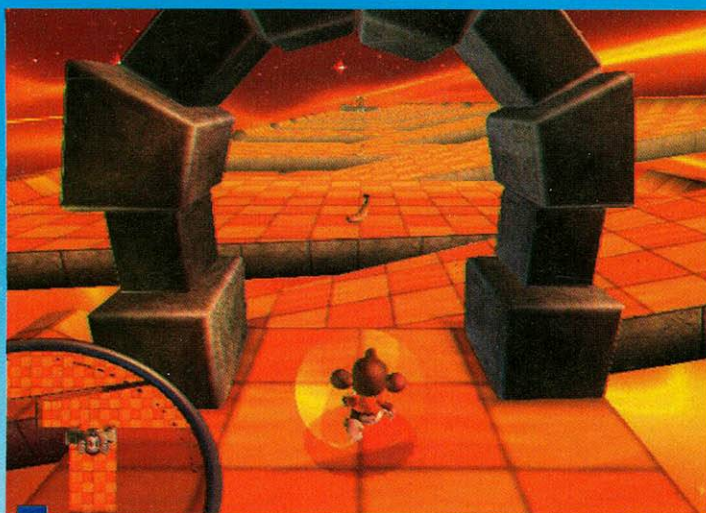


PlayStation 2



Game software © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.
© & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and the Xbox, and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

Super Monkey Ball Adventure



PS2 Sowohl im Abenteuer als auch in einem speziellen Modus warten wieder knifflige Rollabschnitte auf Euch: Nur wer geschickt kugelt, kommt durch.

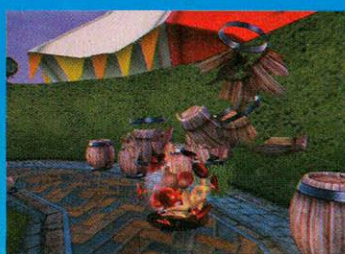
Beim pünktlich zum Sommer erscheinenden "Adventure"-Ableger der "Super Monkey Ball"-Serie gibt es zwei echte Neuerungen – zum einen werkeln nicht mehr japanische Affenfreunde an der Entwicklung, stattdessen sind die Hüpfspiel-Vete-

ranen von Travellers Tales aus England am Werk. Zum anderen macht sich die Primatenschar diesmal auf in ein zünftiges Abenteuer, das weit mehr bieten soll als die knobellastigen Vorgänger. Zu sehr entfernt sich "Super Monkey Ball Adventure" aber



PS2 Eure Affenkugel kann jetzt mehr: Mal sammelt Ihr dank klebriger Oberfläche Dinge ein (links), mal rollt Ihr mit Saugnäpfen auch steile Pisten hoch (rechts).

nicht von seiner Vorlage: Wie gehabt stecken die tierischen Helden in einer durchsichtigen Kugel und rollen damit durch bunte Landschaften, deren Gestaltung sich farblich und architektonisch an den Originalen orientiert. Für den Spielablauf wiederum griffen die Briten in die Kiste mit den bewährten 3D-Jump'n'Run-Konzepten und bastelten ein kniffliges 'Rede mit Bewohnern und erfülle ihre Aufgaben'-Spiel zusammen. Für etwas Tiefgang sorgen zehn Eigenschaften, die Ihr dem Ball zeitweilig verleiht, wie z.B. Klebrigkeit oder Unsichtbarkeit. Außerdem knobelt Ihr Euch durch 50 frische Rätselabschnitte (die auch einzeln gespielt werden können) und vergnügt Euch



mit Freunden an drei alten und drei neuen Minispielen. Unsere ersten Proberunden brachten zwar wenig innovative, aber positive Eindrücke – besonders jüngere Zocker dürfen sich freuen.

MAN!AC-Prognose	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Rev
Entwickler: Travellers Tales, UK						
Hersteller: Sega						
Genre: Jump'n'Run						
D-Termin: Juni						

Die beliebte Kugelknobelei wandelt sich zum bunten Hüpf-Abenteuer – viele Rätsel und neue Fähigkeiten inklusive.

Rogue Trooper



PS2 Mit dem 'Sammy-Werfer' holt Ihr auch große Gleiter vom Himmel.



PS2 Ein gutes Beispiel für schlechte Waffen-Balance ist die Strahlenkanone.

Nach der Vorschau in MAN!AC 01/06, die auf einer Drei-Level-Demo basierte, hat uns jetzt eine weit fortgeschrittene, spielbare Version von "Rogue Trooper" erreicht. Nach sechs Stunden mittelpärchtiger Unterhaltung flimmerte uns schon die Endsequenz entgegen. Anstatt einen abwechslungsreichen Actionkracher zu erleben, stellte sich wegen plumper Gefechte und unnötigem Altmittel Einsammeln schnell Monotonie ein. Außerdem nervt die erbärmliche KI der feindlichen Truppen. Letztgenannte stellen sich Euch in lediglich sechs Arten entgegen. Rebellion sollte die restliche Zeit dem Fein-

tuning und dem Ausbalancieren der Waffen verwenden, damit im April wenigstens kurze, knackige Actionkost in den Läden steht.

MAN!AC-Prognose	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Rev
Entwickler: Rebellion, UK						
Hersteller: Eidos						
Genre: Action-Adventure						
D-Termin: April						

In der Kürze liegt hier nicht die Spielspaß-Würze – zudem lässt die lausige KI keine Kampf-Dynamik zu.

Rainbow Six: Vegas



360 Der neue "Rainbow Six" Schauplatz Las Vegas bietet eine frische, bunte Umgebung für die Einsätze des Team Rainbow.

Das offiziell fünfte "Rainbow Six" orientiert sich am Erfolg von "Ghost Recon Advanced Warfighter". Wie im aktuellen Taktikknaller gibt es eine große Stadt als Hauptschauplatz: Las Vegas. Das neue Setting bringt auch spielerische Neuerungen mit sich. So soll der Fokus mehr auf dem Retten der Zivilbevölkerung liegen. Zudem seid Ihr nur noch zu dritt unterwegs, womit sich "Rainbow Six" weiter vom Taktikaspekt entfernt.

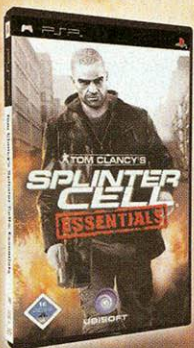
MAN!AC-Prognose	PS2	PS3	Xbox	360	NGC	Rev
Entwickler: Ubisoft, Kanada						
Hersteller: Ubisoft						
Genre: Taktik-Shooter						
D-Termin: September						

Diesmal stürmt Team Rainbow Las Vegas, um dort die Bewohner vor dem sicheren Tod zu bewahren.

Ubisoft präsentiert einen Sam Fisher Spionage-Thriller!

Exklusiv für PSP™!
Erhältlich ab März 2006.

TOM CLANCY'S
**SPLINTER
CELL**
ESSENTIALS



Die Story umspannt die
gesamte Splinter Cell Serie.

Neue, exklusive Inhalte!

Drahtlose Spion Vs. Spion
Mehrspieler-Action!



PSP

www.splintercell.com



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's Splinter Cell® Essentials, Splinter Cell, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PSP, PlayStation, PSP and UMD are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MAN!AC NEWS

CDU/CSU hat Verbot von Videospielen im Visier

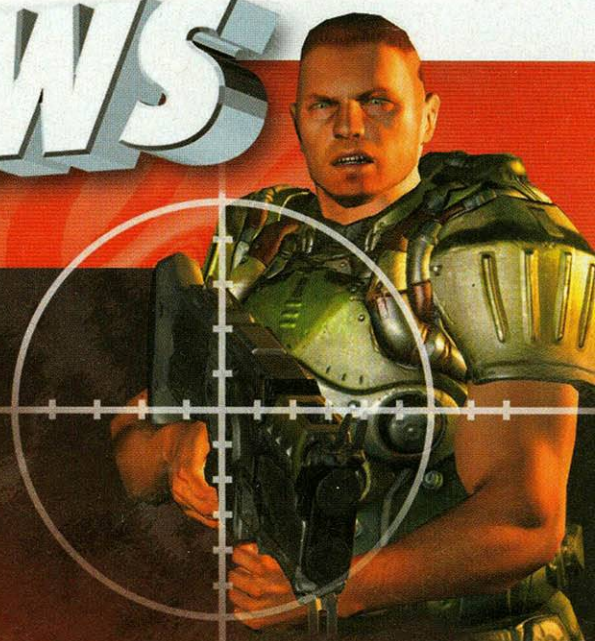
► Während die Regierung in Berlin auf Kuschelkurs mit den Wählern geht, wird andernorts scharf geschossen: Bei der Innenminister-Tagung der Union in Wanzleben (Sachsen-Anhalt) sprachen sich Politiker einhellig für ein Verbot von so genannten 'Killerspielen' für PC und Konsole aus. Gleichzeitig attestierte man

der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Unfähigkeit im Prüfen und Bewerten von Spielen, versäumte jedoch familiäres Desinteresse und mangelnde elterliche Führungsqualitäten als ungleich stärkeren Einfluss auf die steigende Gewaltbereitschaft von Jugendlichen zu erwähnen. Wissenschaftlich

streiten sich die Experten nämlich noch immer, ob und in welcher Form Computer- und Videospiele auf das Verhalten von Kindern Einfluss nehmen.

Zocker müssen indes nicht grundlos in Panik verfallen. Sollte sich die Regierung aber zu einer Verschärfung des Jugendschutzgesetzes durchringen, ste-

hen die Chancen schlecht, sich dagegen zu wehren. Politikexperte Florian Müller, der zugleich erster Repräsentant bei Blizzard Entertainment Deutschland war, nennt als Grund mangelndes Engagement von Spieleherstellern und Zockergemeinschaft, sich lobbywirksam zu formieren.



AM RANDE

+++Take 2 bindet Rockstar-

Größen an sich: Mit einem Vertrag

über 25 Mio. Dollar hat sich Take 2 für weitere drei Jahre die Zusammenarbeit mit den "GTA"-Entwicklern gesichert. Bisher hat der Publisher über 640 Mio. Dollar durch die "Grand Theft Auto"-Reihe verdient. **+++Studiozuwachs:** Der kanadische Entwickler Bioware ("Jade Empire") hat eine Dependence in Texas, USA eröffnet. Das Austin Studio soll sich verstärkt auf Multiplayer-Online-Rollenspiele konzentrieren.

+++Verlust wächst: Auch im sechsten Jahr schreibt Midway rote Zahlen. So wies der Publisher für das Geschäftsjahr 2005 einen Verlust von 112,8 Millionen Dollar aus. **+++Zockender**

Hollywoodstar: Vin Diesels Tigon Studios arbeiten erneut an einem Videospiel. Zeitgleich entsteht bei Paramount Pictures und MTV der gleichnamige Action-Film "The Wheelman". Vin Diesel will damit an die erfolgreiche Zusammenarbeit von Film- und Videospielebranche bei "Chronicles of Riddick" anknüpfen.

+++Xbox 360 gehackt: Kluge Bastler haben die DVD-Firmware der Konsole geknackt und damit Kopien lauffähig gemacht. Da aber Heimentwicklungen nicht funktionieren und die nötigen Modifikationen für normale Spieler zu kompliziert sind, soll das Verfahren nicht publik gemacht werden. **+++God of War in Deutsch-**

land: Nach einer erneuten USK-Prüfung hat der Action-Kracher den Stempel 'keine Jugendfreigabe' erhalten und wird von Sony nun offiziell in Deutschland vertrieben. "God of War" erscheint ungekürzt am 17. Mai - im Gegensatz zum Platinumbegünstigten Ausland aber zum Vollpreis von 60 Euro.



Franzosen adeln Videospiele

► Ungleich höflicher gehen unsere französischen Nachbarn mit Videospielen und ihren Schöpfern um. Jüngst wurden Michel Ancel ("Beyond Good & Evil", "Rayman"), Frédéric Raynal ("Alone in the Dark") und Shigeru Miyamoto ("Super Mario", "Zelda") vom französischen Kultusministerium zum Ritter für Kunst und Literatur geschlagen. Es ist das erste Mal, dass in Frankreich ein Spieleentwickler diese Auszeichnung erhält.



► Für ihre herausragenden Leistungen in der Videospielebranche, die Zocker weltweit vereinte, wurden Miyamoto (rechts), Ancel (links) und Raynal (Mitte links) geehrt.

Neues für die PSP

► Neben viel Buhei um die neue Playstation 3 kam auch die PSP bei der Sony-Konferenz in Tokio nicht zu kurz. So werden für die bis dato 15 Millionen verkauften PSP in diesem Jahr neue Peripherie-Geräte, Features und Serviceleistungen angeboten. Über das Basis-Paket für 199 Euro (nur Konsole

und Akku) können sich Zocker bereits jetzt freuen, doch auch das Warten auf die Neuerungen lohnt sich: Im Herbst wird Sony das Peripherie-Portfolio um EyeToy-Kamera und GPS-System erweitern und Voice-over-IP-Verbindungen ermöglichen. Früher kommt das Firmware-Update des Online-Browsers, der



nun auch Macromedia Flash unterstützt und das Speichern von Filmen und Radio-Inhalten ermöglicht. Zudem sollen alte PSone-Titel zum Download auf den Memory Stick angeboten werden.

Gerichtsfiasco

► Im Streit um die Rechte an der Force-Feedback-Technik hat Sony einen Rückschlag erlitten. Vor vier Jahren klagte die Immersion Corporation auf unrechtmäßige Verwendung der Technologie in Dualshock-Controllern und gewann. Sony wurde damals zur Zahlung von 91 Millionen US-Dollar verurteilt. In der Revision



unterlag der Konzern nun erneut. Ob Sony die geforderte Schadensersatzsumme sowie die Lizenzgebühren bezahlt oder die Force Feedback Technik ihrer Produkte ändert, ist nicht bekannt.

NACHSPIEL

SCHLECHTES VORBILD

Aus Schaden anderer wird man klug – oder auch nicht. Als Microsoft Ende 2005 die Xbox 360 weltweit nahezu zeitgleich veröffentlichte, gab es viele lange Gesichter: Während in den USA und Europa zahlreiche Zocker vor leeren Regalen standen, blieb die Konsole in Fernost ein Ladenhüter. Microsoft kostete die verpatzte Startpolitik nicht nur Prestige, sondern auch Millionen an Verkaufserlösen. Nur einer hat aus dem Debakel scheinbar nichts gelernt: Auf der Playstation-Konferenz am 15. März gab Ken Kutaragi überraschend den weltweiten Simultan-Launch der PS3 für November bekannt. Während sich der gemeine

Zocker sorgenvoll über Vorbestellungen informiert, macht Microsoft schon mal Platz im Fettnäpfchen. Zwar will Sony monatlich etwa eine Million Konsolen produzieren, sollte mit der Produktion wegen technischer Probleme (die auch für den verschobenen Release-Termin verantwortlich zeichnen) erst kurz vor Launch begonnen werden, stehen abermals viele enttäuschte Zocker vor leeren Regalen.



NDS DSOS und PS PSP PS angekündigt

► Nintendo bleibt seiner Strategie treu, weiter neue Käuferschichten anzusprechen. Zwei Tage nach dem Sieg von Tobias Regner ließ man die Bombe platzen und kündigte "NDS DSOS" an. In Zusammenarbeit mit RTL soll das Casting für die nächste "Deutschland sucht den Superstar"-Staffel über den Nintendo DS ausgefochten werden. Hierzu kann jeder Bewerber seinen Beitrag an zusätzlichen WiFi-Hotspots auf einen Server von RTL hochladen. Eine individuelle Bewertung von Dieter Bohlen wird nach der Performance über 'PictoChat' erfolgen. Kurz nach dieser Ankündigung ließ ProSieben/Sat1 Media AG verlauten, "ProSieben PSP



PopStars" in Zusammenarbeit mit Sony im Mai zu veröffentlichen. "PS PSP PS" soll als Bundle aus Mikrofon und Tanzmatte erscheinen. Auch ein Gürtel wird beiliegen, an dem man seine PSP während der Tanzeinlagen einklinken kann. Als Starentwickler wurde Shigatsu Tsuitachi engagiert, der sich in ersten Interviews über die Entwicklung des Spielstandorts Deutschlands sehr erfreut zeigte: "Man kriegt nur einmal im Leben die Chance, solch innovative, gewaltfreie Spiele zu entwickeln."



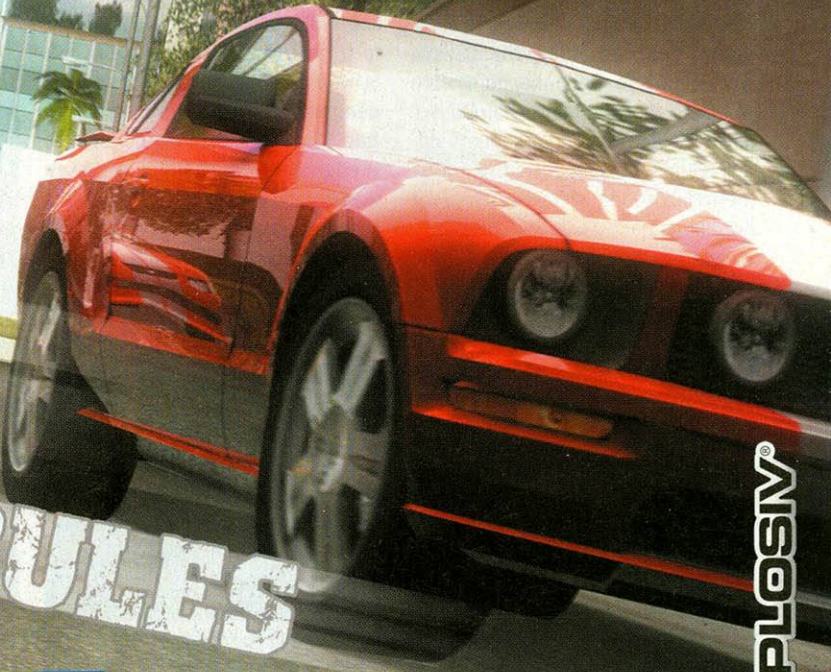


STREET RACING

Ford Street Racing takes you to the sun-bleached streets of LA for a unique fast-and-furious team racing experience.

With **three cars** to control it will take fast thinking to lead your team to victory. It's up to you to drive the race and take a 1, 2, 3 finish!

REMEMBER THE TEAM RULES








PlayStation 2

www.fordstreetracing.com





XBOX

OVERSEAS

Grandia 3

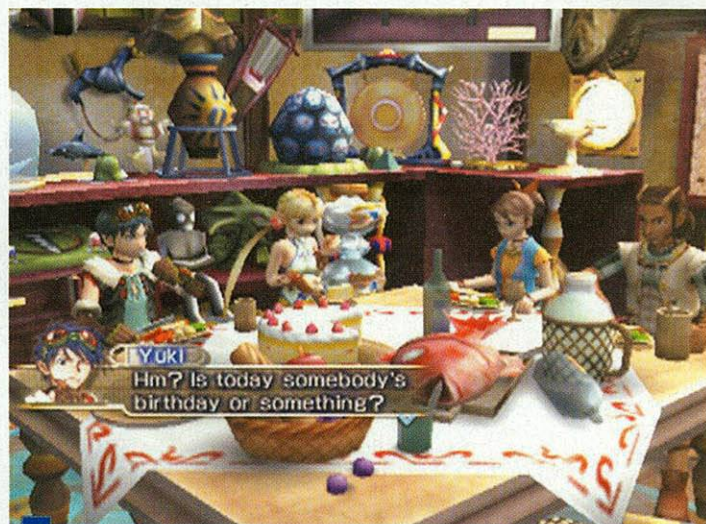


PS2 Dank komfortabler Karte (unten links im Bild) geraten Ausflüge in große Metropolen und verzwickte Verliese nie zum Verwirrspiel.

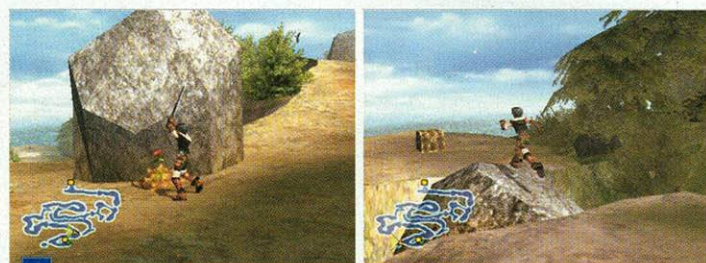
Wer noch keines von Game Arts' beliebten Rollenspielen in der Konsole hatte und unsere Bildschirmfotos betrachtet, dem schießt wohl vor allem ein Gedanke durch den Kopf: "Ganz schön bunt!"

Richtig: Wie bei den Vorgängern dominieren auch beim dritten "Grandia" freundliche und satte Farben – die Siedlungen und anderen Schauplätze wiederum gleichen mit allen ihren rundlichen Formen und verspielten Details eher Schlumpfhäusern als den

monumentalen Metropolen einer "Final Fantasy"-Episode. Hinzu kommt eine herzallerliebste und einfach gestrickte Erzählung von den Schwierigkeiten des Erwachsenwerdens und der ersten großen Liebe. Das Schicksal um einen verlorenen Bruder, der kurzerhand zum Bösen konvertiert, um seinem tristen Priester-Dasein zu entfliehen, drückt zusätzlich auf die Tränendrüse. Kurzum: Wie eh und je ist "Grandia" weniger was fürs Gehirn als fürs Herz – ein



PS2 Lagebesprechung bei üppigem Festmahl: Wählt Eure Gesprächspartner mehrfach an, um Interessantes über Spielwelt, Geschichte und Charaktere zu erfahren.



PS2 Um die Truhe jenseits der Schlucht zu plündern, jagt Ihr mit einem Schwertstreich die Bombenfrucht vor dem Felsklotz in die Luft. Der wird danach zur Brücke.

richtiges Wohlfühlrollenspiel für alle, die sich nicht scheuen, beim Zocken eine Packung Taschentücher bereit zu halten und zugunsten von kuschlig-knuffigem Fernost-Ambiente in höchster Perfektion gerne auf spielerische Feinheiten verzichten.

Denn seit ihrem Debüt auf Segas Saturn 1997 (erst zwei Jahre später für PSone) verliert die Serie mit jeder Episode an Tiefgang: Wo Ihr beim Ur-"Grandia" noch locker an die 70 Stunden Spielzeit investiert habt, um zahllose Ruinen zu erforschen und teils beinhardt Schlachten zu schlagen, setzte bereits Teil 2 (2000 für Dreamcast, 2002 für PS2) vor allem auf flotte, effektvolle Kämpfe und eine geradlinige Erzählstruktur. Inzwischen ist die von vielen Genre-Insidern so geschätzte Serie endgül-

tig zum Film-Rollenspiel geworden: geradeaus latschen, tüchtig Monster metzeln und die nächste von zahllosen Zwischensequenz genießen. Yuki und seine (bis zu drei) Gefährten durchwandern mit schmucken Grafik-Details gespickte Wälder, Höhlen, außerirdisch anmutende Glaswelten und belebte Marktstraßen – nur leider laden die wenigsten dieser verlockenden Feinheiten zur Erkundung ein. Wer wie bei "Dragon Quest 8" die Straße verlassen, durchs hohe Gras stromern, die freie Wildbahn erkunden und auch das letzte Geheimnis der gigantischen Spielwelt knacken will, der ist bei "Grandia 3" falsch. Ob schummrige Insel-Verliese, verschüttete Tempelanlage oder nebelverhangener Wald – so gut wie nie dürft Ihr die vom lieben Leveldesigner



PS2 Transportieren einen Großteil der Stimmung: Unzählige, vorbildlich vertonte Zwischensequenzen machen die an sich simple Geschichte zum packenden Erlebnis.



angelegten Pfade verlassen, um zwischen Busch und Baum nach Truhen oder Extra-Monstern Ausschau zu halten – nein, hier nehmen sich die Helden brav bei den Händchen, um den dunklen Wald nach Muttis Art zu durchqueren. Interessanter wird die quietschige "Grandia 3"-Welt erst, wenn sich die ausgetretenen Rollenspiel-Wege nach den ersten zehn Spielstunden ordentlich zu verzweigen beginnen und Leitern oder Treppen das Spielgeschehen auf mehrere Ebenen ausdehnen. Für zusätzliche Abwechslung sorgen Explosivblumen, die Ihr mit einem Schwerthieb zündet, um Hindernisse zu zerstören oder einen Felsbrocken ins Rollen zu bringen. Nett: Letzterer bildet dann weiter unten eine Brücke über den zuvor unpassierbaren Abgrund. Aber wirklich unübersichtlich wird's nie – dafür sorgt die zu jeder Zeit eingeblendete und von vornherein fertig gezeichnete Mini-Karte.

Feindkontakt

Wer Zufallsbegegnungen hasst, der liebt "Grandia"! Zumindest war das zu seligen 32-Bit-Zeiten noch so – denn damals waren Rollenspiele, bei denen sich das Feindvieh bereits vor dem Gefecht mutig zeigt, noch rarer gesät als heute. Hier stapfen Blasen speiende Fischmenschen, scherenbewehrte Killer-Hummer, muskelbepackte Minotauren und ähnlich todesmutige Monstren wie Eure Gruppe deutlich sichtbar durchs Terrain. Aber Obacht: Ebenso wie Eure ganze Truppe durch nur eine Figur repräsentiert wird, so verbirgt sich auch hinter den vermeintlich einsamen Kreaturen oft



PS2 Es fischelt: Eure Feinde kurz vor der Ausführung ihrer Gruppenmagie.

eine ganze Horde Unholde, die dann mit Keulen, Reißzähnen, messerscharfen Giftfängen und vernichtenden Angriffsaubern über Euch herfällt. Bei diesen Feindkontakten spielt "Grandia 3" seinen größten Trumpf aus – ein Trumpf, der für das sonst eher konventionelle und arg kurz geratene Rollenspiel quasi im Alleingang die magische 80er-Hürde nimmt. Die gekonnte Kombination aus hoch taktischem Rundenkampf und blitzschnellen, mit atemberaubenden Spezialmanövern garnierten Echtzeit-Gefechten sucht im Rollenspiel-Reich ihresgleichen und lädt dazu ein, die Schauplätze immer wieder zu besuchen. Denn habt Ihr ein Szenario erstmal von jeglichem Gezucht gesäubert, tauchen die Biester erst wieder auf, wenn Ihr die nächste Ladepausen-Grenze passiert.



PS2 Kostet Eure Charaktere viel Zeit, ist aber sehr effektiv: Angriffsmagie.



PS2 Imposanter Muskelberg: Unterbricht den Minotauren so oft wie möglich bei der Vorbereitung seiner Spezialattacken!

Aber wer tüchtig Erfahrungspunkte sammeln will, muss nicht zwangsläufig viele Gegner erledigen – viel wichtiger ist, wie Ihr das Gesocks ausschaltet – statt Quantität ist kämpferische Qualität gefragt! Nur wer sich in Geduld übt und Spezialfähigkeiten bzw. Magie im richtigen Augenblick einsetzt, wird zum mächtigen Krieger: Beobachtet so lange, wie Freund und Feind in Echtzeit über das Schlachtfeld wuseln, bis auf dem Aktions-Ring (verrät, wer an der Reihe ist) ein Helden-Marker in die richtige Position rückt. Erst dann wählt Ihr in aller Ruhe Euren nächsten Schritt (keine Angst, der Ring steht so lange still, bis Ihr Eure Wahl getroffen habt). Achtet dabei besonders auf Gegner, deren Marker sich in der roten Zone bewegen – denn genau die bereiten gerade einen Angriff vor. Also haltet die Heimtücker mit einer schnellen 'Kritischen Attacke', einem Spezial-Angriff oder einem flotten Zauber auf und schleudert ihren Marker auf diese Weise wieder so weit zurück, dass sie erstmal nicht zum Zug kommen. Fazit: Wer ausgefeilte Kampfsysteme und fesselnde Inszenierung über einen frei bereisbaren, ausladenden Abenteuer-Spielsplatz stellt, der wird

mit "Grandia 3" trotz der nervigen Dudel-Kompositionen glücklich. Im Direktvergleich mit "Wild Arms 4" (Test in der letzten MANIAC) fällt der Hammer zugunsten des Game-Arts-Titels: Mit all seinen Geschicklichkeits-Elementen und Puzzles bietet Media Visions RPG abseits des Gemetzels mehr – aber die beschwingte Erzählweise der "Grandia"-Designer und die liebevoll ausgestaffierte Spielwelt machen Yukis Abenteuer im Zweifelsfall zur besseren Wahl. *rb*



PS2 Yuki auf der Flucht: Sind die Lebenspunkte niedrig und die Heilkräuter verbraucht, weicht Ihr Monstern bzw. Konflikten am besten aus.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.
Am Einzelsystem 1
Via Linkkabel -
Online -

Entwickler:
Game Arts, Japan
PAL-Veröffentlichung:
nicht bekannt

Spezielle Peripherie:

Lenkpad
Maus
Lightgun
Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9
Surround
Pr.Scan
DTS

Grandia 3

Playstation 2



84%
Spiespaß

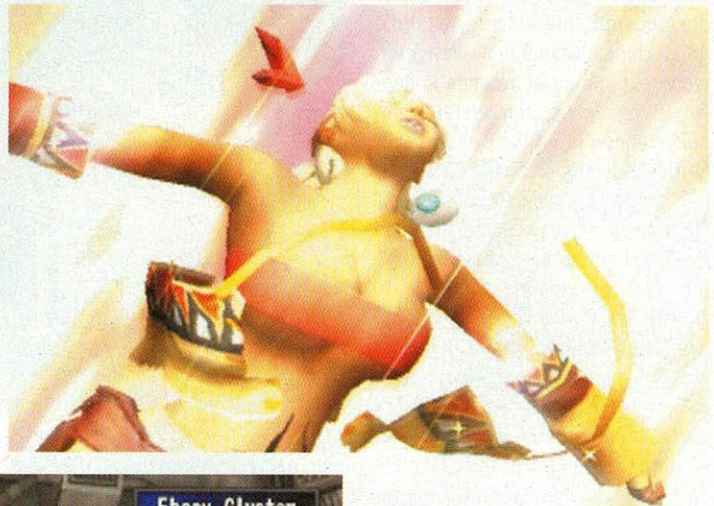
Extrem geradliniges, aber wunderschönes Rollenspiel-Märchen mit brillantem Kampfsystem.

Shadow Hearts

From the New World



PS2 Umfangreiche Menüs laden zu stundenlangem Charakter-Feintuning ein: Links das vierköpfige 'Battle Team', rechts eine magische 'Stellar Chart'.



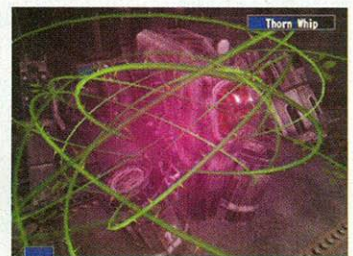
PS2 Übernatürlicher Striptease: Die schöne Shania verwandelt sich.



PS2 Zuerst die Ring-Aktion, dann die Attacke: Johnny Garland beim Angriff.



PS2 Macht die Zauberkraft der zum 'Thunderbird' mutierten Shania zum Erfolg, indem Ihr alle farbigen Bereiche des Schicksalsrings trifft!



PS2 Im Würgegriff der Natur: Hildas Ranken drosseln den Roswell-Boss.

Amerika in den 1930ern, zur Zeit von Depression und Prohibition. Aufgrund des staatlichen Alkoholverbots florieren Schmuggel und Bandidum wie nie zuvor – es ist die Ära von Ganoven-Legenden wie Al Capone. Die noch jungen Hollywood-Studios beginnen, eine ernst zu nehmende Filmindustrie aufzubauen. Inspiriert von prophetischen Persönlichkeiten wie Aleister Crowley und Austin Osman Spare avancieren spiritistische Sitzungen, Sektentum und Okkultismus zum gesellschaftlichen Trend. Es ist eine Zeit des Umbruchs – und der Ursprung des 'Film Noir'. Mit "Shadow Hearts: From the New World" präsentiert der japanische Rollenspiel-Spezialist Nautilus seine ganz eigene Version dieses Jahrzehnts: Der 16-jährige Privatdetektiv Johnny ist auf der Suche nach seiner

im Dunkel des Unterbewusstseins schlummernden Vergangenheit. Prinzessin Shania will Rache für verbliebene Stammesbrüder nehmen. Indianer-Revolverheld Natan sammelt in einem Gefäß mythische Bestien wie den zotteligen Bigfoot, um das kryptozoologisch wertvolle Getier bei seinem Mentor gegen neue Kampfmanöver einzutauschen. Die kesse Vampir-Lady Hilda hat ein Figurproblem – und wird je nach Kalorienhaushalt zu verführerischer Femme fatale, Fledermaus oder kleiner dicker Gothic-Lolita. Mafiosi Al Capone wird wegen Steuerhinterziehung angeklagt, landet in Alcatraz und lässt sich zwischenzeitlich von der übergroßen, sprechenden Kung-Fu-Mieze Mao vertreten. Letztere will auf diese Weise ein Film-Projekt in Hollywood realisieren – in Katzenwährung, ver-

steht sich. Ihr ehemaliger Schüler – der Südamerikaner Frank – hat inzwischen seinen eigenen Ninja-Orden gegründet. Außerdem schwärmt der durchgeknallte Zeitgenosse für so ziemlich alles, was aus dem Boden ragt, sich auf seinen Katana-Griff montieren lässt und nach potenziellem Prügel aussieht. Die Liste an schrägen Geschichtsentgleisungen

Altes und Neues

Trotzdem ist die Rollenspielwelt noch in Ordnung – denn auf Seiten des bewährten Regelkonzepts zeigt man



PS2 Instant-Globetrotting: Wählt auf der Weltkarte (links) ein Ziel wie die Arkham University (rechts), und schon sind Eure Charaktere vor Ort.





Playstation 2



IMPORT-TEST



PS2 Die meisten Zwischensequenzen wurden mit der Spiele-Engine erstellt und eindrucksvoll vertont: Hier freut sich Frank über sein neues Fisch-Schwert.

sich mit Änderungen bzw. Ergänzungen äußerst zurückhaltend: Nach wie vor sind die 'Schicksalsringe' Dreh- und Angelpunkt des gesamten Systems. Ob bei den rundenweise ausgetragenen Zufallsgefechten oder beim Feilschen mit schwulen Motorrad-Rocker-Verkäufern – fast jede Herausforderung wird mit Hilfe dieser simplen Reaktionstests gemeistert. Wann immer der Zeiger eine bestimmte Markierung des Kreises passiert, müsst Ihr den Button erwischen – sonst gehen Aktionen wie Angriff, Zauberei oder Objekt-Einsatz in die Hose. Geschickte Spieler nutzen dieses System zu ihrem strategischen Vorteil, indem sie Attacks sowie den Einsatz von Spezialfähigkeiten zu komplexen Combos vernetzen und spezielle Ring-Objekte einsetzen, um Unterteilung oder Wirkung der Schicksalsringe ihren Wünschen anzupassen. Ähnlich flexibel gibt sich



PS2 Schauplätze wie das Geisterschiff im karibischen Piratenversteck erinnern an alte LucasArts-Adventures und werden wie die "Final Fantasy 10"-Kulissen aus vorgegebenem Blickwinkel erforscht. Eine frei schwenkbare Kamera gibt's nicht.

das neue Magiesystem: Die 'Stellar Magic' unterteilt die einzelnen Zauberei nicht nur in Gruppen für Heilung, Unterstützung und Angriff, sie funktioniert außerdem streng nach Sternzeichen-Muster. Dort, wo bei Steinbock, Schütze, Fisch & Co. am Sternenzelt Himmelskörper prangen, wartet in der jeweiligen 'Stellar Chart' eine Vertiefung darauf, mit einem Spruch gefüllt zu werden. Jedes Tierkreiszeichen hat seine eigenen Stärken und Schwächen, außerdem dürft Ihr das jeweilige Magiebrett beim Liebchen unseres schwulen

Harley-Dealers gegen harte Währung aufpeppen.

Außer durch 'Stellar Magic' verblüfft fast jeder Held mit persönlichen Talenten und Eigenarten: Sexy Shania lässt die Hüllen fallen, um mit einem Elementargeist zu verschmelzen. Ihr Bodyguard Natan ballert mit seinen Revolvern herum, dass selbst Buffalo Bill vor Neid erblassen würde. Hilda zerlegt ihre Widersacher mit finsternen bis witzigen Vampirkräften, die flauschige Mao ist Meisterin der Kung-Fu-Technik 'Drunken Fist' und Johnny zückt im Gefecht die Kamera, um die Aufnahmen bei einem Meisterfotografen gegen seltene Gegenstände einzutauschen.

Das alles ist so absurd und ungewöhnlich, dass vielen gestandenen Rollenspielern die Tränen kommen: Was ist aus "Shadow Hearts"- bzw. "Covenant"-Held Yuri und seinen Abenteuern geworden? Wer sich aber damit abfindet, dass Teil 3 mehr Persiflage denn Fortsetzung ist und einige dumpfe Dungeon-Designs zu verschmerzen weiß, der bekommt eine Abwechslung vom üblichen Fantasy-Einerlei präsentiert, die nie um Einfälle und Überraschungen verlegen ist. Der Schicksalsring indes bleibt ein zweischneidiges Schwert: Manche schätzen ihn als ein Echtzeit-Element, das die sonst oft stumpfen Runden-

kämpfe dynamischer macht. Andere wiederum fluchen lautstark, wenn sie nach einem harten Arbeitstag reaktionsarm vor der Glotze lügnen und selbst die simpelste Attacke verhauen. Überhaupt ist auch das neue "Shadow Hearts" nichts für entspannte Abende: "From the New World" bleibt zwar erzählerisch hinter seinen Vorgängern zurück, aber die markige Mischung aus anspruchsvoller Spielmechanik, zahllosen Mini-Games sowie atmosphärischer 3D-Kulisse machen Nautilus' RPG-Schwank vor allem für hartgesottene Abenteurer attraktiv. rb



PS2 Sprechende Rätseltotems bewachen die Kultstätten der Indianer im Grand Canyon. Die einsame Johnny-Figur repräsentiert die ganze Helden-Truppe.

Genre: Rollenspiel	
Schwierigkeit: hoch	
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 1	Nautilus, Japan
Via Linkkabel -	PAL-Veröffentlichung:
Online -	nicht bekannt
Spezielle Peripherie:	
Lenkpad	16:9
Maus	Surround
Lightgun	Pr.Scan
Keyboard	DTS

Shadow Hearts: From...

Playstation 2



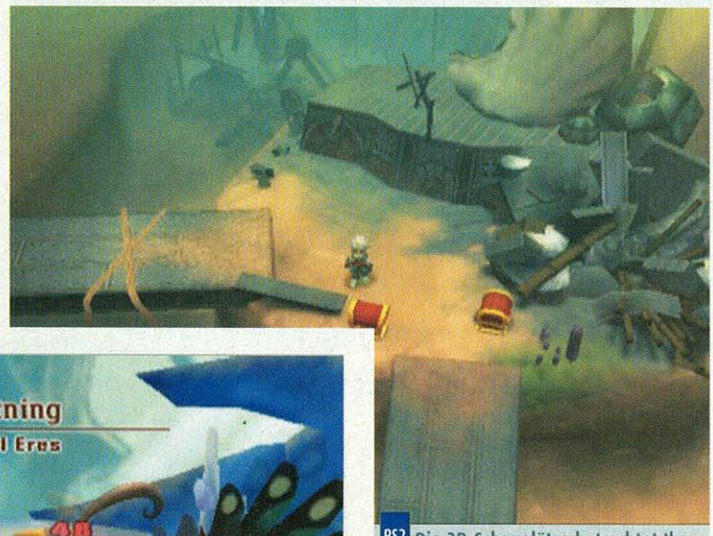
85%
Spiespaß

Zuweilen reichlich zäher, aber spielerisch gehaltvoller und toll präsentierter Mystery-Klamauk.

Tales of Legendia



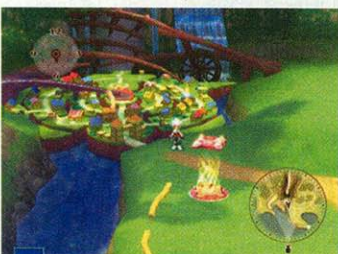
PS2 Senel lässt die Fäuste sprechen, von hinten zaubert Kollege Will Feuersbrünste ins Getümmel. Nach dem Sieg wird mit markigen Sprüchen abgerechnet (rechts).



PS2 Die 3D-Schauplätze betrachtet Ihr allesamt von oben. Die Kamera ist starr.

Und noch ein Kandidat von Namcos Rollenspiel-Fließband: Nach der PSP-Umsetzung des PSone-Titels "Tales of Eternia" ist jetzt die PS2 an der Reihe. Der ehemals als "Project Melfes" beworbene Titel schlägt mit flotten, seitwärts scrollenden Haudrauf-Gefechten in dieselbe Kerbe wie seine Serien-Verwandten – allerdings richtet man sich diesmal vor allem an Einsteiger und den Rollenspiel-Nachwuchs. Die Geschichte um ein flüchtiges Geschwister-Pärchen, das unvermittelt auf dem mythischen Ozeanriesen 'Legacy' strandet (erinnert in seiner Ausdehnung eher an einen Kontinent denn ein nautisches Vehikel), ist extrem simpel gestrickt und in ihrer Herzigkeit fast schon penetrant.

Wer mit einer Überdosis zuckersüßen Nippon-Kitschs keine Probleme hat, wird sich zwischen niedlichen Schwellkopf-Charakteren (wie in der guten alten Zeit), kugelrunden Kreaturen und heilkräftigem Backwerk pudelwohl fühlen – Spieler mit Knudel-Diabetes weichen Namcos knalliger Bonbon-Breitseite großzügig aus. Aber selbst wer eine Schwäche für die ganze naive Anime-Nummer hat, kann die Defizite des an sich liebevoll inszenierten Super-Simpel-Rollenspiels nicht ignorieren.



PS2 Nicht mehr maßstabstreu: Reisen über die drehbare Oberweltkarte.



PS2 Noch wissen wir, wo unsere Helden stehen – aber gleich gehen sie in einem Knäuel aus Waffen, Gliedmaßen und Klauen unter: Die Kämpfe sind zu chaotisch.

Street Fighter Fantasy

Seit ihrer Erstinkarnation auf dem SNES verlässt sich Namcos Serie auf Echtzeit-Kämpfe – und seit jenen frühen "Tales"-Tagen werden Eure Figuren in nahezu jeder Episode von der Seite gezeigt, wenn sie mit gezückter Waffe und viel Gezeter auf die Feinde los hecheln. Kein Wunder – bemüht man für Attacke, Parade und magischen Stich doch einmal mehr reichlich Action-Elemente. So dirigiert Ihr Hauptcharakter Senel nicht via

Menü-Manöver über das Feld der Ehre, vielmehr lasst Ihr den wuschelhaarigen Wüterich mit Beat'em-Up-verwandter Steuerung direkt Prügel austeilen und magisches Blitzgewitter entfachen.

Um Eure Kollegen müsst Ihr Euch bei der Keilerei nur bedingt kümmern: Je nachdem, welches Verhaltensmuster Ihr ihnen über das jederzeit aufrufbare Kampfmenü (dann pausiert die Schlacht) zugeordnet habt, verlegen sich ehrenvolle Rittersmaid, Altertumsforscher und vorlaute Schatzsucherin auf eine andere Taktik. Diese 'Psychologie des Kampfes' reicht von defensiv bis hin zu super-aggressiv und auf den Einsatz brachialer Zauber fokussiert.

Kaum verwunderlich, dass bei so viel hektischem Gehäue und Gehexe auf engstem Raum in null Komma nichts alle Übersicht flöten ist und Ihr nur noch wie ein Weltmeister auf den



PS2 Viele Dialoge werden durch possierliche Illustrationen aufgepeppt.

Angriffs-Button hämmert: Immerhin gehen kaum Hiebe daneben – dem automatischen Zielsystem sei Dank. Alles in allem beklagen Rundenkampf-Puristen wie Action-Freunde einen akuten Kontrollverlust: Hier läuft so gut wie nichts nach Plan – man gewinnt eben irgendwie.

Nur wer die in chaotischem Gehacke gipfelnden Zufallsbegegnungen verschmerzen kann, weiß die Stärken des Titels zu schätzen: "Tales of Legendia" überzeugt mit viel Humor, herrlich schrägen Charakteren sowie vorbildlichen Einstiegshilfen – ist also ganz und gar gemütliches Feierabend-RPG für Genre-Einsteiger. *rb*

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 1	Namco, Japan
Via Linkkabel -	PAT-Veröffentlichung:
Online -	nicht bekannt

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
☐ Lenkrad ☐ Maus ☐ Lightgun ☐ Keyboard	☐ 16:9 ☐ Surround ☐ Pr.Scan ☐ DTS

Tales of Legendia

Playstation 2


71%
Spiespaß

Wenig legendäres, aber liebenswertes Einsteiger-Spielchen, das an konfuse Kämpfe krankt.

Erfahre die Leidenschaft



Spür den Kick, im Ferrari deiner Wahl die USA zu durchqueren. Von den kurvenreichen Straßen San Franciscos jagst du hinter dem Lenkrad deines Traumwagens "Coast 2 Coast" zu den Traumstränden Miamis.

-  Bring 13 verschiedene Ferraris an ihr Limit.
-  Meistere 30 Stages, darunter 15 neue Strecken in den USA und 15 originale OutRun-Arcade-Level.
-  Tritt gegen bis zu 6 Spieler im Netzwerk-Modus an.

OutRun 2006
Coast 2 Coast
Ab 31. März 2006



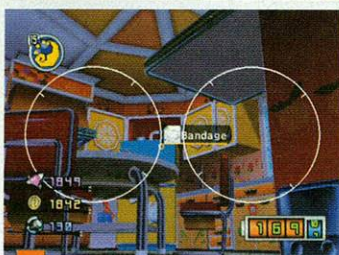
PlayStation 2 PSP

Ferrari
 OFFICIAL LICENSED PRODUCT

SEGA
 www.sega.de

© SEGA Corporation, 2006. SEGA, the SEGA logo and OUTRUN COAST 2 COAST are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "X" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. Produced under license of Ferrari SpA. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari SpA. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations. All trade marks used with permission of the owners. AMD, the AMD ARB®W Logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

Chibi-Robo



NGC Erkundet per Ego-Sicht (unten) die Umgebung, um Hinweise zu finden.



NGC Kleinvieh macht auch Mist: Wer regelmäßig Fußabdrücke und Dreckflecken aufschrubbt, hamstert auf Dauer auch die wichtigen 'Happy Points'.



NGC Chibi ist ein Allzweck-Robo: Mit dem Rotor schwebt Ihr über Abgründe im Haushalt der Sanderson-Familie.

Nach mehreren Jahren Entwicklungszeit schafft es "Chibi-Robo" endlich in die Läden – angesichts der spärlich gewordenen Gamecube-exklusiven Produktionen ist das Timing nicht mal schlecht und beschert dem ungewöhnlichen Haushalts-Abenteuer zweifelsohne etwas mehr Aufmerksamkeit.

Ihr schlüpft in die Metallhaut des winzigen Helden: Der putzige Chibi-Robo ist nur wenige Zentimeter groß und auf die Rolle des Helferleins spezialisiert – entsprechend beherrscht Ihr so wichtige Tätigkeiten wie Müll aufsammeln oder Boden schrubben (sofern Ihr das passende Werkzeug

dafür aufgespürt habt). Eure maßgebliche Aufgabe ist es, den Sandersons Freude zu bereiten und 'Happy Points' zu kassieren – je mehr Ihr bekommt, desto besser lässt sich Chibi-Robo aufrüsten.

Dazu sorgt Ihr für Ordnung in Wohnzimmer, Küche, Garten und Schlafzimmer, indem Ihr Unrat beseitigt, den Boden poliert und der schrägen Familie unter die Arme greift. Erforscht Ihr die Räume ausgiebig, schnappt Ihr außerdem Hinweise auf, dass es um den Haussegen nicht gut bestellt ist – Ehrensache, dass Chibi-Robo die Probleme zu lösen versucht

und dabei später sogar die ganze Welt retten muss.

Kleiner Robo ganz groß

Eure Touren finden in zeitlich begrenzten Tag- und Nachtzyklen statt, einige Ereignisse und Unterhaltungen (das Spielzeug wird z.B. lebendig, wenn kein Mensch anwesend ist) finden nur in bestimmten Situationen statt. Außerdem müsst Ihr auf Euren Energievorrat achten: Chibi verbraucht bei jeder Aktion Kraft und benötigt regelmäßig eine Ladung Strom aus der Steckdose. Diese Abhängigkeit führt vor allem zu Beginn

dazu, dass sich das Spiel trotz seines skurrilen Charmes nur zäh entwickelt: Euer Aktionsradius ist anfangs limitiert, langatmige Märsche durch die Räume geraten zur Geduldsprobe – auch das Aussitzen eines Tages, in dem Ihr nichts mehr zu tun findet, nervt. Später gewinnt Ihr neue Fähigkeiten dazu, die viele dieser Ärgernisse auf ein erträgliches Maß reduzieren, aber bis dahin dauert es fast zu lang. Das mühsame Sammeln von 'Happy Points' hätten die Entwickler ruhig verkürzen dürfen, zumal die Hinweise auf die storyrelevanten Geschehnisse öfters schwammig gerieten. Auch technisch haut "Chibi-Robo" niemandem vom Hocker: Zwar sind die Räume mit putzigen Details vollgestopft, dafür bestimmen grobschlächtig designte Charaktere und simple Texturen das Bild. Trotzdem hat das abgefahrene Abenteuer seinen Reiz und hebt sich angenehm vom Umsetzungseinerlei ab – allerdings solltet Ihr eine gute Portion Geduld mitbringen. *us*

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 1	Skip, Japan
Via Linkkabel -	PAL-Veröffentlichung:
Online -	Mai

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Lenkpad	16:9
GBA-Link	Surround
Keyboard	Pr. Scan
Card-e-Read.	ProLogic 2

Chibi-Robo

Gamecube



65%
Spielspaß

Putziges Haushaltsabenteuer mit netten Ideen – technisch altbacken und zäh inszeniert.



NGC Hoch hinaus: Habt Ihr genug Elektroschrott gesammelt, könnt Ihr hilfreiche Brücken- und Leiterbauer kaufen und vorher unerreichbare Stellen erkunden.

Chibi?

Die kleine Begriffskunde

Wenig überraschend findet sich der Ursprung des Wortes in Japan – dort wird damit eine kleine Person oder ein Kind bezeichnet. In der westlichen Welt hat sich der Begriff dagegen vor allem im Anime-Bereich eingebürgert und steht für übertrieben verniedlichte Charakter-Formen wie die bekannten 'Kopffüßler', die zahlreiche fernöstliche Serien und Videospiele prägen. Weitere Merkmale sind große Kulleraugen, hohe Stimmen, Stummelärmchen und -beinchen sowie überzogene Emotionsausbrüche. Kreative Fans setzen sogar einigen Videospielstars putzige Denkmäler in diesem Zeichenstil (siehe Bild rechts).



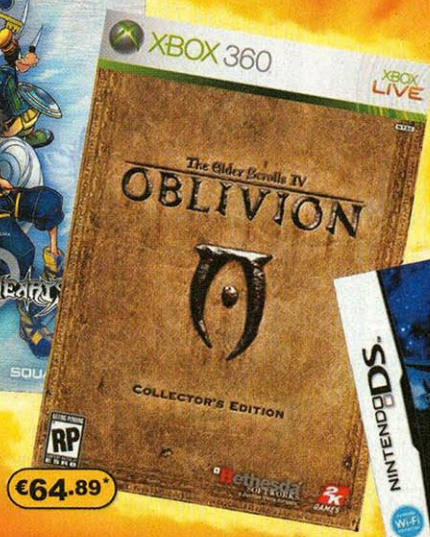
**IMPORT-TEST****COMING NOW...**

in USA					APRIL					MAI				
	Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Atelier Iris 2	Atlus	Rollenspiel			Black & White Creatures	Majesco	Strategie						
	Metal Saga	Atlus	Action-Adventure			Dance Factory	Codemasters	Musikspiel						
	Teen Titans	Majesco	Action-Adventure			Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel						
	Tourist Trophy	Sony	Rennspiel			Rogue Trooper	Eidos	Action						
	Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr	Adventure			Steamboat Chronicles	Atlus	Action-Adventure						
	King of Fighters Neowave	SNK Playmore	Beat'em-Up			Tokyo Extreme Racer Drift	Crave	Rennspiel						
	Major League Baseball 2K6	Take 2	Sportspiel			Hitman: Blood Money	Eidos	Action-Adventure						
	NBA Ballers: Phenom	Midway	Sportspiel			Over the Hedge	Activision	Jump'n'Run						
	Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel			X-Men: The Official Game	Activision	Action						
	Rampage: Total Destruction	Midway	Action			TimeShift	Atari	Ego-Shooter						
in JAPAN					APRIL					MAI				
	Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielname	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Guilty Gear XX Slash	Sega	Beat'em-Up			.hack//G.U. Vol.1 Rebirth	Bandai	Rollenspiel						
	Okami	Capcom	Action-Adventure			Growlanser 5: Generations	Atlus	Strategie						
	Sega Ages: Panzer Dragoon	Sega	Action			Metal Slug 3D	SNK Playmore	Action						
	Shooting Love: Trizeal	Datam Polystar	Shoot'em-Up			Bomberman: Act Zero	Hudson	Action						
	Super Dragon Ball Z	Bandai	Beat'em-Up			Chromehounds	Sega	Action						
	Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action			Radilgy	Digital Gain	Shoot'em-Up						

PAL-Veröffentlichung: sicher realistisch unwahrscheinlich



€48.47*



€64.89*



€38.02*

Get them while they're hot!

The hottest games. The latest movie releases. The biggest books. The best new music. Buy them online now!

Choose from thousands of movie and game titles, plus our large selection of music CDs and books. And with our efficient online service and speedy delivery, you get your order while they're still smokin hot.

dvdboxoffice.com

movies • games • music • books • more!

FREE SHIPPING WORLDWIDE

FAX 001.905.709.4073 • TEL 001.905.709.1571

E-MAIL orders@dvdboxoffice.com

* Euro prices are approximate and are subject to change. Artwork is also subject to change.

DIE HIGHLIGHTS

! Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spiele	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	01/06
2	The Elder Scrolls 4: Oblivion	92%	neu
3	Top Spin 2	91%	neu
4	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
5	NHL 2K6	91%	03/06
6	Tony Hawk's American Wasteland	91%	01/06
7	Ghost Recon Advanced Warfighter	90%	04/06
8	Far Cry Instincts Predator	90%	neu
9	Amped 3	89%	01/06
10	Ridge Racer 6	88%	01/06

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spiele	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	God of War	91%	08/05

Xbox

	Spiele	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spiele	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spiele	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06

Xbox

	Spiele	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spiele	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spiele	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	01/06
3	Tekken 5	92%	07/05

Xbox

	Spiele	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spiele	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



We Love Katamari
Mit Winz-Prinz und Klebeball: Der Nippon-Spaß glänzt mit Skurrilität.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spiele	Wertung	Test
1	We Love Katamari	87%	03/06
2	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
3	EyeToy: Play 3	84%	12/05

Xbox

	Spiele	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 3	82%	04/06
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spiele	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Grafik-Highlight

Burnout Revenge

Hersteller: Electronic Arts
Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.

Splinter Cell Chaos Theory

Hersteller: Ubisoft
Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht- und Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4 (dt.)

Hersteller: Capcom
So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Half-Life 2

Hersteller: Valve/Electronic Arts
Wuchtige Waffensounds, directionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.

Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Technik-Referenzen

Das Top-Spiel



Half-Life 2
Was lange dauert, wird richtig gut: Der Valve-Megahit überzeugt auch auf Xbox.

Ego-Shooter

Playstation 2

Spielname	Wertung	Test
1 Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2 Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3 Black	88%	03/06

Xbox

Spielname	Wertung	Test
1 Half-Life 2	91%	01/06
2 Halo 2	91%	01/05
3 Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

Spielname	Wertung	Test
1 Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2 XIII	85%	01/04
3 Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Das Top-Spiel



Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpf-einlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Rollenspiel & Adventure

Playstation 2

Spielname	Wertung	Test
1 Dragon Quest: Die Reise des verw. K.	93%	neu
2 Final Fantasy 10	88%	06/02
3 Flucht von Monkey Island	86%	08/01

Xbox

Spielname	Wertung	Test
1 Jade Empire	92%	06/05
2 Fable: The Lost Chapters	90%	01/06
3 Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

Spielname	Wertung	Test
1 Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2 Tales of Symphonia	87%	12/04
3 Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Das Top-Spiel



Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Jump'n'Run

Playstation 2

Spielname	Wertung	Test
1 Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2 Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3 Jak 3	89%	01/05

Xbox

Spielname	Wertung	Test
1 Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2 Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3 Psychonauts	83%	01/06

Gamecube

Spielname	Wertung	Test
1 Super Mario Sunshine	93%	11/02
2 Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3 Wario World	82%	08/03

Das Top-Spiel



Pro Evolution Soccer 5
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Sportspiel

Playstation 2

Spielname	Wertung	Test
1 Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2 NHL 2K5	91%	01/06
3 Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Xbox

Spielname	Wertung	Test
1 Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2 NHL 2K6	91%	01/06
3 Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Gamecube

Spielname	Wertung	Test
1 Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2 NHL 06	90%	11/05
3 SSX On Tour	87%	12/05

Das Top-Spiel



Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Rennspiel

Playstation 2

Spielname	Wertung	Test
1 Gran Turismo 4	94%	04/05
2 Burnout Revenge	90%	12/05
3 DTM Race Driver 3	90%	03/06

Xbox

Spielname	Wertung	Test
1 Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2 Burnout Revenge	90%	10/05
3 DTM Race Driver 3	90%	03/06

Gamecube

Spielname	Wertung	Test
1 Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2 Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3 Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Das Top-Spiel



Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Strategie & Simulation

Playstation 2

Spielname	Wertung	Test
1 La Pucelle Tactics	86%	06/05
2 Phantom Brave	86%	03/05
3 Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

Spielname	Wertung	Test
1 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	86%	04/06
2 Die Sims 2	86%	12/05
3 Fußball Manager 2005	86%	12/04

Gamecube

Spielname	Wertung	Test
1 Pikmin 2	91%	10/04
2 Animal Crossing	88%	10/04
3 Die Sims 2	86%	12/05

TERMINE

NEUERSCHEINUNGEN APRIL

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

Playstation 2

Spieldame	Hersteller	Genre	Release
Buzz! Das große Quiz	Sony	Denken	6. April
Dance Factory	Codemasters	Tanzspiel	April
FIFA Fussball-WM	Electronic Arts	Sportspiel	27. April
Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	7. April
Rogue Trooper	Eidos	Action	21. April
SingStar Rocks!	Sony	Musikspiel	19. April
SOCOM 3: U.S. Navy Seals	Sony	Action	19. April
Taito Legends 2	Empire	Spielesammlung	14. April
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Konami	Action	April
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	7. April
WWII: Tank Battles	Midas	Action	28. April



Xbox

Spieldame	Hersteller	Genre	Release
FIFA Fussball-WM	Electronic Arts	Sportspiel	27. April
Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	7. April
Rogue Trooper	Eidos	Action	21. April
Taito Legends 2	Empire	Spielesammlung	14. April
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Konami	Action	April
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	7. April



Xbox 360

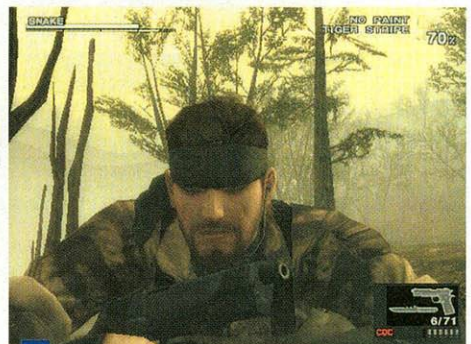
Spieldame	Hersteller	Genre	Release
Battlefield 2 Modern Combat	Electronic Arts	Action	13. April
FIFA Fussball-WM	Electronic Arts	Sportspiel	27. April
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	April
Top Spin 2	2K Sports	Sportspiel	7. April



Gamecube

Spieldame	Hersteller	Genre	Release
FIFA Fussball-WM	Electronic Arts	Sportspiel	27. April
Namco Museum - 50th Anniversary	Namco	Arcade	20. April

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Aeon Flux	Majesco	Action-Adventure	Mai
Ape Escape 3	Sony	Jump'n'Run	10. Mai
Aquanox:			
Angels of Tears	JoWood	Action	2006
Battlestations:			
Midway	SCI	Strategie	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Call of Cthulhu:			
Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
Cars	THQ	Rennspiel	September
City of the Dead	Hip Interactive	Action	2006
Da Vinci Code:			
Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Der weiße Hai	Majesco	Action	Juni
Digital Devil Saga	Midas	Action	Juni
Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
Dragon Quest 8	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2006
FlatOut 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Football			
Generations	Midas	Sportspiel	5. Mai
Full Spectrum Warrior:			
Ten Hammers	THQ	Strategie	5. Mai
Guitar Hero	Capcom	Musikspiel	Mai
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2. Quartal
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Action-Adventure	3. Quartal
Metal Gear Solid 3:			
Subsistence	Konami	Action-Adventure	2006
Mortal Kombat			
Armageddon	Midway	Beat'em-Up	2006
Okami	Capcom	Action-Adventure	2. Quartal
Phantasy Star			
Universe	Sega	Rollenspiel	2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Rampage			
Total Destruction	Midway	Action	Mai
Reservoir Dogs	Eidos	Action	2006
Roll Call	SCI	Ego-Shooter	2. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	2006
Sensible Soccer	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
Splinter Cell			
Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
SpyHunter:			
Nowhere to Run	Midway	Action	3. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Street Fighter			
Alpha Anthology	Capcom	Beat'em-Up	Juni

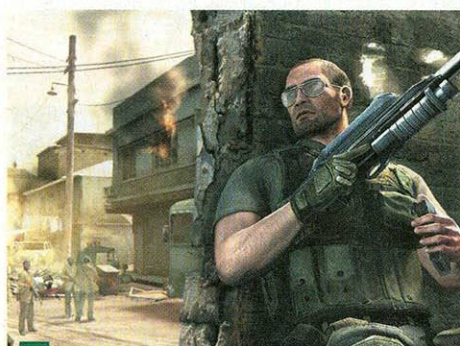


PS2 Metal Gear Solid 3: Subsistence

Suikoden 5	Konami	Rollenspiel	3. Quartal
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Geschicklichkeit	2. Quartal
Tourist Trophy	Sony	Rennspiel	2006
Urban Chaos: Riot Response	Eidos	Action	2006
WWII: Battle over Europe	Midas	Simulation	28. Juli
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

Xbox	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Aeon Flux	Majesco	Action-Adventure	Mai
Battlestations: Midway	SCI	Strategie	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Cars	THQ	Rennspiel	September
City of the Dead	Hip Interactive	Action	2006
Da Vinci Code: Sakrileg	2K Games	Action-Adventure	Mai
Der weiße Hai	Majesco	Action	Juni
FlatOut 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	5. Mai
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2. Quartal
Michael Schumacher Worldtour Kart	Atari	Rennspiel	2. Quartal
Painkiller: Hell Wars	Dreamcatcher	Ego-Shooter	2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Reservoir Dogs	Eidos	Action	2006
Roll Call	SCI	Ego-Shooter	2. Quartal
Scarface	Vivendi	Action	2006
Sensible Soccer	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal
Snow	Take 2	Aufbausimulation	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2006
Urban Chaos: Riot Response	Eidos	Action	2006
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

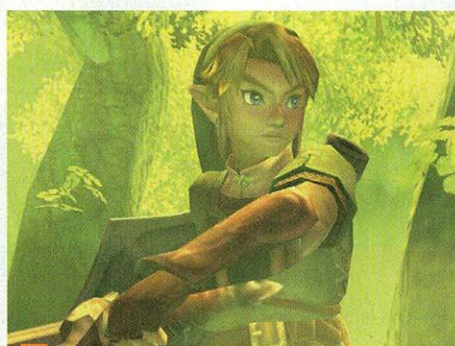
Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Age of the Pirates	Playlogic	Action	2006
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2006
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2006



360 Splinter Cell: Double Agent

Crackdown	Microsoft	Action	2006
Chromehounds	Sega	Action	2. Quartal
Darkness, The	Take 2	Action-Adventure	2006
Dead Rising	Capcom	Action	3. Quartal
Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Frame City Killer	Namco	Action	2006
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	Electronic Arts	Strategie	2. Quartal
Lost Planet	Capcom	Action	2007
Mass Effect	Bioware	Rollenspiel	2006
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Monster Madness	Artificial Studios	Action	2006
MotoGP 06	THQ	Sportspiel	Juni
Ninety-Nine Nights	Microsoft	Action	2006
Prey	2K Games	Ego-Shooter	2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Rumble Roses XX	Konami	Beat'em-Up	2. Quartal
Saint's Row	THQ	Action	3. Quartal
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	2006
Timeshift	Atari	Ego-Shooter	Mai
Too Human	Silicon Knights	Action	2006
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Ab durch die Hecke	Activision	Jump'n'Run	Juni
Cars	THQ	Rennspiel	September
Chibi-Robo	Nintendo	Adventure	26. Mai
Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Rampage Total Destruction	Midway	Action	2006
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	September
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Geschicklichkeit	2. Quartal
X-Men: The Official Game	Activision	Action	Mai



NGC The Legend of Zelda: Twilight Princess

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

Spielname	Hersteller
1. Torino 2006	Take 2
2. Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
3. SingStar '80s	Sony
4. SingStar: The Dome	Sony
5. SingStar Party	Sony

Xbox

Spielname	Hersteller
1. Torino 2006	Take 2
2. Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
3. Fable: The Lost Chapters	Microsoft
4. Black	Electronic Arts
5. DTM Race Driver 3	Codemasters

Gamecube

Spielname	Hersteller
1. Mario Smash Football	Nintendo
2. Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts
3. Himmel und Huhn	Activision
4. Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo
5. FIFA 06	Electronic Arts

Nintendo DS

Spielname	Hersteller
1. Nintendogs	Nintendo
2. Mario & Luigi: Zusammen durch...	Nintendo
3. Mario Kart DS	Nintendo
4. Super Mario 64 DS	Nintendo
5. Dragon Ball Z: Supersonic W. 2	Atari

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

System	Spielname	Hersteller	System:
1.	Animal Crossing: Wild W.	Nintendo	NDS
2.	Brain Training 2	Nintendo	NDS
3.	Samurai Warriors 2	Koei	PS2
4.	Brain Training	Nintendo	NDS
5.	Big Brain Academy	Nintendo	NDS
6.	Mobile Suit Gundam: Climax	Bandai	PS2
7.	Children of Mana	Square-Enix	NDS
8.	Valkyrie Profile Lenneth	Square-Enix	PS2
9.	Mario Kart DS	Nintendo	NDS
10.	Monster Hunter 2	Capcom	PS2

System	Spielname	Hersteller	System:
1.	Fight Night Round 3	Electronic Arts	360
2.	Call of Duty 2	Activision	360
3.	Fight Night Round 3	Electronic Arts	PS2
4.	Guitar Hero	Rec Octane	PS2
5.	GTA: Liberty City Stories	Take 2	PSP
6.	Madden NFL 06	Electronic Arts	PS2
7.	Arena Football	Electronic Arts	PS2
8.	MVP 06 NCAA Basketball	Electronic Arts	PS2
9.	Need for Speed Most W.	Electronic Arts	PS2
10.	Full Auto	Sega	360

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Tomb Raider: Legend Top Spin 2 Ultimate Ghosts 'n Goblins		sieht zurzeit: Serenity, Firefly (DVD) hört zurzeit: The All-American Rejects - Move Along		

Raphael Fiore

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Legend of Zelda: Master Quest Super Mario Allstars Super Mario World		sieht zurzeit: Gamecube SNES SNES hört zurzeit: Mein neuer Freund (TV) Die drei Fragezeichen - diverse Hörspiele		

Ulrich Steppberger

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Me & My Katamari Syphon Filter: Dark Mirror Tomb Raider: Legend		sieht zurzeit: Sony PSP Sony PSP Xbox 360 hört zurzeit: Veronica Mars - Season 1 (DVD) SWR 3 (Radio)		

Thomas Stuchlik

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Blazing Angels: Squad. of WW2 Civilization 4 DTM Race Driver 3		sieht zurzeit: Xbox 360 PC Xbox hört zurzeit: Mythbusters (TV) Eminem - Encore		

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Janina Wintermayr



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Far Cry Instincts Predator Splinter Cell Essentials Tomb Raider: Legend		Xbox 360 PSP Xbox	sieht zurzeit: The Producers (Kino) hört zurzeit: The Darkness - Permission to Land	

Matthias Schmid



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Far Cry Instincts Evolution Pro Evolution Soccer 5 Top Spin 2		Xbox Playstation 2 Xbox 360	sieht zurzeit: Amdusia live @ Kantine Augsburg hört zurzeit: Neera, Caliban, ASP, file not found	

Oliver Ehrle

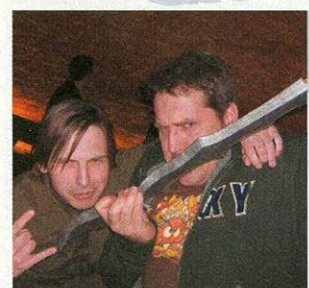


SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Ghost Recon Advanced W. SOCOM 3 U.S. Navy Seals SOCOM Fireteam Bravo		Xbox 360 Playstation 2 Sony PSP	sieht zurzeit: Team America (DVD) hört zurzeit: Iron Maiden - The Essential	

Gastredakteur



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
MANISCHER MOMENT!				



Ex-MAN!AC-Chef Stephan (rechts) bedroht den aktuellen Amtsinhaber Olli: Zu tief ins Glas geschaut oder Anschlag mit Hintergedanken?

Mit Drohungen zu mehr Aufträgen? Durch einen gezielten Stich das amtierende MAN!AC-Oberhaupt ausschalten, um selbst das Regiment wieder zu übernehmen? Oder einfach nur plattes männliches Balzgehabe angesichts äußerst liebreizender Live-Rollenspiel-Damen auf Take 2s "The Elder Scrolls 4: Oblivion"-Präsentation? Vielleicht war auch der ein oder andere Krug kalter Hopfentee nicht ganz unschuldig an diesem Schnappschuss. Wie dem auch sei, Chefredakteur Olli überlebte die Konfrontation mit seinem ehemaligen Lehrmeister - bis auf dezente Kopfschmerzen am nächsten Tag. Dass man sich das Rahmenprogramm - inszeniert von MAN!AC-Mitarbeiter und anyMAN!AC-Regisseur Max - schön saufen musste, ist allerdings nur ein Gerücht...

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirkapreis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphischen Breitbild-Modus?

60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?

Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es "Nicht-Interlaced" dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)

Surround: Wird Raumklang unterstützt?

Prologic 2: Ist der Titel Prologic-2-optimiert?

Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)

DTS: Wird das DTS-Format unterstützt?

Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies herunterladen?

Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingsongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der - unserer Einschätzung nach - maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

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?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, 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 die "It's a MAN!AC"-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmestücke - unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MAN!AC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

Genre: Rennspiel		
Schwierigkeitsgrad: hoch		
Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	2 - -
	Via Linkkabel	- - -
	Online	- - -
	System	PS2 XB NGC
USK-Rating		Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL	Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D	englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

✓ Keyboard	✓ Maus	✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad	✓ Lightgun	✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:

✓ 16:9	✓ 60Hz	✓ Dolby Surround
✓ Prologic 2	✓ DTS	✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	November
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler:	Sega
Hersteller:	Infogrames
Website:	www.infogrames.de

Pro	- detaillierte 3D-Optik - perfekte Steuerung - innovative Spielmodi
Contra	- langweiliger Soundtrack - automatische Kamera nicht ausgereift - zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

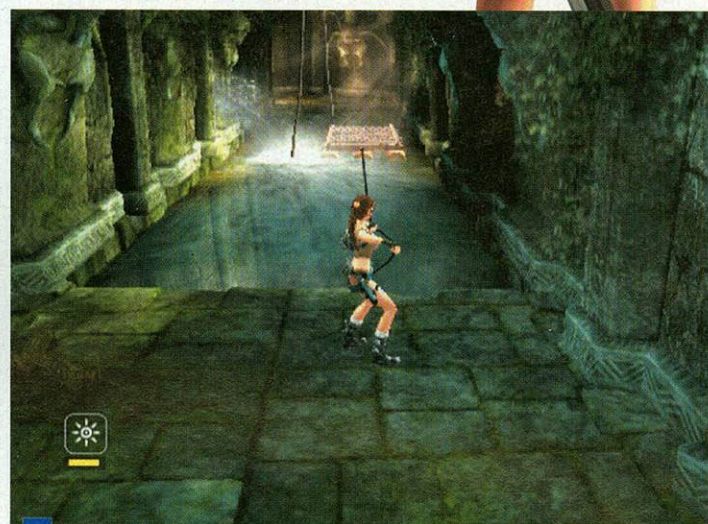
Playstation 2	
Grafik 89%	87% Spielspaß
Sound 74%	

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Tomb Raider: Legend



PS2 Im verschneiten Gebirgsmassiv von Nepal stößt Lara auf Spuren ihrer Vergangenheit: Die Story des Spiels ist gut erzählt, nur das 'Fortsetzung folgt'-Syndrom stört.



PS2 Der neu eingeführte Magnethaken kommt auf verschiedene Weise zum Einsatz: So lassen sich damit z.B. entfernte Gegenstände praktisch heranziehen.

Nach fast drei Jahren Ruhestand kehrt Lara Croft auf die heimischen Bildschirme zurück – mit alten (Toby Gard, Designer beim Maßstäbe setzenden ersten Teil) und neuen (Crystal Dynamics, Schöpfer der "Legacy of Kain"-Serie) Kräften an ihrer Seite, auf dass der rampo- nierte Ruf nach der umstrittenen PS2- Episode wieder aufgepoliert wird. "Tomb Raider: Legend" für PS2, Xbox und Xbox 360 (siehe Kasten rechts) erzählt eine frische Geschichte und hält sich nicht lange mit Geschehnissen und ungelösten Rätseln der früheren Episoden auf. Dafür fließen

Inspirationen wie z.B. das Croft'sche Anwesen aus den Kinofilmen ein. Größte Neuerung: Ihr habt Lara diesmal wirklich im Griff, denn die Steuerung ist nicht mehr an die berühmte Gitterstruktur gebunden, die bislang immer wieder mühsames Rangieren vor Sprüngen notwendig machte. Die schablonenhafte Gestaltung von Hindernispassagen wurde damit ebenso aufgelöst wie die rigide Rätsel-Struktur z.B. bei Kisten-schiebereien. Objekte schubst Ihr nun ebenfalls frei und physikalisch weitgehend korrekt durch die Gegend – das erlaubt komplexere Einsatzmög-

lichkeiten, erfordert aber auch genaueres Rangieren als bisher.

Flinke Forscherin

Ms. Croft beherrscht neue Handgriffe und macht Euch das Leben leichter. Geht ein Sprung nur knapp daneben, stürzt Ihr nicht zwingend in den Abgrund – mit etwas Glück hält sich Lara mit einer Hand fest und zieht sich durch flinkes Knopfdrücken noch hinauf. Klettert Ihr an Felswänden entlang, erkennt Ihr durch ihre Gestik, ob der Sprung zur nächsten Haltemöglichkeit machbar ist. Greift Ihr Euch

dagegen Lianen oder Eiszapfen, müsst Ihr mehr Vorsicht walten lassen: Anders als beim Genrekollegen "Prince of Persia" dreht sich Eure Heldin nicht in 90°-Schritten, sondern frei – wer schlampig agiert, hüpf schon mal in die falsche Richtung. Traditionell gestaltet sich die spielerische Gewichtung des Abenteuers: Überwiegend seid Ihr mit Kletter- und Rätselpassagen beschäftigt, immer wieder kreuzen aber feindselige Gesellen oder aggressives Getier Euren Weg. Zu deren Beseitigung packt Ihr auf Knopfdruck zwei Pistolen mit



XB Gelegentlich lassen sich große Geschütze zur Feindabwehr nutzen.

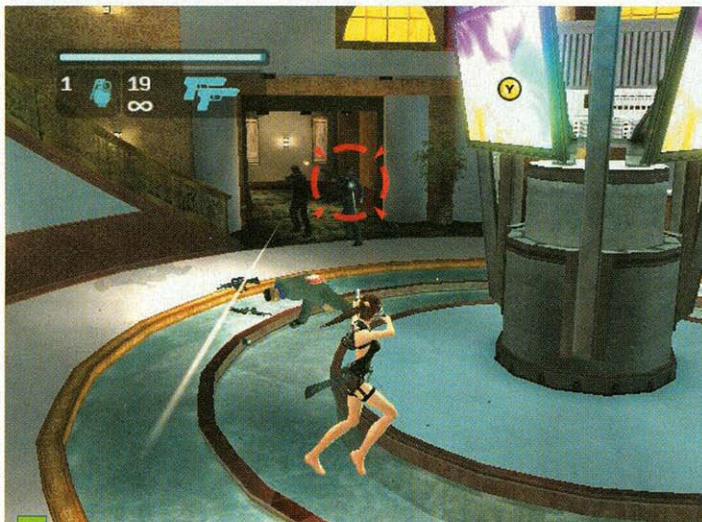


PS2 Drückt auf den rechten Analogstick, um in die Zoomansicht zu schalten.

Ulrich Steppberger



Das Comeback ist gelungen: Als bekannt wurde, dass die Abenteuer der Grabräuberin nicht mehr länger von ihren Erfindern bei Core Design zu Grabe getragen werden, sondern die fähige Crystal-Dynamics-Truppe ab sofort für Lara zuständig ist, wuchs die Hoffnung auf ein feines neues Abenteuer – "Tomb Raider: Legend" erfüllt die meisten meiner Erwartungen. Die Kletterpassagen machen so viel Spaß wie seinerzeit bei Ms. Crofts allererstem Einsatz, während die (erfreulicherweise nicht ganz so häufigen) Ballereinlagen zwar niemanden umwerfen, aber auch nicht stören. Die hübschen Umgebungen gefallen mit ansprechendem Design und ordentlichen Rätseln, bei denen die neuen Utensilien intelligent eingesetzt werden. Obwohl die PS2-Fassung gelegentlich ins Schnaufen kommt, spielt sich das Abenteuer auch auf der betagten Hardware einwandfrei, Grafikfreunde gönnen sich aber eher eine der Xbox-Fassungen. Wirklich gestört hat mich eigentlich nichts, allerdings bin ich vom geringen Umfang enttäuscht: Leider findet der Forscherspaß viel zu schnell ein (für mich etwas unbefriedigendes) Finale – da trösten die zu sammelnden Extras nur bedingt.



XB Feueregefechte mit unfreundlichen Zeitgenossen gehören dazu: In Tokio hat Lara nicht mal Zeit, vorher noch ihr schickes Ballkleid zu wechseln.



XB Das praktische Analyse-Fernglas hilft bei Rätseln weiter.

unbegrenzter Munition aus oder Ihr greift Euch eine stärkere Wumme, die Ihr jemandem abgeknöpft habt – allerdings kann Lara jetzt nur noch eine zusätzliche Waffe mit sich führen. Geballert wird mit automatischer Zielerfassung, feindlichen Salven weicht Ihr via Sprung und Rolle aus. Ist die Umgebung befriedet, geht's wieder athletisch weiter: Beim Klettern an Bergwänden, in zerfallenen Tempeln oder durch verlassene Fabriken fühlen sich Kenner von "Legacy of Kain"- oder "Prince of Persia"-Spielen schnell heimisch. Immer wieder müsst Ihr zudem Rätsel lösen, um den Weg frei zu machen: Klassische Kistenschiebereien dürfen nicht fehlen, gelegentlich warten auch anspruchsvollere Kombinationsaufgaben auf Euch. Bei denen kommen ei-

nige praktische Hilfsmittel zum Einsatz, die Lara nun mit sich führt. Eine kleine Lampe mit sich regelmäßig auffrischender Energie leistet gute Dienste, um dunkle Ecken zu erleuchten. Als Multifunktionswerkzeug erweist sich ein Magnethaken, mit dem Ihr u.a. über Abgründe schwingen könnt, wenn sich ein vernünftiger Ansatzpunkt finden lässt. Außerdem greift Ihr damit entfernte Objekte, um sie heranziehen, ohne selbst sichere Standorte verlassen zu müssen. Da die zur Lösung notwendigen Gegenstände in der Umgebung nicht immer sofort zu erkennen sind (obwohl Ihr häufig durch dezentes Blinken darauf hingewiesen werdet), hat die aparte Forscherin ein praktisches Fernglas im Gepäck: Mit diesem betrachtet Ihr auf Knopfdruck alles in Vergrößerung oder Ihr schaltet den speziellen 'RAD-Modus' ein. Dann legt sich ein grün-

Janina Wintermayr



Der Studiowechsel war die richtige Entscheidung: Mit "Tomb Raider" haben Crystal Dynamics endgültig bewiesen, dass sie nicht nur blauhäutigen und weißhaarigen Vampiren zu formidablen digitalen Leben verhelfen können. Die neue Heimat sieht man "Legend" dann auch gleich an: Eingängige Rätsel, seichte Kämpfe und unkomplizierte Handhabung zeigen die Parallelen zur Vampir-Mär "Legacy of Kain" auf. Allerdings hätte Ms. Crofts neuem Abenteuer ein bisschen mehr Anspruch und Feintuning nicht geschadet. Die Motorradsequenzen wirken sehr uninspiriert und die Quick-Time-Events dürften ruhig einen Tick schwieriger ausfallen. Ansonsten kann ich "Tomb Raider Legend" allen Action-Adventure-Spielern empfehlen.



XB Die Klettereinlagen machen den reizvollsten "Legend"-Teil aus: Egal ob im Dschungel oder in alten Tempelanlagen, Lara beweist überall ihre Akrobatikkünste.

licher Filter über das Bild und analysiert alle Objekte nach ihrer Funktion – lässt sich etwas manipulieren oder bewegen, wird das umgehend angezeigt.

Vollgas inklusive

Gelegentlich lockern ein paar Einlagen Eure Fußmärsche auf: Zweimal schwingt sich Lara auf ein Motorrad und brettet durch holprige Umgebungen – feindliche Biker eröffnen das Feuer auf Euch, dabei solltet Ihr Frontal-Kollisionen mit Bäumen und Wänden vermeiden. Außerdem bewährt Ihr Euch manchmal in 'Quick Time Events', wie man sie aus z.B. "Resident Evil 4" (dt.) kennt: In automatisch ablaufenden Sequenzen müsst Ihr eingblendete Knöpfe reaktionsschnell drücken, um das Überleben Eurer Heldin zu sichern.

Das neue Abenteuer führt Euch rund

um den Erdball, insgesamt erkundet Ihr sieben Landstriche vom Dschungel in Bolivien bis hin zum verschneiten Nepal-Gebirgsmassiv – außerdem tummelt Ihr Euch nach Belieben im heimischen Anwesen. Immer wieder warten am Ende eines Abschnitts menschliche oder mystische Obermotive, denen Ihr mit einer Spur Taktik und jeder Menge Blei beikommt. Was Ihr dagegen nicht findet, ist ein

NextGen-Lara

Was ist mit der Xbox-360-Fassung?

Ms. Crofts erster Auftritt auf NextGen-Hardware findet ebenfalls Anfang April statt – wieso haben wir aber noch keinen Test im Heft? Uns liegt zwar eine weitgehend vollständige Xbox-360-Version vor, doch zeigte diese noch ein paar merkwürdige Symptome: Bei der 720p-HDTV-Auflösung störten unschöne Bildrateneinbrüche das Abenteuer, die mit 480p oder beim Anschluss an Standard-TVs ausblieben. Wir gehen davon aus, dass dieses Problem bei der fertigen Fassung behoben sein wird, können es aber nicht garantieren – die Bestätigung folgt deshalb in der nächsten Ausgabe. Anhand des Bildervergleichs unten und mit dem Video auf unserer DVD könnt Ihr schon mal Eindrücke sammeln: Spielerisch ist die Xbox-360-Umsetzung identisch und sieht optisch vor allem in naturnahen Umgebungen deutlich hübscher aus, dafür gibt's aber nur 25 statt 50 Bilder in der Sekunde – das lässt sich allerdings verschmerzen.



PS2 Versionsvergleich: Auf der PS2 sind die Texturen etwas schlichter und vor allem die Bildrate niedriger...



XB ...während die Xbox-Fassung neben mehr Details die mit Abstand flüssigste Darstellung aufweist...



360 ...Auf der Xbox 360 dagegen gibt's zwar weniger Bilder pro Sekunde, aber die schicksten Umgebungen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1 1
	Via Linkkabel	- -
	Online	- -
	System	PS2 XB NGC

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 April
Xbox April
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Crystal Dynamics, USA
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro ansehnliche Grafik
prima verbesserte Steuerung
motivierende Story und Extrasuche
unterhaltsame Kletterpassagen

Contra Fahrzeilegen arg uninspiriert
leider nur sehr kurz

Alternativen:

PS2	Legacy of Kain: Defiance (86%, MANIAC 03/04)
Xbox	Legacy of Kain: Defiance (86%, MANIAC 03/04)
NGC	Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MANIAC 03/03)

Tomb Raider: Legend

Playstation 2

Grafik 80 %
Sound 76 %

84% Spielspaß

Xbox

Grafik 83 %
Sound 76 %

84% Spielspaß

Gelungene Rückkehr zur alten Form: Laras neues Abenteuer überzeugt, ist aber sehr kurz.



XB Gelungene Hommage: In einem Flashback spielt Ihr die 'klassische' Lara.



PS2 In Laras Anwesen stößt Ihr einige versteckte Schätze auf.



PS2 Als Abwechslung zum Gerenne gut gemeint, aber schwach ausgeführt: Die Motorradfahrten gerieten sehr einfallslos und langatmig.

definitives Ende: Crystal Dynamics setzt wie bei diversen "Legacy of Kain"-Spielen auf einen Schluss, der mehr Fragen aufwirft als beantwortet und wie das Staffel-Ende einer guten TV-Serie funktioniert – Neugier auf die Fortsetzung wird auf jeden Fall geweckt. Bis Ihr das Finale seht, vergeht nicht übermäßig viel Zeit: Eingermaßen begabte Forscher schlagen sich mit Lara in acht bis zehn Stunden durch – das ist zwar wenig, aber dafür könnt Ihr Euch danach als Schatzjäger betätigen. In jedem Szenario (inklusive dem Croft'schen Anwesen) sind zahlreiche Artefakte versteckt, die viele Boni freischalten: Neben Produktionsskizzen und Charakterporträts locken sexy Outfits für Ms.

Croft, die Ihr der Dame dann jederzeit überstreifen könnt.

Lara in allen Lagen

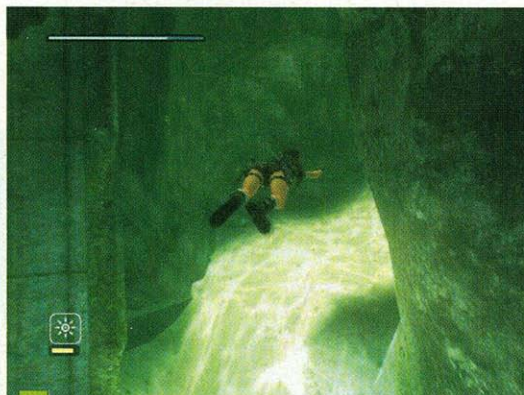
Spielerisch gibt es zwischen den beiden Fassungen keine Unterschiede, auch der Sound hat mit filmreifer Musik und gelungener deutscher

Synchro das gleiche Niveau. Bei der Grafik zeigen sich dagegen erkennbare Unterschiede: Schick sieht das Abenteuer überall aus, auch die Animation der Heldin stimmt systemübergreifend. Die Umgebungstexturen gefallen sowohl bei PS2 als auch Xbox, wobei letztere Version insgesamt etwas hübscher ausfällt. Am deutlichsten stechen die Technikdifferenzen bei der Bildrate heraus: Die Sony-Hardware verzeichnet häufigere Einbrüche unterhalb der üblichen 25 Bilder pro Sekunde, während Microsoft-Forscher das Geschehen fast durchgehend mit der doppelten Leistung genießen können. us

Oliver Schultes



Auf dem richtigen Weg, aber bei weitem nicht perfekt: "Tomb Raider Legend" ist kein schlechtes Spiel, das möchte ich meinem Kritik-Kanon voranstellen. Die Rückbesinnung auf mehr Rätsellei und Kletterei begrüße ich ausdrücklich. Aber was bitterschön haben öde, weil null anspruchsvolle Ballereien und lachhafte Motorradfahrsequenzen darin zu suchen? Die Gegner-KI beschränkt sich auf 'Ich bleib hier stehen, bis mich jemand über den Haufen ballert' und die Steuerung des Zweirads verdient sich das Prädikat 'So fährt es sich mit drei Promille'. Außerdem fehlt es mir bei einigen Schiebe- und Schalter-Puzzles an Designer-Esprit: Drei Kugeln suchen und auf drei Schalter rollen ist anno 2006 nicht mehr besonders kreativ. Das geht im nächsten Teil besser!



XB Geschwommen wird natürlich auch, allerdings muss sich Lara diesmal nicht so oft nass machen wie früher.



PS2 Bei den 'Quick Time Events' kommt kein Frust auf, denn die zu drückende Knopfsequenz bleibt stets gleich.



SAMURAI STYLE

SAMURAI WARRIORS®

戦国無双

State of War

24. März 2006

Was ist dein Style? Insgesamt 19 Krieger, die nur darauf warten sich in den Kampf zu stürzen!
Verbesserte Strategien, neue Szenarien und Multiplayer Matches für bis zu 4 Spieler erwarten dich jetzt auf der PSP.

swpsp.com



Samurai Warriors and the KOEI logo are trademarks or registered trademarks of KOEI Co., Ltd. ©2005-2006 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.
"PSP" is a trademark and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association.
THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

THQ
WWW.THQ.DE



Dragon Quest:

Die Reise des verwunschenen Königs



PS2 3D-Grafik wie in einem "Dragon Ball"-Film: Architektur und Charaktere verzücken mit authentischen Comic-Details.

Im achten Teil der in Fernost erfolgreichsten Rollenspiel-Reihe (den Test zur US-Version "Dragon Quest 8: Journey of the Cursed King" findet Ihr in MAN!AC 02/06) erzählen Square-Enix und Entwickler Level 5 ("Dark Cloud") eine Geschichte, wie sie märchenhafter und humorvoller kaum sein könnte. Vom Dornenranken-überwucherten Schloss über die

verwunschene Prinzessin und den verräterischen Hofmagier bis hin zur unscheinbaren Verlierer-Truppe, die auszieht, um das Böse zu bezwingen, haben wir hier alles beisammen, was die Gebrüder Grimm erfolgreich gemacht hat. Und schlussendlich ist's der unvergleichliche Humor von Charakter-Designer und Comic-Koriphäe Akira Toriyama ("Dragon Ball", "Dr.



Held greift an!

PS2 Die dynamischen Kämpfe sind toll präsentiert und machen süchtig.

Slump"), der Eure Queste zum schrägen Fantasy-Schwank geraten lässt und zur perfekten Wahl für all jene macht, die nicht unbedingt ein episches, sondern vor allem ein unterhaltsames Rollenspiel suchen.

Alte Liebe rostet nicht

Derweil Square-Enix seine "Final Fantasy"-Blockbuster mit ständig neuen Details und Konzept-Verfeinerungen aufpeppt, verlässt man sich bei "Dragon Quest" ganz auf Altbewährtes. Tatsächlich hat sich seit seligen 8- und 16-Bit-Tagen nicht viel getan im Märchenreich: Nach wie vor beschränken sich die Designer auf die wesentlichen Elemente des Genres und lassen Euch eine verspielte, kunterbunte Comic-Welt erforschen, ohne dass Ihr Euch über regeltechnische Details den Kopf zerbrechen müsst. Zerfallene Burgen sowie düstere Verliese bis in den letzten Winkel erforschen, aus ganzen Hundertschaften von Monstern die Erfahrungspunkte prügeln und überhaupt ganz zwanglos eben jener Sammelleidenschaft fröhnen, die ein Rollenspiel zur Sucht werden lässt. Ein kleiner Satz an



Der Königsschelm entledigt 50 Punkte

PS2 Besitzt von allen die meiste Schlagkraft: der dicke Yangus.

Charakter-spezifischen Fertigkeiten, auf die Ihr beim Stufenaufstieg mehr oder weniger Punkte verteilen dürft, sind da schon der Gipfel der spielerischen Komplexität. Aber Vorsicht: Die Bedeutung von Kampfgegnungen für Axt, Keule, Schwert, Bumerang, Dolch, Peitsche, Bogen, Zauberstab und fernöstliche Kampfkunst sind ebenso wenig zu unterschätzen wie Spezialtalente, mit denen Ihr das possierlich bis behämmerte Kreaturen-Aufgebot umgarnt, Hilfe herbei beschwört oder Euren unscheinbaren Prügel zur regelrechten Massenvernichtungswaffe macht. Meist kosten Euch derlei Wundertaten Magiepunkte – aber die Investition lohnt sich. Apropos Magie: Alle vier Helden beherrschen das Zauberhandwerk. Dabei verstehen sich Ex-Ganove Yangus und Euer (arg an "Dragon Ball"-Held Songoku erinnerndes) Konterfei vor allem auf kleine Heilzauber oder nützliche Alltagsmagie: Yangus pfeift



PS2 Bunter Haufen: Hinten der verwunschene König Trode, vor seinem Wagen Magierin Jessica, daneben Yangus, Templer Angelo und ganz vorne Euer Held.



PS2 Auch eine Meisterin der Magie muss mal zur Waffe greifen: Links zaubert Jessica eine Flammensäule, rechts malträtigt sie die Gegner mit dem Dolch.



PS2 Bei der Wahl Eurer Kampfkaktionen zeigt das neue "Dragon Quest" die Monster wie bei allen anderen Episoden von vorne: simpel, aber schön übersichtlich.

Monster heran, die begierig darauf sind, die Prügel ihres Pixel-Lebens zu beziehen. Euer Held wiederum transportiert die Truppe von einer Sekunde auf die andere aus dem Verlies zurück oder teleportiert die kleine Reisegemeinschaft an bereits besuchte Orte – das schont Nerven und Lebenspunkte. Templer-Schönling Angelo dagegen hat sich vor allem dem Kurieren angeschlagener Kollegen verschrieben: Seine Zauber saugen Gift aus Eurer Blut, lassen Euch aus dem Status-Koma erwachen, machen Tote wieder lebendig oder bringen Euch einen Batzen Energie zurück. Aber Zauber-Zicke Jessica ist als Einzige auf die Hexerei spezialisiert: Das zarte Wesen (Anime-stil leicht mit stürmisch wogendem Vorbau) fegt mit Blitz, Feuer, Donner und Sturm ganze Mons-

terhorden auf einmal vom Schirm. Ohne ihre Magie ist das aufbrausende Töchterlein aus gutem Hause nur halb so gefährlich: Dolch, Zauberstab und Peitsche – schwerere Waffen bringt die feine Dame nicht mit.

Einfach killt am längsten

Derweil sich die meisten Rollenspiel-Designer mit immer komplexeren und kopplastigeren Kampfsystemen gegenseitig zu übertrumpfen suchen, zieht Level 5 ganz frech das moderne Gehacke bis auf die Knochen aus. Übrig bleibt das altbekannte Skelett aus rundenweiser Menüwahl zwischen Standard-Optionen: angreifen, verteidigen, mit Zaubersprüchen die Luft knistern lassen, durch Hilfe von Fertigkeiten besonders grobe Gewalt anwenden oder im Zweifelsfall lieber



PS2 Eingeduldet wurden nur die Texte. Bei der Sprachausgabe verlässt man sich auf die tolle englische Synchro.



PS2 Jedem Objekt sein eigenes, knuffiges Icon: das schicke Menü.

Fersengeld geben. Mag wenig spannend klingen, aber dank dieses Konzepts trifft seit dem Serien-Stapellauf 1989 auf dem NES jede Episode aufs Neue mit schlafwandlerischer Sicherheit ins Schwarze. Viel Dynamik und die liebevolle Inszenierung machen's möglich: Wie seit "Dragon Quest"-Urzeiten fallen Schleimpfropf, Grinsekatz, Fledermaus-Greif, busenknautschende Sirene (Toriyama zeigt sich wie so oft als alter Schwerenöter) und gackernder Dämon nach dem bewährten Zufallsprinzip über Eure Gruppe her, um Euch zunächst ihre monströse Front zu zeigen. Doch habt Ihr erstmal für alle Charaktere Eure Optionswahl getroffen, seht Ihr, wie Helden und Bestien übereinander herfallen.

Und das passiert ebenso wie die Erforschung von Wäldern, Siedlungen, Gebirgen oder Höhlensystemen zum ersten Mal seit "Dragon Quest"-Gedenken rundum in 3D: Zwar durften bereits PSone-Abenteurer durch eine (damals jedoch nur leidlich attraktive) 3D-Welt strömen – aber erst jetzt glänzen auch Helden, Drachen und Bösewichter mit polygonalem Gebein. Nur hier genießen Dungeon-Kundler die totale Freiheit. *rb*

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1	
Via Linkkabel	-	
Online	-	
System	PS2	XB NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL kleine Balken, leichte Geschwindigkeitseinbußen
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- ☐ Lenkrad
- ☐ Maus
- ☐ Flight-Stick
- ☐ Lightgun
- ☐ Keyboard
- ☐ Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- ☒ 16:9
- ☒ Surround
- ☐ ProLogic 2
- ☐ 60 Hz
- ☐ DTS
- ☐ Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Level 5, Japan
Hersteller: Square-Enix
Website: www.square-enix.com

Pro ☒ nahezu grenzenlose Bewegungsfreiheit
☒ grandios detaillierte Anime-Optik
☒ selbsterklärende, flüssige Steuerung
☒ Kämpfe machen Metzel-süchtig
☒ filmreife, aberwitzige Dialoge

Contra ☒ nichts für Toriyama-Hasser

Alternativen:

PS2	Breath of Fire: Dragon Quarter (83%, MANIAC 01/04)
Xbox	Sudeki (85%, MANIAC 08/04)
NGC	Tales of Symphonia (87%, MANIAC 12/04)

Dragon Quest: Die...

Playstation 2

Grafik 86%
Sound 85%

93%
Spielepaß

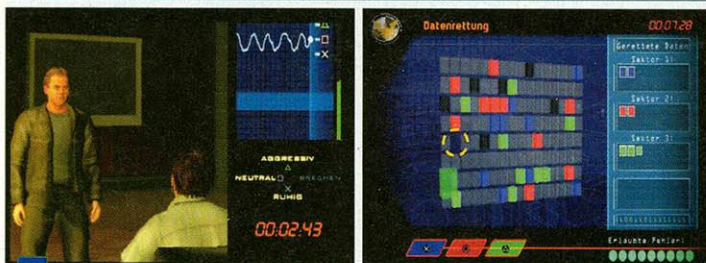
Geniale Geschmacksache: Japans bestes Rollenspiel ist leider nichts für "Dragon Ball"-Hasser.

Robert Bannert



Monsterjäger sein, frei von Regel-Fesseln eine fast grenzenlose, Geheimnis-gespickte Spielwelt durchstreifen und nach wenigen Gefechten fast schon instinktiv die richtigen Menü-Befehle geben: Ob Seereise, Spaziergang im Wald, Monster-Training, Kampfgetümmel oder die Fabrikation eigener Ausrüstungsgegenstände im praktischen Alchemie-Pott – hier klappt einfach alles!

24: The Game



PS2 Reaktionsbasierte Einlagen wie die kniffligen Verhöre (links) oder das Retten von Datensätzen (rechts) lockern das Geschehen auf.



PS2 Das Zielkreuz ist Jack Bauers bester Freund: Häufig seid Ihr in bleihaltigen Einsätzen unterwegs und ballert per Automatikerkfassung reihenweise Schurken weg.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1	
Via Linkkabel	-	
Online	-	
System	PS2 XB NGC	

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:

- PS2 bereits erhältlich
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Cambridge, England
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

- Pro**
 - alle Originalsprecher
 - fängt die Atmosphäre der Vorlage ein
 - viele unterschiedliche Aufträge
- Contra**
 - besonders Fahrabschnitte optisch mäßig
 - Kameraführung nicht ideal
 - zwischen Frustmomenten

Alternativen:

PS2	Metal Gear Solid 3: Snake Eater (89%, MANIAC 04/05)
Xbox	Metal Gear Solid 2 Substance (87%, MANIAC 04/03)
NGC	Metal Gear Solid: The Twin Snakes (88%, MANIAC 04/04)

24: The Game

Playstation 2

Grafik 68 %
Sound 79 %

74% Spielspaß

Gelungene Verstoffung der TV-Vorlage, die an teils mäßiger Technik und unnötigen Macken leidet.

"24" etablierte vor einigen Jahren ein ambitioniertes Konzept für eine TV-Serie: Alle Geschehnisse wurden (weitgehend glaubwürdig) in Echtzeit dargestellt, eine Staffel umfasste also genau einen Tag. Die Idee kam beim Publikum an, im Augenblick läuft in den USA bereits die fünfte Runde. Für die PS2-exklusive Umsetzung der Vorlage hat sich Sony ebenso einiges vorgenommen: Neben sämtlichen Originaldarstellern inklusive Kiefer 'Jack Bauer' Sutherland wirkten auch Komponisten und Drehbuchautoren der Serie mit, um ein möglichst authentisches Erlebnis zu gewährleisten – O-Ton-Fans dürfen sich freuen, auf der DVD fanden sowohl die englische als auch die deutsche Sprachfassung Platz.

"Sie haben Kim!"

Die Handlung von "24" spielt zwischen der zweiten und dritten Staffel, Ihr erfahrt also u.a., wie sich Jack und sein späterer Partner Chase erstmals getroffen haben. Die Spieldauer umfasst derweil keine ganzen 24 Stunden, das Ende sieht Ihr als einigermaßen guter Agent nach etwa der

Hälfte der Zeit. Der Tag unterteilt sich in 58 Einzelmisionen: Den größten Teil davon machen Action-Abschnitte in Third-Person-Ansicht aus. Ihr lenkt Euren jeweiligen Helden (neben Jack kommen u.a. Chase, die CTU-Kollegen Tony und Michelle sowie Tochter Kim zum Einsatz) durch Gebäude und Umgebungen, die meistens von zahlreichen Feinden bevölkert werden. Dank halbautomatischem Zielkreuz und durchschlagskräftigen Waffen putzt Ihr die Schurken weg und macht Euch zum auf der Karte eingezeichneten nächsten Checkpoint auf, manchmal ist aber auch schleichtlasti-

geres Vorgehen notwendig. Regelmäßig setzt Ihr Euch hinter das Lenkrad verschiedener Vehikel und flitzt durch ein virtuelles Los Angeles – mal unter Zeitdruck, mal mit Feinden an den Fersen. Ansonsten erledigt Ihr noch ein anderes Sammelsurium an Aufgaben: Knackst Zahlenschlösser, repariert Datensätze, erledigt per Sniperwumme Attentäter, verhört Zeugen oder analysiert Standorte von Verbrechern. Jede Mission wird nach Abschluss anhand einiger Kriterien bewertet: Wart Ihr gut genug, schaltet Ihr Extras wie Polygonmodelle oder Video-Interviews frei. us

Ulrich Steppberger



Weniger wäre mehr gewesen: Wer "24" spielt, gewinnt schnell den Eindruck, dass sich die Entwickler bei ihren ambitionierten Plänen etwas übernommen haben. Viele Aspekte der TV-Umsetzung funktionieren prima: Die Atmosphäre stimmt dank authentischer Präsentation inklusive Splitscreens und der echten Stimmen, auch die Mimik der Charaktere passt – zumindest bei den Stars. Dafür fallen einige Missionstypen unangenehm auf, vor allem die arg antiquierte Optik der Fahreinlagen stört das gute Gesamtbild. Und so schön die vielen Aufträge auch sind, die häufige Wiederholung fast gleicher Rätsleinlagen und einige frustige Ausrutscher wie z.B. Chases Schleicheinlage bremsen auf Dauer den Enthusiasmus – da hilft die spannende Story auch nicht immer weiter. Die Konzentration auf weniger Elemente hätte nicht gestört, dann wären vielleicht auch manche zickigen Eigenheiten der Steuerung behoben worden. So wird aus "24" letztlich ein immer noch gutes Spiel, das aber vor allem für Fans der Serie geeignet ist – wer Jack Bauer nicht kennt, ist mit fokussierteren Videospiel-Spionen wie Snake und Sam Fisher besser bedient.



PS2 Überraschung: Töchterlein Kim verhält sich im Spiel sogar einigermaßen intelligent.



PS2 "DRIV3R" lässt grüßen? Die Fahrabschnitte sehen technisch mächtig alt aus, sind aber halbwegs gut spielbar.

Ladengeschäft:

Alt-Tegel 11

13507 Berlin

Tel.: 030/43776555

Ihr Fachgeschäft in Sachen Videospiele und Zubehör

MEDIA GAMES

Versandstelle:

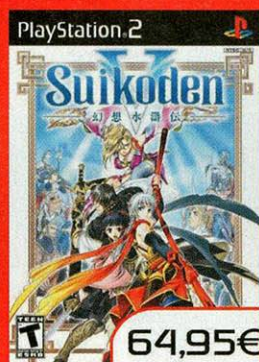
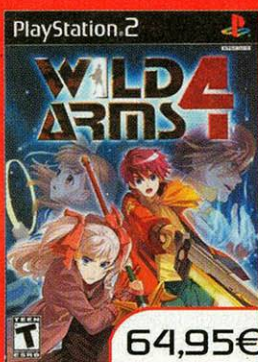
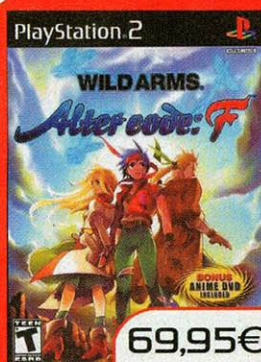
Kornblumenweg 7

16548 Glienicke

Berlin / Tegel

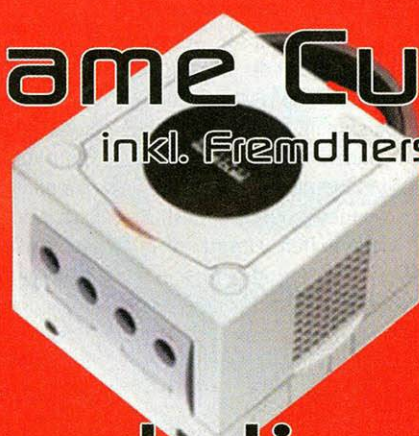
Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur | Umbau

+++Schnelle Lieferung nur per Nachnahme | Alle Neuerscheinungen+++



Game Cube White Neu

inkl. Fremdhersteller Pad und 4MB Memorycard



49,95€

Playstation 2 Neu

inkl. 2 Fremdhersteller Pad und einem gebrauchten Spiel

1 29,95€



www.media-games.net

info@media-games.net

Bestell-Hotline:

030/43776555

Kontodaten:
Knr. 532 822 400
BLZ: 100 700 24
Deutsche bank 24



Battlefield 2 Modern Combat



360 Im Einspielermodus wechselt Ihr per Hotswap flink zum Kameraden im Fadenkreuz: Übernimmt mächtige Stellungen, die Übersicht und Feuerkraft bieten.



360 Jetzt aber schnell: Im Hafen installiert Ihr Bomben mit kurzer Zündschnur.



360 Actionlastig: Mit der Shotgun trifft Ihr auf kurze Entfernung und dank großzügiger Zielerfassung sind auch bei Präzisionswaffen Schüsse aus der Hüfte möglich.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1
	Via Linkkabel	-
	Online	24
	System	360

USK-Rating **16** Preis: ca. 70 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:

360 bereits erhältlich
PS2 bereits erhältlich (88%, MANIAC 12/05)
Xbox bereits erhältlich (88%, MANIAC 12/05)
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Digital Illusions CE, Schweden
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro + spektakuläre Online-Schlachten
+ taktischer Wechsel im Solomodus
+ leichter Einstieg
+ massig Waffen und Vehikel
+ viele versteckte Upgrades

Contra - kein LAN-Modus

Alternativen:

PS2 Socom 3: U.S. Navy Seals (88%, Test auf Seite 84)
Xbox Star Wars Battlefront 2 (86%, MANIAC 12/05)
NGC keine erhältlich

Battlefield 2

Xbox 360

Grafik **70 %**
Sound **85 %**

88% Spielspaß

Für die Next Generation hat man die aufregenden Online-Kämpfe lediglich optisch aufpoliert.

Auch auf der Xbox 360 kämpfen die Truppen von China und der NATO um Ölfelder in Kasachstan: In den aufregenden Gefechten ringen die Teams um Ölplattform, U-Boot-Hafen und Tanker, bis zu 24 Online-Soldaten dürfen mitmischen. Selbstverständlich hat Electronic Arts die Gefechte für die neue Konsole grafisch aufpoliert, spielerische Vorteile genießt Ihr durch die höhere Auflösung allerdings nicht: Zielen und Navigieren klappt so komfortabel wie in der letzten Hardwaregeneration.

Alles beim Alten?

Wer "Battlefield 2" bereits auf Xbox oder PS2 (MANIAC12/05) gespielt hat, wird im Detail manche Unterschiede erspüren: Besonders in den Einspielermissionen haben die Entwickler neue Feindformationen eingebaut, aber auch lieb gewonnene Kameraden von vorteilhaften Aussichtspunkten entfernt.

Deshalb spielen sich die Missionen stellenweise etwas kniffliger als auf den alten Konsolen: Ihr müsst Euch

öfter ins Getümmel stürzen. Vertraut wirkt dagegen die KI der Gegner, die sich penibel an vorgegebene Marschrouten hält. Wenn Ihr in einer Mission hängen bleibt, könnt Ihr die Gegnerformation auswendig lernen. Überraschungen erlebt Ihr deshalb beim wiederholten Einsatz nicht, dafür lässt sich Eure Abschussquote für die vielen Auszeichnungen und Extras leichter optimieren. Zur Abwechslung startet Ihr Online-

Matches, die mit über 50 Waffen, 30 Fahrzeugen und fest installierten Geschützstellungen jede Menge Action bieten: Im Vergleich zu "SOCOM 3" (Seite 84) spielen sich die Matches actionlastiger, weil die Waffen taktisch weniger Unterschiede aufweisen. Außerdem drängen sich die Spieler oftmals auf kleinerem Terrain und segeln gar per Fallschirm direkt in die feindlichen Linien - da müsst Ihr schnell schalten! oe

Oliver Ehrle



Die Verbesserungen sind nur kosmetischer Natur: Bei der Xbox-360-Version hat sich Electronic Arts auf die optische Präsentation konzentriert. Dichter Schneefall ist allerdings nicht nur ein netter Effekt, sondern kann richtig die Sicht behindern: Scharfschützen genießen in manchen Maps neuerdings weniger Vorteile. Spielerisch hat sich dagegen wenig verändert, besonders die KI hätte man einfallsreicher gestalten können. So könnt Ihr in den Soloeinsätzen regelmäßig beobachten, wie ein Gegner planlos vor und zurück läuft, bis ihn jemand abknallt. Zum Glück dominieren die Online-Matches, in denen dieselbe Szene auch ganz amüsant sein kann. Somit ist "Battlefield 2" für Xbox 360 zwar nicht besser als seine kleinen Brüder, aber zumindest etwas schöner anzusehen.



360 Zieht die Köpfe ein: Die Bohrinsel wird von Fallschirmjägern angegriffen - holt sie mit dem MG vom Himmel.



360 Beim Kampf gegen Hubschrauber hofft Ihr auf Glückstreffer: Wenn es den Piloten erwischt, zerschellt die Maschine.



NEXTGEN-FAKTOR

Höhere Auflösung und dickere Schneeflocken, aber kaum mehr Details: Die Verbesserungen sind nicht gerade revolutionär.

TV

VS

HDTV

Kein Vorteil für Späher: In beiden Formaten ist "Battlefield 2" übersichtlich, zumal Ihr Feinde vor allem mit dem Radar ortet.

MAN!AC

extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN



Interview: Shigeru Miyamoto – vom Maler zum Star-Entwickler
Feature: Weltuntergang spielen
Next Level: Playstation 3 – neue Fakten
Retro: Pixel-Bosse – Level 2, The Making of Boulder Dash
Retro-Anzeige: Atari-VCS-Spiele

**Heft
im Heft**



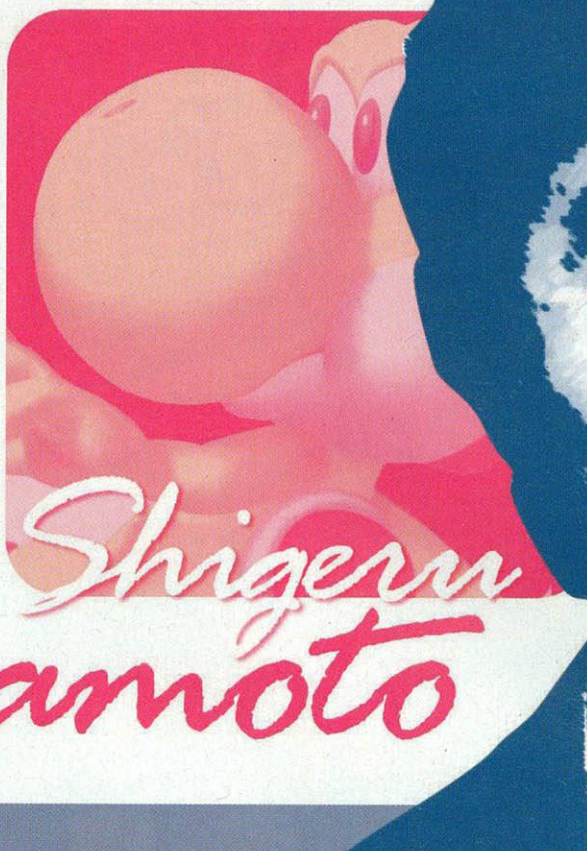
morgen geht die

welt

unter...

Apocalypse now:
Dritter Weltkrieg digital





**MAN!AC SPRACH MIT DEM EINFLUSSREICHSTEN
VIDEOSPIEL-ENTWICKLER ÜBER SEINE VERGANGENHEIT,
GEGENWART UND ZUKUNFT.**

Miyamoto-san über sein musikalisches Talent

 Sie gelten als enthusiastischer Musiker. Wann starten Sie diese Karriere?

Ich spiele mit Leib und Seele Gitarre. Aber ich glaube kaum, dass jemand für meine bescheidenen Fähigkeiten Geld bezahlen möchte.

 Eine musikalische Rückkehr in einem Spiel schließen Sie aber nicht aus. Sie komponierten schließlich die Musik für "Donkey Kong"...

Ich überlasse zwar Nintendos Tonexperten Koji Kondo die Hauptarbeit, jedoch wir sitzen öfters zusammen und tüfteln an neuen Musikstücken.

Miyamoto-san über Donkey Kong

 Stellen Sie sich vor, "Donkey Kong" wäre gefloppt. Was würden Sie heute machen und wo stünde Nintendo?

Ich würde heute wohl keine Spiele entwickeln, auf jeden Fall nicht bei Nintendo. Ich durfte schon bei "Donkey

Kong" ein Spiel nach meinen Vorstellungen machen – dies ist wohl nur bei Nintendo möglich. Aber bei Misserfolgen handelt Nintendo rigoros: Wer angestrebte Ziele nicht erreicht, wird ausgetauscht.

Miyamoto-san über Trends und Märkte

 Verraten Sie uns Ihr Geheimnis, wie Sie dank innovativen Spielkonzepten immer wieder neue Zielgruppen erreichen.

Entscheidend ist ein perfektes Zusammenspiel von Hardware und Controller. Spontan fällt mir "Nintendogs" ein: Dank simplem Handling und dem DS-Touchscreen finden sich auch Nicht-Videospieler sofort zurecht.

 Während der europäische Spielmarkt wächst, ist der japanische rückläufig. Wie wollen Sie diesen Trend stoppen?

In Japan überfluten vor allem billige und zu ähnliche Spiele den Markt. Die

Europäer kaufen sich meist noch qualitativ hochwertige Spiele. Der DS war der erste Schritt in die richtige Richtung. Mit dem Revolution gehen wir den innovativen Weg konsequent weiter und lassen den Software-Entwicklern großen Handlungsspielraum.

Miyamoto-san über Killerspiele

 In Deutschland wollen politische Parteien Spiele wie "Doom" verbieten. Was halten sie von so einer Gesetzesvorlage respektive solcher Spiele?

Ich habe mich noch nie mit einem derartigen Spiel beschäftigt. Also kann ich nicht beurteilen, ob solche Software ein generelles Verbot verdient. Aber mit Games, bei denen man nur mit großer Gewaltbereitschaft sein Ziel erreicht, will ich mich nicht auseinandersetzen.

 Sie bauten auch einmal ein umstrittenes Item ein – den tödlichen Pilz in der japanischen Fassung von "Super Mario Bros 2".

Der Schrumpfpilz sollte eine Parodie auf den Wachstumspilz sein. Im Nachhinein sicherlich eine Fehlentscheidung, denn glauben Sie mir, es waren äußerst viele Menschen über dieses Item verärgert.

Miyamoto-san über seine Zukunft ohne Nintendo

 Was streben Sie nach Ihrer Spieleentwickler-Karriere an.

Falls mich Nintendo nicht mehr will, werde ich weiter Spiele entwickeln – vielleicht auf Flash-Basis. Daneben möchte ich wieder vermehrt malen – abstrakt und ohne Regeln.

 Sie wirkten bei unzähligen Spielen mit – hat sie ein Titel im Nachhinein enttäuscht?

Nein, eigentlich nicht. Natürlich gab es während der Entwicklungsphase Grenzen oder Dinge, die mich nicht ganz überzeugten. Doch am Ende war ich mit dem Produkt immer zufrieden. Zudem bin ich ein positiv denkender





Steckbrief

Name: Shigeru Miyamoto
 Alter: 53
 Position: Senior Managing Director,
 General Manager Entertainment Analysis & Development Division

Mensch. Aktuell stören mich aber die ständigen "Mother 3"-Verschiebungen.

Miyamoto-san über "Pac-Man" und Spieleberater

Welches Nicht-Nintendo-Spiel fesselte Sie länger ans Pad.

Ich spiele kaum Videospiele. Aber früher zog mich Namcos "Pac-Man" unweigerlich in seinen Bann.

Zu SNES-Zeiten sagten Sie, dass Komplettlösungen Spielern die Kreativität raubt. Sehen Sie das bei den heutigen, teils sehr umfangreichen Spielen immer noch so?

Das sehe ich immer noch so. Spieler sollen sich mehr Zeit für ein Spiel lassen. Im neuen, meines Erachtens nach perfekt ausbalancierten "Zelda", steckt so viel Liebe und Leidenschaft. Der Gedanke schmerzt, dass sich Spieler durch dieses Kunstwerk mogeln. Sie sollten lieber vollständig mit Link in die Spielwelt eintauchen und ihn als Verknüpfung zu dieser riesigen Spielwelt anerkennen.

kennen. Link sucht die Herausforderung und die sollte der Spieler auch anstreben.

Miyamoto-san über (Revolution-)Controller

Erzählen Sie uns von den Vorteilen des Revolution-Controllers.

Ich bin von dem Konzept völlig überzeugt – die Art des Spielens wird ganz neue Möglichkeiten erschließen.

Gab es keine technischen Probleme mit der Steuerung in der dritten Dimension?

Wir mussten sehr lange experimentieren und vieles wieder ändern bzw. überdenken. Doch das finale Produkt überzeugt uns voll und ganz.

Ermüdungserscheinungen scheinen vorprogrammiert...

Nein, denn der Spieler wird selbstverständlich nicht bei jedem Schwertkampf von Link mit dem Controller rumzufucheln – das wäre in der Tat ermüdend. Dank zahlreichen anderen Spielelementen gönnen wir dem Spieler genügend Ruhepausen.

Kritiker werfen Ihnen vor, dass sie den N64- und Gamecube-Controller nur auf Ihre Spiele auslegten.

Wir erarbeiten bei Nintendo die Hardware grundsätzlich zusammen mit der Software – dadurch ermöglichen wir dem Spieler eine perfekte Kontrolle zu dem jeweiligen Spiel.

Viele Probleme bei Fremdhersteller-Spielen gehen aber auf die Kappe des Controllers.

Bei Fremdhersteller-Spielen, die 1:1 auf verschiedene Konsolen umgesetzt wurden, haben wir in der Tat zu wenig weit gedacht. Doch beim Revolution gehen wir diesen Weg noch stärker. 1:1-Umsetzungen wird es schlichtweg nicht mehr geben. Ergo dürfen sich die Fremdhersteller bei Spielen für den Revolution dank den einzigartigen Controller-Funktionen kreativ entfalten.

Miyamoto-san über aufstrebende Entwickler

Was halten Sie von jungen, aufstrebenden Entwicklern?

Ich bin froh um jeden innovativen Entwickler. Doch wer sich mit mir duellieren will, sei gewarnt: Ich lasse mich nur ungern besiegen und ich bin noch voller Tatendrang (lacht). Außerdem habe ich viele Ideen für neue Spiele und wie ich meine wichtigsten Spielfiguren weiterhin einsetzen kann. So schnell werdet Ihr mich nicht los!

Softographie

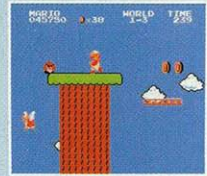
1980 Radar Scope, Director



1981 Donkey Kong, Director

1982 Donkey Kong Jr., Director

1984 Donkey Kong 3, Director



1985 Super Mario Bros., Director

1986 The Legend of Zelda (NES), Director

1987 Zelda 2: The Adventure of Link, Producer

1988 Super Mario Bros. 2, Director

1988 Super Mario Bros. 3, Director

1989 Legend of Zelda (Game&Watch), Principal

1990 F-Zero, Producer



1990 Super Mario World, Producer



1991 The Legend of Zelda: A Link to the Past, Producer



1992 Super Mario Kart, Producer



1992 Wave Race, Producer

1993 The Legend of Zelda: Link's Awakening, Producer

1993 StarFox, Producer

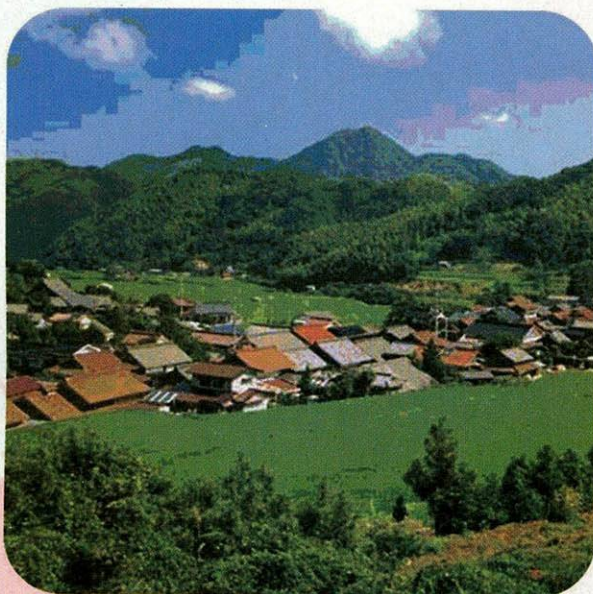
1993 Super Mario All Stars, Producer/Director

1994 Donkey Kong Country, Producer

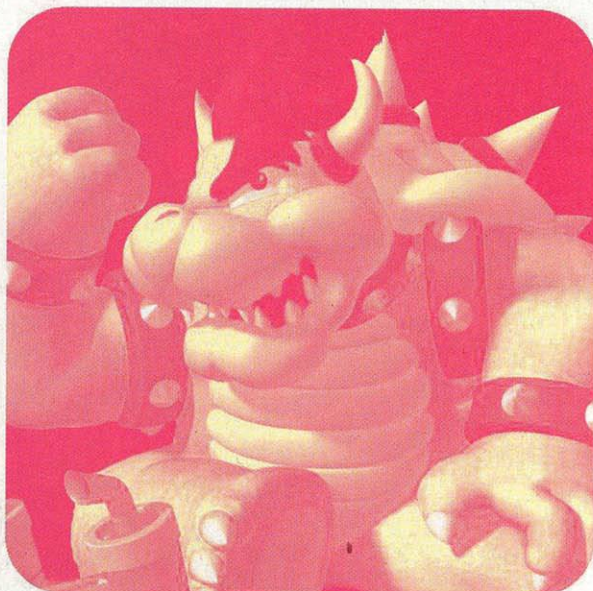
1994 Earthbound, Producer



1995 Super Mario World 2: Yoshi's Island, Producer



▲ Sonobe: In diesem beschaulichen Vorort von Kyoto wuchs Shigeru Miyamoto auf und lebt auch heute noch dort.



Vom Maler zur Entwickler-Ikone

» Shigeru Miyamoto erblickte in Sonobe (Vorort von Kyoto) am 16. November 1952 das Licht der Welt. Der aufgeweckte Bursche wuchs ohne Fernseher auf – was ihn nicht weiter

störte. Denn der Dreikäsehoch hatte einen unbändigen Forscherdrang, der ihm spannende Welten eröffnen sollte. Einmal entdeckte der Lausejunge eine furchteinflößende Höhle. In den Schlund der finsternen Welt traute er sich vorerst nicht. Doch die Neugier siegte und so schlich der Knabe nur mit einer Lampe ausgerüstet in die pechschwarze Grotte. Dieses Erlebnis baute Miyamoto in sein legendäres Action-Abenteuer "The Legend of Zelda" ein.

Es gibt noch etliche Kindheitserfahrungen, die sich wie ein roter Faden durch Miyamotos Spiele ziehen: Der Kettenhund, der erstmals in "Super Mario Bros. 3" auftauchte, war im echten Leben ein kläffender, angeketteter Köter. Dieses schauerliche Ungetüm stellte

sich Klein-Shigeru auf dem Schulweg zähnefletschend in den Weg. Glücklicherweise hinderte die eiserne Fessel die Töle davor, den Meister in die Hand zu beißen. Doch nicht nur Kindheits-

erlebnisse finden sich in seinen Spielen wieder. Vor einigen Jahren beobachtete der Hobby-Gärtner in seiner Grünanlage das rege Treiben der Ameisen – die Idee zu "Pikmin" war geboren. Ab 1970 studierte Miyamoto-san fünf Jahre am 'Kanazawa Muncipal College of Industrial Arts and Crafts' – jedoch nur die Hälfte der Zeit war er wirklich anwesend – er trat lieber mit

seinem Banjo spielenden Partner in Cafés auf. 1977 nahm sein gemütliches Leben eine entscheidende Wende: Miyamoto wurde auf Gutheißens seines Vaters vom übermächtigen Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen. Zu

der Zeit brauchte Nintendo jedoch keine Künstler, sondern fähige Entwickler. Yamauchi sah das Gespräch eher als das Einlösen eines Gefallens an. Doch Miyamoto überzeugte den Nintendo-Boss mit seinen kreativen Ideen der-

Namen 'Jumpman' (später wurde der Schnauzbarträger in Mario umgetauft) und musste in vier Bildschirmen seine holde Maid Daisy aus den Fesseln seines Haustieres befreien. Das Vieh hörte auf den Namen 'Donkey Kong' und der



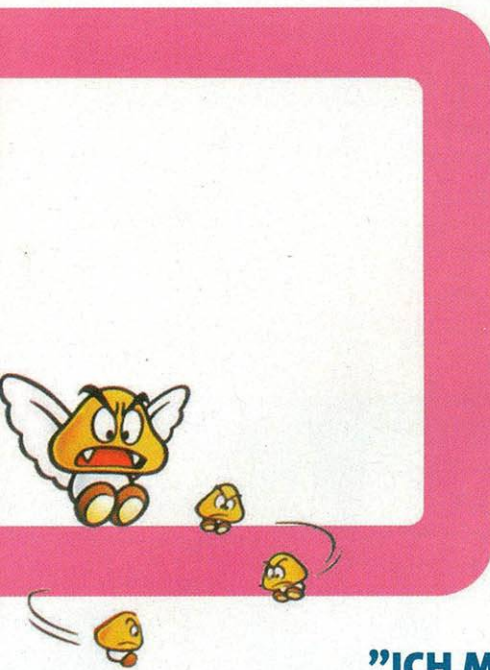
"ICH MÖCHTE TRENDS SETZEN, NICHT IHNEN FOLGEN."

"ICH MÖCHTE MENSCHEN ÜBERRASCHEN UND MIT MEINEN IDEEN VERZAUBERN."

maßen, dass dieser ihm nach einem weiteren Gespräch einen Job bei Nintendo anbot. Miyamotos erster Auftrag: das Spiel "Radar Scope". Doch dieses uncharmanteste Action-Spiel war für ihn mehr Pflicht als Kür. Nach schwachen Umsatzzahlen wollten sich einige Nintendo-Vorstandsmitglieder umorientieren. Doch Yamauchi schob diesem Vorhaben einen Riegel vor und beauftragte Miyamoto mit einem weiteren Spiel. Der große Unterschied: Diesmal gewährte ihm Nintendo völlige Freiheit. Miyamoto-san wick von gängigen Ballerspielen ab und begründete ein neues Genre namens Jump'n'Run. Der Held erhielt den

Erfolg des Automaten überstieg alle Erwartungen bei weitem.

Der erste System-Seller gelang Miyamoto 1985 mit "Super Mario Bros." für das NES. Die Hüpferei war wie das ein Jahr später erschienene "The Legend of Zelda" der Zeit weit voraus. Ende der 80er-Jahre gehörte Miyamoto erstmals zum Konzept-Team für Nintendos neue SNES-Hardware. Ihm verdankt die 16-Bit-Generation den ersten Controller mit Schultertasten. Mit dem 1996 veröffentlichten "Super Mario 64" schaffte es Miyamoto, die einmalige Spielbarkeit seiner 2D-Hits in die dritte Dimension zu transportieren. Zudem schnitt Miyamoto das 3D-"Mario" auf den mit



**"ICH MACHE SO GERNE VIDEOSPIELE,
ICH WÜRD E AUCH OHNE GEHALT ARBEITEN.
ABER SAGT DAS NICHT MEINEM CHEF!"**

(M)EIN TAG MIT SHIGERU MIYAMOTO



In London traf ich die Entwickler-Ikone zum Gespräch. Ich war wohl dezent nervös, denn vor der Plauderei verwechselte ich doch Nintendos PR-Chef mit einem Schreiberling von einem anderen Magazin. Doch diese Unzulänglichkeit sei mir verziehen, man trifft ja schließlich nicht jeden Tag den bedeutendsten Spieleentwickler persönlich. Kurz vor dem Interview beschäftigte mich die

Frage, ob Miyamoto auch im echten Leben so sympathisch ist, wie ihn seine Videospielhelden erscheinen lassen. Diese Frage erübrigte sich nach der herzlichen Begrüßung. Nach dem Interview lud mich Shigeru sogar noch zu einer Tasse Kaffee ein und erzählte mir, wie es zu der ominösen 'Nichts-hoch-1'-Welt in "Super Mario Bros." kam. Danach zeichnete er einen süßen Yoshi auf mein

Shirt (siehe Bild). Der Marker trocknete kurz vor der Vollendung aus, flugs organisierte er sich ein neues Schreibwerkzeug und unterzeichnete das Kunstwerk mit einem blauen Stift. Dieser liebenswürdige Mensch repräsentiert im wahren Leben dieselben positiven Eigenschaften, die seine einzigartigen Spiele auszeichnen. Domo arigato gozaimasu, Miyamoto-Sama!

einem Analogstick ausgestatteten N64-Controller zu. 1998 schuf Miyamoto mit Links 3D-Erstling "Ocarina of Time" das für viele Kritiker beste Videospiel aller Zeiten. Zudem machte der Meister mit unzähligen anderen Franchises (siehe Softographie) Millionen Zocker glücklich. Kürzlich erschloss Miyamoto mit "Nintendogs" neue Zielgruppen für

Videospiele. Momentan arbeitet er an Projekten wie "New Super Mario Bros.", Nintendos 'Revolution'-Hardware und am letzten großen Gamecube-Projekt "The Legend of Zelda: Twilight Princess". Verdienstermaßen wurde der erfolgreichste Spieleentwickler mit vielen Preisen und dem 'Walk of Game'-Stern geehrt. rf 1<<



Softographie (Fortsetzung)



1996 Super Mario RPG, Producer



1996 Super Mario 64, Producer

1996 Wave Race 64, Producer

1996 Mario Kart 64, Producer



1997 Star Fox 64, Producer

1996 Yoshi's Story, Supervising Producer

1998 1080° Snowboarding, Producer

1998 F-Zero X, Producer

1998 The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64), Producer/Director

1999 F-Zero Expansion Kit, Producer

1999 Mario Artist, Producer/Director

1999 Super Smash Bros., Producer

2000 Legend of Zelda: Majora's Mask, Producer

2001 Paper Mario, Producer

2001 Super Mario Advance, Producer

2001 The Legend of Zelda: Oracle of Seasons, Producer

2001 Legend of Zelda: Oracle of Ages, Producer

2001 Wario Land 4, Producer

2001 Luigi's Mansion, Producer

2001 Wave Race: Blue Storm, Producer

2001 Mario Kart: Super Circuit, Producer

2001 Pikmin, Producer/Director

2001 Super Smash Bros. Melee, Producer

2002 Super Mario World Super Mario Advance 2, Producer

2002 Doshin the Giant, Producer

2002 Super Mario Sunshine, Producer

2002 Yoshi's Island: Super Mario Advance 3, Prod.

2002 Metroid Prime, Producer

2003 The Legend of Zelda: The Wind Waker, Prod.

2003 The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Master Quest (Gamecube), Producer

2003 F-Zero GX, Producer

2003 Mario Golf Toadstool Tour, Supervisor

2003 Donkey Konga, Supervisor

2003 The Legend of Zelda: Four Swords, Producer

2003 Mario & Luigi: Superstar Saga, Producer

2004 Metroid Prime 2: Echoes, Producer

2004 Pikmin 2, Producer

2004 Paper Mario: Die Leg. vom Äonentor, Prod.

2004 Donkey Kong Jungle Beat, General Prod.

2004 Legend of Zelda: The Minish Cap, Prod.

2005 Super Mario 64 DS, Producer

2005 The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, Producer

2005 Star Fox: Assault, Producer

2005 Nintendogs, Producer

2006 The Legend of Zelda: Twilight Princess

Morgen geht die Welt unter

Der nukleare Schrecken hielt die Welt schon oft in Atem: Auf dem Bildschirm könnt Ihr den Ernstfall proben!



Kein Spion kämpft so fleißig gegen die Nuklearkatastrophe wie Snake: Der NES-Erstling schaffte es leider nicht nach Europa.

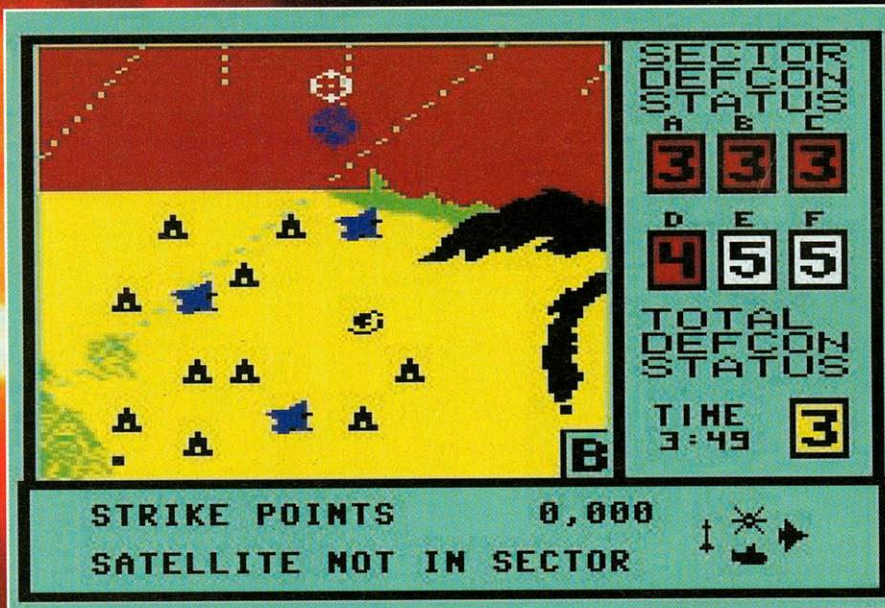


Ein Fall für Teamspionage in "Splinter Cell: Chaos Theory": Den Coop-Level 'Nuclear Plant' spielen Xbox-Live-Nutzer exklusiv.

» Mit Atomwaffen bestückte U-Boote, Raketenabschussbasen und strategische Bomber, die rund um die Uhr im feindlichen Luftraum patrouillieren: In Zeiten des kalten Krieges war der nukleare Holocaust der größte Schrecken, den sich die Menschheit vorstellen konnte. Und wenn man an die Kuba-Krise von 1962 denkt, war die Welt wohl auch einige Male nur einen Knopfdruck vom Untergang entfernt. Egal ob Unglück oder die letzte Schlacht der Menschheit – den nuklearen Schrecken dürft Ihr auch auf dem eigenen Bildschirm erleben: MAN!AC präsentiert die verstrahltesten Spiele der Welt!

Präventivmaßnahmen

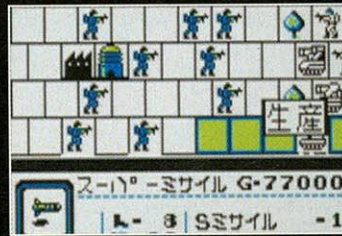
Der Kampf gegen den nuklearen Gau beginnt mit Spionage, denn Unfälle, Provokationen und Terrorakte lassen sich bereits im Vorfeld verhindern. Abenteuer rund ums Thema Atomwaffen gibt's daher wie Sand am Meer, auch wenn Ihr nicht direkt mit nuklearem Material hantiert: Ein früher Vertreter dieser Schnüffelspiele ist "Hacker 2: The Doomsday Papers" von 1985, in dem Ihr die Pläne eines verrückten Wissenschaftlers durchkreuzt. Ihr kontrolliert die Kameras eines russischen Militärkomplexes und lasst den Spinner nicht aus den Augen. Wesentlich bekannter ist Konamis "Metal Gear", das ein Jahr später auf MSX und NES kommt: Dieser Mech lässt sich mit Atomwaffen bestücken und darf daher nicht in falsche Hände fallen. Bis heute ist Snake damit beschäftigt, die neusten Modelle gegen abtrünnige Militärs und Rebellen zu verteidigen. In "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" (PS2) macht der Spion sogar Bekanntschaft mit Miniatombomben, mit denen die Verbrecher gleich zu Beginn des Abenteuers ihre Spuren verwischen wollen. Auch Sam Fisher erfährt von nuklearer Bedrohung, schickt aber seine Kollegen vor: In "Splinter Cell:



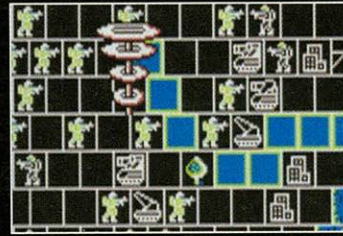
▲ In "War Games" (C64) kontrolliert Ihr Schutzraketen und Jäger über amerikanischem Territorium: Bei der Abwehr der russischen Sprengköpfe müsst Ihr flink die Silos wechseln, weil nach jedem Schuss einige Zeit nachgeladen wird.



▲ Fallout in "Sim City": Zuerst stellt Ihr Strom- und Wasserversorgung für Überlebende her.



▲ In der 'Ending Map' von Hudsons "Game Boy Wars Turbo" dürft Ihr Atomwaffen kaufen (links): Jedes Exemplar ist allerdings sündhaft teuer und lässt sich nur einmal einsetzen (rechts).



Chaos Theory" dürft Ihr via Xbox-Live den Coop-Level 'Nuclear Plant' downloaden. Hier gilt es, ein nordkoreanisches Atomkraftwerk auszuspiionieren, das angeblich der Waffenherstellung dient.

Wer nicht nur spionieren, sondern nukleare Explosionen aktiv verhindern will, spielt etwa "Chase the Express" (PSone): In diesem Action-Adventure haben Terroristen einen Zug entführt und drohen mit der Bombe. Baller-Fans halten sich außerdem an die Heligefechte von Electronic Arts' "Nuclear Strike" (PSone und N64), in dem Ihr Raketen-silos einschärft.

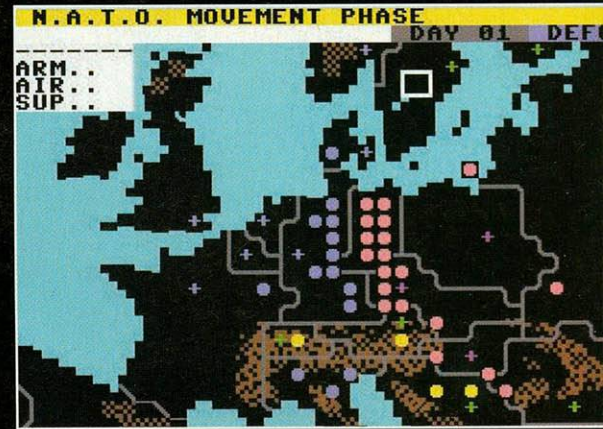
Der Tag X

Wenn Politik und Spionage versagen, kommt es zum Ernstfall: Den Dritten Weltkrieg erleben Joypad-Generäle meist als Strategiespiel. Bereits 1982 entfesselt Redshift in "Apocalypse" den atomaren Krieg über Europa: Zuerst besetzen zwei bis vier Spieler die großen Städte wie London, Berlin und Paris, dann wird rundenweise aufgerüstet und angegriffen. Eine KI besitzt das Spiel für Spectrum und C64 allerdings nicht: Um auch gegen Computermächte zu kämpfen, greift man zwei Jahre später zu CSS' "Theatre Europe". Auch hier entflammt der

Dritte Weltkrieg am Eisernen Vorhang, der Ost-West-Konflikt steht im Mittelpunkt: Truppen der NATO und UdSSR gehen um die damalige Grenze zum Osten in Stellung. Lasst Euch von der simplen Grafik nicht täuschen: Der Feldzug ist höchst komplex und simuliert neben Raketenangriffen auch den Panzerkrieg.

Auch die USA muss sich gegen russische Atomraketen verteidigen (siehe Kasten), "War Games" für C64 ist eine Kino-Umsetzung. In diesem Horrorszenario kontrolliert Ihr Abfangjäger und Raketenstellungen in Echtzeit. Das funktioniert so ähnlich wie bei Ataris "Missile Command": Die russischen Atomsprenghäupter fliegen auf Eure Stellungen zu, während Ihr entsprechende Gegenmaßnahmen ergreift – je mehr Abschussbasen der Feind vernichtet, desto kniffliger wird die Verteidigung. Eine strategische Alternative bietet ASCII 1988 mit "Balance of Power", das allerdings nur für den exotischen Homecomputer MSX erscheint.

Es gibt aber auch aktuellere Strategiespiele, in denen Atomwaffen eine Rolle spielen: Bei Nintendo-Fans berühmt ist natürlich "Advance Wars DS", in dem der Feind Eure Truppen mit ballistischen Raketen bedroht. Wenn Ihr seine Basis nicht rechtzeitig erobert und den Sprengkopf entschärft, ist >>>



▲ Kriegsspiel auf dem Reißbrett: Beim "Theatre Europe" (C64) überrollen Panzer der UdSSR (rote Punkte) den Westen. Hinter der Front entdeckt Ihr Raketenstellungen für den nuklearen Schlagabtausch.



▲ "Apocalypse" für Spectrum entfacht einen unpolitischen Krieg in Europa: Zwei bis vier Spieler können die Städte ohne Beachtung der Grenzen wahllos besetzen und so den Spielablauf vielfältig variieren.

Wie aus Videospielen Ernst wird...

Im Kinostreifen "War Games" von 1983 malt Regisseur John Badham den Teufel an die Leinwand: Hacker David schleicht sich in den Computer des amerikanischen Verteidigungsministeriums und spielt damit eine Simulation des Dritten Weltkriegs – die auf den Bildschirmen der Raketenoffiziere aber wie ein echter Atomangriff aussieht! Nachdem David die Generäle in letzter Sekunde von einem realen Gegenschlag abhalten kann, spielt auch noch die Technik verrückt: Der Computer will den Angriff eigenmächtig starten. Wer die Bildschirme der Raketenzentrale selbst kontrollieren möchte, hält sich an Creative Sparks: 1984 bringt der Entwickler die Raketen-Action als Echtzeit-Strategiespiel auf den C64.



▲ Vom Online-Spiel zum realen Nuklearschlag: Unter Hackerfans genießt der Kinofilm "War Games" Kultstatus.



▲ Freunde des schwarzen Humors zocken 1989 "Nuclear War" auf Amiga: In dem unkomplizierten Strategiespiel von New World Computing schießen Comic-Politiker wie Ronny Raygun und Gorbachev auf die feindlichen Städte. Der 'Sieger' jubelt in der Endzeitwüste: "I won! I won!"





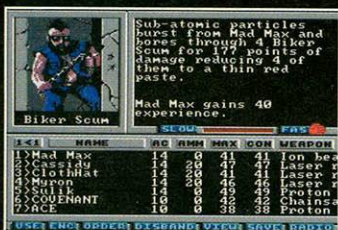
▲ Radioaktiver Niederschlag macht aus Skorpionen riesige Monster (links): In "Fallout: Brotherhood of Steel" (Xbox) erkundet Ihr die Endzeitwüste in Echtzeit – neben den Kämpfen sucht Ihr vor allem nach verwertbaren Überbleibseln der Zivilisation.



▲ Klassisches Rollenspiel in einer verwüsteten Welt: Segas "After Armageddon" macht Mutanten zu Helden!



▲ Organisiert Fahrtroute und Versorgung einer Endzeit-Gang: "Roadwar 2000" gibt's für C64, Amiga, Atari ST und PC!



▲ Massig Talente statt Charakterklassen: Electronic Arts' "Wasteland" (hier PC) gilt als eines der komplexesten RPGs für Homecomputer.

»»» die Schlacht verloren – der Atomangriff dient also als Zeitlimit. Neu ist die Idee allerdings nicht: Bereits im Vorläufer "Game Boy Wars Turbo" von 1997 gibt's in der finalen Schlacht Nuklearwaffen – und Ihr dürft sie auch einsetzen! Bis es soweit ist, müsst Ihr Euch aber gehörig anstrengen: Der Feind kontrolliert die komplette Karte und startet umgehend den Nuklearbeschuss. Um die ersten Runden zu überstehen, müssen die Soldaten von Eurer kleinen Basis aus in alle Himmelsrichtungen flüchten – sonst werden sie mit dem Erstschock allesamt vernichtet! Anschließend spart Ihr viele tausend Goldstücke, um diese mächtige Waffe zu bauen: Die Mühe lohnt sich, denn der Feind muss seine Truppen an zwei Brücken konzentrieren – hier schlägt Ihr zu.

Es muss aber nicht immer der Krieg sein, von dem eine nukleare Bedrohung ausgeht: In "Sim City" (z.B. SNES) bereitet Euch die zivile Nutzung der Atomkraft einigen Ärger. So verpesteten Atomkraftwerke zwar nicht die Luft, können aber explodieren. Dann wird die komplette Umgebung verstrahlt und für Jahrzehnte unbenutzbar: Erst nach und nach könnt Ihr die verseuchten Gebiete neu erschließen. Wer's nicht abwarten kann, zockt den Atomgau in einem eigenen Szenario.

Gang-Territorium

In "Sim City" ist nur ein Stadtviertel betroffen, aber was ist nach dem Atomkrieg? Wer die "Mad Max"-Filme kennt, weiß die Antwort: Die wenigen Überlebenden streifen durch eine Endzeitwüste und kämpfen

um die letzten Nahrungs- und Benzinreserven. Origin Systems bringt den Mix aus Balleraction und Ressourcenmanagement 1985 auf die meisten Homecomputer: "Autoduel" spielt im Jahr 2030, von New York ist nur noch eine kleine Siedlung übrig: Hier erstet Ihr einen PKW, den Ihr mit Schutzschilden, MGs, Flammen- und Nebelwerfer bestückt. Damit brettert Ihr aus der Vogelperspektive durch die Endzeitlandschaft, duelliert Euch mit Banditen und erledigt Botenmissionen.

Weniger taktisch und dafür deutlich actionlastiger sind fünf Jahre später Activations' "Deathtrack" (PC) und Titus' "Fire and Forget 2: The Death Convoy" (diverse Homecomputer). Das Spielprinzip kennt Ihr aus aktuellen Rennballerinen wie "Twisted Metal", die mit Mehrspieler-Modi komplexeren Spielspaß bieten – auch wenn ein Atomkrieg nicht immer im knappen Story-Absatz des Handbuchs steht.

Das Leben nach dem Gau

Ein besseres Gefühl für das Leben in der Endzeit vermitteln Rollenspiele, und auch die können sich auf vier Rädern präsentieren: Bei "Roadwar 2000" gründen Homecomputer-Fans ab 1986 eine Gang mit mehreren Vehikeln, brettern über die Straßen der Oberweltruinen und plündern eine Siedlung nach der anderen. Natürlich gibt's auch realisierendere Banden, die Schlachten werden allerdings berechnet: Statt Euch um strategische Feinheiten zu kümmern, werbt Ihr neue Kämpfer an und kümmert Euch um die Versorgung der Truppe – denn ohne Nahrung und Medizin streiken Eure Anhänger und wenn Benzin oder Munition fehlt, können sie wenig ausrichten.

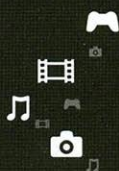


▲ In "Burntime" für Amiga erforscht Ihr eine postnukleare Welt: Auf der Wüstenkarte (rechts) klickt Ihr Euch zu Siedlungen, Ruinen und Höhlen. Die Mutanten vor Ort besitzen individuelle Gesinnung, neben dem Kampf könnt Ihr auch Kommunikationsversuche starten (oben).

„NEED FOR SPEED MOST WANTED“
UND ANDERE GAME-HIGHLIGHTS

*Ich bin
jetzt deine
Mama.*

AUSSERDEM:



OFFENE BEKENNTNISSE VON ANHÄNGERN
DER MOBILEN UNTERHALTUNGSKULTUR



UND DU

GRUPPENKOLLER

ZOCKEN MIT ALLEN. ÜBERALL

VERNETZT

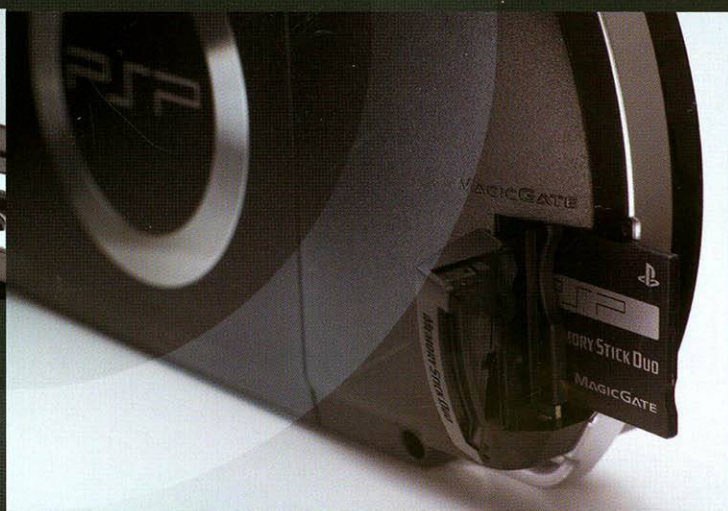
W-LAN, DEINE PSP UND DAS NETZ

TRAGBAR

SPIELE-PROFIS IM EINSATZ

FORTPFLANZUNG

REICHLICH SPIELBARES



PlayStation Portable (PSP) ist ein Multimedia-System. In erster Linie ist sie allerdings die modernste mobile Spiele-Plattform. Obwohl vielseitig verwendbar, steht das Gaming eindeutig im Vordergrund. Da entfaltet sie ihr volles Potenzial und überzeugt mit konkurrenzloser Qualität. Sie verinnerlicht aber auch umfangreiche Unterhaltungs-Features wie UMD-Filme, Online-Fähigkeit und Mediaplayer-Funktionalität für Fotos, Musik und Filme. Dadurch kann praktisch jeder mit der PSP etwas anfangen.

Wer die „PlayStation Portable“ einmal in den Händen hält, das gnadenlos edle Design betrachtet sowie den für eine Spielkonsole im Taschenformat überdimensionalen Bildschirm, hegt keinen Zweifel über den Siegeszug dieses Hightech-Handhelds. Schwarzer Klavierlack, Acryl-Schultertasten, unauffällig integrierte Lautsprecher sowie eine perfekt harmonisierende Button-Aufteilung auf der Vorderseite – griffiger, robuster Kunststoff und ein edles, mit Aluminium abgesetztes UMD-Laufwerk auf der Rückseite dokumentieren den ultimativen Style-Faktor.

Das alles wurde nicht auf Kosten des Bedienkomforts ermöglicht, denn die Tasten lassen sich auch von verschiedenen Handgrößen hervorragend bedienen. Das digitale Steuerkreuz ähnelt dem des Dualshock-Controllers. Darunter befindet sich ein Analog-Stick mit aufgerauter Oberfläche.

Das 16:9 TFT-LCD-Display ist für einen Handheld überdimensional groß (109 mm Diagonale) und verschlingt zwei Drittel der gesamten Oberfläche. Dank einer dreistufigen Hintergrundbeleuchtung sind die gestochen scharfen Texturen auch bei intensivem Lichteinfall klar und deutlich zu erkennen.

Spiele mit schnellem Bildablauf stellen kein Problem für das hochwertige Display dar. Dadurch ist auch der Genuss von Spielfilmen im UMD-Format in perfekter Qualität möglich.

Das moderne UMD-Laufwerk wird per Wippschalter auf der Rückseite geöffnet und mit der so genannten Universal Media Disc (UMD) (60 mm Durchmesser) gefüttert. Die kleinen Datenträger sind von einer Schutzhülle aus Plastik umrahmt (Caddy), um dem mobilen Einsatz des Gerätes gerecht zu werden.

Die Multimedia-Features der PSP sind praktisch unbegrenzt. Sie kann sowohl über USB als auch kabellos kommunizieren. Neben einer Infrarot-Schnittstelle sorgt ein W-LAN (IEEE 802.11b) Interface für Multiplayer-Spaß im lokalen Netzwerk.

Nachdem ihr auf der Rückseite einen Memory Stick Duo oder Duo Pro eingelegt habt, stehen dem Handheld vier Verzeichnisse (Spiele, Speicherstände, Bilder, Musik) zur Verfügung. Per USB-Port lässt sich PSP problemlos an PC oder Mac anschließen und mit Daten versorgen. Bilder lassen sich im JPEG-Format speichern und in verschiedenen Größen, auch per Slideshow, wiedergeben. Auch MP3-Daten werden abgespielt und lassen sich ganz nach persönlichen Präferenzen in Unterverzeichnisse sortieren. Das wichtigste Multimedia-Tool ist mit Sicherheit die Film-Fähigkeit, mit der die PSP zum mobilen Kino avanciert. Aus diesem Grund haben die großen Film-Studios dieser Welt schnell reagiert und produzieren die Kino-Highlights nun auch speziell für die PSP auf entsprechenden UMDs. Wer also auf (Kino-)Spaß an ungewöhnlichen Orten steht, kann nun seiner Fantasie endlich freien Lauf lassen.



6 Milliarden Gegner sind nur einen Knopfdruck weit entfernt.



Mittlerweile bieten fast alle Spiele einen Multiplayer-Modus und dank Wi-Fi-Feature der PSP könnt ihr auf zwei verschiedene Arten gegen andere Spieler antreten. Entweder ad hoc gegen Leute, die sich in der unmittelbaren Umgebung befinden, oder mit dem Infrastructure

Modus über das Internet gegen Spieler auf der ganzen Welt.

Für den Ad-Hoc-Modus reichen zwei PSP mit einem Spiel, das Multiplayer unterstützt. Nur noch fix den W-LAN-Schalter links an der PSP aktivieren und über das Spielmenü den Multiplayer auswählen, schon kann es losgehen. Fast so einfach ist es auch online zu spielen. Ihr benötigt außer eurer PSP allerdings einen Access Point ins Internet. Zu Hause ist das ein W-LAN-Router, den ihr auch für den PC benutzt. Unterwegs gibt es oft die Möglichkeit, über einen Hot Spot online zu gehen.

Das Vorgehen ist aber in beiden Fällen dasselbe: Im Menü des onlinefähigen Spiels den Infrastructure Modus anwählen und dann eine Verbindung wählen.

Wenn ihr mit Eurer PSP schon im Internet gesurft seid, könnt ihr dieselbe Verbindung zum Online-Spielen nutzen. Ansonsten müsst ihr eine neue Verbindung erstellen. Ihr könnt entweder nach verfügbaren Access Points scannen oder den Namen (SSID) manuell eingeben.

Wenn der Access Point geschützt ist (WEP), benötigt ihr außerdem Zugangsdaten wie Passwort, eventuell die Einstellung der IP-Adresse und der DNS. Normalerweise reicht es jedoch, diese Einstellungen automatisch von der PSP machen zu lassen. Also keine Angst, Surfen mit der PSP ist ganz einfach. Es gibt Software, da werden Online-Gaming-Fans die Augen leuchten. „Socom: Fireteam Bravo“ zum Beispiel ist so eins.

Wer sich darüber hinaus gerne mit Gleichgesinnten austauscht, der kommt nicht drumherum sich bei der „PlayStation LIGA“ anzumelden. Die Plattform für Esports auf Konsolen. Mit mehr als 20.000 Teilnehmern und der weltweit ersten PSP-Liga kann man sich hier mit den besten Gamern austauschen. Mehr dazu unter: www.playstationliga.de



Socom: Fireteam Bravo

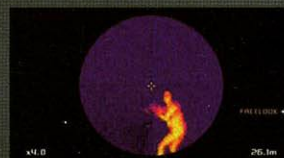
Genre: Taktik-Shooter, Publisher/Entwickler: SCED/Zipper Ent.



Natürlich kann man „Socom“ auch solo spielen, aber im Multiplay mit anderen Gleichgesinnten entfaltet es den ultimativen Fun-Faktor. Obwohl der große PS2-Bruder als Vorlage dient, verfügt die PSP-Version über viele zusätzliche Features. Der Prolog des Konsolen-Pendants in Chile ist nun als spielbare Map vorhanden und im Single-Player-Modus kann man sich bereits absolvierte Areale mit neuen Start-



bzw. Zielpunkten individuell gestalten. Die Story führt euch durch 14 Missionen, in denen nun nur noch ein Partner auf eure Kommandos hört, was der KI eures Buddys äußerst zuträglich ist. Eine vereinfachte Zielsuchfunktion per R-Taste trägt zur guten Spielbarkeit auf dem Handheld bei. Mit bis zu 16 Spielern, sowohl im Ad-Hoc- als auch im Internet-Betrieb ist „Socom: Fireteam Bravo“ die ideale Software für spaßige Multiplayer-Schlachten. Mit Hilfe des Headsets kommuniziert ihr



dazu einfach und authentisch mit euren Mitspielern. Genial! Ab 19. April erhältlich.



Name: Michael Neudert
Wohnort: Düsseldorf
Beruf: Games-Moderator
Alter: 33

Fürs Spielen bezahlt

Michael beschäftigt sich seit Jahren beruflich mit dem Thema Videospiele und hat in der Zeit schon einige neue Konsolen kennen gelernt. „Ich hab die PSP für unsere Redaktion damals eigenhändig vom Zoll abgeholt, weil ich der Erste sein wollte, der sie auspackt. Sie kam frisch aus Japan, wo sie erst seit einigen Tagen verkauft wurde. Selbst der Zollbeamte machte ganz große Augen und fragte neugierig, was das denn sei. Wie die meisten damals konnte er mit dem Namen PSP nichts anfangen und wie die meisten war er ziemlich baff, als ich ihm die PSP vorgeführt habe.“

Es blieb aber nicht bei der rein professionellen Beziehung zwischen Michael und der PSP. „Als die PSP dann auch offiziell in Europa erschien, hatte ich bald eine für mich ganz alleine und konnte damit Freunde und Verwandte beeindrucken. Eigentlich war jeder ziemlich begeistert und wollte auch mal spielen, was immer zu zahlreichen Fingerabdrücken auf dem schicken Gehäuse führte.“

Im Alltag gehört es zu Michaels Job, sich mit den Spielen für die PSP zu beschäftigen, aber wie sieht es in der Freizeit aus? „Im Moment hab ich mehr Zeit, privat zu spielen, und hab meine Liebe für 'Pro Evolution Soccer 5' wiederentdeckt. Denn auch bei 'PES5' für die PSP fesseln mich die perfekten Bewegungsabläufe und die punktgenaue Steuerung für

Stunden an die Konsole. Besonders gespannt bin ich aber auf 'Me and My Katamari', das bald erscheinen wird und sehr skurrilen Spielspaß abseits des Mainstreams verspricht.“

Wie alle PSP-Besitzer nutzt auch Michael die PSP noch für andere Dinge als zum Spielen. „Ich finde es absolut klasse, dass man mit der PSP nicht nur zocken kann, und entdecke immer wieder neue Möglichkeiten. Wenn ich zum Beispiel Freunden meine Urlaubsbilder zeigen will, mache ich das immer mit der PSP. Ich finde das besser als auf einem Laptop, weil man die PSP in der Hand halten und genau wie Papierfotos rumreichen kann. Außerdem ist der Screen ideal für so was.“

Eine etwas außergewöhnliche Nutzung der PSP hat Michael erst vor Kurzem entdeckt. „Ich hab mir aus dem Internet ein E-Book heruntergeladen und lese jetzt ganz gemütlich auf meiner PSP, anstatt ein schweres Buch mit mir herumzuschleppen. Man wird zwar etwas komisch angeschaut, aber ich kann jedem nur empfehlen, es mal auszuprobieren.“

Das Ende der Entwicklungsmöglichkeiten für die PSP sieht Michael noch lange nicht gekommen. „Die PSP ist theoretisch eine völlig offene Plattform. Mit den Firmware-Updates kann Sony noch viele weitere Features integrieren und konkret auf die Wünsche der User eingehen. Ich bin sehr gespannt, was uns da noch so alles erwartet.“

Pro Evolution Soccer 5

Genre: Sportspiel

Publisher/Entwickler: Konami/Konami

Nach „World Tour Soccer“ von Sony und „FIFA 06“ von EA hat auch Konami mit „Pro Evolution Soccer 5“ sein Fußball-Flagschiff ins PSP-Rennen geschickt. Und wieder einmal bekommen wir erstklassige Simulations-

Kost vorgesetzt. Herrliche Bewegungsanimationen und eine brodelnde Stadionatmosphäre zeugen von optischer Qualität. Die Steuerung ist mit dem des PS2-Pendants fast iden-



tisch, sodass sich alte Pro-Evo-Hasen sofort zurechtfinden. Die gewohnt gute Ballphysik, die flüssigen Moves, das Verhalten von Gegen- sowie Mitspielern und auch das des

Referee geben keinerlei Anlass zur Kritik. Neben einer kompletten Saison



mit einer Clubmannschaft oder Freundschaftsspielen dürft ihr natürlich auch im Mehrspieler-Modus gegen Freunde antreten, egal ob ihr nun auf die Bahn wartet oder im Bus sitzt.





Name: Alexander Schulz

Wohnort: Fürstenwalde

Beruf: Schüler

Alter: 18

Der Profispieler

Doch als dann in der Schule die Ersten mit einer PSP in der Pause waren, wurde Alexander doch neugierig und war direkt infiziert. „Eigentlich bin ich keiner, der sich alles Neue holen muss, aber wenn man dann Kumpels mit so einem Gerät sieht und mitbekommt, welche Spiele es gibt, wird man doch scharf drauf.“ Seitdem Alexander seine PSP hat, findet er dann doch die Zeit, auch mal etwas anderes als „Fifa“ zu spielen. „Ein wenig anders spielt sich die Handheldversion von ‘Fifa’ dann schon, aber das fällt wohl nur jemanden wie mir auf, der schon zu viel ‘Fifa’ gespielt hat.“ (lacht)

Statt Fußball kommen ihm lieber Rennspiele auf den portablen Screen. „Ich hab ziemlich viel ‘Need For Speed’ gezoct und die Grafik sieht echt hammer aus. Die Steuerung ist auch sehr gut umgesetzt und fühlt sich an wie bei der großen PlayStation.“

Was Alexander besonders an der PSP gefällt, sind das Design und die vielen Zusatzfunktionen. „Der Screen ist wirklich super und eignet sich perfekt um Filme zu schauen. Wenn die Staffeln von ‘King of Queens’ rauskommen, werd ich auch sofort zuschlagen.“

In seiner Klasse ist er nicht der Einzige, dem das Design der PSP gefällt. „Letztens hab ich zufällig mitbekommen, wie sich hinter mir ein paar Mädels über so ein schickes neues Gerät unterhalten haben. Sie wussten zwar nicht, dass es die PSP war, aber sie fanden ganz toll, dass man damit MP3's hören, Filme schauen und ins Internet gehen kann.“

Vielleicht ist dieses weibliche Interesse auch der Grund dafür, warum für Alexander der Coolness-Faktor auf Platz zwei seiner Lieblingsfeatures der PSP ist. „Auf Platz eins steht aber immer noch unangefochten das Zocken. Ich kann nur jedem empfehlen: Probiert's aus!“

Alexander aka [GFG]Schulle gehört zu der immer größer werdenden Gruppe der E-Sportler und spielt seit einiger Zeit in dem sehr erfolgreichen Konsolen-Clan GFG (Game Freaks Germany) im „Fifa“-Squad.

Dazu gehört natürlich auch wöchentliches Training, und eigentlich bleibt daneben nicht mehr viel Zeit, um andere Spiele als „Fifa“ zu zocken. „Die PSP war eigentlich kein Thema für mich, denn zu der Zeit hab ich eher wenig gezoct, und wenn, dann ‘Fifa’ auf der PS2.“

Need for Speed Most Wanted

Genre: Rennspiel

Publisher/Entwickler: Electronic Arts/Electronic Arts

„Need for Speed Most Wanted“ gibt es nicht nur für alle Heimkonsolen, sondern auch für die PSP. Auch hier macht der Edelfraser eine außerordentlich gute Figur. Wie bei den großen Brüdern dürft ihr nicht nur wieder Hand anlegen, um euren Boliden optisch und leistungstechnisch aufzuwerten, sondern seht euch auch dem strengen Auge des Gesetzes ausgesetzt. Konkurrierende Tuning-Freaks beherrschen die so genannte „Black-List“, bei der



ihr euch stetig nach oben zu arbeiten versucht.

Gefahren wird nun überwiegend tagsüber, was einer besseren Übersicht zugute kommt. Die Nitros füllen sich innerhalb eines Rennens wieder auf, was

die Jagd auf Bestzeiten noch rasanter gestaltet. Der Speedbreaker verlangsamt eure Fahrt auf Zeitlupentempo, dieses Feature kommt vor allem dann zum Einsatz, wenn die Polizei mit hinterlistigen Straßensperren auf euch lauert. Da riecht's doch nach verbranntem Gummi und Benzin im Klassenzimmer ...

Name: Bartholomäus Gajel

Wohnort: Berlin

Beruf: Student

Alter: 31

Das Auge isst mit.

Für Bartholomäus gehört Computerspielen schon lange zu seinen Hobbies. Da war die Entscheidung, eine PSP zu kaufen, schnell gefällt. „Ich bin ein sehr visueller Mensch und war beim ersten Mal wirklich von der Bildqualität überrascht. Wenn man die Spiele auf der PSP nicht mit eigenen Augen gesehen hat, glaubt man gar nicht, wie gut das Display ist. Ich schaue mir Filme mittlerweile lieber auf UMD an, weil mein Fernseher einfach nicht mit der Bildqualität der PSP mithalten kann.“

In seinem Studium geht Bartholomäus mit den unterschiedlichsten Medien um und hat auch keine Hemmungen, die Features der PSP voll auszunutzen. „Im Moment gibt es reichlich so genannte Multimediaplattformen, aber bei der PSP passt einfach alles am besten zusammen. Am Anfang hab ich zum Beispiel gedacht, dass ich mit einem MP3-Player und meinem MP3-fähigen Handy nun wirklich nicht noch ein drittes Gerät mit MP3-Funktion brauche. Wenn ich jetzt aber meine PSP dabei habe, benutze ich die anderen beiden gar nicht mehr. Nur wenn es zum Feiern geht, bleibt die PSP sicher zu Hause und die anderen Geräte müssen wieder ran.“

Die größte Gefahr für Bartholomäus Geldbeutel sind dann auch die vielen Gadgets, die es für die Multimediaplattform PSP gibt. „Ich schau wie gesagt



sehr gerne Filme und suchte nach einer Möglichkeit, die PSP so zu stellen, dass auch meine Freundin mitschauen kann, ohne dass mir nach zwei Stunden die Arme lahm werden. Deshalb hab ich mir eine Dockingstation gekauft, mit der habe ich einen super Sound und meine Arme sind frei zum Popcornfuttern.“ Außerdem hat er sich noch einen größeren Memory Stick, Display-Folien und ein Metallcase zum Schutz für seine PSP gekauft.

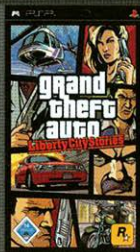
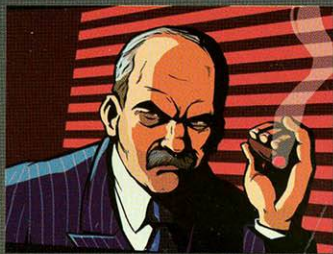
Spielerisch geht es auf seiner PSP im Moment ziemlich heiß her. „Ich hab mir letzts ‘Grand Theft Auto: Liberty City Stories’ zugelegt und komm einfach nicht mehr los. Endlich kann man ‘Grand Theft Auto’ auch unterwegs vernünftig spielen und dann auch noch im Multiplayer ... einfach cool. Ich hoffe, dass bald noch mehr solche Spiele für die PSP erscheinen werden.“

Im Leben von Bartholomäus hat seine PSP einen festen Platz und für ihn steht fest: „Von der Funktionalität und dem Design her hat die PSP auf jeden Fall das Potenzial zum Kultobjekt.“

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Genre: Action-Adventure **Publisher/Entwickler:** Rockstar Games/Rockstar Leeds & Rockstar North

Mit „Grand Theft Auto: Liberty City Stories“ präsentiert uns Rockstar eine exklusiv für Sonys neuen Handheld entwickelte UMD. Obwohl das Szenario wieder in Liberty City (Grand Theft Auto III) spielt, verfügt „Grand Theft Auto: Liberty City Stories“ über einen eigenständigen Handlungsstrang, der zeitlich vor dem dritten Teil angesiedelt ist. Demnach ist das gigantische Stadtbild (gleiche Größe wie auf der PS2) dem von Grand Theft Auto III zwar ähnlich, aber nicht identisch. Die Technik wiederum verinnerlicht das Beste aus allen bisher erschienenen Teilen. Autos, Motorräder und auch Heli-



kopter warten darauf, von euch durch die drei Stadtteile Portland, Shoreside Vale und Staunton Island bewegt zu werden. Die Aufträge gestalten sich weniger komplex als auf der Konsole, was bei einem Handheld natürlich Sinn macht, denn meist kommt die PSP zum Einsatz,



wenn ihr unterwegs seid und nicht ewig Zeit habt, an einem Auftrag herumzubasteln. Kaum zu glauben, aber wahr, die Optik präsentiert sich noch besser als auf der Heimkonsole, was abermals dokumentiert, dass

die PlayStation Portable der PS2 in nichts nachsteht. Einfach genial: Erstmals gibt es ein Multiplayer-Feature für bis zu sechs Spieler, was weit über „Deathmatch“- und „Capture the Flag“-Varianten hinausgeht.



Name: Chantha Kim
Wohnort: Straßburg
Beruf: Zivi
Alter: 22

Der überzeugte Skeptiker

Als Chantha das erste Mal von der PSP gehört hat, konnte er sich noch nicht so recht vorstellen, dass auch er schon bald zu den stolzen Besitzern gehören würde. „Die meisten Games, die mich auf der PSP interessiert haben, hatte ich schon auf der PS2 gespielt, und deswegen hätte ich nicht erwartet, dass mich die PSP so vom Hocker hauen würde.“

Doch dann kam die Games Convention 2005 in Leipzig und dort konnte er zum ersten Mal die PSP live in Action sehen und auch selber anspielen. „Da war ich so fasziniert davon, ich hab gedacht: Die muss ich haben.“

Es war aber nicht nur das Spiel „World Tour Soccer“, das ihn so begeistert hat – obwohl er seinen Freund drei Mal in Folge besiegt hat –, auch die zahlreichen Zusatzfunktionen der PSP haben Chantha überzeugt. „Die Möglichkeit, mit der PSP MP3's zu hören, Filme zu gucken und per W-LAN online zu spielen, finde ich absolut klasse. Mittlerweile benutze ich zum Beispiel meinen anderen MP3-Player überhaupt nicht mehr, und wenn ich zu Hause bin, checke ich meine E-Mails ganz entspannt vom Sofa mit der PSP und der PC bleibt aus.“

Als begeisterter Filmfan gönnt Chantha seinem UMD-Schacht auch immer wieder aktuelles Filmfutter. „Spiderman 2“ hat er kostenlos für die

Registrierung seiner PSP bei „Yourpsp.com“ bekommen und die beiden Filme „S.W.A.T.“ und „Hitch – Der Date Doktor“ hat er sich später selbst gekauft. „Sobald aber ‘CSI: Miami’ auf UMD erscheint, werd ich mir die komplette Staffel holen.“

Hauptsächlich benutzt Chantha seine PSP aber immer noch zum Zocken, und bei seinem Lieblingsspiel „Fifa 06“ geht sein Ruf weit über die heimischen vier Wände hinaus. „Ich spiele seit einiger Zeit mit der PSP online in der PlayStation LIGA und bin da zur Zeit sogar auf Platz 2 der Ladder.“ Das Spiel, worauf er sich in naher Zukunft am meisten freut, ist „Socom: Fireteam Bravo“. Auf der PS2 ist „Socom II“ eines der erfolgreichsten Online-Spiele und Chantha erhofft sich von der PSP-Umsetzung mindestens genauso viele spannende Online-Matches. Vielleicht gelingt ihm ja auch in diesem Spiel der Sprung an die Spitze der Zockergemeinde!?

Ansonsten spart Chantha im Moment fleißig für weitere UMD's, damit seine Filmsammlung stetig weiterwächst. „Jeder, der ein Medienfreak ist wie ich, mit MP3-Player und so weiter, der sollte sich mal die PSP anschauen, denn die bietet alles was man braucht in einem Gerät.“

FIFA 06

Genre: Sportspiel

Publisher/Entwickler: Electronic Arts/Electronic Arts

„Fifa 06“ von „EA“ bietet auch auf der PSP alle Qualitäten, die man von der erfolgreichen Serie gewohnt ist. Dazu gehören unter anderem die offiziellen Lizenzen aller wichtigen Ligen und Vereine. Die Mannschaften laufen selbstverständlich auch mit original Trikots in den originalen Stadien auf. Ausreichend Langzeitmotivation liefert der Herausforderungsmodus, bei dem ihr spannende Spielsituationen aus vergangenen Spielen selber nachspielen könnt. Wirklich überzeugend ist die Umsetzung der Steuerung gelungen, die



auch auf der PSP sehr intuitiv ist und eine exakte Kontrolle des Geschehens auf dem Bildschirm möglich macht. Auch grafisch muss sich die Handheld-Umsetzung nicht verstecken und begeistert mit

brillanten Details. Ganz wichtig: Per W-LAN könnt ihr gegen Freunde antreten oder Teams bilden, am besten während der WM mit gleich gesinnten Fußball-Fans im Stadion.

Name: David Weck

Wohnort: Köln

Beruf: Zivi

Alter: 19

Der Gigabyte-Mann

Wenn du David fragst, seit wann er seine PSP hat, kann er dir auf den Tag genau das Datum sagen. „Der 22. November 2005! Ich weiß es deshalb so exakt, weil ich mir unbedingt das Giga Pack holen wollte. Das kam zwar schon am 21. raus, war aber eigentlich erst für den 28. angekündigt. Als ich gehört hab, dass es schon da ist, bin ich direkt in den Laden und hab es gekauft.“

Obwohl das PSP Giga Pack mehr kostet als die Standardversion, ist David froh über seine Entscheidung. „Mir war klar, dass ich mit meiner PSP vor allem MP3's hören und Filme schauen wollte. Als UMD habe ich nur 'Spiderman 2'. Ansonsten hab ich zwar noch keine weiteren Filme auf UMD, will mir aber auf jeden Fall noch welche holen. Die sind von der Auflösung und der Qualität her einfach genial.“

Abgesehen von Musik und Filmen nutzt David auch noch sehr gerne die Möglichkeit, im Internet zu surfen. „Hier in Köln gibt es auch in der Öffentlichkeit reichlich kostenlose Hotspots, wo man problemlos mit der PSP ins Internet gehen kann. Ich sitze dann zum Beispiel in einem Café und lese meine E-Mails oder bin auf speziellen Internetseiten, die für die PSP optimiert wurden. Wenn ihr zum Beispiel eine nette PSP-Community sucht, geht auf Logwave.com, da bin ich recht häufig.“

Bei all dem multimedialen Angebot für unterwegs kommt aber auch das Spielen nicht zu kurz. Im Moment zockt David am liebsten Rennspiele. „Mit 'BurnOut Legends' dreh ich immer noch gerne meine Runden. Was macht mehr Spaß, als in der Straßenbahn zu sitzen und elegant um die Kurven zu driften?“

Burnout Legends

Genre: Funracer

Publisher/Entwickler: Electronic Arts/Criterion

Burnout auf der PSP? Die enorme Geschwindigkeit, die gleißenden Effekte, die Hammer-Optik – ist das überhaupt möglich? Es ist! Kaum zu glauben, aber die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, den Crashracer ohne grafische Abstriche auf den Handheld zu portieren. Burnout Legends versteht sich als Ideen-Sammelsurium der bereits erschienenen Teile. Mit 90 Fahrzeugen, 17 Pisten und 100 Kreuzungen ist für ausreichend



Es passiert immer wieder, dass David mit seiner PSP im Mittelpunkt des Interesses steht. „Ohne meine PSP wäre es tatsächlich langweiliger, die Leute gucken oft und fragen, was man denn alles so damit machen kann. Selbst welche, die mit PlayStation sonst nix anfangen können, schauen dann ganz fasziniert auf den Screen.“

Individualität ist für David wichtig. „Dass man sich ein eigenes Hintergrundbild aussuchen kann, macht die PSP nicht nur individueller, sondern auch stylischer. Im Moment hab ich Angelina Jolie drauf, aber ich wechsle den Hintergrund eigentlich täglich aus.“

Spielspaß gesorgt. Sogar die legendären Polizei-Verfolgungen sind wieder mit von der Partie. Dieses Mal dürft ihr auch selbst als ver-



längerter Arm des Gesetzes fungieren und Straßenrowdies von der Strecke drängen. Ansonsten brettert ihr in serientypischer Manier über die Piste, katapultiert ohne Rücksicht auf Verluste eure Gegner

von der Fahrbahn und füllt eure Turboleiste zusätzlich mit Sprüngen, Drifts und waghalsigen Manövern. Aber bitte nicht den Busfahrer zu ähnlichen Manövern überreden!



▲ Spontane Wutausbrüche, wüste Beschimpfungen oder sogar Spott und Hohn: In Namcos "Metal Marines" (SNES) könnt Ihr stets eine Videoverbindung ins feindliche Hauptquartier aufbauen und die dortige Stimmung ausloten.



Ein Jahr später vollendet Electronic Arts den berühmten Endzeitklassiker "Wasteland", in dem Ihr zu Fuß durch die Endzeitwüste der einstigen USA marschiert: Die wenigen verbleibenden Städte halten die Nähe zum zentral gelegenen Fluss. Hier bewaffnet Ihr eine wüste Truppe mit Uzis, Laserwaffen und Bazooka, um damit die Mutanten der Einöde aufzumischen. Zahllose Rätsel, Sidequests und Survival-Talente machen das Abenteuer zum Kulttitel, der Euch mit kniffligen Kämpfen allerdings hart auf die Probe stellt. Zahlreiche Computerentwickler greifen das Thema auf, können "Wasteland" aber nicht übertrumpfen: Electronic Arts bringt den Nachfolger "Fountain of Dreams" für PC, Origin Systems schickt Euch in die Mutantenruinen von "Bad Blood" und Max Design verbrennt die Erde in "Burntime".

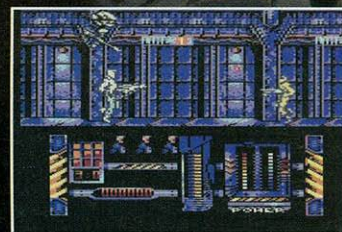
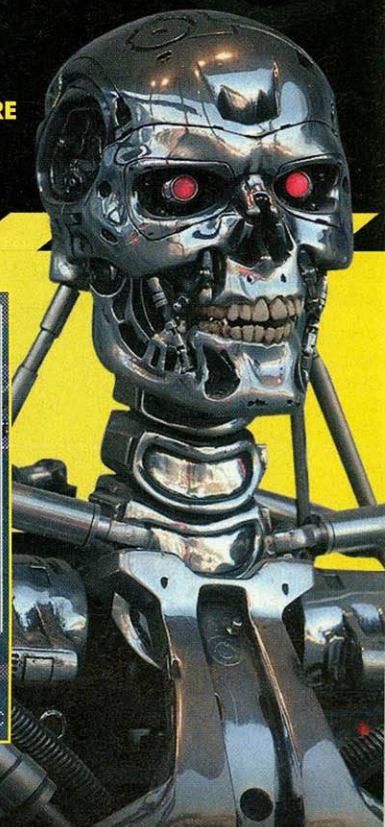
Auf Konsole sind Endzeitabenteuer dagegen selten: Mega-CD-Besitzer ergattern mit viel Glück die japanische Importversion von Segas "After Armageddon", das 1994 die Rollenspiellogik von "Final Fantasy" mit Wüstenlandschaft und Mutantenmonstern mischt – eine "Gaiden"-Variante ohne CD-Soundtrack gibt's auch auf Modul. Andere Adventures wie Eidos' "Project Eden" (PS2) spielen zwar nach dem Atomkrieg, aber in einer weit entfernten Zukunft, in der sich die Menschheit längst erholt hat. Die düstere Ausnahme ist "Fallout: Brotherhood of Steel" für PS2 und Xbox: In dem Action-Ableger der berühmten PC-Serie dürfen auch zwei Spieler die Endzeitwüste erkunden und Mutanten sowie Schurken in Echtzeit vermöbeln. Das spannende Abenteuer unterhält nicht nur mit vielen Missionen, sondern auch derber Wortwahl: Anstand und Sitten gilt es im Ödland nicht mehr zu wahren.

Erobert die Endzeit

Natürlich finden sich auch einige Strategiespiele, die nach dem atomaren Gau handeln: Die meisten Titel wie "Twilight: 2000" (1991) oder "Soldiers of Anarchy" (2002) erscheinen jedoch für PC. Immerhin bedient Euch Namco 1991 mit den Echtzeitschlachten von "Metal Marines" (SNES). Nach dem Atomkrieg sind von den Kontinenten nur noch Inseln übrig, der Rest wurde vom schmelzenden Polareis überschwemmt. Mit Raketen und Mechs zwingt Ihr die feindlichen Inseln in die Knie. Dabei gilt es, die eigenen Basen durch Abwehrsysteme und Bunker zu schützen. Jeder strategische Erfolg wird mit Manga-Grafiken belohnt, in denen Euch der Gegner beschimpft. Postnukleare Kriege entfacht auch Eidos' "Warzone 2100" – allerdings weniger unterhaltsam.

Bis zum letzten Mann

Jetzt ist es soweit, die letzten Menschen haben den Atomkrieg überlebt und sich dann gegenseitig fast ausgelöscht: Die übrig gebliebene Hand voll Krieger setzt Ihren Fuß auf das Schlachtfeld – werden sie überleben und eine neue Zivilisation gründen? Ihr habt es in der Hand: Die letzte Hoffnung der Menschheit verteidigt Ihr in Echtzeitgefechten, den Anfang macht Dynamics' "After the War" für C64: Ihr hüpf durch eine Endzeitlandschaft und ballert auf alles, was sich bewegt. Weil die Handlung dieses Spielprinzips recht seicht ist, lehnen sich spätere Varianten an Kinohits an: In Ataris "Terminator 2: The Arcade Game" ballert man 1991 mit dem Fadenkreuz auf die mechanischen Menschenjäger. In "Terminator 3: Rise of the Machines" und "Terminator 3: The Redemption" für aktuelle Konsolen dürft Ihr dann auch manuell durch die düsteren Schächte der Rebellion stürmen. Neben "Terminator" kommt auch "Waterworld" auf Konsole, Oceans Umsetzung für SNES und Mega Drive ist allerdings ein Schnellschuss – und der darf beim Thema Atomkrieg auf keinen Fall passieren! oe



▲ Nieder mit den letzten Überlebenden: In "After the War" ballert Ihr Euch durch Wüste und unterirdische Bunker.



▲ Endzeitschlacht in "Terminator 2: The Arcade Game" (Mega Drive): Hier nehmt Ihr die Stahlkiller des Kinofilms ins Fadenkreuz.

NEXT LEVEL

PS3 – die Fakten

Revolution Playstation 3 Xbox 360

» 15. März, Playstation-Konferenz, Tokio: Was der Namco-Bandai-Präsident zuvor schon als "unmöglich" bezeichnete, wird seitens Sony bestätigt. Der geistige Playstation-Vater Ken Kutaragi lässt verlautbaren, dass die Playstation 3 nicht im Frühjahr erscheint. Stattdessen ist der Release für November vorgesehen – allerdings weltweit. So würden USA, Japan und Europa innerhalb dieses Monats in den lange erwarteten PS3-Genuss kommen. "Ein komplett zeitgleicher Start ist praktisch unmöglich, aber wir können weltweit im November ausliefern", so Kutaragi.

Offizieller Grund für die Verzögerung ist der unfertige Kopierschutz AACs des DVD-Nachfolgers Blu-ray (siehe Glossar). Da die PS3 ein entsprechendes Laufwerk besitzt und alle Spiele auf Blu-ray-Medien erscheinen, wartet Sony erst noch ab. Wohl auch in der Hoffnung, dass die übersteuerten Komponenten (Laufwerk, Cell-Prozessor) im Herbst günstiger werden – ein anfängliches Verlustgeschäft wird jedoch nicht zu vermeiden sein. Der Playstation-Hersteller will die Zeit für die groß angelegte Massenfertigung nutzen: Pro Monat sollen eine Million PS3-Geräte in die Läden kommen. Ziel ist es, bis Ende des Geschäftsjahres (März 2007) sechs Millionen Konsolen zu produzieren.

Massig Megabytes

Sprach man bei der PS3 bisher nur von einer optionalen Festplatte, geht Kutaragi in die Vollen: Die Harddisk soll zwingend erforderlich sein, um alle Fähigkeiten der Konsole auszunutzen. So kommt eine 2,5-Zoll-HDD mit 60 GB Kapazität zum Einsatz.

Als Betriebssystem fungiert Linux. Damit avanciert der Playstation-Spross zum Media-Center im Wohnzimmer – natürlich nur, solange leidige Kopierschutz-Mechanismen das Abspielen erlauben. Kommendes Jahr folgen Harddisks mit größeren Kapazitäten. Ken Kutaragi fordert gleichzeitig die Entwickler auf, die Festplatte ausgiebig zu nutzen – jedoch ließ er zunächst völlig offen, ob die HDD wirklich zur Standardausstattung der PS3 gehört – erst Tage später bestätigt Sony, dass die Festplatte im PS3-Lieferumfang enthalten sein soll.

Zentral vernetzt

Für eine Überraschung sorgte eine weitere Ankündigung: Passend zum PS3-Launch startet Sonys Online-Service 'Playstation Network Platform'. Damit zielt der Hersteller direkt in Richtung Xbox Live und guckt sich nützliche Features ab: Neben Voice-Chat und Freundesliste dürfen sich Spieler in

- mit 60 GB Festplatte
- weltweiter Start im November
- Online-Service wie Xbox Live
- 100% abwärtskompatibel zu PS2 und PSone

PLAYSTATION 3

Playstation 3 kompakt

Alle wichtigen PS3-Daten

Prozessor:	Cell-Chip mit 3,2 GHz von IBM, Sony und Toshiba mit 7 Sub-Prozessoren
Speicher:	256 MB XDR-RAM
Grafik:	Reality Synthesizer RSX von nVidia mit 256 MB GDDR3-VRAM
Features:	60 GB Festplatte HDTV-Unterstützung Blu-ray-Laufwerk kompatibel zu PSone & PS2 WiFi, Bluetooth
Erscheinungstermin:	November 2006
Voraussichtlicher Preis:	400-500 Euro

▲ Gut gerüstet: Zur digitalen Übertragung von HDTV-Signalen nutzt die Playstation 3 zwei HDMI-Anschlüsse in der neuesten Version 1.3 (siehe Ticker).

Next Level-Themen im Überblick:

- ▶ Grafik von morgen - Teil 1 [MAN!AC 04/06]
- ▶ (R)Evolution [MAN!AC 03/06]
- ▶ Spiel mit Ambiente [MAN!AC 02/06]
- ▶ PS3-Gerüchteküche [MAN!AC 01/06]

TECH-TICKER >>

+++ Börse strafft Sony. Durch die Ankündigung der PS3-Verschiebung sank der Sony-Kurs um 1,8 Prozent. Tags zuvor verloren die Aktien bereits 2% durch einen Zeitungsbericht, der selbiges andeutete. +++ Neues HDMI. Die Playstation 3 wird den neuen Anschluss-Standard HDMI 1.3 unterstützen. Dieser bietet mehr als die doppelte Bandbreite, um HDTV-Signale zu übertragen. Höhere Farbtiefe, Auflösungen und Bildraten sind ebenso möglich. +++ 360 plus Handheld. Microsofts neuestes Multimedia-Computerhandheld Origami kann voraussichtlich mit der Xbox 360 verbunden werden. So wird spekuliert, dass das Gerät sogar als Zweitbildschirm bei manchen Spieletiteln fungieren könnte. +++ Blu-ray-Preise. In den USA sollen handelsübliche Blu-ray-Disks mit Hollywoodfilmen etwa 23 Dollar kosten – also 20% mehr als DVDs. Selbigen Durchschnittspreis besaß die DVD bei ihrer Markteinführung 1997.



■ Meilenweit entfernt: Letztes Jahr versprach uns Sony noch fotorealistische Grafik auf der PS3 mit ihrer gezeigten E3-Demo von "Killzone" (links), die sich als vorberechnete Fälschung erwies. Aktuell geplante PS3-Titel wie "Untold Legends: Dark Kingdom" (rechts) enttäuschen im grafischen Vergleich dagegen noch auf ganzer Linie.

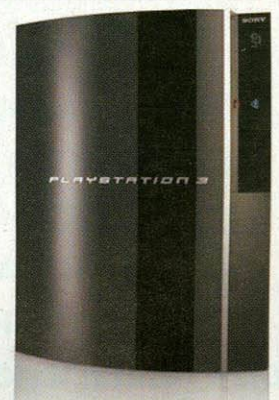
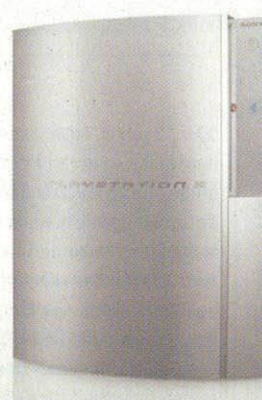
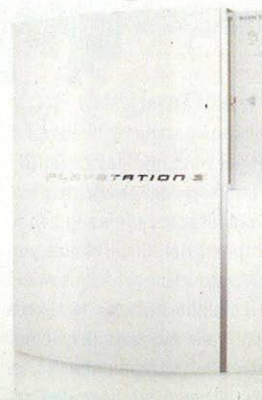
Downgrade

Bei der Abwärtskompatibilität herrscht dagegen Klarheit: Die Playstation 3 spielt zu 100% alle PS2- und PSone-Titel ab. Möglich wird dies durch die 'Emotion Engine' der PS2, die auch in der PS3 zum Einsatz kommt. Und nicht nur das: PSone-Klassiker wie "Metal Gear Solid", "Gran Turismo" oder "Tekken" dürfen sogar in HDTV-Auflösungen genossen werden.

Daneben zeigt sich die PS3 als überaus anschlussfreudig: Über WiFi bzw. USB kommuniziert Sonys Handheld PSP mit dem Hightech-Gerät und kann als Fernbedienung oder auch Zweitbildschirm für künftige Titel eingesetzt werden. Das wäre aber auch nichts Neues – Nintendo versuchte dies bereits beharrlich mit der Verbindung von Gamecube und GBA – jedoch nur mit düftigem Erfolg.

Enttäuschend: PS3-Starttitel wurden bisher weder gezeigt noch genannt. Auch Entwickler müssen noch warten: Im Juli erhalten diese ihre finalen Developer-Kits

von Sony. Erst dann können sie ihre Titel auf die PS3 feinabstimmen. Unter die Arme greifen ihnen dabei bereits 15 Firmen, die Entwicklerwerkzeuge anbieten, darunter Epic Games und Autodesk. *ts*



■ Pro Monat eine Million Stück: Trotz hohem Produktionsausstoß wird die Playstation 3 in den ersten Verkaufswochen dank riesiger Nachfrage kaum erhältlich sein.

glossar

AACS

AACS nennt sich der Kopierschutz von Blu-ray bzw. HD-DVD. Der Standard wird in allen entsprechenden Abspielgeräten verbaut – also auch in der PS3 – und soll unauthorisiertes Abspielen und Kopieren verhindern. So wird Vervielfältigung und Ausstrahlung durch die MMC-Lizenz (Mandatory Managed Copy) eingeschränkt bzw. verboten. Selbst die digitale bzw. analoge Ausgabe lässt sich erzwingen oder ausschalten. Ebenso kann eine Gebühr für Kopien verlangt werden, was eine Online-Anbindung erforderlich macht. Derzeit verhandeln Hardwarehersteller und Filmstudios noch über letzte Spezifikationen.

Blu-ray

Neben HD-DVD buhlt Blu-ray um die DVD-Nachfolge. Das Format fasst dank geringerer Wellenlänge des Lasers und Schichtdicke (0,1 mm) 25 Gigabyte pro Layer. Als Kopierschutz findet AACS Verwendung. Ein Nachteil sind höhere Produktionskosten im Vergleich zu HD-DVD. Ein Blu-ray-Laufwerk verrichtet in der Playstation 3 seinen Dienst. Erste Blu-ray-Player werden in den USA im Mai erwartet – allerdings nur mit vorläufigem Schutzmechanismus.

Emotion Engine

Unter diesem Namen wurde der mit 295 MHz getaktete Hauptprozessor der Playstation 2 bekannt. In der PS3 kommt dieser für Input-Output-Aufgaben und zur Emulation von PSone-/PS2-Spielen wieder zum Einsatz.

HD-DVD

HD-DVD ist das Konkurrenzformat zu Blu-ray und unterstützt ebenso AACS. Dabei passen 15 Gigabyte auf eine Schicht. Der Vorteil ist hier die identische Dicke der Trägerschicht (0,6 mm) zur DVD. Dadurch können bisherige Produktionsstätten schnell umgerüstet und günstige Medien produziert werden. Microsoft kündigte bereits ein externes HD-DVD-Laufwerk für die Xbox 360 an. HD-DVD startete im März in den USA mit vorläufiger AACS-Version.

HDTV

'High Definition Television' (kurz HDTV) löst künftig die TV-Normen PAL und NTSC ab. Vorteil: Der neue Standard bietet hohe Bildschirmauflösungen mit bis zu 1920 x 1080 Bildpunkten, was eine glasklare Bildwiedergabe ermöglicht. Wurde bei bisherigen Fernsehern das Interlaced-Verfahren verwendet (Halbbilder bauen nur jede zweite Bildzeile auf), ermöglicht das Progressive-Scan-Verfahren bei HDTV ein flimmerfreies Bild dank Vollbild-Darstellung.



NACHGEHAKT VON THOMAS STUCHLIK

Sony tut es Microsoft gleich: Die gewagte Aktion, ihr Produkt auf allen wichtigen Märkten zeitgleich zu starten, ist löblich – zumindest aus deutscher Sicht. Denn Spekulationen verwiesen den europäischen PS3-Start schon auf nächstes Jahr. Das Nachsehen haben momentan die Japaner, deren Frühjahrstermin nach hinten verschoben wurde. Doch Sony weist den schwarzen Peter von sich: Der noch nicht fertige Kopierschutz sei schuld. Wir glauben allerdings, dass Sony bis zum Produktionsstart im Sommer noch an der heiklen Hardware feilen wird. Cell, Blu-ray und HDTV in einem kompakten Gerät könnten derzeit noch so manche Probleme bereiten.

Ebenso auf Microsoft-Schienen fahren die Sony-Jungs in Sachen Online: Endlich kommt ein zentraler Service samt Downloads, Freundeslisten etc. zum Einsatz. Ärgerlich ist aber die Tatsache, dass immer noch kein Preis geschwiege denn ein einziger Starttitel genannt wurde. Auch von nur annähernd halbfertigen PS3-Spielen ist wenig zu sehen. Zur E3 im Mai besteht also größter Nachholbedarf!

THE MAKING OF BOULDER DASH



Die erste Arcade-Version von "Boulder Dash" entspricht dem Original: In Exidys Max-A-Flex-Automaten schlummert Atari-800-Hardware, Spiele werden auf Modulen gewechselt. Erst 1990 brachte Data East eine eigenständige Neuauflage in die Spielhalle.

**DANK HANDHELD,
MOBILTELEFON UND
ONLINE-DADDELEI
GEHT DIE GEWITZTE
UNTERIRDISCHE
DIAMANTENJAGD
AUCH NACH 22
DIENSTJAHREN NOCH
NICHT IN DIE
VERDIENTE RETRO-
RENTE.**

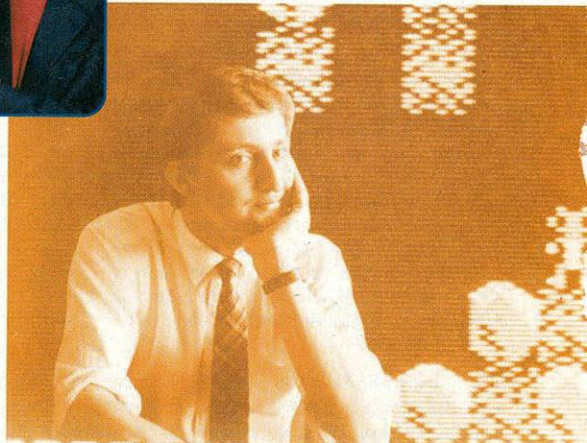
»I "Boulder Dash" ist ein typisches Geschicklichkeitsspiel der frühen 80er-Jahre: Ein knuffiger Held und das einleuchtende Prinzip wecken das erste Interesse, der rasant steigende Schwierigkeitsgrad und die wohl dosierte Einführung neuer Spielelemente sorgen fürs Suchtpotenzial. Obwohl dies vor zwei Jahrzehnten die perfekten Voraussetzungen eines Arcade-Münzfressers gewesen wären, brannte sich der 16 Levels lange Labyrinthklassiker zunächst in die Monitore der Heimcomputer-Gemeinde. Der Kanadier Peter Liepa entwickelte seinen Debüttitel für den Atari 800 – einem Rechner, dem er während seiner kurzen Spielermacher-Karriere treu blieb. Ganz im Gegensatz zu seinem Werk verschwand der Schöpfer nach Programmierung eines Nachfolgers wieder von den Zockerbildschirmen: "Ich verließ die Branche, weil der Atari 800 von Maschinen verdrängt wurde, die in meinen Augen ungeeigneter für Spiele waren – wie C64 oder IBM PC". Liepa wechselte ins Computergrafik-Business, die Rechte an seinem Geniestreich blieben bis heute beim US-Publisher First Star Software.



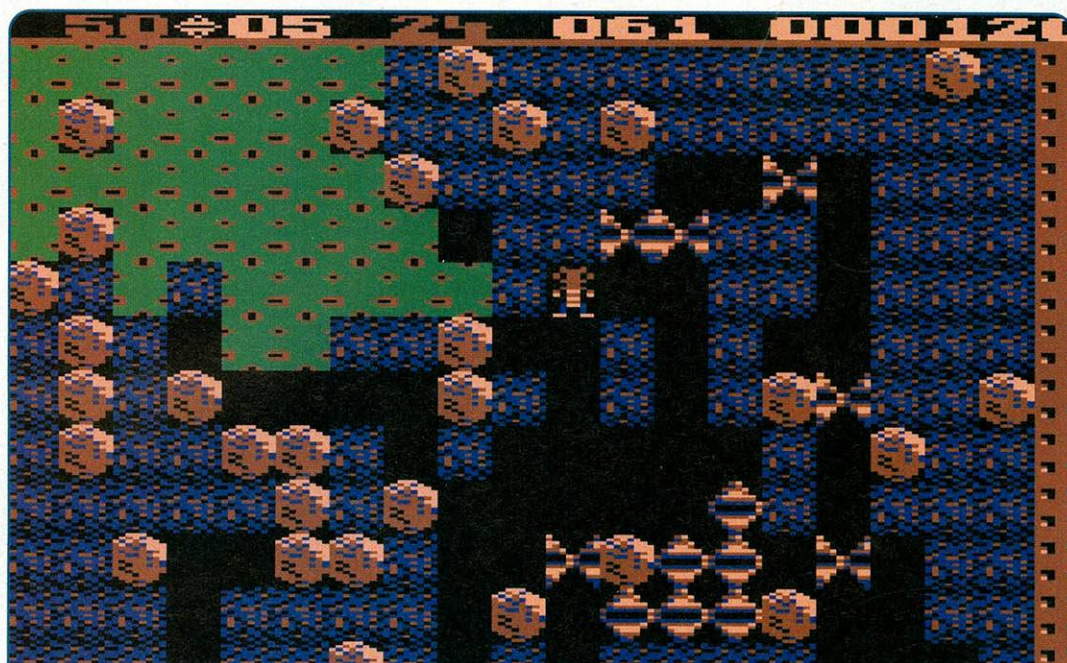
Der Kanadier Peter Liepa verließ wenige Jahre nach dem "Boulder Dash"-Erfolg die Spieleindustrie und arbeitet seither in der Computergrafik-Branche. Hier freut er sich über den Academy Award, den er mit seinem Arbeitgeber Alias/Wavefront vor einigen Jahren gewonnen hat.

Vom Plagiat zum Original

Der "Boulder Dash"-Spieler wühlt sich mit seinem Männchen durch eine Seitenansicht des Erdbodens, weicht fallenden Steinen aus und lässt diese durch gezieltes Untergraben auf Feinde plumpsen – die gefühlte Nähe zu "Dig Dug" kommt nicht von ungefähr. Chris Gray, der zweite Name im Titelbildschirm des Originals, hatte einem jungen Softwareverlag im kanadischen Toronto einen Spiele-Prototyp in BASIC angetragen, der auf dem Namco-Klassiker von 1982 basierte. Peter Liepa wurde hinzugezogen, um aus dem kruden Programm

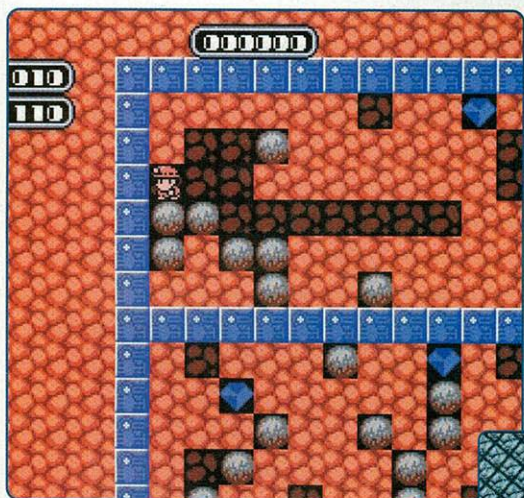


Steckbrief	
Titel	Boulder Dash
Plattform	Atari 800, C64, Apple 2
Entwicklungsjahr	1984
Entwickler	Peter Liepa, Chris Gray
Hersteller	First Star Software, USA



Zwischen wild wachsender Amöbe und auf vorauszu sehenden Bahnen flatternden Schmetterlingen wartet Rockford auf sein Ende – oder die Chance, ein paar Feinde durch Steinschlag in glitzernde Klunker zu verwandeln.

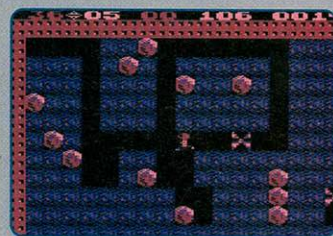
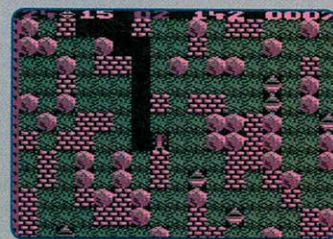
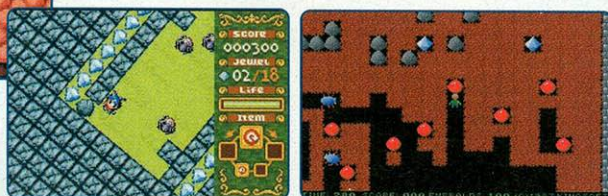
ein verkaufsfähiges Produkt zu machen – er änderte aber so viel am Ursprungskonzept, dass mit "Boulder Dash" schließlich ein eigenständiges Spiel entstand. Erste Versionen quetschten das gesamte Level auf nur einen Bildschirm, doch die Auftraggeber baten Liepa um hübschere Objekte und einen charakteristischeren Helden. So ließ der Entwickler die Höhlen wachsen, er führte Scrolling ein und programmierte einen Editor für die Animationen der Spielfigur. Aus dem zunächst "The Man" genannten Helden wurde "Rockford", aus einem undefinierbarem Pixelklumpen ein großköpfiges Wesen mit Ringelshirt. Um ihm mehr Leben einzuhauchen, verpasste Liepa seinem Helden niedliche Inaktivitätsgesten: Zwinkernd und mit dem Fuß tappend wartete Rockford ungeduldig auf die Befehle des Spielers – diese 'Leerlauf-Animationen' sollten in den folgenden Jahren zum Standardreperoire nicht ganz ernst zu nehmender Pixelhelden werden.



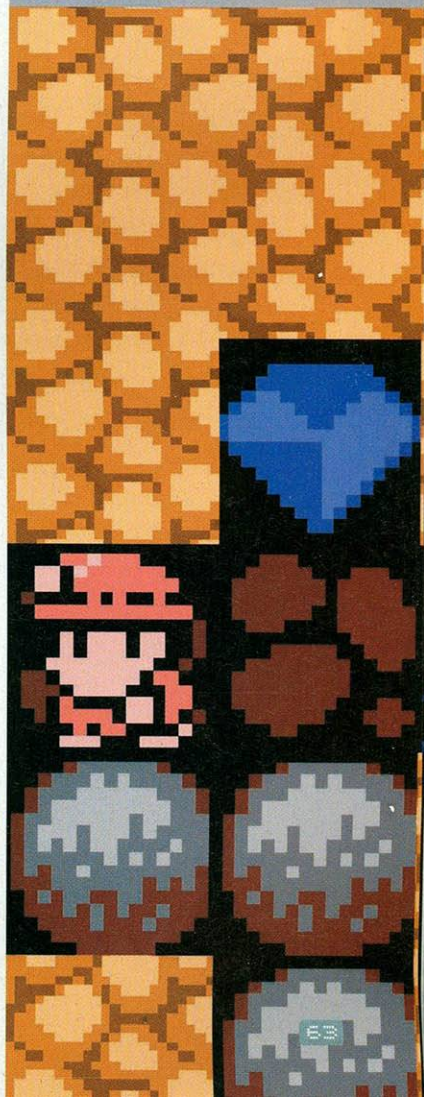
Konsolenauftritte von "Boulder Dash" waren in den letzten zwanzig Jahren eher selten (hier die 1990er-NES-Variante und das GBA-"Boulder Dash Ex" von 2002). Dafür gab's Original und Fälschung (wie "Emerald Mine" für Amiga) auf beinahe jeder Computer-Plattform.

Vom Original zum Klon

Nachdem der Publisher in Toronto noch vor Fertigstellung von "Boulder Dash" einging, wandte sich Peter Liepa an First Star Software. Zum einen war dieser Spielehersteller in New York ansässig – und damit komfortabler zu erreichen als die zahlreichen kalifornischen Softwarehäuser. Zum anderen verfügte die Firma dank einer Partnerschaft mit Warner Brothers über ein gewisses Maß an Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit. Für First Star Software wurde "Boulder Dash" zum Glücksgriff und beinahe einzigem Daseinszweck (Heimcomputer-Fans mögen sich höchstens noch an die innovative Splitscreen-Actionstrategie "Spy vs. Spy" erinnern). Doch die Amerikaner konnten gar nicht so schnell Portierungen und Nachfolger für Apple 2, C64, Atari ST, Amiga, MSX, Colecovision oder NES auf den Markt werfen, wie die Konkurrenz mehr oder weniger freche Kopien des 'Männchen gräbt nach Juwelen und stirbt dabei durch Felsbrocken und Insektenmonster'-Spielprinzips. Über 200 "Boulder Dash"-Klone sind bis heute erschienen, auf manchen Plattformen liefen sie sogar dem Original den Rang ab – so wie Kingsofts Amiga-Variante "Emerald Mine" (entwickelt von "Siedler"-Vater Volker Wertich). "Die Nachahmung ist die aufrichtigste Form des Kompliments" – Peter Liepa nahm das Kopieren seiner Spielidee gelassen, First Star Software weniger: Bis heute verklagt der Publisher die Hersteller von Klonen, schließlich wird mit "Boulder Dash"-Produkten und -Lizenzen immer noch ordentlich Umsatz gemacht. Pocket PCs und Handys sind beliebte Plattformen für neue Varianten des Klassikers, aber auch Versionen für Xbox Live Arcade, Nintendo DS und Sony PSP hat man in Planung. Manche Spielideen überdauern eben Generationen. sf



In vier mal vier Levels sammelt Rockford unter Zeitdruck Diamanten. Erst wenn eine bestimmte Zahl eingesackt ist, erscheint der Ausgang zur nächsten, knackigeren Stufe.



Nightmare in the Dark (2000)

Lebensraum: Automat, Neo Geo

Steckbrief:

Totenkopfrüpel auf Rädern

Liebblingsattacke: überrollen

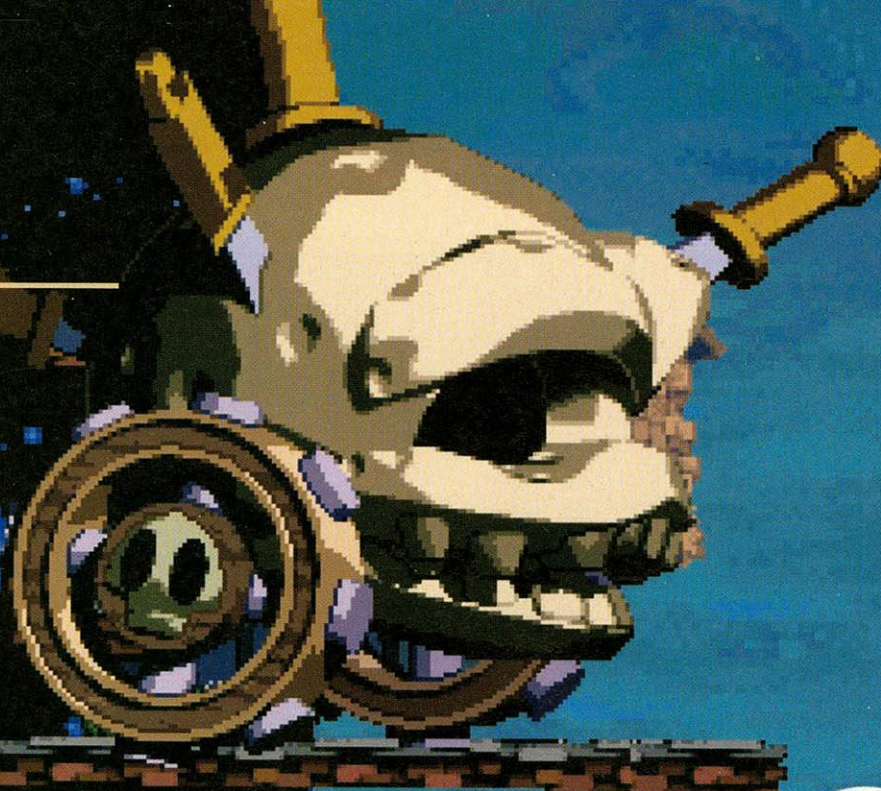
Schwachpunkt: sein messerbesetzter Kopf

Angstfaktor:  4 von 5

Schwierigkeit:  1 von 5

Pixelgröße: 176 Pixel

Der prächtig gezeichnete und höchst sehenswert animierte Totenkopf auf Rädern zerquetscht die Kapuzenträger-Protagonisten gnadenlos mit seinen überdimensionalen Rädern. Doch die oberste Plattform schützt Euch vor den unbarmherzigen Attacken: Malträtiert ihn aus dieser sicheren Position mit flammenden Skelett-Vasallen.



GRÖßE & PIKELIG

NACH DER ERSTEN TUCHFÜHLUNG MIT DICKEN ENDGEGNERBROCKEN (MAN!AC 04/06) WIDMEN SICH DIE MAN!ACS HEUTE BÖSARTIGEN GESELLEN, DIE DEN ZWEITEN LEVELAUSGANG MIT LEIB UND SEELE BEWACHEN.

LEVEL 2

»I Der zweite Endgegner hat es nicht leicht: Viele Entwickler stecken ihre Energie während der goldenen Automatenära in den ersten und letzten Bösewicht. Einerseits sollten Spieler an den Munzschlucker gelockt werden, andererseits am Ende ein krönender, meist knallharter Endkampf dem Zocker die letzten Münzen aus der Tasche ziehen. Doch diese Theorie widerlegen unsere Pfundskerle aus dem zweiten Level. Die schönsten, widerspenstigen und größten Levelhüter dieses Milieus zeigen sich auf den beiden Extended-Seiten von ihrer bösesten Seite. Weiterhin zählen wir auf Eure Unterstützung: Welche Endgegner brachten Euch zur Verzweiflung, welche Boss-Schärmützel haben Eure Controller zerstört? Schickt Eure übelsten virtuellen Widersacher an boss@maniac.de und fürchtet die pixelgetreue Widerbelebung Eures Todfeinds. rf I<<

Dungeons & Dragons – Shadow over Mystara (1996)

Lebensraum: Automat

Steckbrief:

Gehörnter Dämon

Liebblingsattacke: den Helden mit seiner Riesenpranke erdrücken

Schwachpunkt: sein muskulöser Körper

Angstfaktor:  5 von 5

Schwierigkeit:  5 von 5

Pixelgröße: 140 Pixel

Capcoms ambitioniertes Fantasy-Prügel-Abenteuer überrascht mit etlichen beeindruckenden Bossen. Bereits im zweiten Level macht Euren Helden dieses blaue Monster mit ellenlanger Lebensleiste das Leben schwer.





Crime Fighters (1989)

Lebensraum: Automat

Steckbrief:

Eishockeymasken tragender Beilschwinger

Liebungsattacke: mit seiner Axt Euren Kopf zertrümmern

Schwachpunkt: seine Waffe bleibt nach wuchtigen Schlägen im Zugboden stecken

Angstfaktor:  4 von 5

Schwierigkeit:  2 von 5

Pixelgröße: 66 Pixel

In "Crime Fighters" tauchen viele von Horror-Filmen inspirierte Endgegner auf. Besonders der finstere Jason-Verschnitt sorgt für zittrige Knie. In der japanischen Fassung sorgt zudem eine animierte, sich entblößende Badenixe für Verwirrung.



Metal Slug X (1999)

Lebensraum: Automat, Nec Geo, Playstation

Steckbrief:

Stählernes Bagger-Ungeheuer

Liebungsattacke: bildschirmfüllender Laser

Schwachpunkt: sein vorlauter, weit geöffneter Schlund

Angstfaktor:  3 von 5

Schwierigkeit:  2 von 5

Pixelgröße: 188 Pixel

Nach dem Kampf mit mumifizierten Menschen und Hunden erklimmt Ihr den streng bewachten Turm. Ein Slug und Schatztruhen verheißen nichts Gutes. Es ist still – zu still. Von unten nähert sich der eiserne Levelhüter, der den halben Bildschirm einnimmt und Euch vor seinem Ableben nochmals tüchtig erschreckt.



Three Wonders (1991)

Lebensraum: Automat, Saturn

Steckbrief:

Laser schleuderndes Mondgesicht

Liebungsattacke: Laserstrahlen in alle Himmelsrichtungen schicken

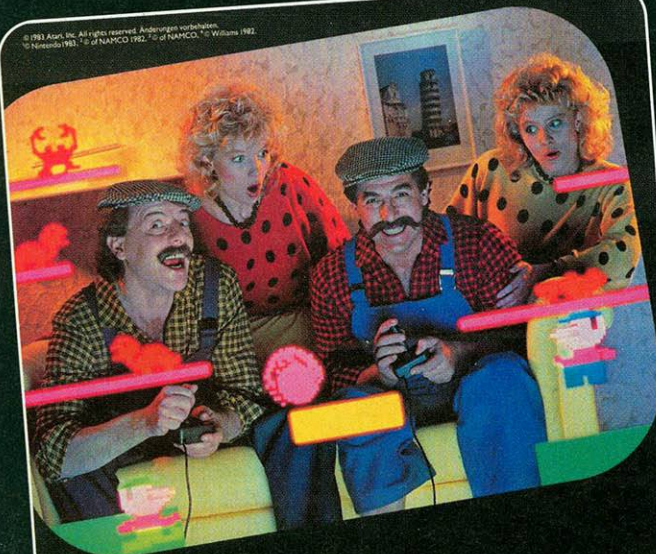
Schwachpunkt: der Himmelskörper ist an jeder Körperstelle verletzbar

Angstfaktor:  1 von 5

Schwierigkeit:  2 von 5

Pixelgröße: 190 Pixel

Vor dem Hintergrund von Sternennfirmamenten fliegen die "Chariot"-Helden genüsslich durch die eiskalte Nacht. Doch ein mit Diamanten besetzter Halbmond stört abrupt das romantische Szenario. Um den Abend zu retten, deckt Ihr das Nachtgestirn flugs mit dutzenden Projektilen ein – Herr Luna zerfällt daraufhin in seine Einzelteile.



MARIO BROTHERS, exklusiv von ATARI:
„Hey, Luigi, leg sie aufs Kreuz.“

Denn nur wenn man sie auf den Rücken legt, können Mario und Luigi sich vor den gefährlichen Schildkröten und Krebsen retten, die ihnen an den Krallen wollen. Nur dann können sie ihnen entkommen und sie sogar unschädlich machen. Doch vor dem Wirbelwind müssen sie sich in acht nehmen. Der zerfetzt die Brüder, falls sie nicht rechtzeitig abhauen.

MARIO BROTHERS¹ ist der neueste Hit, den ATARI neben POLE POSITION², DIG DUG³ und MOON PATROL⁴ aus den Spielhallen nach Hause bringt. Als Video-Spiel für alle ATARI Computer-Systeme.

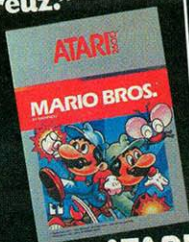
ATARI hat jede Menge spannende und exclusive Computer-Spiele. Nicht umsonst sind wir die Nr. 1 auf diesem Gebiet. Und ständig kommen neue

Spiele dazu. Damit der Spaß nie aufhört.
In Kaufhäusern, Spielwaren- oder
Fernsehgeschäften können Sie ATARI
ausprobieren. Sie werden begeistert
sein. Auch in Österreich und in der
Schweiz.

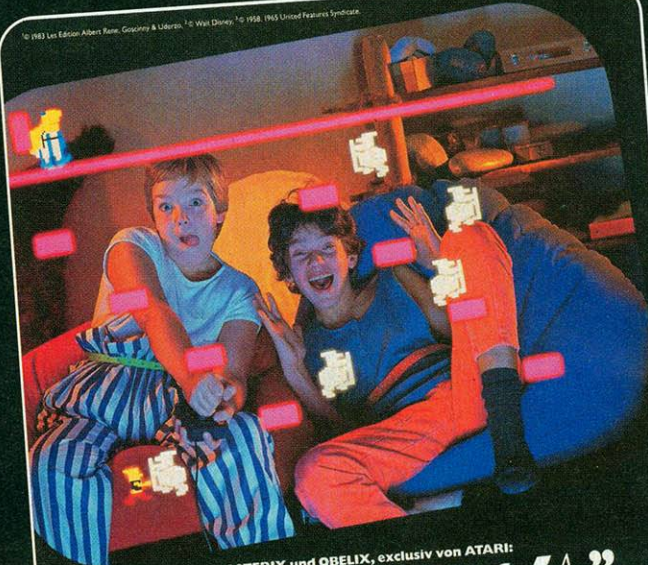
Werden Sie Mitglied im ATARI-Club

Überzeugen Sie sich, was der ATARI-Club zu bieten hat. Senden Sie dieses Coupon bitte sorgfältig ausgefüllt zurück. Wir schicken Ihnen dann ein kostenloses Exemplar des ATARI-Clubmagazins. Sollten Sie sich dann entschließen, Mitglied im ATARI-Club zu werden, befristet der Jahresbeitrag DM 13,-. ATARI-Club, Postfach 60/61 68.

2000 Hamburg W.
Name: _____
Vorname: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Ich bin Besitzer eines ☐ Atari CX 2600 Computer-Systems ☐ Atari 600 XL Computer-Systems ☐ Atari 800 XL Computer-Systems (bitte ankreuzen) _____



ATARI
A Warner Communications Company
Mehr als Spaß.



ASTERIX und OBELIX, exklusiv von ATARI!
(Die spinnen, die Ataris.)

Schlechte Zeiten für Caesar und seinen Senat. Asterix und Obelix erproben ihre neueste Masche der Römerbehandlung und haben dabei einen Heidenspaß.

Asterix lenkt die Römer ab und Obelix zieht ihnen den Scheitel, wie immer mit einem Hinkelstein. Das fegt selbst den stärksten Römer aus der Pöfung.

ASTERIX¹ und OBELIX¹ sind die neuesten Hits, die ATARI neben MICHAEL MAUS² und SNOOPY³ aus der bunten Welt der Comics holte. Als Videospiele für das ATARI CX 2600 Com

ATARI hat eine Menge spannenden und auch exclusive Computer-Spiele. Nicht umsonst sind wir die Nr. 1 in der Kategorie Heimcomputer.

neue Spiele dazu. Damit der Spaß nie
aufhört.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften können Sie ATARI ausprobieren. Sie werden begeistert sein. Auch in Österreich und in der Schweiz.

Das ATARI Informationspaket:
Wir informieren Sie gerne ausführlich und
kostenlos über die ATARI Computer-Systeme
XT und die ATARI CX 2600 und

600 XL/800 XL. Der ATARI CX
ATARI Computer-Software-Angebote. Außerdem
erhalten Sie ein Gratis-Exemplar des ATARI
magazins. Schicken Sie dazu einen mit DM 1
frankierten und mit Ihrer Adresse versehenen
DIN C4-Umschlag an: ATARI, Atari-Club, P
fach 60168, 2000 Hamburg 60.
Werden Sie Mitglied im ATARI-Club.

Wenn Sie Mitglied im ATARI-Club werden wollen, überweisen Sie bitte den Jahresbeitrag von DM 13,- auf das Postscheck-Konto 687800200 in Hamburg.



ATARI
A Warner Communications Company
Mehr als Spaß



MOON PATROL, exklusiv von ATARI:
„So mondsüchtig waren wir noch nie.“

Alarm für Mond-Patrouille Beta 89 X. Gefahren und Attacken drohen von allen Seiten. Klaffende Krater, außerirdische Investoren. Da hilft nur totale Konzentration. Denn die Besatzung muß durchkommen, die Mission muß erfüllt werden.

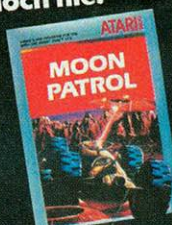
MOON PATROL ist der neueste Hit, den ATARI neben **POLE POSITION**, **DIG DUG** und **MARIO BROTHERS** aus den Spiellhallen nach Hause bringt. Als Video-Spiel für alle ATARI Computer-Systeme.

ATARI - die neue, spannende

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder
Fernsehgeschäften können Sie ATARI
ausprobieren. Sie werden begeistert
sein. Auch in Österreich und in der
Schweiz.

Werden Sie Mitglied im Atari-Club!
Überzeugen Sie sich, was der Atari-Club zu bieten hat. Senden Sie diesen Coupon bitte sorgfältig ausgefüllt zurück. Wir schicken Ihnen dann ein kostenloses Exemplar des Atari-Chubbuzzines. Sollten Sie sich dann entschließen, Mitglied im Atari-Club zu werden, beträgt der Jahresbeitrag DM 13,-. Atari-Club, Postfach 40 01 88, 2000 Hamburg 60.

Name: _____
Vorname: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Ich bin Besitzer eines ☐ ATARI CX 2600 Computer-Systems ☐ ATARI 800 XL Computer-Systems ☐ ATARI 800 XL Computer-Systems (Bitte ankreuzen). TM



ATARI
 Mehr als Spaß



CENTIPEDE, exklusiv von ATARI:
Jetzt ist auch in Eurem Fernseher
der Wurm drin.

Bisher haben Euch die Tausendfüßler, Spinnen und anderes Ungeziefer nur in den Spielhallen gewürmt. Und 'ne Menge Flohe gekostet.

Aber jetzt bringt Atari, PHOENIX¹, VANGUARD¹ und MS, PAC-MAN², auch noch CENTIPEDETM nach Hause. Das Video-Computer-Spiel, exklusiv von

ATARI hat jede Menge spannende und exklusive Programm-Cassetten. Und ständig kommen neue da-

HUNT³ oder KANGAROO⁴.
Das ATARI Video-Computer-SystemTM ist leicht zu handhaben. Es braucht nur am Antennen-Eingang des Fernsehers angeschlossen zu werden, Cassette rein und schon

geht's los.
In Kaufhäusern, Spielwaren- oder
Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI
ausprobieren. Ihr werdet Euren
Spaß dran haben.

Wie werde ich Mitglied im ATARI-Club?
Ganz einfach. Schreibt an den ATARI-Club, Postfach 400148, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lobt sich auf jeden Fall.

Name: _____

Ich habe schon ein ATARI Video-Computer-System. ☒ ja ☐ nein TA 1



ATARI
A Warner Communications Company
Kauft ihr w

Mit uns könnt Ihr was erleben

Titel: Automatenumsetzungen für Atari VCS - **Hersteller:** Atari - **Jahr:** 1983/1984 - **System:** Atari VCS 2600

Titel: Automatenumsetzungen für Atari VCS - **Hersteller:** Atari - **Jahr:** 1983/1984

Während Anfang der 80er-Jahre viele Anzeigen amateurhaft gerieten, bewarb Atari seine Titel in einer intelligent aufgemachten Motivserie, auch wenn sie heute eher unfreiwillig komisch wirkt. Außerdem bemerkenswert: Häufig wurden Frauen dabei als fröhlich mitspielend und nicht nur als schmückendes Beiwerk gezeigt.

Buzz! Das große Quiz



PS2 Das ist neu: Einige Runden laufen mit Videoeinblendungen ab.



PS2 Habt Ihr nur Bilder als Antwortmöglichkeiten, wird's schon mal knifflig.

Wer beim ersten "Buzz" den Abspann angesehen hat, wusste bereits Bescheid: Das dort angekündigte "große Quiz" mit Fragen aus allgemeinen Wissensgebieten geht zu Ostern an den Start. Das Grundkonzept des Fragespiels blieb unangetastet, wurde aber an die veränderten Inhalte angepasst: Nun lauscht Ihr nicht mehr Songfetzen, dafür werden zur jeweiligen Aufgabenstellung zugehörige Motive meist per Standbild eingeblendet – ein paar Runden genießt Ihr sogar vollwertige Video-

schnipsel. Tretet Ihr zum Standardspiel für bis zu vier Teilnehmer an, ratet Ihr Euch durch acht Runden – die meisten sind vom Vorgänger bekannt, bei den Neuzugängen geht es

z.B. darum, gezielt Kontrahenten per Fadenkreuz-Auswahl zu eliminieren oder in Teamarbeit zusammen mit einem anderen Teilnehmer zu punkten. Erfreulich: Auf Wunsch lassen sich unpopuläre Runden ganz ausschließen. Als "Buzz"-Stimme tritt nicht mehr Ingolf Lück an, sondern ein weniger prominenter, aber mindestens gleichwertiger RTL-Sprecher. In den flotten Minispielen dürfen sogar acht Ratefüchse gleichzeitig ran. Aus diesem Grund bietet Sony das Quiz nicht nur im Set mit vier Buzzern für 60 Euro an, sondern Zubehör und Spiel auch separat (je 40 Euro). us

Ulrich Steppberger



"Buzz" macht im zweiten Anlauf eine stimmigere Figur: Wer beim Musik-Vorgänger über die Qualität der nachgespielten Songs jammert, wird sich diesmal leichter tun – schließlich bestimmen nun Bilder und Videoclips das Geschehen. Am Grundprinzip hat sich natürlich kaum etwas geändert, wobei die neu eingeführten Raterunden mehr Charme besitzen als die entsorgten Varianten des Erstlings. Auch die flexible Wahlmöglichkeit, welche Aufgaben Ihr erfüllen wollt, ist ebenso positiv wie die Erhöhung der Teilnehmerzahl bei den Minispielen. Einige Grundprobleme bleiben zwangsläufig ungelöst: Regelmäßig kommen Euch z.B. Fragen unter, die entweder banal oder konfus sind. Wer den Vorgänger mochte, wird aber auch die neue Quiz-Runde lieben.

SingStar Rocks!

Möchtegern-Rock

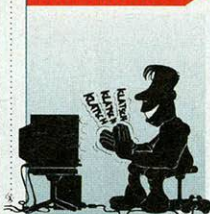
Die deutsche "SingStar Rocks!"-Songliste

Blur: "Song 2"
Bowling for Soup: "1985"
Christina Stürmer: "Ich liebe 2005"
Coldplay: "Speed Of Sound"
Deep Purple: "Smoke On The Water"
Echt: "Du trägst keine Liebe in Dir"
Extreme: "More Than Words"
Franz Ferdinand: "Do You Want To"
Gwen Stefani: "What Are You Waiting For"
Jet: "Are You Gonna Be My Girl"
Juli: "Die perfekte Welle"
Kasabian: "Club Foot"
Keane: "Everybody's Changing"
KT Tunstall: "Black Horse & The Cherry Tree"
Matthias Reim: "Verdammt ich lieb dich"
Nirvana: "Come As You Are"
Queen: "Don't Stop Me Now"
Razorlight: "Somewhere Else"
Revolverheld: "Die Welt steht still"
Rolling Stones: "Paint It Black"
Rosenrot: "Es könnte ein Anfang sein"
Scorpions: "Wind Of Change"
Selig: "Ist es wichtig"
The Hole: "Celebrity Skin"
The Killers: "Somebody Told Me"
The Undertoners: "Teenage Kicks"
Thin Lizzy: "The Boys Are Back In Town"
Tocotronic: "This Boy Is Tocotronic"
Wir sind Helden: "Denkmal"

Rote Schrift: Deutschland-exklusive Titel

Mit "SingStar Rocks!" bringt Sony nun schon die fünfte Inkarnation der Serie auch auf den deutschen Markt. Wie gewohnt könnt Ihr optional die "EyeToy"-Kamera anschließen, um so im Effektwetter auf dem Bildschirm so manchem Pop-Sternchen Konkurrenz zu machen. Leider ließen sich diesmal die Entwickler keine neuen, spaßigen Minispiele einfallen und selbst von der "Pong"-Variante aus "SingStar 80's" fehlt jede Spur. Wer gehofft hatte, ohne die störenden Stimmen der Stars echtes Karaoke singen zu können (wie es noch teilweise im Ur-"SingStar" möglich war), wird ebenso enttäuscht. Größter Kritikpunkt ist die

Michael Wiczorek



My life was not saved by Rock and Roll: Irgendwie ist die Musikauswahl bei "SingStar Rocks!" nichts Halbes und nichts Ganzes. Wirklich rockige Lieder sind sogar eher die Ausnahme. Nichtsdestotrotz bin ich auch dieses Mal mit Herzblut bei der Sache, wenn es wieder darum geht, die Tonbalken farbig zu füllen. Außerdem hat "Rocks!" für mich auch ein paar richtige Knaller im Angebot wie "Don't stop me now" und "More than words". Langsam wünsche ich mir aber echte Neuerungen und Verbesserungen: Noch immer gibt es teils ungewohnte Wechsel zwischen Lead- und Background-Vocals, ein echter Karaoke-Modus fehlt obendrein. Nach vier "SingStar"-Teilen hätte die Serie zudem mal einen neuen Look verdient.



PS2 Leider immer noch möglich: summend zum Sieg.

Songauswahl, die keinem in der Redaktion durchdacht schien und gefiel. In einem "SingStar Rocks!" erwarten wir normalerweise keine Schmonzetten wie "Wind of Change" oder "Du trägst keine Liebe in Dir". Trotzdem ist "Rocks!" für alle "SingStar"-jünger empfehlenswert, die schon sehnsüchtig auf weiteres Mikro-Futter warten. Einen Blick auf die Titelliste sollte aber selbst diese Spezies in Betracht ziehen. mi

Genre: Partyspiel	Schwierigkeit: mittel bis hoch
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler: Relentless Software, UK
Am Einzelsystem 8	Hersteller: Sony
Via Linkkabel -	www.playstation.de
Online -	
USK-Rating	Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL	Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D	deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Buzzer Maus	16:9 Surround
Lightgun Keyboard	60Hz DTS

Veröffentlichung:	
PS2 April	
Xbox keine Umsetzung geplant	
NGC keine Umsetzung geplant	

Alternativen:	
PS2 Wer wird Millionär 2. Edition (44%, MANIAC 03/02)	
Xbox keine erhältlich	
NGC keine erhältlich	

Playstation 2

Grafik 56 %	70 %
Sound 70 %	Spielspaß

Geselliges Wissensquiz, das einige Macken des Vorgängers sinnvoll ausmerzt.

Genre: Musikspiel	Schwierigkeit: je nach Singtalent
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler: Sony Studios, England
Am Einzelsystem 8	Hersteller: Sony
Via Linkkabel -	www.playstation.de
Online -	
USK-Rating	Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL	Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D	deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
Mikrofon Maus	16:9 Surround
Lightgun EyeToy-Cam	60Hz DTS

Veröffentlichung:	
PS2 März	
Xbox keine Umsetzung geplant	
NGC keine Umsetzung geplant	

Alternativen:	
PS2 SingStar 80's (82%, MANIAC 12/05)	
Xbox keine erhältlich	
NGC keine erhältlich	

Playstation 2

Grafik 48 %	75 %
Sound 80 %	Spielspaß

Gewohnter Träller-Spaß, der allerdings wenig rockig daherkommt.

The Elder Scrolls 4: Oblivion



360 Helft den imperialen Streitkräften dabei, eine vom Dämonenprinzen und seinen Bestien besetzte Stadt zurück zu erobern!

Das RPG-Genre kennt viele Spielarten: Bei "Champions of Norrath" & Co. ergattert Ihr die kostbaren Erfahrungspunkte in actionlastiger "Gauntlet"-Manier, Fans japanischer Rollenspiele frönen ihrer Sammelleidenschaft Runde für Runde und per Menü. Andere Titel wie Biowares "Knights of the Old Republic" wiederum kombinieren beide Welten miteinander: Ihre Lösung vereint Taktik und Echtzeit-Elemente.

Doch ein bis Ende der 90er dominantes Rollenspiel-Sub-Genre ist inzwi-

schen fast ausgestorben: Das RPG-Abenteuer aus der Ego-Perspektive. Schon lange bevor PC-Ballermänner mit frühen Ego-Shootern auf dumpfe Dämonenjagd gingen, durchwanderten Rollenspieler aus der ersten Person düstere Dungeons – zunächst Spielrunde für Spielrunde, später (mit zunehmenden technischen Möglichkeiten) in Echtzeit. "Wizardry", "Dungeon Master", "Eye of the Beholder" und "Lands of Lore" waren die Blockbuster dieser prä-polygonalen Ära – denn statt echter 3D-Landschaften



360 Düstere Zeiten: Das war bis vor wenigen Tagen noch eine blühende Metropole des Kaiserreichs.



360 In schickem Feuerrot gehalten: die Hölldimension 'Oblivion'.

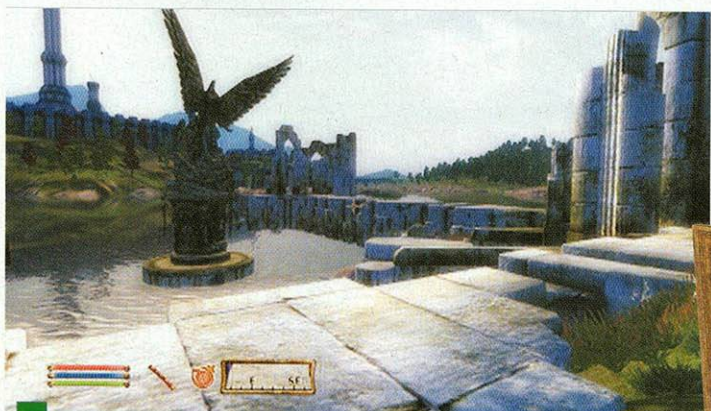


360 Hier lasst Ihr es Euch nach einem stressigen Metzeltag gut gehen.

wurden 2D-Katakomben erforscht. Ein schrittweises 'Umblättern' der Verlies-Optik gaukelte den räumlichen Effekt bloß vor.

Erst mit Origins "Ultima Underworld" bekam das Ego-RPG echte 3D-Räumlichkeit: 'Flüssig-Scroller' nannte man das neue Genre und fieberte fortan jeder Veröffentlichung entgegen, die sich der neuen Technik bediente – darunter auch Bethesdas "Elder Scrolls". Damals war's ein Geheimtipp unter Anhängern dieser RPG-Gattung – heute und drei Episoden

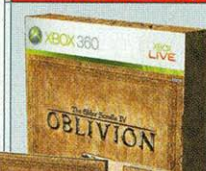
später ist "Elder Scrolls" der letzte Überlebende seiner Zeit – ein Dinosaurier an Umfang, regeltechnischer Komplexität und Behäbigkeit, der es in der Zeit von "Final Fantasy", "Jade Empire" und "KOTOR" noch mal wissen will. Hier werden keine ausgefeilten, schrägen Charaktere oder romanreifen Geschichten präsentiert – hier steht die Simulation einer anderen Welt im Vordergrund. Der "Elder Scrolls"-Spieler will keinen fremden Protagonisten dabei zusehen, wie sie spannende Abenteuer erleben – er



360 Glanz und Grafik-Glorie verflissener Epochen. Hinter der versunkenen Stadt (darunter liegt ein Dungeon): die gigantische Hauptstadt des Reichs.

... Oblivion: Ein Spiel macht was her ...

Oder: Die Kunst, eine gurkige Eindeutschung doch noch attraktiv zu machen



Für die deutsche Standard-Ausgabe legt Ihr 60 Euro hin, aber für nur zehn Euro mehr gibt's die volle "Oblivion"-Packung! Die 'Collector's Edition' kommt im Pappschuber mit ausklappbarem Innenteil und reichlich Bonus-Material: eine extra DVD gewährt Einblicke in den Entwicklungsprozess – und für Gimmick-Sammler gibt's eine Münze in imperialer Währung. Das besondere Prunkstück ist der gebundene und reich illustrierte Begleit-Almanach zum Kontinent Tamriel, in dem Ihr alles Wissenswerte über die "Oblivion"-Welt erfahrt.





360 Hottehus müssen draußen bleiben: Während Ihr Euch in der Stadt vergnügt, einer Gilde beitrete und mit hübschen Hofdamen flirtet, wartet Euer treues Ross in einem Stall vor den Toren auf Eure Rückkehr.

will selber der Held sein, den Atem des Drachen im Nacken spüren und mit schweißnassen Fingern das Schwert im Monsterwanst versenken – eben ganz und gar in eine andere Realität abtauchen. Diesen Wunsch teilt er mit den meisten Ego-Shooter-Fans – mit dem kleinen Unterschied allerdings, dass er sein Alter Ego verbessern und ganz nach Rollenspieler-Art Monster für Monster zum strahlenden, unbezwingbaren Heroen trimmen will.

Alternative Realität

Wer sich genau diese Art von Rollenspiel wünscht, dem kann geholfen werden – denn Bethesda hat sich für seine vierte "Elder Scrolls"-Inkarnation ganz der Erfüllung dieses Traums verschrieben. Der ganze Kontinent Tamriel mit all seinen prächtigen Städten, verdreckten Kaffern, Wäl-

dern, Gebirgen und immerhin über 200 Ruinen, Kerkern sowie sonstigen Dungeon-Sorten wartet nur darauf, Schritt für Schritt von Euch erforscht zu werden. Und während Euer 'Elder' mehr oder weniger träge (je nachdem, wie schwer er bepackt ist) durch Unterholz, in schummrigen Grün ausgeleuchtete Kavernen und finstere Gassen 'scrollt', da geht der Rest der Spielwelt seinen gewohnten Gang. Bauern zieht's pünktlich zum ersten Hahnenschrei aufs Feld, die verrußte Waffenschmiedin schließt die Tür zu ihrer Werkstatt auf, die in Hunde vernarrte Nachbarin führt ihre hechelnden Wauzis Gassi, die Fürstin sitzt auf ihrem Thron zu Gericht – und wie üblich schläft das Böse niemals. Die "Oblivion"-Welt lebt, folgt dem Rhythmus von Tag und Nacht, funktioniert – wo angebracht – streng nach Uhr und erwartet, dass man

ihren Terminplan befolgt. Aber aller Komplexität zum Trotz müsst Ihr hier keinerlei Richtlinien oder Gesetze pauken. Denn Euer Alter Ego erlebt nicht nur seine Streifzüge durch Wald, Stadt und Flur in Echtzeit – auch die Gefechte gegen geflügelte Kobolde, tückische Mini-Saurier, Teufel aus den Abgründen 'Oblivions' und Anhänger daedrischer Kulte funktionieren wie 'in Echt'. Das heißt, Ihr schwingt das Schwert wie ein Action-Held und lasst Pfeile oder Feuerbälle in Shooter-Manier los zischen.



360 Steigert mit dem Dialog-Mini-Game Eure sozialen Fertigkeiten!



NEXTGEN-FAKTOR

Eine ähnlich umfangreiche und prächtige Welt kriegt keine andere Hardware hin.

TV

VS

HDTV

Sieht auch auf Eurem TV richtig gut aus – nur leider machen manche Konsolen beim HDTV-losen "Oblivion"-Spiel Schwierigkeiten.

Steile Lernkurve

Der Rollenspiel-Faktor dabei: Wie souverän Ihr mit Klinge, Axt, Streitkolben & Co. Monsterschädel zermatscht, darüber entscheiden Eure Werte – und davon gibt's im mehrere Aktenreiter umfassenden Menü reichlich. Wer z.B. einen niedrigen Ausdauerwert hat, dem geht beim Schwertschwingen schnell die Puste aus. Eine hohe Skala bei der jeweiligen Waffenfertigkeit hilft beim Treffen – Stärke und Agilität dagegen sind erforderlich, um während des

■ ■ ■ Oblivion: Ein Spiel macht Probleme ■ ■ ■

Oder: Die Kunst, das eigene Produkt zu sabotieren

Obwohl Ihr die Haupt-Story in knapp 30 Stunden durchzockt, bietet "Oblivion" den Forschern unter Euch genügend Stoff für mehrere Monate voller packender Abenteuer. Leider wird diese Komplexität teuer erkauft: Offensichtlich ist der gigantische Kontinent 'Tamriel' seinen Schöpfern über den Kopf gewachsen. Darum hat eine Vielzahl kleinerer Patzer bis zum fertig verpackten Produkt überlebt: darunter über den Boden schwebende Pferde (siehe Bild), fehlende Mauerteile und nicht zuletzt strunzdumme KI-Charaktere, die sich beim Ritt über Straßen oder Trampelpfade hoffnungslos ineinander verkeilen. Besonders eklig aufgefallen ist uns aber eine verpatzte Abfrage, nach der wir wegen eines Pferdediebstahls, den wir gar nicht begangen hatten, zu einem saftigen Bußgeld verdonnert

wurden! Ähnlich ärgerlich: Die deutschen Bildschirmtexte verpflegen Euch manchmal mit wirrem Deutsch-Englisch-Mix, Wortdopplungen und fehlenden Satzbausteinen. Zusätzlich wurden manche Phrasen und Überschriften grob entstellt, damit sie ins enge Platzkorsett der Kästen passen: Auf diese Weise entstand stellenweise unverständlicher 'Abkürzungs-Code' – oder eine auf die Hälfte reduzierte Antwort-Option im Dialog-Menü. Im 720p-Modus leidet "Oblivion" unter Pop-Ups und nervigen Streaming-Rucklern. Im normalen TV-Modus kamen gar extreme Slowdowns und längere Ladepausen hinzu. Die Entwickler mussten auch größere Kompromisse bei der Weitsicht eingehen als versprochen: Entfernte Texturen wirken fast wie ein Überbleibsel aus unscharfen N64-Tagen.



Wie lange möchtet Ihr ausruhen?



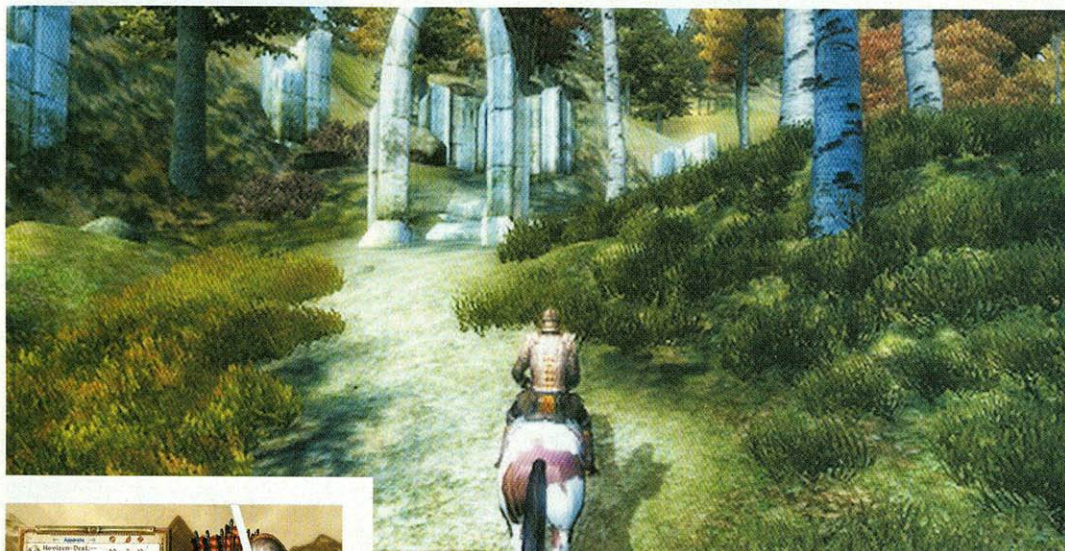
11 StundeStunden

Morndas 7:41 pm

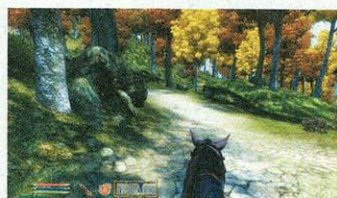
Herdfeuer 10, 36433



360 Betretet Ihr die "Oblivion"-Verliese nach einigen Stunden erneut, sind die Monster wieder 'nachgewachsen'. Auf zur fröhlichen Kampfübung mit dem Katana!



360 Wechselt in die Außenansicht, um Ross & Reiter zu sehen.



360 Beim Ritt aus der üblichen Ego-Sicht seht Ihr vom Gaul nur den Kopf.



360 Lässt keine Wünsche offen: das mit Aktenreitern unterteilte Menü.



360 Wichtige Städte sind bereits auf Eurer Karte verzeichnet, Ruinen und Verliese müsst Ihr selbst entdecken.



360 Unser Samurai-Dunmer ist feuerresistent, drum versucht's der Kobold jetzt mit Blitzzaubern. Aber mit der richtigen Ausrüstung sind wir auch dagegen gefeit!

Genre: Rollenspiel Schwierigkeit: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1
	Via Linkkabel	-
	Online	-
	System	360

USK-Rating 12 Preis: ca. 70 Euro

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bethesda, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.bethesda.com

Pro + fast völlige Bewegungsfreiheit
+ schöne 3D-Kulissen
+ komplexes, ausgeklügeltes Spielsystem
+ Charakter-Entwicklung herrlich flexibel
Contra - schlampig übersetzte Bildschirmtexte
- technische Macken (siehe Kasten)

Alternativen:

PS2 King's Field 4 (63%, MAN!AC 06/03)
Xbox Arx Fatalis: (79%, MAN!AC 01/04)
NGC keine erhältlich

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Xbox 360

Grafik 80 %
Sound 84 %

92% Spielspaß

Trotz aller Patzer überragendes und gigantisch großes Ego-Epos, in dem fast alles möglich ist.



Robert Bannert

"Oblivion" erfüllt fast alle lang gehegten Rollenspieler-Träume auf einmal: Endlich dürfen wir eine Fantasy-Welt ohne Grenzen bereisen, einen bis ins letzte Polygon-Eck durchgestylten Kontinent unsicher machen und die totale Bewegungsfreiheit genießen. Ihr wollt die Straße verlassen, einen kleinen Waldspaziergang machen und einfach die Aussicht genießen? Nur zu! Bethesdas Geniestreich ist ebenso Welten-Simulation wie spannendes Action-Rollenspiel und lädt Euch mit einem bis dato unbekannten Detailgrad zum wochenlangen Fantasy-Urlaub ein. Hinzu kommen die genialsten Dungeons der Genre-Geschichte: Spätestens hier ist Euch, als würdet Ihr "Der Herr der Ringe" am eigenen Leib erleben. Schummer-Beleuchtung, fotorealistische Texturen, mystische Lichteffekte und ekelhaft detaillierte Monster machen aus den "Oblivion"-Kerkern mehr als nur platte Jagdgründe für EP-Jäger. Die in unserem Kasten aufgeführten Mankos sind zwar ein echtes Ärgernis – aber den Spielspaß am Rollenspiel-Großereignis "Oblivion" schmälern sie nur minimal. Wer das fast völlige Fehlen von Charakter-Design verschmerzen kann, greift zu!

potenzial und darf drei Primärattribute seiner Wahl anheben. Keine leichte Wahl, denn die sind Euren Fertigkeiten übergeordnet – entsprechend wirkt sich Eure Entscheidung auf eine ganze Latte von Talenten aus. Und längst nicht jedes davon dient dem Kampf: Umsichtige Abenteurer lernen die Schmiedekunst und reparieren ramponierte Waffen selbst. Und nicht nur Diebe sind gut damit beraten, sich in Anschleichen bzw. Schlösser knacken zu üben! Hobby-Alchemisten tragen Mörser, Stößel und Destillier-Gerät im Gepäck, um aus den Orga-

nen besiegt Kreaturen und dem, was so am Wegesrand wuchert, heilsame bis tödliche Tinkturen zu mixen. Oder Ihr verbessert Eure Umgangsformen, indem Ihr regelmäßig mit Hinz und Kunz palavert oder bei der schönen Schankmaid Euren Charme spielen lasst. Ob's klappt, das verrät Euch ein rundes Dialog-Diagramm – eine Art Mini-Game, bei dem Ihr mit Taktik, Voraussicht und ein bisschen Glück nicht nur neue Informationen, sondern vor allem Wertsteigerungen erspielt. Ebenfalls klug beraten ist, wer sich beizeiten einer seinen Neigungen entsprechenden Gilde anschließt – denn abseits von der zentralen Geschichte um einen ermordeten Kaiser und die obligatorische Verschwörung aus dem Höllenschlund halten diese Interessen-Gemeinschaften einträgliche Aufträge parat. Außerdem findet Ihr hier Lehrmeister, die Eure Fertigkeiten zusätzlich aufmöbeln: Besonders dann nützlich, wenn Ihr in Eurem Fachgebiet schon so gut seid, dass Ihr ohne fremde Anleitung nicht mehr weiter kommt. rb

Sword of Etheria



PS2 Wer will der Erste sein? Mit R1 prügelt Ihr auf einen Gegner ein.



PS2 Mit der nötigen Team-Energie entfacht Ihr vernichtende Spezialmanöver.

Bösewichter in morbiden Mecha-Rüstungen, Götter, die sich gegen Menschen verschwören und deformiertes Mutanten-Pack, das mächtig Prügel bezieht: Das ist der Stoff, in dem aus Japan Trash-Legenden gemacht sind. Mit "Sword of Etheria" (in Fernost heißt's "OZ") serviert Euch Konami das passende Beat'em-Up-Adventure: Zusammen mit einer Truppe aus jüngst bekehrten und ehemals bitterbösen Götterboten metzelt sich Teenager Fiel durch Wüsten, Wälder und Gebirgs-

pässe, um die himmlischen Kontroll-Freaks zu entthronen und die Wahrheit über seine Herkunft zu erfahren. Dabei nutzt der Anime-Struwwelpeter die Fähigkeiten einer zum Zau-

berschwert mutierten Miezkatze sowie die bei erfolgreichen Metzelgängen gewonnene 'Etheria'-Energie, um brachiale Beat'em-Up-Combos auszuführen und gemeinsam mit seinen KI-Kollegen Team-Attacken einzuleiten. Bei letzteren prügelt Ihr Euch das zuvor benommen gedrochene Monster so lange wie einen Beach-Volleyball zu, bis Ihr genügend Gruppen-Energie gesammelt habt, um ein Etheria-geladenes Super-Manöver zu entfachen. Nach geschlagener Level-Schlacht münzt Ihr übrig gebliebene Vorräte in Energie- und Attributs-Verbesserungen um. **rb**

Robert Bannert



Wer auf gurkige Mecha-Animes wie "Guyver" steht, der kann sich mit der "Sword of Etheria"-Welt und ihrer hoffnungslos antiquierten Spielmechanik vielleicht anfreunden, aber alle anderen packt das nackte Grauen. Sind detailarme Ruckel-Grafik, gähnende Level-Leere und das teilnahmslose Ingame-Blabla der deutschen Synchro-Sprecher (die Zwischensequenzen bleiben englisch) mit einem Herz für Low-Budget-Machwerke gerade noch zu verschmerzen, ist's bei der hoffnungslos überfrachteten Steuerung mit der Toleranz endgültig vorbei. Nicht nur, dass Ihr Euch bereits nach kurzer Zeit einen Knoten in die Finger fummelt – nein, die meisten Manöver sind auch noch herzlich überflüssig, denn stures Button-Getrömmere führt meist ebenfalls ans Ziel.

Pro Evolution Soccer Management



PS2 Wählt weise: Die Spielerbeobachter besitzen individuelle Fähigkeiten.



PS2 Die tolle Präsentation wertet auch langweilige Partien auf.

Auf dem Rasen hat Konami mit "PES 5" klar die Referenzhosen an, doch wie sieht es auf dem Managersessel aus? "PES Management" lässt Euch in die Haut eines Vereinsmanagers schlüpfen: Erstellt zu Beginn im Editor Euer virtuelles Alter Ego und entscheidet Euch dann für eine von sechs europäischen Ligen: Während für Anfänger ein deutscher Mittelfeldklub wie Wolfsburg ideal scheint, wagen sich Profis bei Inter an das Unternehmen 'Italienische Meisterschaft' oder kämpfen mit dem spanischen Verein Alaves gegen den Abstieg. Engagiert Co-Trainer, Talent-Scouts sowie eine schnuckelige Assis-

tentin und macht Euer Team für die Saison fit: Ausführliche Gegneranalysen vor jeder Partie liefern wichtige Infos fürs Training – nur gezielte Vorbereitung verbessert die Leistungen Eures Teams. Ausführliche Tutorials erklären sämtliche Funktionen: umfangreicher Transfermodus, knallhar-

te Gehaltsverhandlungen, akribische Taktikeinstellungen oder persönliche Gespräche mit den Schlüsselspielern. Im Kalender, den Ihr entweder manuell durchforstet oder automatisch ablaufen lasst, erfahrt Ihr die neuesten Gerüchte, Transfer-Deadlines oder den Termin der nächsten Europacup-Partie. Auf dem Platz verfolgt Ihr die Matches in der gewohnten "PES 5"-Optik. Schaltet verschiedene Kamera-winkel und fünf verschiedene Simulationsgeschwindigkeiten durch oder wirkt mittels taktischer Einstellungsmöglichkeiten, die jene des 'normalen' "PES 5" bei weitem übertreffen, auf den Spielverlauf ein – auf Wunsch auch mit Hilfe nützlicher Trainer-Tipps. **ms**

Matthias Schmid



Grobe Schnitzer kosten eine gute Tabellenposition! Verläuft der Start in die Manager-Saison dank schicker Präsentation, ausgefeiltem Transfermodus und massig Taktikoptionen optimal, gerät "Pro Evolution Soccer Management" durch haarsträubende Fehler spätestens in der zweiten Saisonhälfte ins Hintertreffen: Sämtliche Partien müssen verfolgt werden, eine Berechnung auf Knopfdruck ist nicht möglich. Auch das Eingreifen in die Partien gestaltet sich umständlich – anstatt mit einer Taste die Abseitsfalle scharf zu machen oder auf Konter umzuschalten, müsst Ihr Euch durch die Menüs kämpfen. Dank FIFA-Lizenz sind viele Originalteams dabei, dafür fehlen Wirtschaftsaspekte wie Trikotwerbung oder Stadionbau. Der Zweispieler-Modus ist schlicht grotesk.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 1	Konami, Japan
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Konami
	www.konami.de

USK-Rating Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische/deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
☐ Lenkrad ☐ Maus
☐ Lightgun ☐ Keyboard

Highend-Unterstützung:
☐ 16:9 ☒ Surround
☒ 60Hz ☐ DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	God of War (91%, MAN!AC 08/05)
Xbox	Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 02/04)
NGC	Fantastic Four (64%, MAN!AC 09/05)

Playstation 2

Grafik 59%
Sound 64%

54% Spielspaß

Noch spielbares, aber belangloses Fantasy-Geschnetzel mit einem Hauch von Adventure.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem 2	Konami, Japan
Via Linkkabel -	Hersteller:
Online -	Konami
	www.konami-europe.de

USK-Rating Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
☐ Lenkrad ☐ Maus
☐ Lightgun ☐ Keyboard

Highend-Unterstützung:
☐ 16:9 ☒ Surround
☒ 60Hz ☐ DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Fußball-Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Fußball-Manager 2005 (86%, MAN!AC 12/04)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2

Grafik 86%
Sound 77%

65% Spielspaß

Umfangreiches Manager-Schwergewicht, das unter erheblichen Kinderkrankheiten leidet.



OutRun 2006 Coast 2 Coast



PS2 Für die Pisten des Ur-"OutRun 2" wurden weltweit Inspirationen gesammelt, weshalb Ihr u.a. durch Rom, Paris oder Athen brettet.

Obwohl sich Ende 2004 die Xbox-Fassung von "OutRun 2" zu Unrecht kaum verkaufte, hat Sega den Glauben an die Ferrari-Flitzerei nicht aufgegeben und spendiert uns nun mit "OutRun 2006: Coast 2 Coast" ein neues Vollgas-Epos – diesmal zusätzlich für PS2 und PSP (Test auf Seite 100).

"OutRun 2006" bedient sich aus dem Fundus sowohl des Original-"OutRun 2"-Automaten als auch der später erschienenen "Special Tours"-Neuaufgabe (kurz SP). Letztere verändert das Fahrmodell geringfügig: Das Nutzen des Windschattens ist erlaubt, wodurch das Tempo noch etwas höher wird. Außerdem genießen wackere Piloten 15 neue Etappen, die sich nicht wie beim Vorgänger an

globalen Orten orientieren, sondern ihre Motive in den USA suchen – entsprechend gibt es sichtlich von z.B. San Francisco, New York oder Las Vegas inspirierte Abschnitte.

Volles Rennprogramm

Bei der Heimkonsolen-Umsetzung bekommt Ihr beide Pistenpaletten zu sehen, insgesamt stehen also stolze 30 Kurse zur Verfügung, die je nach Spielmodus auch rückwärts befahren werden. Ebenfalls aufgestockt wurde das luxuriöse Fahrzeugsortiment, in dem sich nun 15 Ferraris aller Baureihen befinden – Anfänger fühlen sich im leichter zu lenkenden Dino wohl, Tempofreaks schwingen sich hinter das Steuer eines Enzos. Fleißigen Spielern bietet sich zudem die Gele-



XB Fernsicht, soweit das Auge reicht: Einige Etappen protzen mit weit entferntem Horizont, ohne dass Pop-Ups den feinen Gesamteindruck trüben.

genheit, jedes Vehikel in einer nochmals leistungsstärkeren Tuning-Fassung zu ergattern.

Wer das reine Spielhallen-Gefühl sucht, kann in einer originalgetreuen Umsetzung antreten und die maximal fünfminütigen Rennen mitsamt ihren Abzweigungen starten. Weil das auf

Dauer natürlich etwas wenig wäre, gibt es den kräftig aufgebohrten 'Coast 2 Coast'-Modus, dessen Herzstück neben diversen normalen Renn- und Aufgabenvarianten die Missionsbäume sind. Wagt Ihr Euch an die Herausforderung des korpulenten Starflaggenschwingers Flagman,

Ulrich Steppberger



Das beste "OutRun" aller Zeiten? Die 30 attraktiven Etappen halten durchgehend ein hohes optisches Niveau – durch den Kniff, alle Pisten beider Automaten-Vorlagen zu übernehmen, habt Ihr auf jeden Fall eine Menge Asphalt zur Verfügung. Die arcadelastige Fahrphysik sorgt für das beste Spielhallen-Feeling seit "Ridge Racer" und erlaubt genug Kniffe, um bei der Rekordjagd durch geschickte Kurvenfahrten noch etwas mehr Zeit einzusparen. Während die Xbox-Version das technische Niveau des Vorgängers hält, bin ich von der PS2-Fassung wirklich begeistert: Die sieht nahezu gleich gut aus und holt aus der betagten Kiste alles raus – keine Ruckler oder Pop-Ups stören den Spaß. Wer sich der unbeschwerten Ferrari-Flitzerei hingibt, bekommt dank generalüberholtem Missions-Modus mit noch viel mehr witzigen Aufgaben oder Rennsituationen genug Material für vergnügliche Wochen geliefert. Wobei darin aber auch der Knackpunkt liegt: "OutRun 2006" will nicht viel mehr als ein (sehr guter) Old-School-Raser sein und macht das super – wenn Euch Tuning-Optionen und Simulations-Schnickschack wichtiger sind, müsst Ihr woanders danach suchen.



PS2 Vollgas nach unten: Die 'Bay Area' ist mit ihren Hügeln unverkennbar San Francisco nachempfunden.



XB Die "OutRun"-Welt ist perfekt für Raser: Selbst im Dschungel finden sich immer breite Straßen.



XB Im "Coast 2 Coast"-Modus gibt es skurrile Aufgaben: Lasst Euch z.B. nicht von Ufos entführen.



PS2 Noch näher dran: Puristen wählen eine der beiden Innenansichten.

stehen Platzierungen im Mittelpunkt: Meist müsst Ihr ein Teilnehmerfeld von hinten aufrollen, manchmal steht aber auch ein direktes Duell gegen einen Konkurrenten an, bei dem derjenige siegt, der mehr driftet oder den Windschatten besser nutzt.

Als andere Variante habt Ihr die Möglichkeit, Eure Beifahrerinnen zu betören. Die drei Mädels stellen Euch bei jedem Rennen mehr oder weniger schräge Aufgaben: Neben relativ normalen Vorgaben wie dem Überholen von Fahrzeugen oder dem Durchfahren von Toren gibt es flippigere Missionen wie die Flucht vor Ufos, Slaloms durch herabfallende Meteoriten oder das Dribbeln eines Wasserballs. Mehrere Dutzend Herausforderungen sorgen für Abwechslung und fordern später nicht nur gute Fahrzeugbeherrschung, sondern auch Euer Gedächtnis, wenn Ihr Euch z.B. die Reihenfolge eingelenkter Objekte merken müsst.

Miles & More

Mit jedem absolvierten Rennen sammelt Ihr "OutRun"-Meilen, von denen Ihr Euch im Shop Extras leistet – darunter zahlreiche Remixes der klassischen Musiken, die meisten (anfangs noch gesperrten) Fahrzeuge, frische Lackfarben oder besondere Kursvarianten. PS2-Spielern bleiben allerdings ein paar Boni versagt, außer sie verbinden sich per USB-Kabel mit der PSP-Fassung. Und während Ihr auf einer Konsole nur als Solist agiert, dürfen Internet-Raser sich mit bis zu fünf Kontrahenten messen oder ihre Bestzeiten in globalen High-Score-Listen hochladen. us

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	6	6
Online	6	6
System	PS2	XB

USK-Rating Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- ✓ Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- ✓ 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- ✓ Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:

- PS2 bereits erhältlich
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sumo Digital, England
Hersteller: Sega
Website: www.sega.de

- Pro**
- ★ Spielhallenoptik für zu Hause
 - ★ 30 wunderhübsche Etappen
 - ★ zahlreiche witzige Rennaufgaben
 - ★ einfaches, aber gelungenes Driftsystem
 - ★ motivierender Online-Modus
- Contra**
- Musik ist Geschmackssache

Alternativen:

- PS2** Burnout Revenge (90%, MANIAC 10/05)
- Xbox** Project Gotham Racing 2 (91%, MANIAC 12/02)
- NGC** Burnout 2: Point of Impact (88%, MANIAC 07/03)

OutRun 2006: Coast 2 Coast

Playstation 2 **85%** Spielspaß
Grafik 88 %
Sound 71 %

Xbox **85%** Spielspaß
Grafik 85 %
Sound 71 %

Fröhlich-flotte Old-School-Raserei mit hübschen Umgebungen und zahlreichen Herausforderungen.



Gottlieb pinball CLASSICS



Spielhallen-Flair pur!

Mehr als 10 Original-Flipper auf Deiner PSP™.

- 10 Pinball-Klassiker und ein Bonus-Flipper
- Game Sharing für Mehrspieler-Duelle mit nur einer UMD™
- Mehrspieler Modus für bis zu 4 Spieler
- Authentische Grafik- und Soundeffekte
- Verschiedene Spielmodi wie Übungs-arkade, Turnier, Herausforderung etc.
- Zahlreiche freischaltbare Extras

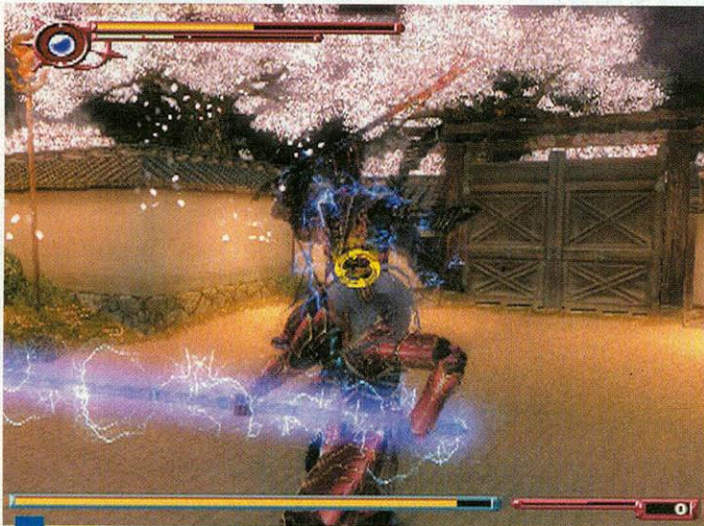


SYSTEM • 3



© "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Corporation.

Onimusha Dawn of Dreams



PS2 Optisches Highlight: Bei den malerischen Echtzeitkulissen sowie den detaillierten Charakteren lässt "Dawn of Dreams" die Grafik-Muskeln der PS2 spielen.

Bisher waren sich die beiden Capcom-Vorzeige-Serien "Onimusha" und "Resident Evil" erstaunlich ähnlich: Bei Ersterer wurden statt Zombies zwar Dämonen geschnetzelt und die Story siedelte im feudalen Japan statt im mittleren Westen der USA, Spielablauf und Handhabung zeigten dennoch deutliche Parallelen. Während das Entwicklerteam um die langlebige Horrorserie jedoch Mut zur Veränderung bewies, kocht Capcom bei "Onimusha" lieber mit kleinen Veränderungen weiter am bewährten

Samurai-Rezept. Die vierte Episode der Schwert-Action hat allerdings nur indirekt etwas mit den Vorgängern gemein: Erzfeind Nobunaga ist Geschichte und in Japan herrscht endlich Frieden. Doch die Ruhe währt nicht lange, als Fürst Hideyoshi mit Hilfe der dämonischen Genma nach gottgleichem Ruhm zu streben beginnt. Nur sein Ziehsohn Hideyasu, von allen nur Soki genannt, und eine Hand voll mutiger Kämpfer stellen sich gegen den Tyrannen und seine finstere Armee.



PS2 Bei der Combo-Kette ist Timing gefragt: Drückt Ihr im rechten Moment die Angriffstaste, streckt Soki mehrere Gegner mit einem Schlag nieder.



PS2 Wie in den Vorgängern kann sich Euer Held in den weißhaarigen Dämonenschneitzler Onimusha verwandeln – jedoch erst nach gut der Hälfte des Spiels.

Tödliches Quintett

Mehrere spielbare Charaktere gab's zwar schon in Teil 1-3, in "Dawn of Dreams" weicht Euch der jeweils begleitende Digi-Kumpan einen Großteil des Abenteuers allerdings nicht von der Seite. Ninja-Göre Jubei, Kampfmönch Tenkai, die waffenverliebte Ohatsu und der prügelnde Spanier Roberto bringen sich mit unterschiedlichen Kampfstilen und Fähigkeiten ins Spielgeschehen ein. Dazu dürft Ihr den Charakteren erstmals in

der Seriengeschichte Befehle erteilen: Via Digikreuz wählt Ihr zwischen den vier Aktionen Angriff, Folgen, Erholen sowie einer heldenspezifischen Aktion – die weitere Ausführung übernimmt die KI. Je nach Kommando metzeln sich Eure Untertanen dann selbstmörderisch durch die Dämonenhorden oder blocken zwecks Gesundheitsregeneration alle Feindattacken ab. Zwar könnt Ihr gefallene Kämpfer mittels Heiltränken aufpäpeln, sinnvoller ist es jedoch zu warten, bis der Kollege nach kurzer

Colin Gäbel

Okay, die Gesamtinszenierung kann mit vordergründig komplexer Story und durchwachsender Präsentation den Vorgängern nicht das Wasser reichen. Dafür setzt sich "Dawn of Dreams" spielerisch an die Serienspitze. In bester "Onimusha"-Tradition funktioniert das Kampfsystem nach wie vor tadellos, bietet aber von allem mehr. Wer sämtliche Spezial-Manöver und Waffen entdecken sowie alle Heldenattribute aufbohren will, der verbringt locker an die 30 Stunden im feudalen Japan. Das Beste daran: Der verstärkte RPG-Einschlag wirkt nicht belastend, sondern macht spielerisch meist Sinn, was die Auflevel-Motivation hoch hält. Das angenehme frustarme Buddy-System und die frei drehbare Kamera machen "Dawn of Dreams" für mich zum besten "Onimusha".



PS2 Nutzt die farbigen Gegnerseelen zum Upgrade von Waffen und Rüstung.



PS2 Die Klingen verfügen über unterschiedliche elementare Kräfte.



PS2 Trio infernale: Nutzt Oni-Kraft, Schwerthiebe und Läuterungs-Angriff.



PS2 Die Story wird hauptsächlich über Texteinblendungen erzählt.

Verschnapaufpause selbst zu Kräften kommt. Wem die CPU nicht angemessen reagiert, kann auch per Knopfdruck direkt die Steuerung des Zweitcharakters übernehmen. Damit kommt Ihr nicht nur in den Genuss anderer Waffen, hin und wieder braucht Ihr die besonderen Eigenschaften Eurer Leute, um Hindernisse zu überwinden: So balanciert die zierliche Jubei über schmale Balken und zwingt sich durch enge Lücken, während Ohatsu Türen aufsprengt und sich dank Enterhaken über Abgründe schwingt. Alternativ kann auch ein zweiter Mitspieler die Kontrolle des Digi-Partners übernehmen. Diese Option steht erst mit Beendigung des Spiels zur Verfügung. Wie Ihr den Zweispieler-Modus schon vorher aktiviert, erfahrt Ihr im Tipps-Teil.

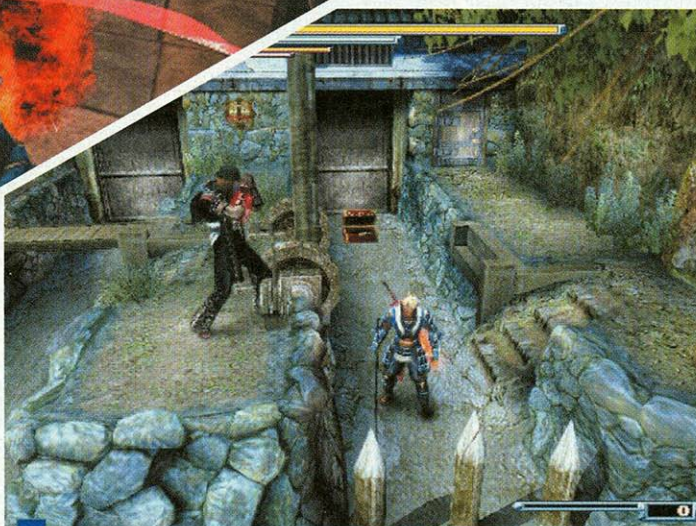
Janina Wintermayr



Zu viel Ehrgeiz kann schädlich sein: Mit "Dawn of Dreams" wollten die Entwickler mehr Komplexität ins eingefahrene Serienkonzept bringen, sind aber übers Ziel hinaus geschossen. Das Charakter- und Angriffsmanagement wirkt überladen und die Schnetzelei kommt nur schwer in Fahrt. Wer sich dennoch einarbeitet, wird mit einem anspruchsvollen Kampfsystem belohnt, das sich in puncto Ausführung jedoch klar an Genre-Profis richtet. Knobelfreunde kommen ob der sehr actionlastigen Monsterjagd dagegen nur spärlich auf ihre Kosten. Den größten Rüffel dürfen sich die Entwickler aber für die enttäuschende Präsentation abholen: Textbasierte Unterhaltungen und Missionseinleitungen sowie teils erschreckend einfallsloses Leveldesign sollten 2006 eigentlich tabu sein. Dass "Dawn of Dreams" zum längsten "Onimusha"-Teil geriet, lässt sich sowohl positiv wie negativ beurteilen: Zwar bleibt Euch ausreichend Zeit, das komplexe Kampfsystem richtig auszukosten, dreistes Bossrecycling und der sehr lineare Ablauf ziehen die Spielzeit jedoch unnötig in die Länge. Hier wäre weniger einfach mehr gewesen.



PS2 Wer fleißig Erfahrungspunkte sammelt, lernt neue Angriffe.



PS2 Teamwork: Nicht nur im Kampf ist Euch Euer Digi-Kumpel eine unverzichtbare Hilfe. Viele Simpelrätsel löst Ihr nur dank konsequenter Zusammenarbeit.

Jäger und Sammler

Weil die Levels über zahlreiche geheime Abzweigungen verfügen, sich Eurer Truppe aber erst nach und nach die Spielfiguren mit der jeweilig passenden Fähigkeit anschließen, dürft Ihr bereits abgeschlossene Missionen erneut besuchen. Im Basislager wählt Ihr dazu den gewünschten Schauplatz sowie Charakter. Damit sich der Umweg auch lohnt, haben die Entwickler kostbare Gegenstände und Waffen platziert. Außerdem sammelt Ihr in den von Feinden wimmelnden Levels Erfahrungspunkte, die Ihr in Waffen- und Charakteraufbau investieren könnt. Das Auflevelsystem wurde im Vergleich zu den Vorgängern kräftig ausgeweitet: Während Ihr wie gehabt mit gesammelten Gegnerseelen

Schwerter und Rüstung Eures Helden und seiner Verbündeten verbessert, verteilt Ihr im Kampf erhaltene Punkte auf Angriff, Abwehr und Combo-Manöver und erlernt gleichzeitig neue Attacken.

Dem aufgebohrten Upgrade-System steht eine ebenso umfangreiche Gegenstandsverwaltung gegenüber. An- und Verkauf sind nur eine Möglichkeit, sich mit Heil- und Zaubertränken, besseren Waffen und magischem Zubehör auszustatten: Eure Helfer kombinieren banale Objekte wie Heilgras und versteinerte Knochen zu wirkungsvollen Offensiv- und Defensiv-Produkten.

Holprige Inszenierung

Leider haben die Entwickler inhaltlich mit der Überarbeitung der "Onimusha"-Serie aufgehört: Optisch bewegen sich zwar hübsch animierte Charaktere durch detaillierte Echtzeitkulissen, bei der Ihr mit einigen Ausnahmen die Kamera nun frei drehen könnt. In puncto Präsentation fällt die vierte Dämonenkeilerei allerdings hinter den Vorgängern zurück: Durchschnittliche Rendervideos und dröge Textpassagen bestimmen das Bild und passen so gar nicht zum Flair der actionbetonten Samuraistory. jw

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2	
Via Linkkabel	-	
Online	-	
System	PS2 XB NGC	

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:

- PS2 bereits erhältlich
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro umfangreiches Kampfsystem
Protagonisten-Wechselspiel
hübsche Optik

Contra für Anfänger zu schwer
mäßige Präsentation
mäßige KI der Mitspieler

Alternativen:

PS2	Genji (76%, MANIAC 12/05)
Xbox	Ninja Gaiden Black (88%, MANIAC 01/06)
NGC	Herr der Ringe: Rückkehr des Königs (80%, MANIAC 01/04)

Onimusha Dawn of Dreams

Playstation 2

Grafik 86 %
Sound 76 %

83%
Spielspaß

Wechselbad der Gefühle: Komplexe Kämpfe und Teamwork treffen auf durchwachsene Präsentation.



Top Spin 2



360 Haltet die rechte Schultertaste gedrückt und lasst die Schlagtaste zum richtigen Zeitpunkt los. Dann packt Roger den Grundlinienhammer aus. In der Karriere schickt Ihr den selbst erstellten Athleten schon mal zum Friseur (rechts oben).

Seit Microsoft im Jahre 2003 mit "Top Spin" im Revier des Sega-Primus "Virtua Tennis" wilderte, war die Auseinandersetzung virtueller Filzballfans vorprogrammiert: Warf Tennisfan A ein "Virtua Tennis" ist einfach viel zu arcaelastig in den Raum, konterte der geneigte Sega-Anhänger schnell mit einem 'Es spielt sich aber viel flüssiger als "Top Spin"'. Egal wie man es drehen oder wenden mochte, beide waren exzellente Sporttitel, die dank unterschiedlicher Ausrichtung eine Existenzberechtigung besaßen. Nun scheint die

Schlacht in die nächste Runde zu gehen. Während sich "Virtua Tennis 3" gerade erst für die Spielhalle fit macht, füllt "Top Spin 2" bereits Anfang April die Ladenregale. Mit von der Partie die Crème de la Crème des weißen Sports: Federer, Hewitt, Haas, Blake oder Roddick vertreten die Männerfraktion, in der nicht minder gut besetzten Damenriege finden sich u.a. Myskina, Davenport, Williams oder Sharapova. Schickt diese in flotte Freundschaftsspiele in Einzel, Doppel und Mixed oder tretet bei einem rasch ins Leben

gerufenen Turnier an – egal, ob in den legendären Tennistempeln von Flushing Meadow und Wimbledon oder auf dem ruppigen Hinterhofcourt eines karibischen Zwergstaates. Für mehr Langzeitmotivation sorgen weltweite, beinahe Lag-freie Duelle via Xbox Live, die Ihr auf Wunsch auch im Doppel bestreitet. Zentraler Anlaufpunkt für ambitionierte Filzballcracks ist aber wie schon im Vorgänger der Karriere-Modus. Erstellt im beispiellos detaillierten Editor Euren Wunschathleten: Bestimmt Größe, Geschlecht sowie Hautfarbe und formt aus zig Parametern ein virtuelles Konterfei – buschige, konkave Augenbrauen, Schollmund oder hohe Wangenknochen gefällig? Danach geht's erst einmal auf den Trainingscourt: In zahlreichen Minispielen, deren Qualität von ein-



NEXT-GEN FAKTOR

Wenig NextGen-Flair auf dem Court – in der Nahaufnahme gefallen die Spielermodelle.

TV

VS

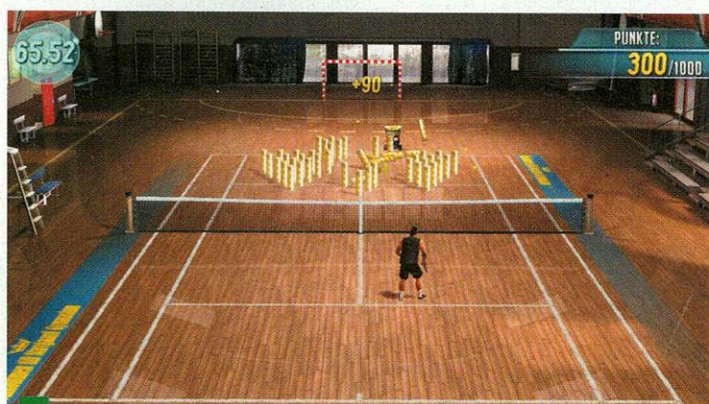
HDTV

Auf alten Schirmen nerven kleine Schriften. Dafür lockt der Standard-TV mit Vollbild – im 50Hz-Modus allerdings mit Geschwindigkeitsverlust.

fallslos bis piffig schwankt, trainiert Ihr die Fähigkeiten Eures Sportlers und verteilt nach Bestleistungen besondere Sterne auf z.B. Vorhand, Aufschlag oder Beweglichkeit. So generiert Ihr mit viel Ausdauer Euren individuellen "Top Spin 2"-Liebling – egal ob kraftstrotzenden Grundlinienbolzer, klassischen Serve&Volley-Spezialisten oder wendiges Laufwunder. Tobt Euch anschließend in Turnieren rund um den Globus aus und investiert Euer Preisgeld in einen neuen Trainer – je nach Coach variieren nämlich die erreichbaren Maximalwerte Eurer Attribute. Oder investiert die Kohle in Schläger, Outfits oder Schuhe namhafter Sportartikelhersteller – u.a. Fila, Nike, Head oder Lacoste laden zur Shopping-Tour ein.

Variantenreich

Punktete der Vorgänger bereits mit ausgefeiltem, simulationslastigem Spielsystem, setzen die französischen Entwickler mit "Top Spin 2" in allen Belangen noch eins drauf: Via A-Taste bringen Eure Cracks die Filzkugel stets im gegnerischen Feld unter – den



360 Vom Jahrmarkt abgucken: Schießt die Balldosen um, um Eure Volley-Attribute zu verbessern – Minispiele zu Trainingszwecken warten zuhauf.

Michael Wiczorek



"Top Spin 2" ist das "PES" der Tennissimulationen. Den Vorgänger habe ich alleine und mit Freunden hoch und runter gespielt. Zuletzt wurde fast nur noch per Risikoschlag und Stoppball gespielt. Beides ist in "Top Spin 2" wohlthuend schwieriger geworden – mit etwas Übung aber zu meistern. Zudem bringt Euch ein gefüllter Stimmungsbalken echte Vorteile, da Ihr die Ballwechsel variantenreicher gestalten könnt. Auch wenn bei der Grafik Potenzial verschenkt wird, überzeugt mich "Top Spin 2" in technischer Hinsicht: Tausend Kleinigkeiten, die mit Liebe zum Detail entworfen wurden, lassen eine lebendige Tenniswelt entstehen, in die ich gerne eintauche. Zur Kritik veranlassen mich nur die fehlende Replay-Funktion und die zähen Ladezeiten im Karriere-Modus.

Xbox 360

PAL-TEST



360 Mittendrin: In der nahen Kamera leidet die Übersicht merklich.

'Aus'-Ruf des Linienrichters werdet Ihr bei normalen Schlägen also nicht vernehmen. Top Spin, Slice und Lob, die auf den anderen drei Knöpfen ihr Zuhause haben, bringen Variation ins Spiel – landen bisweilen aber jenseits der Seiten- oder Grundlinie. Eine große Rolle kommt dem richtigen Timing und der Position zum Ball zu. Erwischt Ihr die Kugel optimal beim Aufsteigen, bestimmt Ihr den Rhythmus des Ballwechsels. Wagt Ihr Euch ans Netz, spielen Asse wie Henman dank zentimetergenauer Platzierung der Flugbälle ihr ganzes Können aus. Das zusätzliche Salz in der Suppe stellen die Risikoschläge dar: Haltet Ihr die rechte Schultertaste während eines beliebigen Schlages gedrückt, taucht eine Leiste über Euer Spieler auf. Lasst dann den Schlagknopf zum korrekten Zeitpunkt los und aus müden Angaben werden Power-Aufschläge, aus Slices gefühlvolle Stoppbälle, aus Top-Spin-Bällen tödliche Cross-Peitschen. Mit jedem gewonnenen Punkt steigt Euer Stimmungsbalken am oberen Rand an: Je nach Füllgrad stehen Euch via linker Schultertaste dann neue, besonders gefühlvolle Schlagvariationen zur Verfügung – macht Ihr davon erfolgreich Gebrauch, sinkt die Leiste auf Null und Euer Vorteil ist fairerweise dahin. *ms*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	4
	Via Linkkabel	–
	Online	4
	System	360

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:

360	April
PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: PAM, Frankreich
Hersteller: Take 2
Website: www.take2.de

- Pro**
- massig Schlagvarianten
 - sehr dynamische Ballwechsel
 - faszinierender Spielereditor
 - Mehrspieler-Spaßgarant
- Contra**
- viele nervige Ladezeiten
 - Karriere-Modus kommt langsam in Fahrt

Alternativen:

PS2	Virtua Tennis 2 (89%, MANIAC 01/03)
Xbox	Top Spin (90%, MANIAC 12/03)
NGC	Mario Power Tennis (86%, MANIAC 03/05)

Top Spin 2

Xbox 360
Grafik 66%
Sound 70%
91% Spielspaß

Dynamische Tennis-Sim, die spielerisch voll überzeugt, die Konsole technisch jedoch nicht ausreicht.

Matthias Schmid

Wer Tennis mag, wird "Top Spin 2" lieben. Denn nie zuvor setzte ein Entwickler den weißen Sport so akkurat für Konsole um. Schick modellierte Abbilder des aktuellen Who-is-Who der Welttrangliste ballern sich die Filzkugel in beeindruckend abwechslungsreicher Art und Weise um die Ohren. Dabei überfordert die Variabilität des Spielsystems Anfänger gelegentlich, Experten hingegen profitieren von völlig unterschiedlichen Schlagvarianten, ständigen Tempowechseln und der Wichtigkeit exakten Timings. Trainiert unbedingt die Risikoschläge via rechter Schultertaste – wer die (fast zu) schwierigen Powerbälle beherrscht, hat auf dem Platz die Hosen an. Zwar gestalten sich die Ballwechsel nach wie vor nicht ganz so flüssig wie beim Sega-Pendant "Virtua Tennis 2", der Abwechslungsreichtum von "Top Spin 2" setzt jedoch neue virtuelle Maßstäbe. Von der Stange hingegen der Karriere-Modus: Nette Trainingsdisziplinen bestreiten, Aufleveln, Turniere bestreiten – dieser Ablauf wiederholt sich ständig. Mehrspieler-Freunde haben dafür massig Gaudi – sofern sie ihre Finger von den uninspirierten 'Party'-Spielen lassen. Ein Partie über Xbox Live ist wesentlich reizvoller.



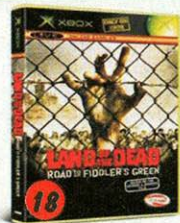
SEIT ÜBER 13 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES

GAMESTORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
Ladenpreise können abweichen
TEL. 0201-777225 45127 ESSEN
nahe BURGER KING / MR WASH

WWW.GAMESTOREWORLD.DE



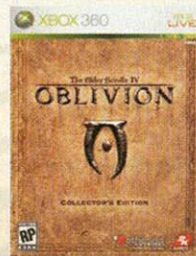
LAND of the DEAD
UNCUT(18)XBOX 49,95



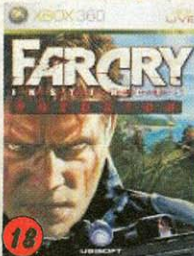
TOP SPIN TENNIS 2
XBOX360 57,95



TOMB RAIDER Legend
360/XBOX/PS2 ab April



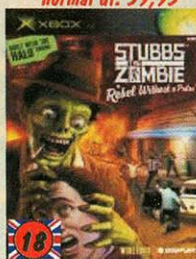
OBLIVION The Elder Scrolls
Collectors Edit. deutsch 67,95
normal dt. 59,95



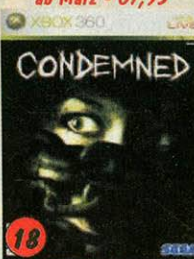
FAR CRY PREDATOR (18)
XBOX360 PAL-UNCUT
ab März - 67,95



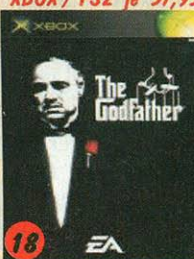
GHOST RECON ADV. WAR..
XBOX360 nur 67,95
XBOX/PS2 je 57,95



STUBBS the ZOMBIE
PAL UNCUT(18)XBOX 54,95



CONDEMNED PAL uncut (18)
dt. Texte XBOX360 69,95



DER PATE (ab 18)
XBOX/PS2 je 57,95

TIP: GUITAR HERO ab Anfang April für Ps2 / Resident Evil für DS

XBOX TOPHITS

50Cent Bulletproof PAL18 54,95
BLOOD RAYNE 2 (18) dt. 54,95
BULLY uncut April
COMMANDOS Strike Force 57,95
DRIVER Parallel Lines PAL. 57,95
DTM RACER DRIVER 3 dt. 54,95
DARK WATCH PAL uncut 29,95
DOOM 3 dt. 34,95
FAR CRY INSTINC (18) 29,95
FAR CRY EVOLUTION 29,95
HITMAN BLOOD MONEY April
NINJA GAIDEN BLACK 29,95
PAINKILLER HELL WARS April
PRINCE of PERSIA 3 PAL 44,95
SNOW uncut April
SNIPER ELITE PAL uncut 49,95
THE Suffering 2 PAL uncut 39,95
TRUE CRIME NY uncut 44,95
The WARRIORS PAL uncut 44,95

GAMECUBE TOPHITS

Fire Emblem dt. 54,95
MARIO PARTY 7/Mikro 54,95
NARUTO April
MARIOFootball dt. 54,95
TUROK EVOLUTION uncut 14,95
ODAMA inkl. Mikro 54,95
BATTLEFIELD 2 dt. 67,95
BURNOUT REVENGE 67,95
BLZING ANGELS dt. 67,95
CALL of DUTY 2 dt. 67,95
DER PATE uncut (18) April
DEAD or ALIVE 4 54,95
FIGHT NIGHT 3 dt. 67,95
FIFA WM dt. April 59,95
FULL AUTO dt. 64,95
KAMEO dt. 54,95
QUAKE 4 dt. 69,95
THE OUTFIT dt. März

PLAYSTATION2 TOPHITS

50 CENT Bulletproof PAL(18) 54,95
BULLY uncut April
BLOOD RAYNE 2 (18) dt. 54,95
GOD of WAR (Plat) PAL(18) 29,95
DER PATE uncut (18) März
DRIVER Parallel Lines PAL 57,95
DRAGON QUEST 8 dt. 59,95
PANZER FRONT Ausf. B PAL 34,95
STATE of EMERGANCY 2(18) April
The WARRIORS PAL uncut 44,95
The Suffering 2 PAL uncut 39,95
TEKKEN 5 PAL 19,95
ONIMUSHA 4 dt. 44,95
MortalKombatSHAOLIN(18) 39,95
PSP --- PSP
SYPHON FILTER uncut(18) 54,95
INFECTED -UNCUT(18) 54,95
GTA LibertasS. Uncut (18) 54,95
DAXTER dt. 49,95
Pinball Gottlieb 10Tisch 44,95

Telefonische Bestellannahme: 0201-777235

Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 2,00 EURO -DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro.

JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN!!!

BANKVERB: SPARKASSE HILDEN.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701

INHABER: ZEGGIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

Der Pate



XB Kampftaktik: Mit der Deckung-Funktion könnt Ihr um die Ecke zielen (links), damit beim folgenden Überraschungsangriff (rechts) gleich der erste Schuss sitzt.

Wer Gangsterfilme liebt, kommt an "Der Pate" nicht vorbei: Die Romanvorlage von Mario Puzo erschien 1969, ab 1972 lief die Filmtrilogie im Kino und über 30 Jahre später dürfen Videospieler jetzt endlich selbst bei den Corleones anheuern! Dabei sollt Ihr aber nicht die Karriere von Michael Corleone nachspielen, sondern einen eigenen Helden erfinden. Euer Gangster startet mit denselben Motiven wie Al Pacinos Rolle, der Weg zum Don bleibt jedoch Euch überlassen: In jungen Jahren wird der Vater vor den Augen Eures Helden niedergestreckt, deshalb sinnt dieser nach Rache und begibt sich unter die Fittiche von Don Vito Corleone. Der macht Euch nach und nach mit weiteren Mafia-Persönlichkeiten der Vorlage bekannt: Ihr trefft etwa Vitos Sohn Sonny, Anwerber Pete Clemenza und Rechtsanwalt

Tom Hagen, die sich in zahlreichen Animationen kinoreif in Szene setzen. Bevor Ihr bei den Big Deals mitmischen dürft, müsst Ihr Euch erstmal den Respekt der Familie verdienen: Die Erfolgsgeschichte Eures Gangsters beginnt ganz unten in der Gosse.

Bandenkrieg

Schauplatz des Abenteuers ist New York nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs: Wirtschaftskrise, Korruption und Prohibition verhelfen dem organisierten Verbrechen zu ungeahnter Macht. Fünf Familien rivalisieren um die Vorherrschaft in der Stadt: Euer Corleone-Clan residiert in Little Italy, die Straccis beherrschen New Jersey und in Brooklyn treiben die Tattaglias ihr Unwesen. Außerdem gibt's noch die Cuneos in Hell's Kitchen und die Barzinis aus Midtown. All diese Banden besitzen zwar eige-

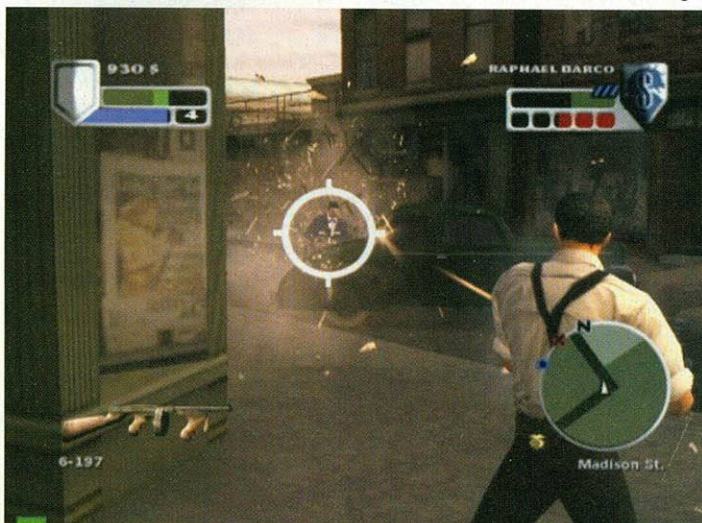


PS2 Bei den vielen Plaudereien zoomt die Kamera nah ran: Hier besticht unser Gangster einen gierigen Cop, der allen Schandtaten fortan tatenlos zusieht.

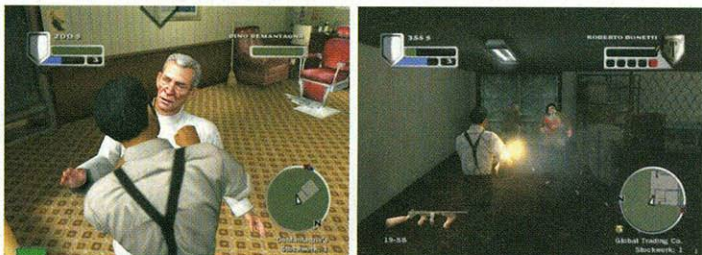
ne Territorien, wildern aber auch gern in fremdem Gebiet. Hier kommt Ihr ins Spiel, denn das lassen sich die Corleones nicht gefallen: Ihr heuert als Straßenschläger an, der Corleones Feinden eine Abreibung verpasst! Das klingt nach "Grand Theft Auto" und spielt sich auch ähnlich: Ihr startet in Eurem Versteck und könnt die Straßen von New York frei erkunden. Schneller geht's natürlich mit einem fahrbaren Untersatz: Pickup, Limo und Laster klagt Ihr per Knopfdruck auf offener Straße. Die Orientierung klappt mit Karte und Radar prima, zumal Ihr jederzeit eine eigene Zielmarkierung einfügen könnt. So findet Ihr leicht den Weg zu Freunden in der Familie, die Euch mit neuen Aufträgen versorgen.

Jobs für Mafiosis

Als Corleone-Anhänger habt Ihr drei Möglichkeiten, Moneten einzusacken und Respekt zu verdienen: Zur Wahl stehen Bandenkrieg, Schutzgeld-erpressung und Investitionen in illegale Geschäfte. Für Anschläge auf die Konkurrenz plaudert Ihr mit Euren Auftraggebern, die Euch riskante Aufträge samt Belohnung geben: Ihr überfällt die Lastwagen der feindlichen Familien, stellt ihren Kurieren Hinterhalte und zersiebt ihre Führungspersönlichkeiten – das sollte sie eine Weile aufhalten. Abseits der Story-Missionen sorgt Ihr auf den Straßen für Kontrolle: Ihr spaziert in Bäckerei, Friseurladen oder Zeitungsredaktion und nehmt die Einrichtung auseinander. Nach dieser Behand-



XB Bei den vielen Shootouts fliegen die Fetzen: Auf der Xbox entdeckt Ihr mehr Lichteffekte und Splitterdetails, gelegentliche Pop-Ups gibt's in beiden Versionen.



XB Übernehmt die Läden der Konkurrenz: Erst schüchtert Ihr den Besitzer des Friseursalons ein (links), dann überfällt Ihr das Schmuggellager in seinem Keller.

Ein Gangster mit Stil

Mit dem umfangreichen Editor könnt Ihr Euren angehenden Paten selbst erstellen

Zu Beginn des Abenteuers bastelt Ihr einen eigenen Mafia-Helden, der an Stelle von Al Pacino dem Syndikat beitrifft: Von den Wangenknochen bis zum Haaransatz dürft Ihr nahezu jedes Detail verändern (Bild). Mit erbeuteten Moneten lässt sich der Ganove stilvoll einkleiden: Für eine abwechslungsreiche Garderobe erstelt Ihr Anzüge und Seidenhemden, eine Auswahl schicker Schuhe sowie allerlei Hüte und Brillen.





XB Feuer frei: Autos können dem Feind zum Verhängnis werden.



XB Immer ein Auge auf dem Munitionsvorrat: Sobald das Magazin leer ist, müsst Ihr in Deckung gehen – der Gegner erwidert flink das Feuer!

lung zahlt jeder Ladenbesitzer gern ein wöchentliches Schutzgeld auf Euer Konto. Kniffliger wird die Sache, wenn der Laden von der Konkurrenz beschützt wird. Dann erwarten Euch einige Schläger, die den Einflussbereich ihrer Familie bis aufs Blut verteidigen. Außerdem nehmt Ihr Euch die Lagerhallen der Konkurrenz vor, die mit Straßensperren und dutzenden Wachen schwer verteidigt werden. Zum Glück beherrscht Euer Gangster jede Menge Kampftechniken: Schläge und Kicks lassen sich zu Combos verbinden, außerdem dürft Ihr Eure Kontrahenten gegen Mauern und Inventar schleudern sowie vernichtende Mordmanöver ausführen. Natürlich könnt Ihr auch zu Baseball und Stange greifen und allerlei Munition einsetzen: Wer sich für den Bandenkrieg rüstet, besorgt sich Colts, Flinten, Dynamit, Molotow-Cocktails und natürlich die berühmte Bleispritze der Marke Thompson – die 'Tommy Gun'. Trotz jeder Menge Feuerkraft sind die Ballereien in den verwinkelten Hinterhöfen recht taktisch: Wer nicht im Kugelhagel sterben will, geht hinter zahlreichen Hindernissen wie Autos, Mauern und Kisten in Deckung. Außerdem dürft Ihr Euch an

Ecken lehnen und um die Ecke blicken: So nehmt Ihr Feinde ins Visier, bevor sie Euch sehen!

Komplizen und Helfer

Neben Reichtum und Ehre sammelt der erfolgreiche Gangster zudem Erfahrung, die er in fünf Talente investiert: Kampfkunst, Treffsicherheit, Gesundheit, Schnelligkeit und Reaktionsvermögen lassen sich um je zehn Levels verbessern. Eure sauer ver-

dienten Kröten legt Ihr zudem nicht nur in Waffen und Klamotten an: In Hinterzimmern und Kellern diverser Gebäude entdeckt Ihr illegale Läden wie Casino, Bordell und Trinkhalle. Wenn Ihr investiert, könnt Ihr Euch künftig ein Stück vom Kuchen abschneiden. Haut aber nicht alles auf den Kopf, denn die korrupten Cops sitzen Euch stets im Nacken: Nur wer sie schmiert, darf unbehelligt durchs Viertel schlendern! oe



PS2 Mit Karacho durch die City: Dank zahlreicher berstender Hindernisse wie Zeitungsstand und Kisten könnt Ihr Euch in New Yorks Straßen spektakulär austoben.

Oliver Ehrle



Das geniale "GTA" kann "Der Pate" nicht toppen: Electronic Arts bereichert das Spielprinzip mit berühmten Figuren und jeder Menge Handlungsszenen, die mit ausdrucksstarken Animationen und Dialogen eine gespannte Atmosphäre schaffen – wie im Kino, die Präsentation ist wirklich gelungen. Beim Erforschen der Stadt erlebt Ihr zudem mehr Überraschungen als in "Grand Theft Auto", weil es jede Menge geheime Hinterzimmer und Händler zu entdecken gibt. So könnt Ihr auch mal einfach draufloslaufen und die Mafia-Konkurrenz bekämpfen, ohne vorher eine spezielle Mission zu starten: Schutzgelderpressung und ein mörderischer Besuch im feindlichen Hauptquartier klappen jederzeit! Leider sind Steuerung und Kamera nicht optimal: Gelegentlich wollen sich Gesprächspartner und Gegner einfach nicht anvisieren lassen, dann müsst Ihr Schleifen laufen und Euer Glück erneut probieren. Die Wagen lenken sich dagegen etwas klobig, was in Kombination mit der trägen Kamera Verfolgungsjagden schon einmal frustig werden lässt. Zum Glück könnt Ihr Euch an diese Schnitzer gewöhnen und dann ein aufregendes Gangsterabenteuer genießen.



Luxuriös: Für die PS2 gibt es eine aufwändige Special Edition (70 Euro) inklusive kleiner gedruckter Karte und Film-DVD mit sehenswerten Videos.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB NGC

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:

- PS2 bereits erhältlich
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: EA Redwood Shores, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

- Pro**
- nach der berühmten Filmtrilogie
 - knallharte Gangster-Action
 - vielfältige Einkünfte
 - offener Abenteuerverlauf

- Contra**
- ungenauere Steuerung
 - träge Kamera

Alternativen:

PS2	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MANIAC 01/05)
Xbox	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MANIAC 08/05)
NGC	keine erhältlich

Der Pate

Playstation 2

Grafik 76 %
Sound 82 % **79%** Spielspaß

Xbox

Grafik 77 %
Sound 82 % **79%** Spielspaß

Aufwändig inszenierte Gangster-Karriere, bei der Ihr jeden Schritt präzise planen müsst!

The Outfit



360 Euren vier unmittelbaren Truppmitgliedern gebt Ihr einfache Kommandos mit, der Rest der Armee agiert eigenständig: Die Besatzung des Jeeps war zu voreilig und hat dafür prompt den Preis bezahlt.

Der Zweite Weltkrieg ist ein populäres Videospiel-Szenario: Electronic Arts' "Medal of Honor"-Serie kehrt regelmäßig dahin zurück, Ubisoft beschert uns in Kürze ein drittes "Brothers in Arms". Letzteres pflegt eine innige Bekanntschaft zur französischen Normandie, muss diese Örtlichkeit nun aber mit einem Herausforderer teilen: THQs "The Outfit" ist in der gleichen Gegend angesiedelt. Die Rivalen kommen sich aber nur thematisch ins Gehege, denn

spielerisch verfolgt der Neuling andere Ziele: Statt Ego-Shooter-Kost gibt es Third-Person-Action mit Strategie-einschlag. Wer schon mal einen Titel wie "Battlefield" oder "Star Wars Battlefront" gespielt hat, fühlt sich heimisch: Ihr schlüpft zwar stets in die Rolle eines von drei US-Helden, doch wenn Euer Lebenslicht ausgepustet wird, zieht Ihr nach kurzer Wartezeit gleich wieder vom letzten Checkpoint aus ins Geschehen. Jeder der drei

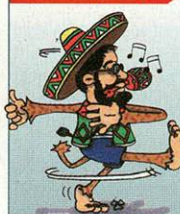
Charaktere hat neben Wurfgeschossen wie Granaten zwei spezielle Waffen im Arsenal: Deuce knackt mit Bazookas Fahrzeuge oder Stellungen und geht mit einer Pistole auf Feinde los. Mac vertraut einer Maschinenpistole mit hoher Schussfrequenz oder brutzelt mittels Flammenwerfer die Umgebung. J.D. schließlich steht auf Scharfschützen-Gewehre und Flinten mit Streuschuss. Später ändert sich die Zusammensetzung Eures Teams, doch die dazugehörige Storywendung wollen wir nicht verraten. Zwar steuert Ihr stets nur einen Soldaten, doch der wird von bis zu vier KI-Gefolgsleuten begleitet. Diese agieren nur bedingt selbstständig,

folgen aber in passenden Situationen Euren Befehlen. Auch hier hängt es teilweise davon ab, in welcher Rolle Ihr gerade steckt: Kommandos zum Angriff oder Sperrfeuer beherrscht jeder Kämpfer. Nahkampf, Tränengaseinsatz oder das Kapern von Fahrzeugen werden nur dann beherzigt, wenn der passende Kommandant dazu auffordert.

Allein gegen die Achse

In der Solo-Kampagne schlagt Ihr Euch durch zwölf Aufträge, die weitgehend linear ablaufen. In der Regel verlangt Euer Einsatzbefehl, ein bestimmtes Ziel zu erobern. Auf dem Weg dahin legt Ihr Nazi-Lager lahm und erobert Stellungen, die Euch handfeste Vorteile bringen. Denn nur wenn Ihr Fuhrpark, Sendemast und Arsenal befehligt, könnt Ihr die mächtigeren Utensilien der 'Zerstörung auf Kommando' anfordern.

Ulrich Steppberger



"The Outfit" spaltet offensichtlich Meinungen: Während die werten Kollegen sich an den (zweifelhafte teils alles andere als ideal gelösten) Steuerungsmacken aufreiben, bin ich damit ganz ordentlich zurecht gekommen. Klar, die biestigen Kontrollen vieler Vehikel und die etwas schwammigen Zielmechanismen sorgen gelegentlich für Ärger, doch insgesamt hat mir die Solokampagne trotzdem gefallen. Die Story ist solide inszeniert und wartet etwa zur Hälfte mit einem überraschenden Kniff auf, der sogar die Spieldynamik beeinflusst, auch der weitgehend lineare Aufbau der Levels stört mich nicht. Tatsache ist aber, dass die große Stärke von "The Outfit" im Mehrspieler-Sektor liegt: Wenn bis zu acht Leute durch die Normandie rennen, ihre KI-Unterstützung bei sich haben und per praktischem Schnellkauf noch Waffen oder Vehikel anfordern, dann geht richtig die Post ab – hier kommen auch die taktischen Elemente deutlich mehr zur Geltung und die Kontrollmacken fallen weniger ins Gewicht. Wer also gerne mit Kumpels oder via Xbox Live Krieg spielt, der sollte sich "The Outfit" nicht entgehen lassen – Solo-Soldaten spielen besser Probe.



360 Der Mehrspieler-Teil von "The Outfit" zeigt die wahren Stärken: Egal ob mit- und gegeneinander im Splitscreen oder via Xbox Live – hier geht's kräftig zur Sache.



360 Unkluge Kriegsführung: Wer sich beim Anvisieren zu viel Zeit lässt und die Vorhut in ihr Verderben schickt, muss miterleben, wie seine KI-Kumpanen im Kugelhagel der Nazis ihr Lebenslicht aushauchen.

Hinter dem Begriff verbirgt sich eine Sofort-Bestellmöglichkeit für Ersatzsoldaten, Geschützstellungen, Luftschläge sowie Panzer oder Raketenwagen, die sichtlich von "Mercenaries" inspiriert wurde: Per Y-Taste ruft Ihr jederzeit ein Menü auf, in dem Ihr Nachschub ordert, der sofort mittels Fallschirmabwurf geliefert wird. Dazu braucht Ihr jedoch 'Feldeinheiten' – diese virtuelle Zahlungseinheit erhal-

tet Ihr durch das Eliminieren von Feinden und das Erfüllen der Teilaufträge.

Gemeinsam in den Krieg

Habt Ihr genug vom Einzelkämpfer-Dasein, schnappt Ihr Euch Mitstreiter und geht die Mehrspieler-Varianten an. Die Kampagne kann auf Wunsch kooperativ via Splitscreen oder über Xbox Live gespielt werden. Richtig rund geht es, wenn Ihr bis zu acht

Alliierte oder Achsen-Krieger auf dem Dutzend dafür vorgesehener Einsatzgebiete versammelt. Dann stehen klassische Deathmatches und Zerstörungssorgen an oder Ihr kämpft um den 'strategischen Sieg', bei dem Ihr gegnerische Stellungen erobert, um dem Feind so 'Kommandopunkte' abzuziehen. Achtet darauf, die eigenen Stützpunkte nicht zu vernachlässigen, denn die Kontrahenten versuchen natürlich das Gleiche. Erfreulich für deutsche Weltkriegs-Teilnehmer: Die lokale Fassung wurde aus rechtlichen Gründen zwar von Nazi-Symbolik und zu freizügiger Gewaltdarstellung befreit, trotzdem sind im Gegensatz zu "Call of Duty 2" oder "Quake 4" (dt.) weltweite Einsätze möglich. us

Janina Wintermayr



Wenn sich Panzer, Kettenfahrzeug und Jeep in der Realität ebenso steuern würden wie in "The Outfit", dann hätte der Zweite Weltkrieg ein anderes Ende gefunden. Selbst mit viel gutem Willen geht die Vehikelkontrolle nicht als akzeptabel durch – die schlecht manövrierbaren Gefährten sind die häufigste Ursache fürs Ableben. Für Unverständnis sorgen neben der bockigen Steuerung auch einige Design-Entscheidungen: Warum muss ich erst aus einem Fahrzeug aussteigen, um es reparieren zu können? Was bleibt, ist ein mäßig unterhaltsames Action-Spektakel, dessen größte Herausforderung im Beherrschen der Steuerung besteht und seine Stärken alleine im Multiplayer-Modus ausspielt. Sogar die Grafik schließt sich dem unspektakulären Gesamteindruck an.



360 Ihr könnt jederzeit Geschütze und Fahrzeuge bestellen, allerdings bleibt das Geschehen dabei nicht stehen.



360 Wenn der Bildschirm schwarz-weiß wird, solltet Ihr Deckung suchen – Eure Lebensenergie ist fast am Ende.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem		2
Via Linkkabel		8
Online		8
System		360

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

E/D deutsche/englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 Februar
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Relic Entertainment, Kanada
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
- bringt Weltkriegs-Ambiente gut rüber
- gelungenes Waffenkauf-System
- ideal für Mehrspieler-Schlachten

Contra
- Fahrzeugsteuerung sehr biegsam
- Handhabung nicht immer logisch
- KI-Verhalten tendenziell dämlich

Alternativen:
PS2 Battlefield 2: Modern Combat (88%, MANIAC 12/05)
Xbox Battlefield 2: Modern Combat (88%, MANIAC 12/05)
NGC keine erhältlich

The Outfit

Xbox 360
Grafik 66%
Sound 73%
73% Spielspaß

Kernige Weltkriegsaction: Ideal für Mehrspieler-Kriege, Solisten stören sich an einigen Macken.

Marc Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1 1
	Via Linkkabel	- -
	Online	- -
	System	PS2 XB NGC

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz DTS

Xbox

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkpad Flight Stick
Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

16:9 Dolby Digital
60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: The Collective, USA
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

- Pro**
- zahlreiche, wunderschöne Graffiti
 - viel Bonusmaterial mit echten Legenden
 - mannigfaltige Bombing-Möglichkeiten,...
- Contra**
- ...deren Ausführung zu simpel ausfällt
 - fade, später sogar frustige Kämpfe
 - hakelige Steuerung

Alternativen:

PS2	Prince of Persia: The Two Thrones (90%, MAN!AC 01/06)
Xbox	Prince of Persia: The Two Thrones (90%, MAN!AC 01/06)
NGC	Prince of Persia: The Two Thrones (90%, MAN!AC 01/06)

Marc Ecko's Getting Up

Playstation 2

Grafik 78% Sound 60% **66%** Spielspaß

Xbox

Grafik 80% Sound 60% **66%** Spielspaß

Stylisches Graffiti-Drama mit vielen Sprüher-Legenden. Eintönige Kämpfe und unfaire Cops nerven.



XB Wildstyle: Trane verbessert im Verlauf des Abenteuers seinen Sprühstil, die Technik ändert sich nicht. Trotzdem solltet Ihr vorsichtig mit den Dosen umgehen, denn zu viel Farbe auf einem Fleck sorgt für unschöne Kleckse.

Marc Ecko kennt man eher als Klamotten-Designer und nicht als rebellischen Sprüher, doch der Namenspat hat sich früher auch die Finger mit illegalen nächtlichen Graffiti-Aktionen schmutzig gemacht. Im Spiel schlüpft Ihr aber nicht in sein virtuelles Konterfei, sondern in die Rolle des revoltierenden Trane, gesprochen vom Stuttgarter Rapper Afrob. In der Stadt New Radius herrscht ein totalitäres System und Sprüher haben hier den Stellenwert eines Straßenkötters. Also passt auf,



PS2 Battle ohne Netz und doppelten Boden: In schwindelerregender Höhe messt Ihr Euch mit feindlichen Writern.



PS2 Selbst schwebende Seilbahnen sind nicht vor moderner Kunst sicher.

wenn Ihr durch die schmutzigen Seitenstraßen schleicht, denn an jeder Ecke lauern die korrupten, schwer bewaffneten Civil Conduct Keepers. Kluge Köpfe klettern akrobatisch über die schmierigen Typen hinweg. Denn der schwindelfreie Trane bewegt sich ähnlich geschmeidig wie der "Prince of Persia" über schmale Wege. Doch manchmal führt kein Weg an einem Kampf vorbei: Dann nutzt Ihr das simple Kampfsystem für derbe Fußtritte, Knochen brechende Faustschläge oder niederschmetternde Würfe. Zudem schnappt sich Trane herumliegende Gegenstände wie eiserne Träger oder verbruzzelt die Kontrahenten mit dem Sprühdosen-Flammenwerfer.

Graffiti sind Kunst

Den Hauptanteil nimmt aber die moderne Kunst, das Sprühen von riesigen Buchstaben und überzeichneten Figuren, ein. Dabei greift Trane nicht nur auf die Spraydose zurück, sondern verziert graue Wände auch mit



XB Trane rettet sich dank "Prince of Persia"-Hüpptechnik vor dem heranrasenden Zug. Schaltet Feinde mit der fetten Sprühflamme aus (von oben).

Markern und Malerrollern. Die Verschönerung der Häuserfassaden, Polizei-Autos, Brücken und Zügen läuft nach demselben Schema ab: Ihr wählt aus einer begrenzten Anzahl Pieces und verewigt das illegale Meisterwerk an einer vorgegebenen Stelle. Die Dosenanzahl ist unbegrenzt, kurzes Schütteln füllt Euren Kunstpinsel wieder auf. Wenn Ihr das Graffiti im entspannten Zeitlimit platziert und nichts verschmiert, gibt es zudem Bonuspunkte. An einigen Stellen markiert Ihr Euer Revier mit besonders riesigen, nicht frei wählbaren Murals – diese erhellen die trostlose Umgebung mit besonderem Glanz. Wenn Ihr jedoch gegnerische Crew-Bilder crosst, gibt es Ärger.

Anders sieht es bei Schöpfungen aus legendären Händen aus. Diese Graffiti dürft Ihr nicht übermalen, sondern nur fotografieren und in der Kunstgalerie bestaunen. Außerdem erspielt Ihr Euch etliche Extras wie Kampfarenen, Artworks und Graffiti-Legenden-Biographien. *rf*

Raphael Fiore



Als Sprüher bin ich enttäuscht: Keine Frage, das Auftreten von zahlreichen Graffiti-Legenden und etliche, teils frei wählbare Murals sorgen für authentisches Feeling. Aber es wurde nicht weit genug gedacht: Komplizierte Wildstyle-Bemalungen sprayt Ihr mit derselben Leichtigkeit wie ein simples Throw-Up, es fehlen unterschiedliche Caps für fette Outlines und feine Charakter-Details. Außerdem stören die hakelige Steuerung und die uninspirierten, im späteren Verlauf unfairen Prügeleinlagen. Doch genug genörgelt: "Getting Up" hat auch seine guten Momente. Etwa wenn Ihr mit dem schwindelfreien Rebellen eine knackige Hüpfpassage meistert und ein grandioses Piece über den Dächern von New Radius malt oder virtuell Euren ersten Wholetrain bombt.

Driver: Parallel Lines



PS2 Als Fluchtfahrer habt Ihr zur Polizei natürlich ein zwiespältiges Verhältnis, im alten New York machen Euch die Gesetzeshüter aber nur selten richtig Probleme.

Die einst angesehene Gano-venraserei "Driver" schaffte es wie sonst nur "Tomb Raider" oder "Syphon Filter", die Fanschar mit einer verunglückten 128-Bit-Episode zu schocken: Das Coolste an "DRIV3R" war der pseudo-hippe Name, ansonsten ging die Karriere des Hauptdarstellers Tanner (sowie die von Reflections-Boss Martin Edmondson) in einer Mixtur aus durchwachsender Technik und elementaren Design-schnitzern unter.

Neuer Star, neues Glück

So wollten die Entwickler ihr früheres Musterprodukt aber nicht verabschieden und bastelten deshalb seither an einer Fortsetzung: "Driver: Parallel Lines" löst sich von den meisten verunglückten Experimenten des Vorgängers und geht zugleich traditionelle wie auch neue Wege. Der vorbelastete Tanner wurde in Pension geschickt, als Anti-Held agiert diesmal 'The Kid'. Der ist ein echter Gano-ve und will sich 1978 einen Namen

im Big Apple machen – die Ostküsten-Metropole ist dabei nicht nur mit Manhattan vertreten, Ihr flitzt durch alle fünf Stadtteile und sogar den Nachbarort New Jersey. Fahrt mit geklauten Autos unter Zeitdruck zu vorgegebenen Zielen, drängt unliebsame Vehikel ab oder verfolgt flüchtende Opfer – gelegentlich müsst Ihr auf Motorräder zurückgreifen, die ungeliebten Fußmärsche fallen dagegen nun nur noch selten an. Neben den Story-Aufträgen betätigt Ihr Euch zwischendurch z.B. als Taxifahrer oder führt Überfälle durch. Dafür

Ulrich Steppberger



Reflections hat Mut, um nach dem "DRIV3R"-Drama tatsächlich eine Fortsetzung zu wagen. Erfreulicherweise ist der neue Versuch erfolgreicher, denn "Parallel Lines" macht das meiste richtig, was beim Vorgänger daneben ging. Die Fahrmissionen erinnern an die glorreichen Zeiten der ersten Episode, die zum Glück spärlichen Zu-Fuß-Einlagen klappen dank solider Steuerung jetzt ebenfalls. Gut gefällt mir die visuelle Umsetzung von New York, das dank gelungener Architektur und belebter Straßen den Eindruck einer Großstadt überzeugend vermittelt – allerdings sorgen die vielen Fahrzeuge für häufig lästige Kollisionen, was zusammen mit der arg schnell alarmierten Polizei den Spielfluss etwas bremst. Unterhalten kann das schnörkellose Rumgerase dennoch, zumal der Zeitsprung in die Gegenwart für die zweite Hälfte des Abenteuers frischen Wind bringt. Gegen den übermächtigen Konkurrenten "GTA" kommt "Driver" aber nicht an: Zu kurz ist die konventionelle Story, zu wenig gibt es auf Dauer trotz ordentlicher Nebenmissionen zu tun – "Parallel Lines" ist trotzdem mehr als nur ein gelungener Überbrücker zum nächsten Rockstar-Epos.



XB Tag- und Nachtwechsel gibt's natürlich auch beim neuen "Driver".

gibt's Bargeld als Belohnung, von dem Ihr Eure Vehikel in Leistung und Aussehen etwas tunen könnt.

Für zusätzlichen Reiz sorgt eine Storywendung, die das Geschehen nach einigen Spielstunden abrupt um 28 Jahre nach vorn verlegt: Dann seid Ihr nicht mehr im etwas schmutzigen New York der 70er unterwegs, sondern im modernen Großstadtmoloch von heute – nicht nur die Optik ändert sich, auch Eure Missionsziele passen sich der geänderten Situation an. Technisch gibt "Parallel Lines" auf beiden Konsolen ein ansehnliches Bild (nur im Widescreen-Format) auf "GTA"-Niveau ab – leichte Pop-Ups gibt's auch diesmal, spielbeeinträchtigend wirken sie sich nicht aus. Beim Sound gefällt die gelungen gewählte Lizenzmusik, die deutsche Synchro dagegen ist nur mäßig. us

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	-	-
Online	-	-
System	PS2	XB

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Widescreen-Format, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkrad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz DTS

Xbox

PAL Widescreen-Format, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

Lenkrad Flight Stick
Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

16:9 Dolby Digital
60Hz Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Reflections, England

Hersteller: Atari

Website: www.atari.de

- Pro + gelungene Großstadt-Impression
+ sehr großes Areal zu erkunden
+ Schwerpunkt wieder auf Fahrmissionen
+ gute Fahrzeugsteuerung
- Contra - fast schon zu viel Verkehr unterwegs
- Polizei übertrieben aufmerksam

Alternativen:

PS2	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MANIAC 01/05)
Xbox	Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MANIAC 08/05)
NGC	True Crime: New York City (74%, MANIAC 02/06)

Driver: Parallel Lines

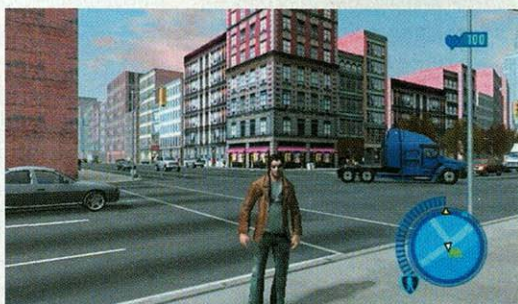
Playstation 2

Grafik 79%
Sound 81%
79% Spielspaß

Xbox

Grafik 79%
Sound 81%
79% Spielspaß

Dank Besinnung auf alte Tugenden macht das neue "Driver" wieder eine gute Figur.



XB Ihr seid zwar nur in New York unterwegs, durch den großen Zeitsprung in der Handlung wirkt die Ostküsten-Metropole aber fast wie zwei Städte: Nicht nur Vehikel und Werbebanner sind unterschiedlich, sogar der grundlegende Farbton ändert sich.



SOCOM 3 U.S. Navy Seals



PS2 Säubert die Straßen: Die Terroristen lauern Euch hinter jeder Ecke auf.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1	
Via Linkkabel	32	
Online	32	
System	PS2 XB NGC	

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:

PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Zipper Interactive, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

- Pro**
- taktisches Teamwork
 - vielfältig arrangierbare Waffen
 - jetzt mit Fahrzeugen
 - im Multiplayer bis zu 32 Spieler
- Contra**
- gelegentlich schwache KI
 - stellenweise detailarme Grafik

Alternativen:

PS2	Battlefield 2: Modern Combat (88%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Battlefield 2: Modern Combat (88%, MAN!AC 12/05)
NGC	Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 12/03)

SOCOM 3 U.S. Navy Seals

Playstation 2

Grafik 79 %
Sound 68 %

88%
Spielspaß

Sony verbessert "SOCOM" mit komplexeren Online-Matches und komfortablerer Team-Kontrolle.



PS2 Exzellente Tarnung: Wenn Eure Gegner im Gras Deckung suchen, könnt Ihr sie kaum erspähen - hier sind die KI-Kameraden nützlich, die schärfere Augen haben.

Der Erstling brachte 3D-Kämpfe online, der Nachfolger versuchte sich zusätzlich an einem Solomodus und beim dritten "SOCOM" will Zipper Interactive jetzt alles größer und besser machen: Das neueste Abenteuer der U.S. Navy Seals führt Euch nach Südasiens, Nordafrika und Osteuropa, wo ein finsterner Diktator und seine Schergen allerlei Unheil im Schilde führen. Euer vierköpfiger Trupp landet hinter den feindlichen Linien, um Nachschublinien zu kappen und einheimischen Rebellen zur Seite zu stehen. Dabei lassen sich Eure drei KI-Kollegen mit dem verbesserten Befehlssystem leichter kommandieren: Per Aktionstaste befiehlt Ihr das Vorrücken, 16 weitere Aktionen wie Granateinsatz, Sturm und Eskorte startet Ihr per Menü. In speziellen Situationen wie vor einem Fahrzeug wird zudem ein Symbol für Teamaktionen eingeblendet, dann gelingt auch das gemeinsame Aufsitzen mittels Knopfdruck.

Bei den neuen Vehikeln wie Humvee, Pickup-Trucks und Sturmboot übernimmt Ihr das Steuer, während sich die Kollegen hinter die Bordkanonen schwingen: In den rund sechsmal größeren Einsatzgebieten müsst Ihr schon mal längere Strecken zurücklegen, bei denen Euch überraschend Feinde auflauern. Wer die Einsätze mehrfach spielt, wird einige Variationen entdecken: Wenn der Gegner Eu-

er Team erspäht, ruft er Verstärkung oder lässt die Wachen ausschwärmen - dann müsst Ihr Euch eine neue Taktik überlegen. Außerdem könnt Ihr die Missionen in Kombination mit "SOCOM" für PSP (siehe Kasten) zusätzlich variieren.

Online-Kämpfe

Natürlich ist der Solomodus nach wie vor eine Ergänzung zum Mehrspieler-Match, denn Kämpfe per LAN und Internet stehen weiterhin im Vordergrund: Mit menschlichen Kameraden und Headset-Verbindung klappen Teamtaktiken eben immer noch am

Oliver Ehrle



"SOCOM" setzt noch einen drauf: Die Soloeinsätze des Vorgängers spielten sich mit Verständigungsproblemen und fehlender Speichermöglichkeit im Kampfgebiet noch etwas holprig, aber in "SOCOM 3" gehen die Missionen wesentlich lockerer von der Hand - zumal Ausflüge mit Jeep und Boot für spielerische Abwechslung sorgen. Dank Bonusaufgaben könnt Ihr auch bei mehrfachem Besuch immer wieder Neues entdecken. Besser, aber noch nicht optimal ist die KI Eurer Teamkameraden: Gelegentlich ballern sie immer noch endlos in einen Sandsack, hinter dem ein Feind kauert. Das passiert natürlich nicht in Online-Matches, die sich mit Vehikeln und doppelter Spielerzahl noch komplexer spielen. Wie die Vorgänger ist "SOCOM 3" grafisch etwas kahl, aber dafür jetzt ruckelfrei.

... Crosstalk mit den PSP-Seals ...

Wie sich die U.S. Navy Seals gegenseitig zur Hilfe eilen...

Dank USB-Kabel lassen sich die Erfolge von PS2- und PSP-Soldaten vereinen: Mit den Bonusaufgaben schaltet Ihr in der jeweils anderen "SOCOM"-Version nicht nur neue Waffen und Figuren frei, auch die Missionen im Einzelspielermodus verändern sich. Wenn Ihr etwa auf der PSP einen Waffentransporter stoppt, haben die Feinde auf der PS2 schlechtere Ausrüstung. Eingeblendete Tafeln (Bild) weisen Euch auf die Missionsvarianten hin.

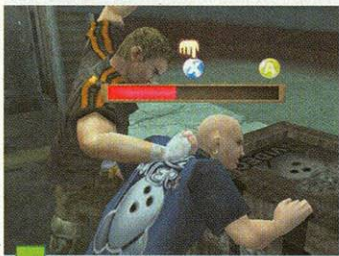
MULTIPLATTFORMBELOHNUNG: Die durch die Ergründung des PFN-Soldaten in "Kurze Lunte" erhaltenen Informationen haben uns die Positionen der Feindtruppen verraten. Deshalb ist der Feindwiderstand geringer als erwartet.

OK



PS2 Panzer und Brücken sprengt Ihr mit Dynamit und Lasermarker.

Final Fight Streetwise



XB Aua: abgedrehte Bossfights (oben), derbe Verhandlungsmethoden (unten).



XB Massenschlägerei: Mitunter machen Euch bis zu acht Gegner gleichzeitig das Leben schwer. Shotgun oder Messer helfen, die Oberhand zu behalten.

Donnernde Schlagzeug-Stakati von Slipknot oder infernalische Shouts von Soulflys Max Cavallera dröhnen aus den Boxen, Fäuste fliegen, Knochen splintern, Blut spritzt – und Ihr seid mittendrin. „Final Fight Streetwise“ steckt Euch in die Rolle von Straßenschläger Kyle Travers, der nach der Entführung seines Bruders Cody – bekannt als Charakter des ursprünglichen „Final Fight“ – die Unterwelt von Metro City kräftig aufmischt. Mit tatkräftiger Unterstützung Eurer Freunde Schlagring, Baseballschläger, Katana oder Shotgun quetscht Ihr Informanten aus, mischt ganze Gangs auf und legt Euch sogar mit dem Mafiapaten oder der örtlichen Geistlichkeit an. Doch die Wurzeln des Übels stellen nicht Kleinkriminelle oder Skinhead-Banden dar – die Straßendroge 'Glow' hat ihre erbarmungslosen Finger um Metro City geschlossen. Um an die Hintermänner zu gelangen, durchstreift Ihr

den Moloch, befragt Passanten und legt Euch nach und nach mit den hohen Tieren der Unterwelt an. Gelegentlich tauscht Ihr die Straße gegen den Boxing: Kämpft Ihr für den Mafia-Don, geht's stilecht im Keller der Pizzeria zur Sache – Kenner des Erstlings freuen sich auf ein Wiedersehen mit Riesenbaby Andre. Nach gewonnenen Fights füllt sich Eure virtuelle Geldbörse: Investiert die Kohle im Gym in neue Moves, eine größere Energieleiste oder stöbert in den Shops nach leckeren Energierationen und neuen Rap- und Metaltracks für den frei konfigurierbaren Soundtrack.

Keine Langeweile

Zwar lasst Ihr in „Streetwise“ zumeist die Fäuste sprechen, immer wieder jedoch bringen Minispiele Kurzweil in den Prügleralltag: Befreit die Imbissbude vom Kakerlakenbefall, demoliert die Nobelkarosse Eures Erzfeindes oder spielt in der Bar eine Partie



XB Wie in alten Zeiten: Haggard und Guy mimen das Räumkommando.

Darts. Einige dieser Aufgaben wurden in den Storyverlauf eingebunden, andere nehmt Ihr nach Lust und Laune am Straßenrand an. Lösgeht von Kyles Untergrund-Odyssee ist der Arcade-Modus: Kloppt in komplett eigenen Levels nach Old-school-Manier hunderte Gegner über den Haufen und mampft gelegentlich einen stärkenden Burger – je nach Fortschritt im Storypart auch mit den Legenden Guy und Haggard. Das Spielhallen-Original aus dem Jahr '89 ist auch mit drin, aber leider schlecht emuliert und nur für Solisten. *ms*



PS2 In den Pitfights warten harte Brocken – auf PS2 in tristerer Optik.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB NGC

USK-Rating Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL	Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D	englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
☐ Lenkpad ☐ Maus	☒ 16:9 ☒ Pro Logic 2
☐ Lightgun ☐ Keyboard	☒ 60Hz ☐ DTS

Xbox

PAL	Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D	englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
☐ Lenkpad ☐ Flight Stick	☒ 16:9 ☒ Dolby Digital
☐ Lightgun ☐ Force-Feedb.	☒ 60Hz ☐ Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	April
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant
Entwickler:	Capcom, USA
Hersteller:	Capcom
Website:	www.capcom-europe.com

Pro	abwechslungsreiche Aufgaben
	abgedrehte Bosskämpfe
	sinnvoller Waffeneinsatz
	moderater Preis
Contra	biedere Technik
	wenig fantasievolle Standardgegner

Alternativen:

PS2	The Warriors (nicht getestet)
Xbox	The Warriors (85%, MANIAC 10/05)
NGC	keine erhältlich

Final Fight Streetwise

Playstation 2	78% Spielspaß
Grafik	66%
Sound	80%

Xbox	78% Spielspaß
Grafik	69%
Sound	80%

Fans des Originals werden zufrieden sein: unterhaltsame Straßenschlägerei mit viel Abwechslung.

Matthias Schmid



Mission erfüllt – Modernisierung gelungen! Zwar wird „Final Fight Streetwise“ nie den Legendendatum des Originals erlangen, ihren Job als Actionunterhaltung für Erwachsene erfüllt die Neuauflage aber fast tadellos. Das simple Kampfsystem (zwei Angriffstasten sowie je eine für Wurf und Block) lässt Euch in den mitunter chaotischen Schlägereien nicht im Stich, lediglich die Kamera setzt das Kampfgeschehen nicht immer optimal in Szene. Langeweile kommt während der knapp zehn Stunden Spielzeit nie auf: Ob kurzweilige Minispiele, knallharte Pitfights, das Einkaufen neuer Songs oder die witzigen Bosskämpfe – in Metro City gibt's immer was zu tun. Dank automatischer Zielerfassung via Schulter-taste gehen auch die Ballereinlagen überraschend gut von der Hand – im Getümmel kann es aber schon mal passieren, dass Ihr trotz Uzi in den Händen hinterrücks eins auf die Rübe bekommt. Wer sich an überzeichnete Brutalität, der etwas lieblosen Optik, Rucklern im späteren Spielverlauf und dem dämlichen Speichersystem (nur ein Spielstand!) nicht stört, erlebt mit Kyle & Co. herzhaft Keilereien verpackt in eine trashig-spaßige Story – und das für 45 Euro!



Far Cry Instincts Evolution



XB Überrascht den Wachposten des Nachts mit einer satten Ladung Schrot.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	4
	Via Linkkabel	16
	Online	16
	System	PS2 XB NGC

USK-Rating **18** Preis: ca. 30 Euro

Xbox

PAL
Vollbild,
Originalgeschwindigkeit

E/D
einstellbare Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- 16:9
- Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro

- packende Verfolgungsjagden
- viel Raum für die "Instinkt"-Talente
- grafisch opulent
- vorbildliche Kontrollen

Contra

- ziemlich kurz
- stellenweise dümmliche Gegner

Alternativen:

PS2	Killzone (88%, MANIAC 01/05)
Xbox	Half-Life 2 (91%, MANIAC 01/06)
NGC	Timesplitter Future Perfect (83%, MANIAC 04/05)

Far Cry Instincts Evolution

Xbox

Grafik **91%**
Sound **83%**

87% Spielspaß

Rasantes Add-On zum kleinen Preis: bildschönes, aber kurzes Shooterfest für Erwachsene.



XB Krawumm! Mit einem Knopfdruck wechselt Ihr vom Steuer des Jeeps an das Geschütz und nehmt die anrückenden Feinde ins Visier.

Jack Carver kommt nicht zur Ruhe: Zuerst auf dem PC die Welt gerettet, wenig später einen komplett neuen Xbox-Einsatz bewältigt, steht nun mit dem "Evolution"-Zusatzpaket der dritte Egotrip in kürzester Zeit an. Dabei profitiert der Hawaiiheimdträger von den Fähigkeiten, die er während des "Instincts"-Abenteuers erwarb. Dank einer genetischen Mutation verwandelt sich Jack auf Kommando in ein Raubtier: Ein kurzer Druck auf den Y-Button und Ihr werdet zum Derwisch. Pflügt untermalt von einem herrlichen Ver-



XB Detailverliebt: Kulissen, Waffen und Nachladeanimationen gefallen.



XB Geschmacklos: Via Molotow-Cocktail werden Gegner zu Fackeln.

wischeffekt rasend schnell durchs Unterholz und überwindet dank Supersprung meterhohe Umzäunungen. Herrscht mal Munitionsmangel? Kein Problem: Im Nahkampf genügt eine flinke Betätigung der B-Taste und das blutüberströmte Opfer segelt in hohem Bogen durchs Unterholz. Oder reißt fest montierte Granatwerfer sowie Flak-Geschütze aus der Verankerung und pulverisiert die digitale Bedrohung auf Rambo-Manier. Ebenfalls praktisch ist der Nachtsicht-ähnliche Geruchsmodus: Hier erkennt Ihr die Fährten Eurer Feinde und macht die Jäger zu Gejagten. Haben wir bereits erwähnt, dass Jacks Energieleiste dank Gen-Doping eine ständige Auffüllung erfährt?

Adrenalin pur

Konnten sich Ballerfreunde schon im "Far Cry"-Original nicht beklagen, legt "Evolution" in puncto Non-Stop-Action noch eins drauf: Rasante Verfolgungsjagden mit Jet-Ski, Jeep oder Quadbike treiben Euch den Schweiß auf die Stirn, der häufige Einsatz der



XB Tierisch: Geruchserkennung, High-Speed und Krallenhieb (von oben).

'Instinkt'-Fähigkeiten sorgt für noch mehr Dynamik in den bleihaltigen Auseinandersetzungen. Dadurch treten zwar die Schleicheinlagen in den Hintergrund, vor allem in den ersten Levels macht die enorme Bewegungsfreiheit dieses Manko aber mehr als wett. Über mangelnde Abwechslung während des (recht kurzen) "Evolution"-Trips können sich Hobby-Söldner nicht beklagen: Neben dem bekannten Insel-Hopping infiltriert (respektive stürmt) Ihr im Schutz der Nacht ein Fischerdorf, tuckert im Boot umher oder erklimmt sogar die luftigen Höhen eines Bergmassivs.

Wieder mit an Bord ist der umfangreiche Editor: Für kernige Mehrspielerschlächten on- wie offline bastelt Ihr Euch allerlei Deathmatch-Areale. Intuitive Kontrollen und hohe Benutzerfreundlichkeit lassen aus tristen Atollen schnell verwinkelte Basen, sumpfige Urwaldcamps oder versteckte Laborkomplexe werden. ms

Matthias Schmid



Ein kurzes Vergnügen, aber was für eins! "Far Cry Instincts Evolution" ist ein Abenteuerurlaub wie er im Buche steht: Voll packender Action-Einlagen, lebensgefährlich und schon vorbei, ehe man richtig mit dem Genießen anfangen konnte. Besonders gelungen: Steht Ihr am Flakgeschütz des Humvee-Jeeps, während Eure Begleiterin durch die Pampa brettert, kommt garantiert keine Langeweile auf. 'Instinkt'-Fähigkeiten, die im Original zu kurz kamen, finden nun zahlreiche Einsatzmöglichkeiten - neue Waffen und Gimmicks wie Rohrbomben oder Molotow-Cocktails komplettieren das Offensivarsenal. Ganz nebenbei sieht "Evolution" fast durchweg fantastisch aus - da verzeihe ich glatt den ein oder anderen strohdummen Gegner.

Far Cry Instincts Predator



360 Weitsicht und Handlungsfreiheit in den mitunter riesigen Arealen begeistern, die Intelligenz Eurer Widersacher hingegen nicht immer (großes Bild). Nach einer Genetik-Kur seht Ihr Eure Feinde dank Geruchserkennung auch im Dunkeln (rechts oben.)

„Far Cry Instincts“ war auf Micro-softs Konsolenerstling ein technischer wie spielerischer Hingucker, was liegt also näher als dem HDTV-Zeitalter eine aufgemotzte Version der exzellenten Tropenschießerei zu spendieren. Dementsprechend beinhaltet „Predator“ gleich beide „Far Cry“-Titel – sowohl die komplette „Instincts“-Kampagne als auch das just erschienene Add-On, dessen Test Ihr auf der vorigen Seite findet. Wer Jack Carvers Xbox-Premiere nicht kennt, dem sei die 360-Episode ans Herz gelegt: Allein auf weiter Flur (bzw. weiter Insel), umringt von grimmigen Söldnerscharen und noch grimmigeren Mutanten, schießt Ihr Euch mit allerlei konventionellen Schießprügeln durch blühende Dschungellandschaften. Ab und an klemmt sich Jack

hinters Steuer von Motorboot, Buggy oder Quad, hebt Wachposten via Snipergewehr aus der Ferne aus oder schickt die Antagonisten mit einer tückischen Stachelfalle in die ewigen Jagdgründe. Nach einem unfreiwilligen Intermezzo auf dem Labortisch des Oberschurken nimmt die Tropenhatz zusätzliche Fahrt auf: Weckt das Tier in Jack und profitiert von animalischen Fähigkeiten wie Klauenhieb, Fährtenerkennung oder Bärenkraft.

Matthias Schmid

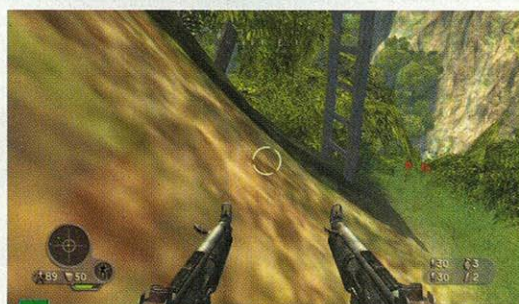


Sparfüche schlagen zu! Mehr Shooter zum Preis von 60 Euro werden NextGen-Söldner nicht finden. Zwar konnte Ubisoft seine Versprechen (schlauere Gegner, massig neue Wege) in keinsten Weise wahrnehmen, im schicken HDTV-Glanz ist „Predator“ aber trotz mitunter debiler Wachposten und altbekannter Pfade jeden Eurocent wert. Warum die Tropenschießerei vor allem in den späteren Levels einen derart harschen Schwierigkeitsgrad auffährt, bleibt mir unverständlich. Wohl dem, der die dezente Auto-Aim-Funktion aktiviert. Unterm Strich bleibt ein exzellent spielbares Ballerfest, das dank malerischer Kulisse, abwechslungsreichen Action-Einlagen und cleverer „Instinct“-Fähigkeiten zu begeistern weiß – trotz etlicher verwachsener Texturen und langer Ladezeiten.

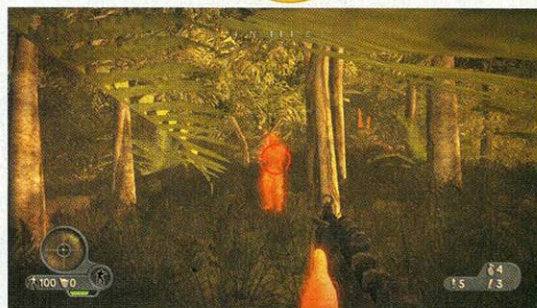
Wer schließlich lange genug auf Solopfad wandelte, testet sein Shooter-Können im Freundeskreis via Splitscreen bzw. System Link oder lädt zu weltweiten Ballereien – auf 360 sogar in im exklusiven ‘Suchen und Sichern’-Modus. Wird das auf den mitgelieferten Maps zu langweilig, designt Ihr im Editor eigene Mehrspielerparadiese – dank simpler Handhabung auch ohne Studieren einer dicken Anleitung. ms



360 Augenschmaus? Während hier traumhafte Wassereffekte und herrliches Panorama um Eure Aufmerksamkeit buhlen, ...



360 ...scheinen anderorts manche Texturen vergessen zu haben, dass sie aus einem 360-Titel stammen.



NEXTGEN-FAKTOR

Tolle Weitsicht und brillante Wassereffekte treffen auf etliche Matschtexturen und solide Spielermodelle.

TV

VS

HDTV

Auf normalen Glotzen geht einiges vom Panorama-Flair verloren, das Wasser sieht dennoch faszinierend aus – störende Balken gibt's keine.

Genre: Ego-Shooter

Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	4
	Via Linkkabel	16
	Online	16
	System	360

USK-Rating

18

Preis: ca. 60 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:

360	bereits erhältlich
PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft, Kanada

Hersteller: Ubisoft

Website: www.ubisoft.de

Pro

- günstiger Preis für das Doppelpaket
- traumhaft schönes Szenario
- kernige Actioneinlagen am Fließband
- intuitiver Level-Editor
- flotte Steuerung

Contra

- nach wie vor teils dumme Schurken

Alternativen:

PS2	Killzone (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox	Half-Life 2 (91%, MAN!AC 01/06)
NGC	TimeSplinter Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)

Far Cry Instincts Predator

Xbox 360

Grafik 76 %

Sound 84 %

90% Spielspaß

Doppelschlag: einzigartige Schießerei mit viel Freiheit und vorbildlichem Umfang.



Xbox 360



Xbox

Blazing Angels

Squadrons of WW2



XB Wow! Auch auf der Xbox beeindruckt das reich bebaute London.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	2
	Via Linkkabel	16
	Online	16
System	PS2 XB NGC	

USK-Rating Preis: ca. 55 Euro

Xbox

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:

- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft, Rumänien

Hersteller: Ubisoft

Website: www.blazing-angels.com/de

Pro ✘ spaßige Massenschlachten
✘ variantenreiches Einsatzdesign
✘ stimmige Optik, ...

Contra ✘ ... die auf Xbox mit einigen
Rucklern erkauft wird
✘ lose Kampagne ohne Storyline

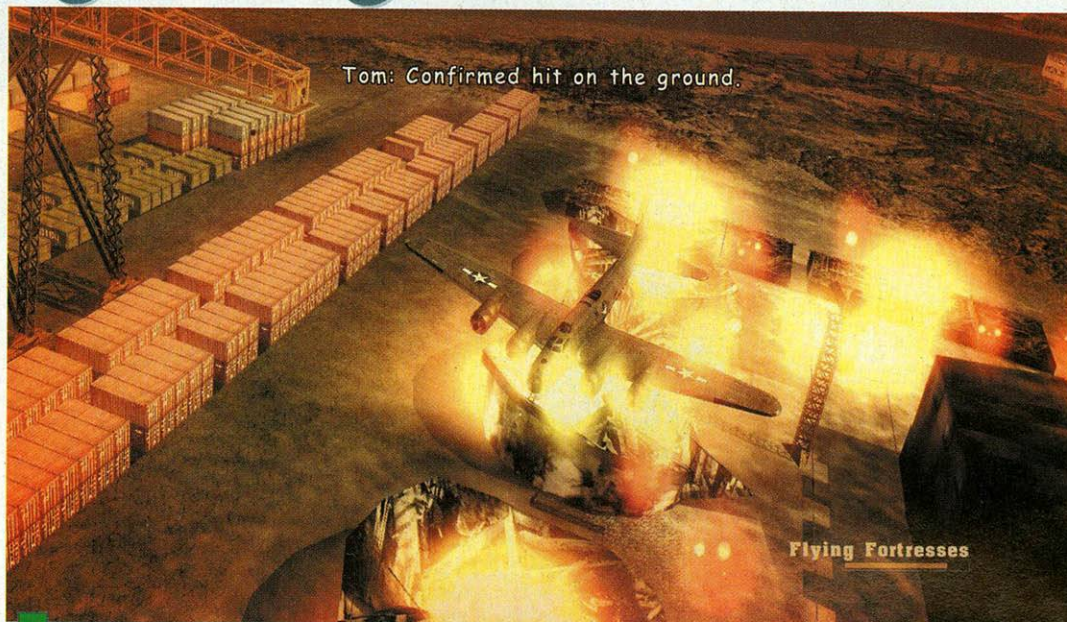
Alternativen:

PS2	Heroes of the Pacific (84%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Heroes of the Pacific (84%, MAN!AC 11/05)
NGC	keine erhältlich

Blazing Angels: Squadrons of WW2

Xbox
Grafik 84 %
Sound 76 %
80% Spielspaß

Spielerisch gleichwertig – doch
grafisch steht die Xbox-Version
erwartungsgemäß hinten an.



360 Erfolgreiche Bombardements werden auf der Xbox 360 mit effektvollen Explosionen garniert. Zahlreiche Bodendetails wie Häuser, Bäume oder Container verwöhnen dabei das Fliegerauge.

➔ Zweiter Weltkrieg: Als alliierter Pilot bekämpft Ihr weltweit die Kriegsmächte Deutschland und Japan. Die 18 umfangreichen Missionen führen dabei rund um den Globus: Vom Dörfchen Dünkirchen über London, Pearl Harbor, Midway, Guadalcanal, die Normandie sowie den Himmel über Paris und Berlin. Auch Sandstürme in Afrika sowie eisige Gletscherschluchten in Norwe-

gen warten auf erfahrene Piloten. Spätestens dann ist fliegerisches Können gefragt. Wie gut, dass Euch ein Tutorial gemächlich an die Materie heranholt: Ebenso wie beim Konkurrenten "Heroes of the Pacific" kommt hier die spielentscheidende Zielsicht zum Einsatz, die den nächsten Gegner anvisiert. Die Bedienung der Waffensysteme und das einfache Flugmodell habt Ihr schnell verinnerlicht.

Dabei wird der Action-Einschlag deutlich: Strömungsabrisse sucht Ihr vergeblich, was wilde Flugmanöver ermöglicht. Simplifizierung herrscht auch bei den Ansichten. Weder eine Cockpitperspektive noch Radar oder Kompass lassen sich hier blicken.

Im Fadenkreuz

Für Abwechslung sorgen zahlreiche Teilziele einer Mission: Luftkämpfe stehen ebenso auf dem Plan wie Bombardierungen diverser Bodenziele. Panzer, Flakgeschütze, Zerstörer oder Flugzeugträger erfordern einen korrekten Anflug, um im richtigen Moment die bombige Ladung abzuwerfen – ein Zielkreuz hilft dabei. Manchmal stehen Euch auch Raketen oder Torpedos zur Verfügung. Letzte-

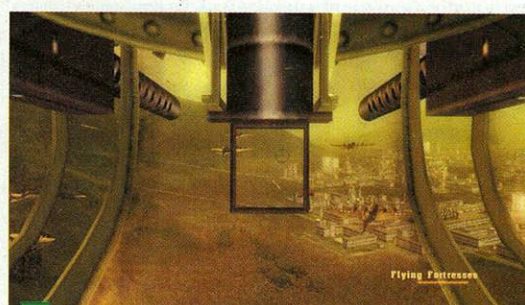
Thomas Stuchlik



Wunderschön präsentierte Flug-Action bringt uns Ubisoft da auf den Bildschirm. Schneller Spielspaß ist angesagt, was mit einer simplen Flugphysik erkauft wird. Der Simulationsaspekt kommt kaum zum Tragen, dafür heißt die Devise: Action satt mit rasch ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Leider geriet der Umfang etwas knapp. Auch negativ: Die Zielsicht markiert manchmal unerwünschte Ziele im Nahkampf. Dem Konkurrenten "Heroes of the Pacific" zieht der Titel dagegen grafisch davon: Riesige Stadtmetropolen und Pazifik-Idyllen paaren sich mit hübschen Grafik-Effekten. Doch während die Xbox-360-Version flüssig läuft, kämpft die Xbox-Fassung mit unschärferer und etwas ruckliger Optik. Lob verdienen dagegen die vielfältigen Multiplayer-Modi.



360 Häufigen Gebrauch macht Ihr von der Zielsicht, die Eure Position zum aktuell anvisierten Feind zeigt.



360 Ein Missionsabschnitt versetzt Euch ins Cockpit von Geschützständen – ansonsten gibt es nur die Verfolgersicht.



XB Einer im Sinn, einer hin: In den opulenten Luftschlachten mutieren gegnerische Bomber zu Kanonenfutter - wendige Jäger sind dagegen ein flüchtiges Ziel.

re müssen mit korrekter Geschwindigkeit und Höhe abgefeuert werden. Hierbei unterstützt Euch eine Bildschirmanzeige. Munitionsmangel herrscht dabei wahrlich nicht: MG-Geschosse besitzt Ihr unbegrenzt, Zweitwaffen wie Bomben sind limitiert, füllen sich aber nach einiger Zeit wie von Zauberhand auf.

Zusätzlichen Beistand erhaltet Ihr durch Flügelmänner via Steuerkreuz. So weist Ihr das Geschwader an, in Formation bzw. offensiv oder defensiv zu fliegen. Daneben besitzen Eure Gefolgsleute spezielle Fähigkeiten. Tom kann als Schutzschild dienen, während Frank einen Sturmangriff auf das aktuelle Ziel initiieren darf. Bei Schäden greift Ihr auf Joe zurück: Mittels korrekter Tasten-Kombo repariert der Kamerad Euren Flieger.

Akustisch untermalt wird das Kriegsgeschehen durch hektischen Funkverkehr sowie einen heroischen Soundtrack. Via Splitscreen oder Online treten Spieler zu vielen Multiplayer-Modi wie Luftkampf oder Bombardierung an. Sogar kooperative Kampagnen-Missionen fehlen nicht. ts



XB Bei Torpedoangriffen müssen Höhe und Geschwindigkeit stimmen.



NEXTGEN-FAKTOR

Detailreiche Kriegskulissen kombiniert mit durchweg stabiler Framerate.

TV

VS

HDTV

Normalo-TVs genießen Vollbild sowie überraschend viele Details. Allerdings ist die niedrige Auflösung bei Zielflügen von Nachteil.

Genre: Action

Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	2
	Via Linkkabel	16
	Online	16
	System	360

USK-Rating

12

Preis: ca. 65 Euro

Veröffentlichung:

360 bereits erhältlich

- Pro**
- kaum Einarbeitung nötig
 - opulente Grafik-Kulisse
 - abwechslungsreiche Missionen
- Contra**
- sehr vereinfachtes Simulationsmodell
 - unspannender Kampagnenverlauf ohne Zusammenhang

Blazing Angels: Squadrons of WW2

Xbox 360

Grafik 79 %

Sound 76 %

80% Spielspaß

Fordernde Nonstop-Ballerei in stimmiger Grafik-Kulisse ohne Simulationsballast.

24 Stunden Online-Shopping
primalgames.de

Ihr wollt mehr... kommt vorbei
unser volles Angebot im PrimalGames Megastore
Kort Schumacher Platz Ecke Huestrasse
gegenüber des HBF Bochum oder im Internet unter...

PRIMAL GAMES
the game source

PRIMAL GAMES
the game source

Artikel mit einer Alterstreibe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis. Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer Versand ab 24 Euro Portofrei Nachnahme
Nachnahme und Zahlungschein gebühren 5,99 Vorkasse: keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

Ein kleiner Auszug aus unserem Programm



Portofreie Lieferung ab 24 Euro*

* bei Nachnahmesendungen entstehen Zahlungsgebühren

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

Sonic Riders

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	-	-
Online	-	-
System	PS2 XB NGC	

USK-Rating Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:

Lenkrad Maus
Lightgun Keyboard

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz DTS

Xbox

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:

Lenkrad Flight Stick
Lightgun Force-Feedb.

Highend-Unterstützung:

16:9 Dolby Digital
60Hz Soundtrack

Gamecube

PAL Vollbild,
Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtex

Spezielle Peripherie:

Lenkrad GBA-Link
Keyboard Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:

16:9 Surround
60Hz ProLogic 2

Sonic Riders

Playstation 2

Grafik 69 %
Sound 50 %

58% Spielspaß

Xbox

Grafik 70 %
Sound 50 %

58% Spielspaß

Gamecube

Grafik 64 %
Sound 50 %

58% Spielspaß

Wirres Leveldesign, ungenaue
Steuerung und schlechte Spiel-
balance vermiesen Sonics Raserei.



PS2 Drei Gleiter: Tails gehört zu den Flight-Typen und kann deshalb diese Abkürzung nehmen. Aber teils verschlechtern solche Passagen sogar Eure Position!

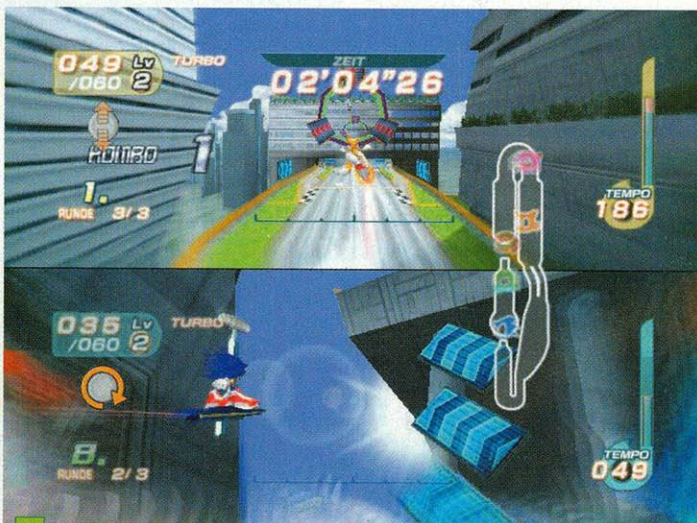
Der blaue Flitze-Igel Sonic wagt sich nach "Sonic R" zum zweiten Mal in das Fun-Racing-Genre. Diesmal gleitet Ihr mit luftbetriebenen Gleitern auf abgefahrene Strecken. Dabei wählt Ihr aus über einem Dutzend Rennfahrern, die sich in drei Kategorien aufteilen. Die Speed-Typen gründen geschickt über Pipes und Geländer, die Flight-Gattung fliegt dank Startrampen durch eine Handvoll Luftbeschleuniger und die Power-Kerle zertrümmern Barrieren und Fässer, um Abkürzungen zu entdecken. In automatischen Passagen frisst Ihr Eure Energie mit heftigen Analog-Stick-Drehungen auf. Damit Eure Gleiter in der Luft bleiben, darf Euer Air-Meter nämlich nicht zu Neige gehen – ansonsten geht's bis

zur nächsten Tankstation zu Fuß weiter. Bei hohen Geschwindigkeiten erzeugen Eure Kontrahenten Turbulenzen. Auf diesen Air-Streams könnt Ihr reiten und Tricks ausführen, die Eure knapp bemessene Luft-Leiste wieder auffüllen. Setzt auch taktisch

Raphael Fiore



Was ist mit dem Sonic Team los? Die unausgewogene Spielbalance sorgt für Frust – auch wenn Ihr alle Abkürzungen geknackt mitnehmt, landet Ihr im Mittelfeld. Spielt ein geübter Spieler hingegen mit einem Einsteiger die Weltmeisterschaft, erreicht der erfahrene Surfer selbst mit zahlreichen Fahrfehlern locker den ersten Platz. Die drei Gleiter-Typen können zwar etliche Weggabelungen nutzen, doch ärgerlicherweise katapultieren Euch einige so genannte Abkürzungen auf hintere Positionen. Zudem nervt eine übersensible (Slide-)Steuerung und dem Air-Meter geht viel zu schnell die Luft aus – Arcade-Rennfeeling fällt somit flach. Nur die mir ans Herz gewachsenen Sonic-Charaktere und chillige Air-Stream-Einlagen retten den Titel vor der Bedeutungslosigkeit.



XB Die knackige Meisterschaft meistert Ihr auch zu zweit, dadurch verringert sich der Schwierigkeitsgrad. Sonic befindet sich unten in einer automatischen Passage – hier ladet Ihr via Stickdrehung Eure knappe Air-Energieleiste auf.



NGC Mehrspieler-Graus: Während die Diamanten-Mopserei kurzweilig unterhält, langweilt die Kampfebene mit unkreitiven Extras und faden Arenen.

klug Turbos oder Air-Slides ein – denn diese Speed-Schübe kosten ordentlich Energie. Wer fleißig Ringe einsammelt, erreicht die dritte Level-Stufe: Dadurch erhöht Ihr die Endgeschwindigkeit und verfügt über stärkere Angriffswaffen. Die spärliche Power-Up-Sammlung enthält zudem Bomben, Turboschuhe oder ein temporäres Schutzschild. Zwei Spieler nehmen an der Meisterschaft teil, bis zu vier Zocker messen sich in diversen Mehrspielermodi. *rf*

Veröffentlichung:

PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Sonic Team Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.de

- Pro**
- liebenswürdige Charaktere
 - viele Abkürzungen
- Contra**
- schlechte Spielbalance
 - teils hässliche Clippingfehler
 - unfertige Strecken
 - zu wenig Air-Energie

Alternativen:

PS2 Looney Tunes Space Race
(71%, MANIAC 03/02)
Xbox Mad Dash Racing
(61%, MANIAC 05/02)
NGC Mario Kart Double Dash!!
(87%, MANIAC 12/03)

Odama



NGC Gebt via Mikrofon Befehle. Die Soldaten führen diese automatisch aus.



NGC Die eigenen Krieger sind nur gegen die Odama-Kugel immun, wenn diese grün leuchtet. Mit witzigen Anmerkungen kommentieren die Soldaten ihren Gemütszustand.



NGC Treffen Kugel und mit Energie aufgeladene Bimmel aufeinander, entsteht eine gigantische, Gegner zerstörende Druckwelle.

Das Schlachtfeld ist eröffnet: Bei Nintendos "Odama" bekriegen sich im feudalen Japan zwei verfeindete Stämme. Dabei will die gefürchtete Karasuma-Sippe den Yamanouchi-Clan von seinem Land vertreiben. Ihr übernehmt die Partei der zahlenmäßig deutlich unterlegenen Verteidiger. Glücklicherweise besitzt Ihr im blutigen Samurai-Krieg zwei kuriose Wunderwaffen: Die gigantische Metallkugel Odama wälzt alles nieder, was sich ihr in den Weg stellt (inklusive der eigenen Soldaten!). Sobald Ihr die mächtige Nin-ten-Glocke durch das feindliche Tor tragt, brecht Ihr den Bann des polemischen Familienverbands. Kombiniert Ihr die beiden machtvollen Kriegswerkzeuge, erhaltet Ihr die ultimative Offensivattacke: Zielt dazu mit Eurer Monster-Kugel auf die erleuchtete Bimmel. Die dadurch entstandene Druckwelle vernichtet alle Feinde, die sich im Aktionsradius befinden. Das kriegerische Treiben hört sich äußerst seltsam an und spielt sich auch so: Denn das schrullige Kampf-

geschehen findet auf einem überdimensionalen Pinballtisch statt. Zudem beeinflusst Ihr mit dem Flipper-schläger nicht nur die Odama-Kugel-Richtung, sondern delegiert Eure Armee mit taktischen Befehlen via Mikrofon. Eure klugen Militärdienstleistenden spüren jedoch nicht immer: Wenn die vorgegebene Marschroute keinen Sinn macht, lehnen die Draufgänger ihren Auftrag dankend ab – sie sind schließlich keine Lemminge. Wenn Ihr aus Versehen Eure halbe Mannschaft mit der Odama-Kugel umkegelt, sinkt deren Moral ins Bodenlose und die Soldaten verweigern ihre Wehrpflicht. Deshalb führen nur gezielte Vorstöße zum Sieg.

Taktische Flipperei

Wenn Ihr gegnerische Gebäude zerstört, erscheinen zahlreiche Items: Mit dem Herzen ladet Ihr die Energie Eurer Glocke auf, ein grüner Kreis verwandelt Euren Ball für kurze Zeit in ein gleißendes Geschoss. Eigene Armeeeingehörige sind jetzt gegen Kugel-Angriffe immun – dem gnaden-

losen Überrollen der Angreifer steht zeitweilig nichts mehr im Wege. Hinter verschlossenen Türen verbergen sich zudem unzählige Rampen und Weggabelungen: Die Pforten öffnet Ihr mit herum liegenden Schlüsseln. Gebt Euren tapferen Kriegern den Befehl zum Einsammeln und flugs marschiert ein halbes Dutzend Uniformträger zum Objekt der Begierde und öffnet automatisch das verriegelte Tor. Flipper-Experten kippen zudem den Kriegsschauplatz in alle Himmelsrichtungen und geben so der Odama-Kugel den Weg vor – tilten könnt Ihr das Szenario nicht. Das skurrile Schauspiel unterteilt sich in ein Dutzend unterschiedlicher Abschnitte. Neben handfesten Auseinandersetzungen mit hunderten Opponenten kommt es in einigen Abschnitten zu bitterbösen Duellen gegen mächtige Bosse – diese lassen sich nur mit großer Ausdauer und viel taktischer Raffinesse von der Bildfläche verjagen. *rf*



NGC Das Mikrofon und die praktische Halterung liegen dem Spiel bei.

Genre: Geschicklichkeit/Strategie
Schwierigkeit: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem		1
Via Linkkabel		-
Online		-
System	PS2 XB NGC	

USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D japanische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- ☐ Lenkrad ☒ Mikrofon
- ☐ Keyboard ☐ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:

- ☐ 16:9 ☐ Dolby Surround
- ☐ 60Hz ☐ ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Vivarium, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

- Pro** ☒ erfrischend andere Spielidee
☒ einwandfreie Ballphysik
☒ taktisch kluger Mikrofon-Einsatz
- Contra** ☒ harscher Schwierigkeitsgrad
☒ knallhartes Zeitlimit
☒ für Einsteiger zu konfus

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

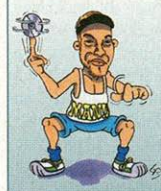
Odama

Gamecube

Grafik 64 %
Sound 60 % **68%** Spielspaß

Schwere, taktisch vielseitige Strategie-Flipperei mit guter Ballphysik, aber konfusem Spielablauf.

Raphael Fiore



Ein echter K(r)ampf: Ich habe mich riesig auf diesen innovativen, schrägen Titel gefreut. Doch der aberwitzige Strategie-Flipper-Mix spielt sich zu konfus. Bei Anfängern kommt wegen den knallharten ersten Levels Frust auf, der chaotische Spielablauf sorgt für Wutausbrüche. Es kommt öfters vor, dass Ihr Eure halbe Armee mit einem ungenauen Flipper-schlag umkegelt! Auch die schier zahllosen gegnerischen Streitmächte machen Euch das Leben unnötig schwer. Außerdem verhindert das viel zu knapp bemessene Zeitlimit ein strategisch ruhiges Vorgehen. Wer sich mit diesen Kritikpunkten anfreunden kann, freut sich über ein skurriles Spiel mit träger, aber einwandfreier Ballphysik, kreativen und unterhaltsamen Levels sowie taktisch kluger Mikrofon-Unterstützung.

Genre: Sportspiel Schwierigkeit: mittel	
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler: Ubisoft, Kanada
Am Einzelsystem 4	Hersteller: Ubisoft
Via Linkkabel 12	www.ghostrecon.de
Online 12	
USK-Rating 16	Preis: ca. 50 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Original-Geschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 • Lenkrad • Flight Stick • 16:9 • Dolby Digital
 • Lightgun • Force-Feedb. • 60Hz • Soundtrack

Veröffentlichung:
 PS2 April
 Xbox April
 NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:	
PS2	Brothers in Arms: Road to Hill 30 (90%, MAN!AC 05/05)
Xbox	Brothers in Arms: Road to Hill 30 (90%, MAN!AC 05/05)
NGC	Rainbow Six 3 (80%, MAN!AC 06/04)

Xbox

Grafik 74 %
Sound 78 %

80% Spielspaß

Erreicht nicht die Brillanz der 360-Version, liefert aber auf der Xbox gelungene Taktik-Action ab.

Ghost Recon Advanced Warfighter



XB In der Ego-Sicht lehnt Ihr Euch zum Feuern schräg aus der Deckung.



XB Die Teambefehle erinnern in der Ausführung an "Brothers in Arms".

Drei Tage Terror unter der brennenden Sonne von Mexico Stadt gibt's auch auf 'kleinen' Konsolen. Zwar stand bei der Xbox-Version (den Test zur PS2-Fassung lest Ihr nächsten Monat) der große NextGen-Bruder Pate, was den Missionsablauf und die Schauplätze anbelangt, das Spielgefühl unterscheidet sich jedoch grundlegend: Denn aus der Third-Person-Action auf der 360 wird auf aktuellen Konsolen ein taktisch angehauchter Ego-Shooter. Einige Manöver wie das Anlehnen an Wände fallen damit

weg, dafür beherrscht Euer Alter Ego Mitchell andere Tugenden und kann sich zum Beispiel schräg aus der Deckung neigen. Weil das Xbox-"Ghost Recon" zudem mit bescheide-

nerer Hardwarepower auskommt, müsst Ihr auf interaktive Briefings und Ladezeiten-freie Missionsübergänge verzichten. Auch begleitet Euch nur ein Soldat, hin und wieder gibt's aber Luft- und Panzerunterstützung. Trotzdem haben Xbox-Besitzer leichteres Spiel: Nachschubpunkte versorgen Euch beliebig oft mit Energie und Munition, Ihr dürft jederzeit speichern und Mitchell nimmt zwei großkalibrige Waffen mit auf die Einsätze. Natürlich stehen neben der Solokampagne auch zahlreiche Mehrspieleroptionen für Off- und Online-basierte Kämpfe zur Verfügung. *jw*

Janina Wintermayr



Punktsieg für HDV: Um es gleich vorweg zu nehmen – wer sowohl Xbox wie Xbox 360 besitzt, dem rate ich zum Kauf der NextGen-Variante. Denn während beispielsweise das Ubi-Affentheater "King Kong" sich lediglich optisch abgrenzt, schlagen sich die Unterschiede zwischen den Versionen bei "Ghost Recon Advanced Warfighter" vor allem spielerisch nieder. Nun wird die Xbox-Fassung durch Ego-Sicht, geschrumpftes Team und verkleinerte Levels nicht automatisch schlechter, das Spielgefühl ist jedoch ein anderes. Wenn diese Version auch ihre Vorteile (Nachschubpunkte, freie Speicherung) hat, mit der bombastischen Präsentation des großen Konsolenbruders kann die Xbox nicht konkurrieren und bewegt sich eher auf dem Niveau des Vorgängertitels.

Raze's Hell



XB Als Munition dienen verschiedene Insekten, die Raze mit Highspeed abfeuert.



XB Knuffig, aber tödlich: Auch unter den Kewletts gibt es Selbstmordbomber.



XB Schreien zwecklos: Der überrollte Gegner bleibt am Bildschirm kleben.

Der typische virtuelle Widersacher ist furchterregend, hässlich und meist mehrere Meter groß. Nicht so bei "Raze's Hell", dessen Feindkader aus flauschigen Teddys und zu kurz geratenen Teletubbies an harmlose, kinderfreundliche Unterhaltung glauben lässt. Die Einstufung 'Keine Jugendfreigabe' trägt der Titel jedoch zu Recht: Die Kewletts sind ebenso sadistisch wie knuffig und finden in den 20 Missionen des Story-Modus ein entsprechend blutiges Ende. Euer Alter Ego Raze metzgert sich aus reinem Selbsterhaltungstrieb durch die Armee der Niedlichkeit, die den Krieg gegen alles Hässliche ausgerufen hat.

Der strikt lineare Spielablauf bietet reichlich Möglichkeiten, sich an den putzigen Viechern zu rächen: Durchlöchert die Gegner mit verschiedenen Projektilen, überrollt sie, speißt sie mit einer Stealth-Attacke auf, hackt ihre Leichen in Stücke und saugt die Fleischbrocken zur Gesundheitsrege-

neration auf. Nachschlag bietet die digitale Schlachtplatte in Form diverser Mini- und Multiplayerspiele: Trainiert bei Golf- und Schleichpartien Eure Reaktionsfähigkeit, bestreitet die Kampagne mit einem zweiten Mitspieler oder stellt Euer Können in sechs Spielmodi via System Link oder Xbox Live gegen andere Zocker unter Beweis. *jw*

Janina Wintermayr



Politisch nicht immer ganz korrekt, richtet sich "Raze's Hell" an Sweetey- und Teletubbie-geschädigte Zocker, die von putzigen Viechern die Nase voll haben. Gnadenlos wird hier das Niedlichkeits-Image auf die Schippe genommen und brutal zerpfückt. Allerdings sollte man Fan von schwarzem Humor sein, sonst bleibt einem angesichts des faschistischen Kewlett-Regimes und seines NS-inspirierten Oberarztes das Lachen im Hals stecken. Wer sich "Raze's Hell" zulegt, bringt besser starke Nerven mit – die knüppelharte Schlachtplatte ist nicht für Weichlinge geeignet. Spielerisch wird leider wenig Abwechslung geboten, am originellsten fallen noch die Mini- und Multiplayer-Spiele aus. Halbherzig geriet auch die Synchronisation, denn nicht alles wurde ins Deutsche übersetzt.

Genre: Action Schwierigkeit: hoch	
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler: Artech, USA
Am Einzelsystem 4	Hersteller: Majesco/THQ
Via Linkkabel 10	www.razehell.com
Online 10	
USK-Rating 18	Preis: ca. 30 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
 • Lenkrad • Flight Stick • 16:9 • Dolby Digital
 • Lightgun • Force-Feedb. • 60Hz • Soundtrack

Veröffentlichung:
 PS2 keine Umsetzung geplant
 Xbox bereits erhältlich
 NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:	
PS2	Ratchet Gladiator (87%, MAN!AC 01/06)
Xbox	Conker: Live & Re-Loaded (86%, MAN!AC 08/05)
NGC	Metal Arms: Glitch in the System (83%, MAN!AC 12/03)

Xbox

Grafik 69 %
Sound 68 %

68% Spielspaß

Solides, aber schweres Action-Spiel, das vornehmlich von seiner witzigen Präsentation lebt.



Nintendo DS



Game Boy Advance



Sony PSP

HANDHELD

MAN!AC MOBILE



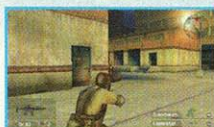
Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Bus-

reise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).



Splinter Cell Essentials



SOCOM Fireteam Bravo



Tetris DS



Alles zum DS Lite auf Seite 95



Previews

Inhalt

Sony PSP

007: Liebesgrüße aus Moskau	100
Ape Escape P	102
Mega Man Powered Up	103
Micro Machines V4	94
Midway Arcade Treasures xx	102
OutRun 2006: Coast 2 Coast	100
Popolocrois	101
SOCOM: Fireteam Bravo	99
Splinter Cell Essentials	97
Worms: Open Warfare	96

Game Boy Advance

Polarium Advance	102
Tales of Phantasia	101

Nintendo DS

Age of Empires: The Age of Kings	94
FIFA Street 2	102
Tetris DS	98
Worms: Open Warfare	96

Highlight-Top-10

Nintendo DS

	Spielname	Wertung	Test
1	Mario Kart DS	91%	12/05
2	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
3	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
4	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
5	Super Mario 64 DS	88%	04/05
6	Tetris DS	87%	neu
7	Nintendogs	87%	11/05
8	Sonic Rush	85%	01/06
9	Resident Evil Deadly Silence	85%	04/06
10	Tony Hawk's American Sk8land	85%	02/06

Highlight-Top-10

Game Boy Advance

	Spielname	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10

Sony PSP

	Spielname	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	91%	01/06
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	Burnout Legends	90%	11/05
4	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
5	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
6	SOCOM: Fireteam Bravo	88%	neu
7	Prince of Persia Revelations	88%	02/06
8	Wipeout Pure	86%	10/05
9	DTM Race Driver 2	86%	10/05
10	Exit	85%	03/06

Mikrofon:

Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

Touchscreen:

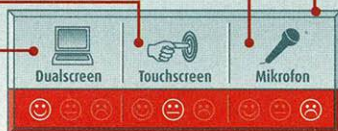
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:

Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?

DS-Details:

In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die gießgrämi- Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.



20 Minuten Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

Micro Machines V4



PSP Nichts ist tabu: Tischplatten eignen sich prima für Rennstrecken.



PSP Wie früher gilt: Wer aus dem Bild verschwindet, kassiert Strafpunkte.

Ob die guten alten Zeiten wieder aufleben können? Die "Micro Machines"-Lizenz kehrt nach einem mäßig überzeugenden Atari-Ausflug zu Codemasters zurück, wo man den Rundumschlag plant: Neben Heimkonsolen bekommen auch DS und PSP eine frische Umsetzung der Spielzeugraserei spendiert, die mit nie gekanntem Umfang und auch den bewährten Pisten von früher begeistern will – hoffentlich klappt's.

MANIAC-PROGNOSE

PSP **GBA** **DS**

Entwickler: Supersonic, UK
 Hersteller: Codemasters
 Genre: Rennspiel
 D-Termin: 3. Quartal

Die Miniflitzer-Gaudi kehrt zurück mit einer Unmenge an Pisten und Fahrzeugen, darunter alle wichtigen Klassiker.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE



Game Boy Advance + Micro

Hersteller	Genre	Release
THQ	Rennspiel	September
Nintendo	Jump'n'Run	26. Mai
Electronic Arts	Sportspiel	27. April
Square-Enix	Rollenspiel	2. Quartal
Capcom	Action	Juni
Nintendo	Geschicklichkeit	7. April
Nintendo	Geschicklichkeit	2006
Activision	Action	Mai



Nintendo DS

Hersteller	Genre	Release
Majesco	Strategie	Juni
THQ	Rennspiel	September
Ubisoft	Rollenspiel	2006
Nintendo	Ego-Shooter	5. Mai
Capcom	Adventure	2. Quartal
Nintendo	Jump'n'Run	26. Mai
Nintendo	Geschicklichkeit	21. April
Bandai	Simulation	20. April

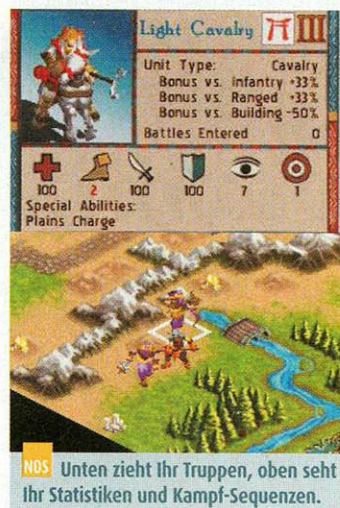


Sony PSP

Hersteller	Genre	Release
Midway	Rennspiel	2. Quartal
Konami	Strategie	2. Quartal
Capcom	Action	12. Mai
Midway	Beat'em-Up	2. Quartal
Namco	Geschicklichkeit	4. Mai
Konami	Rennspiel	2. Quartal
Capcom	Beat'em-Up	3. Quartal
Capcom	Action	2. Quartal

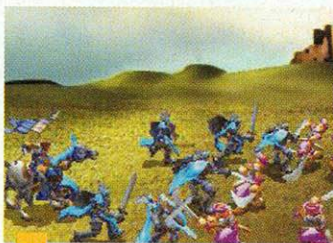
Age of Empires: The Age of Kings

Auf dem PC ist die Strategie-Serie aus den amerikanischen Ensemble-Studios (außerdem verantwortlich für "Age of Mythology") längst Echtzeit-Legende – jetzt erobern Briten, Franken, Mongolen, Sarazenen und Japaner bei ihrem Weg von Früh- bis Spätmittelalter auch Nintendos DS. Allerdings werden die taktischen Schlachten um heilige Reliquien, Grenzregionen und Städte auf Eurer Pocket-Konsole nicht wie beim PC in Echtzeit, sondern rundenweise geschlagen. Plant in aller Ruhe mit D-Pad oder Stylus Eure Züge, bevor Ihr den aktuellen Spieltag für beendet erklärt und bange auf den feindlichen Gegen-schlag wartet. Wie auf dem PC stürzen sich Eure possierlichen Einheiten nicht nur in die Schlacht, sondern außerdem in den Aufbau ihres eigenen Imperiums: Stampft eine Siedlung aus dem Boden, befestigt das Dorfzentrum mit Wachtürmen, beutet gewissenhaft die umliegenden Bodenschätze aus und schafft so viel Korn wie möglich in Eure Vorratsspeicher. Nur so seid Ihr imstande, die in Kasernen und Stallungen fabrizierten Truppen zu unterhalten. Wer zu wenig Fressalien und Moneten hortet, der erreicht schnell die Einheiten-Obergrenze oder kann gar nicht erst das fürs Training nötige Kleingeld aufbringen. Wie für die Serie üblich, inves-



NDS Unten zieht Ihr Truppen, oben seht Ihr Statistiken und Kampf-Sequenzen.

tiert Ihr vor allem in die Forschung: Macht aus Euren primitiven Bogen-schützen spätmittelalterliche Pulverbüchsen-Ballermänner, verbessert die Stahl-Legierung Eurer Klingen und lasst das Bauernkaff zu einem Musterstück menschlicher Zivilisation und Errungenschaften avancieren. Nur so überrennt Ihr Eure Widersacher: Checkt vor der Offensive die Werte feindlicher Einheiten – und platziert dann Eure Truppen in einem angrenzenden Feld. Nach Wahl der Angriffs-Option beobachtet Ihr auf dem oberen DS-Schirm von der Seite gezeigtes Schlachtengetümmel.



NDS Das große Schlachten: Die Fronten prallen aufeinander.

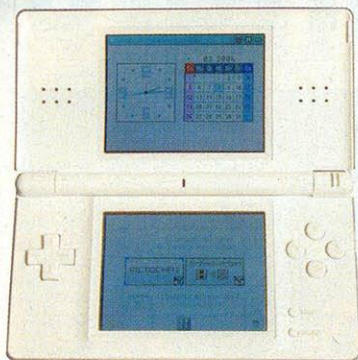
MANIAC-PROGNOSE

PSP **GBA** **DS**

Entwickler: Backbone, USA
 Hersteller: Majesco/THQ
 Genre: Strategie
 D-Termin: Juni

Ebenso komplexe wie komplizierte Aufbau-Strategie, bei der Zug um Zug geplant, gebaut und gemetzelt wird.

Nintendo DS Lite: klein, weiß, leuchtstark



Es werde Licht: Im Hauptmenü wählt Ihr aus vier Display-Helligkeitsstufen.

► Ein schönes Handheld, das Nintendo und Apple da gezimmert haben... Pardon, der iPod-Hersteller hat mit dem DS Lite direkt natürlich nichts zu tun. Beim Design des DS-Hardware-Updates stand die mobile Jukebox mit dem Apfel-Logo aber unübersehbar Pate. Beim Anfassen unseres japanischen Gerätes verstärkt sich der edle Eindruck: Gerundete Kanten, Schulterbuttons mit



Hinter dieser Abdeckung steckt der GBA-Modulschacht. Die Cartridges stehen etwa so weit heraus, wie links gezeigt.

kürzerem Druckweg und 'griffigere' Aktionstasten ähnlich der PSP – in puncto Ergonomie hat der DS Lite gegenüber dem Ur-Gerät deutlich zugelegt. Gewachsen ist auch der Stylus, der jetzt seitlich im Gehäuse steckt und mit seinen größeren Proportionen besser in der Hand liegt. An der oberen Schmalseite wandern wie gewohnt die DS-Module ins Gehäuse,



der Schacht für die GBA-Cartridges verbirgt sich aus Designgründen hinter einer Abdeckung. Nach dem Einstöpseln stehen GBA-Module ein Stück aus dem Gerät, was während des Spielens jedoch nicht weiter stört.

Die inneren Werte

Gespannt waren wir auf die überarbeiteten Displays. Nach dem Einschalten dürft Ihr die Helligkeit der Schirme in vier Stufen justieren, wobei die niedrigste die Strahlkraft des normalen DS-Geräts liefert. Einmal die größere Leuchtkraft gesehen, wollt Ihr Euch damit aber nicht mehr zufrieden geben. In der höchsten Einstellung überstrahlen die beiden Schirme sogar das brillante PSP-Display. Obwohl der DS Lite einen verbesserten Akku besitzt, geht dies auf Kosten der

Das Mikrofon sitzt nun in der Mitte des Geräts, der Ein-/Ausschalter an der rechten Schmalseite.

Betriebsdauer. In welchem Umfang klären wir beim Test des deutschen Geräts, dessen Erscheinungstermin allerdings noch nicht feststeht.



Neu vs. alt: die hellste Stufe des DS Lite gegen die Leuchtkraft des Ur-DS.



HOL DIR HARRY POTTER AUF UMD!

KINO ZUM MITNEHMEN

AB 31. MÄRZ AUF UMD.VIDEO FÜR PSP

Worms: Open Warfare

20 Minuten im Land der Würmer

In "Worms" ist kein Match wie das andere: Manche Gefechte dauern nur fünf Minuten, andere eine halbe Stunde. Um eine kurze Pause zu füllen, spielt Ihr nur gegen ein Team und wählt einen entschlossenen Gegner: Trotz Zeitlimit pro Zug kann ein grübelnder Kontrahent die Spieldauer vervielfachen. Außerdem werden die Würmer per Zufall in der Arena verteilt – verstreute Truppen ziehen die Matches ebenfalls in die Länge. Deshalb lässt sich die Spieldauer auch mit der Architektur variieren.



Die DS-Version teilt Schlacht und Anzeigen: Oben verfolgt Ihr das Kampfgeschehen, unten kontrolliert Ihr Waffen, Radar, Zeit und Energie. Im Vergleich zur PSP-Version könnt Ihr dank Touchscreen schneller das Geschoss wechseln, weil Ihr kein Menü einblenden müsst – so bleibt mehr Zeit fürs Zielen.



Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Team 17, England
Hersteller: THQ

www.thq.de

Veröffentlichung: März

Spieler max. 4
nötige Module 1

USK-Rating: frei Preis: ca. 35 Euro

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

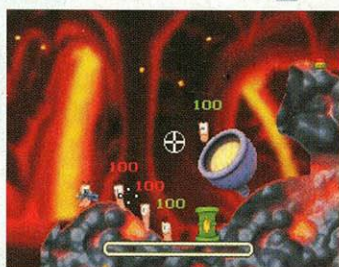
Worms: Open Warfare

Nintendo DS

Grafik 65 %
Sound 60 %

78% Spielspaß

Taktische Gefechte in zerstörbaren Levels: Die rabiaten Würmer haben kaum Charme eingebüßt.



NDS Der DS-exklusive Radar weist Euch auf verstreute Truppen hin.

Die Würmer ziehen wieder in den Krieg: "Worms" ist eine militante Variante von "Lemmings" (MAN!AC 04/06), in der sich bis zu vier Teams rundenweise bekriegen. Ihr kriecht und hüpfet mit jeweils einem der Schützlinge durch die mehrere Bildschirme große Arena, um eine geeignete Schussposition zu finden. Anschließend zückt Ihr eine der 22 Waffen wie Bazooka, Schneidbrenner und Flinte, um die Kontrahenten vom Screen zu fegen. Die vielen Waffen unterscheiden sich nicht nur durch Reichweite und direkte oder ballistische Flugbahn: Ihr dürft zu Eurem Schutz auch Minen legen, die Würmer auf entfernte Plattformen teleportieren, und mit dem Raketenanzug manuell durch die Arena fliegen. Dabei ist auch Timing wichtig, denn Munition und Treibstoff sind je nach Match begrenzt: Nur wenn sich die Gegner zusammen-



PSP In der PSP-Version blendet Ihr für den Waffenwechsel ein Menü ein: Achtet auf den Munitionsvorrat, um wichtige Attacks nicht zu verschwenden.



PSP Den Luftangriff dürft Ihr nur einmal pro Schlacht befehlen.



PSP Lass den Feind versinken: Mit den Wummen sprengt Ihr Felslöcher.

horden, solltet Ihr den flächendeckenden Luftangriff befehlen. Taktische Kniffe ermöglicht auch das zerstörbare Terrain, das gegen Ende des Matches einer Kraterlandschaft gleicht: Mit den Waffen könnt Ihr Gänge 'buddeln' und so abgelegene Täler erreichen. Nehmt den Feind in die Zange oder untergrabt ihn, damit er beim nächsten Bombardement nach unten aus der Arena purzelt! Klasse für Einsteiger wie Profis: Die KI-Teams lassen sich arrangieren, jedem Wurm dürft Ihr einen individuellen Intellekt verpassen.

Mehrspieler-Gefechte

Neben Schnellschlacht und Herausforderung zockt Ihr vor allem den

Mehrspieler-Modus, denn mit fluchenden Gegnern macht's am meisten Spaß: Dank Multiboot dürfen DS-Fans auf dem jeweils eigenen Handheld spielen, während bei den PSP-Würmern ein Gerät die Runde macht. Weil die Levels per Zufall generiert werden, sind die Möglichkeiten unbegrenzt: Wenn Euch eine Arena gefällt, könnt Ihr sie per Passwort für spätere Gefechte bewahren. oe

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Team 17, England

Hersteller: THQ

www.thq.de

Veröffentlichung: März

Spieler max. 4
nötige UMDs 1

USK-Rating: frei

Preis: ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Worms: Open Warfare

PSP

Grafik 64 %
Sound 60 %

79% Spielspaß

Die Bedienung ist dezent umständlicher, aber auf dem breiten Screen könnt Ihr besser zielen.

Oliver Ehrle

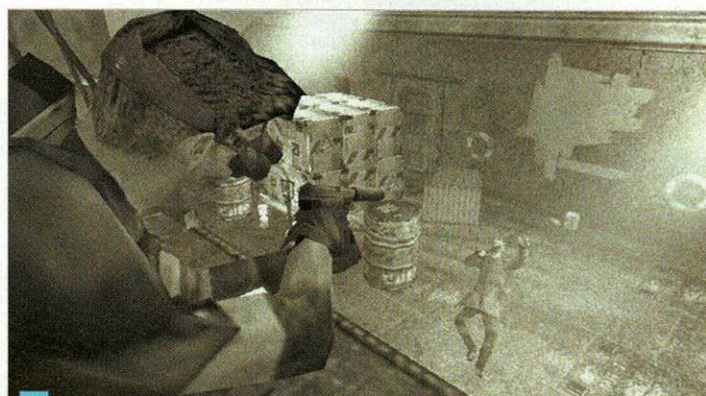


Die Neuauflage ist gelungen, lässt aber Mut zu Verbesserungen vermissen: Das taktische "Worms" sorgt schon seit über zehn Jahren mit vielfältigen Waffen und berstenden Arenen für hitzige Gefechte. Das Update spielt sich auf beiden Handhelds komfortabel, auch wenn auf dem DS trotz Radar das Zielen auf weitere Entfernungen etwas kniffliger ist. An die alten Mängel will sich Team 17 aber nicht wagen: Ihr müsst die Züge der Gegner abwarten, was manche Matches in die Länge zieht – ein neuer Echtzeit-Modus hätte nicht geschadet. Außerdem hätte ich mir einen Editor gewünscht, mit dem man eigene Areale erstellen kann: So heißt es, auf den Zufall hoffen und stets den Notizblock bereithalten, falls Ihr Eure Traumarena entdeckt.

Splinter Cell Essentials



PSP Selbst Doppelagenten müssen einige Benimmregeln beachten: Beim Spionieren im NSA-Hauptquartier darf Sam keine Gegner töten, nur k.o. schlagen.



PSP In den vorwiegend bei Dunkelheit spielenden Missionen behaltet Ihr dank Nachtsichtgerät den Durchblick. Die Wärmesicht benutzt Ihr dagegen nur sporadisch.

Vom Superspion zum Staatsfeind Nr. 1: In der einen Sekunde trauert Sam Fisher noch am Grab seiner Tochter, in der nächsten wird er von NSA-Agenten festgenommen und zum Verhör gebracht. Angeklagt wegen terroristischer Verbrechen gegen die USA, soll anhand von acht Missionen der Ruf des stets loyalen Third-Echelon-Spions demontiert werden. Doch die NSA hat die Rechnung ohne den Spieler gemacht, der in interaktiver Vergangenheitsbewältigung den wahren Ablauf der Einsätze zutage fördert.

Etwas Altes, etwas Neues...

"Essentials" spannt den Handlungsbogen dabei von der ersten "Splinter Cell"-Episode bis zum noch nicht erschienenen "Double Agent"-Teil: Neben einem Wiedersehen mit bekannten – und zum Original fast identisch umgesetzten – Schauplätzen wie Manhattan oder einer Ölplattform schleicht Ihr auf der PSP auch durchs NSA-Hauptquartier, ein Stahlwerk in Indiana sowie den kolumbianischen Dschungel. Größe und Interaktivität der Levels wurde auf Handheld-freundliche Maße

gestutzt. Die Umgebungen sind kompakter und es gibt nicht mehr so viele Klettergelegenheiten, auch Lichter sowie Kameras könnt Ihr nur sporadisch ausknipsen bzw. stören. Stattdessen verlasst Ihr Euch auf die Düsternis der Schauplätze. Hightech in Form von Nacht- und Wärmesicht, Hacking-Gerät, Dietrich und Ablenkungssystem hat auch im portablen Spionage-Thriller seinen festen Platz. Das merklich langsamere Spieltempo der "Essentials"-Episoden rührt vom Fehlen einiger Knöpfe auf der PSP: Auf den einzigen Analogstick entfallen sowohl Laufen wie Kamerasteuerung, was dazu führt, dass Ihr die beiden Aktionen nicht mehr gleichzeitig tätigen könnt. Die überfrachtete Steuerung bremst vor allem im Multiplayer. Die Zweispieler-Versus-Kämpfe erinnern nun frappierend an Wild-West-Duelle – wer zuerst zieht, gewinnt. jw

Janina Wintermayr

PSP, Xbox, Gamecube, GBA, DS und nun auch PSP – Sam Fisher lässt auf seinem Antiterrorfeldzug keine Konsole aus. Im Falle der portablen Gerätschaften hätte Ubisoft allerdings besser eine Ausnahme machen sollen. Zwar liefert "Splinter Cell Essentials" ein technisch gut gemachtes Action-Adventure ab, das Handheld ist mit der komplexen Spielmechanik der Schleicherei jedoch hoffnungslos überfordert. Die Doppelbelegung von Tasten führt zu Verwirrung und es fehlt am zweiten Analogstick zum Drehen der Kamera. Überzeugen kann die PSP-Spionage mit ihren Inhalten: Acht motivierende Missionen aus vier Jahren "Splinter Cell", darunter drei Einsätze, die einen Vorgeschmack auf die kommende Episode "Double Agent" bieten.



AUSGANG



PSP Wiedersehen: Ihr besucht sowohl bekannte Schauplätze wie die Ölplattform aus Teil 1 als auch neue Einsatzorte.



PSP Das Bewegungsrepertoire des PSP-Spions ist ebenso umfangreich wie auf Konsole.



20 Minuten learning by doing

Ich bin Schleich-Profi durch und durch, habe alle "Splinter Cell"-Episoden auf mehreren Konsolen geockt – und trotzdem fühle ich mich bei "Essentials" wie ein Fisch auf dem Trockenen. Kein zusätzlicher Analogstick zum Drehen der Kamera sowie doppelt belegte Tasten – die Handhabung der verzwickten Steuerung verspricht nicht nur die ersten 20 Spielminuten. Und selbst als die Kommandos sitzen, richtig rund läuft's bis zum Schluss nicht. In hektischen Momenten drücke ich immer noch die falschen Knöpfe. Richtig gut spielt sich "Essentials" nur mit ruhiger Hand.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: erhältlich

USK-Rating: 16 Preis: ca. 45 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Splinter Cell Essentials

PSP

Grafik 79%
Sound 75%

79%
Spielepaß

Kein Ersatz für die Konsolen-Schleicher: solides, aber überladenes Action-Adventure.



GAME BOY ADVANCE SP

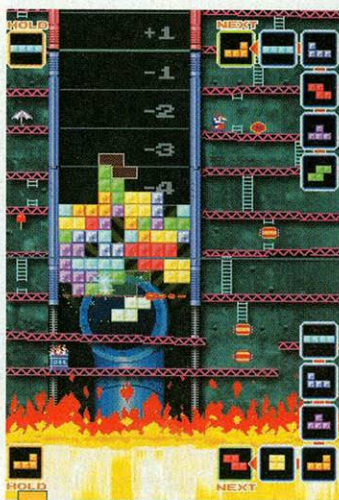
Tetris DS



NDS Die 'Fang'-Variante gewinnt dem Grundprinzip ganz neue Seiten ab.



NDS Bei Yoshis Puzzles müsst Ihr mit bestimmten Steinen alles abräumen.



NDS Dank Dualscreen spannend präsentiert: das flotte 'Druck'-Duell.

1985 ließ der Russe Alexey Pajitnov ein Phänomen auf die Videospielwelt los, das bis heute ungebrochen populär ist: Die simple, aber heimtückisch fesselnde Klötzchenstaperei "Tetris" begeistert schon über zwei Jahrzehnte Gelegenheitszocker genauso wie Daddelpromis. Nintendo hat zum Ostblock-Knobler seit langem eine besondere Beziehung, war doch die Game-Boy-Umsetzung ein maßgeblicher Grund für den unaufhaltsamen Siegeszug des Handhelds. Klare Sache also, dass für das nun anstehende DS-Debüt kräftig daran gearbeitet wurde, um den Denkspiel-Oldie rundum fit für die Neuzeit zu machen.

"Tetris DS" spendiert Euch sechs Varianten des klassischen Themas, die sich nicht nur spielerisch teils deutlich unterscheiden. Auch die Präsentation wurde für jeden Modus eigens inszeniert: Statt nur auf anonyme Simpel-



NDS Im Gegensatz zu Kollege Mario, bei dem Ihr traditionell stapelt, stellt Euch Link spezielle Aufgaben zum Reihenaufbau.

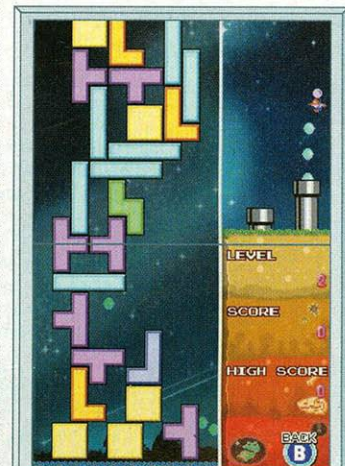
Klötzchen zu setzen, begleiten bekannte Firmenstars das Geschehen. Neben dem Spielfeld und teils auf dem zweiten Screen hüpfen z.B. Mario- und Zelda-Sprites durch die Gegend oder Ihr stapelt Teile in einem Metroid-Tunnel – dazu gibt's passende Melodien der jeweiligen Spieleisereien zu hören.

Knobel-Vielfalt

Wer traditionell stapeln will, hat natürlich die Gelegenheit dazu – baut wie vor 20 Jahren Reihen ab und jagt den Punkterekord. Die anderen fünf Spielmodi ergänzen das Grundsystem durch kleine Änderungen oder legen es fantasievoll neu aus.

Bei der 'Mission' geht es darum, bestimmte Nebenaufgaben zu erfüllen, bevor die Zeit ausläuft: Löst z.B. zwei Reihen mit einem L-förmigen Stein auf oder legt nur bestimmte Klotzformen ab. Wagt Ihr Euch an die 'Druck'-Herausforderung, duelliert Ihr Euch mit einem Gegner in einer Röhre, die Ihr aus beiden Richtungen zubaut – wer schneller stapelt, drängt den Kontrahenten hinaus. Beim 'Puzzle' habt Ihr nur wenige Steine zur Verfügung, um vorgegebene

Formationen abzuräumen. Ungewöhnlich wird's mit 'Fang', bei dem Ihr einen Cursor frei steuert und herabfallende Steine so daran andockt, dass möglichst große Quadrate entstehen. Beim auf die DS-Fertigkeiten ausgelegten 'Touch' schließlich verschiebt Ihr XXL-Klötze ohne Zeitdruck mit dem Stylus, um einen großen Haufen nach und nach zu entsorgen. Wer sich alleine ausgeknobelt hat, kann mittels WiFi und Internet gesellig Steinchen stapeln: Mit nur einem Modul dürfen bis zu zehn Spieler gleichzeitig ran, online piesacken sich immerhin noch vier Kontrahenten. us



Der zweite Bildschirm hat je nach Spielvariante nur kosmetischen Charakter oder zeigt Euch frühzeitig, was für Teile von oben ankommen. Den Stylus braucht Ihr nur bei der 'Touch'-Spielart (siehe oben), die damit gut klappt – allerdings geriet die Abfrage speziell der Drehrichtungen etwas zickig.



20 Minuten im Klötzchenrausch

Auch 20 Jahre nach dem Ur-"Tetris" macht das Steine Stapeln immer noch Spaß – und das zweifelsohne mehr als 20 Minuten. In dieser kurzen Zeit habt Ihr bei der DS-Neuaufgabe nämlich nicht mal alle sechs Spielmodi vernünftig ausprobiert. Je nach Vorliebe könnt Ihr traditionell knobeln oder die teils ungewöhnlichen Ableger inspizieren, die für jeden Zeitraum etwas bieten: Wer nur ganz wenig Zeit hat, löst eben ein paar Puzzles mit Yoshi, während die klassische Variante zu langen Marathonpartien lockt. Habt Ihr gar eine WiFi-Anbindung greifbar, wird "Tetris DS" endgültig zum Stundenfresser – die globalen Duelle haben es in sich.

Genre: Denkspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo

www.nintendo.de

Veröffentlichung: April

USK-Rating: frei Preis: ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 39 %
Sound 63 %
87% Spielspaß

Feine Neuaufgabe der Kultknobelerei mit vielen gewitzten Varianten und Mehrspieler-Optionen.

Ulrich Steppberger



Alte Liebe rostet nicht: "Tetris DS" zeigt, wie man den Klassiker zeitgemäß aufmotzen kann, ohne dabei den simplen Charme zu killen. Der traditionelle Modus funktioniert so tadellos wie immer, während die intelligenten neuen Varianten eine Menge Eigenständigkeit und Abwechslung liefern – gerade die DS-spezifische 'Touch'-Variante mit Styluseinsatz setzt trotz etwas hakiger Kontrolle originelle Akzente. Die launigen Mehrspieler-Möglichkeiten machen besonders viel Freude, während die Präsentation etwas penetrant geriet: Nintendo-Fans freuen sich über die Dauerpräsenz der bekannten Firmenstars, für andere Spieler hätte es gern auch weniger dick aufgetragen sein dürfen. Doch das ist nur ein kleines Detail, das niemand vom Kauf abhalten sollte.

SOCOM U.S. Navy Seals Fireteam Bravo



PSP Mit der R-Taste zielt Ihr auf den nächstbesten Gegner: Auch nach dem Ableben bleibt er im Fadenkreuz, deshalb wechselt Ihr flink per L-Taste.



GBA Der gelbe Punkt im Zielkreuz zeigt präzise, wo Eure Kugeln einschlagen: Bei Rückstoß und Bewegung weicht er von der Mitte ab – nutzt das für Kopfschüsse.



PSP Die umfangreiche Lobby verwaltet Spiele, Clans und Bestenlisten.

Mobile 3D-Shooter gibt's schon seit dem Game Boy Advance und nach "Liberty City Stories" wissen wir, dass moderne Handheldballereien den Vergleich mit Konsolen-Abenteuern nicht mehr scheuen müssen. Dass 3D-Gefechte aber auch mit 16 Online-Spielern klappen und Absprachen per Headset ermöglichen, ist aber für Handheldspieler etwas völlig Neues: "SOCOM Fireteam Bravo" will die spannende Team-Aktion der PS2-Serie mobil machen und das Konsolen-Vorbild inhaltlich ergänzen. Das gelingt mit verstrickter Handlung und Crosstalk-Feature, denn auch ohne

Internet erwarten Euch spannende Einsätze: Das zweiköpfige Team Bravo greift ein, wenn die PS2-Kollegen mit anderen Aufgaben betraut sind. In den 14 Missionen gilt es Munitionslager zu vernichten, Kommunikationsanlagen zu zerstören und Informanten aus den Händen der Terroristen zu befreien. Außerdem könnt Ihr jede Map mit neuen Aufgaben und zufällig verteilten Wachen variieren. Das Zusammenspiel klappt im Gegensatz zum KI-Team auf PS2 (Seite 84) problemlos, weil sich der einzelne Kollege besser im Auge behalten lässt. Außerdem wuselt er selten

durch die Schusslinie. Neu ist die automatische Zielfunktion, mit der Ihr Gegner auf Knopfdruck anvisiert. Das macht die Kämpfe aber keineswegs simpel, denn die eingebaute Zielabweichung ermöglicht vielfältige Schusstechniken. So könnt Ihr den Rückschlag kalkulieren und mit dem korrekten Timing den Folgetreffer zum Kopf landen. Natürlich dürft Ihr auch manuell zielen, zumindest in den Solomissionen habt Ihr dazu Zeit.

len wollt: Clevere Spieler verminnen die Überreste ihrer Gegner, um weitere Kontrahenten in die Falle zu locken! Im Gegensatz zu den Solomissionen bleibt das Online-Spiel dauerhaft dynamisch: Nur wer die neusten Tricks kennt, kann den Feind überlisten. oe

WLAN-Schlachten

Das Einspieler-Abenteuer ist eine prima Übung, denn bei den Multiplayer-Matches muss jeder Griff sitzen: Hier konzentriert Ihr Euch auf das Teamplay mit den Freunden! Dabei könnt Ihr vielfältige Taktiken ausarbeiten und bei den Feinden fiese Tricks abgucken: So ist etwa eine offene Formation wichtig, damit Euer Team nicht einer einzigen Granate zum Opfer fällt und je nach Modus Kameraden wieder beleben kann. Seid aber stets auf der Hut, wenn Ihr gefallene Freunde ins Spiel zurückho-

20 Minuten
unter schwerem Feuer

Die Missionen der Kampagne erfordern Ruhe, in 20 Minuten spielt Ihr deshalb die Schnelleinsätze: Diese bieten mit zufällig verteilten Gegnern nicht nur neuartige Abwechslung, sondern sind mit Missionen wie Geiselbefreiung auch ein klasse Training für die Mehrspieler-Kämpfe. Mit einem Hotspot in Reichweite klickt Ihr Euch natürlich in ein Online-Match, das im Durchschnitt 15 bis 20 Minuten dauert. Wenn die Zeit drängt, dürft Ihr auch einem bereits laufenden Match beitreten: Internet-Matches starten nicht selten mit wenigen Spielern, die im Laufe der einzelnen Runden auf Unterstützung hoffen.

Oliver Ehrle

Spannender können mobile Online-Matches kaum sein: Dank automatischer Zielfunktion spielen sich die Einsätze von "Fireteam Bravo" so rasant wie ein 3D-Shooter für Konsole. Dabei könnt Ihr Euch auf die Taktik konzentrieren, die vor allem in den Mehrspieler-Kämpfen zur Geltung kommt. Wer erstmals gegen menschliche Soldaten antritt, überlebt kaum den ersten Schusswechsel: Mit den erweiterbaren Waffen, ihren individuellen Reichweiten und Schussmodi könnt Ihr den Kampfstil vielfältig variieren. Mit Training lassen sich Treffsicherheit und Abschussquote enorm steigern! Natürlich unterhält "Fireteam Bravo" auch offline, selbst wenn Ihr die Kampagne in wenigen Tagen gewinnt: Weil die Maps trickreich arrangiert sind, locken auch die Schnelleinsätze.

Teamwork nach Absprache

Das beiliegende PSP-Headset verbindet Euch in Online-Spielen mit Euren Partnern

Mit dem Headset (rechts) könnt Ihr Euch mit den Team-Kameraden unterhalten: Beim Sprechen haltet Ihr die Teamtaste gedrückt. So bleibt garantiert, dass die Spieler nicht durcheinander quatschen und nur wichtige Nachrichten beim Kameraden ankommen. Jederzeit klappt die Verbindung aber nicht: Die Bandbreite bestimmt, wann Ihr Nachrichten schicken könnt. Wenn Ihr z.B. zusammen mit einem Freund über eine DSL-6000-Leitung online spielt, lassen sich nur selten Mitteilungen an andere Zocker absetzen. Bei ödem Palaver dürft Ihr die Übertragung auch blocken.



PSP In Online-Matches werden die Namen der Spieler eingeblendet.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Zipper Interactive, USA
Hersteller: Sony
www.yourpsp.com
Veröffentlichung: April

Spieler max.: 16
notige UMDs: 16

USK-Rating: 16 Preis: ca. 60 Euro

E/D deutsche Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

SOCOM: Fireteam Bravo

PSP

Grafik 73 %
Sound 80 %

89%
Spielspaß

Taktische Online-Matches machen "Fireteam Bravo" zum aufregendsten Mobil-Shooter!

20 Minuten im Ferrari-Cockpit

Das Original-Prinzip der "OutRun"-Serie ist wie gemacht für kurze Einsätze: Schließlich braucht Ihr normalerweise kaum mehr als fünf Minuten, um an das Ende der fünf Etappen zu kommen. Entsprechend könnt Ihr auch mit "OutRun 2006" ein paar schnelle Rennen einschreiben. Was aber nicht heißt, dass keine längere Beschäftigung mit den roten Flitzern möglich ist: Gerade in späteren Herausforderungen werden nicht nur die Gegner stärker, sondern auch die Läufe länger. Wer ein engagierter Pilot ist und zu den Aufgaben von "Flagman" antritt, muss sich z.B. zum Ende hin gegen dutzende Konkurrenten über zahllose Etappen durchsetzen – und das dauert locker mehr als 20 Minuten.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Sumo Digital, England
Hersteller: Sega

www.sega.de

Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max.: 6
notige UMDs: 1

USK-Rating: frei Preis: ca. 50 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtexte

PSP

Grafik 82 %
Sound 70 %

85%

Spielspaß

Kurzweilige Arcade-Raserei mit viel Umfang und ansehnlicher Optik – ideal für zwischendurch.

OutRun 2006: Coast 2 Coast



PSP Nicht nur der Canyon besticht durch eine große Tiefensicht.

Sega scheut die große Raserkonkurrenz auf der PSP nicht und schickt "OutRun 2006: Coast 2 Coast" auch für Sonys Handheld an den Start. Inhaltlich unterscheidet sich die Flitzerei nicht von den großen Brüdern, sämtliche Kurse, Autos und Spielmodi wurden beibehalten. Also schwingt Ihr Euch portabel hinter das Lenkrad eines Ferraris und donnert mit Vollgas durch 30 Etappen, die einem Urlaubsprospekt entsprungen sein könnten. Der originale Automaten-Modus findet sich ebenso wieder wie die 'Coast 2 Coast'-Karriere, in der Ihr je nach Herausforderung ein

Teilnehmerfeld von hinten aufkrepelt und für Eure Herzdame mehr oder weniger skurrile Aufgaben erfüllt – darunter das Dribbeln eines gewaltigen Balles, die Flucht vor Ufos oder dauerhafte Drift-Fahrten. Die Lenkung fällt arcadelastig aus, per gezieltem Gas- und Brems-Einsatz schleudert Ihr Eure Vehikel aber mit guter Kontrolle durch die wildesten Kurvenpassagen.

Nur auf der PSP gibt es das 'Sofortspiel', das Euch per Zufallsgenerator direkt in ein Rennen schickt. Auch lassen sich einige Boni nur per Link mit der PS2 freischalten. Außerdem



PSP Ob Tageslicht oder Nachtfahrt: Die Szenarien sehen allesamt hübsch aus.

setzt "OutRun 2006" voll auf Wi-Fi-Power, denn per drahtlosem Internet könnt Ihr gegen maximal fünf Teilnehmer rund um den Globus antreten. us

Ulrich Steppberger



Die 'wunderbare Reise' geht weiter: "OutRun 2006" ist kein Fall für Blei, bei denen es ohne Fummeltuning oder detailversessene Simulation einfach nicht geht. Habt Ihr aber etwas für Arcade-Raser übrig, gehört die Sega-Flitzerei in die PSP-Sammlung: Die kurzweilige, unbeschwerte Tempobolerei mit ihren Drafteinlagen passt perfekt zu Handhelds, bietet dank der Strecken- und Autozahl sowie den vielen Herausforderungen aber genug Reiz für längere Fahrten. Außerdem passt die Technik: Die Umgebungen sehen bombig aus und protzen mit großer Fernsicht und auch die Vehikel überzeugen – die Bildrate kommt zwar nicht an das "Ridge Racer"-Niveau hin, bleibt aber stets solide. So gelungen dürften mehr Klassiker-Updates ausfallen.

20 Minuten mit Sean Connery

Mal kurz Euren High Score aufpolieren – oder in der Pause einen Level weiter spielen: Das ist bei der simpel gestrickten Filmumsetzung kein Problem. Indes bietet man Euch reichlich wenig Anreize zum 'immer wieder zocken': Die meisten Levels sind extrem geradlinig – und bis auf die eine oder anderen Munitionsbox gibt's in den häufig karg möblierten Korridoren wenig zu finden. Außerdem müsst Ihr damit rechnen, beim Spiel in Bus und Bahn gelegentlich ins Mündungsfeuer Eurer Gegner zu rennen oder kurzzeitig den Überblick zu verlieren, weil der Doppel-Grabscher nach Analog-Knubbel (Steuern) und linker Schultertaste (Kamera) keine entspannte Handhaltung erlaubt.

Genre: Action
Schwierigkeit: einstellbar

Entwickler: EA Redwood Shores, USA
Hersteller: Electronic Arts

www.electronic-arts.de

Veröffentlichung: April

Spieler max.: 2
notige UMDs: 2

USK-Rating: 16 Preis: ca. 45 Euro

E/D deutsche Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

PSP

Grafik 71 %
Sound 83 %

64%

Spielspaß

Technisch ordentliche, aber übel verstümmelte Minimal-Umsetzung, die kein Bond-Fan braucht.

007: Liebesgrüße aus Moskau



PSP Präzisionsschießerei: Gebt Eurem Kumpel aus sicherer Stellung Deckung.



PSP Luftkampf: Weicht den Raketen aus und beschießt den Helikopter.

Nach seinen Ausflügen auf die großen Konsolen darf der einzig echte Bond auch auf der PSP seinen Charme spielen lassen: Zum ersten Mal leiht Sean Connery höchstpersönlich der polygonalen Doppelnull seine Gesichtstextur, um einmal mehr in der Filmumsetzung vom 60er-Jahre-Blockbuster "Liebesgrüße aus Moskau" mit russischen Agenten abzurechnen und blonde Genossinnen zu verführen.

Wie auf PS2 & Co. nehmt Ihr den (politisch nicht mehr ganz korrekt) bösen Ostblock-Feind auf Tastendruck ins Visier, dann entladet Ihr mit der

rechten Schultertaste das Magazin von Walter PPK, Maschinengewehr & Co. Der Einsatz von Bonds berühmten Spielzeugen (u.a. der Q-Copter, ein schicker Raketenrucksack und ein vollautomatischer Wurfanker zum Einklimmen von Hauswänden) wurde

für die 'kleinen Liebesgrüße' auf ein Minimum reduziert, den von den Fans geliebten, pfeilschnellen Aston Martin hat man gleich ganz ausrangiert.

Nach Eurer digitalen Abreise in Richtung Istanbul orientiert sich die Level-Struktur von Schießereien in Stadt, Botschaft usw. nur noch locker am großen Heimkonsolen-Vorbild, außerdem wurden das Feindaufgebot und der Spielumfang an sich merklich beschnitten. Stattdessen gebt Ihr jetzt häufig Eurem türkischen M16-Kollegen mit der Sniper-Wumme Feuerschutz. rb

Robert Bannert



Wenn man das Original nicht akkurat umsetzen kann, sollte man wenigstens ein von Grund auf neues Spiel schaffen – oder es ganz lassen. Der halbgarne Mix aus bekannten und neuen Missionen dagegen ist nicht nur wenig unterhaltsam, die Abfolge von altbekannten Zwischensequenzen und zusammengestrichenen oder frisch gestalteten Levels ergibt auch gar keinen Sinn mehr! Zusätzlich sorgt die handunfreundliche Button-Belegung nach ein, zwei Stunden für Gichtkralen – außerdem erlaubt sie wie so oft keine gleichzeitig Nutzung von Lauf- und Kamera-Kontrollen. Die Folge sind unverdiente Treffer an schlecht einsehbaren Ecken und Orientierungslosigkeit. Drum wecken die Liebesgrüße trotz sauberer 3D-Grafik und tollem Film-Soundtrack nur wenig Leidenschaft.



Game Boy Advance



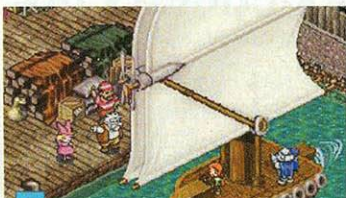
Sony PSP

HANDHELD

Popolocrois



PSP Zieht Eure Figuren im Kampf über ein buntes Schachbrettmuster!



PSP Niedlicher geht's nicht: eine Reise im Badezimmer-Boot.

Und noch ein PSone-Oldie, der zu neuen Ehren kommt: US-Publisher Agetec beglückt Freunde fernöstlicher RPG-Kunst mit gleich zwei Genre-Oldies auf einmal – die ursprünglich für die PSone entwickelten und bisher nur in Japan veröffentlichten "Popolocrois"-Abenteuer wurden für die PSP zu einem großen Abenteuer vereint und um neue Elemente bereichert. Zwar werden die Abenteuer vom kleinen Prinzen Pietro und seinen (bis zu drei) Waffenbrüdern nach wie vor in 2D erzählt – aber zusätzliche Animationsphasen

und eine höhere Auflösung sorgen dafür, dass die knuffige Iso-Optik auch auf der neuen Hardware Spaß macht. Wer klassische 16-Bit-Abenteuer schätzt, freut sich über rundenweise ausgetragene Zufallsgefechte

Robert Bannert

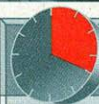


Hier wird das klassische Rollenspiel auf seine wesentlichen Elemente reduziert: Alle paar Schritte arme Monsterseelen in EP und Bares verwandeln, die Beute im benachbarten Kopffüßler-Kaff für neue Ausrüstungsgegenstände auf den Kopf hauen – und die herzallerliebsten animierten Charaktere ganz verliebt dabei beobachten, wie sie im Wirtshaus die Decke unters rundliche Doppelkinn ziehen. Die Geschichte um Eure arme, im Koma liegende Königin-Mutter ist ebenso schnell vergessen wie die in der größtenteils frei bereisbaren Anime-Welt spärlich gesäten Handlungs-Häppchen. Wer mehr will von seinem RPG als süße 2D-Grafik und ein flottes Kampfsystem, den kümmert "Popolocrois" wenig – für alle anderen ist Pietro ein willkommener Reisebegleiter.



PSP Machen mächtig Stimmung: die wunderschönen Zeichentrickfilme.

mit taktischer Note (freier Charakterplatzierung auf einem übersichtlichen Bodenraster sei Dank) und jede Menge Dungeons. Letztere fordern mit reichlich Rätseln, Fallen, Treppen, Brücken und Leitern ebenso Geduld wie Orientierungssinn. Auf eine tiefgründige Story müsst Ihr allerdings ebenso verzichten wie auf schwatzhafte Kollegen: Hier gibt sich der Titel ähnlich sparsam wie ein "Zelda". **rb**



20 Minuten
mit Prinz Pietro

Gespeichert werden darf nur im Wirtshaus und an speziellen Punkten: Das ist der klassische Fluch des Video-Rollenspiels – und bei einem Handheld-Vertreter dieses aufwändigsten aller Spiele-Genres entfaltet er seine volle Grausamkeit. Wohl dem, der ein paar Ersatz-Akkus sein Eigen nennt und regen Gebrauch von der Hardware-eigenen Pause-Funktion machen kann! Davon abgesehen eignet sich "Popolocrois" hervorragend für den kleinen Rollenspieler zwischendurch: Selten müsst Ihr Euch darum sorgen, den Handlungs-Faden zu verlieren oder mit der aktuellen Mission nicht mehr klar zu kommen – dafür ist G-Artists' kindgerechter Genre-Vertreter nicht komplex genug.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig

Entwickler: G-Artists, Japan
Hersteller: Agetec/Flashpoint
www.agetec.com
Veröffentlichung: April

Spieler max. 1
nötige UMDs 1

USK-Rating: Preis: ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe,
englische Bildschirmtex

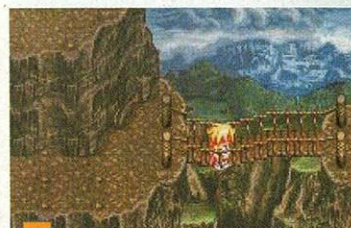
PSP

Grafik 62 %
Sound 59 %

73%
Spielepaß

Naives Rollenspiel-Classical in feinsten 16-Bit-Machart: Unkompliziert, dynamisch, gut.

Tales of Phantasia



GBA Die Szenarien werden allesamt von schräg oben eingeblendet.



GBA Wie gehabt: Die Oberwelt bereist Ihr bequem per Landkarte.

Für viele Freunde des Action-betonten Rollenspiels ist es der Anfang eines nicht tot zu kriegenden Kults: Bei seinem Erscheinen Ende 1995 war Namcos "Tales of Phantasia" eine der letzten hoch budgetierten Produktionen für Nintendos SNES – bei satten 48 MBit an benötigtem Speicherplatz war das mit reichlich Sprachausgabe und opulenten Effekten veredelte Abenteuer der Ferrari unter den RPG-Modulen. Jetzt passt diese seinerzeit opulente Technik ganz bequem auf ein GBA-Cartridge: Als bei einem Angriff auf

ihr Heimatdorf Freunde und Familie sterben, schwören die Anime-Teenies Cress und Chester Rache. Zusammen mit bis zu zwei anderen Waffenbrüdern ziehen die beiden durch 2D-Städte bzw. -Katakomben, erforschen

Robert Bannert



Der Lack ist ab: Mitte der 90er beklagten viele Genre-Freunde das Ausbleiben einer "Tales of Phantasia"-Übersetzung für den westlichen Markt – denn der durch luxuriöse 48 MBit und für Modultechnik seltene Sprachausgabe ausgelöste Hype war enorm. Trotzdem ist der Ursprung der erfolgreichen "Tales"-Reihe nicht in Ehren gealtert: Die damals tolle Technik wirkt heute selbst auf dem GBA antiquiert – und übrig bleibt ein Rollenspiel, das auch nach damaligen Maßstäben nicht allzu viel richtig macht. Die Charaktere sind stereotyp, die Spielmechanismen Rollenspiel-Standard – und das von Fans geschätzte Action-Gehacke noch unausgereift: Cress & Co. sind viel zu träge unterwegs, der für die Serie typische Kontrollverlust wirkt sich also noch deftiger aus als sonst.



GBA Chaotisch: horizontal scrollendes Action-Gekloppe statt Rundenkampf.

die durch einen Pseudo-3D-Effekt ('Mode 7') aufgepeppte Weltkarte und schlagen Echtzeit-Schlachten aus der Horizontalen: Während Eure Kollegen auf KI-Kommandos und Menübefehle reagieren, gebärdet sich Cress mit Kombo-Attacken und Schwerthieben wie ein leibhaftiger Action-Held. **rb**



20 Minuten
mit Rollenspiel-Waisen

Ganz klar: Cress & Co. sind für Kurztrips in Bus & Bahn nicht gerade ideal – dafür vergeht bei der Reise von Speicherpunkt zu Speicherpunkt meist zu viel Zeit. Einzige Ausnahme: Ihr schaltet Euren GBA für ein Viertelstündchen zum munteren Leveln ein und wagt ein paar kurze Abstecher in Monster-verseuchtes Terrain abseits der schützenden Stadtmauern. Sucht Euch für solche Kurz-Trips am besten Lokalisationen aus, die Ihr bereits ausgiebig erforscht habt: Auf diese Weise wisst Ihr, was auf Euch zukommt – und unliebsame, zeitaufwändige Überraschungen bleiben Euch erspart. Der Vorteil: Eure Charaktere haben wieder ein paar EP mehr auf dem Konto – und die nächsten Gefechte sind stressfreier.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco / Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: März

Spieler max. 1
nötige Module 1

USK-Rating: Preis: ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtex

GBA

Grafik 65 %
Sound 54 %

64%
Spielepaß

Damals ein Hit, heute nur noch RPG-Kost von der Stange: der Ursprung von Namcos "Tales".

Ape Escape P



PSP Spike beherrscht den Doppelsprung, kann kriechen und tauchen.

Die vergnügliche Jagd kennen Sony-Fans bereits von der PSone: Jump'n'Run-Held Spike muss mit der Zeitmaschine in diverse Vergangenheiten reisen und mit dem Netz Affen fangen, die dem Professor entlaufen sind. Außerdem sammelt Ihr sieben weitere Werkzeuge wie Schwert und Wumme, mit denen Ihr auch die vielen Monster vertreibt. Leider ist das häufige Nachstellen der Kamera per Steuerkreuz recht lästig, außerdem erwarten Euch auch in den Levels längere Ladepausen. Die vier Minispiele wie Boxen und Tischtennis könnt Ihr dafür per WLAN mit einem Freund zocken. *oe*



PSP Der Professor versorgt Euch regelmäßig mit neuer Ausrüstung.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
www.yourpsp.com
Veröffentlichung: Mai
USK-Rating: 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 70 %
Sound 67 %
69% Spielspaß

Die träge Kamera und viele Ladepausen bremsen die ansonsten originelle Affenjagd.

Midway Arcade Treasures: Extended Play

Die Oldiesammlung "Midway Arcade Treasures: Extended Play" bringt 18 Automaten auf Eure PSP. Klassiker wie das Skate-Turnier "720°", das Strategiespiel "Rampart" und die Kerkerkämpfe von "Gauntlet" ergänzen sich zu einer abwechslungsreichen Mischung aus Knochelei, Geschicklichkeit und Action. Allerdings sind nicht nur Toptitel dabei, so waren die Basketball-Matches von "Arch Rivals" schon seinerzeit nicht gerade ein Zuckerschlecken. Ganze 13 Automatenklassiker unterstützen zudem Mehrspielergefechte, für die Ihr allerdings eine UMD je Teilnehmer benötigt: Game Sharing hätte die Sammlung nützlicher gemacht, denn für ein schnelles Minispielduell lassen sich auch Zocker ohne Retro-Interesse begeistern. Als ultimative Linkspielsammlung taugen die "Midway Arcade Treasures" deshalb leider nicht. *oe*



PSP In "Klax" stapelt Ihr Steine vom Band: Drei gleichfarbige verschwinden.

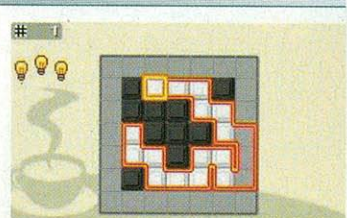
Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway
www.midwayarcade.com
Veröffentlichung: im Handel
USK-Rating: 6
Preis: ca. 25 Euro
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtex

PSP
Grafik 38 %
Sound 30 %
65% Spielspaß

Umfangreiche Sammlung: Oldiefans schnappen sich 18 Klassiker zum günstigen Preis.

Polarium Advance

Rund ein Jahr nach dem DS-Original dürfen nun auch GBA-Besitzer ihre Gehirnzellen mit "Polarium Advance" martern. Das Grundprinzip hat sich bei der Umsetzung nicht geändert: Auf dem Spielfeld liegen sowohl schwarze wie weiße Steine – Eure Aufgabe ist es, einige davon mit einer durchgehend gezeichneten Linie so umzufärben, dass horizontal nur einfarbige Reihen übrig bleiben. Auf dem DS wurde das mittels Stylus durchgeführt, hier geht Ihr per Steuerkreuz an die Sache, was erfreulicherweise genauso gut funktioniert. Ansonsten wurde die karge Optik minimal aufpoliert und das Original in Teilen verbessert: Der latent chaotische Endlos-Modus fiel der Schere zum Opfer, dafür stecken mit nun 365 Puzzle-Aufgaben deutlich mehr Grübeleien auf dem Modul, die zudem knifflige neue Steintypen einführen. Das macht "Polarium Advance" zum feinen Knobler, der auch für Fans der DS-Fassung interessant ist. *us*



GBA Sempel, aber effektiv: Die karge Grafik bildet die Rätsel klar ab.

Genre: Denkspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch
Entwickler: Mitchell, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: April
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D: einstellbare Bildschirmtex

GBA
Grafik 17 %
Sound 54 %
82% Spielspaß

Origineller Grübelspaß, der im Vergleich zum DS verstärkt auf viele knifflige Puzzles setzt.

FIFA Street 2



NDS Gedrängel auf dem Bolzplatz: Manche Spielfelder sind sehr klein.

Electronic Arts hat mit seinen DS-Umsetzungen wenig Glück: "FIFA Street 2" macht zwar einiges besser als z.B. "Need for Speed Most Wanted" und sieht zumindest ordentlich aus, doch spielerisch funktioniert die Spaßkickerei nicht besonders. Die Spielfelder wirken häufig zu klein für die Sportler und das Tempo fällt eher gemächlich aus. Das eigentlich interessante Tricksystem verkommt zum Scherz, weil Ihr es umständlich mit dem Touchscreen ausführen sollt – dass zudem die Spielmodi reduziert wurden, fällt da kaum noch auf. *us*

Wie meistens bleibt das Mikro unbenutzt und für das Spiel relevante Infos gibt's auf dem zweiten Bildschirm ebenfalls nicht zu sehen. Die Touchscreen-Steuerung mag in der Theorie interessant sein, funktioniert praktisch aber kaum – statt gezielter Trick-Ausführung rutscht Ihr planlos mit dem Daumen herum und verzichtet lieber ganz drauf.

Dualscreen Touchscreen Mikrofon

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis schwer
Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D: deutsche Bildschirmtex

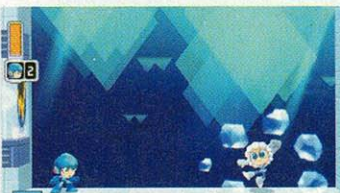
Nintendo DS
Grafik 60 %
Sound 72 %
51% Spielspaß

Eigentlich akzeptable Spaßbolzerei, die mit verqueren Steuer-macken nervt.

Mega Man Powered Up



PSP Strom vs. Feuer: Kontert die heißen Feindattacken mit einem Elektrolitz.



PSP Der knifflige Anime-Look der Charaktere trifft nicht jeden Geschmack.

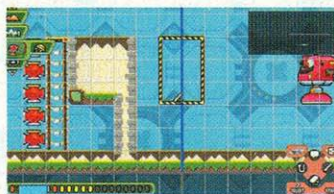
Capcom reitet weiter auf der Retro-Welle: Einer der bekanntesten Firmenhelden – Mega Man – wurde einer grafischen Frischzellenkur unterzogen und legt nun auch auf der PSP seinen schurkischen Roboterkollegen das Handwerk. "Powered Up" erweckt das bewährte Hüpfen- und-Schießen-Prinzip in zeitgemäßer Optik zu neuem Leben. Dabei lassen Euch die Entwickler die Wahl zwischen brandneuen Welten und den klassischen Levels des Ur-"Mega Man" der NES-Ära. Bewaffnet mit einer Energiekanone schlägt Ihr metallische Widersacher in die Flucht,

meistert knifflige Sprungpassagen oder überwindet tödliche Stacheln – achtet dabei stets auf Eure knappe Energieleiste. Habt Ihr Bossgegner wie Fireman oder Cutman bezwungen, erweitert sich Euer Arsenal um die schurkischen Wummen.



Matthias Schmid

Dieser Blauhelm hat's in sich! "Mega Man Powered Up" packt alle Vorzüge der Capcom-Serie auf eine UMD: Gekleidet in zeitgemäßem Gewand imponieren pixelgenaue Steuerung, taktische Bossfights und feine Lernkurve heute wie anno dazumal – zudem glänzen die neuen Welten mit pfiffigen Einfällen und drolligem Feindvolk. Hier dürft Ihr gar den Schwierigkeitsgrad regulieren, was auch Auswirkung auf die Platzierung von Fallen und Bösewichten hat. Der Umfang überzeugt auf ganzer Linie: Viele wählbare Charaktere und Waffensets bringen Taktik ins Spiel, in den 100 Zusatzmissionen machen sich Profis auf die Jagd nach dem High Score. Anfänger werden in den aufpolierten NES-Levels aber den ein oder anderen Fluch ausstoßen – zudem gibt's gelegentliche Slowdowns.



PSP Kann viel, benötigt aber einige Einarbeitungszeit: der Level-Editor.

Ehrgeizige Megamänner wagen sich schließlich an 100 (!) Mini-Missionen, in denen Ihr besonders knifflige Aufgabenstellungen bewältigt – fein abgestimmt auf die unterschiedlichen Fähigkeiten der freigespielten Charaktere. Für Bastler ist "Powered Up" die ideale Spielweise: Im Editor erstellt Ihr aus zig Hintergrundsätzen eigene Areale, platziert Feinde, Fallen und Power-Ups und teilt Eure Kreationen mit der ganzen Welt. *ms*



20 Minuten "Powered Up" können schon mal größtenteils aus wildem Geflüche und dem Wunsch, die PSP an die Wand zu pfeffern, bestehen. Scheitere ich zum x-ten Mal an der gleichen Mini-Mission, die mich mit hammerharten Sprungpassagen an den Rand des Wahnsinns treibt, ist das auch kein Wunder. Hab' ich's dann aber doch geschafft, ist die Freude mindestens ebenso groß und sämtliche Probleme lösen sich in Wohlgefallen auf. Eigentlich war es ja ganz fair – ich hätte nur mehr Geduld haben müssen. Außerdem sieht der behelmte Held auch gar so niedlich aus und die herrliche Musik fällt mir jetzt auch wieder viel deutlicher auf – ach, im Grunde war es meine Schuld, nicht deine, Mega Man.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max. 1
nötige UMDs 1

USK-Rating 6 Preis: ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe,
englische Bildschirmtex

PSP

Grafik 78 %
Sound 83 %

85 %
Spieldaß

Old-School-Hüpfer mit massig
Umfang, liebevoller Optik und
toller Hintergrundmusik.

GameDealer

An- und Verkauf sowie Tausch von Videospielen und Konsolen

Memory Cards
Ps2 - bei uns nur:
22,95

2006 FIFA WORLD CUP GERMANY
54,95

FARCRY 2
64,95

SHOGUN
29,95

OBVIOUS
59,95

SLACK
54,95

QUAKE 4
39,95

GODWAR
29,95

THE PATE
54,95

CONDEMNED
59,98

HITMAN
54,98

The Wolfman
29,95

CONDEMNED
39,98

Über 3000 verschiedene Titel auf Lager!
Ankauf von Videospielen und Konsolen.
Liste bitte an:

Tel./Fax 03987/2000760

Email: game-dealer@web.de

WOLFsoft GmbH

Dreamcast

PlayStation 2

GAMECUBE

XBOX

Ihr Tuning Experte

Konsolen-Tuning

XBOX, PS2, PS1, Dreamcast, Oldie-Konsolen...
zum Abspielen von Importen ...

Anschlußkabel aller Art

RGB-taugliche SCART-Umschalter, RGB oder S-Video Leitungen
Joypadverlängerungen, Converter zum Anschluß an VGA

Zubehör

Playstation Pad's am PC verwenden, Import CD's für PSone,
Dreamcast, Memory Cards ...

Konsolen incl. Umbau lieferbar !!!

<http://www.wolfsoft.de>

Probleme mit Ihrer Konsole?
Wir bauen um/reparieren...

02622-83517

Schulstraße 3 • 56566 Neuwied • Fax: 02622-83583 • eMail: bestellung@wolfsoft.de

Das beste **MAN!AC-Abo** aller Zeiten...



Sendet Euren Abo-Coupon an:

In-Time • MAN!AC • Freihamer Str. 2 • 82166 Gräfelfing

Abo-Hotline: 089/858 53 845 • Internet: www.maniac.de

**15% Ersparnis
20 Euro
Einkaufsgutschein**

MAN!AC ABO

JA, ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will kann ich jederzeit schriftlich per Post an In-Time, Freihamer Str. 2, 82166 Gräfelfing oder per Email an abo@maniac.de kündigen.

Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.

Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
Email-Adresse
Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC AboService, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)
Kreditinstitut
BLZ
Konto-Nummer

**Gewünschte Zahlungsweise
bitte ankreuzen**

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

MAN!AC PRÄMIENABO

JA, ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 51 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich dann jederzeit kündigen (einfach per Email an abo@maniac.de).

Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.



Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
E-mail-Adresse
Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC AboService, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)
Kreditinstitut
BLZ
Konto-Nummer

**Gewünschte Zahlungsweise
bitte ankreuzen**

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug

Der Werber hat folgende Adresse, er erhält seinen Gutschein per Email:

Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
E-mail-Adresse (UNBEDINGT ANGEBEN, SONST KEIN GUTSCHEINVERSAND)

Einkaufsgutschein einzulösen bei www.playcom.de
Mindestbestellwert 39,99 Euro. Der Gutscheincode wird nach Zahlung des Abos per Email an den Werber verschickt.

Heft-Zerfall

► Ich bin seit Jahren treuer Abonnent und war mit der MAN!AC immer sehr zufrieden. Egal ob es Heftinhalt, sprachlichen Ausdruck, Heftdesign oder Verarbeitung des Heftes betraf. Leider ließ Letzteres bei den letzten drei Ausgaben rapide nach. Es fing an mit Ausgabe 02/06. Kaum aus der Plastikhülle befreit und einmal (!) durchgeblättert, fangen die innersten Heftseiten (da wo die Heftklammern sitzen) an, sich herauszulösen. Gut, dachte ich, kann mal vorkommen. Ein Monat später kommt Ausgabe 03/06 in einwandfreiem Zustand per Post ins Haus. Heft aus der Hülle genommen, einmal durchgeblättert und die Umschlagsseite löst sich ab. Und nun das Heft 04/06: Ausgepackt, aufgeschlagen und drei, vier Seiten geblättert, löst sich erneut die Umschlagsseite vom restlichen Heft und reißt zu allem Überfluss an der Falz der Länge nach bis zur ersten Heftklammer ein. Liebe Leute, ich bin Sammler und archiviere alle Ausgaben. Ich bin nun gezwungen, drei Ausgaben nachzukaufen, und das, obwohl ich ein Abo habe. (...)

Komisch, dass das in den Jahren zuvor nie vorgekommen ist. Daraus kann ich nur schließen, dass Eure Druckerei nachgelassen hat, das Papier minderwertig ist oder was auch immer. Bitte seht zu, dass Ihr das bis zum nächsten Heft ausmerzt. Wenn das die nächsten Ausgaben so weiter geht, lass ich das mit dem Abo sein. Ich zahle doch nicht doppelt, nur um ein Heft in

einem einwandfreien Zustand zu erhalten. (...)

Henning Henß, via E-Mail

! Bei der Herstellung der MAN!AC hat sich nichts geändert, wir verwenden das aktuelle Papier schon seit geraumer Zeit. Wir werden allerdings ein wachsaues Auge drauf haben. Bitte schreibt uns, falls Ihr ähnliche Erfahrungen gemacht habt.

Wie im Kindergarten

► Mit dieser E-Mail will ich ein kurzes Feedback zum Leserbrief von Borsti in der Ausgabe 150 abgeben. Ich muss ihm voll und ganz recht geben, die

Spielwelt verändert sich radikal. Es liegt klar auf der Hand, dass in den letzten Jahren immer häufiger in die Sparte 'Grafikpracht und tollster Sound' gedrängt wird und wichtige Spiele-Bestandteile wie 'Spielspaß oder Langzeitmotivation' auf der Strecke bleiben. Mir kommt es mit den NextGen-Konsolen so vor, als ob die Hersteller nur noch vor Augen haben, möglichst den PC als Spielmedium zu toppen. Der Kampf zwischen den Konsolen ist zudem mehr als lächerlich. Das ist wie im Kindergarten: 'Ich habe ein viel tolleres und bunteres Spielzeugauto als du.'

Nur, dass wir Endverbraucher mit vielen Games fast schon hinter Licht geführt werden. Die tollste Werbung und die tollsten Bilder, aber das Endprodukt bleibt auf der Strecke, weil z.B. an der Steuerung geschludert wurde oder einfach nach einigen Stunden keine Motivation mehr besteht, weiterzuspielen. Microsoft und Sony nötigen die Spieler zudem, dem 'Konsumrausch' zu verfallen. Hier die Konsole für über 300 Euro, da ein HDTV-Fernseher für das beste Bild und Spiele für weit über 50 Euro (die ganzen Extras lass ich

jetzt mal weg). Das hat nicht viel mit Zocken, sondern eher schon mit Abzocken zu tun. Ich bin sehr gespannt, was Nintendo mit der Revolution-Konsole abliefern.

Zum Schluss habe ich noch eine Frage: Ist es wahrscheinlich, dass die NextGen-Konsolen von Viren oder anderen Stimmungskillern befallen werden können (z.B. online)?

Alexander Jung, Neuss

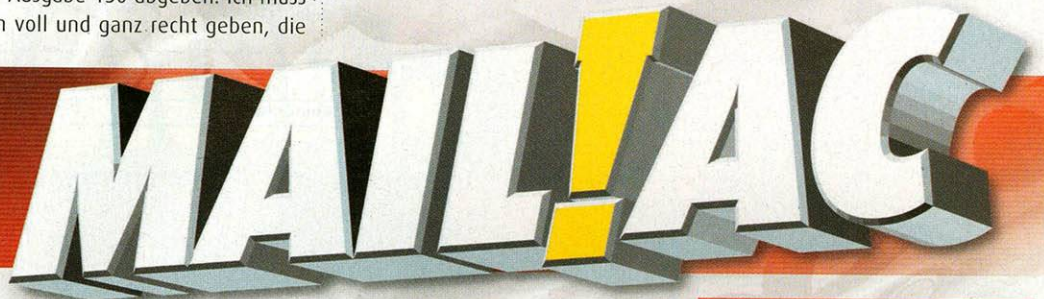
! Dass NextGen-Konsolen von Viren befallen werden, sollte bei normalem Gebrauch so gut wie ausgeschlossen sein. Die kommende Generation von Spielmaschinen ist ja nicht die erste, die Online-Services

scheint, wissen zurzeit nur die Entwickler. Denkbar wäre es, schließlich stehen Millionen von PS2- und Xbox-Geräten in den Wohnzimmern.

zu 2.: Spiel-Filme, also Videos über das schnelle Durchzocken von Games, bringen wir in unregelmäßigen Abständen – immer abhängig davon, wie viel Platz wir neben den aktuellen Themen auf der DVD noch haben.

zu 3.: Der Preis der Xbox 360 wurde noch nicht gesenkt. Wir erwarten eine entsprechende Aktion zum PS3-Start im November.

zu 4.: Sobald eine spielbare Version von "Splinter Cell Double Agent" in die Redaktion flattert, gibt's einen weiteren Preview-Artikel.



Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

bietet. Bei PS2 und Xbox sind uns keine Virenattacken bekannt. Eine hundertprozentige Garantie, dass so etwas nicht passiert, kann allerdings niemand geben.

Fragestunde

► Ich bin einer Eurer jüngeren Leser und möchte Euch mal loben für Euer cooles Magazin. Ich lese zwar nicht nur die MAN!AC, aber Euer Heft ist am besten. Super finde ich die DVD, denn die bietet tolle Videos und den oft witzigen anyMAN!AC-Teil. Nun habe ich noch einige Fragen an Euch:

1. Wird das neue "GTA" auch für die 'alten' Konsolen veröffentlicht?
2. Werdet Ihr mal wieder Spiel-Filme auf der DVD bringen?
3. Gibt es schon billigere Xbox-360-Konsolen? Wenn ja, wie viel kosten diese ungefähr und wenn nein, wann wird es günstigere Hardware geben?
4. Berichtet Ihr weiter von "Splinter Cell Double Agent"?

Limbi, via E-Mail

! zu 1.: Ob das kommende "GTA" für PS3 und Xbox 360 auch für die aktuellen Konsolen er-

16-Bit-Storys

► Ich muss mich dem Leserbrief von Florian anschließen, denn auch ich bin der Meinung, dass 16-Bit-Spiele mit die besten sind. Gut, die neuen Spiele sind deshalb nicht schlecht, der ein oder andere Titel ist auch besser als so mancher Oldie, besonders im Bereich Action.

Ich muss ganz deutlich herausstellen, dass 16-Bit-Spiele in der Sparte RPG absolute Spitzenklasse sind, da könnt Ihr sagen, was Ihr wollt. Die Rollenspiele der heutigen und der Next-Generation reichen da einfach nicht ran. Zugegeben, die neuen RPGs haben eine tolle Grafik, aber das macht kein gutes Rollenspiel. Für mich ist die Story wichtig, außerdem vermisste ich die kleinen Gags, die immer wieder zwischendurch eingestreut wurden. Also mir wären Rollenspiele lieber, die sich mehr an der 16-Bit-Ära orientieren würden.

Thorsten Licht, via E-Mail

UPDATES & ERRATA

► **UPDATE:** "Tourist Trophy", das Motorrad-Rennspiel der "Gran Turismo"-Macher erscheint auch in Deutschland. Einen genauen Veröffentlichungstermin gibt es allerdings noch nicht.

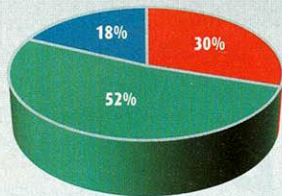
► **UPDATE:** Capcoms DS-Gerichtsabenteurer "Phoenix Wright: Ace Attorney" (im Vertrieb von Nintendo) erscheint nach einigen Querelen – es sollte kurzfristig in Deutschland nicht veröffentlicht werden – nun doch in hiesigen Gefilden. Durch die umfangreiche Lokalisation verschiebt sich der Release jedoch auf Sommer.

► **UPDATE:** Das sensationelle "Guitar Hero" erscheint jetzt auch hier zu Lande. Ab Mai dürft Ihr vor dem TV die Plastikgitarre schwingen – zum Preis von 90 Euro.



MAN!AC-MEINUNG NR. 41

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.



In Ausgabe 03/06 ging es um Werbung in Videogames. Wir wollten wissen, unter welchen Umständen Ihr Product Placement in Spielen akzeptiert. Hier das Ergebnis:

- A** Ich will keine Werbung in Videospielen.
- B** Wenn Werbung nicht zu aufdringlich platziert ist, kann ich damit leben.
- C** Wenn die Spiele dadurch günstiger werden, nehme ich auch Werbepausen in Kauf.

! Wenn man die Retro-Brille abnimmt, dann findet man hanebüchene oder 08/15-Fantasy-Stories auch schon zu 16-Bit-Zeiten. Gute Geschichten werden nicht jeden Tag geschrieben, das trifft auf Bücher und Filme genauso zu. Ob eine Story fesselt oder langweilt, erfährst Du auf jeden Fall in unseren Tests.

Verbesserungen

► Ihr habt in der letzten Ausgabe darauf hingewiesen, dass Ihr das Magazin verändern wollt. Ich kann nicht verstehen, warum das nötig ist, Euer Heft bietet alles, was man braucht. Um Verbesserungsvorschläge zu finden, muss man schon lange darüber nachdenken, und selbst dann bleibt da nicht viel übrig, aber ich versuche es trotzdem mal.

Was ich bei anderen Magazinen ganz witzig finde, ist das Zerreißen von schlechten Spielen auf DVD. Während Ihr nur sachlich betont, dass ein Spiel nutzlos ist, zelebriert die Konkurrenz einen humorvollen Beitrag zum schlechtesten Spiel der DVD. Andererseits ist es auch wieder Blödsinn, einem schlechten Spiel so viel Platz einzuräumen. Das Fehlen von Multiplayer-Bewertungen ist ein wirkli-

ches Manko. "Mario Party 7" zum Beispiel hat einen Multi-Award bekommen. Das ist schön, sagt aber nicht wirklich so viel über den Multiplayer-Aspekt aus wie eine eigenständige Bewertung in Prozent.

Das war's auch schon, ansonsten fällt mir nichts mehr ein. Was Euch jedenfalls von anderen Magazinen abhebt, ist die schonungslose Bewertung von potenziellen Hypespielen, obwohl die Publisher sogar Werbeplatz bei Euch gekauft haben. Das beste Beispiel ist "Perfect Dark Zero": Viele andere Magazine haben es nicht übers Herz gebracht, eine gerechte Beurteilung zu geben. Einige erkoren es sogar zum Hit, was mir bis heute absolut unverständlich ist. Ich bin dankbar, dass es noch ein Heft gibt, das absolut schonungslos in der Beurteilung ist. Danke und macht weiter so!

Frank Habermann, via E-Mail

! Danke für das Lob und die Verbesserungsvorschläge, sie fließen auf jeden Fall in unsere Überlegungen mit ein.

Serien-Ärger

► Trotz langjähriger Leserschaft habe ich noch nicht viel zu kritisieren ge-

habt. Zum Feature über die angeblich '10 besten Serien' in Ausgabe 04/06 muss ich jedoch etwas loswerden. Wie ist es möglich, dass "Halo" zu den besten Serien gehören kann und "Metroid" nicht mal erwähnt wird? Zählen die weitaus längere und größere Geschichte, die wesentlich innovativeren Spiele, die höheren Wertungen und die besseren Verkaufszahlen gar nicht? Keine Ahnung, ob ihr es einfach nur vergessen habt oder unbedingt ein Microsoft-Titel dabei sein musste, aber meiner Meinung nach ist es lächerlich.

Trotzdem meine herzlichen Glückwünsche zu Eurer 150. Ausgabe und auf noch viele weitere Jahre kompetenter Berichterstattung.

Michael Steinhagen, via E-Mail

! Bei der Konzeption des Serien-Specials war uns klar, dass wir mit unserer Auswahl nicht jeden Fan zufrieden stellen können. Den Begriff 'besten' haben wir – wie im Artikel erwähnt – ein bisschen weiter gefasst. Denn natürlich haben die beiden Gamecube-Episoden von "Metroid" höhere Wertungen erhalten, als "Halo" und "Halo 2". Fakt ist aber, dass letztere beiden Titel echte Xbox-System-Seller waren – das hat Nintendos Ego-Abenteuer in dieser Form nicht geschafft.

Anschluss gesucht

► Ich sammle seit über 16 Jahren Konsolen (mehr als zehn Geräte). Angeschlossen sind nur die wichtigsten, die anderen muss ich jedes Mal an- und abstecken. Diesen Zustand würde ich gerne ändern. Jetzt habe ich schon bei verschiedenen Fachmärk-

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt 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".

ten nach einem Scartverteiler gefragt – ohne Erfolg. Dann wäre da ein weiteres Anschlussproblem. Stichwort: optischer Anschluss an 5.1-Anlagen. Da mein Verstärker nur über eine optische Buchse verfügt, habe ich mir eine Zer-Weiche zugelegt, bei der ich wieder zwischen DVD- und Dolby-tauglichen Konsolen umstecken muss. Vielleicht habt ihr eine Lösung für mich. (...) Außerdem möchte ich mir einen Plasma-Schirm zulegen, zusammen mit einer PS3 und Nintendos Revolution. Ich weiß, Revolution wird nicht HDTV-tauglich sein, aber trotzdem: Was für Anschlussschwierigkeiten erwarten mich dort? (...)

Claudio Goldmann, Mannheim

! Einen 7-fach-Scartumschalter gibt's u.a. bei www.wolfsoft.de. Was du mit besagter Zer-Weiche meinst, erschließt sich uns nicht ganz. Im Fachhandel und im Internet findest Du Splitter, die z.B. das Anschließen von zwei optischen Kabeln an einen Verstärker-Eingang ermöglichen. Konsolen mit analogem Soundausgang stöpselst du via Cinch-Kabel an den Verstärker. Im HDTV-Special (Ausgabe 10/05) gibt's Tipps zum Bildanschluss von NextGen-Konsolen.

WARUM SPIELE KAUFEN?

AB JETZT ZUM FESTPREIS GÜNSTIG LEIHEN!

JETZT ANMELDEN

www.games2rent.de

Spiele einfach online leihen

PC CD-ROM

PlayStation 2

XBOX 360

NINTENDO DS

XBOX

Jetzt anmelden und Games für Deine Konsole auswählen

Spiel wird zugeschickt. Spielen so lange wie Du willst!

Spiel einfach im frankierten Rückumschlag zurücksenden.

KNOWHOW

Bastelt Eure PSP-Homepage

Register new user

I understand that I am responsible for the content of the web pages I create under my account.

I understand that copyrighted images, photos etc. may be illegal to use. If, for any reason, the legal holder of this copyright contacts www.myspshomepage.com, I understand that he/she will be referred directly to me.

I understand that the owner of www.myspshomepage.com will delete my account if I create any content that may offend others.

Firstname:

Lastname:

Born:

Gender: ☒ Male ☐ Female

Email:

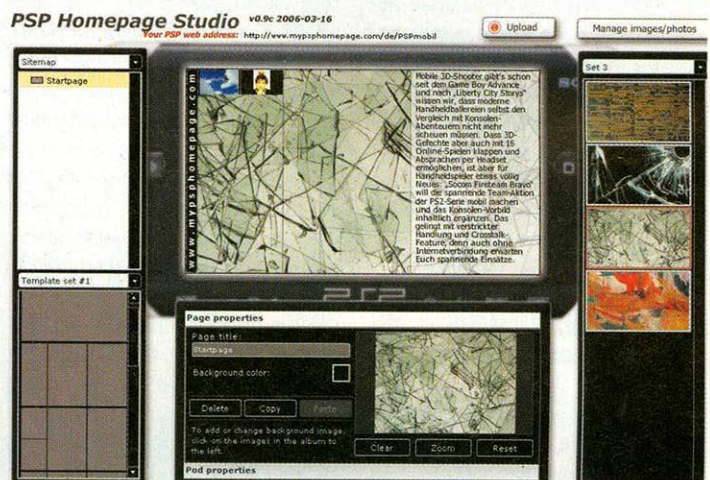
Username:

Password: Minimum 5 characters

Confirm password:

Country:

Das Erstellen eines neuen Accounts klappt problemlos: Ihr müsst nicht mal eine Bestätigungsmail abwarten, sondern dürft sofort loslegen!

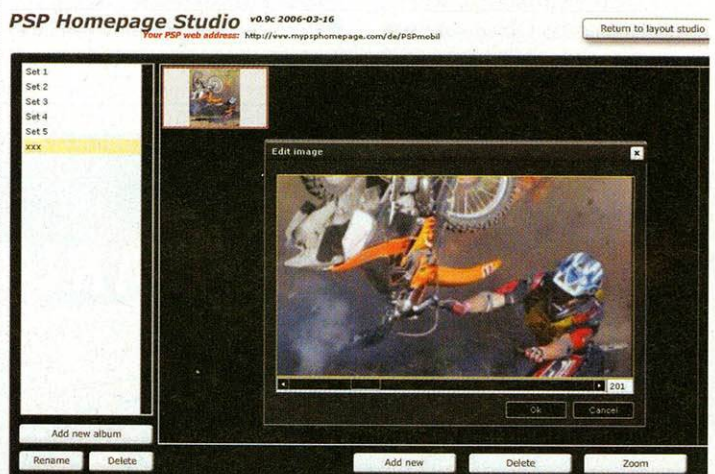


Eure PSP-Homepage erstellt Ihr nach Baukastenprinzip: Links unten wählt Ihr ein Layout, das Ihr durch wenige Klicks mit Bildern und Texten füllt (Mitte).

Übersicht verwalten, die 32 Bilder gleichzeitig auf PSP-Display bringt. Dazu legt Ihr Bildersets im eingebauten Fotomanager an.

Fotomanager: Fünf Fotoalben mit allerlei Hintergründen sind bereits eingebaut, weitere ladet Ihr hoch. Der Fotomanager passt außerdem Eure Bilder an den PSP-Screen an: Mit der Zoom-Funktion zieht Ihr das Foto auf Bildschirmbreite, anschließend dürft Ihr den Ausschnitt verschieben

und so das Motiv zurecht rücken. Die meisten Bilder könnt Ihr auf diese Weise beschneiden, ohne dass wichtige Details verloren gehen. Wer aber seine Urlaubsbilder im Hochkantformat schießt, sollte seine Fotos vor dem Upload mit einem Bildbearbeitungsprogramm um 90° drehen – so lassen sie sich leichter auf den PSP-Screen bringen, schließlich kann man für die Diashow das Handheld auch hochkant halten. oe



Mit der Zoom-Funktion des Fotomanagers bringt Ihr jedes Bild ins Format des PSP-Screens: Geht mit dem Balken auf Vollbild und optimiert den Ausschnitt.

► Backup für Xbox 360

Ihr wollt Eure Xbox-360-Spielstände auf die PC-Festplatte auslagern? Datels "Xbox 360 Transfer Kit" (zirka 20 Euro) macht's möglich: Der Adapter verbindet Eure Speicherkarten mit der USB-Schnittstelle des PCs. Die beiliegende Software erstellt anschließend eine Backup-Datei des kompletten Memcard-Inhalts.

► PSP-Speicheradapter

Wem die Memory Sticks zu teuer sind, der kann zukünftig seine PSP mit der Speicherkarte seiner Wahl füttern: Der "Neo 4-in-1" wird hinten auf die PSP gesteckt (Bild) und mit dem Memstick-Slot der PSP verbunden. Dann bestückt Ihr den Adapter mit Compact Flash, Microdrive, SD- und MMC-Karten mit bis zu vier GB Speicher. Das praktische Fernost-Zubehör kostet bei www.lik-sang.com 75 Euro.

Knowhow-Themen

... im Überblick ...

- MAN!AC 04/06: Medien auf Xbox 360
So verknüpft Ihr Eure Konsole mit dem PC
- MAN!AC 03/06: PSP-Abenteuer
Selbstgemachte Point&Click-Abenteuer
- MAN!AC 02/06: Sonys PSP musiziert
Musikspaß für unterwegs
- MAN!AC 01/06: Radio und TV auf PSP
Ton und Bild über Wireless abgespielt

Die PSP bringt das WWW in Eure Hosentasche, nur leider sind die meisten Seiten für größere Bildschirme bestimmt. Das kostenlose "PSP Homepage Studio" will das jetzt ändern: Mit dieser Software erstellt Ihr in wenigen Klicks WWW-Seiten im PSP-Format, die Ihr obendrein gratis ins Netz stellt! Das "PSP Homepage Studio" gibt's derzeit nur als Online-Version, Ihr könnt es mit Internet-Browsern für PC und Mac bedienen.

Profil: Bei Eurem ersten Besuch auf www.myspshomepage.com erstellt Ihr einen neuen Account. Ihr registriert Euch mit Name, Geburtsdatum und Email-Adresse. Der Username wird später Teil Eures WWW-Links, wählt ihn also passend zum Thema Eurer PSP-Seite. Loggt Euch anschließend mit Euren Account-Daten ein, dann gelangt Ihr direkt zum Homepage-Editor.

WWW-Editor: Das "Homepage Studio" macht das Erstellen von PSP-Seiten zum Kinderspiel. Ihr wählt links ein Layout, dessen Kästen Ihr dann unten mit Links, Bildern und Texten füllt. Natürlich dürft Ihr auch einen eigenen Hintergrund wählen und auf Vorlagen zurückgreifen. Außerdem verfügt das "Homepage Studio" über eine Diashow-Funktion: Eure Schnappschüsse lassen sich mit Buttons durchklicken und in einer



Game Boy Advance



Xbox 360



Nintendo DS



Playstation 2

SERVICE

RGB-Kabel

Kabel-Offensive: Mit den 2-tech-Strippen findet die Xbox 360 Anschluss an allen Fernsehern. Den Anfang macht das RGB-Scart-Kabel, das mit vergoldeten Kontakten, digitalem Soundausgang am Stecker und drei Metern Kabellänge aufwartet.



Hersteller: 2-tech
System: Xbox 360
Preis: ca. 17 Euro

Das RGB-Kabel für die Xbox 360 punktet mit guter Verarbeitung und günstigem Preis. In Sachen Bildqualität gibt es nichts einzuwenden. Vorbildlich!

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Component-Kabel

Ebenso drei Meter Kabellänge besitzt die YUV-Variante für HDTV. Auch der digitale Soundausgang am Stecker fehlt nicht – vergoldete Kontakte, separate Soundausgänge und HDTV-Umschalter komplettieren das Kabel.



Hersteller: 2-tech
System: Xbox 360
Preis: ca. 19 Euro

Hochwertiges YUV-Kabel mit digitalen und analogen Soundausgängen. Die hohe Bildqualität gleicht dem Microsoft-Original. Kaufempfehlung für HDTV-Besitzer!

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

VGA-Kabel

Das drei Meter lange VGA-Kabel besitzt einen 15-poligen RGB-VGA-Anschluss, einen digitalen Soundausgang sowie zwei Cinch-Kabel – allesamt mit vergoldeten Kontakten.



Hersteller: 2-tech
System: Xbox 360
Preis: ca. 18 Euro

Gute Verarbeitung und Anschlussfreundlichkeit zeichnen dieses sehr günstige VGA-Kabel aus. Positiv überrascht das knackscharfe wie farbtreue Bild auf VGA-kompatiblen-Geräten.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Fight Light

Ungewohnt: Wie bei Speed Links CrystalPads sind hier die L2- und R2-Tasten nach innen gerutscht. Trotzdem liegt der Controller angenehm in der Hand. Alle Tasten inklusive Steuerkreuz besitzen einen exakten Druckpunkt. Die Analogsticks gehen etwas zu leicht. Nett: die Beleuchtung beim Zocken – je nach Ausführung in Rot oder Blau.



Hersteller: 2-tech
System: Playstation 2
Preis: ca. 14 Euro

Die preisgünstige wie ergonomische Controller-Alternative gefällt durch überdurchschnittliche Verarbeitung. Die Lage der unteren Schultertasten bedarf aber der Eingewöhnung.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR

Multimedia Player

Was bisher PSP-Besitzern vorbehalten war, kommt nun auch auf Nintendos portable Konsolen. Der Multimedia Player von Hama ist ein GBA-Modul samt Schacht für eine Compact-Flash-Karte, die als Speichermedium dient – diese muss aber separat erworben werden. Letztere bespielt Ihr am PC per mitgelieferter Software, welche Videos verschiedenster Formate (MPEG, AVI, Realmedia, MOV, ASF) sowie DVDs, MP3s und Bilder ins GBA-verständliche Format konvertiert. Für die Wiedergabe sorgt das Modul, das Ihr wie ein Game-Boy-Spiel startet. Videos können in drei Qualitäten gewandelt werden und überraschen mit kleinen Dateigrößen, aber etwas ruckliger Wiedergabe. Der Musikplayer bietet die nötigsten Funktionen und liefert überdurchschnittliche

Tonqualität mit leisem Rauschen. Daneben dürft Ihr Bilder und eBooks betrachten – leider wird dabei nur ein Screen genutzt. Etwas wirr zeigt sich die Anleitung in puncto Emulator-Funktionalität: Das Modul kann nämlich NES- und Game-Boy-Titel abspielen. Allerdings sind die dazu nötigen Emulator-Programme (PocketNES bzw. Goomba) nicht enthalten. Außerdem laufen damit bei weitem nicht alle Spiele. Schade!



Hersteller: Hama
System: Nintendo DS, GBA
Preis: ca. 30 Euro

Nintendo-Handhelds machen auf Multimedia: Videos, Sounds, Bilder und eBooks kommen problemlos aufs Display. Doch bei der NES-Emulation hapert's.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	S-Controller	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	Hersteller: Microsoft	Hersteller: Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	Preis: ca. 40 Euro	Preis: ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	Fazit: überragende Verarbeitung und vorbildliche Ergonomie – leider auch hoher Preis.	Fazit: Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	Hersteller: Brooklyn	Hersteller: Logitech
Preis: ca. 140 Euro	Preis: ca. 60 Euro	Preis: ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	Fazit: Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	Fazit: ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	Hersteller: Logitech	Hersteller: Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	Preis: ca. 380 Euro	Preis: ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	Fazit: komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	Fazit: Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓



Playstation 2



Xbox



Gamecube

LAST RESORT

DRAKENGARD 2

Belohnungen:

Aus unserer Goodie-Liste könnt Ihr entnehmen, welche Goodies sich hinter den verschiedenen Schwierigkeitsgraden von "Drakengard 2" verbergen. So wisst Ihr immer, ob sich die Mühe überhaupt lohnt!

Kino-Option

normaler Schwierigkeitsgrad
(im Optionsmenü wählbar)

Harter Modus

normaler Schwierigkeitsgrad
(speichert danach ab!)

zweiter Abspann

harter Schwierigkeitsgrad

Extrem-Modus

harter Schwierigkeitsgrad
(danach Abspeichern)

finaler Abspann

extremer Schwierigkeitsgrad

Bonus Battle Selector

extremer Schwierigkeitsgrad & alle Waffen sammeln

TAK: DIE GROSSE JUJU-JAGD

Boni:

Wählt unter 'Juju-Tränken' den Eintrag 'Universal Card' und gebt die folgenden Nummern für Käfer, Kristalle und Früchte ein.

Bonus-Musik

6 18 3

Bonus Soundeffekte

20 17 5

mehr Bonus-Musik

50 84 92

Partikeleffekte

24 40 11

mehr Partikeleffekte

48 57 57

Fahrzeug-Konzeptzeichnungen

11 55 44

Welt-Konzeptzeichnungen

83 49 34

BLACK

M249 als Standardwaffe:

Gebt eines der aufgelisteten Codewörter als Profilname ein. Achtet dabei auf die Gedankenstriche. Bestätigt den Namen mit 'Done' und gebt danach Eure eigentliche Spielerkennung ein. Jetzt könnt Ihr das Geballer starten und habt ein M249 als Standardbewaffnung.

9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-XSLB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M
3ZEQ-JXH9-TR2H-Y87D
FG6S-WFZG-7MDP-PZGT
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV

Silberne Waffen:

Zockt "Black" entweder im normalen oder im harten Schwierigkeitsgrad durch. Jetzt habt Ihr für die Mühe als Belohnung die Silberwaffen freigeschaltet. Die edlen Ballermänner sind nicht nur Blingbling: Mit unendlicher Munition durchsiebt Ihr die feindlichen Horden. Für den 'Black Ops'-Modus stehen die Superknarren aber nicht zur Verfügung.

M16A2 als Standardwaffe:

Gewinnt den 'Black Ops'-Schwierigkeitsgrad, um das Mördergewehr für alle Stufen freizuschalten.



XB Runter da! Fleißige Totmacher werden mit Silberwaffen belohnt.

HIMMEL UND HUHN

Passwörter:

Pickt Euch unter Extras im Hauptmenü den Eintrag 'Cheat-Codes' heraus. Bringt die vier Bilder in die angegebene Reihenfolge und drückt 'Eingabe', um den Code zu aktivieren.

große Füße

Hut Handschuh Handschuh Hut

große Frisur

Baseball Schläger

Schläger Baseball

großer Kopf

Hut Helm Helm Hut

Unverwundbarkeit

Baseball Baseball Baseball Hemd

Papierhosen

Schläger Schläger Hut Hut

Sonnenbrille

Handschuh Handschuh Helm Helm

Unterwäsche

Hut Hut Hemd Hemd

Mehrspieler-Karten:

Schaltet die Karten frei, indem Ihr Kartensets komplettiert.

Drone Dash, Pig Paddle

2 Sets

Saucer Smash

3 Sets

Walker War

3 Sets

Space Shooter

3 Sets

Super Speedway

5 Sets

APE ESCAPE 3

Geheime Passwörter:

Führt im Titelschirm die nachfolgende Kombination aus, um die geheimen Passwörter aus unserer Liste benutzen zu können. Die Tastenkombi aktiviert den Eingabe-Bildschirm.

L1 + L2 + R1 + R2 + Start

Darkmaster bricht aus!

blackout

Filme werden freigeschaltet

2 snakes

Shimmy bricht aus!

2nd man

blaues Pipotron freigeschaltet

coolblue

rotes Pipotron freigeschaltet

redmon

gelbes Pipotron freigeschaltet

yellow

Spike hüpfert herum!

krops

SAL-1000 Affe

grobyc

SAL-3000 Affe

SAL3000



... **MAN!AC Tipps-Hotline** ... (1,86 €/Min)
0900/1101944

Kompetente Hilfe: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter **0900/1101944** (1,86 €/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für alle aktuellen Systeme.

Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen **täglich von 8-24 Uhr**, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.

MARK ECKO'S GETTING UP

► Passwörter:

Startet ein neues Spiel und geht ins Optionsmenü. Hier findet Ihr den Eintrag Codes, wo Ihr die aufgelisteten Cheats benutzen könnt. Achtet darauf, alle Buchstaben groß zu schreiben. Gebt den Code erneut ein, um ihn zu deaktivieren.

alle Arenen

WORKBITCHES

sämtliche Artworks

SIRULLY

sämtliche Blackbooks

SHARDSOFGLOSS

alle Charaktere

STATEYOURNAME

alle Kampf-Upgrades

DOGTAGS

alle Legenden

NINESIX

alle Levels

IPULATOR

alle Filme

DEXTERCROWLEY

unendlich Lebensenergie

MARCUSECKOS

unendlich Skills

FLIPTHESCRIPIT

IPOD-Freischaltung

GRANDMACELIA

maximale Gesundheit

BABYLONTRUST

maximale Skills

VANCEDALLISTER

► Geheimer Level:

Gebt den nachfolgenden Code auf oben beschriebene Weise ein. Jetzt habt Ihr Zugriff auf ein Geheimlevel, indem Ihr alles vollsauen dürft.

GRANDMASTER

► Major Sung:

Der Major wird mit folgendem Code zum spielbaren Charakter.

majorsung



PS2 Unflätige Wörter ebnen Euch den Weg ins Cheatparadies.

DYNASTY WARRIORS 5: XTREME LEGENDS

► Seltene Gegenstände:

Exquisite Schwerter, Rüstungen und andere Gegenstände könnt Ihr in "Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends" finden, wenn Ihr die Anforderungen in unserer Liste erfüllt. Die schwarze Schrift gibt hierbei die jeweilige Mission an, in rot erscheint Eure Aufgabe.

Kunst des Krieges

187 AD Ou Xings Rebellion:

300 KO's in 300 Sekunden

Bodyguard Manuel

Rebellion der zehn Eunuchen:

Lasst He Jin überleben und besiegt

Duan Gui, Cao Jie und Hou Lan.

Drachenwaffen

Kampf am Mt. Qi:

Macht während des vorgetäuschten

Rückzuges auf Euch aufmerksam

und tötet Fei Yao, Dai Ling, Xiahou

Ba und Zhang He.

Extreme Musou Schriftrolle

Kampf in Schloss Mai:

1000 Tötungen

Feuerpeil

Kampf von Han Shui:

Besiegt Xu Huang.

Feuerkugel

Kampf um das Buch:

öffnet alle drei Schlosstüren

innerhalb von 3 Minuten im

harten Schwierigkeitsgrad.

Fu Xis Schwert

Beliebiges Level:

1000 Tötungen im harten

Schwierigkeitsgrad

Grüne Schriftrolle

Kampf von Han Shui:

Benutzt Zhao Yun, um die Brücke

zu verteidigen und tötet dann Xu

Huang.

Hex Mark Harnisch

Rettung im Lou Sang Dorf:

Besiegt Zhang Cheng, Yan Zheng,

Guan Hai, Cheng Yuanzhi, Deng

Mao, Zhang Liang, Bo Zhang und

Gao Sheng.

Eispeile

Kampf am Yang Ping Tor:

Zerstört alle 20 Steinstatuen

innerhalb von fünf Minuten.

Kirin Hoof

Showdown in Nan Zhong

Besiegt Xu Huang innerhalb von

zehn Minuten.

DRAGON QUEST: DIE REISE DES VERWUNDSCHEN KÖNIGS

Kostüme:

Legt Euren Charakteren die aufgelisteten Accessoires an, um zusätzliche Outfits zu aktivieren.

'Bunny Girl'-Jessica

Bunny Suit, Hasenohren,

Netzstrumpfhose

Tänzerin-Jessica

Tanzkostüm

gefährliches Bustier für Jessica

gefährliches Bustier

göttliches Bustier für Jessica

göttliches Bustier

Jessicas Outfit

Jessicas Outfit

Magic Bikini Jessica

Magic Bikini

dragovianische Rüstung des Helden

dragovianische Rüstung & Helm

Casino Items:

Verspielt die geforderte Anzahl von Tokens, um den gewünschten Gegenstand zu gewinnen.

Beweglichkeits-Ring

1.000 Tokens in Pickham

Falkenklinge

10.000 Tokens in Baccarat

Gringham Peitsche

200.000 Tokens in Baccarat

Flüssigmetall-Rüstung

50.000 Tokens in Baccarat

Magisches Wasser

100 Tokens in Pickham

Platin-Kopfputz

5.000 Tokens in Pickham

Gebetsring

1.000 Tokens in Baccarat

Runenstab

3.000 Tokens in Pickham

Heiligenasche

5.000 Tokens in Baccarat

Silberplatte

500 Tokens in Pickham

Spangen-Dress

3.000 Tokens in Baccarat

Titangürtel

1.500 Tokens in Pickham

Arena-Preise:

Erreicht den aufgelisteten Rang in der Monster-Arena, um einen Preis und eine spezielle Belohnung von Morrie zu ergattern.

bindende Brigandine

Rang B

Bunny Suit

Rang F

Drachenrobe

Rang S

Heldenspeer

Rang A

mächtiger Armreif

Rang D

Ring der Klarheit

Rang E

Heiligenasche

Rang C

Krafting

Rang G

Teamfähigkeit für den Helden

Rang E

Heldenstatue

Rang S

keine Eintrittsgelder

Rang S

Option, Euer Team anzugreifen

Rang F

zweites Monster-Team

Rang B

drei zusätzliche Monster-Slots

Rang D

Rang S freischalten

Rang A

Gospel-Ring:

Besiegt alle 295 Monster des Spiels, um mit dem Gospel-Ring Zufallskämpfe zu eliminieren.



PS2 Leicht bekleidet macht Jessica das Feindvolk wahnsinnig.



PS2 Im Casino von Pickham lasst Ihr so manchen Rubel rollen.



Playstation 2



Xbox



Gamecube



Sony PSP



Nintendo DS

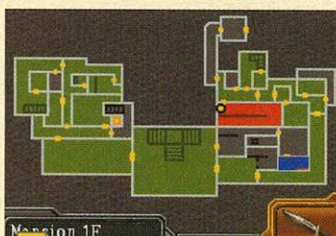
RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

**Speziesschlüssel:**

Um den Speziesschlüssel in Euer Inventar zu zaubern, habt Ihr zwei Möglichkeiten: Haltet als Jill Valentine Barry Burton und Chris Redfield am Leben oder schützt Jill und Rebecca Chambers, wenn Ihr als Chris spielt. Nachdem Ihr das Spiel gelöst habt, speichert Ihr ab und startet erneut. Jetzt habt Ihr den Speziesschlüssel im Rucksack. Damit könnt Ihr einen besonderen Raum im ersten Stockwerk des Herrenhauses aufschließen. Hier legt Ihr Eurem Spielcharakter ein alternatives Kostüm an. Je nachdem, ob Ihr mit Chris Redfield oder Jill Valentine im Classic- oder Rebirth-Modus spielt, ändert sich auch das Bonus-Outfit. Die Klamotten haben allerdings nur optischen Wert und beeinflussen den Spielablauf nicht.

Raketenwerfer:

Zockt das Hauptspiel in weniger als drei Stunden durch, um den mächtigen Raketenwerfer freizuschalten. Welches Szenario Ihr durchspielt, ist unwichtig. Die explosive Bleispritze liegt in Eurem Inventar, wenn Ihr nach Eurem 'Speedrun' ein neues Spiel startet. Die Projektile des Raketenwerfers perforieren Standard-Zombies mit einem einzigen Schuss. Haltet Abstand zum Aufschlagpunkt der Raketen!



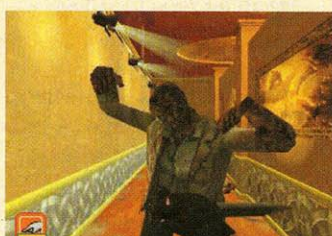
DS Im blau markierten Raum könnt Ihr Euch umkleiden.

Masters of Knifing:

Spielt den Rebirth-Modus einmal durch, um das fünf Levels umfassende Messer-Minispiel freizuschalten.

Doppelte Munition:

Haltet im Auswahlschirm von Classic- und Rebirth-Modus das Steuerkreuz nach rechts, bis sich der Schriftzug grün färbt. Jetzt kann Eure Spielfigur per Cheat die doppelte Anzahl Kugeln aufsammeln.



DS Das Messer-Minispiel gibt's nach dem Durchzocken des Rebirth-Modus'.

Zusatzcharaktere:

Erfüllt die Anforderungen der folgenden Liste, um all die sympathischen Charaktere aus dem Intro-Video als Spielfigur freizuschalten.

Barry Burton

löst den Rebirth-Modus mit Jill

Enrico Marini

spielt alle Coop Mehrspieler-Levels durch

Forest Speyer

löst den Classic-Modus mit Jill

Kenneth J. Sullivan

löst den Classic-Modus mit Chris

Rebecca Chambers

löst den Rebirth-Modus mit Chris

Richard Aiken

spielt alle VS Mehrspieler-Levels durch

Albert Wesker

spielt alle fünf 'Masters of Knifing'-Levels mit B-Rang durch



SONIC RIDERS

Freischaltbarkeiten:

Neue Vehikel, spezielle Missionen und zusätzliche Musikstücke könnt Ihr freischalten, wenn Ihr die Anforderungen aus unserer Liste erfüllt.

'Catch Me If You Can'-Song

spielt die Babylon-Story durch

'Theme of Babylon Garden'-Song

spielt die Heroes-Story durch

'Theme of Digital Dimension'-Song

spielt die Babylon-Story durch

'Theme of Sega Carnival'-Song

spielt den Sega-Carnival-Kurs frei

Missions-Modus

spielt Heroes Story-Modus durch

Jets Missionen

spielt Storms & Waves Missionen

Storms Missionen

spielt Heroes Missionen durch

Waves Missionen

spielt Storms Red Canyon oder

Night Chase durch

Blue Star II-Gear

spielt alle Missionen durch

AiAi

spielt Storms, Jets & Waves

Missionen durch

E-10.000R

spielt das Spiel 50 Stunden



ADVENT RISING

Cheat-Menü:

Pausiert das Spiel und gebt die nachfolgende Kombination ein, um das geheime Cheat-Menü von "Advent Rising" freizuschalten.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → weiß
schwarz X

Levels & Sequenzen:

Wählt im Ladebildschirm des Spiels einen Slot aus und führt die nachfolgende Tastenkombination aus, um sämtliche Levels und Zwischensequenzen freizuschalten.

schwarz weiß schwarz weiß X

Supersprung:

Sobald Ihr den Auflade-Sprung als Fähigkeit freigeschaltet habt, könnt Ihr per Trick unfassbar hohe Hüpfen ausführen. Visiert einen Gegner an und ladet Euren Sprung bis zum Maximum auf. Löst ihn dann aus und drückt andauernd die B-Taste. Anstatt einen Angriff auszulösen, katapultiert Euch nun jeder Tastendruck höher und höher. Der Trick funktioniert nur mit voll aufgeladenem Supersprung. Hört Ihr auf mit dem Tastenhämmern, stürzt Ihr ab.

ONIMUSHA:
DAWN OF DREAMS**Zweisspieler-Modus:**

Um den Zweisspieler-Modus freizuschalten, haltet Ihr im Titelschirm die untenstehende Kombination gedrückt. Ein zweiter Spieler tut es Euch gleich und bestätigt dann mit der **Start**-Taste seine Auswahl. Ein Tonsignal bestätigt die Aktivierung des Zweisspieler-Modus.

R1 + R2 + L1 + L2

Freischalt-Träume:

Folgende Liste enthält sämtliche Belohnungen, die Ihr Euch in "Onimusha: Dawn of Dreams" verdienen könnt. Die geheimen Kostüme legt Ihr im Options-Menü an.

Geheime Kostüme Set 1

besteht alle Tapferkeits-Tests

Geheime Kostüme Set 2

besteht alle Tapferkeits-Tests mit

Goldwertung für alle Charaktere

Schwierigkeitsgrad: Hart

spielt den normalen Modus durch

Schwierigkeitsgrad: Oni

spielt den harten Modus durch

Schwierigkeitsgrad: Ultimate-Oni

spielt den Oni-Modus durch

STREET FIGHTER
ALPHA 3 MAX**EX-M. Bison & Final Vega:**

Sobald Ihr den Arcade-Modus zum ersten Mal durchgespielt habt, könnt Ihr die beiden Obermacker auswählen. Geht in die Charakterwahl und haltet die **Select**-Taste gedrückt. Jetzt sucht Ihr den normalen Bison bzw. Vega aus, um die energetischen Spezialversionen der Kultprügler zu aktivieren. EX-M. Bison vollführt einen speziellen Kampfstil aus der "Street Fighter EX"-Version.

Shin Gouki:

Spielt den Arcade-Modus einmal mit Evil Ryu durch. Drückt und haltet die **Select**-Taste und wählt Gouki aus, um Shin Gouki freizuschalten. Dieser bitterböse Prügeltott lehrt sogar Akuma das Fürchten!



MOBILE GAMER

87 Neuheiten für PSP, DS & GBA

SPIELE VORSCHAU 2006



JETZT AM KIOSK

Alle Spiele, alle Fakten – für nur 3,30 Euro



Es war einmal...

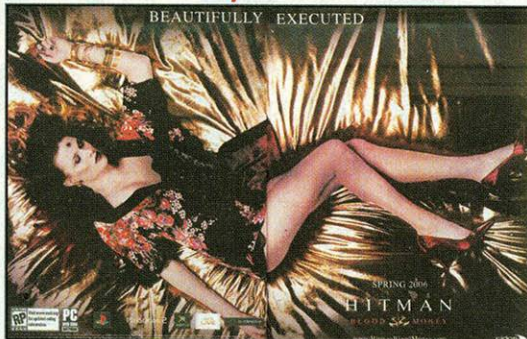
**MAN!AC
VOR 10 JAHREN**

Letztes Aufbäumen: Die LECTS hat den Messekampf gegen die E3 verloren, dennoch fahren Martin und Winnie nach London. Angesichts des umfangreichen Spieleportfolios bleibt keine Zeit für Wehmut: Über 100 Titel für PlayStation und Saturn, darunter spätere Hitserien wie "Grand Theft Auto" und "Tomb Raider", lassen keinen Zweifel am Vormarsch der 32-Bit-Konsolen. Die Daheimgebliebenen, und durch Christian Blendl verstärkten Kollegen, fragen sich derweil, wie viel Zubehör man braucht. Im achtseitigen Feature 'Zubehör-Zirkus' nehmen die MAN!ACs von RGB-Kabel, Memory Card bis hin zu Projektor und Dolby-Surround-Decoder die wichtigste Konsolen-Peripherie unter die Lupe. Schließlich schlagen noch zwei große Videospielserien in der Redaktion auf: "Resident Evil" und "Tekken 2".



ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Es ist an(hin)gerichtet: Natürlich geht in Eidos' "Hitman: Blood Money" ein Auftragsmörder seinem schmutzigen Job nach, eine derart geschmacklose Werbung hat der Antiheld jedoch nicht verdient.

DAS LETZTE...



Frau am Steuer: Beim Ausflug auf die Kartrennbahn hatte Janina im MAN!AC-internen Zeitvergleich doch glatt die Nase vorn. Das konnten Macho-Matthias und Obstler-Olli nicht auf sich sitzen lassen und beförderten sie gemeinsam via Kurven-Karambolage aus dem Rennen.

NEXT TIME 6/2006

Die E3 wirft zwar ihren Schatten voraus, trotzdem könnt Ihr Euch in der nächsten Ausgabe auf eine gut gefüllte Test- und Preview-Strecke freuen: Für Rollenspieler haben wir die Japan-Version von **Final Fantasy 12** im Vorab-Check, den Test-Teil rocken wir mit **Guitar Hero** und als Handheld-Highlight präsentieren wir Euch den Test von **Metroid Prime Hunters**. Schließlich wartet noch ein ganz besonderer Leckerbissen: Als einziges deutsches Magazin gewähren wir Euch einen exklusiven Blick auf einen heiß erwarteten **NextGen-Kracher** für 2006. Welches Spiel könnte das wohl sein?



Bildgewaltig, aber auch spielerisch kolossal? Unser Preview von "Final Fantasy 12" wird es klären.

Auf der MAN!AC-DVD:

► **Extended: Endgegner Level 3**

Noch größer, noch gemeiner: Mutig stürzen wir uns in die Schlacht und bannen die Gegner der Stufe 3 auf den kleinen Silberling.

► **Final Fantasy 12**

Bewegte Bilder von Square-Enix' Rollenspiel-Epos wollen wir Euch nicht vorenthalten.

► **Hitman Blood Money**

Der Killer geht um in der MAN!AC-Redaktion: Freut Euch auf den kahlköpfigen Hitman in Action.

**Ab Dienstag,
den 2. Mai**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), visdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Stephan Freundorfer (sf), Colin Gabel (cg), Michael Wiczorek (mi), Praktikant
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bulow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "The Darkness" © Take 2
Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, visdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MVZ GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, 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 Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht: Alle in MAN!AC 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 MAN!AC unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

Codemasters	2. US, 73
DTP	27
DVD Boxoffice	35
Electronic Arts	23
Game Dealer	103
Gamestore	77
Konami	4. US
Media Games	49
Nintendo	21
Primal Games	89
Sega	33
THQ	45
Ubisoft	15, 25, 3. US
Video&Game	107
Warner Home Video	95
Wolfsoft	103

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

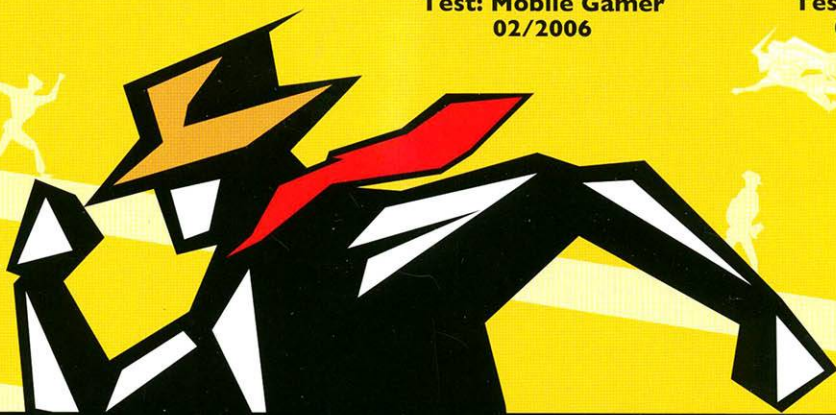
**THINK FAST
MOVE FASTER!**



Wertung: 85%
Test: Mobile Gamer
02/2006



Wertung: 85%
Test: MANIAC
03/2006



EXIT™

SPEED. STRATEGY. SURVIVAL.



Du bist Mr. Esc der Fluchtprofi, dein Ziel ist es, Menschen aus brennenden, explodierenden und überschwemmten Gebäuden zu retten. Dein Motto lautet: "Finde einen Weg und hol jeden da raus, bevor es zu spät ist!", denn die Zeit läuft gegen dich...



TAITO®



UBISOFT®

© TAITO CORP. 2005, 2006. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from TAITO CORP. EXIT is a trademark of TAITO CORP. used under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PSP" is a trademark and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately).

KONAMI



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

€ 29,95
INKLUSIVE BONUS-DVD
★ UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG ★

EXKLUSIVE DOKUMENTATION
"METAL GEAR SAGA VOL. 01"
& INTERVIEW MIT
HIDEO KOJIMA



1964
"S" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
23.3.06 WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS WWW.METALGEARSOLID.COM PlayStation 2