

MANIAC DVD

MANIAC

DIE GANZE WELT DER V

Wii TOTAL

- **Wario Ware** Smooth Moves
- **Eledees**
- **Virtual Console**
- **Internet-Kanal**
- ▶ über 10 Spiele im Check
- ▶ Zusatzfunktionen im Detail

PS3 & Xbox 360

DEF JAM: ICON

Hip-Hop trifft Prügelspiel: Fightet zum Beat der Musik!

20 Seiten Neuheiten

VORSCHAU 2007

Fakten, Bilder & Analysen
zu den Spiele-Knallern des Jahres



BIOSHOCK

Das neue "Half-Life": Wie der bahnbrechende Unterwasser-Shooter die Videospiel-Welt revolutionieren wird

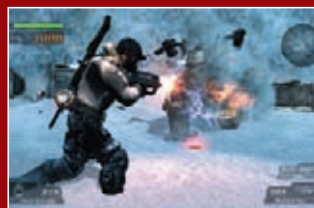


DVD



41 Spielevideos
120 Minuten Laufzeit

LOST PLANET



Nur für
Xbox 360:
Der Action-
Kracher
im XXL-Test



Metal Gear Solid
Portable Ops



Halo 3



Virtua Tennis 3



Gran Turismo HD

DVD INHALT

03 - 2007

41 Spiele als Video, 120 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.

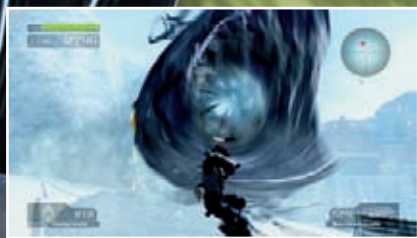
Hinweis

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.

'unrestricted'-DVD: Auf diese Weise gekennzeichnete Beiträge findet Ihr ausschließlich auf der Heft-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 27)

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!



LOST PLANET

Im ausführlichen DVD-Test prüfen wir Capcoms Action-Kracher für die Xbox 360 auf Herz und Nieren.

Virtua Tennis 3

Aufschlag Sega: Unser Video-Preview zeigt Euch den jüngsten Teil der legendären Filzball-Drescherei.



Trailer

BioShock **nur auf 'unrestricted'-DVD**
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
God of War 2
Halo 3 - Et tu Brute?
Harker **nur auf 'unrestricted'-DVD**
Tomb Raider: Anniversary

Previews

Call of Duty 3 (PS3)
Def Jam: Icon **erweitert auf 'unrestricted'-DVD**
Eledees
Ghost Rider
Gran Turismo HD
Marvel Ultimate Alliance (PS3)
MotorStorm
NBA Street Homecourt
Tony Hawk's Project 8 (PS3)
Virtua Tennis 3

Tests

Battlestations Midway
Excite Truck
Far Cry Vengeance **erweitert auf 'unrestricted'-DVD**
Jagdfieber
Lost Planet **erweitert auf 'unrestricted'-DVD**
Marvel Ultimate Alliance
Rampage: Total Destruction
Splinter Cell: Double Agent (Wii)
The Legend of Zelda: Twilight Princess (NGC)
Wario Ware Smooth Moves

Handheld

Castlevania: Portrait of Ruin
Catz
Children of Mana
Mario Slam Basketball
Metal Gear Solid Portable Ops
Nanostray 2
Prince of Persia: Rival Swords
Star Fox Command

Extended

Feature: 3D-Grafik, Teil 2 - Texturierung
Jäger der verlorenen Genres
Teil 5: Interactive Movie
Neue Wii-Kanäle

anyMAN!AC

Die Konsole der Zukunft

Credits / Outtakes

GESCHOCKT

Print- und insbesondere Videospielmagazine wie die MAN!AC brauchen jeden Monat ein zugkräftiges Titelthema, um potenzielle Käufer am Kiosk vom Kauf des Hefts zu überzeugen. Exklusiv sollten solche Coverstories sein, genauso wie umfangreich, spannend und mit neuen Bildern und Informationen gespickt. Im Idealfall – der zugegebenermaßen recht selten eintritt – besitzt das vorgestellte Spiel außergewöhnliches Potenzial, stoßen wir mit unseren kritischen Redakteuren auf einen Titel, der das Zeug zum Klassiker hat und die Videospiegelgeschichte für immer bereichert.

Diese Ausgabe war es wieder einmal soweit: Die versammelte MAN!AC-Mannschaft drückte sich beim Sichten des "BioShock"-Materials erwähntes Riechorgan am Monitor platt. Jeder, ob Jump'n'Run- oder Rennspiel-Experte, Sport- oder Action-Fan, wollte sich höchstpersönlich einen Eindruck von dem bahnbrechenden Ego-Abenteuer unter Wasser machen. Denn hinter verblüffend realistisch plätschernden Rinnsalen, atemberaubenden Licht- und Schatteneffekten sowie faszinierend anderem Retro-Setting verbirgt sich ein spielerischer Kern, der Vergleiche mit digitalen Schwerge- wichten wie "Half-Life 2", "Grand Theft Auto: San Andreas" und "Metroid Prime" nicht zu scheuen braucht. Wer's nicht glaubt, blättert flugs auf Seite 8 und taucht ab in eine der faszinierendsten NextGen-Welten dieses Jahres.

Apropos dieses Jahres: Ab Seite 29 (und Seite 92 im Handheld-Teil) findet Ihr unsere Spiele-Vorschau 2007. Dabei gaben wir uns nicht mit dem schnöden Herausfiltern und Aufzählen von interessanter Software zufrieden. Unterteilt in Genres findet Ihr neben den neuesten Screenshots und Infos auch Analysen, wie sich Action-Adventure, Ego-Shooter & Co. entwickeln werden.

Womit eine gelungene Überleitung zum letzten Thema auf dieser Seite gefunden wäre, denn auch die MAN!AC entwickelt sich weiter. Wie vielen von Euch bekannt, werkeln wir seit geraumer Zeit an einer optischen und inhaltlichen Auffrischung Eures Lieblingsmagazins. Passend zum Deutschland-Start der letzten noch fehlenden NextGen-Konsole gibt es die MAN!AC ab nächsten Monat in neuem, modernem

Look und gespickt mit noch spannenderen Themen. Wir sind überzeugt, mit den Änderungen Euren Geschmack getroffen zu haben und freuen uns auf angeregten Gedankenaustausch.

"Def Jam: Icon"
(Electronic Arts, 2007)

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 9. März 2007.

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 360 und Wii. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Das Ego-Abenteuer "BioShock" liegt in der MAN!AC-Gunst ganz weit oben.

Welchen Eindruck habt Ihr von dem Unterwasser-Spektakel?

MAN!AC-MEINUNG 03/07

- A** Interessiert mich nicht die Bohne: Trifft nicht meine Genre-Vorlieben oder meinen Geschmack.
B Nach dem Lesen des Previews finde ich "BioShock" interessant, ich werde es im Auge behalten.
C Ich bin hin und weg von dem Spiel: Es steht ab sofort auf meiner Wunschliste ganz oben!

Ich besitze

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

Ich kaufe mir

☐ PS3 ☐ Wii ☐ Xbox 360



Excite Truck

Inhalt 03-2007

Trailer

BioShock nur auf 'unrestricted'-DVD
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
God of War 2
Halo 3 - Et tu Brute?
Harker nur auf 'unrestricted'-DVD
Tomb Raider: Anniversary

Previews

Call of Duty 3 (PS3)
Def Jam: Icon
erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Eledees
Ghost Rider
Gran Turismo HD
Marvel Ultimate Alliance (PS3)
MotorStorm
NBA Street Homecourt
Tony Hawk's Project 8 (PS3)
Virtua Tennis 3

Tests

Marvel Ultimate Alliance
Rampage: Total Destruction
Splinter Cell: Double Agent (Wii)
The Legend of Zelda:
Twilight Princess (NGC)
Wario Ware Smooth Moves

Handheld

Castlevania: Portrait of Ruin
Catz
Children of Mana
Mario Slam Basketball
Metal Gear Solid Portable Ops
Nanostray 2
Prince of Persia: Rival Swords
Star Fox Command

Extended

Feature: 3D-Grafik
Teil 2 - Texturierung
Jäger der verlorenen Genres
Teil 5 - Interactive Movie
Neue Wii-Kanäle

anyMANIAC

Die Konsole der Zukunft

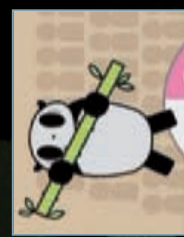
Credits / Outtakes

Tests

Battlestations Midway
Excite Truck
Far Cry: Vengeance
erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Jagdfieber
Lost Planet erweitert auf 'unrestricted'-DVD

03-2007 | MOTORSTORM

Halo 3 · Lost Planet · Virtua Tennis 3 · Eledees
Wario Ware Smooth Moves · Battlestations Midway
Excite Truck · Metal Gear Solid Portable Ops · u.v.m.



Wario Ware Smooth Moves



Gran Turismo HD

MotorStorm

Sonys PS3-Offroad-Spektakel
ausführlich angespielt

INHALT



Was haben Lara, Kratos & Co. in den nächsten zwölf Monaten zu bieten? Erfahrt auf 20 Seiten alles über die kommenden Hits des Jahres 2007.

Das sieht doch mal richtig anders aus: **Def Jam: Icon** verblüfft mit stylischem Look und interessanten Neuerungen.

16



Wunderschöner Unterwasser-Shooter mit Köpfchen: **BioShock** könnte das Action-Adventure-Genre revolutionieren.

8



12

Exklusiv für PS2 (und PSP): Was ist dran an **Burnout Dominator** – wir haben die Fakten zum Criterion-Raser.

PREVIEWS

- 8 BioShock**
Geniales Setting trifft spielerische Innovation: Wir liefern auch exklusive Eindrücke zu der Action-Adventure-Hoffnung für die Xbox 360
- 12 Burnout Dominator**
Ein letztes Mal Vollgas auf der alten Sony-Konsole – wir rasen mit
- 14 Eledees**
Konamis knuddlige Geschicklichkeits-Ballerei ausführlich angespielt
- 16 Def Jam: Icon**
So nah waren sich Videospiel und Musikclip noch nie: Betretet mit den Original-Hip-Hop-Stars die Beat'em-Up-Arena der nächsten Generation
- 20 Harker**
Survival-Horror der nächsten Generation? Wir wagen einen ersten Blick
- 21 Ghost Rider**
Kann der Marvel-Held dem Kriegsgott Kratos das Wasser reichen?
- 22 Ninja Gaiden Sigma**
Old-School-Fans und Hobby-Ninjas aufgepasst: Tecmo macht das wegweisende Hack'n'Slay fit für die Playstation 3
- 24 The Darkness**
Wir servieren neue Infos und Bilder zum faszinierenden Ego-Shooter
- 26 Medal of Honor: Vanguard**
Das Wii-Debüt der Shooter-Serie trumps mit ausgefallener Steuerung auf
- 28 NBA Street Homecourt**
Das NextGen-Debüt des Spaß-Basketballs unter der Lupe

AKTUELL

- 29 Spiele-Vorhersage 2007:** Wir klären auf, welche Hits das Jahr bringt
 - 30 Action**
 - 32 Action-Adventure**
 - 34 Beat'em-Up**
 - 35 Denken & Geschicklichkeit**
 - 36 Ego-Shooter**
 - 38 Jump'n'Run**
 - 39 Sportspiel**
 - 40 Rennspiel**
 - 42 Rollenspiel & Adventure**
 - 44 Strategie & Simulation**
- 92 Handheld-Hits 2007:** Die große Mobil-Vorschau
- 46 Neues aus der Wii-Welt**
Acht Wochen sind vergangen – unser detaillierter Erfahrungsbericht
- 50 Nachrichten:** Neuheiten aus der Industrie
- 70 Highlights:** Unsere Spiel-Referenzen für alle Konsolen und Genres
- 72 Termine & Charts:** Alle Hits von heute und morgen im Überblick

SERVICE

- 106 Leserbrief:** Das habt Ihr zu sagen
- 108 Know-how:** Experimente mit der Wii-Remote
- 108 Peripherie-Tests:** Zubehör für Eure Konsolen
- 110 Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

RUBRIKEN

- 5 Editorial**
- 27 Abonnement**
- 114 Impressum**
- 74 So werten wir**
- 113 Nachbestellung**
- 114 Inserenten**
- 114 Vorschau**

PAL-TESTS



- | | | | | |
|----|---|------------------|---|---|
| 85 | Capcom Classics Collection Volume 2 | Oldie-Sammlung | X | |
| 80 | Legend of Zelda, The: Twilight Princess | Action-Adventure | | X |
| 88 | Sega Mega Drive Collection | Oldie-Sammlung | X | |

NEXTGEN-TESTS



- | | | | | |
|----|--------------------------------|------------------|---|---|
| 79 | Battlestations Midway | Strategie | X | |
| 84 | Excite Truck | Rennspiel | | X |
| 86 | Far Cry Vengeance | Ego-Shooter | | X |
| 87 | Jagdfieber | Jump'n'Run | | X |
| 76 | Lost Planet: Extreme Condition | Action | X | |
| 87 | Marvel Ultimate Alliance | Action | | X |
| 89 | Rampage: Total Destruction | Action | | X |
| 90 | Splinter Cell: Double Agent | Action-Adventure | | X |
| 82 | Wario Ware Smooth Moves | Geschicklichkeit | | X |
| 85 | World Series of Poker 2007 | Denkspiel | X | |

IMPORT-TESTS



- | | | | | |
|----|------------------|-----------|--|---|
| 68 | Super Swing Golf | Rennspiel | | X |
|----|------------------|-----------|--|---|

HANDHELD-TESTS



- | | | | | |
|-----|---------------------------------------|------------------|---|---|
| 98 | Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix | Action | X | X |
| 99 | Capcom Puzzle World | Oldie-Sammlung | X | |
| 96 | Castlevania: Portrait of Ruin | Action-Adventure | | X |
| 103 | Catz | Simulation | | X |
| 100 | Children of Mana | Rollenspiel | | X |
| 97 | Contact | Rollenspiel | | X |
| 101 | Dungeon Siege: Throne of Agony | Action | X | |
| 102 | Mario Slam Basketball | Sportspiel | | X |
| 99 | Online Chess Kingdoms | Denkspiel | X | |
| 97 | Pro Evolution Soccer 6 | Sportspiel | | X |
| 103 | Sega Mega Drive Collection | Oldie-Sammlung | X | |
| 101 | Star Fox Command | Action | | X |
| 99 | World Snooker Challenge 2007 | Sportspiel | X | |

MAN!AC EXTENDED

- | | | |
|----|---|--|
| 52 | Wie wir Videospiele kontrollieren | Was ist Interaktion? Wieviel Kontrolle hat der Spieler? Wir klären auf |
| 58 | Die richtige Verpackung | Keine Grafik ohne Textur. Wir zeigen, wie das Optikgewand entsteht |
| 62 | Next Level: Die neue Xbox 360 | |
| 64 | Retro: Jäger der verlorenen Genres, Teil 5 – Interactive Movies | |



80

The Legend of Zelda: Twilight Princess – Gamecube-Test des besten Action-Adventures aller Zeiten: Was sind die Unterschiede zur Wii-Fassung?



82

Winzspiel-Wahnsinn für den Wii: **Wario Ware Smooth Moves** im Test.



76

Brachiale Action in der Eiswüste: **Lost Planet: Extreme Condition** entfesselt ein Effektfeuerwerk – exklusiv für Xbox 360.



96

Dracula kehrt zurück: Wir testen, ob das DS-Abenteuer **Castlevania: Portrait of Ruin** den richtigen Biss hat.





BioShock

...ein grafisch beeindruckender Ego-Shooter in einer geheimnisvollen Unterwasserwelt, der mit Rollenspieleinflüssen verblüfft und gleichzeitig eine hochinteressante Geschichte erzählt.

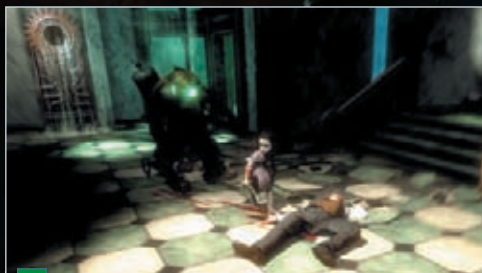
Wasser, überall Wasser. Es dringt durch poröse Dichtungen, plätschert in kleinen Bächen über Gänge und Flure, füllt ganze Etagen. Aus dem Elixier des Lebens ist eine tödliche Bedrohung geworden. Als Folgeerscheinung hat der Rost die Welt tief unter dem Ozean in Beschlag genommen. Ein Blick aus dem Fenster verstärkt die Trostlosigkeit: Verkom-

mene Leuchtreklamen flackern in den letzten Zügen, ehemalige Prunkbauten sind ein Schatten ihrer selbst – wo einst menschliches Gelächter zu hören war, ist nur mehr das monotone Rauschen des Meeres zu vernehmen. Doch das Schlimmste sind die Leichen: Überall liegen Tote herum, zeugen verstümmelte Körper und bis zur Unkenntlichkeit entstellte Mutanten von Krieg, Leid, Tod. Wo sind wir? Was ist passiert?

Um die Szenerie zu begreifen, drehen wir die Zeit um viele Jahre zurück. Genauer gesagt springen wir ins Jahr 1946: Mit dem Vorhaben, eine perfekte Gesellschaft zu erschaffen, ruft der russische Auswanderer Andrew Ryan ein einzigartiges Projekt ins Leben. In der Unterwasserstadt Rapture soll die Elite der Menschheit frei von den Zwängen der Gesellschaft ein friedliches Utopia bewohnen. Wissenschaftler, Athleten, Künstler, und Denker sollen – von der Mittelmäßigkeit ihrer Mitmenschen befreit – einen Neuanfang wagen. Das moralisch fragwürdige Unterfangen erhält zusätzlichen Rückenwind als es Wissenschaftlern gelingt, aus dem Sekret einer neu entdeckten Meeresschnecke Stammzellen zu isolieren – der Weg zu ewiger Jugend, der finale Triumph über Gott? Schnell avanciert der Gen-Cocktail, ADAM getauft, zum Renner im scheinbaren Utopia; schließlich können damit nicht nur Krankheiten kuriert, sondern auch die körperlichen Fähig-



360 Unterwasser-Feuer: Auf den Flammenwerfer reagieren die Mutanten besonders allergisch.



360 ADAM-Gewinnung: Die kleinen Mädchen extrahieren die Wunderdroge aus herumliegenden Leichen.



360 Keine gute Idee: Wer einen Big Daddy mit handelsüblichem Schrot angreift, muss damit rechnen, gegen den lebenden Panzerschrank den Kürzeren zu ziehen.

keiten auf ein neues Level gebracht werden. Einmal geöffnet, lässt sich die Büchse der Pandora nicht mehr schließen: Verknappung, Missbrauch, Beschaffungskriminalität der Wunderdroge – in Rapture bricht das Chaos aus, ein Wettüsten um die besten Mutationen beginnt, das Utopia zerstört sich selbst und gerät in Vergessenheit.

Nach unten

Damit wäre geklärt, wie die schein-

bar ausgestorbene Unterwasserwelt ihren Ursprung nahm. Warum aber sind wir hier?

Nach einem Flugzeugabsturz über dem Ozean treiben wir dem Tode näher als dem Leben in der eisigen See – ein einsamer Leuchtturm am Horizont scheint der einzige Zufluchtsort zu sein. Doch das entpuppt sich als Reinfall, das Gebäude ist verlassen, im Innern stoßen wir lediglich auf eine verrostete Tiefseetaucherglocke. Kein Land in Sicht, kein

360 Neben MG & Co. bietet "BioShock" erfrischend andere Waffen: Viele Witwenmacher muten an, als wären sie auf der heimischen Werkbank entstanden.



360 Horrorshow: Obwohl "BioShock" mehr als ein stupides Gemetzel ist, wird mit dem Einsatz von rotem Lebenssaft nicht gegeizt.

Mensch in der Nähe, nehmen wir den einzigen Ausweg: hinab in die pechschwarze Tiefe. Dies bringt uns zum Anfang unserer Erzählung zurück, erklärt jedoch nicht, was zu tun ist. Denn "BioShock" nimmt den Spieler

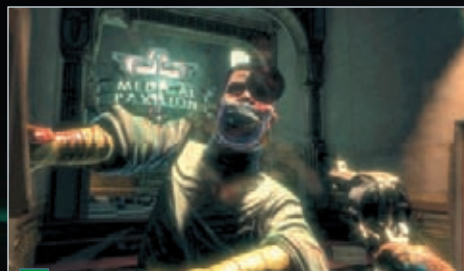
nicht an der Hand, wir selbst müssen mit der gegebenen Situation fertig werden. Nachdem der erste Schock überwunden ist, erkunden wir vorsichtigen Schrittes die fremde Umgebung. Schön muss es hier einstmals



360 Es wird gar nicht weh tun: Statt eines lieben Onkel Doktors trifft Ihr blutverschmierte Zombieärzte.



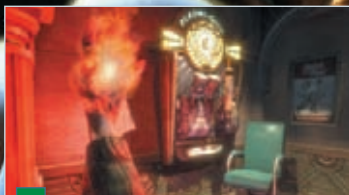
360 Euer Problem: der Big Daddy. Eure Waffe: eine Schraubzwinge. Unser Tipp: nichts wie weg!



360 Halbgott in Weiß: Der Detailgrad der Figuren ist in der Nahaufnahme besonders beeindruckend.



360 Xbox-360-Grafikbombe: "BioShock" geizt nicht mit gleißenden Effekten, herrlicher Beleuchtung und detaillierten Gegnermodellen.



360 ADAM-Show: Motzt Euer Alter Ego mit Mutationen wie 'Verbrennung' an den Plasmid-Stationen auf (links). Wahlweise werdet Ihr aber auch zum Blitzmagier (Mitte) oder lasst via Gedankenkraft Gegenstände durch die Luft fliegen (rechts). Hier haben wir einen Teddy angezündet und benutzen ihn, um den Big Daddy in Brand zu stecken.

gewesen sein, zeugen doch Mobiliar und Inventar von der in den 20er- und 30er-Jahren beliebten Stilrichtung des Art Déco: elegante Formen und kräftige Farben, gut zu erkennen an verspielten Reklametafeln und bunten Neonschildern. Doch die Gedanken an den verblassten Glanz werden jäh unterbrochen von schweren, metallischen Schritten. Ein Monster aus Stahl und Rost, ein bulliger Tauchroboter – im Spiel als Big Daddy bezeichnet – schlurft langsam um die

Ecke, an der Hand ein kleines Mädchen, das mit einer monströsen Spritze bewaffnet ist. Den Roboter anzugreifen wagen wir nicht, auch scheint der Hüne selbst keinerlei Interesse an unserer Person zu haben. Wir dürfen einem bizarren Schauspiel beiwohnen: Während der Koloss die Umgebung sondiert, beugt sich das Kind über eine Leiche und rammt ihr routiniert die Nadel in die Bauchdecke. Langsam füllt sich die Spritze mit einer dunklen Flüssigkeit und uns

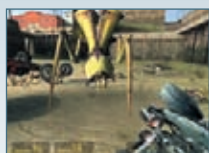
wird klar. Nach wir vor ist ADAM die Währung in dieser toten Stadt; bewacht von den Big Daddys extrahieren die Mädchen die kostbare Genflüssigkeit und speichern sie anschließend in ihrem Körper.

Gen-Krieger

Als das schräge Pärchen verschwunden ist, beginnen wir, das dunkle Atlantis zu erkunden. Wir nehmen einige herumliegende Gegenstände auf: einen Schraubenschlüssel und

etwas das wie eine selbstgebaute Waffe aussieht – schließlich kann man nie wissen, was hier unten noch lauert. Ehe wir diesen Gedanken gefasst haben, huscht ein grässlicher Mutant mit Mundschutz an uns vorbei. Wir folgen ihm und sind prompt in den ersten Kampf verwickelt: Der Kerl teleportiert sich von einem Fleck zum nächsten und wirft mit Feuerbällen um sich – offensichtlich eine von ADAM hervorgerufene Mutation. Nachdem wir ihn bezwungen und

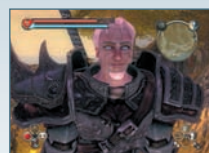
BioShock – die Erfolgsrezeptur: Man nehme...



"Half-Life 2": spielerische Freiheit und einzigartiges Storytelling



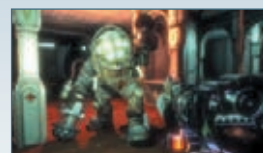
"F.E.A.R.": hoch intelligente Gegner und gruselige kleine Mädchen



"Fable": Charakter-Entwicklung und Moral-Entscheidungen



... unverbrauchtes Setting
... Spielerlebnis nicht vorherbestimmt
... äußerst beklemmende Atmosphäre
... fantastische Wassereffekte



"BioShock": das vielversprechendste Action-Adventure seit Jahren



360 Krankes Charaktersdesign vor Art-Déco-Hintergrund: Beobachtet Ihr NPC-Figuren, kann Euch trotz der Farbenpracht ganz schön Angst und Bange werden.



360 Achtet gar nicht auf den Zombiebullen, sondern richtet Euer Augenmerk auf die Zettelwand rechts – manche Texturen sind in "BioShock" schlicht fantastisch.

seiner ADAM-Vorräte beraubt haben, öffnet sich in der Welt von "BioShock" eine völlig neue Tür: Auch wir profitieren vom Gen-Tuning, können uns an so genannten Plasmid-Stationen aufmotzen. Das Plasmid 'Chamäleon-Blut' lässt uns mit der Umgebung verschmelzen, wenn wir uns nicht bewegen. Aktivieren wir das 'Cryo-Feld', sinkt die Körpertemperatur rapide ab; dann wird die Berührung

eines Feindes prompt zur Eisattacke. Die 'Verbrennung' hingegen lässt alle möglichen Gegenstände in Flammen aufgehen. Die von ADAM hervorgerufenen Mutationen sind schier grenzenlos: 'Eisenfresser' füllen ihre Energie durch das Verputzen von Schrott auf, 'Telekinese'-Krieger lassen Gegner und Gegenstände durch die Luft fliegen. Wer sich dafür entscheidet, das Abenteuer "BioShock" in Rambo-

Manier anzugehen, der rüstet seine Waffen auf, kontrolliert Feuerbälle und Elektroblitze. Scheint Euch das der falsche Weg zu sein, rüstet an der nächsten Station einfach um: Im Nu seid Ihr ein trickreicher Hacker, der Sicherheitssysteme knackt, Big Daddys gegen fliegende Wachroboter kämpfen lässt oder sie in fiese Fallen lockt. Kaum haben wir die Möglichkeiten von "BioShock" erkannt, tun sich unzählige Möglichkeiten auf, in dem Unterwassergrab zu überleben: Wer nur rudimentäre Physikkenntnisse besitzt, dem wird klar, welche fatale Wirkung ein Elektroblitz auf Gegner hat, die durch knietiefes Wasser waten. Mit Gedankenkraft schleudert Ihr Granaten zurück, als Feuer-teufel versengt Ihr selbst gepanzer-

ten Tauchrobotern die Rüstung. Oder Ihr macht via 'Irritation' umhersträunende Mutanten zu Euren Marionetten und hetzt sie auf die Big Daddys – bringt Ihr es anschließend übers Herz, das schutzlose Mädel für eine Hand voll ADAM abzuknallen? Addiert Ihr zu diesem Ausmaß an Freiheit die hervorragende künstliche Intelligenz, das geniale Szenario sowie die prachttvolle NextGen-Optik, wird klar, dass "BioShock" mehr Potenzial in sich birgt, als der Konkurrenz lieb ist – die intelligente Mixtur aus Ego-Shooter, Adventure und Rollenspiel wird nämlich ausschließlich für Xbox 360 erscheinen. *ms*



360 Die laute Tour: Wer sich mittels ADAM zum Shooter-Profi aufputscht, kann den Big Daddys frontal gegenüberstehen.



360 Die fiese Tour: Hacker programmieren die fliegenden Geschütztürme um und hetzen sie auf Feinde.

BioShock

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii
Entwickler: Irrational Games, Australien		
Hersteller: Take 2		
Genre: Action-Adventure		
D-Termin: Juni		

Das wird ein Hit: cleverer Unterwasser-Thriller mit dicken Wummen, tollem Szenario und viel Story.

Burnout Dominator



Nachbrenner gezündet: Bevor sich Criterion's Brachialraser auf die NextGen-Piste wagen, legen sie einen letzten Boxenstopp auf der PS2 ein.

▶ Rekordverdächtig: Zum nunmehr fünften Mal macht die "Burnout"-Serie auf der guten alten PS2 Halt – und diesmal sozusagen exklusiv. Ihr habt richtig gelesen, lediglich die PSP bekommt eine "Dominator"-Umsetzung spendiert. Xbox- oder gar Gamecube-Fans sowie Besitzer von NextGen-Konsolen gehen dieses Mal leer aus. Aber keine Panik, bei "Dominator" handelt es sich nicht um den offiziellen fünften Teil, der nach wie vor im Frühsommer für Xbox 360 und PS3 erscheinen soll. Vielmehr ist "Dominator" eine Art Abschieds-"Burnout" für Sonys 128-Bit-Veteran,

das bereits im März in den Läden stehen soll. Für wen sich die letzte Testfahrt lohnen könnte, verraten wir Euch bereits an dieser Stelle.

Rückwärtsgang?

Im Dezember erstmals offiziell angekündigt und drei Monate später schon erhältlich? Bedenkt man die jahrelange Vorberichterstattung, die die Entwicklung großer Videospiele in der Regel begleiten, stimmt der mutmaßlich knappe Zeitplan von Alex Ward und seinem Team skeptisch. Und tatsächlich wirkt "Burnout Dominator" entgegen der obersten Sequel-

regel eher abgespeckt als aufgebohrt. Nicht nur, dass Criterion Online-Wettbewerbe ganz aus Programm streicht – um sich voll und ganz auf das Offline-Erlebnis zu konzentrieren, wie es offiziell heißt. Auch die spaßig-sinnfreien Crash-Modi der letzten Episoden sind der Schere zum Opfer gefallen! Man wolle sich diesmal mehr auf die fahrerischen Aspekte des Spiels konzentrieren und weniger auf effekteschickte Materialschlachten...

Vollgas voraus!

Aber bevor wir uns über Gebühr den (zumindest augenscheinlichen)

Schwächen hingeben, werfen wir doch mal einen Blick auf die Haben-seite von "Dominator". Alten "Burnout"-Hasen wird der größte Unterschied gegenüber "Revenge" wahrscheinlich schon bei der ersten Probefahrt auffallen. Konntet Ihr im direkten Vorgänger auf der eigenen Fahrspur noch nach Lust und Laune alles aus dem Weg rammen, was Euch vor den Kühler kam, sind diese Zeiten für skrupellose Rüpelraser jetzt wieder vorbei. Uneinsichtige Verkehrsteilnehmer lassen sich zwar weiterhin seitlich abdrängen, bei heftigen Auffahrunfällen wird aber auch die eigene Karre in Mitleidenschaft gezogen – ganz wie in "Burnout 3".

Beim Großstadtslalom zur Rush Hour zählt neben Tempo nun primär ein gutes Augenmaß. Haarscharfe Überholmanöver oder gekonnte Drift-Einlagen füllen wie gehabt die Burnout-Leiste auf, welche Eurem Boliden auf Knopfdruck einen Extraschub an Geschwindigkeit verleiht. Damit Bleifüße dem Temporausch möglichst ausgiebig und ohne Unterbrechung



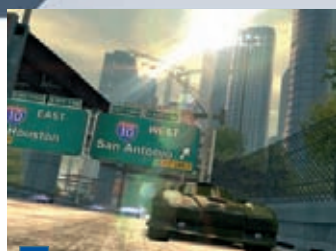
PS2 Da klatschen die Punkterichter artig Beifall: Passgenaue vertikale Takedowns nach waghalsigen Sprungeinlagen lassen Euren Zählerstand rasant in die Höhe schnellen. Speziell im neuen Maniac-Modus werden solcherlei Aktionen gerne gesehen.



PS2 Verkehrsrowdy: Mutige Fahrmanöver füllen die Burnout-Anzeige auf.



PS2 Im Gegensatz zum Vorgänger "Revenge" crasht der eigene Bolide bei Auffahrunfällen auf der eigenen Spur nun wieder gnadenlos mit. Rücksichtslose Abdrängmanöver sind dagegen weiterhin möglich.



PS2 Sightseeing: Acht Areale weltweit wollen befahren werden.

frönen können, baut Criterion mehr kurvenreiche Strecken ein – ein Fest für Freunde schlitteriger Endlos-Drifts.

STVO? Nein, danke!

Knapp 40 Boliden unterteilt in sieben Klassen wie Oldtimer, Sportwagen oder Hot-Rods füllen nach und nach den Fuhrpark. Acht Areale mit jeweils mehreren Strecken führen Euch im 'World Tour'-Modus um den gesamten virtuellen Globus. Als neue Spielart lockt der so genannte Maniac-Modus (Namensähnlichkeiten mit unserem Magazin sind rein zufälliger Natur): Hier geht es darum, innerhalb eines bestimmten Zeitlimits möglichst viele Punkte zu ergattern. Burnout-Ketten, waghalsige Sprünge, gnadenlose Takedown – Serienprofis kennen die Tricks, mit denen man sich die Tabellenführung sichert.



PS2 Nadelöhr: Slalomfahrten auf der Gegenspur sind zwar brandgefährlich, bringen im Erfolgsfall aber auch extra viele Punkte.

Grafisch liegen "Dominator" und "Revenge" mit butterweicher Bildrate, tollem Schadensmodell und abwechslungsreichen Strecken in etwa gleich auf – was bei der optischen Brillanz des Vorgängers jedoch alles andere als negativ gemeint ist. Ob sich der Kauf des dezent abgespeckten Sequels für Kenner der Vorgänger allerdings wirklich lohnt, erfahrt Ihr im ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe. cg

Burnout Dominator

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii
Entwickler: Criterion, England		
Hersteller: Electronic Arts		
Genre: Rennspiel		
D-Termin: März 2007		

Ein hoffentlich würdiger Abschied: gewohnt spektakulär inszeniertes Vollgas-Inferno mit abgespecktem Umfang.

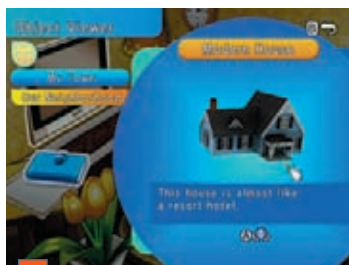




Wii Der Level-Editor kann eine Menge, ist aber kompliziert zu erlernen.



Wii Im Spielzimmer besichtigt Ihr alle bereits gefundenen Eledees-Arten.



Wii Auch alle entdeckten Objekte können im Katalog angeschaut werden.

Ursprünglich als Starttitel für Nintendos neue Konsole gedacht, musste Konamis Zielkreuz-Abenteuer einige unerwartete Hürden nehmen: Erst benötigten die Entwickler zur Fertigstellung ein paar Wochen mehr Zeit, weshalb die USA-Veröffentlichung gerade noch kurz vor Weihnachten zustande kam. In Europa musste man zudem noch ein weiteres Hindernis aus dem Weg räumen: Der eigentlich geplante Name "Elebits" konnte nicht verwendet werden, weil er in Spanien schon rechtlich geschützt war. Ergo musste ein neuer Titel her, der nun gefunden ist – "Eledees", ein Name, der ge-lungen auf LED-Lampen anspielt und nicht allzu weit vom ursprünglichen Wortlaut entfernt ist.

Eledees

Schnappt Euch die Fernbedienung und geht bei Konamis Wii-Debut auf die Jagd nach putzigen Energiewesen.



Wii Gelbe Eledees (links) machen Euren Fanglaser stärker, schwarze Exemplare (rechts) kosten Euch Lebenskraft.



Sammelt die süßen Viecher

Der Vergleich ist nicht schlecht, denn die namensgebenden Wuselkerlchen sind nicht nur klein und knuffig, sondern dienen als Energiequelle für die Spielwelt. Deshalb stellt es für die Einwohner ein großes Problem dar, als ein Blitzschlag dafür sorgt, dass die Eledees sich plötzlich seltsam benehmen – mit der Konsequenz, dass die Menschen auf einmal ohne Strom dastehen. Der junge Kai, dessen Eltern als anerkannte Forscher der Ursache der Katastrophe auf den Grund gehen wollen, muss deshalb alleine daheim bleiben. Das passt ihm natürlich nicht in den Kram, denn wenn die Glotze dunkel bleibt, wird es schnell langweilig – kurzerhand schnappt er sich

daher ein Fangwerkzeug seines Vaters und geht selbst auf die Jagd nach den verwirrten Eledees. Ab hier kommt Ihr ins Spiel: Aus der Ego-Ansicht schleicht Ihr durch die Räume Eures Hauses und schnappt Euch jedes Eledee, das Euch über den Weg läuft. Mit der Fernbedienung kontrolliert Ihr eine Art Traktorstrahl, den Ihr per Knopfdruck auslöst, um damit die Umgebung zu beeinflussen – das Nunchuk dient dazu, um durch die Gegend zu laufen. Trefft Ihr ein normales Energiekerlchen, wird es aufgesogen und seine Vorräte Eurem Konto gutgeschrieben. Ganz so simpel ist die Angelegenheit freilich nicht: Meistens verstecken sich die

Eledees vor Euch. Darum müsst Ihr z.B. Möbel aus dem Weg bugsiieren oder Bücher aus den Regalen räumen, um freie Sicht auf sonst versteckte Stellen zu bekommen.

Strahlenfänger

Anfänglich ist Euer Strahler noch leistungsschwach und kann nur leichtgewichtige Objekte manipulieren. Doch zum Glück gibt es eine besondere Eledees-Art, deren Kräfte sich positiv auf Euer Werkzeug auswirken: Erwischt Ihr genug gelbe oder rosa Kerlchen, könnt Ihr bald auch schwere Dinge ohne Probleme manipulieren. Einen Haken hat die Sache jedoch: Diese Eledees werden nur



Wii Könnt Ihr ein Objekt schon manipulieren, leuchtet es blau.



Wii Große Eledees müsst Ihr erst durchschütteln, bevor Ihr sie aufsaugt.





Wii Später müsst Ihr auf Eure Gesundheit aufpassen: Bei Bosskämpfen (oben) drohen Euch ebenso Schäden wie bei Angriffen von Spielzeuggeschützen (rechts).



Wii Surriler Gag am Rande: Im Freizeitpark trifft Ihr alte Konami-Bekannte.



Wii Habt Ihr das Staubsauger-Extra gefunden, wirbelt Ihr die ganze Umgebung durcheinander.



Wii Sammelt Ihr die Zielautomatik auf, erwischt Ihr die Kerlchen deutlich einfacher.



Wii Hebel und Türgriffe werden durch eine Drehung der Wii-Fernbedienung bewegt.

von Maschinen ausgespuckt, die sich wiederum nur mit der passenden Energiemenge anwerfen lassen – planloses Rumgerenne führt also selten zum Erfolg, stattdessen müsst Ihr den Überblick bewahren, wo sich was befindet.

Während Ihr anfangs nur einzelne Zimmer Eures Hauses erkundet, führt Euch die Story in den späteren der rund 30 Levels auch in den Garten, die umliegenden Straßen und sogar einen nahe gelegenen Freizeitpark. Entsprechend agiert Ihr nicht nur mit Haushaltsutensilien oder Möbeln, sondern lasst nach und nach immer größere Objekte durch die Gegend schweben. Selbst Fahrzeuge und ganze Gebäude kommen Euch vor den Strahler und können aus dem

Weg geräumt werden – "We Love Katamari" lässt grüßen.

Einfach, aber effektiv

Während der grundsätzliche Ablauf immer gleich bleibt, sorgen verschiedene Extras und Limitationen für Abwechslung. Immer wieder klaubt Ihr praktische Hilfsmittel auf, die Euch weiterhelfen: Ein Keks lockt die sonst argwöhnischen Eledees aus der Deckung, während der besonders leistungsstarke Staubsauger-Laser einen unwiderstehlichen Sog entfesselt. Ganz ohne Rücksicht auf Verluste könnt Ihr derweil nicht agieren: Manchmal dürft Ihr z.B. nur eine bestimmte Anzahl an Objekten zerstören oder eine vorgegebene Lärmschwelle nicht überschreiten – das

kann haarig sein, wenn Euch das Zeitlimit im Nacken sitzt.

Grafisch setzt "Eledees" auf einen einfachen Stil, der die Hardware sichtlich nicht fordert, aber die bunte und knuffige Optik ansprechend in Szene setzt. Die simple Steuerung ist perfekt auf Wii-Verhältnisse zugeschnitten: Die stark an Ego-Shooter angelehnte Handhabung und insbesondere das Zielen funktionieren gut, wenn auch manchmal etwas zickig. Lediglich komplexere Gesten wie z.B. das Drehen eines Türknopfs klappen in der Hektik nicht immer auf Anhieb, doch das lässt sich verschmerzen. Ein spielerisches Schwergewicht ist "Eledees" nicht, doch die Wii-Philosophie hat Konamis Debüt verinnerlicht: Denn der unterhaltsame und vor

allem friedfertige Lichtpistolen-Verwandte ist für jedermann zugänglich und lässt sich im Handumdrehen prima spielen. *us*

Eledees

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii
Entwickler: Konami, Japan		
Hersteller: Konami		
Genre: Geschicklichkeit		
D-Termin: März/April		

Knuffige Mischung aus einfachen Rätseln, Ego-Ballerei und Geschicklichkeit, die ideal für die Wii-Steuerung ist.

Def Jam: Icon

Multimediales Vergnügen: Erlebt die Verschmelzung von Videospiel und Hip-Hop-Musik in eindrucksvollem NextGen-Gewand



Als Videospielhersteller hat man es nicht leicht: Konzentriert man sich auf einige wenige, dafür einzigartige und schräge Titel (z.B. Glover Studios), dümpeln die Geschäfte vor sich hin; oft droht gar der finanzielle Bankrott bzw. die Streichung von Geldern durch die reiche Muttergesellschaft. Erobert man stattdessen mit gut gemachten, massentauglichen Spielen die Verkaufscharts (z.B. Electronic Arts), wird man als kompromissloser Großkonzern abgestempelt, der mit ideenlosen Fortsetzungen Geld scheffelt. Gerade bei Hardcore-Zockern ist diese Sichtweise weit verbreitet, gilt es doch als schick, zum 'Underground' zu gehören



360 Flugshow: The Game steht einen Tick zu dicht an den Zapfsäulen, als ihm plötzlich eine Flammensäule den Hintern versengt.

und nicht auf den 'Mainstream'-Zug aufzuspringen – ein Phänomen, das Freunden von Musikrichtungen wie Metal, Gothic oder Hip-Hop nur allzu gut bekannt ist. Mit "Def Jam: Icon", das für Xbox 360 und Playstation 3 erscheint, zeigt Electronic Arts jedoch einmal mehr, dass auch in ihrem Portfolio innovative Titel vertreten sind. Warum ein Hip-Hop-Beat'em-Up so neu, so einfallsreich sein soll, das erfahrt Ihr auf diesen drei Seiten.

Die Musik macht's!

In unserem ersten Bericht vor zwei Ausgaben mussten wir uns mit bloßen Fakten zum dritten Teil der

erfolgreichen "Def Jam"-Franchise begnügen, nun durften wir selbst zum Xbox-360- und PS3-Pad greifen und mit Ludacris, Lil' John & Co. die Fäuste fliegen lassen.

Noch unbeeindruckt vom fetten Bass laufen die virtuellen Wortakrobaten geschmeidig animiert und mindestens ebenso lässig in die Kampfarenen ein – wobei Arena der falsche Begriff ist: Geschlägt wird auf einer Tankstelle, dem Dach eines Wolkenkratzer, in einem finsternen Nachtclub oder den Geschäftsräumen einer Plattenfirma. Anfangs steht hier noch ein Stein auf dem anderen, doch schon wenige Sekunden später

"Ein großartiges Hip-Hop-Spiel, dass das Beat'em-Up-Genre neu definiert"

Wir sprachen mit Kudo Tsunoda, Executive Producer von "Def Jam: Icon" und "Fight Night Round 3"



Köpfe in heruntergekommenen Spielunken einzuschlagen – was für mich ohnehin nie wirklich Sinn ergab – dreht sich jetzt alles um den

MAN!AC: Was darf der Spieler diesmal vom Story-Modus erwarten?

Kudo Tsunoda: Die Hip-Hop-Kultur und der dazugehörige Lebensstil bilden die Basis für die Spielmechanik. Anstatt sich die

Aufbau eines eigenen Plattenlabels. Der Spieler startet als absoluter Nobody und versucht sein Glück in der Musikindustrie. Er gründet sein eigenes Label, nimmt Künstler unter Vertrag, veröffentlicht Platten und versucht, eine echte Hip-Hop-Ikone zu werden.

Das Spielsystem hat sich im Vergleich zum Vorgänger drastisch verändert – warum dieser Trendwechsel?

Auch hier kommt der Aspekt der Hip-Hop-Kultur als Basis für das gesamte Spielprinzip zum Tragen – die Musik hat nun einen sehr großen Einfluss auf den Spielverlauf. So bewegen sich sämtliche Umgebungen samt ihren Gefahrenzonen (z.B. brennende Zapfsäulen in einem Tankstellen-Level)

zum Beat der Musik. Demzufolge muss der Spieler mit der Musik arbeiten, will er diese gefährlichen Stellen zu seinem Vorteil nutzen.

Den ersten Teil der "Def Jam"-Serie konnte man fast als Wrestling-Spiel bezeichnen...

Das stimmt. Doch diese Ausrichtung ist Geschichte. "Def Jam: Icon" ist ein Straßenprügler mit hollywoodreifen Kämpfen und sechs verschiedenen Kampfstilen.

Abgesehen von der stark verbesserten Grafik – in welcher Art und Weise profitiert "Def Jam: Icon" von der NextGen-Power?

Da wären zum einen die interaktiven Areale zu nennen: So ist nicht nur jedes Objekt in den Um-



Xbox 360



Playstation 3

PREVIEW



360 Finish him: Habt Ihr Euren Gegner erst mal richtig rampo-
niert, künden blaue Flecken und blaue Farbfiler vom...



360 ...baldigen Ende. Setzt dann zur
Powerbomb an und der Sieg ist Euer.



360 Optische Wucht: Fette Effekte, detaillierte Hintergründe und geschmeidig
animierte Protagonisten machen "Def Jam: Icon" zum Augenschmaus.

gleich die Stage einem Schlachtfeld. Schuld daran sind jedoch nicht nur die Prügelknaben selbst, sondern die Hintergrundmusik – der hämmernde Beat dringt nicht nur in die Gehörgänge der Spieler, sondern auch ins Mauerwerk der Arenen. Ganze Häuserfasaden bröckeln, wanken, stürzen ein. Autos hüpfen auch ohne Lowrider-Ausstattung passend zum Rhythmus, werden verbeult oder brechen gar in

Stücke. Immer wieder werden wir Opfer der wild gewordenen Stages: Passend zum Beat schießen Flammensäulen aus zerstörten Zapfsäulen, springen funkensprühend Blitze aus dem demolierten Sicherungskasten. Ebenso gefährlich: Ein Stahlträger mitsamt einer kompletten Scheinwerfergarnitur rauscht herab, aus dem Entlüftungsschacht zischt heißer Dampf, eine Schallwelle aus



360 Dumm gelaufen: Wenn man als knallharter Rapper von einer Autowaschanlage außer Gefecht gesetzt wird, ist der Ruf schnell ruiniert.

gebungen zerstörbar, sondern bleibt auch danach noch Teil der Spielwelt – schließlich unterliegen sämtliche Elemente der Echtzeit-Physik-Engine. Auch die Zuschauer greifen bei einigen Schauplätzen aktiv in die Prügeleien ein – selbstverständlich im Rhythmus der Musik. Die verbesserte künstliche Intelligenz der Gegner erzeugt beinahe menschliche Taktiken und Verhaltensweisen. Zudem zeichnen sich alle Rapper durch einen eigenen Kampf- und Lernstil aus. Sprich, die CPU reagiert unterschiedlich auf die Kampfweise des Spielers.

Wie steht es mit Kämpfern aus anderen Musikstilen, z.B. Pop- oder Rockstars?

Zwar wird es im Spiel keine Vertreter aus anderen

Musikrichtungen geben, dennoch bleiben Möglichkeiten, ein Spielerlebnis abseits der Hip-Hop-Welt zu erleben: Zunächst einmal darf der Spieler eigene MP3s jeder beliebigen Musikrichtung importieren – die Umgebung wird darauf genauso passend reagieren wie auf die Songs, die im Spiel enthalten sind. Außerdem können im Charaktereditor dank unzähliger Klamotten und Items auch Kämpfer erstellt werden, die genau so aussehen wie der Spieler es möchte – also nicht zwanghaft Hip-Hop-Stars ähneln.

Welche Zielsetzung habt Ihr Euch bei der grafischen Präsentation gesetzt?

"Def Jam: Icon" repräsentiert die erste Welle von Spielen, die die NextGen-Power für ein NextGen-

Kunstwerk nutzen. Momentan hat noch fast jedes Spiel, das auf einer NextGen-Konsole erscheint, den Fotorealismus als Ziel. Wir hingegen benutzen den Fotorealismus lediglich als künstlerische Basis und stilisieren dann die Optik, bis sie zum Spielprinzip passt. "Def Jam: Icon" zu zocken, ist wie in einem Hip-Hop-Video mitzuspielen.

Habt Ihr je darüber nachgedacht, einen "GTA"-ähnlichen Free-Roaming-Modus in "Def Jam: Icon" zu integrieren?

Das könnte ein interessanter Denkansatz für einen zukünftigen "Def Jam"-Titel sein. Bei der aktuellen Episode haben wir uns aber das Ziel gesetzt, ein großartiges Hip-Hop-Spiel zu erschaffen, das das Beat'em-Up-Genre neu definiert.



Playstation 3



Xbox 360



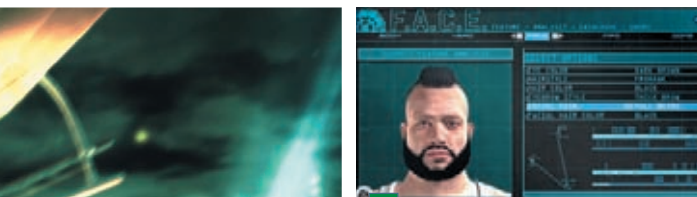
360 Das hat gegessen: Auf dem Hochhausdach macht Ludacris Bekanntschaft mit dem Helikopter und fliegt von einem Funkenregen begleitet quer durch die Arena.



360 Elektroschocker: Habt Ihr den Sicherungskasten mit einigen Attacks demoliert, stellen die gleißenden Stromentladungen eine weitere Gefahrenquelle dar.

dem Boxenturm des Nachtclubs befördert Euch quer über die Tanzfläche. Doch es kommt noch dicker: Der Tankstellenbesitzer sprüht Ludacris Löschschaum ins Gesicht, The Game wird vom Helikopter rasiert und Big Boi von Outkast bekommt die hochhackigen Treter einer Go-go-Tänzerin

ab. All diese Widrigkeiten sind – wie eingangs erwähnt – von der Hintergrundmusik abhängig. Kennt Ihr demzufolge den aktuellen Track besser als Euer Kontrahent, seid Ihr im Vorteil: Schlagt im Beat zu und treibt den Widersacher in Fallen. Mittels Schultertastendruck und Analogstick-



360 Darf nicht fehlen: Bastelt im Editor den Traumfighter zusammen.



360 Aus Schaden wird man klug? Von wegen! Während Big Boi im Vordergrund heil bleibt, wird Ludacris erneut vom Hubschrauber erwischt.

Manöver kann der Feind jedoch die Kontrolle über den Plattenteller erlangen, spezielle 'Big Beat'-Ereignisse (z.B. Explosionen) auslösen und zum eigenen Lieblingsstück wechseln. Apropos Lieblingsstück: Dank MP3-Importfunktion schlägern auch Metalheads und Techno-Jünger mit der favorisierten Musikutermalung.

Ein alter HUD

Vertraute der Vorgänger noch auf eine Beat'em-Up-typische Buttonbelegung, orientiert sich "Icon" klar an der EA-Boxsim "Fight Night Round 3" – angesichts des gleichen Executive Producers keine Überraschung. Zwar teilt Ihr nach wie vor auch über die Knöpfe aus, zahlreiche differenziertere Aktionen erfordern jedoch den gefühlvollen Einsatz des Analogknüppels: Via rechtem Stick unterscheidet

Ihr hohe und tiefe Angriffe, vollführt Spezialattacken oder packt Euren Gegner am Schlafittchen: Schleudert den Burschen anschließend quer durch das Level oder gebt ihm mittels Steuerkreuz-'Takedown'-Manöver den Rest. Wann sich Eure Recken im roten Bereich befinden, müsst Ihr schon an ihren schmerzverzerrten Gesichtern und den humpelnden Bewegungen ablesen – eine Lebensenergie-Anzeige sucht Ihr vergeblich. Auch andere Anzeigen fehlen, das 'HUD' gehört der Vergangenheit an – aus künstlerischer Sicht eine sinnvolle Entscheidung, würden doch Anzeigen den extrem eigenen, stylischen Look von "Def Jam: Icon" stören. Genial animierte Klamotten, coole Bewegungen der Rapper und eindrucksvolle Effekte veredeln die grafisch noch stark schwankenden Hintergründe. Zusätzliche Farbfiler und Verwischeffekte betonen den individuellen Anstrich – "Def Jam: Icon" bewegt sich stilsicher auf dem schmalen Grat zwischen interaktivem Hip-Hop-Clip und Videospiel. *ms*

Def Jam: Icon

PS2

Xbox

NGC

PS3

360

Wii

Entwickler: EA Chicago, USA

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Beat'em-Up

D-Termin: 1. Quartal

Optisch eindrucksvolle Hip-Hop-Keilerei mit neuartiger Musikintegration – schlägt Euch zum Rhythmus der Musik!

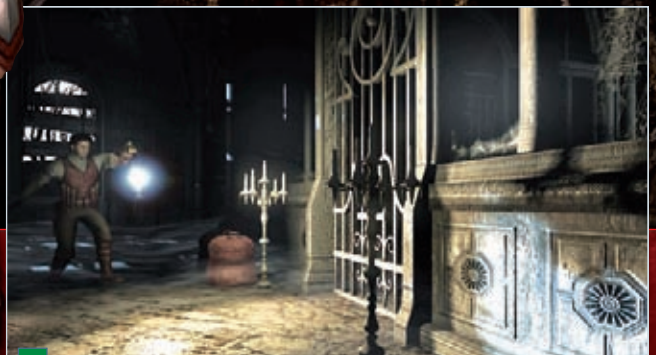


360 Bei einigen Griffen gab's noch hässliche Clipping-Fehler (oben), hübsch animiert sind die Würfe aber allemal.



Harker

Weltberühmter Klassiker in neuem Gewand: Rettet Eure Gemahlin und stürzt Euch in ein grausames Gemetzel mit Gänsehautgarantie.



360 Klassisches Survival-Horror-Ambiente: Im fahlen Lichtschein durchquert Jonathan Harker düstere Areale auf der Suche nach garstigen Blutsaugern.



360 Sobald Euer Held auf ein blutleeres Monstrum stößt, hat es nicht viel zu lachen – schließlich seid Ihr Nahkampfsspezialist!

Wir kennen Filme zum Buch und Spiele zum Film. Das letzte Werk der Entwickler von The Collective indes war ein Spiel zum Film zum Buch. Das Rätselabenteuer "Der DaVinci Code" bescherte uns gelungene Kopfnüsse rund um Dan Browns Erfolgsroman "Sakrileg". Die Actioneinlagen waren jedoch weniger überzeugend. Deshalb haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht und gelernt. Ende 2008 steht uns mit "Harker" ein Survival-Horror-Abenteuer zu einer ganz besonderen Romanvorlage ins Haus: Ihr zieht in den Kampf gegen den Grafen Dracula und seine lichtscheuen Bestien. Aus dem eher schwächlichen Kanzleian-



360 Im Umgang mit Vampiren gibt sich "Harker" nicht gerade zimperlich: Mit vollem Körpereinsatz wird die fein texturierte Kreatur fachgerecht zerlegt. Die Entwickler versprechen intensive Kampferlebnisse ohne genreübliches Kanonenfutter.

gestellten Jonathan Harker aus Bram Stokers Roman "Dracula" wird kurzerhand ein martialischer Kämpfer, der das viktorianische Europa des späten 19. Jahrhunderts von Vampiren säubern und seine Gemahlin Mina vor dem Blutdurst des transsilvanischen Adligen retten will.

Keine Blutarmut

Zwar gibt es bislang kaum Details über den Spielablauf der Vampirhatz, die bekannten Fakten sowie der Trailer machen aber bereits einen vielversprechenden Eindruck. So soll Draculas Brut nicht als tumbes Kanonenfutter dienen. Vielmehr werde jeder einzelne Blutsauger um sein Leben kämpfen, so Produzent Nigel Cook. Umso intensiver soll die empfundene Befriedigung beim Spieler ausfallen, wenn er zum finalen Pfahlstoß ansetzt. Bis es allerdings so weit ist, muss Harker einen mühsamen Weg zurücklegen. Zu Beginn steht das Erkunden der Umgebung, in der es

die Biester aufzuspüren gilt. Eine Menge Spannung verspricht die Tatsache, dass Ihr zu keiner Zeit wisst, wann und wo Ihr auf den nächsten Angreifer treffen werdet. Im Kampf greift Euer Held auf ein umfangreiches wie intuitives Kampfsystem zurück. Darüber hinaus versprechen die Entwickler diverse Waffen und

benutzbare Gegenstände aus der Umgebung. So stößt Harker einen Vampir in eine Presse, um die untote Kreatur auf bluttriefende Weise zu vernichten. Für ausreichend Abwechslung im Spielverlauf sollen Vampire sorgen, die ihre Gestalt wandeln können – passt also schnell Eure Taktik an! mh



360 Die Presse ist ein probates Mittel, um Vampire unter Druck zu setzen und bis aufs Blut auszuquetschen – die interaktive Umgebung macht's möglich!

Harker

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii
Entwickler: The Collective, USA		
Hersteller: nicht bekannt		
Genre: Action-Adventure		
D-Termin: 2008		

Fein modellierte Charaktere treffen auf ein vielversprechendes Kampfsystem. "Harker" hat durchaus das Zeug zum Hit.

Ghost Rider

Johnny Blaze auf Rachefeldzug: Der Totenschädel-Biker sorgt mit Stahlkette und Schrotflinte für Angst und Schrecken.



Als Superheld ist man viel beschäftigt – sobald nämlich profitorientierte Geschäftsleute auf einen aufmerksam werden, gibt es weitaus mehr zu erledigen als in bunt bedruckten Heftchen sinistren Schurken nachzujagen. Stattdessen ist der Kalender prall gefüllt mit Terminen zu Dreharbeiten und Posieren für Spielzeug sowie Motion-Capturing-Aufnahmen fürs dazugehörige Videospiel. Nun hat es auch den weniger bekannten Johnny Blaze erwischt: Der Motorrad-Stuntfahrer aus dem Hause Marvel muss ordentlich Überstunden schieben. Während im Kino Nicholas Cage einspringt, arbeitet der gezeichnete Held am ersten eigenen Videospiel und lässt sich bis zur Veröffentlichung im März fleißig von "God of War" inspirieren.

Innovation? Mangelware!

Unterstützung erhält der Hitzkopf von der Climax Group, die ihm ein actionlastiges Spektakel auf den Knochenleib schneidet. Das Schicksal des Zweiradartisten erinnert ein wenig an das des Leidensgenossen Spawn: Um die Seele seines Vaters zu retten, schließt Johnny einen Pakt mit dem Teufel. Fortan verwandelt er sich nachts in den "Ghost Rider" und zieht



PS2 Den fiesen Dämonen rückt Johnny Blaze alias "Ghost Rider" mit Kettenpeitsche und Schrotflinte auf den Leib.

mit Schlagkette und Schrotflinte in den Kampf gegen das Böse. Wie beim Vorbild "God of War" rückt Ihr Dämonen mit variantenreichen Combos auf den Leib, mit dem rechten Stick weicht Ihr aus. Sobald ein Kreistasten-Symbol über den betäubten Gegnern erscheint, gebt Ihr ihnen mit einer derben Aktion den Rest. Selbstverständlich hinterlassen besiegte Feinde spirituelle Energie, die Ihr auf sammeln und in neue Fähigkeiten investieren dürft.

Klingt bekannt? Kein Wunder – "Ghost Rider" ist der dreisteste Klon seit langem und folgt der Devise 'Lieber gut geklaut als schlecht selbst ge-



PS2 Der "Ghost Rider" in Fahrt: Bei Vollgas verprügelt Ihr den Endboss mit Eurer Kettenpeitsche, weicht Hindernissen aus und springt über Abgründe.

macht'. Das Gemetzel spielt sich ordentlich, gelegentliche Motorrad-Sequenzen in bester "Road Rash"-Tradition lockern die Metzelerie auf: Weicht auf Eurem diabolischen Feuerstuhl Hindernissen aus und lasst des

Teufels Heerscharen zum Takt der Kettenpeitsche tanzen. Trotz der PS-Einlagen kann "Ghost Rider" mit der audiovisuellen und spielerischen Brillanz des Genre-Primus "God of War" aber nicht mithalten. *mh*



PS2 Kratos lässt grüßen: Mit den Seelen besiegter Gegner erwerbt Ihr neue Angriffsmanöver und metzelt effektvoller.



PS2 Wehe, wenn Eurem Helden der Kragen platzt! Der bildschirmfüllende Magieangriff macht das Fußvolk platt.

Ghost Rider

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii
Entwickler: Climax Studios, USA		
Hersteller: Take 2		
Genre: Action		
D-Termin: März 2007		

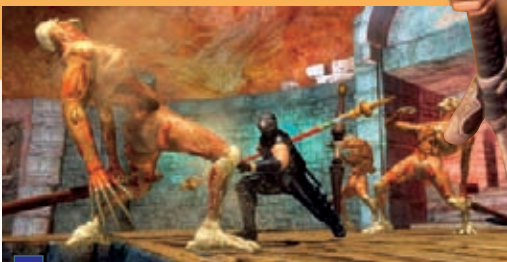
"Ghost Rider" klaut bewährte Spielelemente und spielt sich unterhaltsam, trotz Renneinlagen aber etwas abwechslungsarm.

Ninja Gaiden Sigma

Aus Alt, aber Gut mach Neu und Genial: Tecmos famose Fernost-Fechtereie wird für die PS3 generalüberholt.



PS3 Effektespuckte Grafikorgie: Eigenen Angaben zufolge hat Team Ninja die PS3-Hardware mittlerweile voll im Griff.



PS3 Gleicher Feind, neuer Look: Das gesamte Epos wird einer optischen Frischzellenkur unterzogen.

An "Ninja Gaiden" scheiden sich die Geister. Die einen schätzen die spektakuläre Optik und das konkurrenzlos rasante Schnetzel-Konzept. Bei anderen überschreitet der happige Schwierigkeitsgrad die Schmerzgrenze. Das Ende 2005 veröffentlichte Update "Ninja Gaiden Black" bietet neben zusätzlichen Spielvarianten zwar auch einen neuen Anfänger-Modus. Bockscher bleibt das Klingenepos dennoch.

Nun steht in wenigen Monaten die nächste Reinkarnation der blutig-brillanten Dämonen-Häckserei an – dieses Mal jedoch auf der Playstation 3. Doch bevor die Microsoft-Fraktion vor Empörung aufbrüllt: Bei "Ninja

Gaiden Sigma" handelt es sich nicht um die offizielle Fortsetzung von Ryu Hayabusas Vendetta gegen das Vigurische Imperium. Diese entsteht nach wie vor unter Federführung von Mastermind Tomonobu Itagaki und strengster Geheimhaltung für die Xbox 360. Vielmehr bohrt eine kleine Splittergruppe von Team Ninja mit "Sigma" den brachialen Xbox-Klassiker ein weiteres Mal auf, um auf Sonys Konsole ein neues Zielpublikum zu erreichen.

Next-Generation-Ninja

Wenngleich "Ninja Gaiden Sigma" inhaltlich auf dem Xbox-Meisterwerk basiert, wird die Bezeichnung Kon-

vertierung dem ambitionierten PS3-Projekt nicht ganz gerecht. Das wird – im wahrsten Sinne des Wortes – bereits auf den ersten Blick deutlich. Denn visuell erstrahlt das Nahkampf-Spektakel in völlig neuer Pracht. Jede einzelne Textur des Originalspiels wird neu gezeichnet, sämtliche Animationen überarbeitet und das gesamte Epos – zumindest dem aktuellen Kenntnisstand nach – für eine Bildschirmauflösung von 720p optimiert. Auch in den Details macht sich die NextGen-Besessenheit von Team Ninja bemerkbar: Plastisch lodernde Flammen samt eindrucksvollem Hitzeflimmern, sanft zur Erde fallendes Laub oder aus unzähligen Polygon-Tropfen bestehende Wasserspritzer verheißten allerfeinsten Augenschmaus. Zudem sollen die meisten Zwischensequenzen, die auf der ersten Xbox-Generation nur in vorgerenderter Form realisierbar waren, nun in Echtzeitoptik berechnet werden. Die PS3 macht's möglich, ohne dass ein qualitativer Unterschied festzustellen wäre. Auch das ungemein detaillierte Polygonmodell des Helden wirkt dank neuer Multi-Mapping-Technik lebensechter als je zuvor.

Pralle Wundertüte

Nicht nur visuell, auch inhaltlich dürfte das "Sigma"-Update mächtig punkten. So schwingt Held Ryu Hayabusa auf der PS3 erstmals zwei Klingen, was laut Entwicklerangaben ein völlig neues Spiel- und Combo-Gefühl offenbart. Besonders cool: Schusswaffen dürfen nun auch im Sprung abgefeuert werden. Insgesamt wollen die Japaner den Einsatz von Flitzbogen und Wurfsternen sowohl einfacher als auch effizienter gestalten, damit der geneigte Sofa-Ninja möglichst oft problemlos und vor allem spielerisch sinnvoll zwischen Nah- und Ferntodbringern umschalten kann. Wie genau Sonys Sechs-Achsen-Kontrolle in das Abenteuer eingeflochten wird, ist derzeit noch unklar. Fest steht jedoch, dass die neuartige Bewegungserkennung des PS3-Pads auf die eine oder andere Weise Verwendung finden wird.



PS3 Zwei Klingen für ein Halleluja: Mit scharfkantigem Schwerter-Duo und neuen Combo-Ketten schlägt Ryu eine blutige Schneise durch die Schurkenreihen.



PS3 Neue Hardware-Generation: Viele kleine grafische Details wie fallendes Herbstlaub machen Ryus Playstation-Debüt zum visuellen Fest.



PS3 Alter Bekannter: Samurai-Reiter Makasado lud bereits in "Black" zum schweißtreibenden Brückenduell – in "Sigma" wird der Kampf noch hitziger!

Ebenfalls zum Einsatz kommen eine Reihe neuer Gagnetypen samt generell verbesserter KI. Schwimmhäutige Aqua-Dämonen machen Ryu nun das Leben schwer, während er leichtfüßig wie ein prominenter Bibel-Vertreter übers Wasser läuft. Ein Ninja-Talent, das deutlich häufiger genutzt werden darf als auf der Xbox. Weiterhin werden eini-

ge Zwischenbosse aus dem Missions-Modus von "Black" ins Hauptspiel befördert. Insgesamt finden in "Sigma" laut Tecmo jeweils zur Hälfte bekannte und brandneue Ideen und Elemente Verwendung.

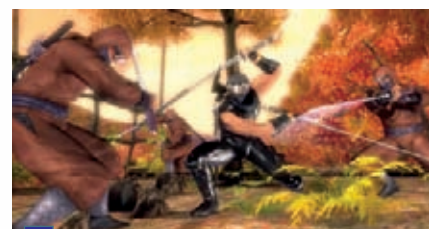
Doppelt meuchelt besser

Das für eingeschworene "Ninja Gaiden"-Verehrer wohl interessanteste "Sigma"-Schmankerl dürfte der Ein-

satz von Leder-Lady Rachel darstellen. Die bereits aus "Black" bekannte blässliche Blondine mit den Blasebalgbrüsten bekommt ihren ganz persönlichen Einsatz spendiert. Will heißen: Ihr erlebt den Story-Modus nun wahlweise aus der Perspektive der Sichelaxt schwingenden High-Heels-Heroine, ähnlich der 'Seperate Ways'-Mission von Ada in Capcoms "Resident Evil 4 (dt.)". Selbstredend verfügt Rachel über ihren eigenen Kampfstil. Statusverbesserungen nehmt Ihr durch das Anlegen verschiedener Zauberohrhinge vor. Der aktuelle Entwicklungsstand liegt bei etwa 50%, wir sind gespannt! cg



PS3 Praktische Neuerungen: Projektile wie der Flitzbogen dürfen nun auch im Sprung abgefeuert werden.



PS3 Trotz gegnerischer Übermacht fair: "Sigma" verspricht fein abgestufte Schwierigkeitsgrade für jedes Talent.



PS3 Nicht Jedermanns Traumfrau, aber ausgesprochen wehrhaft: Sensenfrau Rachel steht nun auch im Hauptspiel zur Verfügung. Mit der strohblonden Amazone erlebt Ihr Ryus Kampf gegen das Vugurische Imperium aus einem anderen Blickwinkel.

Ninja Gaiden Sigma

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii
Entwickler: Team Ninja, Japan		
Hersteller: Tecmo		
Genre: Action		
D-Termin: 2. Quartal		

"Ninja Gaiden Black 2.0": rundum aufgebohrtes Update des Xbox-Klassikers – für Fans und Neueinsteiger gleichermaßen reizvoll.



The Darkness

Der Countdown läuft: Nach knapp dreijähriger Entwicklung steht das nächste Werk der "Riddick"-Entwickler kurz vor der Vollendung.



360 Paralleluniversum: Ab und an steigt Jackie in das so genannte 'OtherRealm' hinab. In der düsteren Heimat der Darklings tobt eine Art Erster Weltkrieg!



Anfang 2006 haben wir "The Darkness"-Entwickler Starbreeze einen Besuch abgestattet. Knapp ein Jahr später liegt das ebenso blutige wie vielversprechende Ego-Abenteuer in den letzten Zügen. Grund genug für uns, die ambitionierte Comic-Adaption um den verstoßenen Mafia-Zögling Jackie Estacado, in dessen Körper dämonische Kräfte schlummern, ein weiteres Mal in Augenschein zu nehmen.

Der gnadenlose Rachefeldzug des Gangsterhelden findet zwar in Ich-Ansicht statt, zur plumpen Ballerorgie verkommt "The Darkness" deswegen noch lange nicht. Denn Jackies Verbündete sind nicht nur Schrotflinte

und MG, auch die dämonische 'Darkness'-Macht steht dem Helden treu ergeben zur Seite.

Finstere Freunde

Die höllischen Kräfte manifestieren sich in Form von schwarz glänzenden Dämonenhäuptern, die seitlich aus dem Körper des Protagonisten ragen. Per Steuerkreuz wählt Ihr zwischen den verschiedenen Schwarzlingen aus. Der so genannte 'Demon Head' ist eine Art Riesententakel, der auf Knopfdruck gnadenlos Feinde niederprügelt oder selbige – wie auch Mülltonnen, Autos und anderes Level-Inventar – ergreift und umherschleudert oder als Kugelfang missbraucht.



Xbox 360



Playstation 3

PREVIEW



360 Ungleiches Kräftemessen: Auch wenn der 'Darkness'-Tentakel den bemitleidenswerten Mafioso schon aufgespießt hat, ein paar gut gezielte Kugeln zusätzlich können nie schaden.

"Half-Life 2" lässt grüßen! Besonders praktisch ist die so genannte 'Creeping Dark'-Gabe. Ist diese aktiviert, verlässt Ihr kurzzeitig den Leib Eures zweibeinigen Alter Egos und geht als Mini-Dämon auf Erkundungstour. Fortan klettert Ihr behände Wände empor, zwingt Euch durch enge Abwasserkanäle und erreicht so Bereiche, die Jackie verwehrt bleiben. Meist bleibt Euch überlassen, auf

welche Art Ihr eine Mission bewältigt. So gilt es einmal etwa, ein Drogenlabor Eures Mafia-Onkels zu zerstören. NextGen-Rambos ballern sich mit schwerem Kriegsgerät durch, Rhetorik-Experten erfragen geschickt das Passwort zum Lagergebäude und 'Darkness'-Liebhaber suchen in 'Creeping Dark'-Gestalt eine alternative Eingangsroute – cool! Darüber hinaus schließen sich dem

Heroen ein knappes Dutzend Darklings an. Je nach Zugehörigkeit fallen die Höllenzwerge Eure Widersacher mit Säge und Vorschlaghammer an, begeben sich auf Kamikazetour, um die Gegner von Jackie abzulenken oder schalten störende Lichtquellen aus. Denn nur im Dunkeln kann sich die Macht der Teufelsbrut entfalten. Im Sonnenlicht muss Jackie sich auf seine Ballermänner verlassen. cg



PS3 Hübsch: Da in "The Darkness" einiges gequatscht wird, legen die Entwickler Wert auf realistische Mimik.

The Darkness

MANIAC-PROgnose

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii
Entwickler: Starbreeze Studios, Schweden		
Hersteller: Take 2		
Genre: Ego-Shooter		
O-Termin: 2. Quartal 2007		

Bitterböse und hochspannend: hartes Ego-Abenteuer mit vielseitigen Spielelementen und fies-flexiblen Sidekicks.

Medal of Honor Vanguard

Alternative zu "Airborne": "Vanguard" schickt PS2- und Wii-Besitzer auf einen ballerlastigen Trip durch Europa während des Zweiten Weltkrieges.



Ihr gewinnt die Schlachten, Eure Digi-Kollegen helfen jedoch fleißig beim Beseitigen der Gegner mit.



Nachts durch den düsteren Wald – zum Glück seid Ihr nicht alleine unterwegs.

➔ Wer sich virtuell durch den Zweiten Weltkrieg kämpft, startet seinen Feldzug meist in der Normandie. Oft ist der D-Day Auftakt für eine Kampagne, die sich der Befreiung Frankreichs widmet. Nicht so bei "Medal of Honor": Die EA-Serie mit einer langen Liste historisch verbrieft Ballereien legt Wert auf Variation und schickt Euch deshalb zu unterschiedlichen Lokalitäten. Und weil Tradition verpflichtet, wird auch in der neuen Episode "Vanguard" der europäische Kontinent von mehreren Seiten angegangen. Den Anfang

macht Operation Husky: Am 10. Juli 1943 starteten amerikanische und britische Streitkräfte die Invasion Siziliens. Husky, noch vor der Landung in der Normandie die größte amphibische Operation des Zweiten Weltkriegs, öffnete die Seestraßen zum Mittelmeer und war Wegbereiter für die Eroberung Italiens. Das alles dürft Ihr nun aus der Sicht von Corporal Frank Keegan erleben.

Wii-Debüt

Wozu braucht es ein weiteres "Medal of Honor", wenn mit "Airborne" bereits eine potente Weltkriegs-Episode für 2007 in den Startlöchern steht? Ganz einfach: "Vanguard" erscheint nicht für die Grafik-orientierten Next-Gen-Geräte, sondern wird PS2- und Wii-Besitzer mit actionreichen Schusswechseln verwöhnen. Geballert wird demnach vor gleicher optischer Kulisse, jedoch versprechen die Entwickler in puncto Steuerung auf die Besonderheiten der Nintendo-Konsole Rücksicht zu nehmen. Wie



Teamwork: Die alliierten Kämpfer treiben die Gegner direkt vor Eure Flinte. Jetzt müsst Ihr nur noch den Abzug drücken.

das im Detail aussieht, ließ sich EA nicht entlocken. Bleibt zu hoffen, dass die Wii-Umsetzung besser und vor allem ausgefallener gelingt als bei "Call of Duty 3" von Activision. Wie auch immer die Kontrollen beim neuen "Medal of Honor" ausfallen, eines ist zumindest sicher: Das Wii-

Debüt legt wie seine Vorgänger Wert auf eine historisch korrekte und authentische Darstellung. Wer die Serie kennt, weiß, dass er sich bei "Vanguard" auf originalgetreue Waffen, Schauplätze und Schlachten sowie eine gehörige Portion Ego-Action freuen darf. jw

Medal of Honor Vanguard

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii
Entwickler: Electronic Arts, USA		
Hersteller: Electronic Arts		
Genre: Ego-Shooter		
D-Termin: März		

Nicht bloß eine schnelle Umsetzung: Das erste "Medal of Honor" für Wii will mit ausgeklügelter Steuerung punkten.



Der Weg nach Deutschland: In Operation Varsity erobert Ihr eine Brücke über den Rhein.



Beim Häuserkampf in zerstörten Städten Europas ist Vorsicht geboten: In den Ruinen lauern Scharfschützen.

NBA Street Homecourt

Electronic Arts schickt die Basketball-Trickser wieder auf den Platz – wir haben das NextGen-Debüt angespielt.

► Basketball muss nicht immer eine ernste Sache sein, wie bis vor einigen Jahren die langlebige "NBA Jam"-Serie bewies. 2001 griff auch Electronic Arts das Spaßsport-Konzept auf – "NBA Street" überzeugte auf Anhieb. Der inzwischen vierte Teil hört auf den Namen "NBA Street Homecourt" und wird – für EA ungewöhnlich – ausschließlich auf NextGen-Systemen veröffentlicht. Wir konnten die Xbox-360-Fassung einer ersten Inspektion unterziehen: Die flotte Dribblelei sieht schick aus und versteht es, die alten Tugenden geschickt aufzupeppen.

Wie gehabt, tretet Ihr mit Eurem Dreier-Team auf den Streetball-Spielfeldern der USA an. Zwar finden sich auch bekanntere Orte wie Venice Beach wieder, die meisten Schauplätze sind aber der Vergangenheit der echten NBA-Stars entnommen: So dribbelt Ihr unter anderem auf dem Spielplatz, der als Schauplatz für die ersten Korbwürfe von Coverstar Carmelo Anthony diente.



360 Gleich scheppert es – die Defensive hat jetzt zwar mehr Möglichkeiten, gut rausgespielte Dunks klappen aber immer noch.

Die detailverliebte Optik setzt die Spieler nicht weniger gut ins Bild als der große "NBA Live"-Bruder und kann mit ansehnlichen Umgebungen aufwarten: Diesmal ist auch jenseits des Spielfelds jede Menge zu sehen und der Blick kann etwas mehr in die Ferne schweifen, weil nicht überall Mauern die Sicht verstellen. Spezielle Farbfilter sorgen dafür, dass das Bild einen gewissen Retro-Touch erhält – das wirkt nach den farbenfrohen Vorgängern etwas ungewöhnlich, sieht aber schick aus.

Weniger ist mehr

Auch die Steuerung wurde überarbeitet und setzt frische Schwerpunkte: Während die übertrieben hohen Sprünge bei Alley-Oop-Versuchen erhalten blieben, fällt das Tricksystem zugleich einfach und anspruchsvoller aus. Ihr müsst nun nämlich nicht mehr komplizierte Buttoncombos drücken, sondern kommt meist mit zwei Knöpfen aus. Je nachdem, welchen Ihr wie lange haltet, kettet Ihr nun verschiedenste Aktionen beliebig aneinander, was für größere Freihei-

ten sorgt. Auch in der Defensive erhaltet Ihr mehr Möglichkeiten, um die Angreifer zu drangsaliieren: In der Preview-Fassung setzten das die CPU-Spieler etwas übertrieben aggressiv ein, aber noch ist ja ausreichend Zeit zum Feintuning. Wie andere NextGen-Sportspiele hat auch "NBA Street Homecourt" einige kleinere Spielmodi verloren, einen Dunk-Wettbewerb suchten wir z.B. vergeblich. Dafür soll die Karriere nun

ein ganzes Stück mehr Tiefe haben, wenn Ihr Euch wieder vom unbekannten Neuling zum Streetball-Star hocharbeitet. Obwohl unsere Fassung noch ein paar Macken offenbarte, ist eins klar: "NBA Street" hat sich weiterentwickelt und auch der neue Teil hat das Zeug, auf Xbox 360 und PS3 der Serie wieder alle Ehre zu machen. us



360 Dribbelkünstler können ihrer Kreativität noch mehr freien Lauf lassen – vergesst aber nicht den Wurf.



360 Gelegentlich spielt Ihr ein Match auch in einer Trainingshalle aus – die Bodenspiegelungen kommen dank NextGen-Politur noch schicker rüber.

NBA Street Homecourt

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii
Entwickler: Electronic Arts, USA		
Hersteller: Electronic Arts		
Genre: Sportspiel		
D-Termin: März		

Spaßsport-Basketball mit schicker Optik und tiefgründigem Kontrollsystem, das sehr vielversprechend ist.



Drei NextGen-Konsolen und ein Haufen neuer Spiele – wir teilen die unüberschaubare Flut an kommenden Software-Hits für dieses Jahr.

Für das neue Jahr wird so mancher gute Vorsatz gefasst: Mehr Sport, gesunde Ernährung und weniger Rauchen gehören zu den prominentesten Versprechen. Wir allerdings haben da einen ganz anderen Vorschlag: Wie wäre es denn, wenn sich die Entwickler-Landschaft endlich ein Herz fasst und die Möglichkeiten der neuen Hardware-Generation auslotet? Mehr Grafik, mehr Sound und mehr Pixel sind zwar ein netter Anfang – aber der Weisheit letzter Schluss sind sie nicht. Wir wollen echte Neuerungen sehen – frische Konzepte, packende Geschichten und mehr Interaktion! Was nicht heißen soll, das schicke Grafik unwichtig ist:

So wünschen wir uns für die nächsten Wii-Entwicklungen unbedingt einen Look, der wenigstens die Qualität später Gamecube-Entwicklungen erreicht und uns nicht das Gefühl gibt, auf einem System von vorgestern zu spielen. Diese Vorsätze geben wir guten Gewissens an die Verantwortlichen weiter. Und weil wir uns vornehmen, Euch im neuen Jahr noch schneller, noch umfassender und noch kompetenter über die wunderbare Welt der Videospiele zu informieren, fangen wir jetzt schon mal damit an: Auf den folgenden 15 Seiten präsentieren wir Euch ausgesuchte Highlights der kommenden Monate – wie gewohnt nach Genre unter-

teilt. Nichts davon ist in Stein gemeißelt, denn das junge Jahr hält viele Überraschungen bereit. Doch eines ist sicher: Es wird turbulent. Nach Microsofts einjähriger Alleinherrschaft auf dem NextGen-Sektor rüsten sich jetzt auch Sony und Nintendo zur Schlacht um das Reich der Videospiele. Dass dabei die auslaufende Konsolengeneration schnell ins Hintertreffen gerät, ist schade, aber unvermeidlich. Aus diesem Grund findet Ihr den Gamecube nicht in den Genre-Tabellen – bis dato konnten wir kein wichtiges Spiel für die Konsole ausmachen. In diesem Sinne wünschen wir Euch mit den vorgestellten Titeln ein verspieltes Jahr 2007. *ju*

►► Inhalt

Name	Seite
Action	30
Action-Adventure	32
Beat'em-Up	34
Denken & Geschicklichkeit	35
Ego-Shooter	36
Jump'n'Run	38
Sportspiele	39
Rennspiele	40
Rollenspiele & Adventures	42
Strategie & Simulation	44

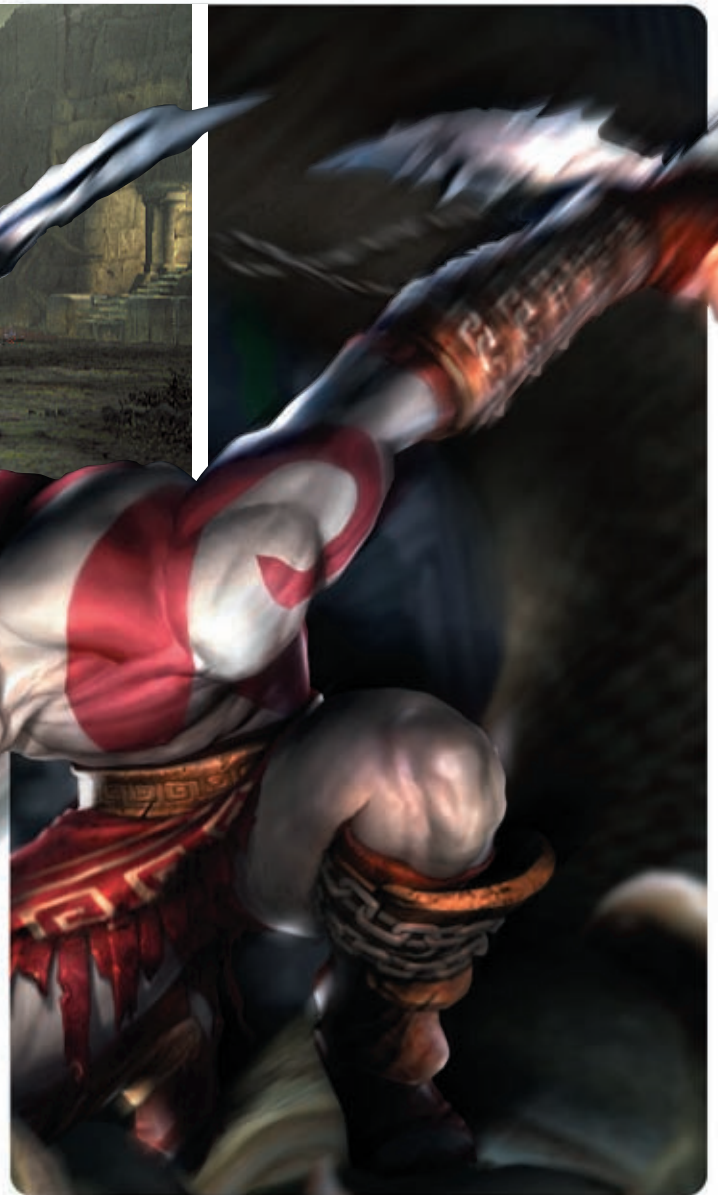


Bleibt der PS2 auch beim zweiten Ausflug in die mystische Welt Griechenlands treu: Kratos in "God of War 2".

Action

Manche Dinge ändern sich nie: Action-Spiele stellen auch im Jahr 2007 den Löwenanteil des Softwareangebots. Was nicht heißt, dass es von frischen Spielkonzepten und Neuentwicklungen nur so wimmelt. Es dominieren wieder einmal die Fort- und Umsetzungen. Und scheinbare Ersttäter, wie beispielsweise **Dark Sector** und **Heavenly Sword**, nehmen sich mit Vorliebe prominente Titel wie "Resident Evil 4 (dt.)" oder "God of War" zum spielerischen Vorbild. Die größte Überraschung bei Fortsetzungen wie **Devil May Cry 4**, **Mercenaries 2** oder **Grand Theft Auto 4** sind weniger die ein, zwei neuen Spielelemente, sondern die Next-

Gen-Optiken. Viele Serien nehmen 2007 zum ersten Mal die neue Konsolengeneration in Angriff. Apropos Konsolen: Nintendos Wii steht im Action-Genre (wie schon der Gamecube) als chronisch unterrepräsentierte Plattform da. Die Softwarehersteller legen offensichtlich mehr Wert auf eine herausragende Grafik denn auf eine ausgefallene Steuerung. PS3 und Xbox 360 werden dagegen ausreichend mit exklusivem Software-Futter versorgt und auch für die PS2 kommt 2007 noch der ein oder andere Spiele-Leckerbissen. Leider beginnt das Action-Jahr mit zwei schlechten Nachrichten: Microsofts Superhelden-"GTA" **Crackdown**



wird aufgrund seines brutalen Inhaltes nicht offiziell in Deutschland veröffentlicht. Hiesige Zocker kommen deshalb nicht in den Genuss der **Halo 3-Beta**, die dem Spiel beiliegt. Auch **Resident Evil 5**, die heiß erwartete

Fortsetzung des Action-Highlights 2005/2006, können die Zocker für dieses Jahr abschreiben. Laut Hersteller Capcom verzögert sich die Entwicklung, das Spiel wird erst 2008 erscheinen. *jw*



"Ghost Recon Advanced Warfighter" war eines der Highlights 2006. Keine schlechte Ausgangssituation für Teil 2, der spielerisch und optisch sogar noch zulegt (Xbox 360).



Aller guten Dinge sind vier: Nach zwei mehr oder weniger gelungenen Fortsetzungen will Capcoms Monstermetzelei auf der PS3 wieder den Action-Thron besteigen.

Dark Sector



Hersteller: D3Publisher
System: PS3, Xbox 360

Inspiziert vom Action-Highlight "Resident Evil 4" lädt Entwickler Digital Extremes in "Dark Sector" zur Monsterjagd ein: Der von einem Virus be-

fallene und zur Mutation fähige Protagonist Hayden Tenno muss sich in einem futuristisch angehauchten Sowjet-Staat mit den Folgen eines außer Kontrolle geratenen Bio-Experiments herumschlagen. Die aus seiner Hand morphende, mit drei Klingen besetzte Wurf-Waffe nutzt Hayden dabei nicht nur zum Monstermetzen, sondern auch für gelegentliche Denkaufgaben.

Crackdown

Hersteller: Microsoft
System: Xbox 360

Eine frei erkundbare Welt, offene Missionsstruktur und deftige Action – ganz klar, hier hat sich jemand "GTA" zum Vorbild genommen. Doch



Microsofts Antwort auf die Rockstar-Action ist mehr als ein ideenloser Abklatsch. Im Comic-Look gehaltenen "Crackdown" gehen die Protagonisten mit übernatürlichen Fähigkeiten gegen marodierende Gangs vor. Wer will, darf sogar via Xbox Live zu zweit zocken, wobei die Spieler selbst entscheiden, ob sie sich helfen, bekämpfen oder jeder sein eigenes Ding durchzieht.

Grand Theft Auto 4

Hersteller: Take 2
System: PS3, Xbox 360

Rockstars Gangster-Action soll im 4. Quartal erscheinen, doch Spielinformationen zum ersten NextGen-Auftritt gibt's bis dato noch keine. Microsoft-Jünger begrüßen

zumindest die Tatsache, dass sie diesmal nicht nach den Playstation-Besitzern in den Genuss des heiß erwarteten Spiels kommen. Zusätzliche Episoden, die das Solospiel erweitern und via Download abrufbar sind, sollen gar exklusiv der Xbox-360-Version vorbehalten sein.



Heatseeker

Hersteller: Codemasters
System: Wii, PS2

Explosionen sind das Salz in der Action-Suppe. Und damit man die feurigen Effekte auch genießen kann, setzt das Flug-Spektakel "Heatseeker" auf die Slow-Motion-Funktion: Braust



in atemberaubender Geschwindigkeit durch die Luft, feuert eine Rakete ab und begutachtet via 'Impact Cam' das spektakuläre Resultat in all seiner Pracht.

Heavenly Sword



Hersteller: Sony
System: PS3

Das "God of War" für die PS3: Rotfuchs Nariko nimmt in "Heavenly Sword" Rache für die Vernichtung ihres Clans.

Dumm nur, dass das titelgebende Schwert dem Kämpfer Lebensenergie entzieht. Die magische Klinge hat auch Vorteile: Auf Wunsch nimmt der Säbel drei unterschiedliche Formen an – individuelle Angriffstaktiken sind die Folge. Auch die Umgebung lässt sich gegen die Feinde einsetzen: Umgestürzte Tische blockieren den Weg, Schutt wird zu Wurfgeschossen.

ACTION						
Titel	Hersteller	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Armored Core 4	Sega		✓		✓	1. Quartal
Army of Two	EA		✓		✓	2007
Bladestorm	Koei		✓		✓	1. Quartal
Blazing Angels	Ubisoft		✓			März
Bullet Witch	Atari				✓	März
Club, The	Sega		✓		✓	2007
Crackdown	Microsoft				✓	Februar
Dark Sector	D3Publisher				✓	4. Quartal
Der Pate: Blackhand Edition	EA					✓ März
Der Pate: Die Don Edition	EA		✓			März
Devil May Cry 4	Capcom		✓			2007
Driver: Parallel Lines	Ubisoft					✓ 2007
Genji: Days of the Blade	Sony		✓			März
Getaway, The	Sony		✓			2007
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft				✓	März
God of War 2	Sony	✓				April
Golden Axe	Sega		✓		✓	2007
Gradius	Konami		✓			2007
Grand Theft Auto 4	Take 2				✓	Oktober
Heatseeker	Codemasters	✓				✓ 1. Quartal
Heavenly Sword	Sony		✓			2007
Hellboy	Konami		✓		✓	2007
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft				✓	2. Quartal
Lair	Sony		✓			2007
Marvel Ultimate Alliance	Activision		✓			März
Mercenaries 2	Pandemic		✓		✓	2007
Ninja Gaiden Sigma	Tecmo		✓			2007
Project H.A.M.M.E.R.	Nintendo					✓ 2007
SOCOM: Combined Assault	Sony	✓				1. Quartal
Spider-Man 3	Activision		✓		✓	✓ Mai
Stranglehold	Midway		✓		✓	1. Quartal
Too Human	Microsoft				✓	2007
Transformers	Activision	✓	✓	✓	✓	2007
Warhawk	Sony		✓			2007
Wheelman, The	Midway		✓		✓	2007



Horror-Häppchen: "Alone in the Dark" (PS3, Xbox 360) wird in Episoden unterteilt sein.



Action-Adventure

Alles Sequel, oder was? Nicht ganz, denn dem Genre steht ein äußerst ausgewogenes Jahr bevor: Neben den üblichen Fortsetzungen und Klassiker-Neuauflagen stehen auch nagelneue Spiele an der Tagesordnung. Hier die verheißungsvollsten Vertreter:

Neuauflagen

Mit **Tomb Raider: Anniversary** und **Resident Evil: Umbrella Chronicles** erscheinen gleich zwei hochkarätige Neuaufgaben von Klassikern. Kein neuer Trend, allerdings waren es bisher eher 1:1-Portierungen, mit denen Nintendo & Co. Retro-Hezen höher schlagen ließen. Anders bei den eingangs erwähnten Titeln: Diese werden z.B. von Steuerungsmacken befreit (**Tomb Raider**) oder mit neuen Spielelementen angereichert (**Resident Evil**) – und erhalten nebenbei noch einen zeitgemäßen Look.

Fortsetzungen:

Auch 2007 setzt die Spieleindustrie auf Sequels etablierter Spieleserien wie "Metroid Prime", "Metal Gear

Solid" oder "Alone in the Dark". Die Vorteile für die Hersteller liegen auf der Hand: Die Käufer kennen die Namen und entwickeln Vertrauen in die Produktqualität ihrer Lieblingsserien. Viele Zocker zählen blind darauf, dass z.B. auch der **vierte Metal Gear Solid**-Schleicheinsatz ein Hit wird. Bleibt nur zu hoffen, dass die Ableger der Traditionsserien auch mit genügend spielerischen Neuerungen aufwarten.

Neuentwicklungen:

Letztes Jahr waren es Fortsetzungen populärer Franchises (z.B. "The Legend of Zelda: Twilight Princess"), die dem Genre Höchstwertungen einbrachten – originäre Spielkonzepte machten sich in höheren Wertungsregionen rar. Umso erfreulicher ist es da, dass mit **Assassin's Creed** und **BioShock** zwei echte Neuentwicklungen zu den vielversprechendsten Spielen für 2007 gehören. Auch ohne Kristallkugel lässt sich prognostizieren, dass ein finanzieller Erfolg dieser Titel mehrere Fortsetzungen nach sich ziehen wird... *ak*



Samus Aran hat ihr Wii-Debüt fest im Auge. Mal sehen, wie gut sich "Metroid Prime 3: Corruption" via Fernbedienung spielt...



"Monster Kingdom: Unknown Realms" (PS3): fantasievolle Mixtur aus Action-Adventure, Rollenspiel und Kloppelei.

Metroid Prime 3: Corruption

Hersteller: Nintendo
System: Wii

Auf der E3 wartete "Metroid Prime 3: Corruption" noch mit einer etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung auf; mittlerweile wurde aber eine so genannte 'Expert Control' integriert. Mit dieser



dreht Ihr Euch nicht mehr verzögert wie z.B. bei "Red Steel", sondern direkter wie mit Maus und Tastatur bei PC-Shootern. So lässt sich die Weltraum-Amazona weit dynamischer und intuitiver über die Planeten navigieren. Witziges Steuerungs-Feature: Schleusen öffnet Ihr nun mit einer Vorwärtsbewegung der Fernbedienung.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



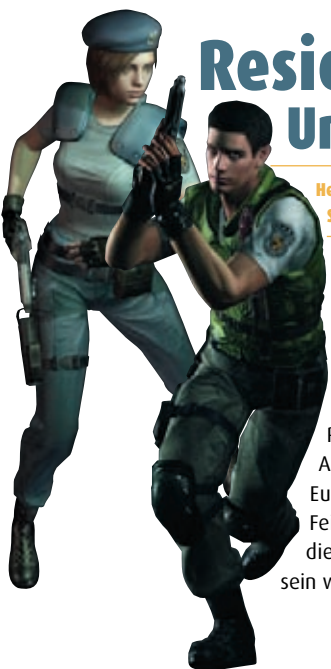
Hersteller: Konami
System: PS3

Der in Trailern enthaltene Slogan "No place to hide" sorgte für Verwirrung unter Fans der "Metal Gear Solid"-Reihe. Immerhin ist das Verstecken

nicht unwesentlicher Bestandteil des Spielprinzips. Mittlerweile hat sich aber herauskristallisiert, was man seitens Konami damit zum Ausdruck bringen wollte: Die Umgebung im vierten Teil wird zerstörbar sein – Verstecke bieten also keinen hundertprozentigen Schutz mehr vor gegnerischem Beschuss. Dafür stehen Euch wieder zahlreiche Tarnanzüge zur Verfügung.

Resident Evil: Umbrella Chronicles

Hersteller: Capcom
System: Wii



Die "Umbrella Chronicles" stellen eine Art Best-of "Resident Evil" dar. Dabei wird der Spielablauf in vier Kapitel unterteilt sein: Durchstreift das Herrenhaus des Erstlings, besucht das Polizeirevier des Sequels, säubert das Stadtgebiet des dritten Teils von Zombies und stattet dem spanischen Bauerndorf aus "Resident Evil 4 (dt.)" einen Besuch ab. Die Perspektive und Steuerung ähnelt dem letzten Ableger der Serie: Auf Knopfdruck zoomt Ihr an Euren Charakter heran und nehmt die fauligen Feinde mit der Wii-Fernbedienung aufs Korn. Ob die einzelnen Kapitel mit einer Story verknüpft sein werden, ist noch unklar.

Assassin's Creed



Hersteller: Ubisoft
System: PS3, Xbox 360

Meucheln für den Frieden: Als Attentäter Altair versucht Ihr, die Drahtzieher der blutigen Kreuzzüge aus dem Weg zu schaffen. Dabei ste-

hen Euch zwei Vorgehensweisen zur Wahl: Zieht durch auffällige Verhaltensweisen die Aufmerksamkeit von Wachen auf Euch oder taucht in der Masse des Fußvolkes unter. Laut den Entwicklern soll die Intelligenz der CPU-Charaktere Maßstäbe setzen: Helft Ihr z.B. Passanten aus der Patsche, revanchieren sie sich, indem sie Euren Verfolgern den Weg blockieren. Bisher erinnert der Titel durch seine fließenden Animationen und dynamischen Klettereinlagen an die "Prince of Persia"-Reihe, die ebenfalls aus dem Hause Ubisoft stammt.

Yakuza 2

Hersteller: Sega
System: PS2



"Yakuza 2" knüpft nahtlos an den letztjährigen Vorgänger an: Wieder schlüpft Ihr in die Haut des Ex-Yakuzas Kiryu Kazuma und streift durch Neonlicht-durchflutete Häuserschluchten und prügelt Euch mit massig Ganoven. Nebenbei frönt Ihr wieder dem Glücksspiel oder reagiert Euch bei einer Partie Golf ab. Eine weitere Parallele: Wie im ersten Teil beginnt das Spiel mit einem Mord, der Euch dazu zwingt, nach Süden zu ziehen. Zu den Schauplätzen gehören erneut Tokio und Osaka – neu hinzu gekommen ist Muromachi (ein Viertel in Kyoto).

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Alone in the Dark	Atari		✓		✓	2007
Assassin's Creed	Ubisoft		✓		✓	2007
BioShock	Take 2				✓	Juni
Disaster: Day of Crisis	Nintendo				✓	2007
Impossible Mission	Play It!	✓				März
Indiana Jones	Activision		✓		✓	2007
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos				✓	2. Quartal
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami		✓			2007
Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo				✓	2007
Monster Kingdom: Unknown Realms	Sony		✓			2007
Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft				✓	März
Resident Evil: Umbrella Chronicles	Capcom				✓	2007
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft		✓			2007
Tomb Raider: Anniversary	Eidos	✓				2. Quartal
Vampire's Rain	AQ Interactiva		✓		✓	2007
Yakuza 2	Sega	✓				2007



Für PS3 und Xbox 360: Segas "Virtua Fighter 5" gibt sich auch auf Microsofts NextGen-Maschine die Ehre.



Beat'em-Up



Das gibt's nur in der "Super Smash Bros."-Serie: Nintendo-Charaktere hauen sich gegenseitig die Hücke voll. "Metal Gear Solid"-Schleicher Snake tritt als Gast auf (Wii).



Das haut den stärksten Rapper um: "Def Jam: Icon" bringt alle Facetten der Hip-Hop-Kultur auf die Mattscheibe und protzt mit luxuriöser Edelohtik (PS3, Xbox 360).

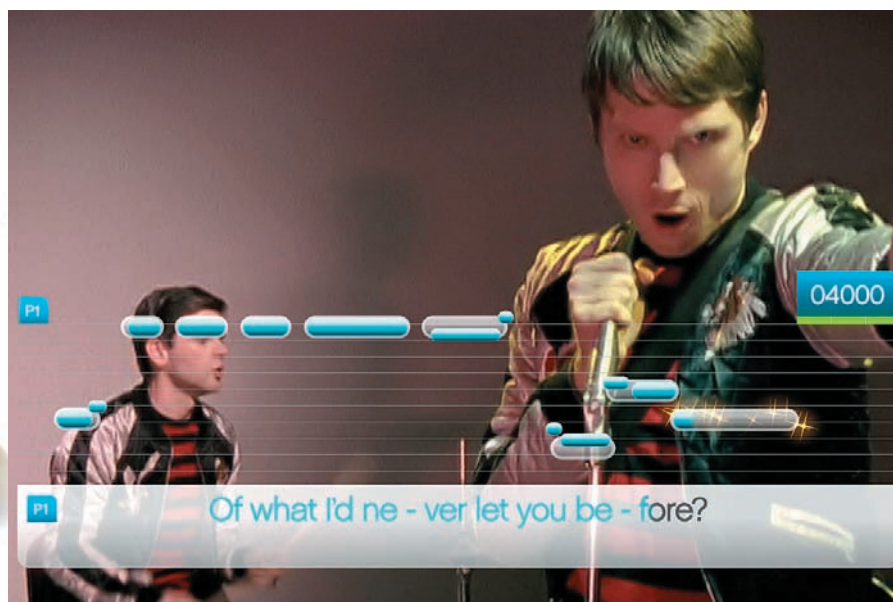
Es tut weh, richtig weh! Beim Betrachten der Liste für 2007 bekommt der geneigte Beat'em-Up-Enthusiast Bauchschmerzen. Lächerliche sechs Vertreter wollen im Jahr 2007 die Fäuste fliegen lassen: Zwei davon sind Umsetzungen bereits erschienener PS2-Titel (**Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2** und **Mortal Kombat Armageddon**), ein weiterer (**Tekken** für PS3) nicht mehr als eine vage Ankündigung basierend auf zwei bis drei nichtssagenden Renderfotos. Der Grund für die Flaute im Handkantensektor lässt sich durch eine einfache mathematische Rechnung offenlegen: Übersteigt die 'Sterberate' innerhalb eines Genres die 'Geburtenquote', ist die 'Bevölkerungszahl' rückläufig. Serien wie "Ehrgeiz", "Power Stone", "Bloody

Roar" oder "Toshinden" warten seit Jahren auf Fortsetzungen, Sidescroll-Beat'em-Ups und neue 2D-Schlägereien sind längst vom Aussterben bedroht. Die wenigen verbliebenen großen Serien übertreffen sich zwar regelmäßig in puncto Spielspaß, erscheinen aber doch nur in mehrjährigen Abständen.

So gilt 2007 das Motto 'Qualität statt Quantität': Bereits im März will Sega mit **Virtua Fighter 5** das spielerische Highlight des Jahres setzen – die Chancen stehen gut. Weniger realistisch, aber ebenso spannend gibt sich die Chaos-Keilerei **Super Smash Bros. Brawl** – der Kandidat für die Wii-Mehrspielerkrone. Schließlich will EAs **Def Jam: Icon** (Preview ab Seite 16) das kränkelnde Genre neu definieren – der Hoffnungsschimmer? ms

BEAT'EM-UP

Titel	Hersteller	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Def Jam: Icon	Electronic Arts		✓		✓	März
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	Atari				✓	März
Mortal Kombat Armageddon	Midway				✓	2007
Super Smash Bros. Brawl	Nintendo				✓	2007
Tekken	Sony	✓				2007
Virtua Fighter 5	Sega		✓		✓	März

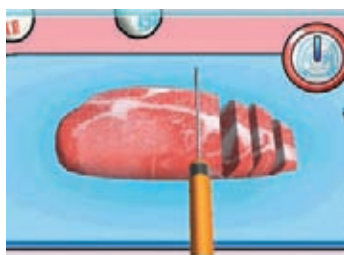


Rock'n'Roll auf PS3: Erstmals in der "SingStar"-Geschichte werden Download-Lieder für Nachschub sorgen.



Denken & Geschicklichkeit

Geht es nach den Entwicklern, beweisen Videospieler gerne ihr Geschick, benutzen aber nur ungenutzte Köpfe. Zumindest bekommt man diesen Eindruck, wenn man die Aufteilung zwischen den Genres Denken und Geschicklichkeit betrachtet: Von 14 angekündigten Spielen gehören nicht einmal ein Viertel dem Denksport an. Ebenso ungleich ist die Verteilung unter den Systemen: Während für Nintendos Zappelkonsole 2007 eine wahre Flut von Geschicklichkeits- und Denkspielen erscheint, haben Microsoft- und Sony-Jünger das Nachsehen – eine Gewich-



In "Cooking Mama" für Wii wird gekocht und geschnitten, was das Zeug hält.

tung von 10:4 zugunsten von Wii spricht Bände.

Woran liegt's? Nun, "Rayman: Raving Rabbids" (Wii, PS2) hat es Ende 2006 gezeigt: Die simplen Minispiele machten auf Wii dank Bewegungssteuerung mehr Laune – die inhaltsgleiche PS2-Fassung musste da Federn lassen. Apropos Bewegungssteuerung: Selbige ist auch der Grund für den Mangel an Multiplattform-Titeln – Wii-Spiele wie **Cooking Mama: Cook Off** würden sich wohl nur unbefriedigend auf Konkurrenz-Konsolen portieren lassen.

Umsetzungen von Konsolen-Titeln für Handhelds sind nichts Außergewöhnliches – dass der Trend dieses Jahr in die entgegengesetzte Richtung geht dagegen schon. Mit **Mercury Meltdown Revolution**, **Cooking Mama: Cook off**, **Big Brain Academy** und **Trauma Center: Second Opinion** wird dies gleich viermal der Fall sein. Der Verantwortliche ist schnell ausgemacht: der Nintendo DS. Viele Spielkonzepte des Genres sind dank der

innovativen Bedienungen von DS und Wii auf das jeweils andere System übertragbar. Doch trotz derzeit wenigen Ankündigungen für die restlichen Konsolen sehen wir vor allem für Sony-Anhänger Licht am Ende des Tunnels: Zu prädestiniert erscheint uns die PS3-Sixaxis-Steuerung für Geschicklichkeitsspiele à la "Monkey



Eines von vielen Spielen, die auf dem DS ihre Wurzeln haben: "Trauma Center" (Wii).

Ball". Und mit **Guitar Hero 2** (Xbox 360) und **SingStar** (PS3) sind Next-Gen-Anhängern zumindest zwei Genre-Hits so gut wie sicher. ak

DENKEN & GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	DS	Wii	Xbox 360	PS3	Termin
Big Brain Academy	Nintendo				✓	2007
Bust-A-Move Bash!	505 Games				✓	März
Cooking Mama: Cook Off	Nintendo				✓	März
Eledees	Konami				✓	Februar
Eyidentify	Sony	✓				2007
Fuzion Frenzy 2	Microsoft			✓		1. Quartal
Guitar Hero 2	Activision			✓		2007
Kororinpa	Nintendo				✓	Februar
Mario Party 8	Nintendo				✓	März
Mercury Meltdown Revolution	Atari				✓	März
Puzzle Balls	System 3				✓	1. Quartal
SingStar	Sony		✓			2007
Trauma Center: Second Opinion	Nintendo				✓	Februar
Wii Music	Nintendo				✓	2007



Hat für einen Shooter eine außergewöhnlich bunte Optik: das SciFi-Spektakel "TimeShift" von Vivendi (Xbox 360).

Ego-Shooter

► 2006 kontrovers diskutiert, 2007 wieder reichlich vorhanden: Ego-Shooter gehören auch dieses Jahr wieder zu den populärsten Genre-Spielen. Für alle Anhänger waffenstarrer Konfliktlösungen brechen rosige Zeiten an, denn sofern sich Microsoft und Bungie nicht in Kleinigkeiten verzetteln, wird Ende des Jahres endlich **Halo 3** serviert. Die Herzen der Shooter-Fans schlagen auch bei der Konkurrenz höher: Zwar ist es seit der Ankündigung auf der E3 2005 verdächtig still geworden um den SciFi-Shooter **Killzone 2**, Sony wird den Deckmantel des Schweigens doch hoffentlich bald lüften. Ob das Spiel allerdings wirklich 2007 in

die Läden kommt, wissen nur die Verantwortlichen. Als beschlossene Sache gelten hingegen die Umsetzungen erfolgreicher Xbox-360-Shooter für die PS3. Dass die Zweitverwertungen von **F.E.A.R.**, **Rainbow Six Vegas** und **Call of Duty 3** allerdings exklusive Zusätze oder gar optische Verbesserungen enthalten, ist eher unwahrscheinlich.

Ego-Shooter erleben 2007 wie kein anderes Genre einen starken Trend hin zu Multiplattform-Entwicklungen. Ein Grund dafür könnte sein, dass sich auffällig viele Neuentwicklungen in der Mache befinden. Und deren Erfolg hängt bei den enormen Kosten für ein NextGen-Spiel maßgeblich

von einer großen Verbreitung ab. Konservatives Denken beherrscht auch die Themenauswahl: Krieg – sowohl fantastisch wie historisch – steht nach wie vor ganz oben auf der Beliebtheitskala. Gepflegter Grusel aus der Ego-Perspektive ist 2007 dagegen out. Leider wird auch der Wii als Plattform so gut wie ignoriert. Das bis dato einzig angekündigte Ballerspiel für die Nintendo-Konsole ist **Medal of Honor Vanguard**, und das kommt außerdem noch für PS2. Dabei hatte für Wii mit den drei Shootern "Far Cry Vengeance", "Call of Duty 3" und "Red Steel" alles so gut begonnen. Hoffen wir, dass sich im Laufe des Jahres Nachschub ankündigt. jw



Im Multiplayer-Shooter "Huxley" (Xbox 360) sollen bis zu 5.000 Online-Zocker die Spielwelt bevölkern.



Während "Call of Duty" schnörkellose Weltkriegs-Action bietet, ist bei "Brothers in Arms: Hells Highway" Taktik gefragt (PS3, Xbox 360).



Die PS3-Grafik von "Killzone 2" soll laut Sony mindestens so gut aussehen wie die Trailer aus dem Jahr 2005. Dafür sorgt ein 120 Mann starkes Team bei Entwickler Guerrilla.

Halo 3

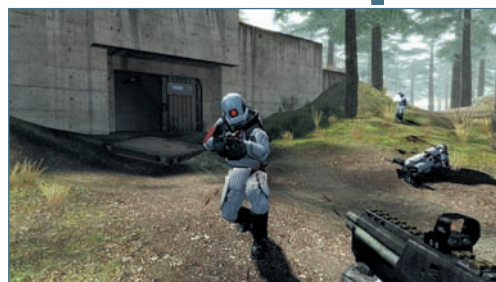
Hersteller: Microsoft
System: Xbox 360

Darauf freut sich (fast) jeder Shooter-Fan und gerade deswegen wird jede

noch so unbedeutende Information begierig aufgesogen. Ein neuer Trailer mit Spielszenen verrät etwa den Einsatz einer Schutzschildgranate sowie neue Sprintfähigkeiten des Master Chiefs. Wenn Ende Februar der Beta-Test startet, wird es konkretere Informationen zum Shooter-Spektakel geben. Eckdaten zum Multiplayer-Modus – im "Halo"-Universum ein wichtiger Bestandteil – könnt Ihr in der letzten MAN!AC nachlesen.



Half-Life 2: Episode 2



Hersteller: Valve
System: PS3, Xbox 360

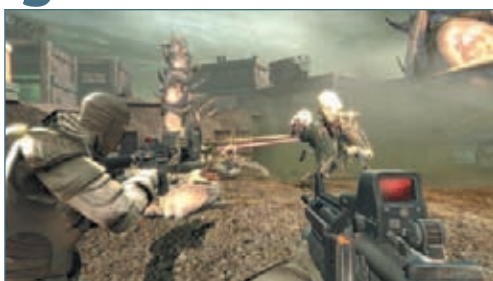
Eigentlich sollte die NextGen-Version von "Half-Life 2" Anfang 2007 erscheinen. Doch Verzögerungen sind bei Valve Tradition. Dafür gibt's im

Sommer die volle Shooter-Packung mit "Half-Life 2", den beiden Zusatzepisoden, dem Puzzle-Spiel "Portal" sowie den Multiplayer-Titel "Team Fortress 2".

Black Sight: Area 51

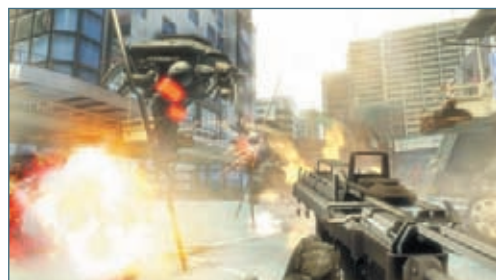
Hersteller: Midway
System: PS3, Xbox 360

In Midways Sci-Fi-Shooter geht es weniger futuristisch zu als vermutet: Zwar bedrohen Aliens das berühmte Testgelände, werden aber



von tapferen GIs auf traditionelle Weise vom Anlitz der Erde getilgt. Die KI-Soldaten erhalten vom Spieler dabei nicht nur Kommandos, sondern auch moralische Unterstützung. Mehr Details zur Alienjagd gibt es nächste Ausgabe, wenn wir "Black Sight" auf dem Midway Gamers Day Probe gespielt haben.

Coded Arms Assault



Hersteller: Konami
System: PS3

Die Gerüchteküche brodelt: Diverse Internetseiten berichten von der Einstellung des Cyber-Shooters. In der Tat erscheint "Coded

Arms Assault" nicht mehr im Frühjahr 2007. Stattdessen unterzieht Konami das PS3-Spiel einer gründlichen Überarbeitung und hat lediglich die Veröffentlichung auf unbestimmt verschoben.

Haze

Hersteller: Ubisoft
System: PS3, Xbox 360

"Haze" von den "Timesplitters"-Machern ist mehr als ein gewöhnlicher Ego-



Shooter: Eine starke emotionale Komponente soll das Waffenepos um einen wendungsreichen Ablauf bereichern. Ein vielversprechendes Konzept, wie eine Demonstration auf der E3 2006 bewiesen hat.

Warhound

Hersteller: Techland
System: Xbox 360

Einer der ersten Entwickler, die das neue Jahr mit einer Spieleankündigung begrüßen, ist Techland. Das polnische Studio, das 2003 mit dem PC-Shooter "Chrome" respektablen Erfolg feierte, arbeitet an einem First-Person-Spiel für die Xbox 360. In "Warhound" greift der Spieler als Söldner in Konflikte auf der ganzen Welt ein. Missionen und Ausrüstung sind frei wählbar, die Fähigkeiten der Spielfigur lassen sich ebenfalls verbessern. "Warhound" läuft auf der hauseigenen Chrome Engine.



EGO-SHOOTER						
Titel	Hersteller					Termin
Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	✓	✓	✓		2007
Black Sight: Area 51	Midway	✓	✓	✓		3. Quartal
Brothers in Arms Hells Highway	Ubisoft	✓	✓	✓		2007
Call of Duty 3	Activision	✓	✓	✓		März
Cellfactor Revolution	Artificial Studios	✓	✓	✓		2007
Clive Barker's Jericho	Codemasters	✓	✓	✓		2007
Coded Arms Assault	Konami	✓	✓	✓		2007
Crossfire (Arbeitstitel)	Eidos	✓	✓	✓		2007
Darkness	Take 2	✓	✓	✓		2. Quartal
Fall of Liberty	Codemasters	✓	✓	✓		4. Quartal
F.E.A.R.	Vivendi	✓	✓	✓		1. Quartal
Fifth Phantom Saga	Sega	✓	✓	✓		2007
Frontlines: Fuel of War	THQ	✓	✓	✓		2007
Half-Life 2: Episode 2	Electronic Arts	✓	✓	✓		3. Quartal
Halo 3	Microsoft	✓	✓	✓		November
Haze	Ubisoft	✓	✓	✓		2007
Huxley	Webzen	✓	✓	✓		2007
Killzone 2	Sony	✓	✓	✓		2007
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	✓	✓	✓		2007
Medal of Honor Vanguard	Electronic Arts	✓	✓	✓	✓	März
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	✓	✓	✓		März
Resistance: Fall of Man	Sony	✓	✓	✓		März
Rogue Warrior	Bethesda	✓	✓	✓		2007
Shadowrun	Microsoft	✓	✓	✓		2007
Timeshift	Vivendi	✓	✓	✓		2007
Turok	Buena Vista	✓	✓	✓		2007
Unreal Tournament 2007	Midway	✓	✓	✓		2007
Warhound	Techland	✓	✓	✓		4. Quartal



Da geht Jump'n'Run-Fans das Herz auf: In "Super Mario Galaxy" (Wii) trifft Ihr auf allerlei alte Bekannte.

Jump'n'Run



Das Traumpaar der N64-Ära kehrt mit "Banjo-Kazooie 3" zurück. Bisher gab's vom Xbox-360-Debüt nur einen Render-Trailer zu sehen.

► Wo sind all die Jump'n'Runs hin? Klar, gehüpft und gerannt wird auch 2007. Allerdings geht der Trend schon seit Jahren weg von reinrassigen Hüpfabenteuern hin zu komplexen Genre-Mixes. Es scheint fast so, als müsste ein Jump'n'Run-Protagonist heutzutage Abenteurer, Waffennarr, Rätsel-Genie und Rennfahrer in einem sein. Festzustellen z.B. bei den beiden 'großen' Jump'n'Run-Serien der PS2: Während die "Ratchet & Clank"-Reihe von Anfang an mit Wummen an den Start ging, sollten

selbige den "Jak und Daxter"-Nachfolgern verkaufstechnisch auf die Sprünge helfen. Und wenn wir schon von Verkaufszahlen sprechen: Wer, wenn nicht "GTA", sollte den finanziellen Erfolg besiegeln? Also wurden dem Helden aus "Jak 2" neben Waffen kurzerhand Fahrmissionen untergeschmuggelt. Kräht also nach klassischen Hüpfern kein Hahn mehr? Ein Blick auf die (Plattform-übergreifenden) Charts der meistverkauften Spiele in Japan beweist Gegenteiliges: Mit 3,7 Millionen verkauften Einheiten rangiert das puristische "New Super Mario Bros." (Nintendo DS) dort auf einem sensationellen dreizehnten Platz (Tendenz steigend). Und scheinbar überträgt sich der Trend aus dem Handheld-Sektor auch auf die stationären Konsolen: Mit **Super Mario Galaxy**, **Super Paper Mario**, **Sonic** und die **geheimen Ringe** und **Banjo-Kazooie 3** stehen gleich vier Titel in den Startlöchern, die astreine Jump'n'Run-Kost versprechen. Aber natürlich freuen wir uns auch auf die Vertreter der Genre-Mixturen: Mit **Ratchet & Clank** für PS3 könnte uns schließlich ein echtes Jump'n'Run'n'Shoot-Highlight ins Haus stehen – hoffentlich kommt's auch 2007! *ak*



Früher undenkbar, heute nichts Ungewöhnliches mehr: In "Sonic und die geheimen Ringe" rast Sega-Maskottchen Sonic exklusiv auf einer Nintendo-Konsole (Wii).

JUMP'N'RUN						
Titel	Hersteller	Game Boy	Game Boy Advance	Game Boy Color	Game Boy Advance SP	Termin
Banjo-Kazooie 3	Microsoft				✓	2007
Ice Age 2: Jetzt taut's	Vivendi				✓	2007
Ratatouille	THQ	✓			✓	2007
Ratchet & Clank	Sony		✓			2007
Shrek the Third	Activision				✓	2007
Sonic und die geheimen Ringe	Sega				✓	März
Sonic the Hedgehog	Sega	✓				März
Super Mario Galaxy	Nintendo				✓	2007
Super Paper Mario	Nintendo				✓	2007
The Grim Adventures of Billy & Mandy	Midway				✓	1. Quartal



„SSX Blur“ – Bretterspaß für den Wii.

„NBA Street Homecourt“ zeigt auf PS3 und Xbox 360, wo die NBA-Stars herkommen.

Sportspiele



Wir befinden uns im Jahr 2007 nach Christus: Das ganze Sportspielgenre wird von Electronic Arts beherrscht... das ganze Sportspielgenre? Nein, ein kleines Untergenre leistet den Amerikanern nach wie vor Widerstand – die Trendsport-Spiele. Doch EA will 2007 auch diese Bastion, die seit Jahren tapfer von Activision verteidigt wird, an sich reißen: **Skate** soll Neversofts Rollbrett-König vom Thron stoßen und Electronic Arts auch diese lukrative Sparte sichern. Ob das gewagte Vorhaben gelingt, ist noch nicht abzusehen – außer einigen (vielversprechenden) Bildern ist von „Skate“ nur wenig bekannt. Bereits seit Jahren hart umkämpft ist der Sektor der Fußballsimulationen: Für die kommenden zwölf Monate

halten sich die Platzhirsche Konami („Pro Evolution Soccer“) und EA („FIFA“) aber mit Ankündigungen noch arg bedeckt. Weder **FIFA 08** noch **PES 7** wurden bisher mit offiziellen Release-Terminen bedacht – dass sie kommen, ist aber so sicher wie ein Nichtabstiegsplatz für den FC Bayern. **Mario Smash Football**, Nintendos Verkaufshit des Winters 2005/06, erfährt ebenfalls eine Fortsetzung: Beim Probespiel auf der Games Convention blitzte das Multiplayer-Potenzial der Chaosbolzerei schon mal auf. Schließlich runden **SSX Blur** für den Wii sowie Segas feine Spielhallenportierung **Virtua Tennis 3** für beide NextGen-Maschinen den wenig überraschenden, aber hochkarätigen Sportmix ab. *ms*

SPORTSPIELE

Titel	Hersteller	PS2	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Fight Night Round 3	Electronic Arts	✓				2007
Freak Out – Extreme Freeride	Jowood	✓				1. Quartal
Hot Shots Golf 5	Sony	✓				2007
Leaderboard Golf	System 3				✓	März
Mario Strikers Charged	Nintendo				✓	2007
NBA 07	Sony	✓				März
NBA 2K7	Take 2	✓				März
NBA Street Homecourt	Electronic Arts	✓		✓		März
NHL 2K7	Take 2	✓				März
NFL Street 3	Electronic Arts	✓				Februar
Skate	Electronic Arts	✓		✓		2007
SSX Blur	Electronic Arts				✓	März
Tennis Masters	System 3				✓	März
Tiger Woods PGA Tour 2007	Electronic Arts	✓				März
Tony Hawk's Project 8	Activision	✓				März
UEFA Champions League 2006-2007	Electronic Arts			✓		März
Virtua Tennis 3	Sega	✓		✓		März



Statt Abseits und indirektem Freistoß gibt's bei „Mario Smash Football“ üble Grätschen und Superschüsse (Wii).



Mit „Virtua Tennis 3“ will sich Sega den Filzball-Thron von „Top Spin 2“ zurückholen (PS3, Xbox 360).



Vorsicht, Tony: EAs „Skate“ dringt ungeniert ins Rollbrettmonopol des Altmeisters vor (PS3, Xbox 360).



Dauert länger als gedacht: Die Xbox-360-Hoffnung "Forza Motorsport 2" soll aber in wenigen Monaten kommen.

Rennspiele



Für den Europa-Start wird das PS3-Offroad-Spektakel "MotorStorm" noch einmal kräftig aufgemotzt.

Was sich die letzten Monate bereits andeutete, wird immer deutlicher: Wer keine PS3 oder Xbox 360 besitzt, sollte zukünftig besser andere Genre-Vorlieben haben. Der Wii wurde zwar zum Start mit ungewöhnlich vielen Rasern beglückt, das war's dann aber auch – bislang ist kein weiteres neues Rennspiel angekündigt, lediglich auf der Virtual Console stehen vereinzelte Oldie-Flitzer an. Auch der alten Generation geht in Kürze der Sprit aus, mit Aus-

nahme des speziell entwickelten Top-titels **Burnout Dominator** (Preview auf Seite 12) bleiben lediglich einige Nachzügler (u.a. **Test Drive Unlimited**, **Stuntman 2**) und ein einsamer Funracer (**Pac-Man Rally**) für PS2-Besitzer übrig. Auf Xbox und Gamecube haben die Boxengassen bereits geschlossen.

Bekannte Namen

Ansonsten bestimmen auch im PS-Sektor Fortsetzungen das Bild: Be-

währte Serien mit Erfolgsgarantie gehen in die nächste Runde und lassen sich dabei Zeit: **Forza Motorsport 2** peilt einen Termin noch in der ersten Jahreshälfte an, während **Project Gotham Racing 4** noch vor Weihnachten an den Start gehen dürfte – **Gran Turismo 5** schafft es wohl nur im Idealfall bis zu diesem Zeitpunkt. Noch nicht offiziell angekündigt, aber definitiv in der Mache ist ein neues **Need for Speed**, während THQ zu **Juiced 2007** und **MX 07** ebenfalls noch keine weiteren Details verrät.

Detail-Versessenheit

Die NextGen-Power inspiriert Entwickler bei ein paar Rennspielen zu

vielsprechenden Neuerungen: Beim PS3-Starttitel **MotorStorm** (ein ausführliches neues Video findet Ihr auf der DVD) hinterlassen Eure Vehikel ebenso wie im **Sega Rally**-Comeback nicht nur optisch Spuren auf dem Untergrund: Der zerfurchte Boden wird bei späteren Runden auch das Fahrverhalten der Vehikel spürbar beeinflussen und so bei jedem Rennen für neue Verhältnisse sorgen. Eine weitere Selbstverständlichkeit ist zukünftig eine umfassende Online-Anbindung, ohne die sich kaum noch ein virtueller Bolide mehr an den Start wagen wird – auch nachkaufbare Zusatzinhalte werden immer gängiger. us



Auf der PS3 fliegen die Fetzen noch spektakulärer: "Full Auto 2" ist keine echte Fortsetzung, behebt aber konsequent einige Mängel des Xbox-360-Erstlings.



Da schaut der Prinz: Namco lädt nur auf der PS2 zur "Pac-Man Rally" ein.



Spät dran, soll aber doch noch kommen: "The Fast and the Furious" für PS2.

Burnout 5



Hersteller: Electronic Arts
System: PS3, Xbox 360

Zum ersten echten NextGen-„Burnout“ haben sich die Codekünstler von Criterion eine ganze Menge vorgenommen: So seid Ihr im fünften Teil nicht mehr auf vorgegebene Kurse eingeschränkt, sondern brettet nach bester „Need for Speed“-Manier völlig frei durch eine offene Stadt. Zusammen mit Euch machen über 30 Rivalen Paradise City unsicher, die Ihr herausfordern oder – noch besser – verschrotten könnt. Rennen startet Ihr nun jederzeit und überall, auch Crashkreuzungen gibt es nicht mehr – die gestaltet Ihr jetzt einfach spontan selbst. Natürlich soll auch die Grafik einen Sprung nach vorne machen, so wird z.B. die Anzahl der demolierbaren Karosserieteile von zwölf auf satte 80 erhöht. Auch online ist eine Menge geplant, u.a. führt „Burnout 5“ genaue Statistiken darüber, mit wem Ihr wann schon mal aneinander geraten seid, damit Ihr Eure Revanche planen könnt. Wie gut die Umsetzung der ambitionierten Ideen wirklich hinlief, konnten wir leider noch nicht ausprobieren – gespannt darauf sind wir aber allemal.

Colin McRae: DIRT



Hersteller: Codemasters
System: PS3, Xbox 360

Nach fünf Episoden, bei denen Rallyefreunde überwiegend allein im Kampf gegen die Uhr unterwegs waren, setzt das erste NextGen-„Colin McRae“ neue Schwerpunkte: Bei „DIRT“ könnt Ihr zwar ebenso die klassischen Rennmodi angehen, aber der Offroad-Raser bietet noch eine ganze Menge mehr. So bewältigt Ihr spannende Bergrennen voller enger Kurven nahe am Abgrund, kämpft mit mehreren Kontrahenten beim Rally Cross um den Sieg oder schwingt Euch auf staubigen Wüstenkursen sogar hinter das Lenkrad eines Baja-Buggys. Das Fahrzeughandling fällt nun etwas arcadelastriger aus, ohne aber den Realismus zu vernachlässigen – sowohl Profis als auch Neueinsteiger sollen damit gut klarkommen. Optisch verspricht Codemasters mit der ‚Neon‘-Technologie eine Fortentwicklung, die insbesondere die Unfälle so echt wie nie zuvor aussehen lassen soll und auf keine vorberechneten Bruchstellen oder ähnliche Mätzchen mehr zurückgreift.

GTR

Hersteller: THQ
System: Xbox 360



Auf dem PC setzte „GTR“ Simulationsmaßstäbe, die nun auch Xbox-360-Besitzer überzeugen sollen. Wer keine Lust hat, für Rennerfolge wirklich zu arbeiten, macht um die detailversessene Rennsport-Versorgung einen großen Bogen, Realismusfanatiker erwartet dagegen das Paradies. Leider konnten wir „GTR“ noch nicht antesten, doch wenn die Umsetzung ordentlich wird, kann kaum was schief gehen – und das „Wireless Racing Wheel“ ist ideal dafür.

Fatal Inertia

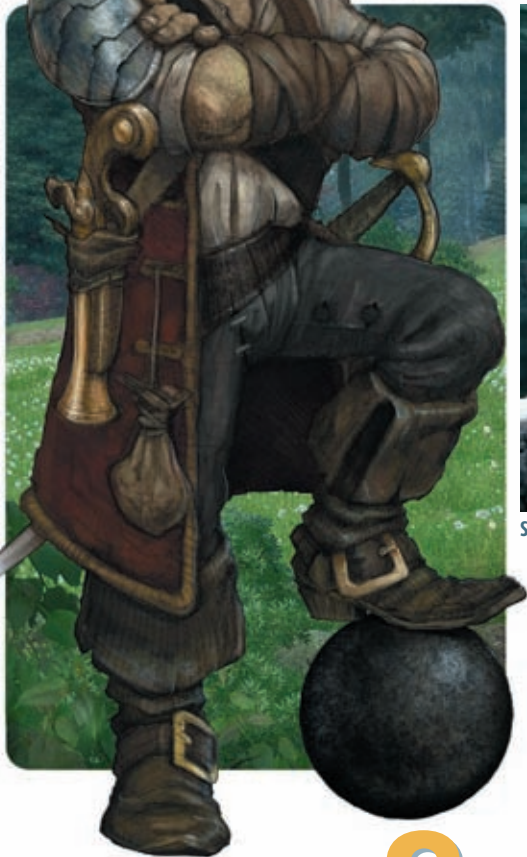


Hersteller: Koei
System: PS3, Xbox 360

Nachdem Sony keine Anzeichen macht, die „Wipeout“-Serie wieder aus dem Schrank zu holen, springt ausgerechnet Koei mit einem ansehnlich inszenierten SciFi-Raser in die Bresche: In futuristischen Renngleitern flitzt Ihr im Rekordtempo über Meere und durch Canyons – wer den Xbox-Oldie „Quantum Redshift“ noch kennt, weiß in etwa, was auf uns zukommt. Ursprünglich als PS3-Exklusivtitel angekündigt, erscheint „Fatal Inertia“ nun auch auf der Xbox 360.

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	PS3	Xbox 360	Wii	Termin
Burnout 5	Electronic Arts	✓	✓	✓	März
Burnout Dominator	Electronic Arts	✓	✓	✓	März
Colin McRae: DIRT	Codemasters	✓	✓	✓	2. Quartal
Fatal Inertia	Koei	✓	✓	✓	2007
Formula One Championship Edition	Sony	✓	✓	✓	März
Forza Motorsport 2	Microsoft	✓	✓	✓	2. Quartal
Full Auto 2: Battlelines	Sega	✓	✓	✓	2. Quartal
Gran Turismo 5	Sony	✓	✓	✓	4. Quartal
GTR	THQ	✓	✓	✓	2007
Juiced 2007	THQ	✓	✓	✓	2007
MotorStorm	Sony	✓	✓	✓	März
MX 07	THQ	✓	✓	✓	2007
Need for Speed Carbon	Electronic Arts	✓	✓	✓	März
Pac-Man Rally	Namco	✓	✓	✓	März
Project Gotham Racing 4	Microsoft	✓	✓	✓	4. Quartal
Ridge Racer 7	Namco	✓	✓	✓	März
Sega Rally	Sega	✓	✓	✓	2007
Stuntman 2	THQ	✓	✓	✓	2007
Test Drive Unlimited	Atari	✓	✓	✓	Februar
The Fast & the Furious	Namco	✓	✓	✓	2007



Soll auf der PS3 mit besserer Speicherverwaltung und neuen Inhalten kommen: "The Elder Scrolls 4: Oblivion".

Rollenspiele & Adventures

► Naturgemäß erscheinen im frühen Lebenszyklus einer neuen Hardware-Generation von denjenigen Spiele-Genres die wenigsten Vertreter, deren Umsetzung die meiste Zeit verschlingt – allen voran Abenteuer- und Rollenspiele. Derweil 2006 insbesondere PS2-Besitzern als das abenteuerlichste Jahr seit langem im Gedächtnis bleiben wird, hat es sich jetzt erst einmal ausgerollenspielt – zumindest fast: Die wenigen, handverlesenen Neuerscheinungen kommen fast alle für das dienstälteste NextGen-System – die Xbox 360. Die Gründe liegen auf der Hand: Das Entwicklerfeld hat die PC-nahe Hardware schon jetzt fest im Griff, und zeitauf-

wändige Entwicklungen wie **Fable 2** oder Biowares herbeigesehntes Sci-Fi-Epos **Mass Effect** rotieren jetzt schon so lange in der Entwicklungsschleife, dass man dieses Jahr mit der Veröffentlichung rechnen darf. Hart wird's für alle, die ihr Herz ganz und gar den Genre-Vertretern fernöstlicher Machart verschrieben haben: Mistwalker, die junge Firma von "Final Fantasy"-Vater Hironobu Sakaguchi, will die von Microsoft vorfinanzierten Titel **Blue Dragon** und **Lost Odyssey** noch

dieses Jahr in Deutschland aus der Xbox-360-Taufe heben – einen genauen Termin kennt man indes nicht. Ebenfalls ziemlich sicher sind das Erscheinen der längst überfälligen Sternenfahrt **Rogue Galaxy** von "Dragon Quest 8"-Entwickler Level 5 und der PS2-Einstand der **Mana**-Reihe. Genauso karg sieht's auf der PS3 aus, denn sie wird dieses Jahr fast nur mit Umsetzungen bedacht.

Noch mehr Geduld wird den Liebhabern klassischer Adventure-Kost

abverlangt: Außer der kunterbunten Genre-Mixtur **Overlord** haben wir bisher keinen nennenswerten Genre-Vertreter gewittert, und auch der von Codemasters publizierte Fantasy-Schwank ist nicht unbedingt etwas für die Freunde beschaulicher Rätselschwergeschwichter. Allein "Fahrenheit"-Erfinder Quantic Dreams bleibt seiner Linie treu und arbeitet am nächsten Story-Brocken: Aber vor 2008 ist mit David Cages **Heavy Rain** kaum zu rechnen. *rb*



Mit "Overlord" kündigt sich ein interessanter Genre-Cocktail für die Xbox 360 an: Spielt den Bösewicht und terrorisiert mit Euren Horden arglose Dorfbewohner!



Es gibt ein Leben nach "Final Fantasy 12": Mit "Rogue Galaxy" kommt noch ein Rollenspiel-Blockbuster auf die gute alte PS2.

Overlord (Adventure)



Hersteller: Triumph Studios
System: Xbox 360

Auf den Pfaden von Peter Molyneux' legendärem "Dungeon Keeper" wandelt "Overlord". Auch in der schrillen Parodie

aus den niederländischen Triumph Studios ("Age of Wonders" für PC) übernehmt Ihr die Rolle eines Fantasy-Fieslings, scheucht Goblins durchs 3D-Terrain, erobert Eure eigene Schreckensfestung und sagt Helden den Kampf an!

Two Worlds (Rollenspiel)

Hersteller: Reality Pump
System: Xbox 360

Mit filmreif choreografierten Action-Gefechten, einem flexiblen Magiesystem und viel Handlungsfreiheit wollen Euch Entwickler Reality Pump und der deutsche Hersteller Zuxxez ("Knightshift") locken: Nachdem Zwerge über das vermeintliche Grabmal eines verbliebenen Kriegsgottes stolpern, wetzen dessen orkische Anhänger die Messer.



Fable 2 (Rollenspiel)



Hersteller: Lionhead
System: Xbox 360

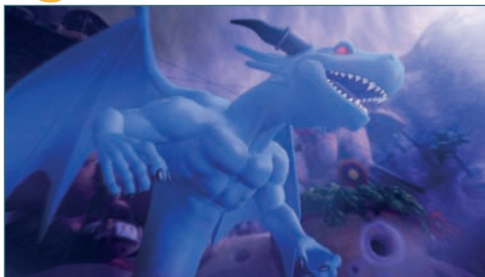
Mit Teil 2 will Designer-Legende Molyneux die für den Erstling gesteckten Ziele endlich realisieren: Wieder bestimmt Ihr durch Eure Aktionen

Gesinnung und Karriere des Helden, nur sollen Eure Möglichkeiten diesmal ungleich vielseitiger ausfallen. Molyneux will Euch eine Welt präsentieren, die mit dem Charakter altert und in der Ihr u.a. jedes Gebäude kaufen dürft.

Blue Dragon (Rollenspiel)

Hersteller: Mistwalker
System: Xbox 360

Wer japanische Rollenspiele liebt, hofft auf dieses Spektakel von "Final Fantasy"-Erfinder und Square-Mitbegründer Sakaguchi. "Blue Dragon" verspricht von den knuffigen Figuren bis hin zu traditionellen Rundengefechten bodenständige Genre-Kost – angereichert mit reichlich Innovationen: darunter auch die Möglichkeit, Eure Gegner vor dem Gefecht aufeinanderzuhetzen.



The Elder Scrolls 4: Oblivion (Rollenspiel)



Hersteller: Bethesda
System: PS3

Bethedas Ego-Epos soll bald noch mehr Inhalt (das auf Xbox 360 nur als Download für ca. 800 MP verfügbare Add-On "Knights of the Nine" will man direkt integrieren) und schönere Optik bieten. Letztere wird vor allem von einer deutlich verbesserten Speicherverwaltung profitieren (Festplatten-Streaming sei Dank) und die allzu oft von Ruckel-Anfällen gepeinigten Überlandreisen der Xbox-360-Version hoffentlich ebenso vergessen machen wie die extreme Reduktion der Textur-Detailstufe bei weit entfernten Landstrichen.

Rogue Galaxy (Rollenspiel)



Hersteller: Level 5
System: PS2

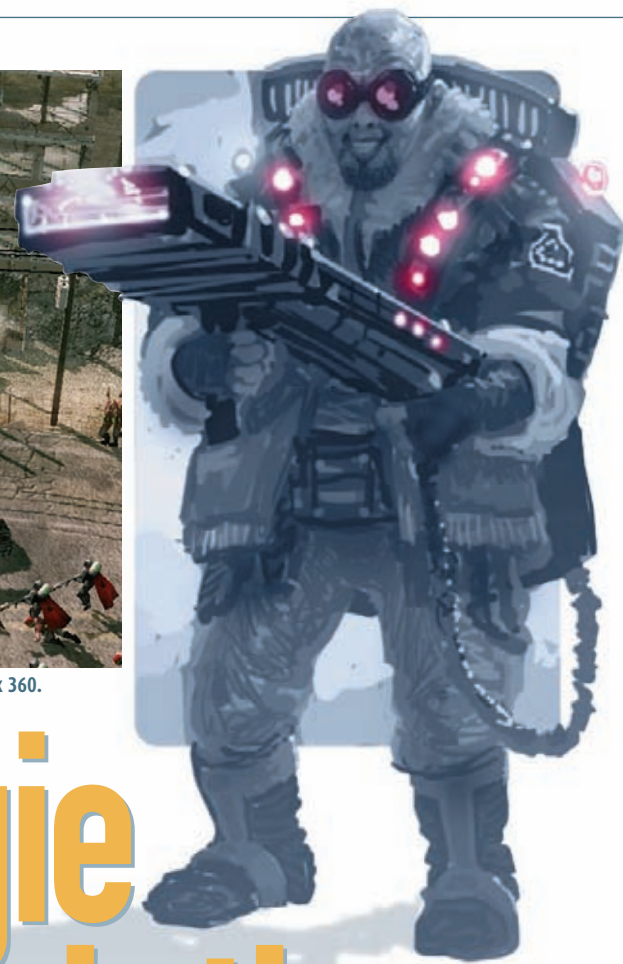
Das vermutlich letzte große Rollenspiel für die betagte Sony-Hardware geht aufs Konto von Level 5 ("Dragon Quest 8", "Dark Cloud") und bringt anders als die für Square-Enix entwickelte "Reise des verwunschenen Königs" eine Menge Action ins von Wer-

ten und Statusschirmen geprägte Genre. Die interstellaren Reisen an Bord eines antiquierten Schoners erinnern dezent an Disneys "Der Schatzplanet".

ROLLENSPIELE & ADVENTURES						
Titel	Hersteller	PS2	Xbox 360	Wii	PS3	Termin
Blue Dragon	Mistwalker				✓	2007
Dawn of Mana	Square-Enix	✓				2. Quartal
Enchanted Arms	From Software		✓			2. Quartal
Elveon	10Tacle Studios				✓	3. Quartal
Fable 2	Lionhead				✓	2007
Lost Odyssey	Mistwalker				✓	2007
Mass Effect	Bioware				✓	2007
Overlord	Triumph Studios				✓	3. Quartal
Rogue Galaxy	Level 5	✓				3. Quartal
Shining Force EXA	Sega	✓				2. Quartal
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda		✓			1. Quartal
Two Worlds	Reality Pump				✓	1. Quartal
Untold Legends: Dark Kingdom	Sony		✓			1. Quartal



Die Konsolen-Rückkehr eines Klassikers: "Command & Conquer 3" profitiert von der HD-Auflösung der Xbox 360.



► Noch deutlich magerer als das Angebot an Rollenspielen und Adventures fällt 2007 das Strategie- bzw. Simulations-Portfolio aus: Hoffnungsträger Nummer 1 ist das in der letzten MAN!AC-Ausgabe ausführlich vorgestellte **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** für die Xbox 360: Die LA-Niederlassung von Electronic Arts (ehemals Westwood) kombiniert knackige Echtzeit-Strategie in Serien-Tradition mit dem technischen Know-how, das man durch die Xbox-360-Version von "Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2" gesammelt hat. Weit weniger sicher, und deshalb nicht in unserer Tabelle aufgeführt, ist die zeitige Veröffentlichung des "Halo"-Strategie-Ablegers: Mit **Halo Wars** will man die Vorgeschichte des Konflikts zwischen Menschen und Covenant erzählen. Ein Fall für die Fußball-Narren unter Euch wird der **Championship Manager 2007**, mit dem Ihr Eurer eigenen Mannschaft zum Welterfolg verhilft. Neben der Grafik-Engine möchte Entwickler Beautiful das Options-Angebot aufbessern: So führt man neben dem neuen Tool zur Spiel-Analyse ein

Strategie & Simulation

Dialog-Feature ein. Dank ihm könnt Ihr Euren Kickern jetzt individuelle Kommandos geben – vor dem Spiel und während der Halbzeit. Deutlich martialischer geht's bei den **Battlestations** zu, mit denen Ihr nicht nur die Schlacht von Midway, sondern noch eine ganze Fülle anderer Weltkriegs-Kämpfe auf dem Pazifik nachspielt. Die kriegerische Kombi aus bleihaltiger Luft- bzw. See-Action und strategischen Flottenmanövern gibt Euch das Kommando über unterschiedliche Zerstörer, U-Boote sowie Flugzeuge – allesamt nach historischem Vorbild gestaltet (siehe Test auf Seite 79).

Einen völlig neuen Ansatz bei der Umsetzung von Sammelkartenduellen verspricht Sonys **The Eye of Judgment**: Anstatt auf dem Bild-

schirm virtuelle Karten auszuspielen, habt Ihr ein echtes Blatt auf der Hand – und das wird mit Hilfe der neuen EyeToy-Kamera so brav abgelesen, dass Ihr das Resultat Eurer Aktionen auf dem TV sehen könnt. *rb*

STRATEGIE & SIMULATION

Titel	Hersteller	PS2	Xbox	Xbox 360	Wii	Termin
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts			✓		3. Quartal
Championship Manager 2007	Eidos			✓		1. Quartal
Battlestations: Midway	Eidos			✓		Februar
Eye of Judgment: Conquerors of 9 Fields	Sony	✓				2. Quartal



Links: So stellt sich Sony das greifbare und in neun Felder unterteilte "Eye of Judgment"-Spielfeld vor. Rechts: Die von der "Eye Toy"-Kamera abgelesenen Codes inszeniert das Programm als furiose 3D-Schlacht (PS3).



Lässt Euch Pazifikschlachten zu Wasser und in der Luft nachspielen: "Battlestations: Midway" (Xbox 360).

Neues aus der Wii-Welt

Seit acht Wochen ist Nintendos Konsole erhältlich – wir fassen die Erfahrungen und Neuheiten zum Wii zusammen.



Wii-Shop

► Als letzter der drei Hardware-Hersteller springt Nintendo auf den Internet-Trend auf: Anders als Microsoft und Sony liegt das Hauptaugenmerk beim Wii aber noch nicht auf Online-Matches, sondern dem Angebot kommerzieller Downloads. Im Wii-Shop findet Ihr neue Kanäle und vor allem bereits jetzt über 40 Retro-Klassiker, zu denen wir Euch auf der rechten Seite mehr erzählen. Positiv zu vermerken ist, dass Nintendo hier nicht geizt und für steten Nachschub sorgt. Während sich z.B. Xbox-Live-Benutzer schon glücklich



Alles klar im Blick: Die wichtigsten Infos zum Spiel seht Ihr sofort.

schätzen, wenn jede Woche ein neuer Arcade-Titel ansteht, gibt's im Wii-Shop häufiger Updates.

Wer seinen Wii per WLAN ins Netz schickt, kann allerdings noch nicht gleich zulangen: Erst müssen virtuelle Punkte gekauft werden, mit denen Ihr Transaktionen tätigt – 100 Zähler sind gleichbedeutend



Alle Preis- und Größendetails bekommt Ihr vor dem Download angezeigt.

mit einem Euro. Die gibt's entweder als Zahlencode per im Handel erhältlicher Rubbelkarten (jeweils 2.000 Punkte) oder Ihr lasst sie von Eurer Kreditkarte abbuchen – maximal könnt Ihr 10.000 Punkte auf Eurem Wii horten. Dann lasst Ihr Euch entweder die neuesten Angebote zeigen oder wählt die Oldies Eures Lieblichkeitssystems: In Europa stehen fünf Retro-Systeme zur Wahl, während die MSX-Computer nur in Japan erhältlich sind.

Daraufhin geht's zur Liste der verfügbaren Titel, die je nach Konsole derzeit mehr oder weniger gefüllt sind – in unserem Beispiel kaufen wir ein N64-Spiel, zum Redaktions-



Eine nette Mario-Animation zeigt Euch den Fortschritt des Datentransfers.

schluss gab es lediglich "Super Mario 64". Habt Ihr Euch entschieden, zeigt Euch eine Abrechnung, was der Spaß kostet und wie viel Platz er im internen Wii-Speicher einnimmt. Fehlt nur noch der Download, der mit einer kleinen Mario-Animation aufgepeppt wird – ist der Klempner beim rechten Block angekommen, seid Ihr fertig. Mit unserer DSL-6000-Leitung brauchte das N64-Abenteuer nicht mal eine Minute, die Transferrate ist also völlig akzeptabel. Da wundert es umso mehr, dass die Verbindung zum Wii-Shop und der Menüwechsel selbst immer recht langsam vonstatten gehen.

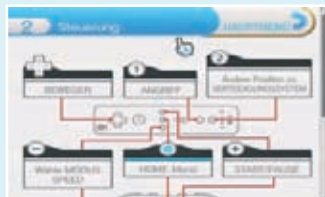
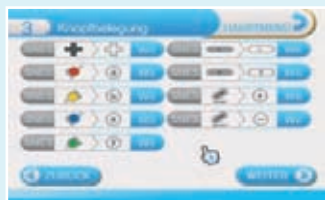


Die virtuelle Währung kauft Ihr per Coupon oder Kreditkarte.



In der Retro-Abteilung gibt es Spiele von fünf klassischen Konsolensystemen.

Virtual Console

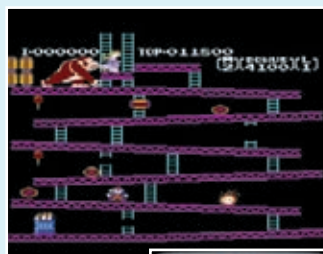


Zu jedem Titel erhaltet Ihr ein virtuelles Handbuch, das neben Story und Spiel-details auch auf die Tastenbelegung der verschiedenen Pads eingeht.

► Habt Ihr Euch Retro-Klassiker gekauft, wollt Ihr die natürlich spielen – doch wie sieht es mit der qualitativen Umsetzung in die Neuzeit aus? Wir haben stellvertretend für jedes System ein Spiel gekauft und dessen Anpassung untersucht. Anhand dieser Stichproben lässt sich zwar keine endgültige Aussage für alle Titel treffen, aber wir gehen davon aus, dass sich keine gravierenden Unterschiede zeigen. Vorbildlich ist das "Zusatzmaterial": Neben dem Programmcode erhaltet Ihr eine virtuelle Bedienungsanleitung, die detailliert auf die Bedienung des Spiels inklusive der Tastenbelegung der jeweiligen Controller eingeht. Außerdem wird Euch schon vor dem Kauf mitgeteilt, welches Eingabegerät unterstützt wird.

NES

Vom 8-Bit-Oldie schnappten wir uns das Klempner-Debüt bei "Donkey Kong": Wie bei den anderen Versuchen konnten wir uns von einer gelungenen Emulation überzeugen – was hier natürlich auch heißt, dass einer der Automaten-Levels fehlt. Ebenso erfreulich: Wenn Ihr das Spiel über die Home-



taste der Remote Richtung Wii-Menü verlasst, könnt Ihr beim nächsten Aufruf unmittelbar dort wieder eingreifen, wo Ihr aufgehört habt. Allerdings bewahrheiteten sich die Befürchtungen in Sachen PAL: Wir erhalten tatsächlich ungeschönt die Europa-Fassungen der Oldies – es stehen keine 60 Hz zur Wahl.

SNES

Hier gingen wir bei "Super Castlevania 4" auf Erkundungsjagd durch vampirverseuchte Schlösser: Wie beim kleinen Bruder NES funktio-



niert das Spiel tadellos, ohne aber weitere Vorzüge zu bieten. Progressive Scan ist ebenso Fehlanzeige wie eine 60Hz-Unterstützung – dafür erhaltet Ihr immerhin eine Vollbild-Anzeige ohne störende Balken, was aber kaum auf alle SNES-Titel zutreffen dürfte. Hier gilt wohl die Faustregel, dass auch die Wii-

Downloads den Modul-Vorbildern folgen: Einige werden angepasst sein, andere nicht.

Turbo Grafx 16

Für den Europa-Wii wählte Nintendo diesen Konsolennamen, Experten kennen das System auch unter der japanischen Bezeichnung PC-Engine. Wir griffen zum Vertikalshooter "Superstar Soldier", der uns eine angenehme Überraschung bereitete: Als einziges unserer Versuchskaninchen unterstützt die Ballerei anstandslos 60 Hz und



sogar Progressive Scan! Eigentlich logisch: Schließlich kam das leistungsfähige 16-Bit-Gerät nie im großen Stil in Europa raus, deshalb ist die NTSC-Bildnorm praktisch Pflicht. Entsprechend erhaltet Ihr damit eine Reihe von Spielen, die es niemals offiziell bei uns zu kaufen gab – eine feine Sache.

Mega Drive

Weniger glücklich machte uns dagegen "Sonic the Hedgehog": Der Sega-Star begegnet uns auf dem Wii nämlich nur in einer lieblosen PAL-Fassung, die noch dazu mit dicken horizontalen Balken auffällt – das hätte gerade beim Vorzeigetitel besser sein müssen. Dies fällt umso mehr ins Gewicht, als dass derzeit die vorzügliche "Sega Mega



Drive Collection" für PS2 und PSP (Tests auf Seite 88 bzw. 103) erschienen ist und viele der Download-Spiele auch dort für wesentlich weniger Geld vertreten sind.

Nintendo 64

Die wohl interessanteste Sparte wird von Nintendo derzeit noch recht stiefmütterlich behandelt: Lediglich "Super Mario 64" gibt es seit dem Systemstart zu kaufen. Wenig überraschend tummelt sich der Klempner nur in seiner nicht optimierten PAL-Fassung auf dem Wii – immerhin mit Vollbild, dafür



ist das Spieltempo für Profis als etwas träger erkennbar. Die höhere Auflösung macht die Polygonoptik dezent hübscher, die Texturen bleiben aber ähnlich schwammig wie früher. Außerdem könnt Ihr hier nicht mit der Wii-Remote daddeln – klar, der fehlt es u.a. am notwendigen Analogstick.

Diese Funktionen und Controller unterstützen die fünf Systeme:

System	Preis in Punkten	60 Hz	Progressive Scan	Jederzeit speichern	Classic-Pad	Gamecube-Pad	Wii-Remote
NES	500	–	–	✓	✓	✓	✓
SNES	800	–	–	✓	✓	✓	✓
Turbo Grafx 16	600 *	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mega Drive	800	–	–	✓	✓	✓	✓
Nintendo 64	1.000	–	–	–	✓	✓	–

* "R-Type" für Turbo Grafx kostet 800 Punkte

Web-Browser

► Kurz vor Weihnachten stellte Nintendo eine Demo-Fassung des von Opera gefertigten Browsers zum Download zur Verfügung: Derzeit gibt es ihn umsonst im Wii-Shop, in einigen Monaten soll die Vollversion für ca. 500 Punkte erhältlich sein. Was in der Schnuppervariante fehlt, wird nirgends verraten, allerdings vermuten wir, dass Probleme wie z.B. die nicht enthaltene Unterstützung der aktuellen Flash-Version (links unten) im fertigen



Produkt nicht mehr vorkommen. Gesurft wird auf dem Wii mit Hilfe der Remote, Web-Adressen gebt Ihr komfortabel mittels Software-Tastatur ein (unten) oder Ihr speichert Eure Favoriten in einer Liste.



Das klappt alles gut und mit ordentlichem Tempo – einziges deutliches Hindernis für den unbeschwerten Trip im WWW ist die niedrige Bildschirmauflösung des Wii. In der Normalansicht könnt Ihr



die meisten Webseiten nur schwerlich entziffern (oben rechts), doch auch daran wurde gedacht: Mit der Plus-Taste aktiviert Ihr den Zoom (oben links), allerdings müsst Ihr den nun kleineren Ausschnitt häufiger scrollen. Für den Wii optimierte Seiten sind noch rar, das Internet-Radio www.finetune.com/wii/ zeigt aber, wie es vernünftig funktionieren kann (Bild links): Große Schriften und Symbole in Wii-Ästhetik wissen zu überzeugen.

Kurz und Knapp

Bildformate: Die Hoffnung, Nintendo würde eine grundsätzliche Widescreen-Auflösung einführen, war leider vergeblich: Obwohl die meisten Titel inzwischen tatsächlich Progressive Scan oder zumindest 60 Hz als Standard unterstützen, ist das 16:9-Format keineswegs die Regel. Selbst hauseigene Titel wie "Wario Ware Smooth Moves" verschmähen immer noch die Breitbild-Nutzung.

Gamecube-Spiele: Wer seine Gamecube-Bibliothek weiter verwenden will, ist fein raus: Der Wii schluckt alle Titel aus der jeweiligen Region ohne Zögern, egal auf welcher Höhe Ihr die Mini-Scheiben ins Shuffle-Laufwerk schiebt. Auch mit 60 Hz habt Ihr keine Probleme: Die Abfrage dafür taucht nun automatisch bei dafür geeigneten Spielen direkt beim Start auf, ohne dass Ihr erst ein Knöpfchen drücken müsst. Nur Progressive Scan gibt's auch auf dem Wii ebenso wenig wie eine Titelerkennung – stattdessen wird das Gamecube-Logo eingeblendet.



Auswurfbereit: Habt Ihr den Wii auf Standby geschaltet und vergessen, die DVD rauszunehmen, müsst Ihr ihn nicht wieder hochfahren: Die Auswurf-Mechanik arbeitet auch in diesem Zustand.

Kopieren komplex: Um Spielstände und Virtual-Console-Titel auf bzw. von einer SD-Karte zu kopieren, ist ein System-Update zwingend notwendig. Direkt aus der Packung raus beherrscht der Wii diese Funktion nämlich nicht. Selbst danach bleiben ein paar kleine Tücken: Gekaufte Retrospele laufen natürlich nur auf dem damit verknüpften Wii, aber leider nicht mal von einer SD-Karte – beim knapp bemessenen internen Speicher werdet Ihr darum als Vielkäufer zum Kopiermeister. Außerdem mag es der Wii nicht, wenn Ihr eine bereits existente Datei überschreiben wollt: Das funktioniert nicht, stattdessen müsst Ihr das unerwünschte Objekt auf dem Ziellaufwerk vorher manuell löschen.



Kuddelmuddel: Netter Gag am Rande: Bis auf den DVD-Kanal links oben könnt Ihr alle Elemente des Hauptmenüs auf Wunsch frei überall platzieren (allerdings immer nur auf leeren Feldern), wo Ihr wollt und so z.B. Eure Lieblingsspiele stets auf der ersten Seite anordnen.

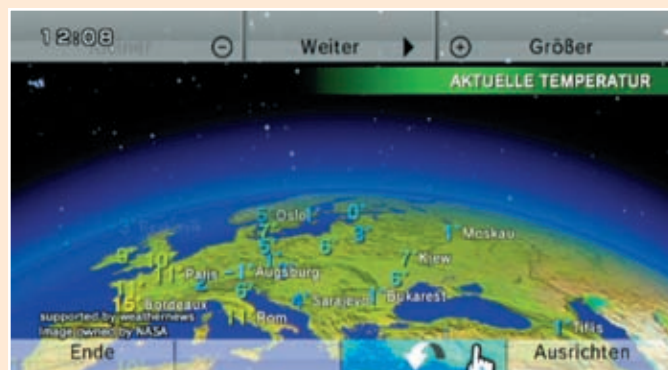
Wetterkanal



► Im Gegensatz zum Browser kommt der Wetterkanal per System-Update auf Euren Wii: Grafisch ist die Prognose hübsch in Szene gesetzt, Ihr könnt die Landschaft kippen (unten) oder sogar herauszoomen, bis der ganze Globus auf den Bildschirm passt (oben links). So gelungen die Grundidee auch klingt, der praktische Nutzen hält



sich in Grenzen: Sonderlich viele Städte könnt Ihr nicht als Standorte wählen, detaillierte Angaben wie z.B. die Vorschau für die nächsten Tage (oben rechts) erhaltet Ihr nur für Metropolen im gewählten Land. Wer also z.B. für den USA-Urlaub erkunden will, wie das Wetter in New York wird, muss erst umständlich im Menü die Heimatstadt wechseln. Für eine kostenlose Dreingabe ist der Wetterkanal aber zumindest eine nett anzusehende Sache.



Remote-Reichweite



"Rayman Raving Rabbids" nimmt es mit dem Abstand besonders genau.

► Wer über ein großes Wohnzimmer verfügt, stößt beim Wii schon mal an dessen Grenzen: Standard-



gemäß ist die Reichweite der Fernbedienung – genauer gesagt ihrer Pointer-Funktionalität – schon bei etwa drei Metern Abstand von der Sensorbar am Ende. Allerdings reagieren nicht alle Spiele gleich sensibel darauf: In unseren Zockerrunden hat sich "Rayman Raving Rabbids" als der Titel mit der geringsten Toleranz erwiesen. Abhilfe schaffen einige mehr oder weniger konventionelle Lösungen: Euer erster Schritt sollte es sein, im Wii-Setup die Sensibilität der Remote zu erhöhen. Das bewirkt zwar keine Wunder, in der Maximalstellung schindet Ihr so aber schon etwas mehr als einen Meter raus.

Je empfindlicher Ihr die Einstellung wählt, desto mehr Abstand geht.



Low-Tech vom feinsten: Mit zwei Teelichtern bastelt Ihr eure Sensorbar-Alternative.

Reicht das immer noch nicht, könnt Ihr entweder die Sensorbar einfach weiter nach vorne legen – doch praktisch oder gar schön ist das weniger. Wer es extravagant mag, setzt deshalb auf eine ausgefallene Lösung – Teelichter. Stellt Ihr zwei davon in etwa dem gleichen Abstand zueinander auf wie die En-

den der Sensorbar, funktioniert die Fernbedienung wieder tadellos und ihr seid als zusätzlichen Bonus das lästige Kabel los. Der Remote ist es nämlich egal, welche Lichtquelle die benötigten Infrarotstrahlen erzeugt – im Praxistest hatten wir keine Probleme mit unserer Kerzenschein-Lösung.

Kommunikation

► Freier Datenaustausch ohne Sicherheitsbarrieren ist bei Nintendo nicht vorgesehen, doch beim Wii fallen diese erfreulicherweise weniger unhandlich aus als noch zu DS-Zeiten: Jetzt hat nicht mehr jedes Spiel einen eigenen Freundschaftscode, sondern Eure Konsole kommt von Werk aus mit einer 16-stelligen Zahl daher – die findet Ihr etwas versteckt im Adressbuch. Wollt Ihr mit anderen Spielern z.B. per Kurznachrichten kommunizieren, müssen diese zwingend Euren Code kennen – und Ihr den ihrigen. Erst wenn sich beide Teilnehmer gegenseitig im Adressbuch eingetragen haben und das Wii-Netzwerk die etwas langwierige Verifikation abgeschlossen hat (erkennbar am dann dunklen Namensschriftzug) dürft Ihr Euch gegenseitig Nachrichten und Miis schicken. Apropos Miis: Wenn Ihr sicher stellen wollt, dass Eure Eigenkreatio-



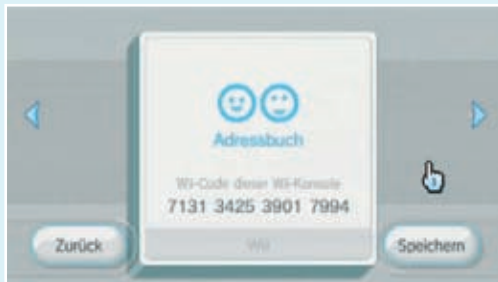
Verdammt viel los: Wer WiiConnect 24 aktiviert und Freunde hat, darf sich über regen Mii-Zulauf freuen.

nen auch auf anderen Konsolen mit dem Urheber-Label versehen sind, müsst Ihr sie tatsächlich eigenhändig abschicken. Alle Cartoon-Kerl-



chen, die automatisch via WiiConnect 24 eintrudeln, verlieren nämlich diese Kennzeichnung. Das macht die Identifikation ihrer

Schöpfer fast unmöglich, insbesondere wenn erst mal eine Hundertschaft davon in Eurer Mii-Parade marschiert.



Alles zur Kommunikation wird im Adressbuch geregelt – die Kontakte verewigt Ihr auf Wunsch mit Mii-Porträts.

MAN!AC NEWS



Kein "Crackdown" für Deutschland

► Deutsche Zocker haben es schwer: Nicht nur die konsequente Diskreditierung actionreicher Spielekosten durch Politik und Medien schlägt Freunden der virtuellen Unterhaltung auf den Magen. Jetzt sieht Microsoft auch von einer Deutschland-Veröffentlichung seines "GTA"-Pendants "Crackdown" ab, denn allzu brutal wird dort im Comic-Look gemeuchelt und gekämpft. Das

findet auch die USK und wehrt dem Titel eine Alters-einstufung. Microsoft bleibt damit seiner Linie treu, Spiele ohne Kennzeichnung hier zu Lande nicht zu veröffentlichen. "Crackdown" ist der zweite Xbox-360-Titel binnen kurzer Zeit, den deutsche Zocker nicht regulär über den Handel beziehen können. Die Sache hat noch einen weiteren Nachteil: Speziell ausgezeichneten "Crackdown"-

Packungen liegt nämlich eine Einladung für den "Halo 3"-Beta-Test bei. Wer mit dem Master Chief schon Monate vor Release Aliens bekämpfen will, wendet sich an den Importhändler seines Vertrauens. In Rest-Europa erscheint "Crackdown" am 23. Februar.



keine
Kennzeichnung
usk

AM RANDE

+++Verfrühter Nachruf: Etwas vorschnell hatte die japanische Zeitschrift Famitsu über die Einstellung noch namenloser Konami-Spiele berichtet. Dabei hat Konami lediglich die Veröffentlichungstermine besagter PS3- und Wii-Titel auf unbestimmt verschoben. +++Auf zu neuen Ufern: Chris und Tim Stamper, Gründer der englischen Spieleschmiede Rare, haben das Unternehmen Ende Dezember 2006 verlassen. Nach 20 Jahren bei der gleichen Firma wollen beide neue Interessen verfolgen. +++Online-Engagement: Electronic Arts hat unter www.ea-play.de ein Online-Magazin für digitale Spielkultur gestartet. +++E3 Ablöse: Der von IDG geplante Ersatz für die drastisch geschrumpfte E3 wurde nun unter dem Namen "Entertainment for All Expo", kurz "E for All" vorgestellt. Die Publikumsmesse soll erstmals vom 18. bis 20. Oktober im L.A. Convention Center stattfinden. +++Nintendo gewinnt Emmy: Die National Academy of Television Arts & Science hat Nintendo für die Entwicklung des plusförmigen Digital-Kreuz mit einem Emmy ausgezeichnet. +++Abspielen leicht gemacht: Gerüchten zufolge arbeitet Datel an einem Freeloader für Nintendos Wii. Datel hat bereits für den Gamecube eine Software entwickelt, die das Abspielen von Importen ermöglicht. +++Abgesägt: Weil er mit "RTL Winter Games 2007" für einen Konkurrenzsender Werbung betrieb, hat die ARD die Zusammenarbeit mit Moderator Markus Wasmeier gekündigt. +++Wireless Wii-Controller: Verdicts.co.uk will erfahren haben, dass Nintendo an einem Nunchuk-Pad arbeitet, das sich kabellos mit der Wii-Remote verbinden lässt. Kein abwegiger Gedanke, bieten doch Dritthersteller in den USA bereits kabellose Sensor-Bars zum Verkauf an. +++Namensänderung: "Half-Life 2: Episode Two" für PS3 und Xbox 360 heißt ab sofort "Half-Life 2: Orange".



Neue Patentklage gegen Konsolen-Hersteller

► Sony nutzt die Rumble-Technologie von Immersion, ohne Lizenzgebühren zu bezahlen und Nintendo soll sein revolutionäres Controller-Konzept bei der Firma Interlink abgekupfert haben – Eingabegeräte bereiten den Hardware-Konzernen dieser Tage keine Freude. Und es droht neues Ungemach: Patent-Schützer haben diesmal gleich alle drei Konsolen-Hersteller im Visier. Microsoft, Nintendo und Sony sollen ein als "low-voltage joystick port interface" benanntes

Patent der US-Firma Lucent Technologies verletzt haben. Im Patent ist die Technologie zum kabelgebundenen Datenaustausch zwischen Konsole und Controller verankert. Lucent fordert von Sony, Microsoft und Nintendo Schadenersatz sowie den Verkauf- und Vertriebsstopp betroffener Produkte.



Spiele-Merchandise

► Die Teilnahme an Gewinnspielen oder der Erwerb über eBay war für den gemeinen Zocker oft die einzige Chance, an Merchandise-Ware von seinen Lieblingsspielen zu kommen. Ubisoft bietet nun eine weitere Möglichkeit: Unter dem Label UbiArt hat der Publisher eine Merchandise-Kollektion ins Leben gerufen, die auf firmeneigenen Spielen basieren. Den Anfang machen die frechen Rammler von "Rayman Raving Rabbids". Auf der Website www.ubiart.com können Fans der skurrilen Hasen T-Shirts, Poster, Figuren und vieles mehr erstehen. Produkte zu weiteren Ubisoft-Spielen sollen folgen.

MANIAC

extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN



Feature: Interaktion in Videospielen, So funktioniert Texturierung
Next Level: Die neue Xbox 360
Retro: Jäger der verlorenen Genres – Interactive Movie
Retro-Anzeige: Atari VCS 2600

**Heft
im Heft**

WIE WIR VIDEOSPIELE KONTROLLIEREN



Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MANIAC herauszutrennen ist.



WIE WIR VIDEOSPIELE KONTROLLI

KNIFFLIGE KNOBELEINLAGEN, RASANTE SCHUSSWECHSEL, HALSBRECHERISCHE ÜBERHOLMANÖVER UND KNALLHARTE HANDGEMENGE: SO ERLEBEN UND MANIPULIEREN VIDEOSPIELER DIE VIRTUELLE WELT. ABER WIE ÜBEN WIR DIESE KONTROLLE EIGENTLICH AUS? UND IN WIE WEIT HABEN WIR UNSER SPIELERISCHES KONTERFEI WIRKLICH IM GRIFF?

»I Zauberswort Interaktion

Wenn im Zusammenhang mit Videospielen wieder einmal der Begriff 'Interaktion' fällt, dann ist meist die Rede von dem, was wir mit der virtuellen Welt so alles anstellen: Uns Waffen schnappen und hemmungslos drauflosballern, das Gaspedal unseres 3D-Schlittens durchtreten, das Polygon-Leder über den Rasen kicken, unser virtuelles Schwert schwingen oder einen Plausch mit dem nächstbesten Adventure-Passanten führen. Aber interagieren wir dabei auch wirklich? Oder üben wir ganz einfach nur Kontrolle aus?

Für die Antwort ziehen wir zuerst den Duden zurate: 'Wechselseitiges aufeinander Einwirken von Akteuren, Personen oder Gruppen', heißt es unter Interaktion hier nüchtern. Soziologen und Pädagogen wiederum sehen's ganz und gar menschenbezogen: Als die 'Wechselbeziehung zwischen Handlungspartnern' beschreibt man es hier. Die Definition von Programmierern und System-Ingenieuren kommt dem, was wir von Spielen gewohnt sind, schon deutlich näher. Zunächst interessiert den Software-Spezialisten, wie sich einzelne Systemkomponenten untereinander beeinflussen. Aber wenn es sich um die Interaktion von Mensch und Maschine dreht, dann meint er vor allem das 'Interaktions-Design'. Will heißen: die Beschaffenheit von Benutzeroberflächen, Interfaces, Masken usw. Dass diese nicht im selben Maße mit dem User interagieren wie ein anderer Mensch, sondern nur innerhalb der ihnen vorgegebenen Parameter auf unsere Eingabe reagieren, interessiert dabei kaum. Der Anwender gibt dem PC Input, und im Gegenzug setzt ihn der einem Reiz aus: Darauf kommt es dem Programmierer an. Wenn wir diese Regel auf verspielte Software anwenden, sieht das in etwa so aus: Wir führen gemäß den Spielregeln eine Aktion aus – das Spiel reagiert und konfrontiert uns daraufhin mit einer neuen Situation.

Der Avatar

Noch ein kryptischer Begriff, der geklärt werden will: Heute umschreibt 'Avatar' Euer spielerisches Alter Ego, aber ursprünglich stammt das Wort aus der indischen Sanskrit-Sprache – dort steht es für die körperliche Inkarnation des Gottes Vishnu. Sein Import ins Reich der Spiele war quasi vorprogrammiert: Richard Garriot alias Lord British holte den



▲ Wandlungsfähige Konterfeis: Für "Oblivion" werden wir vom Fußgänger zum Reiter, die "GTA"-Ganoven steigen regelmäßig um, der "Spy Hunter" fährt einen Transformer – und beim Fußball wechselt der Spieler dauernd.



EREN

'Avatar' in seine Fantasy-Welt Britannia und machte ihn zu Eurem Helden in den traditionsreichen "Ultima"-Rollenspielen. Denn auch der ist das weltliche Abbild einer in Britannia vergötterten Existenz: gemeint seid Ihr, die Spieler! Der Vergleich ist naheliegend: Immerhin bestimmt auch Ihr durch Euer Eingreifen das Schicksal einer ganzen Welt! Glasklar also, dass der Begriff 'Avatar' als Umschreibung für das Konterfei des Spielers schnell Schule machte und heute fast Standard ist. Ob kleines, wild umher wuselndes Wesen, schießwütiger Muskelberg, modriger Untoter oder spitzohriger Springinsfeld: Die Liste an Avataren ist lang und nicht selten skurril. Kleine Pixelraumschiffe aus klassischen Arcade-Ballereien oder Rudimentär-Figuren wie das "Pong"-Paddel haben mit dem strahlenden "Ultima"-Recken auf den ersten Blick nicht viel gemein, aber im Rahmen der (damals noch sehr beschränkten) Spielmöglichkeiten bieten sie uns ein Maximum an Interaktion.

Oder genauer: Sie erlauben unserem Avatar ein Maximum an Interaktion, denn im Grunde genommen ist es nicht der Spieler, sondern sein Alter Ego, das auf dem Bildschirm Objekte aufhebt, Steinbrocken verschiebt und seinen Kragen riskiert, während sein Herr und Meister sicher vor der Mattscheibe

hockt und ihn via Joypad herumkommandiert. Allein Ich-perspektivische Spektakel wie Ego-Shooter wollen auf die Ikone als Übermittler verzichten und uns direkt ins Spielgeschehen schleudern. Aber das funktioniert auch nur so lange, wie wir nach unten blicken und dort, wo sonst unsere Füße ihren Platz hätten, nur den nackten Boden sehen. Dann wird uns klar: Hier ist der Avatar eine über den Boden schwebende Kamera mit zwei Händen – nicht mehr und nicht weniger.

Die totale Kontrolle?

Letztlich sind es natürlich wir, die alle Arbeit erledigen: Der durchschnittliche Avatar ist dumm wie ein Knäkebrot, verfügt nicht mal über eine KI und gibt ohne unser Zutun bestenfalls den Pausenclock. Erst wenn wir ihn via Joypad-Kommando unter unsere Fittiche nehmen, wird er aktiv und stellt die Spielwelt buchstäblich auf den Kopf – vorausgesetzt, die Entwickler lassen ihn. Dabei ist unser eigentliches Kontrollmoment, also der Augenblick, in dem wir unserem Konterfrei den Marsch- bzw. Handlungsbefehl geben, denkbar kurz. Oder um genauer zu sein: exakt so lange, wie es für uns dauert, einen Button zu drücken bzw. die Hardware benötigt, unsere Order zu empfangen und zu interpretieren – >|



■ "The Legend of Zelda: Twilight Princess": Mit dem Wechsel zwischen zwei Welten ändern wir die Interaktions-Methoden.



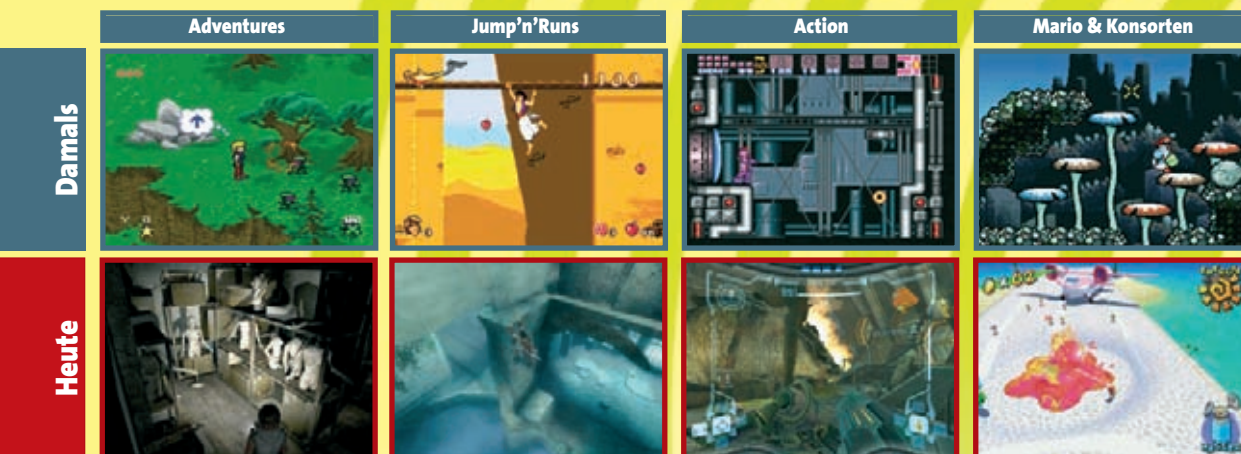
■ Bei Online-Abenteuern wie "Phantasy Star Universe" interagieren wir mit Monstern und menschlichen Mitspielern.



■ Wenig Interaktion: "Dirge of Cerberus" bietet viel hochkarätige Sequenzen (unten), aber wenig Chancen auf echte Interaktion (oben) – wie etwa durch die kurzfristige Verwandlung des Helden.



■ Voll im Trend sind Spiele, die neben dem zentralen Bewegungs- und Kampfkonzent ein ganzes Sammelsurium unterschiedlicher Aufgaben bieten: Das Action-Adventure "Canis Canem Edit" von den "GTA"-Machern z.B. ist mit Reaktions- und Minispielen wie Boxkämpfen, Chemiekursen oder Buchstaben-Puzzeln nur so gespickt.



Frühe Knobel-Eskapaden wie "Young Merlin" (SNES) von Westwood boten bereits ähnlich viel Interaktion wie moderne Adventures (unten: "Silent Hill 3") – und die funktioniert vor allem über den Einsatz von Objekten.

Das Jump'n'Run baut mehr als jedes andere Genre auf Bewegung: Frühe Helden kraxelten in der Horizontalen ("Aladdin" für Mega Drive), heute klettern sie auch um die Ecke (unten: "Prince of Persia 3" auf Xbox).

Actiongeladene Titel wie "Super Metroid" (SNES) wurden vor allem seitwärts bereit. Ihre egoperspektivischen Nachfolger ("Metroid Prime" für NGC) haben ihnen nur die Bewegung in drei Dimensionen voraus.

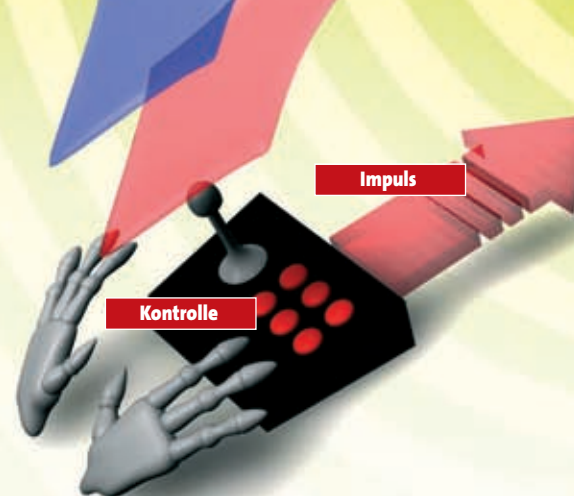
Fast schon ein eigenes Genre: Marios Abenteuer trumphen damals ("Yoshi's Island", SNES) wie heute ("Super Mario Sunshine", NGC) mit besonderen Interaktions-Ideen auf.



▲ Auch scheinbar grundverschiedene Genres haben Gemeinsamkeiten: Nicht nur bei Rollen-, sondern auch bei Rennspielen reisen unsichtbare Helferlein mit.

»I meist also nicht mehr als ein Sekundenbruchteil. Klingt nach wenig Kontrolle, ist aber völlig ausreichend: In Knobel-Spielen wie "Tetris" genügen ein paar Schubser und Dreher, um den High Score zu knacken.

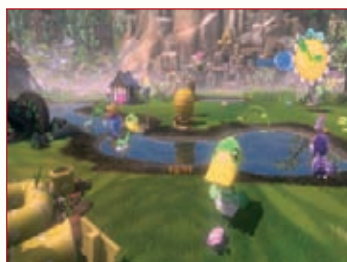
Eine kleine Kontroll-Revolution wurde Mitte der 90er mit den ersten Analog-Controllern eingeführt: Eingabe-Instrumente wie Namcos Rennspiel-NegCon, der erste Dual Shock (beide für PSone) und nicht zuletzt das ungewöhnlich geformte N64-Pad erlaubten uns zusammen mit einigen teuren Flightsticks (für div. Systeme) erstmalig die unmittelbare und nahezu pausenlose Kontrolle des Avatars im großen, für jeden Kunden zugänglichen Stil. Der Druck einer Digi-kreuz-Richtung bedingt wenig mehr Einflussnahme als der eines Buttons – oft genügt ein kurzes Antippen, um die gewünschte Reaktion hervorzurufen und die Figur marschieren zu lassen. Anders dagegen das analoge Eingabegerät: Wir nehmen es fast dauerhaft in Beschlag und bestimmen durch die Intensität unserer Eingabe stufenlos die Reaktion des Avatars. Nicht jeder Entwickler macht von den Möglichkeiten Gebrauch, die ihm der Analogstick bietet: Figuren wie die "Resident Evil"-Charaktere oder die



meisten Rollenspielhelden unterscheiden zwischen gerade mal zwei oder drei Gangarten. Musterbeispiele echter Analogkontrolle liefert vor allem Nintendo: Bereits Marios und Links erste 3D-Ausflüge (auf N64) verblüfften durch ihre haarfein auf die damals junge Controller-Technik abgestimmten Bewegungsabläufe, aber auch aktuelle Titel à la "Zelda: Twilight Princess" geben uns das Gefühl totaler Kontrolle. Nicht umsonst ist die Güte der Steuerung ein wesentliches Merkmal für die Qualität eines Spiels: Beklagen wir wegen unpräziser Pad-Abfrage oder schlampiger Bewegungs-Routinen einen Kontrollverlust, dann leidet der Spaß darunter und wir empfinden das Spiel als 'schlecht'. Überhaupt kann erst dann von echter Kontrolle die Rede sein, wenn wir das Konzept komplett verinnerlicht haben – wenn wir Steuerung und Spielregeln perfekt 'beherrschen'. Nicht umsonst definiert das Wörterbuch den Begriff 'Kontrolle' als 'Beherrschung' oder 'etwas steuern'.

Es ist also wie im echten Leben: Wir trachten danach, unsere Umwelt in den Griff zu kriegen und möglichst jeder Situation gewachsen zu sein. Werden wir allzu oft mit Unerwartetem oder Unkontrollierbarem konfrontiert, dann fühlen wir uns unwohl. Entsprechend nehmen die Bestimmung von Balance und Schwierigkeitsgrad beim Spieldesign eine Hauptrolle ein: Treten wir bei einer bestimmten Situation trotz intensiven Trainings immer und immer wieder ab, dann werfen wir womöglich frustriert das Handtuch und meiden Spiele der

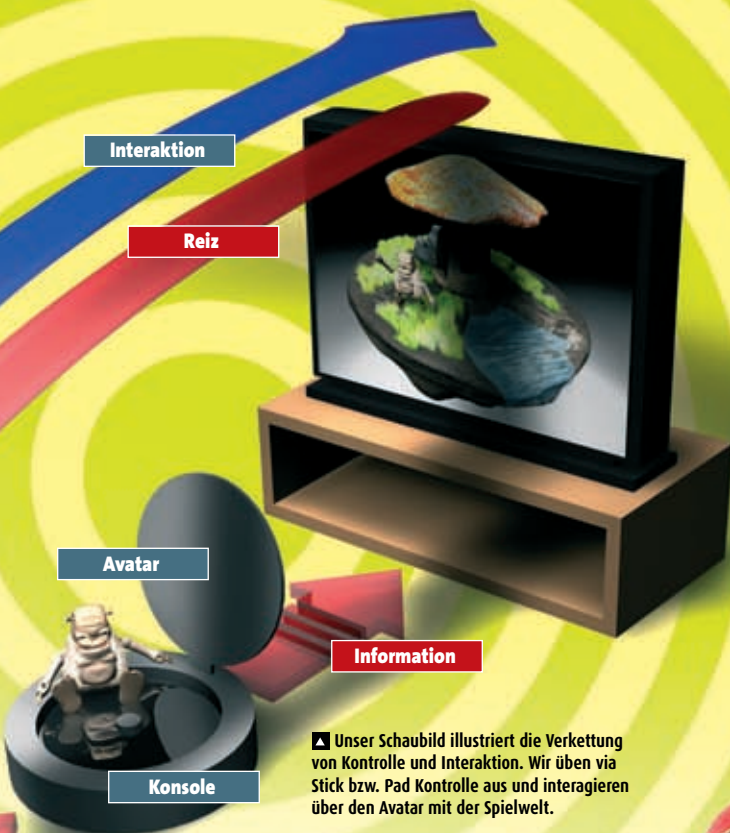
Herr über Leben und Tod



▲ Simulationen à la "Viva Piñata" (links) machen Euch zum Züchter, Echtzeit-Strategie-Spiele wie "Die Schlacht um Mittelmeer 2" (rechts) bzw. Runden-Taktik ("Fire Emblem" für NGC – unten) wecken den Feldherrn in Euch.

Gigantische Heerscharen kommandieren, Tierchen züchten, über Gedeih und Verderb einer Familie entscheiden oder gleich als Herr über Leben und Tod die Spielwelt formen: Bei Strategiespielen wie "Die Schlacht um Mittelmeer 2" oder Simulationen à la "Viva Piñata" stellen Euch die Entwickler keinen Avatar im eigentlichen Sinne. Logisch: Wer selber Gott spielen darf, der braucht ja auch keinen virtuellen Stellvertreter! Stattdessen führt Ihr die Welt mit 'göttlicher Hand' über Cursor und Menüs. Manche Simulationen lassen Euch sogar nach eigenem Gusto Behausungen für Eure Schäfchen gestalten und platzieren – kein anderes Spiele-Genre erlaubt Euch so viel interaktive und kreative Freiheit!





Instrumente der Macht

Schon im eigentlichen Artikel haben wir seine tragende Rolle herausgestellt: Der Controller ist die Schnittstelle zwischen uns und der Welt hinter der Matscheibe. Aber während herkömmliche Pads dafür konzipiert sind, uns in die virtuelle Welt zu entführen, macht seit einigen Jahren ein umgekehrtes Konzept Schule: Die Entwicklung von Party-Controllern wie Tanzmatten, Quiz-Boards und verspielten Instrumenten gipfelte jüngst in der Entwicklung des Wii-Controllers. Das erklärte Ziel dieser neuen Generation von Kontrollinstrumenten: Ein Stück Videospielerlebnis ins Wohnzimmer holen! Hier ein paar trendige und wegweisende Beispiele:



■ Nintendos glückloser Versuch, uns in eine von Rottönen geprägte, virtuelle Welt mit 3D-Effekt zu entführen: der Virtual Boy.



■ Ein prominentes Beispiel der neuen Spaß-Controller gab's für den Dreamcast: die coolen "Samba de Amigo"-Rasseln.



■ Schon 1989 versuchte sich Mattel mit seinem Power Glove an Interaktions-Technik, wie wir sie sonst aus dem Kino kennen.



■ Konami bietet dem Konsolen-Musiker nicht nur Gitarren-Controller, sondern außerdem ein verspieltes Drum-Set.



■ Der Klassiker unter den Party-Instrumenten: Konamis "Dance Dance Revolution"-Matte.



■ Rennfahrer haben ihr Lenkrad, verspielte Piloten wollen ein fliegerisches Gegenstück: den Flight Stick.

'Schuldigen' künftig wie die Pest. Fühlen wir uns dagegen unterfordert, verlieren wir das Interesse und geben nicht mehr Acht auf unsere virtuelle Umgebung – auch in diesem Fall kommt keine echte Interaktion zustande.

Eine wesentliche Rolle spielen hierbei Automatismen: Eine gelungene Steuerung geht uns förmlich in Fleisch in Blut über und wird ebenso ins Körpergedächtnis übertragen wie alle andere Handlungen, die wir tagtäglich vollziehen und über die wir inzwischen gar nicht mehr nachdenken (z.B. der Griff zur Kaffeetasse oder das instinktive Finden der richtigen Taste auf dem Keyboard). Erst dann beginnen wir, das Joypad in unseren Händen zu vergessen, mit dem Avatar zu verschmelzen und wahrhaftig mit der Spielumgebung zu interagieren.

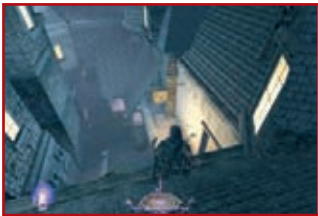
So skurril es klingen mag: Ohne echte Kontrolle gibt es zwar keine Interaktion – aber echt ist nur diejenige Kontrolle, die zumindest teilweise unbewusst stattfindet.

Kontaktaufnahme

Wir kontrollieren unser Alter Ego – und wir interagieren mit der Welt, die es umgibt. Aber was genau zeichnet eine interaktive Spielumgebung eigentlich aus? Und wie treten wir mit ihr Kontakt? Eine wesentliche Art der Interaktion haben wir bereits im letzten Abschnitt kennengelernt: die Fortbewegung. Sie ist nicht nur das elementarste, sondern vor allem das mächtigste Werkzeug, mit dem wir das virtuelle Universum erfahren, bereisen und vielleicht sogar erobern. Manche Genres wie Rennspiele bauen komplett auf dem Konzept der Bewegung auf – aber auch Adventures, Shooter bzw. Knobelspiele wären ohne sie kaum denkbar. Besonders für das altherwürdige Jump'n'Run wurde diese Technik perfektioniert. In klassischen Titeln wie den alten 8- und 16-Bit-Eskapaden Marios lösen wir beinahe jedes Problem per Bewegung: Wir setzen die sprunghaftigen Beinmuckis unseres Helden nicht nur ein, um von A nach B zu kommen und Hindernisse zu überhopsen – wir 'erhüpfen' unsere Feinde buchstäblich, kombinieren also zwei sonst voneinander getrennte Methoden der Interaktion: nämlich 'Bewegung' und 'Angriff'. Wobei 'Bewegung' nicht zwangsläufig mit Marschieren oder Fahren gleichzusetzen ist: Manche Spiele kommen mit einem auf der Stelle rotierenden Geschütz aus, wieder andere konfrontieren uns mit statischen Menüs und Bildern, erlauben >>I



▲ Tödliche Vorrichtungen aufstellen – danach weglaufen und Eure Häsher so in die Fallen locken: Hierauf basiert Tecmos "Trapt".



▲ Schleich-Abenteuer wie "Thief 3" stellen die Bewegung in den Mittelpunkt: Heimlich, still und schattenhaft muss sie sein!

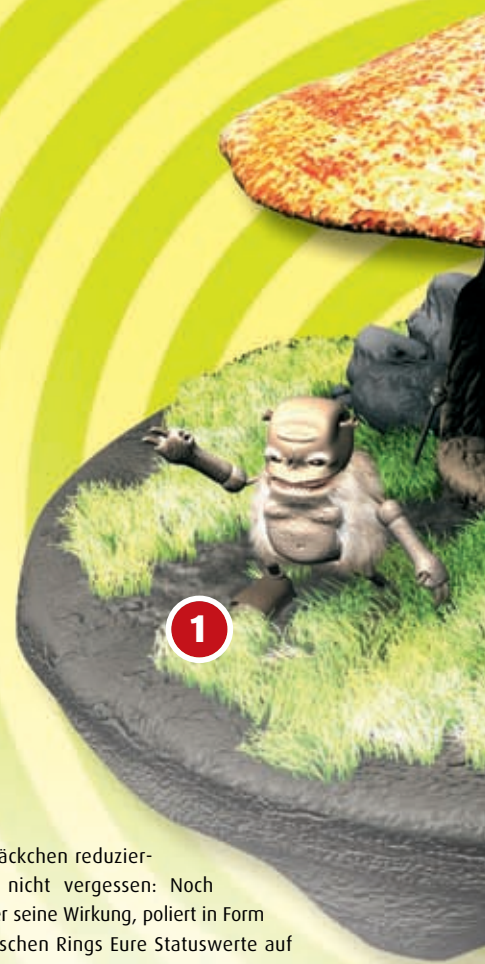


▲ "Painkiller: Hell Wars" gilt mit seinen Legionen monströser Gegner als Paradebeispiel für klassische Ego-Ballereien: Hier geht's nur um schnelle Bewegung und gute Reflexe.

✂ uns aber trotzdem einen Fortschritt. Auch bei "Dr. Kawashimas Gehirnjogging" kommen wir Schritt für Schritt ans Ziel. Die putzigen "Nintendogs" wiederum sind zwar nicht unser Avatar, aber dafür agieren unsere pelzigen Münder umso quirlicher und wollen sogar Gassi geführt werden. Viele Baller-Epen und Abenteuerspiele wiederum erlauben uns einen regen Wechsel der Fortbewegungsmethode: Bei Ego-Shootern wie "Halo" oder "Far Cry" gehört das regelmäßige Umsteigen auf waffenbestückte Vehikel zum guten Genre-Ton – und selbst Spitzohr Link wäre ohne seinen braven Gaul inzwischen nicht mehr als ein fußlahmer Langeweiler. Interessant ist der fahr- bzw. reitbare Untersatz aber nicht nur für die Verkürzung einer sonst langwierigen Reise, er zeigt außerdem die Wandelbarkeit des Avatars: Im einen Moment haben wir uns noch mit dem heldenhaften Master Chief identifiziert – im nächsten übernehmen wir plötzlich die Rolle des Warthogs. Hinter dem Steuer des PS-Ungetüms hockt zwar noch derselbe Held – aber der interessiert in diesem Augenblick herzlich wenig, denn Augenmerk und Steuerung gelten für die Dauer der Spritztour allein dem Fahrzeug.

Vom simplen Gegenstand zum Avatar avancieren aber nicht nur schicke Schlitten und Reittiere: Viele Objekte, mit denen Ihr interagiert, werden wie selbstverständlich zumindest Teil Eures Konterfeis. Eben noch liegt das Schwert auf dem Boden und ist ein Element des Euch umgebenden virtuellen Raums, aber in dem Moment, in dem Euer Held danach greift und es schwingt, verwächst es gewissermaßen mit ihm. Apropos Schwertschwingen: Längst nicht jeder Gegenstand, den Rollenspiel- und Adventure-Recken aufgreifen, wird wie Links Schwert keck dem Gegner entgegen gereckt – die Mehrzahl der 'Items' wird nur als abstrakter Begriff (bestenfalls durch ein daumennagelgroßes Bildchen illustriert) in den Listen von gierigen Händlern geführt oder verschwindet nach dem Aufheben auf Nimmerwiedersehen in den unergründlichen Tiefen des Heldenrucksacks. Für uns ist das Kleinod künftig unsichtbar, aber das Programm hat unseren inzwischen auf

ein Datenpäckchen reduzierten Besitz nicht vergessen: Noch immer tut er seine Wirkung, poliert in Form eines magischen Rings Eure Statuswerte auf oder lässt Euch (im Falle eines stärkeren Motors für unseren Rennspielflitzer) als Erster ins Ziel fahren. Diese 'versteckten Gegenstände' machen uns manchmal schmerzlich bewusst, dass protzige 3D-Kulissen und schönes Heldenantlitz nicht viel mehr sind als eine Fassade, hinter der sich eine kilometerlange Schlange aus Programmzeilen verbirgt: Im Gegensatz zu uns interessiert es ein Spiel herzlich wenig, ob wir das Schwert sehen oder nicht, denn anders als ein Mensch ist es nicht von der Wahrnehmung abhängig und erkennt eine Entscheidung allein per Datenabfrage – für uns zu abstrakt.



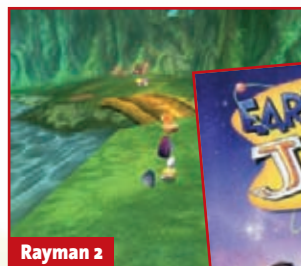
Die Anatomie der Interaktion



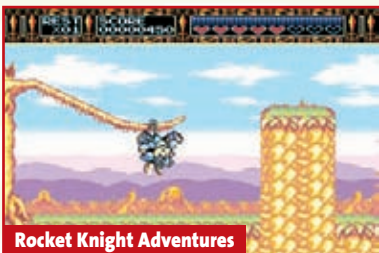
LocoRoco



Skeleton Crew



Rayman 2



Rocket Knight Adventures



Sly Raccoon

▲ Die Beschaffenheit des Heldenkörpers bestimmt oft die Interaktions-Technik. Perfekte Beispiele hierfür sind deformierte Figuren wie der "LocoRoco"-Blob, die "Skeleton Crew"-Mannen mit ihrem drehbaren Torso und Ubisofts Gliederpuppe Rayman.



Im echten Leben haben wir die volle Kontrolle über all unsere Extremitäten (zumindest mehr oder weniger) – eine Sonderstellung nehmen dabei unsere Hände ein: Nicht umsonst behauptet manch ein Evolutionsforscher, unsere mit Daumen gesegneten Greifwerkzeuge hätten die Ausbildung unseres Gehirns wesentlich beeinflusst und so die Menschwerdung überhaupt erst möglich gemacht! Im Spiel dagegen dürfen wir selten einzelne Gliedmaßen steuern oder gar die Bewegungen der Heldenhand kontrollieren: Wir definieren über das Pad eine Aktion – und das Programm reagiert u.a., indem es unserer Figur eine passende Animation zuteilt. Manchmal lässt Letztere die gewünschte Interaktion mehr erahnen als erkennen: Unbewegliche Stummelfinger grabschen

plump nach dem gewünschten Gegenstand oder greifen gar völlig ins Leere und überantworten den Rest unserer Fantasie.

Wesentlich mehr Beachtung schenken die Spiel-Designer dem Körper unseres Helden, wo dessen spezielle und un menschliche Beschaffenheit den Spielwitz ausmacht: So gleitet Konamis 16-Bit-"Rocket Knight" mit seinem Kringschwänzchen affengleich über dürre Äste, Sonys diebischer Waschbär Sly Raccoon schleicht geschmeidig durch dunkle Winkel und David Perrys schlacksiger "Earthworm Jim" verlässt sogar dann und wann seinen Anzug, um sich als ekliges Kriechtier durch den Level zu winden.

RAUM & REGELN DER INTERAKTION

■ Unser MAN!AC-Monster zeigt Euch, wie Videospiel-Avatare mit ihrer Umgebung interagieren.

Aber was wäre ein Action-Spiel ohne effektvolle Explosionen, groteske Gegner und wuchtige Wummen? Die technische Evolution des Mediums hat die Art und Weise, in der wir Spiele erfahren und kontrollieren, wesentlich verändert – aber unsere Möglichkeiten zur Interaktion sind seit den Tagen, in denen wir als Pixelraumschiff diszipliniert nebeneinander aufgereihte Alien-Schergen zerpustet und in Gestalt buchstabenförmiger Barbaren Strich-Dungeons erkundet haben, nicht wesentlich gewachsen. Wer versteht, wie ein zweidimensionales "Legend of Zelda" auf dem 16-Bit-SNES funktioniert hat, der kommt höchstwahrscheinlich auch mit den 3D-Nachfolgern klar. Viele Spiele nutzen die dritte Grafikdimension, um uns einen größeren Fortbewegungsspielraum zu erlauben, doch heute wie damals interagieren wir, indem wir mit unserem Avatar Hindernisse umschiffen, Objekte manipulieren und jede Menge Level-Interieur demolieren. Auch der Bewohner einer Spielwelt ist selten mehr als bloße Ausstattung: Egal, ob Freund oder Feind, und ganz gleich, ob er uns zum Abmurksen oder zum Anquatschen einlädt – er ist Teil des Programm-Interfaces, mit dem wir kommunizieren und agiert wie der Rest der Spielwelt streng nach vorgegebenem Reaktions-Katalog. Nicht umsonst zieht's immer mehr Spieler in die Multiplayer-Kosmen des Internets, um sich an ihresgleichen zu messen. Denn dort gilt die Faustregel 'Je mehr Kontrolle, desto besser die Interaktion' schon lange nicht mehr: Hier reizt vor allem das, was sich unserer Kontrolle entzieht und hinter dem Avatar verbirgt – ein Mensch aus Fleisch und Blut.

Und auf die Frage "Wie interaktiv sind Videospiele wirklich?" können wir nur antworten: Das ist Interpretationssache. Gebt Ihr Euch mit der eingangs angeführten Erklärung des Informatikers zufrieden, dann sind Videospiele so interaktiv wie kein anderes Medium. Definiert Ihr den Begriff dagegen über das Maß an Handlungsfreiheit und die Möglichkeit, Euch von den Designer-Pfaden zu lösen, dann sieht's wenig rosig aus: Die Ketten von Handlung und technischer Restriktion wiegen schwer. *rb (Illustration: rb)*



▲ Bei vielen Action-Titeln weiß der Spieler – zumindest zeitweise – gar nicht mehr, was er tut und bearbeitet die Buttons eher instinktiv: oben "King Kong", unten "Ratchet Gladiator".



▲ So genannte 'Quick-Time-Events' wie beim Hydra-Kampf in "Kingdom Hearts 2" nehmen Euch die Kontrolle über den Avatar und geben Euch vor, wann Ihr welchen Button zu drücken habt.

2



3

■ Unter (2) seht Ihr den Raum, in dem unser Avatar aktiv werden darf – und dessen eng gesteckte Grenzen (rote Markierung). Wir kontrollieren unser Konterfei mit dem kleinen roten Pfeil. Klicken wir ein Objekt an, dann reagiert die Figur den Umständen entsprechend und pickt sich die naheliegendste Form der Interaktion heraus ('kontextsensitive Interaktion'): Zunächst wird der Hammer untersucht (3). Dann klicken wir die Felsen an – und unser Männlein beginnt, sie mit dem neu entdeckten Werkzeug zu bearbeiten (4). Hätten wir die Steine ohne Hammer angeklickt, würde unser Kerlchen unwillig den Kopf schütteln: Ohne das richtige Werkzeug ist eine Interaktion also unmöglich.

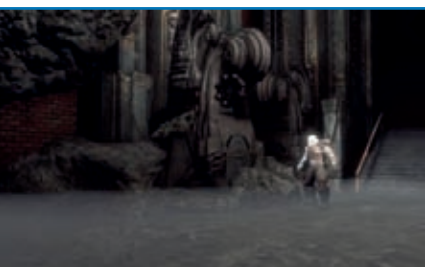
4



■ Mit den aus der Interaktion gewonnenen Steinen baut der Avatar eine Brücke, um auf diese Weise Raum und Aktionsradius zu vergrößern.

DIE RICHTIGE VERPACKUNG

MINDESTENS GENAUSO WICHTIG WIE DAS 3D-MODELL SELBST IST SEINE TEXTUR-VERPACKUNG. OHNE SIE WÜRDEN KEINE MAUER WIE EINE MAUER, KEIN TISCH WIE EIN TISCH UND KEIN HELD NACH IRGENDETWAS AUSSEHEN. ABER WAS IST DAS EIGENTLICH, EINE TEXTUR?



■ Ebenfalls ein Textur-Trick: Nebelschwaden, wie sie die "Unreal Engine 3" beherrscht.

» Wackere Ballermänner mit schweißglänzenden Highres-Muckis, im gleißenden Sonnenlicht funkelnde Zweihandschwerter, das süße Sommersprossen-Gesicht einer fieschen Barmaid, das fein gewebte Kleid einer edlen Dame, die poröse und moosüberwucherte Mauer in einer alten Burgruine: All das und viel mehr wäre nicht möglich ohne aufwändig gestaltete Texturen – oder 'Materialien' bzw. 'Shader', wie 3D-Künstler sie heutzutage nennen. Denn was wir seit Anbeginn der 3D-Ära gemeinhin als 'Textur' bezeichnen, das ist in Wahrheit nur eines von vielen Elementen, die zusammen ein solches Material ausmachen. Letzteres ist nämlich weit mehr als nur eine zwei-

dimensionale Fläche, die irgendwie auf Figuren oder Level-Interieur gekleistert wird. Glanzlichter, Spiegelungen, Strukturen, Transparenzen, Farben, Fell und eben auch die berühmigten Texturen sind allesamt Bestandteil eines solchen Materials – und werden in speziellen Kanälen abgelegt.

Kanäle kreuz & quer

Gleich vorweg: Kanäle sind hier keine Rinnale oder anderen Wasserläufe. Gemeint sind unterschiedliche Ebenen, die – übereinander gestapelt – das fertige Material ergeben. Wer sich mit Farbformaten wie 'RGB' ('Rot, Grün, Blau') oder 'CMYK' ('Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz') auskennt, der weiß, was gemeint ist: Auch bei der 2D-Grafik werden mehrere Kanäle bzw. Farben zu einem Ton vermischt. So erreicht Ihr beim CMYK-Farbformat (wird für vierfarbige, also 'bunte' Druckerzeugnisse wie Eure MAN!AC verwendet) durch das Mischverhältnis von 0% Cyan, 100% Magenta, 100% Gelb und 0% Schwarz ein sattes, knalliges Rot. Schiebt Ihr die Photoshop-Farbregler dagegen alle auf 100, dann erhaltet Ihr 'reines' Schwarz. Und reden wir im Zusammenhang von Anschlussnormen für Eure Konsole vom RGB-Kabel, dann meinen wir ein speziell belegtes Scart-Kabel, das den Farbwust eines normalen AV-Signals in die drei Farben Rot, Grün und Blau aufteilt.

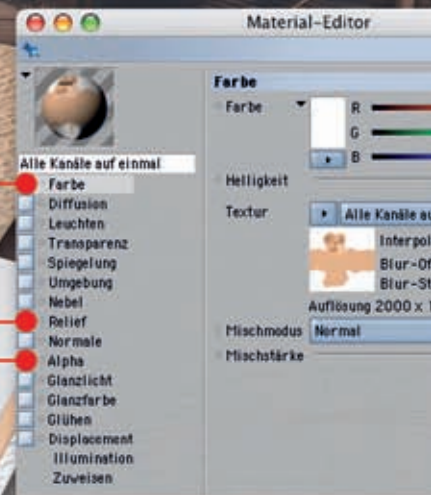
Auch beim Material für ein 3D-Modell spielt Farbe die Hauptrolle: ein simpler Farbwert also – oder aber eine eigens für diese Figur gemalte 'Textur'. Beide haben ihren Platz auf der obersten Schicht des Materials und bestimmen seinen Look wesentlich. Der Kanal für 'Diffusion' wiederum legt den Grad der Verschmutzung fest: Hier sorgen Filter oder eine eigens für diesen Zweck angefertigte Textur dafür, dass jedes mit dem Material bedachte 3D-Modell nicht zu 'geleckt' aussieht. Kanäle



■ Finden sich auch in eigenen Texturkanälen: Bodennebel, Tiefenunschärfen und ähnliche Umgebungseffekte.



◀ Viel genutzte 3D-Programme wie Epics berühmte "Unreal Engine 3" trumpfen vor allem in der Textur-Disziplin auf.



▲ Übernimmt auf Wunsch die Farben der unten abgebildeten Texturfläche: Haar bzw. Fell.

▲ Schicht für Schicht entsteht ein Material: Unsere Illustration verdeutlicht die am häufigsten verwendeten Kanäle – und zeigt, wo sie in einem gängigen Material-Editor (wir haben "Cinema 4D" benutzt) zu finden sind. Zuerst das Resultat, darunter die separaten Ebenen: Alpha, Farb- und Reliefkanal.

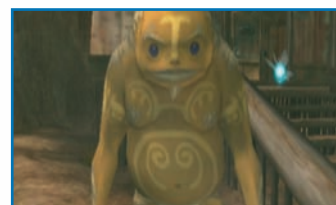
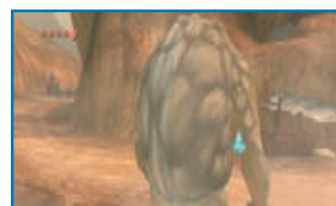
für 'Leuchten', 'Glanzlicht' und 'Glühen' veredeln Figur, Mauer, Raumschiffe usw. mit Effekten, die dem Betrachter Lichteffekte vorgaukeln, indem sie es in einer vom Grafiker definierten Farbe 'erstrahlen' lassen. Ob ein Alien-Raumer in sterilem Weiß, kaltem Blau oder einem warmen Rot funkelt, legt der Künstler über den zum Effekt gehörigen Farbkanal fest.

Alles glasklar

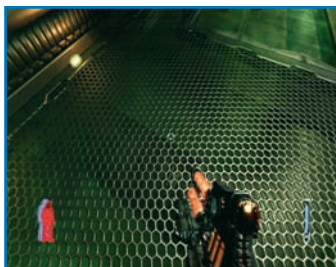
'Transparenz' schließlich sorgt mit Hilfe eines ganzen Sammelsturms von Reglern, Werten und Kurven dafür, dass ein Material mehr oder weniger lichtdurchlässig ist und die Strahlen der virtuellen Sonne bzw. Glühlampe realistisch bricht. Weil funkelnde Wasseroberflächen und glitzerndes Kristallglas das Licht aber nicht nur durchlassen, sondern außerdem reflektieren, gibt es noch den Kanal 'Spiegelung': Der spiegelt entweder das komplette Szenario wider – oder gaukelt Euch die Reflexion nur vor, indem Ihr ihn mit einem im Kanal 'Umgebung' abgelegten 2D-Motiv (möglichst ein Schnappschuss des zu spiegelnden Sets) koppelt. Letztere Lösung findet vor allem bei Videospielen

Anwendung, denn sie schont den Prozessor: Eine rechenaufwändige Spiegelung der kompletten 3D-Welt könnte das Spiel erheblich ausbremsen.

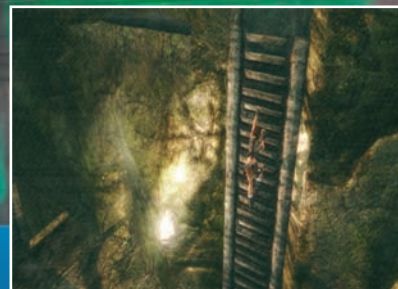
Ebenfalls für Transparenz taugt der berühmte Alpha-Kanal: Ihn findet Ihr auch in herkömmlichen Bildbearbeitungsprogrammen, denn ähnlich wie eine Auswahl oder ein Pfad sorgt er dafür, dass nur Teile des Motivs sichtbar bzw. nahezu unsichtbar sind. Er arbeitet ausschließlich mit Graustufen und zeigt Euch überall dort, wo der Grafiker Weiß aufträgt, das ihm zugehörige Bild bzw. Material. Partien wiederum, die im Alphakanal schwarz erscheinen, bleiben unsichtbar. Unser Bild mit dem MANIAC-Logo (siehe Abbildung) veranschaulicht den Einsatz des Kanals: Um den Schriftzug quasi aus der Textur zu stanzen, stellen wir ihn Schwarz auf Weiß in den Alpha-Kanal. Für das Programm heißt das: Dort, wo die schwarzen Buchstaben stehen, ist in dem Material eine Aussparung zu sehen – 'Weiß' dagegen bedeutet "Bilde hier die Textur ab". Und was ist, wenn wir statt Weiß bzw. Schwarz unterschiedliche Grauwerte verwenden? Ganz klar: Dann erscheint das zugeordnete >>>



▲ Details aufmalen statt modellieren, um Polygone zu sparen: Die Struktur auf dem Panzer des "The Legend of Zelda: Twilight Princess"-Goronon ist nicht echt.



▲ Der Alpha-Kanal findet überall dort Verwendung, wo Aussparungen im Material benötigt werden: Dazu zählt die Gestaltung einzelner, gezackter Blätter ebenso wie eine zerfranste Mähne, Grasflächen und die in eine Bodenplatte gestanzten Löcher.



Tragen wesentlich zur Glaubwürdigkeit einer Spielwelt bei: Lichteffekte wie die über einen eigenen Texturkanal regulierten Glanzlichter. Bei PS2-Spielen wie "Final Fantasy 12" werden solche Details meist manuell aufgemalt.



Tatsächliche und unechte Spiegelungen: Das Wii-"Zelda" beschränkt sich auf vorgegaukelte Lichtreflexe, "Oblivion" auf der Xbox 360 beherrscht echte Reflexionen.

Material mehr oder weniger durchscheinend – perfekt also für transparente Videospielflächen wie Glas, denn anders als beim Transparenzkanal wird hier kein rechenintensives Modell für Lichtbrechung eingesetzt. Viele Videospielentwickler verwenden Texturen und den Alphakanal, um Fensterscheiben zu simulieren. Aber erst durch das Hinzufügen von Details wie Schmutzschlieren und Kratzern wird die Illusion perfekt.

Materialien zum Anfassen

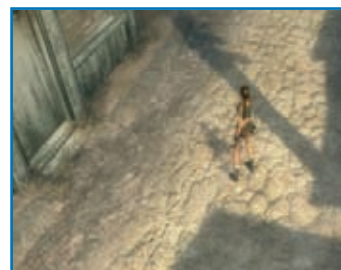
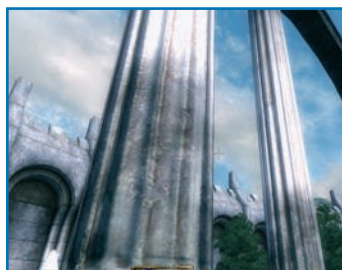
Aber egal, ob verdrecktes Glas, verspiegeltes Wasser, glühender Stahl, schuppige Monsterhaut oder poröses Mauerwerk: Noch weist unser Material keinerlei Struktur auf: Es ist platt und damit reichlich unscheinbar. Interessanter wird's durch die Aktivierung des Reliefkanals, in ihm finden nämlich die oft zitierten 'Bump-Maps' Platz. Wie beim Alphakanal wird auch hier mit

Schwarz, Weiß und den Grauwerten dazwischen gearbeitet: Je heller ein Punkt auf der Bump-Map ist, desto erhabener erscheint die entsprechende Stelle des Materials. Die Betonung liegt hierbei auf erscheint: Zwar berücksichtigen via Reliefkanal aufgeraute Materialien den Lichteinfall und bleiben so aus jedem Blickwinkel schön plastisch – aber geht Ihr bis auf wenige Spielmeter an die derart texturierte Fläche heran, dann wird der Trick offensichtlich. Jetzt entlarvt Ihr die eben noch schön steinig wirkende Ruinenmauer als platte, langweilige Fläche. Echte Plastizität dagegen gewährleistet ein Graustufenbild, das im 'Displacement'-Kanal geladen wird: Letzterer verwandelt es in eine waschechte 3D-Struktur, die auch kritischen Blicken aus nächster Nähe standhält. Weil diese Technik die Polygonzahl drastisch in die Höhe schnellen lässt, findet sie im eigentlichen Spiel nur selten Verwendung – und da Ihr im Eifer des Gefechts für Bauwerke bzw. Figuren selten mehr als einen flüchtigen Blick übrig habt, fällt's sowieso kaum auf.

Oft mogeln sich Entwickler sogar um Bump-Maps herum: Auf betagter Spiele-Hardware wie der PS2 zwingt die Aktivierung eines zusätzlichen Kanals ein aufwändiges 3D-Spiel schnell in die Knie. Darum täuschen die Grafiker eine Bump-Map vor, indem sie diejenigen Schatten, die sonst anhand des Graustufen-Reliefs berechnet werden, von Hand aufmalen.

Überhaupt spielt die Konsolenleistung bei der Darstellung von

Die Xbox 360 ist Bump-Meister: Aber auch hier wirken per Graustufen-Motiv erzeugte Strukturen nur so lange echt, wenn Ihr nicht zu nahe am Objekt steht und es aus einem günstigen Winkel betrachtet.





Textures und Materialien eine wesentliche Rolle: Während auf der alten Playstation wenig mehr eingesetzt wurde als der Farbkanal, können Xbox 360 und PS3 fast alles darstellen, was auch für Computer-animierte Trickfilme genutzt wird – und das in Echtzeit!

Fell, Flauch und Pflanzenbewuchs

Heikel wird's dagegen auch auf NextGen-Hardware, wenn es um komplexe Strukturen wie Gras und Fell geht: Jedes Härchen und jeden Grashalm in 3D zu modellieren, würde nicht nur die Rechner-Kapazität, sondern vor allem die Grafiker überansprechen. Selbst in frühen PS2-Spielen umging man das Problem mehr oder weniger geschickt, indem man das Fell wie bei einem Comic aufmalte bzw. 'strichelte'. Später verfeinerten Entwickler das Ganze durch Hinzufügen von so genannten Hair-Patches – eine Technik, die auch in aktuellen Titeln wie "Kameo" oder "Viva Pinata" Verwendung findet. Anstatt einem Tierchen wie Kameos pelzigem Alter Ego viele, viele Haare zu verpassen, reiht man geschickt einzelne, platte Polygon-Plättchen ('Patches') aneinander. Die werden anschließend koloriert und durch den Einsatz des Alpha-Kanals derart ausgefranst, dass der Eindruck eines dichten Pelzes entsteht. Für die Gestaltung weitläufiger Wiesen geht man ähnlich vor: Wieder werden die (in diesem Fall grün) gefärbten Polygon-Platten mit Zickzack-Muster angeschnitten – und anschließend so geschickt ineinander gesteckt, dass zumindest aus der geläufigsten Kameraeinstellung die Illusion einer Wiese entsteht.

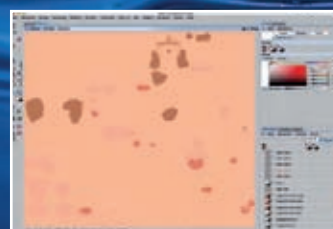
Figuren wie die Pinguine aus "Happy Feet" oder der "Jagdfieber"-Teddybär dagegen glänzen durch einen wirklichkeitsgetreuen Pelz – und auch der Rasen unter ihren Füßen ist ähnlich reich an einzelnen Halmen wie der in Omas Vorgarten. Kein Wunder: Fell und Graslandschaften für Kinofilme oder hochauflösendes Computer-Artwork entstehen mit Hilfe spezieller Plugins. Ein auch in Hollywood häufig eingesetztes Programm ist "Cinema 4D" vom deutschen Hersteller Maxon: Wie die meisten namhaften 3D-Programme bietet auch "Cinema 4D" einen ganzen Katalog von Erweiterungen – darunter das Modul "Hair", mit dem wir u.a. unsere Ratte 'bepelzt' haben. Hier regelt man durch eine Fülle theoretischer Daten Ausrichtung, Länge, Büschelung und ähnliche Parameter des Bewuchses, danach selektiert der Künstler eine Auswahl von Polygonen, auf der Pflanz- bzw. Härchen gedeihen sollen. Und was da nachher aus 3D-Humus oder Texturhaut sprießt, sind nicht selten mehrere zehntausend 'Einzelstücke' – wie im echten Leben. *rb*

Maßarbeit

Woher weiß das 3D-Programm eigentlich, an welche Stelle des 3D-Modells welcher Texturteil gehört? Wie wird passend gemacht, was zunächst gar nichts miteinander zu tun hat? Wie bringt man eine 2D-Fläche dazu, sich wie ein Maßband an die Figur zu schmiegen? Module wie das berühmte "Bodypaint" für "Cinema 4D" machen's möglich: Zunächst erstellt der Grafiker ein 'Schnittmuster' für die Textur, indem er das 3D-Modell mittels unterschiedlicher Projektionsmethoden auswalzt. Das Resultat ist ein zweidimensionales Pendant zum 3D-Objekt – eine Sammlung so genannter 'UV-Polygone': eine 'UV-Map'.

Über dieses zweidimensionale Drahtgitter werden nun Texturen für die einzelnen Kanäle gepinselt: Das geschieht wie in Photoshop auf mehreren Ebenen und über herkömmliche Malwerk-

zeuge. Der Textur-Luxuspipfel ist die gleichzeitige Projektion der 2D-Textur aufs 3D-Modell: Auf diese Weise kann der Künstler die Auswirkungen seiner Pinselerei sofort an der Figur betrachten oder – noch besser – direkt auf die virtuelle Ikone auftragen; ganz so, als würde er ein Plastikmodell bemalen. Als kritisch erweisen sich hierbei höchstens die Stellen, die bei der Umwandlung in 2D-Gitter aufgetrennt werden mussten, um einander nicht zu überlagern. Dort entstehen beim Bemalen schnell hässliche Kanten, wie Ihr sie bei näherer Betrachtung von Videospielfiguren häufig entdeckt. Besonders problematisch sind Halsansatz und diverse Gelenke. Viele japanische Entwickler umgehen diese Schwierigkeiten, indem sie ihre Charaktere an diesen Stellen nicht texturieren, sondern nur einheitlich kolorieren.



► Oben fertigen wir für unsere Redaktions-Ratte ein Schnittmuster an, unten seht Ihr die ausgewählte Textur ohne (links) und mit den dazugehörigen UV-Polygonen.

NEXT LEVEL

Wii

Playstation 3

Xbox 360

Die neue Xbox 360



■ **Multimedia-Xbox:** Erste Bildschirmfotos illustrieren bereits die aufgeräumte Oberfläche des künftigen Media Centers.

Next Level-Themen im Überblick:

- ▶ **HD-DVD in der Praxis**
[MAN!AC 02/07]
- ▶ **Feel it!**
[MAN!AC 01/07]
- ▶ **Filmgenuss in HD**
[MAN!AC 12/06]
- ▶ **Worldwide Wii**
[MAN!AC 11/06]

» Das kann ein heißes Jahr für die Xbox 360 werden: So kündigte Microsoft das Internet-Fernsehen IPTV an, während die Gerüchteküche über eine neue Konsolen-Revision brodelte: Neben neuem Prozessor sollen HDMI-Schnittstelle sowie eine größere Festplatte kommen. Die Konsole avanciert so immer mehr zum Media Center fürs Wohnzimmer.

Video on Demand

Doch zunächst zum bestätigten Teil: Zwar werden Filmdownloads in den USA bereits angeboten, doch bis Ende 2007 soll laut Microsoft IPTV weltweit auf der Xbox 360 möglich sein. Der Name 'Internet Protocol Television' steht für den Übertragungsstandard von digitalen TV-Inhalten über einen Breitbandanschluss und hat sich in der PC-Welt bereits durchgesetzt.

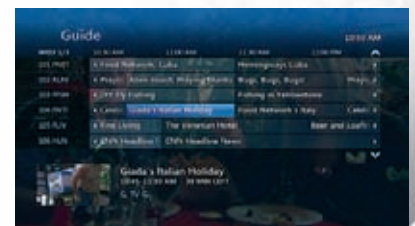
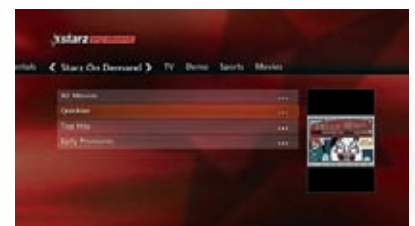
Nötig für den Empfang ist nur eine DSL-Leitung (möglichst mit einer Übertragungsrate von sechs MBit pro Sekunde oder

höher) sowie eine Settop-Box – hier springt die Xbox 360 in die Bresche. Für das allabendliche Spielfilm-Angebot sorgt nicht Microsoft selbst, sondern die Internet-Provider. Der Hardware-Hersteller stellt nur die Server-Technologie sowie Software-Updates, die für die korrekte Wiedergabe von DRM-geschützten Inhalten und damit ein eingeschränktes Nutzungsrecht sorgen.

So bietet beispielsweise T-Online (www.t-home.de) IPTV samt Flatrate für gut 60 Euro monatlich an – 1.200 Filmtitel sind dabei jederzeit abrufbar. Konkurrent Maxdome (www.maxdome.de) von ProSiebenSat.1 will Kunden mit verschiedenen Themen-Paketen (Comedy, Movie, Serien etc.) für jeweils fünf bis 13 Euro im Monat ködern. Alice homeTV (www.alice-dsl.de) preist dagegen 60 TV-Sender sowie 600 Filme an. Die Inhalte werden entweder in normaler Fernsehauflösung oder in HD (meist 720p) angeboten. Vorteil IPTV: Im Gegensatz zur Satellitenübertragung können HD-Streams auf Festplatte gesichert werden. Allerdings ist die Nutzung seitens der Anbieter eingeschränkt: Hollywood-Filme von T-Home z. B. werden nach 24 Stunden deaktiviert. Dennoch ist die Zusammenarbeit letzteren Anbieters mit Microsoft schon in trockenen Tüchern – ob andere Provider auch ihren Weg auf die Xbox 360 finden, ist noch unklar. Analysten sehen IPTV als riesigen Wachstumsmarkt und sagen bis 2010 die Nutzung in 1,3 Mio. deutschen Haushalten voraus. Vorteile des Systems sind die Unabhängigkeit von Sendezeiten sowie die Interaktion: Dank eines Rückkanals können IPTV-Besitzer an Online-Spielen, Sportwetten oder Versteigerungen teilnehmen. Individualisierung ist Trumpf: Xbox-360-Besitzern wird zusätzlich die Möglichkeit gegeben, TV-Sendungen auch während des Spielens aufzunehmen. Außerdem dürft Ihr während Voice-Chats und dem Abrufen von Nachrichten fernsehen. Bleibt die Frage, ob auch Konkurrent Sony auf den IPTV-Zug aufspringt – schließlich wurden hauseigene Download-Filme für die PS3 bereits angekündigt.

TECH-TICKET >>

+++ **Details zum PS3-Download-Service:** Spiele aus dem Playstation-Store sollen um die zehn Euro kosten. Im März folgen ebenso Karaoke-Songs für "SingStar" zum kostenpflichtigen Download. Zusätzlich sorgt ein Firmware-Update für erweiterte PSP-Funktionalität. Neben einer Fernbedienungs-Funktion sollen Download-Filme für die PS3 auch auf das Handheld übertragbar sein, um diese unterwegs anzuschauen. +++ **Kabelloses Nunchuk:** Gerüchten zufolge arbeitet Nintendo an einer Funkvariante ihres Nunchuk-Controllers für Wii. So soll das für einige Spiele störende Verbindungskabel zur Fernbedienung entfallen. +++ **PS3-Termin:** Sony-Studio-Chef Phil Harrison bestätigt, dass die Playstation 3 in den ersten beiden März-Wochen erscheint. +++ **Neuer Cell-Chip:** Während die PS3 der Hoffnungsträger des Cell-Prozessors wird, plant IBM bereits einen Nachfolger der CPU mit bis zu sechs GHz Taktung und optimierter Stromversorgung. Unklar ist, ob der überarbeitete Chip auch seinen Weg in die neueste Playstation-Konsole findet.



Aufgefrischte Hardware

Für den heimischen Filmgenuss mangelt es dem HiFi-Freund an der Xbox 360 jedoch an so manchen Dingen: fehlender HDMI-Port, lauter Lüfter, kleine Festplatte, kein internes HD-DVD-Laufwerk. Doch passend zur offiziellen IPTV-Ankündigung tauchten Bilder eines vermeintlichen neuen Xbox-360-Prototypen auf: Dieser enthält einen HDMI-Anschluss, der direkt unter dem bereits bekannten A/V-Ausgang sitzt. Einen Codenamen besitzt das Kind auch schon: Zephyr. Die Existenz dieses Prototyps wurde seitens Microsoft bestätigt. Allerdings sei momentan keine Produktion geplant – zumindest nach offiziellen Angaben.

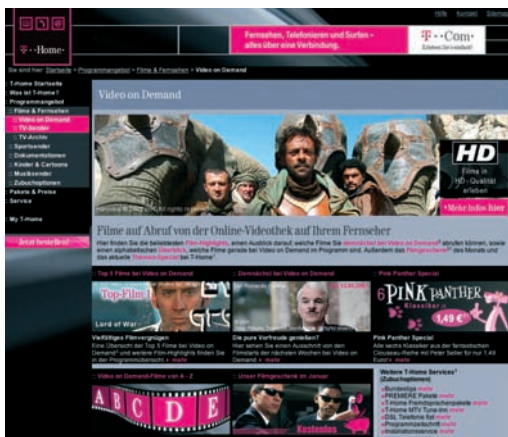
Zu den bestätigten Neuerungen zählt dagegen die Umstellung des Prozessors von der 90nm- auf die 65nm-Produktion. Das bedeutet neben einer Kostenersparnis auch eine Reduktion der Hitzeentwicklung. Als Folge könnte der CPU-Lüfter auf eine niedrigere Drehzahl gefahren und somit Lärm vermieden werden. Auch in Sachen röhrendem DVD-Laufwerk

soll etwas unternommen werden: Microsoft plant einen Online-Patch, der den Krachmacher bei Nichtbenutzung herunterfährt. Bisher läuft das Teil immer auf höchster Drehzahl und erzeugt dabei einen unangenehmen Pfeifton – auch wenn gerade nichts von der eingelegten DVD geladen wird. Und wer will schon einen Düsenjet im Wohnzimmer? Weiterhin hält sich das Gerücht um eine Festplatte mit 120 Gigabyte Kapazität, was vor allem dem Aufzeichnen von TV-Sendungen des IPTV-Dienstes entgegenkommt. Doch bei derartigen Gerüchten heißt es seitens Microsoft: kein Kommentar. Dennoch dürfen sich Xbox-360-Fans 2007 über eine erweiterte Funktionspalette ihrer Konsole freuen. ts

■ Nach dem IPTV-Update findet ihr im Dashboard den Menüpunkt **Television**, der zum Media Center führt. Hier könnt ihr u. a. Eure Lieblings-sendungen auf Festplatte aufzeichnen.



■ Vielleicht schon bald Realität? Die MAN!AC-Grafik zeigt den vielgeforderten HDMI-Anschluss an der Xbox 360 direkt unter dem Audio/Video-Port.



■ Filmangebote für IPTV gibt es im Netz bereits reichlich (hier 'T-Home'). In der Nutzung sind die Videos allerdings meist eingeschränkt.

JÄGER DER VERLORENEN GENRES

Teil 5

Interactive Movie



▣ Reaktionstest: Bei Konamis Cowboy-Automat "Badlands" drückt man, wenn das Fadenkreuz über den Gegner schwenkt.

SPIELE IM KINOFORMAT: BEI "INTERACTIVE MOVIES" STEUERT IHR REALE SCHAU-SPIELER UND ZEICHENTRICKFIGUREN!

» Mit hochauflösenden Grafiken und komplexen 3D-Modellen wollen Videospielentwickler dem Kino fotorealistische Konkurrenz machen, dabei gibt's schon seit Mitte der 80er-Jahre Spiele im Kinoformat: Beim 'Interactive Movie' agieren Schauspieler oder Zeichentrickfiguren, deren Handlungen Ihr mit Steuerkommandos beeinflussen könnt. So lassen sich je nach Titel zahlreiche Handlungsvarianten oder gar Abspanne entdecken: MAN!AC spielt für Euch den Regisseur.

Verkettete Schnipsel

Mitte der 80er-Jahre ist die Hardware von Automaten und Heimkonsolen noch weit von 3D & Co. entfernt: Mit der Laserdisc will man Rechenpower durch Massenspeicher ersetzen – warum ein



▣ Die Gefahren kommen von allen Seiten: Ritter Dirk lenkt Ihr mit einfachen Richtungskommandos.



▣ Lenken, bremsen und Turbo zünden: "Road Avenger" veranstaltet spektakuläre, aber auch recht lineare Verfolgungsjagen!

Dragon's Lair

Hersteller	Cinematronics
Jahr	1983
Systeme	u.a. Arcade, 3DO, CD-i, Mega-CD

Ritter Dirk rettet Prinzessin Daphne aus der Gruselfestung des Drachen: Um die 28-minütige Handlung abzuschließen, lernt Ihr die nötigen Kommandofolgen recht stupide auswendig. Dabei müsst Ihr an neuen Stellen oftmals herumprobieren, denn nicht immer wird die Lösung mit auffälligen Blitzen angekündigt. Wegen der revolutionären Grafik folgte dem Laserdisc-Automaten eine 13-teilige Zeichentrickserie, die allerdings nur in den USA ausgestrahlt wurde.

Road Avenger

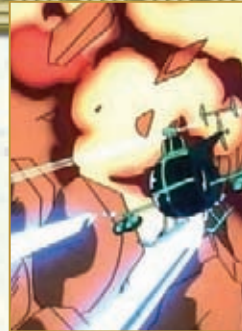
Hersteller	Wolf Team
Jahr	1992
Systeme	Mega-CD

In Anime-Rennspiel "Road Avenger" steuert Ihr einen Flitzer durch aufregende Verfolgungsjagen. Dabei dürft Ihr nach rechts und links steuern, bremsen und Gas geben: Je nach Situation weicht Ihr damit Hindernissen und Fahrzeugen aus oder startet wüste Rempelaktionen. Eure Kommandos nützen aber nur, wenn es die Handlung erfordert: Zum Glück werden die nötigen Steuersignale rechtzeitig eingeblendet, so kommt Ihr nach kurzer Übung schon ein gutes Stück vorwärts.

Spiel in Echtzeit berechnen, wenn man die kompletten Szenen einfach von der Scheibe spielen kann? Im Prinzip sind interaktive Filme deshalb recht simpel aufgebaut: Es gibt eine Handlung mit zahlreichen Verzweigungen, die mit Richtungskommandos und Action-Knopf verkettet werden. Wenn Ihr z.B. im korrekten Augenblick nach links lenkt, kann der Held dem Angriff des Drachen ausweichen – ansonsten landet Ihr im Maul des Ungetüms. Daher sind die ersten interaktiven Filme zwar dramaturgisch höchst spektakulär, spielerisch aber nur eine Abfolge stupide auswendig gelernter Steuerkommandos. Diese müsst Ihr zudem auch noch im rechten Augenblick drücken: Der erste interaktive Film ist 1983 "Dragon's Lair" von Cinematronics: Ritter Dirk stürmt die Festung des Drachen, um Prinzessin Daphne aus seiner Gewalt zu befreien. Die Handlung ist dabei vollkommen linear, es gilt vielmehr den zahlreichen Todesszenen zu entgehen. Beim Nachfolger "Space Ace" finden sich bereits verschiedene Lösungswege: Beim Flug mit dem Raumschiff könnt Ihr Euch zwischen alternativen Routen entscheiden. Außerdem gibt's den Energie-Button, mit dem man in bestimmten Szenen Superkräfte des Helden wecken und so neue Handlungsalternativen entdecken kann. Den beiden Klassikern von Cinematronics folgen einige Nachahmer: Ein frecher Abklatsch von "Dragon's Lair" ist Universals "Super Don Quix-ote", der statt der Drachenfestung das Schloss der Hexe stürmt – auch bei der Action gibt's zahlreiche Parallelen wie etwa die eingebaute Wildwasserfahrt. Stern Electronics will sich sogar die Mühe sparen, Zeichentrickszenen zu erstellen: Für den Automaten "Cliff Hanger" werden kurzerhand Schnipsel aus der Animeserie "Lupin III" sowie den zwei Kinoabenteuern des gleichnamigen Helden entliehen.

Neue Elemente

Das Auswendiglernen von Kommandos langweilt die Spieler, deshalb versuchen die Entwickler, ihre interaktiven Filme mit neuen Elementen vielseitiger zu gestalten: Es entstehen Baller-



■ Für "Cliff Hanger" (links) werden Animiefilme recycelt, die Szenen von "Cobra Command" (rechts) sind dagegen extra gezeichnet.

filme, bei denen man mit dem Fadenkreuz die Gegner treffen muss. Bei Data East's "Cobra Command" blickt man durch die Frontscheibe eines Kampfhubschraubers und lenkt die Zielmarkierung, während die Konami-Cowboys von "Badlands" wie im Reaktionstest feuern. Das Fadenkreuz ist in den Trickfilm eingezeichnet und schweift über das Ziel: Um zu treffen, drückt Ihr im rechten Augenblick die Feuertaste.

In der Automatenhalle werden Laserdisc-Streifen aber bald in den Hintergrund verfrachtet (z.B. bei "Starblade"), während sich im Vordergrund die in Echtzeit berechnete Action abspielt. Anfang der 90er-Jahre erlebt der interaktive Film ein Comeback auf Konsolen, die erstmals mit dem Massenspeicher CD Bekanntschaft machen: Das Mega-CD wird von Digital Pictures mit einer ganzen Palette von interaktiven Filmen überhäuft, die im B-Movie-Stil abgedreht werden und wegen brutaler Inhalte oft auf dem Index landen. Daneben erscheint Data East's Asphaltrempelei "Road Avenger", die wüste Verfolgungsjagden mit Animeschnipseln nachstellt. Ab "Ridge Racer" und anderen 3D-Spielen für die Playstation haben interaktive Filme Mitte der 90er endgültig ausgesiedet: Ihr könnt eben nur die Handlung mitbestimmen, aber keine völlig neuen Spielsituationen arrangieren – mit Grafikwundern lässt sich Spielspaß eben leider nicht ersetzen. oe



■ Kommander Borf braucht eine Abreibung: Ever Held besiegt ihn schließlich nicht mit Schlägen, sondern einem Spiegel.



■ Auch Ritter Don Quix-ote rettet eine holde Maid, dabei setzt er auf stellenweise recht hektische Action.



■ Lenkt den Kanalgleiter und ballert auf das Ungeziefer: Eigene Entscheidungen bringen mehr Abwechslung in interaktive Filme.



■ Auch Spaß muss sein: Mit der Abrisskugel lässt sich allerhand Unsinn anstellen, Ihr könnt sogar Bauarbeiter platt machen.

Space Ace

Hersteller	Cinematronics
Jahr	1983
Systeme	u.a. Arcade, 3DO, CD-i, Mega-CD

Donnert mit dem Jäger durch Meteoritenfelder, skatet durch kolossale Labyrinth und stellt im hitzigen Finale den Obermotz samt Helfern: Hier braucht Ihr blitzschnelle Reaktionen! Außerdem müsst Ihr nicht nur vorgegebenen Kommandos folgen, es gibt auch Situationen mit mehreren Lösungswegen – die drei Schwierigkeitsgrade bestimmen, wie umfangreich sich das Abenteuer gestaltet. Daneben gibt's den Energie-Button, der mächtige Kräfte im Helden weckt.

Super Don Quix-ote

Hersteller	Universal
Jahr	1984
Systeme	Arcade

Den beiden Cinematronics-Streifen folgen zahlreiche Nachahmer wie Universals "Super Don Quix-ote": Auch der Ritter muss ein Mädel befreien, Isabella wird von der dämonischen Hexe gefangen gehalten. Mit vielen Kampfeinlagen, Wildwasserfahrt und Hindernislauf ist das Abenteuer "Dragon's Lair" recht ähnlich – es spielt sich aber etwas hektischer, stellenweise sogar mächtig frustig. Einzigartig sind nur die variantenreichen, manchmal auch witzigen Todesszenen.

Sewer Shark

Hersteller	Digital Pictures
Jahr	1992
Systeme	Mega-CD

Reinigt futuristische Abwasserkanäle von Mutantenratten und anderem Ungeziefer: Ihr ballert mit dem Fadenkreuz durch die muffigen Tunnel und entscheidet Euch in den Labyrinth-artigen Levels an Abzweigungen zwischen verschiedenen Pfaden – dafür gibt's einen speziellen Knopf, der zwischen Lenkung und Zielkreuz wechselt. So könnt Ihr bei jedem Versuch eine andere Route wählen, der eingebaute Navigator zeigt Euch stets die korrekte Richtung zum Levelausgang.

Kids on Site

Hersteller	Digital Pictures
Jahr	1994
Systeme	Mega-CD

Digital Pictures lädt Kids auf die Baustelle und setzt sie hinter das Steuer von Abrisskugel, Walze und Bagger. Damit könnt Ihr die gestellten Aufgaben erfüllen (z.B. Eis und Früchte walzen), aber auch allerhand Unsinn anstellen: Ihr macht das Dixiklo platt, reist das Stromhäuschen nieder und nehmt selbst die Arbeiter aufs Korn! Dabei steht der pure Spaß am Experimentieren im Mittelpunkt, denn ein "Game Over" gibt's hier nicht: Bei "Kids on Site" geht alles zu Bruch!

Die Prominenz spielt ATARI



Titel: Atari VCS 2600 - Hersteller: Atari - Jahr: 1983 - System: Atari VCS 2600

Hochmut kommt vor dem Fall: In einer Anzeigen-Serie kehrte Atari heraus, was für wichtige Leute angeblich so gerne mit der legendären Konsole zocken würden. Dass der Fingerzeig vom Spielberg'schen Schrumpel-Alien E.T. allerdings geradewegs in den Abgrund deuten würde, wollte zu dem Zeitpunkt noch keiner wahrhaben.



Kein Force Feedback für PS3-Rennspiele

► Sony CEA hat bestätigt, dass Rennspiele wie "Grand Turismo HD" von der Force-Feedback-Technologie eines Lenkrades keinen Gebrauch machen. PS3-Spiele werden primär für den Sixaxis-Controller entwickelt, was die

Rumble-Funktion von Lenkrädern damit ausschließt. Doch es gibt auch gute Nachrichten: Allen Unkenrufen zum Trotz hält der Konsolen-Konzern weiter am März-Termin für den Europastart der PS3 fest.

Nintendo erwartet Rekordergebnis

► Nintendo hat seine Prognosen für das am 31. März endende Geschäftsjahr nach oben korrigiert. Laut Satoru Iwata, Präsident der Nintendo Co. Ltd., werden Umsatz und Gewinn deutlich über dem erwarteten Niveau liegen. Vor allem die überwältigende Nachfrage nach dem DS hätte das Absatzergebnis positiv beeinflusst. Allein im Monat Dezember gingen europaweit über 1,7 Millionen Geräte des Handhelds über die Ladentische. Auch

der im Plansoll liegende Absatz von Nintendos neuer Konsole Wii trägt zum erwarteten Rekord-Finanzergebnis bei.



NACHSPIEL

DIE HEXENJAGO GEHT WEITER

Nachdem zwei 17-Jährige im mecklenburgischen Tessin ein Ehepaar brutal getötet haben, rätselt die Polizei immer noch über das Motiv. Politiker und Medien haben den Schuldigen indes schon gefunden, der die beiden Jugendlichen zu einem derart grausamen Akt getrieben hat: "Sie hätten sich intensiv mit Killerspielen beschäftigt", schallte es tags drauf aus der Pro7 Nachrichtenzentrale. Und die Bild-Zeitung will aus Ermittlerkreisen erfahren haben, dass die beiden Gymnasiasten das Rollenspiel "Final Fantasy 7" bei ihrer Bluttat nachgespielt haben. Derart populistische Aussagen nähren den

Verdacht, dass es hier ganz plakativ um die Verdammung digitaler Medien und nicht um ernsthaften Jugenschutz geht. Nicht nur aus Sicht der Zocker wäre es wünschenswert gewesen, wenn die Nachrichtenredaktionen den Ermittlerbericht der Polizei abgewartet hätten. Doch stattdessen wird mit einer populistischen These Stimmung gegen virtuelle Unterhaltungsmedien gemacht. Als Videospieelfan kann ich bei so viel Borniertheit nur den Kopf schütteln.



EISKALT ABGEZOCKT! Gewinnt acht "Lost Planet"-Pakete!

In Zusammenarbeit mit Capcom spendieren wir coole Goodies zum Action-Kracher "Lost Planet". Beantwortet einfach folgende Frage:

Wie heißen die Kampfpanzer, mit deren Hilfe die Menschen die arktischen Temperaturen auf dem Planeten E.D.N. III überleben?

A: Wanzer B: Metal Gear C: Vital Suit

Zu gewinnen gibt's:

8 Fan-Pakete mit

- > "Lost Planet"-Spiel für Xbox 360 (davon 1x Limited Edition)
- > "Lost Planet" T-Shirt
- > schicker Wintermütze
- > "Lost Planet"-Actionfigur
- > Taschenwärmer
- > doppelseitigem Poster

Zusätzlich verlosen wir 5x eine Xbox-360-Faceplate im "Lost Planet"-Look.

Schreibt die korrekte Lösung auf eine Postkarte und schickt sie an:

**Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Eiskalt
Wallbergstraße 10
86415 Mering**

Einsendeschluss ist der 9. März 2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



OVERSEAS

Super Swing Golf



Wii Der Pilz-Kurs erfreut mit Gute-Laune-Optik, Ihr solltet aber dennoch auf die Anzeigen achten: Links ist der aktuelle Schläger, rechts der Windmesser eingeblendet.



Wii Beim Putten zeigt die grüne Markierung die optimale Stärke an.



Wii Knuffig bis dämlich: die comichaften Helden von "Super Swing Golf".

Welche Sportart passt perfekt zur Bewegungskontrolle des Wii? Golf – dachte sich der "Dead or Alive"-Hersteller Tecmo und setzte prompt das Comic-Golf "Pangya" für den Wii um. Das bunte Sportspekta-

kel basiert auf einem PC-Spiel, das von der koreanischen Firma Ntreev Soft entwickelt wurde und auch unter dem Namen "Albatross 18" bekannt ist. Die Asiaten bezeichnen ihr Produkt selbst als 'Fantasy Online Golf Game' – zieht man das Prädikat 'Online' ab, trifft das auch auf die Wii-Umsetzung "Super Swing Golf" zu. Ihr prügelt den Ball mit niedlichen Manga-Charakteren über Fantasiekurse, kuckt den drolligen Animationen der Caddies zu und schwingt den Wii-Controller wie einen echten Golfschläger.

Schwunglos

Wer jedoch denkt, "Super Swing Golf" spiele sich so intuitiv wie der Golf-Part in "Wii Sports" (Schwunggeschwindigkeit = Schlagstärke), ist auf dem Holzweg: Ihr holt zwar via Remote-Schwung aus, fixiert dann jedoch die Stärke des Schlages via A-Button – der anschließende Zug

nach vorne dient lediglich dem Feintuning von Richtung und Reichweite. Gelingt Euch ein besonders sauberer Schlag, erscheint ein leuchtend buntes 'Pangya' auf dem Schirm, dann landet die Kugel sicher im anvisierten Zielbereich.

Umständlich gestaltet sich das Drumherum: Die unübersichtliche Kamera macht bei fast jedem Schlag den Blick auf die Karte notwendig. Hier navigiert Ihr wie mit einem Laserpointer – zum Zoomen müsst Ihr den Controller auf den Fernseher zubewegen. Das Putten klappt ordentlich, die Komfor-

tabilität eines "Tiger Woods" wird jedoch weit verfehlt. Im Hauptmodus, dem 'Pangya-Festa', bestreitet Ihr Duell gegen stark schwankende CPU-Recken, ansonsten stehen Trainings- oder Mehrspieler-Partien (auch mit nur einer Remote) zur Verfügung. Anstatt der geringsten Schlagzahl zählt beim 'Balloon Pop'-das Abschießen bunter Ballons – Items würzen das chaotische Gedrehe. Grafisch wird schlichte Kost geboten, immerhin sorgen über ein Dutzend Kurse für Abwechslung. *ms*

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



Wii Auch im Regen wird gegolft: Bei der "Balloon Pop"-Variante solltet Ihr möglichst viele gelbe und orange Blasen treffen – dann purzeln Items heraus.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel

Configuration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem	Ntreev Soft, Korea
Via Linkkabel	PAL-Veröffentlichung:
Online	nicht bekannt

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
✓ Remote	○ 16:9
○ Nunchuk	✓ ProLogic 2
○ Lightgun	✓ PrScan
○ Lenkrad	✓ Soundtrack

Super Swing Golf

Wii
61%
 Spielspaß

Ordentliches Comic-Golf mit sinniger Ballphysik, aber wenig schwungvoller Steuerung.



COMING NOW...

in USA					FEBRUAR					MÄRZ				
	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
	AR Tonelico: Melody of Elemia	Atlus	Rollenspiel			Dawn of Mana	Square-Enix	Rollenspiel			Kingdom Hearts 2 Final Mix+	Square-Enix	Action-Adventure	
	Chulip	Natsume	Adventure			God of War 2	Sony	Action			Seaman 2	Sega	Simulation	
	Lumines Plus	Buena Vista	Denkspiel			Shining Force EXA	Sega	Action-Adventure			Mist of Chaos	Idea Factory	Action	
	Red Star	Jack of all Games	Action			Heavenly Sword	Sony	Action			Armored Core 4	From Software	Action	
	MotorStorm	Sony	Rennspiel			Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel			Bomberman Land Wii	Hudson	Geschicklichkeit	
	Bullet Witch	Atari	Action			Dance Dance Revolution Universe	Konami	Musikspiel			GI Jockey 4	Koei	Simulation	
	Crackdown	Microsoft	Action			Earth Defense Force X	D3	Action						
	NBA Street Homecourt	Electronic Arts	Sportspiel			Ghost Recon Adv. War Fighter 2	Ubisoft	Action						
	Bust-A-Move: Bash	Majesco	Denkspiel			Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter						
	SSX Blur	Electronic Arts	Sportspiel			The Godfather: Blackhand Ed.	Electronic Arts	Action						
in JAPAN					FEBRUAR					MÄRZ				
	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version		Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
	Fatal Fury Battle Archives 2	SNK Playmore	Beat'em-Up			Bladestorm: Hundred Years War	Koei	Action			Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up	
	Bladestorm: Hundred Years War	Koei	Action			Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up			Diario: Reverse Moon Legend	Idea Factory	Adventure	
	Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up			Diario: Reverse Moon Legend	Idea Factory	Adventure			Cooking Mama: Cook Off	Taito	Geschicklichkeit	
	Diario: Reverse Moon Legend	Idea Factory	Adventure			Cooking Mama: Cook Off	Taito	Geschicklichkeit			Fire Emblem: Akatsuki no M.	Nintendo	Strategie	
	Cooking Mama: Cook Off	Taito	Geschicklichkeit			Fire Emblem: Akatsuki no M.	Nintendo	Strategie						
	Fire Emblem: Akatsuki no M.	Nintendo	Strategie											

PAL-Veröffentlichung: sicher realistisch unwahrscheinlich

NEU!

DIGITAL-TV
MEDIEN
BREITBAND

JETZT AM KIOSK!

sat+kabel
DIGITAL-TV | MEDIEN | BREITBAND

160 TESTS • NEU • 1-2/2007 €3,90

SATTELTEN-TV
ab S. 28
Spiegel-Vergleich
• Im Check: Klein gegen Groß
• Das taugt ein Mini-Sat-Spiegel

HEFT-IM-HEFT
ab S. 38
Special für Einsteiger

VERSCHÜSSELUNG
ab S. 19
Premiere ohne Abo
• Premiere „Flex“ ohne Vertrag
• IPTV für Alle
• Neue Interaktiv-Receiver

VERGLEICHSTEST
ab S. 29
Satelliten-TV mit nur einem Kabel
• 12 Systeme im Vergleich
• So klappt auch

IM TESTLABOR
Alles für Digital-TV
Alle Tests ab Seite 28
► **LOEWE IM TEST**
Flat-TV mit HDD und Sat-Tuner
► **TOPFIELD/HUMAX**
3 Super-Boxen für Kabel & Sat

PRAXIS-KNIFFE
ab Seite 71
50 Profi-Tipps
► So geht's: HDTV-Signal aufzeichnen
► Topfield-Tricks • Bild-Optimierung für lau

Seite 15 CODIERUNG
Astra-„Entavio“ ohne Chef
• Bombe geplatzt: Abgang des Geschäftsführers

Seite 84 KNOW-HOW
Profi-Checkliste Receiver & Co.
• DVB-Receiver, Spiegel & Kabel richtig kaufen

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%	05/06
3	Top Spin 2	91%	05/06
4	Kameo: Elements of Power	91%	01/06
5	NHL 2K6	91%	03/06
6	Ghost Recon Advanced Warfighter	90%	04/06
7	Splinter Cell: Double Agent	90%	12/06
8	Far Cry Instincts Predator	90%	05/06
9	Amped 3	89%	01/06
10	Tony Hawk's Project 8	88%	01/07

Das Top-Spiel



The Legend of Zelda: Twilight Princess
Der erhoffte Knaller: Links neues Abenteuer erfüllt die Erwartungen.

Wii

	Spiele	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	96%	01/07
2	Splinter Cell Double Agent	88%	neu
3	Super Monkey Ball: Banana Blitz	85%	01/07
4	Wario Ware Smooth Moves	83%	neu
5	Need for Speed Carbon	81%	02/07

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	Ikuruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05

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



The Legend of Zelda: Twilight Princess
Gigantisch: Links Abenteuer setzt neue Spielspaß-Maßstäbe.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spiele	Wertung	Test
1	Metal Gear Solid 3 Subsistence	91%	11/06
2	Splinter Cell: Double Agent	91%	12/06
3	Okami	90%	02/07

Xbox

	Spiele	Wertung	Test
1	Splinter Cell: Double Agent	93%	12/06
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	01/06
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spiele	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	96%	neu
2	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
3	Splinter Cell: Double Agent	90%	12/06

Das Top-Spiel



Guitar Hero 2
Haut in die Saiten wie ein Profi: Der Musikspiel-Knüller brilliert mit Gitarrencontroller.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spiele	Wertung	Test
1	Guitar Hero	91%	01/07
2	We Love Katamari	87%	03/06
3	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05

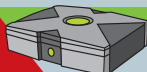
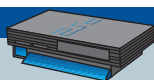
Xbox

	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

Technik-Referenzen



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

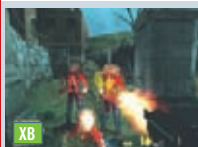
Wuchtige Waffensounds, direktionale Effekte en masse und ein weites Klangfeld sorgen für akustischen Hochgenuss.

Medal of Honor: Frontline

Hersteller: Electronic Arts

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

Das Top-Spiel



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

Ego-Shooter

Playstation 2

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

Xbox

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

Gamecube

	Spieldame	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



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

Jump'n'Run

Playstation 2

	Spieldame	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

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

Gamecube

	Spieldame	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



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

Rennspiel

Playstation 2

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

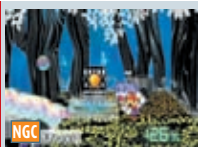
Xbox

	Spieldame	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

	Spieldame	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



Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüfeinlagen? Mario beweist, dass sowas klappen kann.

Rollenspiel & Adventure

Playstation 2

	Spieldame	Wertung	Test
1	Dragon Quest: Die Reise des verw. K.	93%	05/06
2	Final Fantasy 10	88%	06/02
3	Flucht von Monkey Island	86%	08/01

Xbox

	Spieldame	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

	Spieldame	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



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

Sportspiel

Playstation 2

	Spieldame	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 6	93%	12/06
2	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
3	NHL 2K7	90%	11/06

Xbox

	Spieldame	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
3	NHL 2K7	90%	11/06

Gamecube

	Spieldame	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



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

Strategie & Simulation

Playstation 2

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

Xbox

	Spieldame	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

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

TERM!NE

NEUERSCHEINUNGEN JANUAR

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

Playstation 2



Spieldname	Hersteller	Genre	Release
Capcom Classics Collection 2	Capcom	Spielesammlung	2. Februar
Coco, der neugierige Affe	Namco	Jump'n'Run	1. Februar
Ghost Rider	Take 2	Action	Februar
God Hand	Capcom	Action	16. Februar
NFL Street 3	Electronic Arts	Sportspiel	1. Februar
Okami	Capcom	Action-Adventure	9. Februar
Sega Mega Drive Collection	Sega	Spielesammlung	Februar
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	Februar

Xbox 360



Spieldname	Hersteller	Genre	Release
Battlestations: Midway	Eidos	Simulation	9. Februar

Wii



Spieldname	Hersteller	Genre	Release
Excite Truck	Nintendo	Rennspiel	Februar
Koroinpa	Nintendo	Geschicklichkeit	Februar

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Ape Escape: Million Monkeys	Sony	Action	2007
Aquanox: Angels of Tears	JoWood	Action	2007
Avatar: Der Herr der Elemente	THQ	Action-Adventure	2007
Burnout Dominator	Electronic Arts	Rennspiel	29. März
Dancing Stage SuperNova	Konami	Tanzspiel	März
Dawn of Mana	Square-Enix	Rollenspiel	2. Quartal
Demon Chaos	Konami	Action	März

Fast

& the Furious, The	Namco	Rennspiel	29. März
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	1. Quartal

Freak Out

Extreme Freeride	JoWood	Sportspiel	1. Quartal
God of War 2	Sony	Action	2. Quartal
Heatseeker	Codemasters	Action	1. Quartal
Impossible Mission	Play It!	Action-Adventure	März

Legend

of the Dragon	Game Factory	Beat'em-Up	1. Quartal
---------------	--------------	------------	------------

Medal of Honor

Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2007
----------	-----------------	-------------	------

Medal of Honor

Vanguard	Electronic Arts	Ego-Shooter	März
----------	-----------------	-------------	------

Pac-Man Rally	Namco	Rennspiel	29. März
---------------	-------	-----------	----------

Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	2007
-------------	-----	------------	------

Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	3. Quartal
--------------	------	-------------	------------

Shining Force EXA	Sega	Rollenspiel	2. Quartal
-------------------	------	-------------	------------

SOCOM:

Combined Assault	Sony	Action	1. Quartal
------------------	------	--------	------------

Stuntman 2	THQ	Rennspiel	2007
------------	-----	-----------	------

Super Fruit Fall	System 3	Geschicklichkeit	März
------------------	----------	------------------	------

Teenage Mutant

Ninja Turtles	Ubisoft	Action	13. März
---------------	---------	--------	----------

Tomb Raider:

Anniversary	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
-------------	-------	------------------	------------

Transformers	Activision	Action	2007
--------------	------------	--------	------

UEFA Champions

League 2006/2007	Electronic Arts	Sportspiel	22. März
------------------	-----------------	------------	----------

Valkyrie Profile 2:

Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	2007
----------	-------------	-------------	------

Xiaolin Showdown	Konami	Action	März
------------------	--------	--------	------

Yakuza 2	Sega	Action-Adventure	2007
----------	------	------------------	------

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2008
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2007
Armored Core 4	Sega	Action	1. Quartal
Army of Two	Electronic Arts	Action	2007
Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	2007
Azenta's World	Emerging Ent.	Action-Adventure	2008
Battlefield:			
Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	2007
BioShock	Take 2	Action-Adventure	Juni
Black Sight: Area 51	Midway	Ego-Shooter	3. Quartal
Bladestorm	Koei	Action	1. Quartal
Blue Dragon	Microsoft	Rollenspiel	2007
Brothers in Arms:			
Hells Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Bullet Witch	Atari	Action	März

Burnout 5	Electronic Arts	Rennspiel	März
Cellfactor Revolution	Artificial Studios	Ego-Shooter	2007
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Ego-Shooter	2007
Club, The	Sega	Action	2007
Colin McRae: DIRT	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	Strategie	3. Quartal
Crossfire (Arbeitstitel)	Eidos	Ego-Shooter	2007
Dark Sector	D3Publisher	Action	4. Quartal
Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	2. Quartal
Def Jam: Icon	Electronic Arts	Beat'em-Up	15. März
Elveon	10tacle Studios	Rollenspiel	3. Quartal
Fable 2	Microsoft	Rollenspiel	2007
Fall of Liberty	Codemasters	Ego-Shooter	4. Quartal
Fatal Inertia	Koei	Rennspiel	2007
Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	2. Quartal
Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	2007
Fuzion Frenzy 2	Microsoft	Geschicklichkeit	1. Quartal
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Action	März
Golden Axe	Sega	Action	2007
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	Oktober
GTR	THQ	Rennspiel	1. Quartal
Guitar Hero 2	Activision	Geschicklichkeit	2007
Half-Life 2: Orange	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal
Halo 3	Microsoft	Ego-Shooter	November
Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Hellboy	Konami	Action	2007
Huxley	Webzen	Ego-Shooter	2007
Indiana Jones	Activision	Action-Adventure	2007
Juiced 2007	THQ	Rennspiel	2007
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	Action	2. Quartal
Lost Odyssey	Microsoft	Rollenspiel	2007
Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	2007
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2007
Mercenaries 2	Pandemic	Action	2007
NBA Street Homecourt	Electronic Arts	Sportspiel	22. März
Overlord	Codemasters	Rollenspiel	3. Quartal
Project Gotham Racing 4	Microsoft	Rennspiel	März
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	2007
Resident Evil 5	Capcom	Action	2008
Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	2007
Sega Rally	Sega	Rennspiel	2007
Shadowrun	Microsoft	Ego-Shooter	2007
Shrek the Third	Activision	Jump'n'Run	2007
Skate	Electronic Arts	Sportspiel	2007
Spider-Man 3	Activision	Action	Mai
Stranglehold	Midway	Action	1. Quartal
Stuntman 2	THQ	Rennspiel	2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	Action	13. März
Timeshift	Vivendi	Ego-Shooter	2007
Too Human	Microsoft	Action	2007
Transformers	Activision	Action	2007
Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	2007
Two Worlds	Reality Pump	Rollenspiel	1. Quartal
Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up	März
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	März

Warhound	Techland	Ego-Shooter	4. Quartal
Wheelman, The	Midway	Action	2007

Wii	Hersteller	Genre	Release
Alien Syndrome	Sega	Rollenspiel	3. Quartal
Avatar	THQ	Action-Adventure	2007
Big Brain Academy	Nintendo	Denken	2007
Blazing Angels	Ubisoft	Action	1. Quartal
Bust-A-Move Bash!	SOS Games	Geschicklichkeit	März
Cooking Mama: Cook Off	Nintendo	Geschicklichkeit	März
Disaster: Day of Crisis	Nintendo	Action-Adventure	2007
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	Atari	Beat'em-Up	März
Driver: Parallel Lines	Ubisoft	Action	2007
Eledees	Konami	Geschicklichkeit	März
Grim Adventures of Billy & Mandy, The	Midway	Jump'n'Run	1. Quartal
Heatseeker	Codemasters	Action	1. Quartal
Ice Age 2: Jetzt taut's	Vivendi	Jump'n'Run	2007
Impossible Mission	Play It!	Action-Adventure	März
Leaderboard Golf	System 3	Sportspiel	März
Mario Party 8	Nintendo	Partyspiel	März
Mario Strikers Charged	Nintendo	Sportspiel	März
Mercury Meltdown Revolution	Atari	Geschicklichkeit	März
Medal of Honor Vanguard	Electronic Arts	Ego-Shooter	März
Metal Slug Anthology	Atari	Action	2007
Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	Action-Adventure	2007
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Beat'em-Up	2007
No More Heroes	Grasshopper	Action	2007
Pate, Der: Blackhand Edition	Electronic Arts	Action	März
Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	Action-Adventure	März
Project H.A.M.M.E.R.	Nintendo	Action	2007
Puzzle Balls	System 3	Geschicklichkeit	1. Quartal
Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	2007
Resident Evil: Umbrella Chronicles	Capcom	Action-Adventure	2007
Shrek the Third	Activision	Jump'n'Run	2007
Sonic und die geheimen Ringe	Sega	Jump'n'Run	1. Quartal
Spider-Man 3	Activision	Action	Mai
SSX Blur	Electronic Arts	Sportspiel	15. März
Super Mario Galaxy	Nintendo	Jump'n'Run	2007
Super Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	2007
Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Beat'em-Up	2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	Action	13. März
Tennis Masters	System 3	Sportspiel	März
Tiger Woods PGA Tour 2007	Electronic Arts	Sportspiel	15. März
Transformers	Activision	Action	2007
Wii Music	Nintendo	Geschicklichkeit	2007
World Series of Poker 2007	Activision	Denken	März

VERKAUFSCHARTS TOP 5



Playstation 2

	Spielname	Hersteller
1.	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
2.	FIFA 07	Electronic Arts
3.	SingStar: Deutsch Rock-Pop	Sony
4.	SingStar: Legends	Sony
5.	EyeToy: Play Sports	Sony



Xbox

	Spielname	Hersteller
1.	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
2.	FIFA 07	Electronic Arts
3.	Call of Duty 3	Activision
4.	Lego Star Wars 2	LucasArts
5.	Tony Hawk's Project 8	Activision



Xbox 360

	Spielname	Hersteller
1.	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
2.	Call of Duty 3	Activision
3.	FIFA 07	Electronic Arts
4.	Viva Pinata	Microsoft
5.	Pro Evolution Soccer 6	Konami



Gamecube

	Spielname	Hersteller
1.	Legend of Zelda: Twilight Pr.	Nintendo
2.	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
3.	FIFA 07	Electronic Arts
4.	Cars	THQ
5.	Naruto: Clash of Ninja	Bandai-Namco

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielname	Hersteller	System:
1.	Pokémon Diamond	Nintendo	NDS
2.	Metal Gear Solid Port. Ops	Konami	PSP
3.	Pokémon Pearl	Nintendo	NDS
4.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
5.	Wii Sports	Nintendo	Wii
6.	Seiken Densetsu 4	Square-Enix	PS2
7.	Kirby Squeak Squad	Nintendo	NDS
8.	Oshare Majo Love & Berry	Sega	NDS
9.	Hajimete no Wii	Nintendo	Wii
10.	Jump Ultimate Stars	Nintendo	NDS
	Spielname	Hersteller	System:
1.	Indiziertes Spiel	Microsoft	360
2.	Guitar Hero 2	Activision	PS2
3.	Madden NFL 07	Electronic Arts	PS2
4.	Zelda: Twilight Princess	Nintendo	NGC
5.	Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Wii
6.	WWE SmackD. vs. Raw '07	THQ	PS2
7.	New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
8.	Call of Duty 3	Activision	360
9.	Yoshi's Island DS	Nintendo	NDS
10.	Call of Duty 3	Activision	PS2

SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Def Jam: Icon Lost Planet: Extreme Condition Zelda: Twilight Princess		Xbox 360 Xbox 360 Wii	sieht zurzeit: Prestige – Die Meister der Magie (Kino) hört zurzeit: Herr der Ringe Soundtrack – Live in Leipzig	

Ulrich Steppberger

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Bionicle Heroes Sega Mega Drive Collection Wario Ware Smooth Moves		Xbox 360 Sony PSP Wii	sieht zurzeit: Boston Legal – Season 2 (DVD) hört zurzeit: SWR 3 mit Zeus & Wirbitzky	

Thomas Stuchlik

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Battletations Midway Elder Scrolls 4, The: Oblivion Zelda: Twilight Princess		Xbox 360 Xbox 360 Wii	sieht zurzeit: Rallye Dakar (TV) hört zurzeit: Cold Storage	

Janina Wintermayr

SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!
spielt zurzeit: Lost Planet: Extreme Condition Prince of Persia: Two Thrones Zelda: Twilight Princess		Xbox 360 PSP Wii	sieht zurzeit: Blood Diamond (Kino) hört zurzeit: Lostprophets – Start Something	

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow



Matthias Schmid

spielt zurzeit:	sieht zurzeit:
Lost Planet: Extreme Condition Xbox 360 Tony Hawk's Project 8 Playstation 3 Wii Sports Wii	Suicide Commando & Unter Null live hört zurzeit: VNV Nation - Future Perfect

André Kazmaier

spielt zurzeit:	sieht zurzeit:
Final Fantasy 12 Playstation 2 Lunar Knights Nintendo DS Star Fox Command Nintendo DS	Sympathy for Lady Vengeance (Kino) hört zurzeit: Kanye West - Second Semester

Oliver Ehrle

spielt zurzeit:	sieht zurzeit:
Brothers in Arms: D-Day Sony PSP Far Cry Vengeance Wii Rainbow Six Vegas Xbox 360	Revenge of the Warrior (DVD) hört zurzeit: Electric eel Shock - Maybe... I think we...

Gastredakteur

MANISCHER MOMENT!

André beim Vokabelpauken – Monat für Monat für die MAN!AC-DVD schwäbisch zu sprechen, ist ganz schön schwierig!

So ein Mist: Während sich die halbe Redaktion im Urlaub befand oder sich vom Jesuskindlein respektive Weihnachtsmann beschenken ließ, trieben sich die beiden Volontäre André und Michael unbeaufsichtigt in der Redaktion herum. Wer hier heitere Glühweinexzesse und Gebäckorgien vermutet, irrt. Stattdessen wurde fieberhaft an der aktuellen Heft-DVD gearbeitet und über die "Videospielkonsole der Zukunft" fabuliert. Das übertriebene Engagement der beiden entlud sich alsbald in einem anyMANIAC ganz besonderer Qualität: Da André schon bei den regulären Beiträgen seinen schwäbischen Ursprung nicht verleugnen kann (oder will?), durfte er in einer "Lost Planet"-Neuvertonung seiner Mundart freien Lauf lassen.

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, anamorphoten 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 runterladen?
Soundtrack: Dürft ihr bei Xbox-Titeln eure Lieblingssongs 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 MANIAC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MANIAC: 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-MANIAC.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	2
	Via Linkkabel	-
	Online	-
System	PS2	XB
	NGC	

USK-Rating: frei Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL	Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D	englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie:	
Keyboard	Maus
Lenkrad	Lightgun
	Flight-Stick
	Force Feedback
Highend-Unterstützung:	
16:9	60Hz
ProLogic 2	DTS
	Dolby Surround
	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:

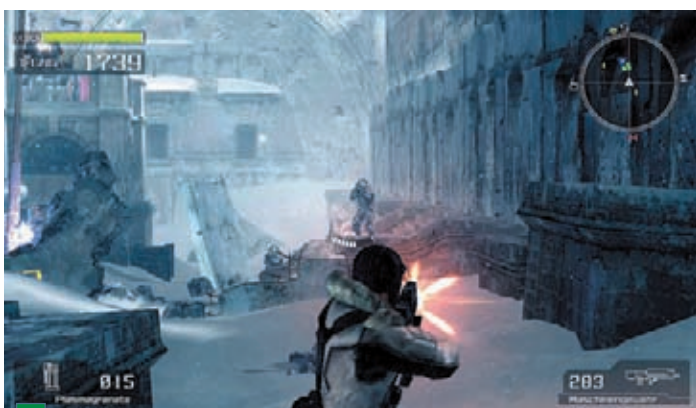
PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MANIAC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MANIAC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MANIAC 06/02)

Burnout 2

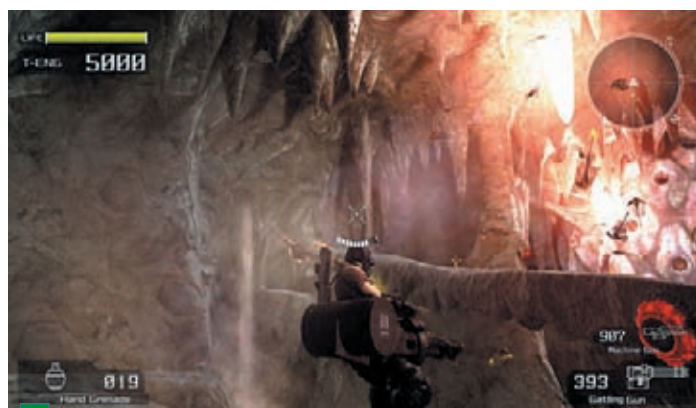
Playstation 2	Grafik 89 %	Sound 74 %	87% Spielspaß
---------------	-------------	------------	---------------

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

Lost Planet Extreme Condition



360 In dieser verlassenen Siedlung lauern ruchlose Schneepiraten auf Euch. In teilweise zerstörbarer Umgebung liefert Ihr Euch packende Schusswechsel.



360 In dieser Höhle befinden sich Nester fliegender Akriden. Wayne bedient eine gigantische Gatling-Kanone, die normalerweise an einem 'Vital Suit' montiert ist.

Schwer angeschlagen stapft ein baumhoher Mech durch die unwirtliche Eiswüste des Planeten E.D.N. III. Das metallische Ungetüm sackt in sich zusammen und wird vom Schnee langsam begraben. Was war geschehen?

Als die ersten Menschen ihren Heimatplaneten verlassen hatten, um sich in der neuen Welt anzusiedeln, waren sie auf die Akriden gestoßen: gigantische Insekten, denen die Menschheit nichts entgegenzusetzen hatte – bis zur Erfindung der 'Vital Suits'. Mit Hilfe dieser Kampfboter entdeckten sie eine ungeahnte Energiequelle, die sich im Körper der Akriden verbarg und das Überleben in der eisigen Kälte ermöglichte. Da diese Thermalenergie nicht anderweitig gewonnen

werden konnte, blieb den Menschen nichts anderes übrig, als die Insektenbrut massiv zu bekämpfen.

Die Gegenwart: Bei einer Routine-mission verliert Protagonist Wayne Holden seinen Vater im Kampf gegen einen Akriden. Wayne selbst entrinnt nur knapp dem Tod und wird von einer Gruppe Schneepiraten aufgelesen. Zusammen mit der üppig dekorierten Luka, dem technikbegeisterten Rick und dem Wissenschaftler Yuri entbrennt ein Kampf ums Überleben der Menschheit.

Wayne macht sich warm

Mit dem Rückhalt seiner neuen Freunde kämpft Wayne über elf Missionen hinweg gegen zahlreiche Chitin-Bestien, feindlich gesinnte Schneepiraten und undurchsichtige

NEVEC-Soldaten. Euer Weg führt nicht nur durch frostige Eiswüsten, in späteren Missionen durchstreift Ihr auch Höhlen, Lavagebiete und... aber das soll an dieser Stelle nicht verraten werden!

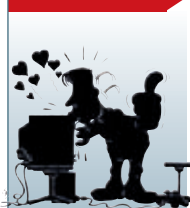
Um in der grimmigen Kälte auf E.D.N. III überleben zu können, führt Ihr besagte Thermalenergie in einem Behälter mit Euch. Da der Vorrat kontinuierlich abnimmt, ist steter Nachschub notwendig. Sobald der Wärmespeicher nämlich aufgebraucht ist, nagt der Frost an Waynes Lebensenergie. Nachschub findet Ihr im Körper getöteter Akriden, in herum-

stehenden Containern und in Datenposten. Aktiviert Ihr diese, winkt zur Belohnung ein dicker Batzen der futuristischen Heizkohle. Weiterer Nutzwert der Thermalenergie: Ein Gerät an Waynes Arm wandelt sie bei Verletzungen in heilende Lebensenergie um.

Gut gerüstet ins Gefecht

Wo befindet sich die meiste Thermalenergie? Richtig – im Körper der Akriden! Heizt den überdimensionalen Krabbelviechern also ordentlich ein. Zu diesem Zweck schleppt Ihr zwei Waffen mit Euch herum, zusätzlich

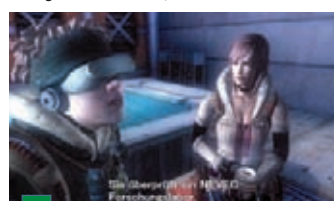
Michael Herde



Ein audiovisueller Kracher der Extraklasse! "Lost Planet" ist zweifelsohne ein Spektakel, an dem es in technischer Hinsicht kaum etwas zu meckern gibt, obwohl die Texturen einen Tick schlechter aussehen als in Epics Locust-Ballerei. Spielerisch hingegen werden mir ein paar Design-Entscheidungen vorgesetzt, die ich nicht ohne Weiteres nachvollziehen kann. Ich verzeihe Capcom, dass die Taschenlampe überflüssig ist und der Ankerhaken nicht ausgereizt wird. Problematischer wird es aber, wenn Ihr von einem Raketenwerfer unter Beschuss genommen werdet: Der komplette Bildschirm ist sekundenlang voller Rauch und Ihr seht weder Eure Spielfigur, noch den Gegner. Bis sich der Bildschirm dann endlich geklärt hat, werdet Ihr erneut getroffen. Das ist unfair! Auch bei den Endgegnern wäre mehr drin gewesen – taktisches Vorgehen ist nur selten nötig. Leider wird auch die Geschichte um die Besiedelung eines unwirtlichen Planeten etwas holprig erzählt, teils äußerst dämliche Dialoge sorgen für unfreiwillige Komik. "Lost Planet" lebt aber von den effektlastigen Schießereien, und die sind während der kompletten Spieldauer sehr unterhaltsam!



360 Die wuchtigen Dongo-Käfer graben sich aus dem Untergrund und versuchen Euch zu überrollen. Wayne versucht indes den Angriff von hinten.



360 Die extreme Kälte kann dem heißen Dekolletee nichts anhaben.



360 Mit dem Ankerseil lasst Ihr Euch ins Akridennest hinab. Granaten los!



360 Wayne in Not: Vor apokalyptischer Kulisse muss er sich zu Fuß gegen einen feindlichen 'Vital Suit' behaupten. "Lost Planet" geizt nicht mit spektakulären Effekten und setzt auf den konsequenten Einsatz von Motion-Blur Techniken, zu erkennen am unscharfen Kampfroboter. In Bewegung sieht diese Szene überwältigend aus!

findet Ihr Granaten in Eurem Inventar. Stoßt Ihr unterwegs auf eine der etlichen Projektil- oder Energiewummen oder entdeckt diverse Sprengsätze, müsst Ihr Euch entscheiden: Stellt die ideale Bewaffnung selbst zusammen! Ein Ankerhaken, mit dem Ihr Euch auf höher gelegene Plattformen ziehen könnt und eine Taschenlampe runden Euer Inventar ab. Letztere benötigt Ihr seltensamerweise im gesamten Spiel kein einziges Mal.

Die Schlacht beginnt

Wenn sich plötzlich ein meterhohes Monstrum vor Euch erhebt, heißt es kühlen Kopf bewahren: Alle Akriden

haben Schwachpunkte, an denen sie besonders verwundbar sind – spürt die orangefarbenen Stellen auf und nehmt sie unter Beschuss. Manchen Gegnern kommt Ihr aber nur mit der richtigen Taktik bei: Wenn beispielsweise die bulligen Dongo-Käfer auf Euch zurollen, dann schleudert ihnen eine Granate in den Weg und rettet Euch mit einer Hechtrolle zur Seite. Die Wucht der Detonation sollte Eure Widersacher aus der Bahn werfen und Euch so den nötigen Vorteil verschaffen: Rennt um die Insekten herum, feuert ein, zwei Schrotsalven auf die leuchtenden Schwänze – erledigt!

Während kleinere Widersacher allenfalls aufgrund ihres gehäuften Auftretens Schwierigkeiten bereiten, rutscht Euch bei dicken Brocken immer wieder das Herz in die Hose.

Wie gut, dass Wayne ein waschechter 'Vital Suit'-Pilot ist! Die Mech-ähnlichen Kampfroboter findet Ihr an etlichen Stellen, und solange Wayne über genügend Thermalenergie

Matthias Schmid



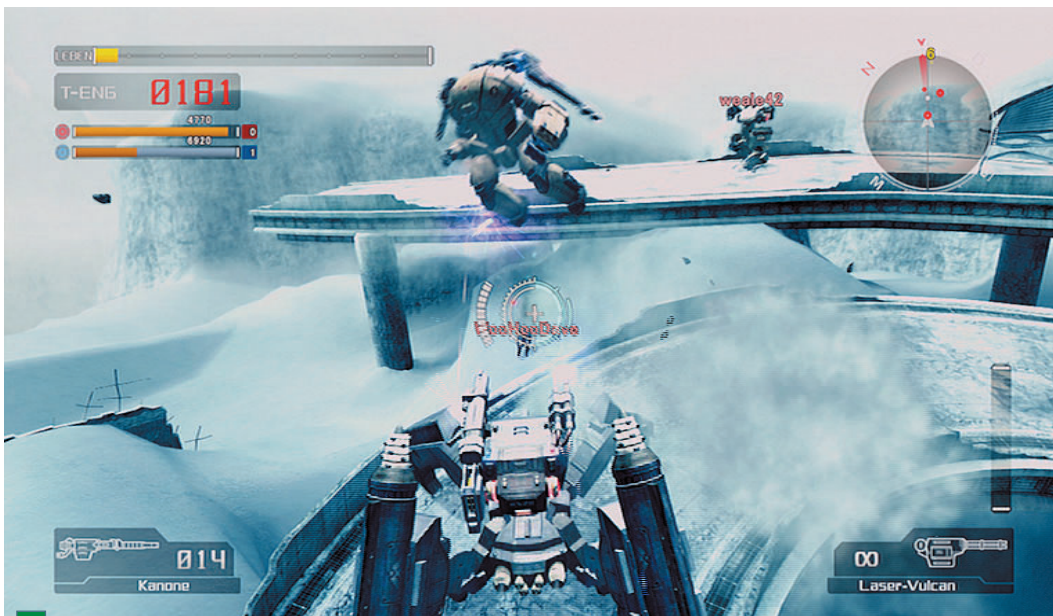
Für mich ist "Lost Planet" ein klarer 90%-Titel! Denn sowohl in spielerischer als auch optischer Hinsicht ist die Polar-Action kaum zu toppen. Zockt Ihr Capcoms Effektgewitter auf einer ausreichend großen HD-Glotze, kommen jedem Action-Fan die Tränen: Solch atemberaubende Explosionen, Feuer- und Raucheffekte habt Ihr noch in keinem Videospiel gesehen. Wenn Ihr im 'Vital Suit' mit zwei Raketenwerfern bewaffnet des Nachts eine komplette feindliche Mech-Staffel vom Bildschirm pustet, wetteifern Feuersbrünste, plastische Rauchsäulen und herrliche Lichteffekte um Eure Aufmerksamkeit – dass darunter die Übersicht leidet, trägt für mich nur zur Intensität der Schlacht bei. Besonders bemerkenswert ist der nahtlose Übergang zwischen der Steuerung des menschlichen Helden und der toll modellierten Kampfroboter: Zum einen braucht Ihr nicht umzudenken, zum andern fiel die Kontrolle der Stahlmonster erfreulich intuitiv aus. Gut, den menschlichen Gegnern hätte eine Portion zusätzliche KI nicht geschadet. Schließlich runden aber bombastische Bossfights und ein klasse Waffen-Wechsel-System den recht kurzen Must-Have-Titel ab.



360 Voluminöse Raucheffekte seht Ihr in "Lost Planet" ständig. Mittendrin geht schon mal die Orientierung verloren. Daher lieber aus der Ferne angreifen!



360 Riesenwürmer reagieren auf Bodenerschütterungen. Also flieht Wayne zu Fuß und scheut den ungleichen Kampf. Daraufhin zieht sich der Wurm wieder zurück.



360 Xbox Live: Bis zu 16 Spieler bekriegen sich als Schneepiraten in mehreren Spielmodi. Im Bild das klassische Team-Deathmatch, welches hier 'Team-Eliminierung' genannt wird. Ob 'Vital Suit' oder zu Fuß – der Kampf läuft stets flüssig.

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1
	Via Linkkabel	-
	Online	16
	System	360

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

E/D englische Sprachausgabe,
einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:	360 bereits erhältlich
PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.lostplanet-thegame.com

Pro	- fesselnde Non-stop-Action - hervorragende Mech-Steuerung - beeindruckendes Effektwetter
Contra	- kaum spielerische Abwechslung - holprig erzählte Geschichte - gelegentlich unfaire Situationen

Alternativen:

PS2	Resident Evil 4 (dt.) (93%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Freedom Fighters (83%, MAN!AC 10/03)
NGC	Resident Evil 4 (dt.) (92%, MAN!AC 04/05)

Lost Planet

Xbox
Grafik 85%
Sound 84%
85% Spielspaß

Eiskalt erwischt: Das brachiale Effektfuerwerk gefällt mit packender Action ohne Tiefgang.

verfügt, dürft Ihr Euch jederzeit hinters Steuer klemmen und mit den wuchtigen Stahlkolossen weiter marschieren. Auffällig: Die Vital Suits und Wayne steuern sich nahezu identisch – kompliziertes Umdenken entfällt daher! Auch als Mech-Pilot dürft Ihr herumliegende Extrawaffen wie Raketenwerfer, Gatling-Kanone oder diverse Laser aufheben und nach Belieben als linkes oder rechtes Geschütz verwenden. Im Verlauf Eures Abenteuers verlagern sich Eure Gefechte zunehmend auf effektvolle Mech-Schlachten: Klaut Euch einen gegnerischen 'VS', mäht das nicht sonderlich intelligente Schneepiraten-Fußvolk um und kämpft gegen

mehrere Kampfroboter gleichzeitig. Neben der effektpespickten Solo-Kampagne bietet "Lost Planet" aber noch mehr: Bis zu 16 Spieler treten in diversen Spielmodi via Xbox Live gegeneinander an. Bestimmt selbst, ob Ihr Eure Mitspieler alleine oder im Team bekriegen wollt. Genügend Thermalenergie vorausgesetzt, besteigt Ihr herumstehende Vital Suits und bekriegt Euch mit diesen. Darüber hinaus initialisiert Ihr alle Datenposten einer Karte oder jagt den Host des aktuellen Matches in der Variante 'Flüchtling'. Bei der redaktionellen Testrunde traten erfreulicherweise keine Verzögerungen oder Abstürze auf. mh

Janina Wintermayer



Ich kann mich Matthias' 90%-Euphorie nicht anschließen. Sieben Stunden (so lange brauchen geübte Zocker für den Story-Modus) hat mich "Lost Planet" gut unterhalten. Allerdings war die Motivation zu Beginn deutlich höher: Wo sich anfangs Fußmärsche und Mech-Einsätze in schicker Schneelandschaft abwechseln, geht's nacher fast nur noch mit den Kampfpanzern durch braunes Vulkangebiet. Die Steuerung ist an sich gut gelungen, doch hätte ich einige Verbesserungsvorschläge: Weg mit der überflüssigen Taschenlampe und der 90-Grad-Drehung und stattdessen ein Ausweichelement, den ich mit einem Knopf ausführen kann. Auch finde ich es nicht optimal, dass mir beim letzten Bosskampf ein neues Kontrollschema vorgesetzt wird – und das ohne Eingewöhnungszeit.



360 Tiefgarage, zum Ersten: Gegen die feindliche Übermacht helfen wie in vielen Action-Spielen die explodierenden Fässer.

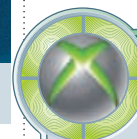


360 Tiefgarage, zum Zweiten: Die Wucht der Explosion reißt die Akriden in Stücke und begeistert mit tollen Effekten.

Limitiert!
Extra-Flut für Fans



Im deutschen Einzelhandel wurde "Lost Planet: Extreme Condition" in zwei verschiedenen Versionen veröffentlicht. Zusätzlich zur normalen Version ist eine Special Edition im Steelbook erhältlich, die neben der Eiswüsten-Action umfangreiches Bonusmaterial bereithält: Auf dem zweiten Silberling befinden sich Trailer, Wallpapers und weiteres Bildmaterial. Darüber hinaus hält die Special Edition eine Windows Media Player Skin, eine exklusive Multiplayer-Map sowie den Soundtrack von Jamie Christopherson bereit. Als weiteren Bonus hat Capcom ein 28-seitiges Büchlein in die Metallschutulle gepackt: "The Art of Lost Planet: Extreme Condition".



NEXTGEN-FAKTOR

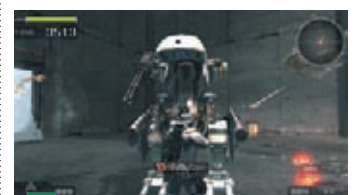
Der voluminöse Rauch und die fulminanten Explosionen wirken in HDTV deutlich imposanter als auf herkömmlichen Fernsehgeräten.

TV

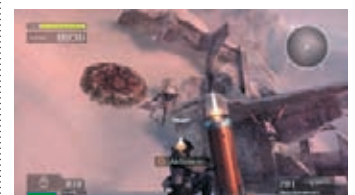
VS

HDTV

Auch auf alten Glotzen schick. Das 4:3-Bild gibt's nur mit Balken, dafür aber mit 50/60Hz-Unterstützung.



360 Wayne klettert auf Knopfdruck ins Cockpit eines herrenlosen 'Vital Suits'.



360 Aktiviert einen Datenposten, während an der Wand Akriden lauern.

Battlestations Midway



360 Volle Kontrolle: Der linke Stick steuert Euer Schiff, der rechte das Zielvisier. Flak, Artillerie oder Torpedos geben den Gegnern dann den Rest.



360 Flughafen und Flugzeugträger fungieren als entscheidende Stützpunkte für Jäger- und Bomberattacken.

Eidos versetzt Euch in die Rolle eines angehenden Marine-Offiziers im Jahre 1941: Mitten im Geschehen beim Angriff von Pearl Harbor, durchlebt Ihr den Pazifikkrieg in elf Einzelspielermissionen bis hin zur Schlacht von Midway. Landratten sollten sich vorher die umfangreiche elfteilige Marineakademie zu Gemüte führen. Diese bringt Euch das nötige Handwerkszeug näher – von der Steuerung diverser Vehikel wie Schiffe, Flugzeuge oder U-Boote bis hin zur Befehligung ganzer Flotten. Denn "Battlestations Midway" fordert Eure Künste als Pilot, Schiffskapitän und General.

Auf Kampfstation!

Möglich werden die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten durch das ausgefeilte Spielsystem: Während Ihr in den ersten Missionen nur die direkte Kontrolle über ein anvertrautes Boot bekommt, dirigiert Ihr später ganze Schlachtverbände mittels taktischer Karte. Diese verschafft Euch Überblick

über die momentane Lage und Ziele. Zusätzlich postiert Ihr Eure Kriegsmaschinerie an strategischen Punkten. Der Witz dabei: Ihr dürft jederzeit die Kontrolle über eine beliebige Einheit übernehmen. So befehligt Ihr die automatische Verteidigung der eigenen Basis durch Jäger, während Ihr selbst einen Torpedoangriff zum feindlichen Schlachtschiff durchführt. Praktisch: Solange Ihr nicht selbst steuert, übernimmt die KI die Kontrolle jeder Einheit bzw. jedes Geschützes. Zusätzlich hören Kampfverbände auf Kommandos wie 'Feuer frei', Formation oder Landen. Schlüsselpositionen nehmen dabei Landebahnen und Flugzeugträger ein: Hier

werden Bomber und Jäger repariert und neu bestückt – bis zu zwölf Flieger in vier Geschwadern schickt Ihr so in die Schlacht.

Ein Schwerpunkt des Titels liegt im Online-Modus: Bis zu acht Hobby-Generäle treffen sich zum Kräfteressen auf hoher See – alle Feinheiten des Einzelspiels inklusive. So können sich bis zu 100 Kampfeinheiten in einer Xbox-Live-Runde tummeln.

Komplettiert wird die Kampagne von zwölf Bonus-Herausforderungen, in denen Ihr Schiff, Flugzeug oder U-Boot durch allerlei Gefahren steuert. Historiker erfreuen sich schließlich an Videos einzelner Einheiten oder Waffen samt Datenblatt. ts

Thomas Stuchlik



Das Gesamtpaket stimmt. Der Titel vereint kurzweilige Action mit einer gehörigen Portion Taktik. Das freut ballerfreudige Zocker ebenso wie den action-abstinenten Strategen, denn "Battlestations" lässt Euch die Wahl, ob Ihr Befehle erteilt oder Abfangmissionen bzw. Bombardierungen selbst ausführt. Ein dicker Pluspunkt ist der ebenso facettenreiche wie länger motivierende Multiplayer-Modus. Leider fiel daneben die Einzelspielerkampagne mit elf Missionen etwas mager aus. Einsteiger werden langsam an die Materie herangeführt – dennoch sorgen die auf jeder Kampfstation wechselnden Controller-Schemata immer wieder für Verwirrung. Optisch gibt's dagegen nix zu meckern: Selten wurde ein durchdachtes Strategiespiel so brachial präsentiert.



360 Die taktische Karte dient als Kommandozentrale: Hier erteilt Ihr Angriffsbefehle und setzt Wegpunkte.



360 Am Steuer eines Sturzbombers muss der Anflug stimmen, um die tödliche Fracht exakt ins Ziel zu bringen.

NEXTGEN-FAKTOR
 Detaillierte Kriegsmaschinerie, malerische Landschaften sowie brachiale Explosionen erfreuen das HD-verwöhnte Auge.

TV VS **HDTV**
 Im 4:3-Vollbild ist die Rundum-Sicht etwas eingeschränkt. Texteinblendungen sind aber immer noch gut lesbar.

Genre: Strategie
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	1
	Via Linkkabel	-
	Online	8
	System	360

USK-Rating Preis: ca. 70 Euro

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:

360 Februar
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Eidos, Ungarn
 Hersteller: Eidos
 Website: www.battlestations.net

- Pro**
- fordernde Taktik-Einsätze in Echtzeit
 - stimmige Grafikkulisse
 - umfangreiche Mehrspieler-Kampagne
- Contra**
- komplexe Tastenbelegung
 - in hektischen Situationen wird's schnell unübersichtlich

Alternativen:

PS2	Naval Ops: Warship Gunner (77%, MAN!AC 02/04)
Xbox	Sid Meier's Pirates! (81%, MAN!AC 08/05)
NGC	keine erhältlich

Battlestations Midway

Xbox 360
 Grafik **78%**
 Sound **76%**
84% Spielspaß

Dank taktischer Karte, feiner Optik und stimmigen Szenarien ein Fest für Konsolen-Strategen.

The Legend of Zelda: Twilight Princess



NGC Aus der niedlichen Epona der N64-Ära ist ein strammer Gaul geworden. Sammelt Ihr ein bestimmtes Gras auf, darf Link sein treues Ross 'herbeipfeifen'.



NGC Um lichtscheue Insekten aus ihren Verstecken zu locken, ist Köpfchen gefragt: Zündet mit einem brennenden Ast den Ofen an und der Krabblar hüpft heraus.

Da geht mir doch der Zipfelhut hoch: Wie schon in der Wii-Version steuere ich Link durchs vertraute Kakariko, reite hoch zu Ross über malerische Ebenen und erkunde gigantische Höhlensysteme – und dennoch verlaufe ich mich ständig, wähle die falschen Pfade, nehme unnötige Laufwege in Kauf. Schuld daran ist nicht etwa eine verkorkste Gamecube-Fassung von "Twilight Princess", sondern die Tatsache, dass

Links komplettes Abenteuer achsensymmetrisch vertikal gespiegelt ist. Soll heißen: Steht die Hütte des Bürgermeisters von Links Heimatdorf am linken Straßenrand, findet Ihr das Häuschen nun auf der rechten Seite. Befand sich im Wald-Dungeon die Bosshöhle im hinteren rechten Eck der Karte, findet Ihr den Oberschurken nun ganz links hinten. Auch der wackere Elf selbst wurde gespiegelt: Link ist wie schon zu N64-Zeiten

erneut Linkshänder. Der zweite große Unterschied zur Wii-Fassung ist logischerweise die Steuerung: Statt intuitiven Schwertstreichen, Elfen-Pointer und Nunchuk-Wirbelattacken läuft, fechtet, schießt und reitet Ihr mittels klassischer Padbelegung. Dafür verfügen Gamecube-Abenteurer über volle Sichtkontrolle, via Analogstick rotiert Ihr die Kamera um den bemühten Helden. Doch genug zum Drumherum, kommen wir zum Spiel selbst.

Der Wolf im Elf

Gebettet in eine serientypische, wunderschön erzählte Geschichte um ein geknechtetes Königreich, das seiner Errettung durch einen spitzohrigen Helden harrt, verkörpert Ihr zwei Alter Egos von Hyrules ewigem Helden: Während grüne Auen und verwinkelte Kerker den wackeren Elfen willkommen heißen, durchstreift Ihr die morbide Schattenwelt in Form eines Wolfs. Diese 'Helden-Teilung' kennen wir bereits von den N64-Episoden: Mussten in "Ocarina of Time" junger und alter Link dank Größenunterschied und anderem Itemrepertoire verschiedene Aufgaben lösen, verwandelten Euch die Gesichtsmasken von "Majoras Mask" gleich in mehrere Elfen-Alter-Egos.

Im Wolfspelz greift Link auf zahlreiche nützliche Fähigkeiten zurück: Ihr erschnüffelt Geruchsfährten, balanciert auf Seilen über Abgründe, spürt lichtscheue Krabblar auf, buddelt Euch unter morschen Gartenzäunen hindurch, plaudert mit der Tierwelt oder schaut den Geisterwesen der



NGC Als Wolf lasst Ihr via B-Taste einen magischen Kreis entstehen, der darin befindlichen Feinden zum Verhängnis wird.



NGC Alte Freunde? Die gemütlichen Goronen sind Euch anfangs gar nicht freundlich gesonnen und rempeln Link gern mal um.



NGC "Twilight Princess" kann sich optisch mit dem Highlight "Resident Evil 4 (dt.)" nicht ganz messen, gehört aber dennoch zu den schönsten Gamecube-Spielen.



NGC Mit den Eisenstiefeln stapft Ihr an Wänden und Decken entlang.



NGC Link muss einen wichtigen Zwischenboss mit bloßen Händen in den Lavasee befördern. Dieser zeigt sich aber nicht nachtragend und hilft Euch sogar weiter.



NGC Bogenschießen erschwert: Auf dem Gamecube gibt's kein Zielvisier.

Schattenwelt auf Tastendruck direkt in die furchterfüllten Augen – Ihr seht, es gibt auch als Wolf eine ganze Menge zu tun. Auf Eurem Rücken sitzt meist keck die ungehobelte Wichteldame Midna, die praktische Tipps spendiert oder für einen Wolf unmögliche Sprünge erlaubt.

Workaholic

Um todbringende Schatten und marodierende Monsterhorden auf ewig aus Hyrule zu verbannen, gilt es, eine Vielzahl an Aufgaben zu erfüllen: Ihr löst die großen und kleinen Sorgen der Bewohner, trefft auf alte Bekannte (z.B. Goronen, Zoras) und vertreibt Euch die Zeit mit Minispielen wie Angelausflug oder Floßfahrt. Die wahren Herausforderungen stellen jedoch

die ebenso vertrackten wie gigantischen Kerkerausflüge dar: Beispielloos ausgeklügelt und ideenreicher denn je, verlangen Wüstentempel, Goronenmine & Co. Euren grauen Zellen Höchstleistungen ab. Nur durch den geschickten Einsatz der Items findet Ihr Serienklassiker wie Masterschlüssel, Herzteile, Kompass oder Dungeonkarte. Neue Gegenstände und Waffen erhaltet Ihr wie gewohnt nur, wenn Ihr einem besonders bösen Bossbuben den Hintern versohlt: Dann verblüfft das perfekte Design ein ums andere Mal. Ihr überquert aberwitzige Hindernisse spielend, nutzt die Schwachstellen der Feinde gnadenlos aus und profitiert oben-dreien von der bedienungsfreundlicheren Handhabung der Items:



NGC Ein rötlicher Pfeil zeigt an, welche Feinde nah genug sind, um sie via linker Schultertaste anzuvisieren.

Matthias Schmid



Schlicht das beste Action-Adventure aller Zeiten! Wer beim Wii-"Zelda" von einem Paukenschlag zum Systemstart spricht, der muss das Gamecube-"Zelda" als krönenden Abschluss für die alte Hardware bezeichnen. Abgesehen vom fehlenden 'Aha'-Effekt ob der neuen Eingabe-Peripherie weist die Cube-Fassung alle positiven Aspekte der Wii-Version auf: Ihr erlebt ein episches Abenteuer in einer gigantischen, lebendigen Spielwelt, trefft auf fantasievolle Gegner und meistert nahezu perfekt designte Dungeons – hier wird das klassische Spielprinzip mit neuen Ideen aufgepeppt. Schlüssel finden, Zwischengegnern neue Gegenstände abluchsen und geniale Rätsel lösen macht so viel Spaß wie seinerzeit auf dem N64. Neue Items wie z.B. den Windbumerang einzusetzen oder mit den Metallstiefeln erstmals auch an magnetischen Decken entlangzustapfen, bringt zudem frischen Wind ins Spielprinzip. Wer beide Nintendo-Konsolen besitzt, dem empfehle ich trotz der Gamecube-exklusiven, frei drehbaren Kamera die Wii-Fassung: Remote-Schwertduelle und Lightgun-Bogenschießeinlagen fühlen sich einfach noch einen Tick frischer an.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

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

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:

- Lenkrad
- Keyboard
- GBA-Link
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:

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

Veröffentlichung:

PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro + tadellose Pad-Steuerung
+ ausgeklügeltes Dungeon-Design
+ Wolfsgehalt bringt Abwechslung
+ gewitzter Itemeinsatz
+ gigantischer Umfang

Contra - immer noch keine Sprachausgabe

Alternativen:

PS2	Legacy of Kain: Defiance (86%, MAN!AC 03/04)
Xbox	Faible: The Lost Chapters (90%, MAN!AC 01/06)
NGC	The Legend of Zelda: The Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)

Zelda: Twilight Princess

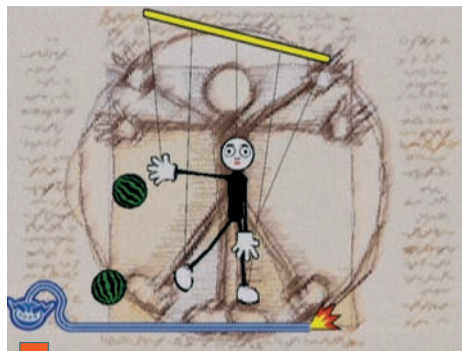
Gamecube
Grafik 90%
Sound 86%
96% Spielspaß

Spielerisch herausragendes Abenteuer mit unvergleichlichem Leveldesign und riesigem Umfang.

Wario Ware Smooth Moves



Wii Überraschung: Manchmal darf sogar Warios Widersacher Mario bei einem Mikrospiel ran.



Wii Nur durch gezieltes Rumzappeln wehrt Ihr den Angriff der Melonen ab.



Wii Keine Zeit für Schönschrift: Kritzelt so lange, bis aus der Kulimine wieder Tinte rauskommt.

Minispiel-Sammlungen gibt es schon lange, doch 2003 trieb ein Grüppchen einflussreicher Nintendo-Designer das Konzept auf die Spitze: Mit dem GBA-Titel "Wario Ware" wurde die Gattung der Mikrospiele eingeführt – statt weniger Minuten dauern Disziplinen nur ein paar Sekunden. Entsprechend flott können die simplen Aufgaben damit hintereinander absolviert werden.



Wii Lenkt Link sicher auf die Plattform, bevor die Zeit ausläuft.

"Wario Ware" kam nicht zuletzt dank seiner durchgeknallten Aufmachung an und hat sich zu einer langlebigen Serie entwickelt, die oft den Vorreiter spielt, wenn es um neuartige Eingabemöglichkeiten geht: So wurde die leider nie in Europa veröffentlichte "Twisted"-Episode für den GBA mit einem Drehsensor ausgestattet, während sich "Touched" auf dem DS als gelungene Einführung in die Stylus-Handhabung entpuppte. Was könnte also näher liegen, als für den Wii, dessen Hauptanreiz aus dem ungewöhnlichen Controller-Gespann besteht, ein neues "Wario Ware" an den Start zu bringen?

"Smooth Moves" bleibt dem Serienprinzip treu: Rund 200 mehr oder weniger durchgeknallte Winzaufgaben warten darauf, von Euch mittels 'Formenstab' (Fernbedienung) und

'Balance-Stein' (Nunchuk – das braucht Ihr allerdings nur bei bestimmten Spielmodi) absolviert zu werden. Was die Reaktions- und Geschicklichkeitstests diesmal auszeichnet, ist der variantenreiche Einsatz des Controllers. Insgesamt 19 verschiedene Bewegungsvarianten müsst Ihr beherrschen: Nehmt die Fernbedienung normal in die Hand, setzt sie als virtuelle Hantel, Stößel oder Serviertablett ein und hantiert mit Ihr wie beim Tauziehen. An die Hüfte gehalten dient sie als Samurai-schwert oder Hula-Reifen, während auf dem Kopf bzw. im Gesicht Irokesenfrisur und Elefantenrüssel simuliert werden. Besonders skurril wird es, wenn Euch Aufgaben abverlan-

gen, das Gerät fallen zu lassen (deshalb unbedingt die Trageschleife anziehen) oder es einfach auf den Tisch zu legen.

Fuchtel freuden

Solospieler treten der Reihe nach zu verschiedenen Herausforderungen an, die in eine Cartoon-Rahmenhandlung eingebettet sind: Je nach Charakter kommen meistens Aufgaben spezieller Bewegungsformen häufiger vor oder die Minispiele orientieren sich an einer Thematik – der Videospieler '9-Volt' zockt z.B. hauptsächlich Winzdisziplinen, die an bekannte Nintendo-Marken angelehnt sind. Schlagt Ihr Euch erfolgreich durch, schaltet Ihr mit der Zeit

Ulrich Steppberger

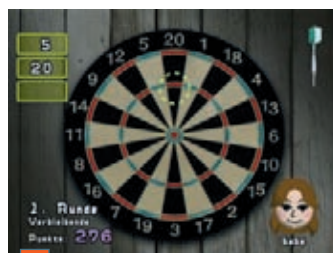


"Wario Ware" kriegt endlich eine überzeugende Heimkonsolen-Fassung ab: Der Gamecube-Vorgänger war zwar nicht schlecht, aber nur eine wenig spannende Portierung der GBA-Version – da macht es "Smooth Moves" in den meisten Belangen deutlich besser. Die über 200 Minispiele sind komplett neu und stehen in ihrer witzigen Aufmachung den früheren Teilen in nichts nach. Klar, technisch wird hier nicht viel geboten, aber das wird optisch durch den skurrilen Charme locker aufgewogen. Mit den originellen Steuervarianten kommt eine Menge Pfiff ins Spiel, zumal die Umsetzung prima gelang: Nur bei wenigen Disziplinen blickt Ihr nicht auf Anheb, was genau zu tun ist. Ein paar grundsätzliche Design-Entscheidungen verwundern allerdings: Wieso kann ich die

einzelnen Disziplinen nicht mehr zur Rekordjagd länger spielen? Wieso gibt's die Mehrspieler-Optionen erst, wenn Ihr den Solo-Modus komplett absolviert habt – und warum dürfen zwei oder mehr Teilnehmer nicht mehr simultan oder gar bei dafür speziell gestalteten Winz-Aufgaben ran? Trotzdem: Dieses "Wario Ware" macht sich in jeder Wii-Sammlung sehr gut.



Wii Wer zu lange zögert, wird nass gemacht: Mehrspieler-Aufgaben wie die Ballonpumperei sorgen für jede Menge Schadenfreude.



Wii Beim Darts-Duell solltet Ihr ein ruhiges Händchen haben.



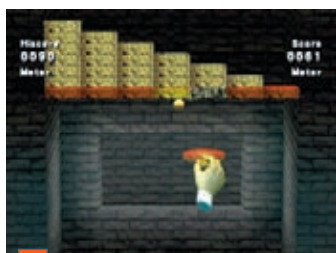
Wii Nur mit guter Koordination kommt Ihr beim Sprint weit.



Wii Am Ende jedes Story-Abschnitts wartet ein etwas längerer 'Bosskampf' auf Euch: In einem davon dürft Ihr in die Rolle von Fox McCloud schlüpfen.

ein halbes Dutzend 'größerer' Spiele frei: Dann balanciert Ihr z.B. herabfallende Bausteine auf einem Tablet, ballert in einer Pixelgalerie auf Zielscheiben oder schubst einen Tischtennisball durch Ziegel hindurch einen düsteren Turm hinauf.

Die Mehrspieler-Varianten müssen erst freigeschaltet werden, offerieren dann aber acht spaßige Modi, bei denen je nach Variante bis zu zwölf Teilnehmer ran dürfen: Viele Spiele basieren darauf, dass Ihr die Fernbedienung herumreicht und versucht, Euch durch erfolgreich geschaffte Aufgaben Vorteile gegenüber den Konkurrenten zu erarbeiten. Daneben dürft Ihr Euch z.B. beim Dartwerfen duellieren, Nasenraumschiffe im Splitscreen manövrieren oder im Team (einer mit Fernbedienung, einer mit Nunchuk) einen Hindernislauf absolvieren. us



Wii Extras wie die Schießbude und den "Breakout"-Verschnitt schaltet Ihr frei.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	12
	Via Linkkabel	-
	Online	-
	System	Wii

USK-Rating Preis: ca. 50 Euro

Wii

PAL	Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D	einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie:	
☒ Remote	☒ Nunchuk
☐ Classic-Pad	☐ Lenkrad
Highend-Unterstützung:	
☒ 16:9	☒ Prog. Scan
☒ 60Hz	☐ Surround

Veröffentlichung:

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

Entwickler: Intelligent Systems, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro	- erfrischend skurrile Aufmachung - massenhaft schräge Ideen - originelle Steuerungsvorgaben - gelungene freispielfähige Gimmicks
Contra	- einige Aufgaben nicht gleich klar - Mehrspieler-Optionen erst freizuschalten

Alternativen:

PS2	EyeToy: Play Sports (81%, MAN!AC 11/06)
Xbox	Shrek Super Party (57%, MAN!AC 07/03)
NGC	Wario Ware, Inc: Mega Party Game\$ (76%, MAN!AC 10/04)

Wario Ware: Smooth Moves

Wii Grafik 53 % Sound 64 % **83%** Spielspaß

Durchgeknallte Winzspielsammlung, die mit den Wii-Controllern mächtig Spaß macht.

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

24 Stunden Online-Shoppen
primalgames.de

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM



Portofreie Lieferung ab 24 Euro*
* bei Nachnahmebestellungen 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

Artikel mit Altersfreigabe 18 Jahren liefern wir gegen Altersnachweis per Einschreiben eigenhändig Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer Versand ab 24 Euro
Portofrei darunter 2,50 Nachnahme: Nachnahme und Zahlungschein gebühren 5,99 Vorkasse: kein Porto 18 er Produkte 2,90 Preisänderungen vorbehalten.

Excite Truck



Wii Gewaltige Sprünge sind bei den Rennen an der Tagesordnung.



Wii Lasst den Konkurrenten im Schneestaub stehen und schnappt Euch das Symbol, damit sich die Umgebung in Echtzeit verformt und z.B. Hügel entstehen.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	2
	Via Linkkabel	-
	Online	-
	System	Wii

USK-Rating **6** Preis: ca. 60 Euro

Wii

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

Spezielle Peripherie:
☒ Remote ☐ Nunchuk
☒ Classic-Pad ☐ Lenkrad

Highend-Unterstützung:
☒ 16:9 ☒ Prog. Scan
☒ 60Hz ☒ Soundtrack

Veröffentlichung:

Wii Februar
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Monster Games, USA
 Hersteller: Nintendo
 Website: www.nintendo.de

Pro + hübsche Umgebungsoptik
 + rasantes Tempo
 + einfache Steuerung...

Contra - ...die aber nicht alles ideal löst
 - Rennverlauf oft hektisch
 - wenig Pisten und Spielmodi

Alternativen:

PS2 FlatOut 2
 (82%, MAN!AC 08/06)
Xbox FlatOut 2
 (82%, MAN!AC 08/06)
NGC Burnout 2: Point of Impact
 (88%, MAN!AC 07/03)

Excite Truck

Wii

Grafik **74 %**
 Sound **57 %**

72 % Spielspaß

Flotte Tempobolzerei durch unwegsames Gelände: hübsch anzusehen, aber kaum Tiefgang

Taktik oder Tranigkeit? In Europa hat Nintendo zum Wii-Start anderen Herstellern wie Ubisoft oder Electronic Arts das Rennspielfeld überlassen, statt sich wie in den USA direkt der Konkurrenz zu stellen. Heimische Gasfüße mussten darum knapp drei Monate länger auf "Excite Truck" warten, haben sich aber dafür vielleicht bereits bei den anderen Autorennen ausgetobt und dürsten nach Nachschub – womöglich kein schlechter Schachzug von Nintendo.

Ab in die Wildnis

Der Offroad-Flitzer rangiert dabei weit abseits von der glitzernden Großstadt eines "Need for Speed Carbon" oder den asphaltierten Rennkursen der "GT Pro Series" und verfrachtet Euch in die Wildnis: In mehreren naturbelassenen Landstrichen rund um den Globus wird kräftig auf das Gaspedal gedrückt. Egal, ob Ihr das verschneite Finnland, die tropenhaften Fiji-Inseln oder das bewaldete Kanada unsicher macht, stets ist ein

Euer Ziel – die fünf CPU-Konkurrenten abzuhängen.

Allerdings reicht es nicht aus, einfach die Zielflagge als Erster zu sehen: Um den Triumph einzufahren, müsst Ihr nämlich eine Mindestsumme an Sternen ergattern – und dazu trägt die Platzierung nur einen Teil bei. Andere Zähler erhält Ihr für Eure verwegene Fahrweise, wenn Ihr z.B. nahe an Bäumen vorbei braust oder lange Drifts ausführt. Zudem lohnt es sich, die Konkurrenten herzhaft zu rammen, Euer Vehikel in der Luft zu drehen oder mit waghalsigen Sprüngen durch schwebende Ringe zu hüpfen. Neben vier Pokalserien mit mehreren Rennen könnt Ihr alternativ auch zu

speziellen Herausforderungen antreten: Fahrt möglichst flott durch Tore, um wertvolle Bonussekunden zu ergattern oder macht andere Fahrer bei einem Offroad-Crashderby nieder.

Gesteuert wird "Excite Truck" ausschließlich mit der Fernbedienung, die Ihr wie bei "Tony Hawk's Downhill Jam" quer zwischen beiden Händen haltet. Die Lenkbewegungen werden direkt übernommen, während die Knöpfe für Gas und Bremse dienen. Ein Druck aufs Steuerkreuz zündet den Turbo, den Ihr solange einsetzen könnt, bis der Motor überhitzt – dann hilft nur Vorsicht oder die Fahrt durch ein Gewässer, um für sofortige Abkühlung zu sorgen. *us*

Ulrich Steppberger



Schnell und spaßig ist "Excite Truck" durchaus: Doch zum echten Dauerbrenner hat es bei Nintendos erstem Wii-Rennspiel nicht gereicht, dazu fehlt es einfach an Substanz. Optisch macht die Offroad-Raserei eine schicke Figur und deutet vor allem mit den hübsch in Szene gesetzten Umgebungen zumindest an, dass im Wii noch einiges an Potenzial steckt. Auch am rasanten Tempo gibt es nichts zu meckern, obwohl mir die damit verbundene Dauerhektik nicht immer zusagt – aber zugleich werden damit die kleinen Ungenauigkeiten in der Remote-Abfrage gut kaschiert. Dass zum Rennsieg der erste Platz nicht ausreicht, fällt unter 'Geschmackssache', die knappe Kurs- und Spielmodiauswahl ist aber Fakt und macht "Excite Truck" zum etwas knappen Vergnügen.



Wii Ein paar Herausforderungen sorgen dafür, dass "Excite Truck" etwas Abwechslung bietet: Fahrt durch Tore oder...



Wii ...macht Jagd auf die anderen Trucks, um sie mit möglichst viel Wucht zu verschrotten.

Capcom Classics Collection Volume 2

Capcom liebt es offenbar, Retro-Freunde mit seinen Oldie-Sammlungen zu verwirren: Die "Classics Collection Volume 2" für die PS2 enthält nämlich überwiegend Titel, die bereits auf der ersten PSP-Auflage enthalten waren. Diese gibt es schon seit längerem zu kaufen – allerdings ist das Line-Up nicht ganz identisch, weshalb sich der Kauf auch für Sammler lohnt.

20 Titel aus den Jahrgängen 1986 bis 1993 wurden auf die DVD gepackt: Nachdem die bekanntesten Serien bereits im Vorgänger zum Einsatz kamen (lediglich mit "Super Street Fighter 2 Turbo" tummelt sich ein wirklich namhafter Nachzügler auf der Disc), findet Ihr diesmal überwiegend weniger populäre oder legendäre Spiele, die deshalb aber keineswegs schlecht sind. Neben dem erwähnten Kultprügler-Update, zu dem Ihr ein praktisches Video-Tutorial ansehen könnt, habt Ihr die Wahl



PS2 "1941" schickt Euch wieder als Flieger-Ass in den Bitmap-Krieg.

zwischen diesen 19 Oldies: "1941", "Avengers", "Black Tiger", "Block Block", "Captain Commando", "Eco Fighters", "King of Dragons", "Knights of the Round", "Last Duel", "Magic

Ulrich Steppberger



Auch die zweite "Classics Collection" ist gelungen: Capcom wühlt erneut in den Spielhallen-Archiven und kramt eine Reihe gelungener Titel hervor. Allerdings wurden die meisten großen Namen bereits beim Erstling draufgepackt – und wie viele "Street Fighter 2"-Varianten braucht Ihr wirklich? Schade finde ich in dem Zusammenhang auch, dass kein einziger "Pang"-Teil den Weg auf die Scheibe gefunden hat. Die Automaten, die ausgewählt wurden, haben dennoch einiges für sich: Totalausfälle gibt es nicht, einige Perlen wie "Strider", "1941" oder "Three Wonders" stechen dafür hervor. Die meisten Extras werden Nicht-Profis zwar kaum freischalten – um die alte Spielhallen-Zeit wieder aufleben zu lassen, lohnt sich die Sammlung aber auf jeden Fall.



PS2 "Street Fighter 2" gibt's diesmal in der "Super Turbo"-Edition.

Sword", "Mega Twins", "Quiz & Dragons", "Side Arms", "Street Fighter", "Strider", "Speed Rumbler", "Three Wonders", "Tiger Road" und "Varth" – unverkennbar haben diesmal also Shooter und Sidescroll-Prügler die Oberhand. Zu jedem Titel könnt Ihr Artworks, Tipps und Musikstücke freispielen, außerdem gibt's ein kniffliges Capcom-Quiz dazu. us

Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem	Capcom, Japan
Via Linkkabel	Hersteller:
Online	Capcom
	www.capcom-europe.com

USK-Rating 12 Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

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

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

Veröffentlichung:

PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Sega Mega Drive Collection (Test auf Seite 88)
Xbox	Capcom Classics Collection (85%, MANIAC 12/05)
NGC	Sonic Gems Collection (65%, MANIAC 11/05)

Playstation 2

Grafik 65%
Sound 56%

81% Spielspaß

Umfangreiche Klassiker-Sammlung, die qualitativ nicht ganz an den Vorgänger rankommt.

World Series of Poker 2007



360 Begleitet Euch auf dem Weg zum Profi: Chris 'Jesus' Ferguson.

spielt wird die (vor allem auf TV-Sportsendern) omnipräsente Poker-variante Texas Hold'em. Unterwegs trifft Ihr auf diverse Stars der Szene, allen voran Chris 'Jesus' Ferguson, der Euch auch durch verschiedene Lehrvideos führt. Seid Ihr bereit für die große Bühne, tretet Ihr dank Online-Unterstützung gegen Kartenkünstler aus aller Herren Länder an. ak

Was die Weltmeisterschaft für Fußballer ist, das ist die alljährlich stattfindende 'World Series' für Pokerspieler. 2006 erblühte sich der Gewinner Jamie Gold eine Siegpriämie von zwölf Millionen US-Dollar! Wen jetzt der Ehrgeiz packt, ebenfalls Profi zu werden, der kann schon mal virtuell üben: Wagt ein 'schnelles' Spielchen zwischendurch oder zockt im Karrieremodus um eines der begehrten goldenen Armabänder. Sam-

melt dazu in Vorrunden-Turnieren Punkte und qualifiziert Euch so für das große Finale im Casino Rio. Ge-

André Kazmaier



"World Series of Poker" ersetzt zwar keine Pokerrunde unter Freunden, macht seine Sache aber gut. Die Bedienung ist wunderbar einfach gehalten und die Entscheidungen der virtuellen Gegenspieler sind (meistens) nachvollziehbar. Außerdem hat mich der Karrieremodus, bei dem Euch Poker-Star Ferguson unter seine Fittiche nimmt, positiv überrascht. Eine weniger gute Figur macht der Mann allerdings als Tutor in den (nicht untertitelten) Lehrvideos – so lernt man bestimmt kein Poker. Die meisten Macken stecken sowieso abseits des eigentlichen Spiels: Idiotische Ladezeiten nach dem Einlegen der Disc nerven ebenso wie Lippen-Asynchronität bei den Tutorials im 50Hz-Modus. Witzig: Scantet Euer Gesicht via Live-Vision-Kamera ein und spielt mit Eurem Abbild online.

Genre: Denkspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	Entwickler:
Am Einzelsystem	Left Field Prod., USA
Via Linkkabel	Hersteller:
Online	Activision
	www.left.com

USK-Rating freit Preis: ca. 40 Euro

Xbox 360

E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Veröffentlichung:

360 bereits erhältlich
Wii März
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	World Series of Poker (nicht getestet)
Xbox	World Poker Tour (nicht getestet)
NGC	keine erhältlich

Xbox 360

Grafik 57%
Sound 52%

70% Spielspaß

Poker-Simulation mit witzigem Karrieremodus und Online-Duellen – Neulinge sind überfordert.

Far Cry Vengeance



Wii Tarnanzüge nutzen nichts: Spürt feindliche Soldaten im Dschungel auf.



Wii Ins Wasser gefallen: Glücklicherweise kann Jack Carver auch schwimmen und nimmt den feindlichen Söldner vom Wasser aus unter Beschuss.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	2
	Via Linkkabel	-
	Online	-
	System	Wii

USK-Rating **18** Preis: ca. 60 Euro

Wii

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

Spezielle Peripherie:
✓ Remote ✓ Nunchuk
○ Classic-Pad ○ Lenkpad
Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Prog. Scan
✓ 60Hz ✓ Surround

Veröffentlichung:

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

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubi.com

Pro + Steuerung funktioniert meist gut
Contra - technisch unausgegoren
- miese, abgehackte Sprache und Musik
- Verbindung zur Fernbedienung versagt
- saudumme Gegner in linearen Levels
- Gegner tauchen oft unvermittelt auf

Alternativen:

PS2 **Black**
(88%, MAN!AC 04/06)
Xbox **Far Cry Instincts: Evolution**
(87%, MAN!AC 05/06)
NGC **Time Splitters: Future Perfect**
(83%, MAN!AC 04/05)

Far Cry Vengeance

Wii
Grafik **43 %**
Sound **29 %**
43 % Spielspaß

Tropen-Ballerei mit mieser Technik und etlichen Design-Schlamperien. So macht's keinen Spaß!

Ego-Shooter-Spezialisten werden bei "Far Cry" hellhörig, schließlich steht der Titel für spektakuläre Tropenlandschaften und – zumindest auf dem PC – für gewiefte KI-Gegner. Nun setzt Ubisoft die Abenteuer des Ferienort-Kapitäns Jack Carver Wii-exklusiv fort. Zwar orientiert sich "Vengeance" spielerisch am Xbox-Vorgänger "Instincts Evolution", die Geschichte indes ist neu: Da sein Schiff zerstört und er selbst mit einem genverändernden Serum infiziert worden ist, versinkt Jack in Selbstmitleid und Alkohol. Als er eines Tages die Rebellin Kade an einer Strandbar kennen lernt, erscheinen alsbald Soldaten des inselansässigen Gouverneurs und nehmen Euren Helden mit. Da die Dschungelballerei noch nie durch tiefsinnige Geschichten glänzte, betrachten wir lieber die Umsetzung auf die Wii-Steuerung. Je nach Vorliebe entscheidet Ihr Euch für ein zentriertes oder frei bewegliches Fadenkreuz. Zusätzlich stehen Euch Ziel- und Schießhilfe zur Verfügung.



Wii Grafikmängel beim Start: Weil die Cockpit-Fenster nicht transparent sind, fehlt Pilotin Kade der Durchblick.

Sodann kämpft Ihr Euch auf weitgehend linearen Pfaden durch Wälder, Höhlen und am Strand entlang zu Lagern gegnerischer Söldner. Alternative: Greift Euch eines der zahlreichen Land- und Wasserfahrzeuge!

Der letzte Schrei

Im Zentrum des bleihaltigen Waldlaufes stehen die Kämpfe: Jack verfügt über außerordentliche Kräfte, weshalb er nie mehr als drei der knapp 20 verfügbaren Bleispritzen im Gepäck benötigt. Da die Munition meist rar ist, erfreut Ihr Euch an Granaten, die auf der Z-Taste zum Abwurf mit dem Nunchuk bereit liegen, auch werft Ihr Molotow-Flaschen oder Stei-

ne zur Ablenkung. Kommt Euch ein Schurke zu nahe, murkst Ihr ihn mit der Machete im Nahkampf ab – ein Hieb mit der Fernbedienung genügt! Dadurch erhöht sich Eure Predatorin-Anzeige. Wedelt zur Selbstheilung horizontal mit dem Nunchuk, bei gefüllter Anzeige aktiviert Ihr besagte animalische Fähigkeiten: Fortan rennt Jack schneller, springt höher und tötet blitzschnell mit bloßen Händen. Auch Eure Sinne schärfen sich, plötzlich seht und hört Ihr mehr. Die fehlerbeladene Präsentation bemerkt Ihr aber auch so. Anders im Mehrspieler-Modus: Seht genau hin, um Euren einzigen Mitspieler in den übergroßen Arealen zu entdecken! mh

Michael Herde



"Ich hab' da so ein komisches Gefü...", meint der Söldner. Kein Wunder, schließlich habe ich ihn mehrmals angeschossen! In der rundum unfertig wirkenden Wii-Episode muss sich Jack Carver mit etlichen Problemen herumschlagen: Abgehackte Sprachsamples unpassender Aussagen unterstreichen die Dummheit seiner Widersacher, die in Gefechten teilnahmslos herumstehen oder herumirren. Immer wieder wird das ruckelnde Matschtextures-Festival im Pop-Up-Tropenambiente unterbrochen durch eine Einblendung, die Euch auffordert, mit der Fernbedienung näher an die Sensorleiste zu rücken. Sofern die Abfrage klappt, funktioniert die Steuerung gut. Gelegentliche Anflüge von Abwechslung verhindern den Absturz in noch niedrigere Wertungsregionen.



Wii Der Schuss geht daneben, Kumpel! Die Polygongegner sind nicht nur hässlich, sondern auch unglaublich dämlich.

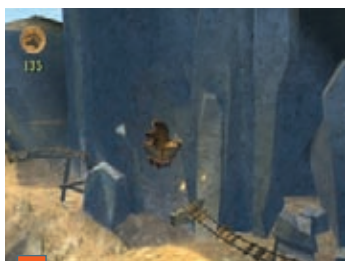
Jagdfieber



Wii Durch seine perfekte Tarnung ist der Braunbär kaum zu erkennen.



Wii Dicke Luft: Schnappt Euch ein Stinktier und werft es auf die Jäger.



Wii Stollen-Achterbahn: Springt über das lückenhafte Schienennetz.

Fans des gleichnamigen Animations-Streifens dürfen nun auch auf dem Wii Jäger verprügeln. Dazu schlüpft Ihr in das Fell von Braunbär Boog, schleicht Euch auf Samtpfoten an die menschlichen Schurken heran und erschreckt sie mit einem inbrünstigen Gebrüll. Solltet Ihr auf der Pirsch entdeckt werden, macht Ihr Euch die Tarnungs-Künste des Bären und die Dummheit der Zweibeiner zu Nutze: Indem Ihr Wii-Fernbedienung sowie Nunchuk von Euch streckt, versteckt sich Boog hinter ein paar Zwei-

gen – für die Jäger ist der schwergewichtige Meister Petz damit unsichtbar.

Doch Ihr seid nicht auf Euch alleine gestellt – etliche tierische Helfer ste-

hen Euch hilfreich zur Seite. Setzt Widersacher z.B. mit einer gezielten 'Stinktier-Granate' außer Gefecht oder werft ihnen ein Karnickel an den Schädel. Zwischen den Schleich-einsätzen lockern Minispiele das Geschehen gekonnt auf. **ak**

André Kazmaier



Schleichen für Kids und Junggebliebene. Mir hat "Jagdfieber" ein paar vergnügliche Stunden bereitet. Zwar ist das Spiel recht kurz und nicht wirklich fordernd, wartet dafür aber mit etlichen witzigen Ideen wie den tierischen Helfern oder der humorigen Camouflage-Technik auf. Der Spielablauf wiederholt sich schnell, wird im richtigen Moment aber immer wieder durch witzige Zwischensequenzen (am besten auf englisch anschauen) und gelungene Minispiele aufgelockert. Außerdem gefällt mir die Grafik, die dem Abenteuer einen eigenen Stil verleiht – auch die zahlreichen kauligen Charaktere verpassen dem Spiel viel Charme. Die Wii-Steuerung ist weder besonders ausgefallen noch unnötig kompliziert, funktioniert aber einwandfrei.

Marvel Ultimate Alliance



Wii Wegen der oft unfreiwillig einsinkenenden Kamera unübersichtlich: die hektischen Action-Gefechte.



Wii Verblüfft mit ähnlichen schönen Grafikdetails wie bei der Xbox-360-Version: Ein Endgegner-Gefecht auf dem Wii.

Gute Marvels gegen böse Marvels – das funktioniert auch auf dem Wii, allerdings mit dezent abgewandelter Steuerung: Um Dr. Doom und seine Handlanger zu verdreschen, müsst Ihr auf der Nintendo-Konsole gleich eine ganze Reihe unterschiedlicher Fuchtel-Kombinationen auswendig lernen. Lasst Ihr die Fernbedienung kurz nach oben zucken, dann verpasst Ihr den Schergen einen wuchtigen Kinnhaken – hektisches Rumgewedel dagegen lässt Euren Helden flotte Standard-Hiebe austeilen: Alternativ dürft Ihr

hierzu auch einfach den A-Button drücken – das schont Euer Handgelenk und lässt den Superhelden Eures Herzens (die restlichen drei Muskelpakete unterstehen dem KI-Kommando der Konsole) flotter zuschla-

gen. Wesentlich kniffliger fällt die Kamerasteuerung aus: Neigt den Nunchuk nach links bzw. rechts, um den Blickwinkel entsprechend zu justieren – während Ihr gleichzeitig per Stick die Marschrichtung vorgebt. **rb**

Robert Bannert



Eine miese Steuerung bringt selbst das interessanteste Spiel zu Fall – und die zwanghafte Anpassung an ein Kontroll-Konzept, für das es nicht gedacht war, erweist sich als ähnlich schlimm. Während die Marvel-Helden auf Xbox, 360 sowie PS2 – dem guten alten Joypad sei Dank – ebenso dynamisch wie flott drauflos prügeln und von der Kamera-Justierung per zweitem Analog-Stick profitieren, artet ihr Wii-Ausflug schnell in planloses Gefuchtel aus. Die vergleichsweise träge Ausführung und die verzögerte Abfrage des Wii-Controllers erschweren den Feldzug gegen Doom zusätzlich. Schade um die zumindest grafisch vorbildliche Umsetzung der ursprünglich launigen Keilerei- und Rollenspiel-Kombi: Für Fans der Vorlage ist sie erste Wahl – auf Systemen mit herkömmlichem Pad.

PAL-TEST

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	4	Entwickler:	Ubisoft, Frankreich
Am Einzelsystem	-	Hersteller:	Ubisoft
Via Linkkabel	-		www.ubisoft.de
Online	-		

USK-Rating: 6 Preis: ca. 55 Euro

Wii

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

Spezielle Peripherie: Remote, Nunchuk, Classic-Pad, Lenkpad
Highend-Unterstützung: 16:9, 60Hz, Prog. Scan, Surround

Veröffentlichung:
Wii bereits erhältlich
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 **Monster House** (74%, MANIAC 10/05)
Xbox **Ice Age** (74%, MANIAC 06/05)
NGC **Monster House** (74%, MANIAC 10/05)

Wii

Grafik 70 %
Sound 74 %
73% Spielspaß

Vergnügliches Schleich-Abenteuer mit ausgefallenen Ideen und netter Aufmachung.

Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	4	Entwickler:	Raven Software, USA
Am Einzelsystem	-	Hersteller:	Activision
Via Linkkabel	-		www.activision.com
Online	-		

USK-Rating: 12 Preis: ca. 55 Euro

Wii

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

Spezielle Peripherie: Remote, Nunchuk, Classic-Pad, Lenkpad
Highend-Unterstützung: 16:9, 60Hz, Prog. Scan, Surround

Veröffentlichung:
Wii bereits erhältlich
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 **X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse** (79%, MANIAC 12/05)
Xbox **X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse** (79%, MANIAC 12/05)
NGC **X-Men Legends** (79%, MANIAC 11/04)

Wii

Grafik 70 %
Sound 72 %
62% Spielspaß

Die ehemals motivierende Superhelden-Hommage scheitert an der neuen, unpräzisen Steuerung.



Sega Mega Drive Collection



PS2 Neben den Spielen findet Ihr jede Menge interessantes Bonus-Material.

Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	2
	Via Linkkabel	-
	Online	-
	System	PS2 XB NGC

USK-Rating Preis: ca. 30 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 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Sega
Website: www.sega.de

- Pro** + sehr viele Oldies fürs Geld
+ kaum Nieten dabei
+ technisch einwandfreie Emulation
+ interessante Bonus-Inhalte
+ Speichern jederzeit möglich

Contra - ein paar Klassiker fehlen

Alternativen:

PS2	Capcom Classics Collection (85%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Capcom Classics Collection (85%, MAN!AC 12/05)
NGC	Sonic Gems Collection (65%, MAN!AC 11/05)

Sega Mega Drive Collection

Playstation 2

Grafik **68%**
Sound **53%**
86% Spielspaß

Masse und Klasse: fabelhafte
Retro-Sammlung mit vielen
Highlights der 16-Bit-Ära.



PS2 Die originelle, aber nicht gerade einfache Cartoon-Prügelei "Comix Zone" profitiert besonders von der neuen Möglichkeit, jederzeit speichern zu können.

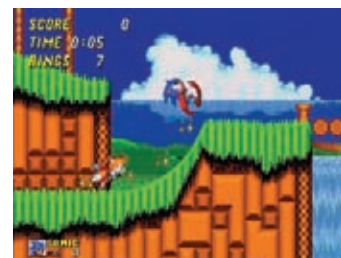
Statt wie bei der 2006 erschienenen "Classics Collection" hauseigene Oldies durch Pseudo-Updates zu verschandeln, gilt bei Sega nun die Maxime, alte Schätze unberührt zu lassen. So können sich Wii-Besitzer originalgetreue 16-Bit-Titel runterladen, während PS2-Besitzer ihre Bitmap-Klassiker in DVD-Form erhalten – die "Sega Mega Drive Collection" enthält gleich 27 Spiele,

die zwischen 1989 und 1996 auf der gleichnamigen Konsole erschienen.

Jede Menge Retrospaß

Durch die große Auswahl werden viele Genres abgedeckt, so freuen sich Jump'n'Run-Fans u.a. über zwei "Sonic"-Teile und "Ristar", während die Rollenspieler mit den Episoden 2 bis 4 von "Phantasy Star" bedient werden. Hack'n'Slash-Action gibt's mit der "Golden Axe"-Trilogie, Ninjas schwingen in "Shinobi 3" die Klinge und Tierfreunde begleiten den Delfin "Ecco" auf drei Abenteuern.

Zu jedem Spiel packte Sega eine Museumsecke mit auf die DVD, in der



PS2 16-Bit-Hüpfspielhelden in Aktion: "Sonic 2" und "Ristar" (unten).

Ihr interessante Infos nachlesen könnt oder Artworks bewundert. Dank 60Hz-Option bleiben die berühmten PAL-Anpassungsprobleme aus, außerdem dürft Ihr jederzeit den Spielstand speichern – eine sinnvolle Ergänzung, denn so mancher Oldie sorgte damals für Frust. Zockt Ihr fleißig die Mega-Drive-Spiele, schaltet Ihr Boni frei: So finden sich eine Reihe von Interviews mit Entwicklern ebenso wie Trailer kommen der NextGen-Highlights. Außerdem mit dabei die fünf mehr oder weniger obskuren Automaten-Klassiker "Altered Beast", "Future Spy", "Tac/Scan", "Zaxxon", "Zektor". us

Die volle Ladung

Alle 27 Titel der Mega-Drive-Sammlung

Alex Kidd in the Enchanted Castle
Altered Beast
Bonanza Bros.
Columns
Comix Zone
Decap Attack
Ecco the Dolphin
Ecco: The Tides of Time
Ecco jr.
Flicky
Gain Ground
Golden Axe
Golden Axe 2
Golden Axe 3
Kid Chameleon
Phantasy Star 2
Phantasy Star 3
Phantasy Star 4
Ristar
Shinobi 3: Return of the Ninja Master
Sonic the Hedgehog
Sonic the Hedgehog 2
Super Thunder Blade
Sword of Vermilion
VectorMan
VectorMan 2
Virtua Fighter 2

Ulrich Steppberger



So müssen Retro-Sammlungen aussehen, denn die "Mega Drive Collection" macht fast alles richtig. Mit 30 Spielen auf der DVD ist für reichlich Daddelmaterial gesorgt, zumal die 16-Bit-Technik auch heute noch eine gute Figur abgibt (sofern Euch keine Bitmap-Allergie plagt). Die Auswahl der Titel ist zwar nicht perfekt – so fehlt z.B. obskurerweise das dritte "Sonic" –, aber insgesamt von hoher Qualität: Selbst die paar Gurken wie "Altered Beast" haben Kuriositätenwert und werden von den zahlreichen echten Hits locker aufgewogen. Dank 60Hz-Modus freuen sich Oldie-Liebhaber über nahezu perfekte Emulationen, das jederzeit mögliche Speichern und umfangreiches Bonusmaterial runden das Paket gelungen ab – ein Pflichtkauf nicht nur für Retrofans.



PS2 Bekannte Namen aus der Spielhalle: Während die Heliballerei "Super Thunder Blade" mäßig ausfällt, macht sich "Virtua Fighter 2" auch in 2D erstaunlich gut.

Rampage Total Destruction



Wii Haut drauf, Jungs: Die Scum-Soda hat Euch zu diesen Monstern gemacht.



Wii Auch zu zweit legt Ihr die Stadt effektiv in Schutt und Asche.

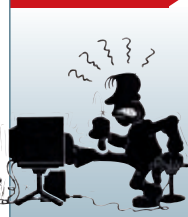
Godzilla lässt grüßen: In "Rampage Total Destruction" appelliert Midway an verborgene Aggressionen und schickt Euch auf eine blindwütige Zerstörungsreise. Als eines von acht Monstern klettert Ihr in sieben Metropolen auf zahlreichen Gebäuden herum und macht diese mittels Schlägen und Tritten dem Erdboden gleich. Damit sind Anwohner und Ordnungshüter nicht einverstanden und wehren sich vehement. Versucht also, dem Kugelhagel auszuweichen oder besser noch: Ver-

speist die Störenfriede! Geschwächte Ungeheuer füllen ihre Energieleiste mit zusätzlichem Fresskram auf, der hinter Fensterscheiben verborgen liegt. Obendrein sorgt ein Zeitlimit für

mächtig Druck – fertig ist das simple Spielprinzip.

Schnappt Euch einen Mitspieler und demoliert zu zweit die Städte dieser Welt. Die 'König der Stadt'-Variante schickt sogar bis zu vier Mutanten in den Konkurrenzkampf. Erstmals in der "Rampage"-Geschichte demoliert Ihr in 3D – mit der Wii-Fernbedienung ein verwirrendes Unterfangen, denn um in die Bildtiefe zu marschieren, kippt Ihr den Steuerstab zu Euch heran. Alternativ nutzt Ihr das Nunchuk. Nostalgiker freuen sich über die Oldies "Rampage" und "Rampage World Tour". *mh*

Michael Herde



Dieses Spiel macht mich rasend, und das nicht etwa, weil es das Spielprinzip verlangt. Nein, vielmehr wünsche ich den Entwicklern die Pest an den Hals, denn wer lediglich mit der Wii-Fernbedienung steuert, der verzweifelt binnen weniger Augenblicke – gezielte Bewegungen sind kaum möglich! Erst mit der Nunchuk-Erweiterung könnt Ihr zumindest vernünftig umherlaufen. An der miesen Kollisionsabfrage und fehlenden Spielbalance ändert aber auch das nichts: Regelmäßig schlägt Euer Mutant ins Leere oder kraxelt unbeholfen an der Gebäudefassade herum. Dabei werdet Ihr ständig von Projektilen getroffen, denen Ihr einfach nicht ausweichen könnt. Das Unterhaltsamste des Low-Budget-Silberlings ist das Bonusspiel "Rampage World Tour" von 1997.

Genre: Action	
Schwierigkeit: mittel bis hoch	
Konfiguration/Spieler max.	Entwickler: Pipeworks, USA
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	-
Online	-
	Hersteller: Midway
	www.midway.com

USK-Rating Preis: ca. 30 Euro

Wii

PAL	Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D	englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie:	
☒ Remote	☒ Nunchuk
☒ Classic-Pad	☒ Lenkrad
Highend-Unterstützung:	
☐ 16:9	☐ Prog. Scan
☐ 60Hz	☐ Surround

Veröffentlichung:

Wii	bereits erhältlich
PS2	bereits erhältlich (44%, MAN!AC 06/06)
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Wii

Grafik **37 %**
Sound **39 %**
33 % Spielspaß

Retrolastige Zerstörungssorgie mit etlichen Mängeln im Spielablauf – daher reichlich unsparig.



Splinter Cell Double Agent



Wii Teamwork: Sam hilft Enrica via Räuberleiter über das Hindernis.



Wii Lasst Euch beim Spionieren im Hauptquartier der Terroristen nicht erwischen, sonst büßt Ihr Vertrauenspunkte ein.



Wii Spionageduo: Die Levels im Coop-Modus fordern Teamwork. Nur gemeinsam öffnet Ihr Türen und überwindet Fallen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	2
	Via Linkkabel	-
	Online	-
	System	Wii

USK-Rating Preis: ca. 60 Euro

Wii

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

Spezielle Peripherie:
☒ Remote ☒ Nunchuk
☒ Classic-Pad ☒ Lenkpad

Highend-Unterstützung:
☒ 16:9 ☒ Prog. Scan
☒ 60Hz ☒ ProLogic 2

Veröffentlichung:

Wii bereits erhältlich
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
 Hersteller: Ubisoft
 Website: www.ubisoft.de

Pro + packende Schleiseinsätze
 + weitgehend gelungene Steuerung
 + Vertrauensfeature beeinflusst Ablauf
 + neben dem innovativen Vertrauens-Konzept...

Contra - ...kaum spielerische Neuerungen

Alternativen:

PS2	Metal Gear Solid Substance (91%, MAN!AC 11/06)
Xbox	Batman Begins (82%, MAN!AC 08/05)
NGC	Batman Begins (82%, MAN!AC 08/05)

Splinter Cell Double Agent

Wii

Grafik 76 %
Sound 85 %

88% Spielspaß

Serientypische Stärken treffen auf neue Steuerungsfinessen: Sam Fishers Wii-Debüt überzeugt.

► Spiel's noch einmal Sam! Zum fünften und letzten Mal geht Sam Fisher als Doppelagent gegen die Terrortruppe John Browns Army (JBA) vor. Etwas verspätet beglückt Ubisoft Wii-Besitzer mit dem aktuellen Abenteuer des Anti-Terror-Recken. Der Spionage-Einsatz orientiert sich – wie sollte es anders sein – an der Gamecube-Version. Grafische Verbesserung dürfte Ihr deshalb nicht erwarten, inhaltlich wird ebenfalls bekannte Schleichkost geboten. Als Sam Fisher infiltriert Ihr in neun Missionen die JBA, bespitzelt und sabotiert Eure Terror-Kollegen und liefert der NSA wichtige Hinweise, die zur Zerschlagung der Organisation führen. Hin und wieder werdet Ihr mit folgensweren Entscheidungen

konfrontiert: Helft Ihr den Schurken, ein Kreuzfahrtschiff in die Luft zu jagen, oder rettet Ihr einen NSA-Kollegen vor dem Tod? Eure Wahl beeinflusst den Sympathiewert, den Euch die beiden Parteien entgegenbringen. Bei zu viel Misstrauen steht Ärger ins Haus, was im schlimmsten Fall mit dem Game Over bestraft wird.

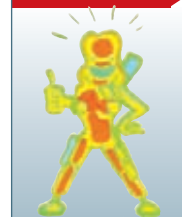
Wii steuert es sich?

Zwar schleichen Wii-Zocker durchs gleiche Abenteuer wie ihre Kollegen auf PS2, Xbox und Gamecube, müssen sich jedoch mit einer speziellen Steuerung anfreunden: Mit der Fernbedienung dreht Ihr die Kamera bzw. visiert bei gezückter Knarre Feinde an, während die Nunchuk-Erweiterung den Bewegungsapparat Eurer Spielfigur steuert. Ein leichter

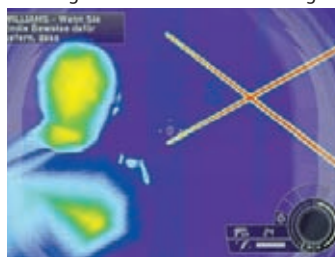
Schwenk zur Seite und Sam lehnt sich an eine Wand. Bewegt Ihr das Nunchuk nach oben, springt der Agent oder zieht an einem Rohr hängend die Füße an. Wer aus Versehen in die Luft hüpfte, statt sich leise an ein Objekt zu drücken, muss nicht um seine Sicherheit bangen – auf dem Wii sind die Gegner weniger hellhörig als auf anderen Systemen. Ausgefallene Kommandos lassen sich der Wii-Steuerung nicht entlocken. Hier hält sich "Splinter Cell" merklich zurück – und das ist auch gut so.

Neben der Storykampagne bietet die Wii-Version ebenfalls einen Multiplayer-Modus: Im kooperativen Einsatz schleichen zwei Spieler durch düstere Gänge und gehen sich, wie es sich für Partner gehört, bei Kletter- und Kampfsituationen zur Hand. *ju*

Janina Wintermayr



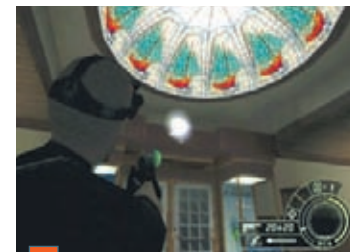
Fünfmal "Splinter Cell Double Agent" – inzwischen spiele ich die Missionen im Schlaf. Aber nicht nur deswegen fiel mit der Einstieg ins Wii-Abenteuer erstaunlich leicht. Überraschend gut ist den Entwicklern die Umsetzung der Steuerung gelungen. Zwar fehlt die Genauigkeit, mit der Benutzer von Standard-Controllern Gegner und Kameras anvisieren, doch funktioniert der problemlose Umgang mit Sams Hightech-Arsenal per Remote und Nunchuk schon nach kurzer Einarbeitung. Das famose Agenten-Abenteuer ist für Konsolen-Frischlinge aufgrund der komplexen Kontrollen nur bedingt geeignet. Weil auch die Optik nicht zu Freuden sprängen verleitet, fehlt der Wii-Version der Kaufgrund. Wer andere Konsolen zu Hause stehen hat, greift lieber zur Xbox- oder PS2-Fassung.



Wii Nacht- und Wärmesicht aktiviert Ihr über das Steuerkreuz. So greift Ihr auch auf das Inventar zu.



Wii Das viele Geld lässt Sam kalt. Der ist nur an Terroristen interessiert.



Wii Kameras und Laserfallen stört Ihr mit einem elektromagnetischen Puls.



Nintendo DS



Game Boy Advance



Sony PSP

HANDHELD

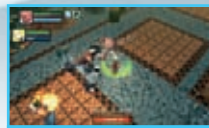
MAN!AC MOBILE



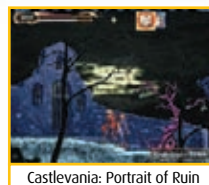
Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

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).



Dungeon Siege



Castlevania: Portrait of Ruin



Was kommt 2007 alles für PSP und DS? Die große Jahresvorschau ab Seite 92.



Previews

Inhalt

Sony PSP



Asterix & Obelix XXL 2	98
Capcom Puzzle World	99
Dungeon Siege: Throne of Agony	101
Online Chess Kingdoms	99
Sega Mega Drive Collection	103
World Snooker Challenge 2007	99



Nintendo DS

Asterix & Obelix XXL 2	98
Castlevania: Portrait of Ruin	96
Catz	103
Children of Mana	100
Contact	97
Mario Slam Basketball	102
Pro Evolution Soccer 6	97
Star Fox Command	101

Highlight-Top-10



Nintendo DS

Spielname	Wertung	Test
1 New Super Mario Bros.	91%	08/06
2 Mario Kart DS	91%	12/05
3 Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
4 Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
5 Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
6 Animal Crossing: Wild World	88%	06/06
7 Super Mario 64 DS	88%	04/05
8 Tetris DS	87%	05/06
9 Metroid Prime Hunters	87%	06/06
10 Nintendogs	87%	11/05

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: Vice City Stories	92%	12/06
2 Ridge Racer 2	91%	11/06
3 Tekken: Dark Resurrection	90%	10/06
4 LocoRoco	90%	08/06
5 Burnout Legends	90%	11/05
6 Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
7 Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
8 Pro Evolution Soccer 6	88%	01/07
9 SOCOM: Fireteam Bravo	88%	05/06
10 Power Stone Collection	87%	11/06

Mikrofon:

Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmein-satz 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 griesgrämige 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.



Pünktlich zum Kino-Comeback lässt "Rocky Balboa" exklusiv auf der PSP seine Fäuste sprechen.

Handheld-Hits 2007

Online-Shooter, Mega-Rollenspiele und Strategieknüller: Handhelds sorgen 2007 für mehr Unterhaltung als jemals zuvor!

► Nicht nur auf Heimkonsolen-zocker wartet ein interessantes neues Jahr – auch Handheldspieler dürfen sich 2007 auf zahlreiche spannende Veröffentlichungen freuen. Komplexe Neuentwicklungen und vielversprechende Updates klassischer Videospiele lassen das Wasser im Mund von PSP- und DS-Zockern zusammen laufen.

Sony-Fans werden sich über zahlreiche Titel mit Online-Funktionen und speziellem Zubehör wie GPS-Sensor und Kamera freuen, während DS-

Spieler vor allem mit umfangreichen Rollenspielen bedacht werden. Neben interessanten Umsetzungen diverser erfolgreicher 'großer' Videospielserien stehen natürlich auch klassische Themen auf beiden Handhelds wieder hoch im Kurs. Dabei handelt es sich nicht nur um hochkarätige Neuauflagen wie "Diddy Kong Racing DS", auch legendäre Namen aus der Heimcomputer-Ära kehren zurück, wenn z.B. das klassische "Theme Park" wieder zur Rummelplatzplanung einlädt. oe



Rennspiel mit Obermotzen und Missionen: "Diddy Kong Racing" erlebt auf dem DS ein Comeback.



Bastelt Euren eigenen Vergnügungspark: "Theme Park" wird von Electronic Arts Japan entwickelt.



Nintendo DS



Sony PSP

HANDHELD

Ape Escape Racer



Hersteller: Sony
System: PSP
Genre: Rennspiel

Sonys Affenhorde macht "Mario Kart" Konkurrenz: In "Ape Escape Racer" werdet Ihr in der Meisterschaft Kart-Teile erspielen können, mit

denen sich die Flitzer vielfältig ausbauen lassen. Daneben optimiert Ihr im Zeitmodus Eure Streckenrekorde und tragt mittels Ad-Hoc-Modus Mehrspielerrennen aus.

Bubble Bobble Double Shot

Hersteller: Rising Star
System: NDS
Genre: Geschicklichkeit

Mit "Double Shot" wollen die Taito-Dinos zu ihren Wurzeln zurückkehren, trotzdem wird es einige Verbesserungen geben: Neben Bub und Bob darf auch der Neuling Bubu mitmischen. Per Knopfdruck sollt Ihr jederzeit zwischen den Figuren wechseln und so ihre individuellen Talente nutzen können. Außerdem springt Ihr bei Minigames dem Tod von der Schippe. Rising Star verspricht 100 turbulente 2D-Levels und einen Dreispielers-Modus.



Call of Duty: Roads to Victory



Hersteller: Activision
System: PSP
Genre: Ego-Shooter

Wie in früheren Episoden erlebt Ihr "Roads to Victory" aus der Perspektive verschiedener Figuren: In den 13 Schlachten kämpft Ihr als

Soldaten der US-amerikanischen 82nd Airborne Division, der Canadian First Army und des British Parachuting Regiments. Neue Elemente wie Flugzeugangriffe und Scharfschützen werden Euch überraschen. Natürlich gibt's auch Mehrspieler-Matches: Bis zu sechs Freunde wetteifern in Deathmatch, Capture the Flag und King of the Hill.



The Elder Scrolls Travels: Oblivion



Hersteller: Take 2
System: PSP
Genre: Rollenspiel

"Oblivion" für PSP wird keine Umsetzung, sondern ein eigenständiges Abenteuer: Die Reise führt Euch durch zehn Kerker, die es zu erschaffen gilt. Demnach bewegt Ihr Euch im Vergleich zum Xbox-360-Titel weniger frei. Fans finden in "Travels" aber zahlreiche Elemente des Vorbilds wie z.B. den Helden-Editor, 18 verschiedene Talente und vielfältige Kleidungsstücke, mit denen Ihr Eurem Charakter die ganz persönliche Note gebt.

Final Fantasy 3

Hersteller: Square-Enix
System: NDS
Genre: Rollenspiel

Das grafisch ordentlich aufgemotzte 3D-Update des Rollenspielklassikers wird um frische Elemente erweitert: Kenner treffen auf neue Figuren, denen Ihr mit dem eingebauten Mail-System Briefe schreiben könnt – das soll per WiFi auch mit anderen Spielern klapfen. Die Handlung schmückt Square-Enix zudem mit Renderfilmen. Trotzdem wird „Final Fantasy 3“ selbst Veteranen mit kniffligen Kämpfen hart auf die Probe stellen.



Gunpey

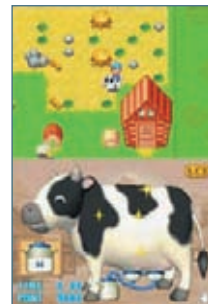
Hersteller: Atari
System: NDS, PSP
Genre: Puzzlespiel

Q Entertainment bringt den Puzzleklassiker "Gunpey" (Wonderswan) für aktuelle Handhelds: Hier sortiert Ihr Striche, um die rechte und die linke Seite des Spielfelds miteinander zu verbinden. Dafür kassiert Ihr Punkte, Boni gibt's für verzweigte Verbindungen. Das Update besitzt zudem Musikelemente, denn jede komplette Verbindung erzeugt Töne.

Harvest Moon: The Island I Grew Up On

Hersteller: Ubisoft
System: NDS, PSP
Genre: Simulation

Endlich mal was Neues: In der neusten Episode der Bauernhofsimulation gründet Ihr eine Siedlung auf einer einsamen Insel, erst später gesellen sich neue Bewohner zu Eurer Farm. Es wird einige Änderungen geben, so baut Ihr z.B. Reis statt Korn an. Bei dem Abenteuer sollen sowohl Touchscreen als auch das Mikro zum Einsatz kommen, außerdem wird sich das Spiel mit seinem Wii-Bruder vernetzen lassen.



Hotel Dusk: Room 215

Hersteller: Nintendo
System: NDS
Genre: Adventure

Ermittlungen auf dem DS: Beim neuen Abenteuer der Macher von "Another Code" haltet Ihr das Handheld wie ein Buch. Die Handlung spielt in Los Angeles um 1979: Ihr sollt das Mysterium eines Raums im Hotel Dusk lüften – hier erfüllen sich angeblich die Wünsche der Bewohner. Natürlich werden Euch zahlreiche Rätsel erwarten, die Ihr mit dem Stylus knackt.



Impossible Mission

Hersteller: System 3
System: NDS, PSP
Genre: Action-Adventure

Nach 23 Jahren erstrahlt der Epyx-Klassiker in neuem Glanz: Ihr spielt einen Agenten, der 32 Räume eines unterirdischen Forschungskomplexes nach Puzzleteilen durchsucht. Sie ergeben einen Code, mit dem Ihr die Welt vor Elvin Atombenders teuflischer Attacke rettet – Ihr habt aber nur sechs Stunden Zeit dafür! Die Levels auswendig lernen könnt Ihr nicht, denn sie

werden bei jedem Versuch anders arrangiert. Das Update für PSP und DS wird um neue Elemente wie zwei alternative Helden bereichert, aber auch der originalgetreue C64-Modus ist enthalten.

Jeanne D'Arc

Hersteller: Sony
System: PSP
Genre: Strategie

Die "Dark Cloud"-Schöpfer von Level 5 geben Ihr Handheld-Debüt: Die Abenteuer der Jungfrau von Orleans kommen als Strategiespiel auf die PSP, dabei will man geschichtliche Fakten und Fiktion mischen: Die Schlachten sollen auch Einsteiger ansprechen, aber trotzdem mit komplexen Manövern begeistern. So werden Eure Kämpfer ihre Kräfte zu Teamattacken kombinieren und sich bei entsprechender Formation gegenseitig schützen.



Monster Hunter Freedom 2



Hersteller: Capcom
System: PSP
Genre: Action

Das zweite Jägerspiel von Capcom beginnt in einem verschneiten Bergdörfchen, das wie im Vorgänger Bauernhof und Markt beherbergt. Neue Ausrüstung und andere Monster werden komplexere Jagdstrategien erfordern, natürlich gibt es wieder einen Coop-Modus (Ad-Hoc). Online füllt Ihr neue Missionen ab.



Pokémon Diamant & Perle

Hersteller: Nintendo
System: NDS
Genre: Rollenspiel

2007 ist es endlich soweit mit "Pokémon" in 3D: Auf dem DS werdet Ihr den Trainer aus schräger Perspektive steuern. Fans freuen sich über eine neue Handlung und 107 neue Pokémon fangen – damit sind es bald über 500. Auch Online-Verbindungen sollen unterstützt werden, so kämpft und tauscht Ihr mit Spielern aus aller Welt. Ein Comeback feiern die Tageszeiten, von denen es zukünftig fünf geben wird. Die Bösewichte nennen sich diesmal Team Galaxy – denn sie wollen die Planeten des Sonnensystems manipulieren.

Rainbow Six Vegas



Hersteller: Ubisoft
System: PSP
Genre: Ego-Shooter

Die PSP-Version lehnt sich an den Xbox-360-Bruder an, verfügt aber über exklusive Szenen und Figuren: Im Einzelspielermodus steuert Ihr sowohl Brian Armstrong (Angriffsexperte) als auch Shawn Rivers (Scharfschütze). Für besonders gute Leistungen werden Boni und der "Terrorist Hunt"-Modus freigeschaltet – hier sollt Ihr Terroristen nacheinander ausschalten. Bis zu fünf Spieler kämpfen online in Survival bzw. Team-Survival.

Ratchet and Clank: Size Matters

Hersteller: Sony
System: PSP
Genre: Action

Nach dem "Gladiator"-PS2-Ableger wird's wieder traditioneller: Das Duo hüpf und ballert mit neuen Waffen und Rüstungen, außerdem kann sich Clank mit mächtigen Maschinen verbinden. Ratchet schrumpft dagegen, um die Mikrowelten zu betreten.



Sim City DS

Hersteller: Electronic Arts
System: NDS
Genre: Simulation

Das DS-Update orientiert sich nicht am SNES-Vorgänger, sondern der PC-Episode "Sim City 3000": So werden Euch die Stadtbewohner persönlich besuchen, statt nur in Statistiken ihre Nöte mitzuteilen. Neben den traditionellen Spielmodi "Build a New City" und "Save the City" (Szenario) wird es einen Linkmodus geben, in dem Ihr erspielte Gebäude mit anderen Bürgermeistern tauscht. Außerdem lassen sich Grenzsteine und freigeschaltete Gebäude in einem neuen Raum betrachten.



Nintendo DS



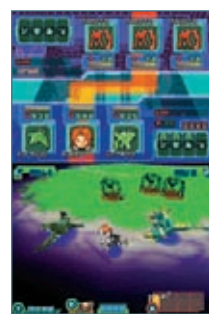
Sony PSP

HANDHELD

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2

Hersteller: Sony
System: PSP
Genre: Action

Der Nachfolger zum Online-Shooter wird noch komplexer: Die Wetterverhältnisse wechseln und die Missionen lassen sich in individueller Reihenfolge erledigen. Für Eure Leistungen erhaltet Ihr Auszeichnungen, die Ihr gegen insgesamt 40 Waffen, Ausrüstung, Luftangriffe und lokale Unterstützung tauscht. Die bekannten Mehrspielermodi werden durch zehn neue ergänzt.



Spectrobes

Hersteller: Buena Vista
System: NDS
Genre: Action-Rollenspiel

Bei einer Planeten-Patrouille entdecken die Nachwuchs-offiziere Rallen und Jeena seltsame prähistorische Wesen, die besondere Fähigkeiten besitzen. Diese Spectrobes sind der Schlüssel zum Sieg über die mysteriöse Alienrasse Kraul, die unsere Galaxis bedrohen. Ähnlich den "Pokémon" lassen sich die "Spectrobes" fangen und trainieren, anschließend führt Ihr sie in den Kampf.

Tales of the World: Radiant Mythology

Hersteller: Ubisoft
System: PSP
Genre: Rollenspiel

Im kommenden "Tales"-Abenteuer wird sich alles um die Heldin Kanono drehen, die bei ihrer Reise auch Figuren aus früheren Episoden trifft. Ihr könnt Euren Charakter individuell weiterentwickeln und so verschiedene Missionen entdecken. Die Kämpfe finden zukünftig in 3D-Arenen statt, außerdem soll "Radiant Mythology" erstmals nicht näher spezifizierte Online-Funktionen besitzen.



Tomb Raider: Anniversary



Hersteller: Eidos
System: PSP
Genre: Action-Adventure

Das Abenteuer zum zehnten Geburtstag führt Lara erneut in die Levels des Erstlings, die aber mit neuen Rätseln geschmückt werden. Außerdem soll die Handlung mit mehr Szenen verständlicher erzählt werden. Zu den vielen Verbesserungen zählt auch der Greifhaken, den Ihr zukünftig einsetzen dürft. Und auch technische Fortschritte sind angedacht: Die PSP-Version soll flüssiger laufen als der "Legend"-Vorgänger.

DIE WICHTIGSTEN HANDHELDSPIELE 2007

Titel	Hersteller		Termin
Anno 1701	Electronic Arts	✓	2007
Ape Escape Racer	Sony	✓	3. Quartal
Bubble Bobble Double Shot	Rising Star	✓	März
Burnout: Dominator	Electronic Arts	✓	März
Call of Duty: Roads to Victory	Activision	✓	2. Quartal
Crisis Core: Final Fantasy 7	Square-Enix	✓	2007
Diddy Kong Racing DS	Nintendo	✓	2. Quartal
Die Siedler	Ubisoft	✓	März
Disgaea Portable	Nippon Ichi	✓	2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	✓	2. Quartal
Elder Scrolls Travels: Oblivion	Take2	✓	2. Quartal
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Square-Enix	✓	2007
Final Fantasy 3	Square-Enix	✓	2. Quartal
Final Fantasy Tactics: The Lion War	Square-Enix	✓	2007
Final Fantasy 12: Revenant Wings	Square-Enix	✓	3. Quartal
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	✓	2. Quartal
Gunpey	Atari	✓	März
Harvest Moon: The Island I Grew Up On	Ubisoft	✓	2007
Heroes of Mana	Square-Enix	✓	3. Quartal
Hotel Dusk: Room 215	Nintendo	✓	2. Quartal
Impossible Mission	System 3	✓	2007
Jeanne d'Arc	Sony	✓	2007
Kirby Squeak Squad	Nintendo	✓	2007
Konami Classics Series: Arcade Hits	Konami	✓	2007
Lost in Blue 2	Nintendo	✓	2007
Lunar Knights: Vampire Hunters	Konami	✓	2007
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo	✓	März
Metal Gear Solid Portable Ops	Konami	✓	2007
Monster Hunter Freedom 2	Capcom	✓	2007
Phoenix Wright: Ace Attorney Justice For All	Nintendo	✓	2007
Pokémon Diamant & Perle	Nintendo	✓	2007
Prince of Persia: Two Thrones	Ubisoft	✓	März
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	✓	März
Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	✓	2. Quartal
Rocky Balboa	Ubisoft	✓	Februar
Silent Hill Origins	Konami	✓	2007
Sim City DS	Electronic Arts	✓	2007
Socom: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	Sony	✓	2007
Spectrobes	Buena Vista	✓	März
Tales of Destiny 2	Ubisoft	✓	2007
Tales of Phantasia: Full Voice Edition	Ubisoft	✓	2007
Tales of the World: Radiant Mythology	Ubisoft	✓	2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	✓	März
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	✓	2007
Theme Park	Electronic Arts	✓	2. Quartal
Tomb Raider: Anniversary	Eidos	✓	2. Quartal
Valkyrie Profile: Lenneth	Square-Enix	✓	2. Quartal

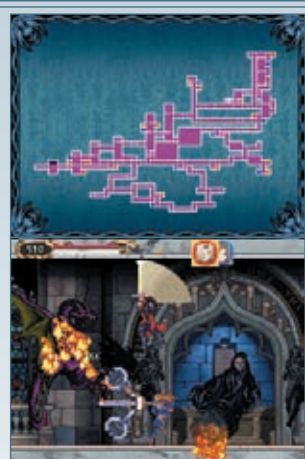


Castlevania: Portrait of Ruin



20 Minuten
im Schloss des Grafen

Egal, ob Ihr ein neues Gemälde erkundet oder eine Quest löst, in zwanzig Minuten habt Ihr meistens schon mindestens ein Erfolgserlebnis verbucht. Langeweile kommt so kaum auf, denn immer wieder werdet Ihr mit motivierenden Ereignissen bei der Stange gehalten: Mal lässt ein Gegner einen besonders seltenen Gegenstand fallen, dann erfüllt Ihr eine von Winds Quests und dürft Euch eine feine Belohnung abholen – und schließlich steht ja schon wieder ein nervenzerfetzender Bosskampf an.



Wie im Vorgänger gibt's oben die Levelkarte oder den Charakterbildschirm und unten die Action. Die Karte wird automatisch aktualisiert, der Infobildschirm enthält alles, was Ihr wissen müsst – perfekt. Touchscreen und Mikro werden komplett vom Spiel-design ignoriert, fehlen aber auch niemandem.



Dualscreen



Touchscreen



Mikrofon

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami

www.konami.de

Veröffentlichung: Februar

Spieler max.: 2
notige Module: 2

USK-Rating: 12

Preis: ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Castlevania: Portrait of Ruin

Nintendo DS

Grafik 89 %
Sound 82 %

88%
Spieldass

Ab ins Gruselschloss: Dracula lockt mit brillanter Plattform-action und RPG-Elementen.

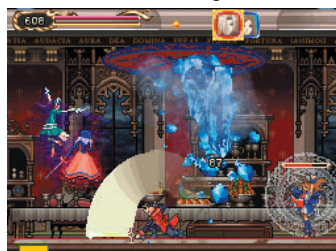


NDS Dagegen war der Ausbruch des Popocatepetl ein Kinkerlitzchen: Unter dem Fleischmond-Boss 'Legion' zündet Ihr die Vulkan-Partnertechnik.

Mit nur etwas mehr als einem Jahr Entwicklungszeit steigt die Fortsetzung des hochgelobten "Castlevania: Dawn of Sorrow" aus der Gruft und schickt Euch ein weiteres Mal im "Metroid"-Stil durch das Riesenschloss von Graf Dracula.

Galerie des Grauens

Die Spielhandlung datiert diesmal auf 1944 und vom Schlossherrn fehlt zunächst jede Spur. Das dämonische Gemäuer wurde von den Seelen der Opfer des zweiten Weltkriegs in die Welt gerufen und prompt von einem anderen Vampir besetzt: Brauner heißt der künstlerisch begabte Glatzkopf. Zusammen mit seinen bissigen Töchtern Stella und Loretta hat er die Burg als neues Atelier auserkoren und insgesamt neun magische Landschaftsbilder ans modrige Mauerwerk



NDS Frostiges Vergnügen: der Kampf gegen Loretta und Stella.

gehängt. Das passt dem Helden Jonathan Morris überhaupt nicht und so macht er sich auf, das ganze Pack nebst Wohnsitz zusammen mit der Vampirkiller-Peitsche seines Vaters, dem Magiermädchen Charlotte Aulin und Eurer Hilfe zurück in den Abgrund zu schicken. Grundlegend bleibt bei der Abrissaktion alles wie im Vorgänger: Ihr metzelt Monster, sammelt Erfahrungspunkte sowie neue Fähigkeiten und seht Euch regelmäßig einem grausigen Endboss gegenüber. Neu ist die Anwesenheit eines zweiten spielbaren Charakters in der Person von Charlotte und die Erweiterung des Leveldesigns durch Brauners Bilder. Erstere beeinflusst vor allem Eure Kampftaktik und manche Rätsel: Ihr könnt jederzeit zwischen Charlotte und Jonathan hin und her wechseln und habt auf Wunsch ab der zweiten Hälfte der beiden Figuren wird dann von der CPU gesteuert und



Charlotte
Eine solche Barriere ist unmöglich, noch nicht einmal für mich! Wer bist Du?

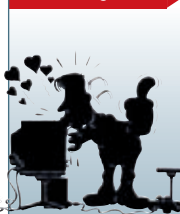
NDS Hä? Das macht gar keinen Sinn! Die deutsche Übersetzung ist schwach.



NDS Hinfort, Geschwetz! Per Special Move zerlegt Ihr das Käsemesser.

greift selbstständig ins Geschehen ein. Trotzdem spielt Ihr die meiste Zeit mit Jonathan, er findet die bestn Ausrüstung und exklusive Fähigkeiten, die zum Durchspielen essenziell sind. Brauners Galerie des Grauens kommt da wesentlich abwechslungsreicher daher und bietet Euch in bester "Mario 64"-Manier bildhaften Zugang zu Gefilden außerhalb des düsteren Gemäuers. So erkundet Ihr eine viktorianische Stadt, eine fluchbeladene Pyramide und eine kopfstehende Zirkuswelt. Nach der Hälfte des Spiels wiederholen sich die Motive in variiert Form, das neunte Gemälde wird erst durch die Erledigung einer optionalen Quest zugänglich. Jonathan holt sich nämlich vom Geist Wind zahlreiche Aufgaben ab, nach deren Erledigung Belohnungen wie mächtige Waffen, Zaubersprüche oder Moves winken. mw

Max Wildgruber



Auch nach zwanzig Jahren noch kraftvoll zubeißen! Seit 1987 geistert der hagere Transsilvanier nun schon durch diverse Systeme und hat doch nichts von seiner Bissigkeit eingebüßt. Biss bringen auch die neuen Waffen, vor allem die elektrische 'Nebula' bescherte mir Vergnügen. Nicht ganz gelungen ist das Leveldesign, das nach einem fulminanten Beginn etwas eintönig wird und erst am Ende wieder mit monumentalen Kulissen versöhnt. Auch die feine Idee mit den Bildern enttäuscht durch die Wiederholung der Motive ab der zweiten Spielhälfte. Missbilligung muss ich außerdem der schlampigen deutschen Übersetzung aussprechen. Unterm Strich langt's aber doch zum Fledermaus-Überflieger mit motivierenden Quests, optionalen Spielmodi und saftigen Bossduellen.



Nintendo DS

HANDHELD

Pro Evolution Soccer 6



"PES 6" nutzt den Doppelschirm so gut, wie ihn ein Fußballspiel eben nutzen kann: Wahlweise blendet Ihr auf dem unteren Schirm einen übersichtlichen Radar oder die Aufstellung ein. Auf Fingerzeig stellt Ihr unten das Offensiv- und Defensiv-Niveau ein, zudem dreht Ihr in der Wiederholung die Kamera.



Premiere! Erstmals laufen Konamis "PES"-Kicker auf dem Nintendo-Handheld ein – allerdings in einer stark abgespeckten Version im Vergleich zum PS2-Vorbild. Zwar übernahm Konami die Steuerung nahezu unverändert, in puncto Modivielkeit wird auf dem DS aber nicht viel geboten: Außer Freundschaftspartien, Elfmeterschießen und zwei Trainingsvarianten spielt Ihr lediglich Pokaltourniere und greift in einer Art Weltliga nach dem Pott. Hier gilt es, ein Team voller untalentierter Trottel nach und nach zur Starmann-

schaft zu machen. Dazu braucht's das neue 'Gacha Get'-Feature: Ihr entluchst besieigten Teams auf gut Glück einen Spieler; das kann der Stürmerstar, aber auch der zweite Ersatztorwart sein. Leider haben es abseits der gut vertretenen Nationalteams nur zehn Vereinsmannschaften auf das Modul geschafft. Die Bayern sind das einzige deutsche Team, Top-Klubs wie Barcelona, Real oder Chelsea fehlen gar. Auch die deutsche National-elf ist Konami-typisch nicht lizenziert, dafür sind fast alle Taktik-Kniffe der 'großen' Version verfügbar. *ms*

Matthias Schmid



"Pro Evolution Soccer 6" überfordert den DS! Klar, dass die Handheld-Version nicht so edel wie auf PS2 oder gar Xbox 360 daherkommt, mehr Liebe zum Detail hätte ich mir aber doch gewünscht. Zum einen gibt's nur eine Kameraperspektive, zum anderen zeigt "FIFA 07", dass auch auf dem DS nicht alle Spieler dieselbe Quadratrübe haben müssen; der kratzende Sound erinnert zudem mehr an "International Soccer" vom C64 denn an ein aktuelles Produkt. Derbe Slowdowns vor allem im Strafraum bremsen die an sich anspruchsvolle Simulation oftmals ein, auch reagieren die Balltreter auf das Digikreuz nicht so akkurat wie beim PS2-Pendant. Lizenzfans ärgern sich über die geringe Auswahl an Clubteams, Mehrspieler-Freunde hingegen freuen sich auf Online-Matches.



20 Minuten
abseits des Platzes

In "PES 6" für den DS verbringt Ihr eine geraume Zeit abseits des heiligen Rasens: Fußballer editieren (aufgrund mangelhafter Lizenzen), Taktiken einstellen (dank unzähliger Einstellungsmöglichkeiten) und via 'Gacha Get' Spieler aus dem Capsule-Toy-Automaten ziehen. Ihr habt richtig gehört: Im 'Weltturnier'-Modus erhaltet Ihr nach gewonnenen Partien silberne und goldene Münzen, die anschließend via Stylus-Tipp in eine Capsule-Toy-Maschine eingeworfen werden. Dann rappelt's etwas und kurze Zeit später kullert eine bunte Kugel aus dem Automaten. Berührt Ihr diese mit dem Zeichenstift, hüpf prompt ein Spieler der eben besieigten Mannschaft heraus und steht Euch ab sofort zur Verfügung.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de

Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max. 2
notige Module 1

USK-Rating: Preis: ca. 35 Euro

E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS

Grafik 63 %
Sound 38 %

75%
Spielspaß

Gelbe Karte: Grobe Technik und spärlicher Umfang stören die gelungene Fußballsim.

Contact



Der obere Bildschirm beherbergt das havarierte Raumschiff des Professors, der Euch während des Spiels fortwährend mit Tipps versorgt. Unten prügelt Ihr Euch erwartungsgemäß mit Feindvolk. Gesteuert wird entweder über eine halbgegriffe Stylus-Steuerung oder via ungenauer Knöpfchendrückerei.



Mit "Killer 7" (PS2, Gamecube) stellt die japanischen Entwickler von Grasshopper ihr Faible für abgedrehte Spiele bereits unter Beweis: Auch "Contact" geizt nicht mit innovativen Ansätzen. Vor allem das Kampfsystem ist außergewöhnlich: Sichtet Ihr Feinde, nehmt Ihr auf Knopfdruck eine Angriffshaltung ein und nähert Euch den Gegnern. Sobald Ihr in Reichweite seid, prügeln Euer Held und sein Gegenüber abwechselnd – und völlig selbstablaufend – aufeinander ein. Ein bisschen dürft Ihr aber doch eingreifen: Wählt aus dem Menü heraus Spezialattacken und



verkürzt so die Kämpfe. Entsprechend Eures Angriffslevels teilt Ihr mehr oder weniger Schaden aus. Statuswerte wie Stärke oder Flinkheit werden übrigens automatisch erhöht. Abseits der Scharmützel erforscht Ihr eine putzige Welt, erfüllt Aufgaben für Einwohner und verfolgt die skurrile Verschwörungsgeschichte. *ak*

André Kazmaier



Was könnte ich mich über "Contact" aufregen! So ein schlecht balanciertes Spiel habe ich noch selten in die Finger bekommen: Stelle ich mich den Kämpfen, verliere ich zu viel Energie für die Bosskämpfe. Lasse ich die Gegner links liegen, bleiben die Statuswerte meines Charakters auf ewig die eines Greenhorns – folglich scheitere ich auch so an den großen Brocken. Und das Schlimmste: Wegen der gähnend langweiligen 'ich-werde-zum-Zuschauer-degradiert-Kämpfe' kann ich fehlende Health-Items kaum durch spielerisches Können ausgleichen. Schade, denn Potenzial hat "Contact" genug: Die Geschichte ist herrlich schräg, die Spielwelt hat Charme und die Kostüme sorgen für Abwechslung. Im Endeffekt nutzt das jedoch wenig, wenn das eigentliche Spiel vermurkt wurde.



20 Minuten
Kontakt mit "Contact"

"Contact" ist nicht unbedingt etwas für die kleine Pause: Die Entfernungen zwischen den Speicherpunkten überschreiten des öfteren die 20-Minuten-Marke. Außerdem könnte sich Eure nähere Umgebung über den hohen Lärmpegel monieren, wenn Ihr zum x-ten Mal im selben Abschnitt ins Gras beißt. Auch die längeren Dialoge oder Zwischensequenzen machen "Contact" nicht zum geeigneten Häppchen für zwischendurch. Fluch und Segen zugleich: Wandert Ihr über den virtuellen Jordan, müsst Ihr nicht erst einen Speicherstand laden, sondern fangt automatisch wieder in Eurem Unterschlupf an – allerdings fehlen Euch dann die zuvor verwendeten Items. Also müsst Ihr wohl oder übel den DS neu starten...

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: hoch

Entwickler: Grasshopper, Japan
Hersteller: dtp Entertainment
www.shop.dtp-ag.com

Veröffentlichung: Februar

Spieler max. 8
notige Module 8

USK-Rating: Preis: ca. 35 Euro

E/D: deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS

Grafik 67 %
Sound 72 %

54%
Spielspaß

Putzig daher kommendes Rollenspiel mit gleichermaßen langweiligen wie frustigen Kämpfen.



Sony PSP



Nintendo DS

Asterix & Obelix XXL 2 Mission: Wifix


20 Minuten
Gallien gegen Rom

Auf der PSP könnt Ihr in 20 Minuten immer den nächsten Speicherpunkt erreichen. Die Levelausgänge des DS-Abenteuers zu finden, ist gelegentlich etwas schwieriger, vor allem dann, wenn Ihr zwischendurch ein Leben verliert. Auf beiden Handhelds bewegt Ihr Euch durch abgeschlossene Areale, in denen Ihr einige Aufgaben bewältigen und Rätsel lösen müsst. Sony-Spieler entdecken zu Beginn des nächsten Abschnittes ein Speicherterminal, die DS-Variante speichert Euren Fortschritt automatisch.



Die meiste Zeit dient der Touchscreen lediglich zum Wechseln zwischen den beiden Akteuren und als Statusanzeige. In den Minispieleinlagen kommt jedoch häufig der Stylus zum Einsatz – so schießt Ihr beispielsweise via Steinschleuder mit Bombenman-Köpfen auf Römer. Das Mikrofon bleibt ungenutzt.



Dualscreen



Touchscreen



Mikrofon

Genre: Action

Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Mistic Software, Kanada

Hersteller: Atari

www.de.atari.com

Veröffentlichung: erhältlich

Spieler max. 2
notige Module 1

USK-Rating 6

Preis: ca. 40 Euro



deutsche Bildschirmtexte

Asterix & Obelix XXL 2 – Mission: Wifix

Nintendo DS

Grafik 68 %
Sound 56 %
62%
Spieldaß

Grundsolides Gallier-Gehüpf mit drögen Kämpfen und dezenter Abwechslungsarmut.



PSP Armer Legionär: Als Opfer der Asterix-im-Sturzflug-Combo kann er sich im Augenblick nicht an der schicken Stadtumgebung erfreuen.

Das gallische Heldenduo ist zurück und muss sich gegen eine neue Bedrohung behaupten: Anscheinend hat nämlich Dorfdruide Miraculix die Seiten gewechselt und steht nun im Dienste des römischen Imperiums. Ergo machen sich Asterix, Obelix und sein vierbeiniger Gefährte Idefix auf den Weg nach Las Vegum. In der römischen Vergnügungsanlage räumen die beiden Freunde mit allerlei Gegnervolk auf und versuchen mit Hilfe des römischen Geheimagenten Sam Schiffer, Licht hinter die vermeintliche Verschwörung zu bringen.

Nintendous contra Sonyus

Auf Nintendos Handheld hüpf Ihr auf vorgegebenen Pfaden durch Pseudo-3D-Levels, wohingegen die PSP-

Version mit einem echten 3D-Abenteuer aufwartet, in welchem Ihr von Beginn an frei zwischen den Kapiteln des Spiels wählen dürft.

Um zahlreiche Schalterrätsel zu lösen, bedient Ihr Euch der individuellen Stärken des ungleichen Gespanns. Während der kleine Blondschof nämlich enge Gänge passieren kann, schlägt Obelix deutlich stärker zu und zerschmettert auch gepanzerte Kisten. DS-exklusiv absolviert Ihr kleine Geschicklichkeitseinlagen via Stylus und entzündet Fackeln, um den weiteren Weg zu ebnen. PSP-Gallier hingegen entriegeln Türen schon mal, indem sie benommene Widersacher auf Zielscheiben schleudern. Auf beiden Handhelds öffnen sich bestimmte Pforten jedoch erst,

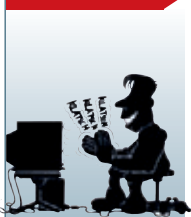


PSP "Mission: Wifix" persifliert etliche Helden berühmter Videospiele.



PSP Zu viert sorgt Ihr im gallisch-römischen Deathmatch für Tumult.

Michael Herde



Ein heiteres Treffen zahlreicher Videospielhelden? Die Urgesteine des europäischen Comics legen sich nicht nur mit römischen 08/15-Legionären an: Einige Widersacher kommen beispielsweise mit der "Mario Sunshine"-Spritze oder im Sonic-Kostüm daher und sorgen für einige Lacher. Beide Versionen gefallen mit schmucker Optik, gelegentliche Geschwindigkeitseinbrüche stören den Eindruck kaum. Weniger überzeugend ist die Orchestermusik, die sich atmosphärisch nicht so recht ins Spiel einfügt. Leider lassen sich stets wiederholende Aufgaben spielerische Monotonie aufkeimen – besonders öde wird die "Mission: Wifix", wenn Ihr gezwungenermaßen haufenweise Gegner erledigen müsst, ehe es weitergeht. Auf dem DS nerven teils unfaire Kämpfe.



NDS Obelix im Duell mit dem "Pac-Man"-Römer – ein zäher Brocken!



NDS Asterix steigt der römischen Schildkrötenformation mächtig aufs Dach.

wenn Ihr eine vorgegebene Anzahl an Gegnern besiegt habt. Zumindest auf der PSP greift Ihr hierfür auf abwechslungsreiche Backpfeifen-Combos zurück – einige führt Ihr sogar in Teamarbeit aus. Auf dem DS könnt Ihr nur springen, schlagen und Gegnern entgegenschlittern. Während Sony-Anhänger bis zu drei Mitstreiter um sich scharen und in Team-Deathmatches gegeneinander antreten, absolvieren DS-Gallier lediglich eine Hand voll simpler Minispiele – dafür aber mit nur einem Spielmodul. mh

Genre: Action

Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Tate Interactive, Polen

Hersteller: Atari

www.de.atari.com

Veröffentlichung: erhältlich

Spieler max. 4
notige UMDs 2

USK-Rating 12

Preis: ca. 50 Euro

deutsche Sprachausgabe,
deutsche Bildschirmtexte

Asterix & Obelix XXL 2 – Mission: Wifix

PSP

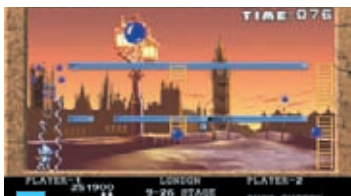
Grafik 70 %
Sound 62 %
71%
Spieldaß

Etwas monotones, aber ulkig präsentiertes Abenteuer mit etlichen Videospielhelden.

Capcom Puzzle World



PSP Hier geht's rund: Baut dem Gegner mit Combos den Bildschirm zu.



PSP Mit Pfeilen auf Kugeln schießen: "Pang" macht immer noch Laune.



PSP Ohne Worte: zwei langweile Momentaufnahmen von "Block Block".

Capcom ist einmal mehr im Retro-Fieber: Unter dem Titel "Capcom Puzzle World" tummeln sich fünf Knobel- bzw. Geschicklichkeits-Klassiker auf einer UMD: Der unspektakulärste Vertreter ist "Block Block" – ein simpler "Arkanoid"-Klon ohne nennenswerte Besonderheiten. Mehr Aufmerksamkeit erregt da schon das "Buster Bros."-Trio (in PAL-Gefilden besser bekannt als "Pang"-Serie): In allerlei bunten, nicht scrollenden Arealen schießt Ihr auf ebenso bunte Ballons, die daraufhin in ihre Einzelteile zerspringen. Die Serie steigert sich von Episode zu Episode und for-

dert Euch mit immer abgefahrenen Levelbauten und pfiffigen Items. Der prominenteste Vertreter der Sammlung ist "Super Puzzle Fighter 2 Turbo": Ryu & Ken, aber auch Morrigan & Felicia (bekannt aus der "Darkstalkers"-Serie) duellieren sich in

besten Knobelmanier. Die gewitzte Steindreherei brilliert mit durchdachtem Combosystem und knuffigen Animationen der 2D-Helden. Dazu gibt's Online-Duelle, eine Kunst-Galerie sowie die Möglichkeit, jederzeit Screenshots zu machen. *ms*

Matthias Schmid



Für mich die Überraschung des Monats! Lange musste ich auf eine Neuveröffentlichung meiner geliebten "Pang"-Serie warten, nun gibt's den ausgebufften Geschicklichkeitsklassiker sogar im Dreierpack. Den fiesen Luftballons mit immer neuen Items die Luft abzulassen und dabei haar-scharf dem Tode zu entgehen, macht noch genauso Laune wie anno dazumal in der Spielhalle. Wer Knobelspiele mag, kommt schließlich an "Super Puzzle Fighter 2 Turbo" kaum vorbei: Auf den ersten Blick wirkt die trickreiche Juwelnpuzzerei zwar wie ein simpler "Colums"-Klon, die zahlreichen Combo-Möglichkeiten sorgen aber für Tiefgang. Ach ja: "Block Block" braucht kein Mensch – wen die bloße Anwesenheit des langweiligen "Arkanoid"-Klon aber nicht stört, der greife beherzt zu.

20 Minuten
mit der "Pang"-Serie

Eigentlich kann es doch nicht so schwer sein! "Pang" (und seine Nachfolger) sind typische Vertreter der Sorte 'Ich gehe dauernd drauf, bin aber selbst schuld'. Immer wieder erwische ich mich, wie ich unbedingt noch schnell einen Ballon abschießen will, der drei Sekunden später locker zu erwischen wäre. Als ungeduldiger Spieler versuche ich es aber dennoch und scheitere natürlich. Mist, wieder ein Continue verbraucht! Dennoch gebe ich dem Spiel nie die Schuld, schließlich war ich ja zu doof! Beim nächsten Mal bin ich schlauer: Ich schnappe mir die Stoppuhr und ballere die Kugeln vom 2D-Himmel. Hmm...eine erwisch ich noch...doch dann holt mich die Selbstüberschätzung ein – schon wieder tot.

Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

Veröffentlichung: Februar

Spieler max. 2
notige Module 2

USK-Rating 6 Preis: ca. 30 Euro

E/D englische Bildschirmtexte

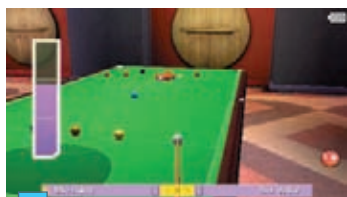
PSP

Grafik 45 %
Sound 52 %

78%
Spiespaß

Qualität statt Quantität: hoch-karätige Kollektion für clevere und geschickte Retro-jünger.

World Snooker Challenge 2007



PSP Safety: Nach dem Stoß sollte der Spielball im schattierten Bereich liegen.



PSP Habt Ihr Stärke und Spin festgelegt, heißt es zittern und zuschauen.

Um Snooker einigermaßen vernünftig spielen zu können, ist jahrelanges Training Voraussetzung. Ganz so schwer ist der Einstieg in die virtuelle Welt des Snooker zwar nicht, ohne Vorkenntnisse des Sports ist man bei "World Snooker Challenge 2007" aber trotzdem aufgeschmissen. Zwar helfen Euch Tutorials auf die Sprünge – diese sind aber ebenso wie der Rest des Spiels nicht lokalisiert. Profis freuen sich dagegen über eine realistische Ballphysik und eine variantenreiche wie komplexe Bedienung. Außerdem dürft Ihr Euch online oder via Game-Sharing mit anderen Spielern messen. *ak*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Blade Interactive, England
Hersteller: Sega
www.sega.de

Veröffentl.: bereits erhältlich

USK-Rating 6 Preis: ca. 50 Euro

E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

PSP

Grafik 70 %
Sound 65 %

76%
Spiespaß

Für Snooker-Spezialisten: trocken präsentierte, dafür umso realistischere Umsetzung des Sports.

Online Chess Kingdoms



PSP Das Fantasy-Design der Schachfiguren sorgt für Verwirrung...



PSP ...Zum Glück dürft Ihr auf Wunsch diese klassische Ansicht einblenden.

Um "Online Chess Kingdoms" auch Schach-gesättigten Spielern schmackhaft zu machen, konstruierte Entwickler Leviathan Games eine epische Geschichte rund um den Denksport-Klassiker. Fünf Reiche liegen miteinander im Clinch und tragen die Streitigkeiten auf dem Schachbrett aus. Davor geht es allerdings in einem rundenbasierten Strategie-Modus zur Sache. Leider ist dieser ebenso überflüssig wie das 'aufgepeppte' Design der Figuren. Glücklicherweise dürft Ihr aber in eine klassische Ansicht mit traditionellen Figuren wechseln. Ungewöhnlich gut ist die orchestrale Musikuntermalung. *ak*

Genre: Denkspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Leviathan Games, USA
Hersteller: Konami
www.konami.de

Veröffentlichung: Februar

USK-Rating 6 Preis: ca. 35 Euro

E/D deutsche Bildschirmtexte

PSP

Grafik 64 %
Sound 72 %

62%
Spiespaß

Hübsch verpacktes Schach mit witzlosem Strategie-Modus – sucht Euch lieber online Gegner.



Children of Mana



20 Minuten
gegen die Plüschhorde

Eine Story, bei der Ihr den Faden verlieren könnt, gibt's nicht – Gegner hat das kunterbunte Action-RPG dafür umso mehr! Und die sind nicht immer in knappen 20 Minuten erledigt: Die Missionen laufen zwar allesamt aufs selbe Ziel hinaus (durchlaufen, alles sammeln, alles umhauen), aber bis Ihr die letzte Dungeon-Ebene erreicht habt, vergeht manchmal eine gute halbe Stunde. Aber dafür gibt's ja die Zuklapp- und Pausier-Funktion. Also: Auf zur fröhlichen Jagd nach Punkten und fetter Beute!



Selbst der Genre-Klassenprimus weiß es nicht besser als die Konkurrenz: Auch Square-Enix taugt der untere Bildschirm gerade mal zum Auslagern von Textmenüs und Daten. Einzige Ausnahme ist die komfortable Karte, die Euch neben einer schematischen Level-Übersicht auch die Gegner zeigt.



Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Nintendo

www.nintendo-europe.com

Veröffentlichung: im Handel

Spieler max.: 4
notige Module: 4

USK-Rating



Preis: ca. 35 Euro

E/D

deutsche Bildschirmtexte

Children of Mana

Nintendo DS

Grafik 87 %
Sound 73 %

75%
Spielspass

Wunderschön gezeichnetes und rundum niedliches Hack'n'Slay für den kleinen Punktehunger.



NDS Wer sich von allzu vielen Puscheltierchen umzingelt sieht, der legt das Schwert weg und holt mit dem Enterhaken zum Rundumhieb aus!

Endlich liefert Square-Enix die längst überfällige Fortsetzung seiner erfolgreichen Niedlich-Abenteuer: Grafisch wie kämpferisch knüpft man nicht an den modularen 'Adventure-Baukasten' an, den man uns mit der PSone-Episode lieferte – vielmehr machen die Entwickler da weiter, wo sie mit "Secret of Mana" fürs SNES aufgehört haben – zumindest auf den ersten Blick. Wie beim Klassiker durchwandert Ihr von possierlichen Monstern bevölkerte Grot-



NDS Weiß in jedem Fachgebiet Rat: die Meerjungfrau in der Badewanne.

ten, Türme, Kerker sowie Wüsten, um reichlich Schatztruhen zu plündern und Schwert, Greifhaken, bzw. Hammer zu schwingen oder die Pixel-Pelle Eurer Gegner mit Pfeilen zu spicken. Mit wie viel Schmackes und Geschick Ihr Euer Handwerkszeug führt, darüber entscheiden Erfahrungspunktekonto und -stufe: Rollenspiel-typisches Datenbeiwerk also, wie es Serien-Fans bereits aus dem 16-Bit-Vorgänger kennen – das bei "Children of Mana" aber eine noch gewichtigere Rolle spielt als beim Genre-Opa.

Gleich – und doch anders

Während Euch bei "Secret of Mana" vor allem eine liebevoll erzählte Geschichte und die riesige, bis ins Detail ausgearbeitete Fantasy-Welt bei der Stange hielten, finden sich die "Mana"-Zutaten auf dem DS zu einem ebenso unkomplizierten wie vorder-



NDS Altbekannte Zweiteilung: Oben wird gehackt, unten gezählt.

gründigen Action-Rollenspiel zusammen. "Children of Mana" steht spielerisch ganz und gar unter dem Hack'n'Slay-Stern – und wirkt überhaupt eher wie eine auf simple Kurzweil abgezielte Hommage ans große Vorbild denn eine vollwertige Fortsetzung. Elemente wie der Gastauftritt des plüschigen Drachen Flamie (spielt hier das Landkartenreise-Muli) oder das Wiedersehen mit einer Vielzahl altbekannter Gegner schicken sich an, den Titel zum würdigen Nachfolger zu erheben – aber die Abstinenz von Erzählung, Spielwelt und nennenswerten Charakteren ersticken diese Hoffnung im Keim. Eine einzige Siedlung mit einer Hand voll blasser Figuren und die willkürlich anmutende Sammlung monströs belagerter Jagdgründe taugen für kurze Metzel-Intermezzi, dürfen sich aber schwerlich als vollwertiges Abenteuer bezeichnen. *rb*

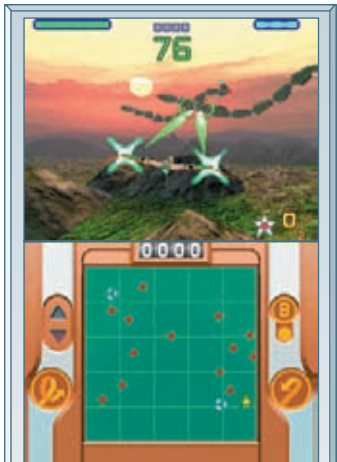
Robert Bannert

Nur wer seine Erwartungen zu hoch gesteckt hat, wird enttäuscht:

Findet Ihr Euch aber damit ab, keine echte Fortsetzung, sondern nur einen unkomplizierten Ableger der japanischen "Seiken Densetsu"-Reihe serviert zu bekommen, dann seid Ihr hier richtig. Immerhin befriedigt das malerische Knuddel-Aufgebot nicht nur den Japano-Fetischisten in Euch – außerdem motiviert es durch eine beschwingte Kombi aus sorglosem Gehacke und vielseitigem Kampfsystem. Letzteres bietet immerhin für jede Waffe zwei unterschiedliche Einsatzarten und die Aussicht auf brachiale Combos für alle Übereifrigen. Das eingängige Magiesystem rundet die simple Schnetzerei gekonnt ab. Wen das mangelhafte Aufgebot an unterschiedlichen Kulissen nicht schreckt, der greift zu!



Star Fox Command



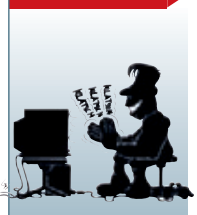
Kämpfe finden auf dem oberen Screen statt, unten informiert Euch ein Radar über feindliche Einheiten. Bei Taktik-Einsätzen nimmt eine Übersichtskarte den unteren Screen ein. Gesteuert wird Euer Gleiter komplett per Stylus. Über das Mikro nehmt Ihr Sprachsamples für die Brabbel-Dialoge auf.



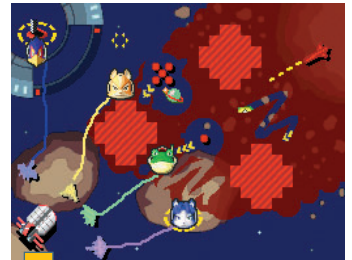
Für die Handheld-Premiere der Weltraum-Ballerei hat sich Entwickler Q-Games etwas Besonderes einfallen lassen: Bevor Ihr Euch nämlich in die actionlastigen Flugeinsätze stürzt, plant Ihr in rundenbasierten Missionen Euer strategisches Vorgehen. Auf einer Übersichtskarte bestimmt Ihr mit dem Stylus die Flugrouten Eurer Gleiter, befreit den Bildschirm von Nebel oder zerstört feindliche Flieger mit Raketen des Mutterschiffs. Sobald Ihr eine Runde abschließt, bewegen sich sowohl Eure Einheiten als auch die des

Widersachers – kommt es zu einer Kollision, tretet Ihr gegen sie in Luftgefechten an. Dabei müsst Ihr nicht sämtliche Feinde in der Arena aus der Luft holen, sondern nur die eingangs angezeigten Ziele. Eure Crewmitglieder glänzen mit individuellen Stärken: Während Krumschnabel Falco mehrere Gegner auf einmal aufschaltet, fügt Kröcherlich Slippy den Schurken via Plasma-Kanone wesentlich mehr Schaden zu. Per WiFi oder Download-Spiel dürft Ihr Euch außerdem mit fünf Kumpen wilde Dogfights liefern. *ak*

André Kazmaier



Der Fuchs hat das Fliegen nicht verlernt! Nach dem durchwachsenen "Star Fox Assault" und dem abenteuerlastigen "Star Fox Adventures" (beide Gamecube), trumpft der Weltraumfuchs auf dem DS mit packenden Luftschlachten auf. Möglich macht dies die ausgezeichnete Stylus-Steuerung, die anfangs etwas überladen anmutet, nach etwas Eingewöhnungszeit aber herrlich präzise Schusswechsel ermöglicht. Super finde ich auch das Strategie-Geplänkel vor den Ballereien – manch einer mag's als aufgesetzt empfinden, ich finde, es lockert das Geschehen gelungen auf. Warum "Command" trotzdem an der 80%-Marke vorbeischrämmt? Zum einen wird's stellenweise frustig, zum anderen wiederholt sich der Spielablauf wegen der kurzen Luftgefechte sehr schnell.



NDS Strategie im Weltraum: Zeichnet die Routen Eurer Crew in die Karte.

Genre: Action / Strategie
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Q-Games, Japan
Hersteller: Nintendo

www.starfox.com

Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max. 6
notige Module 1

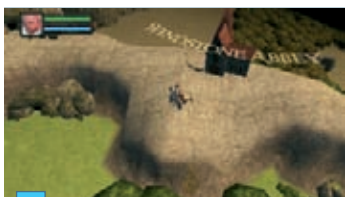
USK-Rating 12 Preis: ca. 40 Euro

E/D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 78 %
Sound 70 %
79% Spielspaß

Zwei in einem: packende Weltraum-Ballereien gepaart mit Strategie-Einsätzen – teils sehr frustig.

Dungeon Siege: Throne of Agony



PSP Schon zu Spielbeginn dürft Ihr auf der Karte etliche Schauplätze bereisen.



PSP Kampfkoloss gegen Monster: Die besseren Statuswerte triumphieren.

Gas Powered Games bringt seine erfolgreiche PC-Reihe auf Konsole und will mit actiongeladenen Fantasy-Gefechten den "Untold Legends" Konkurrenz machen: Entsprechend scheucht Ihr Euren Metzgermeister nicht wie auf dem PC via Mauszeiger durch dunkle Wälder, von Monstern belagerte Kavernen sowie lauschige Siedlungen, sondern gebt mit dem Analog-Knubbel direkte Marsch-Kommandos und lasst ihn via Button-Druck kräftig draufhauen. Neben dem obligatorischen Standard-Angriff beherrscht Euer Konterfei reichlich Spezialmanöver: Die legt Ihr

(wie diverse Zauberkunststücke auch) auf einen Aktions-Knopf bzw. eine Button-Kombi – nachdem Ihr zuvor über die Vergabe von Fertigkeitspunkten Stufe für Stufe neu dazugelernt habt. Ähnlich hilfreich ist Euer ständiger Wegbegleiter, den Ihr

wie Euren Helden zu Spielbeginn aus einem stattlichen Charakter-Angebot selektiert. Doch Vorsicht: Wie Euer Alter Ego ist auch sein Helfershelfer nicht unsterblich – vielmehr gibt der KI-gesteuerte Sidekick so schnell den Löffel ab, dass Ihr beim Heiler im nächsten Kaff oft gesehener Kunde seid. Apropos Kaff: Siedlungen (für den Genre-typischen Einkauf) und Handlungsschauplätze erreicht Ihr allesamt nach einem Marsch über die plastisch modellierte Landkarte – Begegnungen der monströsen Art gibt's bei diesen komfortablen Pauschalreisen keine. *rb*

Robert Bannert



Allmählich ist der Bedarf an actionorientierter, ewig gleichförmiger Rollenspiel-Kost gedeckt – von dem bei diesem Genre inzwischen alltäglichen Mangel an Eigenständigkeit abgesehen, macht Gas Powered Games' Handheld-Ableger aber fast alles richtig. Die angenehm großen Figuren liefern sich vor atmosphärischer Kulisse spannend inszenierte Kämpfe und reagieren zuverlässig auf jeden Angriffsbefehl. Allerdings sind manche Lokalitäten einen Tick zu unübersichtlich geraten. Zudem nerven die meisten Gesprächspartner mit ihrem Fließband-Gelaber mehr als sie nutzen, doch letztlich bekommen Level-Junkies grundsolide, angenehm intuitive Kost geboten. Und die verführt – wie es sich für Vertreter dieser Spieleattung gehört – zum Immer-wieder-einschalten.

20 Minuten als strahlender Held

20 Minuten mit einem Action-Rollenspiel sind 20 Minuten mit einem Action-Rollenspiel: Es wird massakriert und erbeutet, was die Mittagspause hergibt...und weil's gar so viel Spaß macht, fällt es Euch umso schwerer, die PSP wieder aus der Hand zu legen, wenn Ihr zurück an Schulbank bzw. Schreibtisch müsst. Wer seinen Sammeltrieb dagegen einigermaßen im Griff hat, der wird mit "Throne of Agony" selig – Gas Powered's herrlich leichtes Fantasy-Treiben ist wie geschaffen für den intimen Rollenspiel-Quickie mit Eurem Handheld. Weder müsst Ihr Eure grauen Zellen anstrengen, noch wie ein Schießhund auf jede gegnerische Aktion achten: Wer fleißig levelt, gewinnt!

Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Gas Powered Games, USA
Hersteller: Take 2

www.take2.de

Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max. 2
notige UMDs 2

USK-Rating 12 Preis: ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

PSP
Grafik 73 %
Sound 81 %
75% Spielspaß

Motivierendes Schnitzel-Rollenspiel für alle, die den Hals nicht vollkriegen können.



Mario Slam Basketball



20 Minuten
Fingerakrobatik

Auf die Plätze, fertig, los: Spiel auspacken, DS anschalten, 'Schnelles Spiel' wählen und losdribbeln... von wegen! Wer gegen die CPU-Spieler von "Mario Slam Basketball" eine Chance haben will, der packt das Tutorial: Nur so erfahrt ihr, wie ihr den Protagonisten mit einigen, zarten Stylus-Strichen wahre Kunststücke entlockt. Schneller dribbeln, Powerwürfe aufladen oder dem fiesen Wario die Pille abhensen. So gehen Nintendo-untypisch die ersten 20 Minuten erst mal fürs Erlernen der Kontrollen drauf.



Oben das Spiel, unten der Radar – was auf beiden Bildschirmen passiert, ist klar definiert. Zusätzlich malträt ihr den Touchscreen mit wilden Stylus-Attacken: Sämtliche spielrelevanten Aktionen (bis auf Bewegungen) führt ihr via Stylus-Manöver aus – vorbildlich, aber gewöhnungsbedürftig.



Dualscreen



Touchscreen



Mikrofon

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Square-Enix, Japan
Hersteller: Nintendo

www.nintendo.de

Veröffentlichung: Februar

Spieler max.: 2
notige Module: 2

USK-Rating



Preis: ca. 40 Euro

E/D

deutsche Bildschirmtexte

Mario Slam Basketball

Nintendo DS

Grafik 75 %
Sound 70 %

77%
Spieldass

Witzige Ballhatz mit variantenreicher Steuerung – zum Hit fehlt aber das gewisse Etwas.



NDS Braver Dino: Yoshi dotzt den Ball auf den Fragezeichenfeldern auf und sammelt die herauspurzelnden Münzen – beim Korberfolg gibt's den verdienten Lohn.

Wer denkt, der beliebte US-Sport Basketball würde von muskelbepackten Zwei-Meter-Hünen dominiert, der irrt: Pummelige Klempner, strampelnde Minidinos, Prinzessinnen auf Stöckelschuhen und watschelnde Pilzköpfe sind ab jetzt die B-Ball-Helden. Der Grund? Der Superstar der Videospiel-Welt, unser aller Mario, hat nach Funracer-, Fußball-, Tennis-, Rollenspiel-, Baseball-, und Puzzle-Ausflügen seine Liebe zur digitalen Korbjagd entdeckt und lebt

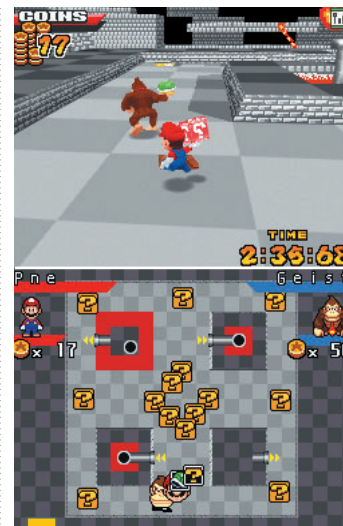


NDS Powerbrüder: Luigi stopft (oben) und Mario setzt zum Supermove an.

diese auf dem DS aus – natürlich wie gewohnt in bonbonfarbenem Gewand und mit deftigem Iteminsatz.

Buttons sind uncool

Bevor Ihr mit den Nintendo-Maskottchen auf Punktehatz geht, absolviert unbedingt das Tutorial – hier wird Euch die Stylus-Steuerung erklärt. Bis auf Bewegungskommandos via Digi-kreuz ist das Kontrollschema komplett auf den Touchpen ausgelegt: Je nach Richtung der Styluswischer werft oder passt Ihr, klagt Bälle, blockt gegnerische Würfe oder schirmt den Ball ab. Stift-Muffel dürfen zwar auf konventionelle Knopf-Kontrollen umstellen – dann bleiben Euch jedoch Feinheiten verborgen. Auch auf dem Platz wandeln Yoshi & Co. abseits bekannter Basketball-Standards: Fouls werden nicht gepfiffen, eine Shot-Clock- oder Backcourt-Violation werdet Ihr ebenfalls nicht



NDS Darf nicht fehlen: ein Battle-Modus, veredelt mit deftigen Items.

finden. Dafür sammelt Ihr auf Fragezeichenfeldern viele Münzen und Items auf. Während Letztere bei Angriff und Verteidigung zur Eliminierung der Gegenspieler dienen, entscheiden aufgesammelte Goldtaler über Sieg und Niederlage: Landet Euer Ball nämlich im Netz, werden die Münzen auf die Standard-Punktzahl von 20 Zählern addiert – fleißige Sammler verbuchen beim Korberfolg schon mal gut und gerne 50 Punkte. Spielentscheidend können auch die Spezialdunks der Charaktere sein: Tippt zweimal ein 'M' auf den Touchscreen und Mario setzt zum Monsterdunking an.

Wer sich auf den über zehn Courts – die sich an klassischen Themen wie Spukschloss und Dschungel orientieren – ausgetobt hat, hortet in den Minispielen goldene Münzen oder fordert mit einem zweiten Modul einen Kumpel zum WiFi-Duell. *ms*

Matthias Schmid



Gut ist nicht gut genug! Zwar nutzt der flotte Basketball-Spaß von Square-Enix den Touchscreen des DS vorbildlich (das klappt nach einiger Übungszeit auch tadello), eine Spielspaßgranate wie andere Mario-Funsporrtitel ist "Mario Slam Basketball" aber nicht. Dafür fehlt zum einen die akkurate Steuerung eines "Mario Smash Football", zum anderen die Möglichkeit, fiese Items zielgerichtet einzusetzen – oft rauscht ein Schildkrötenpanzer ins Leere und der Gegner kann ungehindert zum Korb ziehen; auch die Supermoves erfordern keinerlei spielerisches Können. Lob gebührt der innovativen Zählweise – der beste Korbjäger muss nicht als Sieger vom Platz gehen. Knallige Optik, witzige Themen-Courts und freispielbare "Final Fantasy"-Helden gibt's obendrein.



Nintendo DS



Sony PSP

Sega Mega Drive Collection



PSP Zwar kein "Sonic", aber dennoch spaßig zu spielen: "Alex Kidd".



PSP Immerhin historisch wertvoll: "Altered Beast" ist ein schwächerer Titel.

Auch im Kleinformat macht die "Sega Mega Drive Collection" eine ausgesprochen starke Figur: Fast alles, was es zur PS2-Fassung (Test auf Seite 88) zu sagen gibt, gilt ebenfalls für die PSP-Variante. Mit einer Ausnahme beschränken sich die Unterschiede auf Details: So könnt Ihr das Bild auf Wunsch im Widescreen-Format darstellen, außerdem braucht Ihr für Mehrspieler-Runden zwingend zwei UMDs. Die einzige signifikante Abweichung findet sich beim Bonus-Arcade-Quintett, das auf der PSP aus "Astro Blaster", "Eliminator", "Space Fury", "Tip Top" und "Super Zaxxon" besteht. *us*

Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Sega

www.sega.de

Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max. 2
nötige UMDs 2

USK-Rating 12

Preis: ca. 30 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP

Grafik 70 %
Sound 53 %

86 %
Spiele Spaß

Großartige Sammlung an Retro-Perlen und weiteren 16-Bit-Titeln mit feinen Extras.

Catz



NDS Via Stylus streichelt Ihr die Kätzchen, den Hut haben wir gekauft.

Dank Dualscreen ist "Catz" klar zweigeteilt: oben Uhr oder Einkaufsbildschirm, unten das Spielgeschehen und die touchsensitiven Menüs. Die Miezen zu streicheln oder ihnen einen Ball zu werfen, funktioniert ebenfalls via Stylus. Laut Anleitung sollen Maunzerle & Co. auf das Rufen ihres Namens hören – im Test klappte dies allerdings nur in den seltensten Fällen.



Dualscreen



Touchscreen



Mikrofon

Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig

Entwickler: Powerhead Games, USA
Hersteller: Ubisoft

www.ubisoft.de

Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max. 1
nötige Module 1

USK-Rating 0

Preis: ca. 40 Euro

E/D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS

Grafik 52 %
Sound 44 %

54 %
Spiele Spaß

Nette Miezen, wenig zu tun – lahmere "Nintendogs"-Klon, der viel zu schnell langweilt.

SEIT ÜBER 14 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13

Ladenpreise können abweichen

45127 ESSEN

TEL 0201-777225 nahe BURGER KING / MR WASH

WWW.GAMESTOREWORLD.DE



CRACKDOWN PAL uncut
dt. Text - XB360 - 67,95



SCARFACE PAL uncut (18)
XBOX/PS2/PC je 54,95



ZELDA Twilight Princess
GC - Wii je 59,95



LOST PLANET dt. (16) 64,95
Ltd. Edition in Metalbox 69,95



BULLET WITCH PAL (18)
UNCUT ab März



GOD of WAR 2 PAL (18)
dt. Text - uncut - ab März



F.E.A.R. XB360 (18) je 64,95
Lösungsbuch engl. 24,95



FF XII dt. 59,95 (Febr.)
Lösungsbuch dt. Ab Febr.



Battlestation Midway dt.
XB360 - 67,95

Verkaufstopt 4: 1. Indiziert 360 2. Lost Planet XB360 3. FEAR 4. Wii Konsole

XBOX TOPHITS

BLOOD RAYNE 2 dt. (18) 44,95
CALL of Duty 3 dt. (18) 59,95
DARKWATCH PAL (18) 19,95
DOOM 3 dt. (18) 29,95
DESTROY all HUMANS 2 54,95
FLATOUT 2 Pal uncut 49,95
HALF LIFE 2 dt. (18) 29,95
JAWS Unleashed PAL (18) 54,95
NINJA GAIDEN BLACK dt. 29,95
PRINCE of PERSIA 3 dt. 29,95
SOUL CALIBUR 2 dt. 19,95
SCARFACE PAL uncut (18) 54,95
Stubs the Zombie PAL (18) 49,95
NINTENDO WII-WII-WII
Wii inkl. WiiSports 249,95
RED STEEL dt. uncut (18) 59,95
Excite Truck dt. 57,95
ZELDA Twilight dt. 59,95
WARIOWare dt. 49,95
Metal Slug Anthology PAL 59,95

XBOX360 GAMES

BURNOUT REVENGE dt. 29,95
CALL of Duty 3 dt. (18) 69,95
DER PATE dt. (18) 64,95
Dead or Alive Xtreme dt. 59,95
FAR CRY dt. 29,95
FIFA 07 dt. 64,95
FIGHT NIGHT 3 29,95
GUN dt. 29,95
JUST CAUSE PAL 64,95
PRO EVOLUTION 6 dt. 67,95
PhantasyStarUniverse dt. 59,95
Rainb. SinLas Vegas dt. (18) 64,95
SUPERMAN RETURNS 64,95
Sonic Hedgehog 64,95
SAINTS ROW PAL uncut 59,95
TONY HAWKS 8 dt. 67,95
TOMB RAIDER dt. Text 39,95
MARVEL Ultimate Al. 69,95
Need Speed Carbon dt. 64,95
NHL2K7/NBA2K7 je 54,95
VIVA Pinz Ltd. Ed. dt. 59,95

PLAYSTATION2 TOPHITS

BLOOD RAYNE 2 dt. (18) 44,95
BULLY - Canis Canim Edit PAL 44,95
Dragon Ball Z Tenkaichi 2 dt. 49,95
R.E.4 Ltd Edition dt. (18) 39,95
RAIDEN 3 PAL 39,95
GOD of WAR uncut Plat (18) 29,95
Guitar Hero 2/Guitar 79,95
SOUL CALIBUR 3 PAL Plat. 19,95
JAWS Unleashed PAL (18) 49,95
MK ARMAGEDDON PAL (18) 49,95
Need Speed Carbon Ltd. Ed. 64,95
Mega Drive Collection dt. 29,95
WWE Smackdown 07 dt. 49,95
Wild Arms 4 PAL 49,95
Winter Sports dt. Febr.

PSP --- PSP

GTA Vice CitySt. Uncut (18) 54,95
MORTAL KOMBAT (18) 49,95
MGS PortableOps verb.
GTA LibertioS. Uncut (18) 29,95
Ridge Racer 2 dt. 49,95

BESTELHOTLINE: 0201-777235

Versandkosten 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 3,00 EURO - DHL oder POST

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro

Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten.

JETZT MIT ALTERNACHWEIS REGISTRIEREN UND 10er SPIELE BESTELLEN !!!

BANKVERB: SPARKASSE NILDEN.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701

INHABER: ZEGGIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

Wii wertet MAN!AC?

► Eigentlich mag ich die MAN!AC. Ich mag sie so sehr, dass ich sie seit 1993 regelmäßig lese und sammle. Bei der Beurteilung der Wii-Games will ich mich jetzt jedoch mal zu Wort melden. Ich bin froh, dass ich die Beurteilung von "Wii Play" erst dann gelesen habe, als ich es schon besaß. Sonst hätte ich es womöglich nicht gekauft (Ihr seht, ich lege sehr viel Wert auf Eure Beurteilungen). Stattdessen aber habe ich mit dem Spiel tolle Party-Abende mit eigentlichen Non-Gamern erlebt.

Es mag sein, dass aufgrund Eurer Erfahrung die 49% bei "Wii Play" und die 71% bei "Wii Sports" gerechtfertigt sind. Das will ich nicht bestreiten. Jedoch beurteilt Ihr aus der Sicht langjährig erfahrener Videospielredakteure oder zumindest als Menschen, die den interaktiven Spielen sehr zugetan sind. Das bin ich übrigens auch, was sich in meinen ca. 40 verschiedenen Konsolen und ca. 1.000 Games niederschlägt. Eine adäquate Beurteilung dieser beiden Spiele kann von uns, ich beziehe mich mal eben mit ein, nicht vorgenommen werden. Durch das Spielen mit Freunden und Verwandten, die mit Videospielen bisher kaum oder keinen Kontakt hatten, habe ich erkennen können, wo der Wert dieser Spiele tatsächlich liegt: Sie fördern den gemeinsamen Spielspaß und die Kommunikation untereinander – so, wie es auch Brettspiele wie "Activity" oder "Tabu" tun. Sobald ein erfahre-

ner Spieler die Tricks der Handhabung den Neulingen preisgibt, kann er sich seines Sieges nicht mehr sicher sein. In relativ kurzer Zeit können sich Einsteiger dem Spielerniveau anpassen. Das erzeugt positive Wettkampfstimmung und lädt auch die Zuschauer ein, mitzufiebern.

Ein Beispiel: Frank ist ein ruhiger Familienvater Anfang 40 und hat mit Video- und Computerspielen absolut gar nichts im Sinn. Bei einer kleinen Party probierten wir "Wii Play" aus. Er nahm sich einen Gast-Mii, der ihm möglichst ähnlich sah, und spielte Tischtennis gegen seine kleine Tochter. Das fand er schon mal witzig. Aber bei dem Kuhrennen erlebten wir schließlich einen Frank, den wir vorher nicht kannten. Er lachte Tränen

sah ich Euch als bestes Multiplattform-Magazin in Deutschland und Ihr habt Euch nun auch ein Lob dafür verdient, dass Ihr gegen die Unwissenheit einiger Politiker etc. vorgeht. (...) Nun aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens: den Wii-Wertungen. In Ausgabe 02/07 habt Ihr ja so einige Wii-Spiele getestet und es gab einige für mich und auch für andere nicht nachvollziehbare Wertungen. Das geht los bei "Wii Sports". Klar ist die Grafik nicht der Überkracher, aber dank dem schönen Stil bekommt man sicher keinen Augenkrebs oder so. Und auch die Sportarten setzen nicht unbedingt auf puren Realismus, Spaß machen sie dennoch. Und das

Spiel, "Red Steel". Hier kann ich weder Eure Spielspaß-, noch Grafik- oder Sound-Wertungen auch nur annähernd nachvollziehen. (...) Weder auf meinem Gamecube noch auf meiner Xbox habe ich ein Spiel, welches grafisch besonders mit den späteren Levels in "Red Steel" mithalten kann. Auch wenn "Red Steel" von der Qualität her nicht an die guten alten Rare-Shooter heranreicht, hat es mir mehr Spaß gemacht als jede Gamecube-Ballerei und es hat mir sogar mehr Spaß gemacht als beide "Halo"-Teile. Und übrigens, wenn ich bei den Schwertkämpfen nur planlos rumfuchtel, dann sehe ich immer den Game-Over-Bildschirm.



Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

und wollte gar nicht mehr aufhören, obwohl er fast nie gewann! Das ist doch unbezahlbar! Der Mann kam richtig aus sich heraus! Wenn man sich die 49% Eurer Bewertung anschaut, dann kann man das gar nicht vereinbaren.

Wie könnte man das Problem lösen? Neben einer Multiplayer-Wertung wäre vielleicht eine Partybewertung angesagt, die folgende Elemente beinhaltet: Einsteigerfreundlichkeit, keine langen Wartezeiten (weder beim Laden noch beim Einstellen), kann auch für Zuschauer kurzweilig sein, mehrere Personen können gleichzeitig spielen, gut erkennbare Gewinner-/Verlierer-Anzeige, Spielen mit zwei Controllern auch bei vier und mehr Spielern möglich. Vielleicht fallen Euch ja noch mehr Kriterien ein. Wichtig ist nur, dass Ihr das Bewertungsschema für Wii-Spiele ändert oder erweitert, denn sie sind mit 'konventionellen' Spielen nicht vergleichbar.

Ralf Michael Müller, via E-Mail

Spiel wird im Einzelspieler-Modus schnell langweilig, aber habt Ihr es schon mal zu viert gezoxt? Ich habe die Erfahrung gemacht, dass man "Wii Sports" einfach mit jedem spielen kann, ob Gamer oder Non-Gamer ist ganz egal. Besonders Bowling sagt da einem zu. 71% sind für den Spaß, den "Wii Sports" bietet, doch etwas mickrig. Weiter geht's mit "Wii Play". Hier ist die Wertung noch viel katastrophaler als bei "Wii Sports". Vor ein paar Tagen saß ich mit drei Freunden mehrere Stunden vor diesem Panzer-Minispiel, wir wollten es unbedingt ins letzte Level schaffen und hatten dabei jede Menge Spaß. Auch die Duck-Hunt-Adaption rockte. Sicher ist "Wii Play" kein 80%-Spiel, aber 40% sind definitiv zu wenig, erst recht zu dem Preis. Weiter geht's mit "Rayman Raving Rabbids": 79% gehen eigentlich in Ordnung, auch wenn diese Wertung sehr kritisch ist. Aber nur 3% mehr als die PS2-Version? Ich muss zugeben, die PS2-Version nicht gespielt zu haben, aber die Minispiele sind allesamt so genial auf den Wii-Controller zugeschnitten, dass ich mir nicht vorstellen kann, mit einem normalen Pad nur 3% weniger Spaß zu haben. Nun zum nächsten Ubisoft-

Zum Schluss noch was Allgemeines. Wenn Ihr eine Konsole für 250 Euro kauft, könnt Ihr nicht die Grafik einer 500-Euro-Konsole erwarten. Und noch ein kleiner Tipp: Schreibt einen Test erst nach dem Abspann, nicht nach dem Intro.

Simon, via E-Mail



Für Wii-Spiele gelten die gleichen Wertungsmaßstäbe wie für Software auf anderen Konsolen. Nur weil Nintendos neue Maschine eine andere Art der Steuerung bietet, rechtfertigt dies noch lange kein anderes Beurteilungsschema – schließlich positioniert der Hersteller selbst sein Gerät als 'Spielkonsole'. Außerdem ist die MAN!AC ein Fachmagazin mit Lesern, die sich schon eine gewisse Zeit mit der Materie Videogames auseinandersetzen. Wii-Spiele aus der Sicht eines totalen Neulings zu beurteilen halten wir daher für wenig sinnvoll. Ebenso wenig sinnig ist es, die Grafikleistung einer Konsole anhand ihres Preises zu beurteilen: Wii

UPDATES & ERRATA

► **MEA CULPA:** Billy Dee Williams, ein Voice Actor in dem Xbox-360-Titel "Command & Conquer: Tiberium Wars", mimte in "Star Wars" Lando Calrissian und nicht wie angegeben den Roboter C-3PO.

► **UPDATE:** Segas kommender Prügelspiel-Hit "Virtua Fighter 5" erscheint nun auch für die Xbox 360 – allerdings erst im Herbst.

► **UPDATE:** "God of War 2" verschiebt sich in Deutschland: In den USA rutschte das PS2-Gemetzel auf März, einen Europa-Termin konnten wir bis Redaktionschluss nicht in Erfahrung bringen.

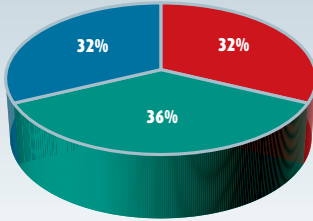
► **UPDATE:** "Trauma Center: Second Opinion" (Wii) kommt nicht mehr im 1. Quartal nach Deutschland.



► Ich lese Euer Heft nun schon seit unzähligen Jahren und hatte auch nie viel zu meckern. Eine lange Zeit

MAN!AC-MEINUNG NR. 51

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.



In Ausgabe 01/07 ging es um das Weihnachtsgeschäft. Wir wollten wissen, wie viel Geld Ihr fürs Videospiel-Hobby vor dem Fest investiert. Hier das Ergebnis:

- A** Bin knapp bei Kasse, werde maximal 100 Euro ausgeben.
- B** Ich investiere zwischen 100 und 300 Euro.
- C** Ich lasse es krachen und kurble die Videospiel-Wirtschaft mit über 300 Euro an.

muss sich ebenso mit PS3 und Xbox 360 messen lassen wie mit PS2, Xbox und Gamecube. Und ja: In der überwiegenden Mehrheit schreiben wir Tests, nachdem wir den Abspann eines Spiels gesehen haben.

Klappe halten

Mit Interesse habe ich Euer letztes Editorial gelesen und mir dann auch die Webseite stop-cs.de.vu angeschaut. Anfangs dachte ich dasselbe wie Ihr: "Nix kapiert, aber Klappe aufreißen." Da es aber von Seite zu

Seite hanebüchener wurde, kam der Verdacht auf, dass es ein Fake ist. Und tatsächlich: Ein Klick auf die 'Hinweis'-Seite, und der Autor schreibt dick und fett, dass es eine Sartire sei. Leider liest so gut wie niemand diesen Hinweis – Euch eingeschlossen. Darum werdet Ihr Euch Euren Spruch wohl leider selbst ans Revers heften müssen, zumal ich selbst die ersten paar Minuten ja auch noch glaubte, die Seite sei echt.

Nichtsdestotrotz, macht weiter so, zumal Euer Artikel über Killerspiele durchaus gelungen ist.

TM13h, via E-Mail

! Du hast Recht: Den – gut versteckten – Satire-Hinweis auf besagter Webseite haben wir übersehen. Dafür entschuldigen wir uns, die Klappe werden wir beim Thema 'Killerspiele' aber auch in Zukunft nicht halten.

Top Spin 2 online

► (...) Eigentlich habe ich mir die Xbox 360 hauptsächlich wegen "Top Spin 2" gekauft. Ich möchte jetzt Xbox Live nutzen und mir das "Gold"-Abo zulegen. Mein Kollege sagt jedoch, dass beim Onlinespiel mit seiner "Top Spin 2"-Version – im Gegensatz zu anderen Spielen wie z.B. "Test Drive Unlimited" – massive Übertragungsfehler das Timing erschweren und das Spiel deshalb online quasi unspielbar wird. Da ich in keiner Zeitschrift etwas zu diesem Thema gelesen habe, frage ich Euch bzw. andere Leser: Welche Erfahrungen habt Ihr bei "Top Spin 2" gemacht?

TOOOSTE, via E-Mail

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".

! Je nachdem, welcher Teilnehmer ein Match 'hostet', kann es bei "Top Spin 2" (und auch bei anderen Online-Spielen via Xbox Live) zu Übertragungsproblemen kommen. Erwischt Du einen Partner mit fixer Breitband-Leitung, wirst Du beim Filzballkloppen keine Verzögerung oder ähnliche Widrigkeiten feststellen. Verfügen der Online-Konkurrent oder Du dagegen über eine lahme Verbindung, treten solche spielbehindernden Effekte schon mal auf.

videos/news/forum



www.maniac.de

WOLFSOFT!
Schulstraße 3 • 56566 Neuwied

Du willst doch nur spielen...



Geräte sofort
lieferbar...

Software ab
34,99 Euro

So guenstig wie nie

Xbox 360 Premium + PGR 3, Kameo, 1 Spiel nach Wahl & 3 Monate Xbox Live	399,99 Euro
Xbox 360 Premium Konsole	359,99 Euro
Xbox 360 HD-DVD Laufwerk	198,99 Euro
Wireless Controller (Original MS)	35,99 Euro
Perfect Dark Zero (nicht CLASSIC, usk18)	19,99 Euro
Perfect Dark Zero Limited Edition (usk18)	33,33 Euro
Kameo Original (nicht CLASSIC, usk12)	19,99 Euro
Splinters Cell Double Agent (usk16)	49,99 Euro
Call of Duty 3 (usk18)	49,99 Euro
Rainbow Six Vegas (usk18)	49,99 Euro
Sonic the Hedgehog (usk6)	49,99 Euro
Viva Pinata (usk0)	39,99 Euro
Lost Planet (usk16)	49,99 Euro
Crackdown UNCUT AT VERSION (usk18, 23.02)	69,99 Euro

Alle Neuerscheinungen nur 49,99 Euro
USK 18 SPIELE NUR GEGEN ALTERSNACHWEIS
Xbox 360 Umbau ab 49,99 Euro

Zubehör ohne Grenzen:

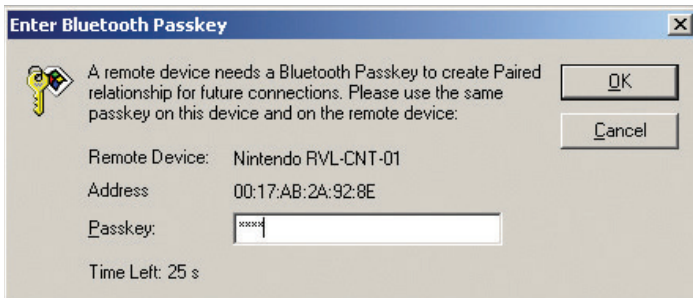
YUV Komponenten-Umschalter, Scart-Umschalter, Charge Cable, Intercooler, XSATA Adapter, HDD Adapter, Memcard USB Adapter, spezielle Anschlusskabel sowie **Umbauten & Modchips** für sämtliche Konsolen (auch für Oldies).

0700 W O L F S O F T - www.wolfsoft.de

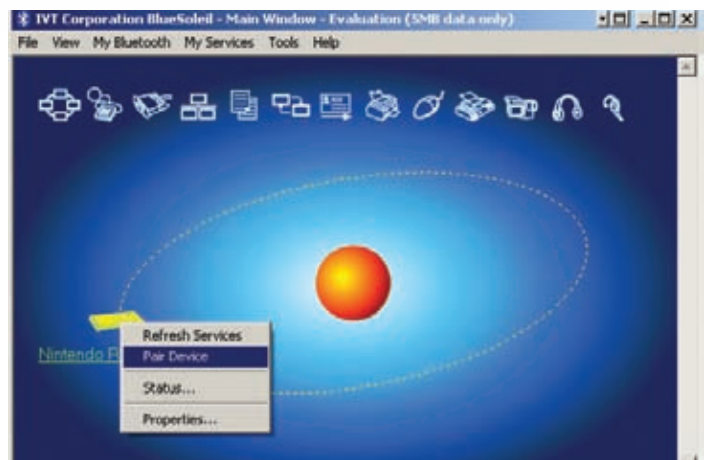
*12 ct/min

KNOWHOW

Experimente mit der Wii-Remote



Bei der Verbindung von PC und Wii-Controller müsst Ihr ein Bluetooth-Passwort eingeben: Der Standardwert '0000' sollte die Verbindung ermöglichen. Wenn's nicht klappt, macht Euer Bluetooth-Stick Probleme.



Lasst die Software "BlueSoleil" nach der Remote suchen und verbindet den Controller mit 'Pair Device': Es erscheint ein Fenster mit der Passwort-Abfrage (links).

LAN-Adapter

Ihr habt kein WLAN, wollt aber mit dem Wii online gehen? Dann besorgt Ihr Euch den "LAN Adapter for Nintendo Wii" von Datel, der im Gegensatz zum Nintendo-Zubehör schon erhältlich ist – bei www.codejunks.com zahlt Ihr zirka 30 Euro.



Heimentwickler auf DS

Rund um das Nintendo DS schart sich eine begeisterte Heimentwicklerszene, deren Kreationen bislang nur Besitzern von Raubkopiererbühnen zugänglich war. Aber jetzt bringt Datel das "Cartridge Construction Kit" (rund 30 Euro), mit dem Ihr DS-Spiele von Hobbyprogrammierern ganz legal auf Euer Handheld bringt – einige Beispiele liegen bei. Sobald wir ein Exemplar ergattern können, folgt ein ausführlicher Test.



Know-how-Themen ... im Überblick ...

- MAN!AC 02/07: Filmgenuss mit Wii
Schau Spielfilme auf Nintendos Konsole an
- MAN!AC 01/07: Ad-Hoc-Spiele online
So kriegt Ihr PSP-Linksieles ins Internet
- MAN!AC 12/06: Surfen mit dem DS
Der erste Browser für Nintendos Handheld
- MAN!AC 11/06: Präsentationen per PSP
Schicke Bilderschaufen für unterwegs

Die Wii-Remote von Nintendo ist ein innovativer Controller, mit dem Ihr jede Menge aktiven Spaß haben könnt. Wer etwas experimentiert, wird aber auch manche Macke und einige Geheimnisse entdecken: MAN!AC hat die Fernbedienung genau unter die Lupe genommen!

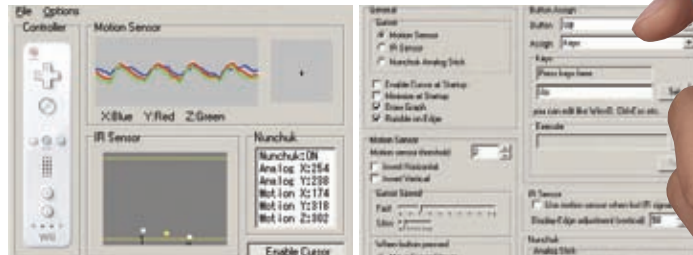
Steuerfehler: Weil der Wii-Controller mit Infrarotlicht arbeitet, kann die Performance je nach Umfeld stark variieren. Wie auf Seite 49 beschrieben, orientiert sich die Remote an den Infrarot-LEDs der Sensorbar, die entgegen dem Namen gar keine Sensoren besitzt. Diese befinden sich in der Remote und lassen sich mit Kerzen oder Teelichtern manipulieren. Das lässt sich zwar zu Eurem Vorteil nutzen, in der Regel werden zusätzliche Lichtquellen aber zum Problem. So können Halogenlampen hinter oder über dem TV und sogar deren Refle-

xionen auf der Mattscheibe die Präzision Eures Controllers beeinträchtigen. Gedimmte Lichtverhältnisse und düstere Räume eignen sich daher am besten zum Spielen mit dem Wii. Die Kommunikation zwischen Controller und Konsole klappt dagegen per Bluetooth, aber auch hier kann es Probleme geben: Wer zahlreiche Bluetooth-Geräte bzw. weiteres Funkzubehör mit der Signalfrequenz 2,4 GHz besitzt, kann das Signal stören – schaltet diese Geräte lieber ab!

Remote am PC: Die Signale des Wii-Controllers lassen sich natürlich auch mit PC und Bluetooth-Stick für USB empfangen. So könnt Ihr die Remote zum Bedienen Eures Rechners nutzen.

Ladet dazu die Bluetooth-Software von www.bluesoleil.com (Standard-Version) herunter und installiert sie. Lasst nach Bluetooth-Zubehör suchen und drückt dabei den Sync-Knopf der Wii-Remote (beim Batteriefach). Nachdem die Fernbedienung erkannt wurde, erstellt Ihr mit der Option 'Pair Device' eine Verbindung – nutzt das Passwort '0000'. Mit der Software "WiinRemote" (<http://onakasuita.org/wii/index-e.html>) lässt sich nun der Wii-Controller für Euren PC optimieren, sogar das Nunchuk wird unterstützt! Damit sich der Maus-

zeiger mit der Remote steuern lässt, müsst Ihr natürlich zwei Teelichter oder die Sensorbar auf den Monitor stellen. oe



Die Software "WiinRemote" macht den Wii-Controller mit Eurem PC kompatibel: Über die umfangreichen Optionen lassen sich die Steuerelemente individuell anpassen – experimentiert mit unterschiedlichen Sensibilitätsstufen.



Logitech G25

Nach der amtierenden Referenz Driving Force Pro bringt Logitech ein USB-Steuergerät, das preislich wie qualitativ in der Oberklasse spielt. Für 300 Euro bekommt Ihr neben dem Luxus-Lenkrad eine separate Schaltkulisserie sowie eine hochwertige Pedalerie. Dabei kommen edle Materialien zum Einsatz: Das lederbezogene Lenkrad protzt mit Metalleinsätzen, während der Schaltknopf sich wie in einem echten Auto anfühlt, nur kleiner. Dabei besitzt die Hardware kompaktere Ausmaße als bisherige Driving-Force-Räder. Die erstklassigen wie wuchtigen Stahlpedale bieten hohen Widerstand. Ausklappbare Krallen an der Unterseite sorgen für guten Halt auf Teppichböden. Ein-

malig: Das Bremspedal erzeugt einen stetig höheren Widerstand wie in einem richtigen Auto – leider ist das Kupplungspedal überflüssig, denn kein Konsolentitel unterstützt dieses Gimmick. Auf der aufwändigen Schaltkulisserie kommen fast alle Tasten unter. Diese sind leider nicht beschriftet – hier wäre zumindest eine Tastaturschablone angebracht gewesen. Mager: Am Lenker selbst gibt's nur zwei Buttons. Umso mehr Freude macht der Schaltknopf, der Gänge sequenziell hoch- bzw. herunterschaltet. Leider wird das Feature des 'echten' Sechsgang-Getriebes ebenso von keinem PS2-Rennspiel unterstützt. Das Lenkrad selbst überzeugt mit 900°-Einschlag, zwei

knackigen Metall-Schaltwippen und zwei Force-Feedback-Motoren, die das bis dato beste Fahrgefühl vermitteln – vor allem bei "Gran Turismo". Im Betrieb wird die hochwertige Verarbeitung gerade im Vergleich zum Xbox-360-Lenkrad deutlich: Hier klappert nichts, das Lenkrad bleibt auch in Extremsituationen bombenfest verankert. Zu bemängeln ist höchstens die umständliche Verkabelung der Einzelteile an der Unterseite des Lenkrads.



Hersteller: Logitech
System: Playstation 2
Preis: ca. 300 Euro

Das beste Konsolenlenkrad bietet einmaliges Force-Feedback-Erlebnis sowie edle wie hochwertige Verarbeitung – leider nur für die PS2 bzw. PC zum Logitech-typischen Preis.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

ZUBEHÖR

Xploder PS2 HDTV-Player

HDTV auf der PS2? Klingt wie Fiktion, wird aber von der betagten Hardware tatsächlich unterstützt. Dennoch nutzen die wenigsten Spiele höhere Auflösungen. Dem will der HDTV-Player Abhilfe schaffen. Neben der Software findet sich im Set ein Komponenten-kabel, zusätzlich kann beim Hersteller ein VGA-Adapter für 14 Euro erworben werden. Nach dem Einlegen der beiliegenden Disc wählt Ihr diverse HD- bzw. VGA-Bildschirm-Modi aus (480p, 576p, 720p, 1080i) und legt Euer Spiel ein. Doch nicht alle Titel verrichten ihren Dienst: Während Kulttitel wie "God of War", "GT 4" oder "Resident Evil 4 (dt.)" funktionieren, bleibt bei "PES" der Bildschirm schwarz – www.xploder.net informiert über compatible Titel. Die

progressive Bildausgabe ermöglicht im Vergleich zu RGB ein noch schärferes und knackigeres Bild, PS2-typisches Kantenflimmern bleibt Euch aber nicht erspart. Da die Software leider nicht hochskaliert, erscheint das Bild auf 720p bzw. 1080i entsprechend klein auf dem Fernseher. Andere Bildmodi wie 576p schneiden dagegen teils Bildränder ab. Umständlich: Die Software muss für jedes Spiel neu gestartet werden.



Hersteller: Bigben
System: Playstation 2
Preis: ca. 60 Euro

Interessante HD-Lösung, die bei vielen Spielen für eine schärfere Progressive-Optik sorgt. Die Darstellung höherer Auflösungen (720p, 1080i) und der hohe Preis gefallen dagegen weniger.

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: ✓✓✓✓✓



LAST RESORT

WARIO WARE SMOPHT MOVES

► Minispiele:

Wenn Ihr den Anweisungen aus unserer Liste folgt, könnt Ihr insgesamt sechs Minispiele freischalten, die dann auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt werden und für etwas längere Runden taugen.

Ballonreise

spielt Dr. Crygors Geschichte durch Block Star

spielt Young Crickets Geschichte durch

Dosenschießen

spielt Ashleys Geschichte durch Pyoro 5

schaltet sämtliche Microspiele aller Charaktere frei

Schildkröte & Hase

spielt Orbulons Geschichte durch Turmtennis

spielt Kat & Anas Geschichte durch

► Multiplayer-Modi:

Schaltet die Mehrspieler-Optionen frei, indem Ihr die Geschichte von Mini-Wario im Einzelspieler-Modus durchzockt. Im Hauptmenü könnt Ihr dann die Auswahl für Mehrspieler-Runden anwählen. Hier warten die folgenden Verrücktheiten auf Euch:

Dart

schaltet den Multiplayer-Modus frei

Überleben

schaltet den Multiplayer-Modus frei

Ballon

spielt eine Partie Lebenslinien Bombe

spielt eine Partie Überleben

Bungee Buddies

spielt eine Partie Sternennase

Lebenslinien

spielt eine Partie Bomben

Sternennase

spielt eine Partie Darts

RAMPAGE: TOTALE DESTRUCTION

► Passwörter:

Drückt gleichzeitig + und -, um die Codeingabe aufzurufen und bewegt den Controller nach unten oder oben, um Ziffern auszuwählen. Monstergeräusch bestätigt korrekte Eingaben. Schaltet den Wii aus, um die Codes wieder zu deaktivieren.

alle Monster freigeschaltet
141421

Demo-Modus mit zwei zufälligen Monstern
082864

Spielversion anzeigen
314159

Demo-Modus 2
874098

unverwundbar gegen Militärangeiffe, Bomber, Infanterie und Panzern
986960

alle Upgrades
011235

ein Schlag macht ein Haus platt
071767

alle Städte freigeschaltet
271828

Credits

667302

Abspann

667301

Vorspann

667300

Codes deaktivieren
000000

► Freischaltbare Monster:

Befolgt die aufgelisteten Voraussetzungen, um diese Monster freizuschalten:

Bubba

spielt alle anderen 23 versteckten Monster frei

Eyegore

gewinnt das Spiel mit der 'All Challenges Met'-Auszeichnung

Philbert

holt die 'Par Scores Met'-Medaille

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Passwörter:

Geht die folgenden Codewörter im Passwort-Menü des Rollbrett-Spektakels ein. Achtet darauf, die Sätze ohne Leerzeichen und mit großem ersten Buchstaben zu schreiben.

immer Special

PointHogger

hohe Stimmen

HelloHelium

Koordinaten anzeigen

DisplayCoordinates

Manuals freischalten

IMISSMANUALS

extreme Autounfälle

WatchForDoors

Ego-Perspektive

FirstPersonJam

freier Boost

OotbaghForever

riesige Vögel

BirdBirdBirdBird

echt riesige Riesenvögel

BirdBirdBirdBirdBird

perfekte Manuals

TightRopeWalker

perfekte Rails

LikeTiltingAPlate

perfekte Werte

IAmBob

Picasso-Skater

FourLights

Fisch-Spaß

TonyFishDownhillJam

unsichtbarer Skater

NowYouSeeMe

Mini-Skater

DownTheRabbitHole

Schatten-Skater

ChimneySweep

dämonischer Skater

EvilChimneySweep

Riesen-Skater

IWannaBeTallTall

winzige Leute

ShrinkThePeople

alle Boards und Outfits freischalten

RaidTheWoodshed

alle Events freischalten

AdventuresOfKwang

alle Filme freischalten

FreeBozzler

alle Skater freischalten

ImInterfacing

Zusätzliche Skater:

Beendet die aufgelisteten Events mit Gold, Silber oder Bronze, um die Jungs freizuschalten. Beachtet dabei die Angaben in Klammern.

Armando GnutBagh

Unkown Skater (Tier 10)

Crash

Crash Test (Tier 3)

Kevin Stabb

Kevin's Challenge (Zufall)

MacKenzie

MacKenzies's Challenge (Tier 2)

MAN!AC Tipps-Hotline (1,86 €/Min)
0190/88241228

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 0190/88241228 (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.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



Herzteile:

Das gilt natürlich auch für die Wii-Version: Unsere Liste verrät, wo sämtliche Herzteile versteckt sind.

Herzteil 1

Nördliche Faron-Wälder, Bog-Gebiet mit lila Nebel, Höhle:
Zwei Fackeln anzünden.

Herzteil 2

Waldtempel, Raum mit fleisch-fressenden Pflanzen:
Pflanze am Boden sprengen, dahinter liegt die Kiste.

Herzteil 3

Waldtempel, Tausendfüßlerraum:
Vier Fackeln mit Bumerang löschen

Herzteil 4

Südhyrule, Baumgruppe am südlichen Ende der Holzbrücke:
Herzteil mit Bumerang aus Baumkrone schleudern.

Herzteil 5

Nordöstliche Kakariko-Schlucht, Felsformation mit Herzteil an der Spitze:
Mit Bumerang herunter holen.

Herzteil 6

Ordonendorf, nach Feuertempel:
Minispiel mit Epona gewinnen.

Herzteil 7

Goroneminen, nach Gespräch mit Ältesten, Raum mit Kettenrätzel an der Decke:
Pfad ganz rechts zur Kiste folgen.

Herzteil 8

Goroneminen, Raum mit Magnetstrahlen im zweiten Stock:
Mit Eisenstiefeln zur Kiste stampfen.

Herzteil 9

Kakarikodorf (nach Feuertempel), per Goronen und Leitern zum nördlichen Wachturm:
Bogenschießen mit Heldenbogen gewinnen.

Herzteil 10

Kakarikodorf, südlichen Höhleneingang nahe Geisterquelle sprengen:
Mit Eisenstiefeln zum Grund des Teiches in der Höhle sinken.

Herzteil 11

Kakarikodorf, Felsen oberhalb Geisterquelle:
Zerbomben!

Herzteil 12

Westhyrule, außerhalb des nördlichen Kakarikodorf-Ausganges:
Großen Fels sprengen, dahinter nach unten zur Kiste klettern.

Herzteil 13

Wassertempel, Wendeltreppe:
Mit Klaue zum Oberlicht schwingen.

Herzteil 14

Wassertempel:
Beide Quellen aktivieren und beide Tempelteile fluten, um Brücke im Westen anzuheben.

Herzteil 15

Hyliasee, oberhalb Geisterquelle:
Mit Klaue zum Pfad schnellen und dort die Fackeln anzünden.

Herzteil 16

Südl. Hyliasee, oberhalb Kliff, geheimer Skill-Stein:
Höhleneingang sprengen.

Herzteil 17

Osthyrule, nördlich der Eldinbrücke:
Mit Haken aufs Kliff, oben Felsen wegsprengen und mit Magnetstiefeln durch die Höhle.

Herzteil 18

Garudowüste, Areal mit vielen Feinden:
Schwein am Spieß schlachten.

Herzteil 19

Fischteich:
Mit Bumerang vom Felsbogen in der Mitte holen.

Herzteil 20

Sanddungeon, Raum mit 4 Poes:
Per Haken zur Plattform im Nordwesten schwingen.

Herzteil 21

Sanddungeon, nordw. Erdgeschoss, Raum mit Schienen:
über die Schienen zur Kiste.

Herzteil 22

Nordhyrule, nordöstl. Ausgang:
Sprengen, dahinter über Schienen zur Kiste fahren.

Herzteil 23

Passage nördlich der Eldinbrücke:
Nach der Holzbrücke das Gleis links zur Nische nehmen und als Wolf in der Mitte graben.

Herzteil 24

Todesberg:
Von einsamen Goronen auf Sims werfen lassen, in Nische gehen.

Herzteil 25

Hyliasee:
Wolf-Minispiel gewinnen.

Herzteil 26

Hyliasee:
Huhn-Minispiel gewinnen.

Herzteil 27

Kakarikodorf:
1.000 an Malomarkt spenden, Fass-Minispiel gewinnen.

Herzteil 28

Schlossstadt:
1.000 an alten Mann in der Nähe des östlichen Tores spenden.

Herzteil 29

Westl. Kakarikoschlucht:
Porösen Höhleneingang aufsprengen.

Herzteil 30

Schneetempel, Eingangshalle oberer Teil:
Kronleuchter mit Kettenkugel anstoßen und darauf zur Kiste schwingen.

Herzteil 31

Schneetempel, Rundgang:
Boden mit Kettenkugel zerschmettern.

Herzteil 32

Nordhyrule, Höhle im südlichen Zweige des Nordgrates:
Höhleneingang nach Westen sprengen, dahinter Schieberätsel lösen.

Herzteil 33

Schneegipfel (nach Eistempel):
Yeti und seine Frau im Eisrennen besiegen

Herzteil 34

Heiliger Wald:
Nach dem Sieg über Horrorkid den großen Felsen in der Mitte wegbomben und die Stelle als Wolf aufgraben.

Herzteil 35

Zeittempel:
Mit Statue zurück zum Eingang, auf dem Weg alle Wände und Elektro-Barrieren zerstören, um Pfad zur Kiste zu öffnen.

Herzteil 36

Zeittempel:
Mit Statue zurück zum Eingang, im südl. Raum des 5. Stocks Puzzle mit kleinen Statuen auf beiden Schaltern am Ende der nahen Weggabelung lösen.

Herzteil 37

Zeittempel:
Sofort nach Betreten des 'vergangenen' Tempels nach links wenden und Eulenstatue verschieben.

Herzteil 38

Ordonenwälder:
Felsen nordöstlich hinter Later-nenladen sprengen, hinter der Eulenstatue als Wolf die Zweige hochklettern.

Herzteil 39

Eldinbrücke:
Fehlendes Stück aus dem Südosten der Garudo-Wüste teleportieren. Dann Eulenstatue vom Nordende ins Loch im Süden fallen lassen und darüber zum Herzteil gehen.

Herzteil 40

Verstecktes Dorf:
Dorf von Feinden befreien, dann mit dem Bürgermeister sprechen, um ein Minispiel zu starten; alle 20 Katzen suchen.

Herzteil 41

Himmelstempel, Ostflügel, zylindrischer Raum mit Riesenpflanze:
Klettert an den Wänden entlang bis Ihr rechts eine Nische mit Fledermäusen seht. Schießt die Viecher mit Pfeilen ab und hängt am Sims entlang zur Kiste.

Herzteil 42

Himmelstempel, 2. Stock Ostflügel:
Per Klauenschuß über fliegende Pflanzen Richtung Hauptflügel, auf dem letzten Gewächs nach rechts drehen und über weitere Pflanzen zur Kiste.

Herzteil 43

Zwielichttempel, Raum mit dunklen Wasserfällen:
Der letzte Wasserfall auf der rechten Seite enthält ein Herzstück.

Herzteil 44

Zwielichttempel, Westflügel, Raum bedeckt mit Dunkelheit:
Ladet den Orb in der Mitte der dunklen Fläche mit Licht und geht über die Plattform.

Herzteil 45

Nordöstliche Kakarikoschlucht, Felssnadel:
Mit den Klauen auf das kleine Sims mit dem Herzteil schwingen.



CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN



Bosskämpfe:

Hier findet Ihr die Taktiken, um den "Portrait of Ruin"-Obermotzen eins auf die Mütze zu geben.



Dullahan:

Nutzt die Schwächen des kopflosen Ritters und eröffnet den Kampf mit einem heiligen Blitz. Dann lasst Ihr Euren Partner mit dem Rest der MP attackieren und greift Dullahan von der anderen Seite mit Peitsche oder Claymore an.



Behemoth:

Charlottes Feuersturm und Jonathan's Axt sind die besten Mittel gegen die halbe Portion. Nehmt Euch vor seinen Tentakeln in acht und beobachtet Behemoths Körpersprache: Stampft er einmal, müsst Ihr unter einem Sprungangriff durchrutschen – bei zweimal geht Ihr auf einer der oberen Plattformen in Deckung.



Keremet:

Einfacher als bei dem Kerl geht's nicht: Macht Euch keinen Stress und drescht vom Rand des Kessels auf den Schleimer ein. Er kann Euch nicht treffen und muss sich bald geschlagen geben.



Astarte:

Beginnt diesen Kampf erst, wenn Ihr in der Pyramide die '1.000 Klängen'-Combotechnik gefunden habt. Betretet Astartes Thronraum unbedingt mit Charlotte: Jonathan wird von der ägyptischen Schönheit sofort verhext! Bleibt mit Eurer Heldin stets in Bewegung und weicht den grünen Blitzen und Schockwellen aus.



Legion:

Eure beste Waffe für diesen Kampf ist die Kette 'Nebula'. Peitscht damit zuerst die oberen Segmente der Menschenkugel weg und nehmt Charlotte zu Hilfe. Auf dem Boden bahnt Ihr Euch einen Weg durch die Masse der Leiber und zündet genau unter der Kugel eine 'Vulkan'-Kombo. Habt Ihr den Kern freigelegt, peitscht Ihr von rechts oben drauf los. Hier können Euch die Energiestrahlen nicht treffen, den Giftgas-

wogen weicht Ihr im Uhrzeigersinn aus.



Stella:

Auch diese Göre könnt Ihr mit der 'Nebula' am effektivsten verhauen. Außerdem solltet Ihr Charlotte nur zum Austeilen eines heiligen Blitzes herbeirufen und den Kampf ansonsten allein bestreiten. Greift Stella mit einem Tornado an, rutscht Ihr unten durch – die Schockwelle am Boden überwindet Ihr mit einem Doppelsprung.



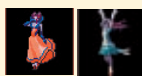
Dagon:

Diese alte Sumpfunke beharkt Ihr am besten mit einem Speer oder der 'Nebula', Ihr müsst nämlich den oberen Kopf des Biests erwischen. Wie gehabt wird Charlotte nur für den heiligen Blitz herbeirufen, ansonsten hält sie sich im Hintergrund. Wenn Dagon anfängt, Wasser in sich hinein zu pumpen, solltet Ihr hochspringen und in der Nähe des oberen Kopfes auf den Fluten reiten.



Tod:

Nehmt Euch zuallererst vor der Sense des Gevatters in acht. Schwebt er über Euch, weicht Ihr zur Seite aus. Greift er seitlich an, springt Ihr drüber. Schlagt außerdem die Minisen aus der Luft, denn denen auszuweichen ist enorm schwierig. Wenn Tod vier Hände an den Rändern des Bildschirms beschwört, werden diese hintereinander nach Euch greifen – weicht ihnen unbedingt aus! Als letzte Attacke schmeißt Euch der Knochenmann seine scharfe Sense hinterher; bleibt in Bewegung und nutzt diese Phase, um selbst anzugreifen. Schließlich solltet Ihr immer genug MP für eine Kombo-Attacke übrig haben, um aus ausweglosen Situationen zu fliehen, indem Ihr Aktionen auslöst.



Stella & Loretta:

Diesen Kampf solltet Ihr erst angehen, wenn Charlotte den Segensspruch aus dem ersten Pyramiden-Level gelernt hat. Falls Ihr die Schwestern ohne diesen Zauber besiegt, kommt es nämlich zum

schlechten Ende und Ihr seht die Hälfte des Spiels nicht. Es genügt, eine der beiden Schwestern mit dem Spruch zu treffen, der leider sehr lange braucht, bis er ausgesprochen ist. Bestreitet den Kampf mit Jonathan und lasst Charlotte mit der rechten Schultertasten die Beschwörung beginnen. Jetzt geht Ihr soweit nach vorn, dass die zaubernde Charlotte gerade noch im Bild ist und haltet diese Stellung. Hier müsst Ihr – am besten mit einem Schwert – alle Angriffe der Schwestern abfangen, damit Charlotte zaubern kann.



Peitschengeist:

Springt und schmeißt Eurem Gegner eine Torte ins Gesicht. Weicht dann mit der linken Schultertaste zurück, sobald er näher kommt. Werft nur aus sicherer Entfernung und achtet auf das fliegende Beil und die Kreuzattacke. Werdet Ihr gegen die Wand gedrängt, springt Ihr über Euren Feind.



Die Kreatur:

Das Duell gegen Franksteins Monster solltet Ihr zu zweit bestreiten. Greift mit Charlotte an und springt über den Koloss, um von der anderen Seite reinzuprügeln. Wenn der Riese mit einem Arm ausholt, solltet Ihr schnell zurückweichen, um nicht gefangen zu werden. Streckt er beide Greifer aus, duckt Ihr Euch in der Nähe seiner Knie, um dem folgenden Blitzgewitter zu entgehen.



Medusa:

Nutzt in diesem Kampf Charlotte zum Heilen, falls Ihr versteinert werdet. Steigt ansonsten mit Jonathan und einem guten Schwert in den Ring. Haltet den Kopf unten, wenn Medusa in Schlangenform vorwärts stößt und schlitz ihr den schuppigen Bauch auf. Wenn die zischende Lady ihren Leib in Wellen über den Boden ringelt, stellt Ihr Euch unter ihren Kopf zwischen die zwei Bögen und attackiert mit Sprungschlägen. Sobald die Schlangenfrau 'Petrify!' kreischt, dreht Ihr Euch einfach in die andere Richtung. Die kleinen Medusaköpfe

könnt Ihr mit einem Schlag aus der Luft klopfen.



Mumie:

Nutzt die Elementarschwäche des Wickelburschen und heizt ihm mit dem mächtigen Meteor-Spruch tüchtig ein, bis Ihr keine MP mehr habt. Dann greift Ihr Euch Alucards Speer oder einen anderen guten Speiß und macht Schaschlik aus dem Mumienmann. Beschwört dieser einen Turm aus drei Steinblöcken, springt Ihr darüber, unter den Kacheln könnt Ihr durchrutschen.



Werwolf:

Der Wolfsmensch reagiert allergisch auf Feuer sowie geweihte Waffen und hat zudem keine nennenswerten Distanzangriffe. Wenn er eine Straßenlaterne pflückt, geht Ihr aus der Wurfbahn des improvisierten Speeres, ansonsten haltet Ihr mit der Armbrust drauf oder nutzt eine der drei Sekundärwaffen Bibel, Kreuz und Weihwasser.



Brauner:

Packt den Vampirkiller aus und betretet Brauners Atelier ohne Charlottes Unterstützung. Wenn der Schmierfink 'Blood Art Technique!' schreit und zwei waagrechte Linien oder ein V auf den Schirm malt, springt Ihr schnell zum Rand des Studios. Pinselt er ein X, duckt Ihr Euch direkt darunter. Die blutigen Schmierereien könnt Ihr einfach wegpeitschen.



Dracula:

Sobald Ihr den Raum betretet, lasst Ihr Euch von Charlotte den Geschwindigkeits-Boost verpassen, ansonsten ist der Kampf Mörsersache! Haltet Euch möglichst hinter Dracula und achtet stets auf den herumfliegenden Tod. Peitscht entweder auf Draculas Kopf oder nach Tod. Verwandelt sich der Herr der Nacht in einen Fledermausschwarm, schwebt Ihr mit dem Supersprung unter die Decke. Wenn Tod und Dracula ihre Kräfte zu einem der beiden Supersensen-Angriffe bündeln, solltet Ihr die Meteor-Partnerattacke auslösen.

Es war einmal...

**MAN!AC
VOR 10 JAHREN**

Neun Monate nach der Japan-Premiere begrüßen die MAN!ACs das Nintendo 64 in Deutschland: Auf 24 Seiten wird die Konsole auf Herz und Nieren geprüft und mit Sonys Playstation und Segas Saturn verglichen. Die Redaktion ist hin und weg von der neuen Nintendo-Hardware, wie ein Blick in den Test-Teil beweist: Mit grandiosen 96% Spielspaß setzt sich "Super Mario 64" an die Spitze der Wertungs-Hitliste. Auch andere Titel wie "Turok", "Wave Race 64" und "Pilot Wings" begeistern. Fern des Redaktionstrubels suchen die MAN!ACs auf der Internationalen Münzautomatenausstellung (IMA) in Frankfurt die neuesten Arcade-Automaten und schauen sich bei der 48. Internationalen Spielwarenmesse nach interessanten Softwaretiteln um.



ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Während "Guitar Hero 2" mit dem Versprechen wirbt, Kassierer und Buchhalter in Rockstars zu verwandeln, setzt "Lumines 2" auf prominente Musikgrößen wie Missy Elliot zur Verkaufsförderung.

DAS LETZTE...

Beim "Lost Planet"-Test war das Gezeter groß: Eigentlich sollte Matthias Capcoms Action-Fest testen, musste aufgrund von Zeitnot das Spiel aber an Michael abgeben. Der war nicht rückhaltlos vom eisigen Spektakel überzeugt und lieferte sich mit Matthias heftige Wortgefechte.



NEXT TIME 4/2007

Nächste Ausgabe gibt es die volle NextGen-Breitseite: Zum **Europa-Start der PS3** servieren wir ein großes Special, in dem wir die Multimedia-Fähigkeiten der Konsole ausführlich beleuchten. Passend dazu prüfen wir im MAN!AC-Test die PS3-Spiele **Resistance: Fall of Man**, **MotorStorm** und **Ridge Racer 7** auf ihr Hitpotenzial. Ferner fliegen wir für Euch zum **Midway Gamers Day** und spielen die kommenden Software-Highlights **Unreal Tournament 2007**, **Stranglehold** und **Black Sight: Area 51 Probe**. Außerdem präsentiert sich MAN!AC ab der nächsten Ausgabe im neuen Look.



Aliens, schießwütige Asiaten und SciFi-Schlachten: Beim Midway Gamers Day geht's heiß her.

Auf der MAN!AC-DVD:

► **Final Fantasy 12**

Auf zu fantastischen Welten: Die PAL-Umsetzung von Squares Fantasy-Epos stellt sich dem kritischen MAN!AC-Test.

► **Rogue Galaxy**

Das letzte große Rollenspiel für die PS2? Wie erforschen, was für westliche SciFi-Abenteurer dazu gekommen ist.

► **Mario Party 8**

Mehrspieler-Spaß für Wii-Besitzer: Wir machen mit Klempner Mario und seiner Schiffschiff ordentlich einen drauf.

**Ab Freitag,
den 2. März**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSDP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gabel (cg)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tips & 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: BioShock © 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.

INSERENTEN

Capcom	24,25
Codemasters	89
Eidos	3. US
Gamestore	103
Microsoft	4. US
Microsoft	19
Nintendo	2. US
Primal Games	83
Take 2	13
Wolfsoft	107

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.