

+DVD

Rusgabe 165 » 7/2007

CyberMedia € 4,99

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

MANTIA

MANTIA

LUST AM SPIELEN

Mario Strikers und Mario Party 8

» Im Test: Wii-exklusive Fußball- & Party-Action

Forza Motorsport 2 <<

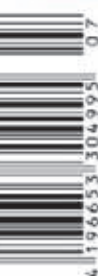
» 85% für den "Gran Turismo"-Konkurrenten

HALO 3

20 MINUTEN SPECIAL AUF DVD

Profi-Check: Grafik, Waffen, Multiplayer

» Plus: Halo-Historie



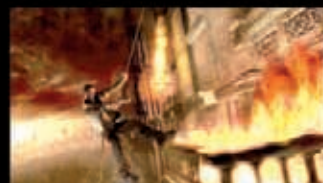
4 196653 304995 07

42 Spielevideos
119 Minuten Laufzeit

DT-Control
geprüft:
Nicht jugend-
beeinträchtigend

DVD

Test
Colin McRae DiRT



**ALONE IN THE
DARK PS3/360**

OVERLORD Fantasy-Action



**MEDAL OF HONOR
PS3/360 AIRBORNE**



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

DVD-INHALT

42 Spiele als Video, 119 Minuten Laufzeit

Die MANIAC-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 viele Spielvideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat "16:9 Letterbox" gestellt werden.

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



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

Titelthema

Historie (Halo, Halo 2)
Weitere Auftritte des Master Chief
Halo 3

Trailer

Alone in the Dark
Anno 1701
Call of Duty 4
God of War: Chains of Olympus
Harry Potter and the Order of the Phoenix
John Woo presents Stranglehold
Medal of Honor Airborne
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
Silent Hill Origins

Preview

Devil May Cry 4
Overlord
Tenchu Z
Vampire Rain

Test

Colin McRae DIRT
Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Crush
Earth Defence Force 2017
Forza Motorsport 2
Spider-Man 3
The History Channel: Great Battles of Rome
Tomb Raider: Anniversary

Test Import

Super Paper Mario

Test Short Cuts

Free Running
SBK-07 Superbike World Championship
Splinter Cell Double Agent (PS3)
Wartech Senko No Ronde

Online

PS3-Downloadspiele
Neu bei Xbox Live Arcade (360)
Neu bei Virtual Console (Wii)

Extended

Hall of Shame - Master System

anyMANIAC

Wildgrubers Daddelbox 4

Credits / Outtakes

Devil May Cry 4

Next-Gen-Höllensbrut: Capcoms legendärer Dämonenjäger bittet erneut an die reich gedeckte Schlachtplatte.

Tomb Raider: Anniversary

Zurück zu den Wurzeln: Lara Croft betritt bekannte Gefilde in aufgeräumtem Grafikgewand.

Command & Conquer 3

Konsolen-Generäle an die Front: Die Strategie-Hoffnung für die Xbox 360 auf dem DVD-Prüfstand.

Ab 18 Inhalte:

Halo 3 (erweitert)
Manhunt 2 (Trailer)
Clive Barker's Jericho (Trailer)
TimeShift (Trailer)
Ninja Gaiden Sigma (Preview)
Obscure II (Preview)
The Darkness (Preview)
Vampire Rain (erweitert)

18

MANTIA

DVD

MANTIA

07/2007

Forza Motorsport 2
vs. Colin McRae DiRTForza Motorsport 2
vs. Colin McRae DiRT

Treffen zweier Rennspielgiganten

» Halo 3 » Tomb Raider: Anniversary
» Devil May Cry 4 » Command & Conquer 3
» Earth Defence Force 2017 u.v.m.

DVD-INHALT » 07/2007

Treibhaus

Halo 3 (Halo, Halo 2)

Weitere Auftritte des Master Chief

Halo 3

Trailer

Alone in the Dark

Anno 1701

Call of Duty 4

God of War: Chains of Olympus

Harry Potter and the Order of the Phoenix

John Woo presents Stranglehold

Medal of Honor Airborne

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

Silent Hill Origins

Preview

Devil May Cry 4

Overlord

Tenchu 2

Vampire Rain

Test

Colin McRae DiRT

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Crush

Earth Defence Force 2017

Forza Motorsport 2

Spider-Man 3

The History Channel: Great Battles of Rome

Tomb Raider: Anniversary

Test Import

Super Paper Mario

Test Short Cuts

Free Running

Sue-07 Superbike World Championship

Splinter Cell Double Agent (PS3)

Wartech Senko No Ronde

Online

PS3-Downloadspiele

New bei Xbox Live Arcade (360)

New bei Virtual Console (Wii)

Extended

Hall of Shame – Master System

anyMANTIA

Wildgrubers Dadelbox 4

Credits / Outtakes



» Devil May Cry 4



» Tomb Raider: Anniversary



» Command & Conquer 3

» Ab 18 Inhalte:

Halo 3 (erweitert)
Manhunt 2 (Trailer)
Clive Barker's Jericho (Trailer)
Timeshift (Trailer)
Ninja Gaiden Sigma (Preview)
Obscure II (Preview)
The Darkness (Preview)
Vampire Rain (erweitert)

TESTOBJEKTE

Vorbei die Zeiten, als ein Programmierer im Alleingang Games entwickelte. Heutige Videospiele sind komplex, logistische Ungetüme, die einem schon mal über den Kopf wachsen. Der Anspruch, dem Kunden ein fehlerfreies Produkt zu überlassen, beschert vielen Herstellern Albträume – schließlich zocken wir nicht mehr in fünf Bildschirme großen Pixel-Welten, sondern oftmals in mehrere virtuelle Quadratkilometer messenden Spiel Landschaften. Diese bis in den letzten Winkel auszutesten, verschlingt enorm viel Zeit und Personal. Besonders knifflig wird die Angelegenheit bei MMO-Titeln (Multi Massive Online), wo tausende Gamer in Online-Kämpfen um Frags, Rüstungen und Ländereien ringen. Hier alle Möglichkeiten durchzuspielen und Fehler aufzudecken, scheint unmöglich.

Im Konsolensektor ist ein Spiel unangefochten an der MMO-Spitze: "Halo 2". Zweieinhalb Jahre nach der Veröffentlichung finden an guten Tagen immer noch etwa 500.000 Multiplayer-Partien statt (seit Erscheinen insgesamt über 700 Millionen!) – ein beispielloser Erfolg. Der Nachfolger für Xbox 360 soll daran anknüpfen und die weltumspannende Mehrspie-

ler-Sause noch packender und fairer machen. Denn "Halo 2" ist alles andere als perfekt und hat sich zum beliebten Tummelplatz für Cheater entwickelt.

Um Probleme schon vor der Veröffentlichung zu erkennen und bis zum Release im September auszumerzen, organisierte Entwickler Bungie einen so genannten Beta-Test. Ausgewählte Personen bekamen Zugang zu drei Multiplayer-Karten und durften sich nach Lust und Laune in den 3D-Arealen austoben – selbstverständlich unter permanenter Beobachtung der Programmierer und ihrer Screening-Tools. Für Bungie heißt das Daten aus dem Live-Betrieb erhalten, bevor "Halo 3" überhaupt in den Läden steht – perfekt, um Korrekturen in der Spielbalance vorzunehmen und potenzielle Cheater-Löcher zu stopfen. Der Kunde erhält ein nicht so fehlerbehaftetes Produkt vom Start weg.

Wir waren natürlich beim weltweiten Beta-Test dabei und fanden unsere Online-Fights so packend, dass wir "Halo 3" zum Titelthema kürten. Ab Seite 8 gibt's die ausführliche Story zu lesen. Wir hoffen, dass Ihr unsere Erlebnisse genauso spannend findet wie wir!

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chiefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure,
Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Halo 3 (Xbox)
2. Colin McRae DIRT (Xbox)
3. Crash (PSP)
Hört zurzeit:
Ozzy Osbourne – Black Rain
Biffy Clyrs – Puzzle
Sieht zurzeit:
Zodiac (Kino)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit,
Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Picross DS (DS)
2. Tomb Raider: Anniversary
(PS2)
3. Forza Motorsport 2 (Xbox)
Hört zurzeit:
Eurovision Song Contest 2007
Sieht zurzeit:
Criminal Minds – Season 1 (DVD)



Janina Wintermayr
Redakteurin

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure,
Ego-Shooter, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Halo 3 (Xbox)
2. Halo 2 (Xbox)
3. Tomb Raider: Anniversary
(PS2)
Hört zurzeit:
Halo 1+2 Soundtrack
Sieht zurzeit:
Shooting Dogs (Kino)



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele,
Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Colin McRae DIRT (Xbox)
2. Forza Motorsport 2 (Xbox)
3. Metal Gear Solid 2 (PS2)
Hört zurzeit:
Marilyn Manson –
Eat Me, Drink Me
Sieht zurzeit:
alle "Star Wars"-Episoden (DVD)



Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up,
Ego-Shooter, Sports
Spielt zurzeit:
1. The Darkness (Xbox)
2. Kof Maximum Impact 2 (PS2)
3. Crash (PSP) vs. Picross (DS)
Hört zurzeit:
Caliban – The Awakening
Sieht zurzeit:
Pirates of the Caribbean –
Am Ende der Welt (Kino)



André Kazmaier
Volantär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure,
Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Zelda: Twilight Princess (DS)
2. Tomb Raider: Annivers. (PS2)
3. Mario Strikers (Wii)
Hört zurzeit:
Public Enemy – Revolution
Sieht zurzeit:
Public Enemy – Revolution
Tour 2003 (DVD)



Michael Herda
Volantär

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschick-
lichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Spider-Man 3 (viele Systeme)
2. BioShock (Xbox)
3. Terminator (Master System)
Hört zurzeit:
Sapor Aeternus –
Les Fleurs du Mal
Sieht zurzeit:
Otfrid Preußler – Krabat

» TITELTHEMA

8-15 Halo 3

Microsofts Ego-Shooter-Gigant im Detail: Wir gehen mit dem Master Chief in die Schlacht und berichten alles Wissenswerte zum Multiplayer-Modus. Außerdem dabei: Die "Halo"-Geschichte und -Historie im Überblick.



30 • PREVIEW
Devil May Cry 4



28 • PREVIEW
The Darkness

24 • PREVIEW
Uncharted:
Drake's Fortune

» AKTUELL

16-22 Games, Business, Zubehör & Hardware

Army of Two	PS3 / 360
Beautiful Katamari	PS3 / 360
Call of Duty 4: Modern Warfare	PS3 / 360
Club, The	PS3 / 360
EA Playground	Wii / DS
Eye of Judgement	PS3
Fracture	PS3 / 360
Ghost Squad	Wii
Guitar Hero: Rocks the 80s	PS2
Jam Sessions	DS
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations	DS
Pursuit Force: Extreme Justice	PS2 / PSP
Rayman Raving Rabbids	Wii / DS
Sim City DS	DS
Soul Calibur Legends	Wii
Tenchu Z	360
Tom Clancy's EndWar	PS3 / 360
Transformers - The Game	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Vampire Rain	360

» PREVIEW

28 Darkness, The	PS3 / 360
30 Devil May Cry 4	PS3 / 360
26 Obscure II	PS2 / Wii
27 Splinter Cell Conviction	360
32 Stuntman: Ignition	PS2 / PS3 / 360
24 Uncharted: Drake's Fortune	PS3
33 Square Enix Party 2007: Das kommt vom RPG-Giganten	

» INTERAKTIV

78 Leserbrief	
80 Spiele-Tipps	
Anno 1701	DS
Death Jr. II: Roots of Evil	PSP
Elder Scrolls IV, The: Oblivion	PS3 / 360
Final Fantasy III	DS
Marvel Ultimate Alliance	PS3
Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzuhona...	PS2
Spider-Man 3	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Splinter Cell Double Agent	PS3
Tiger Woods PGA Tour 07	Wii
82 Know-how	
Media Center X für PS3 und Wii	
83 Gewinnspiele	

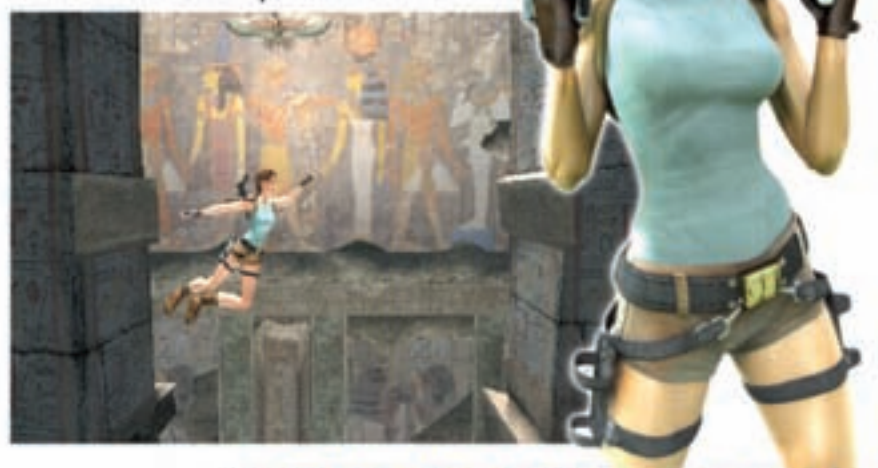


SPIELE-TEST

57	Anno 1701	OS
53	Bionicle Heroes	Wii
61	Buzz Junior: Robo Jam	PS2
50	Colin McRae DiRT	360
46	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	360
42	Crush	PSP
61	Custom Robo Arena	OS
57	Dead 'n' Furious	OS
43	Diner Dash	PSP / OS
53	Driver 76	PSP
56	Earth Defence Force 2017	360
60	Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	OS
40	Forza Motorsport 2	360
49	Free Running	PS2
53	Heatseeker	PSP
61	History Channel, The: Great Battles of Rome	PS2 / PSP
58	King of Fighters IX	PS2
58	King of Fighters Maximum Impact 2	PS2
55	Mario Party 8	Wii
44	Mario Strikers Charged Football	Wii
54	Overlord	360
57	Pangya: Golf with Style	Wii
39	Picross DS	OS
48	Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	PS2 / 360 / Wii / PSP / OS
59	SBK-07: Superbike World Championship	PS2 / PSP
60	Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. ...	PS2
52	Spider-Man 3	PS2 / PS3 / 360 / Wii / OS
61	Splinter Cell Double Agent	PS3
36	Tomb Raider: Anniversary	PS2
53	Tetris Evolution	360
59	Wario: Master of Disguise	OS
57	Wartech: Senko no Ronde	360

36 SPIELE-TEST

Tomb Raider: Anniversary



44 SPIELE-TEST

Mario Strikers Charged Football



ONLINE

Preview

67	Calling All Cars	PS3
67	Super Stardust HD	PS3
Test Download-Spiel		
68	Catan	360
69	Donkey Kong Country 2	Wii
68	Eets: Chowdown	360
69	Lylat Wars	Wii
68	Pinball FX	360
69	Virtua Fighter 2	Wii
Test Zusatz-Inhalt		
66	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	360
66	Rainbow Six Vegas	360

IMPORT

71	Pokémon Diamond & Pearl	OS
72	Valhalla Knights	PSP
72	Bust-a-Move Bash!	Wii
74	Mobile Musikanten: Musikspiele für Handhelds	PSP / OS / GBA

RUBRIKEN

5	Editorial	98	Vorschau
76	Abonnement	98	Inserenten
84	Nachbestellungen		



40 SPIELE-TEST

Forza Motorsport 2



Halo 3

Schluss mit den Spekulationen: Wie gut spielt sich die kommende Shooter-Referenz? Ist die Grafik genial? Welche neuen Waffen und Fahrzeuge gibt es? Wir haben "Halo 3" gezockt, Ihr bekommt die Antworten auf alle Fragen!

» Ich will da drauf! Ich will endlich auf dieses verdammte Fahrzeug drauf! Ich drücke – nein, hämmere auf den X-Knopf, doch "Halo 3" lässt mich einfach nicht auf das Gefährt. Ist ja nur ein brandneues Fahrzeug, interessiert mich doch nicht die Bohne, wie sich das steuert... Mist, Sarkasmus bringt mich hier auch nicht weiter. Doch wie heißt es so schön: Wer liest, hat mehr vom Leben. Ein kleiner Schriftzug – danke, HOTV! – rät mir, die R-Taste zum Einsteigen (statt dem X-Knopf wie in den Vorgängern) zu betätigen. Und prompt steige ich auf den nagelneuen 'Mongoose'-Flitzer – ein Quad-ähnliches Vehikel, das dank rasanter Beschleunigung und engem Wendekreis nur so über die Pampa brettert, dass es eine wahre Freude ist. Bis mich ein Gegner seelenruhig ins Visier nimmt und kurz darauf mit einem rot glühenden Laserstrahl vom Sattel fegt. Dahinter steckt der ebenfalls neue 'Spartan Laser' – ich hatte zwar gesehen, dass mich ein Feind anvisiert, doch auf dem 'Mongoose' sind mir buchstäblich die Hände gebunden. Das nächste Mal also besser einen Teamkameraden aufsteigen lassen – der hält mir dann unliebsame Schurken vom Hals. Das Handling des spritzigen Gefährts gefällt mir, schön wendig und flott. Geradezu ideal, um einen kurzen Fußmarsch zu überbrücken oder einen unvorsichtigen Spartan über den Haufen





360 Keine Chance gegen doppelte Feuerkraft: Ballert Ihr mit zwei Waffen gleichzeitig auf den Gegner (in der rechten Hand seht Ihr den neuen Spiker) und visiert dann auch noch dessen Rübe an, ist sein digitales Dasein schon bald beendet.

zu fahren. Das macht man nicht? Doch! Macht man schon, schließlich lassen mir die menschlichen Gegner der "Halo 3"-Betafassung keine Sekunde Zeit, durch die Levels zu schlendern und die Umgebungsgrafik unter die Lupe zu nehmen. Wenn ich mich dann doch mal ganz klein mache und den feindlichen Schussalven entgehe, fallen mir hübsche, plastische Texturen, auf Hochglanz polierte Charakter- und Fahrzeugmodelle und ansehnliche Außenareale auf. Geht dann noch eine Plasmagranate hoch, kommen auch die schicken Lichteffekte und gelungenen Explosionen gut zur Geltung. Ja, sieht ganz hübsch aus.

"Waaas? Nur 'ganz hübsch'?" fragt Ihr mich nun zu Recht. Sollte "Halo 3" nicht in grafischer Hinsicht umwerfend, bombastisch und sensationell zugleich sein? Doch, sollte es und wird es auch noch, wenn man den Entwicklern glauben schenken darf. Die derzeitige Multiplayer-Version muss ich aber noch mit dem Prädikat 'recht nett' versehen.



360 Spritztour: Im normalen Death Match ist das 'Mongoose'-Gefährt keine gute Wahl, im Team-Modus schon – ein Kamerad kann hinten Platz nehmen.



360 Wir haben einen stationären Raketenwerfer aus den Angeln gehoben und machen Jagd auf die Gegner. Leider ist dieser Bursche schon ziemlich nah, was bestenfalls das Ableben beider Parteien zur Folge hat.



360 Liebe zum Detail: In vollem Betrieb beginnen die Alienwaffen zu glühen.



360 Das Trampolin der Zukunft: Via 'Gravtiff' geht's in luftige Höhen.



360 Wie im Mutterleib: Die nagelneue Schildblase hält feindliche Bleikugeln ab. Anstatt zu feuern, solltet ihr zum Nahkampf übergehen – Kolbenschlag!

Andere Xbox-360-Referenztitel zeigen, was auf HD-Glätzen möglich ist – manch matschige Textur, grobschlächting modellierte Gebäude und nur 'gute' Wassereffekte haben

dort nichts verloren. Was mich aber so richtig beeindruckt, ist die perfekte Steuerung.

"Hat der noch nie ein 'Halo' gespielt, das steuert sich seit jeher su-

perflüssig?" fragt ihr mich an dieser Stelle. Doch, hat er, beide natürlich und das ausgiebig. Bungie gelang es jedoch abermals, die Kontrollen zu optimieren – in zweierlei Hinsicht: Erstens ist die Steuerung noch geschmeidiger, noch straffer, noch makelloser – hier beißt

»Meine Feinde fackeln nicht lange und reißen stationäre MGs und Raketenwerfer aus den Angeln.«

sich jeder Konsolen-Konkurrent die Zähne aus. Zum Zweiten wurde das im Vergleich zur Xbox leicht veränderte Button-Layout der Xbox 360 geschickt genutzt: Während Kolbenschlag (B), Waffenwechsel (Y) und Sprung (A) gleich blieben, lade ich nun via Schultertaste nach bzw. wechsele den Granatentyp,

wo ich noch mit dem 'Ghost' über eisige Pisten düsen darf (Vorsicht vor unliebsamen Anhalten), wo mir tödliche Selbstschussanlagen ein Verlassen des Deathmatch-Gebiets untersagen. Oder im episch anmutenden 'Valhalla'-Level – hier ragen zwei verfeindete Basen erhaben in den blauen Himmel und

DAMIT KÄMPFT IHR

Alles neu macht der Mai bzw. die "Halo 3"-Beta: Während mit dem flinken 'Mongoose' (7) bislang nur ein neues Vehikel mit dabei ist, sieht's in puncto Waffen und Ausrüstung rosiger aus. Mit dem verbesserten 'Assault Rifle' (1) als Standardwaffe seid ihr bei jedem Respawn stets gut ausgerüstet. Absolut tödlich und hervorragend geeignet gegen feindliche Fahrzeuge ist der 'Spartan Laser' (3) – dafür benötigt das Mordwerkzeug ca. zwei Sekunden Aufladezeit. Wuchtig: stationäres MG (4) und Raketenwerfer (2). Besonders fließ sind die neuen Witwenmacher der Brute: Mit dem 'Spiker' (5) verschickt ihr rasiermesserscharfe Grüße an die Widersacher, die 'Spike Grenade' (6) haftet gar an allen Objekten. Die Ausrüstungsgegenstände bringen frischen Wind in die



"Halo 3"-Matches: Während das portable Antigravitationsfeld (10) als Trampolin fungiert und eure Spartans in ungeahnte Höhen katapultiert, schützt die Schildblase (11) wirkungsvoll vor feindlichen Projektilen (und sieht dabei richtig klasse aus). Deutlich offensiver ist der Anwendungsbereich der Mine mit Näherungszünder (8) (selbsterklärend) und des Energiesaugers (9) – schleudert das blau schimmernde Biest auf Gegner und Fahrzeuge.



300 Gemeinsames Gadget: Die Energiesauger-Kugel schröpft die Lebensleiste und zerstört Fahrzeuge.

Beschleunigungsrampen katapultieren mich in hohem Bogen mitten in die Action. Meine Sniper-Leidenschaft wiederum kann ich in 'High Ground' ausleben: Zwischen den Felsen der Meeresbucht lege ich mich auf die Lauer und nehme meine Widersacher aus sicherer Entfernung aufs Korn – natürlich mit dem bewährten Scharfschützengewehr aus den Vorgängern. Leider machen die engen Innenareale am anderen Levelende meinen Vorteil wieder zunichte – die vielen neuen Wunden, die hier verteilt sind, gestalten mir das Überleben äußerst schwer. Meine Feinde – allesamt gelbe, blaue, rote, graue, violette Spartans – fackeln nicht lange und reißen stationäre MGs und Raketenwerfer aus den Angeln. Als ich es ihnen nachmache, habe ich mit verringerter Beweglichkeit und der Third-Person-Perspektive zu kämpfen. Dennoch springe ich im-



300 Optisches Schmankerl: Die Effekte sind zurzeit noch das grafische Highlight von 'Halo 3'.



Der heilige Gral für 'Halo'-Fans: Wenn Standard oder Limited Edition nicht genug ist, der ordert für umgerechnet knapp 100 Euro die luxuriöse Legendary Edition von 'Halo 3' – unter dem Helm verbergen sich neben dem Spiel zwei Bonus-Scheiben mit Making-of, Behind-the-Scenes-Features und Trailern.



300 Die hat gegessen: 'Halo'-Veteranen wissen es bereits, alle anderen sollten es sich hinter die Ohren schreiben: Dem Gegner eine Granate entgegenzuschleudern (ruhig auch mal auf Verdacht um eine Ecke herum), kann nie schaden – häufig ist der Feind dann schon angeschlagen, manchmal erwischt's ihn auch direkt.

HIER KÄMPFT IHR



Dass 'High Ground' in grauer Vorzeit eine Festung war, ist allzu deutlich sichtbar: Vom Meer her bieten nur wenige Felsen Deckung vor den Schussalven der Verteidiger. Zwar gibt's einige versteckte Zugänge (Bunker, Pipeline, zerbrochene Wand), das Gros der Action passiert jedoch meist rund um das Haupttor. Angreifer sollten sich entweder geduckt anschleichen (dann sind sie auf der Minikarte nicht zu erkennen) oder das tragbare Antigravitationsfeld nutzen, das am Strand erhältlich ist.

Zwei kleine Basen stellen das Hauptmerkmal der verschneiten 'Snowbound'-Map dar – clevere Spieler nutzen den unterirdischen Verbindungsgang. In diesem Level kommt auch der 'Ghost' zum Einsatz – wer jedoch zu langsam fährt, kann leicht von Gegnern herabgestoßen werden. Vorsicht ist an den Levelgrenzen gefragt – scharfe Kanonen pulverisieren jeden Spartan, der die unsichtbare Grenze überschreitet. In 'Snowbound' gibt's zudem die brandneue Schildblase.

Valhalla ist der mit Abstand größte Spielplatz der "Halo 3"-Beta. Deswegen parken hinter beiden Basen zwei Mongoose-Flitzer. Wer nicht auf Fahrzeuge steht, der feuert sich mit der Personenkanone quer durch das halbe Level. Nahe beim Fluss gibt's den Spartan Laser – eine gefürchtete Waffe. Auch der fiese Energiesauger oder der wuchtige Warthog sind hier verfügbar – beste Voraussetzungen für Teamkämpfe wie Capture-the-Flag.

mer noch ziemlich hoch, viel höher als ein normaler Mensch das könnte. Als das Match zu Ende ist – ich konnte mir einen lauschigen Platz im soliden Mittelfeld sichern – genügt ein Knopfdruck, und ich gründe mit den aktuellen Mitspielern eine Gruppe, die gierig auf die nächste Runde wartet. Der Zufallsgenerator wählt erneut die 'High Ground'-Map, da aber mehr als die Hälfte der Zocker ein Veto einlegt, dürfen wir uns auf einer anderen Karte austoben.

Soll es erneut ein simples Death-Match werden oder vielleicht etwas Team-basiertes wie 'Capture-the-Flag' oder die Gebietseroberung? Bei der Extremvariante von 'King-of-the-Hill' schließlich geht's richtig rund – alle paar Sekunden wech-

selt das zu verteidigende, farblich markierte Gebiet. Wer nach einigen adrenalineschwängerten Minuten die meisten Sekunden auf seinem Konto hat, wird zum Sieger erklärt. Praktisch auch, dass ich meist mit ungefähr gleich starken Gegnern zusammengewürfelt werde, ein ausgeklügeltes System sorgt im Hintergrund für faire Partien.

Mein Fazit nach den ganzen Multiplayer-Matches steht fest: Liebes Bungie-Team, macht mich, einen namenlosen Spartan, zum Master Chief! Ich will im Story-Modus von "Halo 3" zu bombastischen Klängen über majestätische Hügel streifen, will erfahren, wie die wendungsreiche Geschichte um die Ringwelt mitsamt ihren fantasievollen Alienrassen ausgeht, will



360 Darf ich mal? Auf Knopfdruck springt ihr auf das 'Ghost'-Gefährt eines Gegners und fegt ihn mit einem Schlag herunter.

mich mit der Weiterentwicklung der fordernden "Halo 2"-KI messen und weitere neue Schießbrügel und Gefährte ausprobieren. Vielleicht

dann noch in atemberaubender Grafik, die alles wegwäscht – wenn dieser bescheidene Wunsch erlaubt ist? ms



360 Innenareale sind in den bisherigen Mehrspieler-Maps die Ausnahme: In 'High Ground' aber gibt's einige enge Räumlichkeiten – besonders hier ist eine Granate meist tödlich.

INFOS

System	Xbox 360
Entwickler	Bungie, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	26. September

HALO 3

Was gefällt uns:

- » makellose Steuerung – die Referenz auf Konsolen
- » knackige Waffensounds
- » deftige Matches und ausgefeilte Maps für Mehrspieler

Daran muss gearbeitet werden:

- » die gute, aber unspektakuläre Optik ist noch nicht System-Seller-würdig

"Halo 3" spielt sich großartig: Ein episches Single-Player-Erlebnis naht – online ist's der Multiplayer-Shooter schlechthin.



»» DIE HALO-STORY

"Halo" ist mehr als eine stupide Alienhatz. Bücher, Comics und die beiden Videospiele erzählen eine facettenreiche Geschichte um die mysteriöse Ringwelt, den Master Chief und die Allianz – zu viel, um sie auf einer Seite wiederzugeben. Deshalb beschränken wir uns auf einen kurzen Einblick in das "Halo"-Universum, das mit dem kommenden dritten Teil sein fulminantes Finale erfährt.

DIE VORGESCHICHTE

Im 26. Jahrhundert hat sich die Menschheit dank überlichtschneller Slipspace-Technologie weit über die Grenzen des Sonnensystems ausgebreitet und zahlreiche Welten besiedelt. Um die Sicherheit auf den äußeren Kolonien zu gewährleisten und Bürgerkriege zu verhindern, ruft die UNSC (United Nations Space Command) 2517 das SPARTAN-II-Programm ins Leben. 75 sorgfältig ausgewählte Kinder werden im Alter von sechs Jahren entführt, um sie auf der UNSC-kontrollierten Welt Reach zu Supersoldaten auszubilden. Mit 14 Jahren werden die Entführten einer massiven Gen-Behandlung unterzogen, die Muskulatur, Skelett, Sinne und Reflexe verstärkt. Nur 33 Kinder überleben die riskante Operation.

2525 kommt es zum ersten, tödlichen Aufeinandertreffen mit den Aliens, die sich selbst "Die Allianz" nennen. Angeführt von den Propheten startet das Bündnis außerirdischer Rassen im Namen der Götter einen Vernichtungsfeldzug gegen die Menschheit. Die SPARTAN-Soldaten sollen im Kampf gegen die Allianz eingesetzt werden und erhalten ihre MJOLNIR-Rüstung – einen High-Tech-Kamplanzug, der den Träger schützt sowie Kraft und Reaktionszeit erhöht.

Trotz größter Anstrengungen fallen immer mehr Kolonien der Menschen der Allianz zum Opfer, weswegen die Militärführung im Jahre 2552 einen verzweifelten Plan ersinnt: Die SPARTANS sollen ein Allianz-Schiff kapern, damit zur Heimatwelt der Aliens fliegen und die Propheten gefangen nehmen, um Waffenstillstandsverhandlungen zu erzwingen. Dazu erhält Master Chief SPARTAN-117 – John – eine verbesserte Version des MJOLNIR-Anzugs mit regenerativen Energie-Schilden und genügend Speicherkapazität, um die künstliche Intelligenz Cortana aufzunehmen. Noch bevor die Operation startet, wird Reach von einer gewaltigen Allianz-Flotte angegriffen und vernichtet. Einzig dem Kampfkreuzer Pillar of Autumn gelingt mit dem letzten verbliebenen SPARTAN (Master Chief) an Bord die Flucht in den Slipspace. Die von Cortana berechneten Flugkoordinaten führen das Erdschiff zu der Ringwelt Halo.

HALO

Gestrandet auf Halo beginnt für den Master Chief und die Crew der Pillar of Autumn ein Überlebenskampf – zuerst gegen die Allianz, die den Ring verehren, weil er ihnen den Weg in die Göttlichkeit weisen soll. Dann gegen die parasitäre Lebensform Flood, die aus den Tiefen der uralten Bauwerke strömt und Aliens und Menschen in groteske Wesen verwandelt. Bei seinem Kampf kommt der Master Chief hinter das Geheimnis von Halo: Der Ring wurde vor Äonen von den Blutsvätern gebaut, um die Flood zu bekämpfen. Einmal aktiviert, löscht die Superwaffe alles empfindungsfähige Leben und damit die Nahrung der Flood in der Galaxie aus. Schließlich gelingt es dem Master Chief die Aktivierung von Halo zu stoppen und den Ring mit Hilfe von Cortana zu zerstören.

HALO 2

Zurück auf der Erde bereitet sich die UNSC auf den Angriff der Allianz vor. Der kommt schneller als gedacht, jedoch mit weit weniger Raumschiffen als angenommen. Trotz geringer Flottenstärke infiltrieren Alientruppen die Stadt New Mombassa. Der Master Chief nimmt erneut den Kampf auf und folgt dem Flaggschiff der Allianz mit dem Propheten des Bedauerns an Bord – auch als dieses in den Slipspace springt und zu einer zweiten Halo-Ringwelt flieht. Blind für die wahre Bedeutung von Halo setzt der hohe Rat der Allianz alles daran, den Ring zu aktivieren. Beim Versuch dies zu verhindern, bekommt der Master Chief unerwartete Hilfe: Ein in Ungnade gefallener Elite-Commander der Allianz kennt ebenfalls das Geheimnis von Halo. Während das Alien im beginnenden Bürgerkrieg der Allianz alles daran setzt, die Aktivierung von Halo zu verhindern, kehrt der Master Chief in einem Schiff der Blutsväter zur Erde zurück, um den Kampf endgültig zu beenden.

PROPERTY OF U.N.S.C.

Ego-Shooter-Meilensteine

» System-Seller – nur wenige Spiele können von sich behaupten, eine so große Fangemeinde zu mobilisieren, um Konsolenverkäufe signifikant zu beeinflussen. Die Kassenschlager sind nicht nur begehrt und rar, sondern gehören qualitativ auch zum Besten, was die Videospispartie zu bieten hat – so wie "Grand Theft Auto", "Super Mario" und Bungies First-Person-Blockbuster "Halo" und "Halo 2". j/w

HALO - KAMPF UM DIE ZUKUNFT

2001 drängt Microsoft auf den Konsolenmarkt. Doch um gegen den übermächtigen Konkurrenten Sony und dessen PlayStation 2 bestehen zu können, braucht es mehr als eine technisch potente Plattform. Das Software-Zugpferd für die neue Konsole hofft der Redmonder Konzern im Mac- und PC-Shooter "Halo" gefunden zu haben und verleiht sich dessen Entwickler Bungie im Frühjahr 2000 ein. Ein Glücksgriff, wie sich herausstellt. Der Starttitel für die Xbox mausert sich zur Killer-Applikation, und das aus mehreren Gründen:

1. Steuerung

Das Totschlagargument der PC-Spieler, Ego-Shooter lassen sich auf Konsolen nicht so gut steuern wie auf dem Computer, straft

"Halo" Lügen. Intuitiv manövriert der Spieler durch die Levels und visiert punktgenau die Feinde an. Zur perfekten Shooter-Steuerung trägt auch die geniale Idee bei, gleichzeitig zu ballern und Granaten zu werfen.

2. Technik

Ausladende 3D-Landschaften, schicke Bump-Mapping-Texturen sowie tolle Effekt- und Lichtspiele zeichnen den Xbox-Titel aus und lassen erahnen, welches Potenzial in der klobigen schwarzen Konsole steckt. Doch nicht nur die Weitsicht der Außenlevels entzückt, auch die mit Liebe zum Detail modellierten Charaktere – die Rüstung des Helden mit eingeschlossen – zeigt die Hingabe der Entwickler zu ihrem Spiel.

Zudem treiben clever agierende Alien-Gegner selbst Shooter-Profis den Schweiß auf die Stirn.

3. Atmosphäre

Die Atmosphäre des Ego-Spektakels lässt sich mit einem Wort beschreiben: grandios. Ein treibender orchestraler Soundtrack und der phänomenale 5.1-Sound mit ratternden Maschinengewehren, quiekenden Aliens und explodierenden Granaten versetzt Euch direkt auf das futuristische Schlachtfeld der Ringwelt Halo. Audiovisuell ist "Halo" ein Genuss. Doch damit nicht genug, besticht der First-Person-Shooter zusätzlich durch eine intelligente Story und dichte Dramaturgie. Dabei gelingt "Halo" ein besonderes Kunststück: Der Charakter

– ein gesichtsloser Soldat, der nur unter seinem Dienstgrad Master Chief bekannt ist – wird zum Xbox-Maskottchen und Inbegriff der Konsolen-Ballerei.

Obwohl "Halo" mit Innovationen geizt und sogar die ein oder andere Designmücke (sich wiederholende Levels, schwammige Fahrzeugsteuerung) vorweist, gehört der Titel zu Recht zu den Meilensteinen der Videospisgeschichte. Bungies First-Person-Spektakel wanderte millionenfach über die Ladentheken und beeinflusste nachhaltig das Genre: Seit "Halo" kommt so gut wie kein Ego-Shooter mehr ohne Fahrzeuge und regenerative Lebensenergie aus.

HALO - KAMPF UM DIE ZUKUNFT

D-Veröffentlichung: 14. März 2002
MANIAC-Wertung: 88% (Ausgabe 04/02)



Xbox Der Warthog reagiert zwar etwas bockig, doch die ungewöhnliche Steuerungsmethode (Gas geben via Ministick) macht Schule und findet schnell Nachahmer.



Xbox Fantastische Ballereien vor futuristischer Kulisse: Die Außenlevels in "Halo" bestechen mit Weitsicht und malerischem Ausblick.



Xbox Evolution eines Helden: der Master Chief in "Halo" (linkes Bild) und in "Halo 2" (rechtes Bild). Die Rüstung des Protagonisten ist in Teil 2 deutlich detaillierter modelliert.

HALO 2

"Halo" war kommerziell und spielerisch ein voller Erfolg, dementsprechend hoch waren die Erwartungen an die Fortsetzung. Zwei Jahre ließ sich Bungie Zeit, um mit mehr Personal und mehr Geld den besten Ego-Shooter für Konsolen auf die Beine zu stellen. Das ist ihnen mit kleinen Änderungen am Spieldesign voll und ganz gelungen.

1. Steuerung

An der schon fast perfekten Steuerung musste Bungie nur eines verbessern: die schwammigen Fahrzeugkontrollen. Warthog-Buggy, Ghost-Gleiter und Scorpion-Panzer lassen sich in Teil 2 leichter manövrieren.

2. Grafik

Optisch stellt "Halo 2" den Vorgänger in allen Belangen in den Schatten: Detaillierte Texturen, superbe Animationen und atemberaubende Polygonlandschaften verwöhnen das Auge des Spielers.

3. Inhalt

Zu wenig Abwechslung kann man dem zweiten Teil nicht vorwerfen: Die Szenarienvielfalt

reicht von dunklen Katakomben, Weltraumstationen und Häuser Schluchten bis zu weitläufigen Landschaften. Außerdem hält ein zweiter Spielcharakter (Elite-Alien) Einzug ins "Halo"-Universum und der Master Chief darf mit zwei Waffen gleichzeitig hantieren.

4. Multiplayer

Der Mehrspieler-Modus von "Halo 2" setzt neue Maßstäbe: Ausgefeiltere Deathmatch-Duelle findet ihr auf keiner anderen Konsole. Endlich dürfen sich Zocker auch ins weltweite Xbox-Live-Netzwerk einklinken. Die Resonanz ist überwältigend: Zweieinhalb Jahre nach Veröffentlichung haben fünf Millionen Xbox-Besitzer "Halo 2" online gespielt und ein Ende ist nicht in Sicht. Noch immer erscheinen neue Karten für das erfolgreichste Spiel auf Xbox Live.

HALO 2

D-Veröffentlichung: 8. November 2004
MANIAC-Wertung: 91% (Ausgabe 01/05)

DER HALO-ENTWICKLER

Bungie

Gründung: 1991, gehört seit 2000 zu den Microsoft Game Studios

Spieler-Portfolio:

Pathway into Darkness, Marathon, Marathon 2: Durandal, Marathon Infinity, Myth: The Fallen Lords, Myth II: Soulblighter, Myth: The Total Codex, Weekend Warrior, Oni, Halo-Serie



Xbox Teil 2 des Sci-Fi-Shooters wartet mit sinnvollen Neuerungen auf: Als Master Chief und Elite-Alien dürft ihr gleichzeitig mit zwei Waffen ballern. Außerdem wurde die Steuerung der Vehikel (rechtes Bild: Banshee) verbessert.

AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele

The Club

PS3 / 360 » Sega » 4. Quartal

GAMES • Nach den "Project Gotham"-Rasereien widmet sich Bizarre Creations mit "The Club" einem neuen Aufgabengebiet. Der titelgebende Geheimbund rekrutiert weltweit erfahrene Kämpfer und hetzt sie aufeinander – die zynische Sportwette wird für die Teilnehmer zum Überlebenskampf. Bis zu 16 Spieler treten online gegeneinander an und ballern dank eines komplexen Combo-Systems um den High Score. Wie bei "Tony Hawk"



PS3 Tempo, Tempo: Mit Schnelligkeit und Geschick kassiert ihr in "The Club" massig Punkte.



360 Die spannende Combo-Grundidee verlangt nach brachialer Action ohne Pause.

erkundet ihr die acht Areale, um Tricks ohne Pause aneinanderzureihen – schon schnellen Punktezähler und Combo-Anzeige nach oben. Für Extrapunkte sorgen Kopfschüsse, die letzte Patrone im Magazin oder explodierende Fässer. Laut Entwickler soll die Suche nach dem optimalen Weg durch die Levels – und damit zum High Score – für Langzeitmotivation sorgen. Offline warten acht Story-Kampagnen und ein Splitscreen-Modus für vier Spieler auf Euch. Wegen der brutalen Thematik ist eine USK-Freigabe fraglich. Deshalb wird "The Club" bei uns wohl nur für die PS3 erscheinen, schließlich untersagt Microsoft Veröffentlichungen ohne Prüfsiegel.



Call of Duty 4: Modern Warfare

PS3 / 360 » Activision » 2007

GAMES • Activision veröffentlicht erste Infos zu "Call of Duty 4": Nicht mehr historisch verbriefte Ballereien im Zweiten Weltkrieg, sondern Anti-Terror-Kampf in der Gegenwart steht im vierten Teil der erfolgreichen Shooter-Serie auf dem Spielplan. "Call of Duty 4" tritt damit in Konkurrenz zu Ubisofts "Rainbow Six" und "Ghost Recon Advanced Warfighter". Trotz moderner Thematik



Schichtwechsel bei "Call of Duty": Statt Nazis sollt ihr im vierten Teil Terroristen zur Strecke bringen.

hält Entwickler Infinity Ward an der bewährten Formel aus authentischer Action und kinoreifer Inszenierung fest, wie die ersten bewegten Bilder (Trailer auf DVD) eindrucksvoll zeigen.

Soul Calibur Legends

Wii » Bandai-Namco » 4. Quartal

GAMES • Die Welt wartet sehnsüchtig auf "Soul Calibur 4". Ist auf den Next-Gen-Maschinen ein ähnlicher Dimensionsprung möglich wie zu Beginn der Dreamcast-Ära? Doch was macht Namco? Statt einen echten vierten Teil der Beat'em-Up-Perle anzukündigen, stellen die Japaner Wii-Besitzern ein exklusives Spin-Off in Aussicht. "Soul Calibur Legends" wird ein Action-Adventure, in dem ihr mit alten wie neuen Fightern via Remote und Nunchuk auf zahlreiche Hauden der Serie einprügelt. Klingt verlockend...



Screenshots zum Spiel gibt's noch keine, dafür räumt die fiesche Ivy im Artwork schon tüchtig auf.

NEWS-TICKER >>>

*** **Ego-Gruel:** Sega gibt die Entwicklung von "Condemned 2: Bloodshot" für PS3 und Xbox 360 bekannt. Die Fortsetzung des indizierten Ego-Horror-Spiels soll mit neuer Kampfmechanik und Online-Multiplayer-Modus Anfang 2008 erscheinen. *** **LARA-Awards:** Der deutsche Oscar der Videospielbranche wurde dieses Jahr unter anderem an die Spiele "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging", "MotorStorm" sowie "Tomb Raider: Legend" und "Guitar Hero

PlayStation 3 – Sony zahlt drauf!

BUSINESS • Die Analyseexperten der Firma iSuppli haben Ende 2006 einen Vergleich der Produktionskosten von PlayStation 3 und Xbox 360 erstellt (siehe Tabelle). Dass Sonys Next-Gen-Konsole für den japanischen Konzern zurzeit ein Draufzahlgeschäft darstellt, ist kein Geheimnis. Mehr als grobe Beträge waren bislang allerdings nicht in Erfahrung zu bringen. Die uns jetzt vorliegenden Zahlen geben einen genaueren Einblick in die Thematik: So subventioniert Sony jede 60GB-PS3 mit gut 240 US-Dollar (etwa 180 Euro), die beiliegenden Kabel und den Controller nicht mit eingerechnet. Bei weltweit zirka 5,5 Mio. ausgelieferten Konsolen (Stand: Mai) summiert sich das Minus auf umgerechnet knapp eine Milliarde Euro. Die kürzlich bekannt gegebenen Zahlen für das Geschäftsjahr 06/07 bestätigen dies: So wies Sony für seine Spielesparte einen Verlust von 1,4 Mrd. Euro aus. Bei der hier zu Lande nicht erhältlichen 20GB-Variante muss Sony übrigens noch einmal 65 US-Dollar drauflegen – nicht verwunderlich, dass der japanische Konzern die 'kleine PS3' möglichst schnell in Rente schicken will.

Linderung dieser Problematik verspricht die mittlerweile auf Hochtouren laufende Fertigung von blauen Laserdioden. Diese konnten bisher nur in geringer Stückzahl produziert werden als geplant, was zu Engpässen bei der Blu-ray-Laufwerksherstellung und letztlich zur verspäteten Veröffentlichung der PS3 in Europa führte (MANIAC berichtete). Durch die Massenproduktion dieser Bauteile sinken die Produktionskosten der Next-Gen-Konsole mittelfristig um etwa 100 US-Dollar (ca. 75 Euro).

Microsoft dagegen hat mit der Xbox 360 Ende letzten Jahres die Rentabilitätsgrenze durchbrochen, eine Preissenkung zum Weihnachtsgeschäft halten wir für wahrscheinlich.



VERGLEICH PRODUKTIONSKOSTEN PS3 – XBOX 360 (in US-Dollar; Stand: Ende 2006; Quelle: iSuppli)

Bauteile	PS3 (60 GB Festplatte, US-Modell)	Xbox 360 (20 GB Festplatte)
Motherboard inklusive Chips	Grafikchip: 129,00 CPU: 89,00 I/O Controller: 59,00 PS2-Chips: 27,00 (in Europa-Gerät nicht enthalten) Hauptspeicher: 48,00 Motherboard inklusive Schnittstellen und Kühlung: 170,00 Gesamt: 522,00	(Detailinformationen lagen nicht vor) 204,00
Optisches Laufwerk	Blu-ray: 125,00	DVD: 18,45
Festplatte	54,00	43,00
Netzteil	37,50	25,50
Bluetooth / WLAN	19,00	-
Wireless-Modul für Controller	-	4,75
Schnittstellen für digitale Speicherkarten (Compact Flash, SD, Memory Stick)	5,00	-
Gehäuse	33,00	20,50
Fertigung	44,25	6,10
Gesamtkosten	840,25	323,30
Verkaufspreis	599,00	299,00
Differenz	-241,25	79,70

Xbox 360 Simpsons Edition

HARDWARE / GAMES • Mmmh! Gelb! In dieser simpsonesken Farbe erscheint eine limitierte Edition der Xbox 360 samt passendem Controller. Doch bevor ihr donuthungrig zu Eurem Händler rennt, solltet ihr wissen, dass die Kiste nur in den USA in einer geringen Auflage von gerade mal 100 Stück erscheint – und vorrangig nur für Promotion-Zwecke eingesetzt wird. O'oh!

Ach ja, passend zur Konsole bringt EA im Herbst auch ein Spiel mit mir und meiner gelben Sippschaft heraus. Da dürfen wir doch tatsächlich in Springfield Verbrecher jagen – auf PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP und DS.



Pursuit Force: Extreme Justice

PS2 / PSP » Sony » September / Juni

GAMES • Verkehrsrowdys haben bei "Pursuit Force" schlechte Karten – hier rasen die Cops mit der gleichen halsbrecherischen Geschwindigkeit über den Asphalt wie die flüchtenden Verbrecher. Einmal eingeholt, hechtet ein todesmutiger Polizist in einem hollywoodreife Stunt auf das Auto des Rasers und entwalft den Fahrer. Gnadenlos werden in "Extreme Justice" die Bleifüßgangs verfolgt: zu Fuß, mit Fahrzeugen und per Hubschrauber. Tempo- und actionreich geht's im Multiplayer-Modus weiter: Auf PSP dürfen vier Zocker gleichzeitig Gas geben, die PS2-Version bietet einen Zweispieler-Splitscreen-Modus.



PS Als Tempo-Bulle der Viper fackelt ihr nicht lange und nehmt Raser sofort ins Visier.

Gamepad & Wireless Gamepad

PlayStation 3 » Logic 3 » ab 15 Euro

ZUBEHÖR • Das PS3-Steuergerät von Logic 3 liegt etwas klobig in den Händen, auch L2/R2 besitzen keinerlei Hebelweg. Die Analogsticks gehen in Ordnung, das Steuerkreuz ist nur Durchschnit. Für günstige 15 Euro bekommt ihr den Kabelcontroller mit zwei Meter langer Strippe. Die kabellose Variante ist deutlich teurer (40 Euro) und besitzt einen unschönen klötzigen Empfänger, der zumindest PS2-kompatibel ist.

Fazit: Nicht empfehlenswert: Die wenig ergonomischen Padlösungen bleiben in Sachen Verarbeitung unter den Standards.



MANIAC BEWERTUNG ★★☆☆☆

II" verliehen. *** Neues "Tony Hawk": Activision kündigt "Tony Hawk's Proving Ground" für PS3, Xbox 360, Wii, PS2 und DS an. In der Skater-Sim, die im Herbst erscheint, dürfen Spieler Story, Charakter und Stil frei bestimmen. *** Gewinner gesucht: Nintendo hat auf www.nintendoshortcuts.com einen Kurzfilmwettbewerb ausgerufen. Talentierte Fans sollen in weniger als fünf Minuten einen Film mit Nintendo-Charakteren oder -Konsolen erstellen. Der Gewinner fliegt nach New York und bekommt 10.000 Dollar Preisgeld.

Nintendo auf Erfolgskurs

BUSINESS • Das Geschäftsjahr 2006/2007, das am 31. März endete, lief für Nintendo blendend: Der Hardwarehersteller konnte einen Umsatzzuwachs von knapp 90% verbuchen. Vor allem die enorm begehrten Geräte Nintendo DS und DS Lite trugen zum Erfolg bei. Auch bei den drei meistverkauften Spielen handelt es sich um Handheld-Titel: Von "New Super Mario Bros." setzte das Unternehmen über 9,5 Millionen Stück ab, "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" verkaufte sich über 8 Millionen Mal und die Hundesimulation "Nintendogs" wanderte knapp 7 Millionen Mal über die Ladentheken der Spiel- und Elektronikmärkte.



Umsatz & Gewinn 06/07

Umsatz: 5,95 Milliarden Euro

Gewinn: 1,07 Milliarden Euro

Rayman Raving Rabbids 2

Wii / DS • Ubisoft • 3. Quartal

GAMES • Die abgedrehten Karnickel sind zurück! Nachdem der Plan fehlgeschlag, den Rayman-Planeten zu unterjochen, ist das erklärte Ziel der garstigen Nager nun die Erde. Um die Invasion zu vereiteln, schmuggelt sich das Ubisoft-Maskottchen unter die Langohren und infiltriert das feindliche Lager. Die ersten Screenshots des Minispiel-Spektakels machen vor allem eines deutlich: Es wird wieder kein Auge trocken bleiben. So brutzelt ihr die abgedrehten Mummelmänner auf elektrischen Stühlen oder zieht ihnen im Kino die Ohren lang, wenn sie das Publikum mit ihren Klingeltönen terrorisieren. Den Raving Rabbids Benehmen beizubringen, wird schwer – aber auch verdammt Spaßig!



Wi jamba! & Co. haben auch in die Welt von Rayman Einzug gehalten. Haut den Karnickeln die Handys um die Ohren!



PlayStation Eye Camera

PS3 • Sony • ca. 20-40 Euro

ZUBEHÖR • Sony macht die EyeToy-Kamera fit für die PS3 und streicht den Namenszusatz "Toy". Heraus kommen eine integrierte Zoom-Linse mit wahlweise 56° bzw. 75° Blickfeld sowie ein verbessertes Vierkanal-Mikrofon zur Spracherkennung. Neben der Standardauflösung 640 x 480 Pixel mit 60 fps kann die Kamera auch 120 Bilder pro Sekunde aufnehmen – dann aber nur mit halber Auflösung. Die Peripherie soll ab Sommer zusammen mit der Foto- und Videosoftware "EyeCreate" in den Händlerregalen stehen.

Sommer zusammen mit der Foto- und Videosoftware "EyeCreate" in den Händlerregalen stehen.

Beautiful Katamari

PS3 / 360 • Namco-Bandai • 4. Quartal



360 Das wird ein dickes Ding: Euer Katamari kann so große Dimensionen erreichen wie noch nie zuvor.

GAMES • Skurriles aus Japan: Eigentlich schien die schräge "Katamari"-Geschicklichkeitskugellei nach ihrem PSP-Ausflug beendet zu sein, doch nun wurde überraschend eine Next-Gen-Fortsetzung angekündigt. Ob "Beautiful Katamari" das liebgewonnene Simpel-Prinzip umkrempeln will (hoffentlich nicht) und was genau wirklich neu sein wird, hält der Entwickler noch unter Verschluss. Klar ist nur, dass die Grafik den schrillen Charme der Vorgänger wieder einfängt, Online-Mehrspieler unterstützt wird und auch Zusatzdownloads auf dem Plan stehen. Frühere Größenlimits dürften ebenfalls Vergangenheit sein, so dass ihr mit dem Kleeball wohl noch mehr als nur Objekte auf der Erdoberfläche aufrollen könnt.

Eye of Judgement

PS3 • Sony • 4. Quartal

GAMES • Langsam sickern neue Details zu Sonys innovativem Trading-Card-Titel durch. So kommt bei "Eye of Judgement" die neue



'Eye Camera' zum Einsatz, die, mittels passendem Stativ angebracht, das beiliegende Spielbrett filmt. Das Programm erkennt erfolgte Spielzüge auf dem neunteiligen Feld und unterlegt das Geschehen am Bildschirm mit hübsch animierten Monstern und passenden Effekten. Ob der Mix aus klassischem Karten-RPG und digitalem Schamzügel gelingt, erfahren wir leider erst im Herbst.



PS3 Dank Eye Camera verfolgt die PS3 das Geschehen auf dem Spielfeld und inszeniert auf dem Bildschirm furiose Gefechte der Kartenmonster.

NEWS-TICKER >>

*** **Ruhige Kugel:** Im 3. Quartal 2007 will CDV die Billard-Simulation "8Ball Allstars" mit Online-Mehrspieler-Modus für den DS veröffentlichen. *** **Literarische Umsetzung:** Sci-Fi-Autor Keith R. A. DeCandido setzt EAs Strategie-Action "Command & Conquer 3: Tiberium Wars" als Buch um. Die englische Fassung erscheint am 29. Mai, die deutsche Übersetzung folgt einige Monate später. *** **Terminverschiebung:** Microsofts futuristisches Rollenspiel "Mass Effect" verschiebt sich auf September. *** **Abgebrannt:** Im Studio der "Prey"-Entwickler Human Head brach Ende April ein Feuer aus. Zum Glück



Tenchu Z

360 » Microsoft » Juni

GAMES • From Software schickt seinen Ninja-Krieger auf den ersten Next-Gen-Einsatz, ändert an der bewährten Formel jedoch nur wenig. Auch in "Tenchu Z" schleicht ihr durch abgegrenzte Gebiete, balanciert über Häuserdächer und meuchelt, stiehlt, beschützt und spioniert im Auftrag Eures Ordensführers. Krähenfüße, vergifteter Reis sowie Rauchbomben helfen Euch die dummen, aber hellhörigen Gegner zu täuschen. Grafisch sieht die Next-Gen-Episode erwartungsgemäß besser aus als die alten PS2-"Tenchus", vor allem die verbesserte Weitsicht hilft bei Nachmissionen. Im Vergleich zu anderen Xbox-360-Spielen enttäuscht die visuelle Präsentation jedoch.



360 Altes Spielprinzip, dezent aufpolierte Grafik: In "Tenchu Z" wandelt ihr auf bekannten Schleipfaden.

Fracture

PS3 / 360 » LucasArts » 2008

GAMES • Einfallslose Story trifft auf einfallsreiches Spielprinzip: Die Day 1 Studios ("Mech Assault"-Serie) schicken einen kybernetisch modifizierten Kämpfer der atlantischen Allianz in den Krieg gegen die pazifische Allianz, die auf genetische Verbesserung ihrer Soldaten setzt – meterhohe Sprünge sind für die Bösewichte kein Problem. Prunkstück der Next-Gen-Action ist nicht die tumbe Geschichte, sondern die Verformung der Landschaft: Raketen reißen den Boden auf, tektonische Granaten untergraben massive Bunkerwände, Tornados pflügen Felder um.



360 Mit Granaten erzeugt ihr zusätzliche Deckungsmöglichkeiten: Nutzt die entstandenen Erdlöcher zu Eurem Vorteil.

PS2 to PS3 Converter

PS3 » Logic 3 » ca. 15 Euro

ZUBEHÖR • Geld gespart: Wer für die Playstation 3 keine teuren Controller kaufen will, kann mit diesem USB-Adapter auch seine alten PS2-Pads nutzen. LEDs zeigen dabei die aktuelle Spielernummer an. Daneben übernimmt der Mode-Button die Funktion der Home-Taste. Fans des Vibrationsfeatures werden dennoch nicht bedient: Die Rumblefunktion des PS2-Controllers funktioniert nicht mit PS3- und PS2-Titeln. Einziger Nachteil: Nach jedem Neustart muss der Controller erneut angemeldet werden.

Fazit: Mit dem günstigen Adapter finden Controller der zweiten PlayStation-Generation auch an der PS3 Anschluss.



MANIAC BEWERTUNG ★★★★★

Vampire Rain

360 » AQ Interactive » Juni



360 Tarnen und Täuschen: Vorsichtig schleicht ihr Euch durch triste Stadtbezirke und an Vampiren vorbei.

GAMES • Mit Vampiren ist nicht zu spaßen, vor allem, wenn sie so unberechenbar sind wie in "Vampire Rain". Dort haben sich die Blutsauger zu einer echten Plage entwickelt, der jedoch – man staune – nicht mit Waffengewalt, sondern mit Stealth-Taktiken Einhalt geboten wird. Als Mitglied eines Spezialteams zieht ihr aus, Informationen über die "Nightwalker" einzuholen. Ihr schleicht durch verregnete Stadtbezirke, hangelt Euch an Vorsprüngen entlang, klettert Rohre empor und nutzt den Schutz der Dunkelheit und spezielle Sichtgeräte, um Vampiren aus dem Weg zu gehen. Wenn gekämpft wird, dann nur mit Scharfschützengewehr, Heimlich-Attacken oder im Team. Grafisch reiht "Vampire Rain" zwar keine Bäume aus, Fans von Schleich-Spielen sollten sich den Titel dank ungewöhnlicher Thematik aber vormerken.



360 Starten die Blutsauger einen Angriff, droht Lebensgefahr. Vermeidet deshalb Kämpfe.

EA Playground

Wii / DS » Electronic Arts » 3. Quartal

GAMES • Noch einmal Kind sein, noch einmal unbeschwert durch den Sandkasten fetzen und die Rutsche heruntertauschen – EA Kanada erfüllt nostalgischen Zocker-naturen einen Wunsch: "EA Playground" macht Wii und DS zum virtuellen Spielplatz und serviert kurze, knackige Disziplinen, die leicht zugänglich und für die ganze Familie geeignet sind. Während sich Wii-Daddler gewohnt

bewegungsintensiv bei schweißtreibenden Völkerball-Partien oder Miniflitzer-Rennen austoben, machen DS-Spieler via Stylus Jagd auf fiese Krabbler oder pusten ins DS-Mikro. Neben einem Einzelspieler-Modus inklusive motivierender Sticker-Sammel-Funktion locken zahlreiche Multiplayer-Games die spielwütige Meute vor den heimischen Fernseher oder die Klappkonsole.



Wii Beim "Tetherball" wickelt ihr die Spielkugel um eine Stange, "RC Car Racing" (rechts) ist selbsterklärend.



Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations

DS » Capcom » 4. Quartal



DS Handheld-Anwälte freuen sich: Auch diesmal gibt's knifflige Fälle, bei denen ihr Beweise aufzählt.

des Vorgängers wollen erneut geknackt werden, insgesamt fünf Fälle mit den üblichen Verdächtigen stehen an. Besonders reizvoll: Teilweise spielt die Handlung in der Vergangenheit, wenn ihr erstmals als Mia Fey antretet und den jungen Phoenix Wright verteidigt.

GAMES • Große Freude im Lager gesetzestreuer DS-Besitzer: Ihr Lieblingsanwalt Phoenix Wright tritt noch dieses Jahr erneut in Aktion. Auch die dritte, vorher nur in Japan erhältliche GBA-Episode wird für den DS umgesetzt und kann damit auch in der westlichen Welt genossen werden. Am Spielablauf ändert sich erwartungsgemäß nichts, wie immer wird das dialoglastige Abenteuer mit Beweissuche und Gerichtsverhandlungen per simpler Point&Click-Steuerung bewältigt. Die Psychoschlösser



Tom Clancy's EndWar

PS3 / 360 » Ubisoft » 2008

GAMES • Ubisoft bricht den Dritten Weltkrieg vom Zaun: In "Tom Clancy's EndWar" versuchen sich die Entwickler der Shanghai-Studios (die Next-Gen-Version von "Splinter Cell: Double Agent" entstand dort) an einem gewaltigen futuristischen Strategiespektakel. In dem auf Konsolen zugeschnittenen Taktik-Titel sollen online hunderte von Spielern mit ihren Armeen gegeneinander antreten. Mehr Infos zu "EndWar" gibt es in der nächsten Ausgabe.



360 Schlachten von gewaltigem visuellen und spielerischen Ausmaß stehen in "EndWar" auf dem Spielplan.

Zitat des Monats



"...Und bevor einer von euch Feiglingen, die sowieso nicht ihren echten Namen nennen, mir sagt, ich soll aufhören rumzuheulen: ein herzhaftes 'GO FUCK YOUR MOTHER UP HER JIGGLY ASS TWAT' für Euch."

— David Jaffe, "God of War"-Produzent, über seiner Meinung nach ungerechtfertigte Wertungen zu "Calling All Cars" und diverse herbe Kommentare in Internetforen.

Go!Cam

Sony » PSP » bereits erhältlich

ZUBEHÖR • Wurde aber auch Zeit: Im Mai erschien endlich die Videokamera für die PSP namens Go!Cam, die in Japan bereits seit November erhältlich ist. Für 50 Euro wird eure PSP zur Kamera: Neben der Fotoknipserei dürfen auch Videos auf Memory Stick gebannt und wiedergegeben werden. Praktisch: Ein Mikrofon ist auch dabei. Für außergewöhnliche Perspektiven könnt ihr die Linse um 180° drehen. Und mit der mitgelieferten "Go!Edit"-Software bearbeitet ihr aufgenommene Meisterwerke und stattet sie mit netten Effekten aus.



Sim City DS

DS » Electronic Arts » Juni

GAMES • Städtebau für die Westentasche: Mit "Sim City DS" kommt die traditionsreiche Aufbau- und Stadtmanagementsimulation endlich auf den DS. Dabei scheint dieses Genre wie für Nintendos Kleinsten gemacht: Denn dank Stylus-Steuerung klickt ihr komfortabel durch Menüs und platziert Gewerbeflächen, Polizeistationen oder Straßen. So stampft ihr flugs eigene Städte aus dem Boden, werkelt an acht vorhandenen Metropolen herum und bekämpft Naturkatastrophen. Der untere Screen dient als Übersichtskarte mit einblendbaren Infos, die von treuen Beratern analysiert werden. Leider fällt die Optik hardwaretechnisch etwas grob aus.



DS Während ihr auf dem oberen Bildschirm eure Stadt aus der Nähe begutachtet, dient der untere zur Übersicht.

Sony opfert Ziege

BUSINESS • Eine makabre PR-Veranstaltung hielt Sony beim europäischen Release von "God of War II" ab. In Griechenland köpfte man eine lebendige Ziege, ließ die Gäste in den noch warmen Eingeweiden des Kadavers herumwühlen und servierte Schüsseln mit rohem Fleisch. So zumindest konnte man es im britischen "Official PlayStation Magazine" lesen. Dumm nur, dass der Verfasser des Artikels der Veranstaltung überhaupt nicht beiwohnte und sich nur auf die (überzogene) Formulierung der Einladung berief. In Wahrheit wurde die kopflose Ziege von einem Metzger angeliefert. Und auch das rohe Fleisch entpuppte sich als wohlgeschmeckende griechische Suppe mit (gekochter) Fleischeinlage. Trotzdem bekam Sony kalte Füße und zog den Bericht aus dem offiziellen Magazin wieder zurück. Pech nur, dass einige Ausgaben zu diesem Zeitpunkt bereits ausgeliefert waren...



Ghost Squad

Wii » Sega » 4. Quartal



Wii Die Wii-Optik kann ersten Bildern zufolge durchaus mit der Grafik des Automaten Schritt halten.

GAMES • Einer der besten Lightgun-Shooter der letzten Jahre wird für Wii umgesetzt – Segas Chihiro-Board-Automat "Ghost Squad". Was bisher den Besuchern der wenigen verbliebenen Spielhallen vorbehalten war, erreicht auf dem Wii nun das verdiente Massenpublikum – schließlich zeichnete sich die Ballerei durch clever designte Levels, zahlreiche Verzweigungen und packende Quick-Time-Events aus. Bleibt die Frage, inwieweit die Wii-Version das Fehlen des wuchtigen Force-Feedback-Gewehrs kompensieren kann.

"King of Fighters"-Meister auf play2007 gekürt

GAMES • Vom 2. bis 6. Mai fand in Altenmellrich bei Soest die "play2007" statt: Über 150 Spielefans hatten sich versammelt, um die offiziellen deutschen Champs in "King of Fighters", "Street Fighter 3rd Strike", "Virtua Tennis" und "Virtua Fighter" zu küren. Höhepunkt der Veranstaltung war besagtes "King of Fighters Neowave"-Turnier. Beim einzigen offiziellen "Kof"-Wettbewerb außerhalb Asiens entthronte Wenle Luo den Vorjahressieger Ronny Mehnert in einem spannenden Finale. Gezockt wurde jedoch nicht nur unter Erfolgsdruck: Die Besucher vergnügten sich mit rockigen "Guitar Hero"-Sessions und rassigen "Samba de Amigo"-Einlagen oder holten für "Windjammers" ihr Neo Geo vom Speicher – die härtesten schließlich veranstalteten auf dem Dreamcast ein echtes Le Mans 24-Stunden-Rennen. Gemütlicher ging's auf dem Zeltplatz neben der Veranstaltungshalle zu: Bei einem kühlen Bier und leckeren Steak vom improvisierten Grill (aus einer alten Waschmaschine gebaut) oder im Pool konnten sich die Hardcore-Zocker entspannen.



Mit Sitzfleisch und dem passenden Liegestuhl lassen sich fünf Tage Dauerezocken aushalten.



Die "King of Fighters"-Champs: Wenle Luo, Ronny Mehnert und JetLoong Tang (von links).

Guitar Hero: Rocks The 80s

PS2 » Activision » 3. Quartal



Ronnie James Dio: machte das Teufelszeichen populär.

GAMES • Unerwarteter Nachschub für alle PS2-Gitarrenrosen: Der neueste "Guitar Hero"-Ableger lässt Euch zu der goldenen Hard-Rock-/Metal-Zeit in die Tasten hauen. 30 Songs aus den 1980ern stehen zum Nachspielen bereit, die virtuellen Bühnen und Charaktere passen sich den optischen Eskapaden dieser Ära (Stichworte: Hair Metal, Punk, New Wave) an. Neben den bestätigten Künstlern hoffen wir auf Auftritte von Bon Jovi, Scorpions und Def Leppard.

Bestätigte Songs

Heat Of The Moment – Asia
Holy Diver – Dio
I Ran – A Flock Of Seagulls
I Wanna Rock – Twisted Sister
I Want Candy – Bow Wow Wow
Metal Health – Quiet Riot
Round And Round – Ratt



Twisted Sister: Sänger Dee Snider (rechts) – eine Ikone des Hair Metal.

PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Cash of the Titans	Wendell	Jump'n'Run	3. Quartal
Dawn of Mana	Square Enix	Rollenspiel	2. Quartal
Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
History Channel, The: Great Battles of Rome	Black Bean	Strategie	1. Juni
Legend of the Dragon	The Game Factory	Beat'em-Up	4. Juni
Metal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
Mutafix '07	Capcom	Rollenspiel	5. Quartal
Naruto: Uzumaki Chronicles	Atari	Rollenspiel	Juni
Kataville	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	3. Quartal
SBK-07 Superbike World Championship	Black Bean	Rollenspiel	16. Juni
Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
Steinman: Ignition	THQ	Rollenspiel	3. Quartal
Super Fruitfall	System 3	Geschicklichkeit	Juni
Tomb Raider: Anniversary	Ubisoft	Action-Adventure	1. Juni
Transformers	Activision	Action	28. Juni

PLAYSTATION 3	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	3. Quartal
	Black Site: Area 51	Midway	Ego-Shooter	3. Quartal
	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Ego-Shooter	3. Quartal
	Calvin McKee D&D	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal
	Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	2. Quartal
	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
	John Woo presents Stranglehold	Midway	Action	3. Quartal
	Metal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
	Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	Juni
	Kataville	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
	SingStar	Sony	Karaoke	25. Juli
	Steinman: Ignition	THQ	Rennspiel	3. Quartal
Transformers	Activision	Action	28. Juni	

Xbox 360

Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	3. Quartal
BeaShock	Take 2	Action-Adventure	August
Black Site: Area 51	Midway	Ego-Shooter	3. Quartal
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Ego-Shooter	3. Quartal
Calvin McKae 2007	Codemasters	Rollenspiel	22. Juni
Cash of the Titans	Wendell	Jump'n'Run	3. Quartal
Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	2. Quartal
Earth Defence Force 2017	D3P	Action	8. Juni
Fluxus	Vitacore Studios	Rollenspiel	3. Quartal
FlatOut: Ultimate Carnage	Empire Interactive	Rollenspiel	29. Juni
Forza Motorsport 2	Microsoft	Rollenspiel	8. Juni
House of Victory	Midway	Ego-Shooter	Juni
John Woo presents Stranglehold	Midway	Action	3. Quartal
Mess Effect	Microsoft	Rollenspiel	3. Quartal
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
Overlord	Codemasters	Rollenspiel	29. Juni
Kataville	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
Shadowrun	Microsoft	Ego-Shooter	8. Juni
Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
Steinman: Ignition	THQ	Rollenspiel	3. Quartal
Transformers	Activision	Action	28. Juni
Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up	3. Quartal

Wii	Cash of the Titans	Wendell	Jump'n'Run	3. Quartal
	Dewey's Adventure	Kanami	Action-Adventure	3. Quartal
	Godzilla: Unleashed	Atari	Action	3. Quartal
	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
	Legend of the Dragon	The Game Factory	Beat'em-Up	16. Juni
	Mario Party 8	Nintendo	Partyspiel	22. Juni
	Pangyul Golf with Style	Nintendo	Sportspiel	8. Juni
	Kataville	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
	Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	Action	Juni
	Scarface	Wendell	Action	3. Quartal
	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
	Sims 2 Hausfrau, Die	Electronic Arts	Simulation	21. Juni
	Super Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	3. Quartal
	Tamagotchi Party 001	Atari	Simulation	August
	Transformers	Activision	Action	28. Juni
Unleashed Island 1	Capcom	Adventure	3. Quartal	

Was bedeutet...?

MANIAC

Das gefällt uns:
 » über 100 Seiten
 » mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
 » zusätzliche Infos auf DVD

Daran muss gearbeitet werden:
 » noch mehr Spiele im Preview- und Testteil
 » spielbare Demos
 » alle Spiele auf DVD

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



MANIAC

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

POTENTIAL
Einschätzung: sehr positiv

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

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



PSP	Crazy Taxi: Fare wars	Sega	Rollenspiel	3. Quartal
	Colin	D3P	Denken	29. Juni
	History Channel, The: Great Battles of Rome	Black Bean	Strategie	1. Juni
	Legend of the Dragon	The Game Factory	Beat'em-Up	4. Juni
	Pai-Man Kelly	Namco	Rollenspiel	6. Juni
	Practical IQ	D3P	Denken	8. Juni
	Pursuit Force: Extreme Justice	Sony	Action	Juni
	Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	Juni
	SBK-07 Superbike World Championship	Black Bean	Rollenspiel	8. Juni
	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
	Super Fruit Fall	System 3	Geschicklichkeit	Juni
	Transformers	Activision	Action	28. Juni
World of Paul	Midco	Sportspiel	2. Quartal	
Kanami Showdown	Kanami	Action	Juni	

DS	Dead n' Pain	Virgin Play	Action	1. Juni
	Ed's Farm	Atari	Jump'n'Run	21. Juni
	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	Take 2	Action	Juni
	Gully Gear Dual Strikers	THQ	Beat'em-Up	Juni
	Hot PD	Atari	Geschicklichkeit	21. Juni
	Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	Juni
	Jan Sessions	Ubisoft	Musikspiel	3. Quartal
	Kirby Massettack	Nintendo	Jump'n'Run	22. Juni
	MerchAsphalt: Phantom War	Majesco	Action	15. Juni
	Mega Man IX	Capcom	Action	22. Juni
	Melrose: Disney Magic	Disney	Denken	Juni
	Metroid Prime Pinball	Nintendo	Fliegen	Juni
	Puzzle League DS	Nintendo	Geschicklichkeit	Juni
	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
	Sim City DS	Electronic Arts	Simulation	21. Juni
	SBK vs Capcom Card Fighters	Atari	Strategie	Juni
	Super Fruitfall	System 3	Geschicklichkeit	Juni
	Touchmaster	Midway	Geschicklichkeit	Juni
	Transformers	Activision	Action	28. Juni
	Troncube	Namco	Denken	Juni
Warrior: Master of Disguise	Nintendo	Jump'n'Run	1. Juni	

Uncharted Drake's Fortune

Lara ist die Gegenwart, Drake die Zukunft – erfährt alles Wissenswerte zum wunderschönen PS3-Abenteuertrip.

» Zuerst Crash, dann Jak und jetzt Drake – Naughty Dogs neuester Held steigt in die Fußstapfen einer ganzen Generation von Abenteuern. Ob vom Goldrausch besessen und mit der Mission beseelt, einen ganzen Kontinent zu christianisieren wie Hernán Cortés und Francisco Pizarro, oder auf Leinwand und Konsole zu Hause wie Dr. Jones und Lara Croft

– Drake ist nicht der erste, der sich den Goldschatz von Eldorado unter den Nagel reißen will. Befeuert vom Cell-Prozessor streift Euer Alter Ego durch einen polygonalen Dschungel, wie ihr ihn noch nicht gesehen habt – es hat sich einiges getan seit Pitfall Harry vor 25 Jahren über Krokodilmäuler sprang: Der Morgentau schimmert auf Baumstämmen, Wasserläufe kräuseln sich im Sonnenlicht und tausende Blätter wiegen sich im Wind. Sehr zum Leidwesen aller Videospiel-Urlauber reicht die PS3-Power aber auch für einige gut bewaffnete Schufte aus, die Drake und seine Begleiterin unter Beschuss nehmen. Schließlich sind auch sie an dem Schatz inter-

essiert, der auf einer Insel im Pazifik vermutet wird – handelt es sich bei dem Eiland, auf das es Drake und seine Begleiterin nach einem Flugzeugabsturz verschlagen hat, doch um eine versunkene spanische Kronkolonie. Also greift Drake zum Schießprügel und lässt AK47, Uzi und Pistole sprechen.

Pfeilen ihm die Kugeln der Feinde

einem Türpfosten zum nächsten und flankiert während der Nachladepause seiner Feinde über ein herrlich texturiertes Stück Mauerwerk. Zeit für eine kernige Prügelei! Laut Naughty Dog-Boss Evan Wells stellt der Nahkampf neben Ballereien und dem Erforschen eines der drei Grundpfeiler des Spielsystems dar. Nach einem Kameraschwenk verabreicht ihr

»Ein polygonaler Dschungel, wie ihr ihn noch nicht gesehen habt!«

nur so um die Ohren, spielt er einfach ein bisschen "Gears of War": Angelehnt an die Deckungsmechanik des indizierten Xbox-360-Shooters geht Drake auf Knopfdruck hinter Säulen und Felsen in Deckung, hechtet von

dem verdutzten Piraten einen Faustschlag, dessen Deckung gibt nach und der nächste Schwinger versetzt ihn in Tiefschlaf. Wer besonders flugs beim ersten Körperkontakt den Quadrat-Knopf bearbeitet, schickt seinen



PS3 Drake ist zwar kein muskelbepackter Cybersöldner, im Nahkampf mit den Fäusten weiß sich der durchtrainierte Archäologe aber zu behaupten.



PS3 Sixaxis-Versagen: Nur wer die Bewegungssensoren des PS3-Pads perfekt im Griff hat, vermeidet solch brenzlige Situationen.

Feind mit einem kontextsensitiven Manöver schnurstracks über den Jordan.

Apropos Jordan: Den Grenzstrom zwischen Israel und Jordanien müsst ihr zwar nicht überwinden – dafür aber zahlreiche andere Flüsse, Tümpel, Stromschnellen und weitere lebensgefährliche Abgründe. Wagt es Drake, einen Baumstamm zur Flussüberquerung zu nutzen, kommen die Bewegungssensoren des Sixaxis-Controllers zum Einsatz – führt den Abenteuerer mit einem ruhigen Händchen ans andere Ufer! Wer doch mal abrutscht, bekommt eine bemerkenswert lebensrechte Animation zu sehen. Überhaupt sind

Drakes flüssige Bewegungen das Salz in der Dschungelsuppe: Er duckt sich geschickt unter blauen Bohnen hinweg und hangelt elegant an den schmalsten Felsvorsprüngen entlang. Evan Wells erklärt die Animationsqualität zum extrem wichtigen Merkmal eines Next-Gen-Spielerlebnisses: "Was nützt das detaillierteste Spielermodell, wenn durch unmenschliche Bewegungsabläufe die gesamte Illusion zerstört wird?" Wells erklärt weiter: Hauptcharakter Drake verfüge über ein variantenreiches Repertoire an Gesichtsanimationen, die ihm erlauben, angemessen auf die jeweilige Situation zu reagieren.

Auch in puncto Bildschirmanzei-



PS3 Waren in den gezeigten Spielszenen die einzigen optischen Ausreißer nach unten: die klobigen Explosionen.

gen ist man bei Naughty Dog in der nächsten Generation angekommen. Zwar weist eine kleine Zahl auf den aktuellen Munitionsvorrat hin, einen Lebensbalken sucht ihr aber vergebens. Ist Drake verwundet, wird aus der sattgrünen Tropenflora ein

trostloser Schwarz-Weiß-Wald – wer will das schon? Also schnell Schutz gesucht, bis sich Drakes Energiehaushalt erholt hat. Dann pirscht sich der digitale Draufgänger durch zwielichtige Tempelruinen, kraxelt Wände hoch und löst auch das ein oder andere Rätsel. Im Gegensatz zu "Tomb Raider" steht die Verrenkung Eurer grauen Zellen aber nicht im Vordergrund. "Uncharted: Drake's Fortune" will ein schnelles Spielerlebnis bieten, das den Zocker mit Actioneinlagen und einer prachtvollen Umgebung berauscht. **ms**



PS3 Der Action-Adventure-erfahrene Spieler weiß: Blickt der Held zielgerichtet zum anderen Ufer, ist er sprungbereit. Einfach nur noch ein Knöpfchen drücken...

INFOS

System	PS3
Entwickler	Naughty Dog, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Abenteuerer reiben sich gierig die Hände: Die herrliche Tropenlandschaft lädt zum Erkunden ein. Schillerereien sorgen für den nötigen Adrenalinschub.

POTENTIAL
Uncharted: Drake's Fortune
ist ein Spiel, das...

Obscure II



PS2 Nicht einmal auf dem College ist Kenny vor den riesigen Fleischbergen sicher: Während seine Partnerin Amy nach vorne kippt, knallt er das Monster ab.

Pack die Taschenlampe ein, wir gehen aufs College! Lest hier, was der Schocker parat hält.

Man nehme eindimensionale Jugendliche und werfe sie in eine unheimliche Umgebung, wo man viele sterben und wenige überleben lässt. Zur Auflockerung verwende man unsinnige Dialoge und üppige Mädels.

Dieses simple Horror-Rezept funktioniert schon in "Obscure". Getreu dem Gesetz der Serie brauen die französischen Softwareköche von Hydravisions nun ein neues schmackhaftes Horrorsüppchen für PS2 und

Wii. Wie im Vorgänger seid ihr stets zu zweit unterwegs, per Knopfdruck wechselt ihr zu Eurem KI-Kumpen. Viel spaßiger ist "Obscure II" allerdings mit einem menschlichen

Vorgängers führen die Überlebenden ein normales Leben und gehen aufs College. Dort ist bewusstseinsweiternder Tee aus mysteriösen Pflanzen, die in der Umgebung wachsen, der letzte Schrei. Nach einer exzessiven Partynacht finden sich Corey und Mei im menschenleeren Wohnheim wieder. Gemeinsam machen sie sich auf die Suche nach ihren Mitschülern und erkunden das botanische Grauen.

»Viel spaßiger ist "Obscure II" allerdings mit einem menschlichen Partner.«

Wii. Erfreulicherweise nimmt sich das Abenteuer nicht allzu ernst und kokettiert mit den Genre-Klischees. Zwei Jahre nach den Ereignissen des

Wii. Erfreulicherweise nimmt sich das Abenteuer nicht allzu ernst und kokettiert mit den Genre-Klischees. Zwei Jahre nach den Ereignissen des



PS2 Bei diesen Schockeffekten fällt Euch die Kinnlade herunter: Amy und Kenny machen einen grausigen Fund.



PS2 In dieser bizarren Umgebung finden sich Corey und Mei nach dem Konsum des geheimnisvollen Tees wieder.



PS2 Licht und Blei vertragen die Bieser überhaupt nicht – Glück für Corey!

Partner. In klassischer Survival-Horror-Manier schleicht ihr mit der Taschenlampe im Anschlag durch verlassene Korridore und sucht nach Hinweisen. Daraus rekonstruiert ihr die schrecklichen Ereignisse und löst Rätsel. Jeder der sechs spielbaren Charaktere verfügt über individuelle Stärken, die in den abwechslungsreichen Knocheleien zum Einsatz kommen. So ist beispielsweise Stan ein Meister im Schlösserknacken, Amy hingegen dechiffriert geheime Nachrichten. Bekämpft außerdem zahlreiche Monster mit Pistolen, Schrotflinten, Hockeyschlägern oder Ketten Sägen. Alternativ quält ihr die lichtempfindlichen Bestien mit Lampen oder verteilt Stromstöße mit dem Elektroschocker. Droht der vorzeitige Exitus, mixt ihr aus den Überresten der Ekelpakete ein Heilserum.

Verglichen mit Genregroßen wie "Silent Hill" spielen sich die Kämpfe viel dynamischer. Beim Speichersystem ging man jedoch einen Schritt zurück: Statt wie im Vorgänger mit Speicherdisks Euren Fortschritt nach Belieben zu sichern, klappt das nur noch an typischen Savepoints.

Wenige, dafür aber intelligente Neuerungen, die stimmungsvolle Grafik und die Musik des Bostoner Symphonieorchesters versprechen wohlige Gruselstunden zu zweit. mh

INFOS

System	PS2 / Wii
Entwickler	Hydravisions, Frankreich
Hersteller	Playlogic
Genre	Action-Adventure
Termin	3. Quartal (PS2), 4. Quartal (Wii)

OBSCURE II

Das gefällt uns:

- » einzigartiger Zweispieler-Modus
- » gelungene Steuerung
- » augenzwinkernde Story
- » atmosphärische Präsentation

Daran muss gearbeitet werden:

- » KI-Partner stehen häufig im Weg
- » Kamera nicht immer optimal

Horrorabenteuer der alten Schule, das mit flatter Steuerung, Selbstironie und einem faszinanten Zweispieler-Modus punktet.

POTENTIAL



Splinter Cell: Conviction



Vom Doppelagenten zum Staatsfeind Nr. 1: Warum Sam Fisher im fünften Konsolen-Abenteuer auf der Flucht vor der Regierung ist.

» Pflichtbewusst ist er, der Top-Spion von Third Echelon. Skrupellos ebenfalls, wenn es darum geht, Terroristen das Handwerk zu legen. Aber eines ist Sam Fisher ganz sicher nicht: unmoralisch. So kommt es, dass der NSA-Sauberemann seinem Arbeitgeber den Rücken kehrt und in den Untergrund abtaucht, als er von dubiosen Machenschaften der Regierungsbehörde erfährt. Sam Fisher auf Alleingang – dass gab's schon in der letzten "Splinter Cell"-Episode "Double Agent". Doch diesmal ist alles anders: Niemand deckt Euch den Rücken, füttert Euch mit Informationen und stellt Euch erst

recht keine High-Tech-Ausrüstung zur Verfügung. Stattdessen muss sich Sam mit dem begnügen, was die Umgebung und der Schwarzmarkt hergeben. Das kann ein Stuhl sein, den Ihr als Schlagwaffe missbraucht, oder die blanken Fäuste, mit denen Ihr Feinde geübt aus dem Verkehr

»Improvisation ist der Schlüssel zum Erfolg in "Splinter Cell: Conviction"«

zieht. Improvisation ist der Schlüssel zum Erfolg, denn in "Conviction" reicht es nicht aus, sich im Schatten zu verstecken, um zu überleben. Sam muss lernen, eine Menschenmenge



» Klappt es mit dem Untertauchen in der Menge nicht (linkes Bild), geht Ihr zum Angriff über. Dabei macht Ihr regen Gebrauch von der Umgebung.

für sich zu nutzen – entweder, indem er unauffällig darin untertaucht oder zur Ablenkung eine Panik provoziert. Spannender und dynamischer soll "Splinter Cell" dadurch werden, so Entwickler Ubisoft. Das reicht von

zählt, die sich auf unterschiedliche Art meistern lassen. Nicht nur das soll für Dauermotivation sorgen, vor allem will der Entwickler die Spieler mit neuen Ideen im Multiplayer-Modus fesseln: Miltreiter tauchen in Menschenmengen unter und Ihr müsst lernen herauszufinden, wer Freund und wer Feind ist. "Conviction" ist bisher nur für die Xbox 360 angekündigt, aber wie wir Ubisoft kennen, werden auch die anderen Konsolen nicht leer ausgehen. jw



» Alleine und ohne Ausrüstung müsst Ihr lernen, zu improvisieren – Alltagsobjekte werden da schnell zu Waffen.



» Schleichen hat Sam in "Conviction" nicht verlernt. Wie schon in "Double Agent" ist es aber selten richtig dunkel.

INFOS

System	360
Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal

SPLINTER CELL: CONVICTION

Sam Fisher dreht auf seine alten Tage noch einmal richtig auf: Mit einem frischen Spielkonzept und Next-Gen-Power will Ubisoft dem Vorzeigespieler zu mehr Tiefgang verhelfen.

POTENTIAL
Entwickler
nicht negativ



The Darkness

Wir haben den atmosphärischen Shooter der "Riddick"-Macher ausführlich gespielt – er ist düster, brutal und verdammt gut!

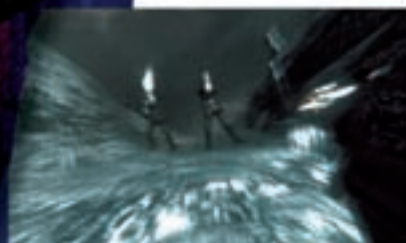


360 Teufel mit Pickelhaube: In der Dunkelwelt trifft ihr auf garstige Kreaturen.

» Wie stellt ihr Euch die Hölle vor? Ein brodelndes Lavameer mit kleinen Teufeln, die die Seelen der Verblichenen mit dem Dreizack picken – auf einem Thron aus Schädeln sitzt der Höllenfürst. Oder nicht ganz so klassisch als gigantischen Musikantenstadl mit einem stets gut gelaunten Karl Moik, der rund um die

Uhr die Musi spielen lässt. Vielleicht wie eine einsame Insel mit massig Freizeit, aber keiner Konsole, keinem Handheld, keiner Glotze, ja nicht mal einem Damenunterwäschekatalog in greifbarer Nähe? Wie auch immer ihr Euch die Unterwelt, den Hades, das Totenreich vorstellt – in jedem Fall manifestieren sich dort Eure Ängste, Eure Vorstellung von endlosem Leid, von undurchdringlicher Dunkelheit.

Jacky Estacado, Held des Ego-Shooters "The Darkness", spürt diese Dunkelheit am eigenen Leib. An seinem 21. Geburtstag ergreift die "Darkness", eine uralte, finstere Macht, Besitz von ihm – zudem muss Jacky im Spielverlauf selbst ins Reich der Finsternis reisen, will er Herr über seinen Körper und Verstand bleiben. Jackys persönliche "Hölle" erinnert an die Schlachtfelder des Ersten Weltkriegs: Schützengräben, in denen



360 Klasse Feature: Sendet den Schlangen-ähnlichen Dämonenkopf aus und tötet Feinde gefahrlos (links). Ein Tête-à-Tête mit der Freundin sorgt für Entspannung.





» Viele Schusswechsel könnt ihr umgehen, wenn ihr die Darklings vorschiebt – sie erledigen die Dicksarbeit gern für Euch.

die Soldaten langsam wahnsinnig werden, die Luft vom Explosionslärm zerrissen, die Menschen blutverschmiert, verstümmelt. Ihr kämpft Euch durch Bunker, schießt modrige Mutantensoldaten über den Haufen und bekommt es mit der Angst zu tun: Visionen suchen Euch heim, grausige Bilder flackern vor Euren Augen auf. Trefft ihr schließlich auf die Abbilder der vier apokalyptischen Reiter (Tod, Krieg, Krankheit und Hunger), rutscht selbst "Silent Hill"-erprobten Horror-Profis das Herz in die Hose – selten habt ihr eine derart bedrückende, schwermütige und gleichsam kunst-

tückisch abmurkst und durch die winzigsten Öffnungen passt. Oder nutzt ein Tentakel der "Darkness": Ihr durchbohrt Zombies, räumt Hindernisse beiseite oder knipst die Lichter aus – mehr Dunkelheit bedeutet mehr "Darkness"-Energie. Später fallen Euch die "Darkness"-Knarren in die Hände – diese vernichtenden Waffen nutzen den Schatten als Munitionskiste! Jackys zweiter Trumpf sind die Darklings – kleine Kobolde, die verschiedene Funktionen übernehmen: Während Schütze und Berserker offensiv Feinden den Garaus machen, sorgt der Lichtkiller für



» Junger Mafioso mit Vorliebe für schwarze Ledermäntel sucht Dich! Meine Hobbys: böse Gucken, Ballern und mit meinen Dämonenköpfen Herumtollen.

unkompliziert, das Wechseln und der Einsatz der "Darkness"-Fähigkeiten klappt problemlos. Noch nicht ganz glücklich sind wir mit dem Zielen bei den Ballereien: Während bei ausgeschalteter Auto-Aim-Funktion viele Schüsse an den Gegnern vorbeirauschen, erinnern die Gefechte mit Autozielhilfe eher an einen Third-Person-Shooter. Ob die Schweden das in der kurzen Zeit bis Ende Juni noch verbessern können?

Abgesehen davon stellt "The Darkness" ein außergewöhnliches Stück Software dar. Schließlich ist die diabolische Alternativwelt nur ein Teil des Spiels: Ihr streift durchs virtuelle New York, haltet einen Plausch mit den Stadtbewohnern und besucht

viele Schauplätze: vom U-Bahnnetz über die Brandruine eines Kinderheims bis eben zu den Schützengraben des Ersten Weltkrieges – das alles in toller Optik mit scharfen Texturen, klasse Charaktermodellen und atmosphärischen Filtern. "The Darkness" wird höllisch gut! ms

»Die Luft ist vom Explosionslärm zerrissen, die Menschen sind blutverschmiert und verstümmelt.«

volle Interpretation dieser biblischen Figuren gesehen. Will Jacky in dieser Dusterwelt überleben, muss er neben dem Schießgewehr auch die Fähigkeiten der "Darkness" einsetzen – davon gibt's reichlich. Auf Knopfdruck schickt ihr einen kriechenden Dämonenkopf aus, der Gegner heim-

kaputte Glühbirnen, wollt ihr massives Mauerwerk zerstören, rückt schließlich ein Darkling mit Dynamit im Gepäck an. Massig Möglichkeiten also, die Euch die Entwickler spendieren – passen diese Features alle aufs Pad? Ja, tun sie – die Kontrollen von "The Darkness" sind erstaunlich

VOM ARTWORK ZUM FERTIGEN SPIEL



Als wir vor gut einem Jahr die schwedischen Entwickler von "The Darkness" für einen exklusiven First-Look besucht haben, fielen uns die grandiosen Artworks auf, mit denen der Präsentationsraum gepflastert war. "Alles nur eindrucksvolles Schauwerk oder Konzeptzeichnungen für echte Spielelemente?" fragten wir uns damals. Zum Glück fanden viele der künstlerisch wertvollen Entwürfe ihren Weg ins fertige Spiel – wir trafen z.B. auf zwei der apokalyptischen Reiter, Krankheit und Hunger (Bild). Zwar wurden die Figuren teilweise noch verändert, die Verwandtschaft des 3D-Modells mit der ursprünglichen Skizze ist aber unverkennbar.



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Starbreeze, Schweden
Hersteller	Take 2
Genre	Ego-Shooter
Termin	29. Juni

THE DARKNESS

Den gefällt uns:

- » atmosphärische, bedrückende Hölle
- » sehr feine Optik
- » Abwechslung durch Fähigkeiten der "Darkness"
- » interessante Story

Daran muss gearbeitet werden:

- » Steuerung bei Ballereien noch sehr feinfühlig

Einziger Shooter mit reichlich Horror-Einschlag und Spitzengrafik – wegen zahlreicher derber Szenen nur für volljährige Zucker.



Devil May Cry 4



Die Dämonen zittern schon vor Angst, denn im Next-Gen-Debüt von Dante & Co. wird noch spektakulärer gemetzelt.

» «Hol' mich doch der Teufel!«, mag sich so mancher Fan von "Devil May Cry" in den letzten Monaten gedacht haben. So sorgt die erste Next-Gen-Episode der Dämonen-Keilerei schon lange vor Veröffentlichung für Wirbel: einerseits weil Capcom den beliebten Mantelträger Dante gegen den unbekannten Nero austauscht. Andererseits weil der Publisher Teil 4 nun auch für die Xbox

360 ankündigt. Letzteres fanden nicht nur Sony-Anhänger zum Heulen – auch Produzent Hiroyuki Kobayashi zeigte sich alles andere als begeistert von den Multiplattformambitionen seines Arbeitgebers. Fans und Macher werden die Doppelveröffentlichung verkraften, denn keine der beiden Plattformen wird bevorzugt. Auch bei dem neuen Spielcharakter können wir Entwarnung geben, denn



An blauen Sprungpunkten hangelt sich Nero über Abgründe.

der Neue sieht dem altgedienten Dämonenföter Dante zum Verwechseln ähnlich: Das gleiche weiße Haupthaar, das vorlaute Mundwerk und der identische Klamottengeschmack – wenn das mal nicht eine Blutsverwandtschaft zutage fördert. Wie und ob die Kämpfer familiär zueinander stehen, bleibt allerdings bis zur Veröffentlichung Capcoms Geheimnis. So oder so sind Reibereien zwischen

den beiden Schwertschwingern vorprogrammiert. Nero wildert nämlich ungeniert in Dantes Reich: Der Jungspund metzelt sich vor prachtvollen Kulissen durch allerlei Ausgeburten der Hölle. Das macht er so stilvoll und elegant, dass wir bei einem Probezock dem aufs Abstellgleis geschobenen Dante keine Träne nachweinen. Zumal uns Produzent Kobayashi versichert, dass wir die zweite



Dante kann nun im Spiel fließend zwischen seinen vier Kampfstile Swordmaster, Gunslinger, Trickster und Royal Guard wechseln.



Rundumschlag: Entfesselt ihr die aufgeladene Schwertenergie, verhackstückt Nero mit einem Klingentornado seine Gegner.



PS3 Der Gegner mag noch so groß und mächtig sein, Nero stört das nicht.



PS3 Heißer Kampf mit frostigen Gesellen: Die Eisdämonen packt Nero am Kragen und schleudert sie gegen Säulen.



PS3 Feuer frei: Der aufgeladene Schuss haut kleinere Gegner aus den Latschen.

Hälfte des Spiels sowieso mit Dante bestreiten.

Sich auf Nero einzulassen, fällt nicht schwer: "Devil May Cry 4" bedient sich des gleichen Musters, das schon in den vorherigen drei Teilen die Spieler an den Bildschirm fesselte. Mit spielerischer Leichtigkeit hacken wir auf Marionettenmonster ein, schleudern sie in die Luft und durchlöchern sie mit Bleiprojektilen,

bis nichts außer einem Schwall roter Orbs zurück bleibt. Begleitend zu Neros Kraftakten lässt Capcom die

das Spektakel. Abgesehen von der optischen Virtuosität hat der vierte Aufmarsch der weinerlichen Teufel

»Egal, was oder wen Nero malträtirt – immer begleiten wuchtige Effekte das Spektakel.«

Grafikmuskeln spielen: Egal, was oder wen Nero mit Schwert und Pistole malträtirt – immer begleiten wuchtige Licht- und Feuerfunken

auch spielerische Neuheiten zu bieten. Damit Nero nicht zum billigen Abklatsch Dantes verkommt, haben ihm die Capcom-Mannen einige pfif-

fige Fähigkeiten mit auf den Weg gegeben: Schwert und Pistole lassen sich durch längeres Drücken der Angriffstasten mit Energie aufladen – ein wuchtiger Schuss und tödliche Klingenwirbel sind die Folge. Außerdem gleicht Neros rechter Arm einer Dämonenklau, die auf rabiate Weise Verwendung findet. Mit dem "Devil Bringer" getauften Killerhändchen rammt ihr Feinde ungespitzt in den Boden, packt sie am Kragen und schleudert sie durch die Luft. Abseits der Kämpfe nutzt ihr die Pranke als Enterhaken. Wie von einem unsichtbaren Band gezogen, befördert der "Devil Bringer" Nero an bestimmten Punkten über Abgründe.

Der "Devil Bringer" ist eine Allzweckwaffe, die besonders bei Bossen spektakuläre Aktionen auslöst. So bekommt Feuerdämon Berial, einmal seines schützenden Flammenschildes beraubt, die volle Wucht der Faustschläge zu spüren: Nero packt das haushohe Monster, knallt dessen hässliche Visage auf den Boden und befördert die Bestie mit einem Haken gegen die nächste Felswand. Dumm nur, dass Berial sich mit einem Flammeninferno revanchiert und den Helden in einer schillernden Rauch- und Feuerwolke grillt – "Devil May Cry 4" ist doch schwerer, als es den Anschein hat. /w

INTERVIEW » HIROYUKI KOBAYASHI



MANIAC im Gespräch mit dem Produzenten von "Devil May Cry" und "Devil May Cry 4"

Warum sieht Nero wie Dante aus?

Dass Nero wie Dante aussieht, war reiner Zufall. Neros Image sollte düster sein, damit er zum Spiel passt. Darum sieht er so aus, wie er aussieht.

Was sprach gegen eine Neuausrichtung der Serie, wie Sie es beispielsweise bei "Resident Evil" getan haben?

Der Unterschied ist, dass es "Resident Evil" schon seit über zehn Jahren gibt und wir verhindern wollten, dass die Fans des Spielprinzips überdrüssig werden. "DMC" ist erst

fünf Jahre alt und damit noch nicht bereit für ein Facelifting. Wir haben also das bekannte Spielprinzip mit einigen neuen Elementen ausgestattet, um die Fans bei der Stange zu halten und gleichzeitig neue Spieler anzulocken.

Sind Sie als Produzent zu "DMC" zurückgekehrt, weil Ihnen nicht gefallen hat, was das Entwicklerteam seit Teil 1 gemacht hat?

Natürlich wusste ich um die sinkenden Verkaufszahlen. Der eigentliche Grund, warum ich zurückgekommen bin, war aber wegen der Next-Gen-Konsolen. Für die neue Plattform wollen wir ein neues Spielerlebnis anbieten und deswegen haben wir – ich und die Produzenten der vorherigen "DMC"-Spiele – gemeinsam entschieden, wie wir den vierten Teil entwickeln.

Wie sehen sie "Devil May Cry" im Vergleich zu "God of War"?

"God of War" ist ein bisschen anders als unser Game. Der Spieler muss Rätsel lösen, Dinge herausfinden. Damit weicht es vom Stil eines traditionellen Actiontitels ab. "DMC" ist im Kern viel mehr ein Actionspiel, weil es keine Rätsel zu lösen gibt und der Spieler nur damit beschäftigt ist, Gegner zu vermobeln.

Wer hatte die Idee mit einer Xbox-360-Version?

Die Entscheidung fiel an oberster Stelle und da ich ein Capcom-Angestellter bin, muss ich mich daran halten. Viele Leute besitzen eine Xbox 360 und Capcom kann diesen Markt nicht ignorieren. Es macht keinen Unterschied, für welche Plattform sie das Spiel kaufen. Die Spielerfahrung ist dieselbe.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	2007

DEVIL MAY CRY 4

Das gefällt uns:

- fantastisch choreografierte Action
- prachtvolle Umgebungen, üppige Effekte
- cooler "Devil Bringer"-Kampfstil

Daran muss gearbeitet werden:

- spielerische Neuerungen noch zu wenig
- etwas eintönig

Grafisch opulentes Actionspektakel, das spielerisch aber noch zu wenig Neues bietet.



Stuntman: Ignition



Für Nervenstarke: THQs Renn-Action wandelt auf dem schmalen Grat zwischen Lust und Frust.

»Vorbereitung ist das A und O. Wer die Stuntsequenzen immer wieder durchgeht, kann von einem sicheren Gelingen ausgehen«, verkündet Rennfahrer Julien Piguet bei der Präsentation von "Stuntman: Ignition".

Das mag für das echte Leben zutreffen. Doch ich sitze hier in Paris vor einem hochauflösenden LCD-Schirm und könnte das Xbox-360-Pad vor Wut gegen die Wand pfeffern. Grund ist besagtes Spiel. Der letzte der vier antestbaren Solo-Levels macht nämlich da weiter, wo der Vorgänger anno 2002 (siehe MANIAC 09/02) aufhörte: bei knallharten, ohne Auswendiglernen nicht zu schaffenden Missionen. Und das, obwohl Produzent Randy King vor knapp einer Stunde behauptete: "Wir haben uns das erste 'Stuntman' genau angesehen und den Schwierigkeitsgrad entschärft".

Nun gut, vielleicht ist mein Nervenkostüm nicht mehr ganz so stabil wie vor fünf Jahren. Immerhin darf ich jetzt innerhalb eines Stunts fünfmal danebenhauen, bevor der virtuelle Regisseur den Take abbricht. Wer sich besonders doof anstellt, bekommt zwei weitere 'Credits' dazu – Easy-Mode nennt sich das dann.



360 Nach gelungenem Stunt genießt ihr einen rasant geschnittenen Film.

"Damit sollte es doch zu schaffen sein", raune ich mir zu. Und tatsächlich, es klappt! Jubel, Konfetti, Feuerwerk. Die Befriedigung es geschafft zu haben, ist so groß wie beim ersten Teil – das Verlangen, auch die anderen 35 Stunts zu meistern, regt sich vehement. Schließlich hat das Spielprinzip nichts von seiner erfrischenden Andersartigkeit eingebüßt: Als Stuntman steigt ihr in 28 Fahrzeuge und voll-

des Filmemachers über die Bühne gebracht, gibt's als Belohnung die fertig geschnittene Sequenz zu sehen.

Die PS3-Version soll wie die Xbox-360-Fassung aussehen: ansehnlich mit aufwändigem Schadensmodell. Die PS2-Umsetzung wird laut Aus-

»Das Spielprinzip hat nichts an Frische eingebüßt.«

führt damit halsbrecherische Aktionen: Slidet mit angezogener Handbremse durch Kurven, springt über Rampen und rammt markierte Vehikel. Was ihr zu tun habt, erklärt vorab der Regisseur. Dieser quasselt während des Stunts zudem aus dem Off: "Überhol' das Auto links", "Spring über die Straßenbahn" schallt es aus den Lautsprechern. Habt ihr eine Szene zur Zufriedenheit

sage des Entwicklers über dem grafischen Niveau des Vorgängers liegen – zu begutachten war sie nicht. Dafür durfte der Verfasser dieser Zeilen noch den neuen Mehrspieler-Modus ausprobieren. Hier herrscht aktuell (spätes) Chaos – bei der Punktevergabe blickte keiner der anwesenden Schreiberlinge durch, os



360 Mischung aus Rennspiel und Stuntaction: Im Multiplayer-Modus zählen je nach Variante Platzierung oder Punkte.

INFOS

System	PS2, PS3, 360
Entwickler	Paradigm, USA
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Termin	3. Quartal

STUNTMAN: IGNITION

Das gefällt uns:

- » frisches Spielprinzip
- » aufwändiges Schadensmodell
- » abwechslungsreiche Szenarien

Daran muss gearbeitet werden:

- » Trial&Error-Passagen immer noch vorhanden
- » Bildrate geht teils arg in die Knie

Crashen auf Kommando: erfrischend andersartige Action-Razerei, die hoffentlich nicht am Schwierigkeitsgrad scheitert.

POTENZIAL



Square Enix Party 2007

Feierlaune bei Square-Enix: Der "Final Fantasy"-Macher präsentiert kommende Abenteuer!

Mitte Mai durften Spieler in Tokio zukünftige Produkte von Square Enix beschnuppern: Dazu wurden in den Hallen der Makuhari-Messe allerlei Stände, Merchandise- und Comic-Arenas eingerichtet. Neben den spielbaren Titeln bestaunten die Besucher in zwei Kinos allerlei Ausschnitte weiterer Produktionen. Darüber hinaus wurden am Rande der Veranstaltung auch einige Geheimnisse offenbart: Synchronsprecher der kommenden Rollenspielneuaufgaben **Star Ocean 1&2** (PSP)



Neue Episoden: "Crisis Core" wird das Kampfsystem des ersten PSone-"Final Fantasy" vereinfachen.



Kein fader Stellungskrieg: Die Kämpfe von "Final Fantasy XIII" sind mit Action-Animationen und flexibler Kameraführung aufregend in Szene gesetzt.

plauderten aus dem Nähkästchen und wer die Präsentationen genau verfolgte, durfte eine neue Szene mit "Kingdom Hearts"-Held Sora bestaunen - mehr wird erst im Herbst auf der Tokyo Game Show verraten.

Wir bleiben bei den Fakten: An der Seite von **The Last Remnant** (siehe Seite 70) sorgte vor allem das Action-Rollenspiel **Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors** für Aufsehen, in dem Square Enix das Kampfsystem seiner Nippon-Konsole "Dragon Quest Kenshin" (MANIAC 01/04) aufpoliert - Ihr erforscht eine 3D-Abenteuerwelt und haut den Monstern in Echtzeit die Wii-Remote um die Ohren. Natürlich wurden auch neue Szenen aus **Final Fantasy XIII** gezeigt, dem ergänzende Action- und Handy-Ableger auf den Leib geschneidert werden - so kann man die Handlung sogar mobil weiter er-

forschen. Originell waren auch die Ankündigungen für Handhelds, denn **Dragon Quest IX** erscheint exklusiv fürs Nintendo DS. Außerdem lassen die Japaner ihre RPG-Figuren in **Itadaki Street DS: Dragon Quest & Super Mario** gegen Nintendo-Helden zum Brettspiel antreten. Die letzten Tage im Leben von Hip-Hop-Fan Neck spielen in den Straßen von Tokio, deshalb wird **It's a Wonderful World** vermutlich nicht nach Übersee kommen. Selbiges gilt für die Lernspielserie **DS Style**, die dem japanischen Publikum u.a. klassische Musik und Gartenarbeit ans Herz legen soll. Für Euro-Spieler interessanter sind dagegen die Neuaufgaben und Ableger der



Der einstige "Final Fantasy"-Konkurrent darf auf dem DS weiter leben: "Dragon Quest IX" erforscht ihr trotz Comic-Grafik in 3D.

vielen **Final Fantasy**-Klassiker: Die ersten beiden Episoden kommen in der **Anniversary Edition** originalgetreu auf PSP, DS-Fans werden dagegen **Final Fantasy IV** in 3D genießen dürfen. Beide Handhelds bekommen zudem eigene Varianten des Strategiespiels **Final Fantasy Tactics**. Wie lange ihr darauf warten müsst, bleibt allerdings unklar: Westliche Termine wurden auf der Party in Tokio nicht genannt. oe

HIGHLIGHTS DER SQUARE ENIX PARTY 2007

Titel	System(e)	Genre	spielbar
Dragon Quest IX	DS	Rollenspiel	Nein
Dragon Quest Monster Battle Road	Arcade	Kartenspiel	Nein
Dragon Quest Monster Joker	DS	Rollenspiel	Nein
Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors	Wii	Action-Rollenspiel	Ja
DS Style	DS	Lernspiel	Ja
Final Fantasy Advance 2	GBA	Strategie	Ja
Final Fantasy Anniversary Edition	PSP	Rollenspiel	Nein
Final Fantasy II Anniversary Edition	PSP	Rollenspiel	Nein
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	Wii	Action-Adventure	Nein
Final Fantasy Crystal Chronicles: Rings of Fate	DS	Action-Adventure	Ja
Final Fantasy IV	DS	Rollenspiel	Nein
Final Fantasy Tactics: War of the Lions	PSP	Strategie	Ja
Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire	DS	Strategie	Ja
Final Fantasy VII Crisis Core	PSP	Rollenspiel	Ja
Final Fantasy XII International Zodiac Job System	PS2	Rollenspiel	Ja
Final Fantasy XII Revenant Wings	DS	Rollenspiel	Ja
Final Fantasy XIII	PS3	Rollenspiel	Nein
Itadaki Street DS: Dragon Quest & Super Mario	DS	Brettspiel	Ja
It's a Wonderful World	DS	Action-Rollenspiel	Ja
The Last Remnant	PS3 / 360	Rollenspiel	Nein

SPIELE-TEST



»» Screenshot des Monats

INFOS

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

FAZIT

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

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



Matthias im Glück: Er durfte "King of Fighters Maximum Impact 2" testen.

»» So werten wir:

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

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

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

MANIAC

- mindestens 116 Seiten Lesespaß
- inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielvideos
- im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
- kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM

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

SPIELSPASS

99 von 100

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

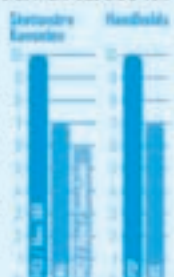
Die Spielpass-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir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

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

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

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

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



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

Tomb Raider: Anniversary

INFOS

System PS2 / XBOX / PSP
 Entwickler Crystal Dynamics, USA
 Hersteller Eidos
 Genre Action-Adventure
 Termin im Handel
 USK ab 12 Jahren
 Spieler 1

FAZIT

Tolle Spielbarkeit, pompöse Levels und geniales Leveldesign: klar das beste PS2-"Tomb Raider", wenn auch stellenweise frustig.



PS2 Reicht es oder reicht es nicht? Die Sprungeinlagen sorgen des Öfteren für Adrenalinschübe.

» Egal, wo man hinschaut – jeder kramt die angestaubten Klassiker aus der Mottenkiste und bringt sie ein zweites Mal gewinnbringend unters Volk. So schlägt die Filmindustrie Kapital aus Remakes zu "King Kong" und "Godzilla", die Musikindustrie hält die "Eternal Flame" durch regelmäßigen Cover-Nachschub am Leben und die Automobilindustrie schickt Klassiker wie Käfer

und Mini erneut ins Rennen. Selbst das Friseur-Metier preist die Retro-Matte Vokuhila als den letzten Schrei an. Nur eine Branche scheint sich da herauszunehmen: die Videospieleindustrie. Abgesehen von "Resident Evil" für den GameCube sind echte Remakes Mangelware.

Woran liegt's? Nun, betrachtet man die angeführten Beispiele, stößt man schnell auf eine Gemein-

samkeit: Zwischen Original-Produkt und Neuauflage liegen mehr als zehn Jahre. Eine Art ungeschriebenes Gesetz also! Und plötzlich ist klar, warum die Software-Schmieden bislang so zurückhaltend waren: Die potenziellen Spiele, die diese Zeitspanne einhalten, sind zu 99 Prozent 2D-Spiele. Und die eignen sich eben nicht sonderlich gut, um in 3D-Optik erneut über den Bildschirm zu flim-

mern. Doch mittlerweile haben auch Polygon-Schleudern wie Saturn und PSone über elf Jahre auf dem Buckel; die Recycling-Lawine könnte also langsam ins Rollen kommen. Und siehe da: Mit "Anniversary" erscheint ein Remake des kultigen Action-Adventures, das 1996 zuerst für die Saturn und wenig später für die PlayStation erschien: "Tomb Raider".

Kein altes Eisen

Um es vorweg zu nehmen: Das Crofts'sche Abenteuer wurde nicht nur optisch generalüberholt, sondern auch spielerisch einer Frischzellenkur unterzogen – doch dazu später mehr. Gleich geblieben ist die Hintergrundgeschichte und der grobe Spielablauf: Auf der Suche nach einem mächtigen Artefakt durchforstet ihr z.B. eisige Katakomben in Peru, turnt durch eindrucksvolle Griechenland-

VON FALTEN KEINE SPUR: LARA HEUTE UND VOR 10 JAHREN



PSone



PS2

Gegenüberstellung: Links das St. Francis Folly aus dem Ur-"Tomb Raider", rechts das PS2-Gegenstück. Während der Levelaufbau hier nahezu identisch ist, erkennt ihr andere Räume kaum wieder. Auch optisch hat sich einiges getan: Durch die jetzt offene Decke wird das Ambiente in schummriges Licht gehüllt.



PSone



PS2

Bist du aber groß geworden: Der schmale T-Rex aus PSone-Zeiten wirkt verglichen mit dem Monstrum aus "Anniversary" fast schon lächerlich. Auch der Kampf gestaltet sich anspruchsvoller: Während damals ein paar Kugeln aus der Knarre ausreichten, müsst ihr die Bestie heute in eine Stachelbarriere locken.



André Kaszmaier

Größer, schöner, besser – Miss Crofts' letzte PS2-Exkursion holt noch mal alles aus der betagten Maschine heraus. Mir hat zwar schon die "Legend"-Episode gut gefallen, aber "Anniversary" toppt diese mit Leichtigkeit: Die wenigen Actioneinlagen haben jetzt endlich Daseinsberechtigung und die Klettereien sind spielerisch nahezu perfekt. Leider nur nahezu: Weil man gelegentlich nicht erkennt, wo es weitergeht oder Zeitlimits arg knapp bemessen sind, stürzt die sexy Archäologin öfter in die Tiefe, als einem recht sein kann – hier habe ich die Rückspulfunktion aus "Prince of Persia" schmerzlich vermisst. Ansonsten kann ich "Tomb Raider: Anniversary" nur jedem ans Herz legen – vor allem Fans des persischen Prinzen.



Frau Croft genießt die herrliche Aussicht: Vor allem die Ägypten-Levels sehen dank kolossaler Bauten und herrlicher Beleuchtung umwerfend schön aus. Lediglich die fehlende Kantenglättung stört das Postkarten-Panorama – aber man kann ja (außer in "God of War II") nicht alles haben.

Kulissen und erkundet mythische Tempelanlagen in Ägypten.

Das geht in den meisten Fällen folgendermaßen von statten: Zunächst einmal kommt ihr in einen riesigen Raum, den ihr genauer unter die Archäologen-Lupe nehmt. Aber Achtung, hier wimmelt es nur so vor Gefahren! Bedrohung Nummer eins: Ihr bleibt wie angewurzelt erst einmal mehrere Minuten stehen, um die eindrucksvolle Kulisse – und die imposanten Rundungen von Frau Croft – zu inspizieren. Doch die exzessive Begutachtung wird durch Bedrohung

Nummer zwei jäh unterbrochen: Mit einem ohrenbetäubenden Gebrüll kündigen sich drei aufgebraute Gorillas an. Wer jetzt mit den Augen rollt und meint, die Kämpfe würden wieder so belanglos ausfallen wie in "Tomb Raider: Legend", irt. Die Ballereien mit den fast ausschließlich tierischen Kontrahenten werden jetzt wesentlich gezielter eingesetzt und sind obendrein packender inszeniert. Dafür sorgt nicht zuletzt die neue Adrenalin-Funktion: Schießt die Vierbeiner ein paar Mal an und sie sprinten wutentbrannt auf Euch zu.

Wenn ihr nun im richtigen Moment einen Satz zur Seite macht, wird die Zeit verlangsamt und ihr könnt dem Viehzeug mit nur einem Schuss den Garaus machen – vorausgesetzt, ihr drückt zum richtigen Moment ab. Gelungene Neuerungen! Bei aller Lobhudelei wollen wir aber nicht verschweigen, dass wir bei vereinzelten Gefechten nicht in erster Linie mit dem Feind zu kämpfen hatten, sondern mit ungünstigen Kameraperspektiven und "Verdammt, lass mich doch erst aufstehen, bevor du wieder angreifst"-Situationen.

Puzzeln mit Lara

Nachdem ihr den Primaten die Felle über die Ohren gezogen habt, stößt ihr auf vier Vertiefungen in der Wand. Was ihr zu tun habt, ist klar (immerhin habt ihr vorher schon Räume nach demselben Prinzip passiert): Findet die passenden Objekte und öffnet so das Tor zum nächsten Gewölbe. Das alles klingt wahnsinnig routiniert – ist es zum Teil auch. Was aber immer wieder motiviert und aufs Neue verblüfft, ist das geniale Leveldesign. Die Crystal-Dynamics-Entwickler sorgen dafür, dass eure

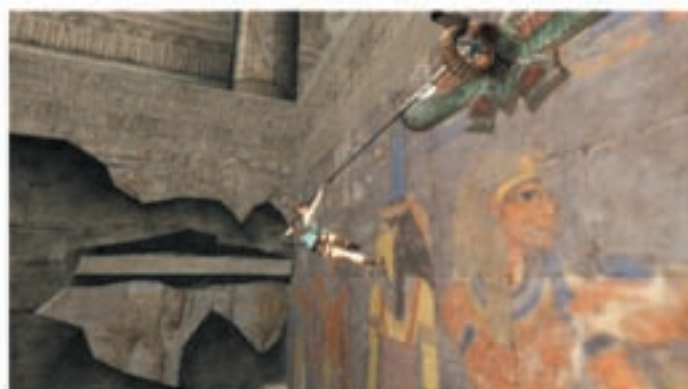
DIE COLLECTORS-EDITION



Zum zehnten Jahrestag von "Tomb Raider" beschenkt Euch Eidos mit einer prall gefüllten Collectors-Edition. Neben den freischaltbaren Extras auf der Spieledisc (Alternativ-Outfits, Audio-Kommentare der Entwickler, Charakter-Biographien) liegt der Verpackung noch eine zweite DVD bei. Darauf findet ihr Soundtracks zu "Anniversary" und "Legend", Artwork-Galerien, verschiedene Trailer und eine 30-minütige Doku über Lara Croft. Übrigens: Eine abgespeckte Version ohne Bonusmaterial wird es erst nicht geben.



Immer schön Haltung bewahren: Wenn Lara plötzlich wild um sich fuchelt, müsst ihr schnell die Dreieck-Taste drücken, damit sich die dralle Amazone wieder fängt und nicht als frittierte Fleischeinlage endet.



Praktisches Werkzeug: Lauft mit Hilfe des Enterhakens an der Wand entlang, verwendet ihn als Liane oder verrückt mit ihm schwere Gegenstände.



Bei den Bosskämpfen ist Köpflchen gefragt: Hier schicken wir dem Zentauren seinen Versteinerungsstrahl postwendend zurück.



Statt Zucker gibt die Grabräuberin dem Affen lieber eine Portion Blei: Im Adrenalin-Modus weicht Ihr den Bestien in Zeitlupe aus und schaltet sie mit nur einem Schuss aus. Damit der nicht daneben geht, lockt Ihr die Gegner auf.

Klettereien nie langweilig werden: Mal hangelt Ihr Euch an schmalen Felsvorsprüngen entlang und wagt riskante Sprünge von Klippe zu Klippe, dann schwingt Ihr Euch an einem Seil über schwindelerregende Höhen oder balanciert auf schmalen Säulen über Lavaströme. Immer griffbereit haltet Ihr dabei Euren Enterhaken, dessen Einsatzgebiet im Vergleich zu "Tomb Raider: Legend"

erweitert wurde: Verankert das praktische Utensil an einem Haken, und Ihr könnt – ähnlich dem persischen Prinzen – an der Wand entlang laufen. Apropos "Legend": Zwar wurden Steuerung und Spielablauf fast 1:1 übernommen, dafür ist "Anniversary" dem Vorgänger in Sachen Grafik, Musik, Komplexität, Umfang (ca. 15 Stunden) um ein Vielfaches überlegen.

Kein Sonntagsausflug

Kletter-Novizen seien gewarnt: Auch der Schwierigkeitsgrad hat deutlich

angezogen. Sowohl die vertrackten (jedoch stets logischen) Rätsel als auch die teils haarigen Geschicklichkeitseinlagen stellen Eure Geduld gelegentlich auf die Probe. Dafür waren die Entwickler großzügig mit Checkpoints – nervig nur, dass Ihr nach jedem Ableben mit (immerhin kurzen) Ladezeiten gequält werdet.

Abgerundet wird das exquisite Abenteuer-Paket mit allerlei Goodies, die Ihr durch das Aufspüren von gut versteckten Reliquien und Artefakten freischaltet (siehe Infokasten auf der vorigen Seite). Bleibt noch die Frage,



Heimelige Atmosphäre: Unabhängig vom Hauptspiel dürft Ihr im Anwesen der Crofts kleine Rätsel lösen und ergatterte Trophäen bewundern.



Ulrich Stepphagen

Alles Gute zum Geburtstag, Lara. Du bist zwar, ganz lady-like, etwas spät dran mit Deinem Jubiläum, doch das Warten hat sich gelohnt: Besser als "Tomb Raider: Anniversary" kann ich mir das Update eines (neuerlichen) Klassikers fast nicht vorstellen. Die Grafik-Engine bringt die imposanten Umgebungen flüssig auf den Schirm, die "Legend"-Steuerung funktioniert tadellos und macht das ganz schön knifflige Erkunden der Levels noch spannender. Geballert wird zum Glück wenig, denn die fordernden Kletterpassagen machen das Abenteuer erst zum Erlebnis. Außerdem stimmen im Vergleich zu "Legend" Herausforderung und vor allem Umfang – wer sich dieses "Tomb Raider" entgehen lässt, verpasst den Höhepunkt der Serie.

ob wir "Tomb Raider: Anniversary" auch Kennern des Originals ans Herz legen? Ganz klar: ja! Denn zum einen steuert sich die attraktive Archäologin nun wesentlich dynamischer, zum anderen erforscht Ihr komplett umgekrempelte bzw. erweiterte Welten. Während Ihr im Original z.B. eine Brücke unbeschadet überqueren konntet, bricht selbige in der Neuauflage zusammen und sorgt für einen gehörigen Schreck. Klasse! Geschmackssache sind dagegen die neuen Quick-Time-Events, die aber schön in Szene gesetzt wurden und ohnehin nur sehr selten anzutreffen sind. ok

"ANNIVERSARY" AUF WII

Bis vor kurzem ließ Eidos noch verlauten, "Tomb Raider: Anniversary" erscheine nur für PS2 und PSP. Pustekuchen – noch in diesem Jahr feiert Lara ihr Jubiläum auch auf der Nintendo-Konsole. Ob Ihr den Greifhaken dann per Wurfbewegung verankert oder Gegner in Lightgun-Manier unschädlich macht, ist noch nicht bekannt – ebenso wenig gibt's bislang Screenshots. Die PSP-Fassung hat sich hingegen etwas verschoben, den Test reichen wir in der nächsten Ausgabe nach. Auch Xbox-360-Besitzer sollten die Hoffnung nicht aufgeben: Es würde uns schon sehr wundern, wenn Frau Croft sich nicht auch hier blicken lässt. Uns würde es auf jeden Fall freuen.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

- » "Tomb Raider"-Neuauflage mit erweiterten bzw. überarbeiteten Levels
- » wesentlich länger als "Legend"
- » wieder mit dabei: das mit Rätseln gespickte Croft-Manor
- » Bonus: neue Outfits, Audio-Kommentare, Soundtracks und vieles mehr

PlayStation 2

Singleplayer

Multiplayer

Grafik

Sound

SPIELSPASS

87

Forza Motorsport 2



INFOS

System 360
Entwickler Turn 10, USA
Hersteller Microsoft
Genre Rennspiel
Termin 8. Juni
USK ab 0 Jahren
Spieler 1-8

FAZIT

Spürbar verbesserte Rennsimulation mit Schwerpunkt auf Fahrgefühl und flüssiger Optik – nicht perfekt, aber sehr gut.

Die legendäre Nordschleife ist wieder dabei: Wer sie zu ungestüm angeht, zerbeult schnell sein Auto.



„Gran Turismo“ gilt als der heilige Gral für alle, die auf realitätsnahe, aber dennoch nicht zu pedantisch angelegte Rennsimulationen stehen – aber den gibt's eben nur für die Sony-Hardware. Deshalb bemühte sich Microsoft um einen eigenen Rivalen in Form des 2005 erschienenen „Forza Motorsport“, das dank Xbox Live auch spannende Online-Rennen ermöglichte und schnell eine treue Fangemeinde gewann.

Die Erwartungen an die Fortsetzung sind daher hoch gesteckt, zumal „Forza Motorsport 2“ vor „Gran Turismo 5“ (das „GT HD“-Demo auf der PS3 ist schließlich kein vollwertiges Spiel) in die Next-Gen-Startaufstellung fährt. Wieder steht die akkurate Simulation von Fahrverhalten und -physik im Vordergrund, ohne aber 'normale' Spieler abschrecken zu wollen. Soll heißen, jedes Vehikel hat seine eigene Charakteristik und fühlt sich überzeugend realistisch an. Außerdem machen sich bereits kleine Änderungen am Setup bemerkbar – Bastler können ihren Tuning-Gelüsten freien Lauf lassen, trotzdem braucht

Ihr kein stundenlanges Fahrtraining, um flotte Runden auf den Asphalt zu zaubern. Der Kompromiss ist tadellos gelungen und kann sich ohne Weiteres mit „Gran Turismo“ messen. Bequemlichkeiten in Form von auf Wunsch abschaltbaren Fahrhilfen wie ABS und Traktionskontrolle sowie der berühmt-berüchtigten Ideallinien-Anzeige sorgen dafür, dass sich Konsolenpiloten aller Leistungsklassen wohl fühlen. Letztere Einblendung gibt's jetzt auch als Kompromisslösung: Sie blinkt dann nur auf, wenn Ihr zu schnell auf eine Kurve zubraust.

Vier Räder und Vollgas

Am Fuhrpark gibt es wenig zu meckern, über 300 Boliden stehen parat. In zehn Leistungsklassen aufgeteilt, wählt Ihr zwischen normalen Straßenmodellen von z.B. VW oder Honda, Luxus Schlitten aus den Porsche- und Ferrari-Werkstätten sowie Hochgeschwindigkeitsgeschossen diverser Rennserien. Bei allen könnt Ihr zahlreiche Feineinstellungen vornehmen und Upgrades kaufen, die auch die Einteilung der Rennklasse beein-



Der ehemalige Flughafen Sebring ist einer der neuen Rennorte und wurde wegen seiner tückischen Betonplatten-Abschnitte ausgewählt.

flussen – wer will, züchtet sich z.B. einen Super-Gott, der es dann selbst mit Lamborghinis aufnimmt. Ebenfalls nicht fehlen darf die populäre Option des Vorgängers, eigene Kunstwerke auf den Lack zu zaubern: Die Werkzeuge und Vorlagen dafür sind zwar erneut mehr an Könner gerichtet, die haben dafür ungeahnt viele Möglichkeiten – pro Fahrzeugseite sind nun satte 4.000 Schichten bearbeitbar.

Grafisch macht „Forza Motorsport 2“ einen großen Schritt nach vorne:

Das zeitweise utopisch anmutende Versprechen, durchgehend 60 Bilder pro Sekunde zu erreichen, ist tatsächlich Wirklichkeit geworden. So geschmeidig und flüssig wie hier flitzen die Vehikel in kaum einem anderen Rennspiel über die Pisten. Auch die Automodelle mitsamt Echtzeitspie-

Thomas Storch

Vom Vorgänger war ich damals trotz großer Vorfreude enttäuscht. Teil 2 merkt nun viele Kritikpunkte aus. Allen voran den wichtigsten: das Fahrverhalten. Zahlreiche Physikberechnungen sorgen endlich für ein nachvollziehbares wie spannendes Sim-Feeling, das dank abschaltbarer Fahrhilfen und einblendbarer Echtzeit-Fahrdaten für Motivation sorgt.

So macht das Ausloten des Grenzbereichs und die Jagd nach der Bestzeit richtig Spaß. Ebenso gefällt das zeitintensive Lackieren des eigenen Vehikels, ein Bildimport via USB wäre hier aber noch sinnvoll gewesen. Optisch bleibt der Wow-Effekt zwar aus, dennoch bringt die durchweg flüssige Grafikkulisse viel Fahrspaß auf den Schirm – Xbox-360-untypisch aber ohne Anti-Aliasing.



Die meisten Fantasie-Kurse des Vorgängers wurden nicht übernommen, doch die beiden herbstlichen Maple-Valley-Pisten schafften den Sprung.



Dürfen nicht fehlen: detaillierte Renn-Replays und die Foto-Funktion.



Während die realen Schauplätze meist mit wenig spektakulärer Umgebungsoptik daherkommen, ist das Stadtrennen in New York eine willkommene Abwechslung und schick anzusehen – leider nur noch mit der einfacheren und kürzeren Kursführung.

gelingen und (rudimentär visualisiertem) Schadensmodell können überzeugen, wenn auch gelegentlich ein wenig 'Plastik'-Eindruck entsteht. Als Kompromiss gibt's dafür bei den meisten Kursen nicht viel Interessantes neben dem Asphalt zu sehen – was allerdings bei den realen Vorbildern in der Regel auch der Fall ist.

Realität vor Fantasie

So wurde die Auswahl der Veranstaltungsorte diesmal von der Streckenführung her zwar mit den Neuzugängen Sebring, Mugello und Suzuka reizvoller, dafür fielen viele der visuell ansprechenderen Fantasie-Vertreter des Vorgängers weg: So vermissen wir u.a. Tokio und Rio sowie die Berg-



Ulrich Steppberger

Zugegeben, ich bin nicht unbedingt Teil der Kennzielgruppe von "Forza 2", weshalb mir auch einige Dinge mehr aufstoßen als Simulationfans. Zwar gefällt mir, dass die Karriere viel Führung bietet, doch die ohnehin nicht überwältigende Streckenzahl wird dort durch penetrante Wiederholungen bestimmter Pisten noch auffälliger. Die Konzentration auf die echten Kurse kann ich verstehen, nur sehen die eben weniger spannend aus – dafür läuft die Grafik in der Tat stets flüssig und macht u.a. die Nordschleife zum Genuss. Weil das Fahrgelühl stimmt, fahre ich trotzdem immer noch ein weiteres Rennen, schließlich muss ich für die Online-Wettkämpfe trainieren: Vor allem dort dürfte "Forza 2" sicherlich auf lange Zeit ein Hit sein.



Künstler mit viel Talent und vor allem sehr viel Zeit und Geduld kleben detaillierte Motive auf den Lack.



Nahezu jede Fahrzeugkomponente kann durch bessere Upgrades ersetzt oder getunt werden.

etappen. Obwohl sich 47 Strecken nach viel anhören, relativiert sich die Summe durch viele Rückwärtsvarianten und Teilstücke – alleine das Testgelände deckt mehr als ein Drittel aller Kurse ab. Wieso ihr zudem einige der interessanteren Pisten erst in der zweiten Hälfte der Karriere erlebt und andere dafür gerade anfangs ständig fahren müsst, ist wohl ein Geheimnis der Entwickler – wie auch ein paar

andere Kuriositäten. So gibt's diesmal einen hochkarätigen Soundtrack mit bekannten Elektro- und Dancefloor-Größen, der aber während der Rennen gar nicht angestellt werden kann. Und der Rückspiegel taucht bei der Innenansicht nur in der Variante ohne Motorhaube auf. Letztlich können diese Punkte dem guten Gesamteindruck wenig anhaben: "Forza Motorsport 2" ist eine hochkarätige



Die visuell nicht sonderlich spannend aussehende Teststrecke bekommt ihr in sage und schreibe 18 Varianten vorgesetzt.

Rennsportsimulation, die viel kann und eine Menge Spaß macht – auch diesmal gibt es aber noch viel Luft nach oben, weitere Verbesserungen sind möglich. Einen dicken Trumpf des Rasers konnten wir beim Test allerdings noch nicht berücksichtigen: Die umfangreichen Online-Möglichkeiten mit Rennen, Auktionen und anderen interessanten Extras waren mit unserer Testfassung nicht nutzbar – deshalb gibt's nächste Ausgabe eine ausführliche Ergänzung dazu im Online-Nachtest. us

FORZA MOTORSPORT 2

- 47 Strecken an 13 Orten
- 303 Fahrzeuge in 10 Klassen
- Steuerung sehr realistisch, trotzdem nicht zu überzogen detailversessen
- Karrierestruktur wie beim Erstling
- noch viel mehr Möglichkeiten zum Auto-Tuning und zur Verschönerung

360

Singleplayer

Multiplayer*

Grafik

Sound

SPIELSPASS

85

von 100

* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

Crush

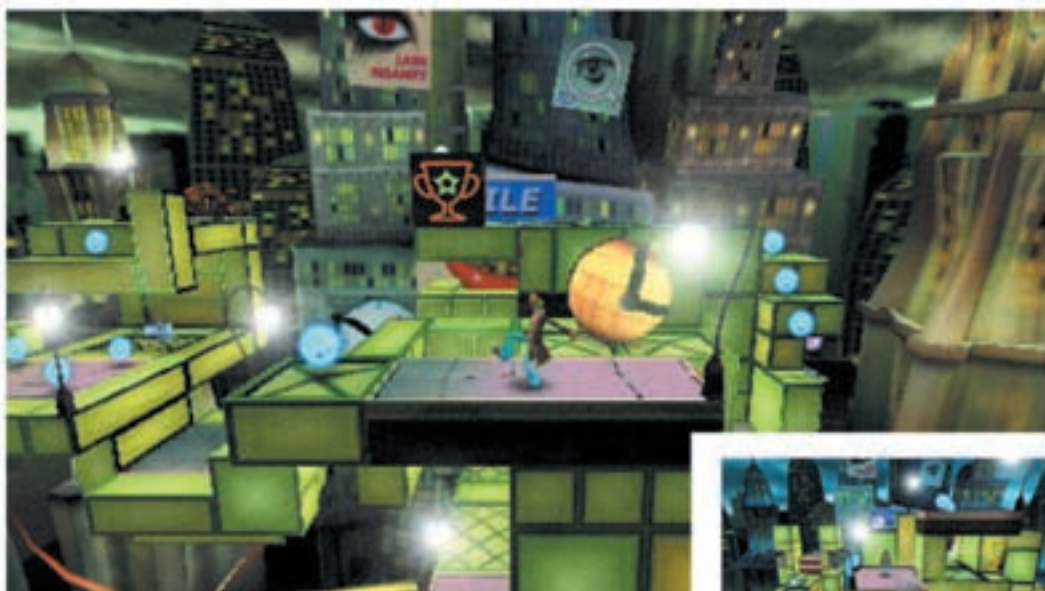
INFOS

System: PSP
 Entwickler: Kaju Ent., England
 Hersteller: Sega
 Genre: Geschicklichkeit
 Termin: im Handel
 USK: ab 0 Jahren
 Spieler: 1

FAZIT

Feiner Denksport mit genialen Kniff: Für Segas anspruchsvolle Knobelei braucht's Geduld und räumliches Vorstellungsvermögen.

PSP Gleich crusht's! Via Tastendruck wird die 3D-Welt von einer Sekunde auf die andere flach wie eine Hunder.



Wer die letzten MANIAC-Ausgaben ausführlich gelesen hat, dürfte über Nintendos raffinierte RPG-Hüpfspiel-Mixtur "Super Paper Mario" bestens informiert sein. Das ohne Zweifel markanteste Feature von Marios Papp-Abenteuer ist der Wechsel zwischen den Perspektiven: Via Knopfdruck ändert ihr die Sichtweise aufs Spielgeschehen und

umgeht in 3D locker flockig Hindernisse, die in der Seitenansicht noch unüberwindlich schienen.

Nun kommt doch glatt Segas "Crush" daher und würzt sein an sich dreidimensionales Knobel-Prinzip mit einem ganz ähnlichen Kniff: Hier plättet ihr die Polygonwelt auf Knopfdruck und umschiffet flach gewordene Hürden im Handumdrehen. Welchem findigen Entwicklerhirn die Idee zuerst entsprang, können und wollen wir an dieser Stelle gar nicht klären – Fakt ist, dass "Crush" noch einen Schritt weiter geht als die Nintendo-Hopserei und den Wechsel zwischen 3D und 2D zum grundlegenden Spielelement erhebt.

Euer Alter Ego in "Crush" ist ein verstörter Teenager, der zur Selbstfindung sein eigenes Unterbewusstsein bereist. Wie wir alle wissen, besteht das menschliche Unterbewusstsein aus 40 mehr oder weniger komplexen Levels, in denen unzählige bunte Leuchtkugeln verstreut sind – dies ist laut dem berühmten Psychologen Prof. Dr. Sega ein empirisch nachweisbares Faktum. Erst wenn der Proband eine bestimmte Anzahl der farbigen Orbs aufgesammelt hat,

öffnet sich ein Portal, durch das er entkommen kann – die angestrebte Heilung ist einen Schritt näher.

Zum Erreichen des Levelendes kann der Patient auf einige Hilfsmittel zurückgreifen: Er rollt tonnenschwere Kugeln herum, drückt Schalter oder macht sich ganz klein, um auch in die engsten Ritzen zu passen. Sogar die eine oder andere garstige Kreatur verbirgt sich in der Gedankenwelt – anstatt zu kämpfen, umgeht ihr die ekligen Gesellen kurzerhand. Außerdem wird natürlich bei jeder Gelegenheit 'gecrusht': Je nachdem, aus welcher Perspektive ihr die 3D-Welt gerade betrachtet (von vorn, von hinten, von den Seiten oder von oben), entsteht beim 'Crushen' ein anderes 2D-Abbild. Dadurch tun sich ganz neue Wege auf – Höhenunterschiede oder Tiefenabstände werden hinfällig.

Für zusätzliche Würze sorgt die Beschaffenheit der 3D-Blöcke: Auf manchen dürft ihr beim 'Crushen' nicht stehen, andere erweisen sich als porös oder verschwinden in der zweiten Dimension gar. Ehrgeizige Knobler sammeln zudem Pokale (für den Time-Attack-Modus) und Puzzle-teile (für Artwork-Galerien), ms



PSP Von oben: Die Plattform rechts scheint unerreichbar hoch. Perspektivwechsel. Crushen. Der Weg ist frei.



Matthias Schmid

Es gibt wenige Spiele, die das Genre 'Denken & Geschicklichkeit' in den letzten Jahren durch eine wirklich tolle, durchdachte Idee bereichert haben. "Katamari Damacy" war so ein Vertreter oder auch "Locofoco". "Crush" reiht sich nahtlos in diese kurze, aber hochkarätige Liste ein. Die ausgefeilten Levels sind perfekt auf das Hauptfeature – den Wechsel zwischen 2D und 3D – abgestimmt. Immer wieder staune ich, wie sich durch simples Abbilden der Polygonwelt auf ein flaches Bild des Rätsels Lösung auftut. Wenn ich doch mal hänge, gibt's auf Tastendruck einen (meist) hilfreichen Tipp. Eine kleine Kritik zum Schluss: Vielleicht wollten die Entwickler etwas zu viel – einige Items und Gimmicks verwirren mehr als sie nützen.



Janina Wintermayr

Segas Perspektivknobel macht mächtig Laune, man darf sich nur nicht vom umfangreichen Regelwerk abschrecken lassen. Anfangs steht man zwar etwas unbeholfen vor den verschachtelten Labyrinth. Hat man den Dreh aber erst einmal raus, fesseln die kniffligen Dimensionsrätsel für Stunden. Ein Muss für Freunde gewiefter Geschicklichkeitsaufgaben!



PSP Durch Halten von R2 rotiert ihr die Kamera frei um das aktuelle Areal – so geht die Übersicht nie verloren.



PSP Sieht gleich ganz anders aus: In 2D-Sicht werden Polygone zu Bitmaps, Kisten zu Blöcken, Kugeln zu Kreisen.

CRUSH

- » 4 Welten à 10 Levels
- » knifflige Knobelei in 2D & 3D
- » viele nützliche Tutorials
- » Trophäen und Puzzleteile für Sammler
- » faire Rücksetzpunkte in den Levels
- » gutmütiges Level-Freischalt-System
- » vom "Battalion Wars"-Entwickler

PSP

Singleplayer
 Multiplayer
 Grafik
 Sound

SPIELSPASS

80

Diner Dash



In PSP-Lokalen können mehr Tische aufgestellt werden als auf dem DS – trotzdem ist kluge Planung nötig, um größere Gästegruppen unterzubringen.

INFOS

System: PSP / DS
Entwickler: Climax, England
Hersteller: Eidos
Genre: Geschicklichkeit
Termin: im Handel
USK: ab 10 Jahren
Spieler: 1-2

FAZIT

Simpel aufgebaut, aber schnell komplexer und vergnüglicher Geschicklichkeitstest – ideal für eine Runde zwischendurch.



Noch ist alles ruhig und die Besucher geduldig – noch...

Manchmal sind die einfachsten Ideen die besten – die so genannten 'Casual Games' erfreuen sich im Konsolensektor wachsender Beliebtheit. Auch Eidos schließt sich dem Trend an und wilderte dafür in bewährten PC-Gefilden: "Diner Dash" gibt's dort schon länger als Shareware-Downloadspiel.

Das Grundprinzip des Lokalspaßes ist schnell erklärt: Ihr kontrolliert eine Nachwuchskellnerin, die in verschiedenen Restaurants das Mädchen für alles gibt. Gesteuert wird per Touchscreen-Tipperei (DS) bzw. durch einen via Steuerkreuz bewegten Zeiger (PSP), mit dem ihr Euch durch die Räumlichkeiten bewegt und Aktivitäten ausführt: Gäste wollen einen Sitzplatz zugewiesen bekommen, dann nehmt ihr Bestellungen auf, bringt die Speisen an den Tisch, kassiert die Rechnung ein und räumt

das Geschirr ab. Je nach Besuchertyp müsst ihr auch z.B. Babystühle ranschaffen, Nachtsche austeilen, verschüttete Getränke aufwischen. Und als ob das alles nicht stressig genug wäre, gilt es natürlich, niemanden zu lange warten zu lassen – und die Sitzplätze sind meistens knapp.

Das Ganze ist mit schlicht gehaltenen, aber charmanter Bitmap-Optik inszeniert und für jedermann geeignet. Der Spaß wird zwar recht bald hektisch, lockt aber immer wieder zu einem Spielchen und weckt den Ehrgeiz – "Diner Dash" zeigt, was ein gutes 'Casual Game' ausmacht. us

DINER DASH

- 6 Restaurants mit 70 Levels
- 8 verschiedene Gästetypen
- schnelles Spieltempo
- einfache Bedienung
- in späteren Lokalen sehr viele Details zu beachten

SYSTEM-VERGLEICH

Beide Fassungen haben ihre Vor- und Nachteile: Wer auf bequemere Bedienung Wert legt, ist mit dem DS besser dran, dafür bietet die PSP-Version mehr Übersicht und größere Herausforderungen.

PSP		DS	
Singleplayer	7 von 10	Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10	Multiplayer	6 von 10
Grafik	3 von 10	Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10	Sound	5 von 10

SPIELSPASS
70 von 100

SPIELSPASS
70 von 100

SEIT ÜBER 14 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13

Ladenpreise können abweichen
TEL. 0201-777235

45127 ESSEN

nähe BURGER KING / MR WASH

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

DER NEUE SHOP KOMMT !!!



MANHUNT 2 PAL
PS2/PSP/Wii Ab Anf. Juli



OVERLORD dt.
X360 ab Juni



FORZA MOTORSPORT 2 dt.
Ltd. Ed. - 69,95 normal 64,95



CALL OF JUAREZ uncut (18)
X360 ab Juni



HOURLY VICTORY uncut
ab Juni



GOD OF WAR 2 S.P.E.d. PAL 64,95
normale Version nur 61,95



THE DARKNESS PAL uncut (18)
X360/PS3 ab Ende Juni



TWO WORLDS dt.
Ltd. Ed. 69,95 - dt. 64,95



COMMAND & CONQUER PAL
uncut (18) 74,95 - dt. (16) 67,95

Verkaufstip4: 1. God of War 2 C.C. BC uncut 3. Forza 2 4. Shadowrun

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
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)	49,95
NINTENDO WII-WII-WII	
Wii inkl WiiSports	249,95
Zelda Twilight dt.	54,95
Scarface Wii dt.	Juni
Mario Strikers dt.	49,95
SSX Blur dt.	57,95
WARIOWare dt.	49,95
RESIDENT EVIL 4 dt.	JUNI
Godfather PAL (18)	64,95

XBOX360 GAMES

ARMORED CORE 4 PAL	Juni
CALL of Duty 3 dt. (18)	69,95
Colin McRea DIRT dt.	Juni
Champions League dt.	54,95
DEF JAM ICON (18)	67,95
Dead or Alive Xtreme dt.	29,95
FEAR dt. (18)	64,95
Flesh der Karibik 3 dt.	59,95
GUILLERMO 2 inkl Guitar dt.	29,95
GUN dt.	29,95
JUST CAUSE dt.	29,95
LOST PLANET Ltd. Ed.	69,95
PRO EVOLUTION 6 dt.	29,95
Rain. Sideways dt. (18)	64,95
Shadowrun PAL	49,95
SAINTS ROW PAL uncut	49,95
TENICHU 2 PAL	Juni
TOMB RAIDER dt. Text	29,95
Virtua Tennis 3 dt.	64,95
Vampire Rain PAL	Juni
MARVEL Ultimate AL	59,95

PLAYSTATION2 TOPHITS

BLOOD RAYNE 2 dt. (18)	44,95
Capecom Classic Coll. 2 dt.	19,95
Dragon Ball Z Tenkaichi 2 dt.	49,95
Final Fantasy 12 dt.	59,95
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
JUST CAUSE dt.	29,95
OKAMI dt.	44,95
SCARFACE PAL uncut (18)	49,95
Metal Slug Anthology dt.	Juni
Zombie Zeno PAL	29,95
Zombie Attack PAL	29,95
PLAYSTATION 3 dt.	
Baseball 2K7	69,95
Armored Core 4	Juni
Oblivion dt.	64,95
VIRTUA FIGHTER 5 PAL	59,95
NINJA GAIDEN SIGMA PAL	Juni
UNTOLD LEGENDS dt.	Mai

BESTELLNOTLINE: 0201-777235

Versandkosten 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO HN Geb. oder Vorkasse 2,00 EURO - DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten - 14 tägiges Rückgaberecht (nur vorbestellte)
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 14er SPIELE BESTELLEN !!!
BANKVERB: SPARKASSE N.-R.V. BLZ 33050000 KTO: 42317701
INHABER: ZUGLICH DR. - UNTER GAMER FÜR KONSOLEN UND PC



Ulrich Steppberger

"Diner Dash" ist zwar 'nur' ein simpel gestrickter Reaktionstest, doch der hat es in sich: Ich mag einfach die knifflige Optik und die Tatsache, dass der Einstieg sehr einfach ist, aber die Herausforderungen bald mächtig zulegen. Mir ist die Übersichtlichkeit auf der PSP trotz der Steuervorteile des DS etwas lieber, aber trotzdem macht's auf beiden Handhelds gleich viel Spaß.

Mario Strikers Charged Football

INFOS

System: Wii
 Entwickler: Next Level Games, Canada
 Hersteller: Nintendo
 Genre: Sportspiel
 Termin im Handel: ab 6 Jahren
 USK: 1-4

FAZIT

Toller "Smash Football"-Nachfolger, der mehr von allem bietet: mehr Action, mehr Tiefgang, mehr Modi – leider auch etwas mehr Chaos.

Riesentalent: Durch einen Superpilz mutiert der Klempner zum Koloss und stampft die Gegner platt.



Nintendos Klempner ist wieder zurück auf dem Bolzplatz, und obwohl es der Titel nicht unbedingt vermuten lässt, ist "Mario Strikers" der direkte Nachfolger zur GameCube-Spaßkickerei "Mario Smash Football". Das Spielprinzip hat sich, zumindest im Kern, nicht geändert: Auf bunten Fußballfeldern bekriegen sich fünf Mann starke Teams, die allesamt dem Mario-Universum entspringen. 'Bekriegen' ist hier durchaus wörtlich zu nehmen: Um einen Gegenspieler vom Ball zu trennen, haut ihr sie mit einem Bodycheck einfach aus den Latschen oder deckt sie mit Items wie Bomben oder Schildkrötenpanzern ein. Vor gelben bzw. roten Karten braucht ihr aufgrund des nicht vorhandenen Schiedsrichters keine Angst zu haben.

"Mario Smash Football 1.5"

Ist "Mario Strikers" nur ein lauer Neuaufguss des Erstlings? Ganz und gar nicht! Zwar fanden größtenteils Detailverbesserungen statt, von denen gibt's dafür reichlich. Schon bei der Wahl des Teamkapitäns fallen



Nimm das: Der Koopa verpackt den Ball beim Superschuss in einen Schildkrötenpanzer – flie!

die ersten Unterschiede ins Auge: Die verschiedenen Eigenschaften von Mario, Peach, Bowser & Co. werden nun anhand von Attribut-Werten veranschaulicht. Während z.B. Schwergewichte wie Donkey Kong durch Körperkraft und Schussgewalt überzeugen, können sie sich in Sachen Agilität nicht mit Fliegengewichten wie Waluigi oder Daisy messen. Habt ihr Euch für einen Kapitän entschieden, geht es weiter mit der Wahl der Teamkameraden. Deren Aufgebot wurde im Vergleich zum Vorgänger stark erweitert, so stehen neben Koopas, Hammerbrüdern, Toads und



Unhaltbar: Bowser fackelt nicht lange und versenkt das Leder im Winkel. Das gelingt allerdings selten...

Birdos nun auch Buu Huus, Knochen-trocken oder Shy Guys zur Wahl. Für mehr taktischen Tiefgang sorgt die Aufstellung der Mitspieler: Pickt Eure Lieblingskicker heraus und platziert sie je nach Stärke (Sturm, Abwehr oder Spielmacher) auf vorgegebenen Positionen auf dem Feld – eine gelungene strategische Komponente.

Los geht's!

Unter tosendem Applaus der jetzt weit schöner aussehenden (aber immer noch nicht polygonalen) Zuschauermenge wird das Spiel angepfiffen. Was auffällt: Durch die etwas weiter

entfernte Kamera könnt ihr Euch das weiße Leder mit mehr Überblick zuschieben. Also schnell den Spielführer mit der Pille versorgt und durch Gedrückthalten der Schusstaste einen Megaschuss vom Stapel gelassen. Hier wird wie beim Vorgänger eine kleine Geschicklichkeitseinlage eingestreut, bei dem ihr einen Zeiger über zwei Markierungen stoppen müsst. Mit einem entscheidenden Unterschied: Während ihr im Vorgänger lediglich bestimmt habt, ob der Schuss gelingt oder nicht, beeinflusst das Minispiel nun Anzahl und Geschwindigkeit der Bälle. Mit einem Schuss könnt ihr so



He's on fire! Wer dem Koopa-King zu nahe kommt, wird in Brand gesetzt. Solche Spezialfähigkeiten und die Superschüsse sind der Schlüssel zum Erfolg.



Peach löst ein Blitzlichtgewitter aus: Während die Diva die Aufmerksamkeit genießt, verblasst die Abwehr und steht wie paralysiert herum.



Ihr habt die Wahl: Entweder ihr dribbelt in der Wüstengruft durch die Mitte und riskiert von den fiesen Stein-Wummys geplättet zu werden, oder ihr flüchtet am Spielfeldrand entlang und umgeht so die Gefahrenzone.



Andre Krummer

Bei "Mario Smash Football" habe ich immer etwas Tiefgang vermisst – den bekomme ich jetzt mit "Mario Strikers". Alleine die Teamkameraden sorgen für mehr Experimentierfreiraum. Bis ihr alle Manöver und Trickschüsse von Koopa, Toad & Co. gesehen habt, ziehen einige vergnügliche Stunden ins Land. Allerdings geht es etwas zu chaotisch zur Sache, gelegentliche Spielzüge wie im Vorgänger gelingen selten. Und auch Tore durch tödliche Pässe wurden erschwert; stattdessen läuft vieles auf Megaschüsse hinaus. Dass man diese jetzt abwehren kann, ist wiederum klasse. Eine Bereicherung stellt auch die Online-Komponente dar. Denn eins ist klar: Am meisten Spaß macht das Gebolze immer noch im Mehrspieler-Modus.



Mario setzt zum Megaschuss an: Wenn Erzfeind Wario jetzt nicht mehr rechtzeitig die Blutgrätsche ansetzt, könnte es bis zu fünf Gegentore setzen.

führt. Ein übermäßiger Einsatz der Bewegungssteuerung wäre aber auch fehl am Platz gewesen – so lässt sich das Gebolze hingegen wunderbar kontrollieren.

Die heimlichen Stars

Was uns beim Spielen am besten gefallen hat: Die ehemals blassen Teammitglieder haben nun wesentlich mehr Einfluss auf den Ausgang der Matches. Jeder Mitspieler verfügt über seinen eigenen Trickschuss, bei dem z.B. die Hammerbrüder den Torwart durch einen Wurf ihres Werkzeuges schachmatt setzen. Doch damit nicht genug: Jeder Mitspieler verfügt außerdem über individuelle

Fähigkeiten. Die Buu-Häus lösen sich beispielsweise kurz in Luft auf und mögeln sich so durch die Abwehrreihen – das sorgt für mehr Tiefgang und spielerische Feinessen.

Auch die Stadien bieten nun wesentlich mehr für Auge und Ohr. Die Zuschauer feuern eure Kapitane frenetisch mit Sprechchören an, und auch auf dem Platz ist die Hölle los. Auf der stürmischen Gewitterinsel bläst es z.B. einen Traktor über das Spielfeld; in der Wüstengruft stampfen euch wiederum fiese Stein-Wummys platt. Glücklicherweise vergaßen die Entwickler aber nicht, auch Spielfelder ohne irgendwelchen Firlefanz zu integrieren. Denn der Spielablauf

ONLINE ZOCKEN MIT WII



Es geht doch: "Mario Strikers" ist das erste Wii-Spiel, das Online-Matches ermöglicht. Dabei fallen keine Zusatzkosten an und die Bedienung ist kinderleicht: Wählt ein Mii als Profilbild aus, nehmt die Ländereinstellungen vor und fügt eurer Friend-List gegebenenfalls einen Freundschaftscode hinzu. Schade, dass Letztere (wie beim DS) nicht spielerübergreifend sind – so müsst ihr die Nummern für jedes Spiel austauschen. Gezockt wird gegen einen Bekannten im Freundschafts-Match oder gegen einen zufällig ausgewählten Kontrahenten im Punktspiel. Bestreitet ihr Letztere siegreich, klettert ihr in der Tabelle – die wöchentlich zurückgesetzt wird – nach oben. Übrigens: Punktspiele könnt ihr nur gegen europäische Zocker absolvieren. Internationale Konkurrenz dürft ihr lediglich zum Freundschaftsspiel einladen.

ist schon actionreich genug, für den einen oder anderen vielleicht sogar zu actionlastig. So versinkt das Geschehen vor lauter Superschüssen und Items gelegentlich im Chaos und ihr braucht erst einmal einige Sekunden, um den ballführenden Kicker ausfindig zu machen.

Zwar läuft "Mario Strikers" erst mit mehreren Leuten zur Höchstform auf, immerhin wurde der Solo-Modus aber um die "Striker Challenges" erweitert. Hier stellt ihr euch einer Reihe von Herausforderungen, bei denen ihr z.B. ein Spiel in Unterzahl umbiegen sollt oder mit einem benommenen Torwart auskommen müsst. Beim "Strikerpokal" nehmt ihr hingegen wie im Vorgänger an Turnieren teil und versucht, die Saison als Tabellenenerster abzuschließen. Der Knüller sind allerdings nach wie vor die Mehrspieler-Partien, bei denen ihr wahlweise zu viert oder online über die neue WiFi-Verbindung (siehe Infokasten) zockt. Dagegen war sogar die vergangene Bundesliga-Saison langweilig – und das soll was heißen! ok



So kennt man ihn gar nicht: Der sonst so friedfertige Klempner fletscht beim Stadion-Einlauf die Zähne.



Geizt nicht mit Reizen: Wenn Prinzessin Peach die Hüften kreisen lässt, flüht das Publikum im Hintergrund aus.

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

- 4 neue Kapitane: Bowser, Baby-Bowser, Diddy Kong und Mutant-Piranha
- 8 verschiedene Teamspieler mit individuellen Fähigkeiten
- 17 Stadien, davon sieben aus dem Vorgänger bekannt

Wii

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

SPIELSPASS

83 von 100

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

INFOS

System 360
 Entwickler EA Los Angeles, USA
 Hersteller Electronic Arts
 Genre Echtzeit-Strategie
 Termin im Handel
 USK ab 16 Jahren
 Spieler 1-4

FAZIT

Technisch, erzählerisch und taktisch fulminantes Echtzeit-Epos, das an den genretypischen Kontroll-Schwächen krankt.

Auch Außerirdische beteiligen sich am Krieg: Die bizarren Skrin lassen sich nicht von Anfang an spielen.



Bei Energieknappheit nehmt ihr einige Anlagen vom Netz, um zusätzliche Ressourcen für aktuelle Bauprojekte oder Einheiten-Training zu gewinnen.



Zünftig bewaffnete und gut durchtrainierte Truppen wie die Zone-Troopers erledigen selbst schweres Kriegsgerät.

Endlich wird sie wieder geschlagen: EAs futuristische Schlacht um das geheimnisvolle Mineral Tiberium geht in die dritte Runde. Wie gehabt, kabbeln sich das GDI-Regime und die terroristische Bruderschaft von Nod um die Ressource vermeintlich extraterrestrischen Ursprungs – und mit ihr um die Herrschaft über den ganzen Globus. Tatsächlich ist das Tiberium Fluch und Segen zugleich: Auf der einen Seite der wichtigste Energie-Lieferant der waffenstarrenden Science-Fiction-Fraktionen – auf der anderen hat es die Menschheit erst in den Schlamassel gebracht, aus dem sie sich jetzt mit brutaler Gewalt wieder befreien will. Denn der kristalline, grüne Rohstoff ist hochgiftig: Wo das Tiberium auftaucht, verenden Mensch, Tier und Vegetation – entsprechend müssen eure Einheiten bei der Energiegewinnung äußerst vorsichtig sein. Im Klartext: Platziert außer den (voll automatisierten) Raffinerien sowie Kraftwerken keine Gebäude in unmittelbarer Nähe der Kristalle – und lasst

auch kein ungeschütztes Fußvolk drüberlatschen. Wenn ihr diese Regel beachtet, ist Euch ein rascher Anstieg der Energieleiste gewiss. Und ohne die nötigen Ressourcen rührt sich im Genie Echtzeit-Strategie bekanntlich gar nix: Erst wenn ihr genügend Saft habt, könnt ihr richtig loslegen. Das heißt im Detail: Baracken für die Ausbildung der unterschiedlichen Truppen-Typen aus dem Boden stampfen, Montagekräne konstruieren und den Bau einer Fabrik in Auftrag geben, bei der mittelschweres bis schweres Kriegsgerät wie Buggys oder Panzer vom Fließband läuft. Ebenfalls nützlich: Institutionen, die Ausrüstung und Durchschlagskraft eurer Einheiten verbessern. Aber wie im Rollenspiel gilt: Je länger Schützen, Granatwerfer, schwebende Zone-Troopers, Piloten & Co. überleben, desto kampfkraftiger werden sie.

Gefährliches Pflaster

Dass eure Männer so lange durchhalten, ist aber eher unwahrscheinlich: Denn ganz gleich auf welcher Seite

ihr spielt (habt ihr die GDI-Kampagne gelöst, dürft ihr auch für Nod und als Skrin die Gewehr- bzw. Geschützläufe glühen lassen) – der Gegner ist nicht nur gewaltig auf Zack, vor allem ist er blitzschnell. Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zieht Euer Widersacher gut befestigte Bollwerke und Fertigungsanlagen hoch, als hinge sein Leben davon ab. Zugegeben: Sein Leben hängt in der Tat davon ab – doch für Euch wird die

Bauwut und Kampfeslust der virtuellen Feindesscharen schnell zur Tortur. Wo PC-Spieler Einheiten pixelgenau mit dem Mauszeiger wählen und mit Hilfe von Tastatur-Shortcuts eine komplette Kommando-Hierarchie festlegen, fallen die Konsolen-Kontrollen des High-Tech-Schamützels genretypisch viel zu fummelig aus. Zwar hat Entwickler EA Los Angeles seit der "Schlacht um Mitteleuropa 2" dazugelernt, aber in seinen Grundzügen



Traktiert Euch der Widersacher vor allem mit starken Bodenverbänden, zerblast ihr seine Panzer und Buggys mit fliegendem Vernichtungsgerät.



Nicht immer gilt die einfache Faustregel "Wer die meisten Einheiten hat, gewinnt". Aber weil es auf der Xbox 360 mitunter schwer fällt, einzelne Truppen herauszupicken, kann eine entscheidende Übermacht auf keinen Fall schaden.

gen bleibt uns der Tolkien'sche Steuer-Mechanismus auch in der fernen Zukunft erhalten: Wie beim Befehl über Elben, Ents, Zwerge, Orks und Trolle lasst ihr eure Leute auch hier mit Hilfe der rechten Schultertaste wissen, wo Not am Mann ist bzw. wo sie zuschlagen, bauen oder Stellung beziehen sollen. Haltet RT gedrückt, um Zugriff auf die Konstruktions-Optionen eines zuvor selektierten Gebäudes oder die Fertigkeiten einer Einheit zu bekommen. Anschließend wechselt ihr mit dem Digi-Kreuz zwischen den möglichen Aktionen hin und her. Auch Marsch- bzw. Angriffs-Order vergebst ihr wie gewohnt: Zuerst die Einheit klicken, dann das Ziel - und schon marschieren, fahren,



Die nette Dame unten links versorgt Euch mit Einsatzzielen, Tipps und anderen Informationen.



Kino- bzw. TV-Darsteller wie Michael Ironside ("Total Recall", "Starship Troopers") werten die Sequenzen auf.

walzen sowie fliegen eure Verbände ins Ziel. Ist Letzteres nicht irgendein beliebiger Punkt im wüsten, dschungelüberwucherten oder städtischen Terrain, sondern eine feindliche Einheit, verstehen eure Getreuen den Befehl zum Ausrücken außerdem als Angriffsbefehl: Kaum haben sie die gegnerischen Soldaten oder die angewählte Befestigung des Widersachers erreicht, fallen sie mit allem über das Ziel her, was die Waffenkammern hergeben.

Ergänzende Kontroll-Organen für die Zusammenfassung von Kampfverbänden und die Menü-Ansteuerung derjenigen Objekte, die ihr sonst zeitaufwändig über die Spielgrafik anwählt, sollen euch den Feldherrn-Alltag erleichtern. Aber besonders in den ersten Spielstunden sorgen diese Steuerungs-Eselbrücken eher für Verwirrung denn Entlastung. Auch das an sich komfortable Tutorial-Spiel hat so seine Macken: Die grundlegenden Spielmechanismen werden ebenso verständlich wie

ausführlich erläutert, doch ein paar zusätzliche Trainings-Schlachten hätten dem reichlich kurz geratenen Kommandeurs-Crash-Kurs gut getan. Obendrein verwehrt man euch überlebenswichtige Einblicke in die Feinheiten der modernen Kriegsführung, ohne die ihr schon nach einer Hand voll Konfrontationen aufgeschmissen seid. Das Resultat: Viele Missionen müsst ihr immer und immer wieder spielen, bevor ihr die nötigen Spielmechanismen verinnerlicht und den blitzschnell agierenden Feind taktisch ausmanövriert habt. Ergo: Hier ist der Anspruch so hoch, dass der Spielspaß oft auf der Strecke bleibt.

Anders dagegen der Mehrspieler-Modus: Beim Xbox-Live-Scharmützel tretet ihr gegen keine übermächtigen KI-gesteuerten Generäle an, sondern bekämpft Strategen aus Fleisch und Blut - Spieler, die anders als der Computer mit demselben Kontroll-Handicap zu kämpfen haben wie ihr. Entsprechend gestaltet sich der Krieg im World Wide Web deut-

lich fairer als der mitunter frustrierende Einspieler-Feldzug.

Echtzeit-Feldherren mit einem Faible für packende Internet-Schlachten und Science-Fiction-Szenarien greifen also dankbar zu. Wem dagegen vor allem an einer fairen Offline-Kampagne liegt, der taktiert lieber ausgiebige Probe. Denn aller spielerischen Feinheiten zum Trotz stellt "Command & Conquer 3" eure Nerven auf eine unnötig harte Zerreißprobe. **rb**

Robert Bannert
Ich gestehe, zur "C&C"- bzw. "Warcraft"-Frühzeit ein ausgesprochenes PC-Strategie-Spieler zu sein. Aber seitdem ich den von Hardware-Schwächen und überbelegten Aufrüst-Wellen geprägten PC zugunsten der Konsolen immer mehr verschmähte, verlor ich das Genre fast aus den Augen. Wer jetzt erwartet, ich müsste den Xbox-360-Release von "C&C3" deshalb mit Jubelschreien quittieren, liegt weit daneben: So sehr mich die jüngste Inkarnation der Serie auch lockt - die Steuerung vermiest mir den Spaß gründlich. Die Entwickler haben sich zwar recht erfolgreich um eine intuitive Pad-Belegung bemüht, aber dennoch ist's nicht mehr als die Behehlösung für ein Genre, das nicht umsonst fast ausschließlich PCs vorbehalten bleibt.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

- starker Multiplayer-Teil: 1 bis 4 Generäle bekriegen sich via Xbox Live
- die Tonsprache der deutsch lokalisierten Sequenzen ist oft nicht lippen-synchron
- die detailreiche 3D-Grafik leidet unter zahlreichen Rucklern und Tearing

Xbox 360

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

SPIELSPASS

81

Pirates of the Caribbean - Am Ende der Welt

INFOS

System PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler Eurocom / Amaze (DS)
Hersteller Disney Interactive
Genre Action-Adventure
Termin im Handel
USK ab 12 Jahren
Spieler 1-2 / 1-4 (PSP)

FAZIT

Nette Filmverwertung: Die Karibik-Piraten bieten auf 360 und DS ein vielseitiges, auf PS2, Wii und PSP eher actionlastiges Abenteuer.

Das gibt's nur auf Next-Gen-Konsolen: Balanceakte vor hochauflösender Kulisse.



Jack Sparrow ist im Dauerstress: Der tapsige Freibeuter klamaukt sich im Kino durch den dritten Teil von "Fluch der Karibik" und darf auf sechs Konsolen den Hampelmann mimen. Dort zeigt sich der virtuelle Jack, unterstützt von Will Turner, Elizabeth Swann und der Crew der Black Pearl, als kompetenter Kletterer und Kämpfer – zumindest auf Xbox 360 und DS.

Bevor ihr Euch jedoch in das finale "Pirates"-Abenteuer "Am Ende der Welt" stürzt, steht ein Abstecher zu bekannten Schauplätzen bevor: Mit

Ausnahme der DS-Fassung spannt die digitale Piraten-Aktion den Handlungsbogen von Teil 2 zu Teil 3 der Filmtrilogie. Jack und Konsorten kämpfen sich durch Port Royal, Tortuga sowie die Flying Dutchman und legen erst danach Anker in unbekannten Gewässern.

Kämpfen, klettern, knobeln

Wer mit der PS2-, Wii- und PSP-Version Segel setzt, den erwartet ein schnörkelloses Actionfest: Die meiste Zeit über kämpft ihr Euch durch linear aufgebaute Levels, reißt Schlag-, Hieb- und Wurfangriffe aneinander und zertrümmert Holzkisten, um an Gold und Waffen zu gelangen. Die Kameraperspektive ist dabei ebenso vorgegeben wie die wenigen Interaktionspunkte mit der Umgebung. Abwechslung gibt's in Form von "Jackanismen": Bestimmten Situationen begegnet ihr auf Jack Sparrows exzentrische Art, indem ihr vorgegebene Tastenkombinationen nachdrückt.

Mehr Freiheiten genießen Freizeit-Freibeuter auf der Xbox 360, und das nicht nur wegen der drehbaren Kamera. Ihr hangelt an Vorsprüngen entlang, balanciert über Schiffsmas-

ten und wechselt im Kampf per Digi-kreuz den Charakter. Außerdem duelliert ihr Euch mit Bossgegnern auf ausgefallene Weise: Zum Attackieren und Parieren nutzt ihr lediglich den Analogstick. Gleiches Spielelement findet sich auf Nintendos DS wieder, dort führt ihr Schwertstiche allerdings via Stylus aus. Bevor ihr mit den Piratenlords die Klängen kreuzt, hopst ihr über Hindernisse, bekämpft Schergen und knackt Schatztruhen. jw



Abseits der Kämpfe und Klettereien warten simple Stylus-Puzzles.



Ein richtiger Pirat ist immer für ein Glücksspiel zu haben.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

- alle wichtigen Charaktere aus der Filmtrilogie spielbar
- Story basiert auf den "Pirates of the Caribbean"-Filmen 2 und 3
- alle Versionen bieten zusätzliche Minispiele und Mehrspieler-Modi

SYSTEM-VERGLEICH

Wer High-Res-Optik will, greift zur 360-Version. PS2, Wii und PSP machen zwar einen guten Eindruck, sind spielerisch aber limitiert. Die DS-Fassung punktet mit schicker 3D-Optik und abwechslungsreichem Spielprinzip.

PlayStation 2		SPIELSPASS	
Singleplayer	6 von 10	65	von 100
Multiplayer	6 von 10		
Grafik	6 von 10		
Sound	6 von 10		
Xbox 360		SPIELSPASS	
Singleplayer	6 von 10	68	von 100
Multiplayer	6 von 10		
Grafik	6 von 10		
Sound	6 von 10		
Wii		SPIELSPASS	
Singleplayer	6 von 10	65	von 100
Multiplayer	6 von 10		
Grafik	6 von 7		
Sound	6 von 10		
PSP		SPIELSPASS	
Singleplayer	6 von 10	65	von 100
Multiplayer	6 von 10		
Grafik	6 von 10		
Sound	6 von 10		
DS		SPIELSPASS	
Singleplayer	7 von 10	74	von 100
Multiplayer	6 von 10		
Grafik	6 von 10		
Sound	7 von 10		



Jasmina Wintermeyer

Virtuelle Freibeuter stehen vor der Qual der Wahl: Welche Version von "Pirates of the Caribbean" darf es denn sein? Ich rate zur DS-Version, die bietet ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Action und Geschicklichkeit. Auf der Xbox 360 begeistert vor allem die prachtvolle Optik. Allerdings sind die Kämpfe hier recht träge. Ein bisschen zu viel wird dagegen auf den anderen Konsolen gekämpft – das wenig facettenreiche Säbelrasseln (auf Wii via Remote) langweilt auf Dauer. Daran können auch die witzigen Jackanismen nichts ändern.



Bei diversen Gelegenheiten müsst ihr Knopfkombinationen nachdrücken bzw. die Remote schütteln.



Jack kämpft nicht nur mit dem Schwert: Pistole, Dolche und Bomben stehen ebenfalls zur Wahl.

Colin McRae DiRT



INFOS

System 360 / PS3
Entwickler Codemasters, England
Hersteller Codemasters
Genre Rennspiel
Termin 22. Juni
USK ab 6 Jahren
Spieler 1-100

FAZIT

Die Rückkehr des Offroad-Königs: "DiRT" brilliert beim Streckendesign und überrascht mit arcade-lastigem Fahrverhalten.

So muss ein Cockpit aussehen, dann klappt's auch mit der Rennatmosphäre.



Große Rennserien brauchen Zeit. Viel Zeit, um zu reifen – was nicht zuletzt "Gran Turismo" und "Forza Motorsport" (Test in dieser Ausgabe) beweisen. Nach fünf Teilen wurde es still um Codemasters Offroad-Saga. Und nach einer zweieinhalb Jahre dauernden Pause kommt die "Colin McRae"-Reihe endlich wieder in die Gänge – doch eines vorweg: Wiedersehen macht Freude.

Der Namenszusatz "Rally" wurde durch "DiRT" ersetzt, da der Fokus mehr denn je auf variantenreichen Offroad-Wettbewerben liegt. So treten Ihr zu CORR, Rallycross, Rallyraid und Hillclimb-Events an – mehr denn je kämpft Ihr nicht nur gegen die Zeit, sondern gegen andere Vehikel. Doch diese zeigen sich von ihrer allzu menschlichen Seite: Die aggressiven KI-Piloten geben nur ungern eine Position auf, riskieren bisweilen zu viel und drehen sich auch mal von der Strecke. Die teils schwierig zu beherrschenden Wagenklassen reichen von Buggys, Pickups über Trucks bis hin

zu klassischen Boliden vom Schlage eines Audi Quattro oder Lancia Delta Integrale. Dennoch kommen auch konservative Fans zum Zuge, denn das serientypische Element – Zeitfahrten in Form von Einzelrallies – ist immer noch dabei. Verschlungene Feldwege in Großbritannien, Spanien, Italien oder Japan warten auf Euch.

Wald- und Wiesen-Laufbahn

Doch zunächst beginnt es ganz harmlos in der Karriere, die nach Pyramiden Vorbild aufgebaut ist und Euch zum Start ans untere Ende setzt. Könnt Ihr die Spitze nach elf Wettbewerbsstufen erklimmen? Für Fairness ist gesorgt, denn vor jedem Rennen darf der Schwierigkeitsgrad bestimmt werden, der das Preisgeld entsprechend erhöht oder verringert. Letzteres wird dringend benötigt, um Eure Garage mit edlen und teuren Boliden zu bestücken.

Bevor Ihr Eure Wettbewerbsfähigkeit beweist, dürft Ihr Shakedown (Testfahrt) starten und an Federung, Getriebe, Bremsen, Abtrieb oder Stabilisatoren herumschrauben. Wie sich allerdings herausstellt, sind ausgiebige Modifikationen am Setup kaum nötig.



In der Cockpitsicht dürft Ihr Euch im liebevoll modellierten Arbeitsplatz mittels rechtem Analogstick umsehen.

Mehr Grip

Denn das Fahrverhalten hat sich im Vergleich zu den Vorgängern etwas in Richtung Arcade verlagert. Das wird Rallye-Neulingen einen schnellen Einstieg verschaffen, "Colin McRae"-Veteranen aber sauer aufstoßen, da es weniger Feinheiten in Sachen Handling gibt. Dieses wurde deutlich vereinfacht: Der Wagen reagiert schnell auf Brems- und Lenkmanöver, egal auf welchem Bodenbelag. So korrigiert Ihr so manche Fahrfehler und überhöhte Geschwindigkeit, bevor ein Abflug passiert. Da der eigene

Wagen schnell Grip bekommt, sind ausgiebige Drifts zumindest bei den herkömmlichen Rallye-Klassen kaum möglich – ganz anders als bei den spaßigen Buggy-Fahrten.

Ebenfalls hilfreich zur Seite stehen Euch ein Streckenradar oder wahlweise die bekannten Pfeilangaben für die kommende Kurve. Ebenso plappert der Beifahrer die nicht mehr ganz so ausführlichen Ansagen in Euer Ohr – nur bei einzelnen Wettbewerben wie Hillclimbs müsst Ihr auf den hilfreichen Kommentar verzichten.

Und da heißt es aufpassen: Denn

Ulrich Stepphagen
Wenn "Colin McRae" auf einer Packung steht, dann bürgt das für Qualität – da macht auch "DiRT" keine Ausnahme. Zwar hat das Next-Gen-Debut mit langen Ladezeiten und gelegentlichem Teasing zu kämpfen, auch die Bildrate geht bei Rennen mit mehreren Gegnern sichtlich runter. Trotzdem sehen die Querfeldeinfahrten immer gut aus, besonders wenn Ihr in den schicken Cockpit-Perspektiven rumflitzt. Die eingängige Steuerung ist für mich ebenso ein dickes Plus wie die originellen Wettbewerbsvarianten, auch wenn diese teilweise etwas kurz kommen.



Nachgiebig: Nicht nur der eigene Bolide trägt allerlei Schäden davon, auch Hindernisse wie Zäune, Leitplanken, Schilder oder Reifenstapel lassen sich demolieren.



Lass mich vorbeif Rangelen um gute Positionen stehen auf der Tagesordnung und gehen im besten Fall mit Blechblessuren aus. Schlimmstenfalls enden solche Duelle mit einem spektakulären Crash abseits der Strecke samt irreparablen Schaden.

trotz einfacherem Handling sollten Crashes nicht auf die leichte Schulter genommen werden. Je nach Schwierigkeitsgrad könnt Ihr nämlich Euren Boliden komplett zerstören – ohne Option, das Rennen erfolgreich zu beenden. Schnell demoliert Ihr die Karosserie, beschädigt die Aufhängung oder keilt Euch schlimmstenfalls ein. Fies platzierte Streckenhindernisse wie Felsen, Bäume oder Steilabhänge freuen sich nämlich über jeden unvorsichtigen Fahrer.

Verbaut, beschädigt, zerstört

Dabei wird die Detailversessenheit der Entwickler deutlich, denn die überaus originalgetreuen Wagen sind nicht nur oberflächlich ausmodelliert. Auch das gesamte Interieur inklusive Kofferraum und Beifahrer wurden ausgearbeitet. Bei Buggys dürft Ihr sogar die korrekt arbeitende Federung während der Fahrt bewundern. Die Streckenoptik dagegen reicht von imposant bis Durchschnitt. Der Licht-Schatten-Wechsel wurde hübsch wie plastisch umgesetzt. Dagegen wirken insbesondere Rundkurse teilweise zu trist. "Dirt" macht zudem ausgiebig Gebrauch von einem Weichzeichner-effekt, was eine durchweg verwischene Grafik zur Folge hat.

Beim Pistendesign selbst gibt's wenig zu bemängeln: Verschiedene Witterungen und der serientypisch fordernde Pistenbau lassen wenig Wünsche offen. Dazu gesellen sich landschaftlich interessante Hilclimbs – allen voran die berühmte Pikes-



Besonderen Fahrspaß bereiten die Buggys mit ihrer weichen Federung auf rutschigem Untergrund.

Peak-Piste mit über acht Minuten Fahrtlänge. Vorbildlich: Sechs Ansichten (davon zwei verschiedene Cockpitperspektiven) setzen die Bildschirmaktion passend in Szene.

Im Onlinemodus tretet Ihr schließlich gegen unsichtbare Gegner an – lediglich die aktuell angezeigte Platzierung gibt Ansporn. Nett: Über die als Nächstes zu befahrende Strecke dürfen alle Teilnehmer demokratisch entscheiden. Die PS3-Fassung geht erst mit Verspätung an den Start – ein Nachtest folgt. ts



In den Einzelrallyes erwarten Euch serientypisch verzwickte Streckenführungen zwischen üppiger Vegetation.



Um in der Karriere voranzukommen, sammelt Ihr Siegpunkte.



Thomas Stuehlik

Endlich ein spaßiges Rallye-Spiel für Next-Gen! Codemasters hat es wieder geschafft, ans Pad zu fesseln. Nach der anfänglichen Enttäuschung über das vereinfachte Fahrverhalten können mich die ausgeleierten Rallye-Kurse dennoch begeistern. Das Fahrgelühl stimmt, auch die Optik gefällt mit Licht-Schatten-Spielerien. Die teils zu späten Beifahreransagen sind dank Radar verschmerzbar. Anfänger finden schnellen Einstieg, Profis vermissen etwas Tiefgang. Dennoch: "Colin McRae Dirt" bringt viel Fahrspaß und sucht im Offroad-Bereich seinesgleichen.

COLIN MCRAE DIRT

- 54 Strecken
- 46 Autos
- 100 Lackierungen
- 9 verschiedene Offroad-Wettbewerbe
- pyramidenförmiger Karriere-Modus mit 66 Events

360

Singleplayer 8 von 10

Multiplayer 8 von 10

Grafik 7 von 10

Sound 7 von 10

SPIELSPASS

86 von 100

Spider-Man 3

INFOS

System PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler Treyarch, USA (PS3 / 360)
 Vicarious Visions, USA
Hersteller Activision
Genre Action-Adventure
Termin im Handel
USK ab 12 / ab 6 Jahren (DS)
Spieler 1 / 1-2 (DS)

FAZIT

Hervorragende Schwingenlagen treffen auf abwechslungsreiche Missionen in einem unfertigen Spiel mit mäßiger Präsentation.

360 Zwar sieht nicht alles nach Next-Gen aus, aber die Schwingerei durch Straßenschluchten macht Spaß!



Als ich neulich aus dem Kino kam, wollte ich unbedingt wie Peter Parker durch die Stadt schwingen – da kommt der Kindschopf durch. Bald darauf lagen viele Spinnenspiele auf meinem Schreibtisch und der Jubel war zunächst groß. Zunächst, denn so ganz überzeugt der dritte Teil wegen einiger Mängel nicht. Spideys Abenteuer

folgt grob der Filmstory, bietet aber etliche Zusatzschurken wie die Eidechse oder den Skorpion. Zudem säubert ihr die Stadt von drei fiesigen Gangs, um neue Upgrades zu erspielen. Schwingt durchs frei erkundbare Manhattan oder saust zu beliebig wählbaren Missionen.

Da ihr die Spinnenseile nicht mehr im Nirgendwo, sondern sichtbar an Gebäuden anbringt, benötigt ihr etwas Übung, ehe ihr spektakuläre Stunts im New Yorker Zentrum vollführt. Hier offenbart sich der Unterschied zwischen den HD-Konsolen einerseits, PS2 und Wii andererseits am deutlichsten: Besonders prickelnd sieht "Spider-Man 3" auf keinem System aus, die alten Kisten sind aber völlig überfordert. Extreme Ruckeleinlagen, texturfreie Klötze und massig Pop-Ups erlebt ihr hier permanent – das trübt die Freude am Fliegen erheblich.

Bodenständige Handarbeit

Weniger frapierend sind die technischen Unterschiede bei den Missionen, denn alle Konsolenversionen

leidern gleichermaßen an unübersichtlicher Kameraführung und einer suboptimalen Steuerung: Hin und wieder schlägt ihr ins Leere und kassiert einen Treffer in den Rücken. Das Kampfsystem indes bietet Tiefgang: Während Next-Gen-Spinnen nach jeder Mission Upgrades erhalten, kaufen PS2- und Wii-Krabbeltiere diese mit Credits, die sie durch Heldentaten verdienen. Für Abwechslung während der Missionen sorgen viele Quick-Time-Events und Minispiele. In Bosskämpfen, beim Bombenentschärfen und während dramatischer Sprungpassagen – die spaßigen, aber kniffligen Einlagen sind allgegenwärtig. Die technisch beeindruckendste

Version gibt's ausgerechnet für den DS: Feine Grafik, toller Sound und eine innovative Kampfsteuerung, bei der ihr zum Prügeln mit dem Stylus Kreise und Linien zeichnet. Das klappt meistens gut, mehr Abwechslung könnte dem Handheldabenteurer aber nicht schaden. mh

SPIDER-MAN 3

- frei zugängliches, riesiges Manhattan
- auch das schwarze Outfit spielbar
- die Story lehnt sich am Film an, bietet aber weitere Spidey-Gegenspieler
- Reihenfolge der Missionen nicht vorgeschrieben

SYSTEM-VERGLEICH

Auf der Xbox 360 schwingt ihr etwas schöner und flüssiger als auf der PS3. Die naturgemäß schwächeren PS2- und Wii-Versionen nehmen sich technisch nichts, haben aber dafür einige eigene Spielinhalte zu bieten.

		SPIELSPASS
PlayStation 2	Singleplayer	6 von 10
	Multispieler	–
	Grafik	2 von 10
PlayStation 3	Singleplayer	7 von 10
	Multispieler	–
	Grafik	3 von 10
Xbox 360	Singleplayer	7 von 10
	Multispieler	–
	Grafik	3 von 10
Wii	Singleplayer	6 von 10
	Multispieler	–
	Grafik	2 von 7
DS	Singleplayer	8 von 10
	Multispieler	3 von 10
	Grafik	6 von 7

Michael Herde
 So viel versenktes Potenzial... "Spider-Man 3" hätte mit mehr Feinschliff das Zeug zum Hit. Das Erkunden der Stadt fühlt sich auf der Xbox 360 großartig an. Die PS3-Version fällt diesbezüglich etwas ab, PS2 und Wii können technisch nicht mithalten. Auch die Missionen sind in der Summe abwechslungsreich, spielen sich aber etwas unruhig. So sind die Bosse teils kaum zu besiegen und manchmal fehlen eindeutige Hinweise, was zu tun ist. Die Wirtin ist bei Kämpfen und Kamera zu lahm, Schwingen mittels beider Einheiten klappt aber gut. Die DS-Version überrascht audiovisuell wie spielerisch positiv.



Beschreitet auf dem DS vorgegebene Pfade in schönen 3D-Levels.



Setzt Spidey seine Spinnenreflexe ein, verlangsamt sich die Zeit – nun vermöbelt er Gegner blitzschnell.



Manhattan vom Empire State Building aus gesehen: Texturfreie Quader zerstören die erhabene Atmosphäre.

Driver 76



PSP Das 70er-Jahre-Design hält "Driver 76" konsequent durch: Neben der passenden Optik sorgen vor allem die Lizenz-Songs für Stimmung.

INFOS

System PSP
Entwickler Reflections/Suma Digital, UK
Hersteller Ubisoft
Genre Action-Rennspiel
Termin im Handel
USK ab 16 Jahren
Spieler 1-2

FAZIT

Technisch ansehnliche Ableger-Episode der 3D-Stadtfahrerei mit schickem Szenario und vielen Aufgaben eine gute "GTA"-Alternative.



Ballert ihr während der Fahrt, hilft Euch ein Zielkreuz.

New York) sowie das Grundprinzip: Auch hier sitzt Ihr meistens hinter dem Steuer irgendwelcher Flitzer und absolviert Aufträge wie Botengänge oder Beschaffungsfahrten. Dabei wird Euch in vielerlei Hinsicht das Leben leichter gemacht: Auf einer detaillierten Karte sind sämtliche Missionen und Nebenaufgaben verzeichnet, außerdem könnt Ihr Euch per Knopfdruck direkt dorthin beamten lassen. Fußmärsche mitsamt Ballereinsparungen gibt's zwar auch, aber die sind seltener als bei "GTA".

Apropos "GTA": Die Ähnlichkeiten sind unverkennbar, aber auch auf der PSP zieht "Driver 76" den Kürzeren: Alles wirkt etwas simpler gestrickt oder z.B. grafisch nicht so detailliert – aber immer noch sehr gut, und eigentümlich ist die einfachere Struktur keine schlechte Sache. Dazu kommt noch der coole Stil des Abenteurers, der die gewählte Ära gelungen transportiert – hier kommt alles zusammen, was man für ein zünftiges Handheld-Abenteuer braucht. us

DRIVER 76

- spielt im Gegensatz zu "Parallel Lines" komplett in den 70er-Jahren
- 27 Story-Missionen
- 50 Nebenaufgaben wie Rennen, Taxifahrer oder Kurierbote
- großes Straßennetz von New York
- Outfit-Sammelerei und -Tausch via WiFi

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

79 von 100

Bionicle Heroes

Die bösen Piraka bedrohen die Einwohner der friedlichen Tropeninsel Voya Nui. Nur die sechs Toa-Kämpfer der beliebten Lego-Roboter können helfen. Was sich bewegt, wird abgeknallt, dafür gibt's Klötzchen zum Erwerb von Upgrades. Keine Frage: Die abwechslungsarme, aber effektlastige Nonstop-Ballerei sieht schick aus. Die Steuerung wurde aber von der Sony-Version über-



nommen: Obwohl sich das Spielprinzip für eine Fadenkreuz-Schießerei eignen würde, dient die Fernbedienung nur zum Umschauen – Gegner werden automatisch anvisiert. Dank vieler Freispiel-Boni für Fans und ungeübte Spieler ein netter Spaß. mh

INFOS

System PSP / 360 / Wii / PS3
Entwickler Traveller's Tales, England
Hersteller Eidos
Genre Action
Termin im Handel
USK ab 12 Jahren
Spieler 1

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

65 von 100

Tetris Evolution

Erwartungsgemäß hat sich seit dem Importtest in der letzten Ausgabe nichts geändert: Noch immer begeistert "Tetris Evolution" mit der zeitlosen Spielbarkeit der beliebten Formenstaperei. Puristen freuen sich, dass sämtlicher Firlefanz, der über die Jahre hinzuerfunden wurde, abschaltbar ist. Alle anderen konfigurieren ihre Matches mit bis zu vier Spielern nach Belieben. So weit, so gut, wenngleich das Steuerkreuz der Xbox 360 nicht ganz optimal ist. Die Präsentation



fällt noch immer lieblos aus: Die Musik ist unpassend, die Hintergründe – ob Standbild oder Video – sind einfach nur hässlich bis störend und die Skins der zu kleinen Spielfelder uninspiriert. Ein tolles Spiel, aber leider charmefrei. mh

INFOS

System 360
Entwickler Mass Media, USA
Hersteller THQ
Genre Denkspiel
Termin im Handel
USK ab 0 Jahren
Spieler 1-4

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

83 von 100

Heatseeker

Keine Simulation, sondern zugängliche Flugaction erwartet den Spieler bei "Heatseeker". Die simplen Kontrollen (Nachbrenner zünden, Rakete abfeuern) sind schnell erlernt und schon nach wenigen Minuten blast ihr feindliche Flieger aus den Wolken, versenkt Schiffe und bombardiert Flakgeschütze. Hin und wieder fängt die "Impact Cam" einen besonders spektakulären Abschuss ein und zeigt ihn im Detail. So minimalistisch wie das Spielprinzip präsentiert sich auch die Grafik: Die



Flieger sind hübsch modelliert, die Landschaften jedoch karg texturiert. Die PSP-Version von "Heatseeker" bietet als einzige einen Multiplayer-Modus für vier Spieler. Wer auf actionreiche Luftkämpfe ohne viel Drumherum steht, ist hier richtig. jw

INFOS

System PSP / Wii / PSP
Entwickler IR Games, Australien
Hersteller Codemasters
Genre Action
Termin im Handel
USK ab 12 Jahren
Spieler 1-4

PSP
 Singleplayer 8 von 10
 Multiplayer 8 von 10
 Grafik 8 von 10
 Sound 8 von 10

65 von 100



Ulrich Steppinger

Mir gefällt "Driver 76": Klar, so viel drin wie in den beiden PSP-"GTA"-Teilen ist sicherlich nicht, aber es muss ja nicht immer ein Mammut-Epos sein. Dafür gefällt mir die handlichere Struktur mitsamt übersichtlicher Karte und klaren Vorgaben, die auch mal kurze Runden erlauben, ohne dass man den Faden verliert. Die flotte Optik gibt das 70er-Feeling zusammen mit den stilischen Comic-Storysequenzen und der tollen Musik passend wieder, die Steuerung ist solide. So hat die Serie wirklich wieder eine Zukunft.

Overlord

INFOS

System 360
Entwickler Triumph, Holland
Hersteller Codemasters
Genre Action-Adventure
Termin Juni
USK ab 16 Jahren
Spieler 1

FAZIT

Erfrierend witziger "Pikmin"-Verschnitt im Fantasy-Gewand mit zahllosen Schergen und Seitenhieben in Richtung Tolkien.

Legion zu mir! An regelmäßig auftauchenden Portalen ruft ihr Eure fies grinsenden Helfer herbei.



Seid doch mal ehrlich: Welchen "Herr der Ringe"-Charakter findet ihr cooler? Den heulenden Hobbit Frodo oder Sauron, den "dunklen Herrscher auf dunklem Thron"? Falls ihr der eisengekrönten Stimmungskanone aus Mordor die Treue haltet, ist "Overlord" Euer Spiel. Denn hier gibt der Böse den Ton an. Nachdem Euch Eure Scher-

gen im abbruchreifen dunklen Turm wiedererweckt haben, dürft ihr über eine zuckersüß glasierte Märchenidylle herfallen, in der sieben Helden des Lichts das Zepter schwingen.

Fantasy-Pikmin

Dass 'gut' aber offensichtlich ein dehnbarer Begriff ist, begreift ihr nach Eurer ersten Begegnung mit den "Overlord"-Versionen der klassischen Fantasy-Helden: Hobbits sind fette verfressene Sklaventreiber, Menschen hauptsächlich blöde Bauern und Zwerge grölende Panzerfahrer. Professor Tolkien würde sich im Grabe umdrehen, übersättigte Fantasy-Fans lachen sich kaputt.

Das Spielprinzip wirkt wie eine Mischung aus "Pikmin" und Bullfrogs PC-Klassiker "Dungeon Keeper". Mit bis zu fünfzig braunen, roten, blauen und grünen Schergen marschierst ihr plündernd und marodierend durch Schafweiden, Kürbisfelder oder elfenverseuchte Wälder. Dabei gilt: Je mehr Lebenssaft ihr vergießt, umso mehr kleine gemeine Helfer könnt ihr herbeirufen. Mit Geld und gestohlenen Objekten baut ihr nach und nach Euren Turm wieder auf und gewinnt so Eure dunklen Kräfte zu-



Die Toten halten diesen Ort: Der düster bewölkte Friedhof von Himmelspitze gehört zu den atmosphärischen Highlights von "Overlord".

rück. Je höher Euer Zuhause emporragt, umso mehr Schergen könnt ihr kontrollieren, diverse Waffen und Zaubersprüche warten in Form von Turmverzierungen und Schmiedeöfen auf ihre Freischaltung.

Eure ausgedehnten Beutezüge finden in einer recht linearen Welt statt, die sich am Grafikstil von "Fable" orientiert. Obwohl ihr z.B. vom Dorf Rauschingen (englisch: Spree) aus mehrere Gebiete betreten könnt, müsst ihr die einzelnen Abschnitte in einer vorgegebenen Reihenfolge absolvieren. So könnt

ihr bestimmte Hindernisse nur mit den passend gefärbten Schergen aus dem Weg räumen. Gesteuert wird Euer fantastischer Amoklauf entweder indirekt, indem ihr Euren Helfern Ziele zuweist, oder aktiv, wobei ihr Eure Schar mit dem rechten Analogstick dirigiert und via linkem den Lord lenkt. Eine frei drehbare Kamera gibt es nicht, was mitunter zu unübersichtlichem Getümmel führt. Mordet ihr außer Helden auch Zivilisten, nimmt die "Overlord"-Geschichte einen alternativen, noch böseren Verlauf. mw



Max Wildgruber

Die Rückelanfälle der Previewfassung (siehe DVD) hat Codemasters Gott sei Dank in den Griff bekommen. Was der stimmungsvollen und überaus witzigen Tolkien-Persiflage den Hit-Status verwehrt, ist in erster Linie die nur halbwegs funktionierende Steuerung: Zu oft werden Eure wehe- und wertlosen Pikmin-Geomies abgemetzelt, weil ihr einen Feind durch die träge Kameraführung übersehen habt. Unterstützt ihr Eure Schergen im Kampf, fällt zudem die hampelige Nahkampf-Combo des Overlords negativ auf. Die linearen Spielareale habe ich allerdings gerne tyrannisiert, eine so komisch-anarchische Atmosphäre sah man zuletzt bei "Conker's Bad Fur Day". Bravo! Lob außerdem für die gelungene deutsche Sprachausgabe.



Im Rauschinger Schloss: Eure roten Schergen räumen für Euch feurige Trümmer aus dem Weg.



Dummer fatter Hobbit: Mit Hilfe Eurer Kameraden bringt ihr Wilfried Wanst zum Platzen.

OVERLORD

- » schickt Eure fiesen Schergen auf Beutezug durchs Märchenreich
- » schwarzer Humor & Tolkien-Persiflage
- » recht linearer Aufbau
- » teils unübersichtliche Perspektive
- » Zivilistenmorde haben Konsequenzen

Xbox 360
Singleplayer
Multiplayer
Grafik
Sound

SPIELSPASS
80 von 100

Mario Party 8

INFOS

System: Wii
Entwickler: Hudson, Japan
Hersteller: Nintendo
Genre: Geschicklichkeit
Termin: 22. Juni
USK: ab 6 Jahren
Spieler: 1-4

FAZIT

Leider bringt der Systemwechsel nicht den erhofften Schwung in die Serie. Die Minispiele sind solide, der Spielablauf ist aber zu zäh.

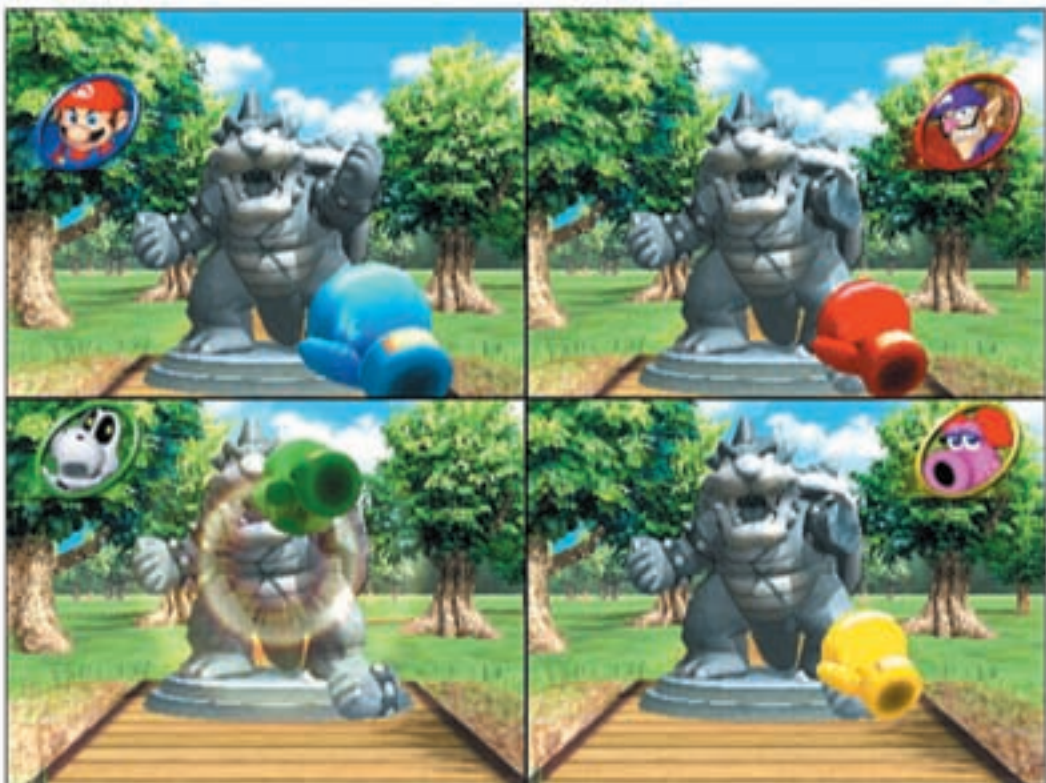
■ Sie haben ihm ein Denkmal gebaut: Zerlegt die Bowser-Statue durch Faustschläge in ihre Einzelteile.

» Jedes "Mario Party" steht und fällt mit dem Vierspieler-Modus – das gilt auch für die achte Episode. Deshalb wurde trotz drohenden Redaktionsschlusses eine Test-Truppe zusammengestellt, die jeden Zockertypen abdeckt. Dichtgedrängt auf dem Sofa saßen also zwei "Mario Party"-Fans, ein Kollege mit Klempner-Antipathie und ein Nichtspieler der Marke "Meine Bewegungen werden auf den Bildschirm übertragen? Wahnsinn!" Etliche Runden später war man sich einig: Irgendwie reißt einen die Mehrspieler-Gaudi nicht so richtig mit.

Wie gemacht für Wii

Wie ist das zu erklären? Wird der Wii von manchen nicht als Minispiel-Konsole tituliert? Und genau das ist es doch, um das sich alles dreht – Minispiele. Wie bei einem Gesellschaftsspiel wird reihum gewürfelt und über ein Brett gezogen. Sieger ist, wer am Ende die meisten Sterne ergattert hat. Die begehrten Himmelskörper gibt's für jeweils 20 Münzen an zu-

André Kazmaier
Ich hatte mir von der ersten Wii-Fete des Italo-Klempners einiges erhofft. Nachdem die x-te GameCube-Episode mein Interesse an der Serie hat schwinden lassen, rechnete ich mit einem furiosen Comeback. Leider muss ich jetzt eingestehen: Einem Großteil der Spiele fehlt der nötige Pep, auch die Grafik wurde kaum aufgeböhrt. Wer die Erwartungen dagegen etwas herunterschraubt, der erhält ein ordentliches Party-Game, das in geselliger Runde trotz allem Spaß macht. Für den Nachfolger wünsche ich mir aber deutlich mehr Dynamik.



täglichen Stellen des Spielfeldes zu kaufen. Ein liquide zu sein, heißt es, die Mitstreiter nach jeder Runde in einem kleinen Geschicklichkeitsspiel zu besiegen.

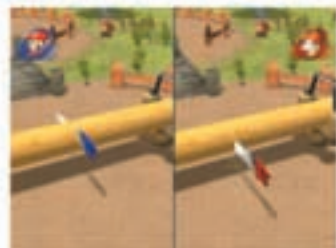
Neu ist hierbei die Steuerung: So lenkt ihr z.B. Euer Kart nicht mehr via Analogstick, sondern durch Bewegungen der Fernbedienung. Oder ihr verwendet den Controller als Lightgun und ballert auf Buu-Häus. Weiteres Einsatzgebiet: Ihr münzt die Remote zum Hammer um und versenkt ein paar Nägel. Über 60 Quickies bietet "Mario Party 8"; Manche sind spaßig, einige öde und andere zu kompliziert – wie immer halt.

Was die Party allerdings oft erlahmen lässt, ist der undynamische Ablauf auf dem Brett. Ständig kauft jemand Items oder verwendet sie. Ständig stiften Aktionsfelder Chaos. Und ständig sorgen Texteinblendungen für Unterbrechungen. Dabei sind die neuen Spielfelder wirklich interessant gestaltet – keines der sechs Bretter spielt sich wie das vorangegangene. Während ihr in der Koopa-Stadt im "Monopoly"-Stil Immobilien kauft, wisst ihr im Geisterhaus nie, was das nächste Zimmer für Euch parat hält. Andere Locations wiederum überraschen mit einem einzigen Pfad ohne Abzweigungen.

Lobenswert: Einzelspieler können sich nun optional mit nur einem Computergegner herumärgern – das verkürzt die Wartezeit. Außerdem sind die "Extraspiele", die abseits des Brettspiel-Trubels geockt werden können, ein gelungener Zeitvertreib. Freischaltbare Minispiele oder Jahrmarkt-Figuren sorgen schließlich für Langzeitmotivation. Einen Multiplayer-Award gibt's wegen der eingangs beschriebenen Probleme aber nicht. Und das ist bitter... ok



■ Ob Wario eine Fahrkarte gezogen hat? Im Zug-Level werden die einzelnen Waggon gelegentlich vertauscht – das macht den Spielablauf unberechenbar.



■ Ritsche, ratsche: Sägt mit der Remote eine Lücke in den Baumstamm.

MARIO PARTY 8

- » das erste Wii-"Mario Party"
- » Spielweisen: jeder gegen jeden, zwei gegen zwei, eins gegen eins
- » über 60 neue Minispiele
- » 14 Charaktere
- » 6 Spielbretter
- » 8 Extraspiele

Wii

Singleplayer

Multiplayer

Grafik

Sound

SPIELSPASS

68

Earth Defence Force 2017

INFOS

System 360
Entwickler Sandlot, Japan
Hersteller O3 Publisher
Genre Action
Termin Juni
USK ab 16 Jahren
Spieler 1-2

FAZIT

Simple gestrickte 3D-Balleri mit wenig Tiefgang, aber viel Umfang und B-Film-Charme – prima zum Dampfablassen.

Pfui Spinne: Wenn die außerirdischen Krabbler anrücken, haben Arachnophobiker nichts zu lachen.

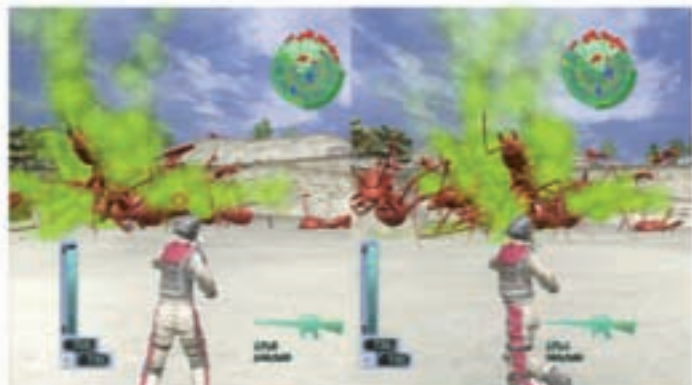


„Earth Defence Force 2017“ ist ein Billigspiel und schämt sich nicht dafür: Die Entwickler von Sandlot haben erst gar nicht versucht, mit den millionenschweren Produktionen von Capcom & Co. Schritt zu halten, sondern bedienten sich fleißig an populären Motiven aus Film- (Rahmenhandlung und vor allem das Design einiger Feinde erinnern

stark an Paul Verhoevens indizierte „Starship Troopers“-Verfilmung) und Spielewelt. Das Grundkonzept 'Allein gegen eine Alienhorde' ist weder originell noch einzigartig – auch „Lost Planet“ schlägt in eine ähnliche Kerbe –, aber immer gut für eine zünftige Portion Action.

Weg mit der Alienbrut

Basierend auf einem PS2-Vorgänger, der nie den Weg in den Westen schaffte, geht's nun mit Next-Gen-Technologie zur Sache: Als Mitglied einer Spezialeinheit wehrt ihr eine Alieninvasion auf der Erde ab. Die fiesen Außerirdischen setzen auf numerische Überlegenheit und schicken zahllose Einheiten in die Schlacht. Anfangs habt ihr es vor allem mit Weltall-Ameisen und -Spinnen zu tun, später kommen metallene Kampfmaschinen dazu und sogar ein Space-Godzilla gibt sich die Ehre. Denen tretet ihr in der Third-Person-Perspektive gegenüber und zeigt ihnen, dass die Menschheit sich nicht freiwillig ergibt. Dann heißt es 'Hirn aus und Feuer frei', denn Taktik oder bedachtes Vorgehen sind kaum gefragt: Folgt den roten Radar-Feindpunkten und lasst dann Blei und



Wer will, kann auch zu zweit in die Schlacht ziehen: Die Übersicht wird dann zwar noch schlechter, aber doppelte Feuerkraft gleicht vieles aus.

Laser sprechen. Gelegentlich helfen CPU-Kameraden eine Weile durchaus effektiv mit und ihr kommandiert Kampfvehikel, doch die erweisen sich oft als unpraktisch – Fußmärsche sind Kontrollproblemen vorzuziehen.

Strategische Überlegungen beschränken sich darauf, welche zwei Waffen ihr mit ins Schlachtfeld nehmt, was sinnigerweise vorher entschieden werden muss – manchmal geht die Mission daher schief, aber dann wird eben der Abschnitt neu gestartet. Dank großzügiger Auflevel-Möglichkeiten haltet ihr viel

Feindfeuer aus, was selbst Gefechte in engen unterirdischen Höhlen spaßig macht, selbst wenn mal wieder völlig die Übersicht flöten geht.

„Earth Defence Force 2017“ profitiert von der konsequent auf B-Film-Niveau getrimmten Präsentation: Käsiges Funksprüche fördern die Atmosphäre, während die Grafik zwar schlicht wirkt, aber mit massenweise Feinden, fast komplett zerstörbaren Umgebungen und gewaltigen Explosionen das actionreiche Geschehen durchaus ansprechend in Szene setzt. us



Ulrich Steinhilber

Natürlich ist das ähnlich gelagerte „Lost Planet“ das bessere Spiel, doch wenn ich einfach mal zwischendurch ein paar (oder sehr viele) Aliens erledigen will, dann ist „Earth Defence Force 2017“ meine Wahl. Die dezent trashige Aufmachung ist in sich stimmig und gefällt mir: Wenn haufenweise Ameisen ins Gras beißen und ganze Gebäudekomplexe in Schutt und Asche gelegt werden, freut sich der Sci-Fi-Fan. Klar, einige Macken sind unnötig und so manche Funktion hätte mehr Feinabstimmung vertragen können, doch wer sich drauf einlässt, bekommt eine spaßige Kallerei. Dass mit über 50 Levels reichlich Umfang geboten wird und zumindest gelegentlich die Next-Gen-Power aufblitzt, kommt positiv dazu.



Die Vehikel sind meistens weniger praktisch – beim Kampf gegen die Echse hilft der Helikopter aber durchaus.



Mächtige Explosionen erschüttern die Umgebung, wenn ihr die großen Alien-Roboter erlegt.

EARTH DEFENCE FORCE 2017

- » geradlinige Ballerei ohne viel Taktik
- » 53 Missionen
- » rund 170 verschiedene Waffen
- » 4 Kampfvehikel benutzbar
- » CPU-Mitstreiter sind doof, aber effektiv
- » unterirdische Einsätze meist chaotisch

360

Singleplayer

Multispieler

Grafik

Sound

SPIELSPASS

73 von 100

Anno 1701



☞ Potz Blitz: Das Piratenversteck entpuppt sich als Hinterhalt.



☞ Nette Details wie sich drehende Windmühlenflügel beleben die Welt.

INFOS	
System	DS
Entwickler	Keen Games, Deutschland
Hersteller	Disney Interactive
Genre	Aufbau-Strategie
Termin	Juli
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Erbauische wie süchtig machende Kolonie-Simulation mit vorbildlicher Bedienbarkeit und der Extraportion Modellbau-Charme.

Die bisher einzige Konsolen-Umsetzung des auf PC extrem erfolgreichen Aufbau-Strategiespiels "Anno 1701" siedelt endlich exklusiv auf Nintendos DS-Handheld.

Nach den ersten Spielminuten wird klar warum: Nur per Touchscreen lässt sich die ursprünglich auf eine Maussteuerung ausgelegte Pionierarbeit vernünftig verrichten. Also schubbt ihr mit Eurem Stylus über die Inseln einer isometrischen neuen Welt, wo ihr zuerst ärmliche Holzhütten errichtet, deren Bewohner sich mit Fischfang und Rinderzucht ernähren. Kümmert ihr Euch auch um das seelische Wohlbefinden in Form einer Dorfkirche, entwickelt sich Eure Pioniere alsbald zu Siedlern mit gehobenen Ansprüchen. Jetzt gilt es, eine Schafzucht zur Stoffgewinnung aufzuziehen, Weizenfelder und Kornmühlen zu erbauen und soziale Anlaufstellen wie Gasthäuser, eine Feuerwache oder einen Arzt im Siedlungsgebiet zu schaffen. Verbindet ihr Eure Gebäude durch ein klug angelegtes Straßennetz mit Eurem Handelskontor und sorgt somit für

☞ Bonzenhausen: Unserer Aristokratenstadt fehlt nur noch das Schloss!

eine reibungslose Warenverteilung, verwandelt sich Euer kärgliches Fischerdörfchen irgendwann in eine strahlende Aristokratenstadt inklusive Universität, Schauspielhaus und Schloss. Bis es soweit ist, müsst ihr aber noch Kakao- und Baumwollplantagen auf geeigneten Inseln anlegen, eine Armee zur Abwehr von aggressiven Siedler-Konkurrenten aufstellen und dabei die finanzielle Bilanz Eurer frischgebackenen Kolonie stets im grünen Bereich halten.

Wenn ihr die Kampagne durchgespielt habt, dürft ihr entweder im Endlosspiel Eure Traumstadt erstellen oder Euch zusammen mit vier anderen Mitspielern in lokalen Mehrspieler-Partien auf etlichen Karten unterschiedlicher Größe das Siedlerleben zur Hölle machen. *mw*

Max Wildgruber:
"Anno 1701" ist ein extrem süchtig machender Super-sandkasten im Westentaschenformat, bei dem Euer Planungsgeschick und strategisches Können ständig aufs Neue geprüft wird. Raum für Verbesserungen bleibt bei den biederen Standbildchen der Zwischensequenzen, der monotonen Musik und den beiden mageren Zoomstufen. Vorbildlich: das saubere Scrolling.

ANNO 1701

- » genial komfortable Stylus-Steuerung
- » detailreiche Isometrie-Stadtansicht
- » motivierende Kampagne mit vorbildlicher Motivations- und Lernkurve
- » dröge Zwischensequenzen und Musik
- » teilweise unübersichtlich wegen zu wenig Zoomstufen

SPIELSPASS

DS	Singleplayer	6 von 10
	Multipayer	8 von 10
	Grafik	5 von 7
	Sound	6 von 10

85 von 100

Dead'n'Furious

Hui, das ist mal was Feines – ein Lightgun-Shooter für den DS... passt doch gut zum Stylus-Konzept! Dazu noch im Stil von Segas legendärer Zombie-Ballerei, eine blutrote, spaßige Action-Schlachtplatte also? Von wegen! Abgesehen von der recht hübschen Optik macht "Dead'n'Furious" beinahe alles falsch, was man falsch machen kann: unfair platzierte Gegner, gähnend langweiliges Leveldesign, ein däm-



liches Nachlade-Prinzip und immer gleiche Gegnertypen. Beinharte Splatterfans erfreuen sich an den für DS recht netten Gore-Effekten, alle andern klappen zu. Statt dem erhofften Schauspiel ist's leider nur ein Trauerspiel. *ms*

INFOS	
System	DS
Entwickler	DreamOn Studio, Frankreich
Hersteller	Virgin Play
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-2

SPIELSPASS

DS	Singleplayer	4 von 10
	Multipayer	5 von 10
	Grafik	5 von 7
	Sound	5 von 10

45 von 100

Pangya! Golf with Style

Bereits im Import-Test vor vier Ausgaben enttäuschte uns die knuffige Golf-Drescherei "Super Swing Golf". Auch hier zu Lande gibt's in "Pangya" kein intuitives "Schwungstärke gleich Schlagstärke"-Prinzip, wie ihr es aus dem Golfpart von "Wii Sports" kennt. Stattdessen legt ihr allein mittels Ausholbewegung die Stärke fest, der anschließende Schwung wird fast bedeutungslos und dient lediglich dem



Feintuning. Auch die Kamera ist nicht Euer bester Freund – der umständliche Blick auf die Karte ist ständig nötig. Mühsam freispielbare Charaktere torpedieren den zart aufkeimenden Spielspaß ebenfalls – ach, Wii-Golfen könnte doch so schön sein. *ms*

INFOS	
System	Wii
Entwickler	Teccno, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Sportspiel
Termin	8. Juni
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

SPIELSPASS

Wii	Singleplayer	6 von 10
	Multipayer	6 von 10
	Grafik	4 von 7
	Sound	5 von 10

61 von 100

Wartech Senko no Ronde

Retro-Fans kennen den Entwickler G.rev wegen seiner Dreamcast-Shoot'em-Ups "Border Down" und "Under Defeat" – das neueste Werk der Ballerexperten gibt's außerhalb der Spielhalle nur auf Xbox 360. Macht Euch auf eine ungewöhnliche Mischung aus Shooter und Beat'em-Up gefasst. Wie bei einem Prügelspiel duelliert ihr Euch Runde für Runde mit nur einem Gegner. Neben Handkantenschlägen gehören auch Projektilwaffen zum Repertoire der langweilig designten



Mechs – also wird auch aus der Ferne geballert. Auf Knopfdruck mutiert Euer Robo gar zum Monster-Schiff und greift mit wahren Partikelsalven an. Wegen liebloser Aufmachung, lahmem Story-Modus und mauem Moverepertoire verkommt das pliffige Konzept aber zum Langweiler. *ms*

INFOS	
System	360
Entwickler	G.rev, Japan
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

SPIELSPASS

360	Singleplayer	6 von 10
	Multipayer	6 von 10
	Grafik	5 von 10
	Sound	5 von 10

62 von 100

King of Fighters XI

INFOS

System PS2
Entwickler SNK Playmore, Japan
Hersteller Atari
Genre Beat'em-Up
Termin im Handel
USK ab 12 Jahren
Spieler 1-2

FAZIT

Serienfans frohlocken: Über 40 Charaktere entfalten ein spielerisch hochwertiges Prügel-Feuerwerk mit sinnvollen Neuerungen.

Hallo Oswald, willkommen Elisabeth und Konichi wa Momoko! Ihr seid die Neuen in "KoF XI", daher ein kurzer Crash-Kurs: In der PS2-Umsetzung der Spielhallenschlägerei (auf Sammys Atomiswave-Board) geben sich Dreier-Teams in bewährter 2D-Manier kräftig auf die Mütze. Mit dabei sind – wie der Name schon vermuten lässt – die beliebtesten Kämpfer der unzähligen SNK-Beat'em-Ups – aus "Fatal Fury", "Art of Fighting" oder "Ikari Warriors". Insgesamt laufen stolze 47 Recken auf – das sind sieben mehr als noch auf dem Automaten. Wie



Anzeigen satt: oben eure Lebensleiste, darunter die Kollegen. Unten der Special-Balken und der 'Skill Stock'.

schon in "KoF 2003" wechseln sich die Fighter auf Knopfdruck ab, neuerdings auch während heftiger Combos – Energieerholung während der Pausen gibt's aber nicht. Abseits von Arcade- und Versus-Variante locken satte 40 Challenges – hier erfüllt ihr bestimmte Vorgaben wie z.B. drei 'Dream Cancels' in einer Runde. ms



Schick: Kula versteckt sich beim Block hinter einem Glasschild.



Matthias Schmid

Irgendwie hat mich das 3D-"King of Fighters" in diesem Monat mehr beeindruckt – weil es sich neuer und frischer anfühlt. Nichtsdestotrotz ist der reguläre elfte Teil eine tolle Prügelei. Manchem Bitmap-Fan mögen die Kämpfer-Sprites vor den 'neumodischen' Hintergründen missfallen – spielerisch ist "King of Fighters XI" aber eine sinnvolle Weiterentwicklung: Das Tag-System des Vorgängers ("KoF 2003") wurde verfeinert, neue Features wie die 'Skill Stocks' oder 'Dream Cancels' fügen sich klasse in die feine Spielmechanik ein.

KING OF FIGHTERS XI

- Umsetzung vom Atomiswave-Board
- insgesamt 47 spielbare Charaktere: darunter 3 komplett neu, 2 "KoF"-Premieren und 7 exklusiv auf PS2
- Tag-System des Vorgängers verfeinert
- Umsetzung vom Atomiswave-Board

PS2

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

SPIELSPASS

82 von 100

King of Fighters Maximum Impact 2

INFOS

System PS2
Entwickler SNK Playmore, Japan
Hersteller Atari
Genre Beat'em-Up
Termin im Handel
USK ab 12 Jahren
Spieler 1-2

FAZIT

Das haut rein: coole Kämpfer und tolle Moves in einem rasanten, schnellen Beat'em-Up – eine echte Alternative im 3D-Sektor.



Matthias Schmid

Wahnsinn, was für ein rasant, einsteigerfreundliches und spielerisch hochwertiges Beat'em-Up! Wo soll ich anfangen? Bei den charismatischen Fightern mit ihren abgedrehten Alternativ-Outfits, bei den fetten Specials, die trotzdem leicht von Hand gehen? Oder den flüssigen Animationen, der griffigen Steuerung und dem abwechslungsreichen Missions-Modus? Eine Sache warmt mich aber gewaltig: Es ist schlicht unfair, dass ihr am Boden liegende Gegner noch malträtieren dürft. Sonst gibt's kein Gemecker: Die 3D-Optik ist solide, zudem liegt gratis 'ne "KoF"-Anime-DVD bei.



Die dralle Mai beeindruckt mit tiefen Einblicken und wackelfreudigen Brüsten: Auf Knopfdruck pausiert ihr die...



...Fights und bewundert sie mit einer frei drehbaren Kamera – egal, ob Special Move oder Panty-Shot.

Polygon-Protagonisten statt Bitmap-Buben, die Zweite: Gut zweieinhalb Jahre nach ihrem 3D-Debüt wildert die SNK-Serie erneut im Revier von "Tekken" & Co: misslungener Versuch, einer 2D-Legende neues Leben einzuhauchen oder sinnvoller Schritt in eine verheißungsvolle Zukunft?

Die Antwort fällt leicht! Dank herrlich flüssigem Kampfsystem, unzähligen spektakulären Specials und coolen Gimmicks zählt "Maximum Impact 2" klar zur Kategorie 'Sprung

in die dritte Dimension geglückt'. Neben einer dezent trashigen Story-Variante inklusive etlicher Sequenzen in Spielgrafik warten zig Modi auf Euch: Ermittelt z.B. den 'King of Fighters' in serientypischen 3-gegen-3-Matches gegen die CPU oder einen Kumpel. Im spaßigen Missions-Modus prügelt ihr auf Autos ein oder erfüllt Aufgaben wie eine bestimmte Anzahl Kontermoves in einem Kampf. Fleißige Zocker schalten neue Kostümfarben frei – so sehen die Fighter wie andere SNK-Helden aus. ms

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT 2

- produziert von SNK-Artist Falcoon
- 3D-Ausweichen durch Sidesteps
- "The King of Fighters: Another Day"-Anime liegt als Bonus-DVD bei
- zusätzliche Arenen und Kämpfer durch Story-Erfolge freischaltbar

PS2

Singleplayer 8 von 10
Multiplayer 8 von 10
Grafik 8 von 10
Sound 8 von 10

SPIELSPASS

82 von 100

SBK-07 Superbike World Ch.



Ein direktes, aber schaukeliges Fahrgefühl vermittelt die gelungene Cockpitsicht – das einzige optische Highlight des Spiels.

Wario: Master of Disguise



Solche cleveren Rätseleinlagen hätte es mehr gebraucht: Um den Sprössling neben Euch zu bewässern, lasst Ihr einfach den Epiraten schmelzen.

INFOS

System PS2 / PSP
Entwickler Milestone, Italien
Hersteller Koch Media
Genre Rennspiel
Termin im Handel
USK ab 6 Jahren
Spieler 1-4

FAZIT

Optionsreiche, aber unspektakuläre Renn-Sim mit trüger Steuerung – nur für Fans der Superbikes.



Wie auf der PS2 ist auch auf der PSP trübe Streckengrafik angesagt.

Gewichtsverlagerung. Die naturgemäß langen Bremswege erfordern das Fahren an der Ideallinie und den sensiblen Umgang mit dem Gas, sonst ist ein Sturz garantiert – auch dank der unnachgiebigen Gegner-KI. Abwechslung findet Ihr in den Challenges, bei denen Ihr zu Brems-Tests, Drifts oder Verfolgungsfahrten in vorgegebenem Rahmen antretet. Als Belohnung winken neben Cheats und Videos auch Fotos von schicken Boxenludern. 15

SBK-07 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

- aktuelle Saisonstart der Superbike-Meisterschaft
- 11 originalgetreue, aber optisch trübe Strecken
- 20 fordernde Challenges
- verschiedene Witterungen

SYSTEM-VERGLEICH

In Sachen Steuerung und Optik fahren beide Versionen auf nahezu demselben Niveau. Mit dem PS2-Pad könnt Ihr allerdings analog Gas und Bremse betätigen – auch wirkt die Grafik hier nicht ganz so bde.

PlayStation 2		SPIELSPASS	
Singleplayer	6 von 10	65	von 100
Multiplayer	5 von 10		
Grafik	3 von 10		
Sound	3 von 10		

PSP		SPIELSPASS	
Singleplayer	6 von 10	65	von 100
Multiplayer	5 von 10		
Grafik	3 von 10		
Sound	3 von 10		

INFOS

System DS
Entwickler Suzak, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Jump'n'Run
Termin im Handel
USK ab 6 Jahren
Spieler 1

FAZIT

Dröckliche Hopfzeit, die ihr Potenzial nicht ausschöpft. Der Karnevalsaspekt ist witzig, der Spielverlauf dagegen oft ideenlos.



Hau weg: Den doofen Gegnern verpasst Wario einen Bodycheck.

Unser aller Lieblingsbösewicht Wario ist zurück – und das gleich in mehrfacher Ausführung! In acht Kostüme könnt Ihr den notorischen Tunichtgut stecken. Dazu zeichnet Ihr ihm z.B. einen Drachenschwanz ans Hinterteil und lauft fortan als feuerspeiendes Ungeheuer umher – Eisblöcke stellen so kein Problem mehr dar. Kritzelt Ihr ihm dagegen einen Astronautenhelm über die Rübe, schwebt der Fettwanst fast schwerelos über Abgründe und schickt Gegnern mit seiner knarrenden Lasersalve auf den Hals.

Potenzial hat das Jump'n'Run des Fieslings genug, doch es hapert an der Umsetzung. Die Verwandlungen sind spaßig, keine Frage – die teil-

weise uninspirierten Levels dagegen weniger. So irrt Ihr schon mal durch die vielfach verzweigten Gebiete – nur um dann festzustellen, dass Ihr einen Geheimgang übersehen habt. Nicht übersehen kann man hingegen die immer gleichen, dämlichen Gegner, die einem über den Weg laufen. Und auch die Schatzkisten, die Ihr stets mit denselben Minispielen knacken müsst, zeugen nicht gerade von Einfallsreichtum.

Doch genug gemotzt: Wenn die Locations auch keine Design-Preise gewinnen, so sind sie doch sehr abwechslungsreich gehalten. Außerdem steuert sich der Anti-Held (mit Steuerkreuz und Touchscreen) ungewohnt, aber gut. Und haben wir schon erwähnt, dass die Kostüme lässig sind? ok

WARIO: MASTER OF DISGUISE

- 8 unterschiedliche Verwandlungen
- 10 Levels, die "Castlevania"-mäßig verzweigt sind
- 8 verschiedene Schatzkisten-Minispielen
- ungewöhnliche Steuerung: Laufen und Springen mit Steuerkreuz, Ballern und Verwandlungen via Stylus

DS		SPIELSPASS	
Singleplayer	7 von 10	70	von 100
Multiplayer	5 von 10		
Grafik	4 von 7		
Sound	6 von 10		

Thomas Stuchlik
An den Genre-Primus "Moto GP" kommt "SBK 07" nicht heran. Denn die Bikes erweisen sich als deutlich träger und verzeihen kaum Fehler. Das Finden der Bremspunkte wird jedoch durch mangelnde Streckendetails erschwert. Optisch kann nur die actionreiche Cockpitsicht punkten. Auf PSP zieht der Titel dem Namco-Konkurrenten zumindest in Sachen Optionen davon.

Andreas Kneumeler
Aus Warios Karnevalsklamotte hätte man so viel mehr machen können. Doch anstatt den Spieler mit kniffligen Rätseln oder spannenden Kämpfen zu konfrontieren, verlässt sich Entwickler Suzak zu sehr auf den (zugegebenermaßen witzigen) Garderobenwechsel. Einen eventuellen Nachfolger sollte Nintendo lieber selbst übernehmen – dann wird's eher ein richtig gutes Spiel.

Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

INFOS

System DS
Entwickler Square Enix, Japan
Hersteller Koch Media
Genre Action-Adventure
Termin im Handel
USK ab 0 Jahren
Spieler 1-4

FAZIT

Kindlich-charmanten Vogelmärchen mit witzigen Stylus-Minispielen und kurzweiligen Kartenkämpfen voll bezaubernder Grafik.

Im Zuge einer umfassenden Ausbeutung der Marke bekommen die drollig gurrenden Vogel-Maskottchen und Reittiere der "Final Fantasy"-Rollenspiele nun ein kindgerechtes Action-Adventure spendiert. Als gelber Chocobo tragt ihr in einer hübschen 3D-Märchenwelt umher und sucht Eure Vogel-Kollegen, die von einem dämonischen Buch in Karten verwandelt wurden. In dunstigen Wäldern, zerklüfteten Lava-Bergen und unter dem Meer findet ihr zahlreiche verzauberte Bilderbücher, die bekannte Märchen und Sagen mit dem Personal des "Final Fantasy"-Universums



Idylle mit Märchenbuch: Per Stylus betretet ihr den magischen Folianten.

nacherzählen. Jede Geschichte bildet den Hintergrund für ein Stylus-Minispiel in Scherenschnitt-Optik, bei dem ihr diverse Rekorde und Ziele erreichen müsst, um Hindernisse in der Spielwelt zu beseitigen oder seltene Spielkarten zu gewinnen. Diese braucht ihr für die immer wieder anstehenden "Pop Up"-Kartenduelle. Bei dem entfernt an "Yu-Gi-Oh!" erinnernden Sammelkartenspiel spielt ihr per Stylus eine von drei Karten auf dem oberen Bildschirm. Je nachdem, welche Karte Euer Gegner gewählt hat, knipst ihr ihm Lebensenergie ab, verabreicht diese Statusveränderungen oder werdet selbst Opfer eines Angriffes. Das Kampfgeschehen hängt dabei von flottem



Zieh, Schurke: Beim "Pop Up"-Duell spielt ihr eine von drei Karten. Taktieren und einer Prise Glück ab. Seid ihr schneller als Euer Gegner am Zug, habt ihr zwar die Initiative für eine Runde gewonnen, trotzdem könnt ihr nicht alle Kombinationseffekte vorhersehen. Also durchforstet ihr die Spielwelt, um versteckte Karten zu finden und zockt zusätzliche Micro-Spiele, bis ihr ein mächtiges Deck zusammengestellt habt. mw



Max Wildgruber

Der Verdacht auf eine uninspirierte Minispiel-Sammlung in einem beliebten Spiel-Universum bestätigt sich nicht! "Chocobo Tales" ist charmant, sieht mit seiner Kombination aus 3D und "Paper Mario"-Scherenschnitt putzig aus und motiviert mit originellen Adaptionen bekannter Minispiele sowie den prächtig funktionierenden "Pop Up"-Duellen. Da stört auch die quasi rätselhafte Kindergarten-Story kein bisschen, sondern rahmt das Spielgeschehen stilsicher ein. Kein "Zelda" im "Final Fantasy"-Universum, aber beste, unblutige Unterhaltung.

FF FABLES: CHOCOBO TALES

- lineares Action-Adventure mit kindgerechter Märchenbuch-Präsentation
- zahlreiche Minispiele mit gut funktionierender Stylus-Steuerung und witziger Scherenschnitt-Optik
- motivierende Kartenduelle
- kultiger "Final Fantasy"-Soundtrack

DS

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

SPIELSPASS

79 von 100

Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army

INFOS

System PS2
Entwickler Atlus, Japan
Hersteller THQ
Genre Rollenspiel
Termin im Handel
USK ab 15 Jahren
Spieler 1

FAZIT

Trister, aber spannender Rollenspiel-Krimi mit hektischem Echtzeit-Kampfsystem und motivierendem Dämonen-Sammelzettel.



Für den einen eine stimmungsvolle Gruselkulisse, für den anderen schlicht monoton: Raidous düstere Welt.



Wo bitte geht's zur Front? Im Getümmel verliert ihr Euren Helden des Öfteren aus den Augen.



Max Wildgruber

Nachdem ich mich vom grotesk unpassenden Intro-Soundtrack halbwegs erholt hatte, erzeugten Raidous Abenteuer bei mir durchaus Spannung. Die teils arg tristen Hintergründe sind wohl Geschmacksache, die hektischen Echtzeit-Fuchteleien in jedem Fall verbesserungswürdig. Dadurch verlieren auch die coolen dämonischen Helferlein etwas an Reiz, ihre unterschiedlichen Fähigkeiten hätten ein System mit mehr taktischer Tiefe verdient. Spieler ohne Englischkenntnisse verstehen bei den guten englischen Dialogen nur Bahnhof.

Raidou Kuzunoha der 14. kommt ein halbes Jahr nach seinem Import-Debüt (Ausgabe 01/07) als PAL-Detektiv auf Eure Bildschirme, um einmal mehr die japanische Hauptstadt von Geistern, Dämonen und übersinnlichen Unholden zu befreien. Der frischgebackene Ordnungshüter spürtet im fischen Polizeimantelchen durch vorberechnete "Film Noir"-Hintergründe und jagt einer verschwundenen Schülerin hinterher. Raidous Ermittlungen erstrecken sich auf Dies- und Jenseits,

zahlreiche Zufallskämpfe bestreitet ihr in Echtzeit mit Schwerthieben und magisch geladener Dienstwaffe. Habt ihr im Kampf die Oberhand, könnt ihr Raidous staatlich geprüfte Beschwörer-Fähigkeiten nutzen und Euch bestimmte Dämonen untertan machen. Feuer-, Eis- und Luftgeister verstärken fortan Eure Truppe und gewinnen wie Raidou mit jedem Sieg Erfahrungspunkte. Steigt der Teufelskerl eine Stufe, könnt ihr seine Werte nach Belieben steigern. Die Bildschirmtexte sind englisch. mw

SMT DEVIL SUMMONER...

- düsteres "Film Noir"-Ambiente mit einer guten Portion Schauermärchen
- nur englische Bildschirmtexte
- temporeiches, aber unübersichtliches Echtzeit-Kampfsystem
- dämonische Gegner als geistreiche Kampf-Tamagotchis

PlayStation 2

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

SPIELSPASS

74 von 100

Great Battles of Rome



PS2 Bringt den Anführer in Sicherheit oder besiegt den Feind: Ihr wechselt zwischen den Einheiten, um den Schlachtverlauf manuell zu optimieren.

INFOS

System PS2 / PSP
Entwickler Sitherine, UK
Hersteller Koch Media
Genre Echtzeit-Strategie
Termin im Handel
USK ab 12 Jahren
Spiele 1 (PS2) / 1-2 (PSP)

FAZIT

Lehrreiche Massenschlachten, die sich allerdings nur träge beeinflussen lassen - eben wie ein echtes Heer um Christi Geburt.

Der History Channel haucht über 100 Schlachten des römischen Imperiums neues Leben ein: In den zahlreichen Scharmützeln gilt es etwa die nordischen Krieger in die Flucht zu schlagen, aber auch kleinere Bauernaufstände auszumerzen und manchem Feldherrn aus der Bedrängnis zu helfen - dann muss dieser eine bestimmte Zeit überleben, um die Mission zu meistern. Den Sieg erlangt ihr vor allem durch gründliche Vorbereitung: Römische Truppen und Feinde stehen sich auf dem Schlachtfeld gegenüber, dabei könnt ihr die historische Formation eurer Truppen variieren und so den kompletten Ablauf ändern. Denn ein Heer vor Christi Geburt war weitaus



Realitätsnah: In waldigem Gelände wird's unübersichtlich.

träger als eine moderne Truppe: Wenn sich die Soldaten erstmal in Bewegung setzen, ist die Schlacht oft schon entschieden! Beim Vormarsch lenkt ihr die Kamera übers Schlachtfeld oder fokussiert bestimmte Einheiten, einzelne Verbände lassen sich dann in Echtzeit steuern. So könnt ihr den Kameraden in Bedrängnis beistehen: 30 Videos des TV-Senders informieren euch mit nachgestellten Kampfszenen anschaulich über den geschichtlichen Ablauf - möge das Imperium gewinnen! **oe**

THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME

- über 100 historische Schlachten
- 30 lehrreiche Dokufilme
- massig aufrüstbare Einheiten
- wie Caesar & Co. kommandiert ihr ein recht trüges Heer

SYSTEM-VERGLEICH

Mit 4:3-Bildformat bietet die PS2-Version bessere Sicht auf die Gegner im Hintergrund, außerdem gehen die Schlachten flüssiger voran. Als Entschädigung dürfen PSP-Spieler mit Freunden kämpfen.

PlayStation 2

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

67 von 100

PSP

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

67 von 100



Oliver Eberle

Kluger Generäle gewinnen mit der korrekten Aufstellung, denn wenn die Pfeile erstmal hageln, könnt ihr nur zögerlich reagieren: Die Massenschlachten von "Great Battles of Rome" spielen sich recht entspannt, sobald ihr euch an die träge Befehlsherkette und die etwas hakelige Kameraführung gewöhnt habt - hier könnt ihr den klassischen Feldherrn noch was vormachen!

Buzz Junior: Robojam

Nach "Buzz Junior: Jungle Party" feiern in "Robojam" vier Blechfreunde eine kindgerechte Geschicklichkeitsfeier. Erneut dreht sich alles um Reaktionsschnelligkeit und Mut zum Risiko. Entscheidet Euch für die Spiellänge und nehmt Einstellungen am Aussehen des Robos vor. In nur 25 Disziplinen drückt ihr den Buzzer oder die vier farbigen Tasten, um beispielsweise beim Bohnenessen



den Pupswettbewerb zu gewinnen oder auf dem Laufband über bunte Laserbarrieren zu springen. Leider reagiert die Steuerung manchmal etwas träge, auch fehlt ein Handicap für geübte Spieler. Alleine fad, zu viert kurzzeitig aber ganz witzig. **mh**

INFOS

System PS2
Entwickler Magenta Software, England
Hersteller Sony
Genre Geschicklichkeit
Termin im Handel
USK ab 0 Jahren
Spiele 1-4

PlayStation 2

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

50 von 100

Splinter Cell: Double Agent

Letzter Doppelagenten-Einsatz für Sam Fisher: Der Spion vom Dienst schleicht sich nun auch auf der PS3 durch taghelle Missionen und das Hauptquartier einer Terrorzelle. Der Sony-Version merkt man eine gewisse Lustlosigkeit an: Die Grafik ist dezent schlechter als auf der Xbox 360, außerdem ruckelt das Spiel stark. Auch beim Leveldesign gibt's kleine Einschränkungen zu verzeichnen: Im Terrorhauptquartier dürft ihr nicht mehr aufs Dach. Wer will, darf dafür die bewegungs-



sitiven Funktionen des Sixaxis-Controllers nutzen, um Schlösser zu knacken. Multiplayer-Fans freuen sich auf spannende Spion gegen Söldner Partien über das PS3-Netzwerk. Wer die Wahl hat, greift zur technisch besseren Xbox-360-Version. **ju**

INFOS

System PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler Ubisoft Shanghai, China
Hersteller Ubisoft
Genre Action-Adventure
Termin im Handel
USK ab 16 Jahren
Spiele 1-6

PlayStation 3

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

85 von 100

Custom Robo Arena

Noise Factorys RPG-Action-Mix hat zwei Gesichter: In der drögen "Oberwelt" lebt ihr das beschauliche Leben eines Schülers. Dessen Hobby sind niedliche Kampfroboter, die sich mit allerlei Items und Wummen aufmotzen lassen. Ihr lungert im "Custom Robo"-Clubhaus herum, langweilt euch in endlosen Dialogen und tretet alle Nase lang zu den Robo-Duellen an. Dann wird in kleine 3D-Kampfareale um-



geblendet, in denen ihr einem Gegner mit Raketen und MG Saures gebt - saubere Polygonoptik und klasse Steuerung machen die Gefechte zum kurzweiligen Spaßbringer. Wenn da nicht das behäbige, lieblose Story-Drumherum wäre - also lieber ein kerniges Online-Match gestartet. **ms**

INFOS

System DS
Entwickler Noise Factory, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Action
Termin im Handel
USK ab 6 Jahren
Spiele 1-2

DS

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

68 von 100

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spieldauer	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	IGS	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Buzz Junior: Robojam	50	1-4	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	-	-	Buzzer	einstellbar	40 Euro
Free Running	56	1-2	-	Deutsch	Deutsch	Stereo	X	-	-	schwer	35 Euro
History Channel, The: Great Battles of Rome	67	1	-	Deutsch	Deutsch	Stereo	-	-	-	mittel	30 Euro
King of Fighters XI	82	1-2	-	Japanisch	einstellbar	Stereo	-	X	-	einstellbar	25 Euro
King of Fighters Maximum Impact 2	82	1-2	-	Japanisch	einstellbar	Stereo	-	X	-	einstellbar	35 Euro
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	65	1-2	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	-	-	einfach	40 Euro
SBK 07: Superbike World Championship	65	1-2	-	-	einstellbar	Stereo	-	-	-	einstellbar	35 Euro
Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou...	74	1	-	-	englisch	Stereo	-	-	-	einstellbar	30 Euro
Tomb Raider: Anniversary	87	1	-	einstellbar	einstellbar	ProLogic II	X	X	-	schwer	50 Euro
Spider-Man 3	60	1	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	-	-	-	einstellbar	50 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spieldauer	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4.3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Spider-Man 3	71	1	-	einstellbar	einstellbar	Vollbild	X	X	-	einstellbar	60 Euro
Splinter Cell Double Agent	85	1	2-6	einstellbar	einstellbar	Vollbild	X	-	-	schwer	60 Euro

Xbox 360										
Titel	Spieldauer	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Colin McRae Dirt	86	1-100	2-100	einstellbar	einstellbar	X	-	Lenkrad	einstellbar	65 Euro
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	81	1	2-4	Deutsch	Deutsch	-	X	-	hoch	60 Euro
Earth Defence Force 2017	73	1-2	-	Englisch	einstellbar	-	X	-	einstellbar	40 Euro
Forza Motorsport 2	85	1-8	2-8	einstellbar	einstellbar	-	-	Lenkrad	einstellbar	65 Euro
Overlord	80	1	-	einstellbar	einstellbar	X	X	-	mittel	55 Euro
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	68	1-2	-	einstellbar	einstellbar	-	X	-	einfach	55 Euro
Spider-Man 3	72	1	-	einstellbar	einstellbar	X	-	-	einstellbar	60 Euro
Tetris Evolution	83	1-4	2-4	-	einstellbar	-	X	-	einstellbar	30 Euro
Wartech: Senka no Ronde	62	1-2	2	Japanisch	einstellbar	-	X	X	einstellbar	60 Euro

Wii												
Titel	Spieldauer	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	IGS	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Bionicle Heroes	65	1	-	einstellbar	-	Stereo	-	-	-	-	mittel	60 Euro
Mario Party 8	68	1-4	-	-	Deutsch	Stereo	-	-	-	-	einstellbar	50 Euro
Mario Strikers: Charged Football	83	1-4	2-4	-	Deutsch	ProLogic II	X	X	X	-	einstellbar	50 Euro
Pangya Golf with Style	61	1-4	-	Japanisch	einstellbar	Stereo	X	-	X	-	mittel	45 Euro
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	65	1-2	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	einfach	50 Euro
Spider-Man 3	58	1	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	-	-	-	einstellbar	55 Euro

PCP											
Titel	Spieldauer	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit		Preis		
Crash	80	1	-	-	-	einstellbar	einstellbar	schwer	45 Euro		
Diner Dash	70	1-2	-	-	-	-	einstellbar	mittel	30 Euro		
Driver 76	79	1-2	-	X	-	einstellbar	einstellbar	mittel	45 Euro		
Heutebecker	65	1-4	-	-	-	-	einstellbar	einfach	40 Euro		
History Channel, The: Great Battles of Rome	67	1-2	-	-	Deutsch	Deutsch	-	mittel	30 Euro		
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	65	1-4	-	X	-	einstellbar	einstellbar	einfach	45 Euro		
SBK 07: Superbike World Championship	65	1-4	-	-	-	-	einstellbar	einstellbar	35 Euro		

PS											
Titel	Spieldauer	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit		Preis		
Anno 1701	85	1-4	4	X	-	einstellbar	-	einfach	35 Euro		
Custom Robo Arena	68	1-2	-	X	-	-	einstellbar	einfach	40 Euro		
Dead'n'Various	45	1-2	-	-	-	-	einstellbar	schwer	40 Euro		
Diner Dash	70	1-2	-	-	-	-	einstellbar	mittel	30 Euro		
Final Fantasy Tactics: Chocobo Tales	79	1-4	4	X	-	Deutsch	-	einfach	35 Euro		
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	74	1-2	-	-	Englisch	einstellbar	-	einfach	40 Euro		
Picross DS	81	1-5	2	X	-	-	einstellbar	schwer	30 Euro		
Spider-Man 3	78	1-2	-	-	Deutsch	Deutsch	-	mittel	40 Euro		
Wario: Master of Disguise	70	1	-	-	Deutsch	Deutsch	-	mittel	40 Euro		

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

HUD - Head Up Display

Die Abkürzung für 'Head Up Display' bezeichnet in der Spielwelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie, Karte oder Spielstatus. Der Spieler hat damit alle wichtigen Daten immer im Blickfeld. Teilweise darf das HUD auch konfiguriert bzw. abgeschaltet werden. "Forza Motorsport 2" bietet zusätzlich einblendbare Telemetriedaten, die Grip oder Reifentemperatur aufschlüsseln.



50 Hz / 60 Hz



Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholrate beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert - die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild

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

Clipping

Beim Clipping werden nicht-sichtbare Objekte der Spiellandschaft einfach abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen.



Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig davon ist die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. (Bild oben: "DRIV3R")

Force Feedback

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



back-Lenkrädern (Bild oben: Driving Force Pro von Logitech). Der Sixaxis-Controller der PlayStation 3 verzichtet dagegen auf jegliches Force Feedback.

Framerate

Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholrate des Fernsehers.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-

Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

KI

Die Abkürzung KI (künstliche Intelligenz) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren in der Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnerverhalten bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen oder der strikte Tagesablauf von Nicht-Spieler-Charakteren in einem ausladenden Rollenspiel.

Mip-Mapping

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

Pop-Ups

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man vom Pop-Up. Siehe auch Draw-In.

Progressive (Scan)

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

Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein - das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen. Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns

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

Streaming



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

Tearing



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

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (Mapping) und verleihen Spielwelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften. So entstehen raue oder zerklüftete Strukturen ebenso wie menschliche Gesichtszüge.

ONLINE

TEST ZUSATZ-INHALTE

Rainbow Six Vegas

360



360 Um diese Satellitenschüssel geht es: Beim neuen 'Eroberungs'-Modus müsst ihr das Gerät möglichst lange einnehmen.

Wer die Terroristen in den mitgelieferten Szenarien rund um Amerikas liebsten Glücksspielparadies oft genug online ausgeschaltet hat, kriegt mit der 'Player's Pack Red Edition' nun Nachschub. Neben zwei bekannten Karten (Grenzstadt und Killhouse), die eine solide, aber unspektakuläre Überarbeitung erhielten, betätigt ihr Euch in drei neuen Szenarien: Das Doscalo Restaurant, der Rangierbahnhof und eine Kaffeebäckerei laden zu neuen Matches ein. Besonders erfreulich für Teamspieler sind die zwei neuen Matchvarianten: Neben dem 'King of the Hill'-Ableger 'Eroberung' ist die 'Auftragskiller'-Variante eine reizvolle Ergänzung.

RAINBOW SIX VEGAS

Hersteller: Ubisoft
Preis: ca. 10 Euro

NEUERUNGEN

- 3 neue Karten
- 2 überarbeitete Maps
- 2 zusätzliche Spielmodi

LOHNT ES SICH?

Pflichtkauf
Für Fans
Interessant

TEST ZUSATZ-INHALTE

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

360

360 Das 'Bonfires'-Szenario gab es bislang nur als Download für 'Ghost Recon 2'.



Verärgerte Ubisoft beim ersten Teil die 'Advanced Warfighter'-Kundschaft noch mit einem besonders hohen Preis für das damalige Download-Add-on, setzen die Franzosen dieses Mal auf die Schnäppchen-Mentalität: Für zehn Euro gibt's nämlich gleich sieben neue Karten, die für alle Multiplayer-Matches einsetzbar sind. Neuentwicklungen sind zwar nicht dabei, aber dafür könnt ihr bekannte und populäre Szenarien früherer Teile in Next-Gen-Qualität erleben: 'Mountain Falls' und 'Peninsula' stammen aus der Xbox-Fassung von 'Ghost Recon 2', 'Bonfires' gab es schon seinerzeit nur als Zusatz-Download. Die 'Mountain Base' feierte ihr Debüt dagegen im eigenständigen 'Summit Strike'-Add-on. Dazu gesellen sich mit 'Desert Gulch' und 'Fishing Village' zwei 'GRAW'-Maps, abgerundet wird das Angebot von 'Jungle Mines', das es zum Download für den Vorgänger gab. Neue Spielmodi finden sich nicht, trotzdem bekommt ihr eine Menge fürs Geld.

GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER 2

Hersteller: Ubisoft
Preis: ca. 10 Euro

NEUERUNGEN

- 10 Maps aus früheren 'Ghost Recon' für Xbox und Xbox 360

LOHNT ES SICH?

Pflichtkauf
Für Fans
Interessant

KURZMELDUNGEN

GAMES • Xbox-360-Knobler können sich freuen: Nachdem der gewitzte Denk- und Rollenspiel-Mix 'Puzzle Quest' auf Handhelds (im Bild die PSP-Version, den Import-Test gab es in Ausgabe 06/07) schnell zum Kulttitel wurde, hat der Hersteller D3 Publisher angekündigt, noch dieses Jahr eine Live-Arcade-Umsetzung zu veröffentlichen.



DOWNLOADS • Wer bislang noch vor dem Kauf der 'Oblivion'-Erweiterung zurückschreckte, kann jetzt zuschlagen: Der Patch zur Behebung des berüchtigten Objektkiller-Bugs ist inzwischen online.

GAMES • Die bizarre Knuddeltier-Verstümmelungsorgien der 'Happy Tree Friends' gibt's in Kürze ebenfalls auf Konsole zu erleben. Sega werbelt fleißig an 'False Alarm', bei dem ihr die putzigen Opfer durch zehn

Katastrophenszenarien begleitet – wie sich das Ganze in 3D macht, dürfte interessant werden. Eine Veröffentlichung ist für Herbst auf dem Xbox Live Marktplatz geplant.

GAMES • Endlich kommen auch mal etwas dickere Retro-Brocken auf uns zu: So steht in Kürze von Ubisoft eine nicht nur optisch kräftig aufgemotzte Umsetzung des klassischen 'Prince of Persia' (Bild rechts) für die Xbox 360 an. Capcom wiederum werkelt gerade fleißig an 'Super Puzzle Fighter II Turbo' und 'Super Street Fighter II Turbo' – beide 'HD Remix'-Neuaufgaben bekommen u.a. ein alternatives Facelifting der Comic-Experten von Udon verpasst und erscheinen sowohl für Xbox 360 als auch PS3.



Calling All Cars

PS3 » Sony » Juni



360 Schnell, putzig und für jedermann gedacht: "Calling All Cars" ist das Gegenteil von "God of War".

» Nachdem er mit der PS2-Mega-Produktion "God of War" im Rekordtempo zum Designer-Genie gekürt wurde, hat sich David Jaffe für sein Nachfolgeprojekt etwas ganz anderes ausgesucht: Statt weiter mit Bombast um sich zu werfen, werkelt der Amerikaner an einem kleinen Spaßspiel für das PlayStation Network der PS3. Herausgekommen ist "Calling All Cars", das in Kürze auch bei uns zum Download bereit stehen wird.

Ihr schlüpft in die Rolle eines Polizisten, der durch vier in kniffliger Cel-Shading-Optik dargestellte Szenarien flitzt und einen entlaufenen Ganoven einfangen sowie wieder im Knast abliefern soll. Dummerweise machen Euch Rivalen das Leben schwer, die ebenfalls die Belohnung einkassieren wollen. Also sausen vier Spielzeug-Gesetzhüter durch die Gegend und beharken sich mit beherzten Rammattaken oder ein paar Extras wie Riesenmagnet oder Mini-Rakete, um sich gegenseitig den Gauner abzunehmen. Das entwickelt sich schnell zum wilden Chaos, das mit mehreren menschlichen Spielern launig ist, für Solisten allerdings etwas zu wenig Abwechslung und Tiefgang bietet.

Super Stardust HD

PS3 » Sony » Juni



360 Einfaches Grundprinzip, pompöse Optik: Der "Asteroids"-Ableger nutzt die PS3-Power für zahlreiche Effektspektakel.

» Schon vor gut 30 Jahren wussten Videospieler, dass Weltraumge- rollt entsorgt werden muss: Was bei "Asteroids" Spaß machte, ist auch bei "Super Stardust HD" spielerische Grundlage. Dabei bedient sich der Arcade-Shooter aber nicht nur bei diesem Vorbild, auch die wieder in Mode gekommene "Robotron"-Steuerung wurde übernommen.

Heimcomputer-Veteranen erinnern sich an ein gleichnamiges Spiel aus der Endphase der Amiga-Ära, doch die Neuauflage kann noch mehr: Neben besagter Zwei-Knüppel-Lenkung, die in diesem Zusammenhang prima funktioniert, priesen Euch neben den Steinbrocken auch diverse Aliens und andere Ärgernisse. Zum Glück sammelt ihr Waffenenergie ein und rüstet damit Eure drei verschiedenen Schussarten auf, denn einige Feinde sind nur durch bestimmte Geschosse verwundbar.

Als zusätzlicher Kniff, der sich auch grafisch sehr gut macht, seid ihr nicht in einer flachen Ebene unterwegs, sondern fliegt im Orbit mehrerer Planeten herum. "Super Stardust HD" sieht lecker aus und spielt sich tadellos, neben "Blast Factor" wird's der zweite feine Download-Shooter für die PlayStation 3.

Neue Download-Spiele: Ende April / Anfang Mai

Spiele	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
3D Ultra Minigolf Adventures	Vivendi	360	-	Böse dahingeschludertes Sportspiel: Mäßige Optik, ungenaue Steuerung und vor allem eine Kamera, die keine Übersicht bietet, nerven mächtig.	10 €	3 von 10
Alex Kidd in the Enchanted Castle	Sega	Wii	Mega Drive	Eigentlich ist dieses Jump'n'Run ziemlich hässlich. Eigentlich spielt es sich auch ziemlich mies. Und eigentlich müsste jetzt das große 'Aber' kommen - tut's nur nicht...	8 €	3 von 10
Battle Lode Runner	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Durchschnittliche Mixtur aus Rätsel- und Geschicklichkeitsspiel à la "Solomon's Key".	6 €	4 von 10
Catan	Big Huge Games	360	-	Gelungene Umsetzung des Brettspiels, die vor allem online Spaß macht (Test auf Seite 68).	10 €	8 von 10
Centipede & Millipede	Atari	360	Arcade	Solides Insektenballerei-Doppel mit grafischem Psychedelik-Update.	5 €	5 von 10
Donkey Kong Country 2	Nintendo	Wii	SNES	Verdammt hübsche Orschungelhatz, die den Vorgänger klar aussticht (Test auf Seite 69).	8 €	9 von 10
Donkey Kong Jr. Math	Nintendo	Wii	NES	Wer Nachhilfe in Sachen Grundrechnen braucht, ist hier richtig.	5 €	3 von 10
Double Dragon	Empire	360	Arcade	Besonders dröge und kurze Sidescroller-Klopperei, die heute nicht mehr reizt.	5 €	3 von 10
Eets: Chowdown	Klei Entertainm.	360	-	Netter, aber etwas lader Mix aus "Lemmings" und einem Baukasten (Test auf Seite 68).	10 €	7 von 10
Final Fight	Capcom	Wii	SNES	Schaden: kultige Sidescroller-Prügelei, die um den Zweispieler-Modus beraubt wurde.	8 €	5 von 10
Gyuss	Konami	360	Arcade	Schlachter Shooter mit ungewöhnlichem Ansatz, der aber schnell langweilig wird.	5 €	4 von 10
Lylat Wars	Nintendo	Wii	N64	Spaßiger Nachfolger des legendären SNES-Space-Shooters "Starwing" (Test auf Seite 69).	10 €	7 von 10
Mario & Yoshi	Nintendo	Wii	NES	Ordentlicher Puzzler, bei dem es gilt, so viele Yoshis wie möglich schlüpfen zu lassen.	5 €	6 von 10
Mighty Bomb Jack	Tecmo	Wii	NES	Überflüssige Hüpfkast, die mit dem Original-"Bomb Jack" nicht mehr viel gemein hat.	5 €	3 von 10
NES Open Tournament Golf	Nintendo	Wii	NES	Spaßiges Oldschool-Golf, an dem Anhänger der Drei-Klick-Steuerung Gefallen finden dürfen. Ein "Everybody's Golf" darf man allerdings nicht erwarten.	5 €	5 von 10
Ninja Spirit	Irem	Wii	TurboGrafx-16	Solider "Shinobi"-Verschnitt, der dem großen Vorbild aber nicht das Wasser reichen kann.	6 €	5 von 10
Pinball FX	Zen Studios	360	-	Solides Flipper-Trio, dessen Ballphysik etwas besser sein könnte (Test auf Seite 68).	10 €	6 von 10
Q*bert	Sony	PS3	Arcade	Knifflige Pyramidenhüpferei mit Charme, die überraschend wenig gealtert ist.	3 €	6 von 10
Shockman	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Uninspirierter Mega-Man-Klon, den man nicht gespielt haben muss.	6 €	4 von 10
Solitario Solitaire	Silver Creek Ent.	360	-	Ordentliche Sammlung an Kartenlegereien, aber mit etwas hakiger Steuerung.	10 €	5 von 10
Tekken 5: Dark Resurrection	Namco-Bandai	PS3	Arcade	Mit einiger Verzögerung endlich auch in Deutschland zu haben: tadellose Umsetzung des jüngsten Automatenupdates, nur etwas optionsarm (Test in MANIAC 05/07).	10 €	9 von 10
Virtua Fighter 2	Sega	Wii	Mega Drive	Mislungene Umsetzung der Sega-Saturn-Vorlage (Test auf Seite 69).	8 €	4 von 10
Wonder Boy in Monster World	Sega	Wii	Mega Drive	Eine der besten "Wonderboy"-Episoden: In kniffligem, farbenfrohem Fantasy-Ambiente streckt ihr Feinde mit Eurem Schwert nieder und verbessert in Shops Eure Ausrüstung. Roll!	8 €	8 von 10

Stand vom 18.05.07

Catan

360



360 Die Wahl für Puristen: Bei dieser Ansicht sind die Spielelemente dem Original nachempfunden und bieten bestmögliche Übersicht.

Wer über den digitalen Tellerrand hinausschaut und nicht konsequent alles ignoriert, was mit herkömmlichem Spielen ohne Glotze und Pad zu tun hat, muss den Namen "Siedler von Catan" schon einmal gehört haben. Dahinter verbirgt sich das erfolgreichste Brettspiel der letzten Jahre. 1995 vom Deutschen Klaus Teuber erfunden, startete die Landesbesiedlung trotz komplexer Grundidee einen Siegeszug, der zu zahlreichen Erweiterungssets und nun dem Xbox-Live-Arcade-Debut führte.

Die Umsetzung hält sich strikt an die ursprünglichen Regeln – Ergänzungen sind noch nicht angekündigt, werden aber zweifelsohne kommen. Anfangs wird aus Hex-Feldern eine Insel zusammengestellt, in der Rohstoffe verteilt sind. Die dürft ihr nur anzapfen, wenn ihr eine anliegende Siedlung errichtet. Um voranzukommen, baut ihr Straßen und neue Orte oder handelt mit den Konkurrenten: Bis zu vier Spieler rangeln um die Vorherrschaft über das Eiland, ohne geschicktes Taktieren und eine Prise



360 Die aufgebohrte Optik sieht nett aus und gefällt mit kleinen Animationen, erschwert aber die Orientierung etwas.

Glück (schließlich spielen die Würfel eine große Rolle) werdet ihr nicht Sieger. Dank einer soliden Einführung kommen auch Novizen schnell in Fahrt, zumal die Steuerung trotz vielfältiger Tastenbelegung ebenfalls bald kapiert ist. Nicht gebraucht hätte es allerdings die arg winzige Schrift, die das Lesen der Statistikbildschirme unnötig erschwert. Spielt ihr alleine, habt ihr leider keinerlei Kampagne oder ähnliches zur Wahl – außer Einzelrunden ist nichts geboten. Seine wahren Qualitäten entfaltet "Catan" deshalb erst, wenn ihr online zu Mehrspielerunden antretet: Dann wird der originelle Strategiespaß seinem Ruf auf jeden Fall gerecht.

CATAN

Hersteller Big Huge Games
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Originalgetreue und gelungene Umsetzung des Brettspiel-Hits – nur für Solisten etwas mager.

8 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Eets: Chowdown

360



360 Altbekannt, aber immer wieder gut: Wie bei "Zuma" räumt ihr rollende Farbmurmeln durch geschicktes Kombinieren vom Feld.

Eine knifflige Kuriosität ist der Knobel- und Reaktionstest "Eets": Bei den 120 Denkaufgaben, die den Löwenanteil des Spiels stellen, steuert ihr den weißen Helden nämlich nicht direkt auf seinem Weg ins Ziel. Stattdessen legt ihr aus einem limitierten Fundus Objekte und Wesen auf dem Bildschirm ab, die dann beeinflussen, wohin Eets marschiert. Die Bedienung ist gut und erlaubt viele Kombinationen, der Reiz an den Aufgaben verfliegt aber auf Dauer. Alternativ dürft ihr bei einem Minispiel Gegner jagen, indem ihr Knopfkombinationen nachdrückt – das alles ist nett, aber kein ganz großer Knaller.

EETS: CHOWDOWN

Hersteller Del Entertainment
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Nettes Doppel aus Knobelaufgaben und Geschicklichkeitstest, aber etwas fade.

SPIELSPASS

7 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Pinball FX

360



360 Je nach gewählter Perspektive habt ihr den ganzen Tisch im Blick oder das Bild scrollt flott, um die Kugel im Mittelpunkt zu halten.

Kuriosum am Rande: Die meisten digitalen Flipper gibt es auf dem GBA, während neuere Heimkonsolen heutzutage kaum damit versorgt werden. Diesen Missstand gehen die Zen Studios an und liefern mit "Pinball FX" zum Start drei Tische aus – zusätzliche Download-Angebote sind bereits fest eingeplant. Alle Spielfelder sind Originalentwicklungen statt Lizenz-Umsetzungen und fallen ordentlich, aber relativ charmerfrei aus. Trotzdem flippert es sich gut, sofern ihr Euch an eine Macke gewöhnt: Die hohe Tischneigung lässt sich leider nicht ändern, weshalb die Kugel meist sehr schnell rumrollt.

PINBALL FX

Hersteller Zen Studios
Preis ca. 10 Euro

FAZIT: Gut gemachtes Flipper-Trio, dem aber etwas PRIT und Einstellmöglichkeiten abgehen.

SPIELSPASS

6 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Lylat Wars

Wii (N64)



Wii Dieser Boss steht unter Strom: Weicht den Elektro-Attacken aus und nehmt gleichzeitig seinen Schwachpunkt ins Visier.

» "Star Wars" à la Nintendo: Wie schon im SNES-Hit "Starwing" nehmt ihr auch im N64-Nachfolger "Lylat Wars" in einem schnittigen Weltraumflitzer Platz und deckt feindliche Einheiten mit Lasersalven ein. Das Geschehen teilt sich dabei grob in drei Arten von Missionen auf: Größtenteils folgt ihr linearen Pfaden in den Levels, manchmal fliegt ihr aber auch frei durch Kampfareale.

Bei Bodenmissionen klemmt ihr Euch dagegen hinter Steuer eines Panzers. Die Steuerung fällt recht komplex aus und erlaubt Euch eine Vielzahl von Manövern. Knallt den Widersachern etwa hochfrequente Einzelschüsse vor den Bug oder lockt sie auf und schickt ihnen zielsuchende Laserbälle auf den Hals. Wird dagegen Euer Schiff ins Visier genommen, reflektiert ein Roll-Manöver die feindlichen Projektile. Doch damit nicht genug: Aktiviert einen Boost, werft Bomben ab, stellt Euren Gleiter hochkant, führt einen Looping aus, macht eine Kehrtwende – die taktischen Möglichkeiten sind fast unbegrenzt. Allerdings benötigt das komplexe Kontroll-Schema auch dementersprechende Einarbeitungszeit.



Wii Kameraden helfen Euch mit Tipps oder fordern Eure Unterstützung.

Das sollte Euch allerdings nicht vom Download abhalten, denn die furiosen Sci-Fi-Luftschlachten machen immer noch eine Menge Laune. Vor allem die Duell mit den riesigen Bossgegnern und die Kämpfe in den frei befliegaren Arealen sind packend inszeniert. Schön

auch, dass die Optik im Vergleich zum N64-Original wesentlich knackiger daherkommt. Als echten Augenschmaus kann man "Lylat Wars" heute trotzdem nicht mehr bezeichnen – zu grob sind die Texturen, zu neblig die Umgebungen. Außerdem ist der Umfang recht mickrig (eine Speicherfunktion gibt's erst gar nicht) und die Bodenmissionen schrecken mit schwammiger Steuerung ab. Dafür gibt's für ein N64-Spiel massig Sprachausgabe und eine tolle Atmosphäre. Im Mehrspieler-Modus dürfen außerdem vier Piloten gleichzeitig ran.



Wii Je nach Leistung nehmt ihr unterschiedliche Routen durchs All.

Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

FAZIT: Späglige Weltraum-Ballerei, die über die Jahre etwas an Faszination verloren hat.

SPIELSPASS 7 von 10

LYLAT WARS

Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

FAZIT: Späglige Weltraum-Ballerei, die über die Jahre etwas an Faszination verloren hat.

SPIELSPASS 7 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Donkey Kong Country 2

Wii (SNES)



Wii Dixie Kong lässt die Mäuse springen: Wenn die Schimpansendame zur Drehhantacke ansetzt, purzeln die Gegner gleich reihenweise.

» Nintendos Mastermind Miyamoto bezeichnete das Spielprinzip der "Donkey Kong Country"-Reihe einmal als durchschnittlich. Wir können da nicht zustimmen – zwar mag das Leveldesign nicht ganz so ausgefeilt sein wie das eines "Super Mario World", dafür punktet die Affenhatz mit anderen Stärken. Da wäre zum einen die phänomenale Optik, welche die ohnehin schon prächtigen Renderkulissen des Vorgängers erblässen lässt. Die Suche nach dem entführten Donkey Kong führt Euch über schwankende Schiffe, schwindelerregende Bergschluchten, durch siedende Vulkane und klebrige Bienenwaben. Der Primaten-Patriarch wurde dabei durch die bezaubernde Dixie Kong ersetzt, deren Spezialität es ist, mit ihrem rotierenden Zopf über Abgründe zu gleiten – Teamkollege Diddy spurtet dafür etwas flotter durch die Levels. Im Vergleich zum ersten Teil hat sich einiges getan: So wurde nicht nur der Umfang erhöht, sondern auch der Schwierigkeitsgrad nach oben geschraubt. Vor allem die legendäre "Lost World" wartet mit beinhardt Passagen auf – unfair wird's aber nie. Durchschnittlich, Herr Miyamoto, ist was anderes...

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY KONG'S QUEST

Hersteller Nintendo
Preis 8 Euro

FAZIT: Audiovisuell überragende Hopfart, die auch spielerisch mehr bietet als der Vorgänger.

SPIELSPASS

9 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Virtua Fighter 2

Wii (Mega Drive)

» "Virtua Fighter 2" und nur eine 4er-Wertung – wie passt das zusammen? Wenn es sich dabei um die Mega-Drive-Fassung handelt, leider nur zu gut! Denn der Vorzeig-Saturn-Prügler wurde auf Segas Modulschlucker sämtlicher Polygone, etlicher Moves und sogar der Dynamik beraubt. So verkommt das Ge-Kloppe auf dem Mega Drive zu einem zähen Schlagabtausch, bei dem sich Akira & Co. eins auf die Bitmap-Mütze geben. Dann doch lieber das ebenfalls ausgebremsste "Street Fighter 2: World Warrior" fürs SNES.



VIRTUA FIGHTER 2

Hersteller Sega
Preis 8 Euro

FAZIT: Optisch ordentliches 2D-Beat'em-Up, das sich nicht mit der Saturn-Vorlage messen kann.

SPIELSPASS 4 von 10

IMPORT



JAGDSIMULATION FÜR WII



Wii So ist's brav! Habt Ihr den Kläffer gut trainiert, apportiert er die erlegte Beute.

von Alaska, Arkansas oder Mississippi und macht mit der Remote Jagd auf das scheue Federvieh. Bringt Ihr es übers Herz, auf virtuelle Entlein zu ballern?

NEUE SHOOTER-HOFFNUNG?



GAMES • In Zusammenarbeit mit dem Importhändler Play-Asia werkelt das junge Entwicklerteam SideQuest Studios am Shoot'em-Up "Soldner X".

Das Ziel sei es, "ein verlorenes Genre neu zu erschaffen". Zwar schweigt man sich noch über konkrete Systemankündigungen aus, die versprochene 720p-HD-Auflösung lässt jedoch auf PS3 oder Xbox 360 schließen – vielleicht ein Downloadspiel aufgrund des kostengünstigen Distributionsweges? Des Weiteren verspricht der Entwickler zwölf abwechslungsreiche Levels, Parallax-Scrolling und ein neuartiges Waffen-Upgrade-System.

DIE GEHEIMWAFFE VON SQUARE ENIX

GAMES • Fans japanischer Rollenspiele horchen auf: Der "Final Fantasy"-Macher Square Enix veröffentlichte jüngst die ersten Bilder und Infos zum Next-Gen-RPG "The Last Remnant". Der Release des PS3- und Xbox-360-Titels in USA und Japan wurde bereits für das Frühjahr 2008 bestätigt. Mit einem der beiden Hauptcharaktere – Schwertkämpfer Rush Sykes und Finsterling "The Conqueror" – durchstreift Ihr eine eindrucksvolle Fantasy-Welt. Vier Rassen leben dort: die Sovanni (vierarmige Katzen), die Yama (Fischwesen), die Qsiti (Echsen) und die Mitra (Menschen) – gefochten wird in traditionellem Rundengewand.



PS3 Dank Unreal Engine 3 sieht "The Last Remnant" prächtig aus – Quick-Time-Events sollen die schicken Kämpfe auflockern.

ES WAR EINMAL DAS LEBEN

GAMES • Die kultige Dreamcast-Lebenssimulation "Seaman" kehrt zurück – auf PS2. Im Rahmen der Tokyo Game Show 2006 konnten wir das kuriose Projekt bereits anspielen, jetzt veröffentlichte Sega erste Trailer. Dort sind verschiedene Spieler zu sehen, die via Mikrofon-Adapter auf dem PS2-Controller (liegt der Luxus-Edition bei) mit ihrem Steinzeit-Menschen sprechen. Auch wir hatten den virtuellen Homo Sapiens auf Knopfdruck mit Bananen gefüttert oder mittels eingeblendeter Hand am Schlafittchen gepackt und auf den Boden plumpsen lassen. Doch Vorsicht: Gefällt Eurem Schützling die Behandlung nicht, wirft er mit Steinen auf Euch.



北京版人成成キット



PS2 Ein freundliches 'Moshi, Moshi' (jap. für 'Guten Tag') hilft, um Vertrauen aufzubauen.

10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Atelier Iris 3: Grand Phantasm	Gust	PS2	40 €	USA	im Handel
Bokujou Monogatari (Harvest Moon)	Marvelous	Wii	50 €	Japan	7. Juni
Down of Mana	Square Enix	PS2	45 €	USA	im Handel
Etrian Odyssey	Atlus	DS	30 €	USA	im Handel
Fuun Super Combo	SNK Playmore	PS2	40 €	Japan	21. Juni
Metal Slug Complete	SNK Playmore	PS2	40 €	Japan	31. Mai
Ninja Gaiden Sigma	Tecmo	PS3	55 €	Japan	14. Juni
Odin Sphere	Atlus	PS2	40 €	USA	im Handel
Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	Wii	40 €	Japan	31. Mai
Zelda: Phantom Hour Glass	Nintendo	DS	35 €	Japan	14. Juni

IMPORT-TICKER >>

+++ **Wii-Shooter:** Milestones Spielhallen- und Dreamcast-Ballerei "Karous" wurde offiziell für Wii angekündigt +++ **Nachschub für die Virtual Console:** In den USA gibt's jetzt "Ninja Gaiden" (NES), japaner daddeln "Super Mario Bros. 2" (NES), "F-Zero X" (N64) oder "Neutopia (PCE)" +++ **Sega Sammy, zum ersten:** Neue Richtlinien für die Gewinnausschüttung sorgten für miese Prognosen und einen Fall der Aktienkurse um 14% +++ **Sega Sammy, zum zweiten:** Der Konzern will im Geschäftsjahr 2007 satte 28 Millionen Spiele an den Mann bringen (Vorjahr: 21,3 Millionen) +++ **Kaufrausch:** Nintendo hat von Bandai-Namco 80% der Aktien des "Xenosaga"- und "Baten Kaitos"-Entwicklers Monolith Soft erworben +++

Pokémon Diamond & Pearl

INFOS

System DS (US-Import)
Entwickler Game Freak, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Rollenspiel
D-Termin 20. Juli

FAZIT

Jetzt noch komplexer: mit Onlinematches und Touch-PDA optimierte Monstersafari.

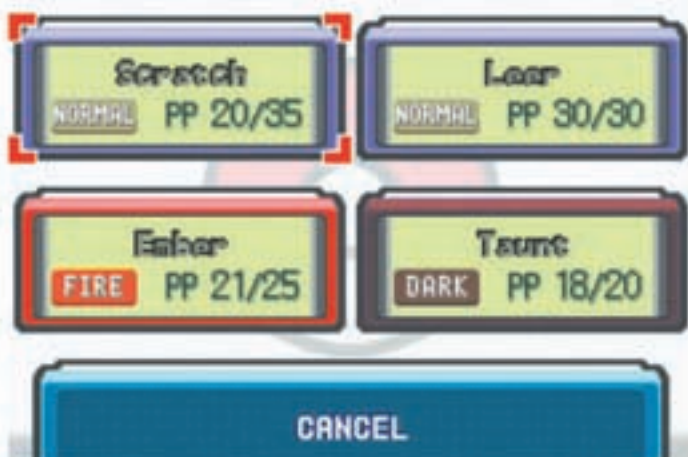
Die "Pokémon"-Abenteuer zählen zu den erfolgreichsten Videospielen aller Zeiten, jetzt kommt das Erfolgskonzept endlich aufs DS: Die Varianten "Diamant" und "Perle" spielen in einer neuen Abenteuerwelt, die aber wie gewohnt einige Parallelen zu früheren Episoden aufweist. So wetteifert ihr wieder mit einem Rivalen, der Euch bei der Eroberung der Liga sowie der Rettung der Welt zuvorkommen will. Diesmal gilt es, Team Galactic aufzuhalten, das mit den Mächten der Pokémon alles ins Chaos stürzen will. Um ihnen auf die Schliche zu kommen, erforscht der Held die vielen Routen, Städte und Höhlen: Hier tummeln sich jetzt insgesamt 481 Pokémon-Typen, die sich im Kampf nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip gegenseitig auskontern. Deshalb erstellt der Trainer ein individuelles Team aus sechs Schützlingen, die er in zahllosen Kämpfen trainiert und optimiert. So kann man seine Schützlinge etwa mit neuen Talenten ausstatten und Pokémon kreuzen,



DS Mehr Treffen: Der Rivalen ist nun besser in die Handlung eingebunden, damit ihre Zöglinge die Stärken der Eltern vereinen – so erstellt ihr nach und nach die perfekte Truppe!

Techno-Update

Im Vergleich zu ihren Vorgängern ist die Welt Sinnoh deutlich moderner, was sich vor allem bei der Ausrüstung bemerkbar macht: Der untere Bildschirm dient als PDA, das in die Armbanduhr des Helden integriert ist. Mit diversen Programmen könnt ihr so Eure Schützlinge im Auge behalten, Euch orientieren und via Taschenrechner sogar kleine Rechenaufgaben lösen – mit der roten Taste wechselt ihr zwischen den Funktionen, die im Laufe der Handlung immer wieder erweitert werden. Der Touchscreen kommt auch bei einigen Minispielen und den Kämpfen zum Einsatz, was deren Bedienung deutlich übersichtlicher und intuitiver gestaltet. Auch die Linkfähigkeiten wurden verbessert: Es können sich jetzt bis zu acht Spieler vernetzen, um zu tauschen und gegeneinander zu kämpfen. Übers Internet sind



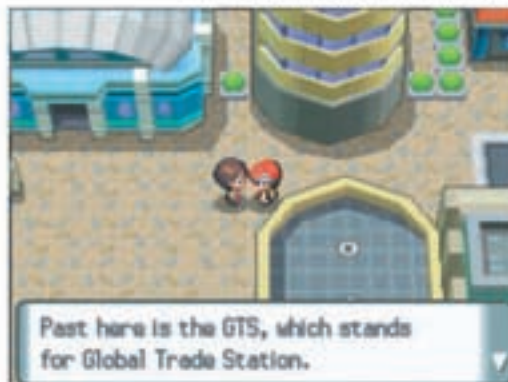
DS Die Kämpfe bedient ihr mit dem Touchscreen: Pokéxperten können sie aber auch wie in den GBA-Episoden mit den Feuerknöpfen durchklicken.



DS Die LCD-Uhr besitzt zahlreiche Spezialfunktionen: So behaltet ihr Eure Schützlinge im Blick (links) und löst mathematische Probleme (rechts).



DS Mehr Tipps: Die zahlreichen Schilder informieren über Standort, Routen und auch spielerische Kniffe.



DS Die verbesserte Grafik vereint den Bitmap-Look früherer Episoden mit animierter 3D-Umgebung.

sogar Kämpfe mit Mikro-Chat möglich, allerdings dürft ihr Euch dazu keine beliebigen Kontrahenten suchen: Eine richtige Onlinelobby hat sich Nintendo gespart, stattdessen kann man lediglich per Freundschaftscode Herausforderer finden. Etwas altbacken wirkt auch die Grafik, die sich stilistisch an den Vorgängern orientiert: Die Umgebung erscheint zwar jetzt in 3D, bietet aber kaum

mehr Details. Abwechslungsreicher gestaltet hat Game Freak dafür den Abenteuerverlauf. Mehr Rätsel, Überraschungen und Aufgaben bringen zusätzlichen Schwung in den Kampfmarathon. Deshalb bietet das neue "Pokémon" ein inhaltlich und in Sachen Bedienung verbessertes Abenteuer, das aber kaum Mut zu echten Neuerungen wie Online-Turniere und -Community zeigt. Damit seid ihr weiterhin auf Freunde angewiesen, mit denen ihr Euch online verabreden müsst – jederzeit duellieren ist auch bei "Diamond" und "Pearl" nicht drin. oe

POKÉMON DIAMOND & PEARL

- jetzt mit 481 Monsterarten
- mehr Rätsel und Aufgaben
- Kämpfen und Tauschen via Internet

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

SPIELSPASS

86 von 100

Valhalla Knights

INFOS

System: PSP (USA-Import)
 Entwickler: K2 Japan
 Hersteller: Marvelous Interactive
 Genre: Action-Rollenspiel
 D-Termin: September

FAZIT

Sucht den korrekten Pfad zum Missionsziel: stupider Prügelmarathon mit Automodus.

Im Action-Rollenspiel "Valhalla Knights" ist die Handlung reine Nebensache: Der Held erwacht mit Amnesie im Hotel und muss die vielen Gemächer, Gänge und Kerker des benachbarten Schlosses in zahlreichen Missionen erforschen - so hofft er, seine Erinnerungen zurückzuerlangen. Auf die Expedition darf er bis zu fünf Freunde mitnehmen, die entweder von einem zweiten Spieler oder der KI gesteuert werden: Alle Helden lassen sich im Editor erstellen sowie mit individuellen Talenten, Waffen und Kleidung ausrüsten. Außerdem gibt's einen Verhaltensmanager, mit dem ihr für jede KI-Figur die möglichen Aktionen und deren Priorität festlegt. Diese Einstellungen sind wesentlich wichtiger als eure Kampftaktik, denn im Getümmel hat der Einzelne nicht viel zu sagen - deshalb stellt ihr bald auch den



PSP Überlegt Euch den Weg genau und bleibt selten stehen: Die Zufallsmonster werden schon wenige Sekunden nach eurem Sieg wiederbelebt.

Helden auf Automodus. Spätestens dann wird's aber richtig langweilig, denn die Missionen sind recht fade arrangiert: Je nach Aufgabe werden in dem Schloss Türen geöffnet, die ansonsten magisch verschlossen sind

- für den korrekten Weg müsst ihr sie immer stupide abklappern. Dahinter finden sich kahle Gänge und Zufallsmonster, die ihr zum Glück umschleichen und oftmals einfach umgehen könnt. Auch die verwirrende Automap, einige Grafikfehler und kaum vorhandene Rätsel langweilen euch schnell, oé



PSP Im Verhaltensmanager legt ihr die Aktionen der Kameraden fest.



PSP Nehmt euch mit der Spezialattacke den stärksten Gegner vor: Mehr Kampftaktik braucht ihr nicht.



PSP Kaum Persönlichkeit: Die KI-Kameraden stoßen nicht über die Handlung dazu, man kauft sie in der Gilde.

VALHALLA KNIGHTS

- Action-Kämpfe mit KI-Kameraden
- vielfältig ausrüstbare Helden
- massig Schätze und Extras

SPIELSPASS	
PSP	5 von 10
Singleplayer	5 von 10
Multispieler	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10
50 von 100	

Bust-A-Move Bash!

INFOS

System: Wii (US-Import)
 Entwickler: Taito Japan
 Hersteller: SOS Games Street
 Genre: Geschicklichkeit
 D-Termin: nicht geplant

FAZIT

Ordentlicher Ableger der Traditionsserie - nur der Multiplayer-Modus ist ein Reinfall.

Videospielgesetzbuch, Paragraph 10, Absatz 2: Für jedes Telespiel-Wiedergabegerät muss der Anwender eine Episode der "Bust-A-Move"-Reihe erwerben können.

Da hat Nintendo noch mal Glück gehabt: Dank Taito und deren "Bust-A-Move Bash!" macht sich der japanische Konzern nicht strafbar. Das Spielprinzip wird den meisten vertraut sein: Schießt bunte Blasen an den oberen Bildschirmrand und verbindet mindestens drei gleichfarbige, um sie aufzulösen. Simpel, aber



Wii Während es bei den Puzzles übersichtlich zur Sache geht (links), wird's im Mehrspielermodus konfus (rechts).

süchtig machend. Drei Steuerungsmöglichkeiten stehen euch zur Verfügung: Zielt durch Fernbedienungsschwenks (funktioniert gut), haltet die Remote wie einen Arcade-Stick (zu träge) oder pointet via Fadenkreuz (für Anfänger). Schade, dass eine optionale Digikreuz-Steuerung nur mit Classic-Controller im Mehrspielermodus zum Einsatz kommt.

Leider ging aber eben jener mächtig in die Hose: Weil alle Kontrahenten (bis zu sieben) auf denselben Kugel-Pulk ballern, regiert das pure Chaos! Da widmet man sich dann doch lieber den 500 Puzzles der Solo-Kampagne. Der neue "Shooting"-Modus, bei dem ihr die Fernbedienung zur Lightgun umfunktioniert, motiviert dagegen nur kurzzeitig, ok

BUST-A-MOVE BASH!

- 3 Spielmodi: endless, shooting & puzzle
- mit Nunchuks und/oder Classic-Controllern zu acht spielbar

SPIELSPASS	
Wii	7 von 10
Singleplayer	7 von 10
Multispieler	3 von 10
Grafik	2 von 7
Sound	3 von 10
68 von 100	

Mobile Musikanten

Es gibt den Rhythmus, bei dem man mit muss – MANIAC schwingt den Taktstock bei Handheld-Musikspielen, die es nur als Import gibt.

Falls der gewöhnliche deutsche Konsolenbesitzer bis vor kurzem überhaupt ein Musikspiel kannte, dann war es Sonys "Sing-Star". Die mainstreamtaugliche Karaoke-Software feiert in der Tat mit jeder neuen Folge immer wieder äußerst beachtliche Verkaufserfolge

und dürfte sowohl die PS2 noch lange am Leben erhalten als auch die Download-Absätze auf der PS3 ordentlich ankurbeln. Lediglich "Guitar Hero II" schaffte es inzwischen, an die Popularität des Gesangswettbewerbs heranzukommen und schlägt sich in den Läden erfolgreich.

Das Genre bietet allerdings noch viel mehr – doch gerade in unseren Breitengraden wird das nicht so bewusst, obwohl sich immer wieder tapfer Vertreter in die Verkaufsregale wagten, um dort wenig beachtet zu werden. Egal, ob die psychedelisch angehauchten Soundbalken

"Amplitude" und "Frequency" oder die Tanzmatten-Vertreter der "Dancing Stage"-Reihe (die immerhin in Großbritannien ein Hit wurde): Große Erfolge konnten sie bei uns nicht feiern.

Taschen-Tänzer

Kein Wunder also, dass im Handheld-Sektor noch weniger zu finden ist: Zwar gibt es mit Nintendos experimentellem Kunstwerk "ElectroPlankton" (DS) und Koeis schriller Saitenschrammelei "Gitaroo Man Lives" (PSP) zwei Vertreter, doch auch die gingen am Publikum weitgehend unbemerkt vorbei. Nachschub in Form von "Guitar Hero"-Umsetzungen so-



(Noch) die einzigen westlichen Musikspielvertreter: "ElectroPlankton" (DS, links) und "Gitaroo Man Lives" (PSP, Mitte) – "Elite Beat Agents" (DS, rechts) kommt demnächst dazu, noch hat Nintendo den Termin aber nicht bekannt gegeben.

MUSIKSPIEL

DJ Max Portable 2

Aus Korea kommt ein ebenso dreister wie gut gemachter "Beatmania"-Klon: Genau wie beim prominenten Vorbild laufen Tonbalken von oben nach unten über den Bildschirm und müssen im richtigen Moment gedrückt werden – und genau wie beim Original wird das selbst im einfachen Schwierigkeitsgrad mit nur vier möglichen Tasten schon knackig. Mit rund 60 Songs ist die Auswahl groß, aber auf J-Pop & Co. beschränkt und damit Geschmackssache. Profi-Musiker freuen sich über diverse Modifikationsmöglichkeiten bei Tempo und Effekten, die noch mehr Punkte ermöglichen, doch Gelegenheitsspieler sind z.B. mit "Taiko No Tatsujin" besser bedient.



PSP Songs mit sechs Tasten sind nur für Profis.

INFOS

System PSP (Korea-Import)
Entwickler Pentavision, Korea
Hersteller Pentavision
D-Termin nicht geplant

SPIELSPASS

PSP Singleplayer 7 von 10
Multiplayer -
Grafik 3 von 10
Sound 8 von 10

74 von 100

MUSIKSPIEL

Taiko No Tatsujin Portable 2

Zwar muss die Handheld-Fassung ohne das auf der PS2 genutzte Trommelzubehör auskommen, trotzdem wirkt die einfache Steuerung mit Schultertasten und wenigen Knöpfen erstaunlich natürlich – "Taiko No Tatsujin" ist weniger kompliziert und einsteigerfreundlicher als bei den meisten Konkurrenten. Die quietschbunte Cartoon-Optik und eine umfangreiche Songauswahl (unter den 60 Titeln finden sich u.a. Stücke aus "Soul Calibur 2" und "Ridge Racer") sorgen ebenso für gute Laune wie ein Quartett witziger Minispiele. "Daigasso! Band Brothers" hat zwar mehr Tiefgang, dafür taugt der PSP-Trommler mehr für ein paar fröhliche Musikrunden zwischendurch.



PSP Kunterbunt und knuffig sind Trumpf.

INFOS

System PSP (Japan-Import)
Entwickler Namco, Japan
Hersteller Namco-Bandai
D-Termin nicht geplant

SPIELSPASS

PSP Singleplayer 8 von 10
Multiplayer -
Grafik 3 von 10
Sound 8 von 10

81 von 100

MUSIKSPIEL

Moero! Nekketsu Rhythm Damashii
Osu! Tatakae! Duendan 2

» Hinter dem ellenlangen Namen verbirgt sich die Fortsetzung zu "Elite Beat Agents" bzw. dessen östlichem Pendant. Das einfache Grundkonzept (tippt auf dem Touchscreen Ringe und Linien passend zur Musik an, während oben eine schräge Story abläuft) blieb wie auch die schräge Aufmachung nahezu identisch. Dazu kommen Detailverbesserungen in Bedienung und Spielablauf, die es beim westlichen Update bereits gab. Dem Charme des knalligen Cartoon-Stils kann man sich kaum entziehen und auch das Spielprinzip, das sich vom sonstigen Standard angenehm abhebt, fesselt. Nicht ganz so begeistert sind dagegen die mit weniger als 20 Songs kleine Auswahl und der teilweise gnadenlose Schwierigkeitsgrad, der selbst kleinste Fehler kaum verzeiht.



DS Die Storys glänzen mit irrwitzigem Humor.

INFOS

System DS (Japan-Import)
Entwickler NIS, Japan
Hersteller Nintendo
D-Termin nicht geplant

DS

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

SPIELSPASS

80 von 100

wie dem ungewöhnlichen "Jam Session" (mehr dazu findet ihr im Aktuell-Teil) ist ebenso angekündigt wie die Veröffentlichung von "Elite Beat Agents". Für die West-Fassung des ersten "Duendan" (mehr zum Nachfolger oben) hat Nintendo aber noch keinen Termin bestätigt – symptomatisch für die weiterhin zaghaften Versuche, das Genre auch darbenenden Taschenspielen schmackhaft zu machen.

Wie so oft sieht die Situation in Fernost anders aus: Obwohl das Haupthandicap auch dort unvermeidlich ist – an ein Handheld lässt sich Peripherie wie Tanzmatte oder Plastikgitarre eben nicht anschließen –, gibt es dort eine bunte Auswahl an Musikspielen, die mit Charme und Witz bekannte Titel und neue Ideen ins mobile Format wandeln. Verwunderlich ist dabei nur, dass sich ausgerechnet Konami vornehm zurück-

Daigasso! Band Brothers

» Ein Name für die Veröffentlichung war schon ausgesucht ("Jam With the Band"), doch erschienen ist das Modul im Westen nie. Schade, denn das Musikspiel hat eine Menge zu bieten. Auf dem oberen Bildschirm scrollt unablässig eine Taktleiste durch, auf der farbige Balken mit Tasten- und Richtungssymbolen verzeichnet sind: Die sollt ihr korrekt und rechtzeitig drücken sowie halten.

Klingt nach Standardkost, funktioniert aber prima und wird durch einige Details so richtig interessant: So könnt ihr bei jedem Song (u.a. ist "Zelda" mit dabei) die einzelnen Instrumente spielen und per WiFi-Link damit eine ganze Band aufmachen – kreative Köpfe basteln sogar eigene Lieder. Gebremst wird der Spaß nur von den enorm hohen Anforderungen, die schon im mittleren Schwierigkeitsgrad an Euch gestellt werden und reichlich Übung erfordern.



DS Die Grafik ist nüchtern, aber effektiv.

INFOS

System DS (Japan-Import)
Entwickler Nintendo, Japan
Hersteller Nintendo
D-Termin nicht geplant

DS

Singleplayer 8 von 10
Multiplayer 8 von 10
Grafik 1 von 7
Sound 8 von 10

SPIELSPASS

82 von 100

hält: Obwohl der japanische Konzern seinerzeit mit "Beatmania" und den daraus entstandenen, schier unendlich vielen "Bemani"-Ablegern den Trend erst richtig losgetreten hat, gibt's für GBA, DS und PSP derzeit keine offiziellen Veröffentlichungen – die etablierten Konzepte setzen dann eben andere Hersteller um, wie z.B. "DJ Max Portable" beweist. Wir stellen Euch auf diesen Seiten die wichtigsten und originellsten Handheld-

Musikspiele vor, die ihr per Import kriegen könnt. Die Chancen, dass die meisten davon jemals im Westen erhältlich sein werden, sind gering. Da trifft es sich gut, dass es (fast) nur auf Taktgefühl ankommt, um damit Spaß zu haben. Die Sprachhürden in den Menüs nimmt man mit etwas Geduld locker, danach steht der musikalischen Betätigung nichts mehr im Weg – schließlich haben Handheld-Spiele keine Ländercodes. us

MUSIKSPIEL

Rhythm Tengoku

» Eigentlich ist "Rhythm Tengoku" gar kein Musikspiel im herkömmlichen Sinn, sondern eine Art "Wario Ware" mit durchgeknallten Minispielen. Die sind aber allesamt so aufgebaut, dass ihr Tasten und Richtungen so drückt, dass sie zum Rhythmus der ablaufenden Musik passen. Egal, ob ihr als Kung-Fu-Kämpfer antretet oder im Spielmannszug marschiert – schräg und spaßig ist's immer. Die Abwechslung und abstruse Genialität von "Wario Ware" erreicht der Geschicklichkeitsmix allerdings nicht, zumal es deutlich weniger Disziplinen gibt.



GBA Bei der Flucht vor der Katze kommt es auf Timing und gute Reaktionen an.

INFOS

System GBA (Japan-Import)
Entwickler Nintendo, Japan
Hersteller Nintendo
D-Termin nicht geplant

GBA

Singleplayer 7 von 10
Multiplayer -
Grafik 2 von 5
Sound 7 von 10

SPIELSPASS

72 von 100

MUSIKSPIEL

Soundvoyager

» Als Teil der ohnehin ungewöhnlichen "bit generations"-Reihe ist "Soundvoyager" noch extravaganter als seine Kollegen. Hier spielt ihr nämlich nur nach Gehör: Ordet die Richtung, aus der ein Klang kommt und lenkt darauf – so sammelt ihr immer mehr Töne, bis eine richtige Soundcollage draus wird. Das funktioniert bei den Hauptlevels tadello, ein paar eingestreute Aufgaben fallen etwas ungenau aus. Die minimalistische Optik ist ebenso wie das Grundprinzip nicht jedermanns Fall – aber wer damit etwas anfangen kann, ist schnell davon infiziert.



GBA Vergesst die Steinzeit-Grafik: Bei "Soundvoyager" kommt es nur auf die Töne an.

INFOS

System GBA (Japan-Import)
Entwickler Nintendo, Japan
Hersteller Nintendo
D-Termin nicht geplant

GBA

Singleplayer 7 von 10
Multiplayer -
Grafik 1 von 5
Sound 8 von 10

SPIELSPASS

70 von 100

Das beste MAN!AC-Abo aller Zeiten

ab 18

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

BITTE ANKREUZEN:

☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD

☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD ohne Jugendfreigabe
(SIE MÜSSEN 18 JAHRE ODER ÄLTER SEIN. BITTE SENDEN
SIE EINE KOPIE IHRES PERSONALAUSWEISES MIT EIN!)

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

82034 Deisenhofen

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

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:

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

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

**Zahlungsweise
bitte ankreuzen**

- ☐ gegen Rechnung
☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spieldatum	System	Hersteller	Genre
1	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	Jump'n'Run
2	BioShock	360	Take 2	Action-Adventure
3	Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
4	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo	Action-Adventure
5 (neu)	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action
6	Mass Effect	360	Microsoft	Rollenspiel
7	Halo 3	360	Microsoft	Ego-Shooter
8	Forza Motorsport 2	360	Microsoft	Rennspiel
9	Super Paper Mario	Wii	Nintendo	Jump'n'Run / RPG
10 (neu)	Alan Wake	360	Microsoft	Action-Adventure

* Bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Leserbriefe	78
Meinung des Monats	78
Updates & Errata	78
Direkter Draht	79
Best of MANIAC-Forum	79

Spiele-Tipps	80
Anno 1701	81
Death jr. II: Roots of Evil	81
Elder Scrolls IV, The: Oblivion	80
Final Fantasy III	81
Marvel Ultimate Alliance	80
Shin Megami Tensei Devil Summ.	80
Spider-Man 3	80
Splinter Cell Double Agent	81
Tiger Woods PGA Tour 07	80

Know-how	82
Media Center X	82
Gewinnspiele	83
Mario Strikers Gewinnspiel	83
King of Fighters Preise	83

Manischer Moment



Lecker und macht schlau: frisches Gehirn vom Schwein beim "Stuntman"-Event (Foto: Dejan Cabrido).

Essen wie Gott in Frankreich

Videospiel-Journalisten dürfen den lieben Tag lang coole Spiele zocken, auf Messen und zu Events fahren und dort die kulinarischen Köstlichkeiten dieses Planeten verzehren. Und wenn der Chefredakteur eine Reise unternimmt, wird er noch ein bisschen mehr hofiert als seine Untertanen. So geschehen bei einer Veranstaltung von THQ in Paris: Statt der üblichen Pizza- oder Fast-Food-Verpflegung bekam Olli eine echte französische Spezialität serviert – frisch gebratenes Gehirn, gereicht auf Baguette. Na dann, Mahlzeit!

MANIAC

Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
info@maniac.de • www.maniac.de

Leserbriefe: leserpost@maniac.de

LESERBRIEFE

Xbox 360 Elite und Fragen

Euren neuen Look finde ich sehr gut gelungen. Ich bin auch sehr zufrieden mit Eurem Heft, sprich die Berichte, News und DVD (allerdings finde ich die Menü-Melodie nervig und unpassend). Kommen wir nun zu Fragen und sonstigem:

Dass ihr eine Demo-DVD von "God of War II" der Ausgabe 06/07 beigelegt habt, fand ich klasse. Wäre super, wenn ihr dies nun des Öfteren machen würdet!

Wo bekommt man eigentlich solche Demo-DVDs? Ich habe mal auf der Games Convention '06 und in einem Elektrofachgeschäft welche bekommen, aber sonst habe ich solche nirgends gesehen. Das mit der Xbox 360 Elite finde ich eine absolute Frechheit von Microsoft. So nachteilig ist es nun nicht, wenn man bereits die Xbox 360 hat, so wie es auch Oliver Schultes in der 06/07 sagt, aber ärgerlich ist es allemal. Ich muss sagen, seit ich die Xbox 360 habe, bin ich ein Fan des Geräts. Da, wo die alte Xbox mich nicht überzeugen konnte, hat es die neue allemal. PS3 habe ich natürlich auch (wegen

Blu-ray, aber wenn man die PSone und die PS2 hat, muss man die auch haben). Mit dieser Aktion von Bill und Co. haben sie es sich bestimmt bei recht vielen Xbox-Besitzern verschert. Jetzt kommt für mich die Frage aller Fragen: Wann kommt der 3. Teil von "Fear Effect"? Ihr hattet mal in der Ausgabe 04/03 eine Preview und seitdem nichts mehr. Habe ich was verpasst?

Habe überall im Internet und in den letzten Jahrgängen Eures Magazins nachgeschaut, aber nix. Wisst ihr was, habt ihr was gehört?

Sebastian, via E-Mail

Vielen Dank für Deine Kritik. Zu Deinen Fragen:

1. Die Demo-DVD kam durch eine Kooperation mit Sony zu Stande. Weitere Aktionen dieser Art sind nicht ausgeschlossen, wären aber in erster Linie für die PS2 interessant. Demos für Xbox 360 und PS3 gibt es schließlich zum Herunterladen. Ein entsprechendes Konzept für Wii ist im Gespräch, Details zu Vertrieb oder eventuellen Kosten sind hierzu aber noch nicht bekannt.

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH

MAIL!AC

Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:

leserpost@maniac.de

2. Ob, wann, und für welche Systeme "Fear Effect 3" kommt, ist ungewiss. Eidos bestätigte uns, dass die Arbeiten an der damals präsentierten Version eingestellt wurden. Da nächstes Jahr aber ein Kinofilm ansteht (glücklicherweise nicht unter der Regie von Uwe Boll) und Eidos noch immer Eigentümer der Marke ist, liegt ein dritter Teil durchaus im Bereich des Möglichen.

Humorvolles aus Mering

Ich lese trotz meiner zarten sechzehn Jahre nun schon seit einigen Jahren die MAN!AC und nun habe ich mich endlich dazu durchgerungen, Euch mal eine E-Mail zu schreiben, besonders, um Eure Heftumgestaltung zu loben.

Am Anfang sah ich diese eher kritisch, viel zu bunt, keine Redakteursskizzen mehr, etc. Doch mittlerweile sollte jeder begriffen haben, dass ihr einfach das beste Magazin seid. Sehr gut geschriebene Tests (besonders nach der Umgestaltung), an den Previews gibt es

auch nichts auszusetzen. Die DVD ist der Hammer, besonders anyMAN!AC möchte ich hervorheben. Einfach klasse, im Besonderen "Wildgrubers Daddelbox". Obwohl mir der letzte Teil mit "Resident Evil" nicht so gut gefallen hat, was aber auch daran liegen kann, dass ich nie einen anderen Teil als den vierten gespielt habe.

Den Extended-Teil finde ich auch super, wobei ich hier Michael Herdes Arbeit loben muss. Sowas Witziges hat man lange nicht mehr gesehen (besonders auf DVD einfach geil!), allein Chuck Norris reichte schon für lange Lachanfänge.

Insgesamt möchte ich die Arbeit Eurer Volontäre loben, ich frage mich, wann die endlich mal fest angestellt werden!

Macht weiter so!

Andreas Polachowski, via E-Mail

Vielen Dank für Dein Lob. Selbstverständlich werden wir so weitermachen. Solange wir über absurdlustige Peinlichkeiten stoßen, werden wir auch ordentlich drauftreten. Und Michael hält noch viele Spiele in petto, die keinesfalls vergessen werden dürfen. Chuck Norris hat Mad Mike übrigens so sehr beeindruckt, dass er den Kampfsportler diesen Monat zu Hilfe geholt hat.

Rosige Zukunft?

Seit nunmehr über 25 Jahren verfolge ich das Geschehen rund um Video- und Computerspiele. Ich habe viele Systeme kommen und gehen sehen, mich über so manche Kuriosität gewundert und bei den früher so populären Grabenkämpfen zwischen Systemgläubigen aller möglichen

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Im Test zu Segas Rollenspiel "Shining Force EXA" hat Max fälschlicherweise das gesuchte Schwert als titelgebend beschrieben. Tatsächlich hört nicht die Waffe, sondern Eure Truppe auf den Namen "Shining Force". Das war nie anders und wird sich wohl auch niemals ändern.

Update: Nur ein kleines Detail: Der Next-Gen-Einstand aus dem Hause Criterion heißt nicht mehr "Burnout 5", die Highspeed-Raserei hört nun auf den Namen "Burnout Paradise".

MEINUNG DES MONATS

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

Cybermedia Verlag GmbH

Meinung des Monats

Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. Juli 2007.

Alternativ könnt ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS3, Xbox 360 & Wii. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MAN!AC-MEINUNG 07/07

"Halo 3": Soloabenteuer oder Mehrspielerspaß? Worauf legt ihr beim Next-Gen-Debüt des Master Chiefs größeren Wert?

A Die Solomissionen stehen für mich klar im Vordergrund, Multiplayer-Modi sind nur eine Dreingabe.

B Hauptsache spannende Onlinegefechte! Mit KI-Gegnern macht ein Shooter doch nur halb so viel Spaß.

C Für mich ist beides wichtig: Die spannende Solo-Story und mit Kumpels im Netz Matches auszutragen.

Ich besitze

☐ PS2

☐ Xbox

☐ 360

☐ NGC

☐ GBA

☐ DS

☐ PSP

Ich kaufe mir

☐ PS3

☐ Wii

☐ Xbox 360

AUSWERTUNG: MAN!AC-MEINUNG 05/07

Jeden Monat fragen wir Euch nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

In Ausgabe 05/07 wollten wir von Euch wissen, was ihr von PlayStation Home haltet.

A Ich bin schon bei "Second Life", daher interessiert mich die Sony-Kopie nicht.

B Was ich bisher gesehen habe, ist ganz nett. Mehr als eine grafische Oberfläche ist es aber nicht.

C Ich bin total begeistert: Für mich ist "Home" der Kaufgrund für die PlayStation 3.



Lager teilgenommen.

In all den Jahren jedoch gab es kaum eine Ära, in der Videospiele so vielschichtig, innovativ und vor allem auf so hohem Niveau waren wie heute. Ich erinnere mich mit Tränen in den Augen an die Anfangszeiten früherer Systeme, wie z.B. die des Super Nintendos zu Beginn der 90er-Jahre. Erstens musste man prinzipiell alles importieren, um in den Genuss neuer Technologien zu kommen und dann durfte man noch Monate warten, bis endlich wieder ein halbwegs akzeptables Stück Software auf den Markt kam.

Heute ist das durchschnittliche Niveau der Spiele wirklich bemerkenswert. Spielspaßgurken sind die amüsante Ausnahme und Spiele, die die 80er-Wertung durchbrechen, fast schon die Regel – vor zehn Jahren war das völlig anders. Außerdem erleben wir momentan die äußerst interessante Situation, dass drei im Grunde völlig unterschiedliche Systeme um die Marktherrschaft buhlen – mit völlig offenem Ausgang.

Ob man mit dem Wii auf spaßige Art seine Armmuskeln trainiert, mit Xbox 360 zu grafischen Höhenflügen ansetzt oder auf den Multimedia-Overkill PS3 setzt (keine Angst, das Rumble-Pad kommt sicher bald...),

auf jeden Fall wird man erstklassig unterhalten.

Bei all der Euphorie gibt es jedoch auch einen Wermutstropfen. Allzu schnell wurde nämlich die alte Generation und hier vor allem die Xbox in die Ecke gestellt. Wenn ich mir als Beispiel die Grafikgranate "RalliSport Challenge 2" (Release Anfang 2004) ansehe, frage ich mich erstens, was wohl noch alles aus dem Gerät herauszukitzeln gewesen wäre und zweitens, was die Programmierer von bekannten Konkurrenzprodukten wie "Colin McRae 2005" (Release 2005) wohl hauptsächlich so machen...

Nun ja, die Videospielzukunft sieht jedenfalls rosig aus, also wünsche ich uns allen noch viel Spaß!

Thomas Köck, via E-Mail

Es ist schön, so einen positiv gestimmten Brief zu lesen. Über die Zukunft unseres Hobbys kann man sich gewiss streiten. Natürlich bieten die neuen Systeme ungeahnte Möglichkeiten und selbstverständlich stehen Entwickler noch am Anfang, was das Ausloten derselben betrifft. Technische Innovation – definitiv. Spielerische? Eher selten, denn die ist ein finanzielles

BEST OF MANIAC-FORUM

»Philip K. Dick - Ubik: Gesamtlesespaß = 95%; Da hat der gute Herr Dick gerade noch so den Platin-Award eingeheimst! (Im Detail: Stil: 86%, Geschichte: 97%, Atmosphäre: 92%)

LOL? Falsch! Die richtige Antwort wäre: „ROFL!“ Aber mit Spielen kann man's ja machen. Warum eigentlich? »

Fuse.F/X sinniert über Prozentwertungen in der Literatur und in Spielen

»Der wichtigste Teil von Snake sollen aber die im Spiel versteckten Buffalo-Schuhe sein, mit denen Snake dann sogar Plattformen erreichen kann, die höher als einen Meter sind, OHNE KLETTERN! »

Zeke2000 über speicherplatzfressende Features in "Metal Gear Solid 4"

Risiko, wie am Beispiel der unlängst geschlossenen Clover Studios ("Okami", "Viewtiful Joe") deutlich wurde. Aber wie lange funktionieren erfolgreiche Serien? Wie lange wollen wir immer dasselbe spielen? Da erscheint eine Trendwende am Horizont: "LittleBigPlanet" für PlayStation 3 bietet neue Freiheiten, mit "BioShock" oder "Assassin's Creed" stehen uns

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MANIAC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

frische Themen ins Haus – sogar Schleichprofi Sam Fisher orientiert sich neu. Du hast wohl Recht: Die Zukunft wird spannend und wir sind dabei!

HDTV ► SURROUND ► GROSSBILD ► DVD

NEU!
DAS HEIMKINOMAGAZIN

- ✓ noch informativer
- ✓ noch übersichtlicher
- ✓ noch aktueller

JETZT AM KIOSK

SPIELE-TIPPS



Spider-Man 3

PS2 PS3 360 Wii

Macht alle möglichen Fotos – bis auf eines – und spielt den Story-Modus durch. Komplettiert jetzt das Portfolio und schickt es an den 'Daily Bugle', um 15 Punkte einzustreichen. Speichert, ladet neu und wiederholt den Vorgang, um beliebig oft 15 weitere Punkte zu erhalten.

FREISCHALTBAR	BEDINGUNG
Arena-Modus	Nachdem ihr das Spiel gewonnen habt, taucht der Modus unter 'Extras' im Options-Menü auf.
Schwarzer Spinnenanzug	Besiegt Venom in der 'Grand Finale'-Mission (PS3, 360) bzw. sammelt 50 Spinnen-Embleme (PS2, Wii).



PS2 Auf PS2 und Wii könnt ihr Spinnen-Embleme sammeln, um diverse Boni zu kaufen.

Tiger Woods PGA Tour 07

Wii

Gibt die folgenden Passwörter im Options-Menü ein.

CHEAT	PASSWORT
Cobra-Ausrüstung	SnakeKing
Alle Adidas-Items	THREE STRIPES
Alle Bridgestone-Items	SHOJIRO
Alle Grafalloye-Items	JUST SHAFTS
Alle Level-3-EA-Sports-Items	INTHEGAME
Alle Macgerror-Items	MACTEC
Alle Mizuno-Items	RIHACHINRZO
Alle Nike-Items	JUSTDOIT
Alle Oakley-Items	JANNARD
Alle PGA-Tour-Items	LIGHTNING
Alle Ping-Items	SOLHEIM
Alle Precept-Items	GUYS ARE GOOD
Alle Taylormade-Items	MR ADAMS
Alle Spieler im Teamspiel freischalten	GAMEFACE

Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army

PS2

FREISPIELBAR	BEDINGUNG
Neue Nebenquest	Neue Uniformteile während eines 'New Game+' sammeln
Verstärkungs-Einheiten	Ein 'New Game+' durchspielen
'Super Zunoa Raidou'-Modus	Reguläres Spiel durchspielen
Unendlich Standard-Munition	Spezieller Munitionsclip als Belohnung für 'New Game+'
Keller der Trainingshalle im 'Nameless Shrine' öffnen	Am Ende von Episode 12 speichern

Marvel Ultimate Alliance

PS3

Gibt die folgenden Codes im angegebenen Menü ein.

CHEAT	CODE
100k (Team-Menü)	↑ ↑ ↑ → → → Start
Alle Charaktere (Team-Menü)	↑ ↑ ↓ ↓ → → → Start
Alle Sequenzen (Review-Menü)	↑ → → ↑ → → Start
Alle Comics (Comic Book Missions)	↑ → → ↓ ↑ → → Start
Alle Artworks (Review-Menü)	↓ ↓ ↓ → → → Start
Alle Kostüme (Team-Menü)	↑ ↓ ↑ ↓ → → → ↑ ↓ Start
Alle Kräfte (Team-Menü)	→ → → ↑ ↓ ↑ ↓ → → Start
Alle Wallpaper (Review-Menü)	↑ ↓ → → ↑ ↑ ↓ Start
Volle Ladung (während Spielverlauf)	→ → → → ↑ ↓ ↓ ↑ Start
Gott-Modus (während Spielverlauf)	↑ ↓ ↑ ↓ ↑ → → Start
Level 99 (während Spielverlauf)	↑ → ↑ → ↓ → → Start
Supergeschwindigkeit (im Spielverlauf)	↑ → ↑ → ↓ → Start
Todesgriff (während Spielverlauf)	→ → ↓ ↓ → → Start
Daredevil freischalten	→ → → → ↑ ↓ ↑ ↓ Start
Silver Surfer freischalten	↓ → → ↑ → ↑ ↓ → Start

The Elder Scrolls IV: Oblivion

PS3 360

Folgt unserer Anleitung und werdet zum Meisterdieb: Tretet durch eine Tür, die nicht zu einem Ladebildschirm führt. Beginnt drinnen zu schleichen, dreht Euch zur Tür und stellt Euch dagegen. Solange man Euch nicht bemerkt, steigt so Euer Schleichen-Level. Solltet ihr entdeckt werden, schleicht ihr aus dem Kampf-Areal und kehrt zurück. Auf diese Weise erreicht ihr rasend schnell die Schleich-Meisterschaft. Mit einem Unsichtbarkeitstrank sowie Pfeil und Bogen seid ihr somit quasi unverwundbar.



PS3 Als Meisterdieb schleicht ihr ungesehen an solchen Raubbeinen vorbei.

Die folgenden Schritte zur Item-Duplizierung funktionieren ausschließlich mit der PS3-Fassung von "Oblivion". Erwerbt auf ehrliche Weise zwei Schifffrollen des selben Typs. Klickt zweimal auf eine der beiden Rollen. Legt jetzt das Item, das ihr verdoppeln wollt, ab und verlasst das Inventar. Habt ihr alles richtig gemacht, liegen jetzt zwei Wunschgegenstände auf dem Boden. Bestimmte Waffen und Rüstungen lassen sich nicht duplizieren. Die Haltbarkeit des Gegenstandes muss 100 betragen, magische Gegenstände müssen voll aufgeladen sein.



Final Fantasy III

DS

Die Voraussetzung für die Meister-Schmied-Quest ist eine eingerichtete WiFi-Verbindung und die erfolgreich abgeschlossene Erkundung des verbotenen Landes Eureka. Ihr benötigt zehn Adressen von anderen Spielern, müsst diese Eurer Freundesliste hinzufügen und ihnen Mails schicken. Gleichzeitig fangt ihr an, Prinzessin Sarah Botschaften zu senden. Nach der vierten Mitteilung bittet sie Euch, im Schloß Sasune ihre Halskette zu reparieren. Tragt das Schmuckstück zu Takka ins Dorf Katus und beginnt danach, Botschaften an ihn und Cid zu schicken. Die vierte Antwort von Takka bringt Euch nach Nord-west-Saronia, wo ihr im Osten des Dorfes zwischen ein paar Bäumen eine weißhaarige Frau entdeckt. Sprecht mit ihr und schickt danach Takka und Cid eine fünfte Mail, um das geforderte Orichalcum zu bekommen. Besucht Cid in Canaan, tötet das Monster unter seinem Haus, nehmt das seltsame Metall und lasst es von Cid identifizieren. Habt ihr alles erledigt und Euch aus Eureka zurück in die Oberwelt teleportiert, könnt ihr jetzt neben dem Waffengeschäft von Falbagard den legendären Schmied wiedertreffen. Die weißhaarige Frau übergibt Euch die stärkste Waffe des Spiels und schenkt Euch für jede Berufsklasse, die ihr auf Level 99 trainiert, einen Meister-Gegenstand. Nach Falbagard könnt ihr sie an folgenden Orten wiederfinden:

ORTSNAME	POSITION
Ur	Brunnen
Schloss Sasune	Osturm: dritter Stock
Gnomendorf	Vor Waldquelle am Eingang
Dorf der Alten	Gasthaus
Gyshal	Chocobo-Farm
Zwergenhöhle	Eingangsbereich
Replito	Haus ganz im Norden
Schloss Saronia	Zweites Untergeschoss
Dogas Dorf	Dorfplatz
Antike Ruinen	Gasthaus

Anno 1701

DS

Auf dem unteren Bild seht ihr, wie ihr richtig baut und Fehlplanungen vermeidet: Sämtliche Wohnblöcke und verarbeitenden Betriebe müssen an eine Straße grenzen. Plant bei Wohnvierteln von vornherein einen zentralen Platz für soziale Gebäude wie Schulen, Gasthöfe und Badehäuser ein. Am Rand der Siedlungen müsst ihr Medicus, Feuerwehr und Wache unbedingt so platzieren, dass ihr Einflussbereich alle Wohnhäuser abdeckt. Universitäten und Theater könnt ihr ebenfalls am Rand platzieren, da sie nicht von Anfang an verfügbar sind und genügend Einfluss-Radius besitzen.



DS Baut möglichst schnell die grauen Schotterstraßen, sie erhöhen das Transporttempo für Waren.

Im Kampagnen-Modus müsst ihr öfters bestimmte Bestellungen von Verbündeten erfüllen. Um diese nicht zu verstimmen, könnt ihr ihnen erst einmal den Mindestbetrag der geforderten Waren zukommen lassen. Auf diese Weise habt ihr danach genügend Zeit, Euch ein Warenpolster anzulegen, bevor ihr die Bestellung komplett erfüllt.



Splinter Cell Double Agent

PS3

Am Ende des Kinshasa-Level solltet ihr Hamza Hishima mit dem Scharfschützengewehr verschonen und abwarten, bis der Kran, auf dem ihr steht, umfällt. Jetzt kassiert ihr zwar einen saftigen Anpfiff, aber auch eine Verlängerung des Zeitlimits um einige Minuten.

FREISPIELBAR	BEDINGUNG
Elektrischer Dietrich, erweiterte EMP-Ausrüstung, Gasgranate	JBA HQ1 Primärziele erfüllen
EMP Granate, Haftkamera: explosive Erweiterung	Island Sekundärziele erfüllen
verbesserte EMP-Granaten, Gasgranaten-Erweiterung	sämtliche JBA HQ1 Ziele erfüllen
erweiterte Nachtsicht, Splittergranaten-Erweiterung	JBA HQ3 Primärziel erfüllen
Hacker-Ausrüstung: 'Force Hack'-Upgrade, Sonicgranaten-Erweiterung	JBA HQ2 Primärziele erfüllen
Hacking-Tool Software-Upgrade, Rauchgranaten-Erweiterung	Shanghai Sekundärziele erfüllen
Schrotflinten-Erweiterung, Blend-Haftmine	Okhotsk Sekundärziele erfüllen
Ultrasonic Sender, Betäubungs-Haftmine	Ellsworth Sekundärziele erfüllen
Elite-Modus	Solo-Modus durchspielen
Spion-Outfit 2	Rekruten-Rang
Spion-Outfit 3	Spezialagent-Rang
Upsilon-Outfit 2	Feldagent-Rang
Upsilon-Outfit 3	Commander-Rang
Gutes Ende	NSA-Vertrauen über 33% und zwei von drei Zielen retten
Normales Ende	NSA-Vertrauen unter 33% und alle Ziele retten oder zwei Ziele zerstören und NSA-Vertrauen über 33%
Schlechtes Ende	Alle drei Ziele zerstören oder NSA-Vertrauen unter 33% und nur ein Ziel retten

Death Jr. II: Roots of Evil

PSP

Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste gedrückt und gebt die Cheats ein. Schaltet die PSP aus, um die Kniffe wieder zurückzusetzen.

CHEAT	CODE
Alle Waffen-Upgrades	↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↻ × ●
Unverwundbarkeit	↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↻ × ▲
Munition auffüllen	▲ ▲ × × ■ ■ ● ● → ↻
Unendlich Munition	▲ ▲ × × ■ ■ ● ● → ↻

KNOW-HOW

MEDIA CENTER X

Der Browser schafft Verbindung: Mit dem "Media Center X" spielen Wii und PS3 Eure Filme, Musik und Bilder direkt von der PC-Festplatte!

Wer die Multimediavorzüge von Wii oder PS3 ausnutzen möchte, braucht in Zukunft weder Speicherkarten noch die eingebaute Festplatte: Der Browser kann übers Netzwerk auf Eure PC-Festplatte zugreifen und Multimedia direkt von dort streamen. Das klappt mit der kostenlosen Software "Media Center X", die sich derzeit im Entwicklungsstadium befindet: Zum Glück dürft ihr die Alpha-Version schon downloaden und ausprobieren. oe

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT

Media Center X

LINK

www.redkawa.com

1 INSTALLIERT DIE SOFTWARE

Weil sich die Browser von PS3 und Wii deutlich unterscheiden, gibt's das "Media Center X" in zwei Versionen: Ladet die zu Eurer Konsole passende Software herunter und installiert sie mit aktiver Internet-Verbindung – dabei wird auch das nötige "Java Runtime Environment" automatisch geladen und installiert. Anschließend ist das „Media Center X“ ohne weitere Einstellungen startklar: Wie beim "File Server" für PS3 (MANIAC 06/07) gibt es eine Download-Funktion, mit der ihr Dateien auf die Konsole übertragen könnt. Falls ihr das nutzen wollt, müsst ihr die entsprechenden Verzeichnisse registrieren. Startet dazu das "Me-

dia Center X" auf dem PC, klickt Euch in die Settings und tragt die jeweiligen Plade in die Liste ein. Außerdem solltet ihr den Browser Eurer Konsole auf den neusten Stand bringen, denn das "Media Center X" nutzt die aktuellen Funktionen. Auf der PS3 klappt das automatisch per Firmware-Update, während Wii-Besitzer den Update-Button der Browser-Software drücken müssen. Für die Vernetzung von PC und Konsole empfehlen wir ein Netzkabel, weil es bei Verbindungen per WLAN immer wieder zu Problemen kommt: Die Menüs könnt ihr erforschen, aber Film- und Musik-Streams werden regelmäßig abgebrochen.



Die Installation des "Media Center X" klappt nur mit Internet-Verbindung, weil dabei auch das "Java Runtime Environment" geladen und installiert wird.

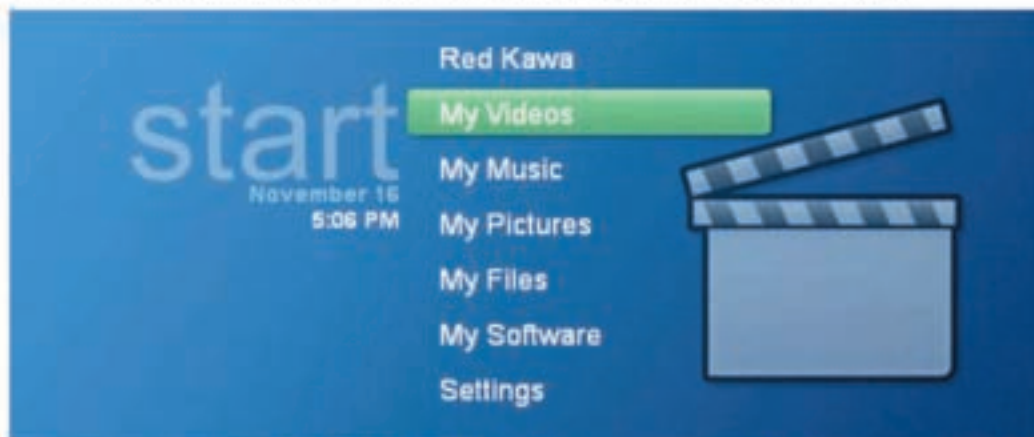
2 DER BROWSER WIRD ZUR MULTIMEDIAZENTRALE

Nachdem ihr das "Media Center X" auf dem PC gestartet habt, könnt ihr es mit dem Browser der Konsole wie eine WWW-Seite ansurfen: Der Link lautet <http://xx.xx.xx.xx:8192>, wobei ihr die X-Zeichen mit der IP-Adresse Eurer PCs ersetzt. Um diese herauszufinden, klickt ihr im Startmenü auf 'Ausführen'. Gebt den Befehl 'command' ein und im neuen DOS-Fenster die Anweisung 'ipconfig' – es erscheint eine Tabelle mit den IP-Adressen Eurer Netzwerkkarten. Setzt die entsprechenden Zahlen (z.B. '192.168.0.39') in den Link ein und tippt diesen in den Browser der Konsole. Anschließend gelangt ihr ins optisch ansprechende Hauptmenü, dessen Gestaltung sich nach eigenem Belieben variieren lässt – studiert dazu das Forum, denn in der aktuellen Version (Stand: Ende Mai) klappt das nur mit einem Trick. Die Menüpunkte 'My Videos', 'My Music' und 'My Pictures' bringen Euch in die entsprechenden Unterverzeichnisse der "Media Center X"-Software auf der

PC-Festplatte, hier legt ihr die Dateien für Eure Konsole ab. Über den Browser lassen sich lediglich Filme im Flash-Video-Format abspielen, die ihr mit dem kostenlosen PC-Tool „Video 9“ umwandelt – Wii-Fans halten sich an unsere Anleitung in MANIAC

02/07, PS3-Besitzer blättern dagegen in Ausgabe 05/07. Bei Musik entscheidet ihr Euch für MP3, die PS3 kann auch WAV und WMA abspielen. Bei den Bildern habt ihr freie Auswahl, denn Euer Browser bringt alle gebräuchlichen Formate wie BMP, JPG

und GIF auf den Bildschirm. Im Praxistest klappt das Streamen von Bildern problemlos, bei Musik und Filmen kommt's dagegen immer wieder zu Aussetzern – hoffentlich reicht Red Kawa bald eine verbesserte Version nach!



Das "Media Center X" empfängt Euch mit dem übersichtlichen Hauptmenü: Videos, Musik und Bilder lassen sich direkt von der PC-Festplatte spielen oder unter "My Files" auf Festplatte und Speicherkarte der Konsole kopieren.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Juli 2007.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GEWINNSPIELE

Das kickt!

Staubt ein Wii-Bundle und drei "Mario Strikers"-Spiele ab.

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir ein Wii-Bundle (Konsole + "Mario Strikers") und dreimal "Mario Strikers Charged Football".

- 1x Wii-Bundle, bestehend aus Konsole und "Mario Strikers Charged Football" (Wii)
3x "Mario Strikers Charged Football" (Wii)

Beantwortet dazu folgende Frage:
Was bewirkt ein Rüttler der Wii-Fernbedienung bei "Mario Strikers"?

- A: Der Charakter führt einen Pass aus.
B: Der Kicker tanzt mit der Eckfahne.
C: Die Figur führt einen Bodycheck aus.



Stichwort: Mario Strikers

The King is back!

Die volle Ladung "King of Fighters": Spiele und signierte Produkte zu gewinnen.

In Zusammenarbeit mit Atari verlosen wir jeweils dreimal die Spiele "The King of Fighters XI" und "KoF: Maximum Impact 2". Als Sahnehäubchen gibt's obendrauf vom Produzenten Falcoo signierte Poster und Puzzles.

- 3x "The King of Fighters XI" (PS2)
3x "KoF: Maximum Impact 2" (PS2)
1x "King of Fighters"-Puzzle (300 Teile), signiert vom "KoF"-Schöpfer Falcoo
1x "King of Fighters"-Poster, signiert von Falcoo

Schnell die Frage beantworten:
Welcher Entwickler hat die "King of Fighters"-Serie ins Leben gerufen?

- A: USK
B: SNK
C: SLK

Stichwort: King of Fighters



MANTAC

EXTENDED

>> INHALT

- 88 Sammler-Wahn
- 92 Virtuelle Wutproben, Teil 2 von 3
- 96 Hall of Shame: Master System



Die Leiden eines jungen Sammlers

Der Videospiel-Sammler, das unbekannte Wesen

MAN!AC auf der Suche nach dem Sammelvirus – folgt uns in die Gehirnwindungen hoffnungslos infizierter Zeitgenossen!



Kult "Metal Slug": Obwohl als Sammelgebiet sehr überschaubar, kostet es Zeit und Nerven die Neo Geo AES Originale als US-Version aufzutreiben. Ganz zu schweigen vom Loch, das dann im Geldbeutel klafft...



Braucht man wirklich das japanische Premium Pack von Konamis neuem PSP-Schleichpos "Metal Gear Solid Portable Ops"? Ja, braucht man. Und möglichst schnell vorbestellt muss es werden, bevor es noch lange vor dem eigentlichen Releasetermin ausverkauft ist. So wie unlängst die auf 500 Exemplare limitierte Special Edition der Dreamcast-Umsetzung des Neo-Geo-Shooters "Last Hope". Sonst entsteht gar eine Lücke in der Vitrine, die einem anschließend möglicherweise jahrelang schlaflose Nächte bereitet. Wie seinerzeit, als man 1996 die europäische Version von "Kizuna Encounter" links liegen ließ und es heute noch bereut. Aber zurück zu "MGS": Und wenn, dann muss es natürlich auch gleich das auf 2.500 Exemplare limitierte Konamistyle Limited Premium Pack sein. Das kann aber nur auf der offiziellen japanischen Homepage bestellt werden? Wunderbar, Herausforderungen sind schließlich das Salz in der Sammler-Suppe. Wieso denn auch einfach, wenn es kompliziert und aufwändig geht? Außerdem bekommt man

dann ja auch ein anderes Packungsdesign, ein standesgemäßes Echtheits-Zertifikat und eine spezielle Schutzhülle für die PSP im Camouflage-Stil. Und das Ganze für nur 100 US-Dollar mehr! Zum ohnehin schon stolzen Preis von 350 US-Dollar versteht sich. Macht nichts, Hauptsache exklusiv, selten, japanisch und hübsch dekorativ in der Vitrine. Und es passt praktischerweise wunderbar zu den Premium Packs der "MGS"-Teile eins bis drei. Wer jetzt schon innerlich mit dem Kopf schüttelt, weil er seine Spiele womöglich ausschließlich gebraucht und ohne Anleitung auf dem Flohmarkt erwirbt, den hat offenbar die Sammelwut noch nicht gepackt. Dabei ist man mit einem derartigen Verhalten noch lange nicht auf der Sammlerstufe "extrem" angekommen.

Gerade en vogue in Japan: dicke Anniversary Soundtrack Box Sets zu langlebigen Serien wie "Fatal Fury" (15th), "Metal Slug" (10th) oder "OutRun" (20th). Hier sieht ihr die "10th Anniversary King of Fighters Sound Box" (10 Discs!).

Die süße Bogenschützin Mina aus SNKs Beat'em-Up "Samurai Shodown 5" ist als Statue ein Blickfang in jeder Vitrine.



Die Stufen des Wahnsinns

Typischerweise nimmt das Unheil seinen Lauf, wenn einem eine Serie, ein Genre oder ein Charakter besonders sympathisch sind. Dann wird in einem großen Rundumschlag erst einmal wahllos dort zugegriffen, wo immer sich der Schlüsselreiz (Logo, Artwork etc.) zeigt. Sei es bei den Spielen selbst, Soundtracks, Figuren, Poster – eben alles, was die Industrie so an Merchandise-Verlockungen auf den Markt wirft. Bei einem gewissen Prozentsatz zeigen sich nun nach einiger Zeit und einigen angehäuften Devotionalien schon Ermüdungserscheinungen und andere Spiele oder Systeme erscheinen plötzlich weitaus interessanter. Diese Spezies von Kurzzeit-Hamsterkäufern veräußert ihre vorübergehenden Objekte der Begierde dann auch ohne Reue flugs wieder und kann sich glücklich schätzen, dem Sammelteufel noch einmal von der Schippe gesprungen zu sein. Beim Rest setzt nun Stufe 2 ein. Es werden die unterschiedlichen Sub-Sammelgebiete sondiert, Schwerpunkte gesetzt, echte Raritäten identifiziert, Fachliteratur studiert und die Scharlschützertaktik bei Auktionshäusern im In- und Ausland perfekt-

Links ein Beispiel für eine Inselfammlung rund um Segas sexy Reporterin Ulala aus "Space Channel 5". Die ca. 30 cm große Statue und die weiße Dreamcast Limited Edition Box von Teil 2 sind sehr selten.



Auch Soundtracks sind ein reizvolles Sammelgebiet: Hier seht ihr Exemplare von "Final Fantasy VIII", den beiden "Jet Set Radio"-Episoden und ein Vinyl-Remix von "Mexican Flyer" aus "Space Channel 5".



tioniert. Dabei ist es mitunter höchst erstaunlich, wie viele unterschiedliche Interpretationen für die Zustandsbeschreibung "mint" (eigentlich Neuzustand) kursieren. Dass das sehr seltene, nur als US-NTSC-Import erhältliche "C - The Contra Adventure" ab Werk mit einer in seine Einzelteile zerfallenen Anleitung ausgeliefert wurde, glaubt wohl nur der Anbieter selbst. Aber egal - Hauptsache, es wird inflationär das Wort "mint" benutzt. Nebenbei bemerkt wünscht man übrigens dem deutschen Zoll gerne mal die Pest an den Hals, wenn die unkundigen Grobmotoriker mal wieder beim gewaltsamen Öffnen eines Pakets aus Übersee der nach langer Suche endlich ersteigerten Limited Edition Steelbox eine hässliche Narbe mit dem Paketmesser zufügen. Und das, nachdem sie vorher offenbar wochenlang mit dem guten Stück Fußball gespielt haben - wie sonst erklärt sich wohl die endlose Verzögerung bei der Abfertigung? Apropos gespielt: Gezockt wird natürlich auch noch - wenn es der Jagdtrieb gerade zulässt. Gibt man nun nicht auf und beweist bei seinem überschaubaren Sammelgebiet den nötigen Spürsinn und tatkräftigen Biss - dazu gehört auch das nervlich unbeschädete Überstehen einer Western-Union-Überweisung ins amerikanische Niemandsland an einen russisch klingenden Namen und das be-

herzte Abwimmeln von Kaufangeboten für Teile der auf der eigenen Homepage bebilderten Sammlung (die Rock Howard Statue aus "Garou Mark of the Wolves" ist u_n_v_e_r_k_a_u_f_l_i_c_h!) -, erreicht man die letzte Sammel-Evolutionsstufe: Zustands-Upgrades und Komplettierung.

Murphy's Law

Irgendwann reicht es nämlich nicht mehr, ein bestimmtes Exponat überhaupt in der Sammlung zu haben - nein, es muss (a) komplett mit allem dazugehörigen Papierkram (Beipackzettel, Spine Card etc.) und (b) wie aus dem Ei gepellt sein. Da kommt es dann schon mal vor, dass etwa vom 2D-Prügler "World Heroes" (Neo Geo) nach und nach zwölf Exemplare gekauft werden müssen, um daraus je ein hübsches Modul, Insert und Manual zu einem ansehnlichen Ganzen zusammenzufügen. Zum Glück gibt's die wie Sand am Meer. Insofern fragt man sich aber schon, warum die Module fast alle

Kaum noch zu bekommen: die toll verarbeitete Resin-Statue von Rock Howard mit seiner geflügelten Siegerpose aus dem Neo-Geo-Klassiker "Garou Mark of the Wolves".



Big Trouble in Akihabara

Wie bringt man als passionierter Japanophiler Sammler einen sechsstöckigen Gebrauchtspielere Laden (für Kenner: es handelt sich um Media-land) im Tokioter Elektronikmekka Akihabara zum Erliegen? Ganz einfach: Ihr entscheidet Euch für das Special-Edition-Boxset von "Segagaga" (kein Schreibfehler!) für Dreamcast. Offensichtlich fristete das gute Stück, das von außen immerhin einen neuwertigen Eindruck hinterließ, jedoch schon eine ganze Weile sein trauriges Dasein in besagtem Laden. Das Preisschild hatte sich nämlich unablässig mit der weißen Pappe der Box verbunden und schon der zarteste Versuch es zu entfernen, resultierte in einem unschönen Makel. Dies fiel mir jedoch erst am Abend bei näherer Inspektion auf. Waid entschlossen reklamierte ich das gute Stück deshalb am nächsten Morgen vor Ort und schlug einen Umtausch gegen ein anderes, zum Glück noch vorhandenes und nicht ausgezeichnetes Exemplar vor. Doch mit dieser Ansicht war ich leider zunächst alleine auf weiter Flur. Nach eingehender Betrachtung der Ware wusste der erste Verkäufer keinen Rat und holte seinen Kollegen zu Hilfe. Nach kurzem Plausch war man der Lösung des Problems offenbar noch nicht nähergekommen und berief kurzerhand eine Krisensitzung aller anwesenden Angestellten des Ladens (etwa acht Stück) ein. Während dann fleißig und wild gestikulierend über diesen für das Fortbestehen des Geschäftsbetriebs offenbar ultimativ wich-



Akihabara - nach wie vor Mekka und El Dorado für Videospielsammler.

tigen Fall diskutiert wurde, waren alle anderen Kunden erst mal Luft und Nebensache und ich wählte mich schon in der japanischen Ausgabe der versteckten Kamera. Als ich dann nach etwa zwei Stunden lautstarker Auseinandersetzungen, zu der ich nach der ersten Reklamation (auf Englisch) sowieso nichts mehr beisteuern konnte, schon nahe der mentalen Kapitulation war, sprach doch jemand ein Machtwort und man händigte mir widerwillig ein unversehrtes Exemplar aus. Mit den unausgesprochenen Wünschen, dieser Gaijin möge unseren Shop nie mehr betreten, zog ich von dannen und würde heute noch gerne wissen, was da alles debattiert und mit welchen Schimpfwörtern ich bedacht wurde.



Die "Segagaga" Special Edition für Dreamcast: Das Highlight ist die gravierte Holzbox mit Pins von allen Sega-Konsolen.

The Trend is your Friend

Wer aktuell mit dem Gedanken spielt, mit seinem Faible für einen Charakter, einer Serie, einer Konsole oder einem Hersteller nicht mehr hinter dem Berg zu halten und ganze Vitrinen und Wände mit Devotionalien zurückliegender Videospiel-Epochen zu füllen, der trifft eine gute Entscheidung. Allgemein ist nämlich

der Trend zu Retro-Sammlerstücken etwas am Abkühlen, vor allem was die Preise auf dem Gebrauchtmärkte angeht. Egal, ob es sich um rare Shoot'em-Ups für Sega Saturn, kolossale japanische Neo Geo AES Module oder Kult-Portfolios von Traditionsherstellern wie Treasure handelt – im Moment bekommt man vieles günstiger als noch vor ein paar Jahren. An der Börse würde man sagen:

Das sind Kaufkurse! Die Hauptgründe dafür sind wohl (a) der Start der neuen Konsolengeneration, der das Interesse der Spieler gerade auf PS3, Xbox 360 und Wii lenkt, und (b) das vermehrte Online-Angebot an Retroware auf Xbox Live Arcade, Virtual Console & Co. Das bedeutet jedoch nicht, dass einem die guten Original-Stücke à la "Geiz ist geil" jetzt geradezu nachgeworfen werden, und genauso wenig, dass diese Situation ewig so bleibt. Wer weiß – vielleicht verleitet gerade das billig heruntergeladene "Castle-ania" den jungen Zocker dazu, auf eBay auf die Suche nach den Originalen aus lange vergessenen 8- und 16-Bit-Zeiten zu gehen. Außerdem sind natürlich wirklich begehrte Perlen wie "Radiant Silvergun" (Saturn),

"Blazing Star" (Neo Geo) oder der blaue "Biohazard"-S.T.A.R.S.-Dreamcast nicht von diesem Trend betroffen und halten ihren Wert. Im Gegenteil: Oft steigen diese Videospiel-Schätze – vor allem in 'minzigem' Sammlerzustand – sogar noch im Kurs.

Neo-Geo-Perlen: der geniale Old-School-Horizontal-Shooter "Blazing Star" (Yumekobo 1998, Japan-only) und das auf 50 Stück limitierte "Strikers 1945 Plus" von IArcade! aus Kanada.



Auch rare Konsolen zu sammeln macht Spaß: Hier seht ihr ein Vectrex, das Sega Genesis 3 (letztes Mega-Drive-Redesign von Majesco aus Nordamerika) und einen wunderschönen "Virtua Tennis"-Airbrush-Dreamcast.



Wird für immer als das erste 3D-"Wow"-Erlebnis in die Konsolengeschichte eingehen und rechtfertigt damit alleine schon eine – noch relativ günstige und überschaubare – Sammlung: Namcos "Ridge Racer".

so zerfleddert aussehen – dass ein Besitzer ob des miserablen Spiels frustriert in die Anleitung beißt, mag ja noch verständlich sein, aber gleich alle? Nun ja, dieses Mysterium darf sich getrost in die Reihe der anderen Rätsel der Sammlerwelt einreihen – "Akte X" lässt grüßen. Dazu gehört übrigens auch, dass genau das Sammelgebiet, für das ihr gerade Feuer und Flamme seid, plötzlich die ganze Welt zu interessieren scheint und mit hässlichen Begleiterscheinungen wie Mondpreisen bedacht wird. Das bleibt natürlich nur solange so, bis ihr Euch zum Verkauf der eigenen Sammlung entschließt. Nein, Spaß

beiseite. Solange ihr keine krankhaften Sammler-Auswüchse zeigt, wie bei einem bekannten italienischen Neo-Geo-Fanatiker diagnostiziert, ist an diesem schönen Hobby absolut nichts auszusetzen. Dieser kaufte nur Heimmodule an, wenn ihm vorher glaubhaft versichert wurde, dass das Trio Modul, Anleitung und Inlay genau in dieser Kombination die SNK-Hallen bei der Herstellung verlassen hat. Sprich, es durfte niemals etwas ausgetauscht werden. Was hätte er wohl zu meiner "World Heroes"-Aktion gesagt? Mittlerweile ist übrigens die Konamistyle Limited Edition von "MGS Portable Ops" in meinem trauten Heim angekommen. Bestellt vom japanischen Freund der Schwester einer Kollegin aus New York. Aber die darin enthaltene Camouflage-PSP hat beim Funktionstest zwei Pixelfehler offenbart. Der Sammlergott ist grausam und ungerecht. Aber nicht immer gegen Dich – und das macht Hoffnung. rk



Ein Muss für "Metal Slug"-Fans: das japanische 8-Disc OST-Boxset.



Ist sie nicht ein Augenschmaus? SNKs heiße Piratenbraut B. Jenet aus "Garou Mark of the Wolves" als Resin-Statue. Neupreis ehemals ca. 15.000 Yen (120 Euro).



Horrorpost: das offizielle "Biohazard 10th Anniversary"-Briefmarken-Set der japanischen Post.

Historisch wertvoll: der Game-Works-Schmöker zur Arcade-Historie von Segas Yu Suzuki inklusive GD-ROM für Dreamcast. Leider komplett japanisch.

Newbie, Zocker oder Sammler? Mach den Test!

1. Ihr habt mal wieder Lust auf ein klassisches Ballerspiel und kauft Euch ein gebrauchtes Dreamcast-Shoot'em-Up, nach einigen Tagen liegt es in Eurem Briefkasten. Ihr reißt voller Vorfreude den Umschlag auf – was ist Euer erster Gedanke?

- A » Habe ich überhaupt noch einen Dreamcast?
- B » Gleich mal im Netz nach einem FAQ zum Scoresystem surfen!
- C » Ist die Spine Card mit dabei?

2. In einem Anflug von Nostalgie erinnert ihr Euch, im Kellerschrank noch ein Neo Geo mit "Nam 1975" deponiert zu haben. Beim Auspacken und Anschließen merkt ihr, dass die Anleitung fehlt. Eure Reaktion?

- A » Das Modul wird im Schacht versenkt und ihr freut Euch diebisch, dass es noch genauso viel Spaß macht wie 1991.
- B » Ihr stöbert den Rest des Tages mit verhegelter Laune nach einem kompletten Modul auf eBay.
- C » Als ihr das Neo Geo anschalten wollt, grüßt ihr es aus Versehen mit dem falschen Netzteil. Dabei fällt Euch ein, dass ihr sowieso noch "FIFA 2006 – Das Trainingslager zur WM-Qualifikation" durchspielen müsst und widmet Euch dem. Das Neo Geo wandert samt "Nam 1975" in die Tonne.

3. Ein Freund bietet Euch folgenden Tausch an: seinen originalverpackten Nintendo Virtual Boy gegen Eure lose Zocker-Xbox mit ein paar Spielen.

- A » Ihr lacht ihn aus und meint, er soll nur aufpassen, dass er von den rotstichigen Bildern nicht farbenblind wird!
- B » Ihr räumt schon mal euphorisch das oberste Fach Eurer Vitrine frei, schmeißt die Xbox mitsamt Spielen in die nächste Kiste und trägt sie ihm persönlich vorbei.
- C » Ein Game Boy gegen die Xbox? Der hat sie doch nicht alle!

4. Ein Bekannter erzählt Euch, dass er in Tokio für 15.000 Yen ein originalverpacktes Exemplar von "Iron Clad / Brikinger" für Neo Geo CD erstanden hat. Euer Kommentar?

- A » Ihr fragt ungläubig nach, ob es sich dabei nicht um eine resealed-Version handelt, da der Preis viel zu günstig sei.
- B » Das Spiel ist doch unter aller Kanone und eine Schande für das Genre. Nicht mal 1.500 Yen wert!
- C » Wie bekommt man die CD eigentlich in den Modulschacht des Neo Geo?

5. Ihr trefft Euch mit einem Freund in einer Kneipe. Er zündet sich eine Zigarette an – mit einem Zippo, das die Aufschrift "Biohazard 10th Anniversary" trägt. Was denkt ihr?

- A » Wollte er nicht schon vor Monaten mit dem Rauchen aufhören? Außerdem leidet er an Geschmacksverfälschung – der Sound dieser Band ist unerträglich.
- B » Ihr starrt ungläubig mit offenem Mund auf das Zippo – unvorstellbar, dass das jemand wirklich benutzt!
- C » Ihr kommt ins Schwärmen über die besten Survival-Horror-Spiele aller Zeiten, redet den Rest des Abends über nichts anderes mehr und ignoriert die beiden Blondinen am Nebentisch – na ja, sehen ja auch nicht wie Claire und Jill aus.



Schmuckstück: das neueste offizielle "Biohazard"-Zippo von Capcom im Blaumetallic-Look und mit 10th-Anniversary-Gravur auf der Rückseite.

AUSWERTUNG:

E = 3 'S = B 'L = V 'S
L = 3 'E = B 'S = V 'B
L = 3 'S = B 'E = V 'E
L = 3 'S = B 'E = V 'Z
S = 3 'E = B 'L = V 'L

5 bis 9 Punkte: Ahm ja... nein, die Videospiele-Welt endet nicht mit "FIFA Soccer", "Formel 1" und "Need for Speed". Es gab wirklich leibhaftige Module und Konsolen, auf denen die Virtual-Console-Titel des Wii seinerzeit liefen. Aber es gibt noch Hoffnung: Wenn Du "FIFA '96" bis "FIFA 2006" im Regal stehen hast, könnte doch noch ein anständiger Sammler aus Dir werden! Und wenn Dich jemand fragt, sagst Du einfach, Du sammelst japanische RPGs. Fragen zum Spiel wiegelst Du ab, indem Du behauptest, am wichtigsten wäre, dass die Games im "mint"-Zustand sind.

10 bis 19 Punkte: In Sachen Spielerfahrung macht Dir als langjähriger Zocker niemand ein X für ein U vor. Die Welt der Sammler ist jedoch ein Buch mit sieben Siegeln für Dich – 150 Euro für eine "Metal Slug"-Soundtrack-Box zum zehnten Geburtstag der Serie auszugeben, würde Dir im Traum nicht einfallen, obwohl Du jeden Teil mit Vergnügen durchgespielt hast. Auf PlayStation natürlich, denn mehrere hundert Euro für ein Neo-Geo-Modul zahlen nur Wahnsinnige.

20 bis 25 Punkte: Willkommen im Klub der Super-Nerds! Du riechst die Existenz einer Special Edition schon, bevor sie sich in den Köpfen der Entwickler überhaupt materialisiert, und verkaufst ein Stück aus Deiner Sammlung allerhöchstens dann, wenn Du ein besser erhaltenes Exemplar gesichtet hast. Obwohl – dann könnte man eines zum Spielen benutzen und das andere im Urzustand belassen. Nein, Verkauf ausgeschlossen. Abgesehen davon brauchst Du sowieso die US-, Japan- und deutsche Version – es gibt ja schließlich unterschiedliche Cover-Artworks!



Vampirjäger-Sammlerstück: ein DIN-A4-Reliefdruck von Ayami Kojima aus der japanischen Limited Edition von "Castlevania Lament of Innocence".

Virtuelle Wutproben

TEIL 2/3

2

Von Speicherstress und Cut-Scene-Koller
– MAN!AC auf der Jagd nach den nervigsten
Designpatzern der Videospielwelt.



Zocken ist ein ganz schön ambivalentes Vergnügen. Denn zwischen entspannter Bildschirmunterhaltung und "Gleich schmeiß' ich das ver****te Joypad in die Glotze"-Tobsucht verläuft oft nur ein schmaler Grat. Immer wieder konfrontieren uns Entwickler mit virtuellen Situationen, bei denen das Frust-o-Meter unweigerlich in die Höhe schnellt. Und das nicht etwa, weil wir zu schlecht wären. Nein, meist handelt es sich dabei um Spielmomente, die aufgrund ihres miesen Designs für dezente Herz-Rhythmus-Störungen sorgen. Momente, in denen man sich fragt, ob die Verantwortlichen nicht in der Lage waren, ihre Arbeit besser zu machen – oder ob sie uns Daddler einfach nur ärgern wollen. Schließlich zeichnen immer wieder auch erfahrene Software-Routiniers für derlei Nervsituationen verantwortlich.

In der letzten Ausgabe haben wir uns über zähflüssige Schwimmeinlagen und ätzende Eskortierungseinsätze ausgelassen. Diesmal widmen wir uns den Themenkreisen Speichermanagement, Zwischensequenzen und Rücksetzpunkte. Denn obschon solche Elemente im Gesamtkomplex Videospiel nur Details darstellen, sind häufig genau sie es, die unser inneres Wutbarometer zu Höchstleistungen antreiben. cg



DIGITALE DEBAKEL

Die schwersten Spielstunden der MAN!ACs

» MICHAEL HERDE
CASTLEVANIA (DIVERSE)



Selten hat mir eine Designentscheidung so den Spaß an einem Spiel verdorben wie das Verhalten des Belmont-Clans bei Feindkontakt. Bis heute ist es mir ein Rätsel, weshalb mein wackerer Recke bei Treffern einen Sprung nach hinten macht. Unzählige Male hat mich das ein wertvolles Bildschirmleben gekostet, weil ich prompt in den nächsten Abgrund gestürzt bin. Wollen die Entwickler meinen Helden dadurch etwa aus der Gefahrenzone katapultieren? Dann blinke ich lieber und bin für kurze Zeit unverwundbar!



Wer sich nicht genau an die Regieanweisungen hält, kassiert Punktabzug. Nach zu vielen Fehlern müsst ihr den Kurs noch einmal bestreiten.



Oft genügt ein kleiner Treffer und ihr stürzt in den Abgrund. Feindkontakt in der Luft ist besonders fatal, denn abfangen könnt ihr den Sturz nicht.

» JANINA WINTERMAYR
STUNTMAN (PS2)



So nah wie bei "Stuntman" war ich noch nie dran. Controller und Konsole samt frustigem Spiel gegen die Wand zu pfeffern. Habe ich – eingelullt von der interessanten Thematik – die ersten Neustarts noch ertragen, stieg mein Frustlevel mit jedem weiteren Autostunt in die Höhe. Dennoch wollte ich mich selbst nach 20 Fehlschlägen nicht geschlagen geben und bin zähneknirschend bis zum Schluss dran geblieben. Die Druckstellen am PS2-Pad sind mir eine Warnung – nie wieder kommt mir dieses Spiel in die Konsole!

Hallo Speicherpunkt, wo bist du?



Vom PC-Original übernommen: Auch in der Xbox-Version von "Half-Life 2" (dt.) dürft ihr speichern, wo und wann immer ihr wollt.

Nein, danke – nie wieder!

Was die Entfernungen zwischen Speicherpunkten anbelangt, zählt Acclairs Ego-Oldie "Turok 2" zu den unrühmlichsten Beispielen. In der prähistorischen N64-Ballerei marschierst du schon mal an die drei Stunden tapfer durch die extrem komplexen Areale, ehe in nebliger Ferne das nächste Save-Portal auftaucht. Ein absoluter Spaßkiller für den kleinen Zock zwischendurch! Doch nicht nur eine geringe Anzahl, auch die Position der virtuellen Raststätten kann für Joypad-Koller sorgen. Beim ohnehin schon kniffligen "Ninja Gaiden Black" sind Speicherstatuen in aller Regel in unmittelbarer Umgebung eines Oberschurken zu finden. Ab und an warten zwischen Save-Point und Obermottkonfrontation aber noch ein paar lästige Geschicklichkeitstests. Wenn man endlich den fiesen Hüpfparcours gemeistert hat, nur um daraufhin binnen weniger Sekunden durch die tödlichen Attacken des extra fiesen Knochendrachen zum letzten Speicherpunkt strafversetzt zu werden, dann ist Trainingsläger vorprogrammiert.



Dezent ätzend: Vor dem Kampf gegen den Knochendrachen gibt's in "Ninja Gaiden" eine frickelige Geschicklichkeitssequenz zu meistern.

Über die Vor- und Nachteile verschiedener Systeme zum Sichern eines Spielstands lässt sich fürstlich debattieren. Während die PC-Welt seit Jahren die Quick-Save-Funktion propagiert (also speichern, wo und wann immer man möchte), haben sich im Konsolenbereich in vielen Genres lokale Speicherpunkte durchgesetzt. Vor allem in RPGs und Action-Adventures finden sich entlang des virtuellen Weges Statuen, Kristalle, Schreibmaschinen oder was auch immer die jeweilige Spielwelt hergibt, um den aktuellen Fortschritt auf Memory Card oder Festplatte zu bannen. Keine schlechte Sache – dumm nur, wenn die Entwickler die Geduld der Zocker überreizen. Zu weit voneinander entfernte oder strategisch mies platzierte Save-Points gehören demnach zu den lästigsten Ärgernissen der interaktiven Bildschirmunterhaltung.



Ja, bitte – mehr davon!



Alt aber ausgereift: Sinnvoll platzierte Speicherpunkte, wie in der "Resident Evil"-Serie üblich, machen eine Quick-Save-Funktion obsolet.

Glücklicherweise sind viele Entwickler in Sachen Anzahl und Verteilung von Speicherpunkten auf Seiten des Zockers. Will heißen: Weder Mammutmärsche noch unfaire Platzierungen vergällen die Gaudi. Bei den meisten RPGs à la "Final Fantasy" weiß der furchtlose Sofa-Recke sofort, dass ihm in aller Regel etwas besonders Unangenehmes bevorsteht, sobald er im Zuge einer Dungeon-Expedition auf einen Speicherkristall stößt. Auch actionreichere Titel wie "Onimusha" oder "Silent Hill" bieten uns alle paar Minuten die Möglichkeit, den Spielstand zu sichern. Fazit: Wenn sich die Macher schon für ein Speicherpunktesystem entscheiden, dann auch bitte gleich ausreichend viele und clever platzierte Stationen einplanen.

Cut! Bitte abbrechen!

Seit 32-Bit-Zeiten hat sich die Erzählstruktur von Videospielen grundlegend geändert. Was zuvor nur in Handbücher oder Textboxen gequetscht werden konnte, wird seit PSOne-tagen zumeist in Form mal mehr, mal weniger cineastischer Zwischensequenzen erzählt. So weit, so gut. Dummerweise hat nicht jeder Zocker Muße, sich ellenlange – und oftmals reichlich belanglose – Handlungsszenen oder ausufernde Spezial-Attacken-Filmchen in voller Länge reinzuziehen. Vor allem dann, wenn man ein- und dieselbe Sequenz wieder und wieder betrachten muss, weil man stets aufs Neue an der darauf folgenden Zockherausforderung scheitert. Die Hauptmotivation eines Videospiels liegt nun einmal im Spielen und nicht im Zuschauen.

Doch so der Entwickelergott nicht will, dass der Daddler eine Szene abbricht, hilft auch verzweifelte Hämmern auf die Joypad-Tasten nicht weiter...

Nein, danke – nie wieder!

Langjährige "Final Fantasy"-Anhänger kennen das. Wenn im Kampf mit konventionellen Mitteln nichts mehr geht, muss eben ein Mega-Dämon ran. Stürmen Odin, Bahamut und wie sie alle heißen aufs Schlachtfeld, darf man das Pad getrost aus der Hand legen. Denn in schöner Serientradition inszeniert Square Enix den Aufmarsch der Gladiatoren als effektgespickte, gerne mehrminütige Bombastsequenz. Und die lässt sich natürlich nicht abkürzen, selbst wenn man das infernale Schlachtengewitter schon mehrmals betrachten durfte. Auch Capcom servierte den Fans über Jahre zwar einerseits visuell eindrucksvolle, aber gleichzeitig oftmals langatmige Renderfilme. Im ersten "Onimusha" beispielsweise werden viele Bossduelle durch eine selbstablaufende FMV-Sequenz eingeleitet.



Schon mal nervig: Vor allem in den 32-Bit-Episoden wüten die beschwörten "Final Fantasy"-Bestien gerne mal minutenlang auf dem Bildschirm.



Schnarch: Im ersten "Onimusha" dürfen die obligatorischen Intro-Szenen der Bossgegner nicht abgebrochen werden.

Ja, bitte – mehr davon!



Capcom, zum Ersten: Für "Onimusha: Dawn of Dreams" haben die Japaner dazugelernt – alle Cut-Scenes können übersprungen werden.

Das Beispiel Capcom macht deutlich, dass Entwickler durchaus lernfähig sind. Nach dem aus beschriebenen Gründen mitunter stressigen Erstling sollten sich die Zwischensequenzen der späteren "Onimusha"-Episoden endlich auf Tastendruck unterbrechen lassen. Bei "Dawn of Dreams", der letzten Inkarnation der Samurai-Schlachtere, darf man löblicherweise jede noch so kurze selbstablaufende Szenenfolge beenden. Besonders praktisch für Hardcore-Fans, die Titel gerne auf Temporekorde durchzocken. Geradezu vorbildlich in Sachen Komfort zeigte sich 2003 Capcoms Rollenspiel-Geheimtipp "Breath of Fire: Dragon Quarter". Bei dem anspruchsvollen Cel-Shade-RPG dürfen sämtliche Cut-Scenes pausiert und dann auf Wunsch übersprungen werden. Eine enorm praktische Option, die mittlerweile in vielen Spielen Verwendung findet.



Capcom, zum Zweiten: In "Breath of Fire: Dragon Quarter" lässt sich quasi alles unter- bzw. abbrechen – absolut vorbildlich!



Continue? Blöde Frage, was denn sonst!?

Manchmal sind es wirklich die ganz kleinen Designentscheidungen, die einem Spieler den letzten Nerv rauben. Extrem ätzend kann bereits die Wartezeit sein, die zwischen Bildschirmtod und Neubeginn verstreicht. Ein heikles Thema, besonders in hektischen Action-Spielen: Gemäß der Faustformel 'Je schneller ich draufgehen kann, desto weniger lang will ich auf meine zweite Chance warten' dürfen Lade-pausen und Klick-dich-durch-Menüs nicht von höherer Dauer sein, als die Zeit, die der Daddler bis zu seinem nächsten Ableben mit Spielen verbringt. Andernfalls wird Ungeduld gefördert. Und wer keinen Bock mehr hat, schaltet die Konsole schließlich sowieso aus – da braucht's keine Continue-Frage.

Nein, danke – nie wieder!

Stellvertretend für alle Spiele, die unsere Geduld mit überflüssigen Fragen und lästigen Wartepausen strapazieren, sei an dieser Stelle die "Castlevania"-Saga genannt. Speziell die jüngeren Episoden verzichten auf ein vernünftiges Continue-System. Geht Eure Spielfigur etwa im DS-Epos "Dawn of Sorrow" drauf, müsst ihr das Abenteuer vom letzten Speicherpunkt aus neu beginnen. An sich nicht weiter schlimm. Ärgerlich nur, dass man sich nach dem obligatorischen 'Game Over'-Screen erst wieder durch sämtliche Menüs – inklusive Startbildschirm "Licensed by Nintendo" – klicken muss, ehe weitergezockt werden darf. Besonders vor haarigen

Obermotsquere-len, die bekanntermaßen gerne mal den einen oder anderen Anlauf benötigen, dehnen sich tatsächlich gemessene zehn Sekunden Wartezeit bis zum nächsten Versuch schnell zu quälenden Minuten.



Extrem ätzend: Das zähe Continue-System der "Castlevania"-Reihe ist seit Jahren einer Generalüberholung bedürftig (Bild: "Symphony of the Night").



Beispiel "Giga Wing": Das klassische Continue-System entstammt ursprünglich der Spielhalle, wo für jeden Neversuch gelöhnt wird – hektisches Kleingeldkramen inklusive.

Ja, bitte – mehr davon!

Auch in Sachen Continue-Komfort zeigt "Resident Evil 4 (dt.)" dem Großteil der Konkurrenz, wie man's machen sollte. Geht Ex-Cop Leon den Weg alles Irdischen, stellt Euch das Spiel die altbekannte Continue-Frage. Entscheidet ihr Euch fürs Weitermachen, zieht ihr allerdings nicht wie meist üblich vom letzten Speicherpunkt aus los. Vielmehr dürft ihr die jeweilige Szene Eures Scheiterns neu beginnen – ohne langwieriges Herumgeklücke. Das heißt im Klartext, dass es etwa bei verlorenen Bossduellen direkt beim scheinbar übermächtigen Super-schurken weitergeht. Ansonsten wird Euer Held zum Beginn des aktuellen Levelabschnitts zurückbeamt. Wem solch ein Wiedereinstieg zu kurzfristig ist, der lädt kurzerhand einen gesicherten Spielstand. Auch Sonys "God of War II" macht glücklicherweise von diesem komfortablen Continue-Konzept Gebrauch. Alles in allem ein ebenso flottes wie flexibles System, das andere Entwickler gern kopieren dürfen.



Super: Wer bei "Resident Evil 4 (dt.)" die Frage nach Fortsetzung bejaht, wird direkt am letzten Kontrollpunkt ausgesetzt.

HALL OF

SHAME



Das Master System steht sinnbildlich für Segas Status des ewigen Zweiten: Obwohl technisch überlegen, blieb der Nintendo-Konkurrent in den USA und Japan erfolglos. In Europa hingegen war das Master System bis Mitte der Neunziger sehr beliebt. Da Nintendo hochkarätige Entwickler exklusiv an sich gebunden hatte, sollte es auf der Sega-Konsole vor Schrottspielen wimmeln und die Auswahl zum Spaziergang werden. Falsch: Drei Gurken mit einer Gemeinsamkeit zu finden, ist verzwackt. Beim Kramen in der Erinnerungskiste stoße ich auf drei "Terminator"-Spiele, von denen aber nur das erste in Frage kommt. Da entdecke ich "RoboCop 3" – ein Drecksfilm. Das Ocean-Spiel kann kaum besser sein. Zwei Kerle mit künstlichen Körperteilen? Da liegt das dritte Spiel auf der Hand: "Michael Jackson's Moonwalker". Gezockt – zu gut. Die Rettung naht auf einem Hoverboard: Marty Mc Flys zweite Zeitreise vervollständigt mein Triforce peinlicher Film-Spiele. mh

RoboCop 3

Grundregel für Volontäre: Alliterationen sind zu unterlassen. Für Entwickler gilt: Eintönigkeit ist unerwünscht. "RoboCop 3" hat einen coolen Cyborg-Cop, viele Fieslinge und wuchtige Wunden, die in einem brachialen Blutbad kulminieren könnten – wäre nicht Ocean der Entwickler... Dadurch bietet die blöde Blechbüchsenballerei mit dem direktivengetriebenen Digi-Detektiv unzählige unfreiwillige Ulke. Verklemmten Schrittes schreiten stählerner Schutzmännchen sowie Schurken haarsträubend hirnrissige Level-Layouts entlang und entfachen ein Bleibombardement. Die apokalyptische Atmosphäre der filmischen Vorlagen bleibt hier so schnell auf der Strecke wie der von pfeilschnellen Projektilen perforierte Polizist. Ausweichen? Aussichtslos! Idiotische Idee, sich am dritten Teil zu orientieren, denn schon der war wegen der angepeilten Jugendfreigabe jämmerlich. Mein heimliches Highlight neben der Hampel der Hauptcharaktere, wann immer der kybernetische Kasper mit Erinnerungen, Erzschorken und Elend kämpfte: die ominösen Löcher in der Straße...



Links lachhafte Löcher, rechts richtet RoboCop rüddige Rabauken: monotoner Mini-Mech-Müll!

Back to the Future II

Ich habe das Hoverboard im Film geliebt, unbedingt wollte ich so ein Ding haben. Heute bin ich froh, dass meine Eltern nicht Unsummen in die Entwicklung meines Geburtstagswunsches steckten. Seit dem Master-System-Desaster weiß ich auch so, wie wenig Freude am Fahren entsteht, wenn Star-Regisseur Robert Zemeckis nicht die Fäden zieht. Gleichsam unausgereift: Eigentlich hätte Marty im Spiel seine Gegner verprügeln sollen. Das aber wurde im letzten Augenblick verworfen, stattdessen wurde aus der Prügel-Animation etwas, das einem prüfenden Blick auf die Uhr zum Verwechseln ähnelt. Halb so schlimm, denn dank der zufallsbestimmten Kollisionsabfrage rempeln mich die Fieslinge im Sekundentakt zu Boden – wann sollte ich zuschlagen? Die aberwitzigste Design-Entscheidung seit ominösen Straßenlöchern sind aber energieraubende Bordsteinkanten in einem Spiel mit Schwebetisch. Das ist mindestens so absurd wie Supermans Profilschalen im "Returns"-Streifen oder plätschernde Unterwasserbränden bei SpongeBob, nur ist's deutlich unlustiger.



Statt Gegner zu schlagen, stoppt Marty die Zeit, bis er das nächste Mal vom Brett stürzt – Rekord: nur 5 Einzelbilder!

The Terminator

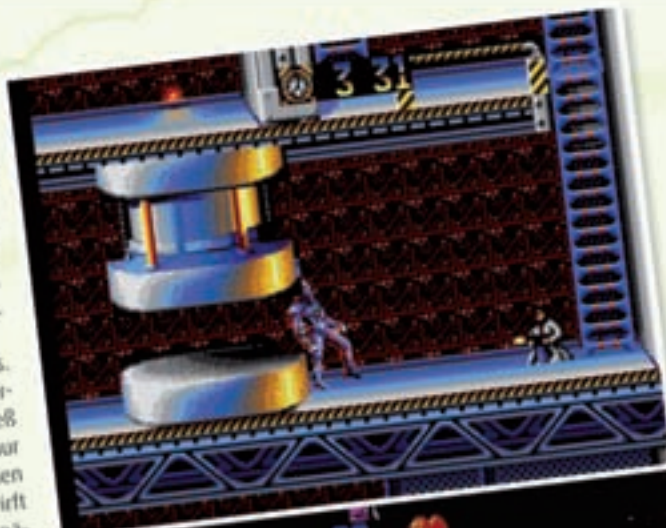
Es musste so kommen. Ich habe es immer gewusst, alle haben es gewusst. Heute ist ein schöner Tag. Warme Sonnenstrahlen streicheln meine Wangen, über mir zwitschern Kohlmeisen in den Bäumen. Vor mir plätschert es, neben mir vernehme ich ein Knacken. Ich verspüre einen leichten Stich in der linken Wade und halte kniend inne. Qaplat! Was war geschehen?

Ich habe viel gesehen in meinem Leben, viel Schlechtes. Aber heute musste es so kommen: Heute habe ich "The Terminator" gespielt. Ich war naiv... Schwer soll es sein, hieß es. "Contra" ist auch schwer, was soll's? Ach, ich kann nur Granaten werfen? Über mir taucht einer dieser fliegenden Chromgleiter auf, die man zu Beginn des Films sieht. Er wirft mit Bomben. Fünf Treffer und ebenso viele Sekunden später liegt Kyle im Staub. Also noch einmal. Und noch einmal. Immer wieder von vorn. Solange, bis der erste Gegner zerstört ist. Ich atme auf, da kommt ein zweites, ein drittes... Ich glaube es kaum. Das sind die ersten Gegner im Spiel, was soll das? Also die Zähne zusammengebissen. Eine Leiter führt nach unten, wo ein Maschinengewehr und zahllose Terminatoren warten, die das Feuer auf Kyle eröffnen. Zurück zum Anfang... Unzählige Anläufe braucht es, bis ich vor einem Geschützturm stehe, der rasantes Blei verspuckt. Durchspringen? Ein Treffer genügt. Viele Versuche später hat's geklappt – zufällig. Das erste Level ist geschafft, ich atme auf und sterbe inmitten des zweiten, als mich ein plötzlich auftauchender Hubschrauber mit einem Schuss weglegt. Von vorn? Mein Mundwinkel zuckt, mein rechtes Lid flattert, als ich nach draußen auf die Straße renne, das Master System in den Händen. Das Leben ist so viel einfacher. Es musste so kommen.



Das erste Terminator-Abenteuer ist eines der schwersten Spiele, die man sich vorstellen kann: Mit nur einem Leben startet Held Kyle Reese eine schier unmögliche Mission. Durch fünf kurze Levels führt Euer Weg, an dessen Ende der T-800 im Stahlwerk vernichtet wird. Es gibt keine Heilmittel oder Extrawaffen. Anfangs wehrt ihr Euch mit Granaten gegen fliegende Jägerkiller und Cyborgs. Habt ihr das Maschinengewehr gefunden, wird es zwar einfacher, flinke Finger benötigt ihr dennoch: Sobald ihr nach wenigen Treffern Euer Leben aushaucht, beginnt der Leidensweg erneut. Zudem erschweren unfaire Blindsprünge und Instant-Tode durch Helikopter den Fortschritt. Wenig einfallreich ist es auch, ein komplettes Level für den Terminator-Kampf im "Tech Noir" zu verwenden, bei dem durch permanentes Button-Gehämmere selbst "Tony Hawk"-Experten der Daumen abfällt. Der Endkampf ist ebenso peinlich – stupide auf den Cyborg ballern, bis er in die Presse fällt. Einziger Lichtblick: Zu Beginn jedes Levels wird Eure Energie aufgefüllt.

Solltet ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Schon beim ersten Gegner (unteres Bild) stirbt ihr 1.000 Tode. Den Terminator am Ende (oben) haben nur wenige Spieler je gesehen.



MANIAC VOR 10 JAHREN TEST DES MONATS

Lylat Wars



...und was wir heute dazu sagen

Die zehn Jahre alte MANIAC aus dem Archiv herauszuwühlen und in den Tests zu schmökern, ist immer eine amüsante Angelegenheit. Vor allem, wenn man darin jenen Titel vorfindet, den man vor kurzem – Virtual Console sei Dank – wieder zocken durfte. In diesem Fall: die N64-Ballerei "Lylat Wars" (Test auf Seite 69). Die macht zwar immer noch Spaß, ihr stolzes Alter kann sie jedoch

nicht verbergen. So lobten wir die Optik damals (zu Recht) in den siebten Himmel – heute lässt sich die grafische Opulenz nur noch erahnen. Die als "einzigartige Polygon-Optik" titulierte Grafik verschreckt eher mit Matschtexturen und grob modellierten Umgebungen. Wegen der clever designten Levels und der unnachahmlichen Atmosphäre ist "Lylat Wars" aber immer noch einen Ausflug wert.

AUSBLICK

Die neue E3 ist zwar erst im Juli, doch wir graben schon jetzt spannende Infos aus: Mit THQ geht es in die USA, wo wir **Juiced 2** und **Frontlines: Fuel of War** begutachten – bei Ubisoft spionieren wir Neuheiten zu **Assassin's Creed** und **Haze** aus. Außerdem im Preview-Fokus: LucasArts' **Fracture** (Bild) und das brachiale Actionsspektakel **Dark Sector**. Im Testteil loten wir zudem aus, ob **The Darkness** das Zeug zur Ego-Shooter-Referenz hat. Und nächstes Mal garantiert mit dabei: die aus aktuellem Anlass verschobene ausführliche **Kaufberatung zu Flachbild-Fernsehern**.



Die nächste MANIAC-Ausgabe
08/07 erscheint am 29.06.2007

AUF DER MANIAC-DVD:



» Resident Evil 4 Wii Edition

Capcoms Grusel-Action lehrt Euch auch auf Nintendos neuer Konsole das Fürchten. Im Video zeigen wir, was das Update wirklich kann und welche neue Art von Horror Euch erwartet.

» BioShock

Das Unterwasser-Abenteuer für die Xbox 360 verspricht völlig neue Spielerfahrungen – wir besuchen die feuchte Hölle und bringen bewegte Bilder davon mit.

» Odin Sphere & Children of Mana

Von wegen Sommerflaute: Wir wagen die Expedition ins Reich der US-Import-Rollenspiele – welches Abenteuer lohnt sich?

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), vSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Janina Winternitz (jw), Matthias Schmid (ms), André Karmayer (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gabel (cg), Ralph Kavel (rk)

Redaktionsdirektor: Martin Galsch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE

Wohnen 089/824 52 545, E-Mail: abo@maniac.de
Abosorgen siehe Seite 88

NACHBESTELLUNGEN

Im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer, Robert Bannert
Titelmotiv: Halo 3 © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, vSdP
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: MZY GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erlassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, dass in MANIAC unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Galsch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

ACME	73
Codemasters	3. US
Gamestore	43
GIGA	84
Nintendo	2. US
Primal Games	49
Sony	4. US

Die Auftraggeber der in MANIAC geschalteten Induktionen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.