

# M! GAMES



NINTENDO DS



SQUARE ENIX

## EINE NEUE WELT ERWARTET DEN FURCHTLOSEN

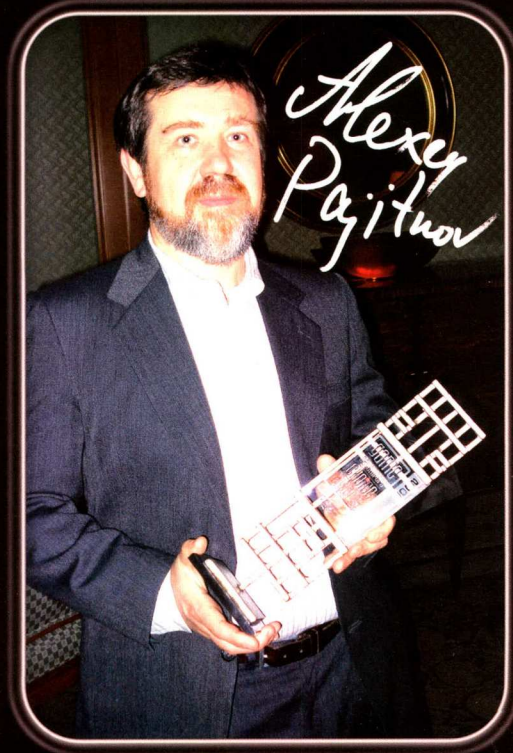
Ein großer Favorit aus der beliebtesten FINAL FANTASY-Reihe kehrt nun zurück, und mit sich bringt er rundumneue 3-D-Grafik auf beiden Bildschirmen, einen mitreißenden Soundtrack, sprachunterlegten Zwischensequenzen und Touchscreenfunktion!



# FINAL FANTASY® IV

[www.finalfantasy4-game.com](http://www.finalfantasy4-game.com)





# M! GAMES

## Creativision

Erschienen: **1983**  
Startpreis: **ca. 400 DM**  
Hersteller: **Vtech**  
Verkaufte Geräte: **nicht bekannt**  
Spiele: **ca. 20**

**TECHNIK:** Das 8-Bit-System basiert wie etliche Computer der damaligen Zeit auf dem 6502-Prozessor, der mit einer Taktfrequenz von 2 MHz recht flott unterwegs ist. Mit vier Tonkanalen und einer Grafik-Auflösung von 256 x 192 Pixel war es den Modul-Konsolen der zweiten Generation (Intellivision, Atari 2600) weit überlegen und konnte es problemlos mit Colecovision, NES oder den MSX-Computern aufnehmen. Trotz partieller technischer Übereinstimmung war es mit keiner anderen Konsole kompatibel.

**MARKTBEDEUTUNG:** Nicht zuletzt aufgrund des ungünstigen Timings (Marktstart mitten hinein in den Videospielecrash) hatte das Creativision keine Chance – trotz professioneller Vertriebswege wie dem Sanyo-Konzern in Deutschland. Ein paar tausend Geräte wurden in Europa ausgeliefert – und gleich wieder veramscht. In die USA hat es die Entwicklung aus Hongkong nicht geschafft, in Australien erlang es dank aggressiver Vermarktung durch die Handelskette Dick Smith als Dick Smith Wizard die größte Beliebtheit. Selbst in Fernost war das Creativision bestenfalls eine Randerscheinung.

**SPIELE:** Entsprechend der kurzen Lebensdauer gibt es nur rund 20 Spiele für das Creativision. Darunter befinden sich Klone von "Pac-Man" ("Crazy Chick"), "Space Invaders" ("Sonic Invader") sowie die Kreativ-Module "Music Maker" und "Basic Interpreter". Besonders erinnerungswürdig ist kein Spiel, bestenfalls "Astro Pinball" blieb als grafisch ansprechender Flipper im Gedächtnis.

**ZUBEHÖR:** So kurz die Marktpräsenz, so ambitioniert die realisierte und geplante Systemerweiterung. Nicht nur, dass die beiden Joypads zusammengefügt eine ausgewachsene Schreibmaschinenartatur ergaben (optional ist gar ein höherwertiges Keyboard erhältlich), auch ein Kassetteneinlegeband zum Speichern von Basic-Programmen war verfügbar. Darüber hinaus sorgte ein Parallel I/O-Interface für den Anschluss von weiterer Peripherie – wie zur damaligen Zeit üblich, sollte die Konsole zu einem Computersystem heranwachsen.

**SAMMELSURIMUM:** So selten, so teuer. Am ehesten findet man die australische Dick-Smith-Wizard-Variante auf eBay, mit 100 Euro für ein originalverpacktes System muss man trotzdem rechnen. Auch die Spiele sind, wenn überhaupt, nicht unter 20 Euro zu haben – und dabei selten in einem guten Zustand. Die Module sind zum Glück weltweit kompatibel; egal, ob mit Creativision-, Dick-Smith-Wizard-, Funvision- oder Rameses-Label – je nach Land und Vertriebspartner.

# M! GAMES

## Alexej Pajitnov

Geboren: **16. April 1955**  
Geburtsort: **Moskau, Russland**  
Nationalität: **(mittlerweile) amerikanisch**  
Position: **Freiberuflicher Spieledesigner**

### SOFTGRAPHIE (AUSZUG):

Tetris (1985)  
Welltris (1989)  
Hatriss (1991)  
Microsoft Puzzle Collection (2000)  
Hexic (2005)

**WERDEGANG:** Schon als Jungspund begeisterte sich Alexej Pajitnov Rätsel aller Art, weshalb er eine mathematische Ausbildung einschlug. Danach bekam er einen Job an der Akademie der Wissenschaften in Moskau. Der Ostblock war Mitte der 80er-Jahre noch fest in den Händen des Kommunismus, insofern blieb westliche Technologie für Alexej unerreichbar – er programmierte daher im Rechenzentrum auf einem russischen Elektronika-60-Computers. Weil immer wieder Leerlauf herrschte, hatten die Angestellten Zeit, eigene Ideen umzusetzen und zu experimentieren. Pajitnov spielte mit dem Gedanken, eine Knobel- aus geometrischen Formen zu entwickeln, die selbst mit dem grafisch stark begrenzten Möglichkeiten der russischen Hardware funktioniert – so entstand "Tetris". Vom kommerziellen Erfolg seiner Idee profitierte er allerdings in Russland wenig, weshalb er 1991 in die USA ging und sich in Seattle niederließ. Dort gründete er mit Henk Rogers die "Tetris Company". 1996 trat Pajitnov in die Dienste einer nahe gelegenen Firma – Microsoft. Dort entwickelte er weiterhin Knobel- und Denkspiele, die allerdings nicht an die Popularität seines denkwürdigen Debüts heranreichten. Bevor er sich 2005 selbstständig machte, entwarf er einen letzten Titel für den Windows-Konzern – einen Gegenentwurf zum populären "Bejeweled". Den kennen insbesondere Xbox-360-Spieler, denn er befindet sich kostenlos auf jeder Festplatte: "Hexic".

### SMALLTALK:

- » Alexej Pajitnov wurde 2007 bei den Game Developers Choice Awards mit dem First Penguin Award für seine Pionierleistungen im Casual-Games-Bereich ausgezeichnet.
- » Erst seit 1996 verdient er an der Lizenz von "Tetris" – vorher hielt die Moskauer Wissenschaftsakademie sämtliche Rechte.
- » Pajitnov hat einen kleinen, aber feinen Beitrag zu "Project Gotham Racing 2" geleistet: Er half Bizarre Creations bei der Visualisierung seiner Heimatstadt Moskau und steht deshalb auch im Abspann des Spiels.

# M! GAMES

## Nintendo Entertainment System (NES)

Erschienen: **Juli 1983 in Japan, Frühjahr 1987 in Deutschland**  
Startpreis: **ca. 300 DM**  
Hersteller: **Nintendo**  
Verkaufte Geräte: **ca. 60 Millionen**  
Spiele: **ca. 1.400**

**TECHNIK:** Auch wenn das NES einem Vergleich mit den Spielautomaten der damaligen Zeit nicht Stand halten konnte, waren die Wohnzimmer-Zocker dank Stereo-Sound und einer Grafik-Auflösung von 256 x 240 Pixel kompetent. Der 8-Bit-Prozessor 6502 mit 1,79 MHz Taktfrequenz war in den Händen angetaner Nintendo-, Konami- oder Capcom-Programmierer leistungsstark genug, um mit Unterstützung des Grafikchips PPJ Leuchte 2D-Welten darzustellen – nur die triste Farbpalette und die teils flackernden Sprites bereiteten Probleme.

**MARKTBEDEUTUNG:** Das NES hat die Videospielebranche nach dem Crash 1983/84 wieder belebt und verkaufte sich quer durch alle Kontinente besser als jede Konsole zuvor. Auch die direkten Mitbewerber (u.a. Sega's Master System und Atari's 7800) hatten der Marktmacht des NES nichts entgegen zu setzen. Nintendo behielt die Ehre, die Videospiele aus dem tiefen Trauertal geführt und so den Weg für Sony & Co. bereitet zu haben.

**SPIELE:** Schon bei Nintendos erster Konsole basierte der Erfolg zunächst auf häuslichen Spielen. Allen voran die "Super Mario"-Serie setzte Maßstäbe in Sachen Spieldesign und liebevoller Präsentation. Automatenhits, Filmumsetzungen, komplexe Abenteuerwerke, innovative Spielkonzepte – für das NES gab es alles von jedem. Jaa, fast – nur Sega entwickelte exklusiv für die eigenen Konsolen. Action- und Hüpfspiele waren dominant, dutzenden von Topspielen standen aber auch extrem viele Sportspaß-Gurken gegenüber.

**ZUBEHÖR:** Pfliffiges Zubehör, mit dem Nintendos Wii heute punktet, gehörte auch beim NES zum Alltag. Neben den üblichen Alternativ-Joypads und -Boards verführte die Fitness-Matte zur körperlichen Bewegung vor dem Bildschirm, ein Roboter sollte den Erdingergeist wecken und zahlreiches "Cyber"-Equipment (u.a. der Power Glove von Mattel oder eine 3D-Brille) gaultelten virtuelle Welten der Fruhzeit vor.

**SAMMELSURIMUM:** Selten ist das NES wirklich nicht – in gutem Zustand und mit Originalverpackung aber locker 50 Euro wert. Spiele gibt's ab 5 Euro aufwärts; beliebte Titel kosten schnell 20 Euro und mehr. Achtung Importfälschen: Weder die japanischen Spiele (anderes Format), noch die US-Versionen (Anti-Import-Chip) laufen auf den europäischen Konsolen. Nintendo hielt es damals sogar für nötig, Europa in zwei nicht kompatible Regionen (PAL-A und PAL-B) einzuteilen – mit der Folge, dass selbst englische Module auf deutschen Geräten nicht abgespielt werden konnten. Konsolen-Umbauten (selten) und Modul-Adapter (technisch anfällig) sorgen für Besserung, beheben aber nicht das PAL/NISCF-Problem.

# M! GAMES

## Alexej Pajitnov

Geboren: **16. April 1955**  
Geburtsort: **Moskau, Russland**  
Nationalität: **(mittlerweile) amerikanisch**  
Position: **Freiberuflicher Spieledesigner**

### SOFTGRAPHIE (AUSZUG):

Tetris (1985)  
Welltris (1989)  
Hatriss (1991)  
Microsoft Puzzle Collection (2000)  
Hexic (2005)

**WERDEGANG:** Schon als Jungspund begeisterte sich Alexej Pajitnov Rätsel aller Art, weshalb er eine mathematische Ausbildung einschlug. Danach bekam er einen Job an der Akademie der Wissenschaften in Moskau. Der Ostblock war Mitte der 80er-Jahre noch fest in den Händen des Kommunismus, insofern blieb westliche Technologie für Alexej unerreichbar – er programmierte daher im Rechenzentrum auf einem russischen Elektronika-60-Computers. Weil immer wieder Leerlauf herrschte, hatten die Angestellten Zeit, eigene Ideen umzusetzen und zu experimentieren. Pajitnov spielte mit dem Gedanken, eine Knobel- aus geometrischen Formen zu entwickeln, die selbst mit dem grafisch stark begrenzten Möglichkeiten der russischen Hardware funktioniert – so entstand "Tetris". Vom kommerziellen Erfolg seiner Idee profitierte er allerdings in Russland wenig, weshalb er 1991 in die USA ging und sich in Seattle niederließ. Dort gründete er mit Henk Rogers die "Tetris Company". 1996 trat Pajitnov in die Dienste einer nahe gelegenen Firma – Microsoft. Dort entwickelte er weiterhin Knobel- und Denkspiele, die allerdings nicht an die Popularität seines denkwürdigen Debüts heranreichten. Bevor er sich 2005 selbstständig machte, entwarf er einen letzten Titel für den Windows-Konzern – einen Gegenentwurf zum populären "Bejeweled". Den kennen insbesondere Xbox-360-Spieler, denn er befindet sich kostenlos auf jeder Festplatte: "Hexic".

### SMALLTALK:

- » Alexej Pajitnov wurde 2007 bei den Game Developers Choice Awards mit dem First Penguin Award für seine Pionierleistungen im Casual-Games-Bereich ausgezeichnet.
- » Erst seit 1996 verdient er an der Lizenz von "Tetris" – vorher hielt die Moskauer Wissenschaftsakademie sämtliche Rechte.
- » Pajitnov hat einen kleinen, aber feinen Beitrag zu "Project Gotham Racing 2" geleistet: Er half Bizarre Creations bei der Visualisierung seiner Heimatstadt Moskau und steht deshalb auch im Abspann des Spiels.

# M! GAMES

## GX 4000

Erschienen: **1990**  
Startpreis: **ca. 300 Mark**  
Hersteller: **Amstrad**  
Verkaufte Geräte: **nicht bekannt**  
Spiele: **ca. 30**

**TECHNIK:** Die Modul-basierte Konsole GX 4000 entspricht technisch dem 8-Bit-Computer CPC 6128+ von Amstrad bzw. Schneider (Deutschland) – nur ohne Tastatur und Laufwerk. Die dezent aufgepeppelte Weiterentwicklung des CPC 464 (seit 1984 auf dem Markt) grundet auf einem 280A-Mikroprozessor mit 4 MHz Taktfrequenz – ähnlich MSX oder Colecovision. Vier Tonkanäle und eine Auflösung bis zu 640 x 200 Pixel (allerdings hier nur mit zwei Farben) klingen gut, auch Sprites und rückfreie Hardware-Scrolling sollen sich in den Tiefen des Grafik-Chips verborgen – jedoch wurden diese erweiterten Features von den Spielen praktisch nicht genutzt.

**MARKTBEDEUTUNG:** Nur in wenigen europäischen Regionen wird das GX 4000 vertrieben – ein kurzzeitiges Erscheinen ist für Frankreich und England verblieben. Mehr als 50.000 Geräte dürften allerdings nicht ausgeliefert worden sein – unterem Strich ein verzweifelter und missratener Versuch, den japanischen Konsolen-Kings Nintendo und Sega mit veralteter Computer-Technik Paroli zu bieten. Ähnlich schnell gescheitert sind damit auch Commodore (C64 Game System) und Atari (XE Game System).

**SPIELE:** Für mehr als zwei Dutzend Spiele hat es nicht gereicht – aktiv waren insbesondere französische Entwickler wie Titus und Loriciel sowie der englische Ocean-Konzern. Meistens handelt es sich um identische Versionen 'normaler' CPC-Spiele, die schlicht von Kassette auf Modul portiert wurden. Exklusivprogramme gibt es kaum, nur den Konsolen-Beispaß "Burnin' Rubber" hatte Ocean speziell für den Start des GX-4000 entwickelt. Die Spielqualität ist enttäuschend bis belanglos, sieht man von einigen Klassiker-Konvertierungen wie "Pang" oder "Plotting" ab.

**ZUBEHÖR:** Angesichts der kurzen Angebotszeit von wenigen Monaten hatte Amstrad nicht die Zeit, über mittellistige Erweiterungen nachzudenken – außer Ersatz-Joypads gab es kein weiteres Exklusiv-Zubehör. Da die joystick-Buchsen identisch mit denen der CPC-Systeme waren, konnte man jedoch Peripherie wie eine Lichtpistole anstöpseln.

**SAMMELSURIMUM:** In den letzten Jahren ist das GX 4000 samt Spielen recht teuer geworden. Die Konsole kostet ab 50 Euro aufwärts, will man gar die seltensten Spiele wie "Copter 271" ergattern, kann es Richtung 250 Euro gehen. Vorsicht: Inoffizielle Bootleg-Cartridges mit CPC-Spielen, die nie für das GX 4000 erschienen sind (u.a. "R-Type"), tauchen gelegentlich in Internet-Auktionshäusern auf.

# Im Wandel der Zeit

Wie blöd sind wir eigentlich? Die MAN!AC ist das langlebigste deutsche Videospieldmagazin, informiert seit 15 Jahren system- und länderübergreifend. Und statt dieses Jubiläum ganz normal zu feiern, ändern wir den Namen der Zeitschrift – und verzichten auf die DVD.

## Zurück zu den Stärken

Im Vorfeld unseres Jubiläums haben wir analysiert, was ein Magazin bieten muss, um trotz World Wide Web weitere 15 Jahre am Kiosk zu bestehen. Die Kurzform: Wir können nicht schneller sein als das Internet, aber analytischer. Wir können nicht umfassender informieren als das Internet, aber präziser. Wir können nicht mehr Meinung bieten als das Internet, aber fundierter argumentieren. Wir können nicht billiger sein als das Internet, aber unseren Preis wert. Und wir können auf die DVD verzichten, weil die DSL-Verfügbarkeit inzwischen so hoch ist, dass Spielvideos kein exklusives Ausstattungselement eines Heftes mehr sind.

Wir setzen mehr denn je auf die Stärken des Zeitschriften-journalismus: gut recherchierte Artikel, exklusive Reportagen, lesefreundliche Präsentation, Konzentration auf das Wesentliche statt ausuferndem Gelaber. Dazu gönnen wir uns ein Hochglanz-Papier, auf dem die Grafikpracht der HD-Spiele optimal zur Geltung kommt, erhöhen den Umfang und bestücken auch die nächsten 16 Ausgaben mit Retro-Sammelkarten.

Das Ganze hat seinen Preis. Die M! zu erstellen, ist eine anspruchsvolle Aufgabe, die nicht von einer Handvoll Praktikanten zu bewältigen ist. Auch halten wir nichts von hemmungslosem Artikel-Recycling aus Schwesterzeitschriften. Berichte kommen in die M!, weil sie wichtig und richtig sind. Deshalb kostet die M! 4,50 Euro.

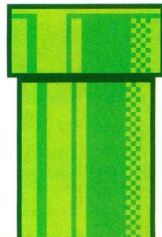
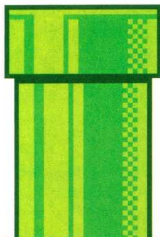
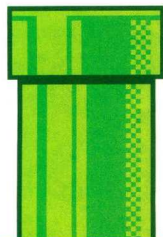


Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover.  
Mehr auf Seite 54.

## Aktiv statt passiv

Mit der 181. Ausgabe der MAN!AC schlagen wir ein neues Kapitel auf – ruhend auf den Grundfesten unserer 15-jährigen Erfahrung, aber mit viel Elan und Ideen für die nächsten Jahrzehnte. Deshalb sind wir auch nicht blöd, wenn wir den Namen ändern und die DVD entsorgen, sondern konsequent. Und weil wir nicht nur Zeitschriften lieben, sondern auch das Internet, seht Ihr in wenigen Wochen den neuen Online-Auftritt mit innovativen Features, exklusiven Spielvideos und tagesaktuell gepflegten Inhalten – wie immer unter [www.maniac.de](http://www.maniac.de). Freunde von Wortspielen dürfen gerne auch auf [www.mausrufezeichen.de](http://www.mausrufezeichen.de) surfen.

# WELCOME TO WARP ZONE!





6 LittleBigPlanet

**TITELTHEMA**

6 LittleBigPlanet PS3  
Wir besuchen den spielbaren "LittleBigPlanet" und kehrten als glückliche Sackboys zurück. Lest alles über Media Molecules magischen Miniwelt-Baukasten im interaktiven MI-Preview.

**NACHRICHTEN**

14 Politik, Forschung, Ausbildung, E-Sport & mehr  
Korg OS-10 Synthesizer, Tougeki '08, GC Developers Conference, Pandora, Ensemble-Studios am Ende

**VORSPIEL**

20 Divinity 2: Ego Draconis, FUEL, Ride to Hell, UFC 2009  
Undisputed, X-Blades

**RUBRIKEN**

5 Editorial	54 Abonnement
26 Spiele-Termine	120 Vorschau
109 Manischer Monat	120 Impressum/Inserenten
110 Leserbrief	

**PREVIEW**

39 Damnation	PS3 / 360
42 Dead Space	PS3 / 360
40 Far Cry 2	PS3 / 360
28 Heavy Rain	PS3
34 Grand Theft Auto: Chinatown Wars	DS
36 Need for Speed Undercover	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
38 Sonic Unleashed	PS2 / PS3 / 360 / Wii

**ONLINE**

94 Bomberman Blast	Wii
92 Critter Round-Up	Wii
94 MaBoShi: Drei-Formen-Action	Wii
91 Mega Man 9	PS3 / 360 / Wii
92 Midnight Pool	Wii
91 Pirates vs. Ninjas Dodgeball	360
94 Plättchen: twist 'n' paint	Wii
91 Shred Nebula	360
95 Strong Bad's Cool Game for Attractive People Ep. 1	Wii
93 Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars	Wii
92 The Last Guy	PS3

**IMPORT**

99 Captain Rainbow	Wii
100 From the Abyss	DS
100 Initial D Extreme Stage	PS3

**TECHNIK**

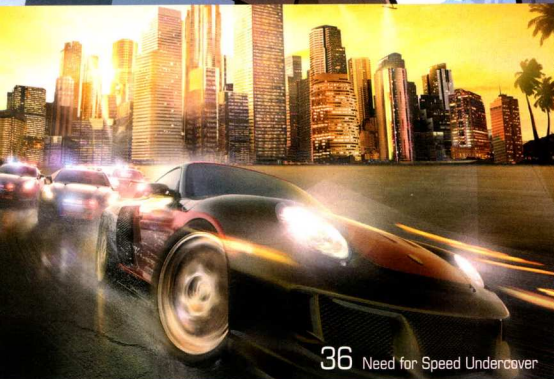
104 Frag Dr. M!
105 Kino trifft Spiel
106 PS3 als TV-Center PlayTV und Festplattentausch
108 Was ist was: Shader



16 SPIELKARTEN  
ZU SUPER SMASH  
BROS. BRAWL



34 Grand Theft Auto: Chinatown Wars



36 Need for Speed Undercover



28 Heavy Rain

**SPIELE-TEST**

- |   |                                  |
|---|----------------------------------|
| 79 Ankh – Der Fluch des Skarabäenkönigs                 | DS                               |
| 59 Baja: Edge of Control                                | PS3 / 360                        |
| 77 Brothers in Arms: Hell's Highway                     | PS3 / 360                        |
| 61 Crazy Machines                                       | DS                               |
| 83 Dancing Stage SuperNOVA 2                            | PS2                              |
| 83 Dancing Stage Universe 2                             | 360                              |
| 66 de Blob  | Wii                              |
| 65 Ferrari Challenge                                    | Wii                              |
| 78 FIFA 09  | PS2 / PS3 / 360                  |
| 56 Fracture   | PS3 / 360                        |
| 83 Hellboy: The Science of Evil                         | PS3 / 360 / PSP                  |
| 60 Infinite Undiscovery                                 | 360                              |
| 76 Lego Batman  | 360                              |
| 74 Mercenaries 2: World in Flames                       | PS2 / PS3 / 360                  |
| 65 Naruto: Ultimate Ninja 3                             | PS2                              |
| 67 NBA Live 09  | PS3 / 360                        |
| 83 Opoona   | Wii                              |
| 65 Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations | DS                               |
| 84 Pro Evolution Soccer 2009                            | PS3 / 360                        |
| 58 Samba De Amigo                                       | Wii                              |
| 82 SimCity Creator                                      | Wii / DS                         |
| 80 Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft            | DS                               |
| 61 Soulcalibur Legends                                  | Wii                              |
| 63 Spore: Wilde Kreaturen                               | DS                               |
| 75 Star Wars: The Force Unleashed                       | PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS |
| 68 TNA IMPACT!  | PS3 / 360                        |
| 64 Viva Piñata: Chaos im Paradies                       | 360                              |
| 65 Viva Piñata DS                                       | DS                               |
| 62 Wario Land: The Shake Dimension                      | Wii                              |
| 79 Wind & Water Puzzles                                 | DC                               |
| 81 Yakuza 2   | PS2                              |
| 85 Ausgewählte Casual Games                             | Wii / DS                         |

**NACHSPIEL**

86 Metal Gear Solid 4: Hideo Kojima im Gespräch

**EXTENDED**

- 22 Liebeserklärung: NES  
Nintendos erste Heimkonsole in der Retrospektive
- 48 Games Convention 2008  
So war's in Leipzig, so wird's in Köln
- 52 1000-mal berührt  
Viele, viele bunte DS-Icons
- 88 563 nach Adam Riese  
Im Reich des Schlüsselband-Jägers
- 102 Im Gespräch: Makoto Osaki  
MI! plaudert mit dem Entwicklungsleiter von Segas AM2-Studio
- 112 15 Jahre MANIAC  
Die Gesichter von Deutschlands ältestem Videospiegel-Magazin
- 116 Jubiläums-Gewinnspiel

**— 15 JAHRE —**  
**MANIAC**  
Rückblick & Mega-Gewinnspiel!



# Little Big Planet



Wie beschreibt man ein Spiel, dessen prominentestes Merkmal Eure eigene Fantasie ist? Auf dem "LittleBigPlanet" könnt

Ihr nämlich tun, was immer Euch einfällt. Fast. Streng genommen haben wir es zu je einem Drittel mit einem Plattform-Hüpfer, einem Level-Editor und einem Forum für Mehrspieler-Aktivitäten zu tun. Die Summe dieser Teile ergibt aber ein so einzigartiges Build'n'Jump'n'Run-Spielgefühl, dass wir uns entschlossen haben, dies im Konzept unseres Titelthemas zu würdigen. Macht Euch dessen Text doch einfach selbst! Wir liefern Euch nur die Bauteile und Ihr lest weiter, wo Ihr Lust habt. Alles klar? Dann kann's ja losgehen. Mit welcher der vier folgenden Aussagen könnt Ihr Euch identifizieren? Lest sie einfach alle durch und schon wisst Ihr, wo Ihr beginnen müsst:

» Lasst mal das interaktive Brimborium! Ich will Fakten, Fakten, Fakten! - LIES WEITER BEI KASTEN 1

» Erst einmal will ich wissen, wie sich der Hüftspiel-Part anlässt. - SPRING ZU KASTEN 2

» Ich bin ja so KREATIV! Wie geht das Level-Bauen? - BASTLER ZUM KASTEN 3

» Genug getextet! Wie sieht das Spiel denn nun aus? - GUCKT IHR: KASTEN 4





1

## "LBP" auf einen Blick

Ob online, lokal oder gemixt: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig den "LittleBigPlanet" erkunden. Der Kleine-GroßePlanet hat seinen Namen vom Maßstab der Spielumgebungen. In unserer Welt wären die Sackboy oder -girl genannten Spielfiguren nur wenige Zentimeter groß. Die fotorealistische Struktur der Baumaterialien und die marionettenhaften Bewegungen der 'Ragdoll'-Figuren erinnern an den oscarprämiierten Stop-Motion Film "Quest". In 25 mitgelieferten Hauptlevels und fast doppelt so vielen versteckten Minispielen sammelt Ihr Sackboy-Klamotten und vor allem Baumaterialien für den Kreativ-Modus. Die Entwickler garantieren, dass Ihr im Editor Szenarien auf dem Niveau der vorgefertigten Profi-Stages erstellen könnt. Theoretisch wird so in den nächsten Monaten ein ganzes Universum aus "LittleBigPlanets" entstehen. Ein nie versiegender Level-Nachschub wäre dann über PSN gewährleistet. Vorausgesetzt, das Spiel verkauft sich so gut wie erhofft.

» Verkauft? Was sagt die Branche dazu? - KASTEN 6

» Verkauft? Wie viel kostet der Spaß? - KASTEN 15

2

## Hüftspiel-Part

Nach einem Intro-Video mit gefilmten Träumern, aus deren Köpfen die Bauteile des "LittleBigPlanet" zusammenströmen, landet Ihr mit Eurem Sackbuben im Vorspann des Spiels. Getreu dem Prinzip "Alles ist spielbar" haben sich die Entwickler hier verewigt. Während Ihr an bildschirmgroßen Fotos der Molekültruppe um Mark "Rag Doll Kung Fu" Healey vorbeiwandert, erläutert Euch eine süßsante Märchenonkel-Stimme die grundlegenden Aktionen: Rennen, Hüpfen, Greifen. Kurz darauf schwebt Ihr in Eurer frei einrichtbaren Zentralstation im Orbit des Spielplaneten. Von hier aus habt Ihr Zugang zu vorgefertigten Levels und Minispielen des 'Geschichte'-Modus, dem 'Kreativ'-Modus oder den Online-Features. Die Hauptlevels sind linear verknüpft, teils extrem gut versteckte Schlüssel gewähren Zutritt zu den Minispielen.

» Das Ding hat 'ne Geschichte? Erzählen! - KASTEN 8

» Ich will mehr zur Spielmechanik wissen! - KASTEN 5

» Online-Features? Interessiert mich! - KASTEN 13

24



PS3 Bugsiert den pupsenden Wrestler unter Zeitdruck zum Ziel!



PS3 Licht aus, Spot an! In der Metropole werdet Ihr im Lichtkegel eines flackernden Scheinwerfers mit Elektrizität konfrontiert.

3

## Bau-Modus

Rechts neben dem "LittleBigPlanet" schwebt ein kleiner Mond. In den Kratern dieses Trabanten habt Ihr massig Platz, Eure eigenen Levels zu errichten. Sobald Euer Sackboy auf der Baustelle erscheint, habt Ihr Zugriff auf den Kreativ-Modus. Hier hat Euer 'Pop-It'-Menü erweiterte Einstellungen, mit denen Ihr Objekte, Spielmechaniken und Tutorials wählt. Ansonsten bleibt die Physik-Engine des Jump'n'Run-Parts in Takt. So könnt Ihr bereits während des Bauvorgangs die Statik und Funktionalität Eurer Schöpfung überprüfen. Um in Ruhe arbeiten zu können, dürft Ihr aber Euren Sackboy auf Wunsch zum Fliegen bringen und die Kamera herauszoomen. Außerdem könnt Ihr per Digikreuz alle Arbeitsschritte wieder rückgängig machen und einen Pausen-Modus aktivieren, in dem alle Objekte dort verharren, wo Ihr sie platziert habt. So Jetzt können wir eigentlich mit der Führung durch den M-Levelrohbau beginnen.

» Cool! Nichts wie rein in euren M-Level! - KASTEN 11

» Vorher möchte ich wissen wie man baut. - KASTEN 12

## Super Sackboy Land



Ob Lowrider-Parcour, Luchador-Lupfen oder Levelbaustelle: Euer Sackboy ist dabei! Per Digikreuz legt Ihr in drei Abstufungen fest, ob er gerade fröhlich, traurig, wütend oder ängstlich ist und führt passende Armbewegungen mit den Analogsticks aus. Stickermasken mit einem Foto Eures Gesichts oder aufgesammelte Russen-Klamotten zieht Ihr im 'Pop-It' Menü an.

» Pop-It? Ist das was Schweinisches? - KASTEN 12

PS3 Indiana Sackboy im Schrein der Schlangen: Auf dem Weg zum Finale der vierten Welt werdet Ihr fast gegnillt.

## Der Planet der Meisterbauer



**PS3** In den lieblichen Gärten des Königs absolviert Ihr auf dem Rücken eines Rollpferdes Euer erstes Rennen.



**PS3** In Mags' Metropole braust Ihr mit zwei Spielern durch einen Hindernisparcour.



**PS3** "Parodius" lässt grüßen: In den Tempeln des großen Magiers leben langbeinige Tänzerinnen.



**PS3** Per Raketenluftschiff segelt Ihr auf den Inseln des Sensei in den Schlot eines Vulkans.

Die Geschichte von "LBP" dreht sich um die acht Meisterbauer. Diese mythischen Wesen beherrschen perfekt, was Ihr im Kreativ-Modus noch lernen müsst: Sie bauen Levels! Je drei Hauptlevels und ein halbes Dutzend Minispiele pro Meisterbauer bedecken die Oberfläche des "LittleBigPlanet". Zunächst besucht Ihr einen freundlichen König und seine Anfänger-Gärten, dann dessen vierbeinigen Amtskollegen Zola in der Savanne. Nach der mexikanischen Totenhochzeit von Braut Frida helft Ihr deren sprengfreudigem Onkel jalapeño beim Duell gegen einen Sheriff. Die Mechanikerin Mags versorgt Euch während Eures Großstadt-Aufenthaltes mit Ferraris und auf der Insel des Sensei exorziert Ihr den bösen Geist Oni. In den Bollywood-Abschnitten des großen Magiers erklettert Ihr blauhäutige Tänzerinnen, bevor Ihr Euch schließlich dem geheimnisvollen Sammler stellt.

» Crazy, wie spielt es sich? - KASTEN 5  
» Was haltet Ihr davon? - KASTEN 10

## 5 Spielmechanik

Der Analogstick lässt Euch tippeln oder sprinten, die X-Taste springen und per R1-Knopf krallt Ihr Euch in Materialien wie Schaumstoff, Schwämmen oder anderen Sackboys fest. Mit diesen Bewegungsoptionen arbeitet Ihr Euch durch teils überraschend knobellastige, seitlich scrollende Levels. Obwohl die Mechanik zweidimensional abläuft, sind alle Abschnitte dreifach in die Tiefe gestaffelt. Eine Automatik schützt Euch vor Abstürzen im 3D-Raum. Trotzdem kommt es vor, dass Ihr irgendwo feststeckt. In so einer Notlage müsst Ihr Euren Sackboy per "Pop-It" Menü platzen lassen, um beim letzten Rücksetzpunkt wieder einzusteigen.

» Mechanisch-Manisch! Jetzt zur Story! - KASTEN 8  
» Sackboy-Suizid? Die können sterben? - KASTEN 9  
» Wie findet Ihr denn den Hüpf-Parv? - KASTEN 10



## 6 Branchen-Echo

Wenn selbst 'Nintendo of America'-Präsident Reggie Fils-Aime in einem Newsweek-Interview zugibt, wie sehr er Sony um das gigantische Planetenbaby beneidet, ist klar: "LittleBigPlanet" gilt gemeinhin als potenzieller PS3-Systemseller. Spieler und Bastler treffen sich online, zocken zusammen oder tauschen selbstgemachte Objekte, Levels, ja sogar ganze Welten und tragen zum wachsenden "LBP"-Kosmos bei. Ein Erfolgskonzept, das im PC-Lager bereits seit Jahren bei "Counter-Strike" oder "Warcraft 3" funktioniert und hohe Absatzzahlen garantiert. Anders als bei den letztgenannten Titeln stehen die drei Säulen 'Spielen, Bauen und Kommunizieren' aber nicht für sich, sondern werden vom sympathischsten Stück Sackleinen der Videospiegelgeschichte verknüpft.

» Apropos Sack: Was ist mit Sackboy? - KASTEN 4  
» Apropos Leinen: die Online-Modi? - KASTEN 13

7

## Monsterklötze mit Hirn

Die Gegner von "LBP" sehen meistens aus wie monströse Bauklötze oder lebendig gewordene Laubsägearbeiten. Im Jump'n'Run-Modus begegnen Euch unverwundbare Riesenkrokodile, stachelbewehrte Automaten, die mit Hammerarmen Eure Sprungattacken abwehren oder mexikanische Ringkämpfer, denen Ihr von unten die Weichteile zerlegt. Weichteile hat jeder Gegner in Form von einer oder mehreren zerstörbaren Hirnkapseln. Kriegt Ihr die kaputt, verpufft das Vieh zu buntem Dampf. Im Kreativ-Modus dürft Ihr die Gehirne selbst programmieren und Eure Schöpfungen damit zum Leben erwecken. Mit einfachen Mechanismen wie Federbeinen, Rädern und Augen gebt Ihr Euren Klotz- Kreaturen Charakter, ein angeklebtes Hirn lässt den Lebensfunken überspringen. Aus den drei Befehlen: 'Spieler folgen', 'Spieler meiden' und 'Spieler Ignorieren' sowie weißen Navigatorpunkten zur Richtungsänderung erstellt Ihr monströse Verhaltensweisen, die denen von Goombas, Koopas und selbst Bowsern in nichts nachstehen.

- » Können mich die Viecher eigentlich umbringen? - KASTEN 9
- » Was haltet Ihr insgesamt vom Kreativ-Modus? - KASTEN 14

10

## Jump'n'Run-Fazit

Es gibt talentiertere Jump'n'Run-Helden als die Sackboys. Mario springt exakter und Sonic rennt schneller. Sackboys hängen schon mal in Sackgassen fest, aus denen nur der Selbstmord sie befreit und manchmal klappt die Navigation in den drei Tiefenebenen nicht richtig. Aber: Es gibt keinen zweiten Jump'n'Run-Helden, der sich jedes Level, den er spielt, selber bauen kann. Dafür mal feststecken ist okay. Außerdem ist das Leveldesign durchgehend exquisit, der Soundtrack ein Genuss. Highspeed-Passagen in allerlei Höllenmaschinen wechseln in schneller Folge mit haarsträubenden Kettenreaktionen, zeitkritischen Parcours mit High-Score-Rankings und zuschnappenden Riesenkrokodilen. Obendrauf gibt es in jedem Level Tonnen motivierender Belohnungen: Gerade habt Ihr noch gegen ein Bauklotz-Monster gekämpft, schon bekommt Ihr es als Objekt für den Kreativ-Modus. Vergesst nicht: Der Jump'n'Run-Part ist noch nicht alles!

- » Stimmt! Auf zum Kreativ-Modus. - KASTEN 3
- » Alles klar. Schlussplädoyer bitte! - MAX-MEINUNGSKASTEN



9

## Lebensgefahr!

Sackboys haben keine Energieleiste. Längerer Kontakt mit Feuer, Strom oder Gas sowie Feinden und großer Druck zerstören sie. Ihr sammelt aber keine Leben, sondern aktiviert Rücksetzringe per Berührung. Immer wenn Ihr sterbt, schalten die Ringe ein leuchtendes Segment ab. Beim letzten Segment leuchten die Ringe rot. Wenn Ihr jetzt einen Fehler macht...

- » Ihr habt Euer letztes Leben verbraucht und seid tot! Zurück zum Anfangskasten mit dem Ausrufezeichen!

## LITTLE BIG

## PLANET



## Der M!-Tower

Das ist er also. Frucht zweier Bautage und trotzdem noch ein Rohbau: Unser M!-Tower. Die Story: Als neuer Volontär müsst Ihr Euch durch die Stockwerke arbeiten, um Chefredakteur Olli einen immens wichtigen Datenträger zu bringen. Das Konzept: Auf jedem Stockwerk wartet ein Redakteur mit einer Aufgabe. Ulrich lässt Euch Müll wegräumen, Matthias will als Gourmet-Luma zu einer Honigflasche fliegen. Unsere Levelansicht im Hintergrund zeigt übrigens den Bau-Modus in der weitesten Zoomstufe. Zwei Erfahrungen nahmen wir vom Richtfest mit. Erstens: Bauen ist zeitaufwändig. Gerade anfangs probiert Ihr stundenlang herum und lasst Euch neue Werkzeuge erklären. Auch ist es zu Beginn nicht leicht, die drei Tiefen-Ebenen sinnvoll auszufüllen. Damit Euer Level schön aussieht, müsst Ihr mindestens noch mal so viel Zeit investieren. Zweitens: Bauen macht süchtig! Als nächstes bauen wir Donkey Kong, der mit Bomben wirft! Und dann...

» Wie baut man genau? – KASTEN 12  
 » Ihr habt Bastelsucht? – KASTEN 14



PS3 Dank eines 'Magischen Mund'-Objekts begrüßt Michael den Spieler mit Gelächern.

## Werkzeuge

Per 'Pop-It'-Menü manipuliert Euer Sackboy seine Umgebung. Im Hüpfspiel-Part findet Ihr hier alle gesammelten Klamotten und Accessoires sowie Sticker in allen Variationen, die Ihr auf Levelobjekte und Spielfiguren kleben könnt. Im Kreativ-Modus habt Ihr Zugriff auf Euren Fundus an Baumaterial, diverse geometrische Grundformen sowie Verbindungselemente wie Gummibänder oder Motoren und Schalter. Per PS3-Kamera gestaltet Ihr eigene Sticker und Gameplay-Sätze lassen Euch Speicherpunkte platzieren oder zeitkritische Parcours definieren. Sämtliche Bau-Optionen gehen per Controller flott von der Hand. Nur schreiben solltet Ihr per USB-Tastatur.

» Argh! Ein Monster! - KASTEN 7

## Geräte



14

## Bauen-Fazit

Ihr wollt ein gutes Level bauen? Nehmt einen Monat Urlaub! Zwar ist die Aussage der Entwickler, man könne innerhalb weniger Minuten eine spielbereite Szene kreieren, nicht gelogen; doch wenn Ihr ein richtig gut spielbares Level wollt, das außerdem noch toll aussieht, könnt Ihr Euch für Tage von der Außenwelt verabschieden. Das ist auch gut so. Durch die Einbettung des Kreativ-Modus' in das Gesamtspiel und die Ausführung sämtlicher Konstruktionsschritte per Sackboy wird das Levelbauen selbst zum Spiel! Meisterhaft wirkt auch die didaktische Aufbereitung neuer Werkzeuge und Objekte in lustigen, interaktiven Tutorials mit Märchenonkel-Stimme. Erst als Belohnung für absolvierte Trainings bekommt Ihr neue Elemente. So habt Ihr nie ein Werkzeug in der Hand, dessen Funktion Euch schleierhaft wäre. Gleichzeitig sammelt Ihr im Hüpfspiel-Part vorgefertigte Gegner und Objekte auf, die Ihr dann in Euren eigenen Levels benutzen und manipulieren könnt. Denn vergesst nicht: Der Kreativ-Modus ist noch nicht alles!

» Richtig! Hopp hopp zum Hüpfspiel-Part! - KASTEN 2

» Wo geht's hier zum Ausgang? - MAX-MEINUNGSKASTEN

13

## Online-Modus

In unserer Preview-Fassung war der Online-Part noch nicht final. Im Solo-Modus fanden wir aber Passagen für kooperatives Teamplay, Minispiele für bis zu vier Teilnehmer und eine Option zur Tausch-Freigabe selbstgemachter Objekte im Kreativ-Modus.

» Kreativ-Modus? - KASTEN 3

## 439,95 Euro...

...kostet "LittleBigPlanet!", wenn Ihr es im Bundle zusammen mit einer 80GB-PS3 samt Dualshock-Controller kauft. Für das Spiel alleine müsst Ihr rund 70 Scheinchen hinblättern. Das Gerücht über einen möglichen Download des Spiels im PS-Store können wir an dieser Stelle nicht bestätigen. In Übersee winken Online-Vorbestellern aber bereits exklusive Sackboys in Form von Kratos oder Nariko, ähnliche Aktionen für Europa hat Sony angekündigt.

» Soll ich mir das kaufen? - MAX-MEINUNGSKASTEN

15



### Max Wildgruber

Ich war schon als Kind ein Videogame-Designer. Meine Spiele bestanden aus Bauklötzen, Lego oder Zeichenpapier und liefen auf der Hardware meines Kopfes. Wenn ich "LBP" zocke, fühle ich mich in diese glückliche Zeit zurückversetzt, nur dass ich jetzt meine Werke speichern und mit anderen teilen kann. Natürlich könnte ich bemängeln, dass die physikalische Korrektheit und das offene System auf Kosten des Jump'n'Run-Parts geht. Will ich aber nicht! Weil der Hüpfspiel-Teil auch für sich genommen sehr lustig und knifflig ist. Vor allem aber, weil mich die Designer ständig zum Selbermachen einladen. Kaum begreife ich die Funktion einer rätselhaften Schaltermechanik, bekomme ich den ganzen Mechanismus für den Kreativ-Modus und will ihn sofort verbauen. Dass der Level-Editor schließlich selbst in Gestalt eines Hüpfspiels daherkommt und sämtliche Materialien mit fast haptischer Qualität simuliert werden, macht "LBP" vollends zum genialen, kunstlerisch wie kreativ anspruchsvollen Build'n'Jump'n'Run!

### LITTLEBIGPLANET

System	PS3
Entwickler	Media Molecule, England
Hersteller	Sony
Genre	Build'n'Jump'n'Run
Termin	29. Oktober

#### DAS GEFALLT UNS:

- » fotorealistische Texturen
- » sympathische Sackboys
- » spielerischer Levelbau
- » zum Bauen anregender Hüpfspiel-Part
- » didaktisch hervorragende Tutorials
- » alles aus einem Guss

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Die automatische Navigation in den drei Tiefenebenen führt in beiden Spielmodi zu Komplikationen

**Fazit** - Endlich etwas Neues! "LBP" hat das Zeug zum nächsten, ganz großen Videospielding. Lasst Euch diesen Kreativ-Ordnal keinesfalls entgehen!

# NACHRICHTEN

## Pandora – Konkurrenz für DS und PSP?

**DEUTSCHLAND** • Der Pandora, ein neues Open-Source-Handheld auf Linux-Basis, soll am 13. November erscheinen und will vor allem eine Sache nicht – in Konkurrenz mit DS und PSP treten; angesichts der Softwarepalette der beiden großen Kleinen kann der Pandora nur verlieren. Vielmehr sollen der schnelle CPU-Kern, die verbaute Tastatur und das Linux-Betriebssystem experimentierfreudige Taschenspieler überzeugen. Wir fragen uns: Ist der Pandora so gut verarbeitet wie der DS und leistungsstark wie die PSP? Oder doch nur portabler Emulator und Spielzeug für Heimentwickler? Antworten liefern wir in einer der nächsten Ausgaben.



Größenvergleich: Der alte DS, der neue Pandora und die PSP.



In Leipzig vorgestellt: Auf der GC-Messe wurde bis zur letzten Sekunde am Pandora-Prototypen geschraubt (oben).

## Deutschland-Aus für Sega-Trio

**MÜNCHEN** • Sega hat unlängst bestätigt, dass weder "Mad World" und "House of the Dead: Overkill" für Wii noch "Golden Axe: Beast Rider" für PS3 und Xbox 360 offiziell in Deutschland veröffentlicht werden. Während bei den beiden Wii-Titeln schon abzusehen war, dass eine USK-Prüfung wenig Aussicht auf eine 'Ab 18'-Freigabe bietet, ist das Hack'n'Slash-Abenteuer "Golden Axe" tatsächlich durchgefallen. Anders als beim ähnlichen "Viking" verzichtet Sega auf einen erneuten Anlauf oder die Produktion einer entschärften Fassung. Für volljährige Zocker ist die Situation nicht erfreulich, ein Gutes hat die Sache aber: Bis zur Unkenntlichkeit verstümmelte Fassungen bleiben uns erspart.

## Zitat des Monats



"Früher war die E3 wie ein eskalierendes Wettrüsten – jetzt fühlt sie sich wie ein Zombie an."

Will Wright, Maxis-Begründer & Erfinder von "Sim City", "The Sims", "Spore"

## Microsoft schließt "Halo Wars"-Studio

**REDMOND** • Microsofts Ankündigung, die hauseigenen Ensemble Studios aus finanziellen Gründen zu schließen, kam überraschend. Das Entwicklerteam wurde durch die erfolgreiche Echtzeit-Strategie-Reihe "Age of Empires" für PC bekannt und arbeitet derzeit an "Halo Wars" für die Xbox 360, welches vor der endgültigen Schließung fertigge-



stellt wird. Laut Aussagen von Microsoft soll dieser finanziell bedingte Schritt dem Wachstum der Microsoft Game Studios dienen. Dort werden auch die meisten Ensemble-Mitarbeiter untergebracht und kümmern sich u.a. um zusätzliche Inhalte zu "Halo Wars"; die Ensemble-Führungsriege will ein neues, unabhängiges Studio gründen.

## Free Realms: MMORPG für Kinder

**SAN DIEGO** • Sony Online Entertainment will das Genre 'Online-Rollenspiel' auch für jüngere Zocker zugänglich machen. "Free Realms" erscheint für die PS3 und fordert keinerlei monatliche Gebühren vom Spieler. Das MMORPG wurde extra für 9- bis 14-jährige Spieler konzipiert und bietet kurzweilige Abenteuer wie z.B. eine Schatzsuche. Auch die Aufzucht von Haustieren ist möglich – ebenso der Chat mit Freunden, denen ihr sogar Fotos schicken könnt. Besorgte Eltern haben dank eines speziellen Administrations-Tools die Kontrolle über die Spielzeit und das Chatverhalten ihrer Schützlinge; als Termin für das vielversprechende Konzept wurde das nächste Kalenderjahr ins Auge gefasst.



**PS3** Märchenhafte Idylle und jede Menge Abenteuer zu bestehen – wir sind gespannt, ob das Online-Konzept für Kinder aufgeht.

## Wahlbegeisterung via Xbox Live



**360** Obama vs. McCain auf Konsole – die 'Rock the Vote'-Website hat im Dashboard der Xbox 360 ein eigenes Design.

**USA** • Die amerikanische Organisation 'Rock the Vote' motiviert junge Menschen unter 30 Jahren zur aktiven Beteiligung an der US-Politik. Nun soll eine Kooperation mit Microsofts Online-Service Xbox Live die Benutzer für die bevorstehende Präsidentschaftswahl begeistern. Seit dem 25. August können US-Spieler via Xbox Live an Wahlumfragen teilnehmen, ihre Meinung zu den Präsidentschaftskandidaten kundtun und sich zur Wahl anmelden. 'Rock the Vote'-Geschäftsführerin Heather Smith sieht die Partnerschaft als eine Chance: "Wir müssen dorthin gehen, wo junge Menschen sind, um sie zu erreichen." M! fragt: Wann können deutsche Daddler via Xbox Live über Merkel, Müntefering & Co. diskutieren?

## Neue Wii-Kanäle: Foto-Alben & Mangas

**JAPAN** • In Japan sorgen namhafte Partnerfirmen dafür, dass sich Nintendos Wii-Konsole schrittweise in ein nützliches Haushaltsgerät und eine Medienzentrale für die ganze Familie verwandelt. So gründeten die vier größten Manga-Verlage der Comic-Nation Japan – Kadokawa, Kodansha, Shueisha und Shogakukan – vor einigen Wochen das Joint-Venture Librica, das digitale Mangas über Internet und Wii in die Haushalte liefern soll. Für den zweiten Schritt ist geplant, dass auch dem Taschenspieler DS drahtlos Comics aufgespielt werden. Mit welchen Schwertschwingern, Superhelden und Monstern der digitale Manga-Vertrieb startet, wurde noch nicht bekannt gegeben.

Dagegen ist der neue Kanal, den Nintendo zusammen mit Fujifilm installiert, schon eröffnet: Übers Wii-Menü nimmt die Fuji-Fotokette digitale Schnappschüsse entgegen, drückt und bindet sie zu Fotoalben und Kalendern. Auch Visitenkarten im

Nintendo-Design und mit persönlichem Mii-Konterfei hat der Fujifilm-Kanal im Angebot. Für Deutschland ist der praktische Foto-druck-Dienst noch nicht angekündigt.



## TERMINKALENDER OKTOBER BIS DEZEMBER

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
9.-12.10.	Tokyo Game Show	Tokio, Japan	Messe für Video- und Computerspiele	<a href="http://tgs.cesa.or.jp/english">tgs.cesa.or.jp/english</a>
10.-11.10.	BlizzCon	Anaheim	Hausmesse von Blizzard	<a href="http://blizzard.com/us/blizzcon/">blizzard.com/us/blizzcon/</a>
11.10.	Subotron-Vortrag	Wien	Vortrag zum Thema: Independent Games	<a href="http://www.subotron.com/lectures/">www.subotron.com/lectures/</a>
23.-26.10.	Spiel 2008	Essen	Messe rund ums Thema Spielen & Comics	<a href="http://merz-verlag.com/spiel/">merz-verlag.com/spiel/</a>
25.10.	Subotron-Vortrag	Wien	Vortrag zum Thema: Computerspiele der Wissenschaften	<a href="http://www.subotron.com/lectures/">www.subotron.com/lectures/</a>



In der abgedunkelten Halle zählt nur der Kampf Mann gegen Mann – hier geht es nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern auch um viel Geld.

## Kampf der Prügelspiel-Titanen

**TOKIO** • Videospiele zocken macht Spaß, dennoch würden sie die wenigsten als Zuschauersport bezeichnen. Spätestens das Gipfeltreffen der Beat'em-Up-Profis auf dem japanischen Tougeki-Turnier beweist jedoch, dass elektronischer Sport genauso spannend und dramatisch sein kann wie andere Sport-Ereignisse.

Das diesjährige Turnier wurde im Differ Ariake ausgetragen – sonst finden in der Halle echte Kampfsport-Veranstaltungen statt; die perfekte Umgebung also – auch die Tougeki-Teilnehmer marschieren unter Blitzlicht-Gewitter und Anmoderation in die Arena ein. Die Kämpfe werden auf einer Bühne vor jubelnden Zuschauern zelebriert, auf große Leinwände projiziert und von drei Moderatoren energisch kommentiert.

Das Mega-Event stellt das Finale eines mehrere Monate andauernden, landesweiten Turnieres dar.

Jedes Jahr werden in den japanischen Spielhallen mehrere Qualifikations-Wettkämpfe veranstaltet, in denen sich die Besten der Besten für das Finale qualifizieren; dieses Kunststück gelang auch dieses Jahr einigen ausländischen Teams (auf Events in Europa und Amerika). Spätestens in der zweiten Runde jedoch eliminierten die Pro-Gamer aus Japan sämtliche ausländischen Teams.

Ausgerichtet wird die Veranstaltung Jahr für Jahr vom japanischen Arcadia-Magazin, einer Schwesterzeitschrift der berühmten Famitsu. Das Arcadia-Team stellt dank langjähriger Spielhallen-Erfahrung sicher, dass nur Spiele zum Turnier zugelassen werden, die das Potenzial für spannende Matches haben. In diesem Jahr waren das "Virtua Fighter 5 R", "Tekken 6", "Guilty Gear XX Accent Core", "King of Fighters 98 Ultimate Match", "Street Figh-

Eiji 'Chibita' Komatsu galt lange als bester "Virtua Fighter"-Spieler der Welt; ein großes Turnier konnte er noch nie gewinnen – da nützt auch der höchste Rang im "Virtua Fighter"-Network nix.



ter 3: Third Strike", "Super Street Fighter II X", "Hokuto no Ken", "Arcana Heart 2" und "Melty Blood: Act Cadenza".

Besonders packend die Team-Finales: In "Street Fighter 3" drehte der Spieler "MOV" einen 2:1-Rückstand um und führte sein Team zum Sieg – mit nur eineinhalb Händen. Am Vortag brach er sich bei einem Fahrradunfall die rechte Hand und konnte seine Moves nur mit zwei Fingern ausführen. Die "Arcadia" kürte ihn schon jetzt zur lebenden

Beat'em-Up-Legende. Überraschend das Sieger-Team bei "Guilty Gear": Können in Perfektion zeigte der Spieler 'Elute', der das gegnerische Team im Alleingang besiegte. Nachdem sein Team fast in der ersten Runde ausgeschieden wäre, hatte niemand damit gerechnet.

Wie immer war das Filmen vor Ort verboten, die Matches werden auf DVD gebannt und verkauft. Die fantastischen Begegnungen und vieles mehr ersehnt ihr ab 30. Oktober beim Importhändler Eures Vertrauens.



Die Sponsoren des Turniers nutzten die Gelegenheit, um ihre kommenden Hits zu präsentieren – wie hier Arc System Works die 2D-Schlagerei "Blaz Blue".



Vor den Matches stellen sich die Spieler den Fragen der Moderatoren. Links im Bild stehen die Gewinner aus "Super Street Fighter II X", "Otochun" und "ARF".





## Mobile Musiker: Korg DS-10

**JAPAN** • Basierend auf dem analogen Synthesizer-Klassiker der späten 70er-Jahre, dem Korg MS-10, spendiert AQ Interactive dem DS ein Highlight: die erste Software-Synthesizer-Emulation samt vielseitigem Step-Sequencer, Effekten und Stylus-Bedienung. Bislang war das Modul nur in Japan erhältlich – am 11. Oktober erscheint der "Korg DS-10" auch in Deutschland.

Habt Ihr Spaß am Experimentieren und Grundkenntnisse in Sachen Klangerzeugung sowie Sequencing (dem Vorgang des Arrangierens am Computer), ist aller Anfang gar nicht schwer. Doch auch Anfänger werden angesprochen: Die Software ist einsteigerfreundlich und klar für Hobby Musiker konzipiert. So könnt Ihr z.B. den unteren Schirm des DS als "Scratchpad" nutzen. Einprogrammierte Sequenzen werden mittels Stylus-Bewegung live moduliert und verschiedene Parameter wie Pitch

(Tonhöhe), Cutoff (ein in Trance-Musik oft eingesetzter Filtereffekt) und Lautstärke verändert. Dann fix die Aufnahme aktiviert und schon ist die Veränderung eingebaut.

Auch Mehrspieler-Kompositionen sind erwünscht: Bastelt gemeinsam mit anderen "DS-10"-Freunden an den Klängen und komponiert die Mücke für die nächste Party.

### Schritt für Schritt

Wie erstellt Ihr nun den nächsten DS-Chart-Hit? Die Software ist unterteilt in zwei grundsätzliche Komponenten: Klangerzeugung (bestehend aus zwei Synthesizern, Schlagzeug- bzw. Rhythmusmodul) und Step-Sequencer. Mit Ersterer erschafft Ihr Sounds und Effekte, den Step-Sequencer nutzt Ihr, um die Notenreihenfolge (Melodien, Rhythmen und Bassläufe) und das Arrangement zu gestalten. Der ausgewählte Takt

und Rhythmus werden live abgespielt, derweil wechselt Ihr zwischen den Komponenten und werkelt an den Klängen. Wie Ihr arbeitet, bleibt Euch überlassen: Ändert den Bass, fügt eine Note hinzu, schraubt am Delay-Effekt und springt dann zum zweiten Synthesizer, um am Cutoff-Filter zu drehen; Probieren geht über Studieren – ganz in der Tradition der Analog-Synthesizer der frühen Elektro-Generation.

Der Sequencer funktioniert so: In von Euch definierten Taktklängen läuft ein Muster im Loop durch; Ihr platziert in einer Notenmatrix dort ein Kästchen, wo eine Note erzeugt werden soll. So entsteht Schritt für Schritt eine Melodie oder Sequenz. Zusätzlich steht ein grafisches Keyboard zur Verfügung – damit tippt Ihr Noten live ein. Insgesamt finden etliche Melodien auf dem Modul Platz.

### Wie klingt's?

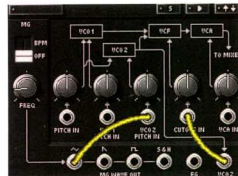
Klanglich ist der DS-Kopfhörer-Ausgang nicht für den "Korg DS-10" ausgelegt – er bietet weder optimale Qualität noch genügend Lautstärke. Doch die kantigen, zischenden Sounds haben trotz der Audio-Artefakte ihren Charme.

Für Taschengeld-freundliche 40 Euro bietet das Modul viele Features wesentlich teurerer Programme und Plug-ins für vollwertige Sequencer am PC oder Mac. Profis staunen ob der vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten und des satten Sounds – wenn auch die Klangbrillanz gegenüber der Profi-Software natürlich fehlt.

**FAZIT:** Der Korg DS-10 ist perfekt für musikinteressierte DS-Zocker und erwachsen genug, um auch ambitionierten Musikern ein Werkzeug an die Hand zu geben, mit dem sie ihre Ideen unterwegs festhalten können, um sie später in große Projekte einzubauen. Die Elektromusik-Szene ist voller kreativer Köpfe: Schon der Game Boy wurde und wird als Musikinstrument eingesetzt – wir erwarten bald die ersten Bands mit einem DS auf der Bühne. Mit entsprechenden Exportmöglichkeiten könnten künftige DS-Synthesizer zum Segen für kleine Hobbystudios werden.

### MUSIK-EXPORT

Leider kann der "Korg DS-10" weder Sequenzen noch ganze Stücke zum PC exportieren. Ihr dürft Euer Projekt lediglich an den DS eines Komponistenkollegen senden. Wer seine Arbeit dennoch als MP3 präsentieren oder mobil erstellte Ideen in ein bestehendes Studioprojekt einbinden möchte, muss den Kopfhörerausgang des Handhelds abgreifen und die Sounds mit dem Rechner aufzeichnen. Zur Weiterverwendung gebt Ihr das Projekttempo in Beats per Minute am Computer ein und schon ist das Ganze synchron.



**DS** Die Programmierer haben – ganz im Stil des analogen Vorbilds – eine grafische Routing-Funktion eingebaut.

## Wir sind die Next Generation: GC Developers Conference 2008

**LEIPZIG** • Unbemerkt von den meisten Besuchern beginnt die Games Convention jährlich mit einer Konferenz der Programmierer und Produzenten – normalsterbliche Gamer haben keinen Zutritt. Vom verschworenen Insider-Austausch mauserte sich die Developers Conference (GCDC) in sieben Jahren zum wichtigsten deutschen Treffen für Macher und Nachwuchstalente. 2008 lauschten weit über 1.000 Teilnehmer aus aller Welt den Vorträgen, die neben technischen Themen wie KI-Entwicklung oder Programmierung moderner Mehrkern-CPUs vor allem die Zukunft der Branche diskutierten – von der In-Game-Werbung bis zu alternativen Entwicklungs-Modellen.



Studenten-Teams der Schulen Games Academy, Gotland University und MediaDesign Hochschule zeigten ihre ersten Spiel-Projekte.

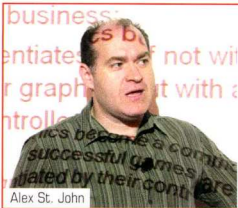
Mit charismatischen Erzählungen und witzigen Bildern analysierte Entwickler-Legende David Perry ("Earthworm Jim", "MDK", "Enter The Matrix") die Zukunft der Branche. Perry glaubt an den Erfolg von kostenlosen Spielen, an Micro-Payments und die Community als einzig wahre Next Generation. So schwarz wie Alex St. John (siehe unten) sieht er die Zukunft der Konsolen nicht, sondern für jeden Hardware-Anbieter eine Nische: "Nintendos Wii dominiert die Hardware-

verkäufe, Sony wird Nummer 1 beim Softwareabsatz und die Xbox 360 führt den Download-Markt an."

Als Surftrip empfahl er den Zuhörern die Webseite der amerikanischen ICT Graphic Labs, die mit revolutionären Techniken menschliche Bewegungen und Mimik digitalisieren. Wer sich für Grafik-Technik interessiert oder 'Digital Emily' kennt, sollte einen Blick auf [gl.ict.usc.edu](http://gl.ict.usc.edu) riskieren und dort das imposante Motion Capturing mittels 'Light Stage' bewundern.



David Perry



Alex St. John

Den Vortrag 'Gaming in 2020' eröffnete Alex St. John, Geschäftsführer des Spiele-Netzwerks WildTangent, mit einer provokanten Aussage: "In zwölf Jahren werden persistente Online-Welten den Markt dominieren. Konsolen haben keine Zukunft, eine weitere Generation wird es nicht geben!" Die gewagte These unterstützte John mit Vergleichen zur Musikindustrie, der Veränderung des Konsumverhaltens und durch Fakten von Erfolgsmodellen: "World of Warcraft" ist mit weit über

einer Milliarde Dollar Umsatz das profitabelste Spiel der Geschichte. Der Online-Vertrieb birgt weniger Risiken als der traditionelle Verkauf physischer Spiele, ein Piraterie-Problem kennen Online-Spiele nicht – das macht sie attraktiv für Entwickler. Der Verkauf tragbarer PCs nimmt weiter zu, nach Johns Meinung entwickeln sich Notebooks zur primären mobilen Spielplattform. John schwärmt von Free-to-Play-Spielen und hält das Konsolen-Modell – erst zahlen, dann spielen – für überholt.

Crytek-Gründer Cevat Yerli resümierte – nicht zum ersten Mal – die Erfolgsstory seines Studios und gewährte Einblick in Pläne, die Johns Konsolen-Abgang zuwiderlaufen: Nachdem die zweite Version der Cry-Engine auf PS3 und Xbox 360 läuft, will man bis 2011 Version 3.0 fertig haben. Denn dann soll die nächste Konsolen-Hardware-Generation startklar sein und wird von Crytek bei der Technik-Entwicklung berücksichtigt. Weil 3D-Spiele damit die Qualität heutiger CGI-Kinofilme

erreichen, wird die Art Direction entscheidend – einzig der grafische Stil mache Spiele unterscheidbar.

Yerli sieht technische Herausforderungen wie z.B. Echtzeit-Ray-Tracing und ein gehöriges Problem darin, dass Kosten bei der Entwicklung der Grafik explodieren: "Jedes Jahr steigen die um fast 50%." Zumindest mit "Crysis" hat sich das Risiko gelohnt, trotz 15 Millionen Euro Entwicklungskosten war das Projekt rentabel; Lizenznehmer der CryEngine 2.0 nannte Yerli nicht.



Cevat Yerli



Michael Capps

Als Epic-Boss Michael Capps zum "Making of Gears of War 2" lud, platzte der Saal aus allen Nähten. Kein Wunder: Der 360-Shooter wurde nicht auf der Games Convention gezeigt, nur GCDC-Besucher durften einen Blick hinter die Kulissen werfen. "Ein Film wird nicht besser, wenn man ihn länger macht" – gemäß dieser Logik schraubt Epic bei der Fortsetzung an der Qualität, statt den Umfang zu erweitern. Epic optimierte nach dem System 'neu, besser, mehr' und hinterfragte 16 Bereiche

des Spiels, z.B. Steuerung und Story: Was war gut, was schlecht? Wo muss man verbessern, wo erweitern?

Diese Vorgehensweise führt laut Capps zu einem tollen Ergebnis – in "Gears of War 2" erwarten den Spieler eine tiefere Story und intensivere Schlachten (mehr Einheiten, zerstörbare Umgebung). Am Ende bedauerte er, dass die Action-Fortsetzung in Deutschland nicht veröffentlicht wird – aufgrund "interessanter Gesetze", wie es der Amerikaner formulierte.

### NEWS-TICKER >>

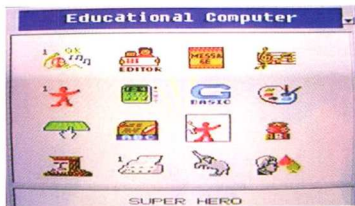
+++ **Runter mit den Preisen:** Seit dem 19. September kostet die Xbox 360 in der der 'Arcade'-Fassung nur noch 180 Euro. Das Standardmodell schlägt mit 240 Euro zu Buche, während für die 'Elite'-Version 300 Kröten fällig werden, mit 180 Euro ist der Einstieg ins Zeitalter der HD-Spiele damit günstiger als je zuvor. +++ **Blick nach Asien:** Der amerikanische Publisher THQ hat eine Niederlassung in Shanghai eröffnet und will

## Ein NES für jedes Kind

**SAN DIEGO** • "One Laptop per Child" – einen Rechner für jedes Kind – forderte Medien-Professor Nicholas Negroponte 2005 auf dem Weltwirtschaftsforum in Davos und fand in AMD, Google und Rupert Murdoch mächtige Unterstützer für den Plan, Kinder in Entwicklungsländern ins Computer-Zeitalter zu holen. Derek Lomas, Leiter eines ungewöhnlichen Retro-Projekts an der Universität von San Diego, geht einen anderen, spielerischen Weg. Seine Hardware für jeden ist ein NES-Nachbau namens "Victor-90". Der chinesische Tastaturcomputer mit Maus, Controllern und zwei Modulen kostet nur 12 Dollar, ist kompatibel zur ersten Nintendo-Konsole NES und dank mitgeliefertem 'NBASIC' frei programmierbar. Der Preis sei unschlagbar und das Gerät für Einsteiger ideal: "Mit den 8-Bit-Rechnern wollen wir Computer-Schulung für alle ermöglichen", erklärt Lomas. Sein Ziel ist der Aufbau einer Open-Source-NBASIC-Community, um Lernspiele zu entwickeln. "Die Fähigkeit, mit einer Tastauro umzugehen, kann den Unterschied zwischen einem Verdienst von einem Dollar pro Tag oder pro Stunde bedeuten." Serious Gaming mit 8-Bit-Power, vorläufig jedoch nur in China und Indien: [www.playpower.org](http://www.playpower.org)



Am Victor-90 lernen die Benutzer den Umgang mit Maus und Tastatur: Derek Lomas (oben in der Bildmitte) überzeugt sich vor Ort vom Erfolg seiner Initiative.



Übersichtlich: die Benutzeroberfläche des NES-Computers.

## Nachwuchsförderung

**KARLSRUHE** • Wer seine Leidenschaft für Computer- und Videospiele nicht nur vor dem Bildschirm ausleben, sondern in der hiesigen Spielebranche Fuß fassen möchte, freut sich über folgende Gelegenheit: Der deutsche Browsergame-Anbieter Gameforge vergibt ab dem Sommersemester 2009 drei Stipendien für Informatikstudenten der SRH Hochschule Heidelberg.

Bei den drei talentiertesten Bewerbern werden die kompletten Gebühren des dreijährigen Studiums von Gameforge bezahlt; die Stipendien ihrerseits absolvieren ein Praxis-Trimester bei ihrem Sponsor. Zusätzlich richtet Gameforge der Hochschule einen Entwickler-Medienraum mit 30 neuen PC-Geräten sowie aktueller Software ein. Einzelheiten zu den Lerninhalten des Studiengangs 'Game-Entwicklung' findet ihr im Internet unter [web.fh-heidelberg.de/de/fh-heidelberg/4727.html](http://web.fh-heidelberg.de/de/fh-heidelberg/4727.html) – Bewerbungen nimmt Prof. Dr. Tobias Breiner, der Studiengangsleiter für Spiele-Entwicklung, ab sofort entgegen ([tobias.breiner@fh-heidelberg.de](mailto:tobias.breiner@fh-heidelberg.de)).



## Harmlose Hobbyisten: Dusmania 10

**NIEDER-RODEN, HESSEN** • Als Ende der 90er-Jahre aus der Webseite 'Deutsche Underground Spiele' das 'Dusmania'-Treffen hervorging, wurde die Kleinstadt Nieder-Roden zum Wallfahrtsort deutscher Hobby-Entwickler. Mittlerweile die einzige Veranstaltung ihrer Art in Deutschland, lud die Dusmania im Juli zum zehnten Mal – 150 Programmierer kamen zum Jubiläum, um ihre Projekte vorzustellen.

Im Mittelpunkt stand der PC, Konsolen waren kaum ein Thema: "zu teuer, zu aufwändig." Die Hobbyisten wollen weder Geld in teure Entwickler-Kits stecken, noch sich mit Konsolen-Lizenzen herumärgern. Auch bleibt nach einem Uni- oder Arbeitstag wenig Zeit für aufwändige Projekte auf eigenwilliger Hardware – der PC liegt näher. Dennoch dauert die Entwicklung manchmal Jahre, viele Spiele bleiben unvollendet. "Die meisten wollen nur experimentieren", erklärt Organisator Marc Kamradt, im echten Leben ein Profi mit vielen Game-Boy-Advance-Produktionen im Rücken. Noch schwerer als fehlende Ausdauer wiegt der Mangel an Ideen. Hier 2D-Weltraum, dort Wirtschaftssimulation à la "Anno" – das ist nicht frech, sondern hält sich brav an kommerzielle Vorbilder. Dabei macht das den Reiz der Hobbyspiele aus: frische Ideen, die groß rauskommen (können). Bis zum nächsten Schaulaufen auf der Dusmania 2009 sollte der deutsche Untergrund nachlegen.



Zwei Tage tüfteln, reden, spielen: Hobby-Programmierer aus ganz Deutschland treffen sich.

von dort aus den chinesischen Spielmarkt erschließen. Den Anfang macht das kostenlose Internetgame "Company of Heroes Online". +++ **Retro ist out:** Drei führende Entwickler der "Metroid Prime"-Macher Retro Studios (Todd Keller, Jack Matthews und Mark Pacini) haben das Team verlassen und in Austin, Texas, das Armature Studio eröffnet. Unter [armaturestudio.com](http://armaturestudio.com) sucht das junge Team Mitstreiter für zukünftige Next-Gen-Projekte. +++



## UFC 2009 Undisputed

System: PS3 / 360

Hersteller: THQ

Termin: 1. Quartal 2009

- 1 Sechs Kampfstile, darunter Muay Thai, Ringen oder brasilianisches Ju Jitsu.
- 2 Über 80 Kämpfer aller Gewichtsklassen aus jeweils 25.000 Polygonen. Zum Vergleich: "FIFA"-Sportler bestehen aus ca. 5.000.
- 3 Bei Treffern schwillt die Haut an, Muskeln bewegen sich in nie gesehener Perfektion.

## Divinity 2: Ego Draconis

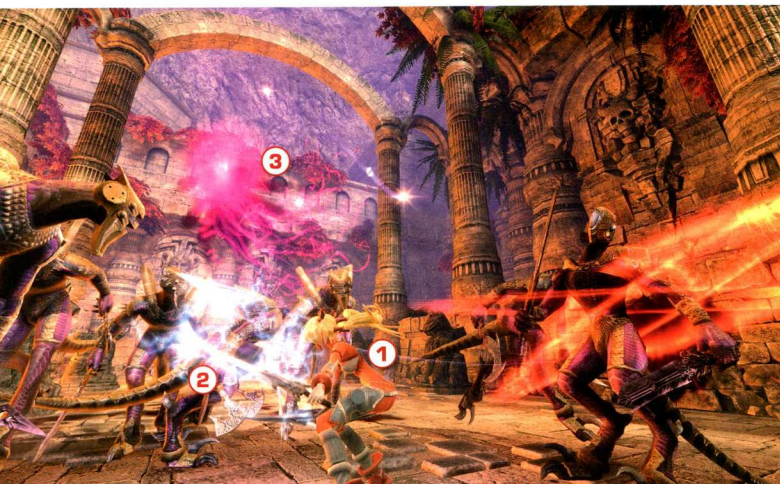
Hersteller: dtp

System: Xbox 360

Termin: 2. Quartal 2009

Im Lande Rivellon ist der Frieden gefährdet – Drachen greifen an. Deshalb schlüpft Ihr in die Haut eines Dragon Slayers' und macht Jagd auf die Schuppentiere. Im späteren Spielverlauf verwandelt Ihr Euch selbst in einen Drachen und gleitet übers Land. Auch aus der Luft beeindruckt die wunderschöne Welt aus der Feder der deutschen Entwickler Larian. Das Action-RPG erinnert spielerisch an "Oblivion" und lässt Euch meist die Wahl, Aufgaben auf gute oder böse Art zu lösen.





## X-Blades

System: PS3 / 360

Hersteller: Topware

Termin: 4. Quartal

- ① Sexy Heldin Ayumi findet eine antike Schatzkarte, begibt sich auf die Suche nach mächtigen Artefakten und trägt gerne Tangahöschen.
- ② Nimmt Feinde mittels automatischer Zielaufschaltung ins Visier; brät: ihnen eins mit dem Schwert über oder durchsiebt sie – dank der '2 in 1'-Waffe 'Gunblade' auch ohne lästiges Waffenwechseln.
- ③ Zaubern kann sie auch: Beschwört die Elemente und lässt Spezialattacken wie ein Erdbeben auf die Gegner los.

## Ride to Hell

System: PS3 / 360

Hersteller: Koch Media

Termin: 2009

- ① Knapp 100 Quadratkilometer warten darauf, von Euch mit Motorrad und Auto erkundet zu werden. Cruist über Highways, stiefelt durch die Wüste, besucht ein Diner oder jagt eine Tankstelle hoch.
- ② "GTA" trifft auf "Easy Rider" – es geht um Sex, Drogen und Rock'n'Roll. Rasige Verfolgungsjagden, Ballereien und die Hells Angels dürfen nicht fehlen.
- ③ Motorrad-Tuning: Anders als im Vorbild "Grand Theft Auto" dürft Ihr Euren fahrbaren Untersatz mit viel Chrom auf Vordermann bringen.



## FUEL

System: PS3 / 360

Hersteller: Codemasters

Termin: 2009

Wer normale Rennspiele für eingeschränkt hält, wird mit "FUEL" glücklich: Ein befahrbares Gebiet von 5.000 Quadratmeilen lockt, die Umgebung orientiert sich an naturbelassenen nordamerikanischen Schauplätzen. Wind und Wetter spielen eine große Rolle: Die Entwickler versprechen ausgewachsene Stürme samt Regenfällen und Windhosen, die direkt Einfluss auf die Beschaffenheit des Terrains nehmen. Wie bei "MotorStorm" seid Ihr nicht auf einen Fahrzeugtyp festgelegt: Wenn er offroad-tauglich ist, kommt er im Spiel vor – vom flinken Wüstenbuggy bis zum Monstertruck.

EXTENDED ! LIEBESERKLÄRUNG

# NINTENDO

## ENTERTAINMENT SYSTEM



Gegen Ende der NES-Ära erschien in den USA diese Design-Variante.



Fernost-exklusiv: Das japanische NES (Famicom) mit passendem Diskettenlaufwerk.



Aus 2 mach 1: Das Twin Famicom vereinte die Konsole und das Diskettenlaufwerk. Ebenso nur in Japan erhältlich.





Das Familien-Set: Konsole mit Vierspieler-Adapter, den nötigen Joypads & 3 Spielen.



Fitness statt Musik: Lange bevor Konami tanzen ließ, stärkte Nintendo die Ausdauer.



Keine Verwechslung: In Deutschland war die Lichtpistole bunt.



### Martin Gaksch (43)

MANIAC-Mitgründer & Geschäftsführer Cybermedia Verlag

Ich verdanke dem NES meine Karriere im Videospiel-Business: Als ich mich 1987 als Redakteur bei "Happy Computer" bewarb, erschien das NES gerade in Deutschland; ich kaufte es natürlich am ersten Tag - samt "Super Mario Bros.". Außerdem wusste ich viel über den US-Start und die Bedeutung der Konsole in Japan, so dass ich die (uninformierten) Gesprächspartner mit viel Fachkompetenz beeindruckend konnte. Das NES

hat aber nicht nur meinen beruflichen Werdegang unterstützt, sondern mir auch unvergessliche Videospieldomente beschert. Allen voran die "Super Mario"-Serie (insbesondere Teil 3 mit seiner unglaublichen Ideen-Explosion Level für Level), die spannungsgeladenen Abenteuer in "Metroid" oder die vielen Konami-Action- und Hüpfspiele in atemberaubender Qualität lassen mich gerne in der Vergangenheit schwelgen. Dumm nur, dass das NES-Sammeln heutzutage ein teurer (und extrem komplexer) Spaß ist...

# Serien!

Fortsetzungen, die das NES geprägt haben.



Aus Mario Bros. wird Super Mario Bros. – und ein Meilenstein der Spielegeschichte. Teil 2 fällt deutlich ab, dafür ist Teil 3 das beste Hüpfspiel der 8-Bit-Zeit.



Mit hemmungsloser Regelmäßigkeit schickt Capcom seine Megamänner ins NES-Gefecht: Hart, aber fair hüpf und ballert sich der Blauling durch sechs Episoden.

# Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.

# Spaß!



Maniac Mansion von Jaleco/Lucasfilm



Street Gangs von Infogrames/Technos



Parodius von Konami



Battleship von Mindscape



Bible Adventures von Wisdom Tree



Hudson Hawk von Ocean

# Sammeln!

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

## DRAGON WARRIOR IV



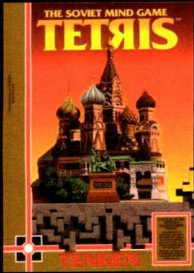
Experience this epic, multi-quest RPG!  
Nur in USA: Aus Dragon Quest wurde Dragon Warrior.



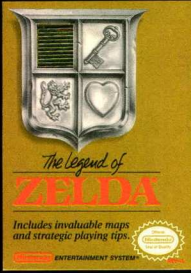
Ängstlicher Start: Konamis NES-Metal Gear erschien noch unter dem Zweit-Label Ultra bzw. Palcom.



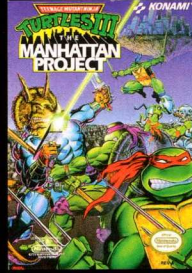
Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Fan gut zu Gesicht stehen.



Nur kurz am Markt: Das Tengen-Tetris ließ Nintendo verbieten.



Zelda-Startschuss: Gold wert für Nintendo und ein goldenes Modul.



Kultig & selten: das dritte Turtles-Abenteuer für das NES.



Früher Cyberspace: Mattels Power Glove für US-Zocker.



Bruderbunds U-Force: coole Optik, aber miese Steuerung.



Nicht lizenziert: inoffizielle NES-Spiele auf kleineren Modulen.

Jugend forscht (in Japan und den USA): Der putzige Roboter wird von NES gesteuert.

So lustig können Videospiele sein.



Tiny Toons Adventures von Konami



Stadium Events von Bandai



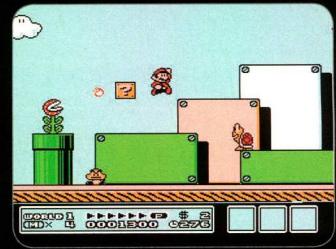
Indiana Jones and the Last Crusade von Ubisoft



Knight Rider von Acclaim

# Spielen!

10 Module für das NES, die Ihr Euch nicht entgehen lassen dürft.



Super Mario Bros. 3 von Nintendo



The Legend of Zelda von Nintendo



Metroid von Nintendo



Final Fantasy von Square



R.C. Pro-Am von Rare/Nintendo



Gradius II von Konami



Mike Tyson's Punch-Out!! von Nintendo



Probotector 2 (Super C) von Konami



Battletoads vor Rare/Tadwest



Ice Hockey von Nintendo

# SPIELE-TERMINIE

## Rot: Updates

### PLAYSTATION 2

OKTOBER				
5.83	Dancing Stage SuperNOVA2	Konami	Tanzspiel	2.10.
5.78	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	9.10.
5.67	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	2.10.
	Monopoly	Electronic Arts	Simulation	23.10.
	NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	23.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30.10.
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	30.10.
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	30.10.
	Backyard Football 09	Atari	Sportspiel	30.10.
	Buzz Japan: Versäusle Rennen	Sony	Denken	30.10.
	EyeToy Play: Hero	Sony	Geschicklichkeit	30.10.
	EyeToy Play: Pump-Party	Sony	Geschicklichkeit	30.10.
	Klaxo: Gonenwäds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	30.10.
	Warner Action	Warner	Action	30.10.
5.76	MotorGP 08	Capcom	Rennspiel	30.10.
	Spongohobbi und seine Freunde: Die Macht des Schlimms	THQ	Geschicklichkeit	30.10.
	Tab: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	30.10.

### NOVEMBER

	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	6.11.
	Monsters: Pacific Bill	Sony	Rennspiel	12.11.
	Barbie Mermaidzoo: Im Rattenberg	Activision	Simulation	20.11.
	Harbor Family Game Night	Electronic Arts	Geschicklichkeit	20.11.
5.36	Need for Speed Underground	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	Shrek Schwäge Partygame	Activision	Rennspiel	20.11.
	World Championship Off Road Racing	Activision	Rennspiel	20.11.
	Resistance 2	Sony	Ego-Shooter	12.11.
	Madagascar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
	RTL Battlebox 2009	RTL	Sportspiel	27.11.
	RTL Winter Sports 2009 - The New Challenge	RTL	Sportspiel	27.11.
	EQ: The Dummy	Oxygen	Action	20.11.
5.38	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	20.11.
	NWE Snackdown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	20.11.

### DEZEMBER

	Dragon Ball Z: Infinite World	Atari	Action	5.12.
	Tomb Raider: Underworld	Ubisoft	Action-Adventure	2009

### WEITERE 2008

	Cash Bandits: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4. 0.
	Legend of Spyro: The Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. 0.
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
	Panball Breakout 2009	Activision	Action	2008
	Secret Service	Activision	Action	2008
	SingStar: Best of Disney	Sony	Musikspiel	2008

### 2009

	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Ghostbusters	Ubisoft	Action	2009

### PLAYSTATION 3

OKTOBER				
5.78	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2.10.
5.36	Fracture	LucasArts	Ego-Shooter	9.10.
5.67	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9.10.
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	16.10.
	Rapala Fishing Frezzy	Activision	Simulation	16.10.
5.42	Dread Spies	Electronic Arts	Action	23.10.
	Monopoly	Electronic Arts	Simulation	23.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	24.10.
5.8	LittleBigPlanet	Sony	Simulation	29.10.
	James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30.10.
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	31.10.
	X-Blades	Topware	Action	31.10.
	Armored Core for Answer	Ubisoft	Action	31.10.
	BusShock	Take 2	Action-Adventure	31.10.
	Golden Age	Sega	Action	31.10.
	Legendary	Atari	Action	31.10.
5.76	Lego Batman	Warner	Action	31.10.
	MotorGP 08	Capcom	Rennspiel	31.10.
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	31.10.
	ShellShock 2	Ubisoft	Ego-Shooter	31.10.

### NOVEMBER

	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	6.11.
	Sacred 2: Fallen Angel	Axuran	Rollenspiel	7.11.
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	10.11.
5.36	Need for Speed Underground	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	World Championship Off Road Racing	Activision	Rennspiel	20.11.
	Mortal Combat vs DC Universe	Midway	Beat-em-up	21.11.
	Tomb Raider: Underworld	Ubisoft	Action-Adventure	21.11.

	Madagascar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
5.69	Avatar: Der Herr der Elemente: Ship Storm	Atari	Action	7.11.
	Alone in the Dark	Ubisoft	Action-Adventure	7.11.
	Endwar	Ubisoft	Strategie	7.11.
5.38	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	20.11.
	Yakuza Chronicles	Sony	Rollenspiel	20.11.
	NWE Snackdown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	20.11.

### WEITERE 2008

	Bionic Commando	Capcom	Action	4. 0.
5.39	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. 0.
	Dark Void	Ubisoft	Ego-Shooter	4. 0.
5.40	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	4. 0.
	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. 0.
	Flucki!	Capcom	Action	4. 0.
	Herz der Krieger: Die Eroberung	Electronic Arts	Strategie	4. 0.
	Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. 0.
	Leisure Suit Larry: Sex Office Bust	Activision	Action-Adventure	4. 0.
	Minor's Edge	Ubisoft	Action-Adventure	4. 0.
	Prince of Persia	Electronic Arts	Action-Adventure	4. 0.
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	4. 0.
	Shawn White Snowboarding	Sportspiel	Sportspiel	4. 0.
	World in Conflict: Soviet Assault	Activision	Strategie	4. 0.
	Brutal Legend	Action-Adventure	Action-Adventure	2008
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Eidos	Action	2008	
	Just Cause 2	Ego-Shooter	Action-Adventure	2008
	Saboteur	Electronic Arts	Action	2008
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	2008

### 2009

	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.
	Destroy All Humans! Der Weg des Fasans	THQ	Action-Adventure	Februar
	Pate, Der 2	THQ	Action-Adventure	Februar
	Street Fighter IV	Capcom	Beat-em-up	Februar
	Silent Hill: Homecoming	Atlari	Action-Adventure	Februar
	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. 0.
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. 0.
	Blitz The League II	Midway	Action	1. 0.
	Dankarders: Wrath of War	THQ	Action	1. 0.
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. 0.
	Red Faction: Guerrilla	THQ	Ego-Shooter	1. 0.
	Rock Band	Konami	Musikspiel	1. 0.
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat-em-up	1. 0.
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. 0.
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. 0.
	Agony: The Beast Within	Sony	Action	2009
	Bayo 2	Sega	Action	2009
	Disney	Disney	Action-Adventure	2009
	Sony	Sony	Action	2009
	Electronic Arts	Electronic Arts	Sport	2009
	Square Enix	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Ubisoft	Ubisoft	Action	2009
	Sony	Sony	Action-Adventure	2009
	Atari	Atari	Action	2009
	Sony	Sony	Action	2009
	Electronic Arts	Electronic Arts	Action	2009
	Activision	Activision	Action	2009
	Take 2	Take 2	Action-Adventure	2009
	Midway	Midway	Action	2009
	Electronic Arts	Electronic Arts	Action	2009
	Activision	Activision	Action	2009
	Capcom	Capcom	Action	2009
	Sony	Sony	Beat-em-up	2009
	Midway	Midway	Action-Adventure	2009
	Warner	Warner	Action	2009
	Ubisoft	Ubisoft	Action	2009

### XBOX 360

OKTOBER				
5.78	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2.10.
5.36	Fracture	LucasArts	Ego-Shooter	9.10.
5.67	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9.10.
	Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	10.10.
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	16.10.
	Rapala Fishing Frezzy	Activision	Simulation	16.10.

360 Atari liefert 2009 historische Flugaction für die Xbox 360. Im Mittelpunkt stehen spannende Luftkämpfe – Trefferzonen und 'Acekill-Camera' inklusive.

5.42	Dread Spies	Electronic Arts	Action	23.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	Monopoly	Electronic Arts	Rollenspiel	24.10.
	Midnight Club: Los Angeles	Electronic Arts	Simulation	25.10.
	Command & Conquer: Red Alert 3	Take 2	Rennspiel	24.10.
	James Bond: Ein Quantum Trost	Electronic Arts	Action-Adventure	30.10.
	Highly Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	30.10.
	Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	31.10.
	X-Blades	Topware	Action	31.10.
	Armored Core for Answer	Ubisoft	Action	31.10.
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	31.10.
	Alari	Atari	Action	31.10.
	Lego Batman	Warner	Action	31.10.
	MotorGP 08	Capcom	Rennspiel	31.10.
	Saints Row 2	THQ	Action-Adventure	31.10.
	ShellShock 2	Ubisoft	Ego-Shooter	31.10.

### NOVEMBER

5.39	Bionic Commando	Capcom	Action-Adventure	1.11.
	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	1.11.
	Dark Void	Ubisoft	Ego-Shooter	1.11.
	Deer Hunter Tournament	Capcom	Action	4. 0.
	Alari	Atari	Action	4. 0.
	Strategie	Electronic Arts	Geschicklichkeit	27.11.
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	13.11.
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	13.11.
	Need for Speed Underground	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
5.36	Mortal Combat vs DC Universe	Midway	Beat-em-up	21.11.
	Tomb Raider: Underworld	Ubisoft	Action-Adventure	21.11.
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	20.11.
	Need for Speed Underground	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	27.11.
	Destroy All Humans! Der Weg des Fasans	THQ	Action-Adventure	Februar
	Pate, Der 2	THQ	Action-Adventure	Februar
	Street Fighter IV	Capcom	Beat-em-up	Februar
	Silent Hill: Homecoming	Atlari	Action-Adventure	Februar
	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. 0.
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. 0.
	Blitz The League II	Midway	Action	1. 0.
	Dankarders: Wrath of War	THQ	Action	1. 0.
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. 0.
	Red Faction: Guerrilla	THQ	Ego-Shooter	1. 0.
	Rock Band	Konami	Musikspiel	1. 0.
	UFC 2009 Undisputed	THQ	Beat-em-up	1. 0.
	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	1. 0.
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	2. 0.
	Agony: The Beast Within	Sony	Action	2009
	Bayo 2	Sega	Action	2009
	Disney	Disney	Action-Adventure	2009
	Sony	Sony	Action	2009
	Electronic Arts	Electronic Arts	Sport	2009
	Square Enix	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Ubisoft	Ubisoft	Action	2009
	Sony	Sony	Action-Adventure	2009
	Atari	Atari	Action	2009
	Sony	Sony	Action	2009
	Electronic Arts	Electronic Arts	Action	2009
	Activision	Activision	Action	2009
	Take 2	Take 2	Action-Adventure	2009
	Midway	Midway	Action	2009
	Electronic Arts	Electronic Arts	Action	2009
	Activision	Activision	Action	2009
	Capcom	Capcom	Action	2009
	Sony	Sony	Beat-em-up	2009
	Midway	Midway	Action-Adventure	2009
	Warner	Warner	Action	2009
	Ubisoft	Ubisoft	Action	2009

### WEITERE 2008

	Bionic Commando	Capcom	Action	4. 0.
5.39	Damnation	Codemasters	Ego-Shooter	4. 0.
	Dark Void	Ubisoft	Ego-Shooter	4. 0.
	Deer Hunter Tournament	Capcom	Action	4. 0.
	Alari	Atari	Action	4. 0.
	Strategie	Electronic Arts	Geschicklichkeit	27.11.
	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	4. 0.
5.40	Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	4. 0.
	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	4. 0.
	Flucki!	Capcom	Action	4. 0.
	Herz der Krieger: Die Eroberung	Electronic Arts	Strategie	4. 0.
	Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4. 0.
	Leisure Suit Larry: Sex Office Bust	Activision	Action-Adventure	4. 0.
	Minor's Edge	Ubisoft	Action-Adventure	4. 0.
	Naukus: Broken Swords	Electronic Arts	Action	4. 0.
	Prince of Persia	Ubisoft		

I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1.0
Inf Factor: Guerrilla	RKQ	Ego-Shooter	1.0
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1.0
UFC 2009 undisputed	THQ	Beat-em-up	1.0
Wii Legends of Wrestling	THQ	TCG	1.0
Champions Online	EA	Shooter	2.0
Divinity 2 - Ego Deus	dtp	Rollenspiel	2.0
Kids in Hell	Deep Silver	Action	2.0
Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2.0
Baywatch	Sega	Action	2.0
Disney - Ein Hund für alle Fälle	Electronic Arts	Action-Adventure	2009
Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2009
Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	2009
Ghostbusters	Midway	Action	2009
Heros over Europe	Atari	Action	2009
Last Remnant, the	Square Enix	Rollenspiel	2009
League of Heroes	Take 2	Action-Adventure	2009
Metall H	Activision	Action	2009
Beige	Electronic Arts	Action	2009
Singularity	Activision	Action	2009
Splatoonhouse	Namco-Bandai	Action	2009
System Call Camerica	Ubisoft	Action-Adventure	2009
Star Trek Online	Cybertek	Action	2009
Syndrome	Sega	Strategie	2009
Cycom	Cycom	Action	2009
This is Vegas	Midway	Action-Adventure	2009
Ironclad	dtp	Rollenspiel	2009
Wanted	Warner	Action	2009
Wheelman	Midway	Action	2009

**2010**  
**Wii**  
**OCTOBER**

Ends of Shadow	Konami	Action-Adventure	2010	
5.4.1	SinCity Casino	Electronic Arts	Simulation	2.10.
5.4.2	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9.10.
	Beige Superstar	Electronic Arts	Musikspiel	16.11.
	Lil'Fist Pet Shop	Electronic Arts	Simulation	16.11.
	LA Pump-Deal	Electronic Arts	Beat-em-up	23.10.
	Howards	Electronic Arts	Simulation	23.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	Dixieon: Day of Crisis	Nintendo	Action-Adventure	24.10.
	James Bond: Ein Quantum Test	Activision	Action	30.10.
	Myken Kingdom	Electronic Arts	Simulation	30.10.
	Dromedary	Codemasters	Action	31.10.
	Midway Game Party	Midway	Denken	31.10.
	Außer: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	
	Backyard Football 2009	Atari	Sportspiel	
	Genies World Records	Warner	Geschicklichkeit	
	Klaus GeniesWorld Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	
	Lego Batman	Warner	Action	
	Midway 08	Konami	Rennspiel	
	Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	
	Spyroberg und die Macht des Schlimms	THQ	Geschicklichkeit	
	Die Geheimnisse des glühenden Kristalls	Edios	Simulation	
	Wii World Adventure Park	Ubisoft	Simulation	

**NOVEMBER**

5.7.1	Lego Batman	Warner	Action	
	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4.11.
	Buzz! Das Logge-Quiz	Sony	Denken	12.11.
	Need for Speed Underground	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	Loco202	dtp	Geschicklichkeit	26.11.
	CD The Demmy	Oxygen	Action	
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	

**WEITERE 2009**

	Aberneure auf dem Reifehof: Die Wilden Mustangs	Ubisoft	Simulation	4.0
	All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4.0
	Animal Crossing: City Folk	Nintendo	Simulation	4.0
	Cash Bandits: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4.0
	Dogs	Electronic Arts	Simulation	4.0
	Kore	Games Found	Jump'n'Run	4.0
	Legend of Spyns: The Dawn of the Dragon	Cycom	Action	4.0
	Hogwarts Puzzle Adventure	Cycom	Denken	4.0
	Nepheas Puzzle Adventure	Cycom	Denken	4.0
	Petz Sports: Wilder Rande-Spaß	Ubisoft	Simulation	4.0
	Rayman Racing Rabbids TV Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	4.0
	Sam & Max: Season One	Adventure	Adventure	4.0
	Shawn White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	4.0
	Big Beach Sports	THQ	Sportspiel	2008
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	2008
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	2008

Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008
Paintball Revolution 2009	Activision	Action	2008
Pirates: Die Jagd nach Blackbeards Schatz	Activision	Action	2008
Pitfall: Das große Abenteuer	Activision	Geschicklichkeit	2008
<b>2009</b>			
World Soccer Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.
World of Warcraft	RKQ	Denken	26.2.
Deadly Creators	THQ	Action	Februar
CastleVania Judgment	Konami	Action-Adventure	1.0
Demio: Young Wins Club	Konami	Musikspiel	1.0
Head Hunting People	Konami	Action	1.0
Kanopuz 2	Konami	Action	1.0
Mad World	Sega	Action	1.0
Mad World: Back the House	dtp	Musikspiel	1.0
Overwatch: Baki's Zambie Slayers	03	Action	1.0
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	1.0
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1.0
Simulations	Simulations	Musikspiel	1.0
Ku'dy Boys	Jump'nd	Adventure	2.0
Bull - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
Ghostbusters	Midway	Action	2009
Ghostbusters: The Overkill	Sega	Lightgun-Shooter	2009
Ironclad	Activision	Action	2009
Sonic and the Black Knight	Sega	Action-Adventure	2009
Wii Music	Nintendo	Musikspiel	2009
Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	2009

**PSP**  
**OCTOBER**

5.7.8	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2.10.
5.7.7	NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	9.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	Midnight Club: LA Remix	EA	Rennspiel	24.10.
5.7.6	Lego Batman	Warner	Action	

	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	4.11.
	Buzz! Das Logge-Quiz	Sony	Denken	12.11.
	Need for Speed Underground	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	Loco202	dtp	Geschicklichkeit	26.11.
	CD The Demmy	Oxygen	Action	
	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	

**WEITERE 2009**

	Aberneure auf dem Reifehof: Die Phenolifors	Ubisoft	Simulation	4.0
	Copacabana World	Cycom	Denken	4.0
	Cash Bandits: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4.0
	Resistance: Retribution	Sony	Action	4.0
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	2008
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008

**DS**  
**OCTOBER**

	World Soccer Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	16.1.
	Das verirrte Labyrinth	dtp	Denken	2.10.
	FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	2.10.
	Mein Hasejochi-Cash	Ubisoft	Denken	2.10.
	Mein Hasejochi	dtp	Simulation	2.10.
	Meine Terrarippen in Australien	dtp	Simulation	2.10.
	Phoenia Wildf Azee Athemay: Triak & Tribulations	Nintendo	Simulation	2.10.
	Prison: Valle Breibestadt	HWK	Action	2.10.
	Think Edge	dtp	Denken	2.10.
	Lost in Blue 3	Konami	Action-Adventure	9.10.
	Cozy Machines	Edios	Denken	10.10.
	Kung 09-10	Nintendo	Musikspiel	10.10.
	Legend of Goindische Epische Klasse 1-4	THQ	Denken	16.10.
	Legend of Goindische Mathematik Klasse 1-4	THQ	Denken	16.10.
	Lil'Fist Pet Shop: Duelltag	Electronic Arts	Simulation	16.10.
	Lil'Fist Pet Shop: Garden	Electronic Arts	Simulation	16.10.
	Lil'Fist Pet Shop: Winter	Electronic Arts	Simulation	16.10.
	Die Kandidaten: Ein entscheidendes Turnier	dtp	Simulation	17.10.
	Dungenen Maker	Edios	Action-Adventure	17.10.
	My boyfriend: Der Sommer meines Lebens	dtp	Simulation	17.10.
	Scottish Trail	dtp	Denken	17.10.
	What's Your Sign: Think again	dtp	Denken	17.10.
	What's cooking? With Janice Oliver	Abart	Simulation	17.10.
	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	23.10.
	Transformers Animated	Activision	Action	23.10.
	Heckische Steute	Midway	Denken	24.10.
	Unleashed Cities: Total New York City	Empire	Adventure	24.10.
	James Bond: Ein Quantum Test	Activision	Action	30.10.
	Myken Kingdom	Electronic Arts	Simulation	30.10.
	Drogenpoly	Codemasters	Action	31.10.
	English match Spill	dtp	Simulation	31.10.
	Mein Reizehof für Tiere	dtp	Simulation	31.10.
	8 Ball All Stars	Ubisoft	Sportspiel	
	Backyard Football 2009	Oxygen	Sportspiel	
	Dinosaurer: Kampf der Giganten	Oxygen	Simulation	
	Howen, Sam & Rain	Deep Silver	Denken	
	Fritz & Fritzy - Schach lernen und trainieren	Edios	Action-Adventure	
	Genies World Records	Warner	Geschicklichkeit	
	Genies World Records	Warner	Geschicklichkeit	
	Insecticide	cdv	Jump'n'Run	
	Lego Batman	Warner	Action	
	Mein geheimes Tagebuch	Oxygen	Simulation	
	Midway	Oxygen	Simulation	

**2009**

	Aparatus	RKQ	Simulation	29.1.
	Baronbars	RKQ	Simulation	1.0
	Barraged: Versteckte Bausteine Spiel	THQ	Geschicklichkeit	1.0
	Bleach Dual Souls	Sega	Action	1.0
	Bombemaze 2	Konami	Action	1.0
	Die Blöb	THQ	Geschicklichkeit	1.0
	Drogenpoly	RKQ	Simulation	1.0
	Enchanted Fall: The School of Wizardry	Konami	Adventure	1.0
	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take 2	Action	1.0
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1.0
	Simulations	Simulations	Musikspiel	1.0
	Bull - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
	Chono Trigger	Square Enix	Rollenspiel	2009
	Footballmanager 2009	Sage	Strategie	2009
	Ghostbusters	Midway	Action	2009
	Infinitie Space	Sega	Action	2009
	Jump'n'Run	Empire	Strategie	2009
	Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action-Adventure	2009
	Myken Kingdom	Electronic Arts	Simulation	2009
	So Blonde	dtp	Adventure	2009

**LOCOORO 2**



**PSP** Im Gegensatz zum vergessenen PS3-Download bleibt "LoCoRo 2" dem Originalprinzip treu und steckt voller puzzler Abenteuer - am 26.11. ist es soweit!

Meine Mode Kollektion	Oxygen	Simulation
Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run
Podkoben: Mein geheimes Tagebuch	THQ	Simulation
Spyroberg und seine Freunde: Die Macht des Schlimms	THQ	Geschicklichkeit

**NOVEMBER**

Doppel 07: Dringis	Abart	Action	5.11.
Herr der Ringe: Die Beborung	Electronic Arts	Strategie	6.11.
More Touchstones	Midway	Denken	7.11.
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf	Nintendo	Denken	7.11.
Time Hollow	Konami	Adventure	8.11.
Guine: On Our Beaches	Activision	Musikspiel	13.11.
Kangfu Panda: Legendäre Kämpfer	Activision	Action	13.11.
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	13.11.
Batlin Fashion Show: Mode mit Stil	Activision	Simulation	20.11.
Need for Speed Underground	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
Shrek Shrek 2	Activision	Geschicklichkeit	20.11.
Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	20.11.
Tommy Ranks' Madon	Electronic Arts	Sportspiel	20.11.
Tom's Käse: Underworld	Edios	Action-Adventure	21.11.
Madagascar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
RKQ Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RKQ	Sportspiel	27.11.
Woad Log: Training	RKQ	Denken	27.11.
All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	
CastleVania: Order of Ecclesia	Konami	Action-Adventure	
CD The Demmy	Oxygen	Action	
Global Crisis	Edios	Denken	
Little Ink	Edios	Geschicklichkeit	
Mein Nachbarchen: Coach	Ubisoft	Denken	
Monster Lab	Edios	Denken	
Musiker: I wanna be a Popstar 09	THQ	Simulation	
Tanzspiel: Common Sense Step 3	Atari	Simulation	
Tim Power: Auf Verbotsspiel	Activision	Sportspiel	
Tim Power: Beaten & Repaired	Ubisoft	Simulation	
Tim Power: Kampf des Flammens	Ubisoft	Action	
Wiss Club Secret Diary 2009	Konami	Simulation	
WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Sportspiel	

**WEITERE 2009**

Elements of Destruction	THQ	Action	4.0	
Aberneure auf dem Reifehof: Das Schwarze Wäldchen	Ubisoft	Simulation	4.0	
Age of Empires: Mythologies	THQ	Strategie	4.0	
All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	4.0	
Bratz: Girlz Really Rock!	THQ	Geschicklichkeit	4.0	
Cash Bandits: Mind over Mutant	Activision	Jump'n'Run	4.0	
Dementien: Die Anstalt	Gamecock	Ego-Shooter	4.0	
Einste: Erde: Die Hersteller	Ubisoft	Simulation	4.0	
Einste: Erde: Meist in Gefahr	Ubisoft	Ego-Shooter	4.0	
Einste: Erde: Rette die Meereslebe	Ubisoft	Simulation	4.0	
Einste: The Adventurers of Kai und Zero	Konami	Geschicklichkeit	4.0	
Elektronic Arts	Electronic Arts	Simulation	4.0	
Elite: King: Big City Dreams	Empire	Geschicklichkeit	4.0	
Kick Start Star Wars	Nintendo	Geschicklichkeit	4.0	
Legend of Spyns: The Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	4.0	
Lifegings - Hospital Atlas	Jump'nd	Simulation	4.0	
Martin Mystery	Ubisoft	Simulation	4.0	
Mein Hasejochi	Ubisoft	Simulation	4.0	
My Baby Girl	Electronic Arts	Action	4.0	
Myegety Puzzle Adventure	Nintendo	Denken	4.0	
Nepheas Puzzle Adventure	Cycom	Denken	4.0	
Ninja Tom	Sega	Freik	Action	4.0
Petz: Die Affen und die	Ubisoft	Simulation	4.0	
Pokémon Ranger: Shadow of Almia	Nintendo	Strategie	4.0	
Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	Action-Adventure	4.0	
Sophies Freunde: Die Meisterkamin	Ubisoft	Simulation	4.0	
Sophies Freunde: Flanzler	Ubisoft	Simulation	30.11.	
Sophies Freunde: Traumstrahl	Ubisoft	Simulation	30.11.	
Sophies Freunde: Wohnstrahl	Ubisoft	Simulation	30.11.	
Ultimate Mortal Kombat	Midway	Beat-em-up	4.0	
Außer: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	2008	
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	2008	
Powerplay Pop	System 3	Sportspiel	2008	
Race Factory	Edios	Denken	2008	
Schäbster Annual Genius	RKQ	Denken	2008	

**2008**

Baronbars	RKQ	Simulation	29.1.
Barraged: Versteckte Bausteine Spiel	THQ	Geschicklichkeit	1.0
Bleach Dual Souls	Sega	Action	1.0
Bombemaze 2	Konami	Action	1.0
Die Blöb	THQ	Geschicklichkeit	1.0
Drogenpoly	RKQ	Simulation	1.0
Enchanted Fall: The School of Wizardry	Konami	Adventure	1.0
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take 2	Action	1.0
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1.0
Simulations	Simulations	Musikspiel	1.0
Bull - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	2009
Chono Trigger	Square Enix	Rollenspiel	2009
Footballmanager 2009	Sage	Strategie	2009
Ghostbusters	Midway	Action	2009
Infinitie Space	Sega	Action	2009
Jump'n'Run	Empire	Strategie	2009
Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action-Adventure	2009
Myken Kingdom	Electronic Arts	Simulation	2009
So Blonde	dtp	Adventure	2009

**KORORINPA 2**



**Wii** Im Frühjahr rollten die Katzen: "Kororinpa 2" ist zuversichtlich und verspricht noch verrücktere Levels als der Erstling.

# HEAVY RAIN: THE ORIGAMI KILLER

Videospiel oder interaktiver Film? Die französischen Entwickler Quantic Dream lassen die Grenzen verschwimmen – mit atemberaubendem Ergebnis.

» Ein überfüllter Präsentationsraum auf der Leipziger Videospiele-Messe Games Convention: David Cage, Geschäftsführer und kreativer Vordenker von Quantic Dream, moderiert die Vorführung, gestikuliert und erzählt mit dramatischer Stimme. Man merkt, dass ihm ein Aspekt des Adventures "Heavy Rain" besonders am Herzen liegt: das Vermitteln von Emotionen. Auch wenn wir Cages Auftritt mitunter als theatralisch empfinden, das Geschehen auf dem HD-Schirm verfehlt seine Wirkung nicht – wir fiebern mit, drücken der Hauptdarstellerin des Demos atemlos die Daumen.

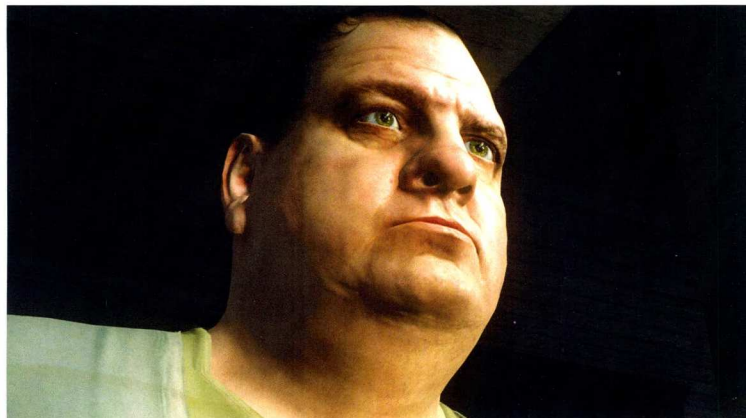
"Was Ihr hier seht, hat storymäßig nichts mit dem späteren Spiel gemein. Dieses Szenario dient lediglich als Kulisse – dazu, den grundlegenden Spielverlauf zu illustrieren", erklärt Cage. Wir beobachten Protagonistin Madison, wie sie mit ihrem Motorrad durch den strömenden Regen braust. Blitze zucken über den wolkenverhangenen Himmel, braun-graue Farben verstärken die drückende Atmosphäre. Madisons Ziel: ein Vorstadtviertel. Ihr Auftrag: Beweise für eine Story sammeln. Die Journalistin ist einem Frauenmörder auf der Spur, die Hinweise führen sie zum Haus eines Präparators. Madison

parkt und nimmt ihren Helm ab. Die Kamera dreht sich, fokussiert die Szene und zoomt auf Madisons Antlitz: Regentropfen hinterlassen feuchte Bahnen auf ihrer Haut, eine Haarsträhne hängt ihr wirr ins Gesicht. Doch diese Details nehmen wir nur beiläufig wahr, etwas Anderes fesselt unsere Aufmerksamkeit: Madisons Augen. "Beim Modellieren eines Gesichtes sind die Augen das Wichtigste und gleichzeitig Schwierigste. Eine Spielfigur kann noch so gut ausgearbeitet sein, wenn der Augenaufschlag oder die Bewegung des Augapfels unseren menschlichen Erfahrungen nicht aufs Genaueste

entspricht, platzt die Illusion. Bei 'Heavy Rain' nutzen wir eine Form des Motion Capturing – speziell auf die Augen abgestimmt. Wir sind mit dem Ergebnis sehr zufrieden", erklärt Page. Und das können sie auch: Nie zuvor haben wir in einem Spiel eine realistischere Darstellung der Augenpartie gesehen. Sie ist zwar nicht perfekt, aber verdammt nah an der Wirklichkeit. Die Pupillen verändern ihre Größe, wir erkennen feine rote Äderchen, Lichtreflexe hauchen dem Ganzen Leben ein – sehr schön! In Kombination mit dem ausgefeilten Muskelspiel unter Madisons Textur-Haut entsteht eine differenzierte Mimik, welche die Emotionen der Hauptdarstellerin eindrucksvoll auf den Bildschirm bringt.

## Kontroll-Freaks

Mittlerweile hat die virtuelle Kamera eine andere Perspektive eingenommen, sie blickt auf das ungepflegte Haus des Präparators, Madison steht unruhig auf dem Gehweg davor – das Spiel kann beginnen. "Ein Hauptziel bei der Entwicklung ist für uns die Zugänglichkeit. Daher haben wir die üblichen Kontrollschemata über Bord geworfen und eine andersartige Steuerung eingebaut", betont Cage. Normalerweise würden wir erwarten, die Hauptdarstellerin mit dem linken Analogstick durch das Szenario zu bewegen und dabei mit dem rechten Pendant die Kameraperspektive zu ändern. Falsch ge-



PS3 Schau mir in die irren Augen, Kleines! Der Origami-Killer wirkt dank all der feinen Gesichtsdetails beängstigend real.



**PS3** Nicht nur Gesichter sind aufwändig modelliert, auch die Umgebungen faszinieren mit wunderbaren Texturen und Polygon-Bauten. Klasse Wettereffekte gibt's gratis obendrauf!

dacht. Die rechte Trigger-Taste (R2) animiert Madison abhängig von der Druckstärke zum Gehen oder Laufen, der linke Knüppel bringt sie auf Kurs, die Ansicht wird vom Programm vorgegeben – bis auf Letzteres kennen wir das von Segas Dreamcast-Klassiker "Shenmue". "Heavy Rain" soll einem spielbaren Film gleichen, wir wechseln häufig die Kameraperspektive, um das zu erreichen. Die übliche Bewegungssteuerung mit dem linken Stick stößt dabei an ihre Grenzen, da sich permanent die Bezugspunkte ändern. Läuft die Spielfigur durch einen Korridor und die

Kamera schwenkt von einer Verfolgerperspektive zu einer Frontansicht mit Blick auf das Gesicht, dann muss der Spieler den Stick erst nach vorne und dann nach hinten bewegen, um sein Alter Ego in die gleiche Richtung laufen zu lassen. Das verwirrt doch nur", so Cage und fährt fort: "Darüber hinaus gestalten wir die Szenarien so großzügig, dass die Spielfigur nicht an Objekten hängen bleibt." Sprach's und prompt eckt Madison mehrmals unbeholfen am Zaun an, auch später passiert dies wieder – so glatt scheint dann doch noch nicht alles zu laufen.

Doch Guillaume de Fondauamière, Cages Präsentationspartner und zweiter Geschäftsführer von Quantic Dream, bekommt das Mädel wieder in den Griff und führt uns bei der Abfalltonne das Interaktions-Interface vor. Trefft ihr auf einen manipulierbaren Gegenstand, erscheint rechts unten ein kleines Auswahlmeneü mit möglichen Aktionen. Hier kommt der rechte Analogstick zum Einsatz: Bewegt ihn in die gewünschte Richtung und Madison gehorcht. Je

## VOLLER KÖRPEREINSATZ ALS SPIEL-ELEMENT



### FASS ROLLEN

**Motion-Sensor:** Schwere Objekte verrückt Ihr via Sixaxis-Bewegungserkennung.



### VERSTECKEN

**Anspannung:** Drückt: schwer erreichbare Button-Kombinationen, um Euch zu verstecken.



### MÜLLTÖNNE ÖFFNEN

**Feingefühl:** Der Ausschlag des Analogsticks bestimmt, wie Ihr Gegenstände bewegt.





**PS3** Madison fürchtet sich und zeigt das mit ihrer Körpersprache – nicht nur Mimik und Augen vermitteln Emotionen.

## HEAVY RAIN – THE CASTING

Auf der E3-Messe 2006 präsentierte Quantic Dream das erste Mal "Heavy Rain", mit dem Untertitel "The Casting". Eine virtuelle Schauspielerin durchlebte in dem viereinhalb Minuten dauernden Film eine emotionale Achterbahnfahrt – von Freude über Wut bis zu Hass. Die Darstellung von Gefühlen war der Kern der Demonstration und ist heute neben Story und filmischer Aufmachung einer der Grundpfeiler von "Heavy Rain: The Origami Killer".

Beim Betrachten des zwei Jahre alten Trailers wirkt die Mimik von damals hölzern: Augen- und Mundpartie fehlt es an Geschwindigkeit und Synchronie im Vergleich zum aktuellen Entwicklungsstand. Wohlgermer: Anno 2006 brachte uns "The Casting" zum Staunen!



**PS3** Zu Beginn ist die virtuelle Schauspielerin noch schüchtern. Sie zielt sich, lacht verlegen, kokettiert dann aber mit der Kamera...



**PS3** ...und zeigt im Verlauf des Castings diverse Gefühlsvarianten. Sie brüllt und droht schließlich unter Tränen, ihren fremdgehenden Partner zu erschießen.



**PS3** "Der schönste Startbildschirm der Messe": Madisons Augen in Großaufnahme leiteten die Games-Convention-Demo gelungen ein.

nachdem, ob es die Situation zulässt, bestimmt Ihr damit auch die Stärke Eurer Handlungen. Lüftet zum Beispiel den Deckel der Abfalltonne entweder ganz sanft oder reißt ihn mit einem forschen Durchdrücken des Knappels hoch – die Erkenntnis bleibt letztlich gleich schrecklich: Im Müll liegt ein ramponierter Damenschuh. Die Spur ist heiß, die Spannung steigt. An der Haustür angekommen, wird Madison vor die Wahl gestellt: klingeln oder klopfen? Ausgeführt werden die Handlungen über die Bewegungserkennung des Sixaxis-Pads, eine weitere Eigenheit des Spiels. Die Philosophie dahinter: Überall, wo die Spielfigur körperlich gefordert wird, müsst auch Ihr aktiv werden. Kickt eine Tonne durch die Gegend, indem Ihr den Controller kräftig nach unten schüttelt und schiebt durch ein Nach-oben-Reißen ein Fenster hoch. Positiv: Die vorgeführten Szenen lassen auf einen

durchdachten Einsatz der Motion-Sensor-Funktion schließen.

## Große Gefühle

Madison ist indes durch ein Fenster ins Haus gelangt: Im düsteren Zwielicht erkennen wir ausgestopfte Tierköpfe, Präparationswerkzeug und einige auf ihre letzte Behandlung wartende Vierbeiner. Auf Knopfdruck gibt die Spielfigur ihre Gedanken preis: "Der Gestank muss von den toten Tieren kommen", hören wir aus den Lautsprechern. Dieses Feature hilft Euch beim Analysieren der Situation oder gibt sogar Tipps zum weiteren Vorgehen.

Buchstäblich in Gedanken versunken beobachten wir, wie Madison durch die schmutzige Küche schleicht. Plötzlich reißt uns ein Quick-Time-Event aus der Starre: In rasant geschnittenen Bildern sehen wir eine Flasche langsam aus Boden

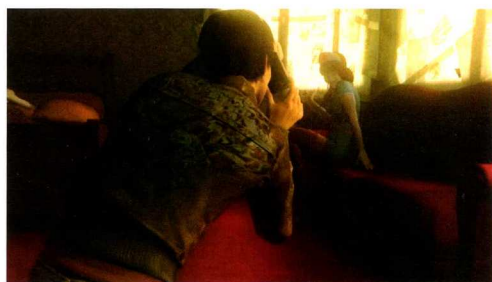


**PS3** Die Journalistin Madison entdeckt im Haus des Präparators Schreckliches: Mit ihrer Handy-Kamera fotografiert sie...

fallen, ein blinkendes Dreieck-Symbol signalisiert 'Hämmere auf die eingelebete Taste!' Der Vorführende reagiert geistesgegenwärtig, Madison fängt die versehentlich umgestoßene Flasche auf und stellt sie an ihren ursprünglichen Platz. "Bloß keinen Lärm machen oder Spuren hinterlassen!", denkt sie laut auf Knopfdruck. Cage erklärt: "Ihr könnt mit nahezu allen Gegenständen interagieren. Setzt Euch aufs Sofa, inspiert den Kühlschrank, schaut in den Backofen oder werft aus Unachtsamkeit eine Flasche auf den Boden. Seid Euch allerdings bewusst, dass die meisten Aktionen Konsequenzen

## In der Wanne liegt eine verstümmelte Frauenleiche.

nach sich ziehen." Ein Beispiel dafür erleben wir später, Madison tastet sich derweil über die Treppe ins obere Stockwerk vor – um auf dem alten Holzboden keine Geräusche zu verursachen, muss sie schleichen. Ein Blick durch eine offen stehende Tür: nichts Verdächtiges. Weiter durch den Gang, die Kameraperspektive ruft Erinnerungen an die verwinkel-



**PS3** ...die ausgestopften Frauenkörper. Die Opfer wurden vom Mörder in verschiedenen Posen drapiert und mit typischen Fetisch-Klamotten angezogen.

ten Herrenhaus-Korridore aus dem ersten "Resident Evil" wach. Und tatsächlich: Der Horror fährt uns in die Glieder, als Madison das Bad betritt. Die Fliesen sind blutverschmiert, in der Wanne liegt eine verstümmelte Frauenleiche in einem See aus rotem Lebenssaft. Der Verdacht wird zur Gewissheit. Madison irrt durch das Haus des Frauenmörders, stolpert in

den oberen Wohnbereich. Was machen diese weiblichen Schaufensterpuppen hier? Sie tritt näher, sieht auf der Oberfläche Nähte... Das sind keine Puppen, sondern ausgestopfte Frauen! Während wir dem Geschehen gebannt folgen, hören wir eine Tür ins Schloss fallen. Der Hausherr, er kommt zurück. Die Ansicht schaltet in eine Splitscreen-Darstellung, wie sie auch in Quantic Dreams letztem Spiel "Fahrenheit" zu finden war: In der linken Hälfte sehen wir den feisten Mörder durch die Küche stapfen – zum Glück ist die Flasche vorhin nicht zerbrochen. Im rechten Bildschirmfenster beobachten wir Madison, wie sie nach einem Ausweg sucht, besteht die Chance zur Flucht? Langsam geht sie die Treppe nach unten, während der Killer nichtsahnend den Fernseher anschaltet und sich auf die Couch lümmelt. Die Perspektive ist günstig, Madisons Fluchtweg durch die Garage liegt außerhalb seines Sichtbereichs. Sie drückt sich durch die Tür, jetzt muss nur noch das Rolltor aufgehen. Es hakt, sie hadert, der Vorführende hackt auf dem Pad herum. Schließlich lüftet sich das Tor einen Spalt, Madison rollt sich hindurch und spurtet auf ihr Motorrad zu. Der Motor stottert – wie sollte es auch anders sein – und das Adrena-



**PS3** "Heavy Rain" auf der Matscheibe: Regen (und Wasser) wird spektakulär dargestellt. Egal, ob Reifengischt oder auf der Haut abperlendes Nass – es sieht fast fotorealistisch aus.



**PS3** Bei Interaktionsmöglichkeiten oder Quick-Time-Events helfen Einblendungen weiter: Bewegt den rechten Analogstick im Halbkreis, um einen Kühlschrank zu schließen (links oben) oder hämmert reaktionsschnell auf die richtige Aktionstaste, um den Angreifer abzuwehren.

lin steigt noch mal. Endlich das erlösende Brummen, unter dramatischer Musik braust die Journalistin davon.

### Der Gummiband-Effekt

„So kann diese Szene ablaufen und ein gutes Ende finden“, durchbricht David Cage die atemlose Stille. „Jetzt lassen wir das Ganze einen anderen Verlauf nehmen.“ Wir befinden uns

wieder an der Stelle, als der Mörder ins Haus zurückkehrt. Madison will sich aus dem Gebäude schleichen, als plötzlich der Holzboden knarzt – Mist, zu schnell gelaufen! Der Killer schnappt sich ein Messer und geht dem Geräusch nach: „Ich finde dich, Fremder!“, schallt es durchs Haus. Via Splitscreen erkennen wir, dass er bereits am Fuß der Treppe angelangt ist. Verstecken, aber wo? Madison

stürzt in ein Zimmer. Ein Schrank sticht uns ins Auge. Da rein! Die Dramatik dieser Szene wird gekonnt auf die Spitze getrieben, da für das Verstecken eine komplizierte Abfolge von Buttonkommandos gedrückt und gehalten werden muss – beide Hände klammern sich verrenkt ans Pad, nur so gelingt das Manöver. Der Mörder hat den Raum mit dem Schrank erreicht und zieht von dannen, als er

niemanden sieht. Das ist die Chance! Madison stürmt aus dem Zimmer und hastet die Treppe hinunter – die Dreieck-Taste blinkt, verpasst, sie stolpert, stürzt. Der Killer hat Madison gestellt, es folgt eine Reihe von Quick-Time-Events, in denen sie den korpulenten Widerling abwehrt. Am Ende gelingt ihr erneut die Flucht.

„Wir könnten diese Szene ein Dutzend Mal spielen und jedes Mal wür-



**PS3** Bekannt aus der TV-Serie „24“ und dem „Heavy Rain“-Vorgänger „Fahrenheit“: Die Splitscreen-Darstellung sorgt für Nervenkitzel.





**PS3** Madison ist durch das Fenster ins Haus des Verdächtigen eingestiegen. In der Küche kann sie mit den meisten Gegenständen interagieren.

de sie anders ablaufen“, sagt Cage. „Stellt Euch den Spielverlauf wie ein Gummiband vor. Man kann es durch seine Entscheidungen dehnen, stauchen, nach links und rechts ziehen. Madison hätte vorhin mit dem Telefon im Haus die Polizei rufen oder getötet werden können. Selbst bei ihrem Tod geht die Geschichte weiter, in einem Film sterben auch Menschen und er läuft bis zum Ende. Wir wollen eine erwachsene Story erzählen, mit allen emotionalen Höhen und Tiefen, die auch einen guten Kino-Thriller auszeichnen.“

Bei der abschließenden Diskussionsrunde bitte Cage um Verständnis, dass Fragen zur Geschichte oder den Hauptdarstellern unbeantwortet bleiben – immerhin ist dies der Kern des Spiels. Zwei Infos lässt er sich dann doch entlocken: Schauplatz des Abenteuers ist die Ostküste der USA und auf eine Online-Komponente wird verzichtet. Ob das gesamte Spiel diese dichte Atmosphäre bieten wird, lässt sich derzeit nicht abschätzen. Die Basis dafür ist aber gelegt: Die Kontrollen gestalten sich kreativ und erfordern an bestimm-



**PS3** Die Ansicht dürft Ihr nicht selbst bestimmen: Eine automatische Kamera rückt Spielfigur und Umgebung ins rechte Licht.

ten Stellen geschickt vollen Körpereinsatz. Die automatische Kamera wirkte bis auf ein, zwei Hakler ausgereift; Ladepausen gibt es dank kontinuierlichem Datenstreaming nicht.

Mittlerweile sehen wir wieder den Startbildschirm von “Heavy Rain”, der aus vier winzigen Zeilen Text und einer Großaufnahme von Madisons grandios animierter Augenpartie besteht. Wir blicken ihr mit sehnsuchtsvoller Erwartung in die braunen Augen und schließen uns David Cages Aussage an: “Das ist der schönste Startbildschirm der Messe!” 05

## WER IST... QUANTIC DREAM?

1997 gründete der Musiker David Cage (sein richtiger Name lautet David De Gruttola) das Entwickler-Studio Quantic Dream, das er zusammen mit Guillaume de Fondaumiére leitet. 1999 erschien mit “Omikron: The Nomad Soul” das erste

Spiel der Firma, ein Adventure für Dreamcast und PC. Popstar David Bowie trat dann auf und steuerte Musik bei. 2005 folgte “Fahrenheit” (PS2, Xbox, PC), das dem Abenteuer-Genre mit einer neuartigen Steuerung frische Impulse gab.



Ein Blick in die Büros von Quantic Dream (links). Im hauseigenen Motion-Capturing-Studio entstehen die Daten für die Bewegungsabläufe der Spielfiguren. Zum Einsatz kommt die neueste Technik der US-MoCap-Spezialisten Vicon (rechts).



## HEAVY RAIN: THE ORIGAMI KILLER

System **PS3**  
Entwickler **Quantic Dream, Frankreich**  
Hersteller **Sony**  
Genre **Adventure**  
Termin **4. Quartal 2009**

### DAS BEFÄLLT LINS

- » filmreife Inszenierung
- » dichte Atmosphäre
- » außergewöhnliche Gesichtsmimik
- » Einbindung der Sixaxis-Bewegungssteuerung
- » hoher Wiederspielwert dank sich ständig verzweigender Story

### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » abrupte Wechsels der Kameraperspektive verwirren

**FAZIT** » Erwachsene Story, intelligente Kontrollen, kinoreife Kameraführung und brillante Gesichtsanimationen – ein Next-Gen-Thriller, der Emotionen weckt!

# GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

MI besucht Liberty City auf dem DS und verrät, wieso die Ganoven-Action auch im Kleinformat funktioniert.

» Zehn Millionen verkaufte Exemplare von "GTA IV" sprechen Bände: "Grand Theft Auto" ist und bleibt gegenwärtig das Maß aller Videospieldinge. Rockstars Gangster-Epen lassen auf Sony- und Microsoft-Konsolen die Kassen klingeln, nur an einem Hersteller ging der Hype bislang vorbei – Nintendo. Deshalb war die Überraschung groß, als ausgerechnet bei deren E3-Presskonferenz inmitten der Casual-Games-Selbsthuldigung mit "Chinatown Wars" ein neuer Teil angekündigt wurde – noch dazu nicht für den Wii, sondern den DS. Handheld-Historikern fällt dazu ein, dass es während der Game-Boy-Ära zwi-

schen 1999 und 2004 drei leidlich überzeugende mobile Ausflüge der Serie gab, die die Massen nicht in Verückung versetzen konnten. Auch wir waren skeptisch: Dass "GTA" für unterwegs grundsätzlich machbar ist, bewiesen die PSP-Episoden. Doch wie soll Nintendos Klapp-Gerät mit einem Titel dieser Dimension fertig werden?

Logisch, dass wir die erste Gelegenheit ergriffen, den bislang nur als Namensschriftzug gezeigten Titel selbst unter die Lupe zu nehmen. Bei der ersten Rockstar-Präsentation in Deutschland erwarteten uns gleich mehrere positive Überraschungen: Das Presse-material gibt tatsächlich

das Spiel ungeschönt wieder. Wir durften nicht nur zusehen, sondern auch selbst ein paar Missionen spielen. Und vor allem: "Grand Theft Auto: Chinatown Wars" macht Spaß – und das jede Menge.

Das größte Rätsel wurde gleich zu Beginn aufgelöst: Die Handheld-Spezialisten von Rockstar Leeds haben sich viele Gedanken zur technischen Umsetzung gemacht und die richtigen Konsequenzen gezogen. Sie versuchen erst gar nicht, die typische "GTA"-Third-Person-Optik in eine dafür nicht ausgelegte Hardware zu quetschen. Stattdessen greift "Chinatown Wars" auf das klassische Vogelperspektiven-Prinzip

der Serienanfangszeit zurück und verbessert dieses sinnvoll. So wurde der Kamerawinkel etwas schräger angesetzt, weshalb es von der Umgebung mehr zu sehen gibt als nur Häuser und Autodächer. Passanten und Vehikel versehen die Entwickler mit Cel-Shading-ähnlicher schwarzer Umrandung, die für dezentes Comic-Flair sorgt. Auf dem kleinen Screen geht dieses Konzept voll auf: Egal, ob Euer Held durch die Straßen marschiert oder im Auto herumflitzt – Ihr erkennt immer, was gerade los ist und erfreut Euch an vielen Details. Tag- und Nachtwechsel dürfen ebenso wenig fehlen wie unterschiedliche Witterungsbedingungen. Im Dunkel



BS Unfairer Pack: Schickt das Feindquartett mit gezielten Salven ins Jenseits, bevor Euer Schützling das Zeitliche segnet.



BS Am Ende einer Mission wartet ein Ganove mit besonders viel Feuerkraft: Hier ist es sinnvoll, den Kontrahenten mit einem Granatenwurf auszuknocken.



**DS** An Details mangelt es "Chinatown Wars" nicht: Nachts gehen Straßenlampen und Scheinwerfer an, schwungvolle Kurvenfahrten hinterlassen Reifenspuren.

leuchten Fahrzeugschweinerwerfer, es sei denn, Ihr habt sie bei einer Karambolage demoliert. Fällt Regen, spannen die Einwohner ihre Regenschirme auf. Und das Beste: Egal, wie wild es bei unseren Ausflügen zugeht – die Bildrate blieb stets stabil und flüssig. Die stimmige Soundkulisse hat großen Anteil am Flair. Auch auf dem DS sind mehrere Radiosender dabei, verzichten müssen wir nur auf Werbespots und Talkshows. Dafür geben sich die Passanten gesprächig und sind nicht um Ausrufe und Flüche verlegen, wenn Ihr ihnen in die Quere kommt.

### Willkommen in der Stadt

Schauplatz des DS-Abenteurers ist das gleiche Liberty City wie in "GTA IV". Nur Alderney westlich daneben fehlt, doch genau genommen war das ja auch die Nachbarstadt. Das Straßennetz wurde etwas vereinfacht, gleicht der großen Vorlage aber so sehr, dass Ihr viele Ecken und Schauplätze wiedererkennet. Seriientypisch nehmt Ihr laufend Aufträge an, die viel mit Fahren und Feuern zu tun haben. Damit Ihr Euch auf dem

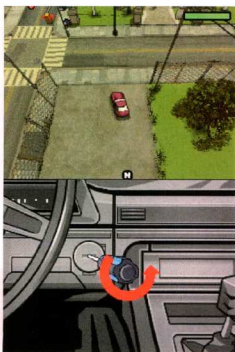


**DS** Story-Sequenzen werden mit Standbildern und In-Game-Optik erzählt.

### Die Zweifel an der "GTA"-Tauglichkeit des DS hat Rockstar ausgeräumt.

Weg zum Ziel nicht verirrt, kommt ein GPS-System zum Einsatz, das die richtige Route als leicht erkennbare Pfeile auf den Asphalt zeichnet und sich im Praxistest als gelungen erweist. Lasst Ihr die Waffen sprechen, arbeitet "Chinatown Wars" mit einer automatischen Zielerfassung, die bereits gut funktioniert: Das anvisierte Ziel wird so deutlich eingekreist, dass Irrtümer kaum möglich sind. Habt Ihr die Aufmerksamkeit der Polizei auf Euch gezogen, kommt das umgestaltete Fahndungssystem zum Einsatz. Um Sterne loszuwerden, könnt Ihr wie gehabt das Auto umlackieren oder das Problem offensiver angehen: Rammt Ihr genug Polizeiwagen, um sie fahruntüchtig (aber nicht komplett kaputt) zu machen, sinkt Euer Status wieder.

Die Entwickler verzichten weitgehend auf Stylus-Mätzchen: Fast alle Aktivitäten sind mit Steuerkreuz und



**DS** Minispiele für spezielle Ganoventätigkeiten lockern das Geschehen auf: Das Knacken von Autoschlössern und Tätowierarbeiten erledigt Ihr per Stylus.



**DS** Wilde Feuegerechte gehören zum Yakuza-Alltag: Durch die angenehme auffällige Markierung der Gegner kommt Ihr selbst bei Massenszenen nicht durcheinander.

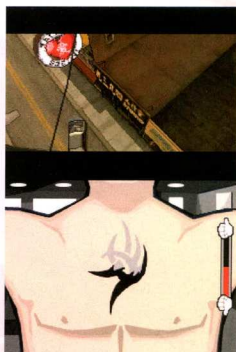
### IMITAT – UND VORBILD?

Was Rockstar vor "Chinatown Wars" nie wagte, hat ein kleines Entwicklerteam namens Apex Designs vor vier Jahren Wirklichkeit werden lassen – ein richtiges 3D-"GTA" auf Game-Boy-Hardware. "Payback" nennt sich das Gangsterwerk für GBA (sowie Amiga und GP2X), das sich am Prinzip der 2D-"GTAs" orientiert, dieses aber in Polygonoptik kleidet. Perspektive und Grundgestaltung ähneln dem neuen Abenteuer in Liberty City – ob in Leeds Fans davon zu finden sind? Spielersch konnte es "Payback" mit dem "echten" GBA-"GTA" seinerzeit aufnehmen. Technisch versenkte es den prominenten Rivalen und verblüffte mit 3D-Grafik, die es auf dem DS-Vorgänger nur selten zu sehen gab.



**GBA** Wenig bekannt, aber imposant: "Payback" auf dem GBA.

Buttons ausführbar, Ausnahmen wie Granatwurf und Waffenwechsel per Touchscreen fallen nicht negativ ins Gewicht. Bei unserer Anspielrunde kamen wir im Handumdrehen mit der Kontrolle klar. Außer vor bleiben die DS-Eigenheiten keineswegs, an passenden Stellen werden Minispiele eingestreut: Das Tätowieren neuer Gangmitglieder, Einschlagen von Autoscheiben oder Knacken von Zündschlössern geschieht mit kurzen Touchscreen-Einlagen.



So wenig Zeit wir im kleinen Liberty City verbringen durften, so angetan sind wir von "Chinatown Wars". Zweifel an der "Grand Theft Auto"-Tauglichkeit des DS hat Rockstar ausgeräumt: Das mobile Abenteuer besitzt das Zeug, um den großen Konsolen-Brüdern alle Ehre zu machen. us

System **DS**  
 Entwickler **Rockstar Leeds, England**  
 Hersteller **Take 2**  
 Genre **Action**  
 Termin **1. Quartal 2009**

#### DAS BEFALLT UNS

- » schicken Grafikstil, der auf dem DS prima funktioniert
- » sinnvolle Handheldifizierung der Serien-Eigenheiten
- » unübersehbare Liebe zum Detail
- » Steuerung funktioniert sehr gut
- » gelungene Einbindung von Touchscreen-Minispielern

**DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:**  
 » vor allem Feintuning wie z.B. das Cop-Verhalten

**HINZU** » Klein und oho – das mobile "GTA" wagt gelungen den Geist der großen Brüder, sieht stilvoll aus und verblüfft mit jeder Menge Details.

# NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Mehr Film, mehr Verfolgungen, mehr Spaß? Wir drehen erste Runden mit dem generalüberholten Vollgas-Dauerbrenner.

Die Zeit der Rennspiel-Experimente ist bei EA Black Box vorerst vorbei: Nachdem der letztjährige "ProStreet"-Ausflug von "Need for Speed" nicht so ganz den Geschmack der Fans getroffen hat, dürfte sich das Blatt bei "Undercover" wieder wenden. Denn was wir auf der Games Convention vom neuen PS-Epos sehen und spielen konnten, macht eins klar: Was ab Ende November in Euren Konsolen landet, orientiert sich stark an den erfolgreichsten Vorgängern und

## NOBEL-HOBEL

Wie gewohnt steigt Ihr bei "Need for Speed" nur in Originalfahrzeuge. Diese Lizenzbolden hat uns EA bereits verraten:

- » Audi R8
- » Audi S5
- » Aston Martin DB9
- » BMW M5
- » Lamborghini Gallardo
- » Lexus IS-F
- » Mitsubishi EVO X
- » Nissan 240 SX
- » Nissan GT-R
- » Porsche 911 GT2

scheut Innovationen. Originell ist das nicht – aber die Raserei profitiert davon.

Ein Aspekt, den die Entwickler in den Vordergrund stellen, ist der größere Schwerpunkt auf der Story. Die ist nicht weltbewegend (Ihr werdet als Undercover-Cop in einen Ganovenkreis eingeschleust und sollt diesen durch schnelles und erfolgreiches Fahren aushebeln), wird aber aufwändig präsentiert. Eine Handvoll bekannter Darsteller, darunter Maggie Q ("Die Hard 4.0") und Musiksternen Christina Milian, bevölkern die Videosequenzen,

die erstmals in echten Kulissen statt vor Greenscreens gefilmt wurden. Ob sie wirklich mehr zum Spiel beitragen als bei den Vorgängern, wo sich nach den ersten Spielstunden nur noch wenige FMV-Schnipsel fanden, muss sich zeigen.

Ansonsten erinnert vieles an den letzten wirklich gelungenen Ahnen – "Most Wanted". Hier wie dort prescht Ihr über den Asphalt, fahrt Rennen und müsst vor der Polizei flüchten. Die Gesetzeshüter wissen nichts von Eurem Undercover-Status und sind Euch deshalb stets auf den Fersen. Bei der von uns

angespielten Mission scheuen sich die Sirenenträger nicht, mit voller Wucht unseren Sportflitzer zu demolieren. Ganz kaputtgehen kann der zum Glück auch diesmal nicht, doch das Schadensmodell wurde optisch sichtlich verfeinert und lässt selbst den schlimmsten Blechschaden cool aussehen. Neu dabei als Rennvariante ist der 'Highway Battle', der auf den mehrspurigen Fahrbahnen stattfindet, die als Verbindungswege zwischen den Städten dienen. Wem die Bezeichnung irgendwie bekannt vorkommt, der hat Recht: Vom



**PS3** Der Undercover-Cop mit Stil setzt auf deutsche Technik: Neben BMW und Porsche sind auch Audi-Fahrzeuge vertreten.



**360** Die Polizei, kein Freund und Helfer: Spannende Verfolgungsjagden mit aggressiven Gesetzeshütern stehen im Mittelpunkt.



**360** Straßensperren werden wie gehabt rücksichtslos durchbrochen. Um den Schwachpunkt zu treffen, aktiviert Ihr wieder eine zeitlich begrenzte Zeitlupenfunktion.

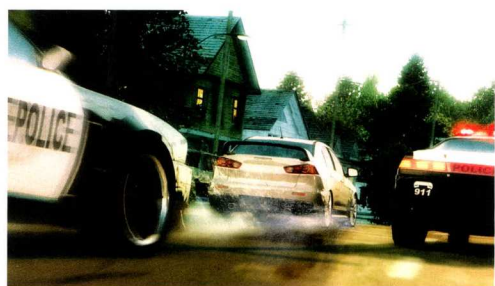
japanischen Kleinhersteller Genki gab es immer wieder Rennspiele namens "Tokyo Highway Challenge", die das gleiche Konzept verfolgten – Auto-gegen-Auto-Duelle auf der Autobahn. Nur, dass diese in Fernost und nächstens stattfanden, während Electronic Arts die "Undercover"-Läufe bei Tageslicht und an der imaginären US-Westküste ansiedelte. Eine Innovation sind die Battles also nicht, aber spannend in Szene gesetzt und als Abwechslung von der Polizeizeit eine gelungene Ergänzung.

Für die Fahrphysik der Boliden haben sich die Entwickler einen pompös klingenden Namen einfallen lassen: Heroic Driving Engine (kurz HDE). Dahinter steckt ganz banal, dass die Vehikel in 400 Komponenten definiert sind und somit jede erdenkliche Konfiguration von

## Das Schadensmodell lässt den schlimmsten Crash cool aussehen.

z.B. Antrieb und Gewichtsverteilung möglich wäre. Ihr müsst Euch damit aber nicht herumschlagen, sondern bekommt für die PS-Monster eine möglichst unkomplizierte Lenkung bereitgestellt. Im Praxistest fühlten sich die Autos wieder so ähnlich an wie bei "Most Wanted", was bekanntlich ganz gut funktioniert hat.

Vom angekündigten Abwechslungsreichtum der Grafik je nach Lokalität (siehe Kasten) haben wir beim Anspielen nur begrenzt etwas gesehen, denn es standen nicht alle Städte für die Spritztour bereit. Die Umgebung erinnerte uns



**PS3** Durch die weitläufige Umgebung stehen Vollgas-Einsätze durch Städte und ländliche Gegenden auf dem Programm.



**360** Tag- und Nachtwechsel wird es bei "Undercover" nicht geben: Die Entwickler setzen auf festgelegte Lichtverhältnisse, die die Umgebung bestens ausleuchten sollen.

an die städtischen Bereiche von "Most Wanted" gekreuzt mit der kühlen Farbpalette eines "Burnout Paradise", was zusammen mit den detaillierten Autos ein schickes Bild abgab. Ein altbekanntes Problem der "Need for Speed"-Serie bleibt dafür unübersehbar: Die Bildrate war in der Games-Convention-Version alles andere als stabil. Bei der Präsentation versprach man uns, dass sich das alles bis zur Veröffentlichung nicht ändern werde – genau das Gleiche haben wir letztes Jahr bei "Pro-Street" gehört... die Hoffnung geben wir aber nicht auf. Und selbst wenn ein paar Ruckler drin bleiben: Das Gesamtpaket von "Need for Speed Undercover" ist so vielversprechend,

dass solche Macken den Spielspaß mit etwaig nicht entscheidend beeinflussen. us

## RUNDTOUR

Erstmals beschränkt Euch "Need for Speed" nicht auf vorgegebene Strecken und/oder eine einzelne Stadt. Bei "Undercover" ist ein fiktives Westküstenareal namens Tri-City Ever Einsatzgebiet. Dessen drei Metropolen unterscheiden sich erkennbar: Palm Harbor steht für schicke Downtown-Gegenden, in Port Crescent ist die Industrie angesiedelt und Sunset Hills repräsentiert das amerikanische Vorstadt-Ambiente. Dazu gesellt sich ein vierter, unbewohnter Bereich, der von Bergstraßen durchkreuzt wird. Eine wichtige Rolle spielen zudem mehrgespurige Highways, die alle Städte verbinden und auf denen



es besonders flott vorangeht. Insgesamt kommt Electronic Arts damit auf rund 80 Meilen Straßennetz, was die Asphaltstrecke sämtlicher Vorgänger deutlich übertrifft.

System **PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS**  
 Entwickler **EA Black Box, Kanada**  
 Hersteller **Electronic Arts**  
 Genre **Rennspiel**  
 D-Termin **21. November**

### DAS GEFÄLLT UNS

- » orientiert sich am "Most Wanted"-Konzept
- » größeres Streckennetz als sonst
- » ansehnliches optisches Schadensmodell
- » mehr Story-Anteil ist reizvoll

### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Grafik ruckelt; wie immer
- » Fahrverhalten etwas undefiniert

**FAZIT** » Das neue "Need for Speed" zeigt altherwährte Tugenden und setzt auf spannende Verfolgungen – jetzt muss nur die Grafik endlich mal flüssig laufen.

# SONIC UNLEASHED

Schafft der Sega-Igel das Comeback?  
Wir haben vier Levels ausgiebig gespielt.



Hey Sonic, Du bist wieder da und wir schreien laut hurra!

Können wir Dir diesmal trauen, wird Dein Spiel mal wieder gut? Fürs Letzte soll' man dich verhauen, das war echt 'n alter Hut.

Deine Macher wollen sich auf die Tradition besinnen. Kommt das zum Tragen, kannst Du nur gewinnen.

Beim Probespiel, da warst Du klasse, wenn auch nicht perfekt. Und Du hast gezeigt, welch' Biest noch in Dir steckt.

Immer wenn es dunkel ist, wird der Igel in Dir klein, dann darfst Du das Monster sein.

Du kämpfst mit Griffen und Klauen, Feinde werden umgehauen.

Und hoppeln tust Du wie ein Hase. Hoffentlich ist's nur 'ne Phase.

Den mit Prügeleinlagen und Rucklern an allen Ecken könntest Du die Fans verschrecken.

Bevor wir dasselbe tun, lassen wir das Gereime ruh'n...

Der ständige Wechsel zwischen 2D- und 3D-Perspektive berauscht.

...und wenden uns den weiteren Eindrücken zu: Die spielbare Xbox-360-Version befuehrt die Plasmaglotze mit leuchtenden Farben und prächtigen Hintergründen; vorausgesetzt, Ihr lasst den Igel flitzen – wer bremst, den ärgern aus der Nähe unspektakuläre Leveltapeten und die inflexible Kamera. Seid Ihr aber mit geschätzten 500 Igelmetern pro Sekunde unterwegs, berauscht der ständige Wechsel zwischen irren Loopings in der 2D-Sicht und ra-



360 Rotierende Plattformen, stachelige Walzen, tiefe Abgründe: Hier kommt Ihr mit Vollgas nicht weiter – Genauigkeit und kühler Kopf sind gefragt!

38D "Sonic Unleashed" entführt Euch in wunderbare Welten: Der Ausflug in einen goldenen Herbstwald weckt Erinnerungen an die "Green Hill"-Stages.

santen Berg- und Talpassagen aus der Hinter-Sonic-Kamera. In den Nachtlevels mit Werwolf-Sonic fällt dieser Perspektiv-Wechsel unter den Tisch, dafür profitieren Wii-Spieler von den Remote-Wackel-Features – sei es um an Rohren hochzuklettern oder um Gegner zu zermalmen.

Eine Freude war der Abstecher auf die chinesische Mauer (Sonic Heimweg von den olympischen Spielen?):

Vertrackte, langsame Hüpfpassagen reihen sich an korkenzieher-Abschnitte im Stile des "Windy Valley" aus "Sonic Adventure". Schließlich prescht der blaue Blitz übers Wasser wie einst ein Religionsbegründer über den See Geneareth – ob der vor 2.000 Jahren auch vom Boost der Goldringe profitierte? ms



Wii Hier treibt der Wer-Igel sein Unwesen: Wenn er nicht gerade Feinde zerfleischt, überwindet der Sonic der Nacht messerscharfe Sägeblätter (links) oder kraxelt in Sam-Fisher-Manier an Rohren hoch (rechts).



System PS2 / PS3 / 360 / Wii  
Entwickler Sonic Team, Japan  
Hersteller Sega  
Genre Jump'n'Run  
D-Termin November

#### DAS DETAIL FÜR SIE

» tolle Sommer-Sonnenschein-Optik  
» Klasse Leveldesign & Stages aus aller Welt

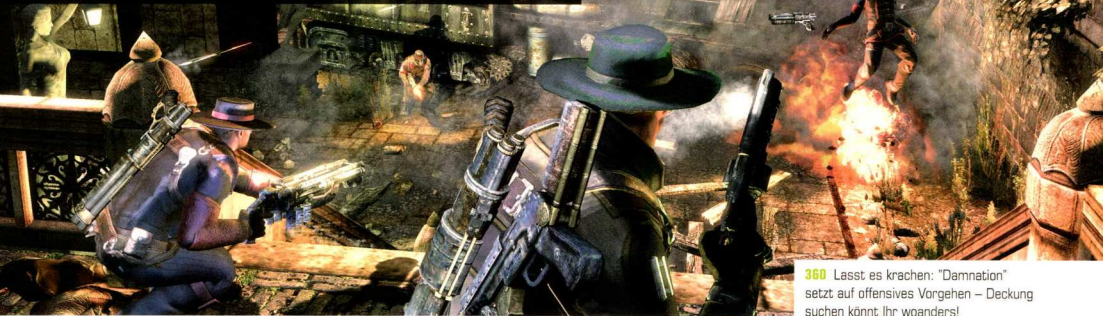
#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

» Nacht-Areale mit zäher Steuerung und tumben Gegnernmassen  
» Steuerung manchmal noch fummelig

**FAZIT** » Im wahrsten Wortsinne erwartet Euch viel Licht und wenig Schatten; die Steuerung braucht noch etwas Feintuning – die Levels mit dem Düsterigel rufen regelrecht danach.

# DAMNATION

Codemasters vereint furiose Baller-Action mit waghalsigen Klettereinlagen.



**360** Lasst es krachen: "Damnation" setzt auf offensives Vorgehen – Deckung suchen könnt Ihr woanders!

Handfeste Balleraction wird immer gerne genommen, nur mit Innovationen hapert es im Genre: Während Sci-Fi-Szenarien dutzende Male verwurstet werden, fehlen interessante Alternativen – wie wäre es etwa mit einem Western? "Damnation" von den Newcomern Blue Omega vereint beides geschickt, eine alternative Vergangenheit dient als Vorlage: In dieser entwickelten sich Amerika nach dem Bürgerkrieg gesellschaftlich nicht weiter, es gilt weiterhin das Gesetz der Stärkeren – nur die Industrie hat Fortschritte gemacht. So erklärt sich auch, wieso die Kulissen an einen John-Wayne-Film erinnern, aber dennoch mit technisch ausgefeilten Wummern geballert wird.

Nicht nur im Design unterscheidet sich "Damnation" erfrischend von der üblichen Schieß-mich-tot-

Masse, auch der Spielablauf geht andere Wege: Spießbrutenläufe durch sterile Gebäude mit engen Gängen und ständiges Suchen nach Deckung sind verpönt. Stattdessen ist offensives Vorgehen Trumpf, wenn Ihr die weiträumigen Levels durchquert. Diese setzen auf offenes, weites Gelände sowie starke Höhenunterschiede – die Entwickler nennen diesen Ansatz stolz 'Vertikalität'. Hinter diesem Kunstwort verbirgt sich die Tatsache, dass Ihr oft klettern könnt (und müsst) und so etwa hohe Felswände ersteigt oder an einer Reißleine wagemutig in die Tiefe rauscht. Bei

einer Präsentation auf der Games Convention in Leipzig erinnerte die Agilität des Helden an "Prince of Persia" oder "Tomb Raider". Zu Letzteren ziehen die Entwickler einen interessanteren Vergleich: Das Verhältnis von Klettereinlagen und Ballerei ist in etwa so wie bei Laras Abenteuern – nur genau umgedreht.

Grafisch macht "Damnation" einiges her, auch wenn die gezeigten Szenarien arg farbarm sind und so an "Gears of War" erinnern. Erstmals konnten wir den Multiplayer-Modus begutachten, der uns jedoch noch

nicht vom Hocker riss: Beim Deathmatch fielen uns keine Besonderheiten auf, sieht man von der "Spirit Vision" ab – einer Art alles durchdringender organischer Nachtsicht, mit der Feinde geortet werden. Ob das ein zu mächtiges Hilfsmittel ist?

Dabei steckt eine Menge Potenzial drin: Findet etwa eine Partie "King of the Hill" auf einem Gelände mit deutlichen Höhenunterschieden statt, müssen aufgrund des Kletteraspekts andere und frische Taktiken her – etwas Anspruch tut schließlich begutachten, der uns jedoch noch

"Damnation" unterscheidet sich von der Schieß-mich-tot-Masse.



**360** Auf dem Boden oder in luftiger Höhe: Stets fliegt Euch Blei von angriffslustigen Feinden um die Ohren.

System **PS3 / 360**  
 Entwickler **Blue Omega Entertainment, USA**  
 Hersteller **Codemasters**  
 Genre **Action**  
 D-Termin **4. Quartal**

#### DAS GEFÄLLT UNS

- » unverbrauchtes Szenario
- » Verzicht auf dauerndes Deckungsuchen
- » Charaktere sind sehr agil
- » Levels mit viel Höhenunterschieden

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » uns gezeigte Szenarien arg farbarm
- » Multiplayer nichts Besonderes

**FAZIT** » Flottes Third-Person-Geballere mit interessantem Stil und genug Erkundungseinschlag, um sich vom Action-Einlei abzusetzen.

# FAR CRY 2

"GTA IV" heiratet "Afrika" – oder was "Far Cry 2" so besonders macht.

Seit einer gefühlten Viertelstunde folgen wir schon dem Straßenpfad der dünn bewachsenen Savanne. Um uns herum nichts als Sand, Sträucher, hier und da ein paar Felsen und Baumgruppen. Dabei braucht unser Alter Ego dringend Malaria-Medikamente; der Pfarrer einer kleinen Siedlung soll helfen. Egal, welchen der neun Charaktere ihr zu Beginn des Spiels wählt, die flexible Story verläuft anfangs noch linear. Fiebergepeinig macht ihr Euch auf die Suche nach Medizin und lernt die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt kennen. Autofahren

funktioniert auf Anhieb prima, den angeschlagenen Motor dürft ihr reparieren – praktisch, wenn Euer Jeep mitten in der Steppe eine Panne hat. Schrittweise werden hilfreiche Kameraden, das nützliche Mobiltelefon und der offene Missionsablauf erläutert. Dass nur an sporadischen Punkten gespeichert wird, kapiert man schnell. Spätestens, wenn die Mission im dritten Anlauf scheitert und die minutenlange Anreise von vorn beginnt, wünscht ihr Euch aber zusätzliche Checkpoints. Dafür gibt es in "Far Cry 2" Bushaltestellen. Dort bestimmt ihr den Zielort und ein paar



360 Farbige Straßenschilder, Navigationssystem oder Straßenkarte: Beim Autofahren behaltet ihr in "Far Cry 2" stets den Überblick.

Ladebilder später seid ihr da.

"Far Cry 2" setzt ganz auf die Faszinationskraft der homogenen Spielwelt im Herzen Afrikas. Licht und Wetter des 2 x 25 Quadrat kilo-

meter großen Abenteuerspielplatzes bannen Euch vor den Bildschirm, während Euer Held in bester Sandkasten-Tradition seinen Werdegang gestaltet. Bestimmt selbst, ob ihr Aufträge der verfeindeten Rebellenfraktionen APR und UFLI annehmt: Bezieht Position oder spielt sie gegeneinander aus! Schnell lernt ihr Verbündete kennen, die Euch auf der Jagd nach dem Schakal unterstützen. Einer rettet Euch aus brenzligen Situationen, ein anderer bietet Alternativmissionen an. So könnt ihr entweder den Konvoi des Polizeichefs angreifen oder zuerst ein Gebäude von Wächtern säubern und dem Cousin des Polizeioberhauptes ein Messer an die Kehle drücken. Ohne Zögern rückt er dann ein Buch mit Bestechungsbelegen heraus, das den Vetter belastet. Der hat sich mittlerweile mit seinem Trupp in einer Fischersiedlung eingenistet. Auf dem Wasserweg kommt ihr an mehreren Wachposten vorbei, die ihr ausspähen und liquidieren solltet, um Euren Vorrat an Heilspritzen und Munition aufzustocken. Die hervorragend ge-



PS3 "Apocalypse Now" lässt grüßen: An Bord eines kleinen Kutters bemannst ihr das MG und macht Jagd auf explosive Fässer. Das Feuer breitet sich rasant aus und bringt Eure Feinde in Bedrängnis.





**360** Im Gegenteil ist der Schütze kaum zu sehen, dafür spricht die Mündungsfeuer Bände. Solche Patrouillen trifft Ihr auf Euren Streifzügen durch die Savanne häufiger. **Gewissensfrage:** den Fahrer töten, um nicht überfahren zu werden oder erst den Kameraden erledigen?

## Gegner streiten lautstark – ein Lob an die deutschen Sprecher!

tarnten Gegner schlucken schon mal ein ganzes Magazin, was auch an der noch etwas unpräzisen Zielsteuerung liegt. Da kommen Euch die KI-Marken in unserer Version entgegen: Während die meisten Gegner versuchen, sich anzuschleichen oder Euch zu flankieren, bleiben andere unmotiviert vor Euch stehen und machen im ungünstigsten Fall überhaupt

nichts. Unterhaltsam: Oft rätselt Eure Gegner lautstark, mit wie vielen Gegnern sie es zu tun haben. Oder sie streiten, ob man die Stellung halten oder angreifen soll – Lob an die deutschen Sprecher! Kaum habt Ihr den korrupten Cop aufgespürt und liquidiert, steht Ihr erneut vor der Wahl: mit dem Peilsender Diamantkoffer suchen, einen neuen Unterschupf erobern oder eine Mission für den Waffenhändler dazwischen schieben? Der verkauft anschließend nämlich dankbar neue Ausrüstung und Fertigkeiten. Für Orientierung im Aufgabenschlund sorgt eine jederzeit einblendbare Karte inklu-

sive Fernrohr und Kompass, für den schnellen Kontrollblick stehen farbige Wegweiser am Straßenrand. Auch schön: ein abendlicher Spaziergang durch die wunderschöne Spielwelt, die lediglich mehr Tiere hätte vertragen können. Leider fällt die Grafikkraft von "Far Cry 2" nach Sonnenuntergang spürbar ab.

Inspiziert vom Farbenspiel Afrikas wagen wir uns an den Karten-Editor für Mehrspieler-Matches. Wir toben uns mit dem verständlichen Bedien-Interface aus und formen Berge und Täler, Gewässer, Straßen und Siedlungen. Nichts scheint unmöglich: Munitionskisten im Akazienwald sind

## NUR EINE VERSION

Ubisoft kündigt an, dass "Far Cry 2" weltweit einheitlich ausgeliefert wird. Aber ist das Spiel tatsächlich ungeschnitten? Ragdoll-Effekte und Blut gibt es zwar, brennende Gegner haben wir nicht bemerkt. Abwarten!

Benzinfässer am Rande eines mit Sandsäcken geschützten Fischerdorfs auf einer Insel. Wir platzieren Jeeps, Buggys und Gleitschirme, legen Respawn-Punkte fest und bestimmen Licht- und Wetterbedingungen. All das geht binnen weniger Minuten von der Hand – ein simples Kreis-menü macht es möglich.

Der Clou: Ein Tastendruck genügt und im nächsten Augenblick steht Ihr inmitten Eurer Schöpfung. Nun könnt Ihr sie zwecks Feintuning aus den Augen eines Spielers begutachten oder alles in Schutt und Asche brennen – genial! *mh*



**360** Genialer Karten-Editor: Mit wenig Aufwand gestaltet Ihr Hügel, Siedlungen und Wälder, verlegt Straßen und positioniert Objekte, neben Wasserstand und Windbedingungen legt Ihr auch die Tageszeit fest.

System **PS3 / 360**  
 Entwickler **Ubisoft Montreal, Kanada**  
 Hersteller **Ubisoft**  
 Genre **Ego-Shooter/ Action-Adventure**  
 D-Termin **23. Oktober**

### DAS GEFALLT UNS:

- » offene Spielwelt
- » dynamische Missionsstruktur
- » beeindruckende Präsentation
- » Waffen verschleißen

### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Steuerung beim Schießen unruhig
- » KI-Aussetzer

**FAZIT** • "Far Cry 2" macht seinem Namen alle Ehre und schickt Euch auf ein gigantisches Action-Abenteuer im Herzen des schwarzen Kontinents.

# DEAD SPACE

Verstörender als "Silent Hill Homecoming", härter als "Resident Evil 5" – auf der USG Ishimura lauert das blutige Grauen.

» Uns wundert es nicht, dass "Dead Space" bei der USK mit 3:2 Stimmen durchgefallen ist. Nicht, nachdem wir den Splatterhorror rund zehn Stunden gespielt haben. Noch gibt Electronic Arts aber nicht auf und geht in Berufung. Wir glauben, es steht schlecht um eine Veröffentlichung in Deutschland. Das strategische Zerstückeln bizarrer Monster und Leichen kann nicht gekürzt werden, ohne die Spielmechanik zu beeinträchtigen.

Zusammen mit zwei Kollegen soll der

Ingenieur Dr. Isaac Clarke das ausgefallene Kommunikationssystem der USG Ishimura inspizieren. Nach seiner Ankunft auf dem größten Minenraumschiff der 'Planet Cracker'-Klasse wird Isaac von seinem Team getrennt und beginnt, Kommunikations- und Transportanlagen wieder flottzumachen. Per Funk geben Euch die Kollegen die aktuelle Lage des außer Kontrolle geratenen Einsatzes durch. Dann folgt Ihr Eurer holografischen 3D-Karte, alternativ drückt Ihr den rechten Stick und blendet eine Routenlinie ein. Auf dem Weg zum nächsten Missionsziel stolpert Ihr immer wieder über verstümmelte Körper, manche erwachen urplötzlich zu schrecklichem Leben und greifen an. Mutierte Fleischwesen mit dolchartigen Gliedmaßen

jagen Euch durch finstere Korridore und verschwinden spurlos, nur um im nächsten Augenblick aus einem Lüftungsschacht neben Euch zu klettern. Mit jedem Schritt durch den feindseligen Stahlbauch der Ishimura nähert sich Isaac der Wahrheit hinter den unheimlichen Ereignissen. Nur mit massiver Waffengewalt und unter Einsatz aller Fähigkeiten kommt Ihr in den zwölf rund 80-minütigen Kapiteln weiter. Dabei lässt sich die spannende Story viel Zeit, um die dichte Atmosphäre nicht zu ersticken.

Die Anspannung ist kaum zu ertragen, wenn schlagartig ein gepanzertes Monstrum auf Euch zurast. Schnell die Stasis-Kanone ausgepackt und die Umgebung verlangsamt! Dann rennt Ihr um das Vieh herum und jagt ihm rotierende



PS3 Der Timer am Rücken tickt, doch Isaac ist nicht mal im Vakuum sicher.

Sägeblätter in den blanken Hintern. Auch wild gewordene Türen mit Kurzschluss oder umtriebige Stromkabel stellen damit kein Problem mehr dar.

Geht Euch die ohnehin knappe Munition aus, greift Ihr auf altmodische Fausthiebe und Tritte zurück oder nutzt den Kinese-Strahler. Zieht Kisten, explosive Tanks und Körperteile heran und feuert sie auf Euer Ziel. Klaubt danach herumliegendes Geld und Munition auf. Mitunter dringt Isaac in Bereiche vor, wo die künstliche Schwerkraft der Ishimura versagt. Dann springt Ihr dank Magnetstiefel

## Jagt dem Vieh rotierende Sägeblätter in den blanken Hintern!

an die Decke und kämpft gegen tentakelbewehrte Kopffüßer, die rasiermesserscharfe Projektile verschießen, und sucht nach neuen Pfaden. In luftleeren Arealen des Schiffes schmilzt Isaacs Sauerstoffvorrat, während Ihr über Kopf an der Außenhülle entlangspaziert, Gesteinsbrocken ausweicht und Generatoren repariert. Isaacs Habseligkeiten verwaltet Ihr an Terminals, wo Ihr auch Heilmittel, Stasis-Energie und Munition erwerbt. Neue Waffen gibt es nur, wenn Ihr auf Eurem Streifzug entsprechende Schaltpläne findet. Mit seltenen Power Nodes optimiert Ihr an Werkbänken diverse Parameter

Eurer Ausrüstung. Soll das Magazin größer werden oder lieber mehr Sauerstoffvorrat? Aggressive Spieler erhöhen die Schussfrequenz, Sammler den Platz im Inventar. Abwägen müsst Ihr auch bei Feindkontakt: Entweder Ihr jagt ganze Magazine in die entstellten Leiber oder Ihr zerlegt sie gezielt. Durch abgetrennte Arme oder Beine ist der Kampf nicht unbedingt zu Ende: Mit den verbleibenden Gliedern schieben sich die blutigen Klumpen weiter in Eure Richtung.

Die Steuerungsmacken früherer Versionen sind Geschichte, lediglich der Wunsch nach einer 180-Grad-Drehung bleibt unerfüllt. Technisch

protzt der Weltraumschocker mit grandioser Spielphysik, detaillierten Texturen und tollen Lichtspielereien. Angesichts herrlicher Ekel-effekte fallen ein paar Pixelschatten nicht ins Gewicht. Überall knirscht, schmatzt und dröhnt es, gnadenlos malträtiert die sadistischen Designer Euer Nervenkostüm!

Unsere Version endet nach einem fetten Bosskampf zur Hälfte des Spiels. Deshalb wissen wir nicht, ob "Dead Space" das exzellente Niveau bis zum Ende halten wird. Immerhin verspricht EA noch mehr Puzzles. Wegen akuter Indizierungsgefahr wird's nächste Ausgabe wohl keinen Test geben. *mh*



### Michael Herde

Vieles in "Dead Space" wirkt wie eine Hommage an große Namen aus Science-Fiction und Horror. So erinnert die Spielmechanik an "Resident Evil 4" und

der Missionsaufbau an die "Metroid"-Serie. Isaac öffnet neue Pfade und kehrt an bekannte Orte zurück, ohne dass es langweilig wird. Das Setting verbindet die Schockmomente von "Doom 3" mit den Ekel-effekten aus "Event Horizon" und der "Alien"-Reihe. Vor allen Dingen erinnern sie ins Absurde verstümmelte Kreaturen an John Carpenters "Das Ding aus einer anderen Welt". Rollenspielerlemente wie das Upgrade-System sowie die Erzählweise via Funk und Logbucheinträge wecken Erinnerungen an "BioShock". "Dead Space" ist mehr als ein brutaler Schocker: Hinter der durchgestylten Geisterbahn steckt ein überraschend intelligentes Spiel mit Tiefgang - Horror in Höchstform!



360 Im Nahkampf sind die ekeligen Details besonders gut zu erkennen. Wenn sich ein Kopffüßer mit Tentakeln an Euch klammert, hilft nur noch Knöpfchenhämmer.



360 Ob Brustkorb, Wunden oder fleischige Geschwulste: "Dead Space" sieht toll aus.

System **PS3 / 360**  
Entwickler **Electronic Arts, USA**  
Hersteller **Electronic Arts**  
Genre **Survival-Horror**  
Termin **14. Oktober**

#### DAS GEFALLT UNS:

- konkurrenzlos dichte Atmosphäre
- viele Schockmomente und Ekelkräm
- tiefgründiges Spielsystem
- motivierende Story

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- teils pixelige Schatten
- 180-Drehung erwünscht

**FAZIT** • "Dead Space" tritt die Konkurrenz in den Staub: EA greift bewährte Tugenden großer Genre-Kollegen auf und beeindruckt mit intelligentem Spieldesign sowie derbem Splatter.



# FRAC TURE™

VERÄNDERE DAS SCHLACHTFELD.  
WENDE DIE SCHLACHT.



Ab 10. Oktober kannst du Berge versetzen!  
[www.fracturegame.eu](http://www.fracturegame.eu)

# DAS SPIEL

## WAS BISHER GESCHAH

Der Globale Klimawandel war unumkehrbar. Die Regierungen ergriffen drastische Maßnahmen, um ihre Bürger für den globalen Wandel fit zu machen.

Der Westen der USA, die „Pazifikaner“, setzten ganz auf DNA-Manipulation, um sich den wechselnden Umweltbedingungen besser anzupassen. Der Osten, oder „Atlantische Allianz“, verließ sich auf die Kybernetik, also die maschinelle und technische Unterstützung des menschlichen Organismus mit Implantaten, um die Bevölkerung vor der Ausrottung zu schützen. Sie erließen Gesetze, um die Menschheit vor den Gefahren der Genmanipulation zu schützen.

Der Konflikt um die Moralethik beider Parteien entbrannte...

Der Krieg im 22. Jahrhundert wird von der „Geländeverformungstechnologie“ bestimmt. Spezielle Waffen können den Erdboden verändern und werden auch als Massenvernichtungswaffen eingesetzt. Soldaten können die Geländeverformung jederzeit einsetzen, um Deckung zu schaffen wo vorher keine war, um Hindernisse zu umgehen oder um ihre Feinde auszuschalten. Im Multiplayer-Modus heißt das: das Gelände wird sich ständig ändern, da es von Soldaten beider Parteien stetig manipuliert wird. So entstehen immer völlig neue Multiplayer-Landschaften!



**JET BRODY**  
Sprengstoff-  
experte, 1st  
Pioneer Platoon  
Atlantische  
Allianz

## MISSIONSBRIEFING



Flagge der  
Atlantischen Allianz

Der Krieg im 22. Jahrhundert wird von der „Geländeverformungstechnologie“ bestimmt, welche zur Standardausrüstung aller Soldaten gehört.

Brody, Sie sind unser bester Mann. Sie wurden ausgewählt, um General Sheridan, den Anführer der Pazifikanischen Armee zu finden und dingfest zu machen. Wir haben ein paar unangenehme Fragen für ihn.

Sie werden viele unterschiedliche Waffen auf Ihrer Suche nach General Sheridan finden. Jede davon hat ihre ganz besonderen Fähigkeiten die Ihnen ermöglichen, jede Art von genetisch mutiertem Feind effizient auszuschalten. Lernen Sie diese Fähigkeiten zu schätzen und setzen Sie die Waffen weise ein, Brody!



**GENERAL SHERIDAN**  
Anführer  
der Armee  
von Pazifika



Flagge der  
Pazifikaner

## DAS IST IHR ZIEL

General Sheridan wird sicher mit seinen Elitesoldaten unterwegs sein. Sie und Ihr Platoon sollten vorsichtig sein. Lassen Sie ihn keinesfalls entweichen!



## SIE ERINNERN SICH DOCH NOCH AN DIE GRUNDAUSBILDUNG, ODER?

Der „Verformer“ erlaubt es jedem Soldaten, das Schlachtfeld jederzeit zu ihrem eigenen Vorteil zu verändern. Deckung schaffen, Hindernisse überwinden oder Ihre Feinde aus dem Gleichgewicht bringen. Nichts ist unmöglich!

Sie werden sehen dass Waffen der Atlantischen Allianz und die Waffen der Pazifikaner das Gelände auf verschiedenste Art und Weise verformen und außerdem andere nützliche Eigenschaften haben. Setzen Sie alle Waffen den Umständen entsprechend ein!



Das „Bulldog“-  
Standardgewehr



Die  
„Schwarze Witwe“-  
Haftminenkanone



Der „Bangalore“-  
Raketenerwerfer

## ARSENAL

## FEINDE

Brody, Sie werden auf Ihrer Mission einem haufen mutierter feindlicher Soldaten der Pazifikaner über den Weg laufen, die allerlei Tricks auf Lager haben. Setzen Sie alle Ihnen verfügbaren Mittel ein, um sie auszuschalten!

### MUTIERTER PAZIFIKANISCHER SOLDAT, TYP „HYDRA“

Kann mit verstärkter Beinmuskulatur über 10 Meter hoch springen. Höchst gefährlicher Feind. Bei Sichtkontakt sofort mit allen Mitteln ausschalten!



Alle Waffen in Action sehen auf [www.fracturegame.eu](http://www.fracturegame.eu)!

## MULTIPLAYER

Brody, im Rahmen von Übungseinsätzen können jederzeit zwei Platoons von je 12 Soldaten gegeneinander antreten, um neue Taktiken zu trainieren. Machen Sie davon rege Gebrauch! Der Einsatz ist auch über eine Xbox LIVE-Verbindung oder im PlayStation Net möglich. Insbesondere lege ich Ihnen nahe, Ihre Fähigkeiten mit dem Verformer in den Spezial- Multiplayermissionen „Einbruch“ und „Ausgrabung“ zu verfeinern.

Legen Sie größte Priorität auf das Verformer-Training! Ihre Feinde werden die Verformung in einem solchen Ausmaß gegen Sie verwenden, dass am Ende jeder Schlacht keine Landkarte mehr stimmt.



Hol dir jetzt die  
Demo auf  
Xbox LIVE oder  
PlayStation Net!

[www.fracturegame.eu](http://www.fracturegame.eu)

Ab 10. Oktober erhältlich.

... und viele weitere Modi.  
Dank Geländeverformung ist kein  
Multiplayerspiel wie das nächste!



PLAYSTATION 3



DAY 11 STUDIOS™





# Abschied auf Raten

Größer, lauter, verspielter: Trotz Rekordflut wandert die Branche nächstes Jahr nach Köln.



Mit Wehmut begann die diesjährige Games Convention in Leipzig. Schließlich sollte Europas größte Spielemesse zum letzten Mal hier stattfinden, bevor 2009 in Köln die gamescom startet (Seite 51). Doch am letzten Messetag wurde nicht nur ein neuer Rekord mit 203.000 Besuchern vermeldet, sondern wider Erwarten auch eine Neuauflage der GC im nächsten Jahr in Leipzig. So buhlen 2009 zwei Messen um unser liebstes Hobby.

Trotz regem Interesse im Vorfeld blieb ein Branchenname der sächsischen Metropole fern.

Nintendo glänzte mit Abwesenheit – auch mangels frischer Titel. Microsoft ließ eine Pressekonferenz aus denselben Gründen ausfallen. Die Xbox-Macher waren mit ihrem geschrumpften Stand Anlaufpunkt für Goodie-Jäger und Casual-Spieler. Im Backstage-Bereich durften vorangemeldete Xbox-Live-Goldmitglieder zumindest Hand an "Fable 2" und "Too Human" legen. Quizspieler testeten mit dem "Buzz"-Klon "Scene-It" ihr Wissen, Gesangstalente grölten bei "Lips" ins Mikro. Der allgegenwärtige Casual-Trend setzte sich bei Software-Herstellern wie Ubisoft und Electronic Arts



MI-Redakteur Jan präsentiert den Sieger des ersten "Street Fighter IV"-Turniers: Duc Nguyen Anh (links).





fort. Dennoch gab es mit spielbaren Versionen von "Far Cry 2", "EndWar" oder "Need for Speed Undercover" genug Stoff für Zocker. Sony, der dritte Konsolenhersteller, fuhr das volle Programm auf.

## Platzhirsch Sony

Auf der Pressekonferenz wurde die neue PS3 mit 80GB-Festplatte vorgestellt, die das alte Modell seit Ende August ersetzt – Kostenpunkt: 399 Euro. Zusätzlich folgt am 31. Oktober eine Variante mit 160 GB Kapazität, mitgeliefertem Dualshock-3-Controller und Online-Gutschein im Wert von 70 Euro. Sony setzt 449 Euro für dieses Paket an. Offen sind dagegen Preis und Termin des kabellosen Keypads: Die Minitastatur steckt Ihr auf den PS3-Controller, um Tasteneingaben insbesondere im Online-Bereich zu vereinfachen. Fraglich ist die Ergonomie: Sind alle Tasten wirklich gut zu erreichen? Ein neuer Onlinedienst steht mit VidZone ins Haus: Ab Anfang 2009 dürft Ihr Musik und Videos aus einer riesigen Bibliothek gratis über Eure PS3 streamen. Für die Song-Nutzung auf PSP und Handy steht ein geringer Obolus an.

Handheld-Fans merken sich den 15. Oktober vor: Dann kommt die neue PSP (Version 3000) auf den Markt, die sich äußerlich kaum vom Vorgänger unterscheidet. So sind auf den ersten Blick nur geänderte Tastenbeschriftungen erkennbar (aus Home wird das PlayStation-Symbol). Sony verbaut allerdings ein Mikrofon, was zum Beispiel Chats per "Skype" vereinfacht. Reine Zocker freuen sich über einen kontrastreicheren Bildschirm. Hoffentlich verkürzt sich die ohnehin knappe Akkulaufzeit dadurch nicht weiter. Der Preis inklusive Spiel: 199 Euro.

## Streichleinheiten

Eine weitere Weltpremiere stand mit der Haustier-Simulation "EyePet" an. Hier interagiert Ihr mit einem putzigen Affenmännchen, das Ähnlichkeiten zu den erfolgreichen Monchichi-Plüschfiguren aufweist. Dazu richtet Ihr die PlayStation-Eye-Kamera auf einen Tisch aus. Ins aufgenommene Realbild platziert die PS3 das Tierchen, das Ihr mit Handbe-

wegungen streicheln, schubsen oder erschrecken dürft. Es reagiert neugierig auf Gegenstände und erkennt Formen wieder. Der putzige Zeitvertreib kommt Ende 2009.

Die bald erscheinenden Titel "Little Big Planet", "Killzone 2", "Resistance 2" und "MotorStorm: Pacific Rift" standen zum Probespiel parat, stundenlanges Schlangestehen war für eine Runde "Mirror's Edge" angesagt. Natürlich bedient Sony auch ihre europäische Erfolgsmarke: Neben den unzähligen "SingStar"-Neuaufgaben ("Vol.3 Party Edition", "Best of Disney", "Turkish Party") werden u.a. "Queen"-Fans mit frischen Downloads aus dem SingStore versorgt. Ein Update macht außerdem die PS3 kompatibel zu PS2-"SingStar"-Titeln.

Passend dazu waren Promis allgegenwärtig: "TV Total"-Lakai Elton tauchte immer wieder bei Sony auf, während DSDS-Sieger Thomas Godoj auf der Activision-Bühne zur neuen "Guitar Hero"-Episode trällerte. Oliver Pocher moderierte bei Midway, Ubisoft präsentierte Lafce, bei dtp trat die Popstars-Girlband Monroe auf.

## Retro-Aktiv

Eine erfrischende Abwechslung bildete der Retrobereich der Messe: Beim Atari Bit Byte User Club e.V. oder RetroGames e.V. durften altherwürdige Homecomputer bzw. Spielautomaten nicht nur bewundert, sondern auch ausprobiert werden. Daneben sorgte die "Space Invaders"-Variante namens "Invaders!" des Künstlers Douglas Edric Stanley für Furore (siehe Extended-Bericht in der nächsten Ausgabe).

Zudem durften die GC-Besucher erstmals "Street Fighter IV" in der Konsolenversion antesten – nicht nur bei Capcom. Auch am MANIAC-Stand stellten sich Ryu, Ken & Co. pausenlos Matches, was an allen Messtagen für regen Andrang sorgte. Am Samstag fand bei uns schließlich das erste "Street Fighter IV"-Turnier Deutschlands statt. 64 Teilnehmer duellierten sich bis zum packenden Finale, aus dem Duc Nguyen Anh als Sieger hervorging. Vielen Dank an dieser Stelle an alle Teilnehmer! Resümee: großer Andrang, große Shows, großes Spieleangebot – vielleicht auch 2009? ts

## 5 Weltpremieren



Am 15. Oktober erscheint die PSP 3000 mit Mikrofon und verbessertem Bildschirm.



Das PS3-Keypad schnallt Ihr auf den Controller, um Texteingaben zu beschleunigen.



Wie süß! Die PS3 bekommt mit "EyePet" eine Haustiersim, die PlayStation Eye unterstützt.



Außer einem stimmungsvollen Trailer gab es von Konamis "Lords of Shadow" nichts zu sehen.

Auf Seite 28 lest Ihr alles zum innovativen Abenteuer "Heavy Rain" (rechts).

# "Wir sind Punkrock"

Der deutsche Independent-Publisher redspotgames überraschte mit einem GC-Auftritt der besonderen Art.

Dreamcast-Fans haben den Namen redspotgames wahrscheinlich schon gehört: 2007 veröffentlichte die Münchner Firma das Shoot'em-Up "Last Hope" für den kultigen 128-Bitter. Auch im Jahr 2008 halten die Jungs um Geschäftsführer Max Scharl Segas letzter Konsole die Treue: Ende September wird die Dreamcast-Version des Knobelspiels "Wind & Water: Puzzle Battles" erscheinen – alle Infos dazu findet Ihr im Test auf Seite 67.

Die Chaotruppe nutzte die Games Convention 2008 nicht nur, um die Besucher auf ihre Produkte aufmerksam zu machen: Ganz bewusst besetzte

man die Gegenposition zu den professionell-serious Auftritten von Ubisoft, Konami & Co. – mit viel guter Laune feierten sich die Jungs mit dem roten Punkt ins Herz der Messebesucher.

Unterstützt von hochprozentigem Fusel wurden sämtliche Dezibelbeschränkungen außer Acht gelassen; ebenso verstörend wie umjubelt waren die Auftritte der Hardcore-Elektro-Formationen "Les Trucs" und "gtuk" – die letztgenannte Ein-Mann-Lärmfabrik verzückte mit geliebten 8-Bit-Klängen und schockte mit wildem Gekreische in einen Kinderkassettenrecorder.



Die Ruhe vor dem Sturm: Leuchtende Signalfarben und gemütliche Sitzkissen luden zum Verweilen ein.



Sammlerstück: "Last Hope" schmückte die Vitrine.



Schräger Auftritt: Der Look von "gtuk" passt zur abgedrehten Musik.



Auch das Duo "Les Trucs" erwies sich als wahrer Publikumsmagnet.

## Musikalische Kehrtwendung

"Video Games Live" brachte frische Klänge nach Leipzig.

Wer damit gerechnet hatte, wie jedes Jahr zum Auftakt der Games Convention im traditionsreichen Gewandhaus Leipzig ein Klassikkonzert mit orchestral arrangierten Spielesongs zu genießen, der

schaute in die Röhre. Die Messe verzichtete 2008 auf die Dienste von Organisator Thomas Böcker, der stattdessen das Chris-Hülsbeck-Konzert "Symphonic Shades" (mehr dazu in MANIAC 08/08) in Köln veranstaltete – ein Zeichen für die Zukunft!

Die Games Convention holte sich stattdessen Verstärkung aus Übersee und lotste mit "Video Games Live" ein amerikanisches Spektakel nach Deutschland: Dahinter steckt die Idee des Videospiele-Komponisten Tommy Tallarico und des Dirigenten Jack Wall, vertraute Daddel-Klänge aufregend anders zu präsentieren: klassische Orchesterbesetzung samt Chor, garniert mit Lightshow und Videoeinspielungen auf großer Leinwand. Auch das Publikum durfte mitmachen, wenn etwa



Begeisterte die Massen: Pianist Martin Leung spielte das "Mario"-Thema mit verbundenen Augen.

auf der Bühne "Space Invaders" geockt wurde oder ein "Frogger"-Duell anstand.

Den Höhepunkt markierten die Solo-Klaviereinslagen des "Video Game Pianist" Martin Leung, der u.a. ein Medley aus verschiedenen "Final Fantasy"-Teilen spielte. Als Rauswerfer nach stolzen 150 Minuten diente eine rockige "Castlevania"-Interpretation, die überwiegend zufriedene Besucher hinterließ. Nur die Akustik der Arena Leipzig gab Anlass zur Kritik. Dennoch gefiel uns die gelungene Alternative zum traditionellen Ansatz der Vorjahre. Wieso Tommy Tallarico mehrfach "See you next year" proklamierte, blieb zunächst unklar – bis zum Ende der Messe...



Pompös und mit viel Retro das Programm – geleitet von Dirigent Jack Wall.



Die Messe Köln richtet vom 9. bis 13. September 2009 die gamescom aus.

## Köln vs. Leipzig

### Games Convention oder gamescom – wer macht das Rennen?

Bereits Ende Februar entschied der Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware (kurz BIU), dass 2009 nicht mehr Leipzig, sondern Köln Standort für Europas Spieleleitmesse sein soll. Der BIU ist der ideale Träger der Messe, der mit seinen Mitgliedern (u.a. Branchengrößen wie Sony, Microsoft, Nintendo und Activision Blizzard) Leipzig bis 2008 unterstützt hat. Neben dem Standortwechsel ändert sich auch der Name. Die gamescom findet vom 9. bis 13. September 2009 statt und verfolgt dieselben Ziele wie die Games Convention: eine Fachveranstaltung kombiniert mit Publikumsmesse samt 'Gaming Areas' und E-Sport-Bereichen. Ein Schlag ins Gesicht nicht nur für die Leipziger Messe. Schließlich sind mit einer derart großen Veranstaltung auch wirtschaftliche Aspekte verbunden: Zahlreiche Besucher sorgen für ausgebuchte Hotels, eine belebte Innenstadt und eine vollbeschäftigte Gastronomie. Warum bleibt man also nicht im Osten Deutschlands?

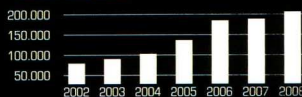
Als offizieller Grund für den Umzug nach Köln werden ein größerer Einzugsbereich sowie die bessere Verkehrsanbindung genannt. Weitere Minuspunkte sind für den Verband das stagnierende Wachstum der GC 2007 (nur ein Plus von 1% zum Vorjahr) und der international schlecht erreichbare

Flughafen Leipzig. Außerdem seien die Kapazitäten der Messe und der Region bereits erschöpft. Sony geht in Köln gar von 400.000 Besuchern aus – doppelt so viele wie dieses Jahr in Leipzig. Insofern ist Köln als Ballungsgebiet mit etabliertem Messestandort sinnvoll. Doch hinter den Kulissen werden andere Gründe angeführt: Viele Publisher wie Electronic Arts sind in oder um Köln herum ansässig. Allein das spart den Herstellern in Sachen Logistik bares Geld.

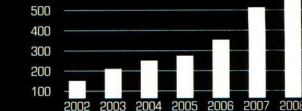
Aufgrund des Erfolgs der GC 2008 will die Leipziger Messe jedoch nicht aufgeben. Auch 2009 wird die Games Convention ausgerichtet. Der Termin steht: 19. bis 23. August. Damit sind die Sachsen zwei Wochen früher am Start als ihre Kölner Konkurrenten. Der BIU dazu: "Es ist (...) sehr bedauerlich, dass man die einstimmige Entscheidung (...) die Branchenmesse an einem anderen Ort weiterzuentwickeln, nicht respektiert." Leipzig sieht sich einer Mammutaufgabe entgegen, denn alle großen Publisher wandern nach Köln ab und wollen nicht beide Messen unterstützen (siehe Kasten rechts). Schlimmstenfalls verkommt die Games Convention zur Handy- und PC-Messe, in der Videospielekonsolen kaum noch eine Rolle spielen. ts

## Erfolgsstory – die GC in Leipzig

### » BESUCHERZAHLEN



### » AUSSTELLER



### » Auf welcher Messe sind die Aussteller 2009?

Hersteller	Köln	Leipzig	unentschieden	BIU-Mitglied
Activision Blizzard	x			x
Atari	x			x
Capcom			x	
Codemasters			x	
Eidos	x			x
Electronic Arts	x			x
Koch Media	x			x
Konami	x			x
Microsoft				x
Midway	x			
Nintendo				x
Sega	x			
Sony	x			x
Take 2	x			x
THQ	x			x
Ubisoft	x			x

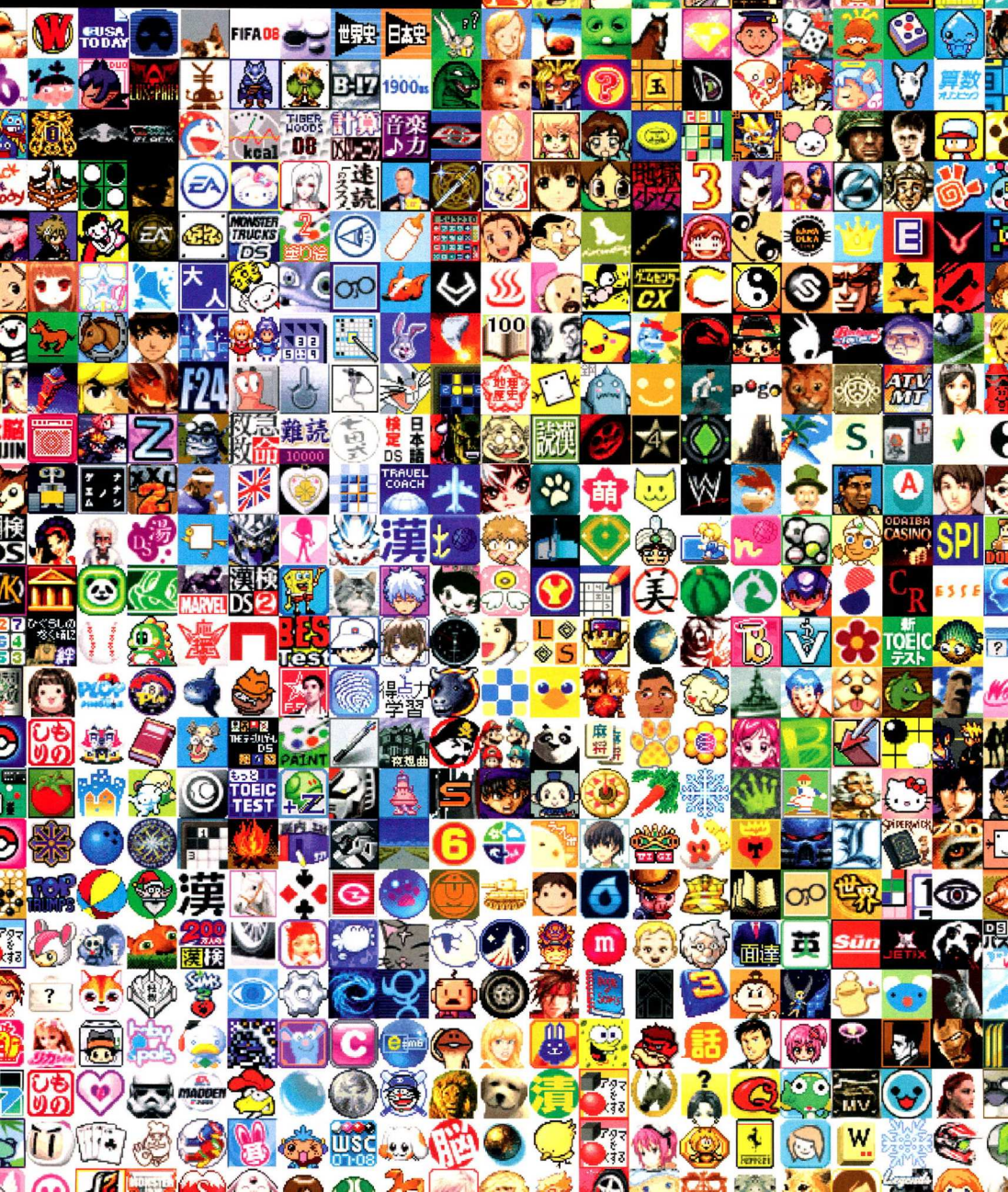
Stand: 17.03.09

Das Leipziger Messegelände:  
2009 ohne Besucheransturm?



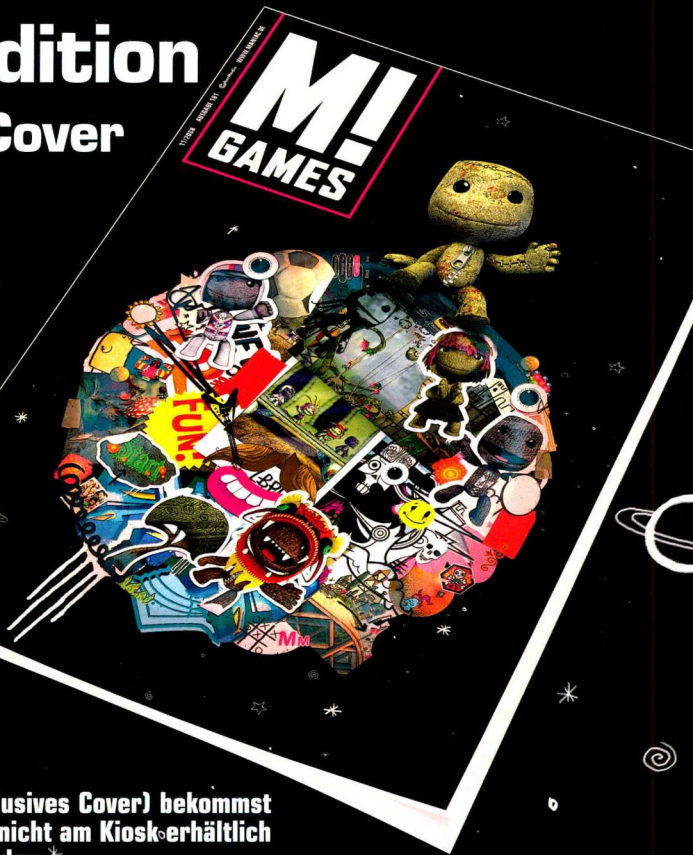


1000-mal berührt  
DS-ICONS





# Special Edition mit Exklusiv-Cover



Die Special Edition von M! (exklusives Cover) bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert, nicht am Kiosk erhältlich und kann nicht nachbestellt werden.\*

\*Nur für Abonnenten halten wir einen kleinen Vorrat für Nachbestellungen bereit.

## WEITERE ABVORTEILE:

15% GÜNSTIGER  
12 AUSGABEN FÜR NUR 45,90 €

FRÜHER ALS AM KIOSK  
LIEFERUNG FREI HAUS

JEDERZEIT KÜNDBAR  
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

TELEFONISCHE BESTELLUNG:  
**(089) 85 85 38 45**

In-Time Aboservice  
Special M!dition  
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere M! für 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 45,90 Euro**. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich die M! nicht mehr haben will (einfach per Email an [abo@maniac.de](mailto:abo@maniac.de)).  
**Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.**

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

**Widerrufgarantie:** Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, Code M!, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an [abo@maniac.de](mailto:abo@maniac.de).

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise  
bitte ankreuzen

gegen  
Rechnung

bequem  
per Bankeinzug  
(nebenan ausfüllen)

# SPIELE-TEST

## M!

Entwickler: **M!-Team, Deutschland**  
 Hersteller: **Cybermedia Verlag GmbH**  
 Termin: **letzter Freitag im Monat**  
 Preis: **4,50 Euro**

Unterstützt: » bis 50.000 Leser (offline),

Sprache: **deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 116 Seiten Lesespaß

» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

## SPIELSPASS

Singleplayer 10 von 10  
 Multiplayer 9 von 10  
 Grafik 9 von 10  
 Sound 1 von 10

# 99

**FRITZ** » Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1953 für Videospiele ohne Kompromisse.

## DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielanzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der Versus-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Texttext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

## SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte**.

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwickler.

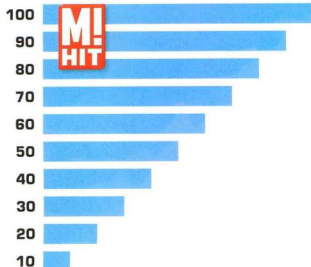
## SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt unter die audiovisuelle Hülle auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Gewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horrorschocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser

als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen ebenfalls in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Lade-pausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



## ACHT SPIELE-PROFIS...

...bilden die Besetzung des M!-Testlabors und veraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.



**Oliver Schultes**

Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run**  
 Spielt zurzeit: **LittleBigPlanet (PS3)**  
 Hört zurzeit: **Metallica – Death Magnetic**  
 NES-Liebling: **Super Mario Bros.**



**Matthias Schmid**

Experte für: **Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportsspiele**  
 Spielt zurzeit: **Yakuza 2 (PS2)**  
 Hört zurzeit: **Scars on Broadway, ASP**  
 NES-Liebling: **Sneak Rattle 'n' Roll**



**Ulrich Steppberger**

Experte für: **Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit**  
 Spielt zurzeit: **Samba De Amigo (Wii)**  
 Hört zurzeit: **C64-SID-Tunes**  
 NES-Liebling: **Tetris**



**Thomas Stuchlik**

Experte für: **Rennspiele, Simulation, Strategie**  
 Spielt zurzeit: **Civilization Revo. (PS3)**  
 Hört zurzeit: **Scars on Broadway**  
 NES-Liebling: **The Legend of Zelda**



**Michael Herde**

Experte für: **Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit**  
 Spielt zurzeit: **Dead Space (360)**  
 Hört zurzeit: **1 Muvrini**  
 NES-Liebling: **Bible Adventures**



**Marcus Grüner**

Experte für: **Beat'em-Up, Denkspiele, Rollenspiele, Strategie**  
 Spielt zurzeit: **Castle Crashers (360)**  
 Hört zurzeit: **Dave Gahan – Hourglass**  
 NES-Liebling: **Maniac Mansion**



**Max Wildgruber**

Experte für: **Action-Adventure, Rollenspiele**  
 Spielt zurzeit: **LittleBigPlanet (PS3)**  
 Hört zurzeit: **ASP – Zauberbruder**  
 NES-Liebling: **Protector**



**Oliver Ehrle**

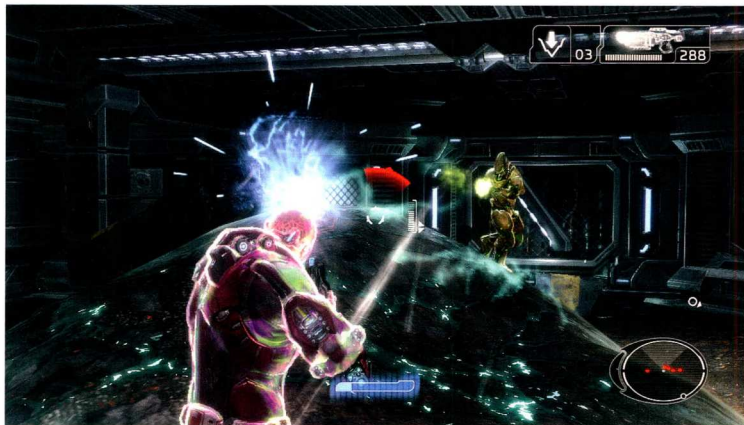
Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele**  
 Spielt zurzeit: **Battlefield: Bad C. (PS3)**  
 Hört zurzeit: **Led Zeppelin**  
 NES-Liebling: **North & South**

# Fracture

PS3 360 Action 

»» Wie lässt man ein ungewöhnlich frisches Spiel langweilig und altbacken wirken? Bei den Day 1 Studios ("F.E.A.R." für Xbox 360) kennt man die Antwort und macht den Helden von "Fracture" zum Allerweltsgesicht ohne Ecken und Kanten, dafür aber mit genretypischem High-tech-Anzug. Als Spezialeinheit für taktische Bodenverformung im Kampf gegen die genetikgestaltete Pazifikaner-Armee braucht Jet Brody keinen Charme, dafür umso mehr seine kybernetischen Fähigkeiten. Die regenerieren Jets Lebensenergie binnen Sekunden und versorgen ihn mit vielfältigen Missionsinfos und Upgrades während seines Einsatzes.

Im Zentrum des Spiels steht aber nicht Jet Brody, sondern das 'Terrain Deformation' getaufte Feature, das Euch erlaubt, mit diversen Hilfsmitteln die Levelumgebung zu manipulieren. Zur Standardausrüstung zählt der Entrencher, der das Erdreich anhäuft oder absenkt. So schafft ihr nützliche Deckung vor treffsicheren Feinden und bereitet auf mannigfaltige Weise neue Wege zum Einsatzziel. Durch wiederholten Einsatz sehen die weiträumigen Schlachtfelder schnell aus, als habe ein tollwütiger Maulwurf darin getobt.



PS3 Ihr möchtet in engen Gängen Pazifikaner bekämpfen, ohne Munition zu vergeuden? 'Terrain Deformation' macht's möglich: Auf Knopfdruck hebt sich das Erdreich und zermalmst den Genetik-Fan an der Decke.

Im Kampf gegen die Truppen des pazifikanischen General Sheridan, der die ehemalige Ostküsten-Allianz angreift und mit einer besonders fiesen Waffe heimsucht, hat Jet diverse Granaten im Gepäck. Neben ihrer tödlichen Sprengkraft lassen sie Hügel und Kühlen entstehen oder erschaffen ein Gravitationsfeld, das Körper, Gestein und Metallkisten mühelos durch die Luft wirbelt. Hilfreich auch die Stachelgranaten: Meterhohe Steinsäulen wachsen vor Euren Augen aus dem Untergrund und lupfen schwere Gitter, ein-

gestürzte Brücken oder Jet selbst in die Höhe.

## Auf und nieder mit Hirn

Der in drei Akte unterteilte Kampf gegen die Pazifikaner setzt voll und ganz auf die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der Bodenverformung. Immer wieder springen feindliche Hydra-Einheiten in hohem Bogen durch die Luft und feuern zielsicher Raketen auf Euch. Auch die Fußsoldaten agieren meist clever in der sich stetig verändernden

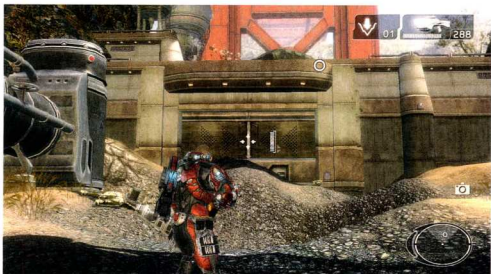
Umgebung und bringen Euch immer wieder in Bedrängnis. Zeitgleich zum permanenten Kampf um schützende Hügel erledigt Ihr Eure Aufgaben: Hievt Generatoren in ihren eigenen Schutzschild, blockiert Turbinen und zerquetscht Widersacher in niedrigen Bunkergängen. Die überraschend vielen Hirnschmalzübungen verleihen der Hochglanz-Action Anspruch. Wie über die Mauer kommen und wo den nächsten Durchgang finden? Immer wieder müsst Ihr Euer Vorgehen gewissenhaft planen, sonst erledigt Euch die feindliche Über-



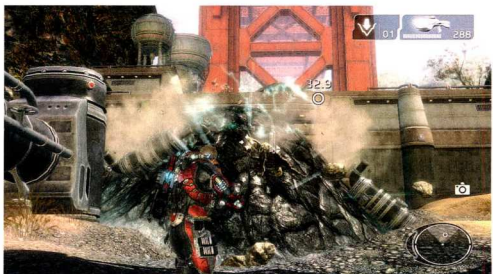
PS3 Präzises Zielen in der Hocke bereitet mitunter Probleme: Mit dem Gegner im roten Visier trifft Ihr häufig nur die Deckung.



PS3 Die flinken Crawler graben sich durch den Erdboden. Gewitzt senkt Jet Brody den Untergrund, legt die Bestie frei und knallt sie ab.

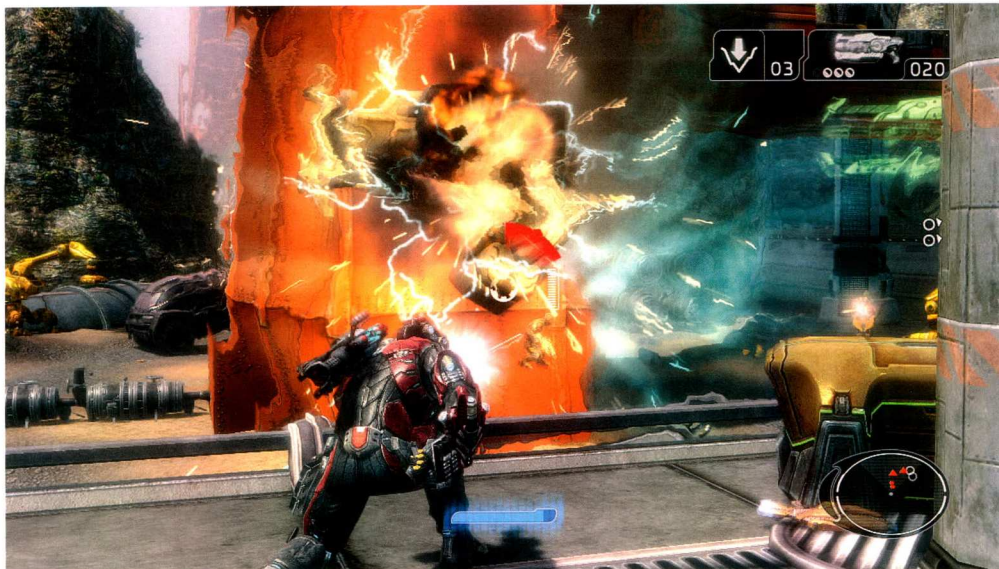


PS3 Immer wieder müsst Ihr überlegen, wie es weitergeht. Hier steht Euer Alter Ego vor einer hohen Mauer, die er nicht sprengen kann...



PS3 ...deshalb türmt Ihr mit dem Entrencher einen Hügel auf und klettert ohne Schwierigkeiten über das Hindernis.





**360** Cooles Waffenarsenal: Das Magnet-Gewehr zaubert fiese Explosionen hervor, die alle beweglichen Objekte aus der Umgebung anziehen und obendrein toll aussehen.

macht und Ihr landet beim letzten Speicherpunkt. Um den immer neuen Herausforderungen gewachsen zu bleiben, erhält auch Jet schrittweise andere Waffen und Fähigkeiten. Aus zaghaften Sprüngen werden alsbald gigantische Hüpf- und Stampfattacken, die den Boden unter Euch erzittern lassen. Wenn sich das erste Mal die widerlichen Crawler durchs Erdreich schieben, stampft Ihr sie frei und brennt ihnen eins mit dem Eisstrahler über, ehe Ihr sie grinsend mit einem Waffenhieb in Stücke schmettert. Selten kommen hingegen die coolen Unterboden-Raketen zum Einsatz, die Ihr auf Knopfdruck detonieren lasst.

## Angenehm bunt

Neben den Waffen bieten auch die Widersacher individuelle Stärken und Schwächen, manche sind sogar nur mit kombinierten Kräften zu besiegen. Ungünstig: Die schlichten Anzüge gehen in der knackscharfen Texturumgebung unter, zumal es allerhand zu bestaunen gibt. Schöne Lichteffekte, krachende Explosionen und stimmige Physik-Spielereien verwöhnen das Auge. Gerade die saten Comic-Farben heben "Fracture" positiv vom graubraunen Shooter-Alltag ab.

Auf der Basis aktueller umweltpolitischer Themen erzählt

"Fracture" routiniert seine unterhaltsame Geschichte. Die deutsche Sprachausgabe ist gelungen, die Hintergrundmusik unterstreicht die Stimmung, klingt aber zu sehr nach "Star Wars". Ärgerlich: Immer wieder sorgt Jet Brodys Fadenkreuz für vergeudete Munition. Obwohl Ihr das Gesicht Eures Widersachers mit der Zielhilfe anpeilt, verfehlt er sein Opfer und versenkt Munition in Hügel oder Kiste vor der Nase, die angeblich die Schusslinie blockieren.

Online treten bis zu zwölf Spieler in diversen Matchvarianten gegen und miteinander an, die ebenfalls auf taktische "Terrain Deformation" setzen. *mh*



**Michael Herde**

Wie habe ich diesen Tag herbeigesehnt: die Hinterrückseite! Schon immer fand ich die Idee der Bodenverformung reizvoll.

"SUPER"

Das Endergebnis toppt aber meine Erwartungen und birgt einige Überraschungen in seinen bauchigen Levelschlächten. Ob extravagante Physik-Spielereien oder gewitzte Kopfnüsse – in Jet Brodys Abenteuer sprühen sie mancherorts wie Plize aus dem Boden.

Auf der technischen Seite ist "Fracture" ebenfalls in Bestform. Egal, wie viel sich auf dem Bildschirm tummelt, das Spiel leistet sich kaum Ruckler und prözt mit fetten Explosionen, herumwirbelnden Teilchen und kraftvoller Beleuchtung. Nur in Innenräumen und im Nahkampf fehlen ein paar Details. Das Problem mit der Zielsteuerung ist zwar ärgerlich, vermiesen lasse ich mir die Freude an "Fracture" dadurch aber nicht. Zu packend und frisch spielt sich der Kampf gegen die Pazifikaner. *ach.*

Entwickler **Day 1 Studios, USA**  
 Hersteller **Activision**  
 Termin **9. Oktober**  
 Preis **70 Euro**

Unterstützt **» bis 12 Spieler (online),**

Sprache: **» einstellbar, Text: » einstellbar**

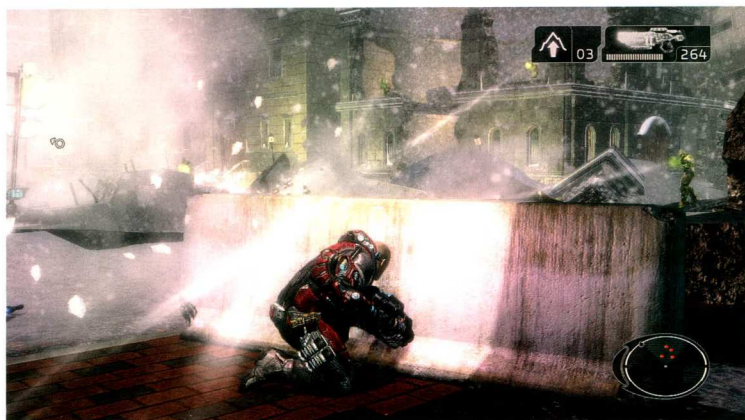
- » unterteilt in 3 Akte und Schaulplätze
- » frisches Bodenverformungs-Feature
- » installiert: 2 GB auf Festplatte (PS3)

## SPIELSPASS

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

**83**

**FAZIT** » Taktische Action auf Speed: "Fracture" bringt Bewegung ins Action-Genre und begeistert mit toller Technik.



**360** Inmitten dieses Schneegestöbers tobt der Krieg gegen die Pazifikaner. Meist werdet Ihr von mehreren Seiten angegriffen, geht also rechtzeitig in Deckung, um den Energieschild aufzuladen.

# Samba De Amigo

Wii Geschicklichkeit



Wii Rasselaffe Amigo freut sich über den Besuch der Sega-Kollegen: Arbeitet Ihr Euch im Karriere-Modus weit genug voran, schüttelt Ihr die Maracas auch mal zusammen mit Igel Sonic und Weltraum-Reporterin Ulala.

» Mit 140 Euro war "Samba de Amigo" 2000 das teuerste Spiel der Dreamcast-Ära, brachte dafür aber viel gute Laune und Partyspaß in die gute Stube. Außerdem kann man es als Quasi-Prototypen des Wii bezeichnen – mit den dazugehörigen Maracas wurde kräftig Handarbeit geleistet. Da verwundert es, dass Sega fast zwei Jahre gebraucht hat, um eine zünftige Neuauflage in die Regale zu bringen.

## Schütteln mit Schwung

Das einfache Konzept blieb unverändert: Passend zur Musik fliegen bunte Kugeln aus der Bildmitte auf sechs Markierungen zu und müssen zeitgenau 'weggerasselt' werden. Was im Original durch die Höhenabfrage der Maracas geschah, wird nun auf Remote- und Nunchuk-Bewegungen umgedeutet. Ihr neigt die Wii-Controller nach oben, vorne und unten, um die richtige Stellung zu treffen. In der Praxis entstehen so

Bewegungsabläufe, die dem alten Vorbild angemessen nahekommen. Einige Kompromisse lassen sich jedoch nicht übersehen: Die Abfrage der Controller nimmt es zu Euren Gunsten mit der Genauigkeit nicht immer so genau und fühlt sich so gelegentlich schwammig an. Negativ wirkt sich das zum Glück kaum aus, nur beim gelegentlichen Posen fallen einige Kombinationen schwer. Findet Ihr Euch damit ab, rasselt es sich unbeschwert und lau-

nig: Die stimmige Songauswahl hat kaum Durchhänger (und wird durch ein Download-Angebot erweitert), kunterbunte Szenarien und skurrile Charaktere sorgen für Sommerlaune. Eine Reihe Minispiele liefert zudem solide, wenn auch unspektakuläre Abwechslung vom Standard-Modus. Den Charme des Originals kann das Wii-"Samba De Amigo" nicht ganz erreichen, mehr Spaß als die x-te Tanzmattenrunde liefert es aber allemal. us



Wii Zur Auflockerung dienen launige Minispiele: Das Volleyball-Match erfordert viel Koordination, das Maulwurf-Kloppen schnelle Reaktionen.

## DIE SONGS

- Arriba Allez – Bellini
- Asereje – Las Ketchup\*
- Baila Me – Gipsy Kings
- Bamboleo – Charo
- Cha Cha – Chelo
- Como Vas – Ozomatli
- Conga – Miami Sound Machine\*
- Do It Well – Jennifer Lopez\*
- El Mambo – Solemar
- El Ritmo Tropical – Dixie's Gang
- Groove Is In The Heart – Dee Lite
- Hot Hot Hot – Arrow\*
- Jump in the Line – Harry Belafonte\*
- La Bamba – Ritchie Valens\*
- Livin' La Vida Loca – Ricky Martin\*
- Low Rider – War
- Macarena – Los Del Rio\*
- Magalena – Bellini and Mondonca Do Rio
- Mambo Beat – Perez Prado\*
- Mambo No. 5 – Lou Bega\*
- Mambo No. 8 – Perez Prado
- Mas Que Nada – Jorge Ben\*
- Mexican Flyer – Ken Woodman\*
- Oye Como Va – Santana\*
- Papa Loves Mambo – Perry Como\*
- Pon de Replay – Rihanna
- Ran Kan Ran – Tito Puerto\*
- Salome – Chayanne\*
- Samba De Amigo – Bellini
- Samba de Janeiro – Bellini
- Smooth – Santana\*
- Solo Tu – WaveGroup
- Soul Bossa Nova – Quincy Jones
- Swaz – Gimbel and Ruiz\*
- Take On Me – Real Big Fish
- Wag With Me – WaveGroup
- Tequila – Chuck Rio\*
- The Cup of Life – Ricky Martin\*
- The Theme of Rocky – Bill Conti\*
- Tohtumping – Chumbawumba\*
- Un Aguadito – WaveGroup
- Vamos A Carnaval – WaveMaster\*
- Volare – Gipsy Kings

\* Cover-Versionen



## Ulrich Steppberger

"Samba de Amigo" gehört zu meinen Dreamcast-Lieblichen, umso glücklicher bin ich über die Wiederauferstehung. Ohne echte Maracas fühlt sich das ganze weniger 'echt' an, doch insgesamt bin ich mit der Wii-Steuerung zufrieden, schließlich werden Fehler großzügig aufgefangen. Die mitgelieferten Songs sind prima und Gastauftritte alter Sega-Stars machen Freude – die Rasselai muss man einfach lieb haben. Nur einen Wunsch habe ich: Wenn Downloader schon Geld kosten, dann bitte auch ein paar Musik-Oldies hausgegener Serien anbieten.

## RASSEL-SPASS

Für einen zusätzlichen Schuss Authentizität gönnt Ihr Euch die Maracas-Aufsätze von Speed Link. Auch wenn sie etwas klobig geraten, gefallen sie durch das lautstarke Rasseln. Entweder legt Ihr 20 Euro für das Zubehör einzeln hin (wahlweise passend für zwei Remotes oder Remote und Nunchuk) oder Ihr haltet nach der Kompipackung inklusive Spiel für etwa 65 Euro Ausschau.



Entwickler: Gearbox, USA  
Hersteller: Sega

Termin: im Handel

Preis: 50 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler;

Sprache: englisch, Text: einstellbar

» 44 Songs auf Disc, weitere zum Download

» Karriere-Modus, 7 Minispiele

» Steuerung auch wahlweise mit 2 Remotes

SPIELSPASS		80
Singleplayer	8 von 10	
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » Launiges Musikspiel mit stimmungsvollen Songs und witziger Kontrolle, die überraschend gut funktioniert.



# Infinite Undiscovery

360 Action-Rollenspiel



360 Nur selten seid Ihr gemeinsam mit mehreren Teams in einem Areal unterwegs. Bei effektgeladenen Massenschlachten läuft "Infinite Undiscovery" zu epischer Hochform auf.

Endlich riecht es im RPG-Lager der Xbox 360 mal wieder nach Kirschblüten und rohem Fisch. Noch vor "The Last Remnant", "Star Ocean: The Last Hope" und "FF XIII" erscheint "Infinite Undiscovery". Der Titel trägt: Den Hauptteil des Spiels machen nämlich nicht etwa ausgedehnte Entdeckungstouren aus, sondern das solide Combo-Kampfsystem. Hauptcharakter Capell, ein kämpfender Barde, verfügt über je eine Taste für schnelle oder kräftige

Hiebe, Combos und längeres Drücken lösen effektreiche Spezialangriffe aus.

## Tote Welt in Ketten

Nach einem chaotischen Start in einem Kerker und der nervigen Flucht durch einen nächtlichen Wald setzt Euch das Spiel nur selten unfairen Kämpfen aus. Standardgefechte gegen Gehärsnische, Harpyien oder Brummbären machen Laune und ein Trefferzähler motiviert trefflich. Ungünstig gestaltet sich dagegen die Heilung verletzter Charaktere. Entweder Ihr ruft per Y-Taste um Hilfe und hofft auf den leider unzuverlässigen Beistand Eurer Gefährten oder Ihr durchsucht den Rucksack. Da das Spiel hierbei nicht pausiert, müsst Ihr erst hektisch nach einem sicheren Eckchen suchen, bevor Ihr Heil-Items hervorkramen könnt – dann ist es meistens zu spät. Spezielle Aktionen wie Bogenschüsse, die Kommunikation mit Tieren oder die Herstellung von Items laufen ebenfalls über Capells Kameraden, deren Fähigkeiten Ihr Euch auf Wunsch ausleiht. Aus fast 20 archetypischen Mitstreitern stellt Ihr bis zu drei Viererteams zusammen, von denen Ihr lediglich die Hauptgruppe direkt steuert. So durchquert Ihr mit der Befreiungsarmee des heldenhaften Siegmund – einem mysteriösen Doppelgänger



360 Die Architektur der Städte entschädigt Euch für deren geringe Anzahl.

von Capell – Plateaus, Wüsten und uralte Ruinenfelder. Alles Bestandteile einer seltsam unbelebt wirkenden Welt, in der ein finsterner Ritterorden den Mond an die Erde gekettet hat.

Diese Hintergrundgeschichte würde genügend Raum für epik und liebevolle Details bieten. Doch allzu oft wisst Ihr nach einer Zwischensequenz nicht mehr, wo es weitergeht, quälen Euch ewig gleiche Puzzle- und Dungeon-Abschnitte oder Ihr ärgert Euch über Such- und Beschützer-Quests. Insgesamt wirkt "Infinite Undiscovery" oft schlicht unfertig. Anders ist es nicht zu erklären, dass am Ende der ersten und am Anfang der zweiten DVD für mehrere Stunden die Sprachausgabe fehlt und manche Meldungen mit Blindtext angezeigt werden. So sind es viele kleine Mängel und ein generell un-

inspiriert wirkendes Design, das das Potenzial dieses Titels sträflich verschwenden. mw

**Max Wildgruber**

Der Titel sollte "Unfinished Undiscovery" lauten! Knapp 20 Stunden Spielzeit erscheinen mir kaum "Infinite" und bis auf ein paar Schatzkisten, versteckte Räume und Nebenquests gibt es nicht viel zu "Undiscovern". Schade, dass Tri-Ace dieses Spiel ein gefühltes halbes Jahr vor seiner Fertigstellung veröffentlicht hat. Die solide Story und das flotte Kampfsystem hätten mehr Sorgfalt verdient! Wenn diese aber nur genutzt werden, mich mit ewig gleichen Schaltertäteln, Botengängen und ereignislosen Reisespassagen zu langweilen, wirkt das hingeschludert. So viele Details nerven: Wieso ist die Sprachausgabe nicht komplett? Und apropos: Wieso sind so viele Charaktere Bauchredner und Sprechen, ohne die Lippen zu bewegen? So bleibt ein nettes Actionpektakel mit fast 20 bunten Fantasy-Freischärlern, deren Relevanz unnötig verheizt wurde.

Entwickler: Square Enix/ Tri-Ace, Japan  
 Hersteller: Koch Media  
 Termin: im Handel  
 Preis: 60 Euro

Unterstützt: 1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch

- 18 Partymitglieder
- simples Action-Kampfsystem mit Combos und Team-Manövern
- heroischer Soundtrack und effektgeladene Kämpfe vs. hakelige Animationen

**SPIELSPASS**

Singleplayer:	7 von 10
Multiplayer:	-
Grafik:	7 von 10
Sound:	6 von 10

70

**FAZIT** = Flottes Action-RPG, das sein episches Potenzial wegen vieler unnötiger Schwächen und Schlampereien nicht entfalten kann.

# Crazy Machines

DS Action Adventure 

» Schon blöd, wenn die Kopie vor dem Original auf den Markt kommt: Das PC-Spiel "Crazy Machines" erschien bereits 2004 und brachte die Köpfe deutscher Computerspieler mit vertrackten Experimenten zum Rauchen. Im März dieses Jahres erschien mit dem DS-Titel "Clever! Das Spiel das Wissen schafft" eine fast identische Kopie des PC-"Crazy Machines". Wer beim

Anblick von "Crazy Machines" für DS also vorschnell das Wort "Klon" in den Mund nimmt, möge seine Zunge hüten – es sei denn, er hat das PC-Game "The Incredible Machine" aus den frühen 90ern im Hinterkopf.

Das Spielprinzip des runderneuer-ten Knobelklassikers ist rasch erklärt. Um ein bestimmtes Ziel zu erreichen

(z.B. Kugel in Korb, Kerze aus, Blume gegossen), müssen Kettenreaktionen ausgelöst werden: Ein Ball stößt einen Dominostein um, der rempelt einen Eimer an, der Eimer löst ein Katapult aus und so weiter. Diese Versuchsaufbauten sind nie ganz vollständig – Eure Aufgabe ist es, mit zig Bauteilen die Kettenreak-

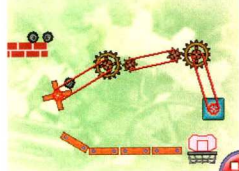
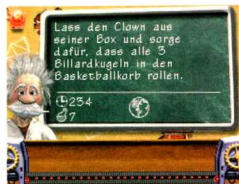
tion zu ermöglichen; dabei kommen die unterschiedlichsten Gesetze der Physik zum Tragen. In den "Action"-Prüfungen müsst Ihr zusätzliche Elemente aktivieren: Pustet ins Mikro, um einen Ventilator anzutreiben oder tippt eine Billardkugel mit dem Stylus an. Ein Editor für eigene Experimente (inkl. Wi-Fi-Übertragung) fehlt ebenso wenig wie ein hilf-reiches Tutorial. *ms*



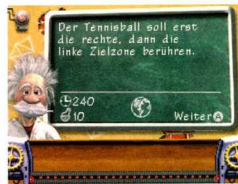
**Matthias Schmid**

"Crazy Machines" habe ich schon auf dem PC gemacht, dementsprechend gespannt war ich auf die DS-Fassung. Meine Erwartungen wurden nicht enttäuscht – trotz

des kleinen Displays sind die Bauteile gut zu erkennen und die Übersicht nie gefährdet. Lediglich das Holen der neuen Elemente aus dem oberen Schirm nerurt auf Dauer. Wer seine grauen Zellen gerne bei Sudoku & Co. strapaziert, liegt mit "Crazy Machines" goldrichtig. Auch für zwischendurch ist die Einteilung in einzelne Happen (= Experimente) ideal. Die neuartigen Action-Aufgaben runden den familienauglichen Denkspaß ab.



**DS** Ganz einfach: Tippt die Billardkugeln an, damit sie rechts zum Korb rollen.



**DS** Mikrofon-Check: Bewegt den Tennisball mit der Kraft Eurer Lungen.

Entwickler **FAKT Software, Deutschland**

Hersteller **dtg**

Termin **10. Oktober**

Preis **30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler (offline),**

**Text: einstellbar**

» Spielprinzip stammt von "The Incredible Machine" aus dem Jahre 1992

» Action-Modus nutzt DS-Features voll

» Baukasten für eigene Experimente

» neue Bauteile warten im Drop-Down-Menü

**SPIELSPASS**

Singleplayer **8 von 10**

Multiplayer **-**

Grafik **4 von 10**

Sound **3 von 10**

**75**

**FAZIT** » Sympathischer Physik-Baukasten für Denksportler; der Stylus fungiert wie eine PC-Maus, die DS-Features werden gut genutzt.

# Soulcalibur Legends

Wii Action 

» Viele haben es versucht, die meisten sind gescheitert. Die Rede ist von Beat'em-Up-Helden, die bekannte Genrefade verließen, um in die große weite Actionwelt zu ziehen. Sub-Zeros erster Versuch ("Mortal Combat Mythologies") ging in die Hose, Nina "Tekken" Williams ("Death by Degrees") machte es nicht viel besser. Diesmal zücken die "Soulcalibur"-Recken rund um Hauptfigur Siegfried ihre Klängen und schnetzeln sich durch die Monsterbrut einer mittelalterlichen Welt. Gekämpft wird ausschließlich mit

der Remote: Je nach Schwung- und Hiebrichtung deckt Ihr Feinde mit bekannten Moves aus den Beat'em-ups ein. Sämtliche Levels sind äußerst simpel aufgebaut: Habt Ihr alle Feinde eines Raumes zerbrösel, verschwindet eine Barriere und Ihr dürft vorrücken. Zwar seid Ihr in den engen Arealen stets allein unterwegs, auf Knopfdruck dürft Ihr Euren Streiter aber durch einen Kollegen ersetzen – der springt dann buchstäblich in die Bresche. Wer fleißig (Boss-)Gegner plättet, freut sich alsbald über neue Helden. *ms*



**Wii** Auf Knopfdruck schröpft Siegfried die eigene Seelenleiste und packt einen Special Move aus. Die Gegner in den ägyptischen Katakomben erinnern stark an Lizardman.



**Wii** Manche Levels wecken im Zweispieler-Modus fast schon Retrogefühle: Daran vermissachte Texturen erinnern an die gute alte NG4-Zeit.



**Matthias Schmid**

Da hat sich Ubisoft was eingebrockt: Im Paket mit den europäischen Veröffentlichungsrechten für die Prügelperle "Soulcalibur IV" erwarb der Publisher die Actiongurke "Soulcalibur Legends". Trotz der charismatischen Kämpfer enttäuscht es auf ganzer Linie: Blöde Gegner watscheln durch matschig texturierte Areale und harren ihrer Exekution, eine hanebüchene Story umrahmt das eintönige Gekloppe. Das Sahnehäubchen ist das Leveldesign – wir vermuten, dass sich ein blinder Affe ins "Project Soul"-Entwicklerteam geschlichen und alle Schupplätze entworfen hat. Einzig die gelungene Schwungsteuerung hievt den Titel zurück ins Mittelmäß.

"LAHM"

Entwickler **Namco-Bandai, Japan**

Hersteller **Ubisoft**

Termin **im Handel**

Preis **60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (offline),**

**Sprache: englisch, Text: einstellbar**

» blutloses Actiongemetzelt

– fast ohne Rätselbestand

» 7 spielbare Charaktere, darunter

Lloyd Irving aus der "Tales"-Reihe

» Zweispieler-Modus gegeneinander und

kooperativ spielbar

**SPIELSPASS**

Singleplayer **5 von 10**

Multiplayer **6 von 10**

Grafik **5 von 10**

Sound **6 von 10**

**48**

**FAZIT** » Mittelmäß macht wenig Spaß: grafisch biederer Hack'n'Slay mit netter Steuerung, aber drögem Leveldesign.

# Wario Land: The Shake Dimension

Wii Jump'n'Run 6



Wii Überraschend knifflig: Wer sich bei den letzten Bossen die Angriffsmuster nicht merkt, hat keine Chance.

» Auf Konsolen ist Wario nie richtig in Fahrt gekommen. Während seine Game-Boy-Abenteurer in Sachen Einfallsreichtum Vollgas gaben, geriet der Innovationsmotor beim GameCube-Ableger "Wario World" ins Stottern. Neuerdings geht der Trend in die entgegengesetzte Richtung, zumindest qualitativ: Der DS-Kostümball "Wario: Master of Disguise" konnte nicht an ältere Spiele anknüpfen. Mit "Wario Land: The Shake Dimension" unternimmt der cholerische Hüpfheld hingegen seinen stärksten Konsolen-Ausflug.

## 100% Retro

"Bevor wir ein unspektakuläres 3D-Abenteuer zusammenschustern,

machen wir lieber ein zauberhaftes Bitmap-Spiel." So ähnlich müssen die Überlegungen von Entwickler-Neuling Good Feel gelautet haben. Und die Rechnung geht auf: Wario sah dank abgefahrter Animationen nie besser aus, die abwechslungsreichen Hintergründe versprühen ein herrliches Retro-Flair.

Dazu passt auch, dass die Fernbedienung beim Zocken wie ein NES-Controller in Euren Händen liegt. Gerannt, gesprungen und gerempelt wird folglich über klassische Steuerkreuz- bzw. Buttonkommandos. Hinzu kommen einige Bewegungsgimmicks, die sich aber nie in den Vordergrund drängen. Durch einen Remote-Rüttler etwa lässt Wario die Erde beben und beeinflusst so die

unmittelbare Umgebung oder setzt Gegner außer Gefecht. Habt Ihr Euch einen betäubten Gegner geschnappt, bestimmt Ihr den Abwurfwinkel durch Neigungen der Steuereinheit. Mit derselben Technik steuert Ihr auch die zahlreichen Vehikel wie U-Boot, Einrad oder Raumschiff. Das Plündern von Geldsäcken wiederum erfolgt durch wildes Schütteln der Fernbedienung.

## Backtracking

Am Ende eines jeden Levels wartet eine Fee darauf, von Euch aus ihrem Käfig befreit zu werden. Habt Ihr das geschafft, heißt es zurück zum Levelanfang – teils über bekannte Routen, teils durch alternative Abschnitte. Das



Oliver Schultes

"The Shake Dimension" weckt Erinnerungen an selbige SNES-Zeiten; an eine Epoche, in der liebevoll gestaltete 2D-Hüpfer an der Tagesordnung waren. Die

Genialität eines "Yoshi's Island" oder die Komplexität eines "Wario Land 4" wird nicht erreicht, trotzdem macht die Wii-Hüpferei Laune. An den Animationen und den farbenfrohen Hintergründen kann ich mich nicht sattsehen. Die Qualität des Spiels muss sich jedoch nicht hinter der schillernden Retro-Fassade verstecken. Ich rate übrigens davon ab, blind durch die Levels zu flitzen – erstens habt Ihr das Spiel sonst zu schnell durch, zweitens macht das Aufstöbern der Schätze einen wesentlichen Reiz aus. Enttauscht bin ich von der Einbindung der (größtenteils langweiligen) Gegner, deren Fähigkeiten Ihr nur selten benötigt. Dafür gehören die Bosse zum Besten, was das Genre zu bieten hat.

dabei auferlegte Zeitlimit ist gnädig, trotzdem empfiehlt sich der Einsatz von Beschleunigungs-Boxen. Diese lassen Euch wie Sonic herumrasen und Hindernisse einreißen. Sobald Ihr jedoch gegen ein festes Hindernis stößt, ist Euer Sprint beendet.

Das Hauptaugenmerk liegt bei "The Shake Dimension" – wie bei jedem Wario-Spiel – nicht auf anspruchsvollen Hüpfenlagen oder Geschicklichkeitspassagen. Vielmehr steht das Erforschen der verzweigten Stages, das Aufstöbern von Schätzen und der Einsatz von Warios Fähigkeiten im Vordergrund. Letztere fallen im Vergleich zu den Game-Boy-Abenteuern allerdings geringer aus: Das Adaptieren von gegnerischen Fähigkeiten ist nur noch selten möglich. Witzige Ideen gibt es trotzdem zuhauf – lasst Euch überraschen! *ok*



Wii Achtung, Rutschgefahr! Die Animationen von Wario würden sich auch in einem Zeichentrickfilm gut machen.

Entwickler: Good Feel, Japan  
 Hersteller: Nintendo  
 Termin: im Handel  
 Preis: 50 Euro

Unterstützt » 1 Spieler, Text: deutsch

- » in jedem Level gibt es zusätzliche Aufgaben (Zeitlimit einhalten, keinen Schaden nehmen, bestimmte Gegner besiegen)
- » versteckte Stages
- » freispielfähige Musikstücke

## SPIELSPASS

Singleplayer: 8 von 10  
 Multiplayer: -  
 Grafik: 8 von 10  
 Sound: 6 von 10

85

FAZIT » Recht kurzes, dafür umso unterhaltsameres Old-School-Jump'n'Run mit witzigen Animationen und charmanter Bitmap-Optik.

# Spore: Wilde Kreaturen

DS Action-Adventure 

Im Vergleich zur PC-Version der Alles-Simulation "Spore" konzentriert sich die DS-Fassung nur auf einen Teilaspekt – die Kreaturen. Ihr beginnt mit einem primitiven Lebewesen, das erstmals Land betritt. Der neue Lebensraum erfordert Umstellung: So braucht ihr Füße zur Fortbewegung, ein Maul zum Fressen und kräftige Arme, um Euch zu wehren. Deshalb sucht ihr das nächste Nest auf: Hier editiert ihr Eure Krea-



**Thomas Stuchlik**

Leider wurde das DS-"Spore" nicht die erwartete Sandbox-Offenbarung. Stattdessen bekommt ihr ein nettes Action-Abenteuer, in dem ihr die Spielfigur

selbst gestaltet. Der Kreaturen-Editor ist der einzige Motivationsfaktor, denn ansonsten erledigt ihr Aufgaben nach Schema F. Über blockige Texturen sehe ich noch hinweg, aber die eingeschränkte Sicht nervt. Die gelungene Stylus-Steuerung macht das plumpe Kampfsystem nicht weht – allzu oft hängt der Sieg vom Zufall ab. Unterm Strich bleibt ein netter Zeitvertreib ohne Langzeitmotivation.

tur nach Belieben und baut verschiedene Körperteile an. So wird aus dem Tierchen schnell ein gefräßiges Raubtier, ein flinker Pflanzenfresser oder ein baumartiges Ungetüm mit sechs Armen. Praktischerweise lassen sich 12 Kreaturen auf dem Modul speichern und jederzeit im Spiel einsetzen. Deren Spezialfähigkeiten

helfen Euch bei zahlreichen Aufgaben auf sechs Planeten. So sucht ihr nach Raumschiffteilen, beweist Euch im Weitwurf oder befreit bestimmte Spezies. Zusätzlich freundet ihr Euch mit den Bewohnern der Inseln an – ausgiebiges Streicheln und erfolgreich bestandene Tanz-Minispiele sind dazu Voraussetzung.

Dann geben Euch die Kerlchen neue Teile oder helfen in Kämpfen aus. Feindliche Kreaturen greift ihr mit Stylus-Strichen und Speziallattacken an – Letztere stehen Euch aber nur mit entsprechenden Körperteilen zur Verfügung. Schüttelt Früchte vom Baum oder fresset Eure Kameraden, um Energie zu regenerieren. Optisch erinnert "Spore" dank Patchwork-Stil an die "Paper Mario"-Reihe. ts



DS Für neue Freundschaften ruft ihr Kreaturen, streichelt sie und tanzt mit ihnen.

Entwickler **Maxis, USA**  
Hersteller **Electronic Arts**  
Termin **im Handel**  
Preis **40 Euro**

Unterstützt » bis 2 Spieler (online),  
Text: deutsch

- » gestaltet Eure Kreatur in 7 Kategorien von den Augen bis zu den Füßen
- » 12 Lebewesen speicherbar
- » 6 linear erforschbare Planeten
- » neue Körperteile bringen Fähigkeiten

## SPIELSPASS

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

**70**

**FAZIT** » Das lineare Abenteuer hebt sich dank des durchdachten Kreaturen-Editors vom Abenteuer-Enerlei ab.

EINE NEUE ROLLE,  
FÜR EINEN  
ALTEN FREUND...

**SONIC  
CHRONICLES**  
DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT

**HANDELN!**

**TEAMWORK!**

**KÄMPFEN!**

**ENTDECKEN!**



BIOWARE HAT DEM DS EIN EPISCHES ABENTEUER  
RUNDUM DEN BLAUEN IGEL GESCHENKT.  
(Best of GC 2008 - Juryurteil)

www.sonic-chronicles.com

**JETZT IM HANDEL**

NINTENDO DS. **BIOWARE**



**SEGA**

www.sega.de

# Viva Piñata: Chaos im Paradies

360 Simulation 



360 Ist der Garten erst einmal auf Maximalgröße gewachsen, steigen die Probleme: Der Platz wird schnell knapp und Störenfriede wuseln durchs Revier.

» Ende des Jahres startet Microsoft mit Karaoke, Kamera- und Ratespielen eine neue Attacke auf die Casual-Gamer-Front. Doch schon vor zwei Jahren gab es den ersten

Versuch, neue Käuferschichten zu erschließen. Speerspitze dieser Bewegung war das kunterbunte "Viva Piñata" von Rare, die damit ihr bislang gelungenstes Xbox-360-Spiel lieferten. Die angepeilte Zielgruppe interessierte es trotzdem wenig und das Stammpublikum blieb angesichts der putzigen Optik fern. So schnell gibt Microsoft aber nicht auf, deshalb steht nun mit "Chaos im Paradies" die Fortsetzung im Laden.

durch den Versand Eurer Schützlinge zu Partys kontert. Klingt bescheuert? Richtig, die Rahmenhandlung ist nur eine Randnotiz wert.

Was ist also neu? Zu den bekannten Knuffelwesens gesellen sich 32 neue Sorten dazu, außerdem dürft Ihr nun Spielzeug für die Tiere aufstellen und ihnen Tricks beibringen. Alternativ lasst Ihr sie an simpel gestrickten Wettrennen und Schönheitswettbewerben teilnehmen, die aber nicht weiter spannend sind. Auch die angekündigten Eis- und Wüstenregionen entpuppen sich als Mogelpackung: Dahinter stecken nämlich keine neuen Gärten, sondern lediglich kleine Bereiche, in denen Ihr bestimmte Piñatas einfängt – mehr dürft Ihr dort leider nicht anstellen.

Potenziell reichhaltiger sind da schon die Möglichkeiten, online bis zu viert im gleichen Garten zu wer-

keln oder durch die Vision-Kamera Spielkarten zu scannen: Eine liegt dem Spiel bei (mehr gibt es z.B. auf der "Viva Piñata"-Homepage) und spendiert Euch im Handumdrehen neue Tiere oder andere Goodies.

Während das bunte Geschehen auf der gleichen Technik basiert wie der Erstling und damit putzig, aber eben nicht besser aussieht als damals, wurden einige nervige Aspekte verbessert. Vor allem die Steuerung kommt nun mit weniger komplexen Menüs und Strukturen aus, hält aber immer noch Stolpersteine mit unübersichtlichen Anordnungen und undurchdachten Shortcuts parat – an den Komfort des DS-Kollegen reichen die Kontrollen nicht heran. us



Ulrich Steppberger

Ich möchte die knuffigen Pappetierchen schon immer. Allerdings fällt es mir schwer, dem "Chaos im Paradies" ein uneingeschränktes Lob auszusprechen. Für sich betrachtet ist das Gewusel im Garten ein großer Spaß, der sich angenehm vom üblichen Krach-Bumm abhebt. Dazu wurden einige Probleme des Erstlings wie die umständliche Handhabung verbessert. Aber das ist mir nicht genug: Sachen wie neue Tierarten, Piñata-Rennen und Online-Multiplayer sind nett, machen aber den Kohl nicht fett. Doch da spricht die Enttäuschung eines Fans aus mir: "Viva Piñata" ist und bleibt ein feines Spiel – nur hätte ich mir mehr Einfallsreichtum erhofft.

"GUT"

## Im Reich der Pappetiere

Die unterscheidet sich kaum vom Original: Wieder habt Ihr die Obhut über ein Stück Garten, das Ihr hegt und pflegt, um allerlei Piñatas anzulocken. Dazu sät Ihr Pflanzen und baut Heime für die Tierchen, die sich nach und nach einfänden. Saure Rasen stören den Frieden ebenso wie der fiese Rowdy-Anführer, den Ihr



360 Vergebene Chance: Die anderen Klimaregionen werden leider nur sehr wenig genutzt.



360 Die zwei Minispiele für die Piñatas wie hier das Rennen sind wegen reizvoll – die Gartenpflege macht mehr Spaß.

Entwickler: **Rare, England**  
Hersteller: **Microsoft**  
Termin: **im Handel**  
Preis: **60 Euro**

Unterstützt » bis 4 Spieler (online),  
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » 32 neue Piñatas
- » kaum genutzte Eis- und Wüstenregionen
- » 2 Minispiele für Eure Tierchen
- » Online-Teamwork möglich
- » Kartenscan mithilfe der Vision-Kamera

**SPIELSPASS**

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

**82**

FAZIT » Putzige Garten- und Tierpflege mit einigen Verbesserungen zum Vorgänger, aber zugleich wenig entscheidenden Neuerungen.



## Viva Piñata DS

DS Simulation

6



**DS** Baut Ihr Euren Piñatas keine Behausung, vergeht ihnen schnell die Laune. Hier veranschaulicht unser Fizzlybear seinen Zorn durch den roten Pfeil.

Die Hosentaschenausgabe von "Viva Piñata" hält sich eng an den Xbox-360-Erstling. Ziel des Spiels ist es, ein verdorrtes Stückchen Erde in einen wuselnden Tierpark zu verwandeln. Dazu muss Euer Garten verschiedene Voraussetzungen erfüllen. Während sich Würmer mit umgegrabener Erde zufrieden geben, lassen sich größere Brocken erst blicken, wenn Ihr etwa bestimmte Pflanzen angebaut habt.

Anschließend müsst Ihr für Nachwuchs sorgen: Ihr pickt Euch zwei Tiere der gleichen Rasse heraus und führt sie zusammen. Schon zieht sich das Pärchen in seine Behausung zurück und widmet sich dem Liebesakt – ohne die Paarungsspiele der Konsolenfassungen.

Die Bedienung gibt kaum Anlass zur Kritik: Sämtliche Befehle können über den Stylus erteilt werden oder Ihr bezieht z.B. das Steuerkreuz zur Kamerabedienung mit ein. Dank minimaler Ladezeiten und praktischer Menüführung gestaltet sich das Ganze weniger nervig als auf der Xbox



**DS** Praktisch: Der obere Screen informiert Euch über aktuelle Geschehnisse.

360. Optisch hat man den Charme der Vorlage gut eingefangen – nur in der Zoomstufe wird es arg grobpixelig. Zudem hätte man die englischen Videoschnipsel mit deutschen Untertiteln versehen können. Und der "Multiplayer-Modus" ist lediglich eine Versende-Funktion für Piñatas. ok



**Oliver Schultes**

Die DS-Version meines geliebten Piñata-Parks spielt sich genau so, wie ich mir das vorgestellt hatte. Für Kenner des Originals halten sich Überraschungen in Grenzen, trotzdem wirkt der DS-Abieger unverbraucht als die Xbox-360-Fortsetzung. Das ist in erster Linie der durchdachten Bedienung zuzuschreiben: Die Stylus-Steuerung funktioniert gut und die Übersichtskarte mit Schnell-Auswahl erspart Sucherei. Außerdem erfolgen Werkzeug-Auswahl und Shop-Besuche dank der Pull-Down-Menüs flotter. Nur mit dem kleinen Bildausschnitt und der lahmen Kamera kann ich mich nicht anfreunden.

Entwickler: **Rare, England**  
Hersteller: **THQ**  
Termin: **im Handel**  
Preis: **40 Euro**

Unterstützt: **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

» Umsetzung von "Viva Piñata" für Xbox 360 (Test: in Ausgabe 02/07: 85%)  
» über 60 Piñata-Arten (7 neu!)  
» inkl. Tag-Nacht-Wechsel, sauren Piñatas, Hilfspersonal und Tutorial-Missionen

**SPIELSPASS**  
Singleplayer: 8 von 10  
Multiplayer: -  
Grafik: 7 von 10  
Sound: 8 von 10  
**83**

**FAZIT** » Klasse Portierung der Xbox-360-Vorlage mit sinnvoller Einbindung der DS-Vorzüge – nur wenig stört.

## Naruto: Ultimate Ninja 3

PS2 Beat'em Up

12

» "Naruto" gehört zu einer zwiespältigen Sorte von Spiel. Liebhaber des Stoffs freuen sich über das originalgetreue Charakterdesign und die vom Anime inspirierten Kämpfe. Alle anderen erwartet eine simple Prügelei garniert mit einer Portion Abenteuer. Die Klopferien fordern als Kern des Spiels selbst Anfänger wenig. Der Story-Modus



ist eine nette Dreingabe, aber auch hier fehlt es an Abwechslung und Tiefgang. Immerhin überzeugt die Optik. bh

Entwickler: **Namco-Bandai, Japan**  
Hersteller: **Atari**  
Termin: **im Handel**  
Preis: **40 Euro**

Unterstützt: **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

**SPIELSPASS**

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

**64**

**FAZIT** » Freunde der Anime-Vorlage stellen sich zum Kampf, alle anderen suchen sich ein richtiges Beat'em Up.

## Ferrari Challenge

Wii PS2 PS3 DS Rennspiel

16

» Wer hätte gedacht, dass System 3 seine Rennsimulation mit fast allen Schikanen auf den Wii portieren kann? So dürfen Ferrari-ist mit über 50 verschiedenen Maranello-Rennern gegen ein geschrumpftes Fahrerfeld von sieben Gegnern ran. Leider könnt Ihr in der Wii-Umsetzung nur digital per B- bzw. Z-Button Gas geben und bremsen. Dennoch kommt Ihr mit etwas Einarbeitung

und zugeschalteten Fahrhilfen routiniert um die Runden. Zusätzlich verschönert Ihr im Editor Eure Boliden mit Aufklebern und Formen. ts

Entwickler: **Eutechnyx, England**  
Hersteller: **System 3**  
Termin: **im Handel**  
Preis: **60 Euro**

Unterstützt: **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

**SPIELSPASS**

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

**76**

**FAZIT** » System 3s Rennsimulation fordert unterversorgte Wii-Rennfahrer dank anspruchsvollem Fahrzeug-Handling.

## Phoenix Wright Ace Attorney 3

DS Adventure

16

» Der dritte und letzte Teil der "Phoenix Wright"-Trilogie namens "Trials and Tribulations" kommt doch noch in Europa raus – wieso Nintendo und Capcom unbeding "Apollo Justice" vorziehen mussten, kapiert niemand. Spielrisch bleibt alles erwartungsgemäß wie bei den Vorgängern: Tippt Euch durch textlastige Untersuchungen

und Prozesse. Novizen entgehen bei der Story viele Details, Kenner der ersten beiden Episoden dürfen sich freuen: Alle Handlungsstränge werden gelungen aufgelöst. us

Entwickler: **Capcom, Japan**  
Hersteller: **Capcom/Nintendo**  
Termin: **2. Oktober**  
Preis: **40 Euro**

Unterstützt: **1 Spieler, Text: deutsch**

**SPIELSPASS**

Singleplayer: 8 von 10  
Multiplayer: -  
Grafik: 5 von 10  
Sound: 6 von 10

**78**

**FAZIT** » Bewährt gelungenes inszeniertes Point & Click-Adventure, das die Trilogie zu einem befriedigenden Ende bringt.



## de Blob

Wii Geschicklichkeit



Wii Zu Beginn gleichen die Levels einem tristen Schwarz-Weiß-Film (kleines Bild), nach de Blobs Farb-Einsatz erstrahlt Chroma City in neuem Glanz.

» Farb-Flummi "de Blob" ruft auf zur bunten Revolution gegen die tristen Schergen der INKT-Corporation. Diese haben die einst blühende Stadt Chroma City

sämtlicher Farben beraubt und deren Bewohner in depressive Graulinge verwandelt. Nun liegt es an Euch, Häuser, Brücken und andere Bauten neu einzufärben und so die Schwarz-Weiß-Faschisten aus der Stadt zu jagen.

Level für Level erobert Ihr das besetzte Gebiet zurück, unterstützt von Euren Underground-Kameraden und jeder Menge Farbe, welche das Regime in Behältern versiegelt hat. Diese beinhalten die Grundfarben Rot, Gelb und Blau; sammelt Ihr zwei verschiedene Behälter hintereinander ein, nimmt Euer Blob eine neue Farbe an. Wasserfarben-Künstler erinnern sich: Blau mit Rot gemischt ergibt Lila, Lila mit Gelb führt zu Braun usw.

Um Objekte neu anzustreichen, hüpf und gleitet Ihr einfach über sie, bis Eure Farbenergie aufgebraucht ist. In Acht nehmen müsst Ihr Euch

vor Tintenflecken und INKT-Patrouillen: Klebt die schwarze Pest erst einmal an Euch, rettet Euch nur noch der Sprung ins kühle Nass.

## Farbenrausch

Für jedes bekleckste Objekt erhaltet Ihr Punkte, die Ihr benötigt, um in weitere Areale zu gelangen. Außerdem erfüllt Ihr laufend kleine Aufgaben für Eure Kameraden, wie z.B. Häuser mit einer bestimmten Farbe bearbeiten, Tinten-Polizisten verdrängen oder Wegmarkierungen folgen. Erschwert wird die städtische Verschönerung durch einen Countdown. Erfüllt schnell die ebenfalls zeitlich begrenzten Aufgaben und befreit Bürger aus ihren Häusern, um zusätzliche Minuten zu gewinnen.

Die Präsentation von "de Blob" überzeugt auf ganzer Linie. Es macht geradezu süchtig, die tristen

Viertel in eine Vielzahl Farben zu hüllen, Pflanzen erblühen zu lassen und für gute Laune bei der Bevölkerung zu sorgen. Die Figuren sind witzig animiert, besonders die Zwischensequenzen sorgen für einige Lacher. Die Steuerung ist nicht optimal: Sowohl das Bewegen per Analogstick als auch das Springen mit der Remote gestalten sich bei längeren Hüpfpassagen etwas fummelig.

Neben der Kampagne könnt Ihr Euch im Freestyle-Modus ohne Zeitlimit und Gegner in freigespielten Levels austoben. Außerdem gibt es Bonusaufgaben, die Ihr im Story-Modus anwählen könnt. In der soliden Multiplayer-Variante pinselt Ihr um die Wette Levels an. bh



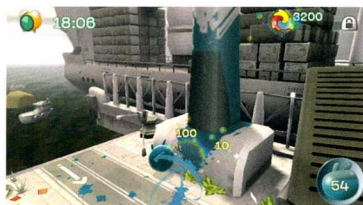
## Oliver Schultes

Viva la Coloración! Das simple Spielprinzip von "de Blob" macht süchtig. Der grauen Welt die Farben zurückzubringen ist motivierend und belohnend, da die Optik

mit jedem bunten Klecks schöner wird. Die in den Levels erfüllbaren Missionen sind allerdings nicht so vielfältig wie die Farbpalette: Mehr als eine Handvoll Aufgabenstellungen gibt es nicht. Dank des Zeitlimits fühlen sich aber auch erfahrene Spieler gefordert. In puncto Präsentation herrscht Sonnenschein: Der Grafikstil ist einzigartig und die Spielwelt liebevoll gestaltet. Die ungenaue Steuerung und das Fehlen einer Speicheroption in den Levels kratzt etwas am Lack.



Wii Schaut genau hin. Mitten im Regenbogen-Chaos wartet de Blob auf weitere bunte Streifzüge.



Wii Um die Umgebung zu kolonieren, müsst Ihr Objekte einfach nur berühren.

Entwickler: Blue Tongue, Australien  
Hersteller: THQ  
Termin: im Handel  
Preis: 50 Euro

Unterstützt: » bis 4 Spieler, Text: einstellbar  
» Story-Kampagne  
» Freestyle-Variante  
» Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler  
» Musikunterteilung beeinflusst Farbtexturen

## SPIELSPASS

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

81

FAZIT: » Humorvolle Farb-Kleckserei mit witziger Präsentation und frischem Spielprinzip, aber kleinen Steuerungsmacken.

# NBA Live 09

PS3 360 PSP Wii PC Sportspiel



**360** Auf den ersten Blick ist "NBA Live 09" von einer Fernsehübertragung kaum mehr zu unterscheiden – endlich sehen auch hellhäutige Sportler richtig gut aus.

Wer Jahr für Jahr einen Sportspielnachfolger an den Mann bringen will, muss sich was einfallen lassen: Hier ein verändertes Tricksystem, dort neue Features (z.B. die "Hotspots" im letzten Jahr) oder zusätzliche Online-Modi – schon bald türmen sich spielerische Neuerungen und frische Features zu einem unübersichtlichen Haufen auf, damit ihr die volle Übersicht habt, baut EA regelmäßig die "Was ist neu?"-Funktion ein – vorbildlich.

Denn Neuerungen gibt es bei "NBA Live 09" reichlich: Stöpselt ihr eure Konsole ans Internet an, erhaltet ihr täglich erneuerte Statuswerte und Formkurven aller NBA-Athleten – dies schlägt sich in der Sportler-DNS und damit in der Spielweise nieder: Der Dirk in der echten NBA eine Glückssträhne, trifft er auch auf der Konsole Dreier im Schlaf. Ebenfalls erstmals an Bord ist die Trainingsakademie: Übt wichtige Spielsituationen im Kreise eurer Teamkollegen und absolvierst allerlei Prüfungen des Trainerstabes. Auch der Be-a-Pro-Modus, den "FIFA"-Spieler schätzen, feiert Premiere: Anstatt zwischen den B-Ballern zu wechseln, steuert ihr hier nur einen Spieler – wegen des kleinen

Spielfeldes und der unspektakulären "Be-a-Pro"-Kamera bleibt ein Wow-Effekt aber aus. Wer gerne über den NBA-Tellerrand hinausblickt, freut sich über die echte FIBA-WM mit insgesamt 24 Nationalteams.

Wie andere EA-Sportspiele auch ist "NBA Live 09" im Laufe der Jahre zu einem echten Options- und Modimonster mutiert: Zockt eine normale NBA-Saison, übt Euch an knifflig-awesomem, echten Spielszenarien, spielt die NBA-Matches der letzten Nacht mit den Original-Aufstellungen nach, habt mächtig Spaß mit dem All-Star-Wochenende inklusive Dunk-Wettbewerb oder startet eine langfristige "Dynasty"-Karriere.

Noch nicht genug: Fordert Kumpels zu Online-Teamspielen auf, ruft ESPN-Nachrichten ab, baut Videos aus den Wiederholungen oder Avatare auf easportsworld.com. ms



**PS3** Paul Pierce beim 3-Punkte-Training in der toll beleuchteten Akademie-Halle.



**Matthias Schmid**

In puncto Präsentation und Ausstattung legt EA die Latte mächtig hoch: Nie waren die Spielvarianten zahlreicher, die Online-Anbindung besser und die Grafik schöner, vor allem Animationen und Beleuchtung sind ein Augenschmaus. Auch spielerisch zieht "NBA Live 08" am Vorgänger vorbei, stolpert aber über Kleinigkeiten: Das "Quickstrike"-Tricksen ist zu behäbig, das Hochspringen zum Block ebenfalls. Zudem haben es die Verteidiger oftmals zu leicht – eure Defensivknoten kleben förmlich am Gegner. Für nächstes Jahr wünsche ich mir, dass das Timing eines Wurfs größere Auswirkungen auf den Korberfolg hat.

Entwickler: EA Sports, Kanada  
Hersteller: Electronic Arts  
Termin: 9. Oktober  
Preis: 70 Euro

Unterstützt: > bis 10 Spieler (Online),  
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » massig Modi: u.a. Karriere, Training, Be-a-Pro, All-Star-Wochenend, FIBA-WM
- » getrickte: Wird mit dem rechten Stock
- » tägliche Updates aus der NBA
- » Online-Teambildung ab drei Spielern

## SPIELSPASS

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

**80**

**FAZIT** » Spielerisch richtig gute Basketball-SIM mit einigen Detailanliegen – Grafik und Optionsvielfalt sind vorbildlich.

SEIT ÜBER 14 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



# GAME:STORE

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

Jetzt auch 24 Std. ONLINE SHOPPING  
WWW.GAMESTOREWORLD.DE

<b>MERCENARIES 2</b> (18) uncut XB 360 / PS3 je 69,95 dt./Texte/Sprache	<b>BROTHERS IN ARMS HR</b> (18) XB 360 / PS3 je 69,95 Collectors Edt. Erhältlich	<b>GEARS OF WAR 2</b> uncut (18) dt./Texte-dt./Sprache ab Nov. Collectors Edt. Ab Nov.	<b>FABLE II</b> XB360Only - 64,95 Collectors Edt. 79,95
<b>RISE OF ARGONAUTS</b> (18) uncut Ps3/XB360 je 69,95 dt./Texte/Sprache	<b>FAR CRY 2</b> (18) uncut Ps3/XB360 ab Okt. Collectors Edt. Okt.	<b>DEAD SPACE</b> (18) uncut Ps3/XB360 je 69,95 dt./Texte/Sprache	<b>FALLOUT 3</b> F.FALLOUT 3 uncut (18) XB360/PS3 Okt. Collectors Edt. Okt.
<b>GOLDEN AXE</b> uncut (18) XB360 / Ps3 ab Mitte Okt.	<b>SAINTS ROW 2</b> uncut (18) Ps3 / XB360 Mitte Okt. Collectors Edt. Mitte Okt.	<b>SILENT HILL Home.</b> (18) uncut XB360/PS3 je 69,96	<b>LEGENDARY</b> uncut (18) XB360/ Ps3 je 69,95

### JETZT VORBESTELLEN: GEARSOFWAR 2 360 normal oder Collectors ab 7 NOV.

NINTENDO WII-WII-WII	XB360 GAMES	PLAYSTATION 3	80 399,95
Wii inkl WiiSports	Alieninvasion uncut (18) 59,95	DUALSHOCK RumblePad	59,95
Alone in the Dark PAL	BIOSHOCK uncut (18)	BIOSHOCK uncut (18)	Okt.
Brothers in Arms PAL	CliveBarkersJericho (18)	Disgaea 3 engl.	64,95
Smash Bros dt.	DEAD SPACE uncut (18)	OKT. FRACTURE PAL	64,95
Fire Emblem dt.	FIFA 09 dt.	2.Okt. FIFA 09 dt.	69,95
FIFA 09 dt.	FRACTURE PAL	OKT. HAZE uncut	64,95
WARIO Land dt.	FIFA 09 dt.	OKT. Little Big Planet dt.	64,95
Harvest Moon dt.	FAR CRY 2 uncut (18)	OKT. Metal Gear Solid 4 PAL (18)	64,95
LEGO Indiana Jones dt.	39,95	GrandTheftAuto IV uncut	59,95
Mario KART inkl Landrad	49,95	HALO 3 Collectors (18)	59,95
Metroid 3 Corruption dt.	49,95	Ninja Gaiden Sigma uncut (18)	39,95
Mario Galaxy dt.	49,95	Infinite Undiscovery PAL	59,95
Mario Party 8 dt.	49,95	LEGENDARY uncut (18)	OKT. SIREN uncut (18)
Madel of Honor 2 PAL	64,95	Midnight Club LA PAL	OKT. SOCOM PAL (18)
NARUTO dt.	44,95	NHL 09 dt.	69,95
Star Wars Unleashed PAL	59,95	PURE dt.	59,95
PAPER MARIO dt.	49,95	StarWars Unleashed dt.	69,95
Resident Evil 4 dt.	54,95	VIKING uncut	59,95
Wii Fit inkl Board	89,95	VIKING uncut (18)	59,95

BESTELLHOTLINE: 0201-777225

Vorbestellkosten 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NVG Geb. oder Kartesse 3,00 EURO - DHL oder POST  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro  
Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 Hältige Rückgaberecht (nur vorbestellt)

JETZT MIT ALTERSNAHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!

BANKVERB: SPARKASSE H. R. V. BLZ 33450000 KTO: 42311701

INHABER: ZELGIS GDR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

## TNA iMPACT!

PS3 360 PS2 Wii Beat'em-Up 14



360 Nur bei TNA gibt es das Ultimate X Match: Booker T erklimmt das Seil und löst das X per Minispiel. Währenddessen setzt Kurt Angle bei Sting zum Wurf an.

Midway wagt das Unvorstellbare und fordert THQs Wrestling-Platzhirsch "WWE SmackDown vs. RAW" heraus. Dabei macht die Fleischklops-Keilerei nicht zuletzt dank der Unreal Engine 3 eine erstaunlich gute Figur und weist die Konkurrenz in ihre Schranken – zumindest in einigen Belangen.

Im Zentrum des Spiels steht der sechseckige Ring, wie man ihn aus dem TNA-Spektakel beim Bezahlsender Premiere kennt. Gleichzeitig

ist der Ring größer als im klassischen Quadrat, was flotte wie einsteigerfreundliche Rangeleien begünstigt. Schon nach kurzer Zeit sind die grundlegenden Manöver verinnerlicht, Finessen erschließt Ihr nach und nach: Eine Taste ist für Schläge, eine weitere für Tritte reserviert. Für deftigere Attacken haltet Ihr die linke Schultertaste gedrückt. Nicht fehlen dürfen zahlreiche Würfe und Aufgabegriffe, die Ihr abhängig von Eurer Position zum Gegner auf Knopfdruck ausführt und optional mit besagter Schultertaste variiert. Für zusätzliche Abwechslung klettert Ihr aufs Seil, rennt herum oder greift herumliegende Stühle. Hält Euch der Gegner in einem Aufgabegriff, drückt Ihr möglichst schnell eingeblendete Tasten nach, um zu entkommen. Werdet Ihr geipnnt, rüttelt Ihr wie bekloppt am linken Stick, Faust- und Fußattacken sowie angesetzte Würfe wehrt Ihr mit der rechten Schultertaste ab – schon ist das Muskelballett fertig!

Bearbeitet nun die Gliedmaßen Eures Opponenten, um ihn zu schwächen. Eine Silhouette verrät, welche Körperteile bereits angeschlagen sind. Zusätzlich zeigt eine Leiste, wie benommen der Sportler Eurer Wahl ist. Den dominierenden iMPACT!-Schriftzug hingegen füllt Ihr mit gelungenen Moves, um individuelle Finisher auszuführen.



PS3 In der Ringecke malträtirt Shark Boy den selbstgebauten Charakter Mad Mike.

## Qual der Wahl?

In neun Einzel- und Tag-Team-Matchvarianten steigt Ihr mit 17 Stars des TNA-Kaders in den Ring, Frauen gibt es nicht. Dafür schaltet Ihr im Verlauf des Story-Modus bis zu 14 weitere Sportler frei. Entwerft vorab einen eigenen Charakter im Editor, dann arbeitet Ihr an Eurem Aufstieg vom mexikanischen Hinterhof bis an die Spitze der Liga.

Midways Erstschock punktet mit bunter Optik, die Übergänge der einzelnen Moves sind fließender als bei der Konkurrenz. Die Wrestler selbst brauchen sich ebenso wenig hinter "SmackDown vs. RAW" zu verstecken wie das Publikum, der Editor hingegen schon. Ihr dürft lediglich aus einer guten Handvoll Parameter wählen, wohingegen die "WWE

SmackDown vs. RAW"-Reihe sogar erlaubt, Position und Größe der Nasenlöcher einzustellen. *mh*



Michael Herde

Die Stärke von "TNA iMPACT!" heißt Einsteigerfreundlichkeit. Cool Moves gehen mit den fein modellierten Kämpfern schnell von der Hand, auch die Animationsübergänge können sich sehen lassen. Dank der hohen Spielgeschwindigkeit krachen derbe Dropkicks und Irish Whips in die Seile so richtig. Wenn sich anschließend mein benommener Gegenspieler strückrüttelnd am Boden windet, kommt Freude auf. Leider zehren die magere Matchauswahl sowie der mauere Charakter-Editor an der Langzeitmotivation. Die Moves der Sportler sind sich zu ähnlich und bieten zu wenig Tiefgang, dafür ist das Kontersystem hervorragend. Auch stört mich, dass Kämpfer häufig ins Leere greifen und das Publikum wenig auf das Geschehen im Ring reagiert. Für die Fortsetzung braucht es mehr, um der Konkurrenz das Wasser abzugrauben.

Entwickler: **Midway, USA**  
 Hersteller: **Midway**  
 Termin: **im Handel (Wii: 31.10.)**  
 Preis: **70 Euro (PS3), 60 Euro (360)**  
 Unterstützt + bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar  
 • 17 Kämpfer + 14 freispielfähige Zusatzcharaktere  
 • mit Charaktereditor  
 • entwickelt mit Unreal Engine 3  
 • installiert 4,6 GB auf Festplatte (PS3)

## SPIELSPASS

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

70

FAZIT » Zugängliches Action-Wrestling mit schicken Kämpfern, dessen Langzeitmotivation unter der Optionsarmut leidet.



TEAM MARIO



PEACH

PARTNER: MARIO, LUIGI, YOSHI

SPEZIALATTACKEN

NORMAL	.....	TORNE
SETTLICH	.....	PEACH-SCHNITZ
OBEN	.....	PEACHS SCHNITT
UNTEN	.....	PEACHS SCHNITT
ULTRA-SMASH	.....	PRINZESSIN-LAUNE

TEAM MARIO



YOSHI

PARTNER: MARIO, LUIGI, PEACH

SPEZIALATTACKEN

NORMAL	.....	EIERLEGER
SETTLICH	.....	EIER-HOLZ
OBEN	.....	EIERBOHRE
UNTEN	.....	YOSHI-SCHNITZ
ULTRA-SMASH	.....	SUPERKNOCHEN

TEAM MARIO



LUIGI

PARTNER: MARIO, PEACH, YOSHI

SPEZIALATTACKEN

NORMAL	.....	FUEHRBALL
SETTLICH	.....	GRUENE BRAUNTE
OBEN	.....	SUPER-SPRINGSCHNITT
UNTEN	.....	LUIGI-ZYKLON
ULTRA-SMASH	.....	NEBENTATLANDUNG

TEAM MARIO



MARIO

PARTNER: LUIGI, PEACH, YOSHI

SPEZIALATTACKEN

NORMAL	.....	FEUERBALL
SETTLICH	.....	CAPE
OBEN	.....	SUPER-SPRINGSCHNITT
UNTEN	.....	DRECKKREIS BOB/7
ULTRA-SMASH	.....	MARIO-FINALE

TEAM ZEIDA



SHEIK

PARTNER: LINK, TOON LINK, ZEIDA

SPEZIALATTACKEN

NORMAL	.....	MAHELSTUHM
SETTLICH	.....	LEITTE
OBEN	.....	WEGEBREITER
UNTEN	.....	VERWANDLUNG
ULTRA-SMASH	.....	LICHTPFEIL

TEAM ZEIDA



ZEIDA

PARTNER: LINK, TOON LINK, SHEIK

SPEZIALATTACKEN

NORMAL	.....	HAARER BEWAHNUNG
SETTLICH	.....	HAARER BEWAHNUNG
OBEN	.....	FARBIGER BEWAHNUNG
UNTEN	.....	VERWANDLUNG
ULTRA-SMASH	.....	LICHTPFEIL

TEAM ZEIDA



TOON LINK

PARTNER: LINK, ZEIDA, SHEIK

SPEZIALATTACKEN

NORMAL	.....	HAARER-BOGEN
SETTLICH	.....	BOGENSCHUSS
OBEN	.....	WIRBELATTACK
UNTEN	.....	BOGENE
ULTRA-SMASH	.....	TORFRAGE-TORNADO

TEAM ZEIDA



LINK

PARTNER: TOON LINK, ZEIDA, SHEIK

SPEZIALATTACKEN

NORMAL	.....	STURMHAARER
SETTLICH	.....	STURMHAARER
OBEN	.....	WIRBELATTACK
UNTEN	.....	BOGENE
ULTRA-SMASH	.....	TORFRAGE-TORNADO

TEAM SPACE



**SAMUS**

PARTNER: FOX, FALCO, CAPTAIN FALCON

**SPEZIALATTACKEN**

NORMAL ..... CHARGE-BEAM  
SEITLICH ..... RAKETE  
OBEN ..... SCHREI ANGRIF  
UNTEN ..... BOMBE  
ULTRA-SMASH ..... ZERO-LASER

TEAM SPACE



**CAPTAIN FALCON**

PARTNER: FOX, FALCO, SAMUS

**SPEZIALATTACKEN**

NORMAL ..... FALCON-PUNCH  
SEITLICH ..... RAPTOR BOOST  
OBEN ..... FALCON DIVE  
UNTEN ..... FALCON-KICK  
ULTRA-SMASH ..... BLUE FALCON

TEAM SPACE



**FALCO**

PARTNER: FOX, CAPTAIN FALCON, SAMUS

**SPEZIALATTACKEN**

NORMAL ..... LASER-SCHUSS  
SEITLICH ..... FALCO FANTASTISCH  
OBEN ..... FEUERRODEL  
UNTEN ..... REFLEKTOR  
ULTRA-SMASH ..... LANDMASTER

TEAM SPACE



**FOX**

PARTNER: FALCO, CAPTAIN FALCON, SAMUS

**SPEZIALATTACKEN**

NORMAL ..... BLASTER  
SEITLICH ..... FOX-ILLUSION  
OBEN ..... FEUER-FOX  
UNTEN ..... REFLEKTOR  
ULTRA-SMASH ..... LANDMASTER

TEAM RETRO



**PIT**

PARTNER: MR. GAME & WATCH, R.O.B., ICE CLIMBERS

**SPEZIALATTACKEN**

NORMAL ..... PERL DER PALUTENA  
SEITLICH ..... BOGENHARBEL  
OBEN ..... FLÜGEL DES TAKARIS  
UNTEN ..... SPIEGELSCHILD  
ULTRA-SMASH ..... HEER DER PALUTENA

TEAM RETRO



**ICE CLIMBERS**

PARTNER: MR. GAME & WATCH, R.O.B., PIT

**SPEZIALATTACKEN**

NORMAL ..... SIS-SCHUSS  
SEITLICH ..... HOLZHAMMER  
OBEN ..... WOLFSLÄUTSEL  
UNTEN ..... BLITZBERG  
ULTRA-SMASH ..... EISBERG

TEAM RETRO



**R.O.B.**

PARTNER: MR. GAME & WATCH, ICE CLIMBERS, PIT

**SPEZIALATTACKEN**

NORMAL ..... ROBO-STRAHL  
SEITLICH ..... ROTOROBOD  
OBEN ..... DUSKANTARIER  
UNTEN ..... KREISEL  
ULTRA-SMASH ..... DIFFRAKTIONSTRALH

TEAM RETRO



**MR. GAME & WATCH**

PARTNER: R.O.B., ICE CLIMBERS, PIT

**SPEZIALATTACKEN**

NORMAL ..... CHEKROCH  
SEITLICH ..... BREITEL  
OBEN ..... FRIHE  
UNTEN ..... OIL PANIC  
ULTRA-SMASH ..... OCTOPUS







# Super Smash Bros. Brawl Quartett

Wer in der Nintendo-Keilerei alle Geheimnisse entdecken und schließlich den Subraum bezwingen will, muss Teamgeist beweisen: Viele Aufgaben und Siege lassen sich nur in Zusammenarbeit mit anderen Helden meistern. Das gilt auch für unser Quartett, das M! in Zusammenarbeit mit Nintendo präsentiert. Hier schließen sich jeweils vier Figuren zu einem Team zusammen, schnappt sie Euch alle!

## DIE REGELN

Quartett kann man zu zweit, aber auch mit mehreren Spielern zocken. Je nach Mitspielerzahl unterscheiden sich die Regeln dezent – studiert unsere beiden Regelwerke.

### FÜR ZWEI SPIELER

Der Kartengeber mischt die Karten und nimmt für beide Spieler jeweils zehn Karten vom Stapel. Die restlichen Karten werden als Päckchen verdeckt auf den Tisch gelegt. Der zweite Spieler beginnt und fragt seinen Kontrahenten nach einem Nintendo-Helden, der ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt; z.B. "Michael, hast Du Mario?" oder "Olli, hast Du Zelda?" Falls dieser die Karte besitzt, muss er sie überreichen

– und sich einer weiteren Frage stellen. Wenn das Gegenüber die gesuchte Karte jedoch nicht besitzt, nimmt der Spieler stattdessen die oberste Karte des Stapels in sein Blatt. Dann ist der andere Spieler mit Fragen an der Reihe. Komplette Quartette werden offen abgelegt: Wer am Ende die meisten Quartette besitzt, ist Sieger – bei acht Quartetten kann es natürlich auch ein Unentschieden geben.

### FÜR DREI ODER MEHR SPIELER

Bei der Mehrspieler-Variante verteilt der Kartengeber alle Karten an die Mitspieler. Der Zocker links vom Kartengeber beginnt die Runde und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einem

Nintendo-Helden, der ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt; z.B. "Ulrich, hast Du den Pokémon-Trainer?" oder "Thomas, hast Du Ganondorf?" Hat der befragte Mitspieler die gesuchte Karte, so muss er sie dem Fragenden überreichen. Dieser darf weiterhin von seinen Mitspielern ihm fehlende Karten fordern. Wenn jedoch ein Befragter die gewünschte Karte nicht besitzt, dann ist dieser an der Reihe, nach Karten zu fragen. Komplette Quartette werden offen abgelegt: Hat ein Spieler keine Karten mehr in der Hand, ist er aus dem Spiel. Dann darf sein linker Nachbar als Nächster nach Karten fragen. Wer bis Spielende die meisten Quartette sammeln kann, gewinnt.

## KARTENSPIEL IN ZWEI TEILEN

Unser "Super Smash Bros. Brawl"-Kartenspiel zockt Ihr nach klassischen Quartett-Regeln: Es gibt insgesamt 32 Karten, jeweils vier ergeben ein Quartett. Diese gilt es im Spiel zu vervollständigen. Wer am Ende die meisten Quartette gesammelt hat, ist der Sieger. Das komplette Kartenspiel präsentieren wir Euch in zwei Teilen: In dieser M!-Ausgabe findet Ihr die ersten vier Quartette, nächsten Monat folgen die restlichen Teams – unsere Tabelle verschafft Euch Überblick. Brecht die Karten vorsichtig aus der Perforierung und mischt sie gut durch!



Sammelt die Karten über zwei Ausgaben: In dieser M! findet Ihr die Teams Mario, Retro, Space und Zelda.



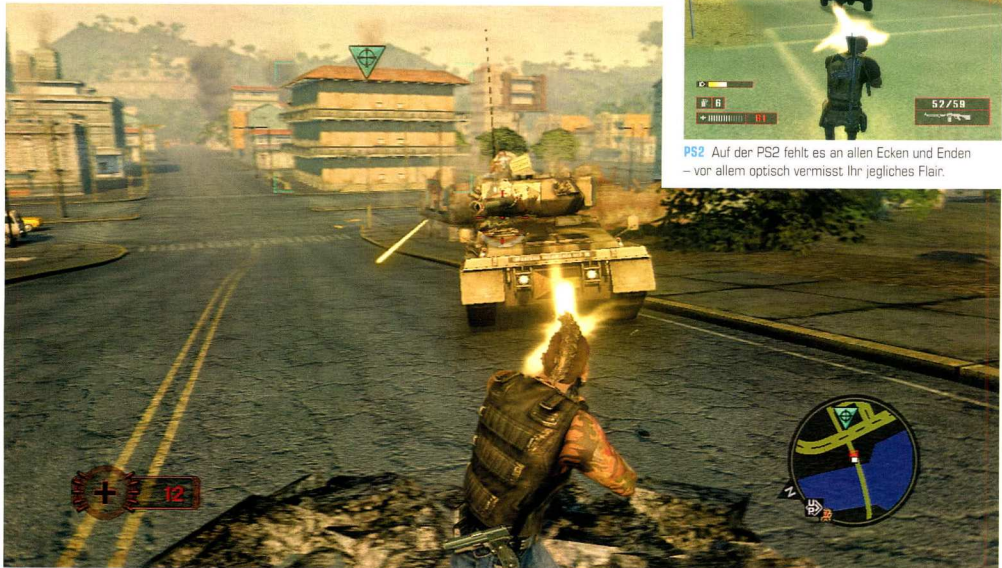
Nächsten Monat ist das Quartett komplett: Dann erhaltet Ihr die Teams Abenteuer, Eroberung, Erzfeind und Pokémon.

## ALLE KARTEN IM ÜBERBLICK

TEAM	MITGLIEDER	M!-AUSGABE
Abenteuer	Sonic, Snake, Marth, Ike	12/08
Eroberung	Lucas, Ness, Kirby, Pikmin und Olimar	12/08
Erzfeind	Bowser, König Dedede, Ganondorf, Wario	12/08
Mario	Peach, Yoshi, Luigi, Mario	11/08
Pokémon	Pokémon-Trainer, Pummeluff, Lucario, Pikachu	12/08
Retro	Pit, Ice Climbers, R.O.B., Mr. Game & Watch	11/08
Space	Samus, Captain Falcon, Falco, Fox	11/08
Zelda	Sheik, Zelda, Toon Link, Link	11/08

# Mercenaries 2: World in Flames

PS2 PS3 360 Action 



PS2 Auf der PS2 fehlt es an allen Ecken und Enden – vor allem optisch vermisst Ihr jegliches Flair.

PS3 Ein Mann geht seinen Weg: Weil "Mercenaries 2" seinen Helden wundersame Selbstheilungskräfte à la "Halo" schenkt, verlieren auch Panzer ihren Schrecken.

»Machte man sich in Venezuela vorab Sorgen um Reputationsschäden, weil es als Handlungs-ort von "Mercenaries 2" gewählt wurde, ist Erleichterung angesagt. Denn wenn ein Ruf darunter leidet, dann eher der von den Entwicklern. "World in Flames" ist kein Totalausfall, es macht sogar Spaß (insbesondere im Online-Koop), wenn man auf ordentlich Krach-Bumm in seinem virtuellen Sandkasten steht. Während aber die Konkurrenz tech-

nisch und gestalterisch kräftig aufrüstet, scheint hier abgesehen vom Szenario-Wechsel die Zeit stehen geblieben zu sein.

## Krawall und Knall

Ihr zieht mit einem Söldner los, nehmt Aufträge von verschiedenen Fraktionen an und macht Euch daran, nicht sonderlich intelligente CPU-Schergen zu erledigen und alles mögliche in Schutt und Asche zu legen. Wie gehabt greift Ihr auf Waffen entsorgter Feinde zurück oder könnt per Bestellung Nachschub liefern lassen. Der reicht von Erste-Hilfe-Paketen über Wummen und Panzer bis hin zu Luftschlägen. Letztere sorgen für das visuelle Highlight der Tropenhitz: Regnet es von

oben Bomben und Raketen, fliegen selbst Hochhäuser mit Krawall und Feuerwerk in die Luft. Ansonsten geriet die Technik auf PS3 und Xbox 360 bieder mit teils wenig detaillierten Umgebungen und hampeligen Feinden. Einen besseren optischen Gesamteindruck als etwa "Just Cause" liefert "Mercenaries 2" nicht ab. Auf die PS2-Fassung sei ohnehin nur kurz eingegangen: Die steckt voller (meist nachteiliger) spielerischer Änderungen und sieht schwächer aus als der Vorgänger – peinlich und ein Argument mehr, auf eine Next-Gen-Konsole zu sparen. Für knallige Ausflüge ins virtuelle Venezuela wird zumindest auf einer HD-Maschine gute und kompetente Kost ohne echte Highlights geboten, aber eben nicht mehr.

Trotz 'ab 18'-Freigabe musste "Mercenaries 2" Federn lassen: Übliche Schnitte wie fehlende Ragdoll-Effekte stören allerdings kaum, denn wie beim Erstling ist der Gewaltgrad nicht übermäßig hoch. Ein weiteres Kuriosum der Verharmlosung: Das Einfangen von Kopfgeld-Zielen wird (auf PS3 und Xbox 360) hierzulande einfacher. Während anderswo Gefangene erst zum herbeigerufenen Transporthelikopter geschleppt werden müssen, reicht hier das Anlegen der Handschellen, um die Belohnung zu kassieren. us



Ulrich Steppberger

"Raus aus Nordkorea, rein nach Venezuela – wieso sonst noch viel ändern?" Zumindest habe ich den Eindruck, dass so das Motto von Pandemic lautet. Ich

stimme zu, dass sich ein Sandbox-Spiel nicht zwingend ständig neu erfinden muss, aber etwas mehr Fortschritt darf es nach drei Jahren schon sein. "Mercenaries 2" kommt altbacken daher, was einerseits einen gewissen Charme hat. Spaß macht mir das nostalgisch angehauchte Gebälde nämlich ganz ordentlich, doch immer wieder schleichen sich Fragen ein: Wieso nicht etwas schöner? Warum keine Optimierung der mobilen Warenbestellung? Wieso so einfallslose Standardmissionen? Was haben die Programmierer und Designer während der langen Entwicklungszeit eigentlich gemacht? So bleibt letztlich ein kompetenter Actionspaß, der viel von seinen Möglichkeiten verschenkt hat.



360 Kurios: Das Kapern von feindlichen Fahrzeugen geriet auf die Next-Gen-Konsolen schlichter als bei der PS2-Fassung.

Entwickler: Pandemic, USA  
 Hersteller: Electronic Arts  
 im Handel  
 Termin: 40 Euro (PS2) / 60 Euro  
 Preis: 40 Euro (PS2) / 60 Euro  
 Unterstützt: PS3 / 360; bis 2 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar  
 PS2: 1 Spieler, Sprache & Text: deutsch

- » Schauplatz: Venezuela
- » 3 Charaktere mit eigenen Vorzügen
- » umfangreiche Waffen- und Vehikelauswahl
- » Online-Koop jederzeit möglich

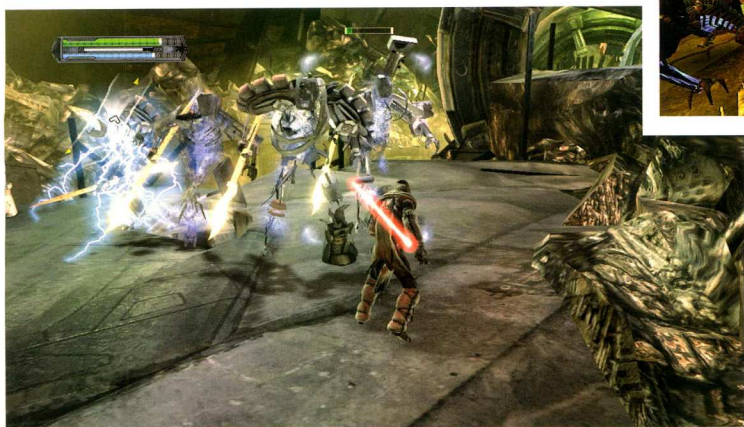
## SPIELSPASS

	6 von 10	PS2	
Singleplayer	6 von 10	61	
Multiplayer	5 von 10		
Grafik:	5 von 10		
Sound	7 von 10	PS3 / 360	
Singleplayer	7 von 10		76
Multiplayer	8 von 10		
Grafik:	7 von 10		
Sound	7 von 10		

FAZIT – Action-Rabatz im Dschungel, der es ordentlich krachen lässt, aber ansonsten keine Highlights setzt.

# Star Wars: The Force Unleashed

PS2 PS3 360 Wii PSP DS Action 12



**PS3** Mit aller Kraft gegen das Altmittel: Lähmt Roboter via Machtblitz und lässt das Lichtschwert tanzen. Eure mentalen Fähigkeiten bringen frischen Wind in den Kampf zwischen Gut und Böse

» "Republic Commando", "Battleground", "Lethal Alliance" – die alte Mär, dass "Star Wars"-Spiele nur noch lieblicher Lizenzmüll sein können, lässt sich mit diesen Beispielen aus der jüngeren Vergangenheit problemlos widerlegen. Auch "The Force Unleashed" ist weit weg von den düsteren Zeiten eines



## Michael Herde

Wenn ich hilflose Gegner herumwirbele, kommt der Sadist in mir zum Vorschein. Leider lösen sich besiegte Feinde und zerstörtes Levelinventar binnen kürzester Zeit

auf, was die stimmige Atmosphäre stört. Tearing bei Xbox 360 und PS3 stört mich angesichts der tollen Schauplätze nicht. Neue Moves und Machtattacken sorgen für Langzeitmotivation, die das geradlinige Missionsdesign nicht hergibt. Dafür gibb's einiges zum Freispielern.



## Michael Moser

"Ein Pflichtkauf das Spiel ist" würde ein kleiner grüner Jedi-Meister sagen, und zustimmen ich nur kann. Was LucasArts hier veranstaltet, verzückt jeden Padawan. Zugegeben, die Technik dürfte ausgereifter sein und der Spielablauf hätte mehr Abwechslung verdient. Doch die Story fügt sich nahtlos und dramaturgisch überzeugend in die Sternensaga ein. Die dunkle Seite der Macht erhöht die Atmosphäre, denn Siths bieten in Sachen Effekte und Fähigkeiten einfach mehr. Die Wii-Version enttäuscht mich, weil der eigentlich interessante Duell-Modus viel zu chaotisch geriet. Auf PSP und vor allem DS nervt vor allem die nicht beeinflussbare Kamera.

"Super Bombad Racing" oder "Demolition".

LucasArts erfindet das Rad im Spiel mit der Macht nicht neu, macht diese aber richtig greifbar: Dank überzeugender Technik tretet ihr Euren Gegnern mit der mystischen Kraft filmreif in den Allerwertesten. Die Story schlägt eine Brücke zwischen Episode 3 und 4: Erlebt die Geschichte des geheimen dunklen Schülers mit Codenamen "Starkiller", dessen Jedi-Vater ihr als Darth Vader im spielbaren Prolog beseitigt. Fleißige Prügelspieler kennen den grimmigen Kerl bereits als Gaststar von "Soulcalibur IV". Originalitätspreise gewinnt die Handlung keine – ihr meuchelt eben alle möglichen Jedi-Meister. Mit Schauplätzen wie dem Müllplaneten Raxus Prime, der organischen Pilzwelt Felucia oder der bekannten Wolkenstadt Bespin Station wird zumindest einiges fürs Auge aufgeföhrt.

Von besiegten Gegnern sammelt ihr "Machtörbs", mit denen ihr eure

mental Fähigkeiten verbessert und neue Moves lernt. Die Klappen zwar alle gut, die gesamte Palette nutzt ihr aber selten, auch wenn abwechslungsreich gestaltete Kämpfe mehr Boni bringen. Dickere Zwischengegner und Bosse stellt ihr mithilfe von Quick-Time-Events, allerdings nicht so spektakulär wie in "God of War". Auf den Next-Gen-Konsolen erwarten euch atmosphärische Story-Sequenzen, besonders die deutsche Synchronisation ist gelungen.

## Schwertschwing inklusive

Wii-Krieger werden audiovisuell nicht verwöhnt. Ihre Fassung kann dafür eigene Kaufargumente vorweisen: Die naheliegende Steuerung per Wii-Schwert und Nunchuk fühlt sich gut an. Außerdem kommt der Jedi-Tempel als neuer Schauplatz dazu und ihr trefft auf mehr Charaktere. Der größte Unterschied zu den übrigen Versionen ist der Duell-Modus. Hier kloppt ihr Euch mit Charakteren



**Wii** Das gibb's nur auf dem Wii: Mit Remote und Nunchuk schwingt ihr "Ihrebeisecht" das Schwert und tretet zu speziell darauf ausgelegten Duellen an.



**PSP** Auf Raxus Prime erledigt ihr besonders biestige Müllkreaturen.



**DS** Mobile Nintendo-Jedis kämpfen mit fummeliger Stylus-Steuerung.

wie Luke Skywalker oder Mara Jade in bester Beat'em-Up-Manier.

Die PSP-Version besitzt einen ähnlichen Levelaufbau und steuert sich ungenau. Schwerer wiegen allerdings die technischen Probleme: In Zwischensequenzen fällt scheinbar willkürlich die Sprachausgabe weg, bei anderen stört ein schwarzes Boni bringen. Dickere Zwischengegner und Bosse stellt ihr mithilfe von Quick-Time-Events, allerdings nicht so spektakulär wie in "God of War". Auf den Next-Gen-Konsolen erwarten euch atmosphärische Story-Sequenzen, besonders die deutsche Synchronisation ist gelungen.

Entwickler: LucasArts/Krome/n-Space, USA  
 Hersteller: LucasArts  
 Termin: im Handel  
 Preis: 40 bis 70 Euro (systemabhängig)  
 Unterstützt: bis 2 Spieler (Wii) bzw. 4 (DS), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar  
 » Kampfsystem mit Raum für Experimente  
 » gelungenes "Star Wars"-Gefühl  
 » Handheldversionen kämpfen mit schwacher Technik  
 » installiert: 2,6 GB auf PS3-Festplatte

## SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS2
Multiplayer	–	<b>70</b>
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	8 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	–	<b>79</b>
Grafik	8 von 10	
Sound	9 von 10	
Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	6 von 10	<b>71</b>
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	6 von 10	PSP
Multiplayer	–	<b>68</b>
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	6 von 10	DS
Multiplayer	5 von 10	<b>61</b>
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

**Fazit** » Die entfesselte Macht sorgt für Action im Sternennrieg, die Story enttäuscht Fans für so manchen Technikpatzer.

# LEGO Batman

 360 **LEGO** **LEGO** **LEGO** **LEGO** **LEGO** **LEGO** Action-Adventure 


Wenn im Freien Spiel drücke **LB** oder **RB**, um einen anderen Charakter oder einen anderen Anzug zu wählen.

**360** Das Versteck von Mr. Freeze hat einen charmanten Innenhof und jede Menge Türsteher. Bis der Vorplatz geräumt ist, gehen manche Lego-Bauten zu Bruch.

Alle guten Dinge sind drei: Nachdem die Lego-Jedis die Laserschwerter und später Lego-Indy die Peitsche schlangen, schlüpft nun der dunkle Ritter von Gotham City in sein Lego-Cape.

Es ist mal wieder Tag der offenen Tür im Arkham Asylum – Batmans Erzschurken und Widersacher brechen gemeinsam aus und machen die Stadt unsicher. Natürlich leuchtet kurz darauf das Bat-Signal über der Stadt und natürlich liegt es an Euch,

in der Rolle von Batman und Robin die verrückten Bösewichte und ihre zahlreichen Handlanger zu fassen.

Der Lego-typische Look steht Gotham City und seinen Bewohnern vortrefflich, als unmittelbare Vorlage bedienen sich die Entwickler bei der "Batman Animated Series" von 1992 – Fans bemerken das sofort am Intro. Das Resultat überzeugt mit eindeutig erkennbaren Figuren, die trotz Lego-Herkunft das gewisse Etwas der Serie besitzen – einzig Clayface lässt den Bausteincharakter vermissen.



**360** Mit dem Batmobil ballert Ihr die Gangstervans zu Legoschrott.



**Marcus Grüner**

"SUPER"

Als Batman-Fan war ich anfangs skeptisch: Macht der dunkle Ritter auch in Lego-Bausteinen eine gute Figur? Kann man aus den Bauklötzchen ein gutes Batman-Universum erschaffen? Ja, man kann! Die Zeichentrickserie von 1992 als Vorlage zu nehmen, war die richtige Entscheidung. Der Spagat zwischen Düsternis und Humor ist gelungen und macht Batman familien- und fantaughig. Der aus den Lego-Spielen bekannte Humor sorgt abermals für Lacher, wobei meist Robin der Leidtragende ist – aber mal ehrlich: Wen stört das? Die Kostüme und ihre Fähigkeiten sind eine tolle Sache, werden pro Level jedoch zu selten gewechselt – hier wurde Potenzial verschenkt. Dafür punkten die charmannten Charaktere und der seriientypische Soundtrack. Mit seinen freispielfähigen Figuren weckt "LEGO Batman" zudem den Sammlertrieb im Fledermaus-Fan.

## Der dunkle Lego-Ritter

Batman und sein Strumpfhosen-Azubi erledigen die Ganoven mit Nahkampfattacken oder dem berühmten Batarang. Für Abwechslung im Heldenalltag sorgt die Möglichkeit des Kostümwechsels: In fast jedem Abschnitt der vier Kapitel entdeckt das dynamische Duo neue Anzüge mit besonderen Fähigkeiten. Im schwarzen Blechkostüm wird Batman zum Bombenleger, während Robin im Magnetanzug sprichwörtlich die Wand hochgeht; dementsprechend bietet jede Mission andere Herausforderungen und kleine Rätsel. Wie von den Lego-Spielen gewohnt, sind in LEGO-Gotham diverse Stellen nur durch Teamwork zu meistern: Überquert mittels selbstgebaute Kleinlasten ein Säurebad und aktiviert die

Rampe für den Partner. Spielt Ihr allein, assistiert Euch der CPU-Kollege bereitwillig.

Die Kapitel der Story sind in kleine Abschnitte unterteilt, in jedem lauert dem Flattermann ein prominenter Schurke auf. Mr. Freeze erwartet Euch in einer vereisten Fabrik, Poison Ivy in ihrer Privatvilla – mit großem Garten natürlich. Das dynamische Duo ist nicht nur zu Fuß unterwegs, vereinzelt schwingt sich Batman hinter Steuer seiner zahlreichen Bat-Vehikel, um Schurken wie z.B. Two-Face in einer Verfolgungsjagd so richtig einzuheizen.

Wer Erholung sucht, genießt eine Pause in der Bathöhle: Spielt die Missionen mit anderen Figuren oder schaltet am Bat-Computer dutzende Extras frei – vorausgesetzt, Ihr habt in den Levels genug Lego-Münzen ein-

gesackt. Der Umfang ist groß genug, um jäger und Sammler langfristig zu unterhalten. *mo*

Entwickler: **Traveller's Tales, England**

Hersteller: **Warner**

Termin: **10. Oktober**

Preis: **50 Euro**

Unterstützt: **» bis 2 Spieler (offline), Sprache: Legisch, Text: deutsch**

- » 4 große Kapitel mit je 4 Missionen
- » Freies Spiel mit allen Batman-Charakteren und Bösewichten
- » Verfolgungsjagden mit den gängigen Bat-Vehikeln

**SPIELSPASS**

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

**79**

**FAZIT** = Familienfreundlicher Lego-Spaß mit stressfreiem Schwierigkeitsgrad, nettem Humor und ordentlichem Umfang.

# Brothers in Arms: Hell's Highway

PS3 360 Ego-Shooter 

»Stell Dir vor, es ist Krieg und keiner geht hin!« Das kann doch nur bedeuten, dass ein weiterer Ego-Shooter mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik vor der Tür steht...

Aber halt: Gearbox gelingt es mit der neuen "Brothers in Arms"-Episode, dem vermeintlich ausgelutschten Thema spannende Aspekte zu entlocken. So steht nicht stupide Ballerei im Vordergrund, sondern eine dramatische Geschichte um die Soldaten einer eingeschwoenen US-Einheit. Zusammen mit Rotschopf Joe "Red" Hartssock und den anderen Kameraden der 101. Luftlandedivision nimmt Serien-Veteran Sergeant Matthew Baker an der Operation Market Garden teil, bei der die Alliierten über die Niederlande den Westwall der Deutschen umgehen wollten. Der Untertitel des Spiels lässt erahnen, dass der Vorstoß der Amerikaner alles andere als problemlos verlief.

## Die nötige Taktik

Wie es sich für einen Taktik-Shooter gehört, seid Ihr im Verlauf Eures Abenteuers meist mit einem Team, manchmal mit einem zweiten unterwegs, das dann mit der Bazooka wütet. Merkt Euch unbedingt, welches Team auf welcher Richtungstaste liegt, denn das verwirrt



PS3 Befreit den Garten von Nazi-Unkraut: Bei Panzerfaust-Einsatz halten die feindlichen Sandsackstellungen nicht lange.

regelmäßig. Via simplem Interface kommandiert Ihr Mitstreiter zu taktisch klugen Punkten in den großzügig angelegten Level-Abschnitten. Gebt Ihr den Feuerbefehl, um Widersacher in Schach zu halten, verrät ein Kreissymbol über deren Köpfen, wie sehr sie sich auf Euch konzentrieren. Ist der Kringle weiß, könnt Ihr unbemerkt die Deckung verlassen und die ahnungslose Bande flankieren. Alternativ schickt Ihr die KI-Kollegen los, so oder so ist durch aggressives

Vorwärtstürmen keine Schlacht zu gewinnen. Sobald Ihr in Gefahr seid, färbt sich der Bildschirm rot und es genügt ein Treffer, um beim letzten Speicherpunkt zu landen.

Eure Mission führt über saftige Wiesen, durch zerbombte Städte und diverse Gebäude, der Spielablauf ändert sich dabei kaum. Ihr erreicht ein neues Areal, es wird gespeichert und die Deutschen tauchen hinter ihrer Deckung auf. Dann kommandieren und von der Seite angreifen – sofern die KI mitspielt. Ist die Lage ungünstig, geben die Kameraden schon einmal Widerworte. Leider verweigerten sie in unserer Testversion mitunter auch wortlos ihren Dienst und blieben stehen, während ein besonders mutiger Germane

zum Angriff überging. Ein wenig Auflockerung erfährt das Kriegstreiben durch Solopassagen und Panzer-Einsätze. Letztere fallen jedoch zum Rest des Spiels ab. Auch, weil Ihr nicht von Deckung zu Deckung huschen könnt.

Besitzer der internationalen Version von "Brothers in Arms: Hell's Highway" staunen über abgerissene Gliedmaßen und blutige Kopftreffer, die mit der 'Action Cam'-Zeittlupe reißerisch in Szene gesetzt werden. Dieses voyeuristische Element wurde aus der deutschen Version entfernt, was keinen Verlust darstellt. Das Grauen, das Baker und sein Team durchleiden, wird bereits durch das Schicksal Eurer Kameraden vermittelt. Obwohl unterwegs gefallene Mitstreiter am nächsten Checkpoint wieder zu Euch stoßen, wachsen sie einem doch ans Herz – das müssen andere Ego-Shooter erst nachmachen. mh



360 Wird der Kringle weiß, haltet Ihr die leicht klugen Gegner in Schach.



PS3 Aus taktisch kluger Position kommandiert Ihr mitunter mehrere Trupps.



### Michael Herde

Die spannende Story und ihre Wendungen fesseln ans Pad, was dem spielerischen Treiben alleine nicht gelänge. Zu ähnlich sind die Aufgaben, auch wenn sich die Entwickler

"GEHT SO"

alle Mühe gegeben haben, sie in immer neue Gewänder zu hüllen. Diese sind trotz Unreal Engine 3 nicht allzu hübsch geworden, lediglich die Charaktere sind schön modelliert. Dafür bewegen sie sich oft unnatürlich. Die zerstörbare Umgebung bringt mitunter Tempo in den statischen Stellungskrieg. Wenn eine feindliche MG-Stellung mal wieder meine Deckung zerbröckelt, heißt es schleunigst zu verschwinden. Hier und da sorgt hier die Steuerung für Schwierigkeiten und verhindert einen flotten Abgang. Das klappt in "Rainbow Six Vegas 2" besser. Für die überraschend patriotismussame Geschichte, die mich berührt hat, nehme ich den angegrauten Spielablauf in Kauf. KI-Aussetzer aus.

Entwickler: **Gearbox, USA**  
 Hersteller: **Ubisoft**  
 Termin: **im Handel**  
 Preis: **65 Euro**

Unterstützt » bis 16 Spieler (online),  
 Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

» deutsche Version ohne Splattereffekte  
 » auftrübeles inszeniertes Kriegs-drama mit spannender, wendungsreicher Story  
 » installiert: 3 GB auf Festplatte (PS3)

**SPIELSPASS**

Singleplayer: **6 von 10**  
 Multiplayer\*: **-**  
 Grafik: **6 von 10**  
 Sound: **7 von 10**

**73**

FAZIT » Stimmungsvoller Weltkrieg-Shooter, der mehr durch die erzählte Geschichte als durch spielerische Leistungen glänzt.

\*Online-Nachtest in der nächsten MI.

## FIFA 09

PS2 PS3 360

WELT PSP DS

Sportspiel



**360** Treffer in den ersten zehn Minuten: In "FIFA 09" fallen mehr Tore als im Vorjahr – bei abgeschaltetem Schuss-Assistenten könnt Ihr trotzdem gewaltig verziehen.

» "FIFA" erinnert ein bisschen an David Beckham – sieht stets Klasse aus, hat unglaublich viele Fans, erreicht spielerisch aber selten Weltklasse-Niveau. "PES" hingegen ist ähnlich wie Ronaldinho nicht der hübscheste Vertreter seiner Zunft, dafür aber in spielerischer Hinsicht ungeschlagen – nur im letzten Jahr mussten beide durch ein kleines Formtief waten. Doch zurück zur EA-Bolzerei: Kann "FIFA 09" zum Cristiano Ronaldo unter den Fußballspielen werden, also ein optischer Hingucker und spielerischer Hochgenuss gleichermaßen? Dieser These gehen wir im M!-Testlabor auf die Spur.

Die Ausstattung von "FIFA 09" ist einmal mehr nicht zu toppen: Egal, ob Ihr mit dem kleinen FC Augsburg oder dem großen Real Madrid auf lauft – sämtliche Spieler, Trikots und Vereinslogos entsprechen den realen Vorbildern. Im Stadion angekom-

men, ist das Staunen groß – in den bis auf den letzten Platz gefüllten Fußballtempeln kocht die Stimmung, und Ihr seid mittendrin.

### Warmspielen

Bevor die Mannschaften auflaufen und das eigentliche Spiel startet, fechtet Ihr einige Duelle mit dem Keeper aus; freut Euch auf Traumtore, satte Lattenknaller, zarte Heber und fein animierte Bauchlandungen. Wir halten fest: Die Steuerung der Athleten ist gut gelungen, bisweilen könnten sie aber etwas direkter auf Richtungswechsel via Pad-Eingabe reagieren. Apropos Pad: Die Unterstützung des Steuerkreuzes als Eingabemodus wird leider zusammen mit der PS2 aussterben, Next-Gen-Sportler gehorchen nur dem Analogstick. Im Spiel fällt die Häufung von Steilpässen und die damit verbundene, zu rasche Überbrückung des Mit-

telfelds auf. Das wollen wir ändern und schrauben an den neuen Taktik-Reglern in den Einstellungen. Hier könnt Ihr das Angriffs- oder Defensivverhalten Eures Teams feinjustieren – die Auswirkungen auf dem Platz sind nur schwach spürbar. Vorbildlich dagegen ist die Einbindung der direkten CPU-Assistenten im Spiel: Ihr dürft haarklein einstellen, ob Euch der Computer bei Pässen, Schüssen & Co. viel, ein bisschen oder gar nicht unter die Arme greift. Den Test der verführerischen Online-Spielvariante mit 20 menschlichen Spielern reichen wir im nächsten Heft nach.

Für die PS2 fällt ein Nachtstefach – es gibt schlicht keinen Online-Modus mehr. Dafür könnt Ihr erstmals eine vereinfachte 'Casual'-Steuerung anwählen – ein kluges Werben um jüngere Spieler und Gelegenheitszocker. Die freuen sich über reichlich (Freistoß-)Tore und meckern nicht über die stets gleiche Grafik. ms



**Matthias Schmid**

Als glühender Fußballfan stehe ich auf die pompose "FIFA"-Präsentation – in puncto Grafik, Modvielfalt und Lizenzen spielt EA auch in diesem Jahr die Konkurrenz an die Wand. Auf dem Platz gefallen die gute Ballphysik, ein besserer Tormann und die vorausdenkenden Kollegen. Argerlich hingegen sind nach wie vor die unausgeglichene First-Touch-Steuerung (Bälle springen zu weit weg) und die Mischung des Digikreuzes. Wie im Text erwähnt, ist das Mittelfeld erstaunlich schnell überbrückt, was zu unnatürlich vielen Foursen führt.

"GUT"

Entwickler: EA Sports, Kanada  
 Hersteller: Electronic Arts  
 Termin: 2. Oktober  
 Preis: 50 Euro (PS2), 70 Euro  
 Unterstützung: bis 20 Spieler (online),  
 Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » Online-Updates der Spielerkader
- » Be-a-Pro-Modus fesselt nach wie vor
- » neue Taktik-Einstellungen auf PS3 & 360
- » alle Original-Lizenzen an Bord
- » komfortable Trainingsarena

### SPIELSPASS

	PS2	
Singleplayer	7 von 10	<b>76</b>
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
	PS3 / 360	
Singleplayer	8 von 10	<b>81</b>
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

**FAZIT** » Spielerisch hat sich "FIFA" nicht groß weiterentwickelt – Ihr bekommt ein richtig gutes Fußballspiel mit starker Präsentation.



**PS3** Das Trainingsgelände lädt zum Dribbeln, Tricksen und Bolzen ein – lotet die Stärken und Schwächen der Torhüter aus.



**PS2** Ruhender Ball = Gefahr: Hier müsst Ihr auf eine Kopfballverlängerung hoffen – am 16-Meter-Raum reizt der Direktschuss.

# Ankh – Der Fluch des Skarabäenkönigs

DS Adventure 

Seit "Ankh" für den DS erstmals angekündigt wurde, ist viel Wasser den Nil hinuntergeflossen. Nun schafft es das Ägypten-Adventure endlich auf ein Modul. Allerdings musste es beim Sprung vom PC auf den DS gerade in technischer Hinsicht Federn lassen.

Ein Aspekt des 2005 erschienenen PC-Originals wurde prima auf den DS umgesetzt: Die Charakter-Riege um

den jungen Hauptdarsteller Assil bekommt eine tolle Synchronisation spendiert. So dürfte ein wesentlicher Teil des Modul-Speicherplatzes für die Sprachausgabe verwendet worden sein. Das rächt sich an anderer Stelle: Die Zwischensequenzen holpern, die Grafik wirkt stellenweise ausgewaschen und detailarm.

Diese technischen Einschränkungen lassen sich aber verschmerzen, schließlich ist der DS nicht so potent wie ein Spiele-PC. Störender sind andere Faktoren: Der normale Schwierigkeitsgrad ist stellenweise eine Zumutung, da ihr hier häufig mit dem Stylus verzweifelt den Bildschirm absuchen müsst, um die mit

bloßem Auge kaum erkennbaren Interaktionspunkte zu finden. Glücklicherweise ist diese Problematik auch den Entwicklern nicht entgangen: In einem optionalen leichteren Schwierigkeitsgrad werden Hotspots hervorgehoben, wenn ihr nahe genug daran vorbeilauf. Immer noch nicht optimal gelöst, aber ein solider Kompromiss, mit dem Abenteurer leben können. *fk*



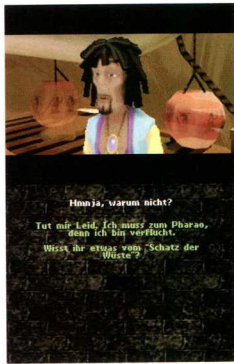
**Fabian Käufer**

Das PC-Original von "Ankh" wurde zu Recht gefeiert: Die Dialoge witzig und erstklassig vertont. Die akustische Seite geriet auf den DS

überraschend gut, die platt wirkenden Hintergründe und schwache Zwischensequenzen kosten aber Atmosphäre. Den normalen Schwierigkeitsgrad erspart ihr Euch, die langwierige Suche nach den Hotspots wird schnell zur Qual. "Ankh" bleibt auf dem DS ein unterhaltsames Adventure, dem man aber an vielen Stellen anmerkt, dass es ursprünglich nicht für mobile Hardware entwickelt wurde.



DS In der Klemme: Assil ist im Gefängnis gelandet.



DS Auf dem Touchscreen wählt ihr Antworten in Dialogen.

Entwickler: **Denaris Entertainment & Visual Imagination Software, D**  
 Hersteller: **Daedalic Entertainment im Handel**  
 Unterstützt: » 1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: einstellbar

- » Umsetzung des PC-Knallers
- » DS-untypisch komplett mit deutscher Sprachausgabe in passabler Qualität
- » Touchscreen-Steuerung, die allerdings nicht konsequent durchdacht wurde

**SPIELSPASS**

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

**71**

**FAZIT** » Inhaltlich auch drei Jahre nach dem Debüt noch gutes Adventure, das auf dem DS aber deutliche technische Schwächen hat.

# Wind and Water: Puzzle Battles

Dreamcast Denkspiel 

"Wind and Water: Puzzle Battles" ist das endgültig letzte Spiel für Segas Dreamcast... Stopp – böser Fehler: Das haben wir schon zu oft behauptet. Mit "Wind and Water" erscheint endlich mal wieder ein Spiel für Segas 128-Bit-Konsole. Wie schon bei "Last Hope", dem Vorgänger-Werk des Publishers redspotgames, handelt es sich um eine Portierung; diesmal musste die Version für den koreanischen Handheld GP2X als Vorlage herhalten.

Worum geht es in "W&W" (bitte nicht verwechseln mit "WoW"): Kennt ihr "Hexic"? Wenn ja, dann kennt ihr auch dieses Spiel – die Spielmechanik ist fast dieselbe. Mit zwei Tasten dreht ihr die in Eurem Cursor befindlichen Puzzlesteine im oder

gegen den Uhrzeigersinn; kommen mindestens vier Klötze derselben Farbe in einer Steuerkreuz-ähnlichen Form zusammen, verschwinden sie. Knifflige Combomanöver und Spezialsteine runden das Spielprinzip ab.

Normale Spielweisen wie Versus- oder Endlos-Variante stehen klar im Schatten des Story-Modus: Hier knobelt ihr Euch über eine Oberwelt im Stile von "Super Mario Bros. 3", löst bestimmte Aufgaben, puzzelt Bosse ins Grab, lacht über die drolligen Sprites oder die witzige Story und bestreitet einige Minigames – u.a. prüfen Bambushacken und Autorenrenn Eure Reflexe. Schließlich runden vorgefertigte Puzzles, die ihr in einer fixen Zahl an Zügen bewältigen müsst, das Nobel-Potpourri ab. *ms*



**Matthias Schmid**

"Wind and Water" war mir gleich sympathisch: Die pixelige Grafik ist süß, das Spielprinzip gut, die Musik lädt zum Mitsummen ein. Leider nimmt der einzig echte Unterschied zu "Hexic" (gedrehte Steine rotieren nie zurück) Dynamik aus dem Spiel, zudem schwankt der Schwierigkeitsgrad stark. Ebenfalls kritisch: Bei Aufgaben wie "Eliminiere 100 rote Steine" fehlt eine Anzeige des aktuellen Standes. Fordernd und spaßig gleichermaßen sind dagegen die "Puzzle"-Aufgaben.

Entwickler: **Yuan Works, Costa Rica**  
 Hersteller: **redspotgames**  
 Termin: **Oktober**  
 Preis: **26 Euro**

Unterstützt: » bis 2 Spieler (offline), Text: englisch

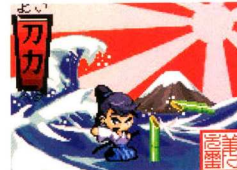
- » Story-Modus mit Minispielen
- » VMU-Spielfigur als Bonus-Charakter
- » nur online erhältlich: wind-water.net

**SPIELSPASS**

Singleplayer 7 von 10  
 Multiplayer -  
 Grafik 5 von 10  
 Sound 7 von 10

**68**

**FAZIT** » Niedlicher Klötzchen-Knobler im "Hexic"-Stil; der pfiffige Story-Modus wiegt den zu lahmen Spielverlauf nicht auf.



DC Kurzweil im Knobelland: Meist seid ihr damit beschäftigt, Ordnung im Klötzchen-Chaos zu schaffen (links), zwischendurch warten nett illustrierte Reaktionstests.

**JENS, HAST DU DAS BESTELT?**

**GameWare**

- Versandkostenfrei innerhalb Deutschland & Österreich\*\*
- Alle UNCUT-Versionen ab (18)
- Alle Sprachversionen
- Community ohne Zensur
- 20 Jahre Erfahrung

[www.gameware.at](http://www.gameware.at)

\*\* Versand erfolgt in unversichertem Paket. Haftung für Beschädigung des Pakets ist ausgeschlossen.

PayPal VISA MasterCard

# Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft



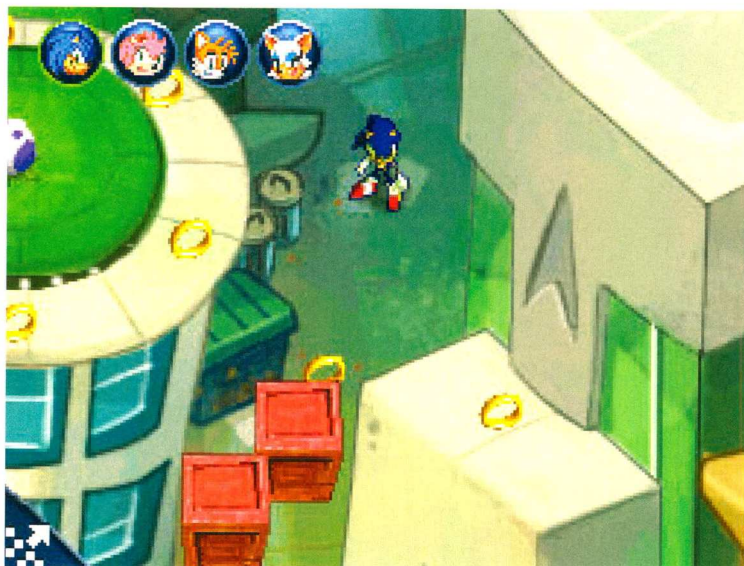
DS Rollenspiel



➤ Eigentlich sollte in der Sega-Welt längst Frieden eingekerkert sein: Sonic hat den bösen Dr. Eggman schon vor Jahren vertrieben, seine Freunde sind mittlerweile in allen Teilen der rund 20 Abschnitte großen Inselnlandschaft sesshaft geworden. Doch plötzlich stören allerlei Monster, Roboter und sogar Räuberbanden die Idylle: Ist der einstige Erzrivale zurückgekehrt oder muss sich das Sonic-Team einer neuen Bedrohung stellen? Egal, denn die furchtlose Clique um den blauen Igel nimmt es mit jeder Bedrohung auf. Dazu müsst Ihr die elf Freunde wie Knuckles, Tails und Big the Cat aber erstmal zusammenschließen: Das Abenteuer führt Euch in Kapiteln recht übersichtlich von einer Handlungsszene zur nächsten, zwischendrin dürft Ihr allerhand Bonusmissionen bei den Bewohnern erplaudern. Dazu zählen einfache Such- und Geschicklichkeitsaufgaben, aber auch die Instandsetzung komplexer Maschinen. Dazu muss sich das Team auch mal teilen, um mit individuellen Talenten und an verschiedenen Stellen mit simultanen Aktionen Apparate wie Kran oder Zugbrücke in Gang zu setzen.

## Rätselhaft

Wie Hüpfspiellevels sind die 20 Abschnitte der Sonic-Welt mit Hochbahnen, Loopings und Steilwandkurven gespickt, die es zu erkraxeln bzw. vervollständigen gilt: So erreicht Ihr die Ausgänge zu neuen Abschnitten und Obermätzen. Das gelingt komfortabel mit Stylus und Schultertaste: Sobald Ihr Euch einem Aktions-Icon



DS Massig Ebenen, die es zu erklettern gilt: Nur mit den richtigen Helden und jeder Menge Grips erreicht Ihr alle Winkel.

(z.B. Sprechen, Untersuchen oder Sprinten) nähert, drückt Ihr dieses zum Auslösen der entsprechenden Handlung. Manche Tätigkeiten können nur bestimmte Helden durchführen, außerdem müssen sie mitunter einen vorgegebenen Level erreichen, damit die Aktion klappt. Da nur drei Helden Sonic begleiten, gilt es vor Antritt der Mission die korrekte Truppe zusammen zu stellen. Diese muss sowohl bei den Rätseln als auch in den Rundenkämpfen Teamgeist beweisen: Die Angriffe und erlernbaren Spezialmanöver lassen sich zu Combos verketteten, außerdem sammeln

die Helden Chaos. Diese lassen sich im Chaogarten verwalten und mit Helden koppeln. So verleihen sie Sonic & Co. allerhand praktische Boni, vom Feuerschlag bis zur doppelten Itemprämie. Weil die vielen Monster individuelle Taktiken und Schwachstellen besitzen, lässt sich das Team laufend optimieren. Action-Elemente bringen zusätzliche Abwechslung in die Kämpfe, bei denen man für Angriffsboni und Verteidigung eingelenkte Buttons tippt oder Bewegungen nachzeichnet. Außerdem gibt es einen Hürdenlauf, über den Ihr fliehende Feinde verfolgt: Wenn's



DS Die 20 Abschnitte der Oberwelt bereist Ihr über die Weltkarte.

schon wird, geben die Monster blitz mal Fersengeld – holt sie schnell ein! Der obere Screen dient in allen Spielmodi der Information: In der Oberwelt orientiert Ihr Euch mit Autopam, beim Kampf werden Statuswerte und Reihenfolge der Angriffe eingeblendet. us



### Oliver Ehrle

Bei der Rollenspielumsetzung von Sonic hat Bioware nahezu alles richtig gemacht: Die Story und die Persönlichkeiten der Helden kommen mit Filmschnipseln und Bildschirm füllenden Dialogszenen klasse zur Geltung. Die taktischen Kämpfe bieten überraschend viel Abwechslung und die vielschichtige Levelarchitektur bringt Hüpfspielflair ins Abenteuer. Taktiker können sich mit Teamwahl und Chaosymbiose mächtig austoben, auch wenn es der Schwierigkeitsgrad nicht immer erfordert: Von Beginn an werdet Ihr mit Heilextras und dergleichen überhäuft. Trotzdem fühlen sich Rollenspielprofis nicht unterfordert, da die vielen Geschicklichkeitsinlagen die Kämpfe wesentlich beeinflussen. Deshalb lässt sich mangelnde Taktik mit Geschick kompensieren und umgekehrt: "Sonic Chronicles" spricht alle Zockertypen an.



DS Die ausführlichen Dialoge lassen sich mit Alternativen variieren.



DS Gekämpft wird rundenweise, aber trotzdem mit Echtzeitelementen.

Entwickler	Bioware, USA
Hersteller	Sega
Termin im Handel	40 Euro
Preis	40 Euro
Unterstützt	1 Spieler, Text: deutsch
<ul style="list-style-type: none"> <li>» 20 komplexe Rätselwelten</li> <li>» trickreiche Team- und Charwahl</li> <li>» sympathisch präsentierte Handlung</li> <li>» massig Actioneinlagen bringen Schwung ins Abenteuer</li> </ul>	
<b>SPIELSPASS</b>	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10
<b>85</b>	
<b>FAZIT » Abwehrschlag, Loopingsprint und Verfolgungsjagd: Auch Sonics Rollenspiel bietet jede Menge Action.</b>	



## Yakuza 2

PS2 Action-Adventure

» Ganz in der Tradition der beiden "Shenmue"-Episoden hat Segas Star-Entwickler Toshihiro Nagoshi ("Daytona USA", "Super Monkey Ball") mit "Yakuza 2" erneut ein großes Stück Software geschaffen. So subjektiv diese Behauptung klingen mag, so wertfrei ist sie: "Ryu ga Gotoku 2" (so der japanische Name) ist kein Spiel für zwischendurch, sondern ein reifes Werk, das von seiner dichten Atmosphäre, den ausdrucksstarken Gesichtsanimationen und der erwachsenen Story aus der Feder des Schriftstellers Hase Seishu lebt. Während der 15 bis 20 Stunden Spielzeit wird in vielen Echtzeitsequenzen eine Geschichte von seltener Komplexität erzählt: Es geht um Aufstieg und Fall ganzer Yakuza-Familien, um Geld und Loyalität und stets um das Leben eines jeden einzelnen Protagonisten – im Tokioter Untergrund ist Gewalt ein allgegenwärtiger Begleiter.

## Hilfe, ich kenne Teil 1 nicht

"Yakuza 2" schließt nahtlos an den Vorgänger an: Wer den nicht gespielt hat, kann während der ersten Spielstunde die Geschichte in kleinen Häppchen nachholen – vorbildlich. In Person des Yakuza Kazuma Kiryu durchstreift ihr die offene Spielwelt der großen und kleinen Straßen von Tokio bzw. Osaka, erkundet Gebäude und Hinterhöfe, benutzt Taxis als Abkürzungen oder vertreibt Euch



PS2 Im Hauptquartier des feindlichen Clans wird höflich diskutiert – dennoch endet der Besuch in einer wüsten Rauferei (rechts).



## YAKUZA 3

Beneidenswerte Japaner: Während in Europa "Yakuza 2" gezockt wird, lesen Fernost-Zocker in der Famitsu die ersten Infos zum PS3-Nachfolger "Ryu ga Gotoku 3". Der Ersteindruck: Die "Yakuza"-HD-Premiere glänzt mit famosen Digi-Gesichtern und spielt u.a. an einem Strandrand.



PS2 Neben den tollen Gesichtern ist die Stadtkulisse mit ihren unzähligen Passanten und Neonafeln das grafische Highlight von "Yakuza 2".

die Zeit in den Amüservierteln: Im Club Sega warten Videospiele und UFO-Catcher, in Bars und Garküchen futtert ihr die Speisekarte leer.

Wer gerade keine Lust auf die nächste (jederzeit abbrechbare) Story-Sequenz hat, widmet sich Nebenmissionen (Stadtführer machen, Oma helfen, Dieb einfangen), spielt Golf, Baseball oder Mahjongg, genießt eine Massage oder flirtet mit Hostessen. Ähnlich wie in "GTA" oder "Shenmue" ist nicht jedes Minigame ein Knüller, in ihrer Gesamtheit sind die Beschäftigungen abseits des Hauptspiels aber eine Wucht. Wollt

Ihr erfahren, wie es weitergeht, dann sucht den pinken Punkt auf der Karte auf: Dort warten hervorragend gesprochene, japanische Dialoge oder wüste Schlägereien. Seit Teil 1 hat Kiryu viel gelernt: Die Schlag- und Trittcosmos gehen besser von der Hand, die Finisher im "Heat"-Modus sind kerniger und zahlreicher – die Waffen und ihre Einsatzmöglichkeiten ebenso. Im Menü verwaltet ihr Items, checkt Eure Mails, lest Infos zu den Personen nach oder münzt Erfahrungspunkte in mehr Lebensenergie um – in Telefonzellen wird gespeichert. ms



Matthias Schmid

"SUPER"

Für einen "Shenmue"-Fan wie mich ist "Yakuza 2" eine Offenbarung. Starke Charaktere bewohnen eine lebendige Spielwelt, unzählige Minispiele wechseln sich mit deftigen Keilereien ab, die selbst beim fünfzigsten Mal noch Spaß machen. Doch nicht nur in der Gewaltaldarstellung ist "Yakuza 2" ein erwachsenes Spielerlebnis, auch in den ruhigen Momenten punktet Nagoshis Werk mit filmischen Kamera-Einstellungen und intimen Porträts der virtuellen Mimen. Natürlich spielt die Grafik eine Rolle: Blickt ihr hinter den PS2-Schleier (Matschtexturen & Kantenflimmern), entdeckt ihr exzellente Mimiken und Großstadtkulissen. Negativpunkte gibt es aber auch: Manchmal bockt die Laufsteuerung, ungünstige Kamerawinkel und doofe Gegner nerven, zu viele Türen bleiben verschlossen. Vom Kauf abhalten sollten Euch diese kleinen Altersschwächen nicht, sie die doch nicht mehr als Schönheitsfehler eines großen Spiels.

Entwickler: Sega, Japan

Hersteller: Sega

Termin im Handel

Preis: 30 Euro

Unterstützt » 1 Spieler (Offline), Sprache: japanisch, Text: englisch

- » mindestens ein Drittel der Spielzeit verfolgt ihr Zwischensequenzen
- » Minispiel-Parade: Brettspiele, Automaten, Massagen, Sport, Hostessen
- » Speicherpunkte reichlich verteilt
- » feiner Schwierigkeitsgrad
- » das letzte große PS2-Spiel kostet nur 30 Euro!

## SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Etwas atmische, aber großartige Symbiose aus kerniger Action, Minispiel-Ablenkung und ganz viel dramatischer Story.



PS2 Chefentwickler Nagoshi ist schon ein Spaßvogel: In der Spielhalle zockt ihr die kurzweilige Lichtschwert-Klopperlei "YFB" – entwickelt vom MA2-Studio.

# SimCity Creator

Wii DS Strategie 

Die von Will Wright entwickelte, zeitlose Städtebausimulation "Sim City" brachte bereits zahlreiche Sequels hervor und heimste unzählige Preise ein. Erstmals errichten nun Wii-Architekten ihre Traummetropole, DS-Baumeister freuen sich über eine stark modifizierte Fassung. PS3- und Xbox-360-Bürgermeister bleiben außen vor.

Trotz vieler Neuerungen blieb das altbewährte Spielprinzip erhalten. Noch immer legt Ihr auf einem quadratischen Raster Stadtgebiete fest: Industrie-, Wohn- und Handelszonen dienen als Baugrund für die sich ansiedelnde Bevölkerung. Wichtig dabei ist die Infrastruktur: Nur mit einem intakten Straßennetz kann die Feuerwehr ausrücken und der Berufsverkehr fließen. Neu: Auf Wii dürft Ihr Straßen mittels Wii-Remote frei platzieren – zeigt einfach auf den Bildschirm und zeichnet die Fahrbahn. Polizei- und Feuerwehrationen garantieren Schutz vor Kriminellen bzw. Feuersbrünsten, während Kliniken die gesundheitliche Vorsorge sichern. Doch ohne Strom läuft gar nichts: Baut Kraftwerke und legt Leitungen. Pumpen, Wassertürme und unterirdische Rohrsysteme versorgen schließlich Eure Bürger mit dem feuchten Nass. Doch bei der Stadterweiterung treten Nebeneffekte auf: Überfüllte Straßen und Schwerindustrie steigern die Luftverschmutzung. Höchste Zeit, den Leuten mit einem Schienennetz eine Alternative zum Auto zu bieten. Zusätzlich reinigen Parks und Gärten die Luft. Die Bevölkerung stimmt Ihr mit Freizeitanlagen wie Tennisplätzen und Baseballfeldern glücklich. So avanciert Eure Stadt zum Magneten für weitere Einwanderer. Die Bewohner informieren Euch nebenbei über Wünsche und Probleme. Berater stehen Euch für jedes Fachgebiet zur Seite und können später auch die Kontrolle über einzelne Viertel über-



Wii Die drei formbaren Straßen befreien das Stadtbild von der "Sim City"-typischen, rechtwinkligen Skyline.

nehmen. Einzelmisionen und Online-Wettbewerbe mit vorgegebener Zielsetzung bringen Abwechslung ins ansonsten offene Spielkonzept.

## Durch die Jahrhunderte

Auf dem DS sieht "Creator" ganz anders aus: Hier durchläuft Eure Stadt vier Epochen von der Steinzeit bis zur "Sim City"-typischen Moderne. Ihr habt die Wahl, ob Eure Metropole nach asiatischem, europäischem oder römischem Baustil errichtet wird. Natürlich plagen die Menschen in der Vorzeit andere Probleme als ihre neuzeitlichen Verwandten. Nahrung erhalten die Eingeborenen durch Ackerbau und Jagdgebiete. Über Trampelpfade gelangen sie zu Tempeln, um mit Gebeten drohende Katastrophen wie Tornados zu verhindern. Erst in den weiteren Epochen schaltet Ihr alle Features frei. Positiv: Auch hier sorgen Berater für die nötige Einführung. Allerdings seid Ihr beim DS-Straßenbau auf das typische Quadratraster festgelegt.

Eine nette Idee ist das Knipsen von Fotos, die Ihr mit anderen "Creators" tauschen dürft.

Während auf dem oberen Bildschirm die gewohnte Stadtansicht in zwei Zoom-Stufen gezeigt wird, ist der untere Screen für die Karte, Statistiken und zu klein geratene Icons reserviert. Hier platziert Ihr mit dem Stift Häuser, Straßen und Gebiete. ts



DS In der ersten Epoche kämpfen die Einwohner: noch mit Hunger und Naturgewalten...



DS ...später entscheidet Ihr Euch für einen Baustil und errichtet passende Schlösser oder Gärten.



Thomas Stuchlik

Umgekehrte Vorzeichen: Die Wii-Fassung eignet sich für ein Spielchen zwischen durch, während das DS-"Creator" länger fesselt. Dank diverser Zeitalter und Baustile

hat das Handheld in Sachen Motivation die Nase vorn. Auch grafisch bringt die DS-Version mehr Abwechslung auf den Schirm. Den Reiz der Wii-Fassung machen dagegen schnelles Stadtwachstum und flinke Steuerung aus. Mit der Freihandfunktion kommt bei der Straßenkonstruktion richtig Freude auf. Die Pointer-Funktion wird mit der Zeit aber anstrengend. Grafisch gibt's nur unspektakuläre Kost – die DS-Pixeloptik zeugt von mehr Liebe zum Detail, zumindest bei größerer Zoomstufe. Virtuelle Baumeister beider Plattformen finden hier eine langfristig fesselnde Beschäftigung ganz ohne Gewalt.

Entwickler: **Maxis, USA**  
 Hersteller: **Electronic Arts**  
 im Handel:  
**40 Euro (DS), 50 Euro (Wii)**  
 Preis:  
 Unterst. durch: **bis 4 Spieler (online),**  
 Text: **deutsch**

- » zahlreiche Berater: informieren über alle Fachgebiete
- » frei platzierbare Straßen und Überflüge möglich (nur Wii)
- » vier Epochen (nur DS)

## SPIELSPASS

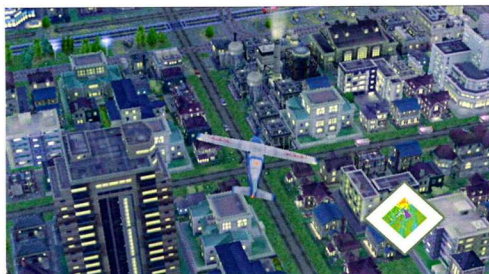
Singleplayer: 7 von 10  
 Multiplayer: 7 von 10  
 Grafik: 5 von 10  
 Sound: 4 von 10

Wii  
**72**

Singleplayer: 7 von 10  
 Multiplayer: -  
 Grafik: 6 von 10  
 Sound: 3 von 10

DS  
**75**

**FAZIT** » Der altherwürdige Städtebau funktioniert auch mit Wii-Fernbedienung gut – auf DS macht es aber mehr Spaß.



Wii Mit Hubschrauber oder Propellermaschine braust Ihr über Eure Metropole.

# Hellboy – The Science of Evil

PS3 360 PSP Action



PS3 Hellboys kraftvolle Schläge setzen den Gegnern zu, sind aber sehr träge – wie gut, dass keine ausgefeilten Attacken gefragt sind.

Die Hellboy-Versaufung "The Science of Evil" hält sich nicht an die gerade angelegene Zelluloidvorlage, sondern schickt Euch in sechs Welten ohne jeden narrativen Zusammenhang. Wieso sich der rote Bube auf einem europäischen Friedhof oder in Japan herumtreibt, die Gründe dafür bleiben verborgen. Einzig der Erzscharke Herman von Klempt zieht sich wie ein roter Faden durch die Standard-Kloperei. So prügelt sich Hellboy in jeder Welt lineare Pfade entlang und lässt gelegentlich die Schusswaffe sprechen. Ist ein Areal von Gegnern gesäubert, öffnet sich das Tor zum nächsten Gegenpulk und das Haudrauf geht von vorne los. Spielerische Abwechslung ist Mangelware, bestenfalls muss Stein A in Mulde B belegt werden, um Tor C zu öffnen. Benommene Gegner kann die Rothaut greifen und per Finishing Move erledigen oder werfen, sogar das Levelinventar wird als Waffe missbraucht. Allerdings fällt das Zielen schwer, da die Auto-Aim-Funktion willkürlich einen Feind aussucht und manuelles Justieren in der Praxis zu träge abläuft. Hellboy teilt kräftig aus, doch das begrenzte Schlagrepertoire, das undynamische



PSP Die bunte Grafik sorgt auf dem Handheld für Comic-Atmosphäre.

Tempo und stets gleiche Gegner sorgen schnell für Langeweile. Immerhin kann auf PS3 und Xbox 360 zu zweit gespielt werden. Serviert wird "The Science of Evil" mit zwispaltiger Grafik: Texturen und Effekte schwanken qualitativ, dazu leidet die Umgebung an Detailarmut und erinnert an Titel der letzten Generation. Die Kamera ist kaum beeinflussbar. Die Kamera ist kaum beeinflussbar und fängt das Geschehen meist aus ungünstigen Blickwinkeln ein; mangelnde Übersicht und missglückte Sprungeinlagen sind die Folge. Die PSP-Version ist inhaltlich gleich, allerdings versprüht der mobile Hellboy dank kräftiger Farben und gezeichneter Zwischensequenzen mehr Comic-Flair. *ma*

Entwickler	Krome Studios, Australien
Hersteller	Konami
Termin	im Handel
Preis	60 Euro / 40 Euro (PSP)
Unterstützt	» bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch
	» 6 lineare Welten » erspielbare Extras (Making-of-Videos, Grafiken, etc.) » PS3 vs. 360: Auf der Xbox 360 kämpft sich Hellboy etwas flüssiger durch.
<b>SPIELSPASS</b>	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10
<b>59</b>	
<b>PS3 / 360</b>	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10
<b>57</b>	
<b>PSP</b>	
<b>FAZIT</b> » Hässlich mittelmäßig: monotone Action-Titel, der an mauer Grafik und stets gleichen Kämpfen leidet.	



**Marcus Grüner**

Ein Totalausfall ist "Hellboy – The Science of Evil" nicht, aber es bleibt ein fader Nachgeschmack: zu träge die Spielgeschwindigkeit, zu gering die Gegnervielfalt. Eine gute Steuerung sowie eine Story hätten nicht geschadet, ein Combo-Zähler den monotonen Kämpfen wenigstens etwas mehr Motivation verliehen. So drücke ich wahllos auf den Schlagtasten umher und kämpfe mich gelangweilt von Areal zu Areal - immer in der Hoffnung, dass es beim nächsten Mal besser wird. Hellboy-Fans erfreuen sich an den wenigen humorigen Elementen, sofern sie auf spielerischen Anspruch verzichten können.

# Dancing Stage Universe 2

360 Geschicklichkeit

Obwohl es "Dancing Stage" für die Xbox 360 erst auf zwei Episoden bringt, setzt schon jetzt ein Ermüdungseffekt ein: Weil selbst die lizenzierten Songs für die Nichtkenner überwiegend wie die Konami-eigenen Stampfer klingen, hält sich die musikalische Abwechslung in Grenzen. Ärgerlich zudem, dass der ziemlich verpeilte Karriere-Modus nur optisch überarbeitet wird, aber das kaum nachvollziehbare Regelwerk

so undurchsichtig blieb wie zuvor. Schlecht ist der Musikspaß trotzdem nicht, aber er wirkt wie ein Schnellschuss, der viel Potenzial ungenutzt lässt. *us*

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Termin	2. Oktober
Preis	60 Euro
Unterstützt	» bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar
<b>SPIELSPASS</b>	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	7 von 10
<b>67</b>	
<b>FAZIT</b> » Solide Tanzmatten-Action, die aber die Fehler des Vorgängers beibehält und musikalisch immer obskurer wird.	



# Dancing Stage SuperNOVA 2

PS2 Geschicklichkeit

Mit der obligatorischen Langzeitverspätung trudelt "SuperNOVA 2" nun auch in Europa ein: Vom Einbau neuer Ideen haben sich die Entwickler längst verabschiedet, immerhin sind sämtliche Standard-Spielvarianten der Tanzmatten-Hopserie mit an Bord. Dafür spart man

Geld an namhaften Interpreten, denn die nehmen immer mehr ab. Schade, im Westen sind sie schließlich das Salz in der Suppe. *us*

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Termin	2. Oktober
Preis	30 Euro
Unterstützt	» bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar
<b>SPIELSPASS</b>	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	7 von 10
<b>70</b>	
<b>FAZIT</b> » Musikspiel von der Stange: Immer noch gut und mit zahlreichen Optionen, aber die Lizenzsorgen werden schwächer.	



# Opoona

Wii Rollenspiel

Bilderbuch-Pummel "Opoona" kommt mit seinem Wii-Abenteuer nach Deutschland und ist auf seine Zielgruppe gut vorbereitet: Weil sich vor allem jüngere Semester mit dem leicht zugänglichen Rollenspiel beschäftigen dürften, wurden sämtliche Texte eingeduscht. Wie gehabt werft Ihr per Analogstick ein "Kampfbonbon" auf die herzigen

Bewohner des Planeten Landroll. So gerüstet besteht Ihr zufällig beginnende Rundenkämpfe und versucht Euch in Nebenjobs wie Wildhüter oder Fischer. *mw*



Entwickler	Koei, Japan
Hersteller	THD
Termin	im Handel
Preis	50 Euro
Unterstützt	» 1 Spieler, Text: deutsch
<b>SPIELSPASS</b>	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10
<b>62</b>	
<b>FAZIT</b> » Kindgerechtes RPG-Bonbon mit einfacher Spielmechanik und altmodischen Zufallskämpfen.	

## Pro Evolution Soccer 2009



PS3 360 PSP PS2 Sportspiel



**PS3** Im 'Werde zur Legende'-Modus zeigt ein kleine Flagge über dem Kopf an, wenn Euer Kicker im Abseits steht. Die hier gewählte 'Spieler'-Kamera sorgt für cooles Mittendrin-Gefühl, wegen ständiger Perspektiv-Wechsel dreht sich aber bald der Magen um.

Wenn der stolze Konami-Konzern für eines seiner Vorzeigeprodukte die Idee eines Mitbewerbers aufgreift, dann muss sie wirklich gut sein. Die Rede ist vom 'Be-a-Pro'-Modus des Fußball-konkurrenten "FIFA" – anstatt per Spielerwechsel munter zwischen allen Kickern durchzuwechseln, seid Ihr hier auf einen Rasentreter festgelegt. Dass Konami diesen guten Einfall bereits vor EA hatte und im 'Fantasista'-Modus von "Winning Eleven 2007" halbherzig verbriet, wissen nur wenige. Jetzt reagieren die Japaner, benennen die Spielvariante in 'Werde zur Legende' um, packen eine Karriere dazu und bringen sie in "Pro Evolution Soccer 2009" erstmals nach Europa.

Ein wesentlicher Unterschied fällt jedoch auf: Der 'Werde zur Legende'-Modus stellt den Werdegang eines selbstgebaute Nobodys in

den Vordergrund. Passend dazu überträgt Ihr Euer Antlitz via Xbox-Live-Vision-Kamera bzw. PlayStation Eye auf eine Polygonpuppe – PS3-Besitzern stehen dank JPG-Importfunktion noch mehr Möglichkeiten offen. Im zweiten Karriere-Modus, der altbekannten Meister-Liga, dürft Ihr gar ein individuell gestaltetes Trikot überstreifen und freut Euch an Details, wie der Abstellung von Starspielern an die Nationalmannschaft – das sorgt für echtes Liga-Gefühl.

### Das alte Leid

Doch Vorsicht, es gibt ein Problem mit dem Liga-Gefühl, genauer gesagt mit dem Bundesliga-Gefühl: Aufgrund des Exklusiv-Vertrages der DFL mit dem Konkurrenztitel "FIFA 09" fehlen Bundesliga-Teams in "PES 2009". Auch in der original UEFA Champions League, die wiederum

Konami für die nächsten vier Jahre exklusiv lizenziert hat, fehlen deutsche Clubs – ein mehr als fader Beigeschmack.

Auf dem Platz ist "PES 2009" gewohnt großartig, Serienspezialisten bemerken einige Unterschiede zum Vorjahr: Die Spielgeschwindigkeit wurde spürbar gedrosselt, das Passen via rechtem Analogstick erheblich verbessert (endlich ohne R3-Klick). Trotz klügerer KI-Mitspieler fallen weniger Tore – in den Zweikämpfen sind die Stürmer bisweilen arg im Nachteil. Ob der Online-Modus in dieser Saison nun endlich vernünftig funktioniert, prüfen wir in der nächsten Ausgabe. *ms*



**Matthias Schmid**

Wenn ich "PES" gönne, ist etwas im Argen. An der Spielbarkeit liegt es nicht, die ist – ähnlich wie im Vorjahr – "SUPER"; deshalb holt "PES" auch in

"GUT"

dieser Saison die Genre-Meisterschaft. Das Drumherum finde ich altbacken und halbgar – die Präsentation im 'Legenden'-Modus ist lahm, das Lizenz-Manko nicht von der Hand zu weisen. Wann liefert Konami endlich echten Next-Gen-Fußball ab? Mehr Einstellungsöglichkeiten bei der Steuerung sind dagegen willkommen: Ich empfehle die Optionen '1/2 unterstützt' bei der 'cursor-Wahl' und 'Aus' bei 'Spieler Wählen' – dann habt Ihr die volle Kontrolle über den Spielerwechsel. Stichwort Kontrolle: Die hätte ich gerne über die Teamkollegen im 'Werde zur Legende'-Spiel. Leider dürft Ihr aber weder Passe anfordern noch Fouls befehlen.

Entwickler: Konami, Japan  
Hersteller: Konami  
Termin: 16. Oktober  
Preis: 65 Euro

Unterstützt » bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » neuer Modus: Werde zur Legende
- » Figuren-Editor inkl. Kamera-Unterstützung
- » mit Champions-League-Lizenz, dafür komplett ohne Bundesliga-Teams

## SPIELSPASS

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

86

**FAZIT** » Spielersich der beste Fußballtitel auf dem Markt; die altbackene Präsentation und die neuen Spielmodi enttäuschen.



**360** Mit den englischen Schusskünstlern bringt uns der Computer in Bedrängnis – ab 'Profi'-Schwierigkeit wird's hart.



**PS3** Nett: Im Editor bauen wir einen Freak-Fußballer (oben) oder das Gesicht des M!-Testers ein – Ergebnis: befriedigend.

# Ausgewählte Casual Games

## FAMILY TRAINER



Hinter dem irreführenden Namen verbirgt sich weniger ein "Wii Fit"-Klon als eine Minispielsammlung. Auf der mitgelieferten Controller-Matte messt Ihr Euch in 15 simplen Geschicklichkeitsprüfungen. So übt Ihr Seilhüpfen, Klettern, das Ausweichen von Baumstämmen oder beweist Euch im Rafting. Beim Hindernislauf tretet Ihr schnellstmöglich auf der Stelle, um im richtigen

Moment über Steinbrocken zu hüpfen. Ein Highlight ist die Fahrt in einer Lore: Verlagert das Gewicht in den Kurven, um nicht aus der Bahn zu fliegen. Nebenbei ballert Ihr Hindernisse mittels Remote weg. Bei allen Aufgaben dürft Ihr auch zu zweit gegen- oder miteinander ran: Doch beim Agieren nebeneinander auf der Matte kommt's nicht selten zu Platzproblemen. Die Statistik-Funktion speichert alle Rekorde und soll zu neuen Bestleistungen anspornen. Allerdings lässt die Motivation nach dem Durchprobieren aller Disziplinen schnell nach. So taugt's lediglich als kurzer Partyspaß.



## Wii MY HORSE & ME 2



Der Traum jedes kleinen Mädchens geht hier zumindest virtuell in Erfüllung. Auf dem Reiterhof pflegt Ihr Euer Ge-

stüt, mistet den Stall aus und übt auf der Koppel. Bei Reitturnieren beweist Ihr Euer Können beim Dressur- und Springreiten. Echte Pferdefreunde werden auch über die simple Optik hinwegsehen.



## SOKOBAN DS



Erstaunlich, aber wahr: Seit 1989 gab es keine richtige Videospieldumsetzung des Kistenschiebe-Oldies mehr. Diese

Lücke füllt nun "Sokoban DS". Wie eh und je schiebt Ihr die sperrigen Objekte durch knifflige Levels ins Ziel. Das hat Casual-Tauglichkeit, bis auf einen Haken: Nach wenigen Runden steigt der Schwierigkeitsgrad rasant und lässt selbst Könnern schnell die grauen Zellen rauchen.



# Außerdem im September erhältlich

## PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Fatal Fury Battle Archive Vol. 1	dtp	Beat'em-Up	20 Euro
Fernan's Challenge	System 3	Rennspiel	30 Euro
Pipemania	Empire	Denken	25 Euro
SingStar Hottest Hits	Sony	Musikspiel	30 Euro
Speed Racer	Warner	Rennspiel	20 Euro
Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	40 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	40 Euro
Warriors Orochi 2	THQ	Action	35 Euro
World Heroes Anthology	Ignition	Beat'em-Up	20 Euro

## PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Pipemania	Empire	Denken	20 Euro
R-Type Tactics	Eidos	Action	30 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	40 Euro
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	30 Euro

## XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	60 Euro
Facebreaker	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Hail to the Chimp	cdv	Partyspiel	50 Euro
NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Pure	Disney	Rennspiel	60 Euro
Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Action	70 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	50 Euro
Warhammer: Battle March	Deep Silver	Action	60 Euro

## WII

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	50 Euro
Family Trainer	Atari	Sportspiel	70 Euro
G1 Jockey Wii 2008	THQ	Simulation	30 Euro
Pimp My Ride	Activision	Simulation	40 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	50 Euro
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	40 Euro

## PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Facebreaker	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
G1 Jockey 4 2008	THQ	Simulation	40 Euro
Hail to the Chimp	cdv	Partyspiel	50 Euro
Monster Madness: Greve Danger	South Peak	Action	60 Euro
NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Pure	Disney	Rennspiel	60 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	60 Euro
Warriors Orochi 2	THQ	Action	40 Euro

## DS

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
10 gewinnt: Ein mathematisches Abenteuer	Nintendo	Denken	30 Euro
Bangai-O Spirits	D3	Shoot'em-Up	40 Euro
Belle Sara	Codemasters	Action	40 Euro
Cake Mania 2	Codemasters	Geschicklichkeit	40 Euro
City Life DS	MonteCristo	Strategie	40 Euro
Dinosaur King	Sega	Rollenspiel	40 Euro
Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	40 Euro
Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Drawn to Life - Spongebob und der magische Stift	THQ	Geschicklichkeit	40 Euro
Final Fantasy IV	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Jackass - The Game	Empire	Action	40 Euro
Lock's Quest: Hüter der Welt	THQ	Action-Adventure	40 Euro
Mahjongg DS	Braingame	Denken	30 Euro
Mein Paradies für Hunde	Tivola	Simulation	40 Euro
Music Monsters	Tivola	Musikspiel	40 Euro
My Boyfriend: Meine erste große Liebe	dtp	Simulation	40 Euro
Nanostray 2	Codemasters	Action	30 Euro
Pipemania	Empire	Denken	20 Euro
Piraten: Duell auf hoher See	Oxygen	Action	30 Euro
Punkt, Punkt, Komma, Strich: Die Pinseparty	Sega	Denken	30 Euro
Sokoban DS	RTL	Denken	30 Euro
Sophies Freunde: Meine Geheimnisse	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Toy Shop Tycoon	Codemasters	Strategie	30 Euro
Wall-E: Der Letzte räumt die Erde auf	THQ	Action	40 Euro

# METAL GEAR SOLID 4

## Guns of the Patriots

M! traf Hideo Kojima und plauderte mit dem Erfinder des Schleich-Genres über persönliche Konflikte, Ego-Shooter und Metaphern in Snakes letztem Abenteuer.



**WARNUNG**  
**DIESES INTERVIEW**  
**VERRÄT**  
**GEHEIMNISSE**

Ihr wollt "Metal Gear Solid 4" erst noch durchspielen? Dann solltet Ihr nicht weiterlesen, denn wir sprechen über das Ende!

M! Wie fühlen Sie sich jetzt, nachdem "Metal Gear Solid 4" endlich fertig ist?

**Hideo Kojima:** Kurz vor der Veröffentlichung haben wir mit einer Welttournee begonnen und im Anschluss, nach etwa zwei Monaten, war ich auf mehreren Promotion-Touren. Ich war also ziemlich beschäftigt, weshalb mir erst jetzt richtig klar wird, dass das Spiel tatsächlich fertig und bereits im Handel ist. Ich habe ja immer gesagt, dass "MGS 4" das Finale der Saga werden wird. Aber in vielen Interviews und Autogramstunden haben mich die Spieler gebeten, weiterzumachen. Also spüre ich, dass es nicht endet und dieses Gefühl wird zunehmend stärker.

Obwohl es heute so viele verschiedene Games auf dem Markt gibt, kaufen Spieler vorrangig Serien. Auch die "Metal Gear"-Reihe gibt es seit über 20 Jahren. Halten Sie das für sinnvolle Entwicklung?

Als SpieleSchöpfer würde ich gerne jedes Mal etwas Anderes machen, aber manchmal überwiegt meine Funktion als Geschäftsmann. Heutzutage verkaufen sich Serien besser als neue Marken. Diesen Konflikt tra-

Lächelnd sieht man Hideo Kojima nur selten. Dabei hat der 45-jährige Japaner allen Grund zur Freude: Sein jüngstes Werk sahnte weltweit Topwertungen ab und verzückte die Fans. Hat er etwa das rote Ausrufezeichen im MANIAC-Logo entdeckt?

ge ich seit etwa 5 bis 6 Jahren mit mir herum. Neue Marken sind sehr schwer zu etablieren, ein ähnliches Problem erlebt auch die Filmindustrie. Dort gibt es ebenfalls viele Fortsetzungen und Remakes bekannter Stoffe. Auch mit Blick auf die PR-Arbeit sind Serien viel leichter zu vermarkten, wenn ich beispielsweise aktuell an "Batman" denke. Vor diesem Hintergrund beneide ich die Entwickler von "Mirror's Edge" um die Originalität ihres Spiels.

Durch "Metal Gear Solid 4" scheint sich eine ablehnende Haltung gegenüber dem Genre der Ego-Shooter zu ziehen. Das hat bei

**"Vergleichen Sie Snake mit einer Katze oder einem Wal."**

einem der ersten Trailer mit dem Slogan "This is no FPS, this is MGS" begonnen und reicht bis zum Playboy-Cover im Spiel. Außerdem ist bekannt, dass Sie beim Spielen von Ego-Shootern unter 'Motion Sickness' leiden.

Ehrlich gesagt habe ich nichts gegen Ego-Shooter, ich spiele sie sogar gerne. Aber ja, es stimmt: Ich leide unter Motion Sickness. Das hat sich mittlerweile allerdings gebessert, weil ich viel geübt habe. Als ich gestern "Mirror's Edge" gesehen habe, wurde mir dennoch etwas übel.

Um Ihre Frage zu beantworten: Ich bin kein Gegner von Ego-Shootern, sie unterscheiden sich nur deutlich von meinen Spielen. Aufgrund der Ich-Perspektive sind der gespielte Charakter und der Spieler identisch. In meinen Spielen möchte ich, dass sich die Gamer mit Snake

identifizieren. Also mit einer Person, die mit der eigenen Existenz nichts zu tun hat. Der Spieler soll ein anderes Leben erfahren, das in seiner Wirklichkeit niemals möglich wäre. So kann man ganz andere Gefühle erleben. Das ist das Wundervolle an Spielen: Man schlüpft in ein virtuelles Leben und erlebt zum Beispiel die Story von "MGS".

Beim einem Event in Paris haben Sie gesagt, Casual Games würden Arbeitsplätze zerstören und "Metal Gear Solid 4" sei das Anti-Casual-Game. Wie ist das zu verstehen? Ich habe das etwas anders gemeint. Ich sagte, Casual Games hätten durchaus etwas Gutes an sich: Sie sorgen unbestritten für eine größere Verbreitung des Mediums. Besonders in Japan werden Hardcore-Games, die viele Stunden Spielzeit beanspruchen, sehr geschätzt. Ich spreche von Spielen wie "Halo", "GTA" oder "BioShock". Manche Gamer richten ihr ganzes Leben auf solche Spiele aus.

Wenn diese Spiele keine Verkaufsschlager werden, dann haben deren Entwickler – wenn sie überleben wollen – oftmals keine andere Wahl, als nur noch Casual Games zu entwickeln, denn dorthin geht momentan der Trend. Wenn sich "Metal Gear Solid 4" gut verkauft, könnte das eine Signalwirkung haben. Entwickler, die notgedrungen Casual Games herstellen müssen, kehren vielleicht zurück und können es sich wieder leisten, die Spiele zu entwickeln, die sie gerne machen würden.

"MGS 4" vermittelt eine unbequeme Botschaft: Das Geschäft mit dem Krieg läuft wie geschmiert, ideologische Konflikte sind allenfalls der Aufhänger. Wie wichtig ist es für Sie, Spielern eine Botschaft zu vermitteln?

Ich bin für Vielfalt, das was verfügbare Spektrum an Titeln am Markt betrifft. Aber ich halte es für wichtig, dass zumindest manche Spiele eine Botschaft vermitteln. Games waren ursprünglich nicht mehr als Spielzeug und anfangs mussten Spieler herausfinden, wie man damit Spaß haben kann. Mit der Zeit entwickelte sich das Medium weiter, sodass man nun beinahe von Kultur sprechen könnte. Ähnlich wie bei Romanen oder Filmen nimmt man etwas für sich mit. Das mag eine Botschaft sein oder neues Wissen. Genauso gut können Spiele jemanden emotional berühren und bewegen.

Ich halte beide Arten von Spielen für wichtig und möchte nicht sagen, ob diejenigen, die einfach nur Spaß bieten, besser oder schlechter sind. Aber für mich ist es wichtig, an Spielen zu arbeiten, die etwas aussagen beziehungsweise den Spieler emotional berühren. Deshalb vermittele ich eine Botschaft, die wichtig ist.

Offensichtlich folgt Snakes Finale der Struktur eines klassischen Dramas in fünf Akten. Snake als Archetyp des tragischen Helden fügt sich zwar in dieses Schema ein, üblicherweise stirbt der Held jedoch am Ende. Warum überlebt Snake?

Im Gegensatz zu Anime- oder Superhelden-Geschichten ist Snake kein Charakter, der für immer jung bleiben wird. Sein Lebenslauf ist festgelegt und es ist unumstößlich, dass er in naher Zukunft sterben wird. Aber ich habe beschlossen, das nicht in einer Videosequenz oder im Spiel zu zeigen. Dieses Ereignis möchte ich der Vorstellungskraft des Spielers überlassen.

Vergleichen Sie Snake mit einer Katze oder einem Wal. Wenn das Ende naht, ziehen

**"Ich beneide die Entwickler von "Mirror's Edge" um die Originalität."**

sich diese Tiere zurück und verheimlichen Ort und Zeitpunkt ihres Todes.

Kommen wir zu einem weiteren wichtigen Charakter – Sunny. Ein verwaistes Mädchen mit autistischen Zügen, das sein Leben an Bord eines Flugzeuges verbringt. Genau genommen rettet nicht Snake die Welt, sondern Sunny. Bitte erläutern Sie das Konzept hinter diesem Charakter, dem eine so wichtige Funktion zukommt.

Snake erwähnt im Spiel die Metapher, dass er ein Schatten sei, der aus dem Licht entstanden ist. Man kann Schatten nicht zerstören, solange es Licht gibt. Also muss er das Licht vernichten, um auch sein Schatten-Dasein zu bereinigen. Snake ist zwar der Hauptcharakter, aber er ist nicht der Mittelpunkt der Geschichte.

Sunny – die Sonne – ist das Zentrum. Um sie herum dreht sich die komplette Geschichte. Deshalb habe ich viele Metaphern, wie zum Beispiel die Spiegeleier oder die Sonnenblume, verwendet. Sobald Sunny ihre Aufgabe bewältigt hat, bemüht sich Snake um die Auslöschung seiner Existenz als Schatten.

Das Gespräch führte Michael Herde

## SPIELSPASS

Entwickler: Kojima Prod., J  
 Hersteller: Kojima  
 Preis: 60 Euro  
 Test: Ausgabe 07/08

94

## PHILOSOPHISCHES VON UND MIT HIDEO KOJIMA



Gegen Ende des Interviews erläuterte Hideo Kojima einige Zusammenhänge, die zwar nicht leicht zu erschließen, für nachdenkliche Serien-Fans aber umso lohnender sind. Kern des Gesprächs war die Unterscheidung zwischen Innenwelt und Außenwelt und deren metaphorische Aufarbeitung in "Metal Gear Solid 4".

So befindet sich Sunny in ihrer höchstigen Innenwelt, was dadurch versinnbildlicht wird, dass ihr die Welt außerhalb des Flugzeuges unbekannt ist. Sie lebt in der Welt der Computer, wo sie große Dinge vollbringt. Gleichzeitig ist ihre Handlungsfähigkeit an dem Ort, den sie als Außenwelt wahrnimmt – das Nomad-Flugzeug – so weit eingeschränkt, dass ihr banale Tätigkeiten wie Spiegeleier braten oder Treppensteigen nicht problemlos gelingen. Erst am Ende des Spiels schafft sie den Übergang in die Außenwelt, zunächst angedeutet durch die erfolgreich gebratenen Eier (wenn auch mit Naomis Hilfe von außen), danach ganz real durch das Verlassen des Flugzeuges und die erste Kontaktaufnahme

mit einem gleichaltrigen Kind.

Bei Snake dreht es sich um dasselbe Thema, wenn auch in anderer Form: Er führt einen Freiheitskampf in doppelter Hinsicht. Dabei spielt die Unterscheidung zwischen politischer und absoluter Freiheit als ideelles, persönliches Gut eine entscheidende Rolle. Snake selbst ist sich dieses Unterschiedes nicht bewusst. Er kämpft für politische Freiheit von dem alles kontrollierenden Patriots. Gleichzeitig ist er jedoch Gefangener seiner Herkunft als Klon. Deshalb sagt Big Boss am Ende des Spiels zu Snake: "Find your freedom, not liberty". Als ihm dieser die Waffe abnimmt, begreift Snake: Er lässt die Pistole los, löst sich von seinem Leben als Söldner und betritt Neuland. Was er aus dieser allumfassenden Freiheit am Ende seines Lebens macht, bleibt der Vorstellungskraft des Spielers überlassen. Der Tod als endgültiges Ereignis würde stören, schließlich soll der Spieler die Freiheit genießen, sich selbst mit dem Erlebten auseinanderzusetzen.





# 563 nach Adam Riese

...oder wie anstrengend es sein kann, Schlüsselbänder zu sammeln.

 Glaubt man der Bibel, so ist Adam der erste Mensch auf Gottes Erden. Als vor einigen Wochen mal wieder eine BBC-Dokumentation im Fernsehen ausgestrahlt wurde, vermittelte diese ein ganz anderes Bild: Nicht das edle Abbild von Göttlichkeit, sondern ein Jäger und Sammler mit animalischem Kampfgeist sei der Vorläufer des modernen Menschen gewesen. Unsere Beobachtung auf der Games Convention unterstreicht diese Theorie. Scharen von Gamern füllen sich die Taschen mit kostenlosen Merchandising-Artikeln und anderen irrwitzigen Dingen: An unserem Nachbarstand bat ein Besucher sogar um leere Pappkartons...

Verständlich: Anreize und Eintritt kosten Geld, das will kompensiert sein. Am begehrtesten waren nicht etwa T-Shirts, sondern bunte Schlüsselbänder. Jenes praktische Umhängsel für Haus- und Autoschlüssel, das man gerne lässig aus der Hosentasche baumeln lässt. Aus der Masse von Sammlern ragte ein Jäger hervor, der das Treiben aufmerksam musterte: Adam – die biblische Krone der Schöpfung.

Imposante zwei Meter misst Adam Jobst-Pistorius, 23 Jahre ist er alt. Seit der ersten Games Convention vor sechs Jahren sammelt der Zeitsoldat die bunten Bänder, 563 sind es mittlerweile. Allein 100 kamen auf der diesjährigen Messe dazu. "Da sind keine Doppelten dabei. Die haben für mich nämlich keinen großen Wert und dienen nur zum Tauschen", berichtet Adam. Seine Trophäen trägt er als Rock um die Hüften, befestigt an einem selbst gebauten Geschirr. "Als damals die Idee mit dem Rock aufkam, hat meine Freundin die Bedingung gestellt, dass ich immer etwas darunter trage", scherzt er.

Zum Sammeln entschloss sich Adam, als er nach seinem ersten Besuch der Games Convention mit mehr als 30 T-Shirts und ebenso vielen

Schlüsselbändern nach Hause kam.

"So viele T-Shirts kann ich gar nicht tragen, also landeten die meisten auf eBay. Bei den Schlüsselbändern habe ich dann beschlossen, sie zu sammeln. Einfach als Erinnerung an die ganzen Jahre", erinnert sich der sympathische Riese, als wir mit ihm über lustige Anekdoten und überraschende Fakten seiner ungewöhnlichen Sammel-Leidenschaft plaudern. *mh*



Adam (23). Der Zwei-Meter-Mann ist Herr über 563 Schlüsselbänder.





**Das erste Band** stammt von Eidos und begründete vor sechs Jahren Adams Sammlung.

**M! Wie viel wiegt Dein Schlüsselbänder-Rock?**  
Adam: Meine "Wii Fit"-Waage hat 19,5 Kilo angezeigt.

**Mit diesem Gewicht läufst Du herum?**

Nur auf der Games Convention und anderen Messen, etwa 3- bis 4-mal im Jahr. In meiner Freizeit wird mir das zu schwer. Auf Messen ist es so aber einfacher zu verdeutlichen, dass ich Sammler bin und keiner von den normalen Besuchern, die alles mitnehmen, was es gibt.

**Wie anstrengend ist es, wenn Du damit den ganzen Tag auf der Messe bist?**

Sehr. Vor allem ist es ziemlich warm, weil sie in mehreren Lagen übereinander liegen. Es sind viele, um sie einlagig zu tragen. Ich trinke an einem Messtag durchschnittlich 5 bis 6 Liter, um meinen Flüssigkeitshaushalt auszugleichen – das schwitze ich alles wieder aus.

Außerdem schrumpfe ich durch das Gewicht. Am Sonntag war ich sieben Stunden auf der Messe. Morgens war ich noch zwei Meter groß, am Abend waren es 1,93 Meter.

**Wie hast Du die Schlüsselbänder befestigt?**

Ich habe von der Bundeswehr eine Tragekoppel, bei der ich eine Wäscheleine eingeflochten habe. Dort hängen sie dran. An der Vorderseite habe ich Schnur und Karabiner verwendet, damit ich den Rock schnell ausziehen kann, wenn ich mal zur Toilette muss. Aber das kam während der ganzen Messe nur einmal vor und hat 45 Minuten gedauert. Ich kann mich ja schlecht ans Pissoir stellen.

**Hast Du schon mal Deinen Schlüssel verlegt?**

Als Kind – danach nie wieder. Meinen Schlüssel habe ich auch nicht an einem Schlüsselband dran, damit genau so etwas nicht passieren kann.

**Wie sieht ein Messtag für Dich aus?**

Ich meide große Menschenmengen, weil mir

**Das Waffenbrüder-Band** hat Adam Col. Antal von Gearbox abgeschwätzt.

Schlüsselbänder geklaut werden. Ich habe dieses Jahr drei Bänder gefunden, die am Clip abgezogen wurden. Dafür habe ich jetzt 100 neue. Ich muss abwägen, ob ich den Rock anziehe und das Risiko eingeehe, dass ein paar fehlen oder ob ich ohne Rock entsprechend weniger bekomme.

Ich werde häufig fotografiert und gefragt, ob ich verkaufe. Oder ob ich tausche und sammle, wobei ich Verkaufen und Verschenken immer ablehne. Dieses Jahr wurde ich von der Security angesprochen, ob ich denn verkaufen würde, weil das verboten sei. Ich musste mehrfach betonen, dass ich nur Sammler sei und keinen Cent verdienen wollte.

**Wie gehst Du auf der Jagd vor?**

Am ersten Tag bin ich meistens ohne Rock unterwegs, um die Spiele zu zocken. Ab dem zweiten Tag bin ich mit ihm unterwegs. Ich hole mir ein Ausstellerverzeichnis, klappere die Stände ab und frage nach. Bei den meisten werde ich inzwischen erkannt und sofort angesprochen.

Für Schlüsselbänder aus dem Business-Center, die mich interessieren, habe ich über die Jahre schon entsprechende Kontakte geknüpft. Dann finde ich jemanden, der bis zum nächsten Tag eins besorgt und dafür ein T-Shirt oder ähnliches erhält.

**Du sammelst auch T-Shirts?**

Die sind nur Tauschmaterial. Wenn mich welche interessieren – zwei Stück dieses Jahr – dann frage ich direkt am Stand nach und meistens kriege ich sie auch. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass so etwas durch freundliches Auftreten und Fragen ein geringeres Problem ist, als wenn man hinget und sagt, dass man unbedingt etwas haben will.

**Was tust Du für ein Schlüsselband?**

Das kommt darauf an, was es für eins ist. Die meisten Aussteller geben mir eins, wenn ich ihr Band so an mich dran hänge, dass man es auf einem Foto deutlich sieht. Damit habe ich kein Problem. Im ersten Jahr habe ich schon mal Liegestütze gemacht. Nur ungern kaufe ich Schlüsselbänder. Eventuell, wenn sie selten sind, und dann nur bis zu einem Maximalwert von fünf Euro. Ich habe zum Beispiel seit drei Jahren eins von Capcom gesucht und dieses Jahr endlich bei eBay gesehen.

**Das teuerste Band** ist von GIGA und befindet sich doppelt in Adams Sammlung.

**Haben die Bänder auch einen Geldwert?**  
Geschätzte 10.000 Euro. Aber genau kann man das nicht sagen. Viele sind so alt, dass man nicht vergleichen kann, was sie wert wären.

Nach jeder Games Convention verschaffe ich mir bei eBay einen Überblick, ob ich irgendeinen Aussteller vergessen habe. In diesem Jahr ist mir das bei Rapidshare passiert. Aber deren Bänder sind nicht so wertvoll, weil es davon genügend gab. Im Gegensatz dazu ging das von Crytek, das ich auch habe, für gut 20 Euro weg.

Meine finanziell wertvollsten Schlüsselbänder sind von NBC GIGA das grüne und das orangefarbene von GIGA Games. Wenn mal eins bei eBay steht, dann ist es nicht unter 200 Euro zu bekommen. Das eine habe ich zwar doppelt, aber ich gebe es nicht her. Dann würde ich mich mit jemandem gleichsetzen, der sammelt, um Geld zu verdienen. Das will ich nicht.

**Welches Schlüsselband ist Dein größter Stolz?**

Mein "Brothers in Arms"-Schlüsselband, das ich vom militärischen Berater von Gearbox persönlich bekommen habe. Ich sah nur dieses Schlüsselband und wie jemand damit wegging. Ich rannte hinterher, tippte ihm auf die Schulter und sprach ihn an.

Dann erkannte ich, dass er ein Mitarbeiter von Gearbox war und fragte auf Englisch, wo man denn so ein Schlüsselband bekommen könne. Da sagte er, dass es unmöglich sei. Neben ihm stand seine Frau und guckte ihn grimmig an. Er schüttelte erst noch den Kopf, dann kam dieser typisch-zwingende Blick einer Frau, woraufhin er den Kopf senkte, mir das Schlüsselband gab und von dann zog. Dafür hat ihm seine Frau auf die Schulter geklopft.

**Ist das Dein emotional wertvollstes Schlüsselband?**

Wertvoll sind für mich alle, das möchte ich betonen! Aber das ist eines von denen, die eine sehr lustige Geschichte erzählen. Andere habe ich beispielsweise bei Bühnenshows gefangen. Aber wertvoll sind alle, weil mich jedes an einen bestimmten Stand erinnert, und mit fast allen Bändern verbinde ich auch freundliche Leute und Gespräche.

Ihr wollt Adam helfen, seine Sammlung zu vergrößern? Dann schreibt uns mit dem Kennwort "Schlüsselbänder" per Post oder E-Mail (leserpost@maniac.de)



# ONLINE



## Recycling mit Mizuguchi

**SPIEL** • Der kreative Kopf von Q Entertainment versteht es, seine stillvollen Knobler zu vermarkten: Im Oktober steht für die Xbox 360 "Meteos Wars" an, das den DS-Puzzler mit erweiterten Mehrspieler-Funktionen aufmotzt. Wir sind allerdings skeptisch, wie gut sich das für den Stylus ideale Steuerungskonzept auf ein Pad übertragen lässt. PS3-Besitzer kriegen demnächst "Lumines Supernova" mit frischen Skins und einem neuen Spielmodus, bei dem bereits im Feld liegende Blöcke das Leben interessanter machen.



**360** Die Gretchenfrage: Lässt sich "Meteos Wars" auch mit Joypad gut kontrollieren?

## Mit Bomben und Raketen

**SPIEL** • Auf dem Saturn war es eines der coolsten Easter Eggs: Zwei indizierte Ego-Shooter beherbergten als knifflig verstecktes Bonusspiel den Partyspaß "Death Tank". Dahinter steckt nichts anderes als eine Art "Worms" in Echtzeit und auf Drogen – alle Teilnehmer ballern gleichzeitig und müssen dabei Flugwinkel und Abschusskraft berücksichtigen. Nun steht dank Xbox Live



**360** Das Chaos ist Programm: Wer zögert, wird bei "Death Tank" ruckzuck zum Raketenfütterer:

Arcade ein Comeback an, das mit zusätzlichen Waffen, intelligenter aufpolierter Optik und vor allem Online-Runden für bis zu acht Panzerfahrer lockt. Ein genauer Termin steht noch nicht fest, aber die Testphase läuft bereits.

## Ab an die Küste

**SPIEL** • Konami kramt aus seinen Spielhallen-Archiven einen wenig bekannten, aber spaßigen Oldie von 1996 hervor. "GTI Club+" nimmt das Kernkonzept (macht mit Minis und anderen Flitzern eine Stadt an der Côte d'Azur unsicher) und peppt es PS3-gerecht auf: Zeitgemäße Optik, flotte Arcade-Fahrphysik und mehrere Rennmodi inklusive Online-Matches machen den Flitzer gegenwartstauglich. Wir konnten auf der Games Convention eine Runde drehen und sind angetan: Es spielt sich besser als etwa "Toy Home".



**PS3** Bunt, flott und launig: "GTI Club+" gibt's demnächst wie PSN-Download.



Cap D'All Nice 10km 64km 65



**PS3** So gilt: Sparta: Bei weiten Abschlägen verschmäht Kratos normale Schläger und setzt auf seine Ketten für den optimalen Schwung.

## Kratos wird zum "God of Golf"

**ZUSATZ-INHALT** • Schon frühere Episoden von Sonys "Everybody's Golf"-Serie wurden gerne mit Gaststars bestückt, beim aktuellen PS3-Teil ist der prominente Neuzugang dennoch überraschend: Seit Kurzem können begeisterte Sportler für knapp 1 Euro den Spartaner Kratos zum Teilnehmerfeld hinzufügen. Der rabiate Bursche schaut auch in Knuffelform angemessen grimmig drein und darf mit seinen eigens gefertigten Kettenschlägern auf den Ball dreschen. Knurrige Sprachsamples und eine Avatar-Version für die Online-Lobby runden Kratos' Seitensprung gelungen ab – der geringe Obolus dafür lohnt sich.

## Albenflut für Konsolenmusiker

**ZUSATZ-INHALT** • EA wie auch Activision gehen in die Vollen: Für "Rock Band" erscheinen in Kürze Alben von Jane's Addiction (Nothing's Shocking), Foo Fighters (The Colour and the Shape), Red Hot Chili Peppers (Blood Sugar Sex Magik), Megadeth (Peace Sells... But Who's Buying), Stevie Ray Vaughan (Texas Flood) sowie eine Best-of-Mischung von No Doubt. Das "Guitar Hero"-Lager bekommt 'nur' ein Album, doch das hat es in sich: Metallicas "Death Magnetic" steht gleichzeitig zum CD-Start für 18 Euro als Download bereit und beinhaltet zwei Extra-Fassungen von "Suicide & Redemption" mit besonders langen Gitarren-Soli. Der Clou: Der Riff-geladene Spaß kann auch im kommenden "Guitar Hero: World Tour" gespielt werden, die Gesangs- und Drum-Spuren sind gleich mit dabei.



## ONLINE-TICKER

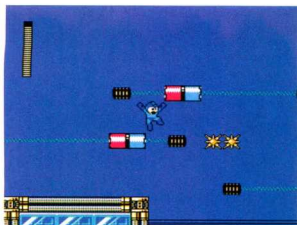
+++ Rückkehr der Ballerlegende: "Gradius" geht weiter – als WiiWare-Download mit dem Untertitel "Rebirth" (siehe rechts). In Japan ist es schon erhältlich, wir hoffen auf baldigen Europa-Start. +++ Mehr Nektar: "Haze"-Krieger kämpfen sich durch neue "Domination"-Szenarien – für 5 Euro gibt es vier Maps und einen Spielmodus. +++



# Mega Man 9

PS3 360 Wii Jump'n'Run

6



**360** Knifflige Sprungeinlagen dürfen nicht fehlen; hier sind rotierende Zylinder zu passieren.

Man mag es kaum glauben – eine halbe Ewigkeit nach "Mega Man 8" (erschien 1997 für PlayStation und Saturn) kommt tatsächlich eine waschechte Fortsetzung auf den Markt – oder besser auf die Download-Portale aller großen Konsolen. "Mega Man 9" erblickt auf WiiWare, PSN und Xbox Live Arcade das Licht der Spielewelt.

Doch Moment: Man schaut auf die Screenshots, dann in den Kalender... welches Jahr schreiben wir? Ist das wirklich ein frisches "Mega Man"? Jein, denn einerseits steckt tatsächlich ein neuer Teil der klassischen Serie dahinter, andererseits wurden Grafik, Spielablauf und Schwierigkeitsgrad exakt an die Maßstäbe der Anfangszeit angepasst. Das bedeutet im Klartext: keine aufgemotzte Optik, keine Checkpoints – und keine Gnade. Veteranen werden zum ersten Mal nach langer Zeit wieder richtig gefordert, während Zocker der jüngeren Generation ziemlich oft das Zeitliche segnen. Der Schwierigkeitsgrad wurde enorm hoch gesteckt und



**PS3** Vertrauter Anblick: Welchen Boss soll Mega Man zuerst bekämpfen?



**Wii** Dr. Wily's neue Ferienresidenz für den modernen Welteneroberer.



**360** Nein, das ist weder ein Remake noch eine Emulation – so sieht das brandneue "Mega Man" aus. Ebenso originalgetreu ist der happe Schwierigkeitsgrad, der für dutzende Bildschirmmode sorgt.

sorgte selbst bei Serienfans in der Redaktion für Flüche der Marke "Ich war doch mal gut!" Selbst die Grafik hält sich streng an die rund zwei Dekaden alten 8-Bit-Konventionen: Farbpalette und Auflösung könnten vom NES stammen, 4:3-Format ist Pflicht, sogar ein zusätzlicher Filter für Sprite-Flackern kann wahlweise aktiviert werden.

Auch inhaltlich bleibt "Mega Man 9" den Wurzeln treu. Acht Bösewichte wollen besiegt werden, bevor es in den knüppelhaften Duellmarathon mit Dr. Wily geht. Laufen, Springen und Schießen sind die einzigen Fähigkeiten, lediglich von besieigten Endgegnern eroberte Spezialwaffen gesellen sich zum Repertoire.

Überlegt Euch den Kauf von "Mega Man 9" selbst bei hoher Toleranzgrenze sehr gut: Die extreme Retro-Ausrichtung des Spiels mag Geschmackssache sein, doch das wichtigste Entscheidungskriterium ist der Schwierigkeitsgrad. Wer die Teile 1-3 auch heute noch zum Frühstück verputzt, greift bedenkenlos zu. Alle anderen seien ein weiteres Mal auf den extrem hohen Frustrationsgrad hingewiesen, den die Hüpferei mit sich bringt. *ma*

## SPIELSPASS

Entwickler: **Capcom, J**  
Hersteller: **Capcom**  
Preis: **10 Euro**

7

# Shred Nebula

360 Shoot'em-Up

6

Der CrunchTime-Trupp ist ganz schön mutig – ein Live-Arcade-Ballerspiel ohne "Robotron"-Steuerung? Okay, muss auch nicht zwingend sein, die alternative Kontrollmethode fällt jedoch etwas überladen aus und braucht noch mehr Eingewöhnungszeit. Habt Ihr die hinter Euch, flitzt Ihr ganz ordentlich durch die hübsch gezeichneten Weltraum-Levels, in denen standesgemäß geschossen wird und Extras ihrer Aufsammlung harren. Wirklich falsch macht "Shred Nebula" nichts, herausragende Eigenschaften sucht man aber ebenso vergeblich – angesichts der hochkarätigen Shoot'em-Up-Konkurrenz ein Problem. *us*



**360** In den detaillierten Hintergründen gehen kleine Feinde schon mal unter.

## SPIELSPASS

Entwickler: **CrunchTime, USA**  
Hersteller: **CrunchTime Games**  
Preis: **10 Euro**

5

# Pirates vs. Ninjas Dodgeball

360 Geschicklichkeit

6

Ach wie lustig: Gamecock versucht mit einem pseudowitzigen Archetypen-Konflikt, spielerische Schwächen zu übertünchen und scheitert kläglich. Ob nun Piraten oder Ninjas die Oberhand beim Völkerball-Duell behalten, interessiert kaum, wenn das Geschehen auf dem Bildschirm unübersichtlich, wirr und – ganz besonders schlimm – langweilig ist. Das schwammige Regelwerk sorgt nur dafür, dass der Ablauf noch chaotischer ausfällt. Die Computergegner schaffen das Kunststück, gleichzeitig unfair und doch dämlich zu sein. Mit Freunden macht's kurzzeitig etwas Laune, aber das reicht einfach nicht. *us*



**360** Übersicht ist im Dodgeball-Gewusel meistens ein Fremdwort.

## SPIELSPASS

Entwickler: **Blazing Lizard, USA**  
Hersteller: **Gamecock**  
Preis: **10 Euro**

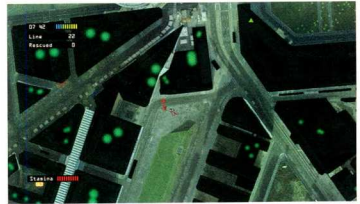
3

# The Last Guy

PS3 Geschicklichkeit

» Kurios ist Trumpf, der Kampf gegen das Aussterben der Menschheit multiert bei Sonys "The Last Guy" zu einer Art "Snake" in Satellitenbildern. Als der anonyme Held seid Ihr die letzte Hoffnung auf Rettung für die wenigen Überlebenden einer großen Alien-Zombie-Invasion. Eure Aufgabe: Marschiert durch Städte rund um den Globus und sammelt die wartenden Menschen ein. Der Clou: Das Ganze findet nicht in eigens dafür konstruierten Polygonzenarien statt, sondern in Aufnahmen aus dem All – die besagten Satellitenbilder.

So wuselt Ihr als kleiner Kerl in San Francisco, Berlin oder Tokio herum, weicht Feinden aus und haltet Ausschau nach Überlebenden. Weil die sich fast immer in Häusern verstecken, aktiviert Ihr eine Thermo-sicht. Die macht begehbbare Wege und Menschen deutlich sichtbar, hat aber einen Haken: Die außerirdischen Bösewichte erkennt Ihr damit nicht. Weil aber bereits ein Treffer von diesen tödlich ist, müsst Ihr überlegen, wann Ihr das Spielfeld wie sichten wollt. Habt Ihr Leute eingesammelt, folgen sie Euch wie Lemminge in einer langen Schlange – kommen ihnen Feinde in die Quere, flüchten sie wieder in Häuser. Wo Ihr Eure Schützlinge entlangführt, will genau geplant sein, denn neben einer Mindestquote sitzt Euch ein Zeitlimit im Nacken. Dieser Taktik-Einschlag tut "The Last Guy" gut, denn zusammen mit der originellen Präsentation ge-



PS3 So schick die Satellitenbilder aussehen, zur Orientierung sind sie nur begrenzt geeignet. Da hilft die alternative Ansicht (kleines Bild), die Überlebende klar anzeigt – aber nicht sich nähernde Zombie-Angriffe!

winnt das simple Grundprinzip dadurch an Pfiff. Allerdings verhindern ein paar nervige Details einen besseren Gesamtindruck: Nicht immer ist die Übersicht trotz Zoom-Option ideal, was plötzliche Tode zur Folge hat. Außerdem wird's schnell schwer – doch als "Last Guy" nimmt man die Herausforderung an. us

<b>SPIELSPASS</b>	
Entwickler: Sony, J	<b>6</b>
Hersteller: Sony	
Preis: 8 Euro	

# Critter Round-Up

Wii Geschicklichkeit



Wii Da wird selbst der größte Tierfreund sauer: Schon die kleinste Berührung lässt Euren Hirten eins seiner spärlichen Leben aushauchen.

» erinnert sich noch jemand an "Qix"? Bei dem Automaten ging es darum, eine leere Fläche durch Zeichen einer Umrandungslinie nach und nach einzuzgrenzen. "Critter Round-Up" bedient sich schamlos dieser Idee, nur wird hier ein Zaun auf einer Weide gebaut, um Tiere voneinander zu trennen. Das könnte gut funktionieren – der Spielhallen-Oldie hat's vorgemacht –, tut es aber nicht. Träges Tempo, ungenaue Steuerung, hakelige Situationen mitsamt schlechter Erkennung bereits erstellter Begrenzungen, dröge Grafik und dämliche Tiere sorgen dafür, dass der Ärger mit jedem Level wächst. Selbst wenn Ihr ein paar Kumpel vor die Glotze zwingt, wächst nur das Chaos und nicht der Spaß. Eine gute Grundlage geht hier an vielen Schlampigkeiten zugrunde. us

<b>SPIELSPASS</b>	
Entwickler: Epicenter St., USA	<b>3</b>
Hersteller: Konami	
Preis: 10 Euro	

# Midnight Pool

Wii Sportspiel



Wii Schade: Die gut animierten Stoßanimationen seht Ihr bloß beim CPU-Gegner – habt Ihr das Queue selbst in der Hand, gibt's nur Ego- und Vogelperspektive.

» Vom Handy auf den Wii: Gameloft plündert weiterhin fröhlich im mobilen Musterlager und befördert nach dem "Breakout"-Klon "Block Breaker" einen weiteren Titel zum Konsolen-Spiel. Diesmal ist mit "Midnight Pool" ein sportlicher Vertreter dran, denn Ihr hantiert mit Queue und Kreide beim Billard. Im Story-Modus schaltet Ihr neue Schauplätze und Charaktere frei, wobei sich Letztere in Sachen Können wenig voneinander unterscheiden. Die gefällige Grafik setzt Kugeln und Tische übersichtlich in Szene, während die Soundkulisse nicht weiter stört. Vor dem Stoß könnt Ihr Details wie Richtung, Anschnitt und Queuehaltung in Ruhe einstellen, bevor Ihr per Remote-Schwung loslegt. Unspektakulär und effektiv, aber gelungen – wie das gesamte Spiel. us

<b>SPIELSPASS</b>	
Entwickler: Gameloft, KAN	<b>6</b>
Hersteller: Gameloft	
Preis: 8 Euro	

# Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

Wii Rollenspiel 



**Wii** Bowers Schloss ist für Mario nicht gerade neu - aber was hat es mit dem Riesenschwert auf sich, das vom Himmel geflogen kam?



**Wii** Schon wieder entführt? Im (nur englischen) Dialog mit den Bewohnern des Königreichs wird die Mario-Reihe gekont auf die Schippe genommen.

» Kaum wartet man zwölf Jahre, geht ein lange abgeschriebener Traum in Erfüllung: "Super Mario RPG", die schönste Frucht der einstigen Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Squaresoft (heute Square Enix), ist jetzt für uns Europäer erhältlich. Dieses Vergnügen wurde in seinem Erscheinungsjahr 1996 nur Japanern und den USA zuteil. Auf unserem Kontinent hatten selbst die Adapterbesitzer das Nachsehen, da das Modul über eine hartnäckige Regionalsperre verfügte. Nostalgisch veranlagte Wii-Besitzer können diesen Missstand nun dank Virtual Console ein für alle Mal beseitigen.

## Witz statt Dramatik

Welch unerwartete Überraschung gleich zu Beginn des Spiels: Prinzessin Toadstool wurde von Bowser entführt! Als Mario sich jedoch dem altbekannten Erzfeind stellt, wird dessen Schloss von einer dritten, mysteriösen



**Wii** Donnerwetter: Marios neuer Kumpel kann nicht gut zuschlagen, sein Blitzzauber macht das zum Glück wieder wett.



**Wii** Selbst Speicherpunkte (rechts im Bild) sind im Jump'nRun-Stil gehalten - hüpf! drauf!



**Wii** Auf Standbildern nur zu erahnen: die liebevolle Darstellung des Protagonisten. Mario sagt im ganzen Spiel kein einziges Wort, dafür sprechen Mimik und Gestik des Klempners Bände; selbst Fragen beantwortet er nach Pantomimen-Art.

Macht besetzt, deren Ziel die Herrschaft über Mushroom Kingdom ist. Im Kampf gegen die neue Bedrohung verbündet sich Mario mit seinem Erzfeind und weiteren Helfern – schon ist die Rollenspielparty durch die Oberwelt unterwegs. Gemäß der damaligen "Final Fantasy"-Maßstäbe wird auch in "Super Mario RPG" rundenweise gekämpft, der Klempner und seine Begleiter decken das Feindvolk via Menü mit Schlägen oder Spezialattacken ein. Wie in den späteren "Paper Mario"-Spielen können die Aktionen durch den richtigen Button und gutes Timing noch verstärkt werden. In bester Rollenspiel-Tradition steigen die Figuren in höhere Erfahrungsstufen auf und erlernen neue Fähigkeiten. Die Handhabung der Menüs und Fähigkeiten im Kampf weicht zwar vom RPG-typischen Schema ab, begeistert dafür aber auch Genre-Neulinge.

Marios wahre Herkunft ließ sich schon 1996 nicht verleugnen: Mit Sprungeinlagen werden Passagen überwunden und Geheimnisse entdeckt. Daneben lebt das Spiel von seinen zahllosen (und nur selten ernsteten) Selbstreferenzen: Freunde und Feinde entstammen überwiegend den bekannten Hüpf-Episoden des Klempners, witzige Dialoge ziehen die Gewohnheiten der Reihe selbstironisch durch den Kakao. Die eigentliche Geschichte kann nicht mit der Dramatik oder Glaubwürdigkeit eines "Final Fantasy" mithalten, zielt darauf aber auch gar nicht erst ab. Wenn Mario als stummer Protagonist einen Sachverhalt pantomimisch nachzählt, ist jeder Zweifel sofort weggeschmuzzelt.

"Legend of the Seven Stars" sorgt zwar im Jahr 2008 nicht mehr für offene Münder, heitere Stimmung verbreitet der SNES-Klassiker aber allemal und ist damit ein lohnenswerter Virtual-Console-Neuzugang. Eine deutsche Übersetzung wurde dem Mario-RPG nicht vergönnt, doch mehr als das gängige Schül-Englisch ist zum Verstehen von Spielablauf und der simplen Geschichte nicht nötig. *ma*

## SPIELSPASS

Entwickler: Squaresoft, J  
 Hersteller: Nintendo  
 Preis: 9 Euro

8

# MaBoShi: Drei-Formen-Action

Wii Geschicklichkeit



Still und heimlich schleicht sich ein ungewöhnliches Minispiel-Trio auf dem Wii ein: "MaBoShi" gibt grafisch wenig her und wirkt nicht nur auf den ersten Blick spröde. Lasst Ihr Euch aber drauf ein, entfaltet es bald seinen minimalistischen Reiz. Der Name setzt sich zusammen aus den japanischen Bezeichnungen für Stab, Kreis und Quadrat. Diese drei Objekte stehen im Mittelpunkt jeweils einer Aufgabe. Steuert ein Kästchen nach oben und berührt andere Bauten, damit diese sich entzünden und abbauen, bevor sie bis unten durchscrollen. Noch einfacher geraten die anderen beiden Disziplinen, bei denen Ihr nur einen Knopf drückt. Wechselt damit die Laufrichtung der Kugel, um so kleine Kreise im Spielfeld zu treffen – durch die physikalisch korrekte Bewegung und immer neu dazukommende Hindernisse steckt erstaunlich viel Tiefgang hinter der Vorgabe. Der Stab dreht sich immer um ein Zentrum und wehrt Feinde ab, um seinen Endpunkt zu schützen. Allerdings müsst Ihr den hin und wieder preisgeben, um den Schwung zum Aufstieg nach oben zu nützen.

Für sich allein betrachtet sind die Aufgaben schlicht, aber reizvoll, vor allem die Kugel-Übung gefällt uns. Richtig Fahrt gewinnt die Sammlung durch die Interaktion aller Teile. Auf dem Bildschirm sind stets drei Bereiche zu sehen, in denen Ihr mit Freunden oder automatisch startenden



Wii Zu dritt spielt; es sich am spaßigsten, zumal jeder Teilnehmer frei wählen kann, welche Disziplin er angehen will. Fehlen Euch die Mitspieler; springen Computer-Kumpel ein.

CPU-Spielern antretet. Und was Ihr anstellt, beeinflusst Eure Mitstreiter, weil z.B. erledigte Feinde ins andere Fenster fliegen und dort Objekte treffen können. Das hört sich abstrakt an, ist in der Praxis aber schnell begriffen und taugt für längere Zockersitzungen. Schön, dass es solche Exoten bei uns gibt. us

**Wii SPIELSPASS**  
 Entwickler: Mindware, J  
 Hersteller: Nintendo  
 Preis: 8 Euro  
**8**

# Bomberman Blast

Wii Geschicklichkeit



Wii Knallig wie immer: Auch auf dem Wii sorgen allerlei Regel- und Feldvarianten dafür, dass kein Match dem anderen gleicht.

Noch ein Download-"Bomberman" für den Wii? Klar, in der Virtual Console ist schon länger die 93er-Auflage für die TurboGrafx-16 zu finden, doch der WiiWare-Kollege bietet einiges, das einen Zweitkauf rechtfertigt. Die Entwickler haben wohlweislich auf neumodische Mätzchen verzichtet, geknallt wird nach dem altbekannten Prinzip, das durch viele Spielfelder und Regeleinstellungen variantenreich ausfällt. Eine echte Vogelperspektive gibt es nicht, die leicht schräge Ansicht liefert jedoch ausreichend Übersicht, so dass dieser Umstand nicht weiter stört. Das dickste Plus: Bis zu acht Bombenleger dürften gleichzeitig ran und es gibt sogar echte Online-Matches – Luxus auf dem Wii. Nur Solisten vermissen einen Story-Modus, ansonsten stimmt das Paket. us

**Wii SPIELSPASS**  
 Entwickler: Hudson, J  
 Hersteller: Hudson  
 Preis: 8 Euro  
**8**

# Plättchen: twist 'n' paint

Wii Denkspiel



Wii Bei den großen Spielfeldern wird es noch auffälliger: "Plättchen" will einfach zu viele Sachen auf einmal und missachtet das "weniger ist mehr"-Knobelcredo.

Einen Erfolg kann "Plättchen" verzeichnen: Mit dem Umlaut und dem stolzen Preis fällt es in der WiiWare-Riege auf jeden Fall aus dem Rahmen. Auch nett anzusehen und anzuhören ist die aus Österreich stammende Entwicklung – nur leider hat sich's damit an positiven Punkten. Dabei klingt das Grundkonzept nicht mal schlecht: Färbt Teile auf einem Spielfeld um, so dass mehrere gleiche in Reihe stehen und verschwinden. Darauf werden aber tonnenweise Zusatzbedingungen und Extraelemente aufgehäuft wie Nachrückplättchen aus verschiedenen Richtungen, unkomfortabel zu handhabende Farbwahl, konfuse Siegbedingungen und Störobjekte. Das sorgt für Durcheinander, nervige Situationen und Frust. Und (zu) teuer ist "Plättchen" auch noch – schade. us

**Wii SPIELSPASS**  
 Entwickler: Bplus, A  
 Hersteller: Bplus  
 Preis: 15 Euro  
**3**

# Strong Bad's Cool Game for Attractive People Ep. 1

Wii Adventure 

» Zum Glück erscheint Telltales Spiel als episodischer WiiWare-Download und steht nicht verpackt im Regal – dort würden der weiße Titel und das neue USK-Siegel niemals zusammen auf die Packung passen. "Strong Bad" basiert auf der Flash-Cartoonreihe "Homestar Runner" und ist ein Point'n-Click-Adventure der alten Schule. In der Rolle des assoziellen

Comic-Wrestlers setzt ihr alles daran, Eurem Rivalen einen Denkart zu verpassen und nebenbei die Anleitung für Euer Lieblingsvideospiele wiederzufinden. Strong Bad kann Gegenstände benutzen, mit Leuten reden (oder sie vielmehr beleidigen) und zum Zeitvertreib eine Amateur-Comictory verfassen. Die Cursor-Bedienung mit Remote-Pointer und nur einem Knopf



Wii (Englischer) Smalltalk mit Hobbygärtnerin Marzipan. Der "Episode 1" werden übrigens noch vier weitere folgen.



Wii Strong Bad auf Erkundungsreise: Für jeden Gegenstand hat der Wrestler einen passenden Spruch parat.

**SPIELSPASS**

Entwickler: **Telltale, USA**  
 Hersteller: **Telltale Games**  
 Preis: **10 Euro**

**7**

## Neue Download-Spiele: Ende August / Anfang September

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
1942: Joint Strike	Capcom	–	Unspektakuläre, aber tadellos spielbare Neuauflage der Weltkriegs-Flugballerei (Test in MANIAC 07/08).	10 €	6
Bionic Commando Rearmed	Capcom	–	Liebevoll gemachtes und zugleich bockschweres Remake des kniffligen Oldies (Test in MANIAC 10/08).	10 €	7
Buzz! Junior: Jungle Party	Sony	PS2	Drastisch abgespeckte Simple-Reaktionstests, die selbst ganz jungen Zockern schnell langweilig werden.	5 €	3
Driver	Ubisoft	PSone	Der Urvater der 3D-Sandbox-Spiele hat historischen Wert, ist allerdings heute schlichtweg überholt.	5 €	5
International Track & Field	Konami	PSone	Schweißtreibende Knöpfchenhämmergei, die trotz altbackener Optik immer noch Spaß macht.	5 €	6
Ratchet & Clank: Call for Booty	Sony	–	Gutes Download-Intermezzo der Hüpfserie, das arg kurz und ideenarm geriet (Test in MANIAC 10/08).	15 €	7
The Last Guy	Sony	–	Schlichter Aufsammetest, der durch die originelle Präsentation punktet (Test auf Seite 92).	8 €	6

Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Castle Crashers	Microsoft	–	Urige Dauerschnitzerei mit witziger Optik und allerlei schrägen Einlagen (Test in MANIAC 10/08).	15 €	8
Galaga Legions	Namco-Bandai	–	Ungewöhnliche und leicht konfuse Neuinterpretation des Shoot'em-Up-Klassikers (Test in MANIAC 10/08).	10 €	6
Gin Rummy	Sierra Online	–	Nüchtern präsentierte Umsetzung des Kartenspiels, das kaum neue Anhänger gewinnen dürfte.	5 €	5
Pirates vs. Ninja Dodgeball	Gamecock	–	Unübersichtliche und pseudowitzige Bällewerferi mit knappem Umfang (Test auf Seite 91).	10 €	3
RocketBowl	D3 Publisher	–	Ungewöhnlicher Mix aus Bowling und Minigolf, der zu bieder in Szene gesetzt wurde.	10 €	5
Samurai Shadow 2	SNK Playmore	Neo Geo	Solide Portierung der starken Klöpperei ohne Verschlimmbesserungen, dafür mit Online-Duellen.	10 €	8
Shotest Shogi	AI Factory	–	Kompetente Vorfassung der japanischen Schach-Variante, die nur echten Fans etwas bringt.	10 €	5
Shred Nebula	CrunchTime Games	–	Leicht überladene Weltraum-Ballerei ohne die "Robotron"-Steuerung (Test auf Seite 91).	10 €	5

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bio Miracle Bokutte Upa	Konami	NES	Knuffige Hüpferei, die nichts wirklich falsch macht, aber es gibt genügend spannendere Alternativen.	6 €	6
Bombberman Blast	Hudson	–	Gewohnt spaßige Bombenlegenerei: mit Freunden klasse, alleine schnell fade (Test auf Seite 94).	10 €	8
Chase HQ	Taito	TurboGrafx-16	Technisch arg schludrige Umsetzung des an sich flotten Verfolgungsrennspiels.	6 €	3
Critter Round-Up	Konami	–	Lieblos hingeschlammtes Bauernhof-"Gix" voller nerviger Macken (Test auf Seite 92).	10 €	3
Dig Dug	Namco-Bandai	NES	Solide Portierung der witzigen Monsterrumperei – als Einzelkauf allerdings weniger interessant.	6 €	5
DuReMi Fantasy: Milon's Doki Doki Adventure	Hudson	SNES	Ideanames, aber hochkarätiges 2D-Jump'n'Run nach guter alter Schule: Hübsche Bitmap-Grafiken und kompetent von "Mio" & Co. abgekapertene Prinzipien ergeben ein spaßiges Abenteuer.	9 €	8
MaBoShi: Drei-Formen-Action	Nintendo	–	Abstrakte und motivierende Sammlung einfach in Szene gesetzter Geschicklichkeitstests (Test auf Seite 94).	8 €	8
Midnight Pool	Gameloft	–	Unspektakuläres, aber tadellos spielbares Billard für die ruhige Kugel zwischendurch (Test auf Seite 92).	8 €	6
My Aquarium	Hudson	WiiWare	Virtuelles Aquarium – leider spartanisch in Ausstattung und Optionen und unspektakulär anzusehen.	5 €	2
Plättchen: twist 'n' paint	Bplis	–	Überzehrte Knocherei, in der viel zu viele unnütze Elemente die solide Grundidee ersticken (Test auf Seite 94).	15 €	3
Spelunker	Total Games	NES	Interessante Höhlenforscherei, die unter einem sehr frustigen Schwierigkeitsgrad leidet.	6 €	4
Super Mario Bros. 2: Lost Levels	Nintendo	NES	Die knackige japanische Originalfassung gibt's jetzt dauerhaft zu kaufen (Test in MANIAC 08/07).	6 €	7
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars	Nintendo	SNES	Europa-Premiere des Klompfen-Rollenspieledebüts: Leckere Abenteuerkost mit Jump'n-Run-Elementen, witzige Anspielungen und Dialoge erschöpfen für die oberflächliche Story (Test auf Seite 93).	9 €	8
Strong Bad's Cool Game for Attractive People Episode 1	Telltale Games	WiiWare	Extravaganteres Point'n-Click-Adventure nach dem gleichnamigen Flash-Cartoon mit witziger Präsentation und eigenwilligem Stil, aber wenig Logik in den Rätseln (Test auf Seite 95).	10 €	7
Ys Book I & II	Nihon Falcom	TurboGrafx-16	Abenteuer-Doppelkauf in klassischer "Zelda"-Schule – nicht so gut wie das Vorbild, aber lohnenswert.	8 €	7

## THE MAKING OF...



# LAX

System: **Arcade**  
 Hersteller: **Atari Games**  
 Jahr: **1989**

Vier Monate Zeit, um einen "Tetris"-Killer zu entwickeln – zumindest ansatzweise wurde das Ziel erreicht.

Es war im Sommer 1989: Der überwältigende Erfolg von "Tetris" veranlasste Hide Nakajima – seines Zeichens Präsident von Atari Games – ein eigenes Puzzle-Spiel in Auftrag zu geben. Der Knackpunkt: Das Spiel sollte nur vier Monate später auf der Fachbesuchermesse ATEI in London vorgestellt werden. Mark Stephen Pierce sah sich dieser Herausforderung gewachsen. Allerdings wollte er keinen uninspirierten Klon im Stil von Segas "Columns" entwerfen. Nein, etwas Eigenständiges musste her.

Nachdem er tagelang geometrische Formen gezeichnet hatte, die laut eigener Aussage "durchaus so wirkten, als könnten sie aus einem Puzzle-Spiel stammen", ließ er sich von einem älteren Projekt inspirieren. Daran hatte er bereits in der Vergangenheit gearbeitet, während er die Apple-Anwendung Macromind VideoWorks entwickelte. "Das Spiel basierte auf einem TV-Sketch: Eine Person stand in einer Bäckerei an einem Förderband und verteilte die richtigen Zutaten auf vorbeifahrendes Gebäck." Dieser Ansatz bildete die Grundlage für "Klax".

## Steine stapeln ist ein Klacks

Auf einem Förderband, das fünf Spalten breit ist, bewegen sich Steine in Richtung Spieler. Mit Hilfe eines Trägersteins werden bis zu fünf Klötze pro Spalte in die Höhe gestapelt, der oberste kann zurück aufs Band bzw. nach unten in eine Senke geworfen werden. In den meisten Levels besteht das Ziel darin, Reihen aus drei gleichfarbigen Steinen ("Klaxe") in besagter Senke zu bilden. Außerdem gilt es zu vermeiden, dass Steine in einen Abgrund purzeln – ein Zähler registriert jeden Fehler.

Es überrascht, dass hinter einem derart strukturiert wirkenden Spiel eine Entwicklungsphase voller spontaner Entscheidungen steht. "Die knapp bemessene Entwicklungszeit erforderte schnelle Entscheidungen, die nicht immer bis zum Ende durchdacht waren", gesteht Mark. Er fügt aber hinzu, dass zumindest der Großteil der Spielelemente nicht übers Knie gebrochen wurde.

"Die Tatsache, dass wir fünf Felder verwendeten, erlaubte Spielern das





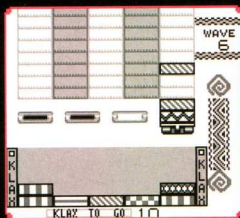


### STECKBRIEF

Name: Mark Stephen Pierce  
 Alter: 50  
 Damals: Designer von "Klax"  
 Heute: Geschäftsführer von Super Happy Fun Fun

### UMTRIEBIGE UMSETZUNGEN

Adaptionen von "Klax" gibt es für beinahe jede Konsole der damaligen Zeit. Für die NES- und Mega-Drive-Portierung sorgten Mark und sein Kollege Dave in Eigenregie, auch die meisten anderen Fassungen hielten sich eng an das Original. Abweichungen gab es bei Systemen, die nicht besonders leistungsfähig waren; so purzelten die Klötze auf dem Atari 2600 (ja, sogar für diesen Oldie erschien eine Umsetzung) nur zweidimensional. Der alzherrwürdige Game Boy wiederum wurde gleich mit zwei Fassungen beglückt: In Japan erschien Ende 1990 eine schmucklose 2D-Version (siehe Bild), während in der USA im Sommer 1991 in der vertrauten Ansicht geknobbelt wurde.



Bilden von vertikalen, horizontalen sowie diagonalen Klaxen. Außerdem gab es Boni für besonders geschickte Spieler, die ein 'X' bauten." Im Gegensatz zu "Tetris", wo nur die Geschwindigkeit gesteigert wird, entwickeln sich die Anforderungen in "Klax" mit zunehmender Spieldauer weiter. So erhöht sich beispielsweise die Zahl der im Spiel befindlichen Steine, was Mark beschreibt als "erbarmungslosen Todesregen, bei dem permanent von oben etwas nachrückt, mit dem sich der Spieler auseinandersetzen muss."

Die knappe Entwicklungszeit trägt jedoch Schuld daran, dass "Klax" in anderen Bereichen zurückstecken musste. "Hätte ich eine zweite Chance, würde ich die Grafik verbessern", verrät Mark. Immerhin wirkt er zufrieden, was den teilweise bizarren Sound des Spiels anbelangt: Es ist zwar durchaus sinnvoll, jedem Klotz ein eigenes Geräusch zu verpassen und damit dem Spieler zu helfen. Sonderbar ist aber, dass ausgemusterte Steine schreien; außerdem erklingt beim Beenden eines Levels verhaltener Applaus. "Wie alles andere in 'Klax' wurde auch der Sound ohne große Überlegungen gestaltet", meint Mark. "Ich habe mir immer vorgestellt, dass es bei 'Klax' Zuschauer geben müsse, etwa wie bei einem Golfturnier. Was das Klatschen betrifft, so haben wir einfach ein paar Leute aus dem Büro aufgenommen, der Schrei hingegen stammt von mir!"

### Schrittweise zum Hit

Selbst nach reiflicher Überlegung wundert sich Mark, dass sich alles auf wundersame Weise zusammengefügt hat; "Wir beobachteten während der gesamten Entwicklungszeit Leute beim Spielen. So haben wir herausgefunden, was funktioniert. Darauf haben wir die weitere Arbeit aufgebaut. Diese Phase stellt mit die produktivsten Monate meiner Karriere dar." Und das Team hielt den Abgabetermin ein – voller Stolz wurde "Klax" wie geplant auf der Messe vorgestellt. "Es war ein gutes Gefühl zu wissen, dass wir gemeinsam unser selbstgestecktes Ziel erreicht hatten", fasst Mark zusammen. "Es war richtig cool, 'Klax' auf dem Messestand zu spielen, während die Musik aus den Lautsprechern plärrte!" *cg/mh*

# IMPORT

## Größenwahn

**BUCH** • In Japan sind Lösungsbücher umfangreicher als im Westen: 400 Seiten zu Spielen wie "Metal Gear Solid 4" sind Standard. Jetzt legt der japanische Enterbrain Verlag noch einen drauf: Der Guide zu "Smash Bros." (rechts) haut Euch für ca. 30 Euro satte 799 Seiten voller Fakten und Tabellen um die Ohren. Noch mehr Infos gibt es im 1.103 Seiten starken "Monster Hunter 2nd G"-Lexikon (links) – das kostet ca. 40 Euro.



## Chun Li, Peitschen & Kanonen

**ARCADE** • Prügelqueen Chun Li bekommt einen eigenen Spielautomaten – allerdings handelt es sich nicht um ein Videospiel, sondern um eine Slot Machine, einen Geldspielautomaten also, wie Ihr ihn aus deutschen Kneipen kennt. Das Besondere an Chun Lis Automat sind die dramatischen Cel-Shading-Filmchen, die auf dem kleinen Bildschirm präsentiert werden – hier haben die "Street Fighter"-Rivalen Zangief, Vega, Cammy und Guile einen Gastauftritt.



In den Sequenzen muss die Prügel-Lady hart einstecken.

Konami arbeitet derzeit an "Castlevania: The Arcade": Erste Location-Tester in Japan sprechen von cooler Next-Gen-Action in Ego-Sicht – der Clou ist die Schlagsteuerung via Peitschen-Controller, der Eure Aktionen dank Bewegungserkennung ins Spiel transportiert. Ebenfalls in der heißen Testphase ist der Shooter "Vulcan Wars": RPG-Experte Atlus versucht sich an dicken Chainguns, die echte Luftgewehrmunition verballern – das erklärt auch das Schutzgehäuse, das die Spieler vom Bildschirm-Bereich trennt (siehe Bild unten).



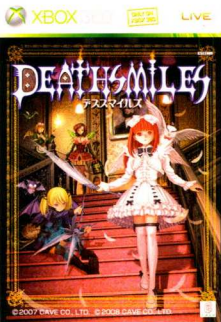
Kurios: ein Prügelduell, das Ihr am Geldspielautomat austragt.



Links: "Castlevania: The Arcade" von Konami  
Unten: "Vulcan Wars" von Atlus



## Shoot'em-Up-Segen für Xbox 360



**SPIELE** • Trotz des schweren Standes in Fernost entwickelt sich die Xbox 360 zur Muss-Konsole für Shoot'em-Up-Anhänger: Nach "Raiden IV" (verschoben auf den 2. Oktober) und Konamis "Otomedius Gorgeous" steht mit "Death Smiles" die dritte hochkarätige Schießerei in den Startlöchern. Im Frühjahr 2009 soll Caves Horizontal-Shoot'em-Up erscheinen. Freut Euch jetzt schon mal auf das coole Charakterdesign im Gothic-Lolita-Stil, die Level-Verzweigungen des Arcade-Modus, Gegner, die von links wie rechts kommen und einen Satelliten, der Euch nach Kräften unterstützt.

## 10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Castlevania: Order of Ecclesia	Konami	DS	40 €	Japan	21. Oktober
Disaster: Day of Crisis	Nintendo	Wii	55 €	Japan	im Handel
Disgaea DS	Nippon Ichi	DS	30 €	USA	im Handel
Golden Axe: Beast Rider	Sega	PS3/360	50 €	USA	14. Oktober
Guilty Gear 2: Overture	Arc Systems	360	50 €	USA	im Handel
Ketsu Death Label	Cave	DS	45 €	Japan	23. Oktober
Raiden IV	Moss	360	55 €	Japan	2. Oktober
Rock Band 2	Electronic Arts	360	55 €	USA	21. Oktober
Star Ocean: First Departure	Square Enix	PSP	35 €	USA	21. Oktober
Tenchu 4	From Software	Wii	55 €	Japan	23. Oktober

## IMPORT-TICKER

+++ **Virtual Beef:** Der US-Rapper The Game hat seinen Hip-Hop-Kollegen Bow Wow in einem "Madden"-Match auf Xbox 360 mit 55:23 besiegt; das Preisgeld von 100.000 US-Dollar geht an eine wohltätige Organisation. +++ **Capcom** mag die PSP. Im nächsten Frühjahr wird das Nippongemetzl "Sengoku Basara" mit dem Namenszusatz "Heroes" für die PSP erscheinen. +++ **Geniale Fortsetzung?** Die Zeitschrift Famitsu hat Segas "Ryu ga Gotoku 3" für die PS3 enthüllt. Im "Yakuza 2"-Nachfolger darf Kiryu Kazuma HD-Schurken verknippen. +++

# Captain Rainbow

Wii Action-Adventure



» Solltet Ihr beim Anblick all der Next-Gen-Schlachtfelder vergessen haben, wie bunt ein Spiel sein kann, dann ruft Captain Rainbow: Er wird Euch zeigen, wie viel Pink, Neongrün und Azurblau auf einen Bildschirm passen. Ist Euch nach zahllosen Ausflügen mit den Helden der Generation Bump-Mapping entfallen, wie eigenständige Charaktere aussehen, dann folgt Captain Rainbow – er entführt Euch in eine groteske Welt voller kauziger Gesellen und schräger Typen. Habt Ihr Lust auf eine Reise ins Videospiel-Wunderland – dann holt Euch das Spiel "Captain Rainbow" von den "Chibi Robo"-Machern Skip (siehe Kästen).

## Koffer packen!

Das müsst Ihr für den digitalen Trip mitbringen: zirka 50 Euro für das Spiel, eine japanische Wii-Konsole und die Geduld, Euch während der ersten Spielstunde an den japanischen Schriftzeichen vorbeizukämpfen. Nur Mut, es lohnt sich – dahinter warten ein simples Spielprinzip und ein nette Geschichte: Unser Alter Ego Nick hat es auf ein Eiland voller verrückter Einwohner verschlagen. Einige davon kennt Ihr aus anderen Nintendo-Spielen: Comic-Soldaten aus "Battalion Wars" spielen Beach-Volleyball, "Punch-Out!!"-Boxer Little Mac sitzt fett und frustriert im Boxing herum. Eure Aufgabe ist es, die Probleme der anderen zu lösen. Stie-



Wii Zeigt mit der Remote (blauer Kreis) auf ein Objekt und drückt 'A', dann versucht Nick, mit dem Gegenstand zu interagieren.

felt also mit dem Stück des Nunchuk gemächlich durch die bunten Auen, freut Euch an der stilsicheren Comic-Optik und interagiert mit der Umgebung via Remote-Zeige-Funktion.

Anfangs fallen hauptsächlich Botengänge an, bald bereichert der Fund Eures Superheldengürtels das Spielerlebnis: Fortan genügt ein Knopfdruck und aus Nick wird der stählerne Captain Rainbow. Dank seiner Fähigkeiten steht Euch die ganze Insel offen – mit knalligen Superattacken (die Remote lange schütteln) räumt Ihr Hindernisse aus dem Weg. Beispielhaft für den Spielablauf ist unsere Begegnung

mit Eierspuckerin Birdo (bekannt aus "Super Mario Bros. 2" und Marios Sportspielen): Die rosa Dame wird von Robo-Polizist Mappo inhaftiert, weil sie die Frauenrollette benutzt hat. Mappos Vowurf: Er hält Birdo für einen Jungen. Um Birdos Unschuld zu beweisen, müsst Ihr zu ihrem Haus dackeln und ein vibrierendes Ding aus ihrem Bett holen. Das zeigt Ihr dann Mappo und schon ist bewiesen, dass Birdo ein Mädels ist.

Angesichts solch absurder Storys tritt das Spielziel oft in den Hintergrund: Habt Ihr 20 verstreute Sterne eingesammelt, könnt Ihr Euch selbst oder eine andere Figur von der Insel

retten: Schnappt den vom Himmel gefallenen Kometen und die auserwählte Figur, schlägt die Schattenschurken mit dem Kampf-Jo-Jo in die Flucht und flitzt zum Himmels-teleport. Doch Vorsicht: Wenn Ihr Euch selbst befreit, endet das Spiel.

Trotz zähem Beginn, manch endlosem Dialog und recht kleiner Spielwelt muss man "Captain Rainbow" einfach lieben – Humor, Design, Grafik und die Figuren sind toll. *ms*

Testmuster von Play-Asia.com



Wii Auf Knopfdruck wird aus Hänfling Nick der strahlende Captain Rainbow. Achtet dann auf die gelbe Leiste oben – geht die Energie zur Neige, fällt der Captain tot um.



Wii Bizarres Duell: Die wabernden Schattenwesen machen Ihr mit einem schick in Szene gesetzten Reaktionstest fertig.



Wii Roboter Mappo kennen Skip-Fans aus "Giftpia" (siehe kleines Bild rechts) – bringt ihm eine frische Batterie.

## SKIP – EINE VERRÜCKTE FIRMA

Viele Titel kann der Nintendo-nahe Entwickler Skip nicht vorweisen, dennoch gelten die stets kuriosen Spiele als echte Geheimtipps. Nach dem Japan-exklusiven GameCube-Titel "Giftpia" (Bild) begann die Arbeit an "Chibi Robo", das es sogar zu einem PAL-Release brachte. Trotz einiger spielerischer Mängel stapfte der kleine Roboter schnurstracks ins Herz geduldiger Spieler. GBA-Zockern spendierte Skip sieben ganz besondere Perlen – die minimalistische bitGenerations-Serie.



GC "Giftpia": "Animal Crossing" für Freaks.

Entwickler **Skip, Japan**  
Hersteller **Nintendo**  
D-Termin **nicht bekannt**

- » viele bekannte Helden spielen mit
- » Musik und Soundeffekte sind top
- » Japanisch-unkundige brauchen viel Geduld, können "Captain Rainbow" aber spielen

## SPIELSPASS

Singleplayer **8 von 10**  
Multiplayer **-**  
Grafik **8 von 10**  
Sound **9 von 10**

**77**

FAZIT » Ein herrlich verrücktes Spaßpaket bestehend aus toller Musik, süßer Optik und einem satten Schuss Skip-Idiotie.

# Initial D: Extreme Stage

PS3 Rennspiel



» Takumi Fujiwara und seine Freunde tauschen ihre Anime-Boliden aus der "Initial D"-TV-Serie gegen Polygon-Autos: "Initial D: Extreme Stage" ist die Umsetzung des Spielhallenraser "Arcade Stage 4" und erfindet das Genrerad wahrlich

nicht neu: Zwei PS-Cracks treten auf den kurvigen Bergstraßen Japans zum Duell an. Diese Renndisziplin heißt in der Fachsprache "Touge", inspiriert unter anderem Genkis "Kaido"-Serie und hielt auch in "Need for Speed Carbon" Einzug.

Die Steuerung der Nipponflitzer in "Initial D: Extreme Stage" ist äußerst sensibel – auch mit Logitechs Driving-Force-GT-Lenkrad küssen wir regelmäßig die Leitplanken. Die Entwickler waren sich dieses Mankos offensichtlich bewusst und brummen

Euch bei Kollisionen nur wenig Geschwindigkeitsverlust auf. Ärgerlich sind die ebenso durchschaubaren wie unfairen KI-Gegner: Wie von Zauberhand nehmen sie Euch jeweils auf den gleichen Kurspassagen wertvolle Meter ab. Warum "Initial D: Extreme Stage" trotz der unspektakulären Grafik und des geringen Umfangs reizvoll sein kann: weil der Duellcharakter der Rennen motiviert, Tuning Spaß bringt und die gezeichneten Fahrer Nipponcharme versprühen. **ms**

Testmuster von ACME - www.acme-online.nl



PS3 Der einzige Rundkurs im Spiel ist das optische Highlight – während auf den Bergstraßen nur Bäume und Sträucher an Euch vorbeirauschen, bekommt Ihr hier einige Dörfer zu Gesicht. Ein gesondertes Lob verdient die stets superflüssige Bildrate.

Entwickler **Sega Rosso, Japan**  
Hersteller **Sega**  
D-Termin **nicht geplant**

» witziger Manga-Charakter-Editor  
» treibender J-Pop-Soundtrack  
» kein Mehrspieler-Modus

## SPIELSPASS

Singleplayer **6 von 10**  
Multiplayer **-**  
Grafik **6 von 10**  
Sound **6 von 10**

**60**

**FAZIT** » Die Spielhallen-Umsetzung hinkt der Konkurrenz in puncto Grafik, Umfang und Steuerung hinterher, motiviert aber kurzfristig.

# From the Abyss

DS Action-Rollenspiel



» Sieht aus wie "Zelda", spielt sich wie "Champions of Norrath" – seit Ende August lädt "From the Abyss" in den USA Anhänger von Hack'n'Slay-RPGs zum Dungeon-Erkunden und Hochleveln ein. Das Königreich Rubenhaut ist in Bedrängnis: Durch das 'Abyss Gate' wurde einst eine Dämonen-Dimension versiegelt, nun steht das Tor jedoch sperrangelweit auf. Viele junge Helden kommen in die Königsstadt, um dem Bösen Einhalt zu gebieten – Ihr seid einer davon.

Zu Beginn legt Ihr Typ, Aussehen und Vorgeschichte Eures Charakters fest. Anschließend wird mit Dorfbesuchern geplaudert, im Shop eingekauft oder gleich das 'Abyss Gate' be-

treten, das zu den monsterverseuchten Dungeons führt. Nach Auswahl von Welt und Stage kämpft Ihr Euch, frei von Story- oder Rätselballast, durch namenlose Abschnitte, stets auf der Jagd nach Erfahrungspunkten und Items. Absolvierete Dungeon-Ebenen können erneut besucht werden – so erhöht Ihr Eure Statuswerte und die Siegchancen beim Endgegner. Gesammelte Items werden im Shop des Dorfes verhöbert oder im Hotel deponiert. Erreicht der Held eine neue Erfahrungsstufe, verbessert Ihr lediglich seine Werte – neue Fähigkeiten können nur von Gegnern absorbiert werden. Via Touchscreen werden die hübsch anzusehenden, aber dezent fummeligen Menüs



DS Auf den Spuren von Link: Schwertkämpfer legen mit den richtigen Waffenskills eine Wirbelattacke aufs Parkett – auch Gegnerdesign und Levelaufbau erinnern an Hyrule.

verwaltet und Items eingesetzt, was etwas Eingewöhnungszeit braucht.

"From the Abyss" ist keine anspruchsvolle Kost für RPG-Feinschmecker, sondern ein simpel gehaltenes Problemchen. Gerade "Zelda"-Fans finden dank des vertrauten Stils und der schnell begriffenen Handhabung einen guten Einstieg in die Welt der Hack'n'Slay-Rollenspiele. Mit zweitem DS und Modul kann man auch gemeinsam durch bereits besuchte Dungeons ziehen. **ma**

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

Entwickler **Sonic Powered, Japan**  
Hersteller **Akys Games**  
D-Termin **nicht bekannt**

» 8 Kapitel mit je 3 Stages und Bosskampf  
» Talente und Skills werden von Gegnern absorbiert  
» für Genre-Einsteiger geeignet

## SPIELSPASS

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

**72**

**FAZIT** » Aufleveln für zwischendurch: unkompliziertes Action-Rollenspiel, das auf Rätsel verzichtet – Profis fühlen sich unterfordert.



DS Praktisch: Durch die Heilfähigkeit seid Ihr nicht auf Tränke angewiesen.



DS Im Palast nehmt Ihr von der Prinzessin Aufträge und Belohnungen entgegen.





Arcade Die "Virtua Fighter 5 R"-Neulinge Jean (links) und Taka-Arashi im Duell.

# MAKOTO OSAKI

Über "Virtua Fighter 5 R", Ego-Shooter und Otakus – im Gespräch mit dem Entwicklungsleiter von Segas AM2-Studio.



**M!** Seit wann laufen die Arbeiten an "Virtua Fighter 5 R"?

Makoto Osaki: Seit "Virtua Fighter 5" erschienen ist. Wir haben die Revisionen 'A' und 'B' nur veröffentlicht, um das Interesse der Spieler an der Franchise zu erhalten, während wir schon an etwas Größerem gearbeitet haben.

**In "Virtua Fighter 5 R" feiert der Kämpfer Taka-Arashi aus "Virtua Fighter 3" sein Comeback. Wie kam es dazu?**

Ganz einfach: Die Fans wollten ihn zurück haben. Das ergab eine Umfrage auf vf.net, dem japanischen "Virtua Fighter"-Ranking-Netzwerk.

**Aber der Spielablauf von "Virtua Fighter 3" und "Virtua Fighter 5 R" unterscheidet sich doch stark und AM2-Präsident Hiroshi Kataoka sagte bislang, dass die Anpassung von Taka-Arashi zu kompliziert sei.**

Im Vergleich zu anderen Charakteren waren Takas Bewegungen

langsam, "Virtua Fighter 5" ist aber schneller als Teil 3. In "Virtua Fighter 5 R" haben wir ihn also schneller gemacht – trotzdem ist er immer noch ein gemächlicher Charakter. Dafür haben wir seine Movieliste verdoppelt und ihn weniger komplex gestaltet, so dass sein Kampfstil leichter zu erlernen ist als in Teil 3. Wir mussten unzählige Animationen für Taka und den Rest der Truppe von Grund auf neu erstellen. Anstatt "SoftImage 3D" benutzen wir jetzt "XSI" zum Rendern und Animieren; mit den neuen Tools und unserer gesammelten Erfahrung konnten wir Taka-Arashi in "Virtua Fighter 5 R" einbauen. Außerdem sehen die Animationen wenn Charaktere getroffen werden jetzt noch natürlicher aus.

**Jean ist der zweite Neuzugang. Wie gestaltete sich seine Entwicklung? Warum ein zweiter Charakter mit silberner Haarpracht?**

Jean ist der erste Charakter, der im traditionellen Karate-Stil kämpft. Es war komisch, dass "Tekken" seit Urzeiten einen Karateka unter den Kämpfern hatte, "Virtua Fighter" aber nicht. Deswegen desigten wir den halb japanischen, halb französischen Jean. Wir gestalten Charaktere immer so, dass Ihr den Typ sofort erkennt:

Name: **Makoto Osaki**  
Position: **Development Director AM2-Studio**  
bei Sega seit: **1993**

Softographie:

- » **Daytona USA** (Arcade, Saturn, DC)
- » **King of Route 66** (Arcade, Mega Drive, Saturn)
- » **Virtua Fighter Kids** (Arcade, Saturn)
- » **Daytona USA 2** (Arcade)
- » **Shenmue** (DC)
- » **Shenmue 2** (DC, Xbox)
- » **King of Route 66** (Arcade, PS2, Xbox)
- » **Outrun 2** (Arcade, PS2, Xbox)
- » **Virtua Fighter Quest** (PS2, GC)
- » **Virtua Fighter 5** (Arcade, PS3, 360)

## »Unser "Call of Duty 4"-Clan ist stark – einer der besten in Japan.«

Jeffry ist der starke Wrestler, Blaze das schnelle, nervige Ding (lacht). Die silbernen Haare werden von vielen Japanern als cool und extravagant empfunden. Uns fehlte einfach ein Charakter im Stile der Visual-Kei-Bewegung, die wegen vieler J-Rock-Bands gerade sehr populär ist.

### Wie wird bei den verschiedenen Revisionen des Spiels über das neue Balancing der Charaktere entschieden?

Bei jeder Revision arbeitet unser Motion Director und Top-Spieler Katagiri-san an der Spielbalance; jede Revision hat eine bestimmte Ausrichtung. Bisher war es eine milde Balance zwischen den Charakteren, aber für "Virtua Fighter 5 R" haben wir einen zerstörerischen Weg eingeschlagen: Jeder Charakter hat starke und heftige Attacks und das Potenzial, sehr viel Schaden anzurichten; im Vergleich zu den Vorgängern kann eine Runde sehr schnell vorbei sein.

### Also wieder mehr High-Damage-Combos – ähnlich den Episoden "Virtua Fighter 2 & 3"?

Eher wie in der ersten Version von "Virtua Fighter 4". Teil 2 war zu hart: Wer sich Akiras 'Tetsuzankou' eingefangen hatte, konnte die Runde abschreiben. Es gab Matches, die in drei Sekunden entschieden waren!

### Es gab im Internet Kritik zu einigen Items im Charakter-Editor, die angeblich zu lächerlich wären und nicht zu einem ersten Spiel wie "Virtua Fighter" passen würden...

(lacht) Darüber haben wir lange nachgedacht. In "Virtua Fighter 4" hatten wir diese peinlichen Items, die dem Charakter verpasst wurden, wenn er zu oft verloren hatte oder schlecht spielte. Die Items wurden schnell akzeptiert und die Spieler begannen, absichtlich zu verlieren, damit sie die Items bekommen. Am Anfang von "Virtua Fighter 5" gab es nur Items wie Frisuren, Make-Up & Co. – aber die Spieler wollten auffällige Sachen haben, also haben wir sie ihnen gegeben.

### Beat'em-Ups sind nicht so beliebt wie vor zehn Jahren. Sie werden immer komplexer und schrecken neue Spieler ab. Wie kann man diesem Trend entgegenwirken?

Als "Virtua Fighter" erschien, mutete es mit seinem Drei-Button-System viel simpler an als das sechs Knöpfe nutzende "Street Fighter 2". Aber im Laufe der nächsten 15 Jahre wurde "Virtua Fighter" zunehmend komplexer. Ich frage mich: Wenn Yu Suzuki, der Serien-Erfinder, heute ein Spiel unter den aktuellsten Bedingungen entwickeln würde, was wäre das dann für ein Spiel? Vielleicht eins mit einer alternativen Steuerung?

### Nun, sein Touchscreen-Beat'em-Up "Psy-Phi" wurde 2006 nach den Location-Tests eingestampft. Alternative Eingabemethoden scheinen nur im Heimkonsolenbereich erfolgreich zu sein.

Ehrlich gesagt ist das traditionelle Arcade-Format – Joystick und Buttons – das billigste für die Betreiber. Früher gab es viele Automaten mit Gimmicks wie Hydraulik-Sitzen wie bei "Space Harrier" oder "Outrun". Heute findet man solche Dinge fast nicht mehr, sie sind schlichtweg zu teuer. Über den Markt in Übersee brauchen wir gar nicht erst zu reden – der ist so gut wie tot. In den USA geht niemand mehr in Spielhallen, weil alle die Games zu Hause haben. In Japan stehen Arcades an Verkehrsknotenpunkten wie Bahnhöfen, so dass viele Menschen daran vorbeikommen. Also haben wir einen kleineren Markt, die Folge sind kleinere Budgets für die Entwicklung. Mit weniger Geld können wir Gimmicks und aufwändige Automaten nicht in großer Zahl herstellen. Das macht es schwer, alternative Eingabegeräte auf dem Markt zu positionieren.

### Wie stehen Sie denn generell zu einsteigerfreundlichen Beat'em-Ups wie der "Smash Brothers"-Serie?

Ich mag das Spiel und mein Sohn sitzt stundenlang davor. Es scheint aber eher zwischen den Genres zu stehen. Das Timing ist nicht so präzise und der Spielablauf nicht so komplex wie bei traditionellen Beat'em-Ups. Ich frage mich, ob das Spiel auch ohne die bekannten Charaktere so erfolgreich geworden wäre – ich denke nicht.

### In den letzten Jahren haben sich viele Dinge geändert. Vor einem Jahr besaßen in Japan nur Otakus eine PSP, aber auf unserem Weg hierher sahen wir viele Leute mit einer PSP in der U-Bahn. Eine Ahnung wieso?

Klar. "Monster Hunter" ist erschienen! (lacht) Der Titel hat sich über zwei Millionen Mal verkauft. Selbst hier bei Sega spielen viele der jüngeren Angestellten "Monster Hunter" in den Pausen. Ich denke, das ist ein Trend in Japan: Konkurrenzbetonte Spiele verlieren an Popularität, während kooperative Spiele immer beliebter werden.

### In einem früheren Interview haben Sie über Ihre Vorlieben für Ego-Shooter gesprochen. Spielen Sie die immer noch so gern?

Ja, sehr gerne! Ich spiele zurzeit jede Menge "Call of Duty 4". Unser Clan ist stark, einer der besten in Japan. Und ich stehe auf "Battlefield: Bad Company".

### Freuen Sie sich auch auf "Gears of War 2"?

Das kann ich nicht zu Hause spielen, ich habe doch Kinder – das ist viel zu brutal!

### Ego-Shooter haben es vielen japanischen Entwicklern angetan – bei den Spielern stellen sie aber nur ein Nischen-Genre dar...

Ich denke, das hat folgenden Grund: Ego-Shooter sind in anderen Märkten Vorzeigetitel, mit deren Hilfe neue Technologien gezeigt werden; in Japan sind das eher Beat'em-Ups und Rennspiele. Wir Entwickler wollen natürlich die neuen Technologien begutachten und spielen daher die neuesten Shooter. Vor allem "Call of Duty 4" ist extrem beeindruckend und hat stellenweise das Flair eines Arcade-Titels: Es ist schnell, bietet 60 Bilder pro Sekunde und fordert den Spieler. Einige Online-Features sind so gut, dass wir sie als Inspiration für "Virtua Fighter 5 R" genutzt haben.

### Manch traditionelle Sega-Marke wird aktuell im Westen fortgeführt: Sumo Digital hat zum Beispiel "Outrun 2" und "Virtua Tennis 3" portiert. Bei Sega ist eine Tendenz in der Entwicklung zu sehen: aus dem Osten in den Westen. Auch das neue "House of the Dead: Overkill" wird von einem englischen Team entwickelt. Wie fühlen Sie sich, wenn ihre Marken von fremden Entwicklern weitergeführt werden?

Ich glaube, dass wir die richtige Richtung eingeschlagen haben. All diese Marken sind erfolgreich im Westen. Jedes Team sollte versuchen, das Beste aus dem dort vorherrschenden Markt zu machen, indem es sich unsere Marken zu Nutze macht. Aber bei Euch in Deutschland sind die Gesetze echt hart. Wir haben da riesige Probleme, unsere Lightgun-Shooter zu vermarkten!

Das Interview führten Heidi Kemps und Hasan Ali Almaci.

»Der Arcade-Markt in Übersee ist so gut wie tot.«



# TECHNIK

## Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

### RGB oder nicht RGB?

In der Zeitschrift "Video" behauptet ein Leser, dass die PS3 kein vollwertiges RGB-Signal ausgibt, sondern nur ein YUV-Komponenten-Ausgang zur Verfügung steht. Diese Aussage wurde von der "Video"-Redaktion glatt bestätigt. Was sagt Ihr dazu?

Das ist ein Irrtum, da die PS3 durchaus RGB ausgibt – zumindest bei analoger 480i-/576i-Ausgabe über Scart-Kabel. Hardwareseitig ist der analoge Videoanschluss (AV Multi Out – 1) baugleich zur PS2. Allerdings sollte man darauf achten, dass die Scart-Strippe ein RGB-Signal liefert (z.B. das "Premium RGB Kabel" von Snakebyte für ca. 20 Euro). Entsprechend muss der Anschluss im PS3-Systemmenü konfiguriert werden (unter Anzeigeeinstellungen – 3).

Sollte sich die Fragestellung auf HDMI-Ausgabe beziehen, ist die Antwort der "Video" korrekt. Die PS3 gibt über HDMI (2) nur den YUV-Farbraum aus und kein RGB – die meisten HDTVs funktionieren damit problemlos.



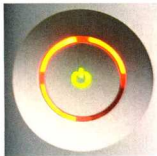
Noch was: Ich würde gerne wissen, ob die PS3 und die Xbox 360 tatsächlich 1080p bei Spielen ausgeben können? Auf Xbox-360-Spielverpackungen ist 1080p zu lesen. Oder ist das nur Upscaling? Sieht 1080p per Upscaling besser aus als richtiges 720p?

Alois aus Wien, via E-Mail

Die Xbox 360 kann alle Spiele titel auf 1080p bzw. 1080i skalieren, wenn im Systemmenü die Auflösung entsprechend eingestellt ist. Dennoch werden die meisten Xbox-360-Spiele auf Basis von 720p berechnet. Optisch bringt die hochskalierte Auflösung deshalb kaum Vorteile. Die PS3 unterstützt dagegen kein Upscaling. Meist muss man mit 720p auskommen, unabhängig von der im Systemmenü eingestellten Auflösung. Nur wenige Spiele wie "Gran Turismo 5 Prologue" liefern 1080p.



### 3 rote Lämpchen



Meine Xbox 360 hat's nun auch erwischt. Drei rote Lämpchen kündigen vom 'Ring of Death'. Wie passiert denn so etwas und was mache ich jetzt?

Jürgen Wiedemann, via E-Mail

Beim 'Ring of Death' – drei rote, blinkende LEDs an der Xbox 360 – handelt es sich oft um ein

Überhitzungsproblem, das Microsoft scheinbar mit den neuen Xbox-360-Modellen in den Griff bekommen hat. Dennoch: Der 'Ring of Death' ist ein Hardwaredefekt, bei dem nur das Einschicken an Microsoft hilft. Unter der Tel.-Nr. 0800/1812968 erfahrt Ihr alles Wissenswerte – auch zum Thema Versand. Wichtig: Die Garantiezeit für solche Fälle wurde von Microsoft auf drei Jahre verlängert. Unter [www.xbox.com/de-DE/support/](http://www.xbox.com/de-DE/support/) könnt Ihr sogar den aktuellen Reparaturstatus abrufen. Normalerweise dauert der kostenlose Austausch ein bis zwei Wochen.

### DR. M! GLOSSAR

**1080i / 1080p** • HDTV-Auflösungen mit 1920 x 1080 Pixeln und Halb- bzw. Vollbildarstellung.

**720p** • HDTV-Auflösung mit 1280 x 720 Pixeln und Vollbildarstellung.

**RGB** • Analoges Videosignal, das die Farbkanäle Rot, Grün und Blau einzeln überträgt – per Scart oder VGA.

**ROD** • Kurzform für 'Ring of Death' – dem häufigsten Hardwaredefekt der Xbox 360.

**SCART** • Europäischer Standard für Audio-/Video-Steckerverbindungen, die den RGB-Standard unterstützt.

**UPSCALING** • Englisch für Hochskalieren. Das Eingangssignal wird mittels

mathematischer Algorithmen in ein höheres Ausgabesignal umgewandelt (z.B. von 480p auf 1080p).

**YUV** • Analoges Videosignal mit vergleichbarer Qualität zu RGB. Die Übertragung erfolgt via Komponenten-Verbindung (Dreifach-Cinch-Stecker).

### BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH  
Dr. M!

Wallbergstraße 10

86415 Mering

ODER DIGITAL:

leserpost@maniac.de





Auf der Games Convention hinter verschlossenen Türen spielbar: die Unterwasser-Demo von Crytek.

# Spiel-Film

VR Space Theatres – das Kino wird zum 3D-Spielplatz.

Ein klassischer Filmabend sieht meist so aus: Man trifft sich mit Freunden, gönnt sich eine Eintrittskarte im nahegelegenen Kino und lehnt sich zurück. Die einzige Aktivität ist das Kauen von Popcorn und das Schlürfen des übergroßen Softdrinks.

„VR Space Theatres“ will das grundlegend ändern und den Kinobesucher zum Akteur, Kameramann und Regisseur machen. Erste Versuche in den USA, wo alle Besucher mit Handbewegungen eine Spielfigur steuern, wurden begeistert aufgenommen. Schlummert hier verborgenes Potenzial?

Das Konzept des Space Theatres geht noch weiter und will den 'Spiel-Film' etablieren. Dazu wird der Kinogänger mit Gamepad und 3D-Brille ausgestattet. So eröffnen sich nicht nur faszinierende Welten, sondern auch die Einflussnahme auf die Show. Ein Moderator leitet die 45-minütige Vorstellung und hilft den Leuten bei der Interaktion. In einer kurzen Ein-



Erste Experimente mit interaktiven Kinovorführungen wurden zumindest in den USA begeistert aufgenommen.



Das Spiel-Kino im Überblick: Mit Gamepad und Touchscreen lenkt das Publikum das Geschehen auf der Leinwand. Ein 3D-Projektor samt Brillen vermittelt räumliche Spieleindrücke.

führung macht sich das Publikum mit dem Gamepad und der Steuerung vertraut. Dann kann die Meute aufgeteilt werden: Eine Gruppe lenkt den Helden, eine andere manipuliert die Kameraperspektive. Zusätzlich steht jedem ein Touchscreen zur Verfügung, um weitere Aufgaben zu lösen oder gegeneinander zu spielen. Wie beim Videogame zu Hause verläuft jede Vorführung anders. Ein wichtiger Punkt ist die soziale Interaktion: Bei den bisherigen Test-Screenings agierte das Publikum nach Eingewöhnung tatsächlich wie eine Einheit. Das gemeinsame Erlebnis steht im Vordergrund, die Leute werden emotional gebunden und verbleiben nicht in der Beobachterrolle. Als Zielgruppe wurden in Deutschland 6,6 Millionen Besucher für dieses Konzept ausgemacht.

Technisch basiert das Kinoerlebnis auf der Grafikpower der CryEngine 2, was eindrucksvolle Echtzeit-Kulissen ermöglicht. Im Hintergrund werkelt eine Render-Workstation samt Server, um die Steuereingaben des Publikums umzusetzen. Die Kinohäuser müssen zusätzlich mit stereoskopischen Digitalprojektoren und speziellen Sitzen samt Bildschirm, 3D-Brille und Controller ausgestattet

werden (siehe oben). Die Höhe der Umbaukosten ist zurzeit noch Verlussache, diverse Finanzierungsmodelle sind allerdings geplant. Die Hardware kann natürlich auch für digitale Kinofilme in 2D und 3D genutzt werden. LucasArts hat bereits Interesse bekundet – schließlich ist ein 3D-„Star Wars“ schon länger in Planung. Daneben wurden bereits Partner wie AMD und Logitech ins Boot geholt. Spiele-Entwickler sollen künftig für Nachschub an Inhalten sorgen, doch abgesehen von einer Unterwasser-Demo war auf der Games Convention nichts zu sehen. Im Oktober laufen erste Tests im CineStar-Multiplex in Berlin. Weltweite Publikumspremierer folgen 2009. ts

# PS3 als TV-Center

Mehr Speicher und mehr Unterhaltung: Rüstet Eure PS3 zur Multimediazentrale auf!

»Play-TV« soll die PlayStation 3 zur ultimativen TV-Station machen, die DVB-T-Receiver und digitalen Videorekorder vereint. Aber klappt das wirklich so elegant, wie es Sony verspricht? M! hat alle Funktionen der Multimedia-Kombination ausprobiert. Dabei schränkt Euch nur der vorhandene Festplattenspeicher ein, denn Play-TV und TV-Aufnahmen müssen sich den Platz mit Spielständen, Installationsdaten und Downloads teilen. Am 31. Oktober will Sony neue PS3-Modelle mit bis zu 160 GB Festplattenspeicher in den Handel bringen. Müssen Video-Fans eine neue Konsole kaufen? Nein, denn die Festplatte der PS3 lässt sich ohne Garantieverlust austauschen (siehe Kasten unten).

## Leichter Einstieg?

Während der Installation von Play-TV auf der PS3-Festplatte veranschaulicht ein Videoclip, wie unkompliziert

der Einstieg in die TV-Anwendung ist – man verbindet den beiliegenden DVB-T-Receiver mit Antenne und PS3 und startet die Software. Das gilt aber nur für PS3-Besitzer in Ballungsräumen, in denen selbst Zimmerantennen DVB-T empfangen können. In weiten Gebieten Deutschlands lässt sich DVB-T dagegen nur mittels Dach- bzw. spezieller DVB-T-Außenantenne (mit Signalverstärker) empfangen. Letztere müsst Ihr an die Außenwand des Hauses, z.B. neben ein Fenster, schrauben. Wer in einem Mietshaus mit Kabel- oder Satellitenanschluss wohnt, muss sich vorher mit dem Vermieter über die Installation einigen – solche Fragen solltet Ihr klären, bevor Ihr 100 Euro in Play-TV investiert.

## Management

Sobald der Empfang klappt, ist die Bedienung von Play-TV kinderleicht: Zu Beginn trifft Ihr die wichtige Entscheidung, ob Play-TV auch im Hintergrund arbeiten soll. Dann starten Aufnahmen auch, wenn Ihr gerade zockt – das kann in ruckelnden

Spielen resultieren. Im Hauptmenü wechselt Ihr zwischen Live-Zapping, dem elektronischen Programmguide (EPG) und der 'Liste', in der Ihr TV-



Exportiert Eure Aufzeichnungen: In der 'Liste' lassen sich alle Videos in den Video-Ordner verschieben...



...dann erscheinen sie im PS3-Menü. Von dort aus dürft Ihr sie auf ein externes Speichergerät kopieren.



Mit einem MKV-Werkzeug wie "StaxRip" könnt Ihr die Aufzeichnungen auf dem PC bearbeiten.

## Festplatten-Wechsel in drei Schritten

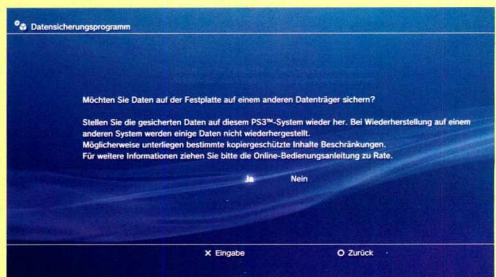
### 1. Vorbereitungen

Bevor Ihr der PS3-Festplatte auf den Leib rückt, müsst Ihr eine Datensicherung durchführen: Schließlich lagern auf der HDD Spielstände, Designs und Einstellungen, die Ihr nach dem Einbau der neuen Festplatte wieder nutzen wollt. Die Datensicherung erfolgt mit Memory Stick, USB-Stick oder externer USB-Festplatte – wir empfehlen mindestens 2 GB Kapazität. Um Platz zu sparen, löscht Ihr alle unwichtigen Daten von der PS3-Festplatte: Mit dem Spielstän-den-Dienstprogramm (unter 'Spiel' im PS3-Systemmenü) beseitigt Ihr unnötige Installationsdaten sowie Spiele und Demos aus dem PSN-Shop, denn dort lässt sich bereits gekaufte Software problemlos er-

neut installieren. Dann verschiebt Ihr Musikdateien, Bilder und Videos auf das angestöpselte Speichermedium. Startet in den System-Einstellungen das Datensicherungsprogramm und kopiert mit der Option 'Sichern' alle verbleibenden Daten darauf.

### 2. Der HDD-Wechsel

Die Festplatte muss spezielle Anforderungen erfüllen, achtet beim Kauf auf folgende Details: In die PS3 passen lediglich 2,5-Zoll-Festplatten (für Laptops) mit S-ATA-Anschluss, zudem darf sie nicht höher als 9,5 mm sein – es gibt auch Exemplare mit über 12 mm Höhe. Damit sie nicht überhitzt, muss die Geschwindigkeit 5.400 rpm ("revolutions per minute", zu



Bestätigt die Datensicherung und wählt die Speicherkarte: Falls ihr Speicherplatz nicht ausreicht, müsst Ihr Daten von der PS3-Festplatte löschen oder auslagern.

deutsch: "Umdrehungen pro Minute") betragen. Aktuelle Festplatten mit diesen Spezifikationen verfügen über bis zu 320 GB Speicher. Die HDD der PS3 lässt sich ohne Öffnen des Gehäuses wechseln: Wenn Ihr die

PS3 quer hinlegt, findet Ihr an der Unterseite eine Plastikklappe. Diese lässt sich mit einem spitzen Gegenstand (z.B. Messer) leicht aus dem Gehäuse ziehen. Darunter befindet sich eine Metallschublade, die durch



Play-TV installiert sich auf der Festplatte und erscheint im PS3-Menü unter dem neuen Icon TV.



Zweckmäßig: Im Hauptmenü von Play-TV wählt man zwischen Verwaltungsfunktionen und Live-TV.

Aufnahmen verwaltet. Außerdem darf man mittels Suchfunktion Sendungen aufspüren und via Zeitplaner Aufnahmen programmieren. Per Tastendruck zeichnet Ihr auch spontan auf. Da Play-TV einen sogenannten "Twinreceiver" besitzt, dürft Ihr eine Sendung aufzeichnen und gleichzeitig eine zweite betrachten.

In der Liste lassen sich Eure Aufnahmen nach Daten und mit Vorschaubild verwalten, außerdem entdeckt Ihr hier eine mächtige Funktion. Im Optionsmenü könnt Ihr jede Aufnahme in den Video-Ordner verschieben. Weil diese aber nur Dateien bis zwei Gigabyte fassen (dank FAT16-Formatierung), müsst Ihr bei Filmen mit Überlänge selbst einen Schnitt vornehmen – z.B. in Werbepausen oder bei Schwarzbildern. Der benötigte Speicherplatz variiert je nach Sender und Sendung, achtet auf die Anzeige. Schließlich könnt Ihr Eure Aufnahmen auf den PC übernehmen und dort bearbeiten. Play-TV ist zudem kompatibel mit der Remote-Funktion: Per Wi-Fi oder übers Internet habt Ihr also auch mit der PSP volle Kontrolle über das TV-Management.



Je nach Signal: Der elektronische Programmguide empfängt mitunter nur Informationen über die kommenden zwei Sendungen.

### INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
K-Lite Codec Pack	<a href="http://k-lite-codec-pack.softonic.de/">http://k-lite-codec-pack.softonic.de/</a>
Matroska Splitter	<a href="http://haali.cs.msu.ru/mkv/">http://haali.cs.msu.ru/mkv/</a>
StaxRip	<a href="http://www.planetdVB.net/staxrip/">www.planetdVB.net/staxrip/</a>
TS-Muxer	<a href="http://www.videohelp.com/tools/tsMuxeR">www.videohelp.com/tools/tsMuxeR</a>

### Bearbeiten und tauschen

Dank Exportfunktion bringt Ihr Eure TV-Aufnahmen auf den PC: Kopiert sie einfach auf einen Mem- oder USB-Stick. Play-TV zeichnet Bild- und Tonsignale im Originalformat auf und sichert sie in einer M2TS-Datei. Dabei werden auch alternative Tonspuren berücksichtigt. DVB-T-Sender benutzen MPEG2-Video und MP2-Audio – laut Sony soll Play-TV aber bereits

für HDTV-Formate gerüstet sein. Damit Ihr Eure Videos bearbeiten könnt, müsst Ihr sie ins MKV-Format wandeln: Das gelingt mit dem simplen PC-Tool "DSMux.exe", das Ihr im Installationsordner des "Matroska Splitter" findet. Anschließend könnt Ihr mit Recording-Software wie "StaxRip" Eure Aufzeichnung bearbeiten – schneidet eventuelle Balken weg, variiert die Auflösung und spart

mit dem AVC-Codec massig Speicher. Wer AVC-Videos auch auf dem PC betrachten will, benötigt das "K-Lite Codec Pack". Wie's im Detail funktioniert, verraten wir in den nächsten M!-Ausgaben. Nach der Bearbeitung wandelt Ihr das fertige MKV-Video mittels "TS-Muxer" zurück ins PS3-kompatible M2TS-Format. Alle PC-Werkzeuge sind kostenlos, Ihr könnt also umgehend loslegen. oe



Mit einer Außenantenne (ca. 35 Euro) kann Play-TV in Deutschland DVB-T finden.

DVB-T empfängt Ihr mit dem beiliegenden Tuner.



Öffnet die Plastikklappe an der Unterseite der PS3, entfernt die blaue Schraube: Die die Schublade zieht Ihr erst nach rechts, dann aus dem Gehäuse.

eine blaue Kreuzschlitzschraube gesichert ist. Lockert diese vorsichtig mit einer Flachzange und entfernt sie mit dem Kreuzschraubenzieher. Anschließend lässt sich die HDD-Schublade herausnehmen: Zieht sie nach

rechts und dann aus dem Gehäuse. Entfernt die alte Festplatte mit vier Schrauben und ersetzt sie durch die Neue. Anschließend steckt Ihr die HDD-Schublade ins Gehäuse, befestigt sie mit der blauen Schraube.



Nach dem Einbau folgt die Software-mäßige Installation: Wählt im Formatierungs-Dienstprogramm die Funktion 'Festplatte formatieren' und folgt den Anweisungen.

### 3. Backup aufspielen

Die neue Festplatte ist nun bereit für Eure Daten: Schaltet die PS3 an und wählt in den System-Einstellungen das Formatierungs-Dienstprogramm. Klickt 'Festplatte formatieren' und

bestätigt. Anschließend klickt Ihr im Datensicherungsprogramm die Funktion 'Wiederherstellen'. Wer online Software gekauft hat, findet diese im PSN-Shop unter 'Downloads', installiert sie einfach erneut.

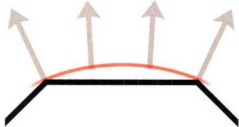


# Shader

Wenn Programmierer zu Künstlern werden

» Sagt selbst – ist dieses Szenario oben nicht wunderschön? Dies ist nicht das Werk eines Malers, sondern eines Programmierers. Auch als solcher kann man künstlerisch tätig werden – statt Pinsel und Farbe heißen die Werkzeuge dann Shader. Doch was genau verbirgt sich dahinter und wie funktionieren sie?

Shader sind Programme, die durch Berechnungen eines 3D-Szenarios ein sichtbares Pixelbild erzeugen. Durch Veränderung der Geometrie und das Erstellen von Farben werden aus Drahtgittermodellen solch schöne Bilder. Wie dies im Genauen geschieht, können wir uns an einer Schattenerstellung mit dem Phong-Shader ansehen. Für Schatten braucht man Licht und Körper. Letzterer ist in der Urform ein Drahtgitternetz aus kleinen Dreiecken – den Polygonen. An den Eckpunkten eines Polygons wird eine Normale erstellt. Diese muss man sich als einen Pfeil vorstellen, der vom Körper weg zeigt. Aus den Winkeln dieser Pfeile berechnen sich weitere Pfeile entlang der Kanten (Bild unten). Die Anzahl richtet sich nach der nötigen Menge an Pixeln, die das Polygon darstellen sollen. Durch den Winkel zwischen diesen Normalen und dem auftreffenden Lichtstrahl ermittelt

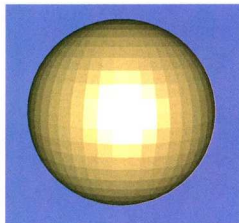


Durch die vielen erstellten Normalen (Pfeile) wird via Phong-Shader eine runde Oberfläche generiert.

so der Helligkeitswert. So entsteht ein Körper mit einem weichem, stufenlosen Schatten, dessen Kontur noch die Polygone erkennen lassen. Heute gibt es unzählige Arten und Anwendungsbereiche von Shadern. Durch die Kombination von spezialisierten Berechnungen können fotorealistische Bilder entstehen wie das Bild oben aus dem PC-Spiel "Crysis".

Um Zeit zu sparen, werden diese Berechnungen von Spezialchips der Grafikkarten erledigt, die ebenfalls Shader heißen. Sie bearbeiten diese separat, um die CPU zu entlasten. Die verschiedenen Hardware-Shader teilen sich die Bearbeitung in bestimmter Reihenfolge auf.

- » **Erst erstellt der Vertex-Shader Lichtberechnungen und eventuelle Transformationen.**
- » **Falls vorhanden, fügt der Geometry-Shader neue primitive Körper wie Linien oder Punkte hinzu.**
- » **Aus diesen Geometrie-Daten erstellt der Pixel-Shader die Farben.**
- » **Zum Schluss wird die Sichtbarkeit der Farben ermittelt.**



Im Gegensatz zum Flat-Shading (links) kann der Phong-Shader (rechts) durch stufenlose Schattenberechnung des Körpers runde Flächen simulieren.



Das Spiel "XIII" (PS2, Xbox, GameCube) benutzt einen sogenannten Toon-Shader, der die gesamte Geometrie Comic-artig darstellt. Dazu kommen harte Licht-/Schattenkanten sowie schwarze Konturen zum Einsatz.

Neuerdings existiert auch eine einzige Recheneinheit, die alle Varianten vereint. Bei diesem sogenannten Unified-Shader entscheidet der Grafiktreiber jedes Mal neu, welcher Teilbereich welche Arbeit des momentan zu berechnenden Modells übernimmt.

## REINHOLD BARTELS



Der Verfasser ist Diplom-Grafik-Designer, Brettspiellautor und zertifizierter Gamedesigner der Games Academy.

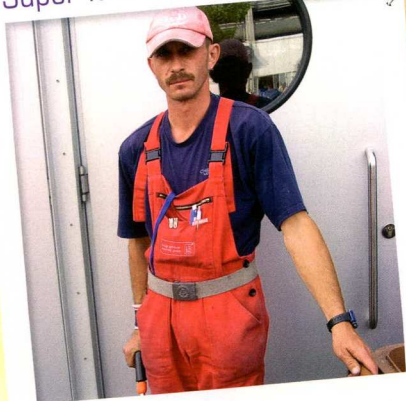
IN ZUSAMMENARBEIT MIT

**GAMES ACADEMY**  
www.gamesacademy.de

# Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

## Super Mario am Ende!



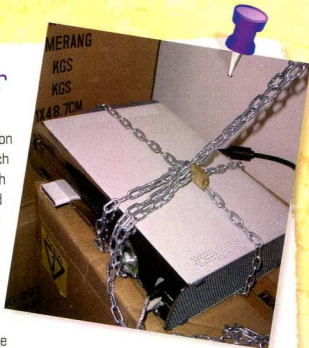
23. August

Nintendos aktueller Casual-Kurs zieht erste Konsequenzen nach sich: Der langjährige Klempner-Star Mario wurde entlassen! Deshalb versucht das sichtlich abgemagerte Maskottchen von Big N zurzeit, sich als Müllmann auf der Leipziger Spielemesse über Wasser zu halten. Den traurigen Abstieg Spielermesse über Wasser zu halten. Den traurigen Abstieg des ehemaligen Superstars beobachtete Michael, als er mit einigen Lesern nachmittags vor der Halle saß.

## K.o. für Langfinger

21. August

Wer uns auf der Games Convention 2008 besucht hat, dem ist vermutlich nicht entgangen, dass wir eine ziemlich coole Weltpremiere an unserem Stand hatten – eine spielbare Version von "Street Fighter IV." Was Ihr aber nicht gesehen habt, war die Panzerknacker-sichere Vertäuung der Xbox-360-Konsole hinter den Kulissen. Streng nach den Auflagen des Herstellers Capcom beschützten wir die Festplatte inklusive installierter "Street Fighter IV"-Version mit Leib und Leben... sowie mit Eisenketten samt Vorhängeschloss.



## Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



Die US-Version von "Fahrenheit" trug den Namen "Indigo Prophecy" und wurde um eine Nackt- und zwei Sexszenen erleichtert, um die "Mature"-Freigabe zu erhalten. Nordamerikanische PC-Besitzer umgehen diese Schmitze mit der Directors-Cut-Version – diese ist für 'Adults only'.

## Super Mario Trash Bros.

8. September

Gute Freunde begleitet man auch durch ihre dunkelsten Stunden. Und da André ein streitbares Verhältnis zu seinem Lieblingsklempner hegt (le), befreite er die DVD-Box mit Lieblingsklempner aus der Media-Markt-Grabbelkiste. Seit-her kriselt es in der einst perfekten Beziehung: Während die Zeichentrickfolgen noch einen Funken Charme versprühen, sind die Realfilm-Einlegen mit Lou Albano und Danny Wells unterirdisch. Bei Telefonen, die in Pizzen eingerollt sind, hört's einfach auf...



## Die zarteste Versuchung

23. August



Wenn auf Messen etwas zu kurz kommt, dann ist es das Essen. Als MI-Redakteur hetzt man mit dem Magen in den Kniekehlen von einem Termin zum nächsten. Hätte man zwischendurch mal Zeit zum Futtern, liegt der Geldbeutel mit Sicherheit ein paar Hallen weiter am Stand. Nur gut, dass wir Fans wie Diego, Fabio und Christian (v.l.n.r.) haben, die uns mit dem ultimativen Energielieferanten versorgten: Snakes Calorie-Mate-Riegel schmecken gleich noch mal so gut, wenn sie von Hideo Kojima signiert wurden. Fehlt nur ein Getränk zum Runterspülen des Staubkuchens!

## Jan in Japan

1. September



Nach einem Jahr voller Tests, Previews, Import-Berichte und der ein oder anderen Nacht, die er mit dem Internetauftritt unseres Schwesternmagazins *audiovision* verbracht hat, kehrt Jan der MI-Redaktion den Rücken... und macht sich auf ins gelobte Land: Ab dieser Ausgabe berichtet der Beat'em-Up-Experte für uns aus Japan. Praktisch, dass Jan rein zufällig die Landessprache beherrscht und nahe der Hauptstadt Tokio wohnt – freut Euch auf exklusive Artikel über Arcade-Neuheiten oder japanische Hausmessen, Interviews mit Entwicklergrößen und vieles mehr: Wir vermissen unseren sympathischen Kollegen und wünschen ihm ganz viel Glück in Fernost!

## Ein Neuling spricht

► Euer Magazin ist echt klasse, leider habe ich es erst vor vier Monaten im Zeitschriftenregal entdeckt. Weil es bei der Screenfun und ein paar angestaubten Heften lag, dachte ich, es wäre irgendwie etwas für Kids, bis ich zum ersten Mal reingeschaut habe. Überhaupt wage ich manchmal die Urteilsfähigkeit der Mitte-50-Lottoladen-Verkäuferinnen anzuzweifeln, da stehen hunderte Rätselhefte und Klatschzeitungen in den Regalen und vielleicht gerade mal die Computer Bild Spies, aber bloß keine Konsolenmagazine – es könnte ja was über die bösen "Killerspiele" drinstecken.

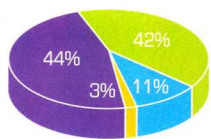
1. In Eurer letzten Ausgabe hattet Ihr einen Artikel über "Resistance 2". Der war informativ, aber mich störte der Anfang: "Langsam aber sicher kommen die PS3-exklusiven Softwarehits in Sicht." Das ist jetzt nicht explizit gegen Euer Magazin gerichtet, aber es hat für mich den Anschein, als ob die PS3-Hardware dauernd belobigt wird. Ihr müsst schon zugeben, dass die Xbox 360 zumindest in Sachen Spiele der PlayStation 3 in nichts nachsteht. Warum wird die Microsoft-Konsole nicht auch mal hervorgehoben, so nach dem Motto "Da zeigt die Hardware aber, was sie drauf hat"? So etwas höre ich immer nur bei der PS3.

## MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf [www.maniac.de](http://www.maniac.de) nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

**Köln oder Leipzig? Wo sollte 2009 Europas größte Spielemesse stattfinden?**

- A** Leipzig!
- B** Köln!
- C** Die Location ist mir schnuppe!
- D** In beiden Städten!



Du hast die zitierte Bemerkung wahrscheinlich missverstanden: Die ist nicht gegen die Xbox 360 gerichtet. Schließlich bedeutet unsere Aussage doch, dass die PS3-exklusiven Topitel erst jetzt in größeren Stückzahlen auflaufen. Bei der Xbox 360 ist das schon lange der Fall, so dass man eben nicht mehr ständig darauf hinweisen muss.

2. Meine Xbox 360 tut sich mit dem Hochfahren schwer. Der X-Ball kommt angefliegen (in der Anfangssequenz) und während der Animation wird der Bildschirm schwarz. Kurz darauf versucht die Konsole erneut hochzufahren und scheitert, und so weiter. Kennt Ihr das?

Das kennen sehr viele Besitzer des Geräts, normalerweise folgt kurz darauf der unruhliche 'Ring of Death'. Ehrlich gesagt wundern wir uns, dass Deine Konsole den noch nicht anzuzeigen scheint, wenn schon solche Symptome auftreten.

3. Ich habe nur die letzte "Hall of Shame" gesehen, würde aber auch gerne alle anderen begutachten. Vielleicht bringt Ihr mal eine DVD damit heraus?

So skurril Michaels Touren durch die Abgründe der Konsolenwelt auch waren, eine solche DVD-Produktion würde sich finanziell nicht lohnen. Aber schau doch mal regelmäßig auf unserer Webseite [www.maniac.de](http://www.maniac.de) vorbei, dort findest Du schon jetzt ein paar Episoden.

4. Ich habe in einem anderen Magazin etwas über ein generelles Shooter-Verbot gelesen und würde gern mehr darüber erfahren. Die Gesetze sollen verschärft worden sein. Das wäre doch die Gaming-Apokalypse. Nicht auszudenken, wie viel Kunst und jahrelange Arbeit dadurch verloren gehen würden. Das wäre eine der Sachen, gegen die ich auf der Straße protestieren könnte. Wisst Ihr etwas darüber?

Roman Hoehne, via E-Mail

Dieses Thema wird ständig wieder aufgekocht und es ist nie einfach zu sagen, ob sich wirklich etwas verändern wird und in welcher Form. Das jüngste Jugendschutz-Update hat uns vor allem das neue große USK-Wappen beschert. Außerdem führt

es dazu, dass einige Titel nicht mehr offiziell veröffentlicht werden. Durch die EU und Internet-Shops ist der Kauf für volljährige Zocker aber in der Regel ohne Probleme möglich.

## Echter Dienst am Kunden

► Ich lese die MANIAC seit der Erstausgabe. Jetzt ist die Zeit gekommen, mich zum ersten Mal mit einem Leserbrief zu melden – und zwar wegen einer höchst lobenswerten und kundenfreundlichen Einstellung von Nintendo. Da ich seit 20 Jahren Zocker bin, haben sich im Laufe der Zeit einige Konsolen angesammelt, darunter auch mehrere NES-Geräte, die mit der Zeit unbrauchbar geworden sind. Nun habe ich bei Nintendo Österreich angefragt, ob die vielleicht noch repariert werden. Ich erhielt die Aufforderung, die Konsolen inklusive Fehlerbeschreibung einzuschicken, und zwar unfrei! Nach wenigen Tagen bekam ich einen (sehr fairen) Kostenvorschlag und kurz nach meinem Einverständnis zur Reparatur trudelte das Paket mit den zwei NES-Konsolen wieder ein. Und was soll ich sagen? Die Geräte funktionieren nicht nur wie am ersten Tag, Nintendo hat auch alle Anschlüsse und das Gehäuse gesäubert, so dass sie jetzt aussehen wie neu. Das Ganze hat gerade einmal lumpige 33 Euro gekostet. Ihr könnt Euch sicher vorstellen, wie groß meine Freude darüber ist, meine ganzen NES-Klassiker wieder spielen zu können. Diese herausragende Kundenfreundlichkeit seitens Nintendo kann man gar nicht genug loben. Jede andere Firma würde die Bitte um Reparatur eines fast 20 Jahre alten Produktes schlicht ignorieren. Hier können sich sämtliche Mitbewerber eine Scheibe abschneiden. Heutzutage überwiegen die negativen Meldungen über den Kundenservice der verschiedenen Firmen. Doch man sieht: Es geht auch anders!

Alexander Haller, via E-Mail

Mit neuen Spielen für die Stammkundschaft mag Nintendo inzwischen knausern, doch in Sachen Service sind sie in der Tat vorbildlich. Ob Sony und Microsoft eines Tages ähnlich kulant agieren werden, muss sich erst noch zeigen: Schließlich gibt

es deren Konsolen längst noch keine 20 Jahre...

## M! oder nicht M?

► Ich habe das aktuelle Heft noch nicht durch, aber da liest man nebenbei "Aus MANIAC wird M! Games"... Ist das ein Witz oder Euer Ernst? Ihr könnt doch nicht die gute alte MANIAC einfach umbenennen? Also nein... Das könnt Ihr doch wirklich nicht machen nach all den Jahren? Habt Ihr Euch das ausgedacht oder würdet ihr von Cybermedia dazu gezwungen? Oder ist es doch nur ein Witz?? Naja, macht ja nichts, MANIAC wird im Volksmunde noch sehr, sehr lange MANIAC bleiben, auch wenn M! Games drauf steht. Ihr Redakteure, und Eure gewohnte Qualität und Eure tollen Artikel und Spieltests werden ja bleiben... Aber im Ernst, mich wundert es sehr, wie es zu dem Namenswechsel gekommen ist (und wer sich den neuen Namen ausgedacht hat).

Stefan, via E-Mail

► Irgendwann verliere ich den Verstand. Irgendwer hat ihn schon verloren. Ich kenne seinen Namen nicht, ich weiß nicht, wer er ist. Gesichert aber ist, dass er von Sinnen ist (hey, that's rhyming!). Folks, die Rede ist von dem unglückseligen Menschen, in dessen Gehirn das Neoplasma gewuchert ist, das da heißt: M! Das markante MANIAC wird ersetzt durch ein mondscheinprinzessinnenhaftes M! mit dem inflationären Zusatz "Games". Da rettet auch das Ausrufezeichen nichts. M! für "Magersüchtig!?! M! = "Mediocre!?! Oder "MAD!?!? Letzteres wohl nicht. "MAD" ist ja schon vergeben. An eine ihrer eigenen Tradition bewusste Zeitschrift, die niemals auch nur daran dachte, ihr unverwechslbares, zur Ikone gewordenes, aufzuerstige prägnante "MAD" durch M! zu ersetzen. Oder

## UPDATES & ERRATA

ERRATA: Hoppla, da ist Ulrich über seine nicht gerade ausgeprägten japanisch-Kenntnisse gestolpert. Entgegen seiner Behauptung im "Rhythm Tengoku Gold"-Imporrttest ist es sehr wohl möglich, die Übungstutorials zu überspringen – der entsprechend beschriftete Button ist aber auch klein... Das reduziert den Frust der Wiederholungen, macht das Spiel aber nicht entscheidend besser. Die Wertung bleibt daher, wie sie ist.

## BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH

MAILIAC

Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:

leserpost@maniac.de

durch "Moonshine Princess". Noch MAN!ACs, warum tut ihr das? Wollt ihr Eure alten Fans vergraulen? Warum mögt ihr sie nicht? Schämt ihr Euch ihrer, weil sie alt und gebrechlich geworden sind? Glaubt ihr, statt auf sie müsse auf Biegen und Brechen auf die neue Generation gesetzt werden? Auf die Generation "Muskelatrophie!", "Mindless!" oder "Milchbubi!?" Neoplasmen sind im Allgemeinen schwer zu bekämpfen. Ihr müsst daher jetzt Euer Bestes geben, Noch-MAN!ACs! Als erste Maßnahme empfehle ich die Deportation des Neoplasmatikers in ein Salzbergwerk. Entlassung von dort erst, wenn der Leichenbestatter mit der Zinkwanne kommt. Bis dahin kein Freigang.

Clickety Clickety, via E-Mail

Wie bei den anderen skeptischen Stimmen, für die hier leider nicht genügend Platz bleibt, sind wir frohen Mutes, dass sich Eure Bedenken über den neuen Namen mit dieser Ausgabe gelegt haben. Dass nicht jeder damit glücklich wird, müssen wir in Kauf nehmen – doch die ganzen anderen Vorzüge unseres Neustarts haben Euch hoffentlich überzeugt. Und wer MI! weiter MAN!AC nennen möchte – nur zu, schließlich hat der Name weiterhin einen guten Klang.

## Rollenspieler antworten

► Ich spiele auch sehr gerne klassische gehaltene japanische Rollenspiele und habe mir erst neulich eine PSP dafür besorgt. Ich hoffe, dass es auch für die "großen" Konsolen weiterhin klassische japan-

RPGs mit rundenbasierten, taktischen oder strategischen Kämpfen geben wird. Zum Teil schaffen diese den Sprung nach Europa aber nicht. Der Regionsfreiheit der Spiele für PS3 lässt mich hoffen, dass es leichter wird, auch ohne garantievernichtende Konsoleneingriffe mehr Kost zu bekommen. Allerdings bin ich 3D-RPGs nicht abgeneigt und gegenüber anderen Kampfsystemen aufgeschlossen. Für mich ist das, was ein Japan-RPG ausmacht, etwas Anderes: Ich kann zwar den Charakter nicht in langer Feinarbeit selbst austarieren, aber dafür ist er viel stärker in die Story eingewoben als in vielen westlichen RPGs.

Marcel Marré, via E-Mail

► Ich sehe es so wie Goran letzte Ausgabe: Die Entwickler verbringen zu viel Zeit mit der Erstellung von 3D-Welten im HD-Look. Auch ist es sehr aufwändig, Echtzeitkampfsysteme wie z.B. in "Tales of Vesperia" zu erstellen. Dabei bleiben tiefgründige Sidequests und die Bedeutung des Erforschens und Redens mit Dorf- bzw. Stadtbewohnern auf der Strecke. Darum freue ich mich auch sehr, dass "Final Fantasy" und "Dragon Quest" auf den DS noch einmal erscheinen. Besonders das neue "Dragon Quest IX" wird hoffentlich wieder zum Erkunden einladen.

Harald Batz, via E-Mail

## Wunsch erfüllt

► Die MAN!AC hat 100 Seiten vollgepackt mit Kompetenz, Erfahrung, Leidenschaft und Liebe zum Metier. Dennoch hat der Umfang einer Aus-

### BEST OF MAN!AC-FORUM

»Naja, immerhin kann das Pad jetzt anscheinend den Input des Spielers in 32 Richtungen fehlinterpretieren...«  
Rando\_H zum verbesserten Digikreuz des neuen Xbox-360-Pads

»man kann Spiele bei Aldi kaufen nt.«  
2d2d2d zur Frage, wieso ein Zocker den Wii behalten sollte

»Lebensmittel, Bier, Zigaretten und Thunderforce 6 n/t«  
karateshootemup zur Diskussion, was man diesen November kaufen wird.

»Ich habe hier im Forum schon des Öfteren "MI!" als Abkürzung für "MANIAC" benutzt (nein, nicht nur in diesem Thread). Da nenn' mich noch jemand paranoid...«  
kuS zur anstehenden Namensänderung der MAN!AC

gabe in den letzten Jahrgängen spürbar abgenommen. Ich erinnere mich noch an das Jahr 2005, als 130 Seiten keine Seltenheit waren. Ich will das nicht als Kritik verstanden haben: Mit dem Preis bin ich einverstanden, weil das, was ich für den Gegenwert bekomme – der Inhalt – stimmt. Ich will auf eine Entwicklung hinweisen, bevor diese unumkehrbar ist. MAN!AC sollte sich nicht zu einem Heftchen wandeln, sondern vom Umfang her wieder das "Schwergewicht" werden, das es fachlich schon lange ist.

Wir arbeiten daran: Wie Du siehst, ist der Seitenumfang gewachsen – und wenn es die Situation am Markt zulässt, werden wir sicherlich gerne noch mehr drauflegen. Auch und gerade für den Extended-Bereich.

Mir ist etwas bei Euren Prognosen zu den Previews aufgefallen: Fast

alle bewegen sich zwischen 70 und 90%, mit wenigen Abstufungen in 5%-Schritten, obwohl die Skala die gesamte Bandbreite von 100% hergibt. Daher meine Idee: Warum nicht die Skala drastisch kürzen und dafür viel mutiger die Prognosen tippen? Wie oft hat schon eine Erfassung gemessen an dem Potenzial ihrer Vorabversion gnadenlos enttäuscht? Ihr könnt sicher ein Lied davon singen.

Andreas, via E-Mail

Nicht zuletzt deswegen geben wir einen Schritt weiter: In der MI! gibt es bei Vorabberichten keine Prozent-einstufungen mehr. Stattdessen legen wir verstärkt Augenmerk darauf, Euch in den Texten zu vermitteln, ob die Preview-Fassung eines Spiels schon etwas drauf hat und welche Problemstellen wir entdeckt haben. Können wir zu einem Titel noch nicht genug sagen, landet dieser konsequent im neuen "Vorspiel".

## Zockerbude des Monats

Heimwerken mal anders: Wenn Benjamin Koschwitz eine Konsole nicht gefällt, wird sie umgestylt. Und das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen...

Das Nachts könnte man die Wohnung von Benjamin glatt mit einer Disco verwechseln, leuchtet es doch aus jeder Ecke in den buntesten Farben. Verantwortlich für dieses Farbenspiel sind die zahlreichen modifizierten Konsolen – in der Fachsprache Case-modding genannt. Den ersten Eingriff nahm Benjamin übrigens an einer Xbox vor, die er in einem MAN!AC-Gewinnspiel abstaubte. "Ich fand es echt erstaunlich, wie viele Stromfresser man in eine Xbox pa-



Stolz wie Oskar: Benjamin neben seinem eigenen Automaten.



Fernseher werden gekippt und Konsolen gemoddet – im Hause Koschwitz wird nichts so verwendet, wie vom Hersteller vorgesehen.

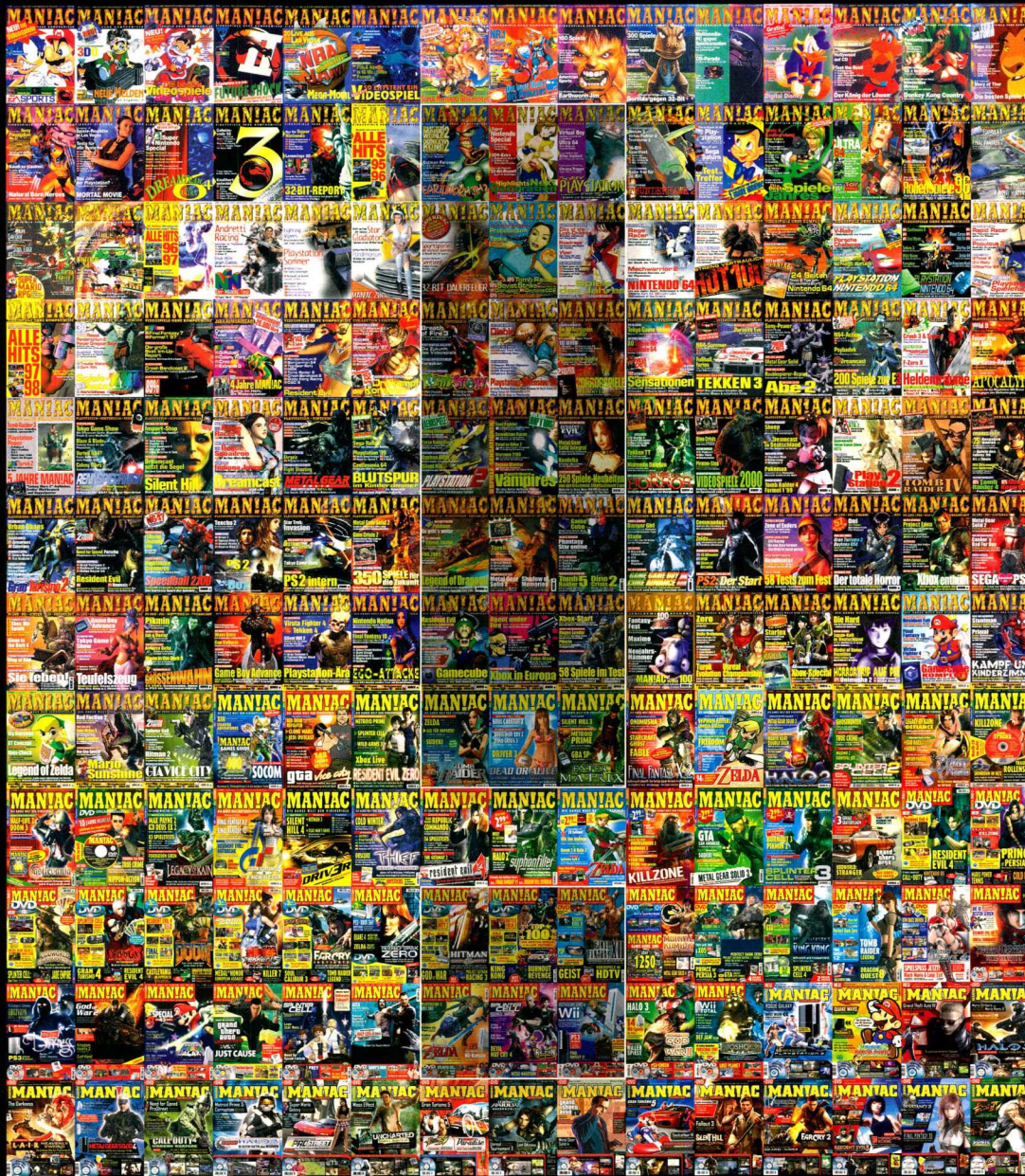


cken kann, bis diese irgendwann abstürzt." Wenn der Student nicht gerade Konsolen an ihre Leistungsgrenze treibt, dann wird ein Automaten-Gehäuse gekauft, mit einem Fernseher ausgestattet und restauriert. Oder ein Fernseher wird hochkant aufgestellt, um Vertikal-Shooter angemessen zelebrieren zu können.

Die Welt da draußen sollt unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digicam, schließt ein paar Fotos und schickt sie an [mhi@maniac.de](mailto:mhi@maniac.de)

# 15 JAHRE MANIAC

Deutschlands langlebigstes Videospiele-Magazin im Wandel der Zeit





# MAN!AC für Hardcore Gamer

Sommer 1993: Ein neues Videospiel-Magazin entsteht – zunächst sollte es 'Hardcore' heißen, dann einigen sich die Cybermedia-Gründer Winnie Forster, Martin Gaksch und Andreas Knauf auf MAN!AC. Als erster Angestellter wird Ingo Zaborowski an Bord geholt, wie alle zuvor genannten bis dato bei den marktführenden Zeitschriften Power Play und Video Games im Einsatz. Nach anfänglichen Schwierigkeiten (Was? Nur ein Viertel der Auflage verkauft?) und zeitraubenden Nebentätigkeiten (Konami-Spieleführer, Mega-CD-Buch, Video interaktiv) nimmt die MAN!AC Fahrt auf. Unabhängig von der Industrie testen wir jedes Spiel auf Herz und Nieren, scheuen keine Qualitätsdiskussion mit Entwicklern oder Marketing-Personal und blicken über den deutschen Tellerrand hinaus. Seit jeher begleiten hintergründige Reportagen, technische Grundlagenartikel und Berichte aus dem Videospiel-verrückten Japan das monatliche Test- und Tipps-Business. MAN!AC lässt einen Mitbewerber nach dem anderen hinter sich.



Die Anfänge (v.l.n.r.): Andreas, Martin, Ingo und Winnie (oben).



Das aktuelle Team (v.l.n.r.): Oliver, Matthias, Michael, Thomas, Ulrich, Marcus, Max und Oliver.

# MAN!AC erfrischt

Über die Jahre hinweg bekommt die MAN!AC viele Frischzellenkuren verpasst. Veraltete Layouts weichen zeitgemäßeren Designs. Der Award wird moderner, die umstrittenen Redakteurs-Grimassen weichen frechen Comic-Figuren (rechts: Oliver Schultes und Ulrich Steppberger). Doch nicht nur am Look wird gefeilt, auch die technische Ausstattung verbessert sich: Während Mitbewerber Screenshots noch klassisch knipsen, greifen wir Spielbilder direkt am Videoausgang der Konsolen ab – dank Grabberkarte im PC. Die Macintosh-Computer, mit denen seit jeher die MAN!AC layoutet wird, weichen immer leistungsstärkeren Modellen. Nur bei der Heft-DVD zögert der Cybermedia Verlag – erst ab 2004 liegt eine monatliche DVD bei, Abonnenten erhielten sie zuletzt auch als ungeschnittene Ab-18-Fassung. Mit Einführung des Silberlings erfährt der MAN!AC-Schriftzug übrigens seine zweite Veränderung und erstrahlt nun vor einem roten Hintergrund – bis zur 04/07; MAN!AC bleibt gelb, das Rot verschwindet. Die aktuelle Ausgabe geht noch weiter – aus MAN!AC wird M!



Die erste MAN!AC-DVD erschien zum zehnjährigen Jubiläum, regelmäßig dann ab Ausgabe 12/04.

1993

1994

1995

1996

1997

Der Kampf zwischen Sega und Nintendo tobt, die Heimcomputer-Ara neigt sich dem Ende zu.

"Donkey Kong Country" ist einfach wundervoll, "Mortal Kombat II" wird beschlagnahmt.

PlayStation und Saturn läuten das 3D-Zeitalter ein – nur Sony hat die richtigen Spiele.

"Super Mario 64" hüpfert perfekt in 3D, der Klemperer wird Rollenspieler, auf Saturn fliegt Nights.

Das N64 erreicht Deutschland, Turok und Bond ballern, "Final Fantasy VII" nährt zu Tränen.

# 15 Jahre im Wandel



**04/94**  
Neben kritischen Tests setzt die MANIAC schon früh auf exklusive Hintergrundberichte. Hier: "So entsteht ein Videospiel".



**04/95**  
MANIAC bekommt ein frisches Design: Ab sofort prangen die Gesichter-Warps der Redakteure noch knalliger in den Tests.



**10/96**  
Ein gutes Jahr später werden Grafikelemente überarbeitet und optimiert. Außerdem vorgestellt: Capcoms erster 3D-Prügler "Star Gladiator".



**09/97**  
Glaskugel: Die PS2 protzt mit RAM-Overkill und PC-Architektur – na ja. Bei Nintendo liegen wir richtig: neue Konsole nicht vor 2001.



**11/98**  
Fünf Jahre MANIAC feiern wir silberrecht mit einem Cover in speziellem Silberdruck. Dazu ein PSOne-Aufkleber von "Colony Wars 2".



**02/99**  
Dreamcast-Start in Japan: MANIAC bringt auf sechs Seiten Fakten rund um die neue Sega-Hardware und testet die Start-Titel.



**12/00**  
Der PS2-Start in Deutschland ist uns vier Seiten wert, der Test zu "The Legend of Zelda: Majora's Mask" drei. Grund: 92% Spielspaß.



**12/01**  
Wir verabschieden uns von Nintendos 64-Bitter und blicken auf die Zukunft des GameCube. Außerdem stellen wir die Xbox vor.

<b>1993</b>	<b>MARTIN GAKSCH</b>  MANIAC seit 1993 Aktuell: Geschäftsleitung Cybermedia, Chefredakteur der <i>Mobile Gamer</i>	<b>WINNIE FORSTER</b>  MANIAC seit 1993 Aktuell: freier Autor, Inhaber des Gameplan-Buchverlages, kritisiert gerne	<b>ANDREAS KNAUF</b>  MANIAC seit 1993 Aktuell: Geschäftsleitung Cybermedia, mag Autos
-------------	--	--	--

<b>1994</b>	<b>OLIVER EHRLH</b>  MANIAC seit 1994 Aktuell: freier Autor für MI und <i>Mobile Gamer</i> , mag seinen Hund Diego
-------------	--

<b>1996</b>	<b>CHRISTIAN BLENDL</b>  MANIAC: 1996-1999 Aktuell: Senior PR Manager bei Activision
-------------	--

<b>1998</b>	<b>THOMAS SZEDLAK</b>  MANIAC: 1998-2000 Aktuell: Chefredakteur der "Games Aktuell"
-------------	---

<b>1996</b>	<b>ROBERT BANNERT</b>  MANIAC: 1995-2007 Aktuell: selbstständiger Autor und Grafiker
-------------	--

<b>1997</b>	<b>ANDREAS ULRICH</b>  MANIAC seit 1997: Aktuell: Software-Entwickler bei Formware, pflegt <a href="http://www.maniac.de">www.maniac.de</a>
-------------	---

<b>1999</b>	<b>OLIVER SCHÜLTES</b>  MANIAC seit 1999 Aktuell: Chefredakteur der MI, quält Kollegen gerne mit Blödsinn
-------------	---

<b>1999</b>	<b>STEPHAN FREUNDORFER</b>  MANIAC: 1999-2002 Aktuell: konzentriert sich auf sein Töchterchen
-------------	---

<b>1999</b>	<b>DAVID MOHR</b>  MANIAC: 1999-2003 Aktuell: Produktmanager bei Seven-Intermedia
-------------	---

<b>2000</b>	<b>COLIN GÄBEL</b>  MANIAC: 2000-2007 Aktuell: TV-Moderator beim Games-Sender GIGA
-------------	--

<b>2000</b>	<b>SIMON BIEDERMANN</b>  MANIAC: 2000-2003 Aktuell: Chefredakteur bei <a href="http://www.airgamer.de">www.airgamer.de</a>
-------------	--

<b>2000</b>	<b>MAXIMILIAN WILDGRUBER</b>  MANIAC: seit 2000 Aktuell: freier Autor für die MI und <i>Mobile Gamer</i> , mag Rollenspiele
-------------	---

<b>2002</b>	<b>THORSTEN KÜCHLER</b>  MANIAC: 2002-2004 Aktuell: macht etwas Geheimnes beim Bauer Verlag
-------------	--

<b>2002</b>	<b>THOMAS STUCHLIK</b>  MANIAC seit 2002 Aktuell: Redakteur der MI und <i>Mobile Gamer</i> , mag Raumfahrt
-------------	---

<b>2002</b>	<b>THOMAS NICKEL</b>  MANIAC seit 2002 Aktuell: freier Autor für die MI, mag Gorillas
-------------	--

<b>2004</b>	<b>MATTHIAS SCHMID</b>  MANIAC seit 2004 Aktuell: Leitender Redakteur der MI, Redakteur <i>Mobile Gamer</i> , mag Honig
-------------	---

<b>2004</b>	<b>JANINA WINTERMAYR</b>  MANIAC: 2004-2007 Aktuell: PR-Managerin bei Marchsreiter Communications
-------------	---

<b>2006</b>	<b>ANDRÉ KAZMAIER</b>  MANIAC: 2006-2008 Aktuell: ist unterwegs in geheimer Mission
-------------	---

<b>2006</b>	<b>MICHAEL HERDE</b>  MANIAC seit 2006 Aktuell: Redakteur für MI und <i>Mobile Gamer</i> , mag "Metal Gear Solid"
-------------	---

1998

1999

2000

2001

2002

Die Generation PlayStation zockt: "Gran Turismo" & "Tekken 3" – in USA auch "Metal Gear Solid".

Der Dreamcast erscheint in Europa und wird – völlig zu Unrecht – ein Ladenhüter.

Kampf der Generationen: "Shenmue" gegen "Perfect Dark" gegen die neue PlayStation 2.

Microsoft betritt die Videospielebühne. "Halo" erscheint in den USA. Dante kommt cool.

Der GameCube schwimmt nach Europa. Sam Fisher lehrt: *Solid Snake* das Fürchten.

**INGO ZABOROWSKI**



**MANIAC:**  
1993-1994  
Aktuell: Brand  
Manager bei  
Codemasters

**HEINRICH LENHARDT**



**MANIAC:**  
1993-1996  
Aktuell: Chefredak-  
teur von "Buffed",  
mag Umzüge

**ARMIN MEDIC**



**MANIAC:**  
1995  
Aktuell:  
unbekannt

**TOBIAS HARTELEHRT**



**MANIAC:**  
1995-2000  
Aktuell: Webmaster  
bei Dynamite und  
"Guitar Hero"-Fan

**ULRICH STEPPBERGER**



**MANIAC** seit 1997  
Aktuell: Redakteur  
für MI und *Mobile  
Gamer*, mag C64-  
Sound

**MICHAEL RUPPRECHT**



**MANIAC:**  
1999-2000  
Aktuell: arbeitet  
beim Weltbild-Verlag

**MARTIN WEIDNER**



**MANIAC:**  
2001-2002  
Aktuell:  
unbekannt

**RAFAEL FIORE**



**MANIAC:**  
2003-2006  
Aktuell: stellv.  
Redaktionsleiter  
Sport bei blick.ch

**JAN KÖNIGSFELD**



**MANIAC** seit 2007  
Aktuell: Japanreisen-  
der Korrespondent  
für MI und *Mobile  
Gamer*, mag Reis

**MARCUS GRÜNER**



**MANIAC:** seit 2008  
Aktuell: Volon-  
tär bei MI und  
*Mobile Gamer*, mag  
Hähnchenflügel

# MANIAC verbindet

Ob schrille Warps oder freche Comics, damals wie heute stehen hinter der MANIAC verrückte Menschen, die eines verbindet: kompromisslose Liebe zu Videospielen!

Entsprechend lässt sich auch die aktuelle Besetzung nicht so leicht aus der Ruhe bringen. Der diplomierte Landschaftsarchitekt Oliver Schultes ist heute Chefredakteur und erinnert sich an seinen ersten Test: "Viva Soccer" für die PSone schrieb er, als er in seiner ersten Arbeitswoche mit entzündetem Trommelfell zu Hause lag – die Soundwertung reichte Olli nach. Thomas Stuchliks erste Preview-Reise führte ihn auf ein Schloss im englischen Bristol. Das Spiel: "Conflict: Desert Storm 2". Das Problem: keine Toilette auf dem Zimmer!

Matthias Schmidts erster großer Test sorgte hingegen für Erleichterung: Der Beat'em-Up-Fan spielte gleich im zweiten Monat "Mortal Combat Deception". Passend dazu poste sein Redakteurs-Comic als Sub-Zero – ein Traum wurde wahr. Als Michael Herde die erste MANIAC an der Tankstelle kaufte, war er sofort begeistert und wollte bereits als 15-jähriger Redakteur werden. 15 Jahre später hat er es geschafft. Und was treibt Redaktions-Urgestein Ulrich Steppberger? Mit ungebrochener Freude öffnet der Kollege die tägliche Lieferung frischer Software-Pakete und informiert die Kollegen (meist ungefragt) über Release-Termine und sonstige Videospiel-Ereignisse.

Lediglich MI-Neuzugang Marcus Grüner hatte Pech: Der "Parodius"-Fan sammelte alle 180 Ausgaben und konnte es kaum erwarten, selbst MANIAC zu werden. Kaum den Vertrag in Händen, schlug ihm der Namensteufel ein Schnippchen. Willkommen bei den Verrückten, Marcus. mh

**11/02**

Mit dem neuen Look kommt auch der erste Games Guide. In einer Reportage untersuchen wir die Arbeit der BPJM (damals: BPS).



**10/03**

Die bis dato einzige "Game Tracks"-CD lag dem Heft bei und ebnete den Weg für die Jubiläums-DVD zum 10. Geburtstag der MANIAC.



**06/04**

MANIAC Extended erblickt das Licht der Welt: Interview mit Sonic-Erfinder Yuji Naka, ein Making-of "Turrican" und das Atari VCS in der Retro-Serie.



**09/05**

20 Seiten für die MANIAC Top 100: Die besten Spiele aller Zeiten werden angeführt von der "Zelda"-Reihe, "Tetris" und "Super Mario 64".



**05/06**

Hinter dem fiesen "The Darkness"-Cover wartet ein Exklusiv-Interview mit dem freundlichen Shigeru Miyamoto.



**04/07**

Die MANIAC erhält ein modernes Gewand und neue Rubriken. Gleichzeitig feiern wir den PS3-Start in Deutschland.



**10/08**

Die letzte MANIAC steht ganz im Zeichen von "Street Fighter IV", auf der Games Convention veranstalten wir das erste Turnier in Deutschland.



**11/08**

Die erste MI! ist etwas Besonderes. Nach endlosen Diskussionen und zahllosen Überstunden sind wir stolz auf das neue Heft. Viel Spaß beim Schmöckern!



2003

2004

2005

2006

2007

Link segelt zu neuen Ufern, Lara geht baden, der persische Prinz und Samus Aran kehren zurück.

"GTA: San Andreas" bringt den Hip-Hop in die Spielewelt, Nintendo den DS in den Handel.

Microsoft startet ins HD-Zeit-alter und beerdigt die Xbox – Sony und Nintendo warten ab.

Dr. Kawashima erschließt neue Zielgruppen; die PS3 hat einen schwierigen Start.

Der Wii wird zum Welterfolg, "Halo 3" und "Call of Duty 4" kämpfen um die Shooter-Krone.

# Jubiläumsgewinnspiel

## So gewinnt Ihr:

Rechts sieht Ihr Michaels ärmlichen Versuch, sich seinen Lieblingspreis zu erschleichen. Dabei darf er gar nicht mitmachen.

**Das ist Eure Aufgabe:** Schreibt ein kreativen Vierzeiler! Die einzige Auflage: In jeder Zeile beginnt mindestens ein Wort mit **'M!'** (z.B. **"M!onstergewinn"**). Die besten Werke wählen wir aus und verlosen anschließend unter ihnen die Preise! Schickt Euer Gedicht sowie drei Preiswünsche und Altersnachweis (Scan oder Kopie) per E-Mail an [leserpost@maniac.de](mailto:leserpost@maniac.de) oder an :

Cybermedia Verlag GmbH  
 Kennwort: Jubiläum  
 Wallbergstr. 10  
 86415 Mering

*"M!ETAL GEAR" M!AG ICH SEHR GERNE  
 OLD SNAKE IST ECHT DER HIT.  
 ICH SCHWEIF' NICHT IN DIE FERNE,  
 SONDERN M!ACHE BEIM! GEWINNSPIEL M!IT.*

**Das könnt Ihr bestimmt besser! Schickt uns Eure verrückten Vierzeiler und räumt fette Preise ab!**

Einsendeschluss ist der **7. November 2008**  
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



## Electronic Arts

1x Nintendo DS Lite, weiß.  
 Einzelstück im "MySims"-Design mit edlen Swarovski-Steinen



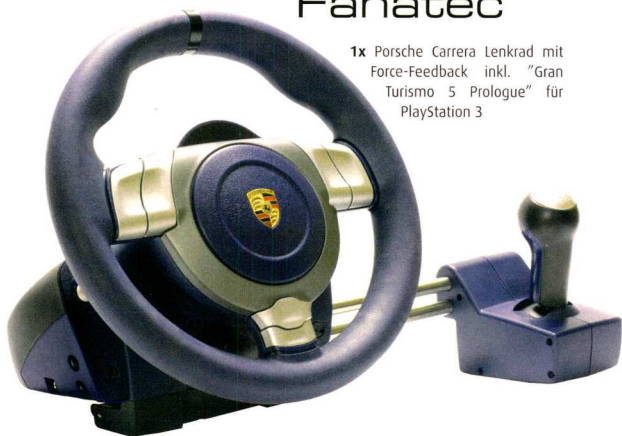
## Gaya Entertainment

1x Resin-Statue Shadow of the Colossus (24 cm)  
 2x PVC-Statue Mario (32 cm)  
 1x Plüschfigur Donkey Kong (51 cm)  
 5x Mario Kart Peach Figur (6 cm)



## Fanatec

1x Porsche Carrera Lenkrad mit Force-Feedback inkl. "Gran Turismo 5 Prologue" für PlayStation 3



1x Porsche 911 Turbo Lenkrad mit Force-Feedback, Pedalen, Kupplung und Wheelstand. Dazu packen wir "Gran Turismo 5 Prologue" für PS3



# Nintendo

- 1x Lebensgroße Link-Statue für "The Legend of Zelda"-Fans
- 1x Goldfarbene Reiter-Statue mit Link



# Nubert



1x nuBox 311-Set  
Das 5.1-Klangwunder besteht aus 5x nuBox 311 und 1x Subwoofer nuBox AW-111 im Gesamtwert von ca. 1.000 Euro. Der glückliche Gewinner erhält das Set in Wunschfarbe!

# soniQfactory



1x Soundtrack zum kommenden Shoot'em-Up "Söldner X: Himmelsstürmer" für PlayStation 3

# Sony

- 1x "Gran Turismo 5 Prologue"-Set mit Spiel, Umhängetasche, Cap, T-Shirt (Größe L) und Hoodie (Größe M).
- 2x Presskit "God of War" mit PSP-Spiel, Figur und Presse-CD
- 2x PSP-Paket bestehend aus: Presskit "Patapon" inkl. PSP-Spiel und Presse-CD und Presskit "Secret Agent Clank" inkl. PSP-Spiel und Presse-CD.
- 3x "Genji"-Poster signiert von Yoshiki Okamoto, "Street Fighter"-Erfinder und Gründer von Game Republic



1x PSP Slim & Lite im exklusiven "God of War"-Design inkl. Presskit mit PSP-Spiel, Figur und Presse-CD

## Koch Media



1x "Crisis Core: Final Fantasy VII"-Papaufsteller für Fans des PSP-Rollenspiels

1x hochwertiges "Star Wars"-Lichtschwert mit blauer Beleuchtung, Motion-Sensor und Sound

10x "Star Wars: The Force Unleashed"-Set mit Comic-Buch und Action-Figur

## Activision



## Youniik

5x Online-Gutschein zur Verschönerung Eurer Konsole. Verziert Handy, DS, PS3 & Co. mit den rückstands-freien Klebefolien. Bestimm selbst das Motiv auf der Webseite [www.youniik.com](http://www.youniik.com)

## Zone3

1x Sitzsack "Modul 1 Camouflage"  
1x Sitzsack "Modul 1 Race"



## Konami

1x Lebensgroße "Old Snake"-Statue (ca. 2 Meter) zu "Metal Gear Solid 4"

1x T-Shirt (Größe M) "Metal Gear Solid 4" signiert von Hideo Kojima in der Metallbox

1x Hoodie "MGS Portable Ops" (Größe L) + japanische "MGS"-Broschüre

3x "MGS"-Set bestehend aus Metallbox, Schreibblock, Handy-Anhänger, Energy-Drink und dem PSP-Spiel "MGS: Portable Ops Plus"



## Sega

1x Kunstdruck 140 x 100 cm, Motiv "Sonic"  
1x Kunstdruck 140 x 100 cm, Motiv "Ulala"



# Teufel



**1x "Concept E Magnum Digital" 5.1-Surroundset**  
 Das Boxenset besteht aus:  
 4x Satellit CEM 50 FR  
 1x Center CEM 50 C  
 1x 450 Watt-Subwoofer CEM 500 SW  
 1x Decoderstation 3 (Dolby Digital/DTS)



# Microsoft



**10x "Halo 3"-Fansen** mit T-Shirt (Größe M), Wandaufkleber und Umhängetasche  
**5x "Halo 3"-Set** inkl. T-Shirt (Größe M) und Wandaufkleber



# Ubisoft

je **2x "Soulcalibur IV"-Set** für PS3 und Xbox 360 inkl. Hori-Stick, T-Shirt und Spiel  
 je **2x Kunstdruck** "Odin Sphere" und "Rainbow Six Vegas 2" auf Leinwand  
**4x "Brothers in Arms: Hell's Highway"-Set** mit Cap und T-Shirt



# Atari

**1x DS Lite** (schwarz) im "Red Bull BC ONE"-Design inkl. DS-Spiel  
 Außerdem: **1x "Alone in the Dark" Limited Edition** (360) sowie weitere Überraschungstitel für diverse Systeme

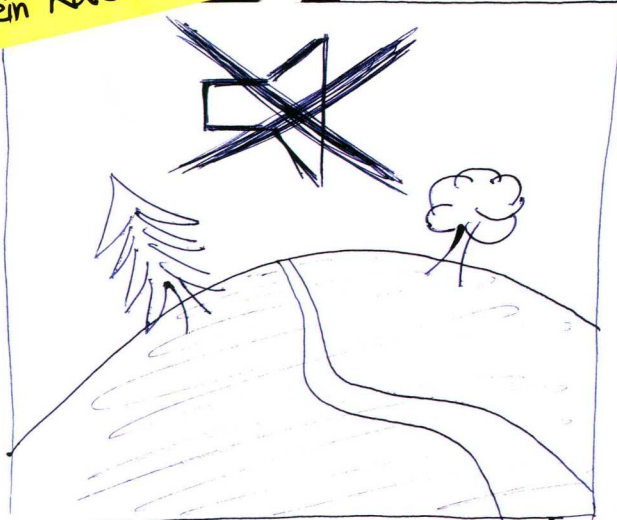


# Take Two

**1x Artwork** zu "The Darkness" im Glasrahmen mit Entwicklerunterschriften  
**1x Wii-Spiel** "Top Spin 3", signiert von Tennislegende Boris Becker



Dem Schmid sein Rätsel



### Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf. Diesmal ist der Titel eines Spiels gesucht – nächste Ausgabe vielleicht der Name einer Spielfigur oder ein anderer Videospiele-Begriff.

Wenn Ihr wisst, welches Spiel in unserem Bilderrätsel versteckt ist, schreibt eine E-Mail mit der Antwort an [leserpost@maniac.de](mailto:leserpost@maniac.de) – die Auflösung folgt in der nächsten Ausgabe. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.

## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Oliver Schultes (os), viSDP  
**Leitender Redakteur:** Matthias Schmid (ms)  
**Redaktion:** Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), André Kazmaier (ak), Marcus Grüner (ma)  
**Freie Mitarbeiter:** Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Jan Königfeld (jk), Thomas Nickel (tn), Fabian Käufer (fk), Craig Grannell (gr), Benjamin Hillmann (bh), Michael Moser (mm), Winnie Forster, Rafael Dyll, Michael Stapf, Rudolf Inderst, Boris Kretzinger, Nils Dittbrenner, Reinhold Bartels

**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)

**Redaktion:** [redaktion@maniac.de](mailto:redaktion@maniac.de)  
**Internet:** [www.maniac.de](http://www.maniac.de)

### ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845, E-Mail: [abos@maniac.de](mailto:abos@maniac.de)  
 Abocoupon siehe Seite 54

**NACHBESTELLUNG**  
 im Internet unter [www.maniac.de](http://www.maniac.de)

**Layout:** Cynthia Grieff, Andrea Danzer  
**Titelmotiv:** LittleBigPlanet © Sony  
**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, viSDP  
 Telefon (0 82 33) 74 01-12  
 Telefax (0 82 33) 74 01-17

gültige Anzeigenpreisliste 2008

**Vertrieb Handel:** MZV 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 dies anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MI oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandene Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

### Urheberrecht:

Alle in MI veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

### Haftung:

Für den Fall, dass in MI unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2008 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,  
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering  
 Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** Dieses Heft wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

## INSERENTEN

ACME .....	101
Activision .....	44-47
Gamestore .....	67
Gameware .....	79
GIGA .....	3. US
Koch Media .....	2. US
Konami .....	59
Sega .....	63

Die Auftraggeber der in MI geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

## VORSCHAU



Die nächste MI-Ausgabe  
**12/08** erscheint am  
**31. Oktober 2008**

- » Call of Duty: World at War
- » Fallout 3
- » Guitar Hero: World Tour
- » Midnight Club: Los Angeles



**Außerdem »** Tomb Raider: Underworld, Fable 2, Mirror's Edge  
 Yoshi Ono (Street Fighter 4) im Gespräch, Retro: Space Invaders



# USER NEWS

**DU HAST AHNUNG?  
ZEIG'S UNS!**

**AUF GIGA.DE**

Die echten Profis mit Gaming-Skills sitzen nicht nur bei uns in der Redaktion. Die GIGA-Community weiß, was angesagt ist, welche Titel man gespielt haben muss und was wirklich los ist auf dem Gaming-Markt. Bei GIGA können die User nun zeigen, was sie auf dem Kasten haben. Mit den User-News. Jedes registrierte Mitglied darf eigene News zu den aktuellsten Gerüchten, Infos und Games schreiben – die prominent auf GIGA.DE angezeigt werden. Gute und spannende News werden von der Community bewertet und mit etwas Glück kommen diese Themen sogar abends in GIGA - THE SHOW vor. Also:



**Meld dich an, schreib mit und zeig, was du drauf hast.**

