

lotek64



Nr. 1/Oktober 2006

extended

lotek64 extended

Emulation



Die besten Systeme
für unterwegs

Homebrew



Alles über
Heimentwicklungen

Games



Die besten UMD
Spiele getestet

Unitierte Ausgabe



Exklusiv!

Retro meets High-Tech

44 Seiten
in Farbe!





Kilian Reisenegger



Georg Fuchs



Andre Hammer

Willkommen zu Lotek64 Extended

Heute befinden wir uns in einer Ära, in der Computer- und Videospielzeitschriften ein fester Bestandteil des Medienmarktes und die Standards sämtlicher Magazine etabliert sind. Nach einer harten Pionierzeit mit Ressourcen fressenden Machtkämpfen und gescheiterten Existenzen ist eine Zeit der Ruhe, aber keinesfalls des Stillstandes eingeleitet. In den Regalen des Zeitschriftenhändlers findet man vorwiegend Hefte mit prall gefüllten DVDs, pompösen Layouts und teilweise sehr hoher redaktioneller Qualität zu einem ausgezeichneten Preis-Leistungsverhältnis!

Während der Arbeit am ersten Lotek64-Sonderheft haben wir erfahren, wie aufwändig selbst die semiprofessionelle Produktion eines Heftes ist. Angefangen mit der Konzeptausarbeitung bei der ein ständiger Ideenfluss qualitativ gefiltert werden will, über Tests und Recherchearbeiten bis hin zur technischen Umsetzung und etwaigen Problemen wird klar dass es sich dabei um einen äußerst dynamischen Prozess handelt, der nebenbei auch noch die entsprechende zeitliche Koordination erfordert. Letztendlich hat es uns aber sehr viel Spaß gemacht – den wir hoffentlich eingebracht haben – und gerade deshalb ist uns wohl auch eine Fertigstellung im geplanten Zeitrahmen von knapp über einem Monat gelungen.

Lotek64 Extended folgt einer anderen Blattlinie als das klassische Magazin. Wie der Name aus-

drückt, haben wir nach reiflicher Überlegung den Schwerpunkt auf ein Thema verlegt, das wir genauestens beleuchten. Zum Auftakt dreht sich alles um Sonys Mobilkonsole Playstation Portable und deren Verbindung mit der Retro-Szene. Außerdem gibt es Infos über die Heimentwicklerszene und die bisher erschienenen Spiele auf UMD-Basis.

Wünsche, Anregungen und konstruktive Kritik nehmen wir gerne unter lotek64@aon.at an, um zu sehen, ob sich unser Aufwand gelohnt hat. Herzlich begrüßen wir an dieser Stelle neue Leser und Mitarbeiter beziehungsweise alle, die die Zeitschrift positiv vorantreiben...

Und nun ist es uns eine ganz besondere Freude Ihnen die Sondernummer eines Magazins präsentieren zu dürfen, das sich nicht davor scheut seinen eigenen Weg zu gehen: Ladies & Gentlemen, es ist soweit! – Lesen Sie nun die streng limitierte Erstausgabe der Lotek64 EXTENDED...

Andre Hammer & Kilian Reisenegger (für die Lotek64-Redaktion)

Lotek64 Extended ist selbstverständlich auch online unter www.lotek64.at lesbar und kann von folgenden Quellen kostenlos als PDF-File bezogen werden:

www.lotek64.com
www.c64-mags.de
www.ttecx.de
www.media2000-berlin.de

Freie Mitarbeit

Lotek64 (Extended) ist derzeit kein kommerzielles Produkt, sondern eine Hobbyzeitschrift, die im Begriff ist zu wachsen und seine endgültige Form erst annehmen muss.

In erster Linie arbeiten engagierte Computerfreaks aus idealistischen Gründen an diesem Magazin. Wer sich dazu berufen fühlt an diesem Projekt mitzuarbeiten, möge sich bitte unter lotek64@aon.at melden!

Danksagung

Besonders danken wir an dieser Stelle der treuen Leserschaft von Lotek64 und allen, die seit Jahren einen Teil ihrer Freizeit in die kostenlose Mitarbeit des Magazins investieren und damit erst die Basis für dieses Sonderheft errichtet haben!

Was an Dank noch übrig ist, geht direkt an Willie Hable und Adi Größ (Druck), Georg Fuchs (Lektorat & Co-Autor), Niki Hammer (Übersetzungen), Martin Köstner, Robert Stauchner, Rainer Grieshofer, Bernd Hubich und Felix Steinbauer.

Inhaltsverzeichnis

Emulation

Vorbereitung für den idealen Emulationsstart	4
Amiga, Atari 130XE, 800, 800 XL, 5200	6
Atari 2600, Atari Lynx, Atari ST	7
Commodore 64, Game Boy (Color)	8
Game Gear, Master System, Mega Drive, Mame	9
Neo Geo/ Pocket / CD	10
NES, Super NES, Wonderswan	11
Andere Emulatoren	12

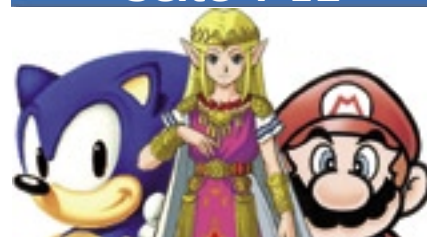
Homebrew

fBrowser, Guitar Tuner	13
Lua Filemanager, Lua OS, Dizaster Lua Paint	13
PSP Game Builder, Smoove	14
Arc Angel, Attack of the Mutants, Calisto	14
Droplets, Laserix 2, PSP Revolution	15
R-Gear, Super Mario Portable, Super Mario Wars	16
Legend of Hyrule: Linkens Quest, RedaLua, Serve n'Go	17

UMD-Games

Action	18
Rollenspiele	22
Jump & Run	27
Beat`m up	30
Strategie & Geschicklichkeit	32
Rennspiele	36
Sport	38
Retro	40
Sonstige	41
PSP Gurken, Spieleübersicht	43

Seite 4-12



Alte Helden in neuem Glanz

Seite 13-17



Innovative Heimentwicklungen

Seite 18-43



Die besten UMD-Games

Titelbildentwicklung



Die erste Sonderausgabe von Lotek64 sollte ursprünglich 150 Seiten umfassen und in Buchform gehalten werden. Schnell sind wir zu der Ansicht gelangt, dass ein solches Projekt zu viele Ressourcen verschlungen hätte. Das dafür entworfene Titelbild können Sie auf der linken Seite bewundern.

Um dem klassischen Coverstil der Lotek64 treu zu bleiben, gab es mehrere Versuche dieses Design weitgehend aufrecht zu erhalten, wie rechts zu sehen ist. Letztendlich haben wir uns jedoch für eine moderne Optik entschieden und hoffen, dass fertige Resultat gefällt Ihnen.



Impressum: Lotek64: Herausgeber, Medieninhaber: Georg Fuchs. **Lotek64 EXTENDED:** Herausgeber: Andre Hammer, Georg Fuchs. Konzept & Idee: A. Hammer, K. Reisenegger. Texte: Hammer, Reisenegger, Fuchs. Layout: Kilian Reisenegger. Lotek 64 EXTENDED ist ein sporadisch erscheinendes Sonderheft aus der Feder von Kilian Reisenegger und Andre Hammer.
Druck: Druckerei Thaler, Jauerburggasse 21, 8010 Graz. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
Kontakt: A. Hammer: andre.hammer@gmx.at, K. Reisenegger: Kagemusha@gmx.at, G. Fuchs: lotek64@aon.at
 Innerhalb des Magazins genannte und ggf. durch Dritte geschützte Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer.

Vorbereitung für den idealen Emulationsstart

Die Emulations-Szene hat sich mittlerweile nicht nur auf dem PC sondern auch auf Sonys Play Station Portable etabliert und bietet dem emulationsfreudigen Zocker eine unglaublich große Spielewelt für unterwegs.

Auch wenn die Entwickler der verschiedenen Emulatoren immer wieder daran arbeiten, diese auch den neueren Versionen der Firmware benutzbar anzupassen, so ist vor allem Version 1.5 hervorragend für die Emulation geeignet und wird von allen Emulatoren unterstützt.

Besitzt man eine PSP, die bereits mit einer neueren Firmware als Version 1.5 läuft, kann man diese mit einem Tool downgraden. Zur jetzigen Zeit ist dieses Tool (<http://psp-news.dcemu.co.uk>) für die Versionen 2.00, 2.5, 2.6 und 2.71 erhältlich. Es gibt auch eine Möglichkeit die PSP auf Version 1.0 zurückzusetzen. Mit der Firmware 1.0 hat man zwar vollen Zugriff auf die Hardware der PSP, jedoch sind manche Programme und Emulatoren nur für Version 1.5 erhältlich. Leider funktionieren diese Downgrader nicht auf PSP's mit einer TA-082 Hauptplatine. Um festzustellen, ob man diese Hauptplatine hat, muss man nur das UMD-Laufwerk öffnen und von hinten auf die rechte obere Ecke der Hauptplatine schauen. Ist dort „IC1003“ zu lesen, besitzt man

eine PSP mit eben dieser Hauptplatine, die derzeit noch nicht downgegradet werden kann.



PSP mit TA-082 Hauptplatine

Für Besitzer einer PSP mit originaler 2.5 Firmware, gibt es auf <http://0okm.blogspot.com/> ein Programm mit dem getestet werden kann, ob man eine PSP mit Ta-082 Motherboard besitzt.

Jedoch gibt es auch eine Möglichkeit für Besitzer einer PSP mit TA-082 Hauptplatine oder neuerer Firmware als Version 1.5, Emulatoren und Heimentwicklungen zu spielen. Bis vor kurzem benötigte man dafür noch das Spiel GTA Liberty City Stories. Durch eine kleine Sicherheitslücke machte

es einer der PSP-Coder möglich, Emulatoren und Heimentwicklungen über den Laden-Bildschirm aufrufen zu können. Leider beanspruchte dies eine gewisse Zeit, da man das Spiel selbst immer starten musste und funktioniert nur mit den älteren Versionen des Spieles, da die Sicherheitslücke in den neuen Kopien bereits geschlossen wurde. Durch den neuen eLoader 0.9.8 (<http://www.noobz.eu>) auch „Porter“ genannt, kommt man nun auch ohne GTA in den Genuss der verschiedensten Programme. Mit der neuen Version des eLoader ist die Installation durch eine Installationsroutine für Windows erheblich vereinfacht worden. Die Emulatoren und Heimentwicklungen werden einfach auf den Memorystick im Verzeichnis PSP/GAMES/ abgelegt. Derzeit unterstützt das Programm die Firmware Versionen 2.0-2.6.

Die Firmware 1.5 bringt zwar auf dem Gebiet der Emulation und Heimentwicklung einen sehr großen Vorteil mit sich, doch lassen sich mit dieser Version keine neuen UMD-Spiele mehr spielen, da diese auf eine höhere Firmware-Version angewiesen sind. Jedoch gibt es auch für dieses Problem bereits eine Lösung. Mit so genannten UMD-Loadern (<http://psp-news.dcemu.co.uk>)



Eine chice PSP Ceramic White mit emuliertem Another World.

können neuere Firmware-Versionen auf der PSP emuliert werden. Dadurch ist es möglich, Spiele bis zur Firmware 2.71 auf einer 1.5-PSP zu spielen.

Die Installation der meisten Emulatoren ist denkbar einfach. Man schließt die PSP mit Hilfe eines USB-Kabels an den PC an und aktiviert den USB-Modus. Die Emulatoren bestehen aus zwei Ordnern, in denen die benötigten Dateien enthalten sind. Diese beiden Ordner werden auf den Memorystick in das Verzeichnis PSP/GAMES/ kopiert. Gestartet wird der Emulator, indem man im PSP-Hauptmenü auf den Memorystick zugreift und den entsprechenden Emulator auswählt. Bei manchen Emulatoren wird aber nur die Eboot.PBP ausgeliefert, die man dann mit Hilfe des SeiPSPTool (<http://konsolenprofis.de>) auf die PSP bannen kann. Als kleinen Nebeneffekt zu den Emulatoren zeigen sich auf dem Memorystick auch defekte Daten, die auf einen der beiden Emulatorordner zurückzuführen ist. Aber auch dieser kleine Schönheitsfehler lässt sich korrigieren.

Installation Eboot.PBP

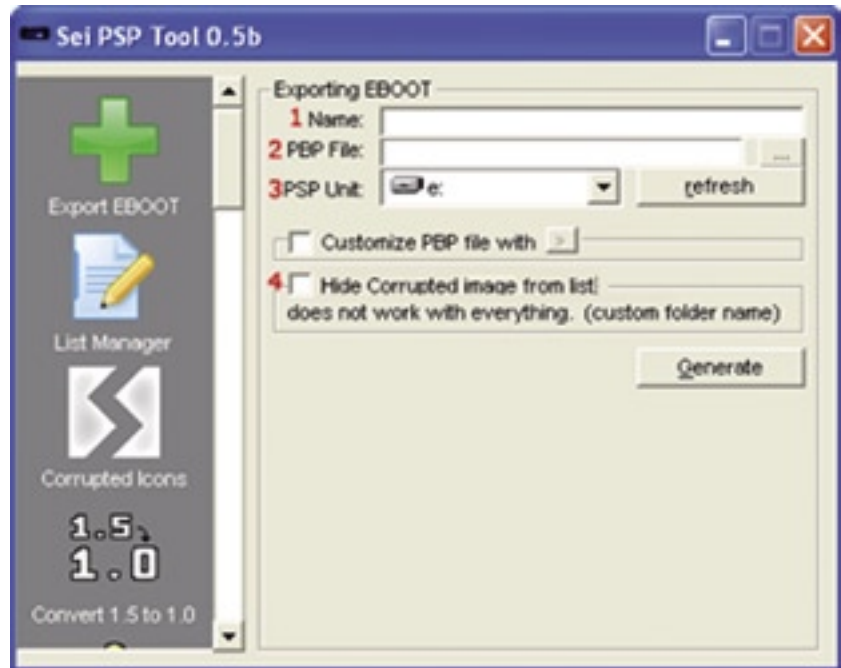
Diese Anleitung zeigt die Installation mittels des SeiPSPTools für Emulatoren, die nur mit der EBOOT.PBP-Datei ausgeliefert werden. Zuerst wird die PSP mittels eines USB-Kabels an den PC angeschlossen und dort als Wechseldatenträger erkannt. Als nächstes wird der Emulator in ein beliebiges Verzeichnis entpackt und das SeiPSPTool gestartet, welches automatisch mit der Funktion „Export EBOOT“ startet.

1. Zuerst kann der Name für den Emulator eingegeben werden.

2. Klicken Sie hier auf „...“, danach auf „From File“ und suchen Sie die zuvor entpackte EBOOT.PBP.

3. Ist die PSP bereits vor dem Start des Tools mit dem PC verbunden wird das Laufwerk automatisch ermittelt. Ansonsten muss hier der passende Laufwerksbuchstabe der PSP angegeben werden.

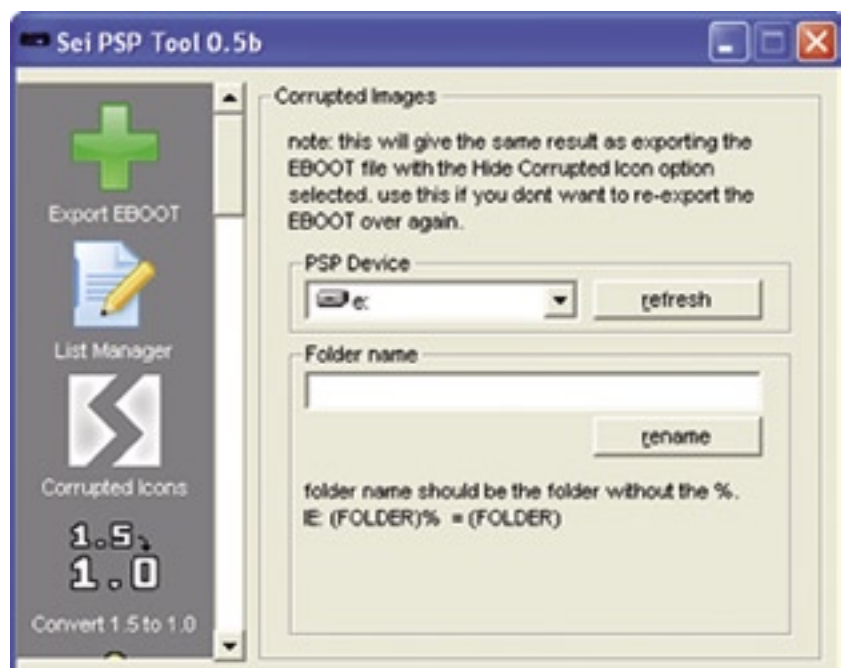
4. Aktivieren Sie unbedingt das Kästchen (4), damit das Tool verhindern kann, dass defekte Daten auf dem Memorystick angezeigt werden.



SeiPSPTool bei der Installation eines Emulators mittels Eboot.PBP

Verstecken der defekten Daten

Viele Emulatoren kommen bereits mit den zwei benötigten Ordnern. Hier ist die Installation auch dementsprechend einfach durchzuführen indem man die beiden Ordner einfach in das Verzeichnis PSP/GAME/ auf den Memorystick kopiert. In diesem Falle verursacht der Ordner ohne „%“ im Memorystick-Menü defekte Daten. Um diesen kleinen Schönheitsfehler zu korrigieren, benutzt man am besten das SeiPSPTool. Nachdem das Tool gestartet wurde klickt man auf „Corrupted Icons“. Als „PSP Device“ sollte bereits das passende Laufwerk ausgewählt sein. Unter „Folder name“ wird nun der dementsprechende Ordnername (also der Ordner ohne %-Zeichen) eingetragen und auf „rename“ geklickt. Nun wird der Ordner so umbenannt, dass die defekten Daten im Memorystick-Menü verschwinden.



SeiPSPTool - Defekte Daten verstecken.

Exklusiv: Der große Emulatorentest

Lesen Sie auf den folgenden Seiten, welche Emulatoren den Thron auf den interessantesten und beliebtesten Systemen für sich beanspruchen können. Alle nachstehend vorgestellten Emulatoren stehen auf <http://psp-news.dcemu.co.uk> zum Download bereit.

Amiga

Der PSP UAE Emulator basiert auf dem originalen UAE Amiga Emulator und ist derzeit für die Firmware Version 1.5 sowie 2.0+ erhältlich. Zum Starten benötigt man jedoch ein Kick.rom, das man sich entweder von seinem Amiga dumpen oder bei den Copyrightinhabern erwerben muss. Grafisch zeigt der Emulator durchgehend eine sehr gute Leistung. Auch der Sound weiß zu überzeugen, wobei die Einstellungen für jedes Spiel extra zu machen sind, damit sich der Sound auch bei allen Spielen hören lassen kann. Die Benutzeroberfläche ist schlicht in Listenform gehalten. In den Optionen lassen sich verschiedenste Einstellungen zu Sound, Controller, CPU etc. vornehmen.



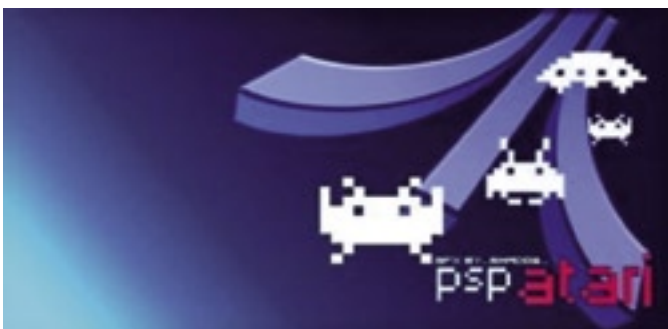
Xenon II auf dem PSP UAE Emulator



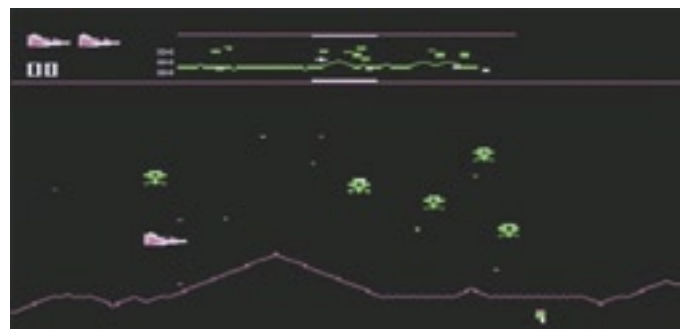
Mit PSP UAE emuliertes Dogs of War

Atari 130XE, 800, 800XL, 5200

Mit PSP Atari ist es möglich Spiele der Atari 130XE, 800, 800XL und 5200-Serie zu spielen. Dieser Emulator basiert auf dem Atari800-Emulator (Version 2.0.2) und emuliert die Spiele für die oben genannten Systeme mit einer sehr guten Bild- und Tonqualität. Außerdem überzeugt er mit einer sehr guten Performance, sodass die Spiele ohne Verzerrungen und Ruckeleinlagen gespielt werden können. Die Benutzeroberfläche der Menüs ist übersichtlich strukturiert und der Emulator lässt sich im Atari800-Menü sehr genau auf die verschiedensten Bedürfnisse einstellen.



PSPAtari Logo



Mit PSPAtari emuliertes Defender

Atari 2600

Stella PSP ist der derzeit einzige Emulator für den Atari 2600 und überzeugt mit sehr guter Qualität bei Bild, Ton und Performance. Leider gibt es keine Möglichkeit, Einstellungen irgendeiner Art vorzunehmen.



Das Menü von Stella



Stella in Aktion

Atari Lynx

PLynx ist ein äußerst solider Emulator für Atari Lynx Spiele. Um diesen Emulator benutzen zu können, benötigt man jedoch ein lynxboot.img, das nicht mitgeliefert wird. Grafisch zeigt der Emulator eine sehr gute Leistung, der Sound wird jedoch nicht ganz sauber wiedergegeben. Die Benutzeroberfläche ist übersichtlich gestaltet, ein besonderes Feature stellt die einstellbare Rotation des Bildschirmes dar.



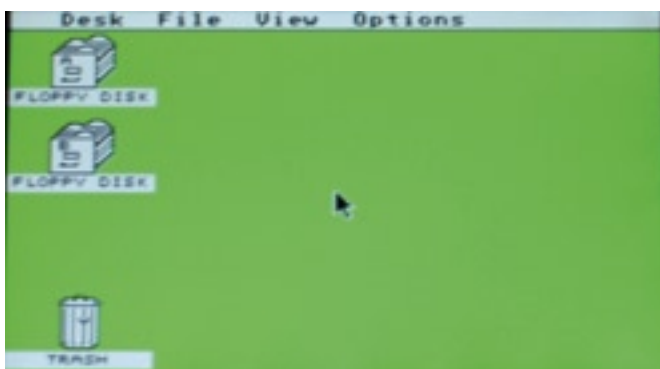
Das Menü des PLYnx



Der PLYnx Emulator in Aktion

Atari ST

Mit CaSTaway PSP gibt sich ein exzellenter Atari-ST-Emulator die Ehre. Um in den Genuss dieses Emulators zu kommen, benötigt man jedoch ein Tos.rom. Neben einem glasklaren Sound und sehr guter Steuerung trumpft der Emulator auch mit guter Bildqualität und Performance auf. Die Benutzeroberfläche ist übersichtlich und lässt verschiedenste Einstellungen für Performance und Controller zu.



Die Benutzeroberfläche des CastawayPSP



Mit CastawayPSP emuliertes Double Dragon 2

Commodore 64

C64 PSP ist einer der beiden Commodore 64 Emulatoren und ein Port von Frodo C64. Somit unterstützt er alle Spiele, die auch auf dem Frodo C64 Emulator gespielt werden können. Leider kann dieser Emulator im Bezug auf Grafik nicht ganz überzeugen, da das Bild während des Spielens öfters flackert und man auch keine Optionen für Einstellungen zur Verfügung hat. Der Sound hingegen bietet eine sehr gute Qualität.



Die Benutzeroberfläche des C64PSP



Ace Flugsimulation auf dem C64PSP

Der zweite Emulator im Rennen um den C64-Emulator-Thron ist PSPVice. Dieser Emulator überzeugt mit einer sehr guten Grafik und fast originalgetreuem Sound, was das Herz eines jeden Commodore-64-Fans höher schlagen lässt. Performance und Steuerung sind ebenfalls sehr gut. Die Benutzeroberfläche ist übersichtlich gestaltet und bietet jede Menge Einstellungen für ein besseres Spielerlebnis. Eine weitere nette Zugabe sind die Spielinformationen, die zu jedem Spiel eingeblendet werden können.



Anzeige der Spieleinfos



Mit PSPVice emuliertes The Last Ninja

Game Boy - Game Boy Color

Die Emulation von Gameboy- und Gameboy-Color-Spielen ist sehr weit verbreitet, was sich auch an der Menge der verfügbaren Emulatoren zeigt. Unter diesen finden sich jedoch nur zwei wirklich gute Programme. Rin und e[mulator] haben sowohl bei Gameboy- als auch bei Gameboy-Color-Spielen eine sehr gute Bildqualität. Der Sound wird originalgetreu wiedergegeben und auch die Performance ist absolut zufrieden stellend. Der e[mulator] hat dahingehend einen Vorteil, dass er neben Gameboy und Gameboy Color-Spielen auch PC Engine, NES, Wonderswan, GameGear/Mastersystem und Neo Geo Pocket-Spiele unterstützt.



Harvest Moon 2 auf dem e[mulator]



Der Rin Emulator in Aktion

Game Gear - Mastersystem

Für Segas Game Gear und Mastersystem sind gleich drei hochwertige Emulatoren am Start. Sowohl PSP Master, MMS plus als auch der bereits erwähnte e[mulator] zeigen auf diesem Gebiet ihre Stärke. Allesamt brillieren mit schöner Grafik, glasklarem Sound und sehr zufrieden stellender Performance. Jedoch sei zu erwähnen, dass nur MMS plus die Sprachausgabe (z.B. das Sega Logo bei Sonic) wiedergibt. Bei den beiden anderen Emulatoren hört man stattdessen nur einen verzerrten Sound. Einzig bei den Einstellungsmöglichkeiten hängen PSP Master und MMS plus den e[mulator] ab.



Alex Kidd auf dem PSP Master Emulator



Mit MMS Plus emuliertes Sonic

Genesis

Im Bereich des Genesis, bei uns wohl besser bekannt als Sega Mega Drive, hat sich PSP Genesis, ein Port des Mega Drive-Emulators Generator, durchgesetzt. Er überzeugt durch eine exzellente Bildqualität mit wunderschönen Animationen und ausgezeichnetem Sound. In der übersichtlichen Benutzeroberfläche lassen sich verschiedene Einstellungen zu CPU, Controller und Sound vornehmen.



Mortal Kombat auf dem PSP Genesis Emulator



Das Menü des PSP Genesis

Mame

Die Arcade-Fans unter den PSP-Besitzern werden leider etwas vernachlässigt. So bleibt unter den Emulatoren für MAME nur MAME4All als Alternative. Die Grafik wirkt zwar sehr gut, jedoch ist der Sound etwas dumpf und verzerrt. Auch die Einstellungen, die man vor jedem Spiel vornehmen kann sind etwas dürftig ausgefallen. Auf der Entwickler-Homepage kann man sich eine Liste der unterstützten Spiele ansehen.



Mame4all in Aktion



Street Fighter auf dem Mame4all

Neo Geo

Mit Neo Geo Emulator for PSP bekommen Fans des Systems einen soliden Emulator geliefert. Zum Starten benötigt man ein Bios-File des Neo Geo. Die Grafik und Animationen sind sehr schön anzusehen und auch der Sound kommt glasklar aus den Lautsprechern. Außerdem bietet der Emulator viele Einstellungsmöglichkeiten. Eine Liste der kompatiblen Spiele liegt dem Emulator bei.



Turf Masters auf dem Neo Geo Emulator for PSP



Mit Neo Geo Emulator for PSP emuliertes Metal Slug

Neo Geo Pocket

Auch die Freunde des Neo Geo Pocket kommen mit dem NGPSP auf ihre Kosten. Die Performance und die Grafik sind sehr zufrieden stellend. Der Sound könnte jedoch noch etwas an Qualität zulegen. Im Großen und Ganzen ist NGPSP aber ein wirklich guter Emulator.



Samurai Showdown auf dem NGPSP



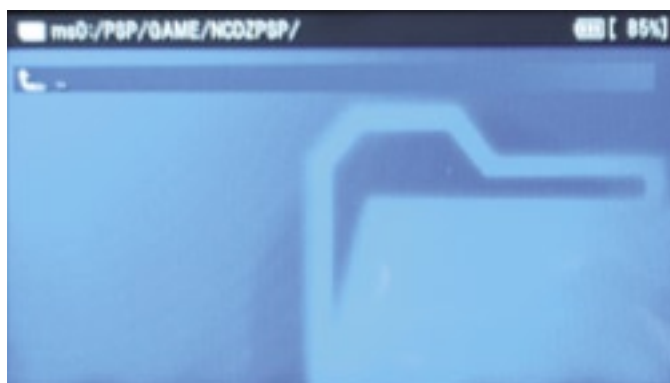
Das Menü des NGPSP

Neo Geo CD

Und auch das Neo Geo CD wurde mit zwei guten Emulatoren bedacht. Sowohl NeoGeo CDZ als auch NeoCDPSP überzeugen mit ihrer wunderschönen Grafik und der gelungenen Soundausgabe. Vor allem der NeoGeo CDZ lädt mit seiner originalgetreuen Performance zu vielen Stunden Spielfreude mit den alten NeoGeo Spielen ein.



Der NeoCDPSP in Aktion



Das Menü des NeoGeo CDZ

NES

Die Beliebtheit der Marke Nintendo hat, an den vielen Emulatoren gemessen, auch heute noch nicht abgenommen. Mit Nes for PSP, NesterJ und e[mulator] stehen auch für dieses System drei hochwertige Emulatoren zur Auswahl. Alle drei überzeugen mit sehr guter grafischer Leistung und Performance. Der Sound ist bei e[mulator] und NesterJ originalgetreu. Nes for PSP emuliert den Sound leider nicht ganz so gut und gibt ihn etwas verzerrt wieder.



Mit NesterJ emuliertes Star Tropsics



Super Mario 2 auf dem Nes for PSP

SNES

Auch das Super Nintendo erfreut sich heute wie damals großer Beliebtheit. Es gibt zwar viele Emulatoren für das Super Nintendo, aber alle basieren auf dem Snes9x für den PC. Der mit Abstand beste Emulator ist jedoch der Snes9xTYL. Er emuliert sowohl die Grafik als auch den Sound originalgetreu und bietet in seiner übersichtlichen Benutzeroberfläche jede Menge Einstellungsmöglichkeiten, um die Spiele von damals auch heute noch in bester Qualität genießen zu können.



Das Menü von Snes9xTYL



Mit Snes9xTYL emuliertes Terranigma

Wonderswan

Für den Wonderswan von Bandai gibt es nur einen wirklich brauchbaren Emulator. Hier stellt sich der e[mulator] in den Mittelpunkt und emuliert sowohl Wonderswan als auch Wonderswan-Colour-Spiele mit einer sehr guten Bildqualität. Auch der Sound kommt mit klarer Qualität aus den Lautsprechern.



Das Hauptmenü von e[mulator]



Anchor Field Z auf dem e[mulator]

Neben den näher beschriebenen System gibt es auch noch Emulatoren für folgende Systeme:

x86/PC, Amstrad CPC, Apple II, Apple Macintosh, Atari Jaguar, BBC Micro, Chip 8, Colecovision, CPS 1, CPS 2, Dreamcast VMU, Gameboy Advance, Intellivision, MSX, Nintendo 64, Odyssey, PC9801E, PC Engine,

PSX/PSOne, Pyuta, SamCoupé, ScummVM, Spectrum und Vectrex. Viele dieser Emulatoren befinden sich noch im Entwicklungsstadium, zeigen aber bereits sehr gute Ansätze und lassen auf zukünftige Releases hoffen.

Freunde der Emulation können in eine freudige Zukunft blicken, denn die bereits erhältlichen

Emulatoren werden immer weiter entwickelt und sorgen so für eine bessere Unterstützung der verschiedenen Systeme. Außerdem ist auch der mit Firmware 3.0 erscheinende PlayStation Emulator von Sony ein großer Schritt für die Emulationsszene.

Wichtiger Hinweis!

Obwohl wir uns intensiv mit dem Test von Emulatoren und Heimentwicklungen auseinandergesetzt haben und alles was hier darüber geschrieben steht, in der Praxis auf unterschiedlichen Geräten erfolgreich geprüft wurde, können wir natürlich keine Haftung für eventuell auftretende Schäden übernehmen! Wenn man sich aber exakt an unsere bzw. die den Programmen beiliegenden Anweisungen hält und jeden der Vorgänge sorgfältig durchführt, müsste alles reibungslos funktionieren! Natürlich bleibt immer ein gewisses Restrisiko, dessen sich jeder Benutzer bewusst sein muss.

Die Emulation im Allgemeinen und das Downgraden der PSP im Besonderen, bewegen sich nahe an der Grenze zur Illegalität. Aus diesem Grund möchten wir hier klar stellen, dass dieser Bericht keineswegs als Aufruf zur Benutzung von Emulatoren oder Downgradern für die PSP aufzufassen ist. Es liegt in der Verantwortung jedes Einzelnen Emulatoren und Downgrader zu benutzen.



Heimentwicklungen für Sonys PSP

Einstweilen hat die Industrie einen hohen Reifegrad erreicht und das Internet eignet sich als ideales Medium für die Bereitstellung von selbst geschriebenen Spielen. So erlebt die Heimentwicklerszene derzeit einen enormen Aufschwung.

Auch wenn die Heimentwicklungsszene nicht ganz mit der Emulationsszenen mithalten kann, so ist sie mit verschiedensten Spieleports sowie eigens kreierte Spielen und Programmen bereits sehr umfangreich.

Wie schon bei den Emulatoren gilt auch für die Heimentwicklungen, dass die Firmware-Version 1.5 am besten für diese Programme geeignet ist. Als Alternative steht der bereits bei den Emulatoren vorgestellte eLoader zur Verfügung. Als Anlaufstellen für Heimentwicklungen bietet sich die bereits genannte Seite <http://psp-news.dcemu.co.uk>, sowie <http://psplua.com>, die sich auf Programme und Spiele, die in der Skriptsprache Lua programmiert wurden, spezialisiert hat und auch den dafür benötigten Lua-Player zum Download zur Verfügung stellt.

Programme

Die privat entwickelten Programme, von denen wir im Folgenden ein paar vorstellen, sind alle in Lua programmiert. Diese Skriptsprache macht es für Heimentwickler wesentlich einfacher selbst Programme zu schreiben und diese weiter zu verbessern. Um diese Programme nutzen zu können ist, wie bereits erwähnt, ein Lua-Player notwendig, der auf <http://psplua.com> erhältlich ist.

fBrowser

Für alle, die etwas Abwechslung in den Standard-Browser des Lua-Players, auch Lowser genannt, bringen wollen, bietet sich mit fBrowser ein kleines aber feines Programm an. Über das übersichtliche Inter-

face kann man Lua-Skripts öffnen und im integrierten Image Viewer können Bilder angesehen werden. In der index.lua können auch geringfügige Veränderungen vorgenommen werden.



Guitar Tuner

In der Heimentwicklerszene wurde mit dem Guitar Tuner auch an die musikalischen PSP-Besitzer gedacht. Wie der Name schon vermuten lässt, handelt es sich hierbei um ein Stimmgerät für Gitarren. Unterstützt werden drei verschiedene Tunings. Auf Knopfdruck wird der gewünschte Ton abgespielt und lange genug gehalten, sodass die Gitarre ohne Probleme gestimmt werden kann.



Lua Filemanager

Der Lua Filemanager ist ein Dateien-Browser, der in Lua geschrieben wurde. Es ist bereits möglich den Memory Stick, Flash0, Flash1 und UMD's anzusehen und Dateien kopieren, löschen oder verschieben. Der Filemanager befindet sich zwar noch in Entwicklung, ist aber jetzt schon einen Blick wert.



Lua OS

Mit Lua OS gibt es auch ein eigenes in Lua entwickeltes Betriebssystem für Sonys Mobilkonsole. Neben einem Desktop, Bildschirmschoner und PNG-Viewer gibt es auch die Möglichkeit Icons anzulegen und weitere kleine Features wie debugging und verschiedene Themes.



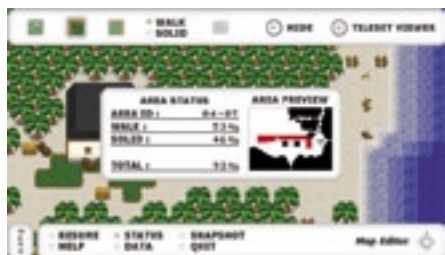
Dizaster Lua Paint

Zu den beliebten Programmen zählen auch Zeichenprogramme, das mit Dizaster Lua Paint einen sehr guten Vertreter dieser Programmattung hervor gebracht hat. Zur Verfügung stehen verschiedene Pinselstärken und Form-Tools, sowie die Möglichkeit Screenshots anzufertigen und diese dann auch zu laden. Des Weiteren ist es ebenfalls möglich einen eigenen Stempel zu kreieren, welchen man in seinen Bildern benutzen kann.



PSP Game Builder

Der RPGMaker hat sich als Programm zum Erstellen eigener RPG's bereits seinen Namen gemacht. Mit PSP Game Builder gibt es ein Programm, mit dem es nun auch auf der PSP möglich ist, seine eigenen RPG's zu erstellen. Leider befindet sich das Programm noch in Entwicklung und zur Zeit ist nur der Map Editor verfügbar, doch lässt dieser bereits auf weitere Releases und den Ausbau des Programmes hoffen.



Smoove

Mit Smoove gibt sich ein sehr gutes Pixelprogramm für die Hosentasche die Ehre. Es beinhaltet einen Pixel-, Zoom- und Animations-Editor mit dem sich Tiles, Sprites und Pixelartworks herstellen lassen. Die erstellten PNG-Dateien lassen sich in jedem 2D Spiel verwenden.



Neben den hier vorgestellten Programmen gibt es noch viele andere, oftmals mehr oder weniger, nützliche Programme. Die Palette reicht dabei von simplen Weckern und verschiedenen Grafik-Anwendungen, über kleine Lernprogramme bis hin zu Musik-Anwendungen und einem eigenen Windows Port für die PSP.

Damit verlassen wir den durchaus nicht uninteressanten Bereich der Programme und wenden uns den selbstgemachten Spielen zu, von denen wir wiederum ein paar näher vorstellen werden.

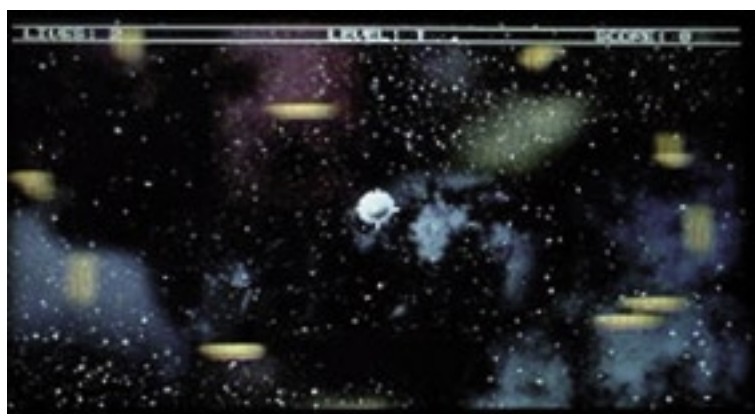
Arc Angel

Arc Angel ist ein von Grund auf neu entwickelter 2D-Shooter, der mit sehr schöner Grafik, super Sound und einer sehr guten Performance zu überzeugen weiß. Der Schwierigkeitsgrad ist individuell. Leider hat diese gute Qualität auch ihren Preis und zwar in der Größe des Spieles, die sich auf knapp 94MB beläuft.



Attack of the Mutants

Attack of the Mutants ist ein etwas anderer 2D-Shooter. Ziel ist es, den Weltraum von den bösen Pizzen zu reinigen und dabei nicht von ihnen und anderen Gefahren überrollt zu werden. Der Schwierigkeitsgrad steigt stetig an und sorgt so für ständige neue Herausforderungen. Das Spiel überzeugt mit sehr guter Grafik, Performance und pompösen Soundeffekten und fesselt mit seinem einfachen aber fordernden Spielprinzip stundenlang an die Mobilkonsole.



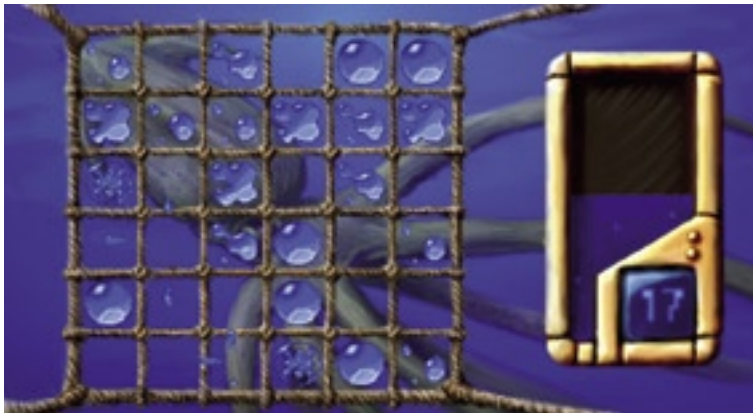
Calisto

Mit Calisto stellt sich ein weiterer 2D-Shooter vor, dessen Schwierigkeitsgrad sehr an Gradius erinnert. Optik und Präsentation des Spieles sind einwandfrei und auch die Geräuschkulisse kann sich hören lassen. Allen Fans von Sidescroll-2D-Shootern sei dieses Spiel ans Herz gelegt.



Droplets

Das Ziel bei Droplets ist es, Tropfen zum Platzen zu bringen, indem man diese mit Wasser auffüllt und auf diese Weise hochgehen lässt. Dadurch fliegen wiederum kleine Tropfen in alle Richtungen und verursachen eine nette Kettenreaktion. Droplets ist sehr gut für ein kleines Spielchen zwischendurch, kann aber auch für längere Zeit fesseln.



Laserix 2

Ursprünglich war Laserix ein Flash-Spiel mit nur 13 Levels. Laserix 2 basiert auf diesem Spiel und ist auf insgesamt 52 Levels erweitert worden. Ziel des Spieles ist es, alle Diamanten mit dem Laserstrahl zum Leuchten zu bringen. Dabei kann man den Laserstrahl nur mit Hilfe von Spiegeln in die richtige Richtung lenken.



PSP Revolution

PSP Revolution basiert auf dem Spiel Stepmania. Zu verschiedenen Songs muss zur richtigen Zeit, und möglichst im Takt, die richtige Taste gedrückt werden. Da es mit Stepmania und Dance With Intensity kompatibel ist, kann man auch eigene Songs mit den Endungen .SM und .DWI hinzufügen. Der Schwierigkeitsgrad variiert je nach Lied – prinzipiell fördert dieses Spiel die Konzentration aber ungemein, da man die Richtungen sowohl mit Steuerkreuz als auch mit den Symbol-Buttons eingeben muss, um die Kombinationen zu schaffen.



Weitere Spiele



Bomberman Arena



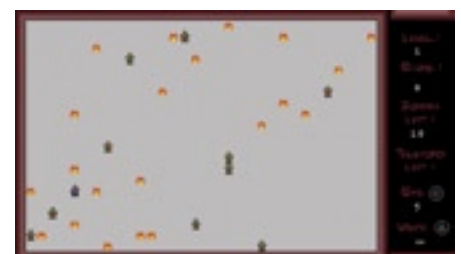
Deal or No Deal



PSP Dungeon



Move it

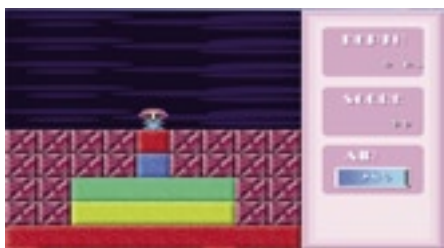


Zombie Attacks



Super Tux

Weitere Spiele



Ms Driller



Pokemon Keeper



PSP Snake



PSP Tactics



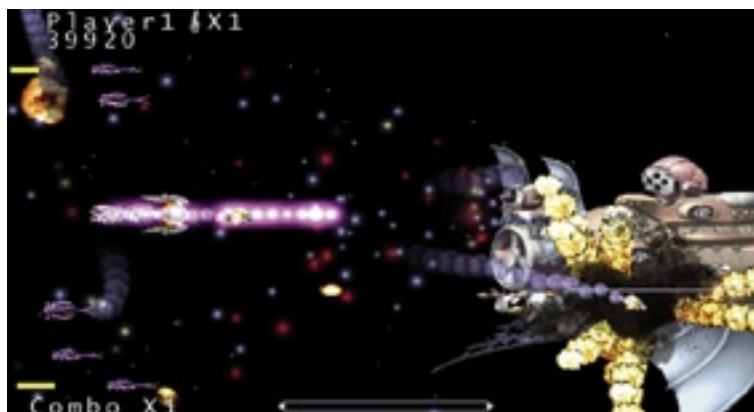
Dragon Fighter



Pang

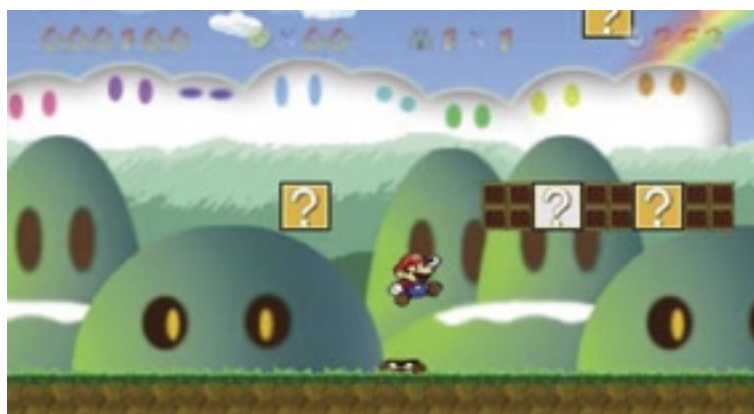
R-Gear

Ein weiterer Sidescroll-2D-Shooter ist R-Gear, der als ein Tribut an R-Type entwickelt wurde. Der Shooter überzeugt mit hervorragender Grafik, präziser Steuerung und sehr gutem Sound. Der ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad dürfte sogar bei Veteranen für wundgespielte Finger sorgen. R-Gear ist definitiv der beste 2D-Shooter in der Heimentwicklerszene.



Super Mario Portable

Super Mario Portable basiert auf Super Mario Bros. – mit dem kleinen Unterschied, dass die Grafiken beim PSP-Klon viel schöner aussehen und ansatzweise dem noch nicht fertig gestellten Super Paper Mario für Nintendos Gamecube ähneln. Leider gibt es derzeit nur eine Demo des ersten Levels, die eindeutig Lust auf mehr macht!



Super Mario Wars

Super Mario War ist eine Portierung der Heimentwicklung Super Mario Deathmatch. In diesem Spiel können bis zu vier Charaktere gegeneinander antreten. Natürlich gibt es auch die verschiedenen Gegenstände aus Super Mario, die man gegen seine Kontrahenten einsetzen kann. Stilistisch ist diese Programmierung an SMB 3 angelehnt.



Legend of Hyrule: Linkens Quest

Obwohl sich dieses Rollenspiel noch in der Entwicklungsphase befindet, macht es schon einen sehr guten Eindruck. Die Grafiken sind sauber und sehr schön, auch der Sound ist fabelhaft. Leider wird bei einem Gebietswechsel immer kurz geladen, wodurch der Sound für diese kurze Zeit aussetzt. Ansonsten darf man sich auf ein schönes Spiel freuen.



RedaLUA

RedaLUA ist ein Port von Command & Conquer Red Alert. Insgesamt spielt sich die bisher veröffentlichte Version schon sehr gut, obwohl sie sich noch in der Entwicklungsphase befindet. In den nächsten Versionen sollen unter anderem mehrere Objekte anwählbar und mehr Sound vorhanden sein. Außerdem soll auch eine Multiplayer-Funktion unterstützt werden.



Serve'N Go

Ein völlig anderes Spielkonzept bietet Serve'N Go: Als McDonald's-Mitarbeiter muss man den Wünschen der Kunden nachkommen und ihnen das bestellte Essen servieren. Dabei kommt es natürlich auf die Schnelligkeit an, um die Kunden innerhalb eines Zeitlimits zu bedienen. Außerdem muss man auch noch auf genügend Nachschub der Ware achten. Das Spiel hat einen angemessenen Schwierigkeitsgrad und sorgt auch auf längere Zeit gesehen für Unterhaltung.



Fazit

Manche werden sich nun vielleicht fragen, ob sich der Aufwand mit den Emulatoren und Heimentwicklungen wirklich lohnt. Doch Spieleperlen wie Terranigma, Secret of Mana 1+2 für Super Nintendo, das originale Ghosts and Goblins auf dem Commodore 64, oder einfach die guten alten Super Mario Jump'n'Runs auf dem Gameboy und natürlich viele weitere Klassiker, sowie die Unmengen an Heimentwicklungen sprechen für sich und machen den Erfolg dieser Szene verständlich.

Weitere Spiele



Electrics



Dots



Lua Sudoku



Sonic Avol

Die besten UMD-Spiele für unterwegs

Auf dem UMD-Markt herrscht mittlerweile ein reges Angebot an Spielen. Doch nicht alles, was hier mit adretter Verpackung glänzt, ist spielerisch hochwertig. Der nachfolgende Text ist ein kleiner, nach Genre geordneter Leitfaden durch das Sortiment bereits erhältlicher Titel und zeigt was man bedenkenlos kaufen kann und bei welchen Produkten es einem – igitt! – die Fußnägel kräuseln muss. Wir bitten um Verständnis, dass bei weitem nicht alle Games berücksichtigt werden konnten.

UMD Games



GTA Liberty City Stories

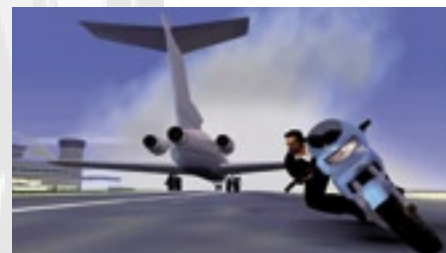
Gewöhnlich ist der Auftragskiller Toni Cipriani ein harter Hund, der nichts und niemanden fürchtet. Doch seit er seinen ehemals geachteten Status innerhalb der Leone-Familie teuer verspielt hat, muss er erst einmal in den Untergrund abtauchen um Gras über eine Sache wachsen zu lassen, die dem italienischen Mafioso beinahe zum Verhängnis geworden wäre.

Nach seiner Rückkehr in die Metropole Liberty City ist nichts mehr, wie es einmal war: Den von Toni verübten Auftragsmord hat man zwar vergessen, doch auch sein legendärer Ruf ist Geschichte. Das Stadtbild wird von korrupten Politikern und rivalisierenden Gangsterbanden bestimmt. Als

wäre dies nicht schon schlimm genug, bekommt es Cipriani mit der Unzufriedenheit seiner Mutter (sehr amüsant!) zu tun, die sich vor allem auf den Einbruch seiner Karriere bezieht. Da er seine über alles geliebte Frau Mama um nichts auf der Welt enttäuschen will, setzt der heißblütige Gauner zu neuen Aktionen an. Serientypisch konfrontiert Rockstar – dieses Mal das aus England stammende Team Rockstar Leeds – den Spieler mit einer illusorischen Freiheit welche sich im Durchstreifen riesiger Areale mitsamt virtueller Bewohner und allerhand



Handlungsmöglichkeiten äußert. Nicht gerade zur Freude der in Deutschland ansässigen Bundesprüfstelle werden hier Autos und Motorräder von (nicht immer) hilflosen Bürgern geklaut, wehrlose Passanten nach sadistischer Herzenslust verhauen und häufig unsanfte Diplomaten verübt, um Kontrahenten von ihrem vermeintlichen Unrecht zu überzeugen. Dabei war GTA einmal so entzückend – wir erinnern uns an die ersten Teile, in denen mit Piepsstimmen gesprochen und winzigen Pixelmännchen gespielt wurde! Begleitet wird das aktuelle Gewaltszenario von einer stimmigen in Episoden erzählten Story-Line. Bis man sich sei-



nen Platz in der Führungsriege der Leone-Familie gesichert hat, müssen zahlreiche Missionen abgeschlossen und eine Menge Geld verdient werden. Mal heißt es die Luxus-Schnitte des Dons zu chauffieren, dann wieder muss man komplette feindliche Gangs um die Strecke bringen. Neben illegalen Aktivitäten locken seriöse Jobs als Feuerwehrmann oder Taxilenker, sogar die Rolle des Cops ist spielbar.

GTA: Liberty City Stories ist nicht nur ein großartiges Mafia-Epos und ein Fest für alle Action-Sinne, sondern gleichzeitig auch ein humorvolles Spiel, bei dem kennzeichnende Genre-Einlagen gekonnt auf die Schippe genommen werden.



Prince of Persia Revelations



Keine Frage, der Prinz von Persien hat sich Hochachtung redlich verdient, denn was bisher an qualitativ herausragenden Titel rund um den akrobatischen Herrscher veröffentlicht wurde, ist in der Tat beachtlich. Leider bleiben die hochgesteckten Erwartungen an diese Playstation-2-Portierung unerfüllt. Zwar gibt es PSP-exklusive Rätsel, die den Umfang beträchtlich erhöhen, aber die beinahe untragbar langen Ladezeiten und heftigen Ruckler bremsen den Spielfluss auf inakzeptable Weise, was natürlich sehr schade ist, weil das Spiel selbst ordentlich aufgebaut ist. Da sich der Verkaufspreis auf ca. 20 € beläuft, wäre ein ausgiebiges Probespiel ratsam, um zu sehen, ob man die besagten Mängel in Kauf nimmt.



Lara Croft - Tomb Raider Legends



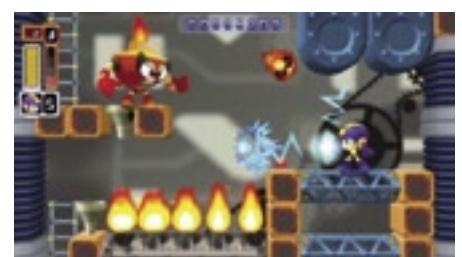
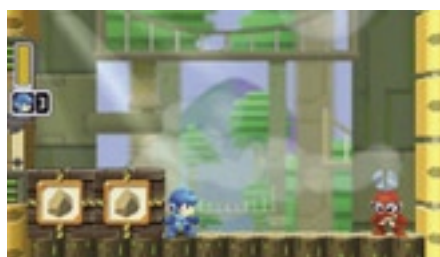
Lara Croft – die gefallene Ikone: eine virtuelle Frau, die alle Höhen und Tiefen des Spiele-Business erleben musste, startet mit dem Action-Adventure Tomb Raider: Legend ihr Comeback. Unverhofft kommt Croft dieses Mal nicht ins Kreuzfeuer der Kritik. Im neuesten Abenteuer der begehrten Archäologin gibt es keinen Erotismus mehr, stattdessen wurde einer packenden Atmosphäre der Vorzug gegeben. Schneller, ausgereifter und kompakter im Leveldesign – so lässt sich das Spiel kurz beschreiben. Die Handheldversion kann aufgrund der Hardwarekonzeption nicht mit den Umsetzungen auf den „großen“ Konsolen mithalten, was primär die Steuerung betrifft.



Mega Man Powered Up



... ist im Vergleich mit seinem PSP-Bruder Maverick Hunter der Niedliche unter den beiden. Schon wieder steht das steinalte Designerhandbuch aus dem Jahre Schnee Pate, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut. Es sind gerade jene Mega Man-Abenteuer um einiges besser spielbar, die näher an den frühen Konzepten liegen. So gibt es neben grafisch aufpolierten Original-Levels aus dem ersten Teil auch ein Wiedersehen mit bekannten Robotergesichtern wie Elecman, Oilman oder Cutman. Mischt man die Burschen auf, erhält man deren Wummen und lässt es ordentlich krachen. Doch damit nicht genug, hat Capcom auch einen Editor zur Erstellung eigener Levels beigelegt!



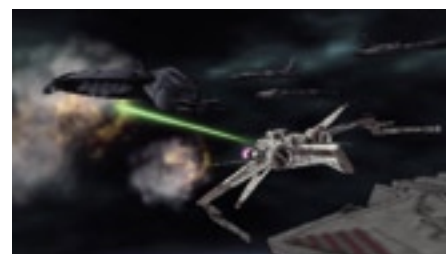
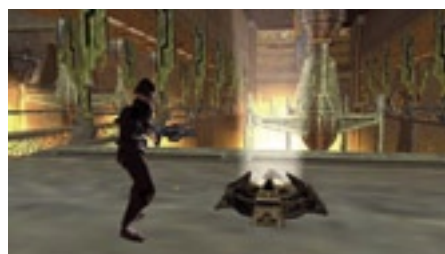
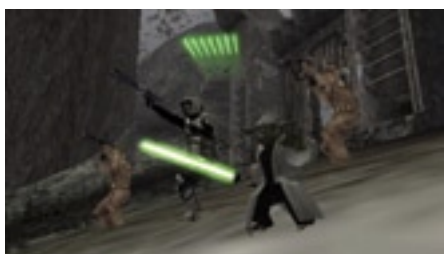
Star Wars Battlefront II



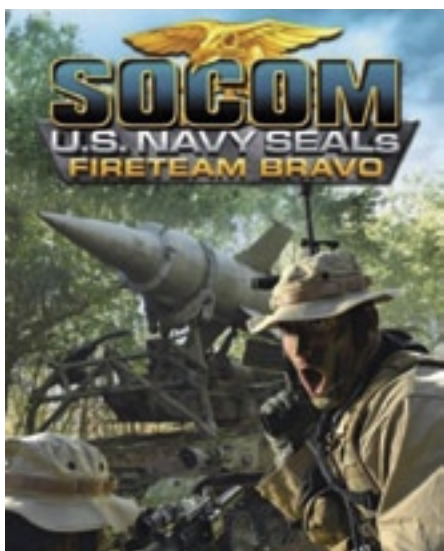
Ach, man ärgert sich! Auf den großen Konsolen ist Star Wars Battlefront 2 ein positiver Begriff, aber hier stimmt so vieles nicht. Angefangen bei der unübersichtlichen Kameraführung über die konfuse Steuerung bis hin zur pixeligen Aufmachung – fast möchte man annehmen, die Programmierer stammen von der dunklen Seite der Macht!

Aber eben nur fast, denn abgesehen davon bietet Star Wars Battlefront 2 ein Actionvergnügen, bei dem man einmal nicht ausschließlich die Rolle des Jedi übernimmt, sondern spontan entscheiden kann, welchen der beiden Seiten man dienen möchte. Auch ein Abtrünniger der seine Kohle mit intergalaktischem Diebesgut verdient, darf man sein. Oder man übt sich bei der Eroberung der Galaxie als angehender Imperator und besetzt mit Zerstörern Planeten im Sternensystem.

Die Wege zur Macht sind vielfältig, wenn auch chaotisch und verbesserungsbedürftig. Ein Lichtblick ist der Mehrspielermodus, der für Hardcore-Fans eventuell ein Kaufargument darstellen könnte... Star Wars-Jünger entscheiden nach einem Probespiel selbst, ob sie besagte Mängel in Kauf nehmen!



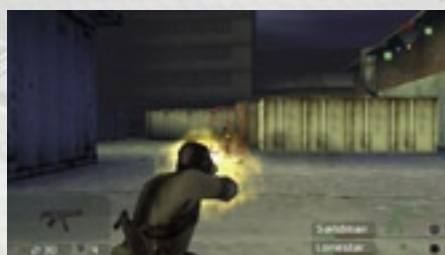
SOCOM U.S. Navy Seals Fireteam Bravo



Während Playstation-2-Besitzer ihre Kommandos derzeit in Socom 3 geben, erhalten Handheld-Zocker jetzt endlich ihre eigene Version des taktisch anspruchsvollen Team-Shooters. Neben bekannten Orten wie Nordafrika, Südasiens und Osteuropa gibt es den exklusiven Schauplatz Chile.

In 14 Missionen stürmt man Festungen, stellt Beweismaterialien sicher und verfolgt verdächtige Gestalten. Als serientypisches Highlight liegt dem Spiel ein Headset bei, das in die Fernbedienungs-Buchse der PSP gestöpselt wird. Gesprochenes wird vom Programm erst dann ausgewertet, wenn man die Kommunikationstaste gedrückt hält, was wiederum sehr praktisch ist und cholerische Wutausbrüche auf ein Minimum reduziert.

Dank der tollen Umsetzung ist Socom: Fireteam Bravo ein Muss für Kriegsveteranen, die häufig mit menschlichen Mitspielern in den Kampf ziehen. Der Solo-Part ist wie üblich schnell ausgereizt.



JOWOOD PRODUCTIONS
PRESENTS
A PIRANHA BYTES GAME



13. Oktober 2006

www.jowood.com

www.gothic3.com

www.deepsilver.com

MEDIA



DEEP SILVER



JoWood
PRODUCTIONS



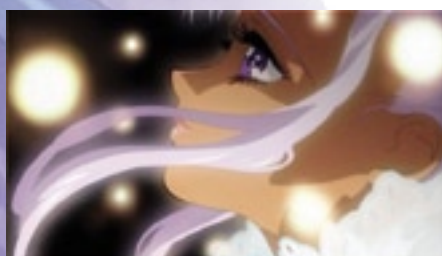
© 2006 by Pluto 13 GmbH. Published by JoWood Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-5540 Leoben, Austria. © 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Hilden, Austria. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.



Tales of Eternia

Gelegentlich haben gute Geschichten, vorausgesetzt sie werden unter den passenden Bedingungen erzählt, die Wirkung eines wohltuenden Lebenselixiers.

Es regnet. Unaufhörlich prasseln Tropfen auf die weiten Täler und Wiesen einer ländlichen Region, während kleinere Bäche aus schlammigem Regenwasser den Berg hinunterlaufen. Über den nebelhaften Spitzen des Gebirges schwebt ein grauer Schleier, der die Umgebung in ein düsteres, glanzloses Licht taucht. Die Welt scheint in den Abgründen dieses federigen Dampfes zu versinken. Aus dem Schornstein einer massiven Blockhütte die in einer abgelegenen, einsamen Höhe seit Jahrzehnten den Widrigkeiten der Natur trotzt, steigt Rauch auf – ein langer Faden der in den Himmel zieht und sich mit dessen trostlosem Farbverlauf nahtlos vermischt. Kalt und feucht ist es



hier oben zu dieser herbstlichen Jahreszeit, doch jene Person der es vergönnt ist, in dieser Ruhe im Inneren des Hauses sicher zu verweilen, wird eine ideale Umgebung vorfinden, in der sich der Wert kreativer Ausdrücke schätzen lässt. Eingehüllt in eine warme Wolldecke, vom knisternden Feuer des Kamins gewärmt – da kann draußen alles Mögliche geschehen, hier drinnen wird man sich geborgen fühlen! Inmitten einer solchen Atmosphäre der puren Gemütlichkeit, in der man dem Alltagsstress längst entflohen ist und alle frustrierenden Ärgernisse gedanklich beiseite geschoben hat, beginnt der Geist wirklich frei zu sein, und plötzlich ist man für neue Impulse und Anreize offen. Dann



kann man eine spannende Geschichte wie sie einem Tales of Eternia gekonnt mitzuteilen vermag, erst so richtig genießen...

Reid, ein wagemutiger junger Mann mit geübtem Schwertarm und Farah, ein bodenständiges Fräulein, das auf den Feldern eines Bauernhofes arbeitet, sind seit Kindertagen miteinander befreundet. Eines Tages, als beide auf einem Aussichtsturm stehen, beobachten sie den Absturz eines futuristischen Raumschiffs, aus dem sie ein mysteriöses Mädchen mit fremder Hautfarbe und Kleidung bergen. Das Bizarreste ist aber die Sprache des Mädchens, die partout nicht mit der ihrer Helfer kompatibel ist.

Als dann noch Kuweeke, ein außerirdisches Wesen, welches sich noch ehesten mit einem Hund vergleichen lässt, auftaucht, verstehen Reid und Farah rein gar nichts mehr. Unverzüglich beschließen die zwei, den Rat des Ältesten aus ihrem Heimatstädtchen einzuholen. Dieser ist natürlich um den Schutz der Einwohner bemüht und schätzt die Situation als äußerst gefährlich ein. In der Tat ereignet sich binnen Sekunden eine dramatische Wendung: Durch die Wand des Gebäudes bricht ein



unheimlicher Mann, der auf das geheimnisvolle, fremde Mädchen zutritt und in wilder Sprache mit der Kleinen kommuniziert. Nachdem der schroffe Mistkerl auch noch handgreiflich wird, platzt der rechtschaffenen Farah der Kragen: Bald tobt ein heftiger Kampf zwischen Reid, Farah und dem Unbekannten, den unsere Helden schließlich gewinnen.

Nach der Verbannung des Mädchens, das, wie sich im späteren Spielverlauf noch herausstellt, auf den Namen Meredy hört, kann das Duo gar nicht anders als sie dabei zu unterstützen, um einen Weg nach Hause zu finden. Und Farah hat da auch schon eine Idee. Es gibt nämlich einen Studenten auf der Mintche Universität, von dem Reid allerdings überhaupt nicht beeindruckt ist, der aber vielleicht der einzige ist, der die befremdliche Sprache übersetzen kann...



Im Laufe des Spiels gewinnt die Story immer weiter an Schwung, Dramatik und Tiefgang, wird zunehmend epischer und überrascht zwischenzeitlich mit märchenhaft schönen Anime-Filmen. Das Sahnehäubchen des Spiels sind aber die liebevoll gesprochenen Synchronstimmen, die Helden wie Reid oder Farah glaubwürdig und niedliche Figuren wie Meredy noch süßer machen. Überhaupt tragen die gewitzten Dialoge, die manchmal vor Humor sprühen, enorm zum intensiven Spielerlebnis bei. Dass Tales of Eternia durchgehend mit englischer Sprachausgabe läuft, stört nach einiger Spielzeit nicht mehr, vorausgesetzt man verfügt über durchschnittliche Englischkenntnisse. Aquarellfarben in hellen Pastelltönen und handgemalte Umgebungsgrafiken erfreuen das Auge, wenn beispielsweise diffuse Lichtstrahlen durch das Blätterdach eines dichten Waldes strahlen.

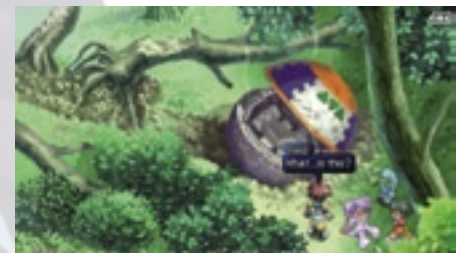
Verpixelte Hintergründe kommen im Kampfbildschirm zum Vorschein, sind aber der einzi-



ge grafische Schnitzer, den sich Namco geleistet hat. Anstelle üblicher Rundenstrategie gibt es actiongeladene Echtzeitkämpfe mit effektvollen Animationen. Mit der X-Taste erfolgt der Angriff, mit Quadrat wird geblockt, während der Dreieck-Button ein Menü aufruft, in dem man Fertigkeiten und Zauber direkt auswählt, eine genaue Strategie der KI-gesteuerten Mitstreiter austüfelt und deren Formation festlegt. Zusätzlich darf gekocht werden um seine Lebensenergie hoch zu halten. Die Gegnerpalette könnte kaum nuancenreicher sein: Gegen böse Magier, Untote, Riesenvögel, Wegelagerer, ekliges Gewürm, Baumwe-

sen und andere Kreaturen finden die reizvollen Gefechte statt.

In Japan genießt Namcos „Tales“-Reihe zu recht Kultstatus. Hierzulande bekommen wir es mit einem traditionsbewussten, prächtig aufbereiteten 2D-RPG zu tun, das sich dieser These unmittelbar anschließt. Ein Muss für Rollenspielfans!



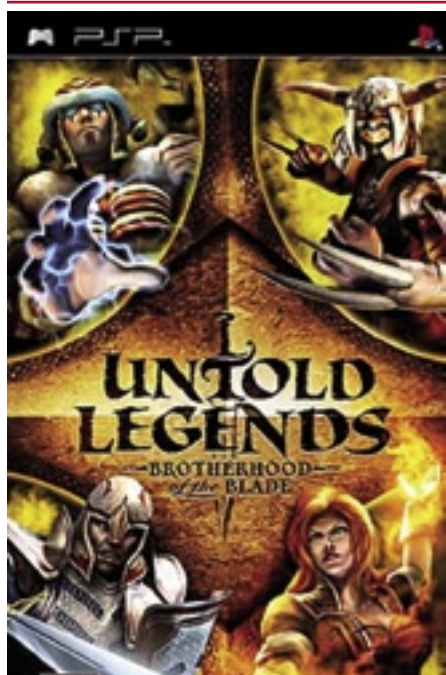
Vergleichbare Emulatorenspiele

Tales of Phantasia (SNES)

Vergleichbare Spiele

Tales of Phantasia (PS, GBA)
Tales of Symphonia (GC)
Tales of Eternia Online (PC)
Tales of Destiny (PS)
Tales of Destiny 2 (PS2)
Tales of Legendia (PS2)
Tales of Rebirth (PS2)
Tales of Abyss (PS2)
Tales of the Tempest (DS)
Tales of the World (GBA)
Tales of Phantasia ND (GBC)
Tales of the World ND2 (GBA)
Tales of the World ND3 (GBA)
Tales of the World RM (PSP)
Tales of Fandom Vol.1 (PS, PSP)

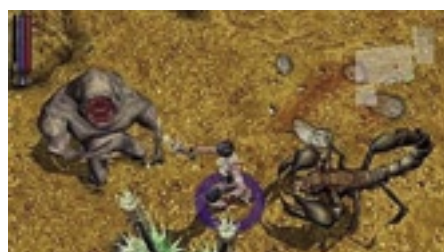
Untold Legends



Wer Diablo mochte wird das entfernt verwandte Action-Rollenspiel Untold Legends lieben. Richtig? Falsch! Eigentlich müsste es heißen, wer Diablo mochte wird sich mit Untold Legends zumindest anfreunden können. Ähnlichkeiten mit dem Kampfsystem und das Aufleveln von Charakter-Attributen weisen in die besagte Richtung, nichtsdestotrotz wirkt alles etwas eintönig und unspektakulär, womit auch schon die größten Schwachpunkte der Reihe genannt sind.

Streift man im ersten Teil noch durch lichte Wälder und entdeckt mitunter verwunschene Ruinen und geheimnisumwitterte Höhlen, umgibt die Fortsetzung UL: The Warriors Code ein düsteres High-Tech-Szenario. Die griffige Button-Belegung und das abwechslungsreiche Angriffs-Repertoire mit Vibroklingen oder Flammenwerfern bringen einen kurzfristigen Motivationsschub.

Aufgrund der fehlenden Konkurrenz stellen beide Untold Legends-Teile trotz ihrer Unzulänglichkeiten ein brauchbares Material für eingefleischte Action-RPG-Fans dar. Sollten jemals Titel wie Baldur's Gate: Dark Alliance oder Champions of Norrath, beide erhältlich für Playstation 2, anständig auf die PSP übertragen werden, muss sich Untold Legends warm anziehen...

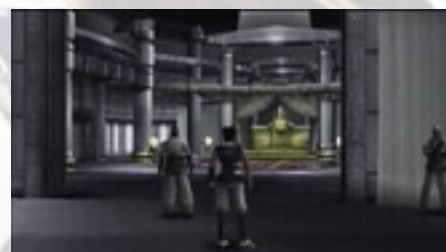


Key of Heaven



... hat es in sich! Und das in zweierlei Hinsicht: In den ersten Spielmomenten täuscht das zunächst zugängliche Kampfsystem mit seinen extravaganten Schwertkämpfen und Comboattacken ein erfrischendes Konzept vor. Doch das ist nur die Oberfläche, die erst mit zunehmender Komplexität abblättert und ein überladenes Menü zum Vorschein bringt, das sich aufgrund vielfältiger Optionen anstrengend spielt.

Abgesehen davon will Key of Heaven ein episches RPG sein, das aber leider nichts anderes als ein mittleres Komplexitätsmonster geworden ist, zumal ein unübersichtliches Kartensystem mit unzureichend markierten Zielen und eine vorgegebene Kamera in der frei zu erkundenden Welt nicht gerade zur Orientierung beiträgt. Auf der Haben-seite verbucht der Rollenspiel-Eastern prachtvolle 3D-Landschaften und einfallsreiche Raffinessen. Keinesfalls ist Key of Heaven schlecht!



Breath of Fire 3



Spielerisch und erzählerisch konventionell – das sind wohl die herausragendsten Eigenschaften der geachteten Breath of Fire-Reihe. Seit der Veröffentlichung im Jahr 1999 auf PSone hat sich wenig getan: Bis auf die damals technisch bedingten Grafikfehler und weiße Polygonblitzer gleichen sich die Versionen sogar detailgetreu.

In einer dreidimensionalen Umgebung steuert man seine Helden-truppe, die mit klassischen Bitmap-Animationen über den Bildschirm läuft, und erlebt dabei, wie der kleine Ryu erwachsen wird. Der Kampf gegen Primaten, geflügelte Amazonen und anderen Unholde findet Runde für Runde statt und die dafür erhaltenen Erfahrungspunkte setzt man nach einem Stufenanstieg für den Ausbau seiner Fähigkeiten ein. Zuvor muss allerdings ein Mentor aufgesucht werden, dessen Lehrplan bestimmt wie sich ein Charakter weiterentwickelt.

Obwohl Breath of Fire 3 nur langsam in die Gänge kommt ist es doch ein schönes Spiel, dem ein eigener Charme gewiss nicht abzusprechen ist.



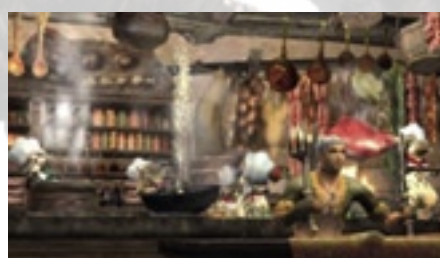
Monster Hunter Freedom



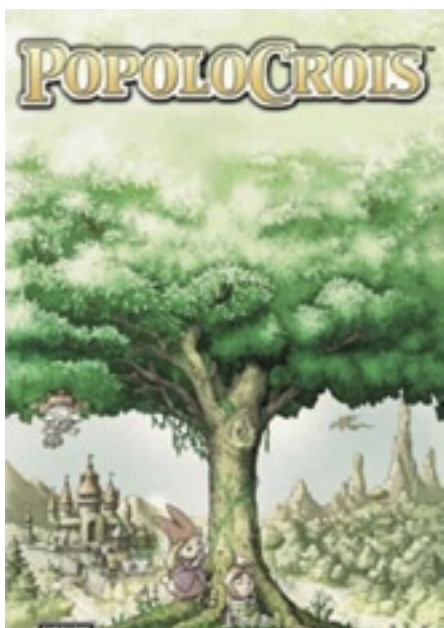
Die frühe Steinzeit war eine raue Epoche, beherrscht von kolossalen Kreaturen wie Sauriern, aber auch von mächtigen Menschen wie IHNEN, die diese Giganten zu Fall bringen.

Im Abenteuerspiel Monster Hunter Freedom leben Sie als Angehöriger eines Stammes in einer Menschengesiedlung, in der Sie neben der spannenden Großwildjagd auch mit fordernden Aufbauelementen konfrontiert werden. Wie es sich für Jäger und Sammler jener Epoche nun mal ziemt, müssen Kräuter und Pilze gesammelt und in mühsamer Feinarbeit zu Heilpulver und anderen Arzneien verarbeitet werden. Auf einer Farm legen Sie Beete oder kleinere Wälder an und basteln Waffen aus dem im Steinbruch abgebauten Erz.

Stimmt die Versorgung mit Grundnahrungsmitteln, tauschen Sie Überschüsse in Gilden gegen so genannte Gildenpunkte oder erfüllen Missionen, um Punkte zu erhalten, mit denen man seine Farm ausbaut. Der Kern des Spieles ist aber immer noch die Jagd auf Dinosaurier, Riesenvögel und andere Ungeheuer, die sich in der freien Wildbahn aufhalten und manchmal nur durch den cleveren Einsatz von Fallen erwischt werden können. Monster Hunter Freedom ist ein gelungenes Überlebens-Game, mit einem leider sehr trockenen Einstieg. Zum vollendeten Vergnügen fehlt überdies ein Online-Modus, der die Jagd im Rudel ermöglicht hätte.



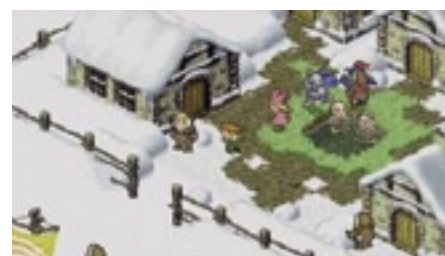
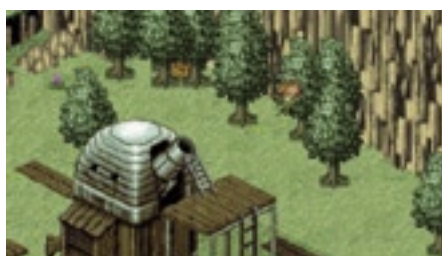
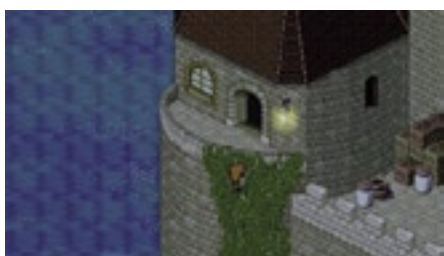
PoPoloCrois



Nehmen wir an, Sie würden Ihre Kinder darum bitten, für Sie ein Spiel zu erfinden – sagen wir ein einfaches Rollenspiel mit netter Story, tollen Charakteren und allem, was man für dieses Genre so braucht.

Nun sind Ihre Lieblinge aber noch sehr klein, besuchen die Grundschule und besitzen gerade weil sie so jung sind eine ausgeprägte, schwärmerische Phantasie! Stellen Sie sich bitte die Frage wie das von Ihren Kids erfundene Spiel in der Praxis aussehen würde! Höchstwahrscheinlich wäre es alles andere als professionell, ausbalanciert oder logisch, aber hätte es nicht eine eigene kindliche Dynamik?

Zumindest im Fall von PoPoloCrois verhält es sich wie beschrieben, denn das im japanischen Raum nicht unbeliebte Anfänger-RPG ist ähnlich entstanden wie in unserem hypothetischen Beispiel. Leider ist die Ausführung durch Erwachsene dann doch etwas hölzern ausgefallen. PoPoloCrois im Mittelmaß untergehen zu lassen, fänden wir dennoch verantwortungslos, denn die naiven Dialoge und das verträumte Konzept offenbaren einen ganz speziellen Reiz, den man in herkömmlichen RPGs nicht so leicht findet.



5. Steirisches Familien-Spielefest

**Sa. 9. Dez. 2006 ab 09:00
bis So. 10. Dez. 2006 19:00**

Über 1.000 Brett- und Kartenspiele mit Beratung kostenlos ausprobieren!
Ort: Jugend- & Familiengästehaus Graz, Idlhofgasse 74, 8020 Graz

Erreichbar mit den GVB-Buslinien 31, 32, 33, N2 und N6
Parkplätze im Gelände des Jugendgästehauses

Eintritt frei!

Eröffnung: Sa. 9. Dez. 2006 10 Uhr

Am So. 10. Dez. 2006 bietet das Jugendgästehaus von 9 bis 13 Uhr
zusätzlich einen erweiterten Brunch an - wahrlich: „Brot und Spiele“!

Die ganze Familie spielt neue Brett- und Kartenspiele!
Für Erwachsene, Jugendliche und Kinder gleichermaßen empfohlen!

Den Besucher/innen werden dazu Gewinnspiele, Spieledemonstrationen, Gespräche mit Spiele-Erfinder/innen, Aussteller mit neuen Spiel(e)-Ideen und vieles mehr angeboten!

In den Räumlichkeiten des Jugendgästehauses besteht ein striktes Rauchverbot (Rauchmelder!)
- Raucher/innen werden gebeten im Garten zu rauchen. Vielen Dank!

Organisation: Verein IG Spiele
und Spiele Kreis Graz, Bernd Hubich (bernd.hubich@spiele-kreis-graz.at)
www.spielefest.de



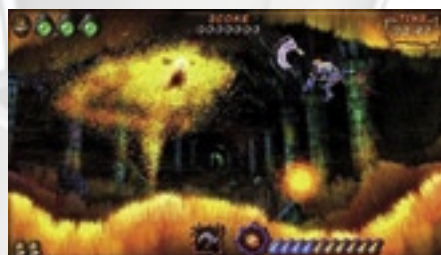
Ultimate Ghosts'N Goblins

Jahre des Wohlstandes, finanziert aus den Juwelen seiner Schatztruhe, haben das Leben des einst tollkühnen Ritters Arthur nachhaltig geprägt. Hochmütig und häuslich ist er geworden – die schimmernde Rüstung hat er längst abgelegt, Schwerter, Äxte und andere todbringende Utensilien im Keller verstaut um seinen Alltag etwas ruhiger zu verbringen. Wie ein japanischer Kurzfilm von Capcom zeigt, betrinkt sich Sir Arthur in Karaoke-Bars oder bügelt nach bester Single-Manier seine herrlich hässlichen Boxershorts, welche seit Beginn ein spaßiges Markenzeichen des Spiels sind. Doch nun ist Schluss mit lustig, denn Arthurs Eskapaden und sein Lotterdasein finden mit der neuen Herausforderung auf UMD erfreulicherweise ein rasches Ende: Diesen September wird er hierzulande mit der Aufgabe betraut, die vom Fürsten entführte Prinzessin zu befreien. Wie in alten Zeiten müssen kniff-

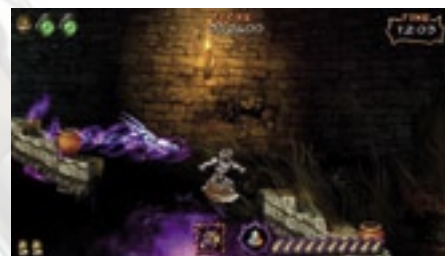


lige Sprungpassagen überwunden und Horden von Skeletten, Untoten und anderem Höllengebiet niedergestreckt werden.

Ultimate Ghosts 'n Goblins ist ein grafisch aufgebohrtes und spieltechnisch sinnvoll erweitertes Remake zweier Klassiker, nämlich dem 8-Bit-Spektakel Ghosts'n Goblins und dem 16-Bit-Klassiker Super Ghouls'n Ghosts. Um dem Wort Ultimativ gerecht zu werden, haben sich die Entwickler dafür entschieden, mehr als nur einen simplen Neuaufguss zu produzieren. Obwohl am Grundprinzip von damals nichts geändert wurde und integrale Bestandteile des Gameplays unangetastet bleiben, spielt sich dieser Teil vor allem an späteren Stellen bes-



ser als die beiden Vorgänger. Mittels ausgeklügeltem Leveldesign und sorgfältig durchdachten Spielmechanismen werden die Suchtelemente der Klassiker äußerst professionell ergänzt, während diverse Schwachpunkte ausgemerzt wurden. So muss man nicht etwa wie im Original bei vorgegebenen Rücksetzpunkten starten, nachdem man ein Leben verwirkt hat, sondern macht kurz darauf am Todesort weiter. Praktisch ist es, sich nach missglückten Sprungeinlagen an Vorsprüngen festzukrallen. Eine zusätzliche Bereicherung stellen Warp-Tore dar, die den Helden zwischen den Levels hin- und hertransportieren. Auch die Speicherung welche nun nach jedem absolvierten Abschnitt erfolgt, ist das Resultat einer bitter benötigten Entschlackung von veralteten Frustfaktoren. Für die feindliche Eliminierung setzt Arthur sein brauchbares Waffenarsenal ein – darin finden sich töd-



liche Gegenstände die von der Armbrust oder der Lanze bis hin zur explosiven Bombe reichen.

Das Spiel hält ein angenehmes Tempo und wartet mit einem Schwierigkeitsgrad der oberen Stufe auf, bleibt dabei aber stets fair. Die Grafik, eine veredelte Oldschool-Optik, wird der Modernität heutiger Jump 'n' Runs locker gerecht. Schön gemalte Pixel-Hintergründe und zweckgerecht aber chic animierte Figuren werden sinnvoll durch einen 3D-Akzent verfeinert. Echte Dreidimensionalität hätte der Spielbarkeit zwar nicht geschadet (Beispiel: Maximo für PS2), wäre jedoch der freien Entfaltung des Potenzials, wie wir sie hier erleben, mit Sicherheit im Wege gestanden. Grundsätzlich ist Ultimate Ghost'n Goblins eines der besten Games des Genres und nur für diejenigen ungeeignet, der schwierige Spiele allgemein verabscheut. Im Zweifelsfall den Emulator starten und die Klassiker anspielen!

Vergleichbare Emulatorenspiele

Ghost'n Goblins (NES, C64),
Super Ghouls'n Ghosts (SNES)





Loco Roco

Man will es nicht leugnen, dem kindlichen Charme von LocoRoco und der Vergnüglichkeit, die von diesem Spiel ausgeht, kann man nur schwer widerstehen. Die brabbelnden Geräusche der süßen LocoRocos sind sympathisch und der pfiffige Soundtrack erwächst nach und nach zum harmonisierenden Ohrwurm, den man schon mal mitsingt, ohne sich dessen sofort bewusst zu sein. Wie die Story verrät, sorgen die kugeligen Wesen mit ihren Liedern in der Tat dafür, dem Planeten Frieden zu bringen. Und je mehr LocoRocos die Welt besiedeln, desto schneller kann dieses ambitionierte Ziel erreicht werden! Die Logik hinter dieser Geschichte mag zwar unbegreiflich bleiben, reiht sich aber unmittelbar in das Erfolgskonzept vieler bekannter Kinderbücher ein. Dass auf diese Weise auch der restliche Spielinhalt fortgeführt wird versteht sich von selbst.

In den farbenfroh gestalteten Levels fressen LocoRocos Früchte um zu wachsen und gelegentlich auch Insekten, mit denen sie Mini-Spiele kaufen, durch welche sie wiederum neue Teile für ihr LocoRoco-Haus erwerben – und während sie all das tun, schnat-



tern sie eine lebendige, bezaubernde Kunstsprache. In Bewegung setzt man die wabbeligen Tierchen durch das Neigen der bunten Landschaftsfläche mittels der Schulterbuttons L und R. Wie ein Gummiball springen sie, wenn beide Schultertasten gleichzeitig gedrückt werden, wobei man im Grunde genommen nicht die LocoRocos springen lässt, sondern der Erde einen kräftigen Schubs gibt, der die Protagonisten in die Höhe schnellen lässt. Zusammengewachsene LocoRocos, die in einem riesigen Körper stecken, teilen sich auf Knopfdruck in ihre individuelle Form auf und sind dann so klein, dass sie durch schmale Öffnungen und enge Zahnrad-Mechanismen schlüpfen. In acht Welten mit je fünf Abschnitten, die mit einfallsreichen Spielelementen angereichert sind (rasante Rutschpartien, Dschungellianen, Wellengänge etc.), haben die Designer auch eine Menge Extras und Geheimnisse eingebaut, die den Wiederspielwert garantieren. Aufgrund einiger Schnitzer, die von den Machern ganz bestimmt nicht beabsichtigt waren, flaut die anfängliche Begeisterung mitunter ab: Eine unvorteilhafte Steuerung in den Mini-Games – man merkt als Spieler, dass diese eigentlich einen motivierenden Gegenpol zum Hauptprogramm hätten darstellen sollen – sowie die mangelnde Präzision bei der Steuerung in späteren, aufwändigeren Levels trüben den Spaß ein wenig. Deshalb kann



sich LocoRoco trotz vieler guter Ideen und einer ausgereiften und glatten Präsentation nicht damit rühmen, die Jump 'n' Run-Krone* aufgesetzt bekommen zu haben. Doch das soll für Liebhaber von knallbunten Hüpfspielen kein ausreichendes Argument sein, sich das Spiel entgehen zu lassen – Sonys Verkaufszahlen scheinen mit dieser Devise konform zu gehen! Wie bitte? Vergleichbare Emulatorenspiele? Doch nicht bei LocoRoco ... tz



*Die Genre-Zuteilung von LocoRoco bleibt wohl eine Streitfrage, manche Magazine ordnen es als Actionspiel, andere wiederum als Geschicklichkeitsspiel oder Jump & Run ein. Wir finden dass es mit sehr vielen Übereinstimmungen die Charakteristika eines Jump & Runs (genau genommen ein „Jump & Roll“) erfüllt.





Daxter

Nachdem vor einigen Jahren der erste Teil von Jak & Daxter zahlreiche Fans des Genres begeistert hatte, war die Fortsetzung nur eine Frage der Zeit. Doch als Jak 2: Renegade in den Läden stand, wunderten sich einige über die völlig neuartige Präsentation, die im Gegensatz zum Erstling alles andere als fröhlich ausgefallen war. Als Schauplatz fungierte die futuristische Sci-Fi-Metropole Haven City in einer düsteren Parallel-Dimension.

Hierher haben finstere Machthaber den armen Jak nämlich entführt, der erst Jahre später von seinem tapferen Kumpen Daxter aus der Folterkammer befreit wird. Die bislang unerwähnte Zeitspanne dazwischen erzählt uns Ready at Dawn's* Debut-Spiel Daxter. Prompt übernimmt das freche Kerlchen die Hauptrolle in diesem Abenteuer und folgt dabei vertrauten Pfaden: Wie in Teil 1



erstrahlt die Umgebung hell und farbenfroh und bewegt sich grafisch auf beeindruckend hohem Niveau. Anders als Jak, der seine Missionen bis auf die Zähne bewaffnet antritt, geht Frettchen-Typ Daxter seine Aufgabe etwas weniger gewaltsam an. Zumindest zu Beginn des Spiels tobt sich unser übrigens herrlich in Szene gesetzter Plüschtier-Freund zunächst noch mit einer Laser-Fliegenklatsche aus und erledigt damit lästiges Ungeziefer. Solche Dinge gehören nun mal zu seinem Job als Kammerjäger, und sein kauziger alter Chef wäre erzürnt, käme Daxter diesen Pflichten nicht nach. Im weiteren Verlauf erhält er neue Waffen wie die Spritzpistole mit lähmendem Serum oder einen Flammenwerfer, mit dem er seinen Feinden ordentlich einheizt. Gen Boden eingesetzt kann er



kurzzeitig über Abgründe oder andere Hindernisse fliegen. Die Steuerungsfrage wurde angenehm gelöst, weshalb das Fehlen eines zweiten Analog-Sticks zum Nachstellen der Kamera nicht wirklich als störend empfunden werden kann: Die vereinfachte Alternative ist eine Adjustierung über die Schulterbuttons, wie man sie von frühen Playstation-Werken kennt. Per Tastendruck schaltet man in die freie Rundumsicht aus der Ego-Perspektive und sieht sich so in den oftmals ausgedehnten, idyllischen Gegenden um. Spielerisch gesehen ist Daxter ein traditionelles, dreidimensionales Jump & Run, bei dem man langweilige Bestandteile von vornherein vermieden hat. Es bietet einen enormen Unterhaltungswert und weiß auf profunde Weise zu begeistern – ob dies nun der kinoreife Soundtrack, die geschmeidigen Bewe-



gungen oder die humorvollen Minispiele mit ihren Filmparodien sind, vieles gibt es in diesem Spiel, das beweist, dass das Team von Ready at Dawn sein Handwerk beherrscht!

*Das Entwicklerteam besteht unter anderem aus fähigen Ex-Mitarbeitern namhafter Firmen wie Didier Malenfant (früher Blizzard) und Andrea Pessino [ehemals bei Naughty Dog – Crash lässt grüßen!].

Vergleichbare Spiele

Jak & Daxter (PS2)
Ratchet & Clank (PS2)





Tekken Dark Resurrection

Dass muskelbepackte Athleten kräftige Roundhouse-Kicks austeilten und heiße Bräute ihren Widersachern mit gewieften Wrestling-Tricks die Gliedmaßen verknoteten, gehört längst zum gewohnten Alltag in der beliebten Kampfspiel-Reihe Tekken. Deshalb wundert es auch niemanden wenn teuflische Maskenträger über den Screen huschen oder Bären und Kängurus ab und zu munter zum Watschentanz bitten.

Dass es in Tekken: Dark Resurrection ebenso turbulent zur Sache geht, ist für Kenner der Serie längst kein Geheimnis mehr. Viel mehr interessiert da, was den Spieler wirklich Neues erwartet und vor allem die Frage, ob die Portierung auf das Handheld auch tatsächlich geglückt ist. So viel sei schon im Vorhinein verraten: Fans können beruhigt sein, denn statt das Rad neu zu erfinden, setzen die Hersteller Sony & Namco auf bewährte Zutaten und kreieren einen frischen Mix vorangegangener Teile auf PSX, Playstation 2 und Arcade. Zumindest was das Aussehen anbelangt ist der Taschen-Prügler am stärksten an Tekken 5 angelehnt. Grafisch gelingt Namco der große Wurf: Geschmackvoll

texturierte Umgebungen und fließende Bewegungsabläufe zaubern ausdrucksstarke Bilder auf die PSP – ein Triumph des Kunstdesigns also? Nun, wir wollen nicht gleich übertreiben, aber was wir sehen ist ein visuell perfekt in Einklang gebrachtes Zusammenspiel zwischen Hintergründen und Protagonisten.

Als minimale Schwachpunkte gelten leicht pixelige Konturen und unschöne Wischeffekte, die aber sehr selten vorkommen und das Gameplay nicht gefährden. Die Übertragung von 4:3 auf 16:9 hat reduzierte Hintergründe und vergrößerte Charaktere zur Folge, was man durchaus positiv bewerten kann. In der Soundpalette finden sich typische Tek-

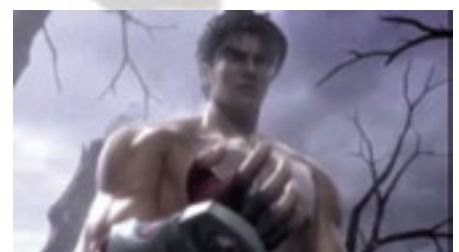


ken-Samples, die musikalische Seite spielt übliche E-Gitarrennummern und puschende Techno-Einlagen ab. Zur bestehenden Kämpferriege gesellen sich zwei Neuzugänge namens Dragunov und Lili, die mit eigenem Kampfstil und Reizen punkten. Somit beläuft sich die rekordverdächtige Gesamtanzahl auswählbarer Charaktere auf satte 34 (!) Stück. Freispielbar sind lediglich Minispiele und diverse Extras wie ein Sammelsurium an Kleidungsstücken, mit denen man seinem Recken ein individuelles Outfit verpasst. Neben dem Story-Modus bei dem es darum geht, das Hauptturnier zu gewinnen, warten im so genannten Dojo-Modus die „Ghosts“ anderer Spieler. Diese sind nichts anderes als Spielprofile, die dem Verhalten echter Zocker entsprechen und auch vom Spieler selbst problemlos erstellt und via Internet übertragen werden können. Richtige Online-Kämpfe entfallen bedauerlicherweise, einen Kumpel via Ad hoc-Verbindung (zwei UMDs)



oder Gamesharing (eine UMD) herauszufordern ist dagegen möglich. In Bezug auf die Steuerung müssen Tekken-Veteranen erst einmal üben um das auf PS2 erreichte Können zustande zu bringen. Dafür ist weder der Schwierigkeitsgrad verantwortlich noch die Tastenbelegung, die so gut wie möglich mit der Anordnung des Dualshock Controllers identisch ist, sondern die eine Spur zu hohe Sensibilität.

Dieses Manko lässt sich mit der nötigen Routine schnell kaschieren. Äußerlich übertrumpft Tekken: Dark Resurrection ohne Zweifel sämtliche Beat 'em up-Mitstreiter, und obwohl der Schrei nach echten Innovationen, welcher in der eingefleischten Tekken-Fangemeinde in letzter Zeit immer lauter geworden ist, weiterhin ignoriert wurde, fällt jener kritisierte Konservatismus nicht ausreichend ins Gewicht, um einer Partie den bekannten Suchteffekt zu nehmen. Einsteiger und alle, denen Tekken erst jetzt positiv aufgefallen ist, lassen sich von der negativen Mundpropaganda nicht irritieren und haben ihre Freude mit einem Beat 'em up, welches auf diesem System mit Abstand als Spitzenreiter glänzt.



Street Fighter Alpha Max 3



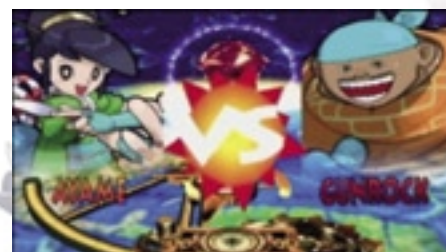
Das berühmteste Beat 'em up der 16-Bit-Ära betritt erstmals PSP-Terrain. In Street Fighter Alpha 3 Max gibt es nicht nur ein Wiedersehen mit den altbekannten Haudegen der Urserie, auch andere Charaktere mit Promistatus wie zum Beispiel Maki aus Final Fight stoßen dazu und vervollständigen die aus rund 40 auswählbaren Figuren bestehende Kämpferschar. Mit schönen Bitmap-Grafiken und korrekter, klassischer Spielbarkeit spricht die dritte Version der Alpha-Reihe jeden 2D-Prügelfreund an und beweist, dass es sein Haltbarkeitsdatum noch nicht überschritten hat!



Power Stone Collection



Als schnörkellose Schönheit kann Power Stone mit seiner altersbedingt niedrigen Auflösung zwar nicht bezeichnet werden, im Gegensatz dazu zählen hier die inneren Werte. Ganz besonders die Mehrspieler-Duelle von bis zu vier Spielern gleichzeitig und das undisziplinierte Kampfsystem lassen Freude aufkommen. Die Möglichkeiten in den 3D-Arenen werden voll ausgeschöpft, während man das Design einzelner Levels exzellent abgestimmt hat. Technisch ist Capcoms Neuauflage beider Dreamcast-Artefakte rundum gelungen. Selbst in den chaotischsten Spielmomenten läuft alles flüssig. Diese Collection ist die ideale Ergänzung zu klassischen Bitmap-Prüglern und dreidimensionalen Beat 'em ups à la Tekken.





Exit

Überall wo sich schreckliche Unfälle ereignen ist Mr. Escape rechtzeitig zur Stelle, um den Unglücklichen zur Hilfe zu eilen. Das passiert beispielsweise, wenn U-Bahn-Schächte einstürzen oder Büros lichterloh in Flammen aufgehen. Mit methodischer Präzision rettet Escape die einzelnen Individuen und muss dabei sehr geschickt vorgehen, um Hindernisse zu beseitigen. Innerhalb der Mission betätigt er Schalter und schnappt sich nützliche Gegenstände, von

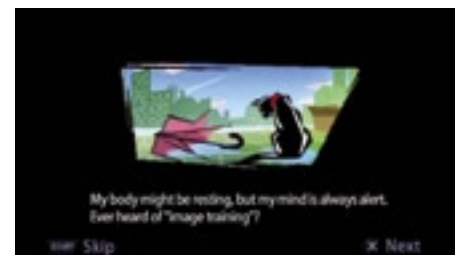
denen er immer nur einen tragen, den aber praktischerweise auch an andere Personen weitergeben kann. Den Opfern gibt er außerdem konkrete Befehle und weist sie an entweder stehen zu bleiben oder ihm auf Schritt und Tritt zu folgen. Ziel ist, gemeinsam mit den armen Schweinen über einen Ausgang aus der Gefahrenzone zu verschwinden. Als Spieler schlüpft man in die Rolle des Helden und begreift schon bald dass sich hinter dem simplen Muster eine zunächst ungeahnte Komplexität verbirgt.

Auf den Screenshots nicht wahrnehmbar sind die grafische Genialität und der eigentliche Ernst der Thematik, der sich hinter dem kühnen Comicstil in Wirklichkeit verbirgt. Erst wenn sich alles in Bewegung setzt wird klar, wie viel Arbeit in diesem Produkt steckt. Alle Figuren des Spiels wurden via Motion-Capturing animiert und gewinnen dadurch ein hohes Maß an Menschlichkeit, obwohl sie oftmals nur einfärbig dargestellt sind. Eine gewisse Tragik entsteht, wenn inmitten der schlimmsten Katastrophe keine Fluchtmöglichkeit in Sicht ist und ein knapp bemessenes Zeitlimit das baldige Aus ankündigt.

Um Exit zu meistern sind zwei Dinge entscheidend: Vorausschauende Planung und ein gesundes Maß an Stressresistenz.



Spätere der 100 Levels sind unglaublich frustrierend, zumal es keine Warnung gibt, wenn man eine Aktion ausführt, die die Bewältigung des Abschnittes unmöglich macht. Trotzdem ist Exit mit einem günstigen Preis von ca 20 € eine Bereicherung für jede PSP-Sammlung. Ein faszinierender Geheimtipp eben!





Lemmings

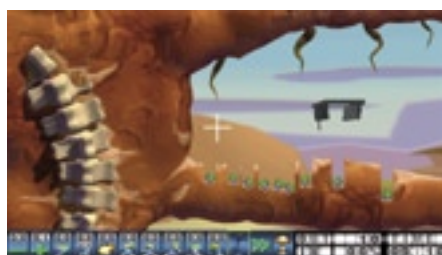
1991 nahm auf diversen Heimrechnern eine bis dato unvergessene Karriere ihren Anfang: Nicht die regulären Helden waren es, die einen derartigen Boom ausgelöst hatten, sondern suizidgefährdete Wühlmäuse mit grünen Haaren und blauen Anzügen, welche die Herzen der Spieler im Sturm eroberten.

Kein Zufall, denn hinter der Fassade der Niedlichkeit steckt ein überaus intelligentes Konzept, bei dem die grauen Zellen des Spielers auf äußerst anspruchsvolle Weise gefordert werden. Nach dem geachteten Urspiel Lemmings setzte Psygnosis die

Erfolgsgeschichte der Nager fort und lieferte neben Urlaubs- und Weihnachtsspecials passable Fortsetzungen bis hin zum missglückten 3D-Lemmings (1995, PSX) und dem fragwürdigen Ableger Lemmings Paintball (1996) aus.

Lemmings Revolution, der Wiederbelebungsversuch von 2000, gelang halbwegs, auf dem Betriebssystem Linux profitierte der nett gemachte Klon Pingus von den Stärken des Originals.

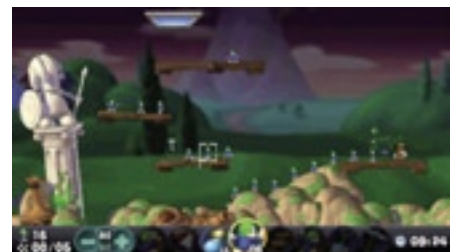
Auf Sonys Playstation Portable kehren die lange Zeit ver-



misst gebliebenen Wuseltierchen nochmals zurück und wollen wissen ob sie es noch drauf haben. Dazu lässt man sich auf keinerlei Experimente ein: Alle 120 Stufen aus der Amiga-Vorlage plus 35 neu geschriebene Szenarien inklusive leistungsstarkem Levelbaukasten hat man eingebaut und darüber hinaus eine solide Umsetzung mit plastischer 2D-Grafik und einer zugänglichen Steuerung geschaffen. Ein gutes Remake welches das Flair von damals akkurat einfängt und gleichzeitig den heutigen Geschmack trifft! Schade ist



allerdings, dass es den Mehrspielermodus des Klassikers nicht mehr gibt und ein nicht beeinflussbarer Kritikpunkt das Vergnügen etwas mindert: Tatsache ist nämlich, dass es sich früher mit der Computermouse deutlich präziser gespielt hat. Wer das alte Lemmings kennt wird sich des Öfteren daran erinnern.



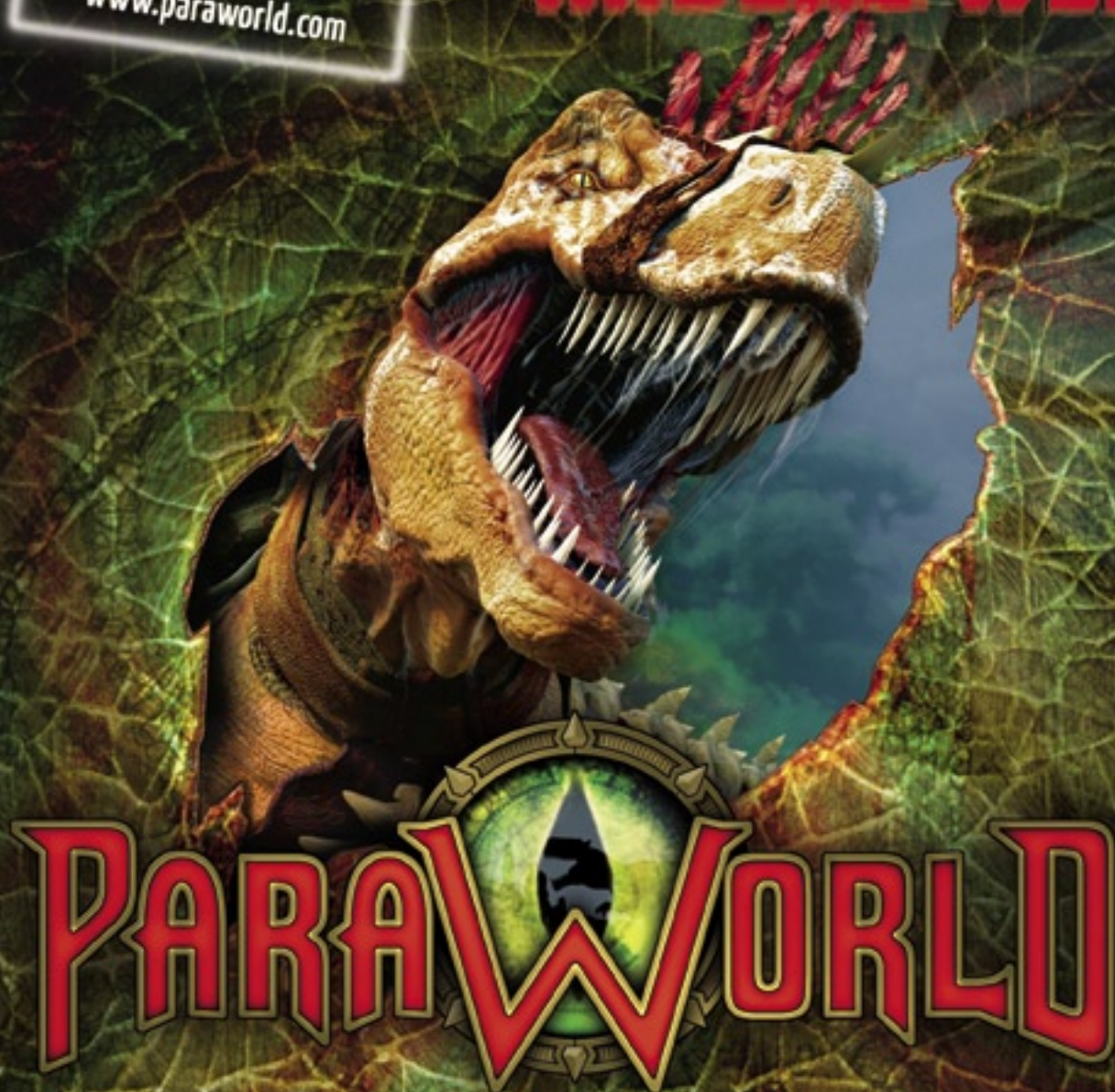
Vergleichbare Emulatorenspiele...

...gibt's für fast alle älteren Systeme wie Amiga, C64, Super NES und andere.



DAS TOR IN EINE ANDERE WELT

100.000 Euro Preisgeld*
www.paraworld.com



Perfect gaming. Easy control.

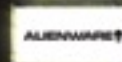
„Die Truppenverwaltung funktioniert sogar so gut, dass ich fast fürchte, mich an Spiele ohne Army Controller nicht mehr gewöhnen zu können.“
GameStar 09/2006

„Alle sind sich einig, dass Paraworld das Zeug hat, ehrwürdige Titel wie Warcraft 3 oder Starcraft abzulösen“
PC Games 08/2006

Ab sofort im Handel!



Best played with:



SUNFLOWERS und ParaWorld sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Alle anderen verwendeten Logos oder Marken sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten. © SUNFLOWERS 2006.
* Preisgelder von insgesamt EUR 100.000 werden in verschiedenen Online- und Offlineturnieren ausgespielt. Voraussetzung für eine Teilnahme ist ein Mindestalter von 16 Jahren. Einzelheiten, Teilnahmebedingungen, Regeln und Anmeldung unter www.paraworld.com oder bei SUNFLOWERS GmbH, Seligenstädter Grund 1, D-63150 Heusenstamm.

www.paraworld.com

Gottlieb Pinball Classics

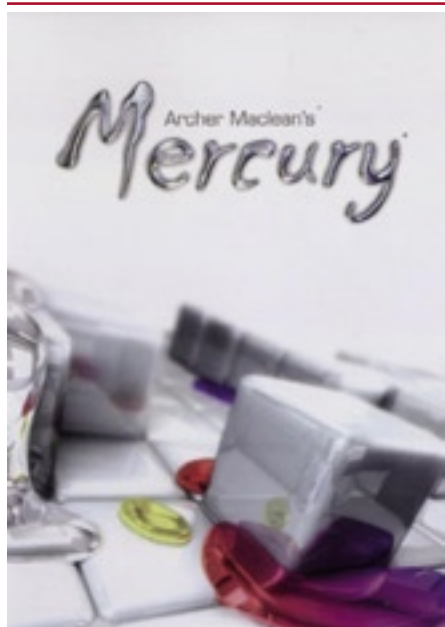


... von System 3 simuliert Flipperautomaten der 1996 nach über 60-jähriger Existenz geschlossenen, gleichnamigen Firma detailgetreu und authentisch. Ob virtueller Münzeinwurf, (abschaltbare) Reflexionen im Deckglas der Spielfelder oder korrektes physikalisches Verhalten der Silberkugeln – hier hat man jede Kleinigkeit reingepresst, die die alten Münzengräber parat halten, bis hin zum realen, hohen Schwierigkeitsgrad. Auch hochkant spielbar!

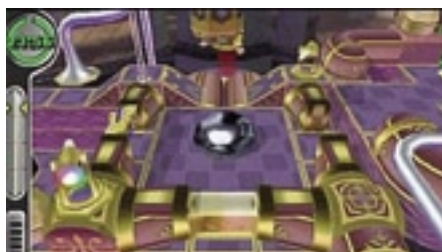
Flipper: Ace High (1957), Big Shot (1974), Black Hole (1981), Central Park (1966), Genie (1979), El Dorado and the City of Gold (1984), Goin' Nuts (Prototyp, 1983), Play-Boy (1932), Strikes n' Spares (1995), Tee'd Off (1993), Victory (1987).



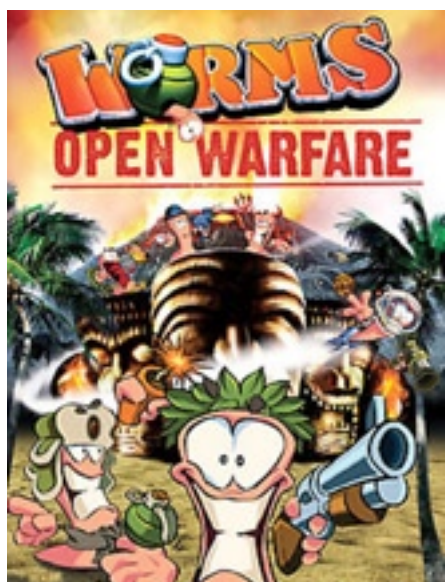
Archer McLean's Mercury - Mercury Meltdown



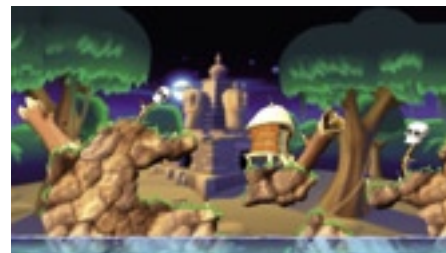
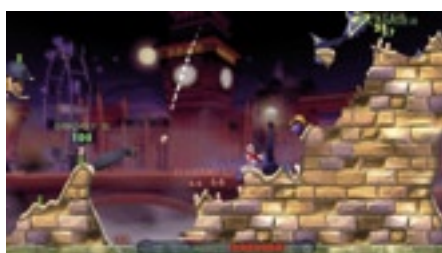
Archer McLean, ein Star der schrillen 80er-Jahre, verleiht nicht nur dem Geschicklichkeitsspaß Mercury seinen Namen, sondern war auch aktiv an dessen Entwicklung beteiligt. Im zweiten Teil Mercury Meltdown hat sich Archer aus dem Staub gemacht, aber die bisherigen Ergebnisse können sich auch ohne sein Einwirken sehen lassen. Und das, obwohl die Programmierer von Awesome Studios bis auf das Grundprinzip fast alles umgemodelt haben: Ins Auge sticht der neue Grafikstil, dem die bereits bekannte Cell-Shading-Technik zugrunde liegt. Damit will man Mercury Meltdown dank der freundlichen Optik einer breiteren Masse zugänglich machen. Fans des Quecksilbers sollten sich Mercury Meltdown schon einmal vormerken, denn die fertige Fassung soll großzügigerweise doppelt so viele Levels wie das Original enthalten!



Worms Open Warfare



Wer bisher dachte Würmer seien friedliebende Lebewesen hat sich gewaltig getäuscht. Hier gehören die ansonsten so nützlichen Geschöpfe nämlich einer ganz und gar gefährlichen Gattung an. Zu verdanken ist dieser Umstand dem aus England stammenden Spiele-Studio Team 17, die uns seit mehr als zehn Jahren mit ihrer zeitlos guten Worms-Reihe erfreuen. Rundenweise kommandiert man als Spieler, die, mit einem üppigen Waffenarsenal ausgestatteten Würmchen in einer kleinen militärischen Gruppe und führt dabei einen strategischen Feldzug der sogar Earthworm Jim vor Neid erblassen lässt. Ein garantierter Mehrspielerspaß bei dem man nur ein Gerät benötigt!



Ridge Racer



Ridge Racer war 1994 einer der ersten großen Hits für die gerade veröffentlichte PlayStation. Das Spiel überzeugte mit hervorragender 3D-Grafik und für damalige Verhältnisse realistischem Fahrverhalten. Der Erfolg des Spiels sorgte für unzählige Um- und Fortsetzungen auf fast allen seither erschienenen Konsolen, die PSP-Version war sogar einer der ersten verfügbaren Titel auf Sonys Handheld.

Das Konzept ist mittlerweile jedem Fan von Rennspielen bekannt: Am Anfang stehen nur wenige Autos und Strecken zur Verfügung, doch durch gute Ergebnisse werden nach und nach neue Fahrzeuge und Strecken freigeschaltet. Vor allem die atemberaubende Grafik sorgt lange Zeit dafür, dass die mangelnde Innovation dieses Titels nicht weiter stört. Auch die nicht zu strenge Fahrphysik sorgt dafür, dass die immer schnelleren Autos tausende Kilometer zurücklegen, ohne dass sich Langeweile einstellt.

Ein strategisches Element stellt der Nachbrenner dar, der sich durch lange Drifts auffüllt und in einem günstigen Moment eingesetzt werden kann. Vor allem der Multiplayer-Modus wird dadurch enorm aufgewertet. Ridge Racer ist eines der ältesten, aber noch immer eines der besten PSP-Spiele, das sich kein Fan des Rennspiel-Genres entgehen lassen sollte. Über die farblose Techno-Musik und die unrealistischen Kollisionen kann man dabei getrost hinwegsehen.



Burnout Legends



Ein Rennspiel der besonderen Art ist Burnout Legends. Zwar gewinnt auch hier jener Fahrer ein Rennen, der als erster durchs Ziel fährt, im Gegensatz zu den meisten Rennspielen gibt es jedoch Punkte für möglichst unfaire Manöver und spektakuläre Unfallszenarien. Ähnlich wie bei Prügelspielen gibt es bei Burnout Legends so genannte „Combos“ von Unfällen, in die man menschliche wie vom Computer gesteuerte Konkurrenten verwickeln kann. Bei jeder Berührung kracht und quietscht es, Reifen und Blechteile fliegen spektakulär durch die Luft. Diese Szenen werden sofort in Zeitlupe wiederholt, wobei die PSP-Hardware ihre Stärken perfekt ausspielt.

Dieses Spiel appelliert an die niedrigen Instinkte von echten und verhinderten Rasern. In keinem anderen Spiel wurden Unfälle so sehenswert inszeniert wie bei Burnout Legends. Für Motivation sorgen aber auch die über 80 freischaltbaren Fahrzeuge und Strecken sowie die Medaillen, die in den unterschiedlichen Spiel-Modi zu holen sind. Zwar kann die Grafik nicht ganz mit Ridge Racer mithalten, dafür ist auf den Strecken wesentlich mehr los und das Spiel ist insgesamt abwechslungsreicher. Die Soundeffekte und der Soundtrack stimmen und runden den Titel gut ab.



Micro Machines V4



Seit dem 1991 veröffentlichten ersten Teil für das Nintendo Entertainment System und bald darauf für den Game Boy hat das ursprüngliche Spiel viele Nachfolger mit echten und vermeintlichen Verbesserungen gefunden. Die altbackene Vogelperspektive weicht in der PSP-Fassung einer gelungenen 3D-Ansicht, die allerdings schon die 1998 erschienene Playstation-Fassung vorweisen konnte. Wie immer sind nicht klassische Straßenstrecken Schauplatz der Rennen, sondern unaufgeräumte Schreibtische, Küchenregale, Billardtische und Sandburgen. Die kleinen Flitzer fahren im Standard-Modus auf demselben Bildschirm gegeneinander, wobei jener Spieler einen Punkt gewinnt, der seinem Kontrahenten mehrmals uneinholbar aus dem Bildschirm fährt.

Zur Hilfe kommen dabei unterschiedliche Waffen, die auf den Strecken eingesammelt werden können. Mehrere menschliche Spieler können nur gegeneinander antreten, wenn jeder von ihnen die UMD besitzt und sich alle in WLAN-Entfernung voneinander befinden. Grafisch und spielerisch ist Micro Machines gehobener Durchschnitt, wobei Fans der Vorgängertitel, die sich von den langen Ladezeiten nicht abschrecken lassen, bedenkenlos zugreifen können. Rennspiel-Puristen, für die ein gewisser Realismus eine Rolle spielt, sollten aber die Finger von den virtuellen Spielzeugflitzern lassen.



Wipeout Pure



Es ist schon einige Jahre her, als die Gleiter des pfeilschnellen Rennspiels Wipeout auf Sony's grauer Erstkonsole Playstation ihre verschlungenen Bahnen geflogen sind. Damals ein gehyptes Hardware-Zugpferd, heute im Begriff zu seinen Wurzeln zurückzukehren, erlebt die Serie unverkennbar einen zweiten Frühling. Da man sich vorwiegend auf alte Werte stützt, fallen überladene Spielelemente weg. Zu Beginn wählt man aus einem der unterschiedlichen futuristischen Gleitern, die dank eines sterilen CAD-Stiles im Auswahlmenü, äußerst verführerisch sind. Danach folgt die Wahl des Kurses.

Neulinge begeben sich in die „Venom“-Geschwindigkeitsklasse, erfahrene Raser gehen direkt zur „Flash“-Stufe über und fiebern dem Freispiel neuer Strecken und Gleiter entgegen. Aus der Verfolger- oder Egoperspektive flitzt man über Pfeilmarkierungen um in den Genuss einer extremen Beschleunigung zu kommen, absolviert waghalsige Sprünge und sammelt Extras wie Minen, Turbos oder Raketen auf. Diese Sonderfunktionen lassen sich auf Knopfdruck in Energie umwandeln, die man bei unsanften Kollisionen mit der Umgebung verliert. Nach dem weniger tollen Wipeout Fusion für PS2, ist es erfreulich zu sehen dass mit der PSP-Variante einer der besten Zukunfts-Racer sein Debüt feiert. Dank reduziertem Verkaufspreis ist Wipeout Pure ein Pflichttitel für Fans des Genres.



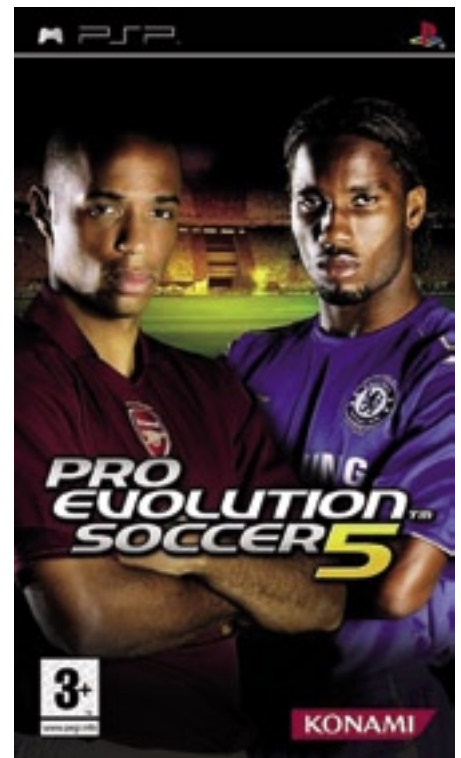
Fifa 06 versus Pro Evolution Soccer 5



Es ist eine unausgesprochene Regel: Wahre Fußballfanatiker kaufen sich Electronic Arts' FIFA-Reihe in erster Linie wegen der Lizenz, die den Spielern originale Namen gibt, können aber gleichzeitig nicht auf Pro Evolution Soccer verzichten, das in Sachen Gameplay mehr Realismus und Tiefgang beinhaltet.

So auch der fünfte Teil von Konamis Profikicker. Im lehrreichen Trainings-Modus üben Anfänger gemischte Schuss-, Pass- und Taktik-Varianten. Sitzt das Erlernte, geht's ab auf den Rasen. Spätestens jetzt zeigt sich, dass PES 5 kein simples Spielchen für zwischendurch, sondern eine realitätsbezogene Simulation ist, die dem Spieler einiges abverlangt.

Weniger gelungen sind die Positionen der drei Kameras, die einfach zu nahe am Spielgeschehen platziert sind, sowie Steuerungsmängel, die an den fehlenden Knöpfen liegen. Traditionell spendiert Konami einen Editor, mit dem sich das erwähnte Lizenzproblem aufwändig überarbeiten lässt.



Vergleichbare Emulatorenspiele...

...gibt's für fast alle älteren Systeme (SNES, Mega Drive etc.)



FIFA 2006 hat sich bei der PSP-Übertragung mit Sicherheit nicht zum Positiven verändert: Wo ist der Karriere-Modus geblieben, den ich bei der PS2-Version so motivierend finde? Warum kann ich kein Training starten um an meiner Taktik zu feilen? Weshalb sind die Animationen auf einmal so träge? All das sind Fragen, die man sich als Fan stellen muss! Positiv sind wie immer die schnellen Mehrspielermatches und nun auch die Möglichkeit, aus dem Internet Kader-Updates zu holen.

Sie fragen sich, welchen der beiden Kontrahenten Sie sich zulegen sollen? Nun, es gibt da eine unausgesprochene Regel...

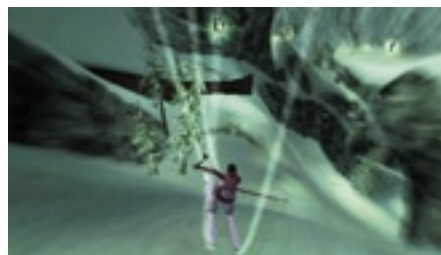
SSX on Tour



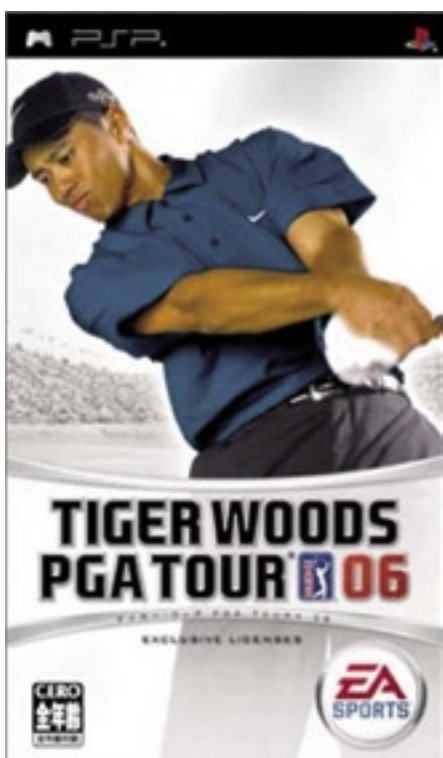
Snowboard-Titel gibt es wie Sand am Meer. Zumeist leben sie von spektakulären Stunts auf steilen Pisten und ausufernden Soundtracks, die das mittelmäßige Spielerlebnis übertünchen sollen. Kann diese Rechnung auch auf einer Handheld-Konsole aufgehen?

Durchaus, und noch mehr – SSX on Tour strafft all die Vorurteile gegenüber einem Genre Lügen, das den Geruch eines kurzlebigen Modeartikels noch nicht ganz abgestreift hat. Vielleicht hilft der Soundtrack, der eher auf Bodenständiges (Iron Maiden!) statt auf genretypischen HipHop zurückgreift, dieses Vorurteil zu überwinden. Das Spiel besteht im Kern aus Snowboard- und Schirennern, die mit gut animierten und nett anzusehenden Stunts angereichert werden. Wie die Versionen für PS2, Gamecube und Xbox ist auch die PSP-Fassung grafisch sehr originell und verkürzt die Ladezeiten mit sehenswerten Schwarzweiß-Animationen.

Im Spiel selbst gehen der PSP-Fassung aber die Details ab, dazu kommen eine etwas ungenaue Steuerung, zahlreiche Clippingfehler und den durch den PSP-Bildschirm bedingten ungünstigen Blickwinkel für ein Rennspiel, das von Sprüngen über breite Abgründe und die „große Perspektive“ lebt. Alles in allem ist SSX on tour nicht mehr als ein gefällig durchgestyltes Sportspiel, das von der PSP-Hardware nicht gerade profitieren kann. Spaß macht es trotzdem!



Tiger Woods PGA Tour 06



Im Gegensatz zu Sonys niedlichem Golf-Spiel Everybody's Golf, setzt die Tiger Woods-Reihe seit jeher auf Realismus. In 18 teils lizenzierten Kursen tritt man gegen echte Stars an, und saht nach einem Sieg Preisgelder ab, welche man in eine bessere Ausrüstung oder in die Steigerung seiner Fähigkeiten investiert.

Über die Analoagscheibe holt man Schwung, während die Schlagstärke in dem Balken links angezeigt wird. Ein Gitternetz hilft bei der Einschätzung des Bodengefälles. Im WiFi-Modus tritt man gegen menschliche Gegenspieler an.

Leider ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, da man mit dem Analog-Stick der PSP die Aufschlagstärke definiert. Abgesehen davon ist Tiger Woods PGA Tour eine motivierende Golfsimulation, die man sich ohne Bedenken zulegen kann.



Gradius Collection



In der Gradius Collection sind alle fünf horizontal scrollenden Shooter eingepackt. Erstmals gibt es Gradius Gaiden, das bislang in Europa unveröffentlicht blieb. Im dichten Kugel- und Laserhagel überkommt Retro-Fans ein wohliges Gefühl, denn es läuft wie gehabt: Bestens ausbalanciertes Gameplay inklusive süchtig machendem Upgrade-System und herrlich altmodischer Pixelgrafik. Außerdem sind der komplette Soundtrack (113 Songs) und vier Videos aus den PSone-/PS2-Versionen enthalten.

Vergleichbare Emulatorenspiele... nein, so gemein sind wir nicht. Außerdem sind alle Boni enthalten, die den Kauf des Originals rechtfertigen.



Capcom Classics Collection Remixed

In der Sammlung enthalten, sind folgende Spiele:

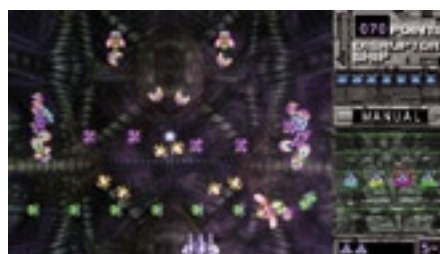
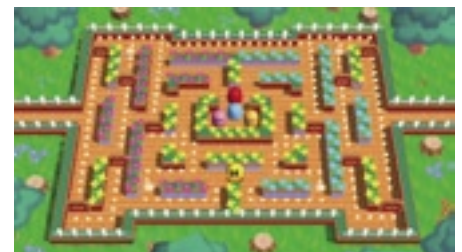
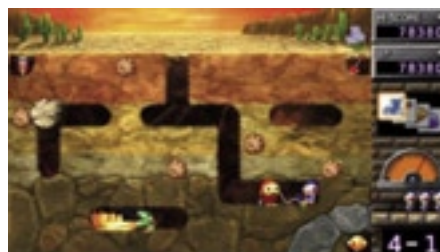
Final Fight, Side Arms, Forgotten Worlds, Legendary Wings, Bionic Commando, Strider, Three Wonders, Avengers, Block Block, Captain Commando, Last Duel, Mega Twins, Varth, Magic Sword, Section Z, Quiz & Dragons und Speed Rumbler.



Namco Museum Battle Collection

In der Sammlung sind folgende Spiele enthalten:

Galaxian, King & Balloon, Rally-X, Bosconian, Dig Dug 2, Xevious, Mappy, Tower of Druaga, Dragon Buster, Grobda, Motos, Rolling Thunder, Pac-Man, Galaga, New Rally-X, Dig Dug. Letztere vier sind nur in einer speziellen Fassung erhältlich.





Die Sims 2

Sims-Spieler haben verbotene sexuelle Neigungen – vermutet man. Einige sind Voyeure oder riechen explizit schlecht, aber ganz bestimmt haben die meisten von ihnen einen stark ausgeprägten Minderwertigkeitskomplex, weshalb sie Zuflucht in einem simulierten Leben suchen.

Der Wahrheitsgehalt solcher Aussagen ist wohl eher gering. Abgesehen von gewissen negativen Anschuldigungen haben es Sims (2)-Spieler mit Computer ganz gut: Eigene Add-Ons mit exklusiven Inhalten wie Haustieren, Geschäftsgründungen oder dem wilden Nachtleben und nachträgliche Bugentfernungen mittels zum Download bereit stehenden Patches – das bekommen PSP-Besitzer (letzteres zum Glück) nicht geboten! Dafür kann man ihnen aber nicht unterstellen in selbem Maße abartig veranlagt zu sein wie die User des gleichnamigen PC-Spie-



les, denn diese Umsetzung von Die Sims 2 ist offensichtlich anders gepolt als die PC-Version.

Architektonische Feinarbeit – auf gut Deutsch: der Häuselbau – entfällt, ebenso der obszöne Nakedei-Cheat, der den Genitalbereich von Männlein und Weiblein – huch! – freigibt, was dann ungefähr so anrühlich wie das Ausziehen einer Barbie-Puppe ist. Was bleibt dann noch übrig für Sonys Sims? Nicht viel, möchte man meinen, aber das ist so nicht wahr. Für die Handheld-Umsetzungen auf Sony PSP und Nintendo DS, die sich vom Aufbau her unterscheiden, hat man sich ein paar Besonderheiten und eine exklusive Handlung ausgedacht.

Nach einer Autopanone verschlägt es den individuell gestaltbaren Sim in ein Wüstenkaff namens Merkwürdighausen, wo er sich zunächst gezwungenermaßen niederlässt. Im benachbarten Laden werden



Accessoires wie Möbel, Heimtrainer und Luxuskühlschrank gekauft und nach Belieben in den eigenen vier Wänden platziert. Um seine digitale Persönlichkeit bei Laune zu halten, nimmt man Nahrung zu sich, achtet auf seinen Hygienewert und muss schlafen wenn das Energieniveau absackt. Praktischerweise gibt es eine Haushaltshilfe, weshalb man auf lästige Dinge wie Putzen und Aufräumen getrost pfeifen darf.

Um Moneten zu verdienen muss fleißig gehackelt werden. Hierzu darf man auf ein mannigfaltiges Repertoire an verfügbaren Jobs zurückgreifen. Neben Interaktionen wie Flirten, Quatschen oder Lästern kann es auch zu handfesten Schlägereien in Bars kommen. Ungeklärte ominöse Vorfäl-



le in der Nachbarschaft sorgen für ein gruseliges Ambiente in der sonst so braven Lebenssimulation. Insgesamt kommen Fans der Sims auch in der mobilen Welt voll auf ihre Kosten, ärgern sich aber über häufige Ladepausen, die das Vergnügen auf Dauer stark bremsen.



Vergleichbare Spiele

Die verschiedenen Sims-Teile für den PC sowie Die Sims 2 für Nintendo DS

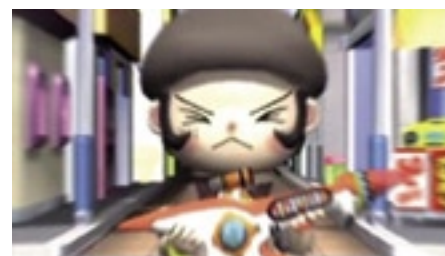


Gitaroo Man Lives!



Gitarren-begeisterte Geschicklichkeitsfans werden augenblicklich hellhörig, wenn Sie in deren Gegenwart über diesen Titel sprechen. Gitaroo Man Lives! ist ausgeflippt und dabei unterhaltsam wie kein anderes Spiel. So lässt sich auch die Hintergrundstory mit nichts Bekanntem vergleichen: Zowey ist der Oberbösewicht, der mit Gitarroos die Weltherrschaft an sich reißen will. Gitarroos sind die letzten magischen Waffen, die sich bedauerlicherweise im rechtmäßigen Besitz von Teenager U-1 befinden. Von einem sprechenden Hund namens Puma dazu gedrängt, Zowey und seine Schergen ein für alle mal zu vernichten, macht sich der Gitarre spielende Typ daran, diese Aufgabe zu erfüllen und verwandelt sich, He-Man-like, in einen Superhelden.

In den musikalischen Duellen müssen Widersacher besiegt werden. Mittels Analogstick werden die auf dem Screen angezeigte Linie nachgezogen, während ins Bild fliegende Tastsymbole im richtigen Moment gedrückt werden sollen. So schädigt man den Energiestand der Feinde und kommt eine Stufe weiter. Sowohl das Charakterdesign als auch die Musik sind abgefahren und sprechen eine eigene Zielgruppe an. Wer sich für Space Channel 5 auf Dreamcast erwärmen konnte, wird Gitaroo Man Lives! sicher cool finden.



Talkman



Lei conosca l'uccello impertinente, che Lei accompagna nel programma di „Talkman“ e che Lei aiuta studiare le lingue? Vous savez que Talkman non est la petite version de singstar? Sa anche che questo programma di traduzione non funziona sempre senza errori?

Wenn Sie diese Zeilen jetzt nicht verstanden haben, aber Interesse daran zeigen, die sprachliche Barriere zu überwinden, dann sollten Sie sich Talkman zulegen, denn es ist kein herkömmliches Spiel, sondern ein humorvolles Übersetzungsprogramm. Mit Hilfe dieser UMD (der Vollständigkeit halber: Universal Media Disc) soll man sich in den Ländern England, Italien, Spanien, Frankreich, Deutschland und Japan ganz ohne Sprachkenntnisse zurechtfinden.

Dafür stehen über 3000 Sätze parat, die in jeder erdenklichen Situation Missverständnisse im Ausland vermeiden sollen. Per Sprachausgabe wird der gewünschte Satz ausgeworfen, in diversen Mini-Spielen die Aussprache der Sätze geübt. Wenn man ein bisschen „googelt“, erfährt man, dass User von Talkman recht zufrieden sind und das Programm bis auf kleinere Peinlichkeiten gut funktioniert. Haftung für etwaige Schäden übernimmt Sony dennoch nicht. Avranno le loro cause...



Me & My Katamari



In Me & My Katamari sind Sie ein winziger Prinz der eine klebrige Kugel rollt, an der Gegenstände picken bleiben die kleiner sind als der Ball selbst. Dieser wächst in seinem Durchmesser stetig an, je mehr Sachen haften bleiben. Was harmlos anfängt wird bald schon gefährlich. Sind es zuerst nur Büroklammern oder Stifte die sich aufnehmen lassen, hängen bald darauf ganze Gebäude, Autos ja sogar Menschen an dem Objekt. Ihre Aufgabe besteht oft darin innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits ein Mindestmaß an Sachen aufzurollen oder klar definierte Dinge zu finden. Ein schräges Gute-Laune-Spiel!



PSP Gurken

Space Invaders Evolution

Wenn ein schiefmüliges Grinsen des Verkäufers die einzige Reaktion nach dem Kauf von Evolution Space Invaders ist, könnten Sie dann etwas erstanden haben, dass Ihnen zukünftig Freude bereiten wird? Oder anders formuliert: Wenn nach dem Start des Spiels garstige Pixel herumflattern und Ihnen plötzlich schwummrig vor Augen wird, Sie aber kein Epileptiker sind, könnte es sein, dass es sich bei

Evolution Space Invaders um ein selten schlechtes Spiel handelt?



Marvel Nemesis: R.o.t.I.

Lieben Sie Prügelspiele mit miesen Kollisionsabfragen, sich verhakenden Kamerafahrten und lä-

cherlichen Moves? Ja? Na dann, hier ist Ihr neues Lieblingsspiel! Aber seien Sie gewarnt, selbst eingefleischte Marvel-Fans haben wenige Minuten nach dem Einlegen der UMD hässlich mit den Zähnen geknirscht!



Spieleliste

Ape Academy
Archer McLean's Mercury
Astonishia Story
ATV Offroad Fury Blazin' T.
Breath of Fire III
Burnout Legends
Capcom Classic C. Remixed
Coded Arms
Colin McRae Rally 2005 Plus
Darkstalkers Chronicle: T. C. T.
Daxter
Death Jr. Viewtiful Joe: Red H. Rumble
Def Jam Fight for NY: TT
Der Herr der Ringe: Taktiken
Die Sims 2
Dragon Ball Z Shin Budokai
DTM Race Driver 2
Dynasty Warriors
Everybody's Golf
Exit
F1 Grand Prix
Field Commander
FIFA 06
FIFA Fußball-WM 2006
FIFA Street 2
Fired Up
Fluch der Karibik 2: D. M. C.
Football Manager Handheld
Frantix
Ghost in the Shell: S.A.C.
Go! Sudoku

Gottlieb Pinball Classics
GTA: Liberty City Stories
GripShift
Harry Potter und der Feuerkelch
Key of Heaven
Lemmings
Liebesgrüße aus Moskau
Loco Roco
Lumines
Madden NFL 06
Marvel Nemesis: R.o.t.I.
MediEvil Resurrection
Mega Man Powered Up
Mega Man Maverick Hunter X
Me & My Katamari
Metal Gear Ac!d
Metal Gear Ac!d 2
Micro Machines V4
Midnight Club 3: DUB Ed.
Monster Hunter: Freedom
MX vs. ATV: On the Edge
NBA Live 06
NBA Street Showdown
NFS: Most Wanted 5-1-0
NFS: Underground Rivals
Outrun 2006: Coast 2 Coast
Peter Jackson's King Kong
PoPoLoCrois
Prince of Persia Revelations
Pro Evolution Soccer 5

Pursuit Force
Puyo Pop Fever
Ridge Racer
Samurai Warriors State of War
SOCOM: U.S. Navy SEALs F.B.
Spider-Man 2
Splinter Cell: Essentials
SSX On Tour
Star Wars Battlefront II
Street Fighter Alpha 3 Max
Street Riders
Super Monkey Ball Adventure
Syphon Filter: Dark Mirror
Tales of Eternia
Tenchu: Time of the Assassins
T.H.U.G. 2 Remixed
Tiger Woods PGA Tour 06
Tokobot
Tomb Raider: Legend
Twisted Metal: Head On
Untold Legends: B.o.t.B.
Untold Legends: T.W. Code
Virtua Tennis World Tour
World Tour Soccer
World Tour Soccer 2
Worms: Open Warfare
WipEout Pure
WRC
WWE SmackDown! 2006
X-Men Legends II: R.o.A.



Sony PSP

Sony PSP Bundle: Sony PSP inklusive Formel 1 2006 und Autoladekabel



€249,-

Memory Stick 1GB



€59,-

Memory Stick 2GB



€99,-

PSP Addon Pack



€9,99

Speed Link Ledertasche



€14,99

Up2 GAMES

www.up2games.at

Die Geschenksidee!



Erhältlich in allen
Up2Games
Fachgeschäften

PSP Design Charge Stand



€7,99

Druck und Satzfehler vorbehalten

Up2Games Bregenz
Schillerstraße 8
Tel.: 05574 32070
Email: bregenz@up2games.at

Up2Games Bludenz
Mutterstraße 5
Tel.: 05552 98212
Email: bludenz@up2games.at

Up2Games Rankweil
Alemannenstr. 49 Gew.Park
Tel.: 05522 45383
Email: rankweil@up2games.at