

100% PlayStation 2

2/2002

CYBERMEDIA

Österreich € 3,80 (S 52,29), BeNeLux € 4,00 (Itl 8,81 / Ifr 161 / bfr 161)
Schweiz sfr 6,50 / Italien € 4,60 (Lit 8,907) / Spanien € 4,60 (Pta 765)

DM 6,45
€ 3,30

PLAYERS

PLAYERS

PLAYSTATION 2 - DAS MAGAZIN

Ace Combat 4

85% Kampf über den Wolken:
Flug-Action auf höchstem Niveau

Devil May Cry

87% Dämonisch: Der Resident-Evil-Erbe

Hits heute:

Die Tests

Hits morgen:

Die Previews

Headhunter
Dropship
Ecco the Dolphin
Rez

Timesplitters 2
Run like hell
Jade Cocoon 2
Shadow Hearts

Ausblick 2002

Frohes Neues: Was dieses Jahr gespielt wird!

Schrecklich schön: Mordspaß im Mittelalter

Maximo

Ghosts to Glory

Zombies aufgepasst: Capcoms Action-Ritter auf großer Geisterjagd





SMUGGLER'S RUN 2

HOSTILE TERRITORY



Die Fortsetzung des Kult-Renners:
Neues Terrain, neue Fahrzeuge,
noch mehr Action und Zwischen-
sequenzen in Spielfilm-Qualität.
Gib Vollgas, sonst schnappt dir
ein anderer deine Aufträge weg!



PlayStation 2



www.smugglersrun2.de

EDITORIAL

FETTES JAHR

Wenn es in alten Zeiten an die Erstellung einer Zukunftsprognose ging, hat man Druiden, Kräuterhexen und Seher zu Rate gezogen: Folgen fette oder magere Jahre? Bescheren uns die Götter eine reiche Ernte - oder folgt die Hungersnot?

Heute haben wir's leichter: Die Erleuchtung ist nur ein paar Meter von der Haustür entfernt und wartet am Kiosk oder im Briefkasten - denn *PLAYERS* informiert Sie auch im neuen Jahr über Spiele, News und Trends aus dem PS2-Kosmos. Aber es kommt noch besser: Diesmal sagen wir Ihnen bereits zum Jahresanfang, was in den nächsten zwölf Monaten gespielt wird - unser 'Spielehoroskop' prophezeit, auf was Sie sich schon jetzt freuen dürfen. Nur so viel möchten wir an dieser Stelle verraten: Das Jahr wird fett und die Ernte reich - Hunger leiden muss kein PS2-Spieler.

Dass die PS2 im neuen Jahr dominieren wird, daran besteht kaum Zweifel. Trotzdem befürchtet Sony durch Microsofts Konsolen-Engagement eine Verkürzung der Hardware-Lebensspanne: Bisher hielten sich Videospielsysteme etwa fünf Jahre auf dem Markt, bevor sie von Nachfolgern oder neuen Mitbewerbern abgelöst wurden - aber ein Erfolg der Xbox könnte den Zyklus brechen und Sony zum verfrühten PS3-Launch zwingen. Leider wird das Geschäft mit der PS2 erst in diesem Jahr lukrativ: Bisher musste Sony bei jeder verkauften PS2 drauflegen, 2.002 sollen eine große installierte Hardware-Basis und die damit verbundenen Software-Verkäufe die Verluste kompensieren. Andererseits wäre Microsoft nicht der erste starke Konzern, der sich nach anfänglichem Muskelspiel am Konsolenmarkt die Finger verbrennt...

Ihre *PLAYERS*



NEUE BESEN KEHREN GUT

Dass in alten Weisheiten meistens ein Körnchen Wahrheit steckt, haben wir diesen Monat zu spüren bekommen: Mit erstaunlichem Eifer und viel Sarkasmus hat Thorsten seinen Dienst bei der *PLAYERS* angetreten. Zur Person: Herr Küchler ist 24 Jahre jung, bekennender Bayern-München-Fan, ehemaliger Marketing-Assistent in einem Freiburger Brauereibetrieb und begeistert von allem, was einen schnellen Abzugsfinger erfordert. Thorsten ist unser neuer Spezialist für Action, Action-Adventures und Gag-Dauerfeuer. Mehr über ihn und uns auf Seite 40.



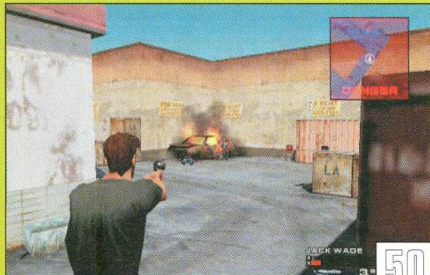
INHALT



6

Preview: Maximo

Ein Klassiker erobert die PS2: Fantasy-Ritter Maximo kämpft sich souverän durchs Action- und Jump'n'Run-Genre.



Test: Headhunter

50

Im Kampf gegen den illegalen Organhandel: Segas Cyber-Krimi geht Ihnen an die Nieren.



42

Test: Ace Combat 4 – Distant Thunder

Nur Fliegen ist schöner: Luftige Action und eine spannende Handlung in Nancos jüngstem Chartbreaker.

AKTUELL PLAYERS VISION

- 6 **MAXIMO:** Allein gegen die Armee der Finsternis. Die pompöse Rückkehr eines längst vergessenen Spiele-Genres
- 9 **KALENDER:** Release-Termine für Spiele und Film-DVDs
- 10 **NACHRICHTEN:** News, Gerüchte & Spieleinfos
- 14 **SHADOWHEARTS:** RPG-Innovation von den „Koudelka“-Machern
- 16 **JADE COCOON 2:** Monster, Mythen und Mutationen im Edel-RPG
- 20 **TIMESPLITTERS 2:** Historisch wertvoll – Ego-Action in allen Epochen
- 22 **MEDAL OF HONOR – FRONTLINE:** Action-Krieg gegen Nazi-Deutschland
- 24 **RUN LIKE HELL:** Fersengeld auf futuristisch – die Aliens kommen
- 26 **GLOBAL PLAYERS:** Skurriles und Interessantes aus Übersee
- 28 **HELDEN-REVUE:** Solid Snake – eine Action-Legende stellt sich vor

SERVICE PLAYERS GUIDE

- | | | | |
|----|--------------------------------------|----|----------------------------------|
| 79 | EINLEITUNG | 90 | STRATEGIEN: BALDUR'S GATE |
| 80 | ZUBEHÖR-TESTS | 91 | SAMMELKARTE: HEADHUNTER |
| 82 | EINSTEIGER-HILFEN | 91 | SAMMELKARTE: ACE COMBAT 4 |
| 83 | PROFI: SCHUMMEL-CDS | 93 | KLEINANZEIGEN |
| 84 | ERSTE HILFE | 94 | MARKTÜBERSICHT |
| 86 | LÖSUNG: SOUL REAVER 2, TEIL 1 | 96 | LESERBRIEFE |

HEIMKINO PLAYERS CINEMA

- 73 **EINLEITUNG:** Alle Filme und Themen auf einen Blick
- 74 **LAND DER PHAROENEN:** Mumien und Pyramiden – DVD-Trip nach Ägypten
- 76 **DVD-TESTS:** 14 aktuelle Filme unter der Lupe

FEATURES PLAYERS SPECIAL

- 30 **SPIELEHOROSKOP 2002:**
Nicht von dieser Welt: Das *PLAYERS*-Orakel und seine PS2-Prophezeungen für das Spielejahr 2002.
- 70 **VON DER LEINWAND AUF DIE KONSOLE: SPIEL-FILME**
Warum Harry Potter & Co. beim Spielspaß-Zeugnis oft durchfallen.

- | | | | |
|----|-----------|----|-------------------|
| 97 | Impressum | 40 | So werten wir |
| 98 | Vorschau | 68 | Wertungsvergleich |

SPIELETESTS

PLAYERS CHECK

| | | | |
|----|--------------------------------------|----|---|
| 42 | Ace Combat 4: Distant Thunder | 56 | Devil May Cry |
| 44 | Monster AG | 59 | Rayman M |
| 53 | Capcom vs. SNK 2 | 60 | Ecco the Dolphin: Defender of the Future |
| 45 | New York Racer | 64 | Rez |
| 46 | Dropship | 66 | Jet Ski Riders |
| 48 | 18 Wheeler | | |
| 49 | Evil Twin | | |
| 50 | Headhunter | | |
| 52 | ESPN Winter X Games Skateboarding | | |
| 44 | Woody Woodpecker | | |
| 53 | Wer wird Millionär? 2. Edition | | |
| 54 | Shaun Palmer's Pro Snowboarder | | |

PSone-Kurztests

| | |
|----|----------------------|
| 67 | RTL Skispringen 2002 |
| 67 | Harry Potter |
| 67 | V.I.P. |
| 67 | Worms World Party |



30

SPIELEHOROSKOP 2002

Seher lesen in Fischgedärm, Vogelflug und Kaffeesatz: Weissagungen sind ein schmutziges Geschäft. Deshalb präsentieren wir Ihnen einen sauberen Spieleausblick 2002 – spannende Lektüre, aus der Sie garantiert Vertrauen für eine verspielte Zukunft schöpfen. Mit dabei: Ihr persönliches PS2-Horoskop!



SPIELEINDEX

In welchen Rubriken finden Sie welche Spiele? Unsere Farb-Codierung verrät's!

| | | | | | | | |
|--------------------------|----|---------------------------|----|---------------------------|----|---------------------|----|
| 18 Wheeler | 48 | Harry Potter | 67 | Rez | 64 | Timesplitters 2 | 20 |
| Ace Combat 4 | 42 | Headhunter | 50 | RTL Skispringen 2002 | 67 | Tsugunai | 27 |
| Baldur's Gate | 90 | Jade Cocoon 2 | 16 | Run like Hell | 24 | V.I.P. | 67 |
| Borurenbou Princess | 27 | Jet Ski Riders | 66 | Seigi No Mikata | 26 | Wer wird Millionär? | 53 |
| Capcom vs. SNK 2 | 44 | Maximo | 6 | Shadowhearts | 14 | Woody Woodpecker | 53 |
| Devil May Cry | 56 | Medal of Honor: Frontline | 22 | Shaun Palmer's Pro Snowb. | 54 | Worms World Party | 67 |
| Dragon Warrior 7 | 26 | Monster AG | 44 | Silent Hill 2 | 84 | WWF Smackdown | 85 |
| Dropship | 46 | MX 2002 | 85 | Silent Scope 2 | 85 | Zanac X Zanac | 27 |
| Ecco the Dolphin | 60 | New York Racer | 45 | Smuggler's Run 2 | 84 | | |
| ESPN X-Games Skateboard. | 52 | Portal Runner | 85 | Soul Reaver 2 | 86 | | |
| Evil Twin | 49 | Rayman M | 59 | Time Crisis 2 | 85 | | |

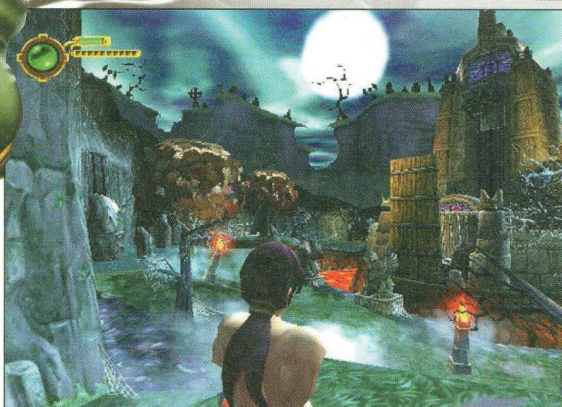
TESTS TIPPS AKTUELL

RITTER DES

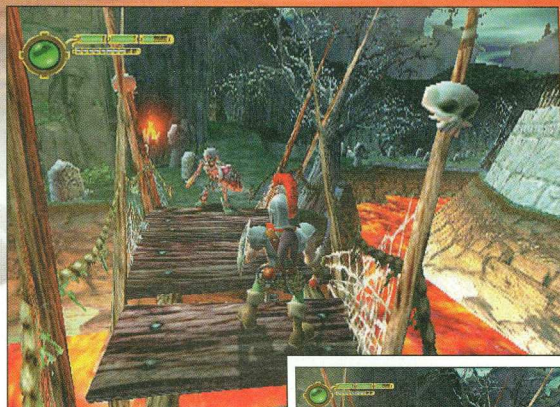
Capcom kehrt zurück zu alten Tugenden: Ritter **Maximo** bringt den Klassiker *Ghosts'n'Goblins* in die dritte Dimension.



Um die vielen versteckten Extras zu finden, muss Maximo auf Plattformen und Dächer hüpfen.



Vollmond: Stimmungsvolle Schauplätze wie diese Festung gibt's massenhaft in "Maximo". Schade, dass wenig Zeit bleibt, um die Pracht zu genießen.



Schmalen Grat: Auf dieser Brücke ist leider nur Platz für Einen.



Ohne Furcht und Tadel

Der Kampf zwischen Gut und Böse wird bei "Maximo" nicht von schwer bewaffneten Zombiejägern mit Hightech-Equipment ausgefochten. Ihr Held ist aus edlerem Holz geschnitzt: Als der galante Ritter eines schönen Tages in sein geliebtes Königreich zurückkehrt, um endlich wieder in der heimischen Festung zu relaxen, muss er mit Schrecken feststellen, dass die Zeichen auf Sturm stehen: Sein hinterhältiger Berater Achilles ließ sich die Chance nicht entgehen und nutzte Maximos Abwesenheit, um ein Inferno zu entfachen. Die vier liebrenden Zauberinnen des Reichs sind in magischen Türmen gefangen, und Achilles hat sich zum neuen Herrscher des Reiches ernannt. Dass der miese Ex-Berater auch

verfäulte Zombiehorden bzw. schleimige Armeen von gierigen Untoten sind bei Capcom-Spielen ein alter Hut und gehören zum Inventar. Besonders Star-Designer Shinji Mikami und seine "Resident Evil"-Serie bedienen sich gerne der blutigen Brut, um den Spieler in Angst und Schrecken zu versetzen. Nur wenige wissen: Schon lange vor Obermott Nemeses und den Umbrella-Scheren sorgte Capcom mit dem Spielhallenhit „Ghosts'n'Goblins“ (siehe Kasten) für gepflegten Bildschirmgrusel, gewürzt mit einem Schuss Ironie. Während die japanischen Capcom-Designer die nächsten "Resident Evil"-Teile nur noch für den Gamecube entwickeln, machten sich ihre Kollegen vom neuen US-Studio daran, dem guten alten Plattformhorror endlich ein gebührendes PS2-Comeback zu beschern.

Und, soviel schon vorweg, „Maximo“ wird den technischen Möglichkeiten der neuen Hardware rundum gerecht.

AUDIOVISUELLE ARTISTEN

Das charmante Design der Maximo-Welt kommt nicht von ungefähr: Capcom hat mit zwei Koryphäen der Videospieldesignkunst zusammengearbeitet. Für den markanten, gruselig-knuddeligen Look ist der Japano-Zeichner Susumu Matushita verantwortlich, für den guten Ton sorgt Tommy Tallarico. Konsolen-Kenner wissen sofort: Matushita arbeitet als Hauptzeichner für die „Famitsu“ (wichtigste Spielzeitschrift im Land der aufgehenden Sonne). Das Design von Polyphoons (die „Gran Turismo“-Macher) erstem PS-One-Auftritt „Motor Toon GP“ stammte ebenfalls aus seiner schwungvollen Feder. Der exzentrische Sounddesigner Tommy Tallarico mischte die Konsolenwelt mit seinen vielstimmigen Melodien zu „Earthworm Jim“ und „MDK“ auf und heimste für seine genialen Klangkulissen etliche Auszeichnungen ein.



RECHTS



Guten Appetit! Die wandelnde Krokohandtasche will Ihrem Helden ans Leder und ihn zum Frühstück verspeisen – da hilft erstmal nur die Flucht ans rettende Ufer.

noch Maximos entzückende Geliebte, Prinzessin Sophia, vor den Traualtar geschleift hat, bringt das Fass endgültig zum Überlaufen. Entsprechend schlecht gelaunt, platzt Maximo in den heimischen Thronsaal, um dem mißes Fiesling eins überzubraten. Dumm nur, dass in dem ehemals schnöden Achilles nun scheinbar übermächtige, unheilvolle Fähigkeiten schlummern: Ein simpler Zauberspruch genügt, und Maximo findet sich im Jenseits wieder. Zum Glück hat Gvatter Tod gerade einen guten Tag erwischt und gestattet dem Helden die Rückkehr ins Reich der Lebenden.

Mit Schwert und Schild bewaffnet, machen Sie sich nun auf den Weg,



Baby-Blues: Magier verwandeln Maximo in einen Rassel-Ritter.

um dem Verräter im finalen Kampf die Klinge durch die hinterlistige Visage zu ziehen. Die feige Wurst verschanzte sich hinter unzähligen bissigen Helfern, die allesamt aus dem Reich der Toten heraufbeschworen wurden. Sie begleiten Ihren Helden aus der Verfolger-Perspektive durch fünf thematisch, voneinander getrennte Welten – ob Dschungel, Eislandschaft oder Friedhof: Überall gibt's mordlüsternes Getier zu zerteilen. Maximo vollführt auf Knopfdruck einen seichten Hüpf und erklimmt höher gelegene Plattformen mit einem gekonnten Salto (Doppelsprung). Diese akrobatischen Einlagen sollen den ambitionierten Monsternetzler vor allem mit Extras versorgen: Goldmünzen dienen dem Kauf von wichtigen Power-Ups, Schlüssel öffnen Truhen bzw. eiserne Tore, magische Lichter bringen Continues, die obligatorischen Herzen repräsentieren ein Leben, und glühende Objekte belegen Ihr Schild mit magischen Fähigkeiten



Bunsenbrenner: Um sich aufdringliches Ghul-Gezücht vom Leib zu halten, verpassen Sie ihm schon auf Distanz einen Feuerball.

oder machen Ihre Klinge zum Feuerschwert mit Brutzelgarantie. Durch schnödes Hüpfen und Sammeln lassen sich die Monsterhorden allerdings nicht vertreiben, da müssen Sie schon zu anderen Mitteln greifen: Horizontale Schwertstreiche oder Schläge auf die Rübe schinden schon wesentlich mehr Eindruck bei den Böslingen. Simpel wird's deshalb



Die wandelnden Lichter werden gegen Continues eingetauscht



Völkerball der tödlichen Art: Die fiesen Totempfähle am Rande des Weges werden mit glühenden Kugeln nach Ihrem Helden – Ausweichen ist Pflicht.



Satanische Sauna: Ein falscher Schritt, und Maximo landet im Höllenfeuer. Die bleierne Rüstung macht's nicht einfacher.

aber noch lange nicht: Klapprige Skelette erheben sich aus Ihren Gräbern, zerfledderte Zombies steigen aus knarrend aufklappenden Särgen und Mutanten springen Sie unvermittelt an - die Widersacher sind klar in der Überzahl. Um der modrigen Masse Herr zu werden, weicht Maximo geschickt aus, wehrt die Hiebe der Biester mit seinem Schild ab und lässt eine Serie von Attacken auf die Viecher niederprasseln - in puncto Schwertkunst hat der Ritter allerdings auf dem Kasten. Wird der mutige Maximo von Achilles' Schergen verwundet, platzt die Panzerung Schicht für Schicht von seinem Körper ab, bis Sie schließlich nur noch in einer rot-weißen Herzenunterhose rumtollen. Jetzt heißt's schnell nach Ersatzklamotten Ausschau hal-

ten, sonst verbrennt sich Ihr Held beim Überqueren der glühenden Lavabecken. Überhaupt sind die weitläufigen Level mit Hindernissen und tiefen Gruben nur so gespickt.

Märchenhafter Cocktail

Die Zutaten sind aus anderen Spielen leicht bekannt, nur wurden sie selten so liebevoll kombiniert: Die Gegnerhorden bieten ungeahnten Abwechslungsreichtum, denn jeder Polygon-Ghul bewegt sich mit einer Fülle von aberwitzigen Animationen. Dabei hat man an fast alle Details gedacht: Skelette werden in einzelne Knochen zerdeppert, und an Maximos Gürtel kann man die gesammelten Schlüssel baumeln sehen. Auch die Effekte - ob glühende Flam-



Helden-Dessous: Beachten Sie den Schlüssel an Maximos Boxershorts.

menklänge, funkensprühende Lavalöcher oder gleißender Blitz - überzeuher. Besonders herausragend ist die Gestaltung der einzelnen Welten: Erdbeben oder andere Gesteinsverschiebungen morphen die Umgebung und senken bzw. heben ganze Landstriche vor Maximos Kulleraugen. Bei dieser Pixel-Pracht fällt es fast schwer, sich auf die Steuerung zu konzentrieren. Doch keine Sorge:



Zündend: Mit dem Flammenschwert fackeln Sie die Zombies ab.

Ihr Held manövriert sich wunderbar intuitiv. Begleitet wird Maximos Raufefeldzug von einem mal mittelalterlichen, mal schön-schaurigen Soundtrack und einer herrlichen Geräuschkulisse: Schwerter klirren, Kisten knirschen und Knochen klappern, dass es eine wahre Grusel Freude ist - Geisterbahn-Feeling pur. "Maximo" ist ein Titel, den man sich unbedingt vormerken muss. Wir können's kaum erwarten. tk



Herrenausstatter: Gegen Bares gibt's eine neue Rüstung.

INSPIRATIONEN EINES RETRO-RITTERS

Wie es sich für einen echten Ritter gehört, kann Held Maximo einen Stammbaum voller altbekannter Videospielden vorweisen. Der hilfsbereite Edelmann hat seinen Ursprung im Spielhallenklassiker „Ghost'n' Goblins“ von 1985, der in der Folge auf sämtliche verfügbaren Heimcomputer bzw. Konsolen portiert wurde. Maximos Opa, Ritter Arthur, hackte und hüpfte sich in bester 2D-Manier durch Horden von Goblins sowie Zombies und avancierte schnell zum Klassiker. Drei Jahre später gab's in „Ghoul's'n'Ghosts“ ein Wiedersehen mit der

Höllensbrut. „Super Ghoul's'n'Ghosts“ für das Super NES bildete den krönenden Abschluss der Trilogie.

Die Programmierer von Sony Studio Cambridge (arbeiten momentan am Action-Adventure „Primal“) mischten die bekannten Zutaten mit dem Design von Tim Burtons „Nightmare before Christmas“ und fügten die dritte Dimension hinzu: „Medieval“ war geboren. Die beiden Abenteuer von Sir Dan Fortesque gehören nach wie vor zur Action-Adventure-Elite auf der PSone und sind inzwischen zum Sparpreis zu haben.



Veteranen schwören heute noch auf die beiden Klassiker "Ghosts'n'Goblins" (rechtes Bild) und "Ghoul's'n'Ghosts" (ganz links).

Für damalige Verhältnisse gehörten die „Medieval“-Abenteuer (Bilder Teile 1 und 2) zur absoluten Grafik-Oberklasse.



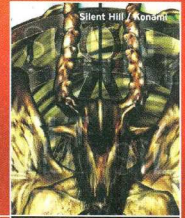
MAXIMO - GHOSTS TO GLORY

| | |
|-------------------|------------------------|
| Genre: | ACTION |
| Entwickler: | CAPCOM USA |
| Anbieter: | ELECTRONIC ARTS |
| Veröffentlichung: | FEBRUAR |
| Erstindruck: | HERVORRAGEND |

Horror-Hommage vom Feinsten: Durchdachte Steuerung, fantastisches Design, Soundeffekte aus der Geisterbahn und zeitgemäße Technik - dieses Spektakel bietet einfach alles. Für Fans klassischer Gruselabenteuer genau das Richtige.

2002 JANUAR

Veröffentlichungen



Steinbock
22.12 - 20.01



PS2-Neuheiten
Januar



PSone-Neuheiten
Januar



DVD-Neuheiten
Januar

| | |
|------------------------------|------------|
| Sunny Garcia Surfing | 10. Januar |
| Atlantis 3: Die neue Welt | 14. Januar |
| Frank Herbert's Dune | 14. Januar |
| Zorro's Schatten | 14. Januar |
| Time Crisis 2 (mit Gcon2) | 15. Januar |
| Dropship | 16. Januar |
| UEFA Champions League Saison | 18. Januar |
| Monster AG | 23. Januar |
| Iron Aces 2: Birds of Prey | 25. Januar |
| Ecco the Dolphin | 30. Januar |
| Headhunter | 30. Januar |
| Rez | 30. Januar |
| D.N.A. (Dark Native Apostle) | Januar |
| Endgame | Januar |
| Jimmy White's Cueball World | Januar |
| Kick Off 2002 | Januar |
| Legend of Alon D'Ar | Januar |
| Legends of Wrestling | Januar |
| Penny Racers | Januar |
| Salt Lake 2002 | Januar |
| State of Emergency | Januar |

| | |
|-------------------------------------|------------|
| Hellboy | 14. Januar |
| Kick Off 2002 | Januar |
| Sesamstraße: Street Sports | Januar |
| Tiny Toons: Plucky's Big Adventures | Januar |

| | |
|---------------------------------|------------|
| Der Schuh des Manitu | 7. Januar |
| Shriek if you know... | 8. Januar |
| The Delivery | 8. Januar |
| Frau sucht Happy-End | 14. Januar |
| Ride with the Devil | 14. Januar |
| Der Barbier von Sibirien | 15. Januar |
| Ich glaub, mich tritt ein Pferd | 15. Januar |
| Men of Honor (Special Edition) | 17. Januar |
| Simpsons: Film Festival | 17. Januar |
| Sunshine Reggae auf Ibiza | 17. Januar |
| Chaplin | 22. Januar |
| Das Piano | 22. Januar |
| Laurel & Hardy: Highlights | 22. Januar |
| American Werewolf | 24. Januar |
| Angel: Season 1.1 | 24. Januar |
| Dr. Dolittle 2 | 24. Januar |
| Tweenies | 24. Januar |
| Doors, the | Januar |

KONKURRENZ BELEBT DAS GESCHÄFT

KOMMT DIE PS3 FRÜHER?

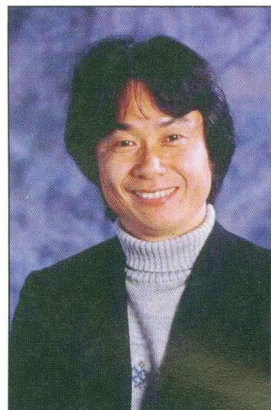


BUSINESS „Microsofts Xbox könnte das Geschäftsmodell der Videospiele-Branche verändern“, warnte Sonys Präsident und Chief Operating Officer Kunitake Ando in einem

Interview mit dem Magazin Financial Times vom 14. November.

„Die größte Bedrohung für die PS2 besteht darin, dass die Xbox den bisher üblichen Lebenszyklus verändern könnte. Es ist die Frage, wie lange wir dieses Geschäftsmodell aufrechterhalten können.“ In der Vergangenheit hatten Konsolen eine Lebenserwartung von ca. fünf Jahren. „Wenn die Xbox den Zyklus auf drei Jahre verringert, kommen wir damit zurecht“, erklärte Kunitake Ando und deutete an, dass Sony gezwungen sein könnte, früher als ursprünglich geplant auf die PS3 umzuschwenken. Ando sah Microsoft als härteste Konkurrenz im Markt: „Im Jahr 2000 hat unser Geschäftszweig 'Playstation' starke Verluste eingefahren. In diesem Jahr werden wir sehr gute Gewinne

machen. 2002 wird der Markt sehr umkämpft sein. Was danach kommt, ist offen. Die Videospiele-Branche verläuft zyklisch.“ Darüber hinaus meinte er, dass er sich bei der Produktion der PS3 durchaus vorstellen könnte, mit anderen Firmen zusammenzuarbeiten. „Wir haben im August unsere Herstellungskosten so weit gesenkt, dass wir bei der Produktion kein Geld verlieren.“



Nintendos Shigeru Miyamoto nimmt's gelassen – und selbstsicher: „Wir sind Konkurrenten, weil sich die Kunden für ein System entscheiden müssen. Was den Inhalt unserer Spiele betrifft, haben wir keine Konkurrenz.“

IN LEBENSGRÖSSE
SOLID SNAKE

MERCHANDISE Stolz 1,84m misst der Hauptdarsteller aus Konamis High-Tech-Spionagethriller „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty“. Ab Januar geht Solid Snake bei den Händlern auf Tour. Der erste Prototyp der lebensgroßen Figur stammt von Marc und Gaby Klinnerts Studio Oxmox. Die Produktion wickelt die Firma Muckle Mannequins ab.

Von den insgesamt 500 für Konami produzierten Figuren kommt der Großteil aber erst am 22. Februar in die Schaufenster der Läden - parallel zum Start des Spiels.

NETZWERK-ALLIANZ

SONY & AOL



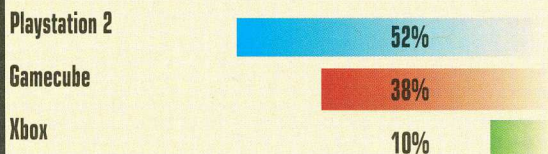
Sonys Online-Vision: Die PS2 als multimediales Unterhaltungssystem – mit LC-Bildschirm, Tastatur, Maus und Netzwerk-Adapter.

ONLINE Sonys Online-Pläne mit der PS2 tragen erste Früchte - zumindest in den Vereinigten Staaten. Dort messen sich „Tony Hawk's Pro Skater 3“-Fans per Netzwerk-Adapter (Ethernet/Modem) online.

Nach strategischen Allianzen mit AOL Time Warner ('Netscape'-Browser, AOL-Dienste wie Chat oder Email), Real Networks ('Real Player' für Audio- bzw. Video-Dateien), Macromedia ('Shockwave Flash' für Animationen), Cisco Systems (Internet-Protokollsoftware), Telewest (Breitband-Zugang) und Sun ('Java'-Software) erweiterte Sony am 13. November seine Allianz mit AOL Time Warner um eine zusätzliche Vereinbarung.

Nach der werden beide Firmen einen neuen Internet-Browser für Sonys „netzwerkfähige Unterhaltungselektronik-Geräte“ entwickeln - mit AOL als Zugang. Der PS2-Deal ist schon seit der E3-Messe unter Dach und Fach.

WELCHE NEXT-GENERATION-KONSOLE HAT DEN BESTEN CONTROLLER?



Trotz US-Start von Nintendos Gamecube und Microsofts Xbox: Stolz 52% der Leser von www.gamefaqs.com sprechen sich für den guten, alten Dualshock-Controller der PSone bzw. der PS2 aus.



CHARTS

Die meistverkauften PS2-Spiele

Quelle:  flashpoint

| | | | |
|----|------------------------------------|--------------------------|---|
| 1 | (-) Silent Hill 2 | Konami | Technisch revolutionäres Horror-Action-Adventure mit furchterregender Atmosphäre, aber wenig Interaktionsmöglichkeiten. |
| 2 | (-)* | Vivendi Universal | * wurde als PC-Version am 16. 12. 1998 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert. |
| 3 | (-) Grand Theft Auto 3 | Take 2 | Gangster-Simulation mit jeder Menge Details, ausgeklügeltem Missionsdesign und hohem Gewaltpotenzial. |
| 4 | (-) Crash Bandicoot 4 | Vivendi Universal | Keine Experimente: Das jüngste "Crash"-Abenteuer orientiert sich ganz an den Vorgängern auf der PSone. |
| 5 | (-) FIFA 2002 | Electronic Arts | Hervorragend spielbar und an Vielfalt kaum zu überbieten: "FIFA 2002" ist für Einsteiger und Profis gleichermaßen geeignet. |
| 6 | (-) Soul Reaver 2 | Eidos | Packende Story mit tragischen Helden: "Soul Reaver 2" kann fast auf ganzer Linie überzeugen. Nur bei Steuerung und Kameraführung gibt's Mängel. |
| 7 | (-) WWF Smackdown | THQ | Spielerisch und in Sachen Spielmodi äußerst gelungen, aber in technischer Hinsicht ist "Smackdown" verbesserungswürdig. |
| 8 | (-) Half-Life (dt.) | Vivendi Universal | Ego-Shooter mit erstaunlich viel Tiefgang und flüssiger Grafik: Die Gegner sind genauso intelligent wie abwechslungsreich. |
| 9 | (-) 007 Agent im Kreuzfeuer | Electronic Arts | Einsteigerfreundlicher Ego-Shooter mit rasanten Rennspiel-Intermezzi: Die Secrets und Medaillen motivieren zu erneutem 007-Rollenspiel. |
| 10 | (-) Pro Evolution Soccer | Konami | Taktisch raffiniert und äußerst dynamisch. Nur bei der Lizenz hat Electronic Arts die Nase vorn. |

DAS AUS FÜR BLEEM

BUSINESS Mit ihrem Playstation-Emulator für den PC wirbelte die Firma Bleem jede Menge Staub auf - und wurde von Sony im Mai 2000 prompt verklagt. Auf eine Gegenklage (man warf dem Playstation-Erfinder monopolistisches Geschäftsgebahren vor) folgte "Bleem!" für den Dreamcast. Von

den angekündigten 400 emulierten PSone-Titeln (aufgeteilt in vier Pakete) blieben allerdings nur "Gran Turismo 2", "Metal Gear Solid" und "Tekken 3" übrig.

Mitte November strich Bleem endgültig die Segel. Den Emulator hatte man nur noch über die eigene Website vertrieben.



Höhere Auflösung, Kantenglättung, ein Weichzeichner für Texturen sowie verbesserte Transparenzeffekte: "Metal Gear Solid" sah auf dem Dreamcast (links) um einiges besser aus als auf der PSone (rechts).

22 02 2002

TACTICAL!



TICKER

FAKT **13.000 Polygone**

Codemasters' 3D-Modell des Ford Focus RS WRC soll in "Colin McRae Rally 3" (ab Herbst für die PS2) 16 Mal so detailliert ausfallen wie in "Colin McRae Rally 2.0" (PSone): Statt 800 Polygone streben die Designer nun 13.000 Polygone an.

FAKT **FF 10 kommt früher**

Square veröffentlicht sein Rollenspiel "Final Fantasy 10" in den Vereinigten Staaten nun doch etwas früher als erwartet. Bereits am 26. Dezember soll eine "begrenzte Stückzahl" an den Handel ausgeliefert werden. Der große Schwung kommt erst im Januar.

FAKT **Und tschüss!**

Nach den katastrophalen Verlusten im ersten Fiskalhalbjahr (106,8 Millionen Dollar) trat Squares Präsident und CEO Hisashi Suzuki am 1. Dezember von seinem Posten zurück. An seine Stelle rückte der bisherige COO Yoichi Wada.

GERÜCHT **USB-Kamera-Set**

Sony plant ein Set aus PS2, USB-Kamera und einem kompatiblen Spiel. Der dazugehörige Titel kommt von Sony Europas Studio in Camden. Mit "Police 24/7" hat Konami ein zweites, USB-Kamera-kompatibles Spiel in petto.

FAKT **Zahlenjongliererei**

Laut dem Marktforschungsinstitut NPD gingen in den Vereinigten Staaten in den ersten beiden Wochen nach Verkaufsstart pro verkaufter Xbox 2,4 Spiele über den Ladentisch - Gamecube und PS2 brachten es zum Start im gleichen Zeitraum auf je 1,9 Spiele.

FAKT **Umstritten**

Eidos musste in England eine SMS-Werbebotschaft zu "Commandos 2" (kommt im Sommer auf PS2) zurückziehen: "Melden Sie sich sofort zu Ihrem zweiten Einsatz bei der Armee. 'Commandos 2' für PC. Realer als das wirkliche Leben."

SKATEBOARDING & FREEKYLE

EA SPORTS BIG

SOFTWARE Electronic Arts' 'EA Sports Big'-Marke mausert sich. Nach "NHL Rock The Rink" und "Sled Storm" auf der PSone folgte mit dem Snowboardspiel "SSX" auf der PS2 der Durchbruch. Der Nachfolger "SSX Tricky" sowie das Streetballspiel "NBA Street" waren die beiden nächsten Titel. Für dieses Jahr kündigt man drei neue

PS2-Projekte an: "Sled Storm 2", "The Simpsons: Skateboarding" und "FreekStyle"; ein Motocross-Rennen, bei dem Stunts wie Superman Seat Grabs, Saran-Wraps und 360s im Mittelpunkt stehen. Frei erfundene Schauplätze und coole Charaktere dürfen in beiden Spielen nicht fehlen - Genre-gerecht und schön trendy.



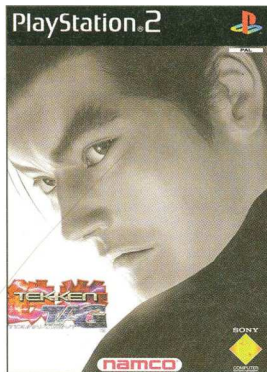
Zu den neun "FreekStyle"-Schauplätzen zählen Rocket Garden, Crash Pad 2, Monumental Motoplex und der Big-Air-Kurs Big Sky.

MEGA-HITS

PS2 PLATINUM

BUSINESS Um die Verkaufszahlen im Weihnachtsgeschäft anzukurbeln, senkte Sony in Japan am 29. November den Preis der PS2 um 15% - von 35.000 auf 29.800 Yen (entspricht etwa 270 Euro).

Gleichzeitig kündigte man für den 13. Dezember mit 'Mega Hits' eine Budgetreihe für die PS2 an. Zu den ersten Titeln zählen "Gran Turismo 3: A-Spec", "Onimusha" sowie "Tekken Tag Tournament". In die Serie werden nur Titel aufgenommen, von denen in Japan mehr als 500.000 Exemplare über den Ladentisch gegangen sind.

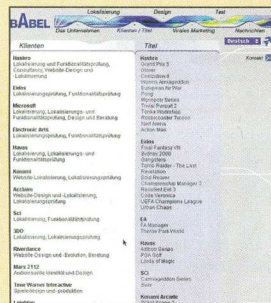


LOKALISATION

BABEL MEDIA

BUSINESS Infogrames gibt die vollständige Lokalisation, d.h. die Übersetzung und das dazugehörige Testen seiner Spiele an die britische Firma Babel Media ab.

Babel Media ist auch für andere Hersteller aus der Branche aktiv. Zu den Auftraggebern zählen u.a. Microsoft, Vivendi Universal, SCI, 3DO, Eon Digital sowie Lego.



„Bitte das nächste Spiel antreten“: Babel Media sorgt dafür, dass solche Fauxpas nicht vorkommen.

PROMINENZ

MIKE TYSON

SOFTWARE Mike Tyson bekommt Gesellschaft: Codemasters verpflichtet am 22. November elf weitere Boxer für "Mike Tyson Heavyweight Boxing" (kommt im April für PS2): Frans Botha, Larry Holmes, Kirk Johnson, Tim Witherspoon, Chris Byrd, Paolo Vidoz, Oleg Maskaev, David Tua, Danell Nicholson, Audley Harrison sowie Michael Grant.



Immer feste drauf: Mike Tyson im Clinch mit Larry Holmes.

UBI SOFTS RAYMAN

MILLIONENSELLER



SOFTWARE Mit seinem Maskottchen "Rayman", dem berühmten Helden ohne Gliedmaßen, hat Ubi Soft einen ausgesprochenen Glücksgriff getan. 1994 für Ataris längst ausgestorbenen Jaguar geplant, entschied man sich später, das Spiel für alle damals populären Konsolen auf den Markt zu bringen - am 29. September 1995 auch zum Start der "alten" Playstation. Für die PSone

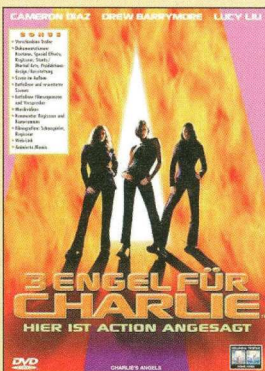
folgten "Rayman 2: The Great Escape" sowie drei Lernspiele, auf der PS2 "Rayman Revolution" und "Rayman M" (Test in dieser Ausgabe). Am 6. Dezember gab der französische Hersteller bekannt, dass von der Serie auf allen Systemen weltweit mehr als 10,5 Millionen Exemplare verkauft wurden - davon allein für die Playstation 3,8 Millionen.

POPCORN-KINO

3 ENGEL FÜR CHARLIE

SOFTWARE Ubi Soft erwarb von Columbia Pictures am 27. November die interaktiven Rechte an der Serie "3 Engel für Charlie". Die Vereinbarung schließt die Lizenz an der TV-Serie aus den 70er-Jahren, an dem Kinofilm sowie an einem Nachfolger ein. Die Action-Komödie mit Drew Barrymore, Cameron Diaz, Lucy Liu und Bill Murray spielte im letzten Jahr an den Kinokassen weltweit mehr als 264 Millionen Dollar ein.

Das Spiel zum Film soll für PS2, Gamecube, Game Boy Advance und Xbox erscheinen.



22 02 2002

ESPIONAGE!



STIMMEN

Nachschub für ausgehungerte **Rollenspieler**: Konami entführt Sie mit **Shadow Hearts** in eine Alptraum-Welt voll düsterer Geheimnisse.



Runde für Runde: Die taktisch angehauchten 3D-Kämpfe erinnern an "Final Fantasy". Einzige echte Neuerung: Das Rad oben rechts dient dem Timing.

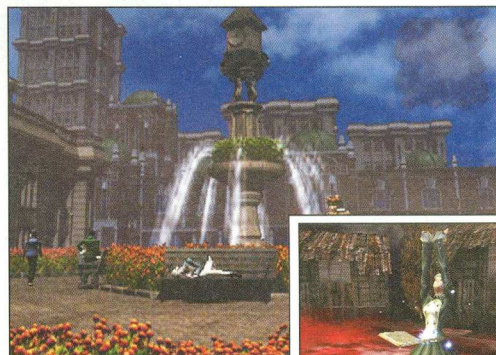
Statt sich weiterhin auf den Lorbeeren ihres Arbeitgebers Square auszuruhen, gründeten einige Programmierer ihr eigenes Entwicklerstudio: „Shadow Hearts“ ist der zweite Titel des jungen 'Sacnoth'-Teams (siehe Kasten).

Auf Teufel komm raus

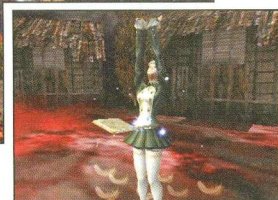
Nach einem magischen Attentat in Europa (1913) tritt Ihr Held Yuri (Sie können den Namen beliebig än-

dern) auf den Plan. Denn der ist ein sogenannter Harmonixer und kann seine Gestalt variieren. Im Kampf mit bösen Biestern ist das äußerst praktisch: Yuri morpht flux in die Form eines riesigen Tiger- oder Drachenviehs, denn Krallen und Feueratem wirken eindeutig besser als blanke Fäuste. Ihr Repertoire erweitert sich später auf 20 Biester.

Sie bewegen Ihren digitalen Mantelträger über vorgeordnete Hin-



Städtische Idylle: Shoppen, Infos sammeln und ein Bierchen bechern.



Geisel: Die zauberhafte Schönheit wurde von Magier Bacon entführt.

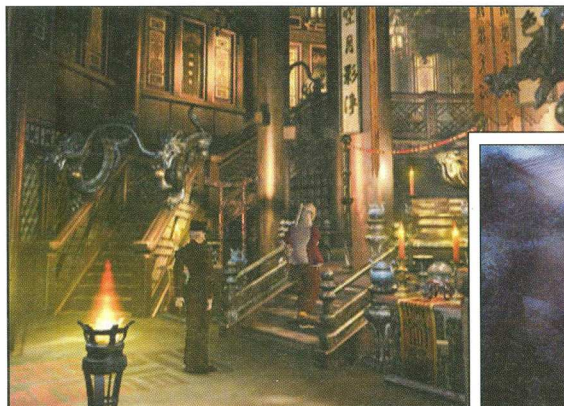
tergründe, die mit wenigen animierten Details (z.B. Nebelschwaden) aufwarten. Kämpfe finden wieder mal in alter Zufallsmanier statt: Das Bild verschwimmt, und ab geht's in die polygonale Kampfarena.

Immer auf die Zwölf

Beim Fliesing-Vermöbeln wird brav abwechselnd zugeschlagen: Aktion wählen, Gegenangriff abwarten und wieder reinhauen. Neben den altbekannten Möglichkeiten wie Heiltränke schlucken, Verteidigungshaltung einnehmen und plumpe Faustschläge bzw. Fußtritte ausführen, hilft besonders die Formwandlerei weiter – nur so lässt Yuri krachende Zauber-

sprüche vom Stapel. Timing ist trotz der Rundenprüglerei essenziell: Bei jedem Angriff oder Objekteintritt wird der „Judgement Ring“ eingeblendet – wie bei einer Uhr rotiert hier ein Zeiger über die goldene Scheibe. Ihre Aufgabe: Drücken Sie in den markierten Zonen rechtzeitig eine Taste. Nur korrekte Tastenhämmerei führt zum Erfolg: Bei Fehlschlägen haut Ihr Monstermetzler ins Leere oder seine Zauber verpuffen wirkungslos.

Wie es sich für einen Rollenspielhelden gehört, kann Yuri alle gängigen Charakterwerte (Lebensenergie, Magiepunkte, Erfahrung usw.) vorweisen. Einzige Neuerung: Jede Kampfhandlung zehrt an den 'Sanity Points'. Wenn Sie zu aggressiv vorgehen bzw. alle Punkte verbrauchen, knallt Ihrem Charakter die Sicherheit durch – Amokläufe im eigenen Lager sind die blutige Folge. Mit geschickter Punkteplanung sind aber auch die übelsten Gesellen schnell vom Feld gefegt: die Gegenpalette reicht von zerfledderten Zombies bis zu zähnefletschenden



Auf der PS2 eine aussterbende Art: Vorgeordnete Schauplätze, davor lediglich animierte Polygon-Protagonisten.



Braune Wuschelfrisur, langer Mantel, souveränes Auftreten: Held Yuri erinnert an "FF 8"-Squall.

IM KOPF



Glibbergestalten lauern in "Shadow Hearts" überall: Wie in "Koudelka" dominiert gothische Schauerstimmung.

Wölfen. Den Kloppereien folgt die obligatorische Punkteabrechnung, danach gehen die Gegenstände der Geschlagenen in Ihr Inventar über.

Ihr Weg zu Obermott Bacon führt Sie u.a. durch düstere Sümpfe, Städte und das Dorf von hungrigen Killerkannibalen. Dass Ihr Held ständig von den Geisterstimmen seiner dämonischen Opfer gepiesackt wird, erschwert die Reise zusätzlich. Einige Bewohner lassen sich jedoch gerne ansprechen und labern Ihnen auch ungebeten die Ohren voll. Sämtliche Information müssen Sie aus schwülstigen Bildschirmtexten filtern, Sprachausgabe gibt's nämlich nur in den Renderfilmchen.

Viel Geplapper, lahme Rundenkämpfe und stures Rungelatsche in Render-Kulissen: „Shadow Hearts“ bietet dem Rollenspieler wenig Neues. Wer die „Final Fantasy“-Reihe schätzt, wird sich allerdings heimisch fühlen: Spielsystem und Technik ähneln stark den PSOne-Episoden der Erfolgsreihe. Einzig der „Judgement Ring“ und die düstere Atmosphäre heben den Titel vom üblichen Nippon-Einerlei ab. Wer klassische Rollenspiele liebt, merkt sich "Shadow Hearts" vor. tk

RESIDENT EVIL FÜR ROLLENSPIELER

Der inoffizielle Vorgänger von "Shadow Hearts" ist Sacnoth' Erstlingswerk "Koudelka" (PSOne). Mysteriöse Stimmen schicken das gleichnamige Medium in ein gigantisches Geisterhaus. Zusammen mit einem gierigen Dieb und einem wehrhaften Priester bahnt sie sich ihren Weg durch die gruftigen Gewölbe. Obwohl die schönen Render-Hintergründe an „Resident Evil“ erinnern, liit die düstere Atmosphäre unter nervigen Zufallskämpfen und tristen 3D-Gefechten. Das rundenbasierte Kampfsystem bremste das Spieltempo zusätzlich aus. Für frenetische Rollenspieler mit Grusel-Faible war der hübsch präsentierte Titel dennoch einen Blick wert.



Rundenkampf und Horrorspannung beißt sich: Die "Koudelka"-Gefechte sind träge und optisch fade.

FAZIT

SHADOW HEARTS
 Genre: **ROLLENSPIEL**
 Entwickler: **SACNOTH**
 Anbieter: **MIDWAY/KONAMI**
 Veröffentlichung: **1. QUARTAL**
 Einsteindruck: **GUT**

Auch das zweite Rollenspiel von Nippon-Entwickler Sacnoth gibt sich bodenständig: Hübsch, aber statisch – taktisch, aber innovationsarm. Nur Genre-Fans merken sich den Titel vor.

22.02.2002

ACTION!



MONSTER-

„Schnapp sie Dir alle“: Monströse Mutterfreuden jetzt auch auf der PS2 – mit dem zweiten Teil von Genkis Urwald-RPG Jade Cocoon.



Zauberei: Einige Ihrer Schützlinge bevorzugen statt roher Gewalt eher magische Attacken und lassen spektakulär inszenierte Blitze auf die Feinde regnen (links). Auch in finsternen Höhlen treffen Sie auf angriffslustiges Gesindel (rechts).



Handlanger: Pro Kampfrunde schicken Sie eines Ihrer selbst gezüchteten Monster in die Schlacht.

Mit einem jungen Japano-Helden durch die Pampa stapfen, knuddelige Monster sammeln und sie im Kampf auf Feinde hetzen? Na klar, das muss „Pokémon“ sein! Falsch gedacht: Auch abseits von Nintendos kindischer Geldmaschine setzen Entwickler auf das bewährte Monsterzuchtzept. Einst auf der PSone ge-

startet (siehe Kasten), findet der zweite Teil von Genkis „Jade Cocoon“-Saga nun seine Züchterheimat auf der PS2. Ur-Held Levant hat sich inzwischen aufs Altenteil zurückgezogen und steht der ehrwürdigen Gilde der Monsterjäger („Cocoon Master“) vor. Als der kleine Mächtegernjäger Cafu auftaucht und der Gilde beitreten will, hat der eingerostete Funktionär prompt einen Auftrag für den Racker parat: die vier Orbs der Cocoon-Meister müssen

wiederbeschafft werden, oder das Böse macht sich wieder mal breit. Nichts leichter als das: Cafu packt sich seinen Freund Nico, und ab geht's in die vier umliegenden Wälder – jedes Element (Wasser, Feuer, Erde und Luft) dient als Thema für einen Wald. Wie es sich für einen tüchtigen Kleintierzüchter gehört, macht sich Cafu die Hände niemals selber schmutzig – stattdessen wird sein monströses Gefolge in die Schlacht gehetzt. Treffen Sie auf

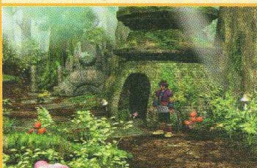
biestige Waldbewohner, wird der Sieger in klassischen Rundengefechten festgestellt. Brav formiert sich Cafus Gesindel dabei kreisförmig um den Helden. Pro Kampfrunde können Sie nun einen Ihrer bis zu acht 'Bluthunde' auf den Feind loslassen - magisch begabte Biester heizen den Widersachern mit Energieblitzen ein, während Kraftprotze die Fäuste fliegen lassen.

Die vier Elemente spielen auch im Kampf eine wichtige Rolle: die Verwundbarkeit der Monster durch Flammenbälle hängt z.B. stark von Ihrer Affinität zum Feuer ab.

KLEINTIERZUCHT

Dem Vorgänger von „Jade Cocoon 2“ war auf der PSone kein großer Erfolg beschied – und das trotz erheblicher Anleihen beim Goldesel „Pokémon“ sowie hübschen Render-Hintergründen.

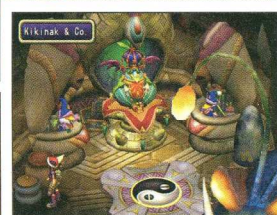
„Jade Cocoon“ war leider viel zu schnell durchgespielt, und die ohnehin spärlichen Landstriche boten nur wenig Abwechslung. So fühlten sich höchstens Monsterzucht-Freaks angesprochen und mixten munter die Ungeheuer-Gene. Beim Nachfolger soll jetzt alles besser (und vor allem größer) werden.



Der PSone-Vorgänger „Jade Cocoon“ erschien ebenfalls in Deutschland und ist inzwischen günstig zu haben



Postkartenidylle: Ob Feenwald mit Wildbewuchs, einfache Dorfbewohnerhütte oder palastähnliches Gilden-Hauptquartier, alle Schauplätze strotzen nur so vor charmanten Details.



COCKTAIL



Missgeburt: Ist das Genmaterial inkompatibel, führt das leider zu weniger ansehnlichen Ergebnissen – Probieren geht über Studieren.

Monstermatsch

Besiegtes Getier kann der Monsterteiler in seinen magischen Cocon einsperren und zu seiner eigenen Brut hinzufügen. Besser noch: Die örtliche Magierin mixt das kampfeslustige Genmaterial mehrerer Monster zusammen. Haben Sie die richtigen Tiere gewählt, entsteht ein mutiertes Biest, das vor allem die Vorteile seiner schwächeren Eltern gekannt in sich vereint. Die Möglichkeiten dieser Monstermischerei sind nahezu unbegrenzt – ausprobieren und Spaß haben! Ehrgeizige Genpanscher schicken ihre Mutanten im Zweispieler-Modus gegen die Horde eines Freundes.

Im Gegensatz zu seinem Vorgänger bietet „Jade Cocoon 2“ eine waschechte 3D-Welt. Außerdem treffen Sie auf wesentlich mehr Monster, erledigen massig Aufträge und erleben in den abwechslungsreicheren Landschaften viele Zufallsereignisse. Wie bei Teil 1 hat wieder „Prinzessin Mononoke“-Studio Ghibli Hand angelegt: Verträumte Dschungel-Landschaften, skurrile Charaktere, deformierte Monsterchen und melancholische Atmosphäre – unverkennbar der Stil von Miyazaki. tk



Abgezockt: Auch die feindliche Brut hat einige magische Tricks auf Lager (oben) – also Vorsicht.

FAZIT

JADE COCOON 2

| | |
|-------------------|---------------|
| Genre: | ROLLENSPIEL |
| Entwickler: | GENKI |
| Anbieter: | UBI SOFT |
| Veröffentlichung: | FEBRUAR |
| Einsteindruck: | NICHT MÖGLICH |

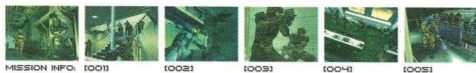
Endlich: „Jade Cocoon 2“ bringt Abwechslung ins verwaiste Rollenspiel-Lager der PS2. Hübsche Inszenierung, großer Umfang und das unverbrauchte Spielprinzip lassen hoffen.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY™



KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. METAL GEAR SOLID™ is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. ©1999-2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved.

™, ® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

! PlayStation 2



« WELCOME TO M... WOR...



Komplett in Deutsch!



So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ACTIVISION 2
DIGITAL REVOLUTION

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ACTIVISION 2
DIGITAL REVOLUTION



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



Kompatibel mit PlayStation® und PlayStation® 2

© 1999-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02. Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All Rights reserved. Game Boy Color version developed by HotGen Studios Ltd. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions, Inc. PlayStation 2 version developed by Neversoft Entertainment, Inc. and PlayStation version developed by Shaba Games, LLC. © 2001 Nintendo. Game Boy is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Game Boy Advance and Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. "GB" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

THE WORLD



PlayStation 2
STAR

OPM2 01/02: 92%

play KING
play 12/01: 91%

US-Steuerzeichen
PSG
PSG 12/01: 91%

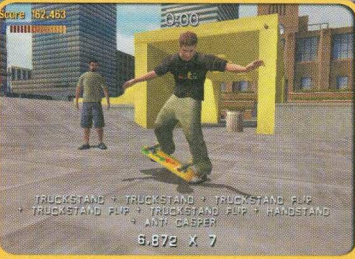
HIT
PLAYZONE

PLAYZONE 01/02: 90%

„THPS 3 setzt Maßstäbe auf der PlayStation 2“
PLAYZONE 01/02

Jetzt erhältlich!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.



Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.



Riesige belebte Level mit Fußgängern und anderen Skatern.

Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzt. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.

Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli.
Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.

ACTIVISION 2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISION02.COM

JAHRHUNDERT

SCHIESSEREI

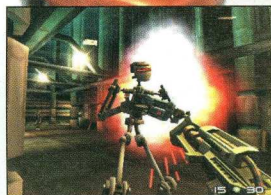
Schneller, größer und vor allem besser: Die Ego-Ballerei **Timesplitters 2** greift auf die Tugenden des Vorgängers zurück und garniert sie mit allerhand neuen Ideen.



Lauf, Roboter, lauf! Die Computergegner nehmen nicht nur Sie aufs Korn, sondern bekämpfen sich auch untereinander.



Ein Schuss in den Rücken kann auch entzücken: Manchmal ist vorsichtiges Anpirschen angesagt.



Zukunfts-Einsatz: In einer Roboterfabrik laufen die Erzeugnisse Amok.

Noch vor „Unreal Tournament“ lieferte das englische 'Free Radical Design'-Team den ersten Ego-Shooter für die PS2. Kein Wunder, denn die Studio-Gründer konnten auf reichlich Erfahrung beim Software-Haus Rare zurückgreifen, wo sie an zwei der besten Ego-Shooter für das Nintendo 64 arbeiteten. Allerdings hätte

„Timesplitters“ einen großen Fehler: Es gab keinen echten Story-Modus, der Titel war auf schnelle Multiplayer-Schlachten ausgelegt. Für Spieler mit großem Freundeskreis kein Problem, Solozocker wurden der Fast-Food-Ballerei aber schnell überdrüssig. Deshalb sollen mit dem Nachfolger auch Action-Solisten glücklich werden.

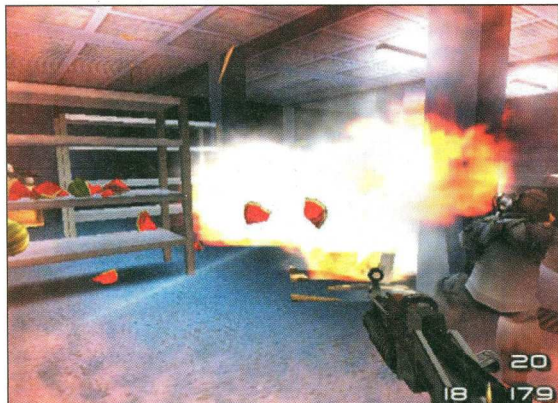
Volles Programm

Wieder übernehmen die bizarren „Timesplitters“ die Rolle der Schurken. Als übernatürliche Wesen mit allerhand Macht suchen die Kreaturen die Welt in neun verschiedenen Zeitaltern heim - vom Wilden Westen bis zum 23. Jahrhundert. In jeder Zeit stellen sich zwei Helden der Bedrohung, von denen Sie entweder einen auswählen oder zusammen mit einem Partner (per Splitscreen bzw. i.Link) im Team vorgehen. Dem historischen Hintergrund entsprechend reicht Ihr Waffenarsenal vom plumpen Sechsschüssler bis zur Plasma-Kanone, Maschinengewehre, Science-Fiction-Wummen, Granaten, Minen oder Flammenwerfer gibt's in unzähligen Variationen. Wo in Teil 1 nur nach einem schönen Koffer gesucht wurde, bietet der Nachfolger diesmal anspruchsvolles Leveldesign, garniert mit typischen Schalterätseln oder Heimlichkeits-Passagen: Je nach Mission schleichen Sie vorsichtig (mit dem Scharfschützengewehr im Anschlag) oder ballern sich wild durch Horden von Gegnern. Unterschiedliche Schwierigkeitsgra-

de sorgen mit leichten Änderungen im Missionsablauf für einen hohen Wiederspielwert, End- und Zwischengegner runden die Einsätze ab.

Alte Tugenden

Neben dem Story-Modus haben auch die bekannten Features von „Timesplitters“ eine Schönheitskur durchlaufen. So können jetzt im Multiplayer-Modus bis zu acht Spieler durch Kombination von i.Link und Splitscreen antreten, neue Spielvarianten wie eine Abart des 'Assault'-Modus von „Unreal Tournament“ werden im Moment noch diskutiert. Sicher ist dagegen die Zahl der spielbaren Charaktere: Über 80 verschiedene Figuren stehen zum Match bereit, von denen einige wieder in bestimmten Herausforderungen freigeschaltet werden müssen. Der Challenge-Mode hat diesmal



Krachige Explosionen ziehen die Umgebung in Mitleidenschaft: Die Druckwelle lässt Gegnerschädel und Wassermelonen gleichermaßen zerbersten.



Gleißendes Licht: Vor allem die Science-Fiction-Waffen kitseln bei ihrem Einsatz einiges an Grafik-Leistung aus der PS2-Hardware.

dank der verbesserten Spiel-Engine deutlich abwechslungsreichere Aufgaben zu bieten: Ein neues Physikmodell sorgt nämlich nicht nur für eine realistischere Darstellung von Gegnern und Umgebung, auch Spielereien wie eine brennende Affenhorde werden so möglich: Die putzigen Kerlchen können Sie mit einem Feuerlöscher retten, müssen aber gleichzeitig darauf achten, dass sie sich nicht wieder gegenseitig entflammen. Wem die knapp 30 unterschiedlichen Herausforderungen immer noch nicht reichen, und wer schon alle freispielbaren Multiplayer-Arenen gesehen hat, der freut sich über den Map-Maker. Das witzige Extra wurde vom ersten Teil über-

nommen, diesmal können Sie aber auch richtige Missionen entwerfen, Gegner postieren und Items sowie Waffen-Pick-Ups verteilen.

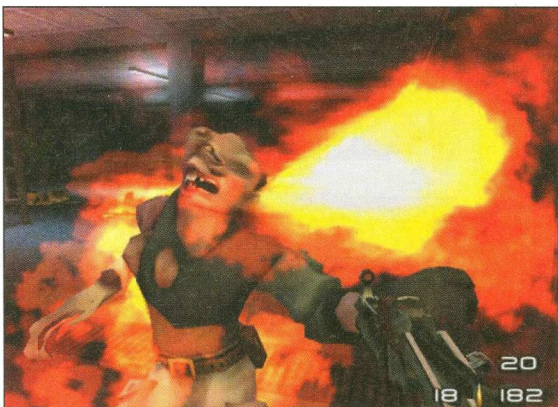
Neues Gesicht

Technisch merkt man „Timesplitters 2“ die Reifezeit an. Gerade im Story-Modus wirken die Grafiken wesentlich komplexer, weitläufige Außenlandschaften und detailreiche Innenräume ziehen butterweich am Spieler vorbei, selbst bei hohem Gegnereaufkommen gerät das Geschehen nie ins Ruckeln. Auch die Animationen der Feinde wurden verbessert: Spektakuläre Todesarten (je nach Waffe und Trefferzone) sorgen für Abwechslung, brennende Gegner

und explodierende Fässer machen den Kampf gegen Aliens, Zombies, Banditen sowie Roboter zu diebischen Vergnügen. Der einzige Wermutstropfen: Zugunsten der hohen Spielgeschwindigkeit mussten die Macher Kompromisse bei Kanten-glättung und Flimmer-Filter eingehen. Zwar ist die Treppchenbildung nicht mehr ganz so schlimm wie beim PS2-Erstling, trotzdem bleibt das Aliasing die grafische Achillesferse des ansonsten beeindruckenden „Timesplitters 2“. dm



Die Kontrolle über eine Sicherheitskamera verschafft wichtige Einblicke



Grillparty: Mit dem Flammenwerfer rösten Sie Ihre Gegner; die brennenden Feinde laufen allerdings noch einige Zeit durch die Gegend.

INTERVIEW



Bei der „Timesplitters 2“-Präsentation in London stand uns 'Free Radical'-Gründer David Doak Rede und Antwort.

1 Beim ersten „Timesplitters“ hatte man das Gefühl, der Titel wäre noch nicht richtig fertig gewesen. Habt Ihr das Spiel verfrüht auf den Markt bringen müssen?

1 Unsere Firma wurde im April 1999 mit fünf Mann gegründet, die ersten PS2-Entwicklerkits bekamen wir im September. Ein Jahr später erschien bereits „Timesplitters“. Wir wollten zeigen, dass es uns gibt und sind mit dem Resultat sehr zufrieden. Außerdem werden streng genommen alle Spiele zu früh auf den Markt gebracht.

2 Wäre es nicht besser gewesen, länger zu warten und dafür ein Spiel mit vernünftigen Einzelspieler-Modus herauszubringen, wie Ihr es jetzt mit „Timesplitters 2“ tut?

1 Wenn wir Teil 1 damals nicht herausgebracht hätten, wäre der Nachfolger nicht so gut wie er es jetzt ist. Bei einer Entwicklungszeit von drei Jahren geht viel Aktualität verloren, weil früher fertiggestellte Programmteile eventuell nicht mehr mit der aktuellen technischen Entwicklung mithalten können.

2 Warum gibt es kein Blut in „Timesplitters“?

1 Zunächst wollten wir Problemen mit einer eventuellen Altersbeschränkung aus dem Weg gehen. Außerdem glaube ich nicht, dass man unbedingt jede Menge Blut braucht, um ein gutes Spiel zu machen. Wir glauben, dass realistische Animationen und viel Interaktion mit der Umgebung den Spieler eher in den Bann ziehen als Blutfontänen.

TIMESPLITTERS 2

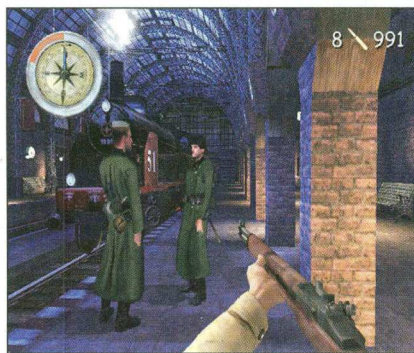


| | |
|-------------------|---------------------|
| Genre: | EGO-SHOOTER |
| Entwickler: | FREE RADICAL DESIGN |
| Anbieter: | EIDOS |
| Veröffentlichung: | 3. QUARTAL |
| Ersteindruck: | HERVORRAGEND |

Blitzschneller Ego-Shooter mit vielversprechenden Ansätzen. Riesige Level in völlig unterschiedlichem Stil, reichlich Multiplayer-Möglichkeiten sowie ein Map-Maker befriedigen den Spieltrieb, flüssige Optik und schicke Effekte sorgen für große Augen.

HINTER FEINDLICHEN LINIEN

Im Dienst der Alliierten ziehen Sie im Zweiten Weltkrieg auf der Suche nach einer deutschen Geheimwaffe ins Ego-Shooter-Feld: Vorhang auf für **Medal of Honor: Frontline**.



Der Güterzug ist schwer bewacht. Schalten sie eine der Wachen aus, werden die anderen sofort aufmerksam.

Schlagkräftige Truppe

Ihr Auftrag: Als Agent des alliierten Geheimdienstes OSS (Office of Strategic Services) sollen Sie den Prototypen eines kriegsentscheidenden Flugzeugs der Nazis stehlen, der HO-IX Flying Wing. Standen Sie in "Medal of Honor: Underground" noch unter dem Befehl der Resistance-Kämpferin Toni, sind diesmal wie im indizierten Teil 1 als Jimmy Patterson unterwegs.

Ganz auf sich alleine gestellt sind Sie deshalb aber nicht. Das OSS teilt Ihnen nämlich drei Unteroffiziere zu: Einen Arzt, der gleichzeitig ein herausragender Scharfschütze ist, einen Sprengstoffexperten sowie einen Fallschirmjäger. So infiltrieren Sie u.a. eine Marinebasis der Deutschen und holen in einem holländischen Landsitz einen gefangenen Kollegen raus. Später führt Sie das Commandounternehmen in einen schwer bewachten Güterzug. Die aus dem Film "Die

Brücke von Arnheim" bekannte Nijmegen-Brücke spielt ebenfalls eine wichtige Rolle.

Gegen die Nazi-Schergen setzen Sie sich wie gewohnt mit Pistole, Sturmgewehr, Stielhandgranate oder panzerbrechender Bazooka zur Wehr. Neu sind u.a. die Liberator-Knarre oder das MG42. Multiplayer-Gefechte wird es jedoch diesmal keine geben, Electronic Arts' Studio in LA (ehemals DreamWorks Interactive) trimmt "Frontline" komplett auf



Wer sich auf der Brücke des U-Boots vorsichtig ranschleicht, kommt eher ans Ziel (rechts). Bei den Torpedos sollten Sie besonders umsichtig vorgehen (links).



Verteilen Sie Ihre drei Unteroffiziere strategisch günstig.

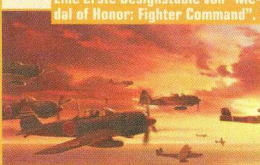


Suchen Sie schnelligste Deckung! Auf der Brücke wird scharf geschossen!

Einspieler-Action. Ob es sich Patterson später in Vehikeln bequem macht, steht noch nicht fest. Im Gespräch ist ein 'Drive by Shooting'-Level, in dem Sie von einem Lkw aus Nazi-Soldaten von ihren heißen Öfen ballern. Um eine hohes Ausmaß an Authentizität zu gewährleisten, verpflichtete man etliche technische Berater, für den Soundtrack ist erneut Michael Giacchino verantwortlich. mw

MEDAL OF HONOR-TRIO

Neben "Allied Assault" für PC und Xbox entsteht bei Electronic Arts mit "Fighter Command" ein weiterer "Medal of Honor"-Teil für die PS2. Schauplatz des Spiels ist der Krieg im Südpazifik, Ausgangspunkt der 7. Dezember 1941: Der Angriff auf Pearl Harbor. So findet die Schlacht diesmal am Himmel statt, sei es in der Rolle des Piloten, des Funkers oder des Bordschützen – im Gegensatz zu "Frontline" wahlweise alleine oder zu zweit. Eine erste Designstudie von "Medal of Honor: Fighter Command".



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Genre: **EGO-SHOOTER**
 Entwickler: **EA LOS ANGELES**
 Anbieter: **ELECTRONIC ARTS**
 Veröffentlichung: **FRÜHJAHR**

Erstindruck: **NICHT MÖGLICH**

Im Kampf gegen die Wehrmacht: Intelligenter Ego-Shooter vor martialischer Kulisse. Optik und Einspieler-Anspruch wurden aufpoliert, Multiplayer-Modi dagegen wegrationalisiert.

AUF DER FLUCHT

Das Grauen aus dem All: In Interplays Action-Adventure

Run Like Hell
werden Sie vom
Jäger zum
Gejagten.



Mahlzeit: Der außerirdische Besucher genehmigt sich einen Happen...

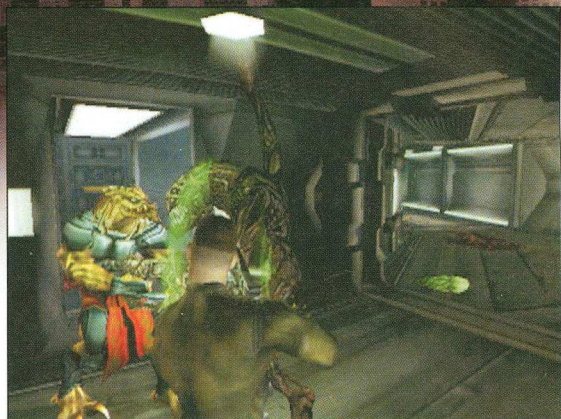


Mundgeruch: So nah sollten Sie die Monster nie ran lassen.



...und beißt Ihrer Mitspielerin kurzerhand den Kopf ab.

Obwohl Nick Connor als Kriegsheld gefeiert wird, lässt man auch ihm keine Befehlsverweigerung durchgehen: Im Handumdrehen findet sich der Offizier auf der Forschungsstation Forseti am Ende des Universums wieder. Einziger Lichtblick in dieser dunklen Ecke des Weltalls: Connors Verlobte Samantha. Doch auch das ist nur ein winziger Trost für das Schreckenszenario, das ihn nach der Rückkehr von einer Außenmission erwartet. Sein ungutes Gefühl beim Landeanflug hat ihn nicht getäuscht: der Hangar ist verwüstet, Computerterminals sprühen Funken und Blutspritzer an den Stahlwänden lassen Schreckliches vermuten. Urplötzlich platzt ein hünenhaftes Monster durch die Decke – graublau Haut überzieht den muskelbepackten Körper des Viehs, das weit aufgerissene Maul ist übersät mit mes-



Keuzfeuer: Mit dem Sicherheitschef als Unterstützung werden die Eindringlinge schnell aus dem Weg geräumt – Teamwork wird belohnt.

serscharfen Zähnen. Für Connors Kollegin kommt jede Hilfe zu spät: Die zarte Blondine wird grausam enthauptet. Aber der Hunger des Biests ist damit noch lange nicht gestillt – als Hauptgang soll Connor erhalten.

Mit dem Atem des Monsters im Nacken, springen Sie bei dem folgenden Reaktionstest über Kisten und rutschen unter Stahlträgern durch. Am Ende seiner Kräfte trifft Connor auf einen weiteren, zur Abwechslung mal freundlichen Außerirdischen, der den Verfolger in die unendlichen Weiten des Weltalls zurückschickt. Der löwenähnliche Kerl ist der Sicherheitschef der Station. Von ihm erfährt Connor, dass sein hungriger Verfolger nicht der einzige Eindringling war und die Station von blutrünstigen Viechern nur so wimmelt. Mit einer automati-

schen Weltraumwunde im Anschlag rücken Sie nun weiter vor. Alles, was sich Ihnen in den Weg stellt, wird per automatischer Zielfunktion niedergemäht. Mit purer Waffengewalt ist der interstellaren Plage aber nicht beizukommen: Auf der Station stehen überall kleine Arbeitsroboter rum, die sich via Fernsteuerung als Tötungswerkzeuge für ansonsten unempfindliche Megamonster missbrauchen lassen. Durch die Roboter angelockt, stürzen die tumben Gesellen Hals über Kopf in tiefe Aufzugsschächte.

Die frühe Version lässt auf einiges hoffen: Atmosphäre und Ideenreichtum machen Lust auf mehr. Der fließende Wechsel zwischen Spielgrafik und Zwischensequenzen sorgt für Spannung. *tk*

GENRE-URVATER

Wie viele andere Spiele (und natürlich Filme) bedient sich „Run like Hell“ unverkennbar beim SciFi-Klassiker „Alien“ von 1978. Auch hier wird ein Raumfrachter fernab der Erde von schleimigen außerirdischen Wesen heimgesucht. Ridley Scott schuf einen Klassiker der Filmgeschichte, der immer noch durch seine Spannung und das geniale Design des Schweizers H.R. Giger besticht. Alle vier „Alien“-Filme sind auf DVD in einer schicken Sammlerbox erhältlich, Bonus-DVD inklusive.

Die Sammlerbox „Alien Legacy“



Rückkehr mit Grauen: Connor und seine Kollegin im Landeanflug.

FAZIT

| | |
|-------------------|-------------------------|
| Genre: | ACTION-ADVENTURE |
| Entwickler: | DIGITAL MAYHEM |
| Anbieter: | VIRGIN |
| Veröffentlichung: | FRÜHJAHR |
| Erstindruck: | GUT |

Von „Alien“ inspirierter Weltraum-Horror: „Run like Hell“ sorgt mit gekonnter grauer Präsentation für Spannung, Action und klaustrophobische Atmosphäre.

DIE „CORPORATION“ HAT DIE KONTROLLE ÜBER DAS LAND ÜBERNOMMEN. DIE MENSCHEN DEMONSTRIEREN IN DEN STRASSEN. DER NOTSTAND WURDE AUSGERUFEN UND ES IST ZEIT FÜR DICH, FÜR DIE FREIHEIT ZU KÄMPFEN!



STATE OF EMERGENCY



STÜRZE DIE STADT INS CHAOS UM DER „CORPORATION“ ZU SCHADEN.



MACH DICH AUF ACTION GEFASST, WENN HUNDERTE DEMONSTRANTEN DEN BILDSCHIRM FÜLLEN – JEDER VON IHNEN REAGIERT UNTERSCHIEDLICH AUF DIE GESCHEHNISSE.



PASS AUF DICH AUF – TODESSCHWADRONE DER „CORPORATION“ STREIFEN DURCH DIE STRASSEN UND SUCHEN NACH ÄRGER.

PlayStation®2



VIS



GLOBAL PLAYERS

Die ganze Welt der PlayStation 1&2!

Neues und Interessantes aus Japan und den USA. Vorsicht: Für Europa garantiert zu freakig!



SPIELE-SOUNDTRACKS

Sega wird in Japan am 23. Januar den Soundtrack zum trance-lastigen Musik-Shooter "Rez" (Test auf Seite 64) auf den Markt bringen. Das Besondere: Ihre Vorgehensweise im Spiel beeinflusst direkt die laufende Musik. Ungeübte Hobby Musiker freuen sich: Auf der CD können Sie sich endlich anhören, wie der Geräuschteppich im Idealfall klingen soll – viel Spaß beim nächsten Techno-Chillout!

Bereits Ende November veröffentlicht Sony mit "Segakon - The Best of Sega Game Music" etliche CDs des ehemaligen Konkurrenten, auf denen Sie Soundtracks von ausgewählten Master-System-, Mega-Drive-, Saturn- und Dreamcast-Titeln finden. Auf der blauen "Vol. 2" hat man satte 39 Tracks und einen Bonus-Song untergebracht, darunter Perlen wie "Panzer Dragoon Saga", "Sega Rally", "Sonic R", "Dragon Force", "Nights", "Sakura Wars", "Panzer Dragoon 1", "Jet Set Radio", "Eternal Arcadia", "Shenmue", "Segagaga", "Phantasy Star Online", "Space Channel 5" und "Sonic Adventure". Für Fans gepflegter Computer-Musik ein echtes Muss.



Rez-Soundtrack



Segacon Vol. 2

SEIGI NO MIKATA

JAPAN-VORSCHAU FÜR PS2

Sonys neues Action-Adventure schickt Sie in den Kampf für das Gute: Als Superheld einer Fernsehserie klären Sie eins von 19 Verbrechen innerhalb von 30 Minuten auf. Sie verhören dabei geschwätzige Zeugen und sausen im Super-Helden-Dress zu den Tatorten. Als Prügelknabe muss sogar mutiertes Gemüse herhalten. Auch in den Dialogen gibt sich Sony's Adventure reichlich schräg.



Helden: Das Design erinnert an die TV-Serie "Power Rangers".

GENRE: ADVENTURE

Freunde der Gerechtigkeit: Erfrischendes Action-Adventure in kultigem TV-Ambiente.

Hersteller:Sony Termin:erschienen

DRAGON WARRIOR 7



Globetrotter: Zwischen den Städten bewegt sich die Truppe über die Oberwelt, die Karte (links) sorgt für Überblick.

USA-TEST FÜR PSONE

Während japanische Rollenspiele in Europa vor allem durch die "Final Fantasy"-Reihe bekannt sind, hat Square im eigenen Heimatland einen noch erfolgreicheren Konkurrenten: die Firma "Enix". Deren "Dragon Quest" (in den USA "Dragon Warrior") steht bei den Japanern unangefochten an der Spitze: Allein der jüngste Serienspross ist über vier Millionen Mal über die Ladentheke gegangen.

Lassen Sie sich nicht von der unzeitgemäßen Bitmapgrafik täuschen – die Stärken von „Dragon Warrior“ liegen im spielerischen Bereich. Der Held des epischen Abenteuers (immerhin 80 Spielstunden Umfang) lebt auf der Insel Estard. In den Städten und Dungeons treffen Sie auf jede Menge Niedlichmonster, die vor allem durch das unverkennbare Design von „Dragonball“-Pinsler Akira Toriyama glänzen. Die Gefechte gegen die putzige Brut werden aus der klassischen Egoperspektive ausgetragen. In rätsellastigen Terrains schaltet das Spiel die Begegnungen automatisch zurück. Sammeln Ihre Helden dabei genügend Erfahrungspunkte, nehmen sie die klassenspezifischen Eigenschaften des aktuellen Berufs dauerhaft an. Durch ständiges Wechseln der Profession züchten Sie so clevere Multitalente heran.

Abwechslungsreiche Rätsel, unzählige Minispiele und possierliche Charaktere machen "Dragon Warrior 7" zu einem herausragenden Spiel – muss man haben.

Abwechslungsreiche Rätsel, unzählige Minispiele und possierliche Charaktere machen "Dragon Warrior 7" zu einem herausragenden Spiel – muss man haben.



Kampfgetümmel: In den rundenbasierten Gefechten steht vor allem Taktik im Vordergrund.



BEWERTUNG:



Der Megaseller aus Japan: Optisch liebevolles 2D-Rollenspiel mit überragenden 'inneren' Qualitäten.

Hersteller:Enix Zirkapreis:130 DM

ZANAC X ZANAC



Traditionell: "Zanac X Zanac" bietet sowohl spielerisch als auch grafisch keine Innovationen, dafür aber wilde Ballereien für Reaktionsschnelle.

JAPAN-TEST FÜR PSONE Compile, die u.a. durch "Musha Aleste" (Mega Drive) und "Puyo Puyo" bekannt geworden sind, bringen mit "Zanac X Zanac" ein Baller-Doppelpack. Auf der CD: Das bereits 1986 veröffentlichte "Zanac" (damals für MSX-2-Computer und NES) sowie die neue Variante "Zanac Neo". Der Weltraumshooter "Zanac" setzt optisch auf angestaubte 8-Bit-Grafik, aber auch das neuere "Zanac

Neo" hat nicht mehr als bessere 16-Bit-Grafik zu bieten. Gigantische Gegnermassen und Sprites auf dem Bildschirm lassen die technischen Mängel für Fans verschmerzen. Bis auf die nervige Dudelmusik macht besonders "Zanac Neo" einigen Spaß: Das Waffensystem erfordert immerhin ein Mindestmaß an Baller-Taktik und motiviert. tk

BEWERTUNG:



Hersteller:Compile Zirkel-Preis:120 DM

Klassischer Ballerspaß: Die veraltete Technik schreckt zwar ab, Retro-Fans schauen dennoch rein.



BOURENBOU PRINCESS

JAPAN-VORSCHAU FÜR PS2 Die namensgebende Prinzessin in diesem klassischen Rollenspiel hat's nicht leicht: Böse Buben schmieden wieder mal dunkle Pläne, und sie ist das Ziel des machtgerigen Packs. 3D-Held Sion gehört dem ehrwürdigen "Bund der Gerechtigkeit" an und will Adelstochter nebst Königreich vor den Verrätern

beschützen. Große Gefahren erwarten Ihren Helden, doch Sion ist bereit, sein Leben für die liebevolle Prinzessin zu opfern. Nach dem Durchspielen winkt reichlich Bonusmaterial, darunter Interviews mit den Synchronsprechern und viele Fan-Artworks.

GENRE: ROLLENSPIEL

Hersteller:Kadokawa Shoten Publishing Termin:erschienen

Klassisches Manga-Rollenspiel aus Fernost: Durch die freispielbaren Extras auch langfristig motivierend.



Je nachdem, wie Sie in den rundenbasierten Kämpfen abschneiden, locken andere Extras.

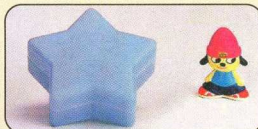


Komplett japanisch: Fremdsprachkenntnisse sind Pflicht – sonst ist Rumprobieren angesagt.

PARAPPA-GIMMICKS



Sony bringt im Dezember zum Musik-Spiel "Parappa The Rapper 2" (bald auch in Deutschland für PS2 erhältlich) neue Merchandising-Artikel auf den Markt. In den Geschäften der Kette "Digicube" gibt es außerdem einen exklusiven Screensaver für Ihren PC. Mit im Paket: Rapper Parappa als kleiner Kunststoff-Kumpel.



Japan only: Die "Parappa 2"-Gimmicks (Screensaver und Figur) kommen nicht nach Deutschland.

TSUGUNAI

USA-VORSCHAU FÜR PS2

Verbrechen lohnt sich nicht – Ritter Leise muss das am eigenen Leib erfahren. Der Diebstahl eines magischen Orbs hat böse Folgen für Ihren Helden: Sein Geist wird vom Körper getrennt und wandelt nun durch die mittelalterliche Stadt Walondia.



Jetzt sollen Sie für seine Sünden Buße tun, indem Sie Leises Seele in die Körper der Dorfbewohner schlüpfen lassen. In über 30 Questen ist es Ihre Aufgabe, Fehler der Bewohner auszubügeln oder Gegenstände zu finden. Auch rundenbasierte Kämpfe in den städtischen Dungeons stehen für Ihre verdammte Seele auf dem Programm. Den Soundtrack steuert "Chrono Cross"-Komponist Yasunori Mitsuda bei.

GENRE: ROLLENSPIEL

Hersteller:Atlus Termin:erschienen

Mittelalterflair: Epischer Soundtrack und viele spielbare Charaktere machen die karge Aufmachung wett.



AUSLANDS-CHARTS

| US-HITS | | |
|------------|-------------------------------|-------------------------|
| 1 | GTA 3 | Take 2 Action |
| 2 | Metal Gear Solid 2 | Konami Action-Adventure |
| 3 | Tony Hawk's Pro Skater 3 | Activision Trendsport |
| 4 | Madden NFL 2002 | Electronic Arts Sport |
| 5 | WWF Smackdown: Just bring it! | THQ Sport |
| JAPAN-HITS | | |
| 1 | Actual Combat Pachislot | Sammy Card-Battle |
| 2 | Dynasty Warriors 3 | Koei Action |
| 3 | J-League Winning Eleven 5 | Konami Sport |
| 4 | Everybody's Golf 3 | Sony Sport |
| 5 | Genshi No Kotoba | Sony Action |

Die Welt der Spielehelden

HELDEN-REVUE

SOLID SNAKE

In aller Munde: Konamis Actionthriller **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, bringt die Spieler-Herzen zum Pochen. *PLAYERS* lässt die Entstehung von **Solid Snake** Revue passieren.

Playstation-Besitzer kennen Solid Snake seit "Metal Gear Solid". Aber ihr Debüt feierte die Titelfigur bereits am 13. Juli 1987 - auf den japanischen MSX-Computern. In Europa war der Titel ein Flop, den Sprung in die USA schaffte er gleich gar nicht.

Operation Outer Heaven

Snakes erste MSX-Mission weichte Videospiele in die Kunst des lautlosen Tötens ein. Nur wer vorsichtig agierte und sich an den Wachen vorbei schlich, kam weiter. "Metal Gear"-Produzent Hideo Kojima legte bereits hier die Spielregeln der Serie fest: Snake war ganz auf sich allein gestellt, Waffen und Ausrüstung ergatterte er im Lauf seines Abenteuers. Auch das Codec fand hier zum ersten Mal Verwendung. Im Dezember '87 schob Konami

schließlich eine überarbeitete Version für das NES nach.

In "Metal Gear 2: Solid Snake" auf den exotischen MSX-2-Computern setzte Hideo Kojima die Geschichte fort, führte aber auch neue Elemente wie das Radar ein. Das dürftige NES-Modul "Snake's Revenge" (sehr actionlastig) dagegen war keine Hideo-Kojima-Produktion.

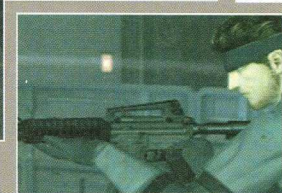
So kam es, dass die Serie bei uns nur wenigen Freaks bekannt waren. Heute dagegen gehört "Metal Gear" zur verspielten Allgemeinbildung: Mit dem PSONe-Abenteuer definierte Konami das Genre der 'Interactive Movies' neu. Vor allem die technische Inszenierung und der Plot waren herausragend. Wichtigste Neuerung bei den spielerischen Elementen: die Egoperspektive. In den "Special Missions", einem Ableger des nur in Japan erhältlichen "Metal Gear Solid: Integral", schlich man sich durch 300 VR-Missionen.

Sons of Liberty

Obwohl das PS2-"Metal Gear" in Japan entstand, stellte es Konami dem Fachpublikum zum ersten Mal auf einer westlichen Messe (der E3 2000) vor. Hintergrund: Der PSONe-Vorgänger war besonders in den USA ein Verkaufsschlager. So wunderte es kaum, dass "Sons of Li-



PS2: Feuern Sie auf Rohre, verbrüht das ausströmende Gas die Gegner.



PS2: Von Ihren Waffen sollten Sie möglichst selten Gebrauch machen.



Februar 1999 PSone

Metal Gear Solid
(Platinum-Edition: März 2000)



Oktober 1999 PSone

Metal Gear Solid
Special Missions



Oktober 2000 PSone

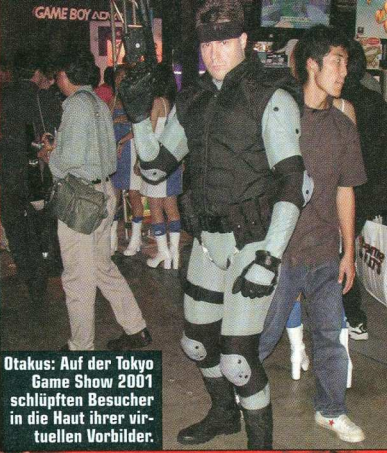
Metal Gear Solid
+ Special Missions Se



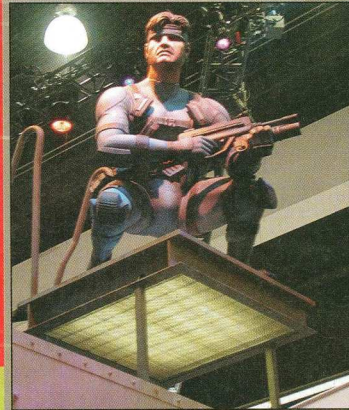
Februar 2002 PS2

Metal Gear Solid 2:
Sons of Liberty

SOLID SNAKE



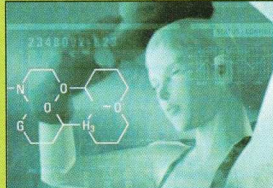
Otakus: Auf der Tokyo Game Show 2001 schlüpfen Besucher in die Haut ihrer virtuellen Vorbilder.



War auch beim zweiten Mal absolut sehenswert: Konamis "Metal Gear Solid 2"-Auftritt bei der E3-Messe 2001 in Los Angeles.



PS2: Ninja Raiden in seinem Element: Achten Sie auf die Sauerstoffanzeige.



PS2: Ihre erste Kontrahentin in "Metal Gear Solid 2": die Russin Olga.

METAL-GEAR-MANIA

Lösungsbuch, Postkarten, Soundtrack, T-Shirt, Armbanduhr, Hundemarke, Trading Cards, Poster, Sturmfeuerzeug – selbst ein nobel aufgemachtes "Premium Package" gab es (u.a. bei www.konamistyle.de) zu "Metal Gear Solid". Der Inhalt des europäischen Sets und der Soundtrack-CD unterschied sich allerdings von den Fassungen für den japanischen Markt. So mussten deutsche Fans z.B. bei der Audio-CD auf die Musik von den beiden MSX-Vorgängerspielen verzichten. Zu "Sons of Liberty" gibt es in Japan ebenfalls ein "Premium Package" – Bonus-DVD inklusive. Hier verraten die Entwickler reichlich Infos über die Entwicklungsgeschichte des Spiels. Außerdem liegen der

Box ein 72seitiges Buch mit Skizzen sowie eine Actionfigur von Solid Snake bei. Konami wird in Europa wieder ein eigenes Set bringen. Ob es sich dabei um eine europäische Fassung des "Premium Package" oder um eine ähnliche Lösung wie bei der "Silent Hill 2"-Doppel-DVD (siehe PLAYERS 12/2001) handelt, ist noch unbekannt.



berty" zuerst in den USA erschien – Konami lieferte zum US-Start eine Million Exemplare aus. Neben der atemberaubenden Grafik, der musikalischen Unterstützung durch Harry Gregson-Williams und dem filmreifen Plot hat Snake jede Menge hinzugelernt. Einige Beispiele: Betäubte Feinde schleift er ab sofort aus dem Weg oder wirft sie über Bord, um kein Aufsehen zu erregen. Er klammerte sich an Vorsprünge und hangelte sich daran entlang, versteckte sich in Spinden und missbrauchte Terroristen als lebendes Schutzschild.

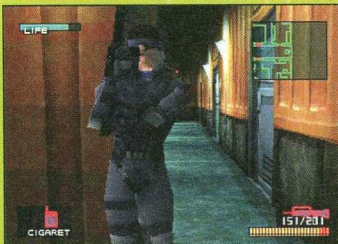
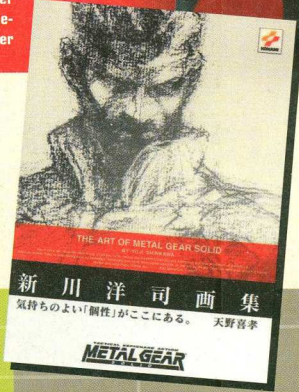
Über Solid Snake selbst ist seit seinem ersten Abenteuer wenig bekannt. Der vermeintliche Sohn japanisch-britischer Eltern hat einen IQ von 160, spricht sechs Sprachen fließend und ist ein perfekter Athlet. Nach seinem ersten Einsatz zog er sich aus der Einheit Fox Hound

zurück, arbeitete ein halbes Jahr für den CIA, später als Söldner. Erst der neue Fox-Hound-Boss Campbell rekrutierte ihn in Kanada für die San-sibar-Mission ("Metal Gear 2: Solid Snake" für MSX) bzw. Shadow Moses Island ("Metal Gear Solid" auf PS-one). In seinem PS-one-Abenteuer kristallisierte sich heraus, dass Solid Snake das Ergebnis eines Genexperiments war – mit Liquid Snake als bösem Zwilling. In „Sons of Liberty“ gehörte Solid Snake der Antiterror-Organisation Philantrophy an.

Das beste kommt noch?

"Sons of Liberty" soll der letzte "Solid"-Ableger der Serie sein, die "X"-Edition für Xbox beide Teile vereinen. Ebenfalls interessant: Die Game-Boy-Color-Version. mw

Der 170seitige Bildband "The Art of Metal Gear Solid" mit Illustrationen von Yoji Shinkawa (dem Figuren- und Mech-Designer) kam auch in Europa auf den Markt. Jeder Band der limitierten Auflage ist in Folie eingepackt und mit einer eigenen Laufnummer versehen.



PSone: Erst mal gründlich verschnauften und gemütlich eine Zigarette rauchen.

PSone: Nehmen Sie sich vor den Wachen in Acht und verhalten Sie sich muckmäuschenstill.



Neben der "Metal Gear Solid"-Serie produzierte Hideo Kojima die beiden Cyberpunk-Adventures "Snatcher" und "Policenauts".

SPIELE

Die Sterne lügen nicht: *PLAYERS* wagt einen Blick in die magische Kristallkugel – und verrät Ihnen, was im neuen Jahr gespielt wird.

Wahrsager, Vogelflug, Tarotkarten und das Lesen von stinkenden Fischinereien: Techniken für apokalyptische Weissagungen gibt's jede Menge – aber was, wenn statt Weltuntergangs-Prophezeiung eine PS2-Prognose her soll? Dann befragt man das große Videospiel-Orakel, betet um verlässliche Release-Listen und geistert durchs Internet – oder noch besser: Man spart sich Stress und Weihrauch-Hustenkrampf, indem man sich auf die rüstige Medientruppe der *PLAYERS* verlässt. Denn die hat für diese Ausgabe ihre spirituellen Fühler bis in die entlegensten Winkel der Software-Sphäre

ausgestreckt – rausgekommen ist ein umfassender Ausblick auf verspielte Aktivitäten im neuen Jahr. Es darf geballert, geknobelt, gekickt, gebaut, gerast und gehüpft werden, was der Daumen hergibt. Obwohl sich mit Gamecube und Xbox zwei starke Konkurrenten zum Konsolenkrieg rüsten, herrscht dieses Jahr noch Frieden im PS2-Land. Trotzdem: Nur wer weiß, was der Feind treibt, kann beizeiten vorsorgen – deshalb riskieren wir an dieser Stelle auch einen kurzen Blick ins gegnerische Lager. Außerdem verrät Ihnen *PLAYERS*, bei welchen Spielgenres Sie besonders gut aufgehoben sind: Widder ballern, Jungfrauen grübeln – Astro-Klischee oder Wahrheit?

WASSERMANN

21.01.-19.02.

Der Wassermann ist ein oft fanatischer Humanist, trotzdem geht ihm das Rationale über das Emotionale – denn es lenkt die Welt in feste Bahnen und vermittelt ihm so ein Gefühl der Sicherheit. Ähnlich wie dem Krebs sind ihm blutige, aber auch unfaire Spiele zuwider – von Ego-Shootern lassen Sie als Vertreter dieses Sternzeichens also besser die Finger. Dann schon lieber ein Strategie- oder Rollenspiel – denn die können Sie mit Ihrem ausgeprägten Hang zur Logik schön auseinandernehmen. Einziger Haken dabei: Ihre Unflexibilität wird die sorgfältige Planung oft über den Haufen.



Atmosphärische Fantasy-Kost: "The Legend of Alondar".

FISCHE

20.02.-20.03.

Der Fisch gilt als kameradschaftlich und kommunikativ, darum ist er vor allem Multiplayer-Titeln zugehen. Allerdings zieht er sich von Zeit zu Zeit auch gerne zurück und träumt dabei in den Tag hinein – dann sollten Sie die Konsole am besten ganz ruhen lassen. Leider sind Sie als Fisch vermutlich ein ziemlich flatterhaftes Naturell: Für die meisten Spiele können Sie sich nur ein paar Tage begeistern – beim ersten ernsthaften Problem schwimmen Sie schnell davon. Sparen Sie sich also die Investition in zeitaufwändige Titel wie RPGs oder Adventures, halten Sie sich an lieber an Unkompliziertes!

HOROSKOP 2002



Schnittig: Die neuen "Toca Touring Carts" hier noch als Design-Studie.

Rennspiele

„Start your engines!“ heißt es auch in diesem Jahr für PS-begeisterte: Ob Polyphonys „Gran Turismo Concept“ tatsächlich in Deutschland erscheint, ist noch unklar - beschlossene Sache dagegen ist die PS2-Fortsetzung von EAs „Need for Speed“-Reihe. Mit Vollgas über amerikanische Highways und durch grüne Landschaftsidylle, während hinten Gesetzeshüter und gegnerische Fahrer drängeln: Wieder will man vor allem Automobil-Freaks begeistern. Auch Sonys ewiger Verschiebungskandidat (war ursprünglich für Anfang 2001 geplant) „Wipeout Fusion“ soll in den nächsten zwei Monaten endlich an den Start gehen: Futuristische Gleiterrennen auf verwirbelten Kursen - ob Sony den Kult um den Racing-Dinosaurier wiederbele-

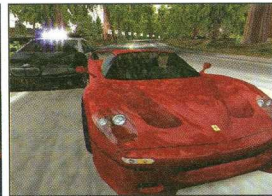
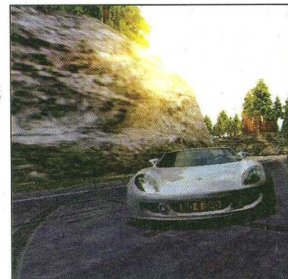
ben kann, erfahren wir hoffentlich im Februar.

Für Fans von flotter Arcade-Raserei interessant ist das geplante Revival von Namcos „Ridge Racer“-Serie: Für „Ridge Racer Next Gen“ (Arbeitstitel) plant man die längst überfällige Generalüberholung.

Ebenfalls steigerungsfähig: Codemasters' Vorzeigetitel „Colin McRae Rally“ hat auf der PSone für Furore gesorgt, aber eine PS2-Fortsetzung ist man den Fans bisher schuldig geblieben. Das Versäumnis will man nächstes Jahr nachholen: Wie gehabt mit mehr Grafik, mehr Strecken und noch mehr Modi.

Auch für „Formel 1“-Fans ist ge-

sorgt. Neben den obligatorischen Fortsetzungen von EA, Eidos und Sony hält der französische Entwickler Titus mit „Downforce“ ein Formel-1-Spektakel der etwas anderen Art bereit: In naher Zukunft gründet eine Gruppe ehemaliger Formel-1-Fahrer ihre eigene Liga - mit dem beliebtesten Rennsport verwandt, aber ungleich schneller und kompromissloser. Formel 1 trifft auf „Wipeout“ - und jede Menge knackige Comic-Mädels.



Ein Klassiker gibt Vollgas: Die erste PS2-Spritztour der "Need for Speed"-Wagen.



Im letzten Moment: "Stuntman" von Reflection soll mit halsbrecherischen Automobil-Stunts den "Driver"-Erfolg wiederholen.

WO BLEIBT DAS INTERNET?

Ungeklärt ist noch immer die Frage nach dem Internet-Termin für die deutsche PS2-Gemeinde: In Japan erscheint mit „Final Fantasy 11“ bald der erste komplett auf Online-Spiel ausgelegte Titel. Fantastische Abenteuer mit fast unbegrenzter Mitspielerzahl - ein Spielkonzept, das auf PC und Dreamcast schon lange kein Traum mehr ist. Computerspieler schlagen sich mit „Ultima Online“, „Everquest“ oder dem „Diablo“-Battle.net die Nächte um die Ohren, Sega-Fans gehen trotz Dreamcast-Niedergang noch immer mit dem suchtvordächtigen „Phantasy Star Online“ auf www-Streifzug.

„Final Fantasy 11“ verfolgt mit riesigen Multiplayer-Metropolen und kollektivem Monster-Gemetzel ein ähnliches Konzept, aber im Gegensatz zum stumpfen Dreamcast-Gehacke soll's außerdem einen fesselnden Plot geben.

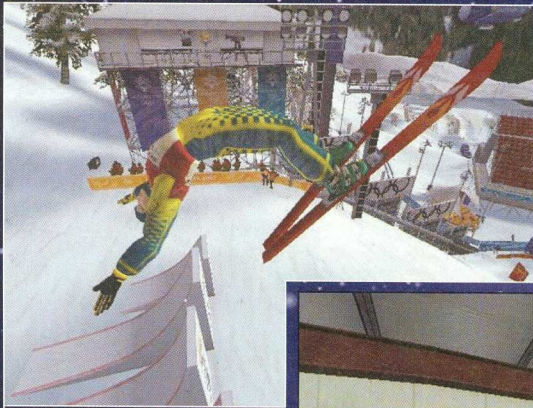
Bis zum Umfallen die Charaktere trainieren und anschließend gemeinsam die Welt retten - egal, ob Sie vor PS2 oder PC sitzen, denn Squares Internet-Debüt soll für mehrere Plattformen gleichzeitig erscheinen. Der Haken: Die schlechte Finanzlage von Squaresoft und die Versäptung von Sonys Internet-Gang lassen einen Europa-Release des Titels in immer weitere Ferne rücken. Nächstes Problem: Ohne Festplatte geht in der „FF 11“-Welt gar nichts. Weil Sony davon aber vorerst nicht mehr als 20.000 pro Monat produzieren kann, steht der Deutschland-Start der Online-Aktivität vorerst in den Sternen - denn Japan und USA haben Vorrang.



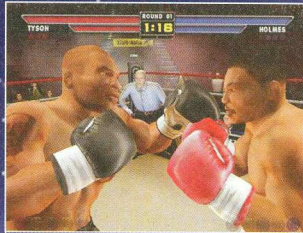
Multiplayers-Fest im Internet: Bleibt "Final Fantasy 11" wegen Harddisk-Engpässen Japanern vorbehalten?

WIDDER
21.03.-20.04.

Widder mögen's heiß, schnell und martialisch: So richtig wohl fühlen Sie sich nur, wenn Sie Abzug oder Gaspedal durchdrücken dürfen - am besten also, Sie halten sich an Action- und Rennspiele. Der Widder ist aber auch für Hirnfutter zu haben - besonders Action-Adventures haben's ihm angetan. Da kann er nicht nur anspruchsvolle Rätsel knacken, sondern auch seiner Metzelleiung nachgehen. Für träge Rollenspiele dagegen ist er viel zu ungeduldig. Sein am stärksten ausgeprägter Sinn ist das Sehen: Opulente Optik ist für den Widder sehr wichtig, Mickergrafik geht ihm gegen den Strich.



Eidos auf der Piste: In "Salt Lake 2002" geht's durch die weiße Pracht.



Schwergewichter: In "Tyson Heavyweight Boxing" gibt's tüchtig auf die Nase.



Gefeierter BMX-Star: Mat Hoffman radelt sich die Füße wund und verblüfft mit eindrucksvollen Tricks.

Sport

Wer's dagegen lieber ganz und gar futuristisch hat, hält sich nicht zwangsläufig an „Wipeout“: Auch die Droiden aus „Kinetica“ sind in ferner Zukunft unterwegs - allerdings klemmen sie sich nicht hinter Steuer eines abgedrehten Space-Vehikels, sondern rollen durch stählerne Röhren - miniaturisierte PS-Monster geben ihnen dabei den nötigen Antrieb.

STIER

21.04.-20.05.

Dominant, dickköpfig und mit einem enormen Durchsetzungsvermögen gesegnet - der Stier rennt fast jede Wand ein: Wo andere frustriert das Pad fallen lassen, klemmt er sich nur um so verbissener hinter den Bildschirm, allerdings ist dabei der eine oder andere Wutanfall nicht ausgeschlossen. Wenn der Stier tobt, dann richtig - am besten also, Sie bewahren in Ihrem Spielzimmer nichts Zerbrechliches auf. Zur Ihren Genre-Vorlieben: Wie der Widder lieben auch Sie schnelle und explosive Spiele - bei Action und Rennspiel, aber auch im Sport sind sie bestens aufgehoben.

stens zum Jahresende machen sich dann alle Hersteller auf, ein neues Update ihrer Endlosserien auf den Markt zu bringen. Erwähnenswert: „NBA Street“ wird in Form von „Street Hoops“ einen aufgebortenen Nachfolger erhalten.

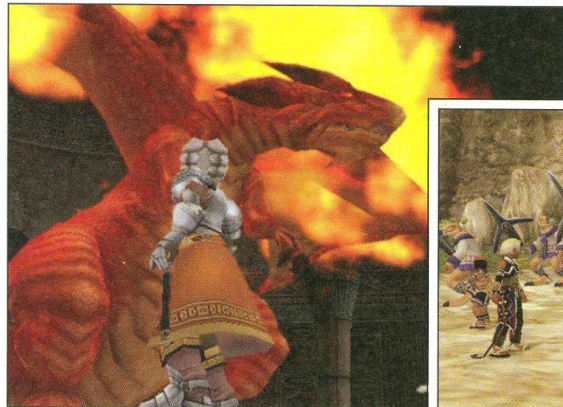
Abenteuer/Denken

Endlich kommt die Abenteuerwelle ins Rollen: Gruseln, meucheln, knobeln und Rollenspiel-Charaktere aufmöbeln - vor allem Sony hält im neuen Jahr Ihre grauen Zellen auf

Trab. Besonders heiß begehrt: Das zehnte „Final Fantasy“ gibt's in Japan schon seit Monaten - im Frühjahr rückt endlich die deutsch übersetzte und vertonte Version nach.

Aber Sony hat noch mehr hochkarätige Datenschlachten im Angebot: Neben dem „Nightmare before Christmas“-inspirierten „Devil & I“ will man auch Namcos RPG/Strategie-Crossover „Seven - Cavalry of Mormo“ nach Deutschland bringen - rosige Zeiten für Nippon-Fans.

Game Arts kontert Sonys Fantasy-



Klassische Rollenspiel-Tugenden und konkurrenzlos viele Spieler-Charaktere soll auch der dritte Teil von Konamis erfolgreicher RPG-Serie bieten - diesmal komplett in 3D. „Suikoden 3“ kommt Ende des Jahres nach Deutschland.

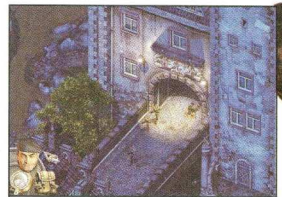


ZWILLINGE

21.05.-21.06.

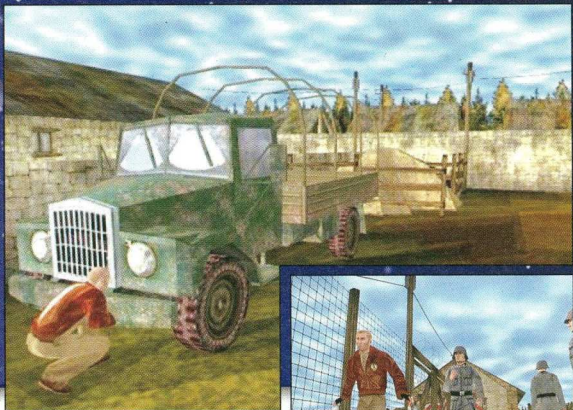
Als Schlüsselwort des Zwillinges ist vermutlich 'Intellekt' die beste Wahl - denn Angehörige dieses Tierkreiszeichens gefällt alles, was geistreich ist und die grauen Zellen fordert. Eigentlich die ideale Voraussetzung für Adventures, Strategie- und Rollenspiele, oder? Falsch! Denn trotz seiner Neugier und Liebe zum Vergeistigten ist der Zwilling auch extrem flatterhaft und unstet - langwierige Spiele, die auf immer wiederkehrenden Schemata aufbauen (wie die dauernden Zufallsgedächtnis in einem RPG) sind ihm zwiwider. Kurzweilige Action-Adventures markieren die Belastbarkeitsgrenze.

Offensive durch eine Umsetzung des kultigen Dreamcast-Rollenspiels „Grandia 2“, Konami lockt mit dem dritten Teil seiner „Suikoden“-Reihe. Beide Titel setzen auf Charakter-Design, ausgefeilte Hintergründigkeit und klassische Genre-Tugenden - nicht so pompös inszeniert wie „Final Fantasy“, aber dafür umso tiefergründiger: Ein Fest für traditionsbewusste Datenfische. Auch Nippon-Entwickler Genki hat eine RPG-Fortsetzung im Programm: „Jade Cocoon“ trumpft erneut durch das einzigartige Dschungel-Design von Anime-Studio Ghibli auf (Preview ab Seite 16) und paart Datenschlachten mit „Pokémon“-verwandter Monsterzucht.



Klein, aber oho: Die skrupellosen „Commandos 2“-Killer.





Planen den Ausbruch: Die Kriegsgefangenen in "Prisoners of War".



Groteske Gestalten im Nippon-Look: Midways RPG "Shadowhearts".

Weniger bodenständig, aber umso rasanter geben sich Splatter-Adventures wie Interplays „Run like hell“ (Preview ab Seite 24). Außer den Alien-Jägern ist auch Eidos' Vorzeigeheldin wieder unterwegs: Diesmal ist ihr Name Programm - aus „Tomb Raider“ wird „Lara Croft“. Mit Acclains „Shadowman“ wartet noch ein PSONE-Held auf seine Neuversoftung: PlayStation-Spielern ist der Voodoo-Zombie zwar nicht in bester Erinnerung, aber auf N64 und Dreamcast hat Mike Leroy eine hervorragende Figur gemacht. Für Teil 2 hat sich der schwarze Antiheld eine Menge vor-

genommen: Grafik-Engine und Steuerung wurden komplett überarbeitet, auch der Look Ihres Alter Egos hat sich maßgeblich verändert - mit Bart, Sonnenbrille und Ghetto-Kluft liegt Mike jetzt voll im Trend.

Fantasy-Fans warten auf einen Untoten ganz anderer Art: „Blood Omen 2“-Protagonist Kain ist der ewige Gegenspieler von Raziel - und bringt hoffentlich mehr Licht ins Plot-Dunkel als die jüngste „Soul Reaver“-Episode.

Ähnlich actionreich und noch tiefer im Fantasy-Genre verwurzelt sind die Abenteuer von Drachenreiterin Rhynn: Obwohl auf dem PC schon ein alter Hase, soll die PS2-Neuaufgabe des Adventure-Oldies technisch voll auf der Höhe sein.

Rhynns Genre-Kollegin July dagegen hat ihren PS2-Auftritt abgesagt: Die geplante Umsetzung des PC-Gemetzels „Heavy Metal F.A.K.K. 2“ erscheint laut Anbieter Take 2 doch nicht mehr.

Liebhaber von strategisch inspirierter Abenteuerkost können mit July, Rhynn und Kain nicht viel anfangen - gehen aber ebenfalls nicht leer aus: In „Legion - Legend of Excalibur“ spielen Sie die Arthus-Sage nach - mit Merlin und den Rittern der Tafelrunde an Ihrer Seite geht's gegen finstere Mächte und die Feinde Britanniens.

Reinrassige Strategietitel sind leider auch im neuen Jahr Mangelware: Außer dem Camelot-Epos laden noch die mit Adventure- und Action-Elementen aufgelockerten „Pirates of Skull Cove“ zum Grübeln ein, Eidos versüßt Ihnen den Puzzle-Alltag mit dem possierlichen Comic-Duo



PlayStation 2 SOFTWARE

- 18 Wheeler American Pro 49,95
- Age of Empires 2 49,95
- Atlantis: Die neue Welt 55,95
- Baldurs Gate: Dark Alliance 60,95
- Batman: Vengeance 60,95
- Bond 007 - Agent im Kreuzfeuer 60,95
- Bundesliga Manager X 60,95
- Burnout 49,95
- Capcom vs. SNK 2 60,95
- Conflict Zone 60,95
- Crash Bandicoot 3rd des Cortex 55,95
- Dark Cloud 60,95
- Dave Mirra Freestyle BMX 2 60,95
- Dead or Alive 2 60,95
- Deus Ex 60,95
- Devil May Cry 60,95
- Dropship 60,95
- Dschungelbuch & Tanzmatte 60,95
- Duke Nukem D-Day 60,95
- Endgame 60,95
- Evil Twin 60,95
- Extreme G3 49,95
- F1 - 2004 (EA) 60,95
- FIFA 2002 60,95
- Fußball Live 3 60,95
- Giants 60,95
- Gran Turismo 3 60,95
- Grand Theft Auto 3 60,95
- Spielerberater GTA3 12,95
- Half Life 2. (ask for uncult) 55,95
- Headhunter 60,95
- Herdy Gerdy 60,95
- Hidden Invasion 60,95
- ISS Pro Evolution 2 60,95
- Jak & Daxter 60,95
- Klona 2 60,95
- Legends of Wrestling 60,95
- Legion: Legend of Excalibur 60,95
- Madren 2002 60,95
- Maximo 60,95
- Metal Gear Solid 2 22.2.2002 60,95
- Spielerberater MGS2 14,95
- Monsters Inc. 60,95
- Moto GP 2 60,95
- Nascar Thunder 60,95
- NHL 2002 60,95
- No One Lives Forever 60,95
- Onimusha uncult 60,95
- Portal Runner 60,95
- Projet Eden 60,95
- Rayman M 60,95
- Red Faction UK uncult 64,95
- Resident Evil Code Veronica X 60,95
- Ride Racer V 89,95
- Ring of Red 60,95
- Rumble Racing 49,95
- Runes - Viking Warlord 60,95
- Shadowman 2 Februar 60,95
- Shaun Palmers Snowboarding 60,95
- Silent Hill 2 55,95
- Spielerberater Silent Hill 2 14,95
- Silent Scope 2 60,95
- Sky Odyssey 60,95
- Soul Reaver 2 60,95
- Spielerberater Soul Reaver 2 12,95
- Spy Hunter 60,95
- SSX Tricky 60,95
- Star Wars Starfighter 60,95
- Stunt GP 60,95
- Tekken Tag Tournament 89,95
- The Getaway 60,95
- Thunderhawk: Op. Phoenix 60,95
- Time Crisis 2 inkl. GunCon2 84,95
- Tokyo Highway Challenge 2 60,95
- Top Gun Int. Task Force 60,95
- Twisted Metal Black 60,95
- Unreal Tournament 60,95
- Viva Rock Vegas 60,95
- Wacky Racers 60,95
- Warriors of Might & Magic 55,95
- Wipeout Fusion Februar 60,95
- World Rally Championship 60,95
- WWF Smackdown: Just... 55,95
- Z.O.E. 60,95

- Dreamcast
 - PlayStation 2
 - PlayStation
 - Wii
 - NINTENDO GAMECUBE
 - XBOX
 - GAMEBOY ADVANCE
 - PC-Games
 - MERCHANDISE
 - PlayStation 2 HARDWARE
- | | |
|-----------------------------|--------|
| Grundgerät inkl. Dual Shock | 305,00 |
| Lenkrod Logitech | 125,00 |
| RGB Kabel | 12,95 |
| S-Video Kabel | 24,95 |
| Memory Card | 45,95 |
| Joypad Dual Shock 2 Sony | 29,95 |
| Multitap 4-Players | 49,95 |
| Horizontal/Vertical Stand | 15,45 |
| DVD Remotes Control Sony | 29,95 |
| Joypadverlängerung | 11,95 |
| Scorpion Laser Gun 2 | 69,95 |
| Action Replay 2 V2 | 44,95 |
| Xploder PS2 | 39,95 |

ab sofort können Sie die XBOX vorbestellen, auch online unter www.arjay-games.de

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fax: 0221 9070777
webmaster@arjay-games.de

ARJAY GAMES JUMP & RUN®
0221-160 7 111

Auslieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post-Nachnahme EUR 5,50 zzgl. Nachnahmegebühr der Post AG, UPS, DHL, Vorkasse (für Euroschick) oder Kreditkarte. Post-Einz. 1,-, UPS EUR 6,99. Auslandsendungen: EUR 10,- zzgl. Nachnahmegebühr der Post AG, UPS, DHL, Vorkasse (für Euroschick) oder Kreditkarte. Versandkosten nach Ausland: im Falle der Anfahrtsverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir eine Aufwandsentschädigung in Höhe von 10% des Warenwerts, mindestens jedoch EUR 15,-. Unser Recht ist die Erfüllung der Kaufverträge bleibt hiervon unberührt. Bitte beachten Sie, dass Fernabsatzverträge, insbesondere im Hinblick auf Widerrufsrecht, Druck- und Scharibelle, können und Preisänderungen vorbehalten. Der Austausch von Software wegen mangelhafter ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert oder ersetzt. Experten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zukommen lassen. Sämtliche Preisaussagen verstehen sich in Euro. Alle Logos, Screenshots und verwerfliche Marken- und Dienstleistungs-Markierungen sind Eigentum Hersteller und werden hiermit von uns anerkannt.

KREBS
22.06.-22.07.

Die unter dem Mond geborenen Krebse sind echte Gefühlsmenschen: Weich, intuitiv, romantisch und tief Traditionen verwurzelt. Deshalb sind laute, aggressive oder brutale Spiele den meisten Krebsen ein Greuel - sie halten sich lieber an possierliche Jump'n'Runs, beschauliche Denk- oder Rollenspiele. Besonders letztere sind geradezu eine Einladung für ihre angeborene Häuslichkeit: Frei ihrem Motto "My Home is my Castle" können Sie sich oft wochenlang einschließen und mit nichts anderem beschäftigen - vorausgesetzt, sie sind dabei nicht allein, sondern von ihren Lieben umgeben.



JUNGFRAU 24.08. - 23.09.

Rollenspiele, Strategie, Simulationen, Grafik-Adventures: Die Jungfrau liebt alles, was ruhig und beschaulich ist – Hektik bereitet Ihr Kopfschmerzen. Wer sie davon überzeugen will, eingetretene Pfade zu verlassen, muss mit Entrüstung rechnen: Denn hat sich die Jungfrau an einem Genre festgebissen, riskiert sie ungern einen Blick auf andere Spiele – das Unbekannte sorgt für Unbehagen. Leider verfügt sie bei aller Begeisterung für aufwändige Spiele nicht über die nötige Ausdauer; eine Angewohnheit, die viele früher oder später durch notorisches 'Schnäppchen-Kaufen' kompensieren.

„Herdy Gerdy“. Hochkarätige Kost für die grauen Zellen – aber allesamt Genre-Crossovers. Auch die Umsetzung von Eidos' erfolgreichem PC-Schmützel „Commandos 2“ bedient sich ordentlich im Action-Topf: Bei der Koordination von unterschiedlichen Spezialagenten ist zwar taktisches Können gefragt – aber der Rest ist Ballerei.

Action

Zu Lande, zu Wasser, in der Luft und im Weltraum: PS2-Besitzer lassen ihren Urtrieben überall freien Lauf – denn auch 2002 geht's auf der Sony-Hardware explosiv zur Sache. Allen anderen Titeln voran: Komanis „Metal Gear Solid 2“.

Ebenfalls aus Japan kommen die Prügel-Highlights 2002: Mit „Tekken 4“ liefert Namco endlich die Fortsetzung des erfolgreichsten 3D-Beat'em-Ups, außerdem bringt man mit „Soul Calibur 2“ eine Prügelspielserie auf die Sony-Front, für die Playstation-Besitzer bisher neidisch ins Dreamcast-Lager schielten.

Mit den Vorurteilen gegenüber Filmspielen sollen „Robocop“ und „Matrix“ von Vivendi/Universal aufräumen – mit wegweisenden Effekten und ebenso handlicher wie kerniger Ego-Action.

Nicht nach Filmlizenz entstanden, aber immerhin Kino-inspiriert sind die Abenteuer von 007-Kollegin Kate Archer: Nach Fox' Rückzug aus dem Videospiegelgeschäft sah es zunächst schlecht aus für die PS2-Umsetzung des hochgelobten PC-Shooters „No one lives forever“, aber mittlerweile hat sich Vivendi/Universal die Rechte an der vielversprechenden Ballerei gesichert



Mit der Gamegun gegen Glibbergetier: „Gun Survivor: Code Veronica“

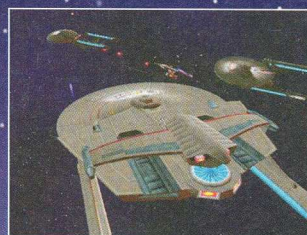
– hervorragende Präsentation und poppiges 70er-Ambiente sprechen für sich.

Drehen wir die Uhr noch ein paar Jahrzehnte zurück, und wir kommen in EAs Zweite-Weltkriegs-Szenario an: Auch im neuesten „Medal of Honor“ geht's unseren bösen Landsmännern ans Leder – Details hierzu auf Seite 22.

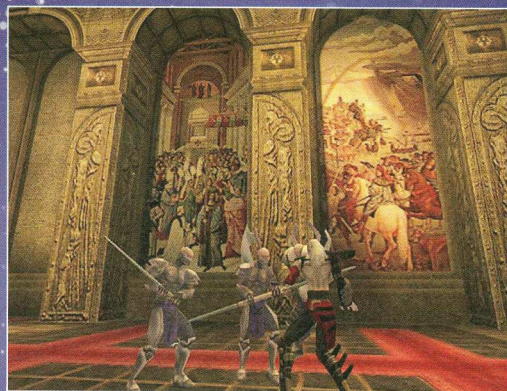
Wer aber statt antikiertem Sechsschüsser lieber Laser-Kanone oder Phaser in der Hand hat, wartet auf „Star Trek: Elite Force“, bei dem Sie mit Sternenfleuten-untypischer Gewalt zwischen aufmüppigen Außerirdischen aufräumen.

Auch Virgin lockt Sie in die ferne Zukunft: In „Falcone – Enter the Maelstrom“ machen Sie an Bord eines schnittigen Raumjägers Jagd auf Alien-Horden, anschließend rücken Sie den Biestern in klaustrophobischen Korridoren mit Großkaliber und Stahlf Faust auf den klebrigen Chitin-Panzer.

Auch in 3DOs



Sternenfleuten-Gerangel: Action im „Star Trek“-Universum bei „Shattered Universe“.



Keine Gnade mit Vampirjägern: Eidos' Erz-Blutsauger Kain in seinem zweiten Solotrip.

„Dragonrage“ fliegen Sie Ihren Widersachern davon – allerdings klemmen Sie sich dabei nicht hinter den Steuerknüppel eines Raumschiffs, sondern die Stacheln eines schuppigen Flugtiers. Feueriger Atem statt Laser-Batterien und uriges Gegrunze statt Gewummere.

Reaktion

Hobby-Hüpfer freuen sich auf die Fortsetzung zur affigen PSone-Jagd „Ape Escape“ und das neue „Frogger“. Letzteres hat mit dem Atari-Klassiker allerdings nur noch wenig



SKORPION 24.10. - 22.11.

Skorpione gelten nicht umsonst als komplizierte Zeitgenossen – denn Machtbesessenheit, Sarkasmus und Eifersucht sind derartig bestimmend, dass ihre positiven Eigenschaften schnell in den Hintergrund treten. Dabei gibt's davon jede Menge – die perfekten Eigenschaften für das verspielte Hobby. Mit Action- und Rennspielen wird der Energiegeladene Skorpion zwar besonders glücklich, aber sein fast schon sprichwörtlicher Ehrgeiz und sein Durchhaltevermögen machen ihn auch fit für jedes andere Spiele-Genre. So löst er selbst das dickste Rollenspiel schnell und akribisch.



LÖWE 23.07. - 23.08.

Die Eitelkeit des Löwen ist legendär – aber unaufdringlich, denn für ihn ist seine Überlegenheit so selbstverständlich, dass er sie nicht erst brutal demonstrieren muss. Trotzdem liebt er vor allem Spiele-Genres, bei denen er mit Leistung auftrumpfen kann: Mehr Gegner niederstrecken als der Freund, die Höchstpunktzahl der Kumpels knacken und im Prügelspiel mit tollen Kombos beeindruckend – da lebt die Raubkatze auf. Ergo: Halten Sie sich als Löwe an Action-, Renn- und Sportspiele. RPGs und Adventures sind Ihnen zwar sympathisch, aber nicht vorzeigtauglich genug.



Ruckzuck, Rübe ab! Schon in frühen Heimcomputer-Tagen sorgten die „Barbarians“ durch blutige Special-Moves für Furor. titus stellt sie auf die PS2.

gemein: Den quakenden Helden hat man kurzerhand vermenschlicht, das Abenteuer selbst mit Adventure-Elementen garniert.

Wer nicht auf Froschenkel steht, hält sich lieber an den knackigen Polygon-Unterbau von „Space Channel 5“-Reporterin Ulala: Segas aufgedrehtes Latex-Madel hüpfert zu außerirdischen Klängen - nur mit dem richtigen Hüftschwung befreien Sie die gekidnappten Erdenbürger aus den Saugnäpfen tanzwütiger Aliens.

Nicht so sexy, aber ähnlich musikalisch: Sonys Vorzeige-Rapper „Pappa“, der sich bald in seinem dritten Abenteuer die Pappglieder verrenkt. Spielerisch und optisch bleibt alles beim Alten - entsprechend interessieren sich nur Fans für die kindgerechten Star-Allüren des kleinen Mochtergen-DJs.

Ansonsten hoffen wir auf Crash's alljährlichen Pflichtauftritt - und andere hochkarätige Fortsetzungen.



Schöner fliegen mit Drachenreitern! Rhynn: Fantasy-Adventure „Drakan“.



Jump'n'Run mit Knocheinflüssen: Virgins „Rubu Tribe“.



Orientalische Gestaltwandler: Die „Shifters“-Helden von 3DO.



Im Netz der „Spinne“: Das Spiel zum neuen „Spiderman“-Film.



WAAGE

24.09.-23.10.

Ihr Hang zur Diplomatie lässt es der Waage meistens an Entschlusskraft mangeln - eine Fähigkeit, die besonders für experimentierintensive Spiele wie Adventures und Strategie-Epen gefragt ist. Deshalb hält sich der unter der Venus Geborene am besten an Spiele, die ihm gar nicht erst die zum Überlegen nötige Zeit lassen: Ballern was das Zeug hält, das Gaspedel durchtreten oder durch ein geradliniges Jump'n'Run turnen - damit hat die Waage kein Problem, denn der Weg ist vorgezeichnet, die Problemlösungsstrategie offensichtlich - das Gesamtbild ein harmonisches.

PLAYERS FRAGT DIE EXPERTEN

SPIELEHOROSKOP 2002

Noch ist die PS2 allein - aber bald bekommt sie schlagkräftige Konkurrenz: Gamecube und Xbox sind gerade erst in den USA gestartet, im Frühjahr bringen Nintendo sowie Microsoft ihre PS2-Konkurrenten nach Deutschland. Damit Sie wissen, was im nächsten Jahr gespielt wird und wie es um die Chancen-Verteilung im Konsolenkrieg bestellt ist, haben wir Vor- wie Nachteile jedes Systems tabellarisch aufgelistet und zwei Experten befragt: Manfred Gerdes ist seit der PlayStation-Einführung 1995 Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland, Martin Schneider der Marketing-Chef von Konami of Europe. Beide verraten uns, wie sie die aktuelle Marktlage, die Zukunft und die Konkurrenten der PS2 sehen. Ihre Aussagen sind nicht immer werbefrei - aber auf jeden Fall hochinteressant.

► Wie schätzen Sie das diesjährige Weihnachtsgeschäft rund um PS2 ein - und wie beurteilen Sie seine Auswirkungen auf das nächste Geschäftsjahr? Bringt dieses Fest die installierte Hardware-Basis, die Sony braucht, um 2002 erfolgreich auf Xbox und Gamecube reagieren zu können?

► Schneider: Das diesjährige Weihnachtsgeschäft findet leider fast ausschließlich auf der Playstation 2 statt. Mit hochkarätiger und absatzstarker Software wie „Silent Hill 2“, „Pro Evolution Soccer“ und „Age of Empires 2“ trägt Konami einen wesentlichen Teil dazu bei, dass sich die Hardware noch besser verbreitet. Wie freuen uns sehr über die Verkaufserfolge der letzten zwei Monate, in denen sich die Hardware-Basis der Playstation 2 unserer Einschätzung nach verdoppelt hat. Langsam macht es richtig Spaß, für

„Die Playstation 2 konnte in den USA zum Start von Xbox und Gamecube den eigenen Absatz um etwa 15% steigern.“

Manfred Gerdes, Geschäftsführer SCE Deutschland



diese Konsole neue Produkte anzubieten.

Ein Neukunde entscheidet nicht nach der installierten Hardware-Basis, sondern nach der verfügbaren Software! Die angebotenen Spiele sind für den Erfolg einer Konsole entscheidend, wobei nicht immer der schnellste Hardware-Anbieter automatisch auch der Gewinner ist, sonst würden wir heute alle Dreamcast spielen...

► Gerdes: Das diesjährige Weihnachtsgeschäft wird eindeutig von Playstation 2 dominiert werden, wie auch der Auftakt am 28. September 2001 mit der Preissenkung und die wesentlich höheren Durchverkaufsquoten gezeigt haben.

Wobei hier weniger das Produkt entscheidend war, sondern die Preis-

erwartung unserer Konsumenten! Mit Blick auf die Markteinführung in den USA zeichnet sich ab, dass der Gamecube einen deutlich besseren Start gehabt hat als die Xbox, hier erwarten wir noch genauere Daten, aber der Trend ist aus heutiger Sicht eindeutig.

Die Playstation 2 konnte in den USA zum Start von den beiden neuen Konsolen den eigenen Absatz um etwa 15 Prozent steigern - also auch als gutes Zeichen zu bewerten.

Allerdings wird die Situation in Europa ganz anders aussehen, da die Xbox hier teurer verkauft wird und wir mit DM 869 schon die absolute Schmerzgrenze der Gamer erreicht hatten!

Wir werden unsere Absatzzahlen sicherlich erreichen und mit einer sehr guten installierten Basis im

Markt stehen, wenn die Xbox und der Gamecube kommen!

■ Mit dem außergewöhnlichen Xbox-Preis steht Microsoft im Kreuzfeuer der Kritik. Zurecht? Überlässt Microsoft der PS2 damit kampflos das Feld? Oder glauben Sie, dass man einen derartig hohen Preis mit entsprechenden Marketing-Maßnahmen erfolgreich kontern kann?

■ Schneider: Die bisherigen Erfahrungen belegen, dass bei den sogenannten Early Adaptors ca. 100.000 Einheiten abzuverkaufen sind - fast egal zu welchem Preis. Die Vergangenheit offenbarte einige Überraschungen und unerwartete Performance mancher Hardware, so dass ich keine detaillierteren Prognosen abgeben möchte. Wir wünschen allen Hardwareherstellern viel Erfolg!

■ Gerdas: Kampflos halte ich für übertrieben, allerdings rechne ich persönlich nicht damit, dass der Start so verlaufen wird wie bei der PS2. Wahrscheinlicher ist wohl eher die Größenordnung, die Dreamcast zum Start in Deutsch-

land erreicht hat. Zwei Dinge glauben wir zu wissen:

1. Der Konsument ist über Marketing alleine nicht zu bewegen!
2. Der Preis für das Produkt liegt sehr hoch; wenn wir dann einmal einen Vergleich heranziehen, wird dieses sehr deutlich:

Die Xbox kostet ca. 935 DM, plus ca. 95 DM für die DVD-Funktion durch die Fernbedienung sind 1.030 DM fällig. Dafür bekomme ich im Vergleich eine Playstation 2 plus einem zweiten Controller, Memory Card, Fernbedienung und zwei tolle Spiele!

■ Mit welchem Gegner müssen Playstation-2-Spieler rechnen? Eher Gamecube oder Xbox? Immerhin scheint wenigstens Nintendo seine Hardware zu einem konkurrenzfähigen Preis anbieten zu können.

■ Schneider: Ist mit PS2-Spielern Sony gemeint? Den Usern wird dies nämlich ziemlich egal sein...

Für Sony ist eher Microsoft der direkte Konkurrent, da hier ähnliche Altersgruppen an-

Kompakt, handlich, robust: Nintendos Gamecube gibt sich rundum gelungen.



gesprochen werden. Die erste Gamecube-Software brilliert zwar mit tollen Spielerlebnissen, aber ich sehe eine verhältnismäßig geringe Überschneidung der Zielgruppen bei Playstation 2 und Gamecube.

■ Gerdas: Xbox will sicherlich die PS2-Zielgruppe erreichen, wobei Microsoft doch eher eine Marke aus dem PC-Segment ist und Sony durch die Playstation 1, die heutige PSone, und die PS2 ein Marktsegment erreichen konnte, welches wohl nicht in einem Handstreich einfach übernommen werden kann!

Das Gamecube-Konzept ist da

„Für Sony ist eher Microsoft der direkte Konkurrent, da hier ähnliche Altersgruppen angesprochen werden.“

Martin Schneider, Marketing-Chef, Konami Europe



sicherlich besser dran, da Nintendo darauf setzt, seine Zielgruppe durch ein neues Produkt zu motivieren, das neben dem Produkt als solches auch durch den Preis eher vom Konsumenten akzeptiert wird.

Der Launch in Japan und den USA zeigt zumindest heute, dass Gamecube nicht auf die Zielgruppe der PS2 abzielt. Die aktuelle Software ist mehr auf das jüngere Publikum ausgerichtet, daher bewegt sich das Produkt mehr in Richtung PSone.

■ Die weihnachtliche Software-Flut verebbt allmählich wieder. Wo



Bahnt sich ein Zweikampf der Elektronik-Giganten an? Microsofts Xbox (unten) attackiert nach Expertenmeinung die PS2-Zielgruppe.



Starke Hardware, dürtiges Design: Besonders die klobigen Joypads der Xbox werden hart kritisiert.

SCHÜTZE

23.11.-21.12.

Bei Ihren Freunden gelten Sie als notorischer Strahlemann und grenzenloser Optimist - aber hinter der scheinbar oberflächlichen Fassade verbirgt sich ein Philosoph, der die irdischen Fesseln sprengen und die Instinktnatur des Menschen hinter sich lassen will. Deshalb sind Ihnen Ballerspiele und Jump'n'Runs auf Dauer zu 'primitiv' - Sie suchen eine Herausforderung, bei der Sie nicht zwanghaft in ein Schema gepresst werden. Die Folge: Meistens greifen Sie nur zur Konsole, wenn ein Titel viel Handlungsfreiheit und eine ungewöhnliche Idee bietet - vermutlich ist es ein Adventure oder Strategiespiel.

sehen Sie die Gründe? Die übliche Ruhe nach dem weihnachtlichen Sturm - oder generell weniger Software für ein einzelnes System, weil viele Publisher ihre Entwickler-Ressourcen jetzt auf drei Player (PS2, Xbox und Gamecube) aufteilen müssen?

■ Schneider: Solch eine Softwarewelle kurz vor Weihnachten ist eine recht normale Situation. Auch wir veröffentlichten statistisch gesehen im November alle vier Tage ein Playstation-2-Spiel...

Jedoch trifft für Konami kaum ein Rückgang für 2002 zu. Kürzlich haben wir den "Metal Gear Day" auf den 22. Februar festgelegt. Insgesamt veröffentlichten wir sieben Titel im ersten Quartal! Neben dem heißersehten "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" auch eine echte Innovation, da bei "Police 24/7" eine Kamera als originelles Zubehör zum Einsatz kommt. Das Playstation-2-Sortiment wird also nicht langweilig - im Gegenteil, immer bessere Qualität selbst für Nischenprodukte bietet immer mehr Spielspaß für alle PS2-User.

■ Gerdas: Das kann ich so nicht ganz nachvollziehen, im letzten Jahr sind ca. 150 Titel für PS2 auf den Markt gekommen, die Marke 200 werden wir ca. Ende März erreichen, wobei die Releases vor Weihnachten sicherlich einen saisonalen Peak (Anm. der Red.: sai-

TRÜMPFE

| NINTENDO: | MICROSOFT: | SONY: |
|--|---|---|
| Hat mit Pokémon, Mario, Link & Co. die stärksten Videospielcharaktere | Mächtiger Konzern mit fast unerschöpflichen Geldmitteln | Verfügt mit Playstation über die stärkste Spielmarke |
| Vergleichsweise günstige Hardware | Spezialist in der 'Zwangsmopolisierung' von Elektronikmärkten | Zeitlicher Vorsprung |
| Mit „Rogue Leader“ gibt es den besten "Star Wars"-Titel nur für den Gamecube | Starkes Lineup ("Halo", "Project Gotham," "Munchs Odyssey") | Viel hochkarätige Software |
| Leicht programmierbares und extrem leistungsfähiges System | DVD-Player (optional) | Kunden vertrauen in Sony-Produkte |
| Kopiersicheres Medium | Integrierte Festplatte | DVD-Player bereits integriert |
| „Resident Evil“ erscheint nur für Gamecube | Bessere Soundkapazität | Bewährtes Joypad |
| | Höhere Auflösung | Hat fast alle japanischen Entwickler auf seiner Seite |

STOLPERSTEINE

| NINTENDO: | MICROSOFT: | SONY: |
|--|---|---|
| Haftet bei erwachsenen Kunden das Kinder-Image an | Hoher Einführungspreis | Hardware theoretisch weniger leistungsfähig |
| Wenig Software | DVD-Player nur über teure Fernbedienung zugänglich | |
| Kein DVD-Player | Microsoft haftet Fehler-Image an | |
| Mit nur 1,5 GB Speicherplatz pro Medium der kleinste Datenträger | Ist vielen Konsolisten wegen PC-Verwandschaft suspekt | |
| | Sperrige Hardware | |
| | PC-typische Software | |

sonales Hoch) haben. Einige Titel sind auch verschoben worden, um wirklich optimale Produkte zu vermarkten, und der Releaseplan für das nächste Kalenderjahr sieht ebenfalls sehr gut aus! Zumindest haben wir ungefähr doppelt so viele Titel für die PS2 wie im ersten Jahr der Playstation 1.

Außerdem darf man nicht vergessen, mit wie vielen Titeln unsere Wettbewerber an den Start gehen. Sicherlich wird auch die Auswahl und Qualität der Software eine Kaufentscheidung beeinflussen.

Meine Gespräche mit den Drittanbietern weisen eine durchweg gute Stimmung für Playstation auf. Die Durchverkaufschance einer Software richtet sich immer an der installierten Hardware-Basis, was letztendlich auch in den Geschäftsmodellen Berücksichtigung findet. Auf dieser Basis werden (...) die Entscheidungen getroffen, wie die (...) Kapazitäten eingesetzt werden.

2? Auf welche Hardware konzentriert Konami sein Software-Lineup im Jahr 2002? Ihre Entscheidung, das neue „Metal Gear Solid“ auch für die Xbox zu bringen, hat manche PS2-Spieler verunsichert.

1) Schneider: In alphabetischer Reihenfolge: Game Boy Advance, Gamecube, PS2, Xbox! Unterm Strich ist für uns der Erfolg einer Hardware ausschlaggebend.

Zu „MGS 2“: Wir sind derzeit so mit Vorbereitungen für die PS2-Fassung beschäftigt, dass wir nicht gleichzeitig mit anderen Versionen beschäftigt haben.

STEINBOCK
22.12.-20.01.

Wenn der Steinbock etwas haben will, dann mit aller Gewalt - materieller Luxus wird für Angehörige dieses Tierkreiszeichens groß geschrieben. Weil der Steinbock schnell Resultate sehen will, sind Titel mit langer Einspielzeit nicht sein Ding: Er will losspielen, siegen, punkten - und das so schnell wie möglich! Gleichzeit ist er ein sensibler und lebhafte Charakter mit einem ausgeprägten Hang zum Extremen: Tiefe Depression und unbändige Freude sind Steinbock-typisch. Am besten fährt er mit brutaler Action, Sport und knuddeligen Jump'n'Runs - Gegensätze ziehen sich an.

VERSPIELTE VORSÄTZE FÜRS NEUE JAHR:

Was wir unbedingt wollen - und was kein Mensch mehr braucht.

Höhere Auflösung Hochauflösende 3D-Optik ohne den mittlerweile PS2-typischen Treppeneffekt. „Baldur's Gate“ hat gezeigt, dass es auch anders geht!

Mehr Spiele in 5.1 Dolby Surround ist out - wir wollen das volle Klangerlebnis. EAs „NHL 2002“ hat's vorgemacht - 5.1-DTS-Sound im Spiel. Es geht doch!

Neue Spielideen „Tekken 4“, „MGS 2“, „Ridge Racer 6“, „Gran Turismo 3 Concept“, „Soul Calibur 2“, „Soul Reaver 2“ und „Tomb Raider 3000“ sind zwar nett - bringen aber wenig Innovation. Mehr Mut zu wirklich neuen Erfolgstiteln!

60-Hz-Option für alle Spiele Für PAL-bedingte Ruckler und fette Letterbox-Balken gibt's spätestens seit Einführung von 60-Hz-Modus keine Entschuldigung mehr.

Stetiger Software-Nachschub Das ganze Jahr über Software-Flaute, und Weihnachten mehr Spiele als der Geldbeutel erlaubt. Das muss anders werden! Wir wollen viele tolle Spiele - schön gleichmäßig über das Jahr verteilt.

Stoppt die „Army Men!“ Serien vom Schlage der kleinen grünen Plastiksoldaten braucht kein Mensch. Ein paar Spiele weniger pro Jahr sind zu verschmerzen.

Miese Synchronos Unmotivierter Sprecher, keine Lippsynchronität und Deutsch-Legastheniker als Übersetzer - entweder richtig oder gar nicht!

Permanente Verschiebungen Besonders Händler lassen sie - ständige Kundenanrufe wie „Wann kommt's denn endlich?“ und „Haben Sie schon...?“ strapazieren die Nerven. Kein Wunder: Dauernde Release-Verschiebungen gehören in der Spiele-Branche mittlerweile zum „guten Ton“. Trotzdem: Wir wünschen uns mehr Pünktlichkeit.

Keine System-exklusiven Extrawürste Um Kunden zum eigenen System zu locken, binden Sony, Nintendo und Microsoft so viele Entwickler an sich wie möglich. Wer für die Anschaffung eines zweiten Systems nicht genug Kleingeld hat, guckt in die Röhre. Die Taktik ist altbekannt und strategisch klug - aber unfair.

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PS 2

| | |
|------------------------------|--------|
| Grundgerät | 306,95 |
| Force Feedback Lenkrad | 128,95 |
| Age of Empire 2 | 56,95 |
| Alone in the Dark | 63,95 |
| ATV Offroad | 59,95 |
| Bouncer | 45,95 |
| Capcom vs. S&K 2 | 63,95 |
| Crash Bandicoot Zorn des... | 56,95 |
| Dark Cloud | 59,95 |
| Drop Ship | 59,95 |
| DSF Fußball Manager | 59,95 |
| Ecco the Dolphin | 59,95 |
| Extermination | 59,95 |
| Fifa 2002 | 63,95 |
| Giants | 56,95 |
| GTA | 56,95 |
| Halfe Life dt. | 59,95 |
| Head Hunter | 59,95 |
| Madden NFL 2002 | 63,95 |
| Maximo Ghost'n Goblins 3D | 63,95 |
| Moto GP2 | 59,95 |
| NBA Street | 63,95 |
| NBA 2002 | 63,95 |
| NHL 2002 | 63,95 |
| No one lives for ever uk | 59,95 |
| Onimusha | 56,95 |
| Pro Evolution Soccer | 56,95 |
| Projekt Eden | 51,95 |
| Red Faction uncut | 66,95 |
| Resident Evil: Code Veronica | 63,95 |
| Run Like Hell | 56,95 |
| SSX Tricky | 63,95 |
| Star Trek Shatter Universe | 59,95 |
| Simpsons Road Rage | 63,95 |
| Shadowman 2 UK | 59,95 |
| Splashdown | 66,95 |
| State of Emergency | 59,95 |
| Tekken 3 | 44,95 |
| This is Football | 51,95 |
| Thunderhawk | 59,95 |
| Time Crisis 2 | 59,95 |
| Top Gun | 56,95 |
| Unreal | 56,95 |
| Wer wird Millionär 2 | 59,95 |
| Winback | 56,95 |
| Wipe Out Fusion | 59,95 |
| WWF Smackdown! 3 | 59,95 |
| Z. O. E. | 45,95 |

PLAYSTATION

| | |
|--------------------------|--------|
| PS ONE | 129,95 |
| Arc The Lad Collection | 107,95 |
| Black & White | 45,95 |
| Dragon Warrior 7 | 81,95 |
| Disney's Atlantis | 35,95 |
| Fear Effect 2 | 25,95 |
| Fifa 2002 | 51,95 |
| Final Fantasy IX | 30,95 |
| Final Fantasy Chronicles | 91,95 |
| Harry Potter | 51,95 |
| Hoshigami | 76,95 |
| Italian Job | 30,95 |
| Lunar 2 | 91,95 |
| Persona 2 | 76,95 |
| Saiyuki | 76,95 |
| Symphon Filter 3 | 45,95 |
| Tales Of Destiny 2 | 76,95 |

ALLE PREISE IN EURO

63,95 59,95

59,95 59,95

59,95 59,95

56,95 59,95

59,95 63,95

56,95 56,95

DVD

| | |
|---------------------|-------|
| Dungeons&Dragons | 59,95 |
| Die Mumie 2 | 28,95 |
| Final Fantasy | 30,95 |
| Star Wars Episode 1 | 30,95 |

DREAMCAST

| | |
|------------------|--------|
| Grundgerät | 102,95 |
| Head Hunter | 45,95 |
| Shen Mue 2 | 45,95 |
| Virtual Tennis 2 | 45,95 |

NINTENDO 64

| | |
|---------------|-------|
| Paper Mario | 71,95 |
| Mario Party 3 | 59,95 |

GAMBOY ADVANCE

| | |
|------------|--------|
| Grundgerät | 122,95 |
|------------|--------|

MEHR UNTEN WWW.PRIMALGAMES.COM ODER GREIFT ZUM TELEFON!

WIR AKZEPTIEREN AUCH:

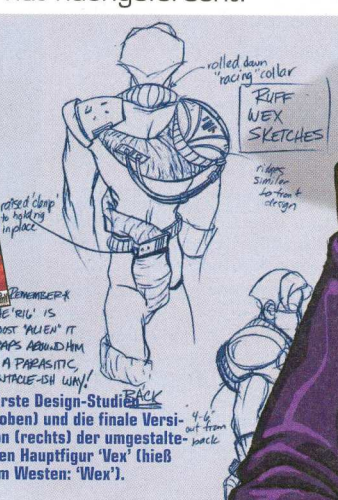
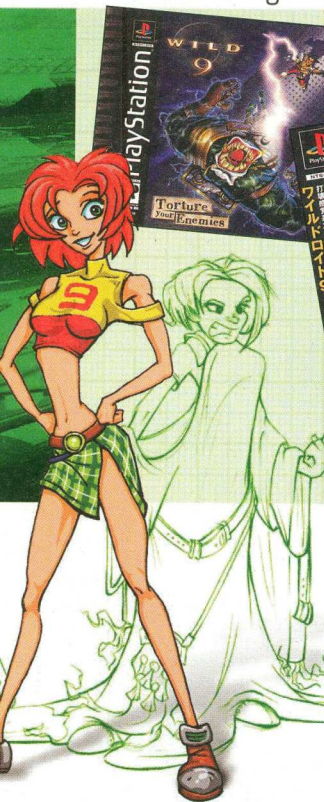
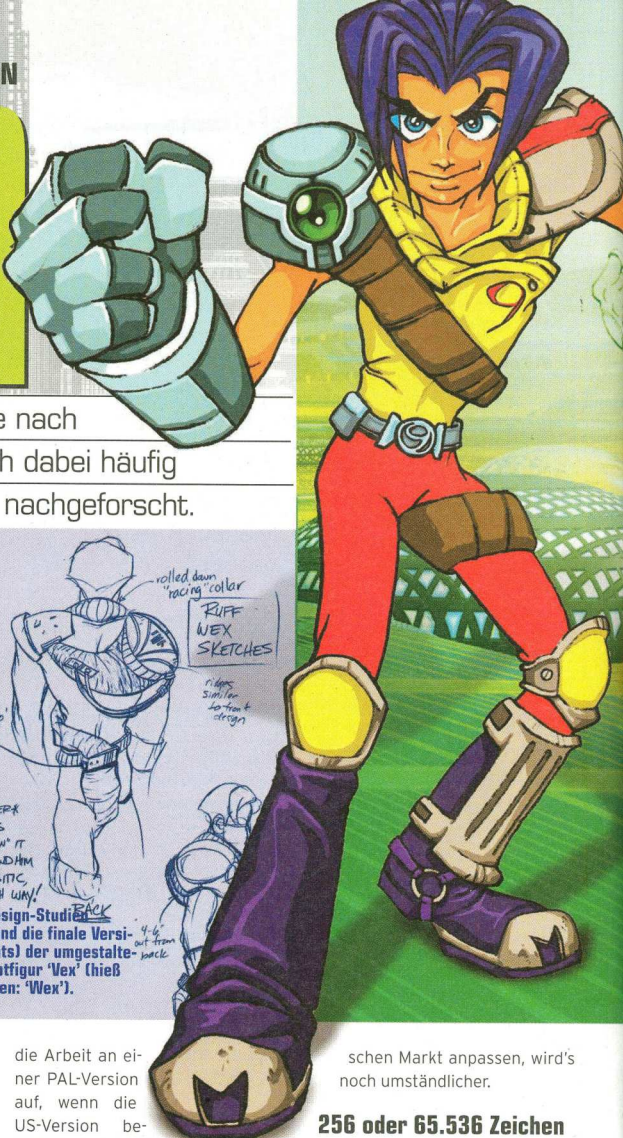
24 Stunden Online-Shopping www.primalgames.com

Besuchen Sie auch unseren Shop! Mit Riesens-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen! EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBE KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

02 34-9 16 06 30

KULTUR

Wenn westliche Firmen ihre Spiele nach Japan bringen, verbrennen sie sich dabei häufig die Finger. Warum? PLAYERS hat nachgeforscht.



Für Japan veröffentlichte Sony die Shiny-Ballerei "Wild 9" selbst. In Europa und den USA kam das Spiel über Acclaim.

Katsuhiko, der Sony-Produzent von "Wild 9", drängte darauf, die Charaktere für den Japan-Release neu zu gestalten – kindgerechter und im Anime-Stil.

Börsennotierte US- und Europa-Hersteller stehen unter dem Druck, bestimmte Titel bis Ende des Quartals bzw. des Geschäftsjahres zu publizieren. Entsprechend halten sie die Entwicklerstudios dazu an, ihre Spiele pünktlich fertigzustellen, damit wieder Geld in die Kasse kommt. Ist der Hauptsitz der Firma in den Vereinigten Staaten, interessiert sich dort oft kaum jemand für europäische Belange wie eine Anpassung an das PAL-Format oder den wichtigen Kopierschutz. Viele Programmierer nehmen deshalb erst dann

die Arbeit an einer PAL-Version auf, wenn die US-Version bereits im Handel ist. Zu dem Zeitpunkt ist ein Teil des ursprünglichen Teams aber manchmal im Urlaub, mit einem neuen Projekt beschäftigt oder längst bei einem anderen Publisher untergekommen - und auf dem Projekt-Server herrscht Datenwut: Bei einer Übersetzung ins Französische, Deutsche, Italienische und Spanische leider Alltag. Will eine Firma ihr Produkt dagegen für den japani-

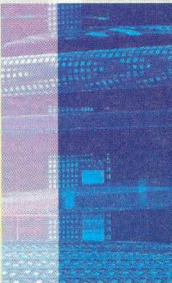
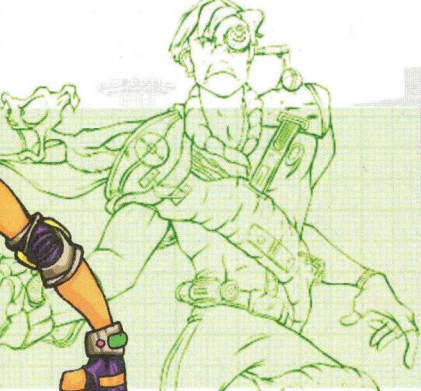
schen Markt anpassen, wird's noch umständlicher.

256 oder 65.536 Zeichen

Für amerikanische Spiele ist eine Palette von 256 Zeichen völlig ausreichend: Darunter fallen Buchstaben, Zahlen, Satz- und Sonderzeichen. Bei einer Lokalisierung für den europäischen Markt wird's schon schwieriger. Hier gilt es nämlich, Akzente bzw. Umlaute zu berücksichtigen, was die Zahl der erforderlichen Zeichen deutlich erhöht. Ist ein Spiel für Japan geplant (mit noch umfangreicherem Alphabet), empfiehlt

| | | | | | | | | | |
|------|----------------------------|--------------------------------|-------------------------------|-------------------------|-------------------------------|-------------------------|-------------------------------|----------------------|-------------------------------|
| pan | Sky Surfer | FIFA Soccer World Championship | X Fire | Wild Wild Racing | X-treme Racing SSX | Aquaqua | FIFA 2001 | Crazy Bump's | Theme Park 2001 |
| ropa | Sky Surfer | nicht erschienen | X Squad | Wild Wild Racing | SSX | Aquaqua Wetrax 2.0 | FIFA 2001 | Smuggler's Run | Theme Park World |
| | Idea Factory 20.04.2000 | Electronic Arts 25.05.2000 | Electronic Arts 03.08.2000 | Imagineer 14.09.2000 | Electronic Arts 26.10.2000 | Imagineer 02.11.2000 | Electronic Arts 07.12.2000 | Syscom 28.12.2000 | Electronic Arts 28.12.2000 |

WESTLICHE SPIELE IN JAPAN



Der Vergleich: Im Vordergrund sehen Sie jeweils die japanische Fassung einer Spielfigur, im Hintergrund eine Skizze des US-Originals.



SCHOCK

onstaste) oder unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Meistens verkaufen sich vollständig lokalisierte Spiele besser als nur teilweise übersetzte.

Differenzen

Doch weshalb tun sich westliche Titel in Japan so schwer? Die geschichtlichen und kulturellen Unterschiede fangen schon bei den Spielfiguren an. Japaner bevorzugen kullerläufige Anime-Charaktere. 'Harte', westliche Helden haben häufig nur dann eine Chance, wenn sie entsprechend 'abgesofft' werden. Dass man mit Videospielhelden in Japan häufig ins Fettnäpfchen tritt, davon kann Stuart Roch, ausführender "Wild 9"-Produzent (in Japan: "Wildroid 9") ein Lied singen: "Wir haben die Charaktere bewusst im Zeichentrickstil gehalten. Deshalb hatten viele unserer Figuren nur vier Finger an der Hand. Prompt bekamen wir von unserem Publisher Sony einen Rüffel. Spielfiguren mit vier Fingern sind in Japan nämlich tabu."

Selbst bei einer guten Lokalisierung lassen sich von einem US- bzw. Euro-Titel in Japan oft nur 5.000 bis 10.000 Stück verkaufen: Zu wenig, um die Lokalisierungskosten einzuspielen.

Ausnahmen bestätigen die Regel. Sony setzte von "Crash Bandicoot 3" über eine Million Exemplare ab. "Crash Bandicoot 2", "Crash Team Racing" und "FIFA: Road To World Cup 98" brachten es auf jeweils 500.000 Einheiten. Das waren sie dann aber auch schon - die meistverkauften westlichen Playstation-Spiele der letzten vier Jahre.

Eine Geheimformel, um den japanischen Markt zu knacken, gibt es nicht. Was aber nicht bedeutet, dass die Asiaten westliches Entertainment grundsätzlich ablehnen: Amerikanischer Baseball, europäische Formel 1, Disney-Filme, Rollenspiele - alles westliche 'Kulturgüter', die bei den Japanern derzeit hoch im Kurs stehen. Wenn möglich, werden diese aber Manga-gerecht umgestaltet. *mw*

es sich, gleich den Zeichenkodierungs-Standard 'Unicode' zu verwenden. Der verfügt nämlich über insgesamt 65.536 Zeichen und ist auf mehr als 650 Sprachen anwendbar - darunter Englisch, Japanisch, Französisch und Deutsch.

Englische oder japanische Texte?

Lokalisiert man ein Spiel für Japan, fragt man sich früher oder später, ob man wirklich die ganzen Texte übersetzen muss. Viele Menüs wurden nämlich mit Photoshop oder 3D-Software direkt in die Grafik eingebunden. Grundlegende englische Phrasen wie 'Press Start Button', 'Quit', 'Load', 'Save' und 'Options' sind auch japanischen Spielern ein Begriff. Schwieriger ist's, wenn sich z.B. ein Spielstand aus irgendeinem Grund nicht speichern lässt. Solche technischen Hinweise müssen genau übersetzt werden. Ebenfalls zu berücksichtigen sind Feinheiten wie die andersartige Button-Belegung (in Japan fungiert nicht das Kreuz, sondern der Kreis-Button als Akti-

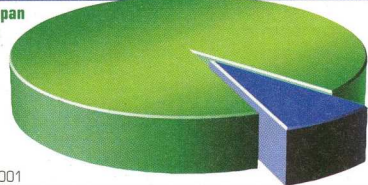


Die Ladebildschirme (oben) und der Abspann (unten), aber auch der Schwierigkeitsgrad von "Wild 9" wurden für den asiatischen Markt komplett überarbeitet.



In Japan veröffentlichte PS2-Titel 237

davon in Japan entwickelt: 218 Titel (92%)



davon im Westen entwickelt: 19 Titel (8%)

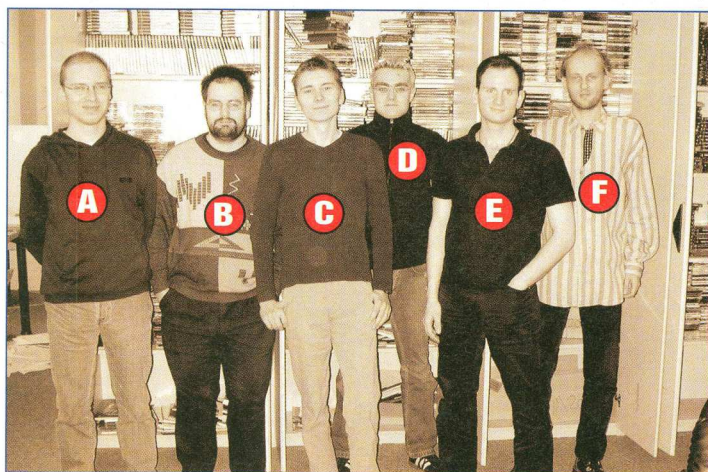
Stand: 4.8.2001

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|------------------------------|---------------------------|-------------------------------|------------------------|-------------------------------|-----------------------|------------------------|
| | | | | | | | | | |
| Madden NFL 2001 | NBA Live 2001 | F1 Championship Season 2000 | Midnight Club: Street Racing | Donald Duck: Quack Attack | Knockout Kings 2001 | Rayman Revolution | Tiger Woods PGA Tour 2001 | RC Revenge Pro | F1 Racing Championship |
| Madden NFL 2001 | NBA Live 2001 | F1 Championship Season 2000 | Midnight Club: Street Racing | Donald Duck: Quack Attack | Knockout Kings 2001 | Rayman Revolution | Tiger Woods PGA Tour 2001 | RC Revenge Pro | F1 Racing Championship |
| Electronic Arts 18.01.2001 | Electronic Arts 22.02.2001 | Electronic Arts 01.03.2001 | Syscom 01.03.2001 | Ubi Soft 08.03.2001 | Electronic Arts 24.05.2001 | Ubi Soft 31.05.2001 | Electronic Arts 21.06.2001 | Acclaim 28.06.2001 | Ubi Soft 26.07.2001 |

SPIELETESTS

FRAGE DES MONATS

Böller krachen, Korken knallen – und im Nullkommnichts werden voreilige Vorsätze fürs neue Jahr gemacht. Was wünschst Du Dir für 2002?



Mitarbeiter des Monats: Thorsten Küchler
PLAYER 7



tk@players-web.de

Thorsten spielt zur Zeit:

Silent Hill 2

Thorsten schaut zur Zeit:

Der Herr der Ringe

Er wünscht sich ein erfolgreiches Jahr bei den PLAYERS: Der gebürtige Freiburger hat zugunsten des verspielteten Redaktions-Jobs seine Karriere als Marketing-Assistent bei einem regionalen Brauereibetrieb geschmissen. Aber keine Sorge – dass er trotzdem kein Alkoholproblem hat, bewies der passionierte Adventure- und Action-Spieler bei seinem schlauchigen Test-Debüt: "Ecco 2" durchschwamm er souverän.

A **PLAYER 1**

Martin Gaksch
mg@players-web.de

Martin spielt zur Zeit:
Jak & Daxter
Martin schaut zur Zeit:
Simpsons – Season 1

„Mehr von dem, weswegen ich nicht auf dem Bild bin: Urlaub. Außerdem: Eine wirklich gute, neue TV-SciFi-Serie jenseits von 'Star Trek', 'Twin Peaks' auf DVD und bessere Tischmanieren meines Nachwuchses.“

E **PLAYER 2**

Robert Bannert
rb@players-web.de

Robert spielt zur Zeit:
Soul Reaver 2
Robert schaut zur Zeit:
Der Herr der Ringe

„So viele Wünsche, so wenig Aussicht auf Erfüllung: Nie wieder eine Adventure-Lösung schreiben müssen, unendlich Arbeitsspeicher, Frei-Abos für sämtliche Metal-Bands, ein (viel) größerer Zeichentisch.“

D **PLAYER 3**

David Mohr
dm@players-web.de

David spielt zur Zeit:
Baldur's Gate
David schaut zur Zeit:
Der Herr der Ringe

„Mehr Musik, mehr Snowboarden, mehr Sport, mehr Urlaub, mehr Alkohol, mehr Frauen, mehr Motorrad, mehr Spaß beim Studium, mehr Zeit, frisches Blond für die Haare und natürlich weniger Arbeit“

F **PLAYER 4**

Martin Weidner
mw@players-web.de

Martin spielt zur Zeit:
Rez
Martin schaut zur Zeit:
Der Herr der Ringe

„Mehr Zeit, um 'just for fun' ein Spiel zu zocken, mehr Zeit für Sport, mehr Urlaub und überhaupt etwas mehr Freizeit. Die 'guten' Vorsätze fürs neue Jahr muss ich mir allerdings erst noch überlegen.“

A **PLAYER 5**

Simon Biedermann
sb@players-web.de

Simon spielt zur Zeit:
Tony Hawk's Pro Sk. 3
Simon schaut zur Zeit:
Bloodsport

„Den absoluten Highscore in jedem Trendsportspiel zu erreichen? Bis Ende 2002 alle Lieblings-DVDs im Regal stehen zu haben? Naja – ersteres scheitert wohl an mangelnder Zeit, zweites an zu wenig Kohle.“

B **PLAYER 6**

Ulrich Steppberger
us@players-web.de

Ulrich spielt zur Zeit:
Devil May Cry
Ulrich schaut zur Zeit:
Shrek

„Ich bin bescheiden und wünsche mir nur, dass endlich also so abläuft, wie ich es mir vorstelle – denn sonst schafft es die Welt wohl nie mehr in eine goldene und glorreiche Zukunft ohne Hunde bzw. Heavy-Metal-Lärm.“

TESTS

SO WERTEN WIR

Was werten wir – und wie werten wir: Hier sehen Sie auf einen Blick, wie **PLAYERS** die neuesten Spiele testet. Übersichtlich, ausführlich, kompetent.

Zu welchem Genre gehört das Spiel? Wie schwer ist es? Welches Zubehör wird unterstützt? Sind Sprachausgabe und Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzt? Die Antworten finden Sie im blauen Balken über dem Spieletitel.

Im 'Sehen'-Kasten schlüsseln wir die wichtigsten Elemente der Spieloptik auf. Energieleisten, Tachometer, Spielfiguren und andere innovative Elemente: Hier 'sehen' Sie alles auf einen Blick.

'Fühlen' erklärt Ihnen die Belegung von Joypad-Buttons, Digital-Kreuz und Analog-Sticks. Bilder und Texte zeigen in Detail, was passiert, wenn Sie den jeweiligen Knopf betätigen.

Ob Murks oder Meilenstein: Diese Zeile verrät Ihnen, wer dafür verantwortlich ist ('Entwickler'), wer es in die Läden bringt ('Anbieter') – und wieviel er Ihnen dafür abknöpft ('Preis'). Wichtig für Eltern: Können Sie das Spiel bedenkenlos verschenken (z.B. 'ab 16 Jahren')?

Entwickler: **Square/Dream Factory** • Anbieter: **Sony** • Zirkel-Preis: **120 DM** Alter: **ab 12 Jahren (USK)**

Leider nur ein Fest für die Augen: Die fulminante Optik und die abgefahrenen Charaktere überragen den Spielablauf des Fantasy-Beat'em-Ups. Fehlende Musik und wenig Level degradieren Squares ersten PS2-Hoffnungsträger zum B-Titel.

Grafik: **79%** Spielpass
Sound: **68%** Spielpass

61%

Die wichtigsten Fakten in ein, zwei Sätzen: Was taugt das Spiel, für wen ist es geeignet – und warum? Wer keine Lust hat, die detaillierte Ausführung der Tester zu studieren, liest sich schnell dieses kurze Fazit durch.

Wie ist es um optische und akustische Qualitäten des Spiels bestellt? Spargrafik oder wegweisendes Effektspektakel? Räumlicher Surround-Klang mit allen Schikanen oder langweiliges Mono-Gekrächze? Hier bewerten wir Prozent für Prozent technische und künstlerische Güte eines Produkts.

erhält
SPIELPASS VORABTEST
keine Wertung

Die Spielspaß-Wertung verrät Ihnen, ob sich ein Kauf lohnt. Besonders interessant: Titel jenseits der '80er'-Marke. Einzige Ausnahme sind unsere Vorabtests, in denen wir Ihnen topaktuelle, aber noch nicht ganz fertige Titel vorstellen. Eine Spielspaß-Wertung ist hierbei nicht möglich, wird jedoch nachgeholt.



Was halten unsere Fachleute von dem Titel? In der *players*-Redaktion sitzen nur hartgesottene Spiele-Spezialisten: Hier berichten sie von ihren persönlichen Erfahrungen mit dem jeweiligen Testkandidaten.

Unsere Info-Kästen bieten interessantes Zusatzwissen. Das kann Hintergrund-Knowhow zum Thema sein oder die Aufzählung von Alternativen zum aktuellen Spiel. Lassen Sie sich überraschen.



Titel mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr belohnen wir mit einer Auszeichnung: 'PLAYERS Choice'-Titel sind für jeden Spielefan ein Pflichtkauf!



Actionspiel für Fortgeschrittene

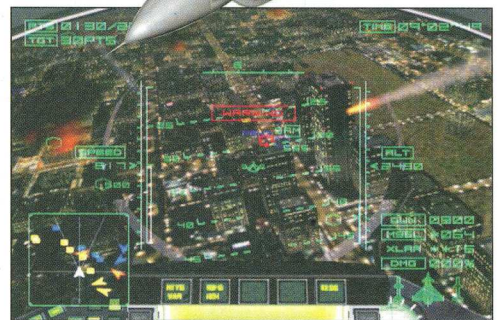
1-2 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

ACE COMBAT DISTANT THUNDER 4

Setzen Sie Ihre Pilotenbrille auf und heben Sie mit Namcos Arcade-Fliegerei zu spannenden Luftkämpfen ab!



Wer bremsst, verliert: Gegen unsere schnelle F-16 hat die relativ langsame A-10 keine Chance. Mit zwei zielsuchenden Raketen schicken wir den Jäger auf den Schrottplatz.



Nichts für Weicheier: Wer den realen Verhältnissen nahe kommen will, wählt die Cockpit-Ansicht. Der Blickwinkel ist stark eingeschränkt, dafür können Sie das Innenleben jeder Maschine im Detail betrachten.

Nach drei 'Ace Combat'-Teilen auf der PSone setzt Namco seine erfolgreiche Flug-Action auf der PS2 fort. Während der dritte Teil sehr futuristisch war, besinnt sich der japanische Entwickler für die PS2 wieder auf die Wurzeln der Serie. Die Story ist zwar immer noch reichlich abgedreht, versetzt Sie aber nur zwei Jahre in die Zukunft - auf einen der Erde ähnlichen Planeten. Sie stehen auf der Seite der Alliierten, die den Kontinent Eugea zurückerobern.

In den 18 Missionen wird die Hintergrundgeschichte mit Anime-Standbildern erzählt - und zwar aus der Sicht eines kleinen Jungen, der in der Nähe einer feindlichen Basis lebt. Zweiter Hauptcharakter ist der Pilot 'Yellow 13', gegen den Sie im

Verlauf der Einsätze antreten. 'Ace Combat'-Veteranen heben sofort im Story-Modus ab, Einsteiger beschäftigen sich erstmal mit dem fünfteiligen Tutorial. Hier lernen Sie Ihren Kampfjet im Detail kennen: Grundlegende Steuerung, Abwurf von nicht lenkbaren Bomben oder der Flug mit Autopilot werden Ihnen

Sie das Training schnell hinter sich bringen. Wer sich danach im Cockpit noch immer nicht heimisch fühlt, stellt einfach den vierstufigen Schwierigkeitsgrad auf 'Very Easy'. Dann sitzen in den gegnerischen Jets keine Asse, sondern blutige Anfänger, die sich sehr leicht vom Himmel holen lassen.

Back to the Roots

Die erste Mission wird erfahrenen 'Ace Combat'-Piloten bekannt vorkommen: Eine Bomberstaffel greift Ihr Hauptquartier an; nun ist es an Ihnen, alle Maschinen so schnell wie möglich abzuschließen.

Wie gewohnt gibt es bei den meisten Einsätzen primäre und sekundäre Ziele. Haben Sie alle roten Punkte auf dem Radar beseitigt, dürfen Sie Feierabend machen und zum Stützpunkt zurückfliegen. Allerdings sollten Sie immer möglichst viele Radaranlagen, Fabrikhallen, Mig-Jets



Ob Boden- oder Luftziele - mit Ihren Spezialraketen und -Bomben räumen Sie gegnerische Einheiten leichter vom Himmel. Die Standard-Missiles sind übrigens für den Einsatz gegen bodengebundene und fliegende Feinde geeignet.





Während der Missionen holen Sie sich bei Ihrer Basis oder dem Flugzeugträger neue Munition – weniger erfahrene Piloten überlassen das Landen der CPU.

oder Flakstellungen zerstören – nur so gibt's tüchtig Punkte bzw. Moneys aufs Konto. Mit dem Ersparten können Sie sich dann neue Maschinen kaufen. Insgesamt werden Ihnen 21 Modelle angeboten.

Zudem besitzt jedes Flugzeug neben Homing Missiles ein bis drei Extrawaffen. Das Arsenal reicht hier von Napalmbomben über Schwärmer-Raketen bis hin zu lenkbaren Vierfachgeschossen. Die Standardbewaffnung enthält auch ein leistungsstarkes MG. Das können Sie aber erst einsetzen, wenn Ihre 'Beute' näher als 300 Meter zu Ihnen aufschließt. Standard-Raketen verfügen über eine Reichweite von 800 Metern, Spezialwaffen kommen sogar auf ein bis drei Kilometer.



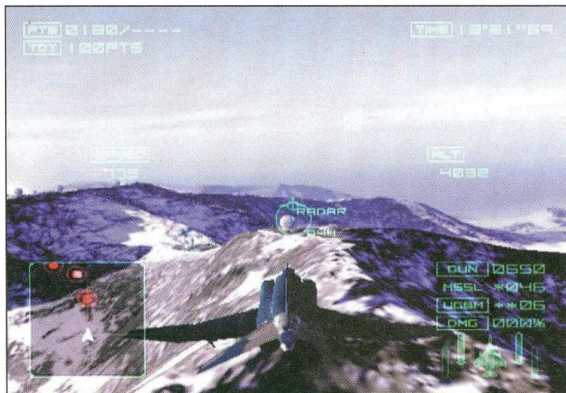
Hightech im Hangar: Den Detailgrad der Kampffjets bewundern Sie in der eigenen Halle – die meisten Modelle entsprechen realen Vorbildern.

Bogey on your six

Da Missionen teilweise bis zu 20 Minuten dauern, können Sie jederzeit zum Stützpunkt zurückfliegen und neue Munition aufnehmen. Entweder geben Sie sich den Kick einer Flugzeugträger-Landung oder vertrauen dem Autopiloten.

Danach geht es wieder ins Einsatzgebiet zurück – zusätzliche Zeit wird Ihnen dabei nicht abgezogen. Allerdings brauchen Sie jede verbleibende Sekunde, um erfolgreich heimzukehren. Meist müssen Sie innerhalb eines knappen Zeitlimits eine bestimmte Punktezahl erreichen. So bringt ein Antennenmast 30 Zähler, ein feindlicher Jet 60 – Sie sollten also Ihren Raketenbestand nicht bedenkenlos abfeuern.

Neben solchen Aufgaben warten andere Einsätze auf Sie: Begleitschutz für einen Transporter-Ver-



Die Berglandschaft gehört zu den optischen Höhepunkten von "Ace Combat 4". Ebenfalls gut zu erkennen: Der realistische Schattenwurf auf dem Flugzeug.

band, Tiefflug in einer Schlucht oder radarloser Flug durch eine Schlechtwetterfront. Dabei nerven Sie ständig gegnerische Jäger: Nur durch geschickte Manöver lassen sich die Bandits von Ihrem Heck verjagen. Aber auch zahlreiche Flugabwehrraketen und Flakstellungen beharken Sie mit reichlich Feuer.

Piloten, die selbst auf 'Hard' jede Maschine locker vom Himmel holen, dürfen sich auch im Splitscreen mit anderen Veteranen messen: In fünf Varianten jagen Sie sich entweder gegenseitig oder kämpfen um die meisten Abschüsse – am Boden und in der Luft. sb



Im Zweispieler-Modus können Sie nur diese Perspektive wählen – dafür gibt's fünf unterschiedliche Matches.

ZUBEHÖR: JAPAN ONLY

Schlechte Nachrichten für europäische Kampfpiloten: Der in Japan erschienene 'Flightstick' wird nicht in unseren Breitengraden auf den Markt kommen. Dieser USB-Joystick verfügt über einen Schubregler und eigene Feuerknöpfe für jeden Waffentyp. Wer das stiliche Zubehör unbedingt braucht, geht zum Importhändler. Allerdings dürfen Sie nicht zu viel erwarten, da der Joystick über keine Z-Achse verfügt – driften können Sie nur mit den Buttons. Neben dem Stick unterstützt "Ace Combat 4" auch die Festplatte: Auf die Harddisc lassen sich Spielstände auslagern. Mehr HD-Support ist auch nicht nötig, denn die Ladezeiten sind extrem kurz – bis zum nächsten Einsatz warten Sie meist nur ein paar Sekunden.



MEINUNG
Simon Biedermann

Fliegen war nie schöner: Dank exzellenter Steuerung zwingen Sie Ihren Jet problemlos zu den elegantesten Manövern. Besonders die Luftkämpfe reißen Sie von der ersten Minute an in ihren Bann. Dank intensivem Funkverkehr und authentischer Soundkulisse fühlen Sie sich fast wie in einem richtigen Cockpit. Auch die detaillierte Grafik sorgt für reichlich Atmosphäre. Allerdings sehen die Bodentexturen nur so lange exzellent aus, wie Sie nicht in den Tiefflug übergehen – dann wird's arg pixelig. Am Umfang gibt's dagegen nichts auszusetzen: 18 Missionen sind zwar nicht übermäßig viel, aber die Landschaften unterscheiden sich so stark, dass Sie immer wieder gerne zum Pad greifen. Zudem gibt's jede Menge Extras wie Kampffjets oder alternative Farbgebung für Ihre Flieger. Jeder, der sich nur annähernd für luftige Action interessiert, greift zu!

Entwickler: Namco • Anbieter: Sony • Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 12 Jahren (USK)

Ungeschlagenes Handling und nervenaufreibende Dogfights machen Namcos Flieger-Ass zum Pflichtkauf für alle Konsolen-Piloten. Einziges Manko: Im Tiefflug wirkt die 3D-Kulisse reichlich grobkörnig.

Grafik: 80% SPIELSPASS
Sound: 76%

85%

Jump'n'Run für Fortgeschrittene Texte deutsch • Sprachausgabe: deutsch
1 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock

WOODY WOODPECKER



Hilfreiches Gimmik: Der weiße Kreis am Boden markiert den Punkt, an dem Ihr Specht landet.



Die 'W'-Symbole finden Sie am häufigsten. Haben Sie 25 Stück gesammelt, gibt's mehr Lebensenergie.

MEINUNG Simon Biedermann



Zwar sieht die Cellshading-Optik schön aus, dafür ist das Leveldesign ziemlich öde ausgefallen. Es gibt viel zu wenige Details, die den motivierten Hüpfspiel-Fan bei der Stange halten. Auch die Aktionsmöglichkeiten des rot gefiederten Helden sind bescheiden. So wird Ihnen ein geradliniges Jump'n'Run mit frustigen Passagen geboten. Zwischen- und Endgegnerkämpfe sind die einzig echte Abwechslung. Wer unter Jump'n'Run-Hunger leidet, erhält für nur 25 Euro zumindest ein günstiges Vergnügen.

Nachdem wir bereits einige Jump'n'Run- und Comic-Helden auf der PS2 durch düstere oder bunte 3D-Welten steuern durften, beehrt eine weitere klassische Trickfilm-Figur die Sony-Konsole: Woody Woodpecker, der freche Specht mit dem schrillen Lachen zieht gegen seinen Erzfeind Buzz Buzzard ins Feld.

Grund für die erneute Fehde: Der Bösewicht hat die zwei Neffen des flinken Vogels entführt! So machen Sie sich mal hüpfend, mal kletternd, mal pickend auf den Weg, dem Fiesling persönlich die Meinung zu sagen. Insgesamt geht es durch drei Szenarien - aus der Verfolgerperspektive und traditioneller Seitenansicht. Ob Zukunftsszenario, Piratenschiff oder Geisterschloss - mit der HackAttacke machen Sie Buzzzards Schergen den Garaus.

Woody benutzt seinen Schnabel aber auch, um sich an Holzwänden hoch zu arbeiten - nur so gelangen Sie auf höhere Plattformen. Wer dabei fleißig Dollarzeichen einsammelt, kann im Casino um Extraleben zocken. sb

Texte deutsch • Sprachausgabe: deutsch Jump'n'Run für Einsteiger
1 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock

MONSTER AG



Innovation pur: Hämmern Sie auf die eingeblendeten Tasten, bis der Roboter erschrocken zusammenklappt - wenigstens sind die Grimassen ansehnlich.

Der neue Film der Pixar Studios ("Toy Story", "Das große Krabbeln") kommt am 31. Januar in die deutschen Kinos. Klar, dass Disney auch diverse Spiele zur "Monster AG" bringt.

Die beiden Nachwuchsmonster Mike und Sulley wollen bei der Monster AG anheuern und beruflich Kinder erschrecken. Sie steuern wahlweise einen der beiden Racker durch die schrägen Welten. Beide hüpfen munter umher, ziehen sich an Vorsprüngen hoch und verpassen Spielzeugautos oder Holzmannchen einen wuchtigen Hieb. Der massige Sulley geht dabei wesentlich rabiatier zur Sache als sein grüner Freund Mike.

Über die Levels vereilt finden Sie das 'Ooze' - eine Substanz, mit denen Sie Kinder das Fürchten lehren. Wenn Ihre Pseudo-Monster auf einen der Übungsroboter treffen, müssen Sie wilde Grimassen schneiden, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Sobald genügend Blechmännchen erschreckt wurden, gilt die Welt als geschafft. Die Belohnung: Ein Filmschnipsel. tk



Einzigster Motivationsgrund: Die Filmausschnitte machen Appetit auf den Kinostart, das Spiel nicht.

MEINUNG Thorsten Küchler



Filmumsetzungen sind zwar selten gute Spiele, aber was Disney hier fabriziert hat, ist ein schlechter Witz. Das gilt vor allem für die Grafik: Grobpixelige Texturen, Spar-Animationen und Ruckeln bis zur Zeitlupengrenze haben nichts auf der PS2 zu suchen. Spielerisch kocht das Ganze auf Sparflamme: Üdes Gehüpfte wechselt sich mit völlig stupidem Knöpfelhämmern ab - die Filmsequenzen retten da auch nichts mehr. So ist die "Monster AG" ein glatter Schuss in den Ofen: Bekannte Filmwerbung sieht anders aus.

Entwickler: Ecosystem • Anbieter: Cryo
Zirka-Preis: 25 Euro • Alter: ab 6 Jahren (USK)

Grafik: 71%
Sound: 55%
SPIELSPASS
63%

Innovationsarmes Jump'n'Run mit bunter Optik: Fiese Frustpassagen dämpfen den Spaß gehörig.

Entwickler: Disney • Anbieter: Sony
Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: frei (USK)

Grafik: 41%
Sound: 51%
SPIELSPASS
44%

Erschreckend schlechte Filmumsetzung: Miese Grafik und ödes Spieldesign langweilen sofort.

Rennspiel für Einsteiger

1-2 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock
 Texte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

NEW YORK RACER



In den gelben Kristallen versteckt sich eins von vier Elementen, das Sie mit Rakete, Wasserlache, Turbo oder Schild ausrüstet.



Wenn Sie mit einem Kumpel um die Häuserblocks schweben, sitzt Ihnen das gesamte KI-Feld im Nacken.

MEINUNG

Simon Biedermann



Voll in die Häuserwand gekracht: Die spannende Idee wurde leider mangelhaft umgesetzt. Zahlreiche Ruckel-einlagen erstickten jeden Speedkick schon im Keim. Zudem verlieren Sie im billig texturierten Häuserdschungel zu oft die Übersicht. Selbst Fans des Films werden kaum auf ihre Kosten kommen, da die Atmosphäre des Blockbusters in keinstere Weise erreicht wird. Allein die futuristische, Jazz-inspirierte Musik sorgt für ein Quentchen Stimmung. Rennspielfreunde heben sich Ihr Geld für andere Titel auf.

Lang ist's her, seitdem das "Fünfte Element" für reichlich Sci-Fi-Action auf den Kinoleinwänden sorgte. Trotzdem nutzt Wanadoo die bekannte Lizenz, um ein futuristisches Rennspiel um Corban Dallas & Co. zu basteln.

Allerdings retten Sie hier nicht die Welt, sondern kämpfen sich in schnellen Gleitern durch den Stadtverkehr von New York City. Anfangs verfügen Sie nur über Ihr recht mitgenommenes Schweb-Taxi. Mit dem qualifizieren Sie sich, um neue, schnellere Gleiter freizuspüren. Erst danach geht's mit den frischen Vehikeln zu den eigentlichen Rennen. Dabei können Sie nicht nur zu den Seiten, sondern auch nach oben und unten ausweichen, um sicher an Betonpfählern oder Röhren vorbei zu düsen.

Mit der Zeit erspielen Sie weitere Strecken, die Sie sinnvollerweise im Einzelrennen trainieren. Ist gerade ein Kumpel anwesend, treten Sie im vertikalen Splitscreen gegeneinander an. Zudem dürfen Sie gemeinsam eine Mini-Meisterschaft austragen. sb

Entwickler: Kalisto • Anbieter: Wanadoo
 Zirk-Preis: 60 Euro • Alter: ab 6 Jahren (USK)

Grafik: 51%
 Sound: 68%
SPIELSPASS 47%

Rucklige Raserei nach "Das Fünfte Element": Chaotische Kurse und miese Optik vergraulen selbst Fans.

Psone
 PS2
 N64
 Gameboy
 PS one

FinalFantasy 9
 Black and White
 Tecties
 Chronicles
 ChronoCross
 Destiny

Seit über 8 Jahren
 Zuverlässig und schnell!

Besuchen Sie unseren Shop

GAMESTORE

Ladenlokal
 45131
 Essen
 Rüttenscheider Str. 181
 Tel. 0201 / 77 72 25
 Ladenpreise können abweichen

Gamecube
 X-BOX
 Gameboy
 Advance
 PS one
 Syphon Filter3
 Harry Potter
 Dragon Warrior
 Arc the Lad Coll.
 Hoshigami
 Saiyuki

| | | |
|---|---|---|
| BALDUAR GATE D.A. dt. 59,95 EURO | SOUL REAVER 2 PAL uncut 59,95 EURO Lösungsbuch 12,75 | SILENT HILL 2 ab 18-Jahre ff PAL uncut 59,95 EURO Lösungsbuch 14,95 |
| 007: Agent im Kreuzfeuer 61,-- EURO | DEVIL MEY CRY PAL uncut 61,-- EURO | SHADOWMAN 2 engl. PAL uncut 66,-- |
| HALF-LIFE (dt.) uncut | Jak & DEXTER dt. 59,95 EURO | RED FACTION RED FACTION PAL-uncut T10 71,00 EURO |

| | | | |
|---|--|--|--|
| TONY HAWK SKATER 3 deutsch 59,95 EURO WWFSmackdown dt. 59,95 EURO | GRAN Turismo3 59,95 GTForce Lankrad 122,50 DVD Regio X 29,95 Memory Card dt. 45,95 NBA Live 2002 dt. 61,00 ENDGAME Evil Twin dt. 59,95 Rayman M dt. 59,95 Star Trek Elite Force JAN SSX Tricky dt. 61,00 TIME CRISIS 2 + GUN 87,00 Thunderhawk dt. 59,95 Wipeout Fusion (JAN) 59,95 | STATE OF EMERGENCY PAL uncut 61,00 Twisted Metal Black PAL uncut (18) 66,00 TOPHITS im JAN. Commandos 2 Wipeout Fusion DEUS EX HEADHUNTER NooneLifesforever uncut SALT LAKE CITY | Action Replay 2 45,95 Airblade dt. 59,95 Age of Empire 2 dt. 59,95 Alone i.t. Dark dt. 66,00 BURNOUT dt. 57,00 Capcom vs. SNK 2 dt. 59,95 CRASH BANDICOOT 57,00 DROPSHIP dt. 59,95 FIFA SOCCER 02 dt. 59,95 GullyGear X dt. 59,95 GIANTS PAL 57,00 NRL / Madden 2002 dt. 59,95 Onimusha PAL 59,95 Projekt Eden PAL 57,00 PRO EVOL. Soccer dt. 57,00 RE CodeVeronikaX 61,00 RUNE dt. 57,00 Simpsons RoadRage dt. 59,95 SPLASHDOWN dt. 66,00 SmugglersRun2 dt. 57,00 World Rally Champ. 59,95 WINBACK dt. 57,00 |
|---|--|--|--|

Wir führen auch uncut PAL Games ab 18 Jahre (Altersnachweis erforderlich)

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

Verandkosten: 4,- EURO zzgl. NN-Gebühr

0201 / 77 72 35

Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

Action für Fortgeschrittene und Profis

1 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock, 60 Hz
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: deutsch

DROPSHIP

Mit Sonys Dropship setzen Sie nicht nur Spezialeinheiten ab, sondern mischen auch tüchtig den Luftraum auf.



Hallo, wir kommen! Von dieser Basis werden Sie mit schwerem Raketenbeschuss empfangen. Nur wer im richtigen Winkel anfliegt, bleibt weitgehend verschont und kann die drei großen Radartürme sprengen.

Lange hat's gedauert: Eigentlich sollte "Dropship" schon zum PS2-Start fertig sein. Mehrere Verschiebungen und über ein Jahr später ist die Flug-Action nun endlich vollendet.

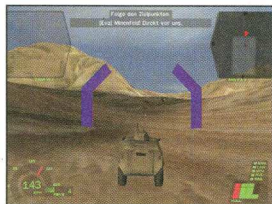
Passend zum Weihnachtstrend heben Sie mit Ihrem Landungsschiff in wärmere Gefilde ab und lassen den eiskalten Winter hinter sich. Allerdings machen Sie in Südamerika oder Libyen keinen Urlaub: Sie sind Pilot im Dienst der UPF, der United Peace Force. Diese Einheit wird überall dort eingesetzt, wo sich Terroristen, Drogenbarone oder sonstige Verbrecher ein bisschen zu wohl fühlen.

Die Regierungen der jeweiligen Länder wollen den Bösewichten das Handwerk legen, ihnen fehlen aber

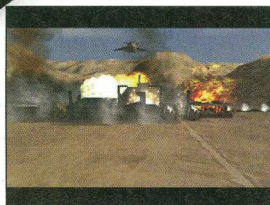
die militärischen Mittel. Also wird die UPF auf den Plan gerufen. Als einer der Top-Piloten machen Sie alles mit: Vom Erkundungsflug über Transporte bis hin zu heftigen Luftkämpfen - man verlangt Ihnen Ihr gesamtes Können ab.

Doch bevor Sie sich ins Getümmel stürzen, sollen Sie einige Runden über dem Trainingsgelände drehen.

Hier werden Ihnen alle Funktionen des Dropships erklärt. Wichtig: Das futuristische Flugzeug verfügt sowohl über einen Schwebemodus als auch einen Flugmodus. In ersterem können Sie wie ein Senkrechtstarter an beliebigen Orten landen und Truppen absetzen. Allerdings bieten Sie dann ein leichtes Ziel - da heißt es schnell handeln!



In dieser Bodenmission steuern Sie das Panzerfahrzeug erst im Minenfeld durch Checkpoints (links). Danach übernehmen Sie die Geschützkanzel und zerstören andere Militärvehikel (Mitte) oder holen Helis vom Himmel (rechts).



Kleine Verschnaufpause: Während den Missionen werden Sie mit Zwischensequenzen (in Spielgrafik) bei Laune gehalten.

Überhaupt kommen Sie während der Missionen kaum zum Durchatmen: Unter großem Zeitdruck werden Sie kreuz und quer im Einsatzgebiet rumgeschickt. Gerade haben Sie eine Luftlandetruppe abgesetzt, da werden andere Dropships oder Bodeneinheiten von waffenstarrten Migs angegriffen - eilen Sie nicht schnell genug zur Hilfe, ist die Mission gescheitert.

Zwischendrin landen Sie noch auf einem frisch installierten Stützpunkt, wo neue Munition in Ihren Flieger geladen wird. Auch hier müs-



Der Blick zurück: Etwaige Verfolger lassen sich im Panzerfahrzeug (oben) wesentlich schwerer abschütteln als mit dem Dropship.



Noch sind die Flugwehrraketen nicht aktiviert: Die verbleibende Zeit nutzen wir, um ein paar Fabrikhallen in die Luft zu jagen.

sen Sie auf Angreifer aus der Luft achten. Dank Ihres Radars haben Sie aber stets im Blick, wo sich eigene und gegnerische Flug- bzw. Fahrzeug aufhalten.

Fire and Forget

Da hilft nur eins: Wehren Sie sich mit zielsuchenden Raketen und Ihrer Bord-MG. Während Bodenziele schnell aus dem Weg geräumt sind, müssen Sie bei schnellen Kampffjets schon etwas mehr Geschick beweisen. So zählt vor allem der richtige Anflugwinkel, da die Rakete sonst am Ziel vorbeischießt und wirkungslos explodiert. Sollte der seltene Fall eintreten, dass Sie keine lenkbaren Geschosse mehr haben, können Sie auch die MG einsetzen, mit der das Zielen aber entsprechend schwerer fällt.

In manchen Missionen sind Sie zeitweise mit einem sechsrädrigen Panzerfahrzeug unterwegs, hier erwehren Sie sich feindlicher Soldaten mit der eingebauten Doppelkanone. Wie im Dropship-Cockpit schalten Sie auch hier Ihre Ziele mit der L1-Taste durch - der Geschützturm dreht sich dann von selbst in die gewünschte Richtung.

An anderer Stelle übernimmt Ihre Co-Pilotin Eva den kleinen Militärwagen. Dann sitzen Sie in der Kanzel und holen Helikopter vom Himmel oder ballern sich den Weg aus einer Basis frei.

Solche Einsätze beginnen aber in

der Regel nicht am Boden, sondern im Dropship. Zuerst machen Sie die Flugabwehr am Boden nieder, dann landen Sie und rasen mit dem Panzerfahrzeug über Dünen oder dicht bewachsene Hügel. Dabei ist das Verhalten Ihres Militärvehikels ziemlich realistisch: Einmal gegen einen Baum gefahren, verlieren Sie einen Großteil der Energie. Zu allem Übel geraten Sie bei hoher Geschwindigkeit sehr schnell ins Schlingern - was bei einem engen Zeitlimit und hohem Gegneraufkommen fatale Folgen haben kann, denn bei einem schweren Treffer fallen kurzzeitig sämtliche Anzeigen aus. sb



Dieses Dropship eignet sich optimal für den Luftkampf - ist also schneller und wendiger als andere Modelle. Dafür verfügt es über weniger Panzerung.



DROPSHIPS

Landeschiffe kennt man hauptsächlich aus Sci-Fi-Büchern und Kino. In jedem martialisch angehauchten Science-Fiction-Film transportieren Riesentrauer Truppenverbände zum Einsatzort. Bei "Star Wars: Episode 1", "Aliens" und "Starship Troopers" kamen unterschiedliche Modelle zum Einsatz - vom kleinen Shuttle-Typen bis zum überschweren Brummer. Anders als in Sonyms Action-Spiel verfügen die Film-Dropships aber nicht über leistungsfähige Waffen, sondern werden als reines Transportmittel genutzt. Rollenspieler und Leseratten kennen die speziellen Flugzeuge als Mech-Transporter aus dem FASA-Universum.

Star Wars: Episode 1

MEINUNG
Simon Biedermann

Mir hat die Idee vom fliegenden Militärtransporter von Anfang an gefallen: Hübsche Grafik, fesselnde Missionen und reichlich Action. Doch der Teufel steckt im Detail: Bei der Steuerung des Dropships müssen Sie viel Feingefühl beweisen, da es oft nur träge auf Ihre Eingaben reagiert - das macht sich bei hektischen Luftgefechten besonders bemerkbar. Aber das wirklich große Manko sind die viel zu langen Missionen: Manchmal müssen Sie ein halbes Dutzend Aufgaben erledigen und sind so bis zu 15 Minuten beschäftigt. Stürzen Sie kurz vor Beendigung eines Einsatzes ab, wird's richtig frustig. Aber das zeitaufwändige Gewürge hat auch seinen Vorteil: "Dropship" bleibt immer abwechslungsreich. Wer durchhält, wird mit einem spannenden Luft/Boden-Abenteuer belohnt. Nervenstarke und geübte Piloten steigen bedenkenlos ein.

Entwickler: Sony • Anbieter: Sony • Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 12 Jahren (USK)

Abwechslungsreiche, aber harte Flug-Action: Optik und Missions-Design sind gelungen, leider schrauben eine etwas zu träge Steuerung und überlange Einsätze den Schwierigkeitsgrad unnötig nach oben.

Grafik: 76%
Sound: 81%
SPIELSPASS 80%

Rennspiel für Einsteiger

1-2 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock, GT Force, 60 Hz
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

18 WHEELER



Feuerstuhl: Ihre Trucks erstrahlen allesamt im schicken Airbrush-Design und sehen aus, als kämen sie frisch aus der Lackiererei.

Nach "Crazy Taxi" kommt mit dem Truckerpektakel "18 Wheeler" nun der zweite Sega-Titel über Acclaim: In "18 Wheeler" kutschieren Sie als 'König der Landstraße' einen 20-Tonner über amerikanische Highways.

Arcade-Umsetzung

Im Mittelpunkt der Raserei steht der Arcade-Modus: Liefern Sie auf vier unterschiedlichen Kursen Ihre Fracht ab - quer durch die USA und immer unter Einhaltung des Zeitlimits. Dabei stehen Ihnen diverse Brummifahrer zur Wahl: Die Klischeehaft aufgemotzten PS-Monster variieren in Beschleunigung, Robustheit und Endgeschwindigkeit. Auch die Konkurrenz schläft nicht: ein feindlich gesinnter Trucker-Rivale ist ebenfalls auf der Piste und will seinen Anhänger vor Ihnen ins Ziel schleppen.

Aber die beiden PS-Monster brau-

sen nicht allein auf den Highways, Schotterpisten und Nebenstraßen herum: Unbescholtene Bürger in ihren lahmen Familienkutschen, schöne Pick-Ups und anderer Zivilverkehr werden einfach plattgewalzt, heftige Crashes beschädigen jedoch Ihre Ladung und kosten Zeit.

An markierten Stellen entscheiden Sie selbst über den Streckenverlauf - Abzweigungen durch die Pampa oder über enge Bergstraßen sind zwar kürzer, aber auch unwegsam: Felsen und andere Hindernisse er-



Ansichtssache: Wählen Sie zwischen der authentischen Innenansicht mit Rückspiegel (links) und der übersichtlichen Außenperspektive (rechts).



Im Zweispieler-Modus bleibt keine Zeit für Trucker-Romantik - bei den Duellen wird die Straße zur Rennpiste.

schweren den Weg. Nur durch geschickten Einsatz der simplen Zweigangschaltung wuchten Sie Ihren Anhänger über die holprige Piste.

Heizt Ihr träges Blechmonster als erstes durchs Ziel, wird nach jeder Etappe eine Runde eingeparkt, dabei winken Bonusgegenstände wie eine lautere Hupe. Auch hier haben Sie mit den Ausmaßen und der Trägheit des Trucks zu kämpfen: Millimeterarbeit unter Zeitdruck ist gefragt! Wer schon mal fürs sonntägliche Park-Chaos üben will, kann aber auch außerhalb vom Arcade-Modus eifrig rangieren.

Ebenfalls interessant: In der 'Score-Attack' sollen Sie auf einer beliebigen Strecke drei möglichst unfall-



Fahrschule für Fernfahrer: Im Parking-Modus müssen Sie den 20-Tonner in die markierte Fläche bugsieren.

freie Runden fahren. Außerdem duellieren Sie sich im Duell-Modus per Splitscreen mit einem Trucker-Kollegen aus Fleisch und Blut.

Freunde von Force-Feedback freuen sich zudem über die Unterstützung des lohnenswerten GT-Force-Lenkrades. tk

Thorsten Kücher



Weg da! Bei "18 Wheeler" wird die Straße zur Spielwiese für Pistenradies. Wer nicht nachgibt, wird zur Seite gerammt - anfangs noch ein Riesenspaß. Authentische amerikanische Highways und die behäbigen Trucks

sorgen für stimmiges Ambiente. Die einfache Steuerung macht (besonders mit Force Feedback) Laune. Die Optik läuft angenehm flüssig, die Landschaften und Fahrzeuge sind Sega-typisch sehr detailliert ausgefallen. Nur gelegentlich verspäteter Grafikaufbau und dezente Ruckeleinlagen im Zweispieler-Modus stören. Positiv fällt dagegen die 60-Hertz-Option auf. Wie bei "Crazy Taxi" liefern Sega und Acclaim wieder nur eine 1:1-Umsetzung der Arcade-Version ab. Vier Strecken sind für die Spielhalle ausreichend, aber für ein PS2-Spiel wünsche ich mir mehr Modi und Pisten sowie Konsolen-exklusive Neuerungen.

Entwickler: Sega • Anbieter: Acclaim • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: ab 6 Jahren (USK)

Harte Männer in ihren PS-starken Kisten: Späßige Arcade-Raserei für Truckerfans, aber mit nur vier Etappen und abwechslungsarmen Modus-Angebot reichlich kurz.

Trotzdem: LKW-Fans greifen mangels Alternativen auf jeden Fall zu.

Grafik: 71%
Sound: 73% SPIELSPASS

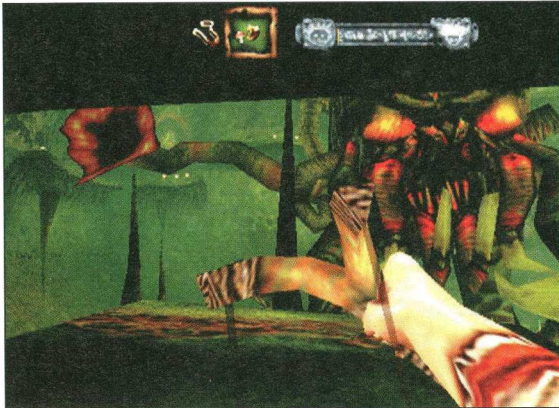
72%

Jump'n'Run für Fortgeschrittene

1 Spieler, Memory Card, analog, Dual Shock
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: deutsch

EVIL TWIN

CYPRIEN'S CHRONICLES



David gegen Goliath: Mit der Schleuder im Anschlag nimmt Cyprien die verrottete schwarze Wurzel allen Übels aufs Korn.



Gespaltene Persönlichkeit: Links verbrutzelt Super-Cyp einen Gegner, rechts hüpfet der normale Cyprien im Inneren eines riesigen Baumes umher.

gehörig durcheinander gebracht, und nur Cyprien kann die Dinge wieder richten.

liche Helfer befragen und böse Monster erlegen. Letztere bekämpfen Sie mit einer Steinschleuder, springen auf deren Kopf oder verwandeln sich in Super-Cyp. Das verträumte Alter-Ego von Cyprien verschießt Energieblitze, kann schweben und unerhört weit hupsen. Leider kostet die Transformation in den kleinen Supermann Energie, die Sie erst in Form von Symbolen einsammeln müssen. Die Zeit als nahezu unbesiegbarer Supermann ist aber begrenzt, danach werden Sie wieder zum gewöhnlichen und verwundbaren Kleinkind. Energieverluste durch Monsterohrfeigen gleichen Sie mit Heil-Gegegenständen aus, verlorene Leben bei Plattform-Stürzen erarbeiten Sie sich durch das Sammeln von Teddy-Köpfen. Damit Sie in den riesigen Levels auch mal eine Pause einlegen können, dürfen Sie mit Hilfe von Kamera-Items speichern. Dazu suchen Sie Wilbur auf, der an günstigen Levelstellen den nächsten Speicherpunkt markiert. *dm*

MEINUNG

David Mohr



Schade drum: Auf den ersten Blick beeindruckt "Evil Twin" in vielerlei Hinsicht. Die Grafik wirkt wie aus einem Tim-Burton-Film entliehen, die düstere musikalische Untermalung vervollständigt das leicht morbide Ambiente.

Auch die Geschichte wird stimmungsvoll präsentiert, wenngleich sich die Dialogsprecher zeitweise etwas mehr Mühe hätten geben können. Wirklich nervig wird's allerdings nach den ersten "richtigen" Spielminuten. Ständig müssen Sie mit unfairen Sprungpassagen zurecht kommen, oft versperren ungünstige Kameraperspektiven die Sicht. Dank der hakeligen Steuerung haben Sie aber auch bei freier Sicht genug mit Cypriens Aktionen zu kämpfen. Wer trotz dieser Mängel Nerven beweist, genießt phantasievolles Leveldesign und ein ungewöhnliches Hüpf-Abenteuer für Erwachsene, das leider mit hohem Frust-Potenzial aufwartet.

Im Waisenhaus gibt's für einen Zehnjährigen nicht viel zu lachen. Zum Glück hat der kleine Cyprien aber eine lebhaftere Phantasie, mit deren Hilfe er sich seine eigene kleine Traumwelt schafft, um dem tristen Alltag zu entfliehen. Doch eines Tages wird der Traum zur Realität und Cyprien findet sich in der bizarren Umgebung von 'Undabed' wieder. Die ehemals idyllische Welt wurde vom bösen Meister

Kleiner Mann ganz groß

Unter der kundigen Anleitung des Nasenbär-Elefanten-Hybriden Wilbur hüpfen Sie in der Rolle des kleinen Wuschelkopfs durch umfangreiche 3D-Level aller Couleur. Verwachsene Wälder, bizarre Städte und Felslandschaften laden zu langen Erkundungstouren, bei denen Sie die typischen Abenteuer-Pflichten erledigen: Gegenstände sammeln, freund-



Links: Fast schon zu oft unterbrechen lange Dialoge mit deutscher Sprachausgabe die Handlung. Rechts: Cyprien findet eine zum Speichern nötige Kamera.



Entwickler: In Utero • Anbieter: Ubi Soft • Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 12 Jahren (USK)

Grafisch hübsches Jump'n'Run im düsteren Comic-Look, das leider an elementaren spielerischen Mängeln krankt. Unfaire Stellen und hakelige Steuerung schrecken Ungeübte, hartnäckige Genossen laben sich an der schicken Optik.

Grafik: 72%
Sound: 70% SPIELSPASS

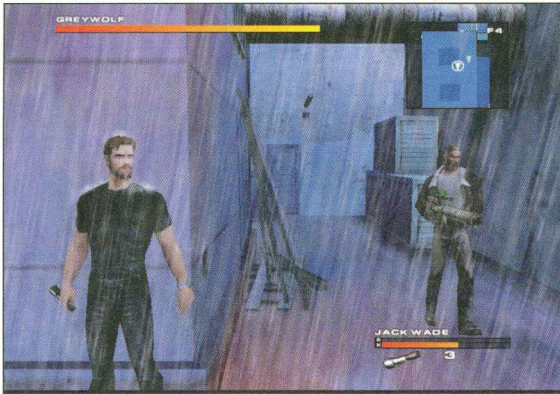
63%

Action-Adventure für Fortgeschrittene

1 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock, 60 Hz
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

HEADHUNTER

Kopfgeldjagd mit Gedächtnislücken: Helfen Sie Jack Wade bei der Suche nach seiner Vergangenheit.



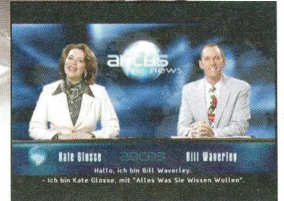
Heftiger Niederschlag: Beim Kampf gegen Rockerboss Greywolf regnet es in Strömen, außerdem hat der Kerl seine dickste Wumme mitgebracht.

Saufen bis zum Umfallen? Schon in naher Zukunft kein Problem mehr: Dank neuester Gentechnik gehören Organtransplantationen zur gängigen Praxis - fehlt nur noch die passende Ersatzleber. Drogen haben als Schmuggelware Nr. 1 ausgedient, der Handel mit den menschlichen Innereien ist ungleich lukrativer.

Alzheimer-Symptome

Als Jack Wade in einem Krankenhaus aufwacht, weiß er nicht mehr, wie er dorthin gekommen ist. Außerdem plagen ihn heftige Alpträume von weißen Kapuzenmännern: Die Dreckskerle wollen ihm die Innereien klauen! Die hübsche Besucherin Angela Stern klärt Ihren Helden aber auf: Er war jahrelang der erfolgreichste Kopfgeldjäger des ACN (Anti-Crime-Network) und jagte Verbrecher im Los Angeles der Zukunft. Dumm nur, dass er sein Gedächtnis

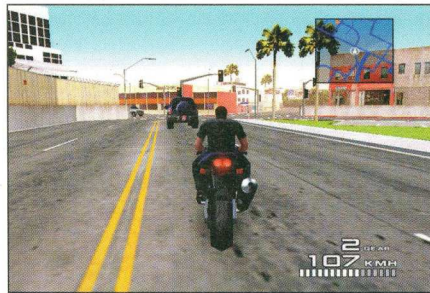
verloren hat und keiner zu wissen scheint, was mit ihm passiert ist. Untätig rumliegen bringt aber nichts: Ihr ehemaliger Arbeitgeber Mister Stern wurde erschossen, und Ex-Agent Jack soll für Angela den Mörder dingfest machen. Ohne Waffen und gesetzliche Legitimation kann der Zukunftsedektiv allerdings nichts ausrichten, also führt



Film ab: In den gerenderten Zwischensequenzen treffen Sie die Strippenzieher der Verschwörung (links). **TV-Sendungen (rechts)** sorgen für einige Lacher.

ihn die erste Fahrt mit seinem neuen Motorrad direkt ins ACN-Trainingscenter. Hier werden die Lizenzen und Waffen für Kopfgeldjäger vergeben. Die Prüfungen in der Computersimulation LEILA sind Ihre erste Aufgabe. Der Übungsparcour dient auch gleich der Einführung in die Spielmechaniken: Motorradfahren, Anschleichen und aus sicherer Deckung Gegner umpusten. Mit der Standardlizenz (später im Spiel werten Sie Ihre Einstufung durch knackigere Missionen auf) und einer simplen Bleispritze im Gepäck jagen Sie der ersten Spur nach: Die Motorradgang von Rocker Greywolf

scheint in die Sache verwickelt. Die Tankstelle, an der Sie Ihre Informanten treffen wollen, stellt sich als gefährliches Pflaster raus: Rockerbikes säumen die Einfahrt und Flammen lodern aus einem geparkten Auto. Sobald die Heavy-Metal-Freaks Lunte riechen, ballern sie los. Nutzen Sie deshalb Jacks wichtigstes Hilfsmittel, den Radar. Alle Gegner erscheinen als weiße Pfeile, an denen Sie die Position und Blickrichtung der Meuchelmörder erkennen können. Wer mit der Tür ins Haus fällt, wird umzingelt und mit blauen Bohren durchsiebt - nur mit Taktik und Geschick kommen sie weiter: Jack kann



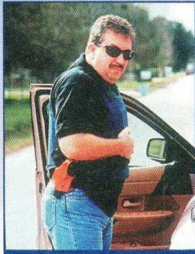
Zeitdruck: Mit dem Motorrad (oben) heizen Sie schnell zur Kanalisation (rechts), um dort tickende Zeitbomben zu entschärfen.



FIKTION UND WIRKLICHKEIT

Kopfgeldjäger in den USA

Wer glaubt, Kopfgeldjäger wäre ein ausgetorbener Beruf aus den Zeiten des Wilden Westens und der Lynchjustiz, liegt völlig falsch: Im Land des privaten Waffenbesitzes hat jeder Bürger nach einem Gesetz von 1877 das Recht, Kriminelle eigenhändig festzunehmen. Die Auftraggeber der sogenannten 'Bounty Hunter' sind Kreditgeber, die Kautionen für Straftäter bezahlt haben. Ein gefundener Krimineller bringt dem Kopfgeldjäger eine dicke Prämie und dem Geldgeber die Gewissheit, seine Kohle nicht zum Fenster rausgeworfen zu haben. Vor allem Kriegsveteranen und pensionierte Polizisten versuchen sich am Geschäft mit der Menschenjagd. Freuen Sie sich nicht zu früh: In Deutschland sind solche Praktiken verboten.



US-Klischee: Mit dicker Knarre gegen die Verbrecher.

sich hinter Kisten ducken, blitzschnell seitwärts abrollen und mit dem Rücken an der Wand entlang schleichen bzw. um gefährliche Ecken spicken. Mit der automatischen Zielfunktion Ihrer Knarre blasen Sie den feigen Bikern das Licht aus - Nachladen nicht vergessen. Praktisch: Die herumstehenden Gegenstände lassen sich ins Gefecht einbeziehen. Ein Schuss auf den Motorradtank oder blecherne Benzinfässer sorgt für wolle Wärme und brutzelt den bösen Buben die Rockerbärte weg. Werden Sie selbst verletzt, hilft der Griff zum Genre-typischen Med-Kit. Gegen härtere Widersacher wie den Obermetaller Greywolf oder Latino-lump Ramirez haben Sie ohne ein gefülltes Inventar keine Chance.

Kombinationsgabe

Wie es sich für einen ehemaligen Elite-Kopfgeldjäger gehört, ist Jack nicht auf den Kopf gefallen: Auch das ein oder andere Rätsel will gelöst werden. Die Hebebühne in einer Garage hat zum Beispiel keinen Saft mehr, also reparieren Sie die Sicherung mit dem Kabel, das Jack zuvor in einem Metallschrank gefunden hat. Auch kleinere Kisten-schiebereien und das Knacken von Computer-codes stehen später auf dem Programm. Aber meistens müssen Sie nur bestimmte Schlüssel oder Karten suchen.

Ihr Amnesie-Patient erfährt immer mehr über die Hintergründe des fiesen Mordes an Mister Stern und rast mit seinem Feuerstuhl von einem



Warmer Empfang: Mit einem gezielten Schuss entzünden Sie die Ölspur und Ihre Widersacher gleich mit.



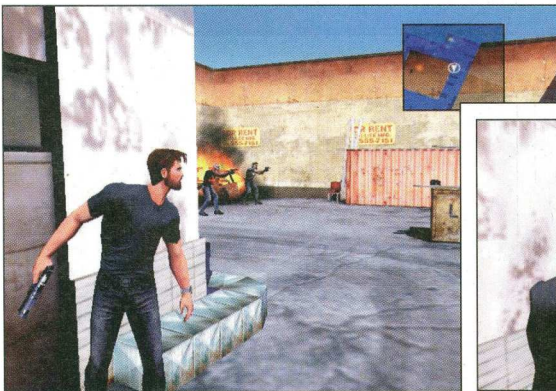
"Metal Gear Wade": Die LEILA-Missionen erinnern optisch und spielerisch an Solid Snakes VR-Training.

Thorsten Küchler

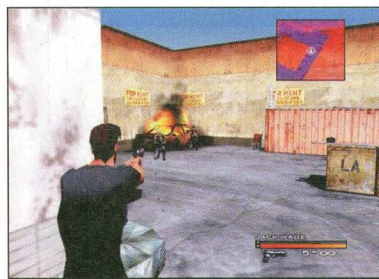


Keine Frage: "Headhunter" geht im wahrsten Sinne des Wortes an die Nieren. Das Intrigenspiel mit seinen zynisch überzeichneten Charakteren und gekonnt inszenierten Story-Wendungen schweiß den

Spieler ans Pad. Hat man erst mal die feinen Kniffe der Steuerung intus, kann man sich voll auf die strategischen Schiebereien konzentrieren. Es macht einfach riesig Spaß, wenn man fiese Gesellen auf die falsche Fährte lockt und dann hinterrücks zuschlägt. Durch die Vielzahl der Deckungs- und Zerstörungsmöglichkeiten kommt nie Langlewe auf. Der treibende Soundtrack und die professionelle Sprachausgabe sorgen fürs passende Kinoflair. Die Grafik wirkt zwar nüchtern, läuft später aber zu Hochform auf: Jeder Raum sieht anders aus und ist mit detaillierten Texturen zugespflastert. Ein Man-ko: Die sinnlosen Motorradfahrten.



Bleihaltiger Agenten-Alltag: An die Wand pressen, den Radar beachten und um die Ecke schießen. Wenn Jack die Opfer mit der automatischen Zielfunktion erfasst hat, schnellen Sie hervor und feuern eine tödliche Salve ab.



Entwickler: Amuze/Sega • Anbieter: Sony • Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 16 Jahre (USK)

Lizenz zum Schleichen: Action-geladenes Zukunftsabenteuer mit strategischen Stellungskämpfen. Riesige Schauplätze, intelligente Gegner, unzählige Grafikdetails und eine cineastische Präsentation runden den interaktiven Krimi ab.

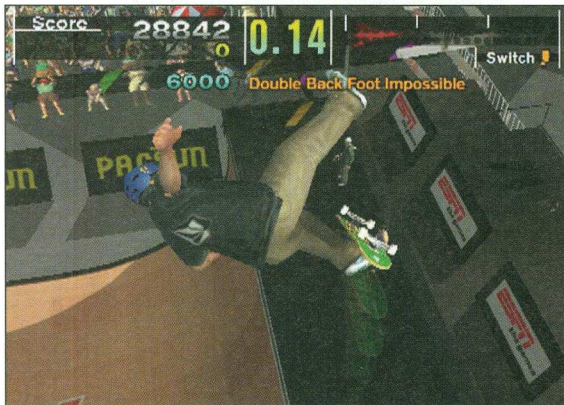
Grafik: 83%
Sound: 85% SPIELSPASS

85%

Sportspiel für Fortgeschrittene

1-2 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

ESPN X-GAMES SKATEBOARDING



Die Königsdisziplin bei den X-Games: In der Halfpipe übertrumpfen Sie andere Profis durch hohe Sprünge und komplizierte Manöver.



Im X-Games-Park müssen Sie für gute Ergebnisse Vert- und Grind-Tricks kombinieren.

Colin McKay dürfen Sie an den X-Games teilnehmen oder in einem von sechs Levels zahlreiche Aufgaben erledigen.



In jedem Level können Sie ovale Symbole einsammeln, die zusätzliche Punkte bringen – so knacken Sie die Highscore noch leichter.

auch bei den X-Games an. Hier stürzen Sie sich entweder in den Halfpipe- oder Street-Wettbewerb. Dabei müssen Sie innerhalb von drei Durchgängen tüchtig punkten – und zwar sturzfrei. Die zwei besten Läufe zählen und bescheren Ihnen bei entsprechender Leistung Gold. Wer vor dem großen Tag noch üben will, nutzt das umfangreiche Tutorial oder rollert mit einem befreundeten Skater im Trainings-Parcours um die Wette. sb

MEINUNG



Konamis Lizenz-Skateboard kann Trendsportkönig "Tony Hawk" nicht das Wasser reichen: Die Steuerung ist viel zu hakelig – Ihr Skater nimmt Kurven nur widerwillig. Dafür gibt's in puncto Manöver eine Menge Positives:

Komplexere Tricks müssen Sie durch Kreisbewegungen des Analogsticks ausführen, dadurch wird ein realistisches Spielgefühl vermittelt. So macht vor allem der Halfpipe-Wettbewerb besonders viel Laune, da Lenkbewegungen hier überwiegend entfallen. Aber das größte Manko stellen die wenigen Strecken: Gerade die X-Games sind mit nur einer Halfpipe und einem Park reichlich mager ausgefallen – das ist gerade mal ein Szenario pro Disziplin! Auf den sechs weiteren Kursen ist zwar Abwechslung geboten, dafür sind die Strecken weder so groß noch so durchdacht gestaltet wie bei dem Konamis Vorzeige-Skateboarding.

Auch bei Konami kommt die Trendsportlawine ins Rollen. Während Sie in "ESPN X-Games Snowboarding" passend zur Saison die Pisten unsicher machen, setzen Sie hier mit dem Skateboard auf sonnigen Straßen und Parks zu Trick-Kombos an. Mit Originalfahrern wie Bob Burnquist und



Dürrtig: Nur bei der Score-Attack sind Sie im Splitscreen unterwegs – und das auch noch auf dem Trainings-Kurs.

Tony Hawk lässt grüßen

Ganz wie im Activision-Vorbild müssen Sie im Arcade-Modus Missionsziele erfüllen, um weitere Kurse freizuspüren. Dabei gründen Sie in gewohnter Manier bestimmte Geländer, sammeln Checkpoint-Symbole oder brechen drei Highscores.

Um in die Punkte-Liste aufgenommen zu werden, müssen Sie durch heftige Manöver-Kombinationen Ihr Trendsporttalent beweisen. Mit der Zeit füllt sich so auch Ihre dreiteilige Special-Leiste. Aber erst wenn Sie den Balken bis zum Bersten gefüllt haben, dürfen Sie ein besonderes Supermanöver ausführen – achten Sie dabei auf ausreichend Sprunghöhe, da dieser Trick mehr Zeit frisst als die anderen.

So gerüstet spielen Sie nicht nur weitere Level und Skateboards für die Fahrer frei, sondern treten

Entwickler: Konami • Anbieter: Konami • Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 12 Jahren (USK)

Kurzweilige Skateboard-Action mit bockiger Steuerung: Geübte Trendsportler haben schnell alle Goodies erspielt. Halfpipe-Fahren und die kontrastreiche Optik machen Laune – trotz den Handling-Schwächen.

Grafik: 78%
Sound: 80% SPIELSPASS

76%

Prügelspiel für Einsteiger bis Profis

Texte deutsch • Sprachausgabe: englisch • 1-2 Spieler, Memory Card, digital

CAPCOM VS. SNK 2



Kampf der Vorzeige-Mädels: Capcoms Chun Li gönnt SNKs Mai Shiranui ihren berühmtesten Lightning-Kick.



"Fatal Fury"-Held Terry Bogard verhöhnt die hauseigenen "Samurai Shodown"-Kollegen

MEINUNG David Mohr



Nach "Guilty Gear X" kommt jetzt der König der 2D-Prügler, um seinen Platz zurückzuerobern. Das machen ihm die enormen PAL-Balken zwar etwas schwer, in puncto Spielbarkeit und Kampfervielfalt schlägt

"Capcom vs. SNK 2" seinen direkten Konkurrenten allerdings problemlos. Zwar stören bei einigen Figuren grobe Pixelgewänder und Micker-Animationen, dafür entschädigen die mit Polygon-Windmühlen oder Rallye-Autos veredelten Hintergründe. 2D-Fans ohne Import-Konsole greifen zu.



Während hierzulande Capcom mit seinen "Street Fighters" seit Jahren die 2D-Szene regiert, machte SNK mit "Fatal Fury", "Samurai Shodown" und "Art of Fighting" die Edel-Konsole Neo Geo unverzichtbar für echte Prügel- und Importfans. Trotz der kürzlichen Pleite der letztgenannten Entwickler bleiben deren Helden am Leben - und duellieren sich jetzt endlich auch hierzulande mit Ryu und Ken um die Krone im Reich der gezeichneten Karatemeister. Über 40 Kämpfer aus den bekannten Serien der beiden Entwickler schließen sich unter Ihrer Regie zu Teams von maximal drei Figuren zusammen. Mit Schlägen und Tritten in je drei verschiedenen Härtegraden, unzähligen Special-Moves sowie Kontern, Blocks und Taunts machen Sie Ihren Weg bis zur Spitze der Prügelwelt. Vor allem mit einem gleichgesinnten zweiten Spieler sind heiße Prügelabende zu erwarten - vorausgesetzt, Sie können mit der gezeichneten Optik leben. *dm*

Texte deutsch • Sprachausgabe: deutsch Startegiespiel für Anfänger
1-4 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock

WER WIRD MILLIONÄR? 2. EDITION



Mist: Nur noch der 50:50-Joker bleibt übrig, und diese Frage bringt gerade mal 2.000 Mäuse - bei heiklen Aufgaben ist viel Glück nötig.

Der ultimative Quotenrenner des vergangenen Jahres war zweifellos die RTL-Quizshow "Wer wird Millionär?". Dank Eidos können nun auch PS2-Ratefüchse mit der "2. Edition" die Köpfe rauchen lassen. Der Spieler sitzt im virtuellen Fernsehstudio dem Moderator gegenüber und versucht, aus den vier vorgelesenen Antworten die richtige rauszufinden - insgesamt erwarten Sie 1.000 Fragen. Wissen Sie mal nicht mehr weiter, gibt's immer noch den 50:50-, Publikums- oder Telefonjoker als Rettungsanker. Sollten Sie dennoch scheitern, endet die Runde, und Ihre Punktzahl wird auf der Memory-Card festgehalten.

Für eine gesellige Familien-Rate-runde stehen drei verschiedene Modi zur Wahl: Jeder gegen jeden, Teamspiel und Auswahlrunde. In letzterer versuchen die bis zu vier Spieler, vorgegebene Begriffe in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen. Wer schnell ist und richtig liegt, tritt dann in der normalen Raterunde an und freut sich im Siegesfall über virtuellen Geldsegen. *tk*



Wit wem redet der? Moderator und Publikum bevölkern das Studio, Kandidaten gibt's dagegen keine.

MEINUNG Thorsten Küchler



Der Reiz der Fernsehshow liegt vor allem an einem: Moderator Günther Jauch. Pech, dass Sie im PS2-Spiel auf einen virtuellen Pseudomoderator treffen, der zwar mit der deutschen Stimme von Tom Hanks und Lippen-synchronität aufwarten kann, aber so viel Charme wie ein Roboter verspricht. Dass seine plumpen Plaudereien nicht abbrechbar sind, nervt nach wenigen Minuten. Wenigstens macht eine lustige Runde mit Besserwisser-Freunden einigen Spaß. Trotzdem: Als VR-Show nur Mittelmaß.

Entwickler: Capcom • Anbieter: Capcom
Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 12 Jahren

Grafik: 68%
Sound: 64%

SPIELSPASS 70%

2D-Prügler in traditioneller Machart mit riesiger Kämpferriege und viel Tiefgang.

Entwickler: Eidos • Anbieter: Eidos
Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: frei (USK)

Grafik: 49%
Sound: 57%

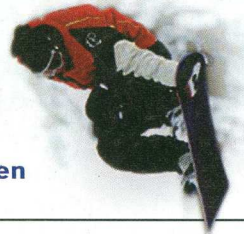
SPIELSPASS 58%

Leidlich amüsantes Ratespielchen: Durch den nervigen Moderator nur für Mehrspielerfreunde interessant.

Sportspiel für Profis

1-2 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER



Activision im Extremsporttausch: Jetzt dürfen Sie mit furchtlosen Profis auch verscheite Gefilde unsicher machen.



Ganz wie beim Vorbild: Zahlreiche Stangen, Geländer oder Drähte führen Sie zu benötigten Symbolen und geheimen Abschnitten – da lohnt der Ausbau des 'Grind Balance'-Attributs umso mehr!

Activision ergänzt seine O2-Trendsportpalette um einen weiteren Titel: Passend zur kalten Jahreszeit dürfen Sie jetzt auch auf dem Snowboard heftige Extremsportmanöver zeigen und in zahlreichen Leveln Aufgaben erfüllen. Wie bei den anderen O2-Titeln musste ein populärer Profi mit seinem guten Namen herhalten. Diesmal ist Shaun Palmer der Namensgeber für das Trickfeuerwerk, neun weitere Original-Athleten sind ebenfalls dabei. Auch ein Teil der acht Strecken sind echten Abfahrten nachempfunden. So gleiten Sie im sonnigen Aspen die Hänge hinab

oder erkunden Palmers Lebensmitelpunkt Lake Tahoe.

Bevor Sie aber alle Skigebiete anwählen dürfen, müssen Sie sich bei zahlreichen Aufgaben im Karriere-Modus beweisen - pro Strecke sind das ganze neun Ziele. Auf diese Weise brechen Sie drei verschiedene Highscores, beeindruckende Photographen oder grinden bestimmte Objekte. Für jede erledigte Aufgabe erhalten Sie zudem Punkte, um die Attribute Ihres Fahrers aufzuwerten.

Anfangs steht Ihr Boarder noch ziemlich wackelig in den Softboots. Viele Drehungen oder extrem lange Grinds sind erst möglich, wenn die

jeweiligen Eigenschaften fast ganz aufgefüllt sind. Dennoch werden schon in den ersten Levels hohe Erwartungen an Sie gestellt. Nur mit geschickten Kombinationen brechen Sie den angegebenen Highscore.

Wie in den anderen O2-Titeln dient je ein Button dem Ausführen von Grabs, Grinds und Flips. In Kombination mit den Richtungstasten gelangen Ihnen so TV-reife Manöver, die Ihre Fans stauend am Streckenrand stehen lassen.

Flips gehen leichter von der Hand als auf dem virtuellen Skateboard oder BMX. Sogar die bekannten Manuals dürfen Sie im Schnee aus-



Multiplayer einmal anders: Oben der fiese Push-Modus, unten das 'Palmer's K'-Rennen – wahlweise über horizontalen oder vertikalen Splitscreen.

führen und so Ihre Kombo um einige Zähler vergrößern. Wie bei den Grinds wird auch hier eine Balance-Anzeige eingeblendet, über die Sie Ihren Fahrer im Gleichgewicht halten.

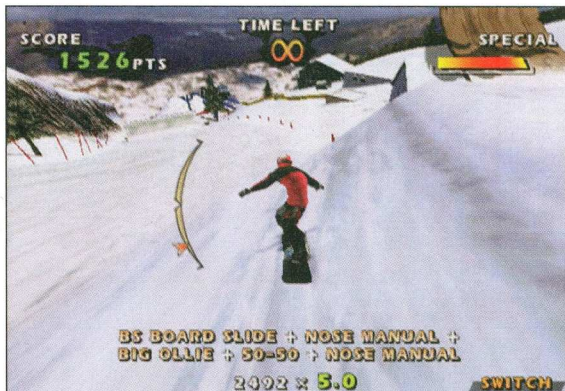
Während Sie die Manuals nur über kurze Strecken einsetzen, um zum nächsten Grind-Spot zu gelangen, müssen Sie beim Grinden ungleich mehr Ausdauer beweisen. Denn je-



Grabs allein sehen zwar schon spektakulär aus, bringen aber nur in Kombination mit Flips richtig Punkte.



Bei Liptricks haben Sie leider keine Balance-Anzeige – wer zu lange wartet, stürzt unweigerlich in den Schnee.



In aller Ruhe: Beim Freeride haben Sie kein Zeit-Limit – hier wollen wir mit einem Manual zum nächsten Geländer schlittern.

de Strecke verfügt über mehrere Abzweigungen, für die Sie manchmal ellenlange Grindkombos über Stahldrähte oder Bäume schaffen müssen. Nur so können Sie alle Aufgaben lösen, denn manche Zielobjekte wie Schilder oder Symbole (aufsammeln!) sind nur in abgelegenen Streckenabschnitten zu finden.

Das Problem: Sie müssen jedes Ziel innerhalb einer Abfahrt erreichen. Um Ihnen den Missions-Marathon zu erleichtern, bringen Sie diverse Vehikel wieder auf den Gipfel. Jeep oder Schneemobil können Sie

schon auf große Entfernung an einem Pfeil erkennen. Kommen Sie nah genug an das Fahrzeug ran, werden Sie automatisch an den Anfang des Levels gesetzt. So können Sie jede verbleibende Sekunde nutzen, um in dem Durchgang ein oder gleich mehrere Aufgaben zu lösen. Wer sich ungerne hetzen lässt, macht sich zuvor im 'Freeride' mit der Strecke vertraut. Weder Zeitlimit noch Aufgabenstellungen behindern Sie hier beim Hinabschwingen der Piste. Außerdem sind vier unterschiedliche Multiplayer-Modi geboten.

Boarder X

Die erste Variante ist mit dem 'Freeride' vergleichbar. Hier heizen Sie nach Herzenslust die Hänge hinab und genießen den virtuellen Schnee in vollen Zügen.

Das 'Horse' sollte nicht nur "Tony Hawk"-Fans ein Begriff sein: Hier überbieten Sie sich mit waghalsigen Tricks. Wer nicht über die Punktzahl des anderen hinauskommt, erhält einen Buchstaben. Ist das Wort 'Horse' komplett, hat der andere Spieler gewonnen.

'Palmer's X' ist dem Boarder Cross nachempfunden: Anders als in der Realität sind Sie aber nicht zu viert, sondern nur zu zweit auf der Piste. Dabei rasen Sie insgesamt drei Mal über dieselbe Strecke, und versuchen, als erster durchs Ziel zu kommen. Mit punkteträchtigen Manövern füllen Sie nebenbei Ihre Turboleiste und sichern sich so einen kräftigen Geschwindigkeitsschub. sb



Auf zum Gipfel: Schneemobile, Lifte und Jeeps bringen Sie automatisch an den Streckenbeginn.

SHAUN PALMER

Shaun Palmer zählt weltweit zu den führenden Pro-Snowboardern. Bei den X-Games konnte er in den letzten Jahren ganze sechs Goldmedaillen abstauben. Der herausragende Sportler erweist sich aber auch in anderen Disziplinen als wahrer Köhner. So stürzt er sich bei Motocross und Supercross sowie mit Autos und Schneemobilen ins Vergnügen – und das höchst erfolgreich. Zur Person: Shaun Palmer wurde 1968 in San Diego, Kalifornien, geboren und zog dann nach Tahoe City. In diesem Wintersportgebiet begann er seine Karriere als Trickskifahrer. Als das Snowboarding aufkam, war Palmer schnell klar, auf welchen Sport er sich konzentrieren wollte. Allerdings nahm er selten an Halfpipe- oder Freestyle-Wettbewerben teil. Nur im Boarder-Cross ist "The Palm" ein wahres Ass. Außer durch Sponsorverträge verdient er sich die Bröchen mit seiner Firma "Palmer USA", die Snowboard-Ausrüstung vertreibt.



Pistenrowdie: Wenn Sie durch Häuser brettern, finden Sie meist versteckte Gegenstände.

MEINUNG



Dear Soft hat versucht das "Tony Hawk"-Konzept 1:1 auf verschneiten Untergrund zu portieren – leider geht die Rechnung nicht ganz auf. Die meisten Level sind so riesig, dass Sie unzählige Abfahrten brauchen, um

alle Teile einer Aufgabe zu finden: Auf einer Piste kann man nicht einfach umkehren, um den verpassten Fotografen oder ein Schild erneut zu passieren. Dieser Umstand zieht den Schwierigkeitsgrad gehörig an und sorgt für Frust. Dafür gibt's technisch nichts zu meckern: Die Fahrer sind visuell animiert, die reichhaltige Level-Auswahl verwöhnt Wintersportfans. Auch der Multiplayer-Modus hat ein paar motivierende Spielarten in Petto, gerade die Push-Variante sorgt für schadenfrohe Spielerlebnisse. So bleibt ein grafisch eindrucksvolles Snowboardspektakel, das aber durch seinen hohen Schwierigkeitsgrad nur Profis zusagt.

Entwickler: Dear Soft • Anbieter: Activision • Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: frei (USK)

Optisch gelungenes Snowboarding: Zahlreiche Tricks und eingängige Steuerung überzeugen auf ganzer Linie. Mängel im Missions-Design lassen den Schwierigkeitsgrad unnötig anziehen, deshalb nur für ausdauernde Snowboard-Veteranen geeignet!

Grafik: 80% SPIELSPASS
Sound: 78%

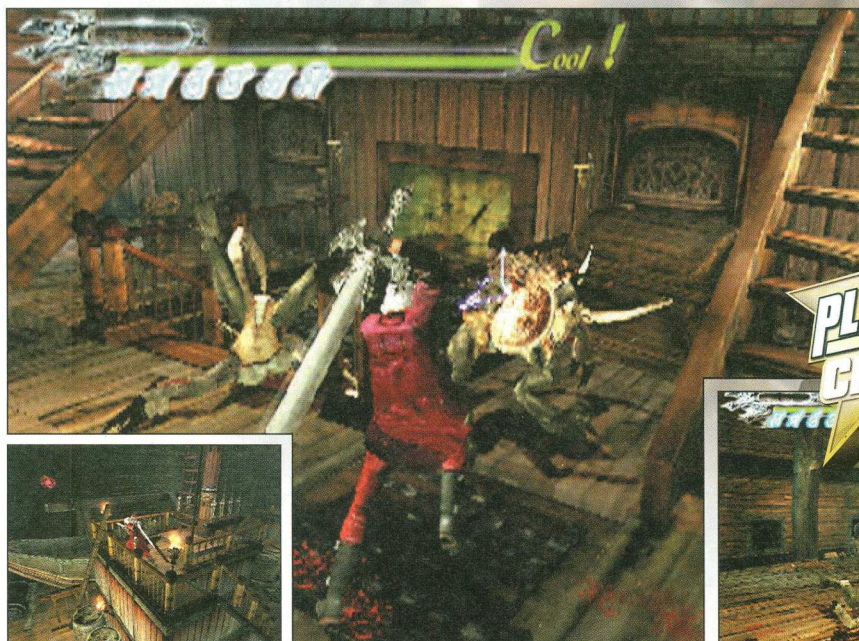
80%

Action für Fortgeschrittene

1 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock, Surround-Sound
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

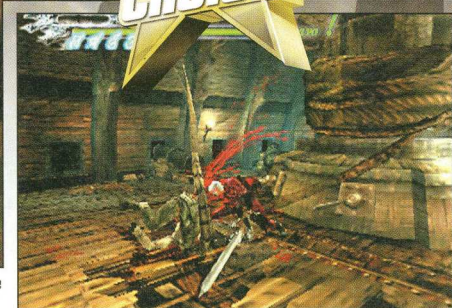
DEVIL MAY CRY

Der Teufel weint – für PS2-Besitzer ist's ein Grund zum Lachen: Spukjäger Dante entfacht ein dämonisches Action-Feuwerk.



Kletterpartie auf dem Geisterschiff: Mit Sprüngen erreichen Sie Ausguckplattformen, Takelage und benachbarte Masten.

Wesentlich hartnäckiger als Ihre untoten Kollegen: Die Echsenmenschen lauern über und unter Wasser.



Mörderisches Handwerk: Blutspritzer signalisieren Treffer und besudeln kurzzeitig die Umgebung.

Real Ghostbuster

Später macht der weißhaarige Wildfang das Hobby zum Beruf: Dante jagt seine dämonischen Verwandten gegen klingende Münze – schwarze Männer und Speicherspuk werden auch an Sonn- und Feiertagen massakriert, in Aktionswochen kosten Dunst- und Nebelmonster nur die Hälfte.

Die Branche boomt – bis eines Tages die Vergangenheit an die Tür klopft – oder genauer: Sie rauscht in Form einer vollbusigen Biker-Amazone mitten durch die Frontwand von Dantes Killeragentur. Grund des

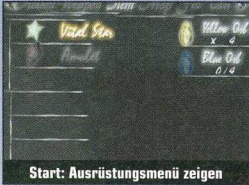
Publisher und ihre Marotten: Da hat Capcom mit seiner Dämonenjagd "Devil may cry" einen der PS2-Vorzeigetitel schlechthin im Programm – und schafft es trotzdem nicht, bis zum Release im Dezember eine PAL-Testversion für deutsche Redaktionen bereitzustellen. Resultat: Als das ersehnte Muster diesen Monat noch immer ausblieb, wurde es uns zu bunt – und wir nahmen kurzerhand die NTSC-Version unter die Lupe. Hoffentlich bleibt's eine Ausnahme – auf jeden Fall holen wir in der nächsten **PLAYERS** den PAL-Test nach, Wertungsänderungen aufgrund einer mangelhaften PAL-Anpassung behalten wir uns vor.

Aber Lokalisierung hin oder her – Held Dante ist und bleibt ein Dämonenhäscher aus echtem Schrot und Korn. Kein Wunder: Sein Daddy war nicht gerade ein Bilderbuchvater – statt Menschenkopf beugte sich beim abendlichen Gutenachtkuss ein warziger, gehörnter Teufelschädel über das Kinderbett.

Der Vater ein Dämon, die Mutter ein echtes Teufelsweib – was soll da schon aus dem Sprössling werden? Ganz genau: Der Apfel fällt wie gehabt nicht weit vom Stamm – und vertreibt sich am liebsten mit großkalibrigen Geschossen oder wuchtigen Zweihandklingen die Zeit, als Trainingsobjekte müssen gefangene Unterweltler herhalten.



FÜHLEN



Start: Ausrüstungsmenü zeigen

Eine ganz eigene Mischung aus direkter und relativer Steuerung lädt zum Erforschen des finsternen Schlosses: So lange sich Dante innerhalb einer bestimmten Kameraeinstellung bewegt, entspricht seine Marschrichtung der Bewegung des linken Analog-Sticks, aber nach einem plötzlichen Schwenk läuft er weiter geradeaus – ohne, dass Sie umdenken und den Stick neu ausrichten.

Über die Start-Taste erreichen Sie das Capcom-typische Ausrüstungsmenü: Hier bewahrt Dante gesammelte Gegenstände für den späteren Einsatz auf und wechselt falls nötig die aktive Waffe.



L. Stick: Lauf- und Angriffsrichtung



L2: Karte einblenden

Spezialmanöver und Karte: Erstere aktivieren Sie durch Kombination von R1 und L1 – vor allem Dantes spektakuläre Verwandlung in einen geflügelten Unhold macht Lust auf Zombie-Gehacktes. Letzere erleichtert die Orientierung: Anfangs ist das alte Gemäuer noch überschaubar, aber je mehr Stockwerke und Schlossflügel Sie freispielen, desto



R1 + Quadrat: Schießen

schwerer finden Sie Ihren Weg. Erleichterung verschafft ein Druck auf den Start-Button – denn der blendet eine isometrische Übersichtskarte ein. Wer den Nahkampf mit dem Monstermob scheut, hält "Resident Evil"-typisch R1, drückt zusätzlich das Quadrat und zieht so den Abzug der aktiven Schusswaffe durch.



Dreieck: Schwertkampf

Schlagen, schießen, springen: Abgründe nehmen oder höher gelegene Regionen wie Balkone und Brücken erreichen kann Dante durch Kreuz-Druck, Schwertgeräusche gibt's mit dem Dreiecks-Button. Wer flink ist und den Knopf in schneller Folge malträtiert, entlockt der Klinge so furiose Kombos – manche Untote werden dabei regelrecht durchlöchert und vergehen in einer satten Blutfontäne. Losgeballert wird nur in Kombination mit R1, allerdings können Sie auf diese Weise auch jedes andere zuvor im Objektmenü gewählte Mordwerkzeug einsetzen.



Kreuz: Springen

ungestümen Auftritts: Der teuflische Erzeind von Dantes Vater ist wieder auferstanden – und will jetzt dessen Sprössling ans Leder! Pech für den Oberdämon, dass Dante Herausforderungen liebt – und sich prompt auf die Heldenreiter macht, um im gotischen Gruselschluss des Monstrums tüchtig aufzuräumen.

Zweihandschwert, Schrotflinte, Pistolen oder magische Handschuhe: Das Arsenal ist klein, aber wirkungsvoll. Denn wenn Ihr Dämonenjäger wie von allen Höllenhunden gehetzt um eine Ecke prescht, Kirchenschiffe erforscht oder verschwenderisch möblierte Zimmer durchwühlt, bleibt kein Auge trocken und ist jeder Schuss ein Treffer: Fast alle Winkel des gigantischen Gemäuers werden von Zombiemarionetten, scherenschwingenden Phantomen, Drachenmännern und ähnlichem Höllengesindel belagert – Grund genug für Ihr Alter Ego, sich mit einzelnen Gegenspielern nicht lange aufzuhalten. Vom klassischen 'Mann gegen Monster'-Kampf hält der Dämonenjäger nichts: Viel lieber metzelt er sich mit simplen Button-Kombos wie ein Mähdrescher durch



Geisterhaftes Mobiliar – schön, aber nicht immer nützlich. Auf dem verrotteten Himmelbett (links) finden Sie ein Goodie, das magische Auge (Mitte) aktivieren Sie durch wiederholte Schwerthiebe. Die Pforte (rechts) ist noch versiegelt.



das Monster-Meer – immer schön cool und stilbewusst, versteht sich. Und tatsächlich – mit seinen plumpen "Resident Evil"-Kollegen hat der elegante Geisterkiller nur noch wenig gemein: So halten Sie Gegner durch Dauerbeschuss in der Luft, durchlöchern diese lässig im Vorbeigehen, versengen ihnen mit feurigen Kick-Kombos die Schuppentextur oder zerfetzen den bösen Buben mit flinken Schwertschlägen das Polygon-Gedärm – und das alles so ästhetisch, als hätte John Woo die Gefechte choreografiert.

Da versteht es sich fast von selbst, dass die kunstvollsten Angriffe belohnt und regelrecht zur Köhre erhoben werden: Besonders flotte, wuchtige und lange Kombos werden mit



"Bitte recht freundlich!" Dante macht auch aus nächster Nähe eine gute Figur – nur das mit dem Lächeln muss er noch üben.



TEUFLISCHES TREIBEN

Zerfetzen, zerfleischen, zerhackstücken und Jungfrauen im Dutzend schänden – das haben nicht nur Drachen raus, auch die Bewohner der Hölle verstehen sich auf übernatürliche Folterpraktiken: Seitdem Grusel-Koriphäe H.P. Lovecraft in seinen Erzählungen die fiktive Teufelsbibel "Necronomicon" erwähnt hat, stehen Dämonen hoch im Kurs. Als Nachschlagewerk empfehlen wir Lurkers "Lexikon der Götter und Dämonen", für Comic-Freaks den teuflischen Urmarkt aus den "Chroniken des Schwarzen Mondes".



Manfred Lanker
Lexikon der
Götter und
Dämonen



Dämonischer
Lese-stoff – als
Comic und Lexikon.

Kröner

überschwänglichen Textnachrichten ("Cool", "Dull...") honoriert und nach dem Ende der aktuellen Mission benotet.

Und was ist mit Knobeln?

Schöner töten, weniger denken: Dantes Fähigkeiten als stülbewusster Jäger sind unbestritten – um sein Knobel-talent ist's dagegen reichlich mager bestellt. Außer ein, zwei dürftigen Objekt-Puzzles wird kaum Kost fürs Gehirn geboten: Am besten also, Sie schalten Ihre grauen Zellen komplett auf Wegfindung um, denn ohne einen gesunden Orientierungssinn verfransen Sie sich in der Dämonenburg. Korridore, Zimmer, Säle und Geheimkammern gibt's in dem verschnörkelten Bollwerk zu-



Immer wieder einen Blick wert: Der Lava-Skorpion ist der eindrucksvollste Obermotz – bis zu seinem unrühmlichen Ende auf der Lanze einer Reiterstatue (rechts).

hauf – und in den meisten lauern entweder Bestien oder ein neuer Auftrag. Für letzteren müssen Sie in der Regel ein Artefakt beschaffen, unter Zeitdruck eine spezielle Monstergattung ausrotten oder bestimmte Örtlichkeit erreichen: Unter dem Strich kaum mehr als eine herkömmliche Level-Gliederung, aber nicht immer so linear.

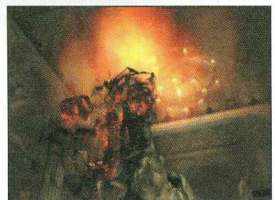
Achten Sie dabei immer auf Ihren Kill-Count: Befördern Sie möglichst viele Ungeheuer ins Jenseits und lesen Sie pflichtbewusst deren Seelen auf, damit Dante am Ende der Spielstufe dazu lernt. Denn: Der Seelen-

händler ist ganz scharf auf diese spirituelle Hinterlassenschaft Ihrer Opfer – deshalb tauscht er ein stattliches Sümmchen davon gerne gegen neue Angriffstechniken ein.

Aber keine Sorge: Auch ohne solche Tauschgeschäfte ist Ihr Held ein Krieger, mit dem jeder Obermotz rechnen muss. Immerhin beherrscht er die mächtigste Attacke von Natur aus: Hat er sich erstmal in Kampfeswut gesteigert (einfach immer tüchtig reinhauen), mutiert der Schönlings zum geflügelten Ungetüm und röstet seine Widersacher mit Blitz-zen. *rb*



Durch Treppenhäuser und Pavillons: Seine Suche führt Dante auf halber Strecke zu einem gehörnten Endgegner (rechts) – der ist nicht groß, aber hartnäckig.



MEINUNG Robert Bannert



Schöner, schneller und eleganter kann Grusel-Action kaum sein: Das herrlich texturierte 3D-Schloss sucht auf der PS2 seinesgleichen und sorgt von der Eingangshalle bis zur Obermotzgrötte für offene Münder. Aber

"Devil may cry" hat weit mehr zu bieten als prunkvolle Optik: Die Gefechte sind zwar so taktisch wie russisches Roulette, machen Sie aber trotzdem zum notorischen Wiederholungstäter. Getreu dem Massenmörder-Motto "Nur noch einer..." metzeln Sie sich bis 5 Uhr morgens wie ein Racheengel durch die gruftigen Katakomben, lassen es dabei Untoten-Einzelteile regnen – und freuen sich diebstahl über ein Action-Firewerk in bester Eastern-Machart. Passend zum Schlachtfest gibt's basslastige Schockerklänge – wie die Rätsel reichlich oberflächlich, aber dafür vorbildlich abgemischt. Fazit: Ein kurzes, aber heftiges Erlebnis.

Entwickler: Capcom • Anbieter: EA • Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 16 Jahren (USK)

Das Grauen kommt auf lauten Sohlen: Capcom präsentiert Action-betonten Horror im Wandschrankformat – protzig, prächtig, ohrenbetäubend. Weder sonderlich gehaltvoll, noch umfangreich, aber auf jeden Fall ein mörderisches Vergnügen.

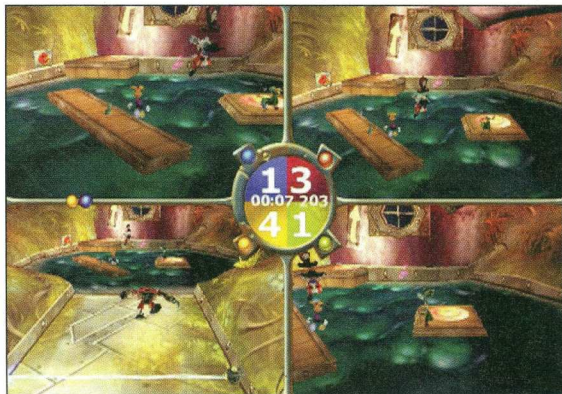
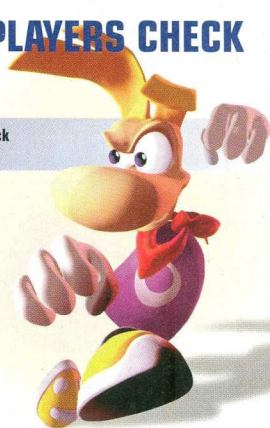
Grafik: 88%
Sound: 80%
SPIELSPASS

87%

Jump'n'Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, Dual Shock
Bildschirmtexte: deutsch

RAYMAN M



Während sich Rayman, Kleinlinge und Klingenbart um die vorderen Plätze prügeln, beobachtet Henchman (links unten) das Gerangel aus sicherer Distanz.

Ubi Softs knuffiges Maskottchen verlässt eingetrampelte Pfade. In "Rayman M" (einer Koproduktion der Ubi-Soft-Studios in Montreuil und Milan) finden Sie sich mit bis zu drei Kollegen in einem halsbrecherischen Hindernislauf oder als Gladiatoren in einer Arena wieder. Im Gegensatz zum Multiplayer-Fest "Crash Bash" (PS-one) beschränkt sich Ubi Soft auf diese beiden Disziplinen.

Rayman mal ganz anders

Geschwindigkeit ist im Rennen oberstes Gebot. Nur wer flink wie ein Wiesel ist, sämtliche Abkürzungen findet und seinen Kontrahenten laufend Fallen stellt, hat Aussichten auf den ersten Platz. Achten Sie deshalb besonders auf die innerhalb der Levels verstreuten Schalter. Die aktivieren nämlich verborgene Passagen. Optionales Handicap: Liefern Sie sich mit Ihren Mitstreitern Zeitrennen und lesen Sie dabei Schmetterlinge oder Lums auf. "Rayman"-typisch: Titelheld



Im Einzelspieler-Modus bestreiten Sie ein klassisches Wettrennen (rechts) oder gehen zusätzlich auf Lum-Jagd (links).



Ups! Zum Glück lässt sich die Richtung des Feuerwalls nachträglich verändern (links).



Der Feuerwerkskörper ging daneben (links). Die Kleinlinge sind diesmal etwas geschickter (rechts).

und Kompagnons (Pirat Klingenbart, Breitmaulfrösch Globox, Roboter Henchman sowie die Kleinlinge) beherrschen eine Menge Kunststücken: Sie rutschen durch enge Eiskanäle, springen über Plattformen, erledigen mit Energiebällen Tentakel, klammern sich an Vorsprüngen fest und klettern Wände oder Netze empor. Seine Propellerlocke hat Rayman noch nicht schneiden lassen: Auf Knopfdruck verwandeln sich seine Haare in einen Rotor, mit dem er sicher abwärts segelt. Auch die Schauplätze sind bekannt: Ob Palast von Waldfee Ly, verwinkelter Piratenhafen (liegt lauschig in Baumwipfeln versteckt, finstere Geistergrotte oder paradiesische Lagune - Fans der Serie fühlen sich gleich heimisch.

Im Kampf-Modus dagegen sammeln Sie fleißig Lums und frieren Ihre Gegner kurzzeitig mit Eisstrahlen ein. Andere martialische Spielarten: Krallen Sie sich so schnell wie möglich eine Waffe und geben den Widersachern mit explosiven Gimmicks Saures oder schnappen und verteidigen Sie einen Lum (der aus Ego-Shootern bekannte 'Capture the flag'-Modus).

In beiden Spielmodi stehen Ihnen

je zwölf Parcours bzw. Arenen zur Wahl, von denen Sie neun allerdings erst freispielen müssen. Sind Sie erfolgreich, schalten Sie neben den weiteren Strecken insgesamt sechs Bonuslevel, neue Charaktere (Tilly, Klingengirl) sowie zusätzliche Kostüme frei. mw

MEINUNG Martin Weidner



Die Kurse sind detailliert und farbenfroh, die Abkürzungen geben auch zurückliegenden Spielern eine reelle Chance auf den Sieg. Nur kommt durch den ruckhaften Bildaufbau beim besten Willen kein Geschwindigkeitsgefühl auf. Ähnlich durchwachsen sind die Kämpfe: Statt geplantem Sprint und Extrainsatz dominieren hektisches Springen oder Panikmache das Bild. Dafür sind die Extras im Kampf-Modus durchaus einfallreich, von den sympathischen "Rayman"-Figuren ganz zu schweigen. Nur: Warum fehlt mit der Fee Ly eine der wichtigsten Spielfiguren, warum muss man die Kurse erst im Einzelspieler-Modus freispielen und warum gibt es lediglich zwei Disziplinen? Da sind Party-Zocker mit den Multiplayer-Ablegern von "Crash Bandicoot" ("Crash Bash" und "Crash Team Racing") trotz angestaubter Technik deutlich besser bedient.

Entwickler: Ubi Soft • Anbieter: Ubi Soft • Zirkapreis: 60 Euro • Alter: frei (USK)

Uausgeogenerer Genre-Mix mit lediglich zwei Disziplinen: Bei den Action-Arenen wird's oft zu chaotisch, bei den Rennspielkursen ist stures Auswendiglernen angesagt. Dazu gerät's selbst bei geringem Gegnernaufkommen arg ins Ruckeln.

Grafik: 73%
Sound: 67% SPIELSPASS

65%

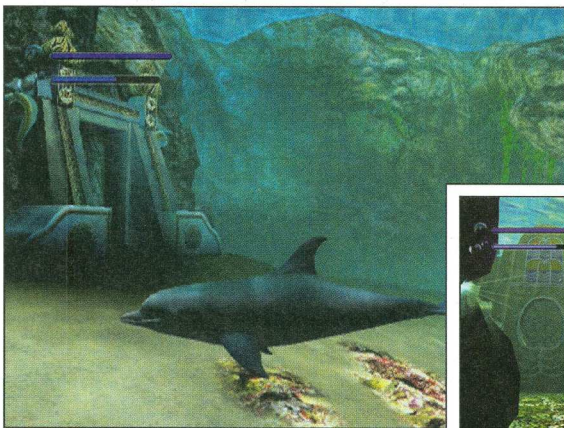
Adventure für Fortgeschrittene und Profis

1 Spieler, Memory Card, analog, Dual Shock, 60Hz-Modus, 16:9-Modus
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

ECCO THE DOLPHIN

DEFENDER OF THE FUTURE

Videospiel-Aquarium: Entdecken Sie die Tiefen des Ozeans und seine schwimmenden Bewohner.



Odyssee: Nach dem Intro (rechts oben) führt Sie Eccos Abenteuer vom heimatischen Planschbecken bis nach Atlantis.



Kopfnüsse: Die Hinweise der schimmernden Kristalle liefern leider selten die gewünschte Erkenntnis.

Auf den Wellenbergen der Weltmeere konnten Sie bereits mit "Splashdown" rumbrausen, mit Sega gehen Sie der See nun auf den Grund. Sea-Doo-Fahrer sind diesmal aber keine unterwegs, stattdessen schwimmt Appaloosas ungarischer Vorzeige-Delphin "Ecco" vom trockengelegten Dreamcast-Teich direkt in den PS2-Pool.

Tümler-Kollege Flipper wäre begeistert in seinem Planschbecken rumgesprungen: Die Menschen und ihre intelligenten Delphinfreunde leben in naher Zukunft in trauriger Zweisamkeit. Kurzum: Glück und Zufriedenheit überall - fast überall. Wieder mal wollen gemeine Außerirdische dem einträchtigen Treiben ein Ende setzen: Das Raum-Zeit-Kontinuum wird aus dem Tritt gebracht und die Zerstörung des irdischen Schutzschildes ist nur noch eine Frage der Zeit. Selbst der allmächtige Wächter - ein schimmerndes Kristallwesen - kann die nahe Katastrophe nicht mehr ohne

fremde Hilfe abwenden. Die ständigen Attacken der Aliens lösen Seebeben aus und der Wächter zerbricht in seine Einzelteile.

Schwimmkurs

Als auserwählter Weltenretter wird Ecco von einem weisen Delphin-Opa in die Künste des Tauchens und Flossenschlagens eingeführt, bevor er sich mit den Unterwasserschurken anlegen darf - aber keine Sorge, auch Flipper hat mal klein angefangen. Wasser ist das Element des kleinen Tümlers: Elegant beschleunigt Ecco mit der Schwanzflosse und gleitet nahezu schwerelos durch die

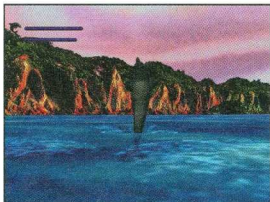
Fluten. Irgendwann geht auch dem ausdauerndsten Säugetier die Puste aus: Hin und wieder muss Ecco an die Oberfläche zurück und tief Luft holen. Gut, dass in manchen Tunneln Sauerstoff aus Erdspalten strömt und die blubbernden Blasen die Kondition Ihres Flossentiers verbessern.

Im Gegensatz zu ihren Menschenfreunden kommunizieren die Meeressäuger nicht durch nerviges Geplapper, sondern mit ihrem Sonar. Spricht man Eccos Artgenossen auf diese Weise an, lassen die niedlichen Tiere Weisheiten von sich oder bitten Sie um Hilfe. Bei aller Nächstenliebe vollführt der Delphin seine

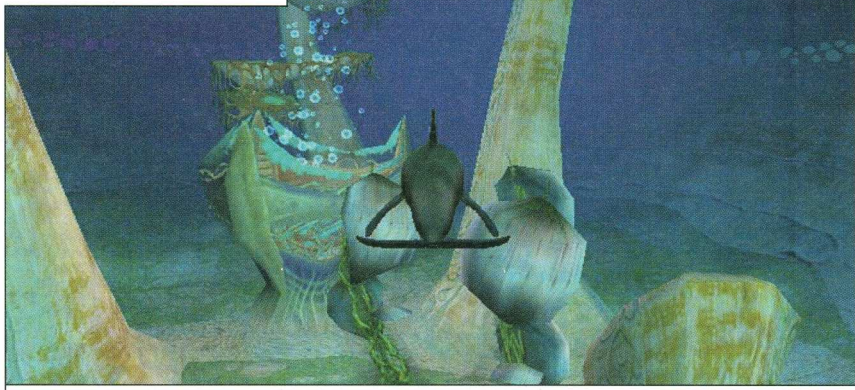


Natürliche Feinde: Miese Meerestiere machen Ecco das Delphinleben schwer - Haie wollen ihn zum Frühstück verspeisen (links), Moränen knabbern an seinen Flossen (Mitte) oder wollen ihn gleich bei lebendigem Leib verschlucken (rechts).





Kunststück: Schnelle Flossenschläge halten Ecco an der Wasseroberfläche.



Expeditionen ins Tierreich: Luftbläschen, Moosbewuchs und gleißende Sonnenstrahlen erwecken die üppige Unterwasserwelt zum Leben. In einigen Bonuslevels steuern Sie Ecco aus der Seitenperspektive (kleines Bild oben).

ge Quallen vergiften den kleinen Delphin, hässliche Moränen schnappen nach seiner Schwanzflosse und blutrünstige Haie rammen Ecco ihre scharfen Zähne in die vorwitzige Schnauze. Ihr kleiner Freund ist zwar ein friedlicher Zeitgenosse, aber Notwehr ist auch bei den pazifistischen Delphinen erlaubt: Fiese Fische kriegen eins auf die Kiemen. Mit einem katapultartigen Flossenschlag rammt unser Freund die Widersacher, bis sie Salzwasser schlucken und mit der Bauchflosse nach oben auf dem Wasser treiben.

Fischgesänge

Die Seegefechte fallen Ihnen um einiges leichter, wenn Sie vorher spezielle Lieder erlernt haben, die Ecco für seine besonders heldenhaften Taten erhält. Der Unterwasser-Singsang wird dann automatisch in die Sonar-Palette integriert und

erweitert so deren Auswirkungen auf die Wassertiere - zu jeder Spezies existiert ein passendes Liedchen: Rochen lassen sich durch das "Lied des Rochens" im Wasser herumschieben, das "Lied der Haie" betäubt die Räuber der Meere und

macht die bissigen Biester verwundbar. Sobald die Gewässer von Hammerhaien und ähnlichem Getier gesäubert sind, können Sie in Ruhe die Umgebung genießen: Riffe und Höhlen sind voller kleiner Lebewesen, Pflanzen bewegen sich sanft in der Strömung und Algenbewuchs erschwert die Sicht.

Überblick behalten, helfen Ihnen der Sonar (einmal kurz piepen, und eine Karte entsteht) und ein dreidimensionaler Kompass bei der komplizierten Orientierung. tk

ECCOS FEUCHTE VERWANDTE



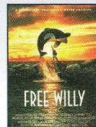
Flipper

Wer kennt ihn nicht: Der intelligente Delphin und sein menschlicher Freund Sandy retten in der legendären Fernsehserie (1964-68) in Not geratene Menschen und Tiere. Immer wieder verblüffend: Aus dem eigentlich undefinierbaren Gequieke von Flipper hört Sandy komplexe Aussagen raus.



Moby Dick

Der Roman von Herman Melville gehört zu den zeitlosen Literaturklassikern. "Moby Dick" wusste sich zu wehren: Zuerst verlor der rachsüchtige Walfänger Kapitän Ahab ein Bein, dann riss der weiße Riese noch das Walfangschiff "Pequod" und seine gesamte Crew in den Tod.



Free Willy

Im Kinofilm aus dem Jahr 1993 will der Waisenjunge Jesse den Orcawal Willy vor den bösen Machenschaften seines Besitzers retten. Tränenreiche Familienunterhaltung und eine massive Werbekampagne sorgten für einen Kassenerfolg. Hauptdarsteller Keiko wurde zum Streitobjekt für Tierschützer.

MEINUNG Thorsten Küchler



Gut geschwommen! Die erfrischende Idee und die fast schon meditative Stimmung von "Ecco" ziehen anfangs jeden in ihren Bann. Die Wände und Oberflächen der Wasserhöhlen sind abwechslungsreich sowie detailiert gestaltet. Eccos Freunde bzw. Feinde bewegen sich ebenso flüssig wie lebensecht durch die wabernden Fluten, dabei geben sie realistische Laute von sich. Zusammen mit dem sphärischen Soundtrack wird der Bildschirm so zum perfekten PS2-Aquarium. Schade, dass man selten genau weiß, was man tun soll und wo das Abenteuer weitergeht. Die Karte ist zu klein geraten und die esoterischen Hinweise verwirren eher, als dass sie einem weiterhelfen. Außerdem verliert man in den engen Unterwasserhöhlen schnell den Überblick und stirbt an Sauerstoffmangel - nur was für Spieler mit Engeldsgeld.

Esoterische Edelsteine

Auf seiner Reise durch die Untiefen des Meeres trifft Ecco auf schwimmende Kristalle, die ihm wichtige Tipps zu seinen Aufgaben geben. Die Hinweise werden entweder in kryptischer Textform oder als kurze Zwischensequenz präsentiert. Genauso wichtig: Versteckte bzw. oft schwer zugängliche Machtsteine, die Ecco zeitweise zum Supertümmler machen und seine Fähigkeiten erweitern, helfen Ihnen beim Umwuchten von Steinklötzen oder lassen Felswände zerbröckeln. Durch die so freigelegten Passagen gelangt Ecco zu neuen Riffs und engen Unterseehöhlen. Damit Sie in den verschachtelten Gewässern den

Entwickler: Sega/Appaloosa • Anbieter: Sony • Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 6 Jahren (USK)

Innovative Meeressäugersimulation mit Designmacken. Idyllisches Unterwasserambiente, handliche Steuerung und stimmige Soundkulisse lassen Sie fehlende Übersicht sowie schwer verständliche Rätsel verschmerzen.

Grafik: 81%
Sound: 75% SPIELSPASS

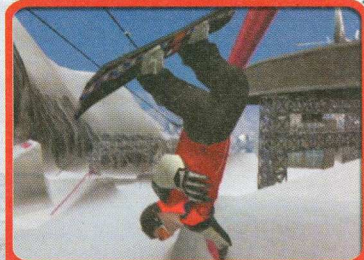
78%

« WELCOME TO WO

Empfohlen von:

snowboarder

blond
MAGAZINE



Spiele als Shaun Palmer oder als einer von 9 anderen Profi-Boardern.

PlayStation® 2 Screens



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE™

DEAR SOFT

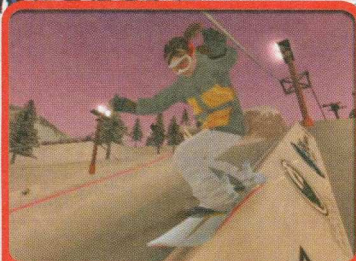


COME TO MY WORLD



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™

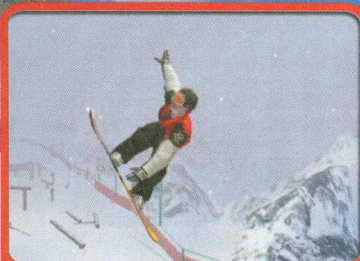
Jetzt erhältlich!



An 8 realen Locations kannst du so richtig abboarden!



Dränge deinen Gegner im brandneuen PUSH-Modus aus dem Bild!



Echte Boards, echte Profis, echte Berge – echt cool!

Lust auf 'ne Session? Dann schwing dich mit mir und ein paar der weltbesten Profi-Boarder wie Tara Dakides, Shaun White, Ross Powers und vielen anderen auf's Board! Und das alles in 8 Leveln, die auf realen Locations basieren. Das abgefahrene Trickstyle-System bringt dir das wahre Snowboard-Feeling. Jetzt richtig Lust bekommen? Na, dann mal rauf auf's Board und los!

Soundtrack von Static-X, Papa Roach und Alien Ant Farm.



PLAYZONE 01/02: 88%



play 01/02: 86%



PSG 12/01: 85%

„Neben Tony Hawk der zweite Funsportknaller aus dem Hause Activision“
Play the PlayStation



SPORTS REVOLUTION

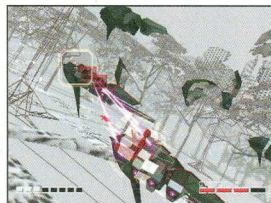
ACTIVISION2.COM

Actionspiel für Fortgeschrittene

1 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock, 60Hz-Modus
Bildschirmtexte: deutsch

REZ

Auf dem Bildschirm psychedelische Farbspielereien, aus den Lautsprechern Trance-Musik: Segas Actioninferno ist eine Achterbahnfahrt für Ihre Sinne.



Pittoresk: Im fünften Bereich bekommen Sie deutlich mehr 'Layers' als sonst zu Gesicht.



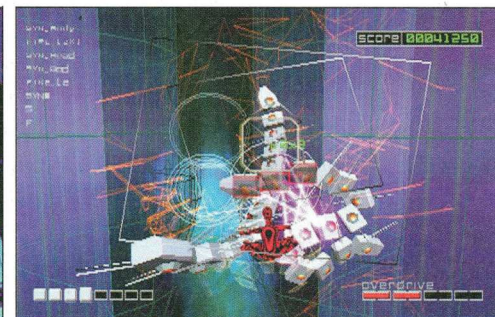
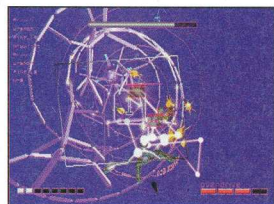
Der fünfte Endboss verwandelt sich mehrmals. Achten Sie nicht auf die Spikes, sondern nehmen Sie gleich das Zentrum unter Beschuss.

Kurzum: „Rez“ ist vor allem ein Ballerspiel - und zwar eines der geradlinigsten Sorte. Ihre Aktionsmöglichkeiten beschränken sich nämlich auf Ausweichmanöver nach oben, unten, links und rechts. Dennoch erleben Sie das Spiel in 3D, denn die Kame-

ra schwenkt bei gegnerischen Formationen außerhalb des Sichtbereichs elegant in eine passende Perspektive. So nehmen Sie auch die Amöben, Kraken oder Salamander aufs Korn, die sich neben bzw. hinter Ihnen aufhalten - bevorzugt mehrere gleichzeitig (dafür kassieren Sie



Chaotisch: Ist Ihre Gestalt vollständig ausgeformt, beschreiben Ihre Lenkraketen einen Zickzack-Kurs. Optisch erinnert das Ganze an die Layouts einer Computer-Platine. Dabei geht aber oft die Übersicht flöten.



Einige Feindformationen erinnern an Konamis "Salamander". Setzen Sie in dem Chaos am besten Ihre 'Overdrive'-Smartbomben ein.

im 'Score Attack'-Modus massig Bonuspunkte). Mit der Aktionstaste dirigieren Sie bis zu acht Gegner nacheinander ins Fadenkreuz und feuern dann entsprechend viele Lenkraketen ab. Oder Sie laden Ihre Waffe auf und decken bloß einen bestimmten Kontrahenten mit Geschossen ein. Der Clou an der Sache: Jedesmal, wenn Sie Feinde anvisieren oder zerstören, hinterlassen diese unterschiedliche Töne - ein Klangteppich entsteht. Sammeln Sie rote 'Overdrive'-Kugeln ein, fegen Sie alle vom Schirm.

Die Krone der Schöpfung

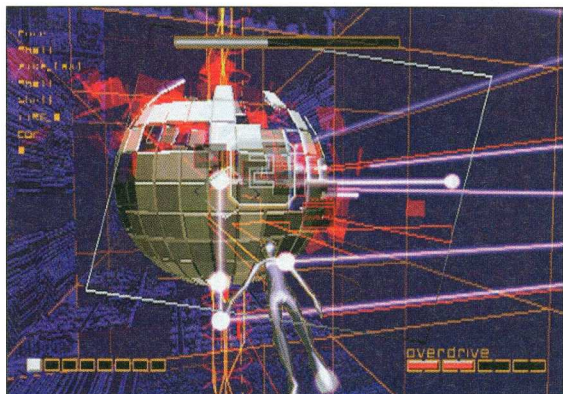
Zunächst sind Sie als simple Gitternetz-Gestalt unterwegs. Später verwandeln Sie sich u.a. in einen vollständig ausgeformten Körper, eine pulsierende Kugel sowie ein Baby. Kleine, blaue Energiekapseln bringen Sie Ihrem End-'Schema' einen wichtigen Schritt näher. Werden

NEO

PSYCHEDELISCH

Ähnlich psychedelisch ging's schon 1994 in Jeff Minters "Tempest 2000" für den Atari Jaguar zur Sache. PlayStation-Besitzer halten sich an die Umsetzung von High Voltage Software: "Tempest X3" (Bild oben). Nicht ganz so abgedreht wie "Tempest", setzte Tony Crowthers "W20" (unten) trotzdem auf Effekthascherei und hohes Spieltempo. Ebenfalls empfehlenswert: Tetragons "Nanotek Warrior" (auch auf PSone).



Warten Sie, bis Ihre Waffe voll aufgeladen ist, dann zielen Sie mit acht Lenkretaken gleichzeitig auf den Endgegner.

Sie getroffen, fallen Sie in der Evolution eine Stufe zurück.

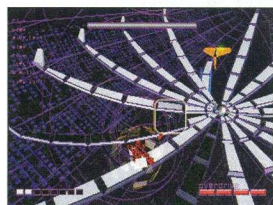
Jede Ihrer Figuren besitzt unterschiedliche Angriffsmuster - angefangen bei roten Linien bis hin zu wilden Feuerstößen, die ein Platinenlayout-ähnliches Netz über den Bildschirm spannen.

Das Thema 'Computer' spielt ohnehin die zentrale Rolle. Ihr Ziel: Hacken Sie sich immer tiefer in das Netzwerk, dessen 'Layers' durch Passwörter geschützt sind. Ist der

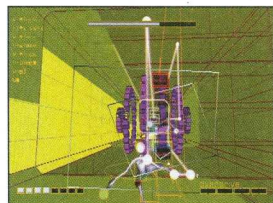
Grafikstil anfangs noch minimalistisch-texturarm, geben sich die späteren Layers umso farbenfroher. Am Ende jedes zehnten wartet der obligatorische Obermott. Erst wenn Sie den Brocken besiegen, erhalten Sie Zugang zur nächsten von insgesamt fünf Ebenen. Gegen Ende des fünften Abschnitts fordert Sie das organische Netzwerk sogar zur Identifikation auf und nimmt Sie in ein kryptisch-esoterisches Kreuzverhör.

Verlorene Welt

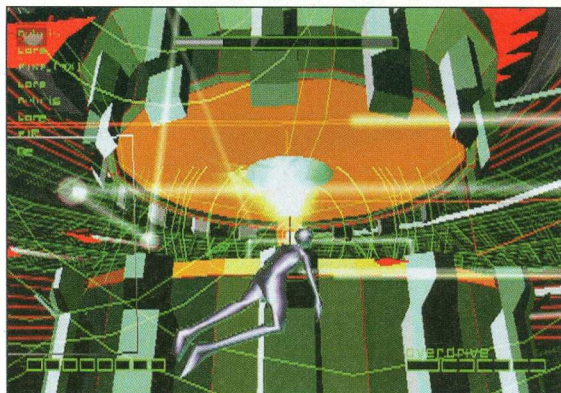
Haben Sie auch den fünften Boss besiegt, schalten Sie weitere Spielmodi frei ('Score Attack' und 'Un-



Keine ernstzunehmende Gefahr: Die gelben Kraken feuern planlos durch die Gegend.

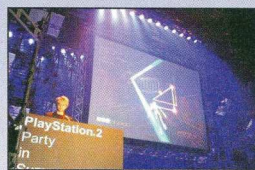


Jeder Schuss ein Treffer: Der Endgegner besteht aus zahllosen Polygon-Einzelteilen.



Die richtige Gelegenheit: Feuere Sie genau jetzt zwei Smartbomben ab, und der Kreisel verabschiedet sich.

DER "REZ"-ERFINDER



Sony Japan präsentierte am 27. Juni auf seiner 'Playstation 2 Party' auch die ersten PS2-Titel des ehemaligen Konkurrenten Sega - neben 'Virtua Fighter 4' das getestete 'Rez'.

Tetsuya Mizuguchi, Schöpfer des Musikspiels 'Space Channel 5' (kommt im Februar für PS2), ließ es sich nicht nehmen, sein jüngstes Werk persönlich vorzustellen. Als er die ersten Feindescharen synchron zur Musik vom Bildschirm pustete, war das Publikum sprachlos.



Auf die Idee zu "Rez" (den Arbeitstitel "K-Project") ließ man später fallen) kam er vor mehr als drei Jahren: "Ich wollte kein realistisches, sondern ein unkompliziertes Spiel machen", meinte er dazu. "Ich dachte, dass für Ballerspiele durchaus noch ein Markt da ist - vorausgesetzt, man bewegt das Genre in eine neue Richtung. Bei einem Musikfestival in der Schweiz entstand der Wunsch, die Klänge und all die Lichteffekte einmal selbst steuern zu können."

verwundbarkeit' gibt's nach jedem Bereich): Stellen Sie sich in der 'Lost Area' einem besonders starken Aufgebot, spielen Sie alle fünf Ebenen bei höherem Schwierigkeitsgrad ('Direct Assault') oder erringen Sie in der 'Lost Area' die höchste Punktzahl. Neun Bonusmodi mit insgesamt 22 Optionen warten auf Sie.

Wer auf die Punktehatz verzichten und sich stattdessen etwas Entspannung gönnen möchte, geht im 'Travel'-Modus unverwundbar auf Traumreise.

Sehr benutzerfreundlich: "Rez" erkennt, welche Sprache Sie in den Systemeinstellungen Ihrer PS2 gewählt haben und stellt sich automatisch darauf ein. Ebenfalls witzig: Spielstände lädt und speichert das freundliche Programm selbstständig (es gibt kein eigenes Menü), außerdem bietet es eine 60Hz-Option. mw

MEINUNG



Martin Weidner

Chillout pur: "Rez" eignet sich aber nicht nur für entspannte Stunden. Die audiovisuellen Effekte verschmelzen mit den Tugenden eines klassischen Ballerspiels: Einfaches Spielprinzip, direkte Steuerung, durchdach-

tes Leveldesign und sinnvoll verteilte Extras. Lassen Sie sich aber nicht von der texturlosen Optik der ersten 'Layers' täuschen. Ab der vierten Ebene läuft "Rez" grafisch zu Höchstform auf. Bei allzu vielen Feinden (und vor allem bei dem Wust an Geschossen) wird's aber manchmal dezent unübersichtlich bis hektisch, besonders Ungeübte verlieren schnell den Überblick. Wer etwas für psychedelische Grafik, Trance-Musik und Ballerspiele im Allgemeinen übrig hat, greift zu - Ottonormalspieler dagegen fassen sich bei so viel schräger 3D-Optik an den Kopf. Aber selbst die müssen Sega zugestehen: Hier werden neue Impulse gesetzt.

Entwickler: Sega/UGA • Anbieter: Sony • Zirkapreis: 60 Euro • Alter: ab 6 Jahren (USK)

Völlig durchgeknallt oder einfach nur anders? Bei "Rez" scheiden sich die Geister. Faires Leveldesign, direkte Steuerung, jede Menge Extras und vor allem die unkonventionelle Inszenierung sprechen für sich. Leider wird's manchmal arg hektisch.

Grafik: 75%
Sound: 83% SPIELSPASS

81%

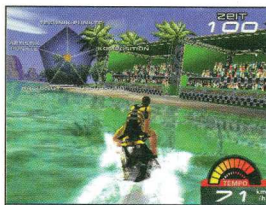
Rennspiel für Fortgeschrittene

1-2 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

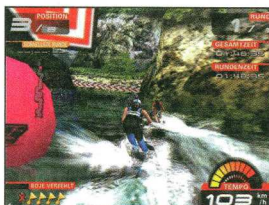
JET SKI RIDERS



Die Brandung ist hübsch, lässt sich aber kaum in den Griff bekommen: Sie haben das Gefühl, Ihren Jet-Ski durch zähflüssigen Sirup zu steuern.



Für die Jury: Ihre Freestyle-Tricks werden in fünf Kategorien wie 'Technik' oder 'Ausführung' bewertet.



Bei den Rennen kämpfen Sie gegen hohe Wellen und Wetter-Widrigkeiten. Von oben nach unten: Venedig, Neuseeland und Thailand.

Manövrieren durch. Dazu müssen Sie die auf der Strecke verteilten Bojen schon früh erkennen – sonst können Sie nicht mehr rechtzeitig einlenken. Denn anders als bei "Splashdown" sind alle Wasserfahrzeuge extrem schwerfällig. Legen Sie sich zu spät in die Kurve, haben Sie keine Chance mehr, um die Boje zu kommen. Dann wird kurz der Motor abgewürgt, und Sie erhalten eine Zeitstrafe. Lassen Sie mehr als fünf der schwimmenden Bälle aus, werden Sie disqualifiziert.

Gegen den Strom

Zum Glück dürfen Sie an ihrem Jet Ski oder Sea-Doo einige Einstellungen (Motor, Handling, Grip und Trick) vornehmen, die die Handhabung erleichtern. So ausgerüstet, gehen Sie wahlweise unter Arcade, Zeitrennen oder Wettbewerb an den Start. Bei der Meisterschaft bestreiten Sie insgesamt 15 Rennen – fünf pro Saison. Nur wenn Sie mindestens auf den dritten Platz fahren, dürfen Sie am nächsten

Nach Infogrames begibt sich nun ein weiterer Wassersportler in die Polygonfluten der PS2: Bei "Jet Ski Riders" dürfen Sie aber nicht nur mit Sea-Doos über das kühle Nass rasen, sondern auch mit Jet Skis um die Bojen heizen. Gegen die anderen Fahrer setzen Sie sich nur durch geschicktes



Leider sind Sie im Splitscreen nur zu zweit unterwegs – dafür bleiben Bildrate und Detailreichtum erhalten.

MEINUNG

Simon Biedermann



Echt schade: Da schafft Entwickler Opus eine weitgehend realistische Wasserphysik samt schönen Wellenbewegungen, vergisst aber vor lauter Optik das Handling. Zwar spritzt kräftig Gischt, der Kontakt zum Wasser

ist aber nur mäßig umgesetzt, bei manchen Tauchmanövern ragen sogar hässliche Polygonecken aus dem Becken. Zudem kommt gehörig Frust auf, denn die Vehikel reagieren nur widerwillig auf Ihre Joypad-Kommandos. Selbst bei veränderten Fahrzeugeinstellungen macht die Slalomjagd nur selten Spaß. Anrollenden Wellen können Sie überhaupt nicht entgegenwirken, egal wie sehr Sie den Analogstick nach vorne oder hinten reißen. Auch im Stunt-Modus sieht's nicht besser aus: Manche Tricks funktionieren nur mit viel Glück, eine kontrollierte Kür wird dadurch fast unmöglich – schade um die schöne Brandung!

Entwickler: Opus • Anbieter: Eidos • Cirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 12 Jahren

Jet-Ski-Rennen mit Tücken: Verhunzte Steuerung und bucklige Fahrzeuge frustrieren selbst Wasserratten. So viel spielerisches Chaos lässt auch die hübscheste Wellenoptik auflaufen.

Grafik: 76%
Sound: 60% SPIELSPASS

48%



RTL SKISPRINGEN 2002

Mit etwas Verspätung (aber passend zum neuen Winter) erreicht der Skisprung-Boom nun auch die PSone: Milka-Idol Martin Schmitt steht zur Enttäuschung seiner Fans nur als Gegner und nicht spielbar parat, dennoch macht die Hüpferei über 20 Schanzen durchaus Spaß. Zwar ist die Grafik reichlich schlicht und der Sound spärlich, dafür steckt erstaunlich viel Komplexität in der Steuerung und dem umfassenden Weltcup-Modus - wenn Sie nicht allzuviel Wert auf Top-Technik legen, lohnt der Kauf. us

VOC • RTL • 45 Euro
Alter: frei (USK)

Grafik: 46%
Sound: 24%

71%



WORMS WORLD PARTY

Ein letztes Mal meuchelt sich die Horde wilder Würmer auf der alten PSone: Wie gehabt treten Sie auf zahllosen Zufallskarten an, marschieren mit Ihren Kleinkriegern zu strategisch günstigen Positionen und lassen von dort aus ein dickes Waffenarsenal auf Kontrahenten los. Von Standardwummeln bis zu explodierenden Tarntieren ist alles dabei und sorgt vor allem bei Multiplayer-Partien für Laune. Auch Solisten kommen dank Training und Missionsmodus auf ihre Kosten: "Worms World Party" lohnt sich. us

Team 17 • Ubi Soft • 25 Euro
Alter: ab 8 Jahren (USK)

Grafik: 51%
Sound: 66%

79%



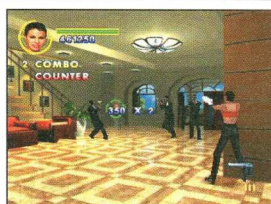
HARRY POTTER

Der weltbekannte Zauberlehrling soll nach Buch- und Film-Erfolg nun auch auf der PSone seinen Siegeszug antreten. Der Spielablauf orientiert sich an der Buchvorlage: Sie wuseln durch die Zauberschule Hogwarts, lösen obligatorische Rätsel, lernen per 'Bemani'-Einlage neue Zaubersprüche und nehmen an einer Partie Quidditch teil. Die Steuerung ist mit automatischer Sprungausführung und Magiewahl einsteigerfreundlich, die Technik dagegen arg bieder - Potter-Fans macht's dennoch eine Weile Spaß. us

Argonaur • Electronic Arts • 45 Euro
Alter: frei (USK)

Grafik: 62%
Sound: 74%

65%



VIP

Das hat uns gerade noch gefehlt: Das Spiel zur Fernsehserie „VIP“ beweist tatsächlich, dass es noch üblere Machwerke gibt als die unsäglich 45 Minuten mit Pam & Co. So stolzieren Sie automatisch durch miese dargestellte Szenarien und treffen hin und wieder auf klobige Gegner. Diese werden entweder in einer schalen Fadenkreuz-Ballerei oder durch Prügeleien im Button-Nachdruck-Stil eliminiert. Klingt hohl, ist es auch: Selbst größte Pam-Anderson-Fans machen besser einen großen Bogen um "VIP". us

Ubi Soft • Ubi Soft • 45 Euro
Alter: ab 12 Jahren (USK)

Grafik: 33%
Sound: 37%

20%

Playstation 2

- 18 Wheeler 51,60
- 7 Blades 51,60
- Age of Empires 2 51,60
- Agent im Kreuzfeuer 53,20
- Air Blade 54,60
- ATV Offroad 54,60
- Baldur's Gate 2 53,70
- Burnout 53,20
- Capcom vs. SNK 2 53,20
- Centre Court Tennis 48,50
- Dead or Alive 2 40,40
- Devil May Cry 52,60
- Driven 55,20
- Endgame 51,60
- Evil Twin 53,70
- Extreme G 3 47,00
- FIFA 2002 52,60
- Formel Eins 2001 40,40
- Freak Out 50,80
- Giants 50,80
- Gauntlet Dark Legacy 50,80
- GTA 3 49,60
- GTC Africa 54,70
- Hidden Invasion 53,70
- Jak & Daxter 54,70
- Klonoa 2 55,20
- Legends of Wrestling 52,60
- Lotus Challenge 50,60
- Motor Mayhem 56,20
- NBA Live 2002 52,60
- NBA Street 52,60
- NHL 2002 52,90
- NHL Hitz 2002 51,70
- Onimusha Warlords 52,60
- Pro Evolution Soccer 50,60
- Project Eden 54,20
- Red Faction, engl. Version 59,80
- Resident Evil Code Veronica X 52,60
- Rune 48,00
- Silent Hill 2 50,70
- Simpsons Road Rage 53,70
- Soul Reaver 2 54,20
- Splashdown 55,20
- Spy Hunter 59,30
- SSX Tricky 50,60
- Street Fighter 3 EX 53,60
- Summoner 53,60
- Tekken Tag Tournament 53,70
- This is Football 2002 53,50
- Tony Hawk's Pro Skater 3 53,20
- Top Gun 51,10
- World Rally Championship 54,70
- WWF Smackdown 54,70

Alle Preise in Euro !

Crash Bandicoot,
PS2
45,90 €

Half Life, dt. Version,
PS2
45,90 €

Smuggler's Run 2,
PS2
49,00 €

Hardware

- 16 MB Memory Card 45,00
- 4-Spieler Adapter 28,60
- Action Replay 2 40,85
- Blaze Ultimate Scart Cable 18,40
- Joypad Double Force 18,40
- iLink Kabel 11,20
- Logitech GT Force Wheel 106,90
- RGB Kabel Pro 7,50
- Sony Controller 27,40
- Sony Fernbedienung 27,40
- Sony Memory Card 39,75
- Vertical Stand 7,65

Dreamcast

- 18 Wheeler 38,30
- 90 Minutes 38,30
- Alone in the Dark 4 40,40
- Cannonspike 27,10
- Charge & Blast 38,30
- Confidential Mission 38,30
- Conflict Zone 38,30
- Crazy Taxi 2 38,30
- Daytona USA 2001 38,30
- Dragon Riders 27,10
- Evil Twin 38,30
- Floigan Brothers 38,30
- Gauntlet Legends 29,60
- Headhunter 38,30
- Heavy Metal Geomatrix 38,30
- Jet Set Radio 29,60
- Metropolis Street Racer 29,60
- NBA 2K 29,60
- Outrigger 38,30
- Phantasy Star Online 45,90
- Pro Pinball Trilogy 39,50
- Sega GT 29,60
- Shen Mue 2 38,30
- Space Channel 5 29,60
- Slurt GP 25,00
- Tomb Raider V 25,50
- Virtua Tennis 2 38,30

Hardware

- 4 MB Memory Card 20,40
- Action Replay CDX 28,00
- Bleemcast ab 13,25
- Joypad Dream Controller 17,65
- Sega Arcade Stick 24,50
- Sega Joypad 22,95
- Sega Keyboard 23,50
- Sega Maus 20,40
- Sega Vibration Pack 14,30
- Sega Visual Memory 22,95

Wir haben noch über 100 verschiedene Dreamcast Spiele am Lager !

GamesCountry.de

**Bestell-Hotline:
06251 / 5504718**

Sonic Adventure 2,
DC
36,00 €

Grandia,
PS One
14,00 €

Game Boy Advance

- Bombberman 42,40
- Castlevania 44,90
- Dave Mirra BMX 46,00
- Earthworm Jim 43,80
- F-Zero 39,40
- Final Fight One 48,00
- Gradus Advance 46,00
- GT Advance Racing 40,90
- Internat. Superstar Soccer 46,00
- Iridion 43,80
- Jurassic Park 3 45,50
- Kuru Kuru Kururin 39,40
- Mega Man 48,50
- Pacman Collection 47,50
- Pinobee 43,40
- Rayman Advance 46,00
- Spiderman 42,90
- Super Dodge Ball 48,00
- Tony Hawk's Pro Skater 2 45,00
- Top Gear GT 40,90
- Wario Land 4 41,40
- X-Men 43,40

Postanschrift:
Franz & Lothar Kern GBR
Wormser Str. 49
64625 Bensheim

eMail: info@gamescountry.de

Nur Versand, kein Ladengeschäft

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten !

Wir haben immer Spiele zu Sonderpreisen am Lager !

Rufen Sie uns an oder informieren Sie sich unter www.gamescountry.de



Titel des Spiels

PLAYERS

MAN!AC

Gamespot
(Online)GamePro
(USA)Famitsu
(Japan)IGN
(Online)

| | | | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|------------|-----------|-----------|------------|
| 007: Agent im Kreuzfeuer | 86% | 84% | 6.8 von 10 | - | - | 7.9 von 10 |
| 7 Blades | 60% | 60% | - | - | - | - |
| 18 Wheeler | 72% | 69% | 6.3 von 10 | - | - | 5.5 von 10 |
| Ace Combat 4: Distant Thunder | 85% | - | 8.8 von 10 | 4.5 von 5 | 33 von 40 | 9.1 von 10 |
| Age of Empires 2: The Age of Kings | 73% | 73% | - | - | - | - |
| Airblade | 77% | 76% | - | - | - | - |
| All-Star Baseball 2002 | 65% | 65% | 8.3 von 10 | 4.5 von 5 | - | 8.4 von 10 |
| Alone In The Dark 4 | 85% | 87% | - | - | - | - |
| Arctic Thunder | 37% | 36% | 3.6 von 10 | - | - | 3.0 von 10 |
| Army Men AA: Blade's Revenge | 70% | 63% | 6.7 von 10 | 4.0 von 5 | - | 7.0 von 10 |
| Army Men Sarge's Heroes 2 | 65% | 63% | 5.5 von 10 | - | - | 4.5 von 10 |
| ATV Offroad | 85% | 85% | 6.7 von 10 | 3.5 von 5 | - | 8.7 von 10 |
| Baldur's Gate: Dark Alliance | 90% | 87% | 8.8 von 10 | 4.5 von 5 | - | 9.4 von 10 |
| Batman: Vengeance | 69% | 64% | 7.4 von 10 | 3.5 von 5 | - | 8.0 von 10 |
| Bloody Roar 3 | 68% | 70% | 5.5 von 10 | 4.0 von 5 | 29 von 40 | 7.9 von 10 |
| Box-Champions 2001 | 73% | 76% | 8.9 von 10 | 5.0 von 5 | - | 8.2 von 10 |
| Burnout | 84% | 81% | 8.0 von 10 | 4.0 von 5 | - | 8.6 von 10 |
| Capcom vs. SNK 2 | 70% | 83% | 8.1 von 10 | 4.5 von 5 | 35 von 40 | 8.4 von 10 |
| Cart Fury | 68% | 72% | 5.7 von 10 | 3.5 von 5 | - | 5.5 von 10 |
| City Crisis | 72% | 63% | 6.3 von 10 | 4.0 von 5 | 30 von 40 | 4.8 von 10 |
| Crash Bandicoot 4: Zorn des Cortex | 86% | 85% | 6.6 von 10 | 3.0 von 5 | - | 7.4 von 10 |
| Crazy Taxi | 85% | 85% | 7.8 von 10 | 4.5 von 5 | 30 von 40 | 7.1 von 10 |
| Dark Cloud | 82% | 81% | 8.1 von 10 | 3.5 von 5 | - | 8.4 von 10 |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2 | 74% | 76% | 7.0 von 10 | 4.0 von 5 | - | 8.0 von 10 |
| Devil May Cry | 87% | 87% | 9.1 von 10 | 5 von 5 | 34 von 40 | 9.6 von 10 |
| Die Flintstones in Viva Rock Vegas | 51% | 50% | - | - | - | - |
| Die Mumie kehrt zurück | 64% | 62% | 6.3 von 10 | - | - | 4.6 von 10 |
| Dropship | 80% | - | - | - | - | - |
| Dschungelbuch Groove Party | 64% | 61% | - | - | - | - |
| Ecco The Dolphin | 78% | 79% | - | - | - | - |
| Ephemeral Fantasia | 41% | 45% | 5.7 von 10 | 3.5 von 5 | - | 4.2 von 10 |
| ESPN National Hockey Night | 55% | 55% | 3.8 von 10 | - | 29 von 40 | 3.0 von 10 |
| ESPN X-Games Skateboarding | 76% | 75% | 4.4 von 10 | 2.5 von 5 | 32 von 40 | 4.9 von 10 |
| Evil Twin | 63% | 64% | - | - | - | - |
| Extermination | 80% | 81% | 7.1 von 10 | 2.5 von 5 | 31 von 40 | 6.9 von 10 |
| Extreme-G 3 | 81% | 83% | 8.6 von 10 | 4.0 von 5 | - | 8.4 von 10 |
| F1 2001 | 73% | 78% | 8.0 von 10 | - | 26 von 40 | 7.8 von 10 |
| FIFA 2002 | 89% | 90% | 8.7 von 10 | 4.5 von 5 | - | 8.5 von 10 |
| Flucht von Monkey Island | 86% | 86% | 8.1 von 10 | 5.0 von 5 | - | 8.7 von 10 |
| Formel Eins 2001 | 85% | 85% | 7.2 von 10 | - | 27 von 40 | 7.0 von 10 |
| Freak Out | 67% | 64% | 7.1 von 10 | 4.0 von 5 | - | 7.0 von 10 |
| Fur Fighters 2: Viggo's Revenge | 79% | 83% | 7.3 von 10 | - | - | 4.5 von 10 |
| G-Surfers | 60% | 59% | - | - | - | - |
| Gauntlet: Dark Legacy | 74% | 78% | 6.2 von 10 | 4.5 von 5 | - | 6.7 von 10 |
| Giants | 80% | 80% | - | 4.0 von 5 | - | - |
| Gift | 60% | 60% | - | - | - | - |
| Gran Turismo 3: A-Spec | 90% | 92% | 9.4 von 10 | 5.0 von 5 | 39 von 40 | 9.8 von 10 |
| Grand Theft Auto 3 | 89% | 88% | 9.6 von 10 | 5.0 von 5 | - | 9.6 von 10 |
| GTC Africa | 73% | 75% | - | - | - | - |
| Guilty Gear X | 67% | 79% | 7.9 von 10 | 4.0 von 5 | - | 8.8 von 10 |
| Half-Life (dt.) | 89% | 89% | - | - | - | 9.1 von 10 |
| Headhunter | 85% | 86% | - | - | - | - |
| Heroes of Might & Magic | 68% | 66% | 5.2 von 10 | - | - | 7.7 von 10 |
| Hidden Invasion | 47% | 44% | 8.8 von 10 | - | - | - |
| Hype - The Time Quest | 41% | 39% | - | - | - | - |
| International League Soccer | 57% | 57% | - | - | - | - |
| Jak & Daxter | 89% | 88% | 8.8 von 10 | 4.5 von 5 | - | 9.4 von 10 |
| Jeremy McGrath Supercross World | 48% | - | 2.4 von 10 | - | - | 4.9 von 10 |
| Jet Ski Riders | 48% | 49% | - | - | - | 7.1 von 10 |
| Klonoa 2: Lunatea's Veil | 81% | 85% | 8.9 von 10 | 5.0 von 5 | 33 von 40 | 9.2 von 10 |



Titel des Spiels



PLAYERS



MAN!AC



Gamespot
(Online)



GamePro
(USA)



Famitsu
(Japan)



IGN
(Online)

| Titel des Spiels | PLAYERS | MAN!AC | Gamespot (Online) | GamePro (USA) | Famitsu (Japan) | IGN (Online) |
|---------------------------------|---------|--------|----------------------|------------------|--------------------|-----------------|
| Kuri Kuri Mix | 73% | 73% | 8.1 von 10 | - | - | 7.9 von 10 |
| Le Mans 24 Stunden | 81% | 84% | 8.2 von 10 | 3.0 von 5 | - | 8.0 von 10 |
| Lotus Challenge | 70% | 73% | - | - | - | - |
| Madden NFL 2002 | 87% | 87% | 9.2 von 10 | 5.0 von 5 | - | 9.2 von 10 |
| Monster AG | 44% | - | - | - | - | - |
| MTV Music Generator 2.0 | 85% | - | 7.0 von 10 | 4.0 von 5 | - | 8.0 von 10 |
| MX 2002 feat. Ricky Carmichael | 75% | 75% | 7.6 von 10 | 3.0 von 5 | - | 8.3 von 10 |
| MX Rider | 73% | 70% | 7.2 von 10 | - | - | 6.2 von 10 |
| NBA Live 2002 | 81% | 81% | 7.7 von 10 | 4.5 von 5 | - | 7.6 von 10 |
| NBA Street | 75% | 82% | 9.3 von 10 | 5.0 von 5 | 31 von 40 | 9.3 von 10 |
| New York Racer | 47% | 35% | - | - | - | - |
| NFL QB Club 2002 | 71% | 70% | 7.2 von 10 | - | - | 5.8 von 10 |
| NHL 2002 | 89% | 89% | 8.9 von 10 | 5.0 von 5 | - | 9.2 von 10 |
| NHL Hitz 20-02 | 80% | 82% | 6.7 von 10 | - | - | 7.6 von 10 |
| Operation Winback | 80% | 82% | 7.2 von 10 | 4.0 von 5 | 30 von 40 | 7.3 von 10 |
| Paris-Dakar Rally | 63% | 61% | 2.9 von 10 | - | - | 2.5 von 10 |
| Portal Runner | 64% | 62% | 6.7 von 10 | 2.0 von 5 | - | 5.4 von 10 |
| Pro Evolution Soccer | 88% | 88% | - | - | - | - |
| Project Eden | 78% | 69% | 7.6 von 10 | 4.0 von 5 | - | 7.8 von 10 |
| Rayman M | 65% | 63% | - | - | - | - |
| Red Faction | 84% | 83% | 8.8 von 10 | 5.0 von 5 | - | 9.1 von 10 |
| Resident Evil Code: Veronica X | 86% | 87% | 9.0 von 10 | 4.0 von 5 | 32 von 40 | 6.5 von 10 |
| Rez | 81% | 77% | - | - | 32 von 40 | - |
| Ring of Red | 79% | 81% | 7.9 von 10 | 3.5 von 5 | - | 8.5 von 10 |
| Robot Warlords | 43% | 42% | - | - | - | - |
| Rumble Racing | 69% | 70% | 8.5 von 10 | 5.0 von 5 | - | 8.8 von 10 |
| Rune: Viking Warlords | 80% | 80% | 4.9 von 10 | - | - | 5.5 von 10 |
| Shaun Palmer's Pro Snowboarder | 80% | 78% | 7.7 von 10 | 4.0 von 5 | - | 3.0 von 10 |
| Silent Hill 2 | 86% | 85% | 7.7 von 10 | 4.5 von 5 | 34 von 40 | 9.0 von 10 |
| Silent Scope 2 | 70% | 72% | 5.1 von 10 | 4.0 von 5 | 29 von 40 | 6.7 von 10 |
| Simpsons Road Rage | 79% | 79% | 6.2 von 10 | 2.5 von 5 | - | 5.1 von 10 |
| Sky Surfer | 39% | 39% | 3.9 von 10 | - | 22 von 40 | - |
| Smuggler's Run 2 | 84% | 83% | 8.3 von 10 | 3.5 von 5 | - | 8.7 von 10 |
| Soul Reaver 2 | 85% | 83% | 8.8 von 10 | 3.5 von 5 | - | 9.0 von 10 |
| Splashdown | 87% | 87% | 7.6 von 10 | 4.5 von 5 | - | 8.8 von 10 |
| Spy Hunter | 81% | 80% | 7.8 von 10 | 4.0 von 5 | - | 8.9 von 10 |
| SSX Tricky | 84% | 84% | 9.4 von 10 | 4.5 von 5 | - | 9.4 von 10 |
| Star Wars Super Bombad Racing | 61% | 60% | 6.2 von 10 | 4.0 von 5 | - | 7.8 von 10 |
| Stunt GP | 67% | 66% | 5.0 von 10 | - | - | 5.0 von 10 |
| Supercar Street Challenge | 55% | 84% | 5.8 von 10 | 3.5 von 5 | - | 5.7 von 10 |
| Tarzan Freeride | 78% | 78% | 5.9 von 10 | - | - | 6.2 von 10 |
| The Bouncer | 61% | 57% | 6.7 von 10 | 4.5 von 5 | - | 7.0 von 10 |
| This is Football 2002 | 72% | 70% | - | - | - | - |
| Thunderhawk: Operation Phoenix | 85% | 85% | 7.8 von 10 | 4.0 von 5 | - | 7.0 von 10 |
| Time Crisis 2 | 83% | 83% | 7.2 von 10 | 4.5 von 5 | 32 von 40 | 8.7 von 10 |
| Tokyo Xtreme Racer | 71% | 73% | 7.6 von 10 | 2.5 von 5 | 34 von 40 | 8.3 von 10 |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | 88% | 88% | 10 von 10 | 5 von 5 | - | 9.7 von 10 |
| Twisted Metal Black | 81% | 80% | 9.5 von 10 | 4.5 von 5 | - | 9.6 von 10 |
| Top Gun: Combat Zones | 77% | 77% | 6.2 von 10 | 3.5 von 5 | - | 5.9 von 10 |
| UEFA Challenge | 85% | 83% | - | - | - | - |
| Victorious Boxers | 53% | 48% | 8.5 von 10 | 4.5 von 5 | - | 8.6 von 10 |
| Wacky Races | 75% | 66% | - | - | - | - |
| Warriors of Might & Magic | 52% | 54% | 3.6 von 10 | - | - | 5.0 von 10 |
| WDL Thunder Tanks | 40% | 40% | 7.2 von 10 | 2.5 von 5 | - | 8.0 von 10 |
| WDL WarJetz | 35% | 52% | 6.6 von 10 | - | - | 5.5 von 10 |
| Wer wird Millionär? 2. Edition | 58% | - | - | - | - | - |
| Woody Woodpecker | 63% | 64% | - | - | - | - |
| World Championship Snooker 2002 | 53% | 58% | - | - | - | - |
| World Rally Championship | 76% | 77% | - | - | - | - |
| WWF SmackDown: Just Bring It! | 86% | 85% | 8.1 von 10 | - | - | 7.8 von 10 |

VON DER LEINWAND AUF DIE KONSOLE

Spielen zu Kinofilmen haftet auch auf der PS2 ein schlechter Ruf an. Zurecht? PLAYERS stellt Ihnen die bisherigen und kommenden Titel vor.

In der Heimcomputer-Ära überschwebten Anbieter wie Ocean, Imagine, Gremlin und Acclaim den Markt mit oft mittelprächtigen bis grotteschlechten Filmumsetzungen. Von den üblichen Verdächtigen blieben auf der PSone nur Gremlin und Acclaim übrig. Sei es "Street Fighter - The Movie", "Casper", "The Crow 2" oder "Batman Forever" - die Qualität der Spiele blieb meist auf der Strecke. Rühmliche Ausnahme: Acclains Ego-Shooter "Alien Trilogy".

Woran liegt's? Die Hersteller bezahlen für die interaktiven Rechte oft Millionenbeträge. Da bleibt für die Entwicklung des eigentlichen Spiels selten ein hohes Budget übrig. Noch dazu steht man unter dem Druck, sein Spiel zum Start des Kinofilms (der Videokassette bzw. der DVD) in die Läden zu bringen. Entsprechend hart sind die zeitlichen Vorgaben an den Entwickler, das Spiel rechtzeitig fertigzustellen. Schnell zusammengeschusterte, beliebig austauschbare Titel sind die Folge. Böse Verriese in der Fachpresse schmälern zwar die Verkaufszahlen, jedoch wird meist eine andere Zielgruppe angepeilt.

Etwas mehr Geschick bewies u.a. Electronic Arts: "War Games", "Small Soldiers", "Vergessene Welt: Jurassic Park", "Der Morgen stirbt nie", "Warpth: Jurassic Park" - man setzte die Themen oft adäquat um. "Alien: Die Wiedergeburt" war sogar einer der besten Titel auf der ausklingenden PSone. Playstation-Erfinder Sony beschränkte sich bei seiner Auswahl auf kindgerechte Disney-Lizenzen, die ihm Drittanbieter Ubi Soft, aber auch Activision regelmäßig streitig machten.

Exklusivität als Verkaufsargument?

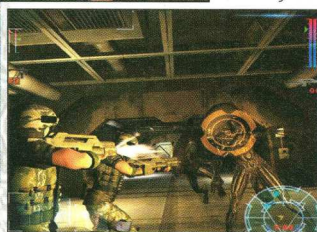
Activision tat sich aber auch mit "Star Trek: Invasion" auf der PSone hervor. Hintergrund: Am 28. September 1998 unterzeichnete man mit Viacom Consumer Products, der Lizenzdivision von Paramount, einen Zehnjahresvertrag, nach dem Activision weltweit die exklusiven Rechte am gesamten „Star Trek“-Stoff erhielt. Die sollten jedoch erst nach dem Auslaufen der Publishing-Vereinbarung mit dem bisherigen Lizenznehmer Interplay in Kraft treten. So stellt Interplays "Shattered Universe" das erste PS2-Spiel aus dem Star-Trek-Universum dar: Die auf der TV-Episode "Ein Parallel-Universum" basierende Geschichte



Verstaubt: Titus' "Robocop"-Lizenz ist fast so alt wie "Top Gun".



Teamgeist: In Electronic Arts' Umsetzung des "Alien"-Themas steuern Sie vier Marines.



SOLE



Zum vierzigsten Geburtstag: Die Geschichte von "007 Agent im Kreuzfeuer" wurde eigens für das PS2-Spiel geschrieben.

erweitert und nicht bloß die Handlung des Films nacherzählt. Die Spiele zu 'Episode 2' werden Figuren oder Themen aus dem Film aufgreifen und sie in neue Schauplätze verfrachten." Tim Longo, Designer von "Star Wars: Jedi Starfighter" auf der PS2, gibt zu verstehen, dass sich dessen Handlung nur zu 20% an den Geschehnissen in Episode 2 orientieren wird.

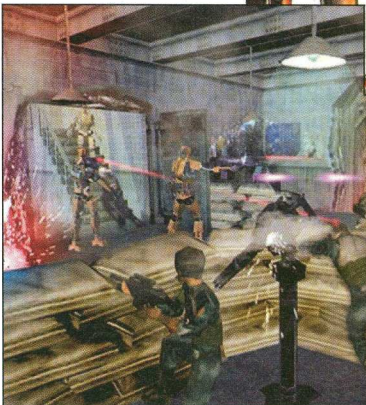
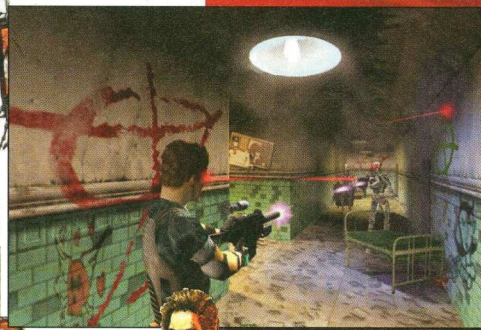
setzt unmittelbar nach den Ereignissen in "Star Trek 6: Das unentdeckte Land" ein.

Das Star-Wars-Phänomen

Die zweite große Sci-Fi-Lizenz enttäuschte Playstation-Spieler fast auf der ganzen Linie. Ob "Die dunkle Bedrohung", "Jedi Power Battles" oder "Demolition" - die PSone-Umsetzungen des 'Episode 1'-Themas waren ausgesprochene Schnellschüsse. Erst mit "Star Wars: Jedi Starfighter" auf der PS2 wurde man der Lizenz gerecht. Zu "Episode 2" möchte LucasArts-Präsident Simon Jeffrey weniger Spiele bringen: "Die Fans möchten, dass ein Spiel das Star-Wars-Universum

Von Terminator bis Matrix

Filmlicenzen sind auch für Infogrames nichts Neues: Von dem Publisher kommt unter anderem die "Mission Impossi-



Für sein erstes von vier geplanten "Terminator"-Spielen entwickelt Infogrames eine Reihe von neuen Charakteren und Terminator-Modellen



Durchwachsen: Den Test zu Kalistos von "Das Fünfte Element" inspiriertem "New York Race" finden Sie auf Seite 63.



Böses Omen? Interplays letztes Star-Trek-Spiel "Shattered Universe" entsteht bei Starsphere. Accolade stellte die Entwicklung dessen Sci-Fi-Shooters "Starcon" für PSone 1998 ein.



Lizenz zum Gelddrucken? Für die Umsetzung von "Jurassic Park 3" ließ sich Anbieter Vivendi Universal eine neue Story einfallen.



Sie machen es sich nicht nur im Jedi Starfighter, sondern auch in Zoomer, Freefall und einer überarbeiteten Havoc bequem.

In "Star Wars: Jedi Starfighter" schlüpfen Sie in die Rolle von Jedi-Meister Adi Gallia, Alien Nym, seiner rechten Hand Jinkins und Toydarianer Reti.



In Deutschland veröffentlichte PS2-Titel: 178



davon mit Filmlizenz: 8 (4,5%)

SPIEL-FILM-AUSBLICK AUF 2002

| Titel | Publisher | Erhältlich ab |
|----------------------------------|--------------------|---------------|
| 3 Engel für Charlie | Ubi Soft | 2002 |
| Aliens: Colonial Marines | Electronic Arts | 2002 |
| Crouching Tiger Hidden Dragon | Ubi Soft | Frühjahr |
| Disney's Monster AG | Sony | 23. Januar |
| Driven | Bam! Entertainment | Januar |
| Jurassic Park: Survival | Vivendi Universal | 2002 |
| Lord of the Rings | Electronic Arts | 2002 |
| M: 1-2 | Infogrames | Herbst |
| Minority Report | Activision | Sommer |
| New York Race | Wanadoo | Januar |
| Planet der Affen | Ubi Soft | 2002 |
| Reign of Fire | Bam! Entertainment | Herbst |
| Robocop | Titus | Sommer |
| Rocky | Rage | November |
| Spider-Man: The Movie | Activision | Mai |
| Star Trek: Shattered Universe | Interplay | 2002 |
| Star Wars: Jedi Starfighter | Lucas Arts | Frühjahr |
| Star Wars Racer Revenge: Racer 2 | Lucas Arts | Frühjahr |
| Terminator | Infogrames | Frühjahr |
| T2: Judgment Day | Infogrames | 2003 |
| The Great Escape | SCI | 2002 |
| The Matrix 2 | Interplay | Sommer 2003 |
| The Thing | Vivendi Universal | 2002 |



Zukunftsorientiert: Neben der Lizenz an dem "Spider-Man"-Kinofilm erwarb Activision die Rechte an einem möglichen Nachfolger und an einer vermeintlichen Real-Serie. Die Zusammenarbeit mit Marvel läuft gut: Auch "X-Men" und "Fantastic Four" erscheinen über Activision.

ble 2"-Umsetzung. Den größten Coup landete man aber am 5. Juli. Seitdem liegen die Rechte an "Terminator" und "T2: Judgment Day" fest in französischer Hand. Paradigm arbeitet seit Anfang des Jahres an dem ersten "Terminator"-Titel, einem Third-Person-Actionspiel für die PS2.

Zu den begehrtesten Filmlizenzen zählte "The Matrix". Den Zuschlag für die interaktiven Rechte an Teil 2 und 3 bekam am 7. Februar Interplay. Vor Sommer 2003 sollten Sie allerdings nicht mit einer PS2-Version rechnen. Microsoft beteiligte sich am 27. März mit fünf Millionen Dollar an den Entwicklungskosten von Interplays ersten fünf Xbox-Spielen. Als ein Teil der Vereinbarung wird "The Matrix 2" parallel zum Filmstart für die Xbox erscheinen - und das sechs Monate exklusiv. Darüber hinaus wird es ausschließlich für die Xbox-Version Online-Funktionen geben.

Vivendi gegen EA

Vivendi Universal setzt nicht bloß eigene Lizenzen wie "Die Mumie kehrt zurück", "The Thing" oder "Jurassic Park: Survival" auf die PS2 um. Anfang Mai gab man bekannt, zwei neue PS2-Spiele des Film-Multis Fox zu veröffentlichen: Während "Cops" auf der gleichnamigen US-Reality-TV-Serie beruht, verzichtete Fox bei dem Ego-Shooter "No One Lives Forever" auf eine Lizenz. Ehemaliger Fox-Exklusivpartner Electronic Arts konterte durch die Rechte an "Aliens: Colonial Marines" (mit Option auf weitere "Alien"-Spiele) und "The Simpsons: Road Rage" auf PS2.

Aber auch auf anderem Gebiet liefern sich Vivendi und Electronic

Arts ein heftiges Gerangel. Während Vivendi die Rechte an J.R.R. Tolkiens "Herr der Ringe"-Romanzyklus sowie an "Der Hobbit" erwarb, verkaufte der Filmverleih New Line Cinema die Rechte an den drei "Der Herr der Ringe"-Kinofilmen an Electronic Arts. Vivendi nutzt die Gunst der Stunde und bringt sein "Der Herr der Ringe"-Spiel (wie Electronic Arts) zum Start des Kinofilms auf den Markt.

Electronic Arts hält seit 10. August letzten Jahres auch die Rechte an gesamten "Harry Potter"-Stoff. Das erste Spiel "Harry Potter und der Stein der Weisen" erschien sogar pünktlich zum Kinostart - für PlayStation, Game Boy Color, Game Boy Advance und PC.

Kurioses am Rande: Im Gegensatz zu den beiden ersten James-Bond-Titeln für die PlayStation basiert "007 Racing" (PSone) bzw. "007 Agent im Kreuzfeuer" (PS2) nicht auf einem bestimmten Film. Electronic Arts entwickelte dafür in enger Abstimmung mit MGM und Danjaq, den Produzenten der James-Bond-Filme, eine völlig neue Geschichte.

Der Trend geht jedoch eindeutig in Richtung kostspielige Lizenzen (für die "Herr der Ringe"- und "Harry Potter"-Rechte legte Electronic Arts unbestätigten Gerüchten zufolge jeweils acht bis zehn Millionen Dollar auf den Tisch), perfektes Timing (alter "No One Lives Forever" auf eine Lizenz. Ehemaliger Fox-Exklusivpartner Electronic Arts konterte durch die Rechte an "Aliens: Colonial Marines" (mit Option auf weitere "Alien"-Spiele) und "The Simpsons: Road Rage" auf PS2. Aber auch auf anderem Gebiet liefern sich Vivendi und Electronic

HOME

MUSIC
CINEMA

Mit der PS2 können Sie nicht nur spielen, dank DVD ist sie auch ein Basis-Baustein fürs Heimkino. In dieser Rubrik testen wir aktuelle DVD-Filme und präsentieren Schwerpunkte zu bestimmten Genres.



Shrek

- 74** **LAND DER PHARAONEN**
Mumien, Pyramiden und Pharaonen: Wagen Sie mit uns einen Ausflug ins cineastische Ägypten.
- 76** **Almost famous - Ultimate Edition**
- 77** **Ben Hur**
- 77** **Bloodsport**
- 77** **Das letzte Einhorn**
- 77** **Der Grinch**
- 77** **Der Schneider von Panama**
- 76** **Die Wonder Boys**
- 77** **Dr. Schiwago**
- 76** **Dungeons & Dragons**
- 76** **Exit Wounds**
- 77** **Pearl Harbor**
- 77** **Save the last Dance**
- 76** **Schrei, wenn du kannst**
- 76** **Shrek**

IN ZUSAMMENARBEIT MIT **AUDIOVISION**

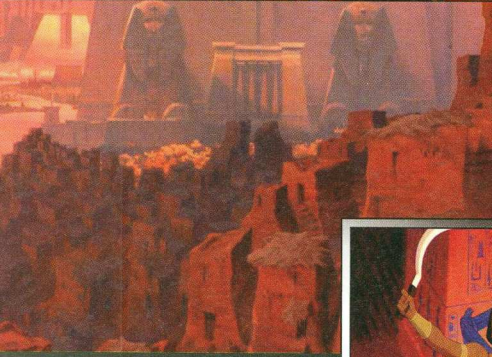
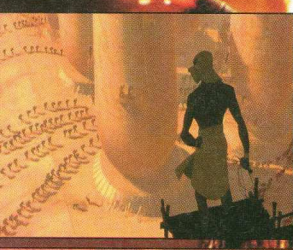
Unsere Schwesterzeitschrift *audiovision* ist das Fachblatt für Heimkino-Enthusiasten. In einem sündhaft teuren Messlabor werden DVD-Player, Projektoren, Boxen-Sets & 5.1-Verstärker analysiert. Außerdem stehen jeden Monat rund 40 DVDs auf dem Prüfstand.



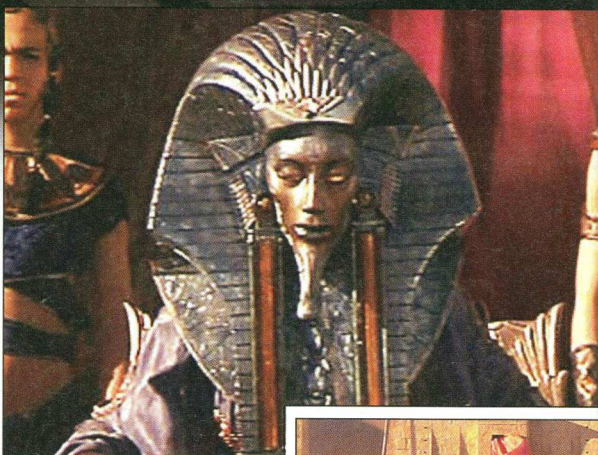
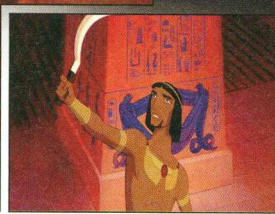
Motiv: „Der Grinch“ von Universal

LAND DER

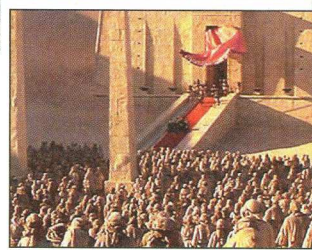
Mumien, Mysterien und Pyramiden – sie regen seit jeher die Fantasie der Filmemacher an. Wagen Sie mit uns einen Ausflug ins alte Ägypten!



Kam verspätet nach Deutschland: Dreamworks' unkonventionelle Bibel-Verfilmung "Der Prinz von Ägypten".



In Roland Emmerichs "Stargate" sind die ägyptischen Götter Außerirdische. Oben Alien-Chef Ra.



Seitdem B-Filmer Stephen Sommers 1998 für „Die Mumie“ einem von Hollywoods gruseligsten Antihelden neues Leben eingehaucht hat, stehen Mullbindenträger wieder hoch in der Publikumsgunst: Glatzkopf Arnold Vosloo jagt seine Widersacher als wiederaufstehender Hohepriester Imhotep durch ein explosives Effektfeld. Der neue Untote ist kein Horrorstar wie Gruselige Boris Karloff oder sein Nachfolger Christopher Lee (stolperte ebenfalls

als mumifizierter Leichnam durch diverse Horrorschinken), stattdessen stellt er den Bösewicht für Action-geladenes Abenteuerkino – mit Brendan Fraser in der Rolle des feixenden Revolverhelden und Rachel Weisz als vertrottelter Archäologin. Für den Nachfolger hat man sogar noch ein paar Gänge hochgeschaltet: Heerscharen aus mordgierigen Hyänenmenschen, knochenraselnde Pygmäenmumien und Wrestling-Star 'The Rock' im schemerbewehrten Computer-Kostüm

des 'Skorpionkönigs' – mit ihren torelkelnden Vorfahren hat die neue Mumie nur noch den Namen gemein.

Wer zünftige Schauerstimmung rasanten Gefechten vorzieht, ist mit den Klassikern also besser bedient: Außer dem Karloff-Klassiker halten vor allem die britischen Hammer-Studios jede Menge ägyptische Schauermärchen bereit – wie gehabt mit Peter Cushing den gnadenlosen Jäger, Christopher Lee seinen monströsen Gegenspieler. Leider gibt's die traditionsreichen B-Movies nur als US-DVDs: Wer Mumien liebt, kommt also spätestens jetzt nicht mehr um den Kauf von Datels „DVD Region X“-Zubehör rum.

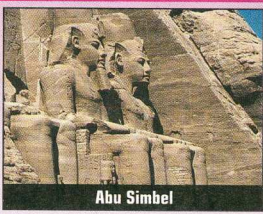
„Die Zehn Gebote“ „Land der Pharaonen“ oder „Sinuhe der Ägypter“: In ersterem bekriegen sich Charlton Heston (Moses) und Yul Brynner (Pharaoh Ramses) vor biblischer Kulisse, letzterer entstand nach dem gleichnamigen Romanerfolg, in dem ein ägyptischer Arzt den Reizen einer wohlhabenden Konkubine verfällt. „Land der Pharaonen“ mit Jack Hawkins in der Hauptrolle erzählt den Untergang von Cheops sowie den Bau seiner legendären Pyramide. „Die Zehn

Die kulturelle Seite

Nicht den gruseligen Totenkult, sondern die Hochkultur Ägyptens behandeln Monumentalwerke wie

ÄGYPTEN – LAND DER MYSTERIEN

Filme in und rund um Ägypten gibt es jede Menge, aber Vorlagentreue ist bekanntlich nicht Hollywoods Stärke. Entsprechend wurde auch der Mumien- und Pharaonen-Mythos ordentlich verdreht. Hier die Fakten: Der gute Gott Osiris wird von seinem bösen Sohn Seth (Schutzherr der Nomadestämme und Oasen, dargestellt mit Krokodilkopf) zerstückelt, die Einzelteile von Seths gutem Bruder Horus (Falkenkopf), dessen Mutter Isis und Totengott Anubis (das ägyptische Pendant zum europäischen Sensenmann) wieder zusammengeflickt – ab sofort herrscht der mumifizierte Osiris über das Totenreich. Auch in den Adern des Pharaos floss göttliches Blut: Der Herr Ägyptens galt als Sohn des Horus – sein allmorgendliches Ritual im Karnak-Tempel soll für den Sonnenaufgang verantwortlich gewesen sein.



Abu Simbel

Die größte Stadt Ägyptens und der Antike war tatsächlich Theben, das Land selbst beherrschte zu seiner Blütezeit den größten Teil Nordafrikas. Den neuesten Erkenntnissen nach sind Pyramiden und Sphinx aber kein Werk der Ägypter, sondern wurden bereits schlappe 10.000 Jahre vorher erbaut. So vermutet man hinter der Cheopspyramide kein Grabmal, sondern eine uralte Logen-Kultstätte, die in einem Geheimraum die mythische „Kammer des Wissens“ beherbergen soll.





„Kreisch, es lebt!“ Sommers' Neufilmung der „Mumie“ setzt auf klassische Schockmomente und „Indiana Jones“-typischen Action-Schwank.

PHARAONEN

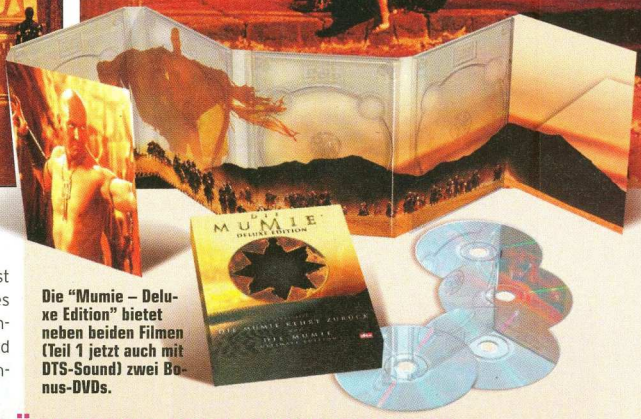
Gebote“ bekommen Sie als PAL- und US-DVD („The Ten Commandments“), den Ägypter und die Pharaonen leider nur als VHS-Kassette – und auch die sind derzeit vergriffen. Wir hoffen auf eine schnelle Neuauflage als DVD, denn beide Werke dürfen in keiner Klassikersammlung fehlen.

Leider ist die bekannteste Kino-Inkarnation von „Cleopatra“ (mit einer bildhübschen Liz Taylor in der Titelrolle) nur als amerikanische, der vergleichsweise lasche Fernseh-zweiteiler (mit Timothy Dalton als Julius Cäsar und Billy Zane als Marcus Antonius) dagegen auch als deutsche DVD zu haben. Ebenfalls bei uns – Dreamworks' pompöse Zeichentrick-Interpretation der Moses-



Üppig, verführerisch, bitterböse: Anck-Su-Amun ist die Frau des Pharaos – und Imhoteps Geliebte.

Mähr: „Der Prinz von Ägypten“ ist ein bildgewaltiges, einfühlsames Epos, im Vergleich zur Disney-Konkurrenz überraschend kitschfrei und von Komponist Hans Zimmer konkurrenzlos vertont. *rb*

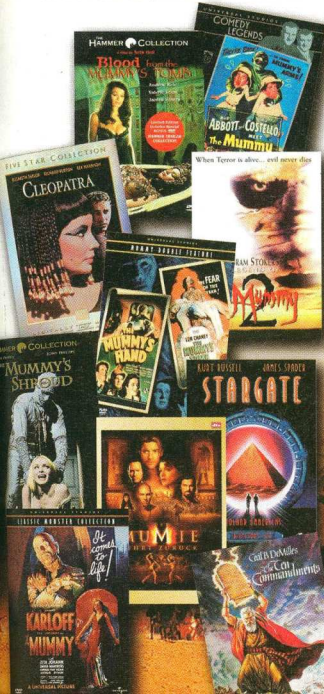


Die „Mumie – Deluxe Edition“ bietet neben beiden Filmen (Teil 1 jetzt auch mit DTS-Sound) zwei Bonus-DVDs.

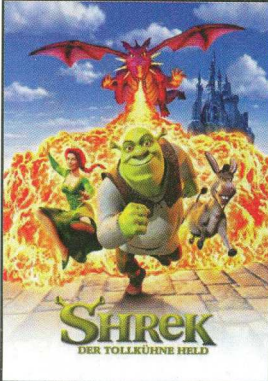
IN UND RUND UM ÄGYPTEN: ALLE FILME AUF DVD

| Titel | Jahr | Laufzeit | Bild | Ton | FSK | Extras |
|------------------------------------|------|----------|------------|------------|-------|--|
| Deutsche DVDs | | | | | | |
| Mumie kehrt zurück, Die | 2001 | 124 min | 2,35:1 (a) | DTS DD 5.1 | ab 12 | 2 DVDs, Audiokommentar, Spiele, Making-Of, Ägypten-Feature, geschnittene Szenen, DVD-ROM-Features, Trailer, Musikvideo |
| Mumie, Die | 1998 | 118 min | 2,35:1 (a) | DD 5.1 | ab 12 | Making-Of, Audiokommentar, Dokus, Trailer, Darstellerprofile, DVD-ROM-Features |
| Prinz von Ägypten, Der | 1998 | 95 min | 1,85:1 (a) | DD 5.1 | ab 6 | Making-Of, Lokalisierungs-Einblick, Effekt-Special, Skizzen, Audiokommentar |
| Stargate - Director's Cut | 1994 | 125 min | 2,35:1 (a) | DD 5.1 | ab 12 | Audiokommentar, Fotogalerie |
| Zehn Gebote, Die | 1956 | 222 min | 1,78:1 (a) | DD 5.1 | ab 16 | Overtüre, Prolog, Trailer |
| US-Importe | | | | | | |
| Abbott and Costello meet the mummy | 1955 | 80 min | 1,33:1 | Mono | – | Trailer, Produktionsinfos, Darstellerprofile |
| Blood from the Mummy's Tomb | 1971 | 73 min | 1,85:1 (a) | Mono | – | Trailer, Interview, Galerie |
| Cleopatra | 1963 | 248 min | 2,35:1 (a) | DD 5.1 | – | 3 DVDs, Galerie, Doku, Skizzen, Featurette, Audiokommentar |
| Mummy's Ghost /Mummy's Curse | 1944 | 122 min | 1,33:1 | Mono | – | Trailer, Produktionsinfos, Darstellerprofile |
| Mummy's Hand /Mummy's Tomb | 1942 | 131 min | 1,33:1 | Mono | – | Trailer, Produktionsinfos, Darstellerprofile |
| Mummy's Shroud, The | 1967 | 90 min | 1,66:1 (a) | Mono | – | Trailer, Hammer-Feature |
| Mummy, The (Karloff) | 1932 | 74 min | 1,33:1 | Mono | – | Produktionsinfos, Trailer, Mumien-Feature, Kommentar |
| Mummy, The (Lee) | 1959 | 88 min | 1,85:1 (a) | Mono | – | Trailer |
| Tale of the Mummy | 1998 | 88 min | 2,35:1 | DD 5.1 | – | – |

Anmerkung: (a) steht für ein anamorphes Bild, Soundangabe für deutsche bzw. bei den Importen für englische Sprachfassung, DD bedeutet Dolby Digital, US-Importe werden nicht von der FSK eingestuft und dürfen daher nur an Volljährige verkauft werden.



SHREK



Shrek, USA

LÄNGE 87 Minuten
REGIE Andrew Adamson
SPRECHER Sascha Hehn, Esther Schweins, Randolph Kromberg, Rufus Beck



schicke Technik: Zwar ist die Darstellung von Menschen erwartungsgemäß immer noch weit von der Realität entfernt, dafür haben es die Sagenfiguren und die liebevoll gestaltete Landschaft in sich - höchstens nor-torische Nörgler haben an dieser Leistung etwas auszusetzen. ●●●●●

Story"-Teile nicht zustande brachten.

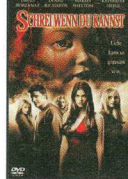
Bei "Shrek" stimmt die Mischung: Skurrile Fantasiecharaktere wuseln durch eine humorige Handlung, die im Handstreich das Märchengenre gelungen auf die Schippe nimmt und putzige Pop-Kultur-Referenzen einbaut. Der grobschlächtige Oger Shrek will im Sumpf einfach nur seine Ruhe, doch die wird jäh gestört: Der kurzgewachsene Lord Farquaad hat nämlich alle Märchenfiguren aus seinem Reich dorthin verbannt. Um sie wieder loszuwerden, geht Shrek auf einen Handel ein: Er befreit, nur begleitet von einem redseligen Esel, die in einem Schloss gefangene Prinzessin Fiona, damit die holde Jungfer den Lord ehelichen kann - allerdings ist nicht alles so, wie es scheint...

Neben der originellen Handlung und den mit amerikanischen Star-Sprecher (Mikey Myers, Eddie Murphy und Cameron Diaz) perfekt besetzten Render-Ulknudeln begeistert auch die

FEATURES Die technische Brillanz der Vorlage hat den Sprung auf die DVD schadlos geschafft: Das gestochene scharfe Bild lässt keinerlei Mängel erkennen. Auch der Sound ist angenehm räumlich und packt gelegentlich den Bass aus. Im Gegensatz zu den USA wurde hierzulande zwar alles auf eine DVD gepackt, doch die meisten interessanten Extras sind immer noch dabei: Juwel der Sammlung ist ein verlängertes Ende, in dem sich neben dem Esel noch zahlreiche andere Figuren beim Karaoke versuchen. Dazu gesellt sich der obligatorische Audiokommentar, ein Making-Of und Produktionsnotizen. Witzig fallen wiederum kurze Interviews mit den Filmcharakteren aus, die interaktiven Spiele sind dagegen mehr an jüngere Zuschauer gerichtet. ●●●●●

Widescreen 1.78, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

SCHREI, WENN DU KANNST



Valentine, USA

LÄNGE 93 Minuten
REGIE Jamie Blanks
DARSTELLER David Boreanaz, Denise Richards, Jessica Capshaw

FILM Disneys Maus-Imperium wackelt heftig: Zwar trotz der Zeichentrickabteilung weiterhin wacker der direkten Konkurrenz, trotzdem müsste sich der diesjährige Film "Atlantis" geschlagen geben. Die komplett im Computer entstandene Komödie "Shrek" fegte den eher traditionell produzierten Gegner kurzerhand vom Feld und fuhr mit weit über 200 Millionen Dollar ein Traumergebnis ein, das selbst die beiden "Toy

FILM Teenie-Slasher und kein Ende: Diesmal schlitt ein mit Engelsmaske verkleideter Unhold ausgerechnet am Valentinstag kreischende Mädels auf. Der ohne besonders spannende Ideen inszenierte Thriller kann trotzdem unterhalten, nicht zuletzt dank der attraktiven Darstellerriege rund um Ex-Bond-Girl Denise Richards und David "Angel" Boreanaz. ●●●●●

FEATURES Das Bild ist bis auf minimale Unschärfen einwandfrei, auch der Ton gefällt bis auf eine kurzzeitige Störung (bei der für einige Sekunden französisch gesprochen wird). Zwei Audiokommentare sowie ein Making-Of und ein Musikvideo runden das Bild ab. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

DIE WONDER BOYS



The Wonder Boys, USA

LÄNGE 106 Minuten
REGIE Curtis Hanson
DARSTELLER Michael Douglas, Robert Downey Jr., Tobey Maguire

FILM Im heimischen Kino wurde die skurrile Komödie ebenso wenig beachtet wie bei der letzten Oscar-Verleihung. Dabei ist das witzige Geschehen rund um einen Literaturprofessor und seinen begabten, aber tollpatschigen Studenten durchaus sehenswert. Der DVD-Kauf lohnt. "Spider-Man"-Fans können sich zudem bereits mit dem künftigen Superhelden Tobey Maguire vertraut machen. ●●●●●

FEATURES Das Bild ist überdurchschnittlich gut, leider liegt aber der englische Ton nicht digital vor. Auch die Extras halten sich vornehm zurück, lediglich ein Musikvideo, ein Featurette und Szenen vom Set sind dabei. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D), DTS 5.1 (D), Dolby Surround (E)

DUNGEONS & DRAGONS



Dungeons & Dragons, USA

LÄNGE 106 Minuten
REGIE Courtney Solomon
DARSTELLER Jeremy Irons, Marlon Wayans, Justin Whalin, Bruce Payne

FILM Zur neuesten Auflage von Paper'n Pen-RPG "D&D" gibt's jetzt den passenden Film: Der böse Magier Profient (Jeremy Irons) will die Macht über goldene und rote Drachen an sich reißen - zwei junge Diebe und eine fische Jungmagierin bieten ihm Contra. Leider erreicht die Inszenierung nur gehobenes TV-Niveau. ●●●●●

FEATURES Die deutsche DVD kann mit zwei Silberlingen sogar mehr Extras bieten als das US-Pendant: Zwei Kommentarspuren, drei Dokumentationen (u.a. über das Rollenspiel an sich) sowie entfallene Szenen oder ein alternatives Ende sind fein, allerdings fallen die Deutschland-exklusiven Boni weniger prickelnd aus. ●●●●●

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E), DTS 5.1 (D)

ALMOST FAMOUS ULTIMATE EDITION



Almost Famous, USA

LÄNGE 155 Minuten
REGIE Cameron Crowe
DARSTELLER Patrick Fugit, Billy Crudup, Kate Hudson, Jason Lee

FILM Basierend auf eigenen Jugenderlebnissen zeichnet Regisseur Crowe ein liebevolles und fesselndes Portrait der Rockszene der frühen 70er: Der junge William erhält die einmalige Chance, für einen "Rolling Stone"-Bericht die Band Stillwater auf der Tour zu begleiten. Dort trifft er u.a. auf das Gruppe Penny Lane, während seine schräge Mutter von zu Hause aus für prekäre Situationen sorgt. ●●●●●

FEATURES Bild und Ton sind einwandfrei, zudem überzeugen die Extras: Auf den zwei DVDs finden sich u.a. ein deutlich längerer Director's Cut, ein Konzert der Filmband, geschnittene Szenen sowie zahlreiche Interviews. ●●●●●

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E), DTS 5.1 (D)

EXIT WOUNDS



Exit Wounds, USA

LÄNGE 101 Minuten
REGIE Andrzej Bartkowiak
DARSTELLER Steven Seagal, DMX, Tom Arnold

FILM Der Mann ohne Mimik ist zurück und wird wieder allen Klischees gerecht: Steven Seagal stapft gewohnt hölzern durch eine unwichtige Story rund um Intrigen innerhalb des Polizeiparats. Um mehr Massen-appeal zu erheischen, steht ihm Rapper DMX zur Seite. Immerhin: Seagal-Fans bekommen das erwartete Action-Fest - diesmal sogar schon beim ersten Mal in der ungeschnittenen FSK-18-Fassung. ●●●●●

FEATURES Während die Extras gerade mal Mittelmaß erreichen (Making-Of, Trailer, Musikvideo und Featurette), glänzt die Technik: Das Bild ist praktisch makellos, der Klang extrem dynamisch und krachig - perfekt für Action. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

DER SCHNEIDER VON PANAMA



The Taylor of Panama, USA

LÄNGE 105 Minuten
REGIE John Boorman
DARSTELLER Pierce Brosnan, Geoffrey Rush, Jamie Lee Curtis

FILM Ein britischer Agent soll in Panama die politische Lage auskundschaften. Dazu bedient er sich eines Schneiders, der vermeintlich Zugang zu den Oberen hat, aber letztlich durch seine Notlügen nur eine Krise heraufbeschwört. Obwohl der gemächliche Film wenig Action bietet, ist Pierce Brosnan als schmieriger Anti-Bond einen Blick wert. Für "Harry Potter"-Anhänger interessant: Daniel Radcliffe taucht in einer Nebenrolle auf. ●●●●●

FEATURES Außer solidem Bild und Ton sind wenige, aber interessante Extras geboten - neben einem Dialog zwischen den Darstellern ein Audiokommentar sowie ein alternatives Ende. ●●●●●

Widescreen 2.35:1, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

PEARL HARBOR



Pearl Harbor, USA

LÄNGE 176 Minuten
REGIE Michael Bay
DARSTELLER Ben Affleck, Kate Beckinsdale, Josh Hartnett

FILM Bei der ambitionierten Nacherzählung des japanischen Angriffs auf die USA im Zweiten Weltkrieg scheiden sich die Geister: Je nach Interpretation ist "Pearl Harbor" eine lang geratene Kitsch-Story oder eine packend inszenierte Liebesgeschichte. Auf jeden Fall sehenswert: Der bombastische Luftangriff. ●●●●●

FEATURES Optisch und akustisch gibt es nichts zu meckern, besonders der Surround-Einsatz beeindruckt. Zwar bleibt uns das amerikanische Triple-DVD-Set vorenthalten, auf der zweiten Scheibe finden sich aber zahlreiche feine Extras wie mehrere Featurettes, ein langes Making-Of und japanische Statements. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

DER GRINCH



How the Grinch Stole Christmas, USA

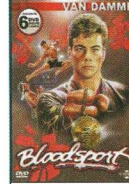
LÄNGE 101 Minuten
REGIE Ron Howard
DARSTELLER Jim Carrey, Taylor Momsen, Molly Shannon

FILM In ungewohnter Rolle albert sich Grimassenclown Carrey durch ein Weihnachtsmärchen: Als grünzotziger Grinch mit einem Hass auf das Fest der Liebe will er sich an den gut gelaunten Whos rächen, doch ein kleines Mädchen kann sein Herz erwärmen. Basierend auf einer bei uns wenig bekannten Story von Dr. Seuss, liefert der routiniert inszenierte Film friedliche Unterhaltung für jedes Alter. ●●●●●

FEATURES Das farbenfrohe Bild wirkt etwas weich, aber sonst (wie auch der Ton) ordentlich. Extra-Fans werden zahlreich beschert mit entfallenen Szenen, einem Making-Of, Musikvideos und interessanten Featurettes. ●●●●●

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E), DTS 5.1 (D)

BLOODSPORT



Bloodsport, USA

LÄNGE 88 Minuten
REGIE Newt Arnold
DARSTELLER Jean-Claude Van Damme, Donald Gibb, Bolo Yeung

FILM Kaum zu glauben, aber Jean-Claude Van Damme hat auch gute Filme gedreht: Als bestes Beispiel dient der harte Kampfsport-Klassiker "Bloodsport", der auf der wahren Geschichte des Amerikaners Frank Dux beruht. Dank einer FSK-18-Wertung bleiben Schnitte aus - knackende Genicke und durchgetretene Schienbeine in den stark inszenierten Prügelsequenzen sind also mit dabei. ●●●●●

FEATURES Das unspektakuläre Bild ist dank anamorpher Abtastung besser als alle bisherigen Fassungen. Die deutsche Tonspur dagegen enttäuscht mit miesem Monoklang. Neben einem Trailer liegen sechs Sammelkarten als Extras bei. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Surround (E), Mono (D)

SAVE THE LAST DANCE



Save the Last Dance, USA

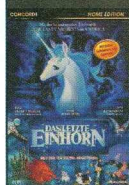
LÄNGE 108 Minuten
REGIE Thomas Carter
DARSTELLER Julia Stiles, Sean Patrick Thomas, Bianca Lawson

FILM "Dirty Dancing" war gestern: Die sichtlich vom Swayze-Schmalz-Klassiker inspirierte MTV-Produktion erzählt von der Liebe zwischen der weißen Sara und dem farbigen Derek, komplett mit schick inszenierten Hip-Hop-Tanzeinlagen und eifersüchtigen Ex-Freundinnen. Zwar kein Meisterwerk, dank sympathischer Darsteller aber nett anzusehen. ●●●●●

FEATURES Nächtliche Szenen glänzen mit sattem Schwarz. Auch sonst gefällt das Bild, während der Bassstarke Ton etwas zu frontlastig ausfällt. Ansprechend auch die Extras: Von Audiokommentar, Making-Of bis hin zu Cut-Scenes und Interviews ist alles dabei. ●●●●●

Widescreen 1.78, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

DAS LETZTE EINHORN



The Last Unicorn, USA/GB

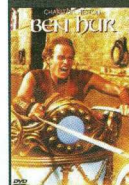
LÄNGE 92 Minuten
REGIE Jules Bass, Arthur Rankin jr.
SPRECHER Frank Zander, Evelyn Künneke, Chr. Lee

FILM Der Zauberer Schmendrick sucht nach Einhörnern und wird eines Tages durch Zufall fündig - das ist allerdings auch das letzte verbliebene, denn alle anderen wurden von König Haggart (sowohl englisch als auch deutsch von Kult-"Dracula" Christopher Lee gesprochen) und seinem roten Stier vertrieben. Ein märchenhafter Zeichentrickfilm ohne die aufdringliche Fröhlichkeit der Disney-Konkurrenz. ●●●●●

FEATURES Frische Farben und gute Schärfe prägen trotz leichter Konturschwächen das solide Bild. Der 5:1-Ton wirkt weiträumig, ist allerdings nicht so natürlich wie die Stereospur. Extras sind rar: Nur der Trailer ist dabei. ●●●●●

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

BEN HUR



Ben Hur, USA

LÄNGE 214 Minuten
REGIE William Wyler
DARSTELLER Charlton Heston, Stephen Boyd, Jack Hawkins

FILM Klassiker auf DVD, zum Ersten: Der Jude Ben Hur wird von einem Jugendfreund verraten und landet auf einer Strafgaleere. Als er nach einer Heldentat befreit wird, sinnt er auf Rache. Der mit elf Oscars prämierte Monumentalfilm ist ein Meisterwerk und auch heute noch packende Unterhaltung - insbesondere das legendäre Wagenrennen kann auch mit modernen Action-Szenen konkurrieren. ●●●●●

FEATURES Trotz des hohen Alters ist das Bild hervorragend, der auf 5:1 hochgezüchtete Ton überzeugt ebenfalls. Die Extras: Texttafeln, Making-Of und Audiokommentar - besonders letzteres bietet interessante Infos. ●●●●●

Widescreen 2.70, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

DR. SCHIWAGO



Doctor Zhivago, USA

LÄNGE 192 Minuten
REGIE David Lean
DARSTELLER Omar Sharif, Julie Christie, Geraldine Chaplin

FILM Klassiker auf DVD, zum Zweiten: Die Literaturverfilmung nach Boris Pasternaks Romanvorlage liefert großes Gefühlsskino. Vor der stimmungsvollen Kulisse des von der Oktoberrevolution gebeutelten Russlands ist der Arzt Dr. Schiwago hin- und hergerissen zwischen der Liebe zweier schöner Frauen. Wer auf Action verzichten kann und großartig erzählte Romantik schätzt, schaut zu. ●●●●●

FEATURES Wie bei "Ben Hur" bekamen Bild und Ton eine gelungene Generalüberholung spendiert. Zudem protzt das Doppel-DVD-Set mit vielen Extras wie Regiekommentar, Musikspur, Probeaufnahmen und fünf Dokus. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)



Abo & sparen

Wenn Sie PLAYERS im Abo beziehen, finden Sie die neueste Ausgabe jeden Monat frei Haus in Ihrem Briefkasten (Inland). Normalerweise vor dem Erscheinen am Kiosk. Und das Beste: Sie sparen über 10 Euro im Vergleich zum jährlichen Einzelbezugspreis!

statt € 39,60
nur € 29,00

JA ich abonniere PLAYERS für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 29 Euro** (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis 6 Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr. Als Kündigung genügt ein formloses Schreiben an pan-adress, PLAYERS, Postfach 1410, 82143 Planegg

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen gegen Rechnung bequem per Bankeinzug

Name, Vorname _____
 Straße, Nummer _____
 PLZ, Wohnort _____
 Datum, 1. Unterschrift _____

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie) _____
 Kreditinstitut _____
 Bankleitzahl _____
 Konto-Nummer _____

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, PLAYERS Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Wie abonnieren?

Telefonisch:
 089 / 85709145

Schriftlich:
pan-adress
PLAYERS Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

keine Nachbestellungen!

SERVICE

Mehr Spaß mit Ihrer Konsole – dabei sollen Ihnen die folgenden Seiten helfen. Wir stellen Zubehör vor, geben Tipps zu Spielen und kümmern uns um Ihre Sorgen. Ob Einsteiger oder Profi, bei uns findet jeder die Lösung für sein PS2-Problem.

Cybermedia Verlags GmbH

Redaktion *PLAYERS*
Wallbergstraße 10
86415 Mering
oder digital an rb@players-web.de

- 80 ZUBEHÖR**
PS2-Peripherie
- 82 SPRECHSTUNDE**
Erste Hilfe bei PS2-Problemen
- 83 PROFI-SEITE**
Die neuen Schummel-CDs
- 93 KLEINANZEIGEN**
Second-Hand-Schnäppchen
- 94 SPIELE-MARKTÜBERSICHT**
Die Genre-Hitlisten
- 96 LESERBRIEFE**
Das *PLAYERS*-Meinungsforum

ERSTE HILFE

- 85 MX 2002**
- 85 Portal Runner**
- 84 Rayman M**
- 84 Smuggler's Run2**
- 84 Soul Reaver 2**
- 84 Silent Hill 2**
- 85 Silent Scope 2**
- 85 Time Crisis 2**
- 85 WWF Smackdown: Just bring it!**

LÖSUNGSBÜCHER

- 85 Silent Hill 2**
- 85 Soul Reaver 2**

SPIELEFÜHRER

- 90 Baldur's Gate: Dark Alliance**
- 86 Soul Reaver 2, Teil 1**

SAMMELKARTEN

- 91 Ace Combat 4: Distant Thunder**
- 91 Headhunter**



Schritt für Schritt durch Nosgoth – im ersten Teil unserer "Soul Reaver 2"-Lösung.

DVD REMOTE CONTROL

SEHR KOMPAKT

Liegt gut in der Hand – Speedlinks Infrarot-Fernbedienung für **20 Euro**.

Das im Design der PS2 gestaltete Zubehör bietet nur bekannte Bedienfunktionen: Kapitel wechseln, schneller Vor- bzw. Rücklauf und DVD-, Options-, Untertitel- sowie Hauptmenü. Zusätzliche Features wie z.B. die Anzeige von Spielzeit und Restspieldauer, mehrere Suchgeschwindigkeiten oder die Wiedergabe im Shuffle-, Programm- bzw. Wiederholungs-Modus bietet Speedlinks Infrarot-Fernbedienung (mangels Treibersoftware) jedoch nicht.

Dafür ist der Preis äußerst niedrig und der Controllerport durchgeschliffen.



FAZIT Sehr günstig, mit durchgeführtem Controllerport und den grundlegenden DVD-Bedienfunktionen ausgestattet: Auf Feature-Luxus wie bei der neuen Sony-Fernbedienung müssen Sie allerdings verzichten. ■ ■ ■ ■ □

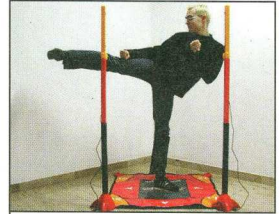
FIGHTING ARENA

KARATE-MATTE

Guillemot macht Sie für **115 Euro** zum Kampfsport-Star im Wohnzimmer.

Bislang waren bunte Plastikmatten Musikspielen à la "Beatmania" vorbehalten, doch dank der "Fighting Arena" können Sie jetzt auch die "Tekken"-Recken mit vollem Körpereinsatz steuern. Dabei betätigen Sie mit den Füßen Richtungstasten sowie R- und L-Buttons, die Aktions-tasten aktivieren Sie dagegen mit Hilfe von Infrarot-Sensoren. Diese sind auf verstellbaren Plastikstangen angebracht, Viereck- und Dreieck lösen Sie idealerweise per Faust-

schlag, X und Kreis mit einem elegantem Sidekick aus.



Sportlich? Investieren Sie lieber in einen Aerobic-Kurs.

FAZIT Völlig unsinniges Zubehör ohne praktischen Nutzen. Ungenaue Infrarot-Sensoren, eine billig verarbeitete Fußmatte und ein viel zu hoher Preis disqualifizieren die "Fighting Arena" bereits nach der ersten Runde. ■ □ □ □ □

BLUE LIGHTNING RACING WHEEL

MINI-LENKRAD

Passt in jede Einkaufsstütze – SpeedLinks 3-in-1-Lenkrad für **40 Euro**.

Drei Fliegen mit einer Klappe? Speedlinks äußerst kompaktes Lenkrad lässt sich für drei Systeme gleichzeitig verwenden: PC, PSone und PS2 - der PS2-Modus wird automatisch erkannt. Vorbildlich: Auf dem Steuerrad befinden sich sämtliche Aktionsbuttons. Auf die sonst üblichen Tipptasten hinter dem Rad müssen Sie zwar verzichten, die beiden für die manuelle Gangschaltung gedachten Knöpfe auf dem Lenker sind aber sehr gut erreichbar. Auch das Pedal-Set ist rutschfest. Das Zubehör lässt sich allerdings alles andere als sicher auf dem Tisch befestigen. Bei heftigen Lenkmanövern lösen sich die

Saugnäpfe gerne vom Tisch. Die Verarbeitung lässt ebenfalls zu wünschen übrig - aber bei einem Preis von 40 Euro darf man nicht zu viel erwarten. Wer gerne etwas mehr investieren möchte, greift zum Speedster 2 (75 Euro) oder gleich zu einem Force-Feedback-Lenkrad (125 Euro).



FAZIT Kompaktes Lenkrad für Einsteiger: Wer wenig Platz auf dem Schreibtisch hat und keine allzu hohen Ansprüche an die Verarbeitung stellt, ist mit dem Blue Lightning Racing Wheel noch ganz gut bedient. ■ ■ □ □ □

RGB-SCART KABEL PRO KOMBI

Ein Kombi-Kabel für PS2-Spiele und DVDs.

Entgegen dem Test in der letzten PLAYERS gibt Hamas Scart-Kabel für die PS2 doch ein qualitativ höherwertiges RGB-Signal bei PS2-Spielen aus. Auch DVD-Filme laufen in Farbe. Vorteil: Sie sparen sich das lästige Umstöpseln zwischen RGB-Kabel (für PS2-Spiele) und FBAS-Video-kabel (für DVD-Filme). Im Gegensatz zu den Kombi-Kabeln von Blaze oder Speedlink müssen Sie bei Peripherie-Anbieter Hama nicht über einen Schalter zwischen den beiden Wiedergabe-Modi wechseln. Mit **10 Euro** ist die Strippe außerdem angenehm günstig.



FAZIT Kombi-Kabel für Spiele und DVDs – ohne Umschalten. ■ ■ ■ ■ ■

ZUBEHÖR-R

FERNBEDIENUNGEN

1 DVD REMOTE CONTROL
von Sony Preis **30 Euro**
Herausragend verarbeitet, top ausgestattet und mit DVD-Treibersoftware 2.10. Das einzige, was der Sony-Fernbedienung fehlt, ist ein durchgeschliffener Joypadport. ■ ■ ■ ■ ■

2 DVD COMMANDER 2
von Saitek Preis **25 Euro**
Edel verarbeitete Universal-Fernbedienung im Design der PS2 mit durchgeführtem Control-Port. ■ ■ ■ ■ □

3 DVD REMOTE CONTROLLER
von 4Gamers Preis **30 Euro**
4Gamers vereint elegantes Design und gute Verarbeitung - inkl. durchgeschliffener Empfangseinheit. ■ ■ ■ ■ □

4 DVD FERNBEDIENUNG
von Brooklyn Preis **20 Euro**
Angenehm handliches Format. Der durchgeschliffene Empfänger erspart lästiges Pad-Stöpseln. ■ ■ ■ ■ □

5 DVD REMOTE CONTROLLER
von Saitek Preis **20 Euro**
Schlank und formstschön: Die Saitek-Fernbedienung bietet eine durchgeschliffene Empfangseinheit. ■ ■ ■ ■ □

RAPTOR PAD

BLICKFÄNGER

Sieht gut aus, macht 'was her: Speedlinks PS2 Dualshock-Pad für **25 Euro**.

Nicht nur das äußere Erscheinungsbild gefällt: Bei der Verarbeitung gibt sich das Pad kaum eine Blöße. Der Widerstand der beiden Analogsticks ist angenehm, Aktions- sowie Schaltertasten bieten einen spürbaren Druckpunkt. Die Anordnung von Select- und Start-Taste ist jedoch unglücklich gewählt, und das digitale Steuerkreuz mehr als schwammig. In der Praxis verwendet man den Start- und Aktionsbutton aber ohnehin selten, das Digi-Kreuz ebenso wenig. Im

Vergleich zum Sony-Original ist das Raptor-Pad allerdings recht teuer.



FAZIT Recht ordentlich verarbeitet: Speedlinks neues Raptor Pad. Nur der hohe Preis, das digitale Steuerkreuz und die Anordnung von Select- sowie Starttaste schlagen negativ zu Buche. ■ ■ ■ ■ □

KABELAGE

RUNDUM VERSORGT

Speedlink bietet PS2-Besitzern ein komplettes Kabelsortiment an.

Neben einem S-Video (10 Euro) und einem i-Link-Kabel (15 Euro) gehören eine Zweimeter-Verlängerung für Controller (10 Euro), ein Antennenkabel (13 Euro) sowie eine Scart/Cinch-Verbindung (10 Euro) dazu. Vorteilhaft bei der Scart-Strippe: Mit einer Weiche schalten Sie zwischen RGB- (für PS2-Spiele) und FBAS-Signal (für DVD-Filme) um. Wollen Sie Ihre PS2 an die HiFi-Anlage anschließen? Ebenfalls kein Problem: Zwei

Audioausgänge (über Cinch) befinden sich zudem an der Box.



FAZIT Attraktives Kabelsortiment: Vor allem die RGB/FBAS-Strippe (mit Audioausgang) ist sehr zu empfehlen. Was den Preis der Kabel betrifft, zeigen die Drittanbieter Sony, wie man's besser macht. ■ ■ ■ ■ □

REFERENZEN

DIE BESTE PERIPHERIE FÜR IHRE PS2

JOYPADS

1 DUALSHOCK2
von Sony Preis **30 Euro**



Mit dem Dual-Shock-Pad setzte Sony schon auf der PSone den Standard für den perfekten Controller. Handlich, formschön, mit exaktem Analog-Stick, präzisiertem Digi-Kreuz und neuen Analog-Buttons bietet das PS2-Original die ideale Kontrolle. ■ ■ ■ ■ □

2 PX4500
von Saitek Preis **25 Euro**

Sehr gut verarbeitetes Pad mit Achsenanrettung. Nur das digitale Steuerkreuz und das hohe Gewicht nerven. ■ ■ ■ ■ □

3 ADVANCED PS2 CONTROLLER
von MadCatz Preis **30 Euro**

Quietschbuntes Riesen-Pad mit massig Zusatzfunktionen. Dank Negcon- und Makro-Fähigkeit ein Werkzeug für Profis. ■ ■ ■ ■ □

4 BASIC PS2 CONTROLLER
von MadCatz Preis **25 Euro**

Solider Controller ohne irgendwelchen Bonus-Schnickschnack. Ein Zubehör für preisbewusste Pad-Puristen. ■ ■ ■ ■ □

5 VIBRATION CONTROLLER
von Hama Preis **30 Euro**

Gut verarbeiteter Controller mit genauem Digi-Kreuz und ordentlichen Buttons. Turbo- und Slowmotion inklusive. ■ ■ ■ ■ □

ARCADE-STICKS

1 TWIN SHOCK HOME ARCADE PS1
von Blaze Preis **60 Euro**



Der perfekte Spielhallen-Simulator mit hohem Kuschelfaktor. Bei Zweispieler-Duellen müssen Sie zwar eng zusammenrücken, dafür beeindruckt das gigantische Joyboard nicht nur durch Größe, sondern auch mit Mikroschaltern und Turbokfunktion. ■ ■ ■ ■ □

2 PRO SHOCK ARCADE PS1
von Blaze Preis **40 Euro**

Für den einsamen Arcade-Fetischisten genau richtig. Erhältlich in diversen schicken Farben (u.a. Silber und transparent). ■ ■ ■ ■ □

3 PRO SHOCK ARCADE LIGHT PS1
von Blaze Preis **25 Euro**

Für preisbewusste Prügelfans verkauft Blaze die kleinere, ansonsten aber funktionsgleiche Alternative zum 'Pro Shock Stick'. ■ ■ ■ ■ □

4 ARCADE BOARD PS1
von Sunflex Preis **45 Euro**

Das klobige Joyboard verschreckt mit schwergängigen Buttons und unpräzisiertem Stick. Nicht empfehlenswert. ■ ■ ■ ■ □

5 SHADOWBLADE STICK PS1
von Interact Preis **85 Euro**

Styling hui - Nutzwert pui. Viel zu teures Joyboard mit wackeligem Stick und schwammigen Tasten - Finger weg! ■ ■ ■ ■ □

LENKRÄDER

1 GT FORCE
von Sony Preis **125 Euro**



Sehr gut verarbeitetes Force-Feedback-Lenkrad mit Gas- und Bremspedal für "Gran Turismo 3". Die Befestigung mittels Kunststoff-Zwingen ist allerdings nur mäßig. ■ ■ ■ ■ □

1 FORCE FEEDBACK
von Guillemot Preis **125 Euro**

Wuchtiges und hochwertiges Force-Feedback-Lenkrad mit Tipptasten, Schaltknüppel sowie Pedalen. ■ ■ ■ ■ □

3 SPEEDSTER 2
von Sony Preis **75 Euro**

Edle Aufmachung und hohe Qualität zum erschwinglichen Preis; leider ohne Force-Feedback-Funktion. ■ ■ ■ ■ □

4 MC2 RACING WHEEL PS1
von MadCatz Preis **75 Euro**

Optimale Pedal-Position, einstellbarer Lenkwinkel und Rumble-Funktion sorgen für perfektes Spielhallen-Gefühl. ■ ■ ■ ■ □

5 BLUE THUNDER RACING WHEEL
von Interact Preis **100 Euro**

Angenehme Fußpedale und perfekter Lenkwiderstand sorgen für ein Spielhallen-gerechtes Renn-Erlebnis. ■ ■ ■ ■ □

SONDERZUBEHÖR

1 DTT 3500
von Creative Preis **400 Euro**



Preisgünstige Dolby-Digital-Kompletanlage für den Film- und Spielefan mit hohem Soundanspruch und kleinem Geldbeutel. ■ ■ ■ ■ □

2 MULTITAP
von Interact Preis **40 Euro**

Für Mehrspieler-Orgien auf der PS2. Überraschend: Statt nur vier passen in das neue Multitap gleich fünf Joypads. ■ ■ ■ ■ □

3 PS2000
von Creative Preis **250 Euro**

Günstige Sound-Anlage für Audio-Puristen mit wenig Platz und Geld - Subwoofer und Lautsprecher machen ordentlich Krach. ■ ■ ■ ■ □

4 EYE TREK FMD-20P
von Olympus Preis **450 Euro**

Virtual Reality auf der PS2: Per LCD-Brille erleben Sie schnelle Actionspiele in einer völlig neuen Dimension. ■ ■ ■ ■ □

5 SCREEN STATION EVOLUTION PS1
von Big Ben Preis **150 Euro**

Ordentlicher PSone-Monitor mit 13 Zentimeter Display-Diagonale. Der bislang größte und günstigste Screen. ■ ■ ■ ■ □

PS1 Zubehör, das für die PSone ausgelegt, aber mit der PS2 kompatibel ist.

SPRECHSTUNDE

Leser fragen, *PLAYERS* antwortet. Ob ausgebrannte PS2 oder zerborstene DVD, bei der *PLAYERS*-Sprechstunde werden Sie geholfen.

Haben Sie Fragen? Dann schreiben Sie bitte an: Cybermedia Verlag, Redaktion *PLAYERS*, "Sprechstunde", Wallbergstr. 10, 86415 Mering oder e-Mail an dm@players-web.de

? Wenn ich auf meiner PS2 DVD-Filme abspiele, wechselt ständig die Helligkeit. Das Bild wird mal heller, mal dunkler, bei Spielen habe ich dieses Problem allerdings nicht. Kann das am DVD-Treiber liegen?

! Nein, der Treiber dürfte nicht der Grund für diese Schwierigkeiten sein. Zunächst sollten Sie Ihr Video-Verbindungskabel prüfen und eventuell tauschen. Wahrscheinlich liegt das Problem aber beim Macrovision-Kopierschutz auf den Film-DVDs. Der tritt u.a. dann in Aktion, wenn Sie

die PS2 nicht direkt an den Fernseher anstöpseln, sondern zum Beispiel via Videorecorder anschließen - also einen Signal-Verteiler einbinden. Sollte das Problem bei Direktverbindung tatsächlich noch auftreten, dann müssen Sie Ihre PS2 zur Reparatur bringen.

? Auf meiner Memory-Card befinden sich einige defekte Dateien, die sich nicht im PS2-Menü löschen lassen. Wie kann ich diesen unerwünschten Ballast los werden?

Das Problem kaputter Speicherstände ist auch in unserer Redaktion bekannt - und leider kaum lösbar. Laut Sony liegt das an einem Defekt der Memory-Card, bei noch nicht verstrichener Garantiezeit sollten Sie die Karte zu Sony schicken und Ersatz oder Nachbesserung verlangen. Eine Formatierung der Karte ist nur bei der ersten Benutzung möglich, danach müssen Sie mit den kaputten Daten leben. An dieser Stelle eine Warnung an die Benutzer von "Sicherheitskopien": Viele Hersteller stellen ihre Spiele mit einem besonders gemeinen Kopierschutz aus, der die gesamten Daten auf der Memory-Card unbrauchbar macht. Bleiben Sie also lieber sauber und spielen Sie nur Originale.

? Ich benutze die neue Version des "DVD Region X" (ohne Memory-Card Dongle), um mir Filme mit dem RGB-Kabel ohne Grünstich ansehen zu können. Wenn ich den dazu nötigen Code eingebe, funktioniert auch alles, nur beim zweiten Film wird das Bild wieder grün. Muss ich den Code jedesmal neu eingeben?

! Nein. Bei der alten "DVD Region X"-Version wurden einmal eingegebene Codes auf dem beiliegenden Memory-Card-Dongle gespeichert. Weil dieser bei der neuen Variante fehlt, müssen Sie eine gewöhnliche Memory-Card benutzen. Stecken Sie diese einfach ein, dann reicht einmalige Code-Eingabe völlig aus.

? Beim Spielen von "GTA 3" höre ich weder Soundeffekte noch Musik. Woran kann das liegen?

! Auch hier gilt: Prüfen Sie zunächst die Verbindung zwischen Konsole und Fernseher bzw. Stereo- oder Surround-Anlage. Sind alle Kabel am richtigen Platz, alle nötigen Geräte eingeschaltet? Funktionieren sie auch alle einwandfrei? Wenn das nicht reicht, testen Sie die Sound-Einstellungen im Spiel. Vielleicht hat hier jemand rumgefummelt und Musik- sowie Geräusch-Lautstärke auf Null gestellt. Sollte das immer noch nicht helfen, schleppen Sie Ihr Spiel zum Händler, demonstrieren die Fehlfunktion und fordern ein einwandfreies Exemplar.

? Wie sieht es aus, wenn ich mit dem AOL-Netscape-Browser und der PS2 ins Internet gehe? Ist das die gleiche Software und Benutzeroberfläche wie beim PC, und werden die Kosten ähnlich sein?

! Über die konkreten Online-Pläne Sonys ist leider immer noch nicht viel bekannt. Inwieweit die Benutzeroberfläche des PS2-Browsers den PC- oder Mac-Vorbildern ähneln wird, ist nur schwer zu sagen. Grundsätzliche Ähnlichkeiten sind wahrscheinlich, allerdings muss die Software zum Konsolen-Surfen stets an die niedrige TV-Auflösung angepasst sein. Was der Spaß dann kosten wird, steht auf einem ganz anderen Blatt. Wenn die Online-Fähigkeit aktuell wird, berichten wir über die Details.

GLOSSAR

PSK: Unter diesem Kürzel war die alte Playstation in ihrer Anfangszeit bekannt. Das "X" stammt dabei aus der Planungsphase der Konsole, als die "Playstation X" noch als Zusatz für Nintendos SNES im Gespräch war. Mittlerweile lautet die offizielle Abkürzung für die alte Playstation allerdings "PSone".

SNES: Super Nintendo Entertainment System. Die 16-Bit-Konsole von Nintendo war der unumstrittene König der vorletzten Konsolengeneration und Sieger über Segas Mega Drive. In Japan hieß das Gerät übrigens "Super Famicom".

NES: Nintendo Entertainment System. Die 8-Bit-Konsole war der Vorgänger des SNES und hauchte dem schwächelnden Videospieldmarkt Mitte der 80er Jahre neues Leben ein. Der japanische Name der Konsole war "Famicom".

VCS: Der Wegbereiter für alle kommenden Konsolen-Generationen war Ataris "Video Computer System", auch unter dem "2600"-Kürzel bekannt. 1977 war es eines der ersten Geräte, bei dem durch Modulwechsel unterschiedliche Spiele auf den Fernsehschirm gezaubert wurden. 1980 startete Atari mit dem

VCS durch, bis der große Videospield-Crash 1983/84 die Branche erschütterte. Auch leicht verbesserte Varianten (5200 und 7800) sowie das Jaguar-System brachten Atari kein Glück.

MASTER SYSTEM: Das Gegenstück zum NES war Segas Master System. 1986 gab Arcade-Entwickler Sega seinen Konsolen-Einstand in Europa und den USA, kam jedoch trotz Arcade-Ruhm gegen die Popularität des kurz zuvor gestarteten NES nicht an.

MEGA DRIVE: Im 16-Bit-Zeitalter war Sega schneller als Nintendo und brach-

te das Mega Drive schon 1989 auf den Markt. In den USA als "Genesis" bekannt, wurde die Konsole während ihres Lebenszyklus mit allerhand Hardware-Zusätzen versorgt. Ein CD-Laufwerk ("Mega-CD") sowie ein 32-Bit-Aufsatz ("32X") sollten das Mega-Drive gegenüber der Konkurrenz aufwerten.

SATURN: Eine Generation später lieferte sich Segas Saturn die 32-Bit-Schlacht mit der PSone. Wieder kam das Gerät geringfügig früher auf den Markt und konnte sich vor allem in Japan lange Zeit behaupten.

Unendlich Leben, Munition oder alle versteckten Extras? Schummel-CDs machen's möglich.

PLAYERS stellt Ihnen Datels Action Replay 2 V2 und den Xploder von Blaze vor.

NEUE SCHUMMEL-CDs

Mit einer Datenbank von 2.564 gespeicherten Cheats zu 128 Spielen fällt der Codespeicher von Datels überarbeiteter Schummel-CD sehr umfangreich aus - kein Vergleich zur ersten Version, die zum Start der PS2 in den Handel kam. Platz für neue Codes ist aber genug (der Speicher ist noch zu 73% frei). Die bekommen Sie aus der Fachpresse oder über die neue, deutschsprachige Website. Auf der finden Sie ab Januar Schummel-Codes zu den neuesten bei uns erschienenen Spielen. Auf der englischsprachigen Homepage des Herstellers werden Sie bedingt fündig, denn nur die Cheats zu multilingualen Titeln laufen ohne Probleme.

So funktioniert's

Wählen Sie im Hauptmenü die Option 'Codes' aus, und Sie erhalten eine alphabetisch sortierte Spielaliste. Blättern Sie so lange, bis Sie bei dem gewünschten Titel angelangt sind, und aktivieren Sie einzelne oder gleich alle Codes. Im Hauptmenü starten Sie das entsprechende Spiel.

Nach dem gleichen Prinzip arbeitet der Xploder von Blaze - mit 1.999 gespeicherten Cheats zu 84 Spielen. Vorteil: Neue Codes speichern Sie bequem auf Ihrer Memory Card, ein Dongle wie beim Action Replay ist nicht erforderlich.



Die Benutzerführung ist bei beiden Schummel-CDs ähnlich unkompliziert: Links Datels "Action Replay 2 V2", rechts der "Xploder" von Blaze.



Mehr als eine reine Schummel-CD: Mit Datels "Action Replay 2 V2" verwalten Sie Memory Cards und spielen Import-DVD-Filme in Farbe ab - ohne Grünstich.

Der Tausendsassa

Dafür bietet Datels Schummel-CD außerdem "X-Mem" und "DVD Region X", die einzeln mit immerhin 25 bzw. 30 Euro zu Buche schlagen.

X-Mem? Mit dem Speichermanager verwalten Sie spielend Ihre Memory Cards (oder USB-Zip-Laufwerke); und das um einiges komfortabler als mit dem PS2-Browser. Kopieren, löschen, verschieben - selbst komprimieren können Sie hier Ihre Spielstände, mehrere gleichzeitig und auf bis zu ein Fünftel der ursprünglichen Dateigröße. Wollen Sie gepackte Dateien nutzen, müssen Sie diese erst dekomprimieren. Formattieren können Sie Ihre Speicherkarten allerdings nicht.

Mit dem "DVD Region X" umgehen Sie die Regionalcode-Abfrage des Sony-Players, um Import-DVD-Filme abzuspielen - und das in gestochen scharfer RGB-Qualität. Das "DVD



Region X" erkennt auch Sonys neue Treibersoftware (V2.10) automatisch von Memory Card.

Dafür legt Blaze seiner CD einen "Xploder CD 9000" (PSOne) bei.



Mit Datels PSOne-Bonus-CD lassen sich nur gespeicherte Codes verwenden. Ein Memory-Card-Manager fehlt ebenfalls.

Fazit

Wer auf der PS2 bloß schummeln möchte, kommt mit dem Xploder günstiger davon. Datel schlägt für zehn Euro Aufpreis aber gleich drei Fliegen mit einer Klappe: Schummel-CD, Import-DVD-Player und Spielstand-Manager. Wer kann da noch widerstehen? Außerdem unterstützt das Action Replay in der aktuellen Version etwas mehr PS2-Spiele als der Xploder. Auf lange Sicht wird wohl der Anbieter mit den häufigeren Updates und den aktuelleren Codes den Zweikampf gewinnen: Der Service macht's. *mw*

IM ÜBERBLICK

| | Action Replay 2 V2 | Xploder |
|------------------------------------|---|---------------------------------------|
| Anbieter | Datel/BigBen | Blaze |
| Preis | 50 Euro | 40 Euro |
| Unterstützte Spiele | 128 (PS2) | 84 (PS2) |
| Hinzufügen neuer Codes | 770 (PSone) ja (PS2) nein (PSone) | 401 (PSone) ja (PS2) ja (PSone) |
| per Controller | ja | ja |
| per Tastatur | optional | nein |
| per Download von Website | optional | nein |
| eigene Codes finden | nein | nein |
| Upgrade von alter Version | nein | nein |
| Dongle erforderlich | ja | nein |
| Speichermanager | ja (PS2) nein (PSone) | nein (PS2) ja (PSone) |
| Import-DVDs abspielbar | ja | nein |
| Filme via RGB | ja | nein |
| Audio-CD-Player | ja (PSone) | ja (PSone) |
| Bild-Betrachter | nein | nein |
| FMV-Betrachter | nein | nein |
| Hotline für techn. Probleme | ja (0190/772220) | ja (02154/945251) |
| Hotline für Codes | nein | ja (0190/824675) |
| Website | www.codejunkies.de | www.blaze.de |

(*) 2,42 DM/Min. (†) 3,63 DM/Min.

ERSTE HILFE

Verzweifelte Zocker-Seelen aufgepasst! In dieser Rubrik gibt's das passende Heilmittel gegen tellergroße Augenringe: Cheats bzw. Kurz-Tipps zu Spielen für PS2 und PSOne.

SMUGGLER'S RUN 2 (PS2)

Für Take 2s gelungene Schmuggler-Raserei gibt's dieselben Cheats wie zum Vorgänger. Geben Sie jede Tastenkombination während des Spiels im Pause-Modus ein. Korrekte Code-Eingabe wird mit einem akustischen Signal bestätigt.

God-Modus

Halten Sie **L1** und betätigen dann
4x ■, R1, 2x ✖, 2x ▲, ■

Unsichtbar

R1, 2x L1, R2, 2x L1, L2

Geben Sie den Code erneut ein, um ihn zu deaktivieren.



Hoch hinaus: Ohne Schwerkraft gelingen wahre Riesensprünge!

Leichtere Wagen

L1, 2x R1, L2, 2x R2

Geben Sie den Code erneut ein, um ihn zu deaktivieren.

Keine Schwerkraft

R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑

Geben Sie den Code erneut ein, um ihn zu deaktivieren.

Zeit beschleunigen

R1, L1, L2, R2, →, →, →

Dieser Code kann bis zu drei Mal eingegeben werden, um den Effekt zu verstärken.

Zeit verlangsamen

R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←

Dieser Code kann bis zu drei Mal eingegeben werden, um den Effekt zu verstärken.

SOUL REAVER 2 (PS2)

Hier zwei kleine Tipps für das düstere Vampir-Abenteuer von Eidos: Schalten Sie den mächtigsten Soul-Reaver oder sämtliche Extras frei!

Feuer Soul Reaver

Pausieren Sie das Spiel. Halten Sie nun **R1** gedrückt und betätigen Sie dann **↓, ●, ▲, ↑, →, ●**

Alle Extras freischalten

Geben Sie im Startbild folgende

Kombination ein:

←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ✖



SPIELE ZU GEWINNEN

Sie kennen streng geheime Cheats, versteckte Warp-Zonen oder haben den Endgegner dank einer speziellen Taktik mit einem Schlag erledigt? Lassen Sie andere Spieler an Ihrem Wissen teilhaben! Wir verlosen für die besten Tipps unter allen Einsendern "Shaun Palmer's Pro Snowboarder" für die PS2 und "David Beckham Soccer" für PSOne. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Cybermedia VerlagsGmbH
PLAYERS, Erste Hilfe

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
– oder digital an sb@players-web.de

RAYMAN M (PS2)

Für die witzige Multiplayer-Schlacht mit Rayman & Co. sind ebenfalls ein paar Cheats eingetroffen. So müssen Sie nicht alle Welten im Einspieler-Modus freispielen und können gleich mit sämtlichen Charakteren loslegen.

Wählen Sie einen neuen Spielstand und geben Sie den jeweiligen Cheat als Namen ein. Beenden Sie die Eingabe aber nicht mit dem 'Ende'-Knopf, sondern halten Sie folgende Kombination gedrückt:

L2 + ■ + ●

Eine Textnachricht bestätigt die korrekte Eingabe. Wichtig: Sie können auch mehrere Codes kombinieren, aber dafür nicht mehr speichern. Hier die Cheats:

PUPPETS

Alle Levels im ersten Modus

CARNIVAL

Alle Kostüme

FIELDS

Alle Levels im ersten Modus

ALLRAYMANN

Alle Levels in jedem Modus

TRACKS

Jeder Rennlevel im ersten Modus

ALLTRIBE

Jeder Rennlevel in jedem Modus

ARENAS

Jeder Kampf-Level im ersten

Modus

ALLFISH

Jeder Kampf-Level in jedem

Modus



Der Cheat 'OldTV' verwöhnt Sie mit Retro-Optik und Klaviermusik

OldTV

Alle Levels mit Charlie-Chaplin-

Bild und Stummfilm-Musik

3dVision

3D-Modus mit 3D-Brille

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE (PS2)

Hilfe für Scharfschützen: Geht Ihnen permanent die Zeit aus oder hakt es an akutem Healthpäckchen-Mangel? Da kommen die Cheats gerade richtig! Geben Sie alle Codes während des Arcade-Spiels und im Pause-Modus ein – dabei muss die Eingabe schnell und flüssig erfolgen. Als Bestätigung wird ein Schuss abgefeuert.

Gesundheit in Zeit wandeln

2x ↑, 2x ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●

Nun wird die Hälfte eines Lebens in fünf Sekunden Extra-Zeit umgewandelt

Zeit in Gesundheit umwandeln

●, ✖, →, ←, →, ←, 2x ↓, 2x ↑

Fünf Sekunden werden in ein halbes Leben umgewandelt

PLAYERS TIPPS-HOTLINE: 0190-824679 (1,86 Euro/Min)

Kompetente Hilfe: Sie kommen in Ihrem Lieblingsspiel trotz zahlloser Versuche nicht mehr weiter? Die Suche nach dem letzten Schlüssel bereitet Ihnen schlaflose Nächte? Sie haben keine Munition mehr, und der Mega-Zombie saugt Ihnen immer wieder das Gehirn aus dem Pixel-Schädel? Sie sind kurz davor, das Joypad gegen die Wand zu schleudern und Ihre PS2 aus dem Fenster zu werfen? Stopp, das muss nicht sein, denn für verzweifelte Zocker gibt's unsere Tipps-Hotline. Unter **0190/824679** (1,86 Euro/Min) erhalten Sie kompetente Hilfe zu allen Videospiele rund um die PS2 und PSOne. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Ihre Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Und sollten die Spiele-Experten nicht gleich den passenden Tipp parat haben, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Ihrem nächsten Anruf wissen unsere Profis dann Bescheid, und Sie sparen sich teure Wartezeiten am Telefon!

ACTION REPLAY CODES

| MX 2002 | Highscore | 4CBF4078 | Unendlich | 1CA9611C | Unendlich | 0D85DF92 |
|------------------|-----------|-------------------|--------------------|----------|--------------------|----------|
| Anmerkung | Code | 1456B00C | Gesundheit | D60EE7A5 | Heiltränke | 1456E7A6 |
| Master Code | EC8F6F4C | Time Crisis 2 | | 1CA96120 | | 4D85DF92 |
| | 1456E60A | Anmerkung | | D60EE7A5 | Unendlich | 1456E788 |
| Schwerelos | 1CA70620 | Master Code | Immer keinmal | 3D853B1E | Erste-Hilfe- | 0D85DF98 |
| | D456E7A5 | | gespeichert | 1456E7A5 | Kasten | 1456E7A6 |
| | 1CA707C8 | Unendlich Zeit im | Niedrige | 4D853A2A | | 4D85DF98 |
| | D1E6E7A5 | Story Modus | Gesamtzeit | 1456E7A6 | | 1456E788 |
| Riesensprünge | 1CA70620 | (Spieler 2) | L1+L2, um alle | 0D962C26 | Unendlich | 0D85DF96 |
| | 22D6E7A5 | Unendlich Leben | Waffen zu haben | 1456AD0C | Ampullen | 1456E7A6 |
| Alle Filme | 4CA4E0BC | im Story Modus | | 4D85DF88 | | 4D85DF96 |
| freigeschaltet | 1456B00C | (Spieler 2) | L2+R2, um alle | 1456B275 | | 1456E788 |
| | 3CA4E0BA | Kein Nachladen | Gegenstände im | 0D962C26 | WWF Smackdown: | |
| | 1456E70C | im Story Modus | Inventory zu haben | 1456B30C | Just Bring It! | |
| Alle Strecken, | 1CA4E0A8 | (Spieler 2) | | 4D85DF86 | Anmerkung | Code |
| alle Modi | 61DFB00C | Maschinenpistole | | 1456B00C | Master Code | EC8CA16C |
| Unendlich | 1CD6CAE0 | im Story Modus | | 0D962C26 | | 1456E60A |
| Freestyle-Punkte | E456E7A5 | (Spieler 2) | | 1456B30C | Spieler 1 hat | 0CA8E738 |
| Unendlich | 4CA3D034 | Shotgun im | | 4D85DF8C | immer vollen | 1456E7A6 |
| Karriere-Punkte | 1456B00C | Story Modus | | 1456B00C | Smackdown- | 1D25DF74 |
| Portal Runner | | (Spieler 2) | | 0D962C26 | Balken | 1473E7A5 |
| Anmerkung | Code | Shotgun im | | 1456B30C | | 0CA8E738 |
| Master Code | EC8417C0 | Story Modus | | 4D85DF8A | | 1456E7A6 |
| | 1456E60A | (Spieler 1) | | 1456B00C | | 1D23A63C |
| 999 Wasser- | 1CBF2EC0 | Maschinenpistole | | 0D962C26 | | 1456E788 |
| pfeile | 1456E404 | im Story Modus | | 1456B30C | Spieler 1 | 0CA8E738 |
| 999 Dreifach- | 1CBF2EBC | (Spieler 1) | Unendlich Schuss | 4D85DF90 | hat immer | 1456E7A6 |
| Pfeile | 1456E404 | Unendlich Zeit im | für Handfeuer- | 1456B00C | 3 Smackdowns | 1D23A634 |
| 999 Dummdum- | 1CBF2E88 | Story Modus | waffe | 4D85DF9C | | 1456E7A8 |
| Pfeile | 1456E404 | (Spieler 1) | | 1456E79F | Alle Charaktere | 3CE5CACA |
| 999 Goldene | 1CBF2E84 | Unendlich Leben | | 0D962C26 | | 1456E70C |
| Pfeile | 1456E404 | im Story Modus | | 1456720C | Alle Modi | 3CE5CADO |
| 999 Blitz-Pfeile | 1CBF2E80 | (Spieler 1) | Unendlich | 4D85DF9F | | 1456E70C |
| | 1456E404 | Kein Nachladen | Shotgun-Munition | 0D962C26 | Alle Abspanne | 3CE53740 |
| 999 Explosiv- | 1CBF2EAC | im Story Modus | | 1456720C | | 1456E7CC |
| Pfeile | 1456E404 | (Spieler 1) | | 4D85DFA0 | Als Schiedsrichter | 4CE5E056 |
| 999 Feuerpfeile | 1CBF2EA8 | Silent Hill 2 | Unendlich | 1456E7A3 | spielen (Manöver | 1456E70C |
| | 1456E404 | Anmerkung | Jagdgewehr- | 0D962C26 | von The Rock) | 4CE5E05C |
| 999 Normale | 1CBF2EA4 | Code | Munition | 1456720C | | 1456E7A5 |
| Pfeile | 1456E404 | Master Code | | 4D85DFA4 | | |
| | | | | 1456E7A1 | | |

BÜCHER-TIPPS

Silent Hill 2

Zusammen mit dem Hamburger Konkurrenten Future Press stellt Piggyback die Lösungsbuch-Elite – und für das offizielle "Silent Hill 2"-Buch hat man sich besonders ins Zeug gelegt: Die 164 vierfarbigen Seiten sind nicht nur hochwertig verarbeitet (starker, matter Einband, 150-Gramm-Papier), vor allem Optik und Inhalt überzeugen auf ganzer Linie. Der Lösungsweg ist bis ins letzte Detail geschildert und stilistisch einwandfrei, übersichtliche Waffen- sowie Objekt-Tabellen sorgen dafür, dass sogar Adventure-Einsteiger schnell durchblicken. Karten und Artwork sind schön hochauflösend, fantasievolle Hintergrundtexturen (hierfür wurden Pergament, Röntgenbilder, anatomischen Skizzen und Arztwerkzeuge auf den Scanner gelegt) passen perfekt zum gruseligen Ambiente und teilen die Informationen ebenso optimal wie lückenlos auf. Ergo: Ein echtes Sammlerstück, wenn auch für 15 Euro nicht gerade günstig. So muss ein Lösungsbuch aussehen!



Soul Reaver 2

148 A4-Seiten stark, komplett vierfarbig und ein mit schickem Präge-Druck veredeltes Cover: Das offizielle "Soul Reaver 2"-Lösungsbuch von der Agentur Trickwerk macht nur auf den ersten Blick was her, in Wirklichkeit sind Komplettlösung, Interview und allgemeine Tipps pure Platzschinderei. Der magere Textteil ist nicht nur unpräzise, er nimmt auch in keinem Satz Bezug auf die nummerierten (und oben drein viel zu hellen) Screenshots. Der Gipfel der Frechheit sind das uninspirierte und von Eidos-Anzeigen durchsetzte Layout: Für 13 Euro müssen nicht unbedingt so viele Seitenfüller rein. Das einzige Positive: Die Lösungsschritte sind korrekt, ein Interview mit der Produzentin verrät interessante Hintergrundinfos. Trotzdem: Unser über zwei Ausgaben verteilter Players Guide bietet den gleichen Inhalt. Dass hochpreisige Lösungsbücher vor allem als Sammlerstück gedacht sind, hat man leider übersehen.

AUF SEELENFANG, TEIL 1

Durch düstere Katakomben und gegen monströse Horden: Unser Players Guide führt Sie sicher durch Fantasy-Schauplatz Nosgoth.

SOUL REAVER 2
LEGACY OF KAIN

Dunkle Mächte, jede Menge Geheimnisse und blutige Mordbrenner lauern in sämtlichen 3D-Winkeln: Die Fantasy-Welt Nosgoth steckt voller Gefahren - sogar für einen dämonischen Ritter wie Raziel. Die manchmal hitzigen Gefechte kann Ihnen unsere Komplettlösung zwar nicht ersparen, dafür erfahren Sie, wo's lang geht und wie Sie der Rätselmaschinerie in den Elementarschmieden auf die mechanische Pelle rücken. In diesem Sinne: Frohes Metzeln! *rb*

Einführung

Der Weg durch Moebius' Bollwerk ist geradlinig und einfach: Nutzen Sie die Zeit, um sich mit Steuerung bzw. Kampftechnik vertraut zu machen und kämpfen Sie sich bis zum Balkon durch (wechseln Sie auf die Spektralebene, um die Gitter zu passieren). Hier springen Sie in den See, schwimmen zum Rücksetzpunkt (der Schlangenberg am linken Ufer), drehen das Rad und öffnen so das Schleusentor rechts unten. Tauchen Sie wieder ab und halten Sie sich unmittelbar nach dem Sprung rechts, um durch das geöffnete Portal auf die andere Seite des Sees zu finden, wo Sie linkerhand beim Speichertempel auftauchen, zum ersten Mal Ihren Spielstand sichern und rechts auf den Felsvorsprung springen. Hier geht's ähnlich geradlinig weiter: Folgen Sie einfach dem Verlauf der

Straße, öffnen Sie unterwegs durch das Halten des Hebels (links) das Tor zu den Säulen (es folgt eine kurze Zwischensequenz) und reisen Sie so bis zum Tempel der Vampirahnen. Brechen Sie mit dem Soul Reaver das Siegel, betreten Sie das Heiligtum und folgen Sie den Grotten bis zum Fundament der Säulen. Nach der Zwischensequenz schwimmen Sie durch den Pool, an den Fangarmen vorbei und durch eine abschüssige Grotte bis zum Fortsatz des Höhlensystems.

Tauchen Sie auf, laufen Sie über die Felsbrücken und bis zu dem unterirdischen Pool: Machen Sie sich auf eine lange Schwimmpartie gefasst, denn Sie müssen in dem unterseeischen Grottengezwir einen Brunnen finden - und der ist gut versteckt. Durch diesen Schacht kommen sie schließlich in den...

Sumpf

Auch in dem grünen Morast ist Raziels Weg deutlich vorgezeichnet: Sie müssen einfach bis zum nächsten Speichertempel durchhalten - und von hier aus eine Brüstung erreichen, die Sie über die aufgerauhte Mauerfläche emporklettern (anspringen und nach oben steuern). Dahinter finden Sie die ersten Elementarschmiede: Wie beim Heiligtum öffnen Sie auch hier das Portal mit dem gezückten Reaver und betreten so die...



Treiben Sie Ihre Gegner wann immer möglich auseinander. Nur so halten Sie sich den Rücken frei.

Schattenschmiede

Kurz nach dem Tempeleingang werden Sie von einem Geisterritter attackiert: Am schnellsten kommen Sie dem Gerippe mit dem Reaver bei, aber auch normale Waffen verwunden das Gespenst. Greifen Sie nach Ihrem Sieg das Schild aus der Luft und setzen Sie es in die Aussparung der Wand. Die gleitet zur Seite und gibt den Weg zu einem Korridor frei. Hier verlassen Sie die materielle Welt, um das Fallgatter passieren zu können. Um wieder in die physische Ebene zu wechseln, erledigen Sie auf dem ersten Hof ein paar Ghule, auf dem nächsten laufen Sie rechts ins Gebäude und finden dort einen Teleportpunkt. Nach dem Wechsel geht's zurück in den ersten Hof und eine der beiden Wände (aufgerauht, links und rechts vom Eingangsgatter) rauf, anschließend über eine Treppe zum perfekten Abสปрungskpunkt für einen Satz über den zweiten Hof. Waffen bekommen Sie von den Mumien - oder besser: Indem Sie oberhalb der beiden Treppen ein Feldzeichen von der Wand reißen. Gleiten Sie über den Hof auf die Säulen und von dort aus zur gegenüber-



In den Pässen lauern Moebius' Truppen. Für den Todesfall passieren Sie alle Rücksetzpunkte (unten) und aktivieren diesen mit dem Reaver.

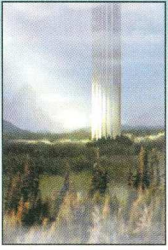
SPOILER: VORADOR UND DER KREIS



Schon der Vorspann des ersten „Blood Omen“-Teils (PS-one) zeigt, wie sich das mordlüsterne Spitzohr am Blut des Neuner-Kreises labt und durch sein Verbrechen die Säulen von Nosgoth dem Untergang weihet. Oder? Falsch! In „Soul Reaver 2“ erfährt Raziel, dass eine weitaus größere Macht als der greise Vampirfürst für die Zerstörung der Pfeiler verantwortlich ist - und nicht Menschen, sondern die Urahnen der Blutsauger die Säulen erbaut haben. Als Sprössling von Janos Audron fühle sich Vorador der Erhaltung Nosgoths verpflichtet, doch inzwischen hat er sich frustriert zurückgezogen.

liegenden Galerie. Hüpfen Sie in die Halle mit den Spiegeln sowie dem rosa Kristall und drehen Sie den ersten Spiegel so, dass sein Lichtstrahl die rechte Tür (vom Raumeingang aus gesehen) öffnet. Erledigen Sie die Zombies und schweben Sie in der Geisterwelt durch das Fallgatter. Reisen Sie am Ende der nächsten Halle (auf dem Podest) wieder auf die ma-

SPOILER: DIE SÄULEN VON NOSGOTH



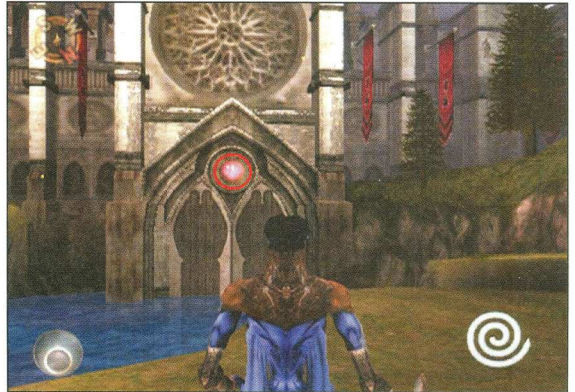
Sie gelten seit Menschengedenken als die Pfeiler Nosgoths: Die neun Säulen überragen jedes menschliche Bollwerk, jeden Berg – und sind alle einem spirituellen Attribut zugeordnet. In „Soul Reaver 2“ sehen Sie zum ersten Mal das Fundament des mystischen Monuments: Die Pfeiler fußen in einem Pool – darin hat sich ein Tintenfisch-ähnlicher Schmarotzer breitgemacht, der seine Fangarme gierig um die Pylonen wickelt und sich Raziel im ersten „Soul Reaver“ großspurig als Schicksalsgott vorstellt. Jetzt zweifelt Ihr Held zum erstmals an der Aufrichtigkeit des Monstrums – zumal er den zwielichtigen Moebius als seinen treuesten Diener bezeichnet.

terielle Ebene. Kraxeln Sie links oder rechts von der Steinklaue (zuerst die Mumien fertigmachen) auf ein Podest und springen Sie auf den Klauenteller. Wechseln Sie wieder auf die Spektralebene, gleiten Sie über den Abgrund zum nächsten Eingang und gehen Sie dahinter wieder auf die materielle Dimension. Besiegen Sie die Mumie, platzieren Ihr Schild im Portal und richten Sie im Raum dahinter den Spiegel auf das leere, dunkle Sonnensymbol (darin ist ein Tunnel). Ziehen Sie auf der gleichen Seite den linken Obelisken so weit, dass er dem Spiegel gegenübersteht, dann schießen Sie auf das Reaver-Symbol an der Decke. Machen Sie einen Satz auf den rechten Obelisken, schweben Sie von hier aus zum Tunnel im Sonnensymbol und laufen Sie durch den Gang bis zu einem Raum mit einem kleinen Spiegel. Lassen Sie sich fallen, nehmen Sie das Artefakt von der Halterung, passieren Sie damit das Portal zur großen Halle (unterhalb der Galerie, auf die Sie eben gesprungen sind) und setzen Sie den Spiegel in der Kammer hinter der Kugel ein. Drehen Sie dann am anderen Ende der Halle den Spiegel zur noch verschlossenen Pforte und schweben Sie auf der Spektralebene durch das Gitter. Im nächsten Raum finden Sie hinter dem Podest einen Wechselpunkt. Klettern Sie nach dem Kampf mit den Mumien die rauhe Wand hoch, richten Sie den Spiegel im Gang auf den im großen Raum dahinter (wo Sie gerade herkommen), beschließen Sie die Reaver-Rune über dem Spiegel (im großen Raum) und ziehen Sie den linken Obelisken in die Mitte. Ergebnis: Der Schatten des Obelisken bildet eine Brücke, von deren Ende aus Sie zum Podest springen. Öffnen Sie das runde Metallschott rechts, indem Sie den Spiegel darauf richten und passieren Sie den Gang dahinter. Verstellen Sie hier die Sonnenuhr so lange, bis ein

Lichtkegel durch die Aussparung dahinter fällt und die Schmiede aktiviert. Um die Halle schnell zu erreichen, lassen Sie sich durch das Loch fallen. Jetzt wird der Reaver mit dem Element der Dunkelheit imprägniert. Hierdurch können Sie die Portale entriegeln und den Sumpf ertragen. Am besten, Sie gehen hier einen kleinen Umweg zum Speichertempel, bevor Sie wieder den Brunnen in das geflutete Grotten-system aufsuchen. Reisen Sie erneut zur Serafan-Festung, tauchen Sie unter dem Schleusentor durch und suchen Sie den Felsvorsprung mit der versiegelten Doppeltür. Dahinter finden Sie die...

Lichtschmiede

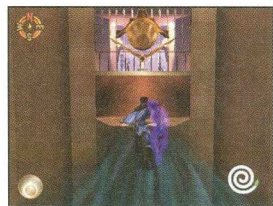
Öffnen Sie die Pforte mit dem dunklen Reaver (gegebenenfalls vorher aufladen), auf dem Podest im Vorhof rammten Sie die finstere Geisterklinge in ein Siegel am Boden und aktivieren so eine Schattenbrücke zum gegenüber liegenden Gittertor. Gleiten Sie auf der Spektralebene hindurch, wechseln Sie kurz darauf wieder in die materielle Dimension (der Teleporterpunkt liegt nur ein paar Schritte weiter), öffnen Sie mit dem Reaver das nächste Tor, schweben Sie durch das Gatter in der Mitte der Galerie (wieder auf der Spektralebene) und laufen Sie bis zum Ende des Komplexes dahinter. Vorsicht: Sobald Sie wieder materiell sind, nimmt Sie ein Wächterauge an der



Vor verschlossenen Pforten: Das massive Doppeltor der Serafan-Burg kann Raziel nur durch Lichtbeschuss des Juwels (in der roten Markierung) öffnen.

Stirnwand des Raumes wahr. Hier können Sie noch nichts ausrichten, also machen Sie schnell kehrt – sonst befördert Sie das Auge mit einem Schuss wieder in die Geisterwelt. Also flugs zurück zum Hof: Zeren Sie hier das (von der Gittertür aus) linke Spiegelpodest vor den rechten Gang, und das reflektierte Licht öffnet eine Tür. Folgen Sie dem Korridor in die Kammer mit Mumien, konzentrieren Sie sich im Kampf auf den Zombie mit dem Schild und reißen Sie sich das goldene Artefakt nach erfolgreichem Kampf unter den Klauennagel. Platzieren Sie das Schild auf dem leeren Podest (von der Gittertür aus rechts) und richten Sie den anderen Spiegel (im Korridor dahinter) aus, damit der Lichtstrahl die linke Pforte öffnet. In dem Tunnel dahinter bekämpfen Sie zunächst etliche Mumien, links davon gleitet Raziel in Geistergestalt durch ein Gitter. Auf dem Hof springen Sie von einer Säule auf die nächst höhere, danach auf den Torbogen und schweben von dort aus in den höher gelegenen Gang. Den Ghulen darin können Sie getrost ausweichen und schnurstracks zum nächsten Teleporterpunkt wetzen,

um dort wieder materiell zu werden. Laufen Sie den Gang zurück, springen Sie wieder in den Hof, laden Sie dort den Reaver mit dunkler Energie auf (am Elementarbecken links), ziehen Sie den Steinquader aus der Wand (erkennen Sie an der Ringtextur) und klettern Sie über ihn zurück nach oben. Nun können Sie auf dem Podest am Gangende (dort, wo Sie eben in die materielle Dimension gesprungen sind) das Siegel betätigen und so die Schattenbrücke zur anderen Hofseite aktivieren. Am Ende des folgenden Korridors erledigen Sie erneut eine Mumie mit Schildspiegel, den Sie nach siegreichem Gefecht unten auf dem Podest montieren (einfach



Lichtspielereien: In den Dungeons ist vor allem Hirnschmalz gefragt – Elemente wie bewegliche Spiegel (links) und Schattenbrücken (Mitte) fordern die grauen Zellen und werden meistens von Mumien (rechts) bewacht.

durch das gerade geöffnete Gatter hopsen). Springen Sie jetzt über die Grube, und Sie kommen auf den Hof zurück. Hier ziehen Sie den beweglichen Spiegel so weit zurück, dass die Sonne in den Gang fällt und auf das noch versiegelte Tor reflektiert wird. Letzteres öffnen Sie dann mit Ihrem dunklen Reaver - so bestrahlt die Sonne den linken Diamanten in der Schmiede. Brechen Sie jetzt das

Siegel der Pforte gegenüber, passieren Sie das Tor, lassen Sie danach durch erneuten Reaver-Einsatz die Säule im Boden versinken und richten Sie den Spiegel dahinter anders aus: Der Lichtstrahl wird auf den zweiten Diamanten umgelenkt - die Gittertür ist geöffnet. Jetzt können Sie den Hof auch auf der materiellen Ebene erreichen und so das sternförmige Siegel aus dem letzten Raum (wird von dem magischen Auge bewacht) in die Aussparung der Statue (im Zentrum der Schmiede, unter der Galerie) platzieren. Aber

Vorsicht: Bevor Sie das Siegel einheimsen dürfen, müssen Sie das magische Auge außer Gefecht setzen - und zwar mit einem Schuss dunkler Reaver-Energie. Beelen Sie sich beim Stibitzen: Der Wächter kommt schnell wieder zu sich, zwei hinterhältige Mumien halten Sie zusätzlich auf. Rammten Sie nach Aktivierung der Schmiede den Reaver hinein und verlassen Sie den Komplex (das vorletzte Tor knacken Sie durch Lichtbeschuss auf das Symbol darüber). So gewappnet, öffnen Sie mit einem Lichtprojektor auf den rosa Stein die große Pforte zur Serafanfestung und schwimmen durch den See hinein. Oder noch besser: Ziehen Sie vorher mit dem Rad das nun wieder verschlossene Schleusenstor hoch und sichern Sie auf der anderen Seeseite am Speichertempel Ihren Fortschritt.

Zielen Sie endlich mit dem Licht-Reaver auf den rosa Diamanten



Windiges Rätsel: Auf dem Boden des Schachts generiert Raziel durch das Lösen dreier Puzzles eine Windhose.



Den Weg zum Lufttempel ebnet Raziel mit einem Lichtblitz auf den Obelisken (links), im Korridor dahinter treiben sich hungrige Dämonen herum.

oberhalb des Eingangsportals und tauchen Sie zur Serafan-Festung. Hier wirft Ihnen Moebius eine ganze Heerschar von kampfeswütigen Schergen entgegen, dafür ist der Weg umso einfacher: Folgen Sie einfach dem Verlauf der Gänge, und Sie finden (nach einem Dialog mit Kain) den greisen Zauberer vor seiner Zeitstromkammer. Öffnen Sie den Raum durch Lichtbeschuss des Steinens (über der Pforte), dann schickt Sie der hinterhältige Moebius in eine andere Epoche.

Zeit der Dämonen

Nach dem Zeitsprung werden Sie zum ersten Mal mit Dämonen konfrontiert: Die bestialischen Gegner sind wesentlich härter als ihre menschlichen Kollegen, speien Feuer oder Säuren und folgen Ihnen sogar auf die Spektralebene - aber mit unseren Kampftipps aus der letzten PLAYERS sind selbst die dicksten Brocken kein Problem mehr.

Finden Sie Dämon für Dämon und Korridor für Korridor erneut Ihren Weg aus der Serafanburg und speichern Sie außerhalb des Bollwerks. Machen Sie sich auf den Weg zum Säulengrundstück: Unterwegs kraxeln Sie über den umgestürzten Pfeiler, denn der alte Weg ist in dieser Zeit von Geröll versperrt. Bei den zerstörten Säulen und nach dem Gespräch mit Ariel begegnet Ihnen zum ersten Mal ein gehörnter Dämon: Gehen Sie möglichst auf Tuchfühlung und weichen Sie oft zur Seite aus - sonst erwischt Sie das Ungetüm mit seiner Odemattake oder schüttelt Raziel ordentlich durch. Im Fernkampf haben Sie gegen den Riesen kaum eine Chance, denn der wirft ebenfalls mit Geschossen um sich. Haben Sie das Fundament der Pfeiler erreicht, folgt ein Dialog mit dem Riesenoktopus, anschließend schwimmen Sie wieder durch die Grotten und bis zum Brunnen in die



Sümpfe. Aber Vorsicht: Der letzte Stollenabschnitt steht in dieser Epoche nicht mehr unter Wasser - stattdessen müssen Sie nach dem Auftauchen einen Felsvorsprung suchen (oben rechts), von dem aus Sie Ihren Weg zu Fuß fortsetzen können. Der nächste Abgrund ist für einen Sprung zu weit: Stattdessen müssen Sie mit dem dunklen Reaver eine Schattenbrücke bauen - ein passenden Elementarbecken finden Sie im Höhlensee mit dem wuchtigen Altarpfeiler. Beim anschließenden Marsch durch den Morast findet Raziel (Bestandteil einer kurzen Zwischensequenz) eine aufgeraute Kletterwand, in der vorhergehenden Epoche lag hier der umgestürzte Baumriese. Kraxeln Sie hoch, und Sie erreichen einen Gebirgspass. Folgen Sie dem Weg bis zum Stadttor von Uschtenheim: Springen Sie auf die Brüstung, erledigen Sie die Wächter und halten Sie so lange den Hebel, bis sich das Gittertor vollständig geöffnet hat. Erst jetzt können Sie das Dorf Uschtenheim durchqueren und über den nächsten Gebirgspass das mittlerweile zerstörte Versteck von Janos Audron erreichen. Wichtig: Suchen Sie vorher im nördlichsten Gebäude der Siedlung den Speichertempel auf, denn der ist bis zum Verlassen der nächsten Schmiede Ihre letzte Save-Möglichkeit - und auf dem Weg dorthin häufen sich die Chancen auf ein vorzeitiges Ableben.



Wichtig: Nach einem Besuch auf der Spektralebene (oben) müssen Sie die elementare Reaver-Ladung auffrischen.

Luftschmiede

Nach dem Gespräch mit Kain springen in den See und schwimmen zum linken Felsvorsprung (wo die Soldaten lauern). Kämpfen Sie sich Ihren Weg bis zur Schmiede frei, entschärfen Sie mit einem Schuss aus dem dunklen Reaver das Wächterauge, brechen Sie das Siegel der Schmiede und betreten Sie den großen Vorhof. Über die Treppen erreichen Sie eine Säulengalerie (laden Sie am linken Ende den Reaver mit Licht) und einen Obelisken, den Sie mit Licht beschießen, damit er das gegenüber gelegene Gittertor freigibt. Gleiten Sie zunächst materiell über den Abgrund, dann spektral durch das Gatter. Nach dem Wechsel in die physische Welt und einer Gangbiegung folgt ein Kampf gegen Mumien. Konzentrieren Sie sich wieder auf den Tototen mit dem Schild, denn nur mit dem können Sie das nächste Portal entriegeln. Dahinter kommen Sie in den nächsten Hof: Lassen Sie Raziel in den Schlund mit der Schlangensäule fallen (Vorsicht Schattenwesen!), halten Sie nach dem Reaver-Symbol Ausschau und klettern Sie die entsprechende Wand hoch. Nach dem Gefecht gegen eine neue Mumiengruppe öffnen Sie wieder mit dem Schild die Tür, dahinter wartet das erste Rätsel der Luftschmiede: Sie verlassen zunächst die Welt der Sterblichen, erklimmen dann die



durch den Dimensionswechsel entstandene Säule (links), um auf die Galerie mit dem Lichtbecken zu kommen. Wechseln Sie die Ebene und gleiten Sie auf dem Luftstrom des Steinkopfes auf die andere Galerie. Dort speisen Sie den Reaver mit dunkler Energie, erst danach hängt sich Raziel an den Steinkopf, um das Gebläse umzustellen. Gleiten Sie auf dem umgeleiteten Luftstrom zur ersten Galerie zurück, laufen Sie links die Stufen hoch und schließen Sie mit dem Reaver das Auge. Bevor der Wächter wieder in Aktion tritt, passieren Sie ihn und suchen links auf dem Vorsprung das dunkle Siegel auf. Wenn Raziel es mit dem Reaver aktiviert, entsteht eine Schattenbrücke, die sich allerdings nach ein paar Minuten wieder auflöst. Also beeilen Sie sich: Schnell zur Mitte der Brücke gelaufen, von dort aus auf die linke Galerie geschwebt, dort flugs den Reaver mit Licht aufgeladen, über den Luftstrom auf die rechte Galerie gesegelt und dort (jenseits der Treppe) mit dem Licht-Reaver die Pforte geöffnet. Jetzt können Sie über die Brücke rennen (vorsichtshalber ein paar Meter vor dem Ziel springen und gleiten) und den dunklen Raum mit einem Schuss (auf das rosa Juwel) erhellen. Hier finden Sie das erste (blaue) Herz: Tragen Sie den magischen Stein zum Säulenschacht, folgen Sie dort dem Gang mit der blauen Markierung und setzen Sie ihn bei der Steinfratze in die Brust des Gemarterten. Kraxeln Sie nun die Wand mit der Lichtrune empor: Wie gehabt gibt's erst Untoten-Gehacktes (Schild platzieren), danach den nächsten Rätselraum. Klettern Sie auch hier die aufgeraute Wand hoch, um danach auf die Spektralbene zu springen und auf die andere Seite zu gleiten. Dort machen Sie zunächst mit den Zombies kurzen Prozess, dann kehren Sie auf die materielle Ebene zurück und



Undurchdringliches Hindernis? Weit geht: In der Geisterdimension gleitet Raziel durch verschlossene Gittertore.

laden den Reaver mit dunkler Energie. Schweben Sie mit dem Wind zurück und aktivieren Sie die Schattenbrücke. Bevor Sie den magischen Weg überqueren, tauchen Sie den Reaver ins Lichtbecken, erst danach klettern Sie am Ende der Brücke die Säule rauf und lassen sich vom Wind in den Raum auf die andere Hofseite tragen. Knipsen Sie wie in der anderen Puzzle-Kammer auch hier das Licht an, reißen Sie sich das grüne Herz unter den Klauennagel und verpflanzen Sie es am Ende des passenden Korridors in die nächste Zombiebrust. Jetzt geht's an die Lösung der letzten Knocheinlage: Sie laden den Reaver mit dunkler Energie auf und betreten nach dem obligatorischen Mumiengefecht die letzte Arena. Um nicht vom Wächterauge erwischt zu werden, kleben Sie sich rechts davon an die Wand, folgen der rechten Treppe und überqueren nach Ihrer Aktivierung blitzartig die magische Brücke. An deren Ende ziehen Sie den Steinblock aus der Mauer: Sobald der Schattenweg verschwindet, fällt er zu Boden, und Sie können ihn zum Westrand der Arena unter das Reaver-Symbol bugsieren. Brechen Sie mit dem Geisterschwert das Siegel, dann ist höchste Eile angesagt: Bevor Sie den Reaver an dem Becken mit Licht laden, zielen Sie auf das Auge, wetzen dann mit dem Licht-Reaver unter



Hunger! Hat Raziel seine spirituelle Energie aufgebraucht (Kringel unten rechts), landet er in der Schattenwelt. Also: Rechtzeitig für Futter sorgen!

dem Bogen durch, klettern links nach oben und lassen sich von dem Gebläse in die letzte Herzkammer tragen. Sorgen Sie für Licht, greifen Sie sich das rote Artefakt und montieren Sie so den letzten Zombie-Schrittmacher. Ergebnis: Ein Wirbelwind, der Raziel nach oben und geradewegs in den Schlund der Schlangensstatue trägt. Sie sehen sich um, orten die beiden Kristalle und beschließen die Riesenklunker mit Licht bzw. Dunkelheit (Sie müssen also nochmal nach unten und die Ladung wechseln): Die Schmiege ist wieder aktiv und bereit, den Reaver mit Luft zu veredeln. Verlassen können Sie das Dungeon nur mit Ihrer neuen Gabe: Rammen Sie den Reaver in die dreigeteilten Siegel am Boden, um auf dem Wind zu reiten. Brüchige Portale dürfen Sie jetzt mit einem Luftschuss knacken - Portale wie das von Moebius' Zeistromkammer im Sumpf. Sie kehren so schnell wie möglich dorthin zurück, suchen die Zeitschmaschine und reisen in die Epoche von Janos Audron.

Wie es weiter geht, erfahren Sie im zweiten und letzten Teil unserer „Soul Reaver“-Lösung - in PLAYERS 3/2002.



SPOILER: JANOS AUDRON



Von den Serafan und Moebius als die Geißel der Menschheit verschrien, in Wirklichkeit der letzte Überlebende einer engelsgleichen Überraschung von blauhäutigen Eroberern, von denen Nosgoths Vampire abstammen sollen. Das Geheimnis um den vermeintlichen Killer zu entschlüsseln, wird nach dem Gespräch mit Vorador zu Raziels vornehmlichem Ziel: Um Janos zu treffen, reist Raziel nach dem Fund des Luft-Reavers in die Vergangenheit - wo er in Janos' Festung sein serafanisches Alter Ego dabei beobachtet, wie es dem sanftmütigen Audron bei lebendigem Leibe das Herz aus der Brust schneidet. Von diesem Augenblick an ist Raziel nur noch von dem Wunsch nach Rache besesselt: Er dringt in die Festung der Jäger ein, um 'das Herz der Finsternis' zurückzuerobern und sein vergangenes Ich im Zweikampf zu stellen.



Unterwasser-Ekkurs: Um die Festung von Janos Audron zu finden (rechts), muss Raziel durch geflutete Höhlensysteme und Seen schwimmen.



SPIELER-HANDBUCH

BALDUR'S GATE

DARK ALLIANCE

Killierzerg, Superelfe und Übermensch: Wir entschlüsseln den Weg zum perfekten Charakter und verraten die Geheimnisse von "Baldur's Gate".

Der Weg von der Kanalisation zu den finsternen Gängen des Onyx-Towers ist lang und beschwerlich. Wer seine Helden richtig trainiert, meistert ihn aber ohne Probleme und freut sich über ein nettes Extra. *dm*

Erfahrung für's Leben

Wer die Zufallsbegegnungen von "Final Fantasy" gewohnt ist, muss sich bei "Baldur's Gate" umstellen. Hier kommen die Monster nicht in unendlicher Zahl, sondern sind nur begrenzt zum Aufstocken Ihres Erfahrungspunkte-Kontos verfügbar. Einmal erschlagene Feinde stehen nicht wieder auf, wenn Sie den Raum erneut betreten, deshalb müssen Sie mit Ihren hart erkämpften Punkten vorsichtig umgehen und sie auf die wirklich wichtigen Eigenschaften verteilen. Ein kleiner Trost für Freunde übermächtiger Supermänner: Haben Sie das Spiel z.B. auf 'Easy' durchgezockt, können Sie durch einen kleinen Trick Ihren bereits trainierten Charakter in den nächsten Schwierigkeitsgrad übernehmen. Dazu beginnen Sie einfach ein neues Spiel, stecken einen zweiten Controller an und laden den alten Heroen von der Memory-Card. Jetzt steigen Sie mit dem schwächeren Charakter aus und spielen Ihren Superkämpfer weiter. Dieser kann jetzt noch stärker werden und so letztlich auch den 'Extreme'-Modus problemlos bewältigen. Mit dem gleichen Kniff können Sie auch schwachen



Dank Onyx-Schwert wird selbst die Level-1-Dame zur Killermaschine

Charakteren auf die Sprünge helfen und z.B. als mächtiger Zwerg der unerfahrenen Elfe magische Waffen sowie Rüstungen überlassen. Nach dem ersten Durchspielen wird also alles gleich viel einfacher - wenn Sie wollen.

Der Trainingsplan

Ist der ersehnte Stufenaufstieg endlich da, schlägt das Herz jedes Charakter-Optimierers höher. Konzentrieren Sie sich grundsätzlich auf die speziellen Talente Ihres Helden: Während für die Elfe 'Meditation' und 'Willpower' lebenswichtig sind, braucht der Zwerg eher einen Bonus bei Trefferpunkten und Schadensregeneration. Die Wichtigkeit der Fertigkeiten für die einzelnen Charaktere entnehmen Sie unserer Rangliste auf der rechten Seite. Alle paar Level haben Sie die Möglichkeit, auch Eigenschaften wie Stärke oder Intelligenz zu erhöhen. Wieder gilt: Lieber Stärken ausbauen, als Punkte auf Schwächen zu verwenden. Es lohnt sich beim Zwerg eher, in erhöhte Körperkraft zu investieren (wo Sie den Anstieg sofort merken) als in die Geisteskräfte. Bei der Elfe gilt genau das Umgekehrte, der Menschen-Waldläufer sollte ebenfalls eher in körperliche als geistige Kompetenz investieren. Aber: Bei den Fertigkeiten kommen sowohl Elfe als auch Mensch 'Toughness' und 'Improved Critical' zugute. Dadurch wird Ihr Held widerstandsfähiger, kann mehr schleppen oder hat bessere Chancen auf kritische Treffer.

Der gute Dunkelelf

Sobald Sie das Spiel auf beliebigem Schwierigkeitsgrad mit beliebigem Charakter einmal geschafft haben, schalten Sie den 'Gauntlet'-Modus frei. Hier übernehmen Sie die Rolle der Forgotten-Realms-Legende Drizzt Do'Urden, die einzig gute

Seele unter all den bösen Drow-Elfen. Mit dem weißhaarigen Waldläufer müssen Sie die 'Gauntlet'-Herausforderung binnen 15 Minuten meistern. Dabei sollten Sie sparsam mit Heil- sowie Mana-Tränken umgehen und das Blocken sicher beherrschen. Die Plagerqi lohnt sich, denn jetzt können Sie mit den normalen Helden im extraharten 'Extreme'-Modus antreten. Dabei spielen Sie die normale Geschichte mit besonders dicken Monstern nochmal durch - dafür können Sie dann den Zweischwerter-Fetischisten Drizzt auch im Story-Mode einsetzen.



Der berühmt-berüchtigte Drizzt Do'Urden in Aktion

DIE ELFE



Arianna's Zaubersprüche sind sehr teuer, weshalb sie im Kampf auch oft die Waffen sprechen lassen muss. Wie bei Vahn konzentrieren Sie sich auf einige wenige Zauber (die Magic Missile ist Pflicht für jeden D&D-Magier) und lassen auch die Entwicklung körperliche Fertigkeiten nicht ganz außer Acht.

| | |
|---------------------------|-------|
| Magic Missile..... | XXXXX |
| Burning Hands..... | XXXXX |
| Melf's Acid Arrow..... | XXX |
| Fireball..... | XXX |
| Snowblind..... | XX |
| Lightning Bolt..... | XXX |
| Otiluke's Icy Sphere..... | XXX |
| Ball Lightning..... | XX |
| Fire Shield..... | XXX |
| Metecor Swarm..... | X |
| Mordenkain's Sword..... | XXX |
| Intestinal Fortitude..... | XXXXX |
| Willpower..... | XXXXX |
| Meditation..... | XXXXX |
| Accuracy..... | XX |
| Targeting..... | XX |

DER MENSCH



Als Bogenschütze braucht Waldläufer Vahn unbedingt Accuracy und Targeting. Desweiteren sollten Sie sich ganz nach persönlichem Geschmack auf ein paar Pfeilvarianten konzentrieren und Punkte für die Spezialfähigkeiten Deflect Missiles, Improved Critical und Death Blow übrig lassen.

| | |
|---------------------------|-------|
| Accuracy..... | XXXXX |
| Targeting..... | XXXXX |
| Arcane Quiver..... | XXXXX |
| Flame Arrows..... | XXX |
| Ice Arrows..... | XXX |
| Shock Arrows..... | XXX |
| Hail of Arrows..... | XXX |
| Enchant Arrows..... | XXX |
| Exploding Arrows..... | XXX |
| Repulsion..... | XX |
| Dodge..... | XXXXX |
| Deflect Missiles..... | XXXXX |
| Endurance..... | XXXXX |
| Toughness..... | XXXXX |
| Willpower..... | XX |
| Meditation..... | XX |
| Intestinal Fortitude..... | XXXXX |
| Combat Reflexes..... | XXXXX |
| Death Blow..... | XXXXX |
| Improved Critical..... | XXXXX |

DER ZWERG



Kromlechs Stärke ist der Nahkampf. Dementsprechend sollte er stets dicke Rüstungen tragen und große Äxte führen. Den Bull Rush erlernen Sie mit einem Punkt, die Whirlwind-Attacke lohnt sich immer. Clandegdin's Fist ist dagegen recht überflüssig - nutzen Sie die Punkte lieber für Toughness.

| | |
|---------------------------|-------|
| Dodge..... | XXXXX |
| Endurance..... | XXXXX |
| Toughness..... | XXXXX |
| Bull Rush..... | XXX |
| Accuracy..... | X |
| Targeting..... | X |
| Willpower..... | X |
| Meditation..... | X |
| Intestinal Fortitude..... | XXXXX |
| Combat Reflexes..... | XXXXX |
| Death Blow..... | XXXXX |
| Improved Critical..... | XXXXX |
| Sword and Fist..... | XXXXX |
| Improved Block..... | XXX |
| Shield Expert..... | XX |
| Whirlwind Attack..... | XXXXX |
| Clandegdin's Fist..... | X |



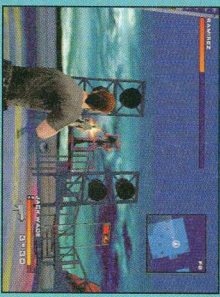
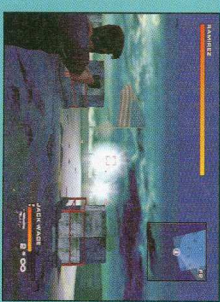
Zwischengegner Nr. 3: "Galdiator"

Der Kampf gegen diesen Boss und sein Gefolge erfordert einiges an Taktik: Warten Sie, jeweils in einem der Kreise auf den Gegner. Sobald die Markierung rot wird, gehen Sie aus dem Rund heraus und locken damit den Feind in den nun folgenden Blitz. Danach wollen Ihnen die zahlreichen Helfer an den Krägen - erledigen Sie die Kämpfer schnell mit einer großkalibrigen Wurne. Wiederholen Sie diesen Vorgang so lange, bis das bittere Ende des Festlings gekommen ist. Danach verlassen Sie den tödlichen Aquadome.



Zwischengegner Nr. 4: "Ramirez' Comeback"

Cowboy Ramirez will einfach nicht aufgeben: Desmal blendet er Sie mit gleißelnden Scherwerfern und ballert wild um sich. Nutzen Sie unbedingt die herumstehenden Kisten als Deckung. Hinter den Behältern direkt vor Ramirez kauernnd, zerschließen Sie die fieseln Lichten. Besonders geschickt: Sie können Ramirez auch mit den Metalltüsen ablenken und die Verwirrung nutzen, sobald die Lichter ausgeklipst sind, wirft Ramirez mit Granaten auf Sie. Rollen Sie sich seitlich ab und wädeln Sie den Schüssen aus. Wenn der Bösewicht nachläßt, decken Sie ihn mit Schüssen ein. Nach einigen Treffern ist auch dieser Gegner geschafft.



Endgegner: "ADAM"

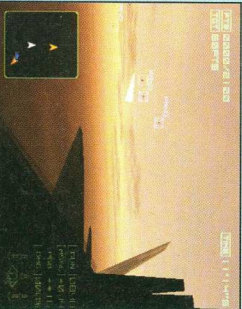
Nun wartet der finale Obermottz auf Sie: ADAM. Zu Beginn feuert ADAM zwei blaue, danach einen roten Schuss ab. Den blauen Salven sollten Sie unbedingt mit schnellen Bewegungen ausweichen. Beachten Sie, dass die Säulen dabei ganz bleiben, denn dort verstecken Sie sich vor dem roten Schuss. Jetzt springen Sie aus der Deckung und geben dem Bösling Säuren, bis die blauen Schüsse erneut auf Sie zufliegen. Nach einiger Kampfzeit verliert ADAM seine Wurne - jetzt heißt's zuschielen! Locken Sie ADAM von der Waffe (roter Punkt auf dem Radar) weg und schnappen Sie sich das Teil. Ein Schuss mit diesem Argumentverstärker, und der Kampf ist vorbei.

Weitere Goodies

- Wenn Sie "Ace Combat" einmal komplett durchgespielt haben, erhalten Sie folgende Extras:
 - Spezielles Continue
 - Musikspieler
 - Zwischensequenzen-Kino
- Weitere Lackierungen für Ihre Maschinen bekommen Sie, indem Sie jeden Einspieler-Einsatz mit einem S'-Rang beenden.
- Spielen Sie "Ace Combat 4" einmal komplett auf 'Hard' durch, um den 'Expert'-Schwierigkeitsgrad freuzuschalten.
- Wenn Sie das Spiel auf 'Hard' durchzocken, erhalten Sie die F-4.
- Wer es auf 'Expert' bis zum Abschluss geschafft hat, darf ab sofort die X-2 einkaufen. Der aus den Vorgänger bekannte Jet kann bis zu vier zielsuchende Raketen abfeuern, ist extrem schnell und wendig.

Missionen abschließen

- Gerade bei späteren Missionen reicht Ihre Bordmunition nicht aus, um es auf einen S'-Rang zu schaffen. Suchen Sie sich also zuerst ein Einsatzgebiet aus, das nahe am Stützpunkt liegt. Somit verlieren Sie nicht viel Zeit beim Aufnehmen neuer Bewaffnung. Zudem sollten Sie alle feindlichen Zielobjekte abschließen.



Der Rundumblick mit dem rechten Analogstick nimmt zu viel Zeit in Anspruch, orientieren Sie sich lieber über den Radar.



die Sie auf längeren Strecken überfliegen.

- Balieren Sie nicht einfach beliebig Ziele ab, sondern suchen Sie sich die wichtigsten aus, die besonders viele Punkte geben. Dies sind orangefarbene und rote Einheiten.
- Bei Missionen, in denen Sie nur Bomber oder ähnliche Flugzeuge runterrollen, müssen, sollten Sie erst alle anderen Flieger und Bodenziele ins Jenseits schießen. So erhalten Sie mehr Punkte.
- Achten Sie auf die Zielvorgaben und nehmen Sie die dafür beste Maschine. Sind viele Bodenziele zu erledigen, eignet sich z.B. die F-16 besonders. Denn sie verfügt über vierfache Laserlenkter Luft-/Boden-Raketen.

Luftkampf

- Wenn ein Jet direkt auf Sie zufliegt, müssen Sie einbrach den Schub etwas drosseln. Dann nehmen Sie den feindlichen Vogel aufs Korn und schließen ihn frontal ab. Allerdings klappt das nur mit Maschinen, die direkt auf Sie zufliegen.
- Versuchen Sie, das gegnerische Flugzeug permanent in Ihrem Sichtbereich zu halten. Die fieseln Assen bremsen oft sehr stark ab, um enge Kurven zu fliegen. Nehmen Sie dann ebenfalls Schub weg - ist Ihre Maschine nicht, sondern leicht leistungsstark, müssen Sie darauf achten, keinen Stromungsabsturz (Stall) zu erzeugen.
- Ist Ihnen der Jet dennoch entgegenkommen, können Sie sich mit dem rechten Analogstick umsehen. Allerdings geht es meist schneller, den 3D-Feld auf Ihrem HUD-Display zu folgen.
- Hat sich eine Kampfjet direkt hinter Sie gesetzt, sollten Sie sofort abdrehen. Am besten ist ein Looping, mit dem Sie sich bei korrektem Timing direkt hinter Ihren Feind setzen können.

EINKAUFSS- BERATER

Welches Spiel ist sein Geld wirklich wert?
PLAYERS gibt Ihnen einen Überblick der
aktuellen PS2- und PSone-Spiele.

Diesmal beschäftigen wir uns in der Top 5 mit den besten PC-Umsetzungen. Gemeint sind damit aber nicht parallel für PC und PS2 entwickelte Titel, sondern Spiele, die schon vor einiger Zeit auf dem PC für Furore sorgten und erst jetzt für

die Sony-Konsole umgesetzt wurden. Sämtliche Tests mit einem "!" finden Sie übrigens in der angegebenen Ausgabe unseres Schwesternmagazins MANIAC (ausschließlich ältere PSone-Spiele, die vor dem Start der *PLAYERS* erschienen sind).

TOP 5

Die besten Umsetzungen vom PC

Half-Life (dt.)



| TITEL | HERSTELLER |
|---|-----------------|
| 1 Half-Life (dt.) Die PS2-Version steht dem PC-Vorbild kaum nach: Die Figuren sind auf der PS2 sogar höher aufgelöst. Allerdings gibt's keine Netzwerk-Duelle. | Vivendi |
| 2 Flucht von Monkey Island Kaum Ladezeiten, tolle Optik und auch mit Pad sehr gut spielbar: LucasArts' "Flucht von Monkey Island" hat nichts von seinem Charme eingebüßt. | LucasArts |
| 3 Theme Park World Vergnügungspark-Simulation für Einsteiger bis Profis: Menüführung und Steuerung wurden für Sonys Dualshock-2-Pad überarbeitet. Nur die Ladezeiten nerven. | Electronic Arts |
| 4 Rune: Viking Warlords Deutlich action-orientierter als das PC-Original: Tutorial sowie viele Level gibt's exklusiv auf der PS2, die Zwischensequenzen laufen um einiges flüssiger ab. | Take 2 |
| 5 Unreal Tournament Eigentlich als Multiplayer-Titel konzipiert, macht "Unreal Tournament" auf der PS2 nur alleine Spaß. Im Splitscreen gerät's böse ins Ruckeln. | Infogrames |

RENNSPIELE

Auto-, Motorrad-, Science-Fiction-, Trendsportrennen & Funracer

| TITEL | SYSTEM | SPIELSPASS | HERSTELLER | PREIS | TEST |
|--------------------------|--------|------------|-----------------|---------|---------|
| Gran Turismo 3: A-Spec | PS2 | 90% | Sony | 60 Euro | 9/2001 |
| Ridge Racer 5 | PS2 | 87% | Namco | 60 Euro | 12/2000 |
| Splashdown | PS2 | 87% | Infogrames | 60 Euro | 12/2001 |
| ATV Offroad | PS2 | 85% | Sony | 60 Euro | 9/2001 |
| Crazy Taxi | PS2 | 85% | Acclaim/Sega | 60 Euro | 7/2001 |
| F1 Racing Championship | PS2 | 85% | Ubi Soft | 60 Euro | 3/2001 |
| Formel Eins 2001 | PS2 | 85% | Sony | 60 Euro | 6/2001 |
| Burnout | PS2 | 84% | Acclaim | 60 Euro | 1/2002 |
| Smuggler's Run 2 | PS2 | 84% | Take 2 | 60 Euro | 1/2002 |
| Extreme-G 3 | PS2 | 81% | Acclaim | 60 Euro | 10/2001 |
| Le Mans 24 Stunden | PS2 | 81% | Infogrames | 60 Euro | 9/2001 |
| Moto GP | PS2 | 81% | Namco | 60 Euro | 2/2001 |
| Spy Hunter | PS2 | 81% | Midway | 60 Euro | 11/2001 |
| Smuggler's Run | PS2 | 80% | Take 2 | 60 Euro | 12/2000 |
| Simpsons Road Rage | PS2 | 79% | Electronic Arts | 60 Euro | 12/2001 |
| World Rally Championship | PS2 | 76% | Sony | 60 Euro | 1/2002 |
| MX 2002 Ricky Carmichael | PS2 | 75% | THQ | 60 Euro | 11/2001 |
| Wacky Races | PS2 | 75% | Infogrames | 60 Euro | 9/2001 |
| F1 2001 | PS2 | 73% | Electronic Arts | 60 Euro | 11/2001 |
| GTC Africa | PS2 | 73% | Ubi Soft | 60 Euro | 1/2002 |
| MX Rider | PS2 | 73% | THQ | 60 Euro | 12/2001 |
| 18 Wheeler | PS2 | 72% | Sega | 60 Euro | 2/2002 |



1: Jet Ski Riders 2: WRC
3: 18 Wheeler 4: Jeremy McGrath

SPORT

Die ganze Welt des Sports – von klassisch bis trendig

| TITEL | SYSTEM | SPIELSPASS | HERSTELLER | PREIS | TEST |
|------------------------------|--------|------------|-----------------|---------|---------|
| FIFA 2002 | PS2 | 89% | Electronic Arts | 60 Euro | 12/2001 |
| NHL 2002 | PS2 | 89% | Electronic Arts | 60 Euro | 11/2001 |
| ESPN ISS | PS2 | 88% | Konami | 60 Euro | 12/2000 |
| Pro Evolution Soccer | PS2 | 88% | Konami | 60 Euro | 12/2001 |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | PS2 | 88% | Activision | 60 Euro | 1/2002 |
| Madden NFL 2002 | PS2 | 87% | Electronic Arts | 60 Euro | 11/2001 |
| NHL 2001 | PS2 | 87% | Electronic Arts | 60 Euro | 12/2000 |
| WWF Smackdown | PS2 | 86% | THQ | 60 Euro | 1/2002 |
| UEFA Challenge | PS2 | 85% | Infogrames | 60 Euro | 9/2001 |
| SSX Tricky | PS2 | 84% | Electronic Arts | 60 Euro | 1/2002 |
| Knockout Kings 2001 | PS2 | 81% | Electronic Arts | 60 Euro | 5/2001 |
| NBA Live 2002 | PS2 | 81% | Electronic Arts | 60 Euro | 1/2002 |
| ESPN Winter X-Games | PS2 | 80% | Konami | 60 Euro | 2/2001 |
| NHL Hitz 20-02 | PS2 | 80% | Midway | 60 Euro | 12/2001 |
| Shaun Palmer's Pro Snowboard | PS2 | 80% | Activision | 60 Euro | 2/2002 |
| ESPN Int. Track & Field | PS2 | 79% | Konami | 60 Euro | 12/2000 |
| ESPN X-Games Skateboard | PS2 | 76% | Konami | 60 Euro | 2/2002 |
| Swing Away Golf | PS2 | 76% | Electronic Arts | 60 Euro | 12/2000 |
| NBA Street | PS2 | 75% | Electronic Arts | 60 Euro | 8/2001 |
| Tiger Woods PGA Tour 2001 | PS2 | 75% | Electronic Arts | 60 Euro | 5/2001 |



1: WWF Smackdown 2: NBA Live
3: ESPN X-Games 4: Shaun Palmer's

ABENTEUER

Action-Adventures, Rollenspiele & Klassische Adventures

| TITEL | SYSTEM | SPIELSPASS | HERSTELLER | PREIS | TEST |
|------------------------------|--------|------------|------------|---------|---------|
| Baldur's Gate | PS2 | 90% | Virgin | 60 Euro | 1/2002 |
| Vagrant Story | PS1 | 89% | Square | 45 Euro | 7/2000 |
| Final Fantasy 9 | PS1 | 88% | Square | 65 Euro | 1/2001 |
| Devil May Cry | PS2 | 87% | Capcom | 60 Euro | 2/2002 |
| Flucht von Monkey Island | PS2 | 86% | LucasArts | 60 Euro | 8/2001 |
| Legend of Dragoon | PS1 | 86% | Sony | 45 Euro | 12/2000 |
| Resident Evil Code: Veronica | PS2 | 86% | Capcom | 60 Euro | 9/2001 |
| Silent Hill 2 | PS2 | 86% | Konami | 60 Euro | 12/2001 |
| Tomb Raider: Die Chronik | PS1 | 86% | Eidos | 45 Euro | 12/2000 |
| Alone in the Dark 4 | PS2 | 85% | Infogrames | 60 Euro | 12/2001 |
| Headhunter | PS2 | 85% | Sega | 60 Euro | 2/2002 |
| Soul Reaver 2 | PS2 | 85% | Eidos | 60 Euro | 1/2002 |
| Onimusha: Warlords | PS2 | 84% | Capcom | 60 Euro | 8/2001 |
| Summoner | PS2 | 83% | THQ | 60 Euro | 8/2001 |
| Dark Cloud | PS2 | 82% | Sony | 60 Euro | 10/2001 |
| Ecco The Dolphin | PS2 | 78% | Sega | 60 Euro | 2/2002 |
| Shadow of Memories | PS2 | 75% | Konami | 60 Euro | 5/2001 |
| Eternal Ring | PS2 | 70% | Ubi Soft | 60 Euro | 1/2001 |
| Orphen | PS2 | 70% | Activision | 60 Euro | 1/2001 |
| Evergrace | PS2 | 65% | Ubi Soft | 60 Euro | 3/2001 |



1: Devil May Cry 2: Ecco The Dolphin
3: Resident Evil Code: Veronica X 4: Headhunter

REAKTION

Jump'n'Runs, Puzzle-, Geschicklichkeits-, Musikspiele & Flipper

| TITEL | SYSTEM | SPIELSPASS | HERSTELLER | PREIS | TEST |
|--------------------------|--------|------------|------------|---------|---------|
| Jak & Daxter | PS2 | 89% | Sony | 60 Euro | 1/2002 |
| Crash Bandicoot 4 | PS2 | 86% | Vivendi | 60 Euro | 12/2001 |
| Rayman Revolution | PS2 | 86% | Ubi Soft | 60 Euro | 1/2001 |
| Super Bust-a-Move | PS2 | 86% | Taito | 35 Euro | 1/2001 |
| Dancing Stage Euromix | PS1 | 85% | Konami | 45 Euro | 12/2000 |
| Klonoa 2 | PS2 | 81% | Namco | 60 Euro | 12/2001 |
| Dancing Stage Disney Mix | PS1 | 80% | Konami | 45 Euro | 10/2001 |
| Sky Odyssey | PS2 | 80% | Sony | 60 Euro | 5/2001 |
| AquaAqua Wetrix 2.0 | PS2 | 78% | SCI | 40 Euro | 12/2000 |
| Tarzan Freeride | PS2 | 78% | Ubi Soft | 60 Euro | 1/2002 |
| Donald D. Quack Attack | PS2 | 74% | Ubi Soft | 60 Euro | 2/2001 |
| City Crisis | PS2 | 72% | Take 2 | 60 Euro | 9/2001 |
| Batman Vengeance | PS2 | 69% | Ubi Soft | 60 Euro | 1/2002 |
| Rayman M | PS2 | 65% | Ubi Soft | 60 Euro | 2/2002 |
| Dschungelbuch Groove | PS2 | 64% | Ubi Soft | 60 Euro | 6/2001 |
| Portal Runner | PS2 | 64% | 3DO | 60 Euro | 12/2001 |
| Evil Twin | PS2 | 63% | Ubi Soft | 60 Euro | 2/2002 |
| Woody Woodpecker | PS2 | 63% | Cryo | 60 Euro | 2/2002 |
| Disney's Dinosaurier | PS2 | 62% | Ubi Soft | 60 Euro | 1/2001 |
| Monster AG | PS2 | 44% | Sony | 60 Euro | 2/2002 |



1: Woody Woodpecker 2: Evil Twin
3: Tarzan Freeride 4: Rayman M

DENKEN

Strategiespiele, Simulationen & Brettspiele

| TITEL | SYSTEM | SPIELSPASS | HERSTELLER | PREIS | TEST |
|-----------------------------|--------|------------|-----------------|---------|---------|
| MTV Music Generator 2 | PS2 | 85% | Codemasters | 60 Euro | 6/2001 |
| Theme Park World | PS2 | 81% | Electronic Arts | 60 Euro | 1/2001 |
| You Don't Know Jack | PS1 | 81% | Take 2 | 30 Euro | 6/2001 |
| Kessen | PS2 | 79% | Koei | 60 Euro | 1/2001 |
| Ring of Red | PS2 | 79% | Konami | 60 Euro | 7/2001 |
| Age of Empires 2 | PS2 | 73% | Konami | 60 Euro | 11/2001 |
| Kuri Kuri Mix | PS2 | 73% | From Software | 60 Euro | 7/2001 |
| Heroes of Might & Magic | PS2 | 68% | 3DO | 60 Euro | 6/2001 |
| Wer wird Millionär? 2. Edi. | PS2 | 58% | Eidos | 60 Euro | 2/2002 |
| Robot Warlords | PS2 | 43% | Midas | 60 Euro | 8/2001 |



1: Age of Empires 2 2: Theme Park
3: Wer wird Millionär? 4: Heroes of M&M

ACTION

Arcade-, Ego-, Third-Person-, Gamegun-Shooter & Beat'em-Ups

| TITEL | SYSTEM | SPIELSPASS | HERSTELLER | PREIS | TEST |
|---------------------------|--------|------------|-----------------|---------|---------|
| Dead or Alive 2 | PS2 | 89% | Sony | 60 Euro | 1/2001 |
| Grand Theft Auto 3 | PS2 | 89% | Take 2 | 60 Euro | 12/2001 |
| Half-Life (dt.) | PS2 | 89% | Vivendi | 60 Euro | 12/2001 |
| TimeSplitters | PS2 | 87% | Eidos | 60 Euro | 12/2000 |
| 007: Agent im Kreuzfeuer | PS2 | 86% | EA | 60 Euro | 1/2002 |
| Tekken Tag Tournament | PS2 | 86% | Namco | 60 Euro | 12/2000 |
| Ace Combat 4 | PS2 | 85% | Namco | 60 Euro | 2/2002 |
| Red Faction | PS2 | 84% | THQ | 60 Euro | 9/2001 |
| Thunderhawk 3 | PS2 | 85% | Eidos | 60 Euro | 11/2001 |
| MDK 2 Armageddon | PS2 | 83% | Virgin | 60 Euro | 5/2001 |
| Time Crisis 2 | PS2 | 83% | Namco | 60 Euro | 12/2001 |
| Zone Of The Enders | PS2 | 83% | Konami | 60 Euro | 3/2001 |
| Rez | PS2 | 81% | Sega | 60 Euro | 2/2002 |
| Twisted Metal Black | PS2 | 81% | Sony | 60 Euro | 11/2001 |
| Dropship | PS2 | 80% | Sony | 60 Euro | 2/2002 |
| Extermination | PS2 | 80% | Sony | 60 Euro | 7/2001 |
| Giants: Citizen Kabuto | PS2 | 80% | Virgin | 60 Euro | 1/2002 |
| Gun Griffon Blaze | PS2 | 80% | Swing | 60 Euro | 3/2001 |
| Operation Winback | PS2 | 80% | Koei | 60 Euro | 6/2001 |
| Fur Fighters 2 | PS2 | 79% | Acclaim | 60 Euro | 7/2001 |
| X-Squad | PS2 | 79% | Electronic Arts | 60 Euro | 1/2001 |
| Project Eden | PS2 | 78% | Eidos | 60 Euro | 11/2001 |
| Star Wars Starfighter | PS2 | 78% | LucasArts | 60 Euro | 5/2001 |
| Unreal Tournament | PS2 | 78% | Infogrames | 60 Euro | 7/2001 |
| Airblade | PS2 | 77% | Sony | 60 Euro | 1/2002 |
| Armored Core 2 | PS2 | 77% | Ubi Soft | 60 Euro | 2/2001 |
| Silpheed: The Lost Planet | PS2 | 77% | Swing | 60 Euro | 6/2001 |
| Top Gun: Combat Zones | PS2 | 77% | Virgin | 60 Euro | 12/2001 |
| Gauntlet Dark Legacy | PS2 | 74% | Midway | 60 Euro | 7/2001 |
| Silent Scope | PS2 | 73% | Konami | 60 Euro | 12/2000 |
| Street Fighter EX3 | PS2 | 72% | Capcom | 60 Euro | 6/2001 |
| Capcom vs. SNK 2 | PS2 | 70% | Capcom | 60 Euro | 2/2002 |
| Silent Scope 2 | PS2 | 70% | Konami | 60 Euro | 1/2002 |



1: Rez 2: Half-Life (dt.) 3: Ace Combat 4: Dropship

LESER POST

Cybermedia GmbH
PLAYERS-Leserbriefe
Wallbergstr. 10
86415 Mering

e-Mail: rb@players-web.de

Ihre Meinung ist gefragt!

PLAYERS BRAUCHT SIE!

Unser Heft erfüllt Sie mit grenzenloser Freude? Unsere Zeilen bringen Licht in Ihren Alltag? Oder missfällt Ihnen **PLAYERS** von der ersten bis zur letzten Seite?

Da hilft nur eins: Machen Sie Ihren Gefühlen Luft und schreiben Sie uns. Ob traditionell mit Stift und Papier oder per elektronischem Postboten: Zwei Seiten haben wir für Ihre Meinung reserviert und laden Sie hiermit ein, diese zu füllen.

TEST-FAUXPAS

➤ Eine Anmerkung zur Frage 19 des großen IQ-Tests: Für den Soundtrack von "Metal Gear Solid 2" zeichnet nicht Hans Zimmer verantwortlich, sondern sein Hollywood-Kollege Harry Gregson-Williams. Beide arbeiteten allerdings schon an gemeinsamen Projekten, wie z.B. dem Action-Reißer "The Rock". Nachzulesen ist das Ganze u.a. bei GameSpot.com, games-web.com oder auch auf der US-Homepage von konami.com.

TheVagrant@aol.com

➤ Stimmt - ist uns auch schon aufgefallen. Unser Fragentüftler hat die beiden Komponisten verwechselt, gelobt für künftige Quizfragen aber Besserung. Selbstverständlich wird diese Frage für die maximal erreichbare Punktzahl der Gewinnauswertung nicht gerechnet.

PRAKTIKANT

➤ Hallo Players- Team, zuerst will ich Euch (Ich gestatte mir, Euch zu duzen, obwohl man im Heft ja immer mit 'Sie' angesprochen wird.) für Eure tagtägliche Arbeit loben, da die

PLAYERS aus der großen Masse der PS2-Magazine sehr positiv hervorsteht!

Einige Anmerkungen hätte ich aber doch! Ich fände es schön, wenn Ihr in Euren Tests stärker auf den Mehrspieler-Modus eingehen würdet, da doch viele einfach gerne mit Freunden zocken! Ein Beispiel: Bei "FIFA 2002" ist es kaum möglich, auf einer höheren Stufe zu zweit erfolgreich gegen den Computer zu spielen, da man sich immer nur selbst anpasst und Kombinationen kaum möglich sind. Bei "ISS Pro2" ist der Mehrspieler-Modus wie eh und je ausgezeichnet und in einem eingespielten Zweierteam sind grandiose Ballstaffetten möglich. Dabei ist zu zweit fast einfacher, auf einer höheren Stufe zu gewinnen als allein! Ich denke, es ist in vielen Spielen so, dass der Mehrspieler-Modus den Spielspaß und die Langzeitmotivation stark beeinflusst, so dass es schön wäre, wenn dies stärkere Berücksichtigung finden würde. So, nun habe ich aber noch ein paar persönliche Fragen an Euch:

Wie bekommt Ihr Eure Screenshots so gestochen scharf hin? Ich habe das mal mit Freunden

und einer Digitalkamera probiert, die Bilder waren aber entweder unscharf oder man hatte das Flackern der Bildröhre drauf.

Besteht bei Euch die Möglichkeit, mal 'nen Monat oder so ein Praktikum zu machen? Bin Informatikstudent aus Tübingen (programmieren nebenher auch kleine Spielchen) und natürlich ein Zocker mit Leib und Seele! Mich hat schon immer interessiert, wie Ihr so arbeitet; und falls ich mal auf die 'andere Seite' wechseln sollte, wäre so ein Praktikum für mich natürlich von großem Wert!

Es wäre schön, wenn Ihr mir meine Fragen beantworten könntet! Wolfgang Sach (via Email)

➤ Auch der Mehrspieler-Modus wird von uns auf Herz und Nieren überprüft. Die von Dir an-

gesprochenen Details sprengen aber das Volumen eines Tests und gehören in die 'PLAYERS GUIDE'-Rubrik. Besonders bei Sportspielen findet der Multiplayer-Modus in der Gesamtwertung Beachtung: Ein Titel mit hoher Spielspaß-Note hat also neben dem herausragenden Einzelspieler-Modus auch tolle Mehrspieler-Features zu bieten. Über Auffälligkeiten berichten wir auch im Fließtext und den Meinungskästen.

Zu den Screenshots: Bilder für Spielmagazine werden nicht mit der Kamera, sondern einer speziellen PC- bzw. Macintosh-Grafikkarte geschossen. Dann kann der Tester während dem Spielen bequem die Füße hochlegen und im passenden Augenblick die Return-Taste drücken.

Anschließend werden die Schnappschüsse ins Netzwerk kopiert, via Photoshop auf die passende Abmessung sowie Auflösung gebracht und ins Layout eingebaut.

Zum Thema Praktikum: Theoretisch gerne, aber in der Praxis nicht realisierbar. Leider bleibt uns für die Betreuung eines engagierten Praktikanten im stressigen Redaktionsalltag keine Zeit - und auf "Toll, da

DER HEISSE DRAHT



Die **PLAYERS**-Hotline erreichen Sie täglich von 8-24 Uhr unter **0190/824679**
Kosten: € 1,86 pro Min.

Hotlines der Spieleanbieter

| Firma | Spiele-Tipps (€/min) | Kundenservice | im Internet |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-----------------------|
| Acclaim | 0190/82 46 63 (1,86) | 040/897 03 355 | www.acclaim.de |
| Activision | 0190/51 00 55 (0,62) | 01805/22 51 55 | www.activision.de |
| Codemasters | eigene Nummer pro Spiel | 01805/766 977 | www.codemasters.com |
| Eidos | 0190/51 00 51 (0,62) | 01805/22 31 24 | www.eidos.de |
| Electronic Arts | 0190/90 00 30 (1,24) | 0190/57 23 33 | www.electronicarts.de |
| Infogrames | 0190/77 18 83 (1,24) | 0190/77 18 82 | www.infogrames.de |
| Konami | 0190/82 46 94 (1,86) | 069/9655 7388 | www.konami-europe.com |
| Sony | 0190/578 578 (1,86) | 01805/76 69 77 | www.playstation.de |
| Swing | | 02131/66 195 51 | www.swing-games.com |
| Take 2 | 0190/87326836 (1,86) | 01805/21 73 16 | www.take2.de |
| THQ | 0190/50 55 11 (0,62) | 01805/60 55 11 | www.thq.de |
| Ubi Soft | 0190/88241210 (1,86) | 0180/555 4938 | www.ubisoft.de |
| Virgin | 0190/589 70 30 (1,86) | 040/89 70 33 3 | www.vivid.de |

zocke ich den ganzen Tag!"-Kandidaten können wir ganz verzichten. Trotzdem bedanken wir uns für Dein Interesse!

VERPENNT?

Hallo Players- Team, ich gehöre zu den Leuten in unserem Land, die viel Geld für Ihr liebstes Hobby ausgeben, auch für Infos rund um die Konsolenwelt in PS2-Magazine investieren. Doch als ich die Ausgabe 11/2001 in die Hände bekam, war ich von der mangelnden Aktualität wie erschlagen. Seit Anfang September ist bekannt, dass Sony Deutschland den Preis der PS2 um 200 DM senkt. In Eurem Artikel "1 Jahr PS2" heißt es dagegen, dass die Playstation-Preise so bleiben. Auch davon, dass die PSone zum Weihnachtsgeschäft billiger werden soll, las ich nichts. Ich hoffe, Ihr seid nächstes Mal wieder auf dem neusten Stand. Ihr bekommt aber nun gleich wieder die Möglichkeit, mich freudig zu stimmen. Ich hätte nämlich gerne gewusst, mit welcher Programmiersprache die PS2-Games erstellt werden?

C. Vespermann (via E-mail)

Zur Aktualität: Von der Preis-senkung war zum Zeitpunkt der **PLAYERS**-Drucklegung noch nichts bekannt. Die **PLAYERS** geht ungefähr zwei Wochen vor dem Erstverkaufstag in den Druck, bereits ein paar Tage vorher muss das Gros an Artikeln druckfertig sein - sonst kommt die neue Ausgabe nicht mehr rechtzeitig an den Kiosk. Der Vertrieb kostet nicht nur Geld, sondern auch Zeit. Rubriken wie Nachrichten, Zubehör und die Leserbriefe entstehen erst kurz vor dem kritischen Termin - damit sie so aktuell wie möglich sind. Kommt eine wichtige Info nur einen Tag danach, ist's leider zu spät - die Druckmaschinen laufen und der Spediteur wartet auf die fertigen Hefte, um sie an die Zeitschriftengroßhändler zu liefern.

Zu Deiner technischen Frage: Die meisten Konsolen- und PC-Spiele werden in C programmiert, vereinzelte Routinen im systemnäheren „Assembler“. So entwickeln die Programmierer (oder 'Coder') einen Editor, mit dem Grafiker und Level-Designer die ei-

gentlichen' Spielwelten basteln - ohne selbst irgendwas programmieren zu müssen. Ebenfalls Aufgabe der Programmierer sind Speicherzu-teilung, Ansprache der Eingabe-geräte sowie die Implementierung von Sound-Effekten, Sprachausgabe und Musik. Letztere werden zwar in einem Tonstudio aufgenommen und von einem Musiker komponiert, aber für die Klangqualität sind die Programmierer maßgeblich verantwortlich - denn sie alleine können entscheiden, wie viel Rechenkapazität noch frei ist. Wer Konsolen-Hardware programmieren will, benötigt außerdem ein entsprechendes Entwickler-Kit - im Falle der PS2 zum Beispiel das "Linux Kit" nebst "C++"-Interpreter.

DUMM GELAUFEN!

Im Einkaufsberater von **PLAYERS** 1/2001 hat sich ein Fehler eingeschlichen: Die Adresse von Konamis Internet-Store lautet nicht wie angegeben 'www.konami.de', sondern 'www.konamistyle.de'.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Galsch (mg), viSdP
Stellv. Chefredakteur: Robert Bannert (rb)
Redaktion: Simon Biedermann (sb), Martin Weidner (mw), Ulrich Steppberger (us), Thorsten Kuchler (tk), David Mohr (dm)

Redaktion: 08233/7401-0, Fax -17
Tipps-Hotline: 0190/824679 (1,86 €/Min)
Aboservice (keine Nachbestellungen):
Telefon 089/85708145

Layout: WMGraphix, Robert Bannert
Titelmotiv: Maximo © Capcom
Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Tel: 08233/7401-12, Fax: -17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Tel: 040/5231196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Ein-sendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Ab-druck in **PLAYERS** oder anderen Publikationen des Ver-lages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte über-nimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, **PLAYERS**-Nachbestellung,
Waltherstr. 10, 06415 Merzig
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5 Euro pro Heft) schriftlich an o.g. Adresse. Nicht telefonisch!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Tel 089/219061 -0, Fax -113

Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 9110 Oberndorf

Urheberrecht: Alle in **PLAYERS** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, dass in **PLAYERS** anzutreffende Informa-tionen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2001/02 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Waltherstraße 10, 06415 Merzig
Geschäftsführer: Martin Galsch, Andreas Knauf

www.maniac.de
VIDEOSPIELE **de** IM INTERNET

freakware

Your Source of Entertainment !

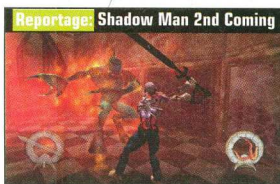
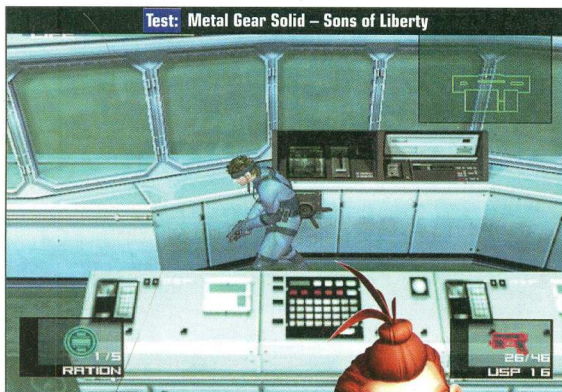
www.freakware.de

freakware · Postfach 33 64 · 50168 Kerpen · Fon. 02273/ 955 608 · Fax. 02273/955 609 · info@freakware.de

PLAYERS 3/2002

erscheint am 30. Januar

3/2002



Schade drum...



Bereits seit dem Deutschland-Start der PS2 warten viele sehnsüchtig auf den angekündigten Internetzugang. Nach etlichen Verschiebungen sollte es Ende 2001 endlich soweit sein – von wegen. Während die Japaner schon seit Mitte 2001 mit Festplatte (u.a. für "Final Fantasy 10") und Breitbandadapter versorgt werden, müssen wir Europäer mindestens bis Fröhsommer 2002

Geduld haben. In nächster Zeit wird's also nichts mit Surfen, Chatten und Online-Schlachten. Es ist zwar altbekannt, dass gut Ding Weile hat, aber trotzdem wünschen wir uns endlich konkrete Informationen. Es wäre ja auch zu schön gewesen: Schnell eine E-Mail an den Zockerfreund, Infotausch mit Spielern aus aller Welt, Weihnachtseinkäufe bei Amazon und zum Abschluss eine Partie "Tony Hawk's Pro Skater 3". Was aus dem Deutschland-Start des ersehnten "FF 10" wird? Vom RPG-Netzwerk können wir vorerst nur träumen. Bleibt also nur zu hoffen, dass die Spielehersteller trotz der Startschwierigkeiten an Ihren Online-Projekten (z.B. "Tribes 2") festhalten.

Neues Jahr, neue Spiele: Wenn Sie trotz der alljährlichen Flut an Topiteln zum Jahresende noch nicht genug zum Zocken haben, gibt's auch in der nächsten Ausgabe ausreichend Nachschub: Wir berichten von unserem Besuch bei Shadow Man Mike LeRoI, tauchen endlich in die Traumwelten von Herdy Gerdy ein und hoffen auf neue Infos über die verspäteten Raser von Wipeout Fusion. Für Freunde der leichtfüßigen Unterhaltung steht der Test zu Sonys Rhythmus-Guru Parappa the Rapper 2 an. Conflict Zone schießt Sie dagegen an die Front, und mit Moto GP 2 geben PS-Freaks Vollgas.

Noch immer nicht genug? Wir haben den Megatest zu Solid Snakes neuesten Taten: Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty auf dem Prüfstand!

MANIAC

ALLES ÜBER
PLAYSTATION 2
GAME CUBE, XBOX &
GAME BOY ADVANCE

MANIAC 3/2002 erscheint am 6. Februar

Unser Schwesterheft hält Konsolen-Freaks bereits seit gut acht Jahren über die ganze Welt der Videospiele auf dem Laufenden. Wer seinen Horizont erweitern will und sich für den Spielspaß jenseits von Playstation und PS2 interessiert, ist bei der MANIAC genau richtig. Egal ob Game Cube, Game Boy Advance, Xbox, Dreamcast oder die Sony-Konsolen – MANIAC sagt Ihnen die Meinung.

HERO DES MONATS

Auch wenn "Headhunter"-Protagonist Jack Wade eigentlich keine Gefangenen macht: Retro-Rocker Greywolf ist die glorreiche Ausnahme – der Chef der Bikerband "Wolfpack" hat's sich auch redlich verdient. Einst ein gefürchteter Erpresser, Dieb und Meuchelmörder der alten Schule, kann er sich nicht so recht mit den erlosenen Nighitech-Gangstern des Syndikats anfreunden. So lässt er sich von Jack bereitwillig wichtige Informationen über die fiesen Hintermänner entlocken. Die stielchten Metaller-Klamotten und sein Chrome-veredelter Feuerstuhl machen ihn zum Hero des Monats.



TALK SHOW



Gary Gyax
63 Jahre,
Erfinder des
Paper'n'Pen-RPGs

7 Du magst besonders...

1 ...Zigaretten, Whiskey, wilde Frauen und Spiele, die zum Denken anregen.

2 Was du überhaupt nicht magst...

1 ...eintönige Spiele.

2 Du bist in die Videospiele-Branche gekommen, weil...

1 ...ich die Versicherungsbranche verlassen wollte.


2 Du schätzt ein Spiel besonders, wenn...

1 ...es lang, fordernd und geistreich ist.




2 Man lässt dich ein Videospiele betiteln. Du nennst es...


1 ..."Legendary Adventure".




SMACK!
DOWN!
JUST BRING IT

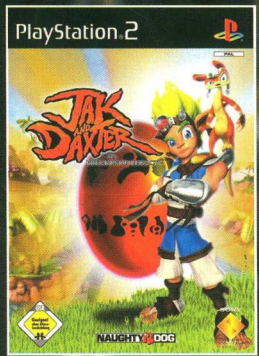
ONLY FOR
PlayStation®2

Hör zu! Du denkst vielleicht, du weißt, was abgeht. Du denkst, du hättest es drauf, aber wenn du bis jetzt keine PlayStation 2 hast, dann hast du keinen RESPEKT, oder was!?  SmackDown! Just Bring It wird es NUR auf PlayStation 2 geben, weil kein anderes System die volle POWER der World Wrestling Federation aushält, wenn 9 Superstars GLEICHZEITIG in einer von 78 Match-Arten antreten und ein nagel-neues Kommentatorensystem die Menge aufpeitscht! Verstanden? Gut! Dann hol dir eine PlayStation 2 und  SmackDown! Just Bring It, oder wir zeigen dir, was passiert, wenn man die Superstars der  warten lässt!

 World Wrestling Federation, its logos and all character likenesses are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. © 2001 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Game and Software © 2001 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



Für die alten Idole brechen harte Zeiten an. Brich mit Jak & Daxter auf zum ersten epischen Action-Adventure. Auf fünfzehn Levels bewegst du dich frei durch die packende Story. Mit der neuartigen Grafik erlebst du in Echtzeit jede Menge witziger Abenteuer voller Details. Und Jak & Daxter sind immer für eine Überraschung gut.



NEUE HELDEN
BRAUCHT DAS LAND.

PlayStation®2
THE THIRD PLACE



www.jakanddaxterlegend.com PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) www.DE.playstation.com www.ThirdPlace.de

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. PlayStation and Jak & Daxter are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Jak & Daxter: The Precursor Legacy is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.