

100% PlayStation 2

7/2001

CYBERMED

DM 6,50  
sfr 6,50/htl 8,25/S 52,-/Lit 9,000/bfr 158,-/lfr 158,-/Pta 725,-/Dr. 1.500,-

PLAYERS

# PLAYERS

PLAYSTATION 2 - DAS MAGAZIN



## Thunder Hawk 3

Core konkret: Die Lara-Erfinder beweisen PS2-Kompetenz

Das neue Spiel vom Driver-Team

## Stuntman

Endlich fertig: Das ultimative Rennen

## Gran Turismo 3

Alle Neuheiten im Test

Crazy Taxi • Fur Fighters  
Extermination • Bouncer  
Alone in the Dark 4



# 100 neue Spiele

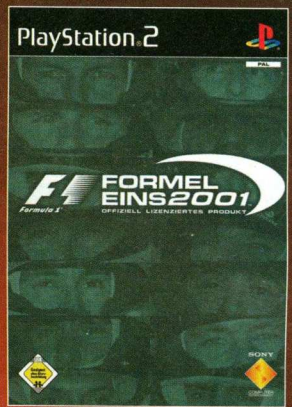
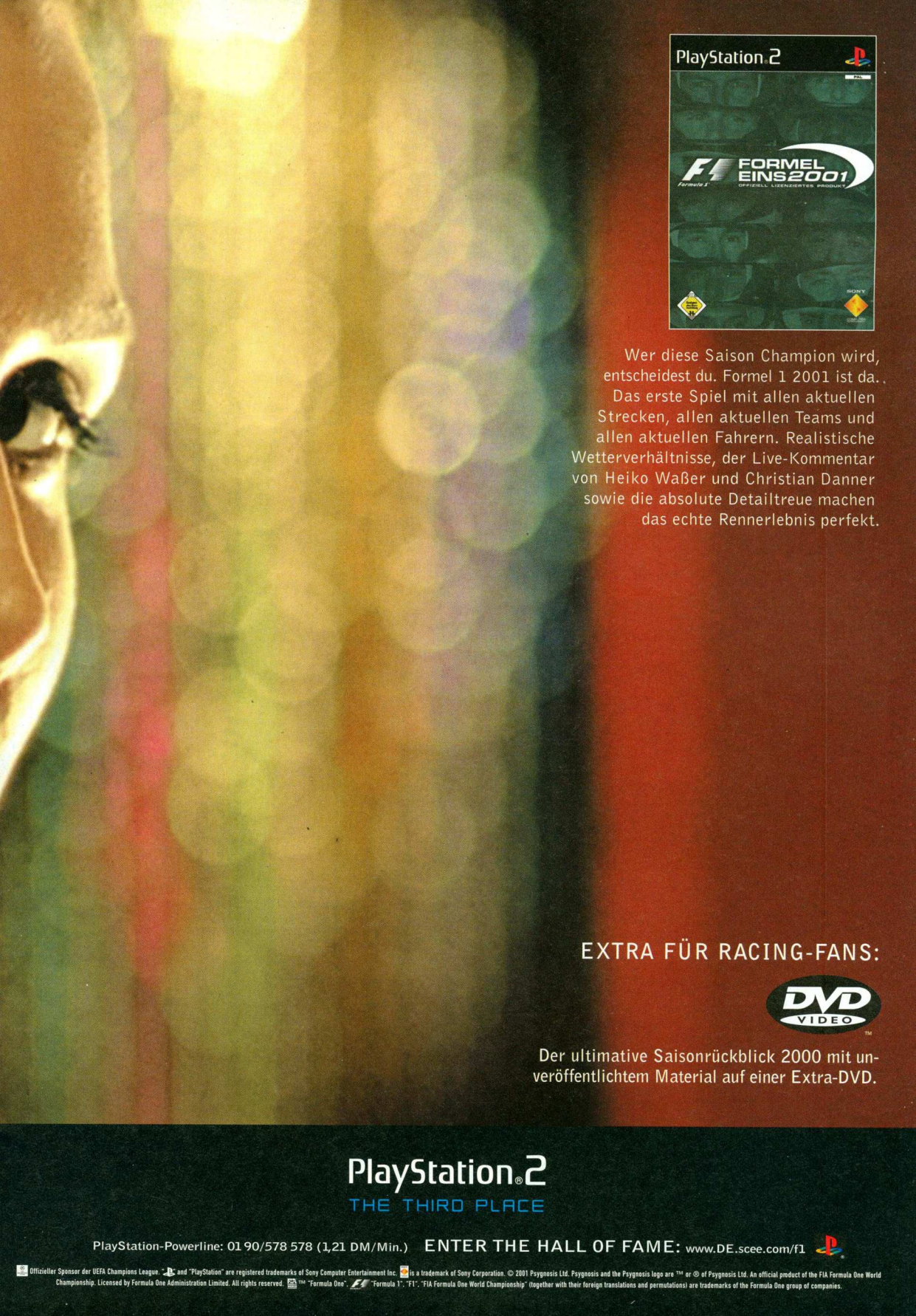
E3-Messe in Los Angeles: Das Preview

zum Mega-Event





ÜBUNG MACHT DEN WELTMEISTER.



Wer diese Saison Champion wird, entscheidest du. Formel 1 2001 ist da. Das erste Spiel mit allen aktuellen Strecken, allen aktuellen Teams und allen aktuellen Fahrern. Realistische Wetterverhältnisse, der Live-Kommentar von Heiko Waßer und Christian Danner sowie die absolute Detailtreue machen das echte Rennerlebnis perfekt.

EXTRA FÜR RACING-FANS:



Der ultimative Saisonrückblick 2000 mit unveröffentlichtem Material auf einer Extra-DVD.

PlayStation®2  
THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) ENTER THE HALL OF FAME: [www.DE.scee.com/fl](http://www.DE.scee.com/fl)



Official Sponsor der UEFA Champions League. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 2001 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. Formula One, Formula 1, F1, FIA Formula One World Championship (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

# ARJAY GAMES

22.6.2001  
32bit Monatsheft Gaming Stars Now!



www.arjay-games.de  
24 Stunden rund um die Uhr!

Laut der Zeitschrift TOMORROW  
eine der besten Adressen im Internet  
"Sonderausgabe Weihnachten 1999 für T-Online Kunden"

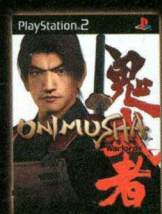
abonnieren Sie unseren kostenlosen  
E-Mail Newsletter unter [www.arjay-games.de](http://www.arjay-games.de)

## PlayStation 2

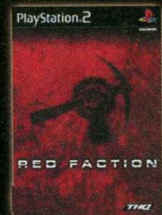
- Grundgerät 799,00
- RGB Kabel 24,95
- S-Video Kabel 49,95
- Memory Card 89,95
- Joypad Dual Shock 2 Sony 59,95
- Multitap 4-Players 99,95
- Horizontal/Vertical Stand 29,95
- DVD Remote Control ab 39,95
- Scion Station 300W Lautspr. 149,95
- Joypadverlängerung 19,95
- Scorpion Laser Gun 2 69,95
- Lenkrad Logitech ForceFeedback 84,95
- Action Replay 89,95

- 18 Wheeler American Pro 119,95
- 4x4 Evolution 109,95
- 7 Blades 119,95
- Age of Empires 2 119,95
- All Star Baseball 2001 119,95
- Alone in the Dark 4 uk 139,95
- Army Men: Green Rogue 109,95
- Army Men: Sarges Heroes 2 109,95
- Crazy Taxi 119,95
- Devil May Cry Herbst 119,95
- Drakan 119,95
- ESPN NBA Tonight 119,95
- ESPN NHL 119,95
- ESPN Winter X Games Snowb. 119,95
- Evergrace 119,95
- Extermination UK 139,95
- F1 Racing Championship 119,95
- Force of One 119,95
- Formula One 2001 23.5.2001 119,95
- Gran Turismo 3 6.7.2001 109,95
- Gun Over Blaze 119,95
- Hidden Invasion 119,95
- Knockout Kings 2001 119,95
- Madden NFL 2001 119,95
- MDK 2: Armageddon 119,95
- Metal Gear Solid 2 November 119,95
- Midnight Club Street Racing 119,95
- Moto GP 99,95
- NBA Hoopz 119,95
- Oni 89,95
- Onimusha uncut UK 139,95
- Project Eden 119,95
- Rayman Revolution 119,95
- Red Faction uncut UK 139,95
- Ridge Racer V 119,95
- Rings of Red 119,95
- Rumble Racing 119,95
- Run like Hell 119,95
- Seven Blades 119,95
- Silent Hill 2 119,95
- Silent Scope 119,95
- Silpheed: The lost Planet 119,95
- Shadow of Memories 119,95
- Sky Odyssey 119,95
- Smugglers Run 109,95
- Soul Reaver 2 August 119,95
- SSX Snowboarding 119,95
- Stunt GP 119,95
- Summoner UK 119,95
- Tiger Woods 2001 119,95
- Tokyo Highway Challenge 2 119,95
- Top Gun Int. Task Force 119,95
- Unreal Tournament 139,95
- Viper Heats 109,95
- Viva Rock Vegas 119,95
- Warriors of Might & Magic 109,95
- Winback: Cov. Ops 119,95
- Winout Fusion Herbst 119,95
- Z.O.E. Zone of the Enders 119,95
- Z.O.E. UK inkl. MCS2 Demo 139,95
- Zombie Revenge 119,95

## Highlights PS2



### Onimusha Warlords



### Red Faction



### Gran Turismo 3



### Winback - Cov. Ops

## PlayStation

- Alone in the Dark 4 99,95
- BDPL Manager 89,95
- Darkstone 99,95
- Digimon World 99,95
- Duke Nukem Planet of Babses 29,95
- Evil Dead 89,95
- Evil Twin 99,95
- Final Fantasy 9 129,95
- Formula One 2001 99,95
- Harvest Moon 84,95
- ISS Pro Evolution 2 84,95
- Medal of Honor Underground 99,95
- Mystical Ninja 89,95
- Nomad Soul 89,95
- Odin 79,95
- Planet of the Apes 99,95
- Rainbow Six: Rogue Spear 99,95
- Saboteur 89,95
- Strider 2 89,95
- Team Buddies 89,95
- Techno Mage 89,95
- Vanishing Point Special Ed. 69,95
- Verkehrsjagant 89,95
- You don't know Jack 69,95

## PlayStation

### Highlights PSOne



### Alone in the Dark 4



### Digimon World



### Formel Eins 2001

## GAME BOY ADVANCE

- Grundgerät, verschiedene Farben 249,00
- Game Link Kabel 29,95
- AC-DC Power Set 49,95
- Castlevania 109,95
- F-Zero 89,95
- GT Championship 99,95
- Kuru Kuru Kururin 89,95
- Rayman Advance 109,95
- Ready 2 Rumble 89,95
- Super Mario Advance 89,95
- Tony Hawks Pro Skater 109,95
- Top Gear 99,95
- Tweety & the magic Jewel 99,95

## Dreamcast

- Grundgerät PAL Online Pack 249,00
- Joypadverlängerung 59,95
- Keyboard Sega 19,95
- Keyboard Sega 59,95
- Rumble Pak Sega 49,95
- Memory Card VMU sega 59,95
- Memory Card 4fach + PC Link 79,95
- Light-Gun sega 69,95
- RGB-Kabel incl. Audio 39,95
- SVHS Kabel 49,95
- Arcade Joyboard Sega 99,95
- Mouse Sega 59,95
- MP3 Player für Dreamcast Blaze 49,95
- DC-X Bootdisk Blaze 39,95
- Action Replay 59,95
- Xploder Blaze 59,95

## Dreamcast

## PlayStation

## XBOX

## GAME BOY

## DREAMCAST

## MERCHANDISE

## MOVIES

Besuchen Sie auch unseren  
Laden am Ebertplatz 2 in Köln



Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Tel. 0221-1607179  
webmaster@arjay-games.de



Ab 12.6.2001  
E3-Masse DVD - DM 39,95  
Über 2 Stunden alles zu  
Xbox, Gamecube, PS2, Dreamcast  
interaktive Menüs, Code Free, NTSC!

# 0221-1607111

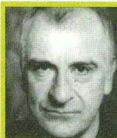
Auslieferung innerhalb Deutschlands - Versandkosten: Post-Nachnahme: DM 9,95 zzgl. NN-Entgelt, UPS-Nachnahme: DM 21,-, Vorkasse (nur Eurocheck bis DM 400,-) oder Kartenzahlung: DM 4,95. Auslandslieferungen nur per Kreditkarte zzgl. DM 30,- Versandkosten (Europost). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir eine Aufwandsentschädigung in Höhe von DM 30,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, Druck- und Satzfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallens ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB. Preisangaben in DM. Alle Logos, Screenshots und Artworks sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Herstellerfirmen und werden hiermit anerkannt.

# EDITORIAL

## INTERNETGEIER

Er zieht schon seit Monaten seine Kreise über dem Neuen Markt, kriegt aber den Hals noch immer nicht voll: Der Pleitegeier verliebt sich eine Firma nach der anderen ein - und ein Ende des Massensterbens ist noch nicht in Sicht. Insbesondere der vor kurzem noch als so wachstumsträchtig gepriesene Online-Markt strauchelt: Alleine seit Anfang dieses Jahres mussten drei der meistbesuchten Internet-Seiten zum Thema Videospiele dicht machen. Die 'Gamers' haben Ihre Pforten bereits im Januar geschlossen, im Februar folgten die Kollegen vom 'CNET Gamecenter' - und Ende April schaute auf schwarze Seiten, wer die 'Daily Radar'-Adresse in seinen Browser tippte. Deren deutscher Ableger 'www.powerplay.de' war zum Jahreswechsel dran. Auch Online-Trutzburg 'IGN' kränkelt: Um zum Geschäftsjahresende wieder schwarze Zahlen zu schreiben und den drohenden Absturz abzufangen, entließ man hier über ein Drittel der Belegschaft: 55 Mitarbeiter. Jetzt zeigt sich, was viele schon vor Jahren prognostiziert haben: Mit frei verfügbarer, werbefinanzierter Online-Information verdient man kaum Geld, allein das Online-Shopping ('E-Commerce') bringt partiell Gewinne. Ergo: Neue Geschäftsmodelle müssen her. Ob sich Sony und Squaresoft bei ihren fürs nächste Jahr geplanten Web-Offensiven geschickter anstellen? Wir sind zuversichtlich: Immerhin will man hier in erster Linie firmeneigene Produkte verkaufen und Portale für Online-Spiele generieren. Und mit dem richtigen Konzept lässt sich auch im WWW Geld machen.

Ihre PLAYERS



### SPORT IST MORD

Den Beweis lieferte Kult-Autor Douglas Adams: Der 49jährige Schriftsteller erlitt beim Sportstudio-Besuch einen Herzinfarkt - am 11. Mai verstarb er an dessen Folgen. Für Science-Fiction-Fans ein schwerer Verlust: Mit seinem futuristischen Klamaus "Per Anhalter durch die Galaxis" gilt Adams als Gründervater der fantastischen Satire - und als maßgeblicher Ideen-Geber einer ganzen Generation von Spiele-Designern.



22

**PLAYERS** besucht den Lara-Erfinder und schaut ihm bei der Entwicklung seiner ersten PS2-Titel über die Schulter: SF-Adventure „Project Eden“, Action-Heli „Thunderhawk 3“ und Comic-Held Gerdy.



28

„Gran Turismo 3“: Die japanische Version des PS2-Renners hat die gesamte Redaktion begeistert. Warum? Lesen Sie's nach!

6

„Final Fantasy 10“: Spektakuläre Optik, noch nie dagewesene Effekte und eine spannende Story – Squares neues Machwerk reizt die PS2-Hardware gehörig aus.



## AKTUELL

## PLAYERS VISION

- 6 FINAL FANTASY 10:** Überwältigende Optik und bewährter Spielfluss – *PLAYERS* wirft einen Blick auf die Rollenspiel-Sensation
- 10 NACHRICHTEN & NEUHEITEN:** News, Gerüchte und Spieleinfos
- 22 CORE DESIGN & THUNDERHAWK 3:** Die kommenden Highlights von den „Tomb Raider“-Erfindern. *PLAYERS* war vor Ort.
- 26 STUNTMAN:** „Driver“-Entwickler Reflections auf Hollywood-Kurs
- 28 GRAN TURISMO:** Endlich spielbar – *PLAYERS* hat die japanische Version des Referenz-Renners in die Finger bekommen
- 30 KLONOA 2:** Poppig-buntes Hüpfespektakel von Namco
- 32 COMMANDOS 2:** PC-Soldaten stürmen die PS2 – neue Infos zu dem Strategie-Hammer
- 34 GLOBAL PLAYERS:** Surriles und Interessantes aus Übersee

## SERVICE

## PLAYERS GUIDE

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>79 EINLEITUNG</b>            | <b>86 LÖSUNGEN: EXTERMINATION &amp; BOUNCER</b>   |
| <b>80 ZUBEHÖR</b>               | <b>91 SAMMELKARTEN: CRAZY TAXI &amp; GAUNTLET</b> |
| <b>82 EINSTEIGER</b>            | <b>93 KLEINANZEIGEN</b>                           |
| <b>83 PROFI: PS2-ANSCHLÜSSE</b> | <b>94 MARKTÜBERSICHT</b>                          |
| <b>84 ERSTE HILFE</b>           | <b>96 LESERBRIEFE</b>                             |

## HEIMKINO

## PLAYERS CINEMA

- 73 EINLEITUNG:** Alle Filme und Themen auf einen Blick
- 74 DUNE:** Die Filme, die Bücher – alles über den Wüstenplaneten
- 76 DVD-TESTS:** 14 aktuelle Filme unter der Lupe

## FEATURES

## PLAYERS SPECIAL

- 17 E3-PREVIEW:** Vorschau auf die kommende Mega-Messe
- 36 PUBLISHER GESUCHT:** Wie kommen Entwickler und Anbieter zusammen?
- 38 GLOBETROTTER – MADE IN JAPAN:** Spieleentwickler-Serie, Teil 2 (Japan)

- |                            |                       |                             |
|----------------------------|-----------------------|-----------------------------|
| <b>61</b> Nachbestellungen | <b>98</b> Vorschau    | <b>42</b> So werten wir     |
| <b>97</b> Impressum        | <b>72</b> Abo-Anzeige | <b>70</b> Wertungsvergleich |

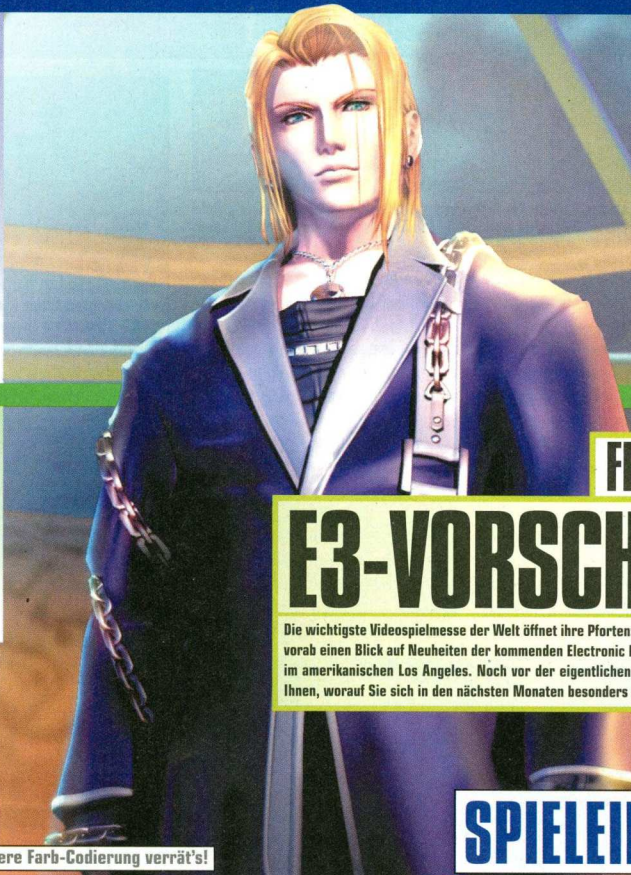
## SPIELETESTS

## PLAYERS CHECK

- 68 Alone in the Dark: New Nightmare
- 55 Army Men: Blade's Revenge
- 44 Crazy Taxi
- 52 Extermination
- 59 Flintstones: Viva Rock Vegas
- 50 Fur Fighters
- 62 Gauntlet Dark Legacy
- 56 Gifty
- 66 Kuri Kuri Mix
- 58 Ring of Red
- 63 Sky Surfer
- 48 Super Bombad Racing
- 64 The Bouncer
- 61 Unreal Tournament

## PSone-Kurztests

- 67 Army Men: Omega Soldier
- 67 Asterix Maximum Gaudium
- 67 Dave Mirra Maximum Remix
- 67 Formel Eins 2001
- 67 Mat Hoffman's Pro BMX
- 67 Rainbow Six: Rogue Spear
- 67 Submarine Commander
- 67 TJ Lavin's Ultimate BMX



## FEATURE

## E3-VORSCHAU

Die wichtigste Videospielemesse der Welt öffnet ihre Pforten: Wir werfen schon vorab einen Blick auf Neuheiten der kommenden Electronic Entertainment Expo im amerikanischen Los Angeles. Noch vor der eigentlichen Messe zeigen wir Ihnen, worauf Sie sich in den nächsten Monaten besonders freuen dürfen.

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

## SPIELEINDEX

Alone in the Dark 4	68		Driven		17	James Bond		17	Splashtown		17
Army Men: Blade's Revenge	55	84	ESPN Hockey Night	60		Klonoa 2		30	Star Wars Racer Revenge		17
Army Men: Omega Soldier	67		ESPN Skateboarding		17	Kuri Kuri Mix	66		Stuntman		26
Army Men: Sarge's Heroes		84	Extermination	52	86	Maelstrom		17	Submarine Commander	67	
Asterix Maximum Gaudium	67		Final Fantasy 10		8	Mat Hoffman's Pro BMX	67		Super Bombad Racing	48	85
Batman Vengeance		17	Flintstones: Viva Rock Vegas	59		MDK 2 Armageddon		84	The Bouncer	64	90
Chaos Break		85	Formel Eins 2001	67		MX 2000		17	The Lost		17
Circus Maximus		17	Fur Fighters	50		Project Eden		22	Thunderhawk 3		24
Commandos 2		32	Gauntlet Dark Legacy	62	91	Rainbow Six: Rogue Spear	67	84	TJ Lavin's Ultimate BMX	67	
Crazy Taxi	44	91	Gifty	56		Ring of Red	58		Tony Hawk's Pro Skater 3		17
Dave Mirra Maximum Remix	67		Gran Turismo 3		28	Robocop		17	Top Gun		17
Downforce		17	Herdy Gerdy		22	Sky Surfer	63		Unreal Tournament	61	

TESTS TIPPS AKTUELL

Kampf der Elemente:  
Erforschen Sie in Squaresofts  
**Final Fantasy 10** eine  
Rollenspielwelt, in der vier  
Elemente um die  
Vorherrschaft kämpfen.

# WASSERSPIELE

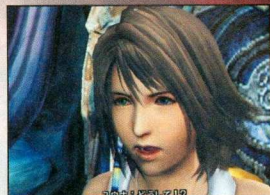


ユウナ様に来てくれたおかげで  
みな安らかに異界に行けたわい

Erinnert dezent an das karibische Ambiente von Squares "Chrono Cross": Held Tidus und Gefährtin Yuna (rechts oben) sind in einer aquatischen Welt zuhause.



ワタルアール HP 1091 MP 24



ユウナ



この世界の平和  
壊してはださないですよ

Sehen und hören: Teil 10 ist das erste "Final Fantasy" mit vertonten Dialogen – eine echte Premiere.



アヤ

Squares neues "Facial Motion"-System sorgt für lebensechte Mimik und unzählige Gesichtsausdrücke

**E**rde, Feuer, Luft und Wasser: Die vier Elemente waren in alten Zeiten der Gegenstand vieler Kulte – erst in den letzten hundert Jahren musste ihre spirituelle Bedeutung wissenschaftlichen Erkenntnissen weichen.

Nicht im neuen „Final Fantasy“: In der ersten PS2-Episode von Squaresofts Rollenspiel-Reihe entscheiden die vier Elemente über Gedeih und Verderb, über Macht und Magie. Kein Zauberspruch und keine Spezialfähigkeit, die ohne die Unterstützung der Elementarkräfte funktioniert. Umso schlimmer, dass die vier

Mächte aus dem Gleichgewicht geraten sind: Der „Final Fantasy“-Globus ist fast vollständig von Wasser bedeckt, die stolzen Metropolen der anderen Elementar-Reiche liegen auf dem Grund des Ozeans. Das perfekte Setting für ein episches Rollenspiel: Das Gleichgewicht der Kräfte muss gertettet werden – und die vom diabolischen Sin herbeigeführten Naturkatastrophen gestoppt.

Diesmal sind es die Fantasy-Teenager Held Tidus und Yuna, die ihren 3D-Kopf hinhalten und sich mit monströsem Polygon-Getier herumschlagen müssen.

Die beiden sind übrigens keine Anime-üblichen Wuschelköpfe oder Disney-inspirierte Charaktere wie Zidane, Steiner & Co.: Stattdessen hat man einmal mehr Tetsuya Nomura ans Zeichenpult gelassen – und aus dessen Feder kommen bekanntlich eher westlich inspirierte RPG-Ikonen. Darunter „Final Fantasy“-Helden wie Squall und Cloud, aber auch „Parasi-

te Eve“-Cop Aya Brea und die Schläger-Truppe aus Squares Story-Keilerei „The Bouncer“.

## Schöne neue Welt?

Die wichtigste Neuerung gleich vorneweg: Wo Ihre Helden in den PSOne-Episoden starre Render-Räume erforscht haben, dominieren beim ersten PS2-„Final Fantasy“ waschechte 3D-Kulissen das Bild. Egal ob sich Tidus und Yuna durch eine Unterwasser-Festung kämpfen, auf dem Marktplatz einer Stadt die Warenauslagen begutachten oder beim Marsch über die Oberwelt Monster jagen – sämtliche Settings sind rundum polygonal. Allerdings ist die 3D-Kamera nicht interaktiv: Anstatt den Blickwinkel selbststän-



ワタルアール HP 348 MP 24

Klassisch, aber gut: Die Kämpfe sind gewohnt opulent präsentiert. Die Menüwahl erfolgt wie immer unter Zeitdruck: Entscheiden Sie schnell!



敵1体を攻撃します

ワタルアール HP 644 MP 37

## NEVERENDING STORY

„Auf der Konsole ist's bereits eine erfolgreiche Fantasy-Reihe – warum also nicht auch im Kino?“, dachten sich Squaresoft und Columbia-Pictures, als sie nach der gemeinsamen Arbeit am „Final Fantasy – The Spirits Within“ einen Vertrag für drei weitere Film-Projekte unterzeichneten. Ob's wieder „Final Fantasy“-Filme werden, ist noch unklar: Fest steht, dass man die für „Spirits within“ erarbeiteten Routinen und Tools (u.a. wurde mit dem Renderman von Disney-Partner Pixar geteilt) weiterverwenden und verfeinern möchte – so rechnet sich der kostspielige Computer-Trickfilm (verschlang immerhin 137 Millionen Dollar) gleich vielfach.



FINAL FANTASY





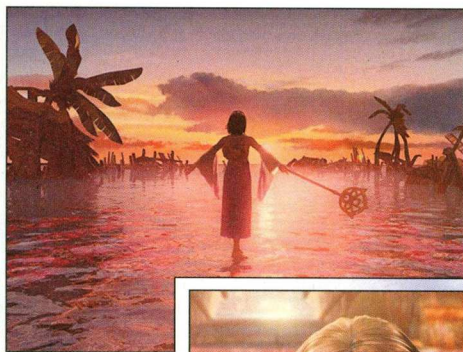
Auch sonst verlässt man sich wie immer auf tolle Präsentation und traditionelle RPG-Tugenden: So laden Ihre monströsen Widersacher auch in „Final Fantasy 10“ wieder per Zufallsbegegnung zum Kampf.

Ursprünglich wollte man die Spielwelt mit 3D-Monstern bevölkern, die schon vor dem Gefecht zu sehen sind und wie die Charaktere auf eigene Faust durchs Terrain streifen, aber wegen Termindruck und Geldmangel fiel diese Innovation der Schere zum Opfer. Also alles beim Alten: Ihre Figuren durchforsten nichtsahnend eine Höhle, plötzlich wird in den Kampfbildschirm umgebildet. Erst jetzt sehen Sie, was Ihrem Trüppchen gegenübersteht, und ob Sie Ihre Helden vorher passend ausgerüstet haben: Glibbrige Schleimknödel, menschenähnliche Wasserbewohner und weise Draachenfürsten fordern Sie zum gewohnten Menü-Gefecht heraus. Die bes-

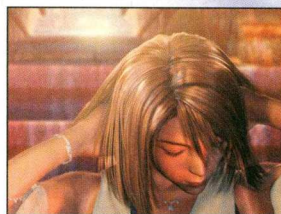


Neben den Filmschnipseln das „Final Fantasy“-Markenzeichen: Auch in der jüngsten Episode wird mit verschwenderischen Echtzeit-Effekten gezaubert.

dig zu bestimmen, müssen Sie die Wahl der Perspektive dem virtuellen Kameramann überlassen: Der sorgt dafür, dass die Charaktere immer von ihrer Schokoladenseite zu sehen sind. Der Vorteil: Kinoreife Kamerafahrten und dynamische Schwenks. Der Nachteil: Weniger Bewegungsfreiheit und keine Möglichkeit, sich Objekte von allen Seiten anzusehen.



Kein „Final Fantasy“ ohne aufwändige Zwischensequenzen: Hier gibt Wasser-Magierin Yuna eine Kostprobe ihres mystischen Könnens.

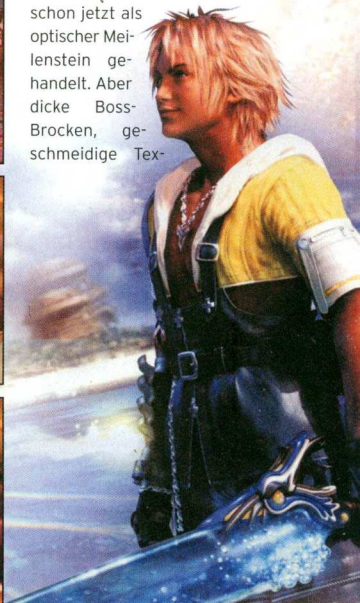


ten Chancen verzeichnet, wer sich im richtigen Augenblick für Attacke, Verteidigung, Magie oder Special entscheidet und mit seinen Hitpoints haushält. Außerdem dürfen Sie einmal mehr auf die Hilfe von alten Bekannten bauen: Auch die Guardian Forces (diesmal auf 'Aeons' getauft) sind wieder mit von Partie. Einmal mit magischem Menü-Kommando herbeigerufen, erscheinen die Kreaturen unter brachialem Effektgewitter - und heizen Ihren Feinden tüchtig ein. Aber wo sich Ihr göttlicher

Helfer nach getaner Arbeit früher wieder verdünnt hat, bleibt er Ihnen diesmal für die ganze Kampfdauer erhalten, und zwar als vollwertiges Gruppenmitglied! Ifrit, Bahamut und Shiva kämpfen diesmal Seite an Seite mit Ihren Helden - ein Feature, das wir bisher nur aus Volitions „Summoner“ kannten.

### Show-Einlagen

Technik ist für Squaresoft auch diesmal Trumpf: Hier wird nach allen Regeln der Grafikkunst mit Magieeffekten, bildschirmfüllenden Polygon-Bestien und schwingvollen Schlagabtauschen geprotzt - nicht umsonst wird Squares RPG-Streich schon jetzt als optischer Meilenstein gehandelt. Aber dicke Boss-Brocken, geschmeidige Tex-





**Yuna und Tidus bauen auf tierische Unterstützung: Dieser vier-schrötige Löwenmensch unterstützt die beiden nach Kräften.**

turhaut und magisches Donnerwetter kennen wir bereits aus den PS-one-Vorgängern. Deshalb hat man für lebensechte Gesichtszüge und kinoreifes Minenspiel das 'Facial Motion'-System ausgetüftelt. Der Gag dabei: Die Texturhaut der Charaktere wird über Polygonmuskeln gespannt, und die simulieren getreu dem Bio-Buch sämtliche Spielarten der menschlichen Mimik.

Ebenfalls verblüffend echt wirken die Partikel- und Wassereffekte in den subterraneischen Grotten: Während Held Tidus mit viel List und Muskel-schmalz einen verschütteten Durchgang freiräumt, stürzen von oben riesige Wasserfälle in die Tiefe und erfüllen die Dungeon-Luft mit schillerndem Sprühnebel. Beim Ausflug in einen gefluteten Höhlenbereich wird Tidus von ein paar Fischmännern verfolgt: Die frohschähnlichen Kreaturen

springen meterhoch durch die Luft, landen kopfüber wieder im Wasser - und stellen Ihren Helden zum Kampf. Aber keine Sorge: Tidus ist passionierter 'Blitzball'-Spieler (Wasserball- verwandte Fantasy-Sportart), deshalb macht ihm unter Wasser so leicht niemand was vor.

Aber aller 3D-Pracht zum Trotz vergisst Square auch die FMV-Fans nicht. Wieder darf tüchtig gestaunt werden, wenn Heldin Yuna zu orchestralen Hymnen leichtfüßig durch üppige Palastanlagen tanzt und ein struppiger Löwenmensch die Render-Kulissen mit einem Urschrei erzittern lässt. Denn solche für Stimmung und Handlung wichtigen Szenen werden als Render-Filme eingespült, und nicht selten gehen die



キマリ: カを示せばいいのだな



キマリ: いつかかりを覚る

cineastischen Meisterstücke fast nahtlos ins Spielgeschehen über - bei Squaresoft Tradition.

Neues Terrain dagegen ist für Square die Sprachausgabe: Bisher lastete man den kleinen PSone-Speicher derartig mit Grafikdaten aus, dass für vertonte Dialoge kein Platz mehr blieb. Aber für Teil 10 haben die Helden sprechen gelernt. Anstatt

AUS ALT MACH NEU



**Nobody is perfect:** Zwar heisst Square für seine „Final Fantasy“-Reihe ein Prädikat nach dem anderen ein – trotzdem gesteht man Design-Schwächen ein. So wurde spätestens nach dem achten Teil der Ruf nach einer Stop-Funktion für die endlos langen GF-Beschwörungen laut, und auch beim hoch dekorierten „Final Fantasy 9“ stößt man ab dem dritten Silberang auf Längen. Deshalb will man noch dieses Jahr überarbeitete Versionen aller PSone-Episoden bringen. Ebenfalls in der Mache: Ein Nachfolger der unter Fans begehrten „Final Fantasy Anthology“. Diesmal werden die SUPER-NES-Klassiker „Final Fantasy 4“ und der „Chrono Cross“-Vorgänger „Chrono Trigger“ auf die CD gepresst. Für letztere hat man sogar hochkarätige Animensequenzen gepinselt (Bilder oben).

sich nur mit Zeichensprache zu verständigenden, plappern, schwatzen, mauscheln, tuscheln und plärren die Figuren jetzt munter drauf los: Stummenspiel adel! rb



**Wieder mit dabei:** Die Guardian Forces stürzen sich ab sofort als vollwertige Gruppenmitglieder in den Kampf.



**Die optische Verwandtschaft zum achten "Final Fantasy" ist überdeutlich: Das westlich angehauchte Charakter-Design ist wieder von Tetsuya Nomura.**

FINAL FANTASY 10

Genre:	ROLLENSPIEL
Entwickler:	SQUARESOFT
Anbieter:	SONY
Veröffentlichung:	ANFANG 2002
Ersteindruck:	NICHT MÖGLICH

**Wenig Neuerungen, aber viele altbewährte Tugenden:** Auch der zehnte Teil wird ein Rollenspiel-Kunstwerk – wunderschön und kinoreif in Szene gesetzt. Leider bleiben uns auch längst überholte Spielelemente wie die Zufallskämpfe erhalten.

PlayStation 2

# STAR WARS SUPER BOMBAD RACING



**SO HAST DU STAR WARS NOCH NIE ERLEBT!**



[www.starwars.com](http://www.starwars.com) • [www.superbombad.com](http://www.superbombad.com)

© 2001 Lucas Learning Ltd. und Lizenzgeber. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. Lucas Learning, das Lucas Learning Logo, LucasArts und das LucasArts Logo sind eingetragene Marken von Lucasfilm Ltd. "PlayStation" und das "PS" Family logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

Developed by

Published by



# AUF ERFOLGSKURS

## VIVENDI

**Rande:** Der Filmverleih New Line Cinema verhandelt die Videospiele-Rechte an den drei "Herr der Ringe"-Kinofilmen extra. Verhandlungspartner Electronic Arts ist allerdings nicht gerade darüber begeistert, dass Vivendi die Gunst der Stunde nutzt und sein erstes "Herr der Ringe"-Videospiele parallel zum Kinostart veröffentlichen möchte.

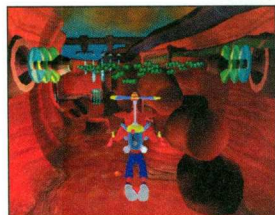
Im Gegenzug sicherte sich Electronic Arts u.a. die Veröffentlichungsrechte an dem Actionspiel "Aliens: Colonial Marines" (mit Option auf weitere "Alien"-Spiele) sowie

dem Rennspiel "The Simpsons Road Rage" (beide auf PS2).

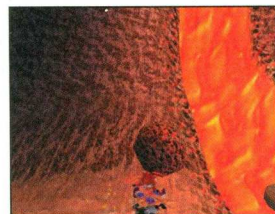
Vivendi hat aber noch deutlich mehr PS2-Titel in petto: Seien es Filmlicenzen wie "The Mummy Returns" und "Jurassic Park 3" oder knuddelige Helden wie "Crash Bandicoot" und "Spyro the Dragon" - alle Titel sollten ursprünglich über Konami erscheinen. Seit dem Zusammenschluss von Vivendi und Universal Ende letzten Jahres hat sich die Situation aber grundlegend verändert. Mittlerweile hat Vivendi immerhin acht PS2-Titel in petto.



Im neuen "Wrath of the Cortex" bringt Crash Schwester Coco mit



Nicht von Naughty Dog, sondern von Traveller's Tales: Crash geht fremd.



Wie gehabt: Crash bleibt seinem gradlinigen Design-Naturell treu.

**BUSINESS** Vivendi Universal Publishing - neuerdugs die unbekannteste Größe im Videospiele-Business? PC-Besitzern ist Vivendi unter seinem früheren Namen 'Havas Interactive' ein Begriff. Die Firmtöchter Blizzard und Sierra liefern Erfolgstitel wie "Diablo", "Warcraft", "Half-Life" (dt.) und "Tribes" für den PC. Aber auch im Konsolensektor mischt Vivendi seit Jahren mit - allerdings unter anderem Namen. Playstation-Fans kennen die Firmtöchter Universal Interactive Studios durch die beiden Jump'n'Run-Maskottchen "Crash Bandicoot" und "Spyro the Dragon". Die Entwickler der beiden Hits avancierten schnell zu Medien-Lieblingen: Naughty Dog und Insomniac Games.

Anfang Mai gab Vivendi in einem Rundumschlag bekannt, zwei neue PS2-Spiele des Film-Multis Fox zu veröffentlichen: Während "Cops" auf der gleichnamigen, in den Vereinigten Staaten beliebten Reality-TV-Serie basiert, verzichtete Fox bei dem Ego-Shooter "No One Lives Forever" (Preview in PLAYERS 12/2000) auf eine Lizenz.

Außerdem erwarb Vivendi die Videospiele-Rechte an J.R.R. Tolkiens Fantasyroman "Der Hobbit" und dem von Peter Jackson neu verfilmten "Herr der Ringe"-Zyklus (siehe Abbildung oben links). Kuriosum am



Stand nach Fox' Videospiele-Ausstieg auf der Kippe: Der Ego-Shooter...



... "No One Lives Forever" soll noch vor Weihnachten erscheinen.

## NEUES SPORTSPIEL-LABEL

# ACTIVISION 02

**BUSINESS** Das wurde aber auch Zeit: Trendsport-Profi Activision ruft mit '02' (der chemischen Formel für Sauerstoff) ein eigenes Sportspiele-Label ins Leben. Das erste Spiel unter dem neuen Banner ist "Mat Hoff-

man's Pro BMX" auf der PSone (siehe Test auf Seite 67). Für PS2 sind geplant: "Tony Hawk's Pro Skater 3", "Shaun Palmer's Pro Snowboarder", "Kelly Slater's Pro Surfer" sowie ein Wakeboarding-Spiel.

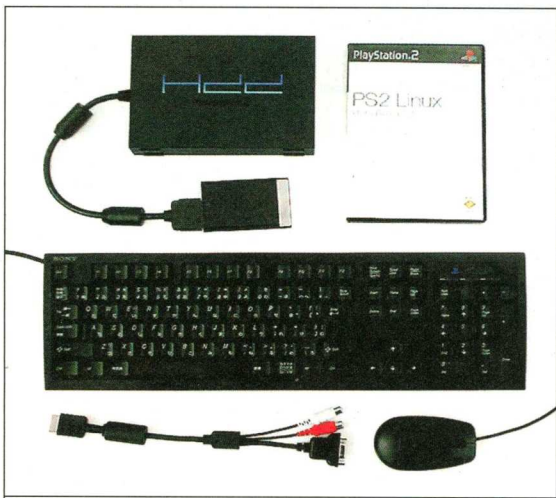


Halsbrecherische Manöver mit "Shaun Palmer's Pro Snowboarder"



# NET YAROZE 2

## LINUX FÜR PS2



Das Linux-Kit im Überblick (von links nach rechts): Externe 40 GB-Festplatte, Betriebssystem- und Treibersoftware, USB-Tastatur, VGA-Kabel und USB-Maus.

**SOFTWARE** "Let's Create" - unter diesem Motto veröffentlichte Sony seinerzeit das PlayStation-Heimentwickler-Set "Net Yaroze". Mit dem PS2-Entwicklerkit für das Betriebssystem Linux geht Sony Japan nun im Juni einen ähnlichen Weg. Im Set enthalten: Version 2.2.1 des Freeware-Betriebssystems, eine 40 GB-Festplatte mit Ethernet-Schnittstelle, eine Install-DVD, ein VGA-Adapter, USB-Tastatur und -Maus sowie Systemhandbücher.

Haken an der Sache: Auf Sony Japans E-commerce-Seite (URL: [www.jp.playstation.com](http://www.jp.playstation.com)) waren die ersten 2.000 Exemplare innerhalb von acht Minuten ausverkauft. Noch dazu ist das Kit nur zu älteren japanischen Grundgeräten (SCPH-10000 bis SCPH-18000) kompatibel. Die

Festplatte wird nämlich am PCMCIA-Slot angeschlossen. US- und Euro-Geräte haben aber eine "Expansion Bay" - japanische seit April ebenfalls. Leider ist das attraktive Set bisher nicht für Europa geplant.

Wer etwas nachhelfen möchte, unterzeichnet die Petition auf folgender URL: [www.fakeroor.net/ps2linux/index.php3](http://www.fakeroor.net/ps2linux/index.php3)



Ein freier Quellcode ist bei dem Betriebssystem Linux Programm

## NACHRICHTEN

## RENDER-MODEL SQUARES AKI

**MARKETING** Um für seinen vollständig am Computer berechneten Kinofilm "Final Fantasy: The Spirits Within" (US-Start: 13. Juli) anständig die Werbetrommel zu rühren, ging Square ungewöhnliche Wege. Für eine Anzeige im britischen Männermagazin "Maxim" renderte der Rollenspiel-Hersteller die junge Aki, Hauptfigur des Films im Bikini. Ganz uneigennützig ist Square bei der Aktion aber nicht: Parallel zum Filmstart bringen die Amerikaner nämlich die Spielesammlung "Final Fantasy Chronicles" (mit "Final Fantasy 4" und "Chrono Trigger") für die PSone auf den Markt. Vom Werbe-Trubel um den "Final Fantasy Movie" sollen auch die Abverkäufe der Collection profitieren.



## PLAYERS VISION

## TICKER

### FAKT Aus für Cryo England

Der französische Hersteller Cryo zieht sich aus England zurück. Im vergangenen Jahr verkaufte man dort nur 42.340 Spiele, das entspricht 0,1 Prozent des britischen Softwaremarktes. Selbst Microoids kam in England besser an.

### FAKT TDK im Aufwind?

Edutainment-Hersteller Sound Source versucht's unter neuer Führung: Neuer Eigentümer TDK Mediaactive will mit den Jump'n'Runs "Casper Spirit Dimensions" und "Pryzm" verlorenen Boden wieder gut machen.

### FAKT TV-Shows im Trend

Nachdem sich Activision die Rechte an der englischen Fernsehshow "The Weakest Link" gesichert hatte, hält sich auch Infogrames nicht mehr länger zurück: Die US-TV-Show "Survivor" ist bald als Videospiel zu haben.

### FAKT Triumvirat

Die PS2-Verfechter Enix, Namco und Square tun sich zusammen. Namcos Chairman und Präsident Mayasa Nakamura, Enix' Chairman Yasuhiro Fukushima sowie Square-Gründer Masafumi Miyamoto beteiligen sich mit jeweils 5% an den beiden anderen Firmen. Grund: Explodierende Entwicklungskosten.

### FAKT Millionenseller

Sonys "Gran Turismo 3 A-Spec" bricht sämtliche PS2-Verkaufsrekorde. Innerhalb der ersten Woche gingen in Japan mehr als eine Million Exemplare über die Ladentheken. Das "GT Force"-Lenkrad brachte es immerhin auf stolze 300.000 Einheiten.

### FAKT Onimusha 2

Eigentlich wollten Capcom und Sunsoft auf ihrer gemeinsamen Pressekonferenz nur ihre Kooperation für "Clock Tower 3" (PS2) bekanntgeben. Bei der Gelegenheit bestätigte man die Gerüchte über die Entwicklung einer "Onimusha"-Fortsetzung.

## KOMMENTAR

ROBERT BANNERT, REDAKTEUR PLAYERS



Die diesjährige E3 - das Spiele-Mekka, auf dem sich entscheidet, wer im nächsten Jahr auf dem Videospiel-Markt das Sagen hat. Sony, Microsoft oder Nintendo: Hier werden die Spiele von morgen gezeigt - und wer die meisten Hits hat, der gewinnt die Publikums-Gunst. Im vergangenen Jahr war es Konami, die mit ihrem pompösen "Metal Gear Solid"-Demofilm ganze Heerscharen von Schauspielern anlockten - aber 2001 werden ein Solid Snake und ein neues "Gran Turismo" allein nicht mehr reichen, um die Spieler zu überzeugen. Denn die neue Videospiel-Generation ist zwar leistungsfähiger als jede andere vorher - aber sie ist auch teurer. Rund 800 Mark für eine neue Hardware, über 100 Mark für ein Spiel - bei solchen Beträgen will niemand in ein zweit- oder drittklassiges System investieren. Jetzt wird sich zeigen, ob Sony seinen Vorsprung nutzen und die Drittanbieter von der PS2 überzeugen konnte. Bei der aktuellen Marktlage darf man getrost von einem Krieg sprechen: Denn ob man auch diesmal auf dem zweiten bzw. dritten Platz überleben kann, ist fraglich.

# LARA IM WERBERAUSCH TOMB RAIDER

**KINO** Der Hype um Paramount Pictures' "Tomb Raider"-Film (US-Start am 15. Juni) nimmt allmählich beängstigende Ausmaße an. Dass die Fast-Food-Kette Taco Bell mit einem Werbeat von 13 Millionen Dollar einsteigt, ist ja zu verstehen. Dass sich Sony und Pepsi mit der Promotion 'Raid the Pepsi Search for PlayStation' einlinken, kann man auch noch nachvollziehen. Selbst Ericssons und Land Rovers 'Product Placement' sei verziehen. Wenn Lucozade seinen gleichnamigen Drink aber für drei Monate in 'Larazade' umtauft, hört der Spaß auf. Leute, für dieses Jahr ist nicht mal ein neues Spiel geplant...



## WWF VS. WCW

# MONOPOLISTISCH

**BUSINESS** Nachdem sich die WWF am 26. März die stark verschuldete WCW einverleibt hatte, ist man ganz allein auf weiter Flur - die ECW machte im Januar pleite. Entsprechend Grund zur Freude hat WWF-Lizenznehmer THQ. Electronic Arts und Acclaim schauen erst einmal in die Röhre. Ihre teuer bezahlten Lizenzen an der WCW bzw. der ECW

sind auf einmal gar nichts mehr wert. Folge: Ihre neuen Spiele liegen vorerst auf Eis.

Dass es einmal so weit kommen würde, hätte sich THQ nicht träumen lassen. Ursprünglich war die WWF-Lizenz für den Publisher eine Notlösung. Die Liga war vor einigen Jahren nämlich bei weitem nicht so populär wie die WCW.



WWF-Spiele kommen über THQ: Hier "WWF Smackdown 2" für die Psone.



## EMOTION DES MONATS



Wir waren am Ende unserer Kräfte, wir konnten nicht mehr. Jede Seite wurde zur Qual, jedes Wort eine Tortur. Doch dann kam er. Vom MANIAC-Kollegen Stephan beim arglosen Surfen im Internet entdeckt, wurde der passionierte Trainingsanzugs-Träger 'Supergreg' schnell zum Vorbild und Idol der gesamten Cybermedia-Meute. Mit atemberaubenden Scratch-Sessions und gnadenlos coolen Minenspielen zog der miese DJ alle in seinen Bann - schon fast zu schlecht, um wahr zu sein. Nun hört man in der Redaktion mit schönster Regelmäßigkeit den unverkennbaren "SUPERGREGEEEG"-Ruf, wenn einer der fleißigen Redakteure neuen Antriebs braucht. Bleibt nur noch die Frage: Ernst gemeinte Selbstdarstellung oder simple Verblöschung. Entscheiden Sie selbst - auf [www.supergreg.com](http://www.supergreg.com).

# SOLL UND HABEN SONY ZIEHT BILANZ

**BUSINESS** Sony gab am 31. März seine Verkaufszahlen für das Fiskaljahr 2001 bekannt. In den Vereinigten Staaten lieferte man drei Millionen PS2-Grundgeräte an den Handel aus, in Europa waren es 2,9 Millionen. Die Software/Hardware-Ratio fiel in Amerika und Japan deutlich besser aus als bei uns: Auf eine verkaufte PS2 kamen in den USA 4,7 verkaufte Spiele, in Japan waren es 4,0 und in Europa nur 2,4 Spiele.

Anfang April gab Sony Europa im Rahmen einer Entwicklerkonferenz besondere Anreize für Studios bekannt, die beide Playstation-Generationen mit Software unterstützen. So senkt Sony für diese Studios die Preise der Entwickler-Kits um die Hälfte, außerdem werden die Firmen

beim Marketing unterstützt. Ebenfalls interessant: Sony setzt die Messlatte für die Aufnahme von Spielen in die 'Platinum'-Reihe herab. Bisher musste ein Hersteller europaweit mindestens 300.000 Exemplare eines Spiels verkaufen, um es in Sonys Budgetreihe wieder-öffentlichen zu dürfen.



## WIE LANGE WERDEN DIE HERSTELLER DIE PSone NOCH MIT SOFTWARE VERSORGEN?

bis Ende 2001	31%
bis Mitte 2002	30%
bis Ende 2002	16%
bis 2003	7%
bis 2004/2005	3%
über 2005 hinaus	13%

Laut einer Umfrage von GameFags, an der insgesamt 16.782 Surfer teilgenommen haben. Fast 70% glauben daran, dass die PS2 auch jenseits von 2001 noch mit Software versorgt wird.



# CHARTS

Die meistverkauften PS2-Spiele

Quelle: gameplay



1	(-) Unreal Tournament	Infogrames
In den Solo-Runden äußerst fesselnd, geht "Unreal Tournament" im Splitscreen-Modus schnell die Puste aus.		
2	(-) *	Electronic Arts
* wurde am 12. Januar 2000 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert (PC-Version).		
3	(5) Shadow of Memories	Konami
Spannendes Zeitreiseabenteuer quer durch vier Epochen: Klären Sie Ihren eigenen Tod auf.		
4	(-) Gun Griffon Blaze	Swing
Alte Schule: "Gun Griffon Blaze" überzeugt durch ausgeklügeltes Level-Design und hohen Schwierigkeitsgrad. Leider etwas zu kurz.		
5	(-) Sky Odyssey	Sony
Grafik pfiui, Spiel hui. Abwechslungsreiche Spielmodi und ausgereifte Flugphysik reißen zu einem Proberflug.		
6	(!) Zone of the Enders	Konami
Souverän und dynamisch inszeniertes Mech-Spektakel, bei dem sich Action-Fans richtig austoben können.		
7	(-) 4x4 Evolution	Take 2
Offroad-Rennspiel für notorische Bastler. Die zähe Fahrphysik und die knallharten Gegner machen Ihnen jedoch schnell einen Strich durch die Rechnung.		
8	(-) Summoner (UK)	THQ
Rollenspiel-Epos mit vielen Neben-Handlungen und umfangreicher Spielewelt. Bis jetzt nur als englische Version zu haben.		
9	(-) Silpheed	Swing
Ballern bis der Daumen glüht: "Silpheed" glänzt mit traditionellem Spieldesign und tollen Grafikeffekten.		
10	(-) Warriors Of Might And Magic	Infogrames
Anspruchsloses Gemetzel im Fantasy-Ambiente: Rätsel und Kämpfe laufen immer nach den gleichen Schema ab.		

## UND TSCHÜSS...

# ECTS-MESSE OHNE SONY

**MESSE** Nach Nintendo verabschiedet sich nun auch Sony Europa von der ECTS (European Computer Trade Show), die vom 2. bis zum 4. September im Londoner ExCeL-Zentrum stattfindet. Sony möchte stattdessen im Herbst seine eigene Messe organisieren. Sony UKs Managing Director Ray Maguire meinte dazu: "Die ECTS ist für viele Aussteller eine sehr hilfreiche Messe. Wir haben uns jedoch entschieden, in diesem Jahr etwas anderes aufzuziehen. Wir werden im Herbst eine Messe aus dem Boden stampfen, die auf die Endverbraucher da draußen zugeschnitten ist. Mehr Details werden wir bald bekanntgeben." Der Messeausrichter CMP nimmt's

nicht ganz so tragisch: Vier Monate vor ECTS-Beginn sind bereits 80 Prozent der Messefläche belegt. Noch dazu hat der Veranstalter mit der erstmalig auch in Europa stattfindenden GDC (Game Developers Conference) im Herbst ein zweites Standbein.



Die wichtigste europäische Spiele-Messe: Die ECTS in London.

# www.maniac-online.de

## Ich klick Dich!

### game reviews

Jede Woche aktuelle Tests – noch vor Erscheinen des Heftes!

### news

Heisse Nachrichten aus der Welt der Video- und Computerspiele, aus Technik, Medien und Unterhaltung.

### forum

Mehr als 4.000 registrierte Spielereeks diskutieren sich die Köpfe heiss.

### out now

Welches Spiel kommt heute in den (Import-) Handel? Wir verraten es Euch!

### feature

Aktuelle Previews von kommenden Highlights, Messe- und Branchenberichte.

### archives

Unser Archiv enthält neben allen MANIAC-Tests auch Tausende von Cheats und Tips.

# maniac online

**Kostenlos:**

Unkomplizierter Zugriff auf geballte Videospieleinfos in Zigtausend Dateien!



**Interessant:**

Im Forum treffen sich Videospielefans, Branche und alle, die was zu sagen haben. Zoff, Facts und Infos rund um die Uhr!

# www.maniac-online.de

# 2001 JUNI

## Veröffentlichungen


**ZWILLINGE**

21.05. - 21.06.


**PS2-Neuheiten**

Juni / Juli


**PSOne-Neuheiten**

Juni / Juli

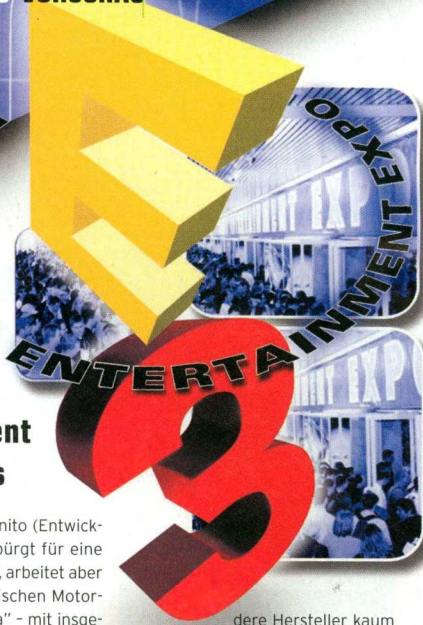

**DVD-Neuheiten**

Juni / Juli

Ring of Red	1. Juni	Black & White	1. Juni	Unheimliche Begegnung der 3. Art	1. Juni
Operation: Winback	5. Juni	World's Scariest Police Chases	1. Juni	Eine Frage der Ehre SE	1. Juni
Extermination	6. Juni	Hellboy	6. Juni	Das Geheimnis meines Erfolges	1. Juni
Army Men Air Attack: Blade's Rev.	8. Juni	Europa Raser	8. Juni	Grüße aus Hollywood	1. Juni
18 Wheeler	15. Juni	Mat Hoffmans Pro BMX	14. Juni	In the Line of Fire SE	1. Juni
The Bouncer	20. Juni	Der Verkehrsgigant	18. Juni	Sixth Day	1. Juni
Die 24 h von Le Mans	22. Juni	Nicktoons Racing	22. Juni	Düstere Legenden 2	1. Juni
Wacky Races	27. Juni	UEFA Challenge	29. Juni	Bill Elliot - I Will Dance	1. Juni
WDL: Warjetz	29. Juni	Inspector Gadget	30. Juni	Frequency	5. Juni
UEFA Challenge	29. Juni	Disney's Goofy's Funhouse	30. Juni	U-571	7. Juni
Sky Surfer	30. Juni	Looney Tunes Racing	30. Juni	The Untouchables	7. Juni
Tokyo Highway Challenge 2	30. Juni	Angling the Giant 2	30. Juni	Die Addams Family	7. Juni
Gauntlet Dark Legacy	30. Juni	Roswell Conspiracies	30. Juni	Flucht aus L.A.	7. Juni
7 Blades	30. Juni	In Cold Blood (Platinum)	4. Juli	Alfred Hitchcock Coll. 1	13. Juni
Portal Runner	30. Juni	Syphon Filter 2 (Platinum)	4. Juli	Akte X - Season 2	15. Juni
Onimusha	30. Juni	Monster Force	31. Juli	Buffy - Season 2.1	21. Juni
Tokyo Xtreme Racer: Zero	30. Juni			Meine Braut, ihr Vater und ich	21. Juni
Ministry of Sound	30. Juni			Die Wonder Boys	26. Juni
NBA Street	5. Juli			God's Army 3 - Die Entscheidung	27. Juni
Gran Turismo 3	11. Juli			Rocky Saga (5er Box)	30. Juni
Paris Dakar Rally	15. Juli			Pokémon 2	30. Juni
Flucht von Monkey Island	31. Juli			Buffy - Season 2.2	8. Juli
Cart Fury	31. Juli			Event Horizon	15. Juli



# EPIZENTRUM



## E3: Das Kürzel für 'Electronic Entertainment Expo' – das Mekka der Videospiele. Was gibt's auf der aktuellen Messe zu sehen?



Für die "E3 2001" erwartet der Veranstalter einen wahren Besucheransturm: Mehr als 62.000 Vertreter aus Industrie, Handel und Presse sind eingeplant.

Einmal im Jahr pilgert die gesamte Videospiele-Branche ins ferne Los Angeles, um sich und ihre neuen Spiele zu feiern. PLAYERS hat nachgeforscht, was auf der E3-Messe zu sehen ist. Alle uns schon vorab bekannten Spiele finden Sie, nach Genres sortiert, auf den folgenden vier Seiten. Die Messe-Nachlese folgt in der nächsten Ausgabe.

### Frühstart

Der eigentliche Startschuss der E3 fällt bereits einen Tag vor Beginn der Messe. Am 16. Mai enthüllt Sony

Amerika im Rahmen einer um 13 Uhr abgehaltenen Pressekonferenz sein PS2-Lineup für 2001/2002 und die Online-Pläne für seine Konsole. Zwei Stunden später ist Sony Europa dran.

### Trumpfkarten

Bei Sony Amerika gibt's u.a. "Project Y" zu sehen, das erste PS2-Projekt der "Crash Bandicoot"-Entwickler Naughty Dog (gehören seit Ende Januar zu Sony) - laut Sony mit 'atemberaubenden' Animationen. Die Autocrash-Orgie "Twisted Metal" kommt ebenfalls zu neuen Eh-

ren. Das Studio Incognito (Entwickler des ersten Teils) bürgt für eine adäquate Fortsetzung, arbeitet aber auch an dem futuristischen Motorradrennspiel "Kinetica" - mit insgesamt sechs Szenarien. Unbekannte Faktoren: Die Umsetzung des Disney/Pixar-Zeichentrickfilms "Monsters Inc." und "Air Blade" vom PS2-Entwicklerkit-Lieferanten Criterion.

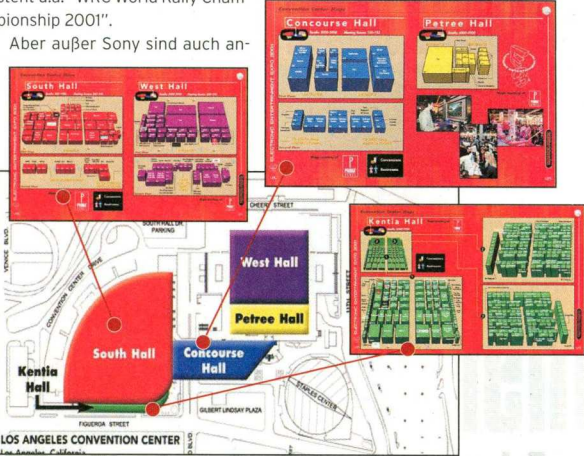
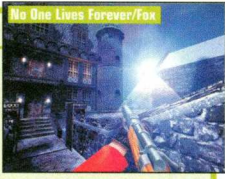
Sony Europa lässt sich genauso ungern wie die Amerikaner in die Karten blicken. So viel ist bekannt: Während das Action-Adventure "Drakan" rund um die bezaubernde Fantasy-Heldin Rynn sowie das futuristische Actionspiel "Dropship" erstmals spielbar sind, zeigt man das Gangster-Rennspiel "The Getaway" als Videoclip. "Fußball Live 2" und "Wipeout Fusion" sind nur zwei weitere Titel der fünf internen europäischen Studios. Extern entsteht u.a. "WRC World Rally Championship 2001".

Aber außer Sony sind auch an-

dere Hersteller kaum bereit, im Vorfeld der E3 ihr vollständiges Programm bekanntzugeben. Schließlich möchte man auf, aber auch kurz vor der Messe noch einige Trumpfkarten aus dem Ärmel ziehen. So laden Microsoft und Nintendo am 16. Mai schon um 8 Uhr bzw. 10.30 Uhr zu ihren Pressekonferenzen. Genug Zeit für Sony, nachmittags entsprechend zu kontern. Der zweite Schlagabtausch der großen Drei kommt einen Tag später: In einer Podiumsrunde diskutieren Sonys Kazuo Hirai, Microsofts Robert Bach und Nintendos Peter Main über Gegenwart und Zukunft der Branche - frei nach dem Motto "Go big or go bust!" mw

### DIE LUFT WIRD DÜNNER

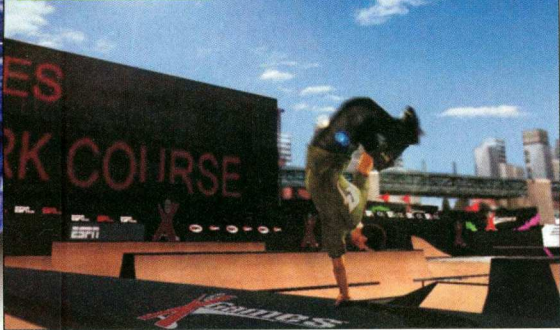
Die zunehmende Konsolidierung im Videospielesektor bekommt auch der Ausrichter der Messe zu spüren. Die Hersteller haben ihre E3-Budgets zum Teil um bis zu 50% reduziert. Folge: Kleinere Stände, weniger pompöse Bauten - außerdem gibt's weniger Messепarties. Acclaim und Codemasters verzichten auf eigene Stände und nehmen mit Besprechungsräumen Vorlieb. 3DO bleibt ganz fern. Kuriosum am Rande: Fox Interactive hat sich mittlerweile aus dem Publishing zurückgezogen. Die Videospiele-Division des Filmkonzerns ist dennoch mit einem Stand vertreten. Für die Messeleitung kam Fox' Absage nämlich zu spät.



Sonys Stand ist in der 'West Hall' (Bild oben links) zu finden - nach Nintendo hat der Playstation-Erfinder den zweitgrößten Stand auf der Messe.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT

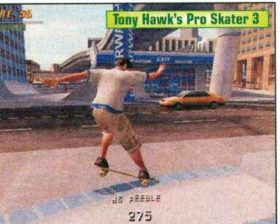
ESPN X-Games Skateboarding



ESPN X-Games Skateboarding



"ESPN X-Games Skateboarding" wird zeitgleich zu den X-Games-Spielen im August erscheinen.



"Shaun Palmer's Pro Snowboarder" erhebt keinen allzu hohen Anspruch auf Realitätsnähe. Dafür müssen Sie umso mehr Tricks ausführen.

Sportspiele

Bisher teilten sich Electronic Arts und Activision den Markt für Simulationen sowie Trendsportarten auf, ohne sich allzu sehr ins Gehege zu kommen. Nun wollen die beiden (finanziell angeschlagenen) Firmen Midway und Sega ebenfalls ein Stückchen vom Kuchen abbauen. Sega Amerikas Präsident Peter Moore meint dazu: "Unsere Sportspiele-Entwickler 'Visual Concepts' brennen geradezu darauf, sich mit EA anzulegen."

EA Sports lässt sich davon nicht beeindrucken. Das Motto lautet: Man nehme ein beliebiges EA Sports-Produkt und füge das Anhängsel "2002" hinzu. "FIFA", "Madden", "NASCAR", "NHL", "NBA Live", "NCAA", "Supercross", "Box Cham-

pions", "Triple Play" und "Tiger Woods PGA Tour". Besonders gespannt sein darf man auf "SSX: DVD", die etwas überarbeitete Version des preisgekrönten Snowboard-Spektakels. Außerdem unter dem 'EA Sports Big'-Banner zu sehen: Streetball mit "NBA Street" und der zweite Teil des Schneemobil-Rennens "Sled Storm".

Trendsport-Profi Activision stellt gleich fünf neue Titel unter seinem neuen Sportspiel-Label '02' vor: "Kelly Slater's Pro Surfer", "Shaun Palmer's Pro Snowboarder", "Mat Hoffman's Pro BMX 2", "Shaun Murray's Pro Wakeboarder" und "Tony Hawk's Pro Skater 3". Neu im dritten

Neu im dritten Jahr sind aber nicht nur die Schauplätze (Middleton, Rhode Island, Rio, Los Angeles, Kanada, Tokio und Paris). Diesmal tobt in den Straßen das pure Leben - von schweren Verkehrsunfällen bis zu Naturkatastrophen. Skateboard-Fans freuen sich auf "MTV Jackass"-Star Bam Margera oder toben sich im Spieler- bzw. Kurs-Editor aus.

Was leicht zugängliche Simulationen betrifft, hat auch Midway ein Wörtchen mitzureden: Die Amis schicken "NFL Blitz" in die nächste Runde. "NHL Hitz 20-02" kommt ebenfalls noch in diesem Jahr auf den Markt.

Mit "ESPN X-Games Skateboarding" versucht sich Konami

Während die Straßenkurse in New York, San Francisco und LA spielen, sind in den Fantasy-Kursen die Titanic, ein Museum sowie antike Ruinen angesagt.

an einer akkuraten Simulation der Sportart. Die Fahrerriege liest sich wie das "Who's Who" der X-Games: Bob Burnquist, Colin McKay, Chris Senn, Kerry Getz, Carlos DeAndrade, Chad Fernandez, Rick McCrank und Lincoln Ueda - nur der Hawk selbst fehlt aus offensichtlichen Gründen. Die Schauplätze entsprechen bis auf drei Straßen- und Fantasy-Kursen den echten Wettkampfstätten.

Weitere Konami-Titel: Das Damen-Tennis "WTA Tour" sowie 2002-Editionen von "NBA2Night" und "National Hockey Night".

Die weiteren Sportspiele lassen sich fast an einer Hand abzählen: "David Beckham Soccer", "Inline Skating" und „Rocky“ - Publisher Rage hat sich die Rechte an allen Rocky-Filmen für die nächsten fünf Jahre gesichert. Von Sony kommen "Fußball Live 2" sowie "Cool Boarders 2001" mit 16 Snowboard-Cracks. Crave schließlich schickt mit "Throwdown" eine PS2-Version seiner "Ultimate Fighting Championship"-Reihe ins Rennen - mit insgesamt 25 Kampfsportlern.

TOP 5 Sportspiele TOP 5 Sportspiele TOP 5 Sportspiele TOP 5

Titel	Hersteller
1. SSX: DVD	Electronic Arts
2. Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
3. FIFA 2002	Electronic Arts
4. NHL 2002	Electronic Arts
5. WWF SmackDown! Just bring it	THQ



Star Wars Racer Revenge

TIME: 05:28.06  
LEAD: 0003.48

“Star Wars Racer Revenge” lässt Lucas Arts extern bei den Rainbow Studios entwickeln

**Rennspiele**

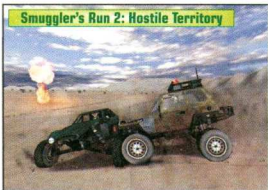
LucasArts strich seinerzeit “Star Wars: Episode 1 Racer” aus seinen PS2-Veröffentlichungsplänen. Der Nachfolger “Racer Revenge” erscheint nun doch für Sonys Konsole – mit Sebulba und dem jungen Anakin Skywalker auf 600 mph schnellen Podracern. Schauplatz des Spek-



Star Wars Racer Revenge

takels mit mehr als 16 Star-Wars-Figuren sind 18 Kurse auf fünf neuen Planetensystemen, darunter auch Tatooine. Zu den Spielmodi zählen Free Play, Time Trial, Tournament und Versus.

Nach dem furiosen “ATV Off-Road Fury” (kommt im Herbst über Sony nach Europa) arbeiten die Rainbow Studios schon an ihrem nächsten Projekt (diesmal für Infogrames). Ob das Jet-Ski-Geräte “Splash Down” die Klasse des Nintendo-64-Meilensteins “Wave Race” hat, wird sich zeigen. Lead Designer Robb Rinard möchte bis zu acht Fahrer gleichzeitig auf den Bildschirm bringen und die Auflösung verdoppeln.



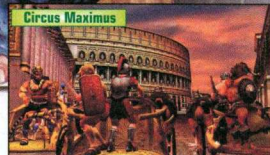
Smuggler's Run 2: Hostile Territory

Von vielen unterschätzt, verkaufte sich der erste Teil in den USA erstaunlich gut.



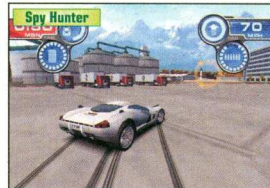
Driven

“Driven”: Das Spiel zum neuen Sylvester-Stallone-Streifen mit Sly, Burt Reynolds, Kip Pardue und Estella Warren.



Circus Maximus

“Circus Maximus”: Wagenrennen im alten Rom – allerdings ohne ‘Gladiator’-Lizenz



Spy Hunter

Markenzeichen von “Spy Hunter”: Ihr Fahrzeug lässt sich in etliche andere Vehikel verwandeln.

Außerdem von Infogrames: “Le Mans 24 Stunden”, “Test Drive”, “Test Drive Off-Road Wide Open”, “Wacky Races”, “NASCAR Heat”, “MX Rider” und “Stuntman” (siehe Seite 26).

Ganz neu ist Bam! Entertainments Umsetzung des Stallone-Films “Driven” – mit Story-, Arcade- und Multiplayer-Modi. Die Abenteuer eines Rennfahrers stehen im Mittelpunkt des neuen Streifens. Mit „Downforce“, “Lotus Challenge” und “Stunt GP” arbeitet Virgin an gleich drei Rennspielen. Von Acclaim kommt “Paris Dakar Rally”, das futuristische Rennspiel “Extreme-G 3” sowie Segas Truckerrennen “18 Wheeler”. In “MX 2002 featuring Ricky Carmichael” geht es mit 28 bekannten Fahrern auf 25 Motocross-, Supercross- und Freestyle-Strecken zur Sache.



Splash Down

**LEICHEN IM KELLER**



Ferrari 360

Fast alle Publisher pflegen die Unsitte, auf der E3 Spiele vorzustellen oder anzukündigen, die oft erst zwölf Monate später (oder gar nicht) erscheinen. Ganz besonders bitter traf es nach der letzten E3-Messe Acclaim. Rote Zahlen zwangen den US-Hersteller, die teuren “Ferrari“-Rechte zurückzugeben. Sein PS2-“Ferrari 360” ist damit gestorben.

Darüber hinaus zu sehen: Konamis “Police 911”, Eidos’ “Wave Rally”, Midways “Arctic Thunder”, Rage Softwares “GTC: Africa”, “Master Rallye” von der französischen Firma Microïds, “Smuggler’s Run 2: Hostile Territory”, “Supercar Street Challenge”, “H2O Overdrive” und “The Simpsons: Road Rage”. Im “Circus Maximus” balgen sich römische Zweigespanne um den ersten Platz.

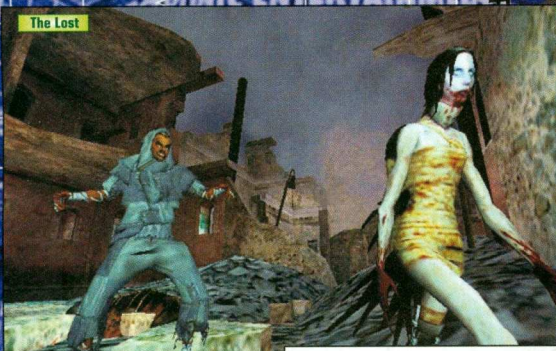
TOP 5 Rennspiele TOP 5 Rennspiele TOP 5 Rennspiele TOP 5		
Titel	Hersteller	
1. Gran Turismo 3: A-Spec	Sony	
2. Stuntman	Infogrames	
3. Wipeout Fusion	Sony	
4. WRC World Rally Championship 2001	Sony	
5. Smuggler's Run 2: Hostile Territory	Take 2	

**Abenteuer**

Obwohl der Kinofilm schon am 15. Juni anläuft, fehlt auf der Messe jegliche Spur von “Lara Croft”. Die “Tomb Raider 1”-Designer präsentieren in der Zwischenzeit ihr neues Werk: Das Piraten-Adventure “Gal-leon”.

Eines der vielversprechendsten Horror-Action-Adventures stammt von “System Shock 2”-Entwickler Irrational Games. “The Lost” basiert auf “Inferno” von Dichter Dante: Die junge Amanda geht einen Pakt mit dem Teufel ein, um die Seele ihrer Tochter aus der Hölle zu retten. Aber Vorsicht: Amandas Alter Egos haben es in sich!

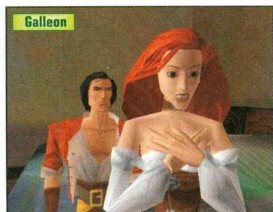
Über alle anderen geplanten Horror-Adventures haben wir bereits berichtet: “Alone in the Dark 4”, “Blood Omen 2”, “Soul Reaver 2” und “Silent Hill 2”. Außerdem zu sehen: “Darkened Eye”, “Dune: Der Wüstenplanet” (Cryo), die Umset-



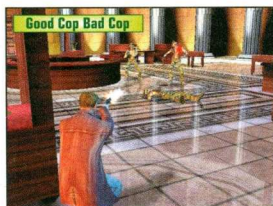
**The Lost**  
Graves "The Lost" ist mehr Rollenspiel als klassisches Horror-Action-Adventure – und dabei ganz schön bizarr.

zung der TV-Serie "La Femme Nikita" sowie die "Legend of Alon D'Ar". Mit "Flucht von Monkey Island" und "Baphomets Fluch 3" sind auch zwei klassische Adventures am Start. Entwickler Revolution arbeitet zudem an "Good Cop Bad Cop".

Europäische Rollenspiel-Fans freuen sich auf "Final Fantasy 10", "Dark Cloud" und "Ephemeral Fantasia". Entwickler GameArts setzt sogar sein Dreamcast-RPG "Grandia 2" für die PS2 um.

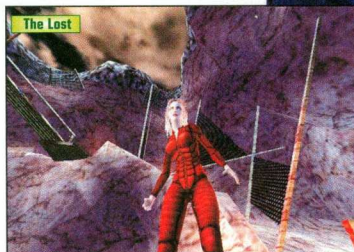


**Galleon**



**Good Cop Bad Cop**

"Good Cop Bad Cop" ist der bisher Action-orientierteste Titel der Adventure-Profis Revolution



**The Lost**

**Action**

Kündigte EA auf der letzten E3 noch stolz "Die Welt ist nicht genug" auf PS2 an, wurde es danach sehr still um das Spiel. Erst jetzt gab man bekannt: Die PS2-Version ist gestrichen, stattdessen kommt "James Bond: Agent im Kreuzfeuer" (erstmal ohne Filmlicenz). Zudem stellt EA-Tochter Westwood ihr noch unbekanntes PS2-Debüt vor.

Virgin kündigt mit "Shattered Universe" sein letztes „Star Trek2-Spiel an (neuer Lizenznehmer ist Activision). Die Handlung setzt nach

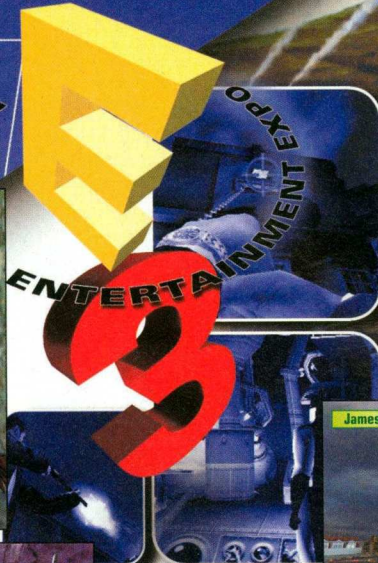


**Maelstrom**

den Ereignissen von „Star Trek 6: Das unentdeckte Land“ ein: Die U.S.S. Excelsior (unter dem Kommando von Captain Sulu) strandet in einer Parallelwelt. Weitere Actiontitel von Virgin: "Giants: Citizen Kabuto", "Run Like Hell", "The Matrix", "Top Gun: Combat Zones" sowie "Robocop".

In Virgins "Maelstrom" schließen Sie sich einer Bande von Weltraumpiraten an. Während Sie sich zu Beginn des Spiels harte Dogfights liefern, entern Sie später aus der First-Person-Perspektive Schiffe. Neben 20 Levels für Solospieler bietet "Maelstrom" fünf Splitscreen-Arenen. Bemerkenswert: Jim Murray (Judge Dredd), 'Batman' zeichnet die Cha-

In Virgins "Maelstrom" wechseln sich Weltraumgefechte mit First-Person-Sequenzen ab



**James Bond: Agent im Kreuzfeuer**

"Agent im Kreuzfeuer" entführt Sie u.a. auf eine Ölbohrstation

rakter-Designs für das Spiel. Die Geschichte stammt von '2000AD'-Veteran Robbie Morrison. Als Engine verwendet Virgin Epics 'Unreal Warfare'.

Electronic Arts stellt auf der E3 "Medal of Honor: Frontline" und "Medal of Honor: Fighter Command" vor (Letzteres ausnahmsweise als Flugzeug-Simulation). Während Fox' "Aliens: Colonial Marines" über EA erscheint, kommen die anderen Titel ("Cops" und "No One Lives Forever") über Vivendi Universal.

Mehr über Eidos' E3-Lineup ("Commandos 2", "Thunderhawk: Operation Phoenix", "Project Eden") lesen Sie im Core-Design-Feature dieser Ausgabe (Seite 22).

Der Rest vom Actionfest: "Grand Theft Auto 3", "Batman: Vengeance" (Umsetzung der Zeichentrickserie), "Conflict Zone", "M1-2", "Zom-

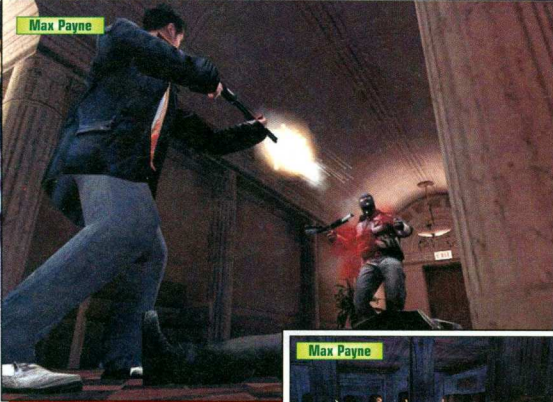


**Top Gun**

PS2-Offensive von Interplay mit "Top Gun"-Lizenz.

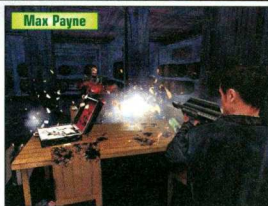
**TOP 5**

Abenteuer	Abenteuer	Abenteuer	Abenteuer	Abenteuer
1.	2.	3.	4.	5.
Final Fantasy 10	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Blood Omen 2	Alone in the Dark: The New Nightmare	Drakan
Hersteller	Square	Eidos	Infogrames	Sony



Max Payne

Take 2 Interactive entwickelt seinen Third-Person-Shooter "Max Payne" parallel für PC und PS2



Max Payne

bie Revenge", "Shadowman Second Coming", "Spider-Man: The Movie" sowie "Mortal Kombat: TNG".  
Und was machen die Japaner? Capcom stellt "Onimusha 2" vor.  
Namco kündigt "Ace Combat 4", "Dead 2 Rights" und "Time Crisis 2" an, Konami kontert mit "Silent Scope 2: Dark Silhouette". Ebenfalls mit Spannung erwartet: Segas "Virtua Fighter 4".

**TOP 5**

Titel	Hersteller
1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami
2. The Matrix	Virgin
3. Virtua Fighter 4	Sega
4. Medal of Honor: Frontline	EA
5. Deus Ex	Eidos

**Reaktion**

Goldene Zeiten für Jump'n'Run-Fans. Die Qual der Wahl: Das morbide "Evil Twin: Cyprien's Chronicles" oder der charmante "Rayman M" ("M" steht für "Multiplayer") - beide kommen aus Frankreich.  
Oder wie wäre es mit dem nicht weniger knuffigen Hirten "Herdy Gerdy" von den "Tomb Raider"-Machern? Andererseits hat Universal neue Abenteuer von "Crash Bandicoot" und "Spyro The Dragon" in der Mache. Die



Project Y

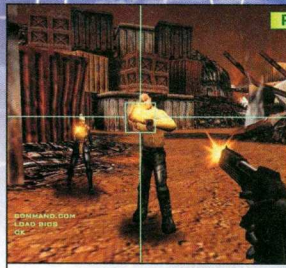


Project Y

**TOP 5**

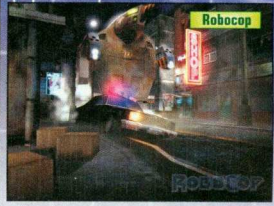
Titel	Hersteller
1. Herdy Gerdy	Eidos
2. Project Y	Sony
3. Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Ubi Soft
4. Space Channel 5	Sega
5. Spyro The Dragon	Vivendi Universal

Naughty Dogs PS2-Debüt und Jump'n'Run läuft unter dem Arbeitstitel "Project Y".



Robocop

Endzeitstimmung in Virgins "Robocop": Sie spielen aus der Ego-Perspektive.



Robocop

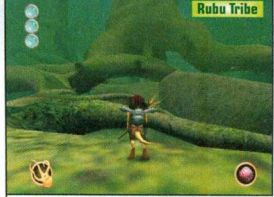
Japaner wiederum warten mit "Klonoa 2: Lunatea's Veil" auf (siehe Bereich ab Seite 30).

Noch recht wenig Infos gibt es dagegen über "Monsters Inc.", einer Ko-Produktion von Sony und Disney, sowie "Project Y" von den Sony-Weggeführten Naughty Dog.

Nicht ganz so bekannt sind: "Frogger 3: The Great Quest", "Casper: Spirit Dimensions", "Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn" (beide von TDK Media), "The Mummy Returns" (Universal), "E.T. and the Cosmic Garden", "E.T. Return to the Great Planet" und "Tom and Jerry in the Big Brawl" von der Edutainment-Firma New Kid.

Unsere Geheimtipps: Lost Boys Games' Ritterspiele "Knights" und "Rubu Tribe" von den "Descent"-Mitentwicklern Outrage. Führen Sie hier einen Stamm Eingeborener ins Gelobte Land, halten Sie Gefahren von ihm fern und ihn auf dem langen Weg nach Möglichkeit bei Laune.

Möchtegern-Musiker warten auf Ubi Softs "Moderngroove: Ministry of Sound". Wer es ganz abgedreht haben möchte, greift zu Segas "Space Channel 5" mit der aufreizenden Weltraum-Reporterin Ulala.



Rubu Tribe



Rayman M

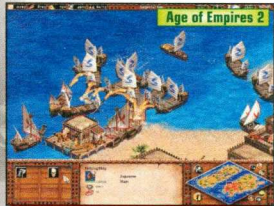
In "Rayman M(multiplayer)" steuern Sie Rayman, Ly oder Globox.

**Denken**

Dürrigt sieht's bei Strategiespielen aus. Schon lange überfällig ist Konamis Umsetzung des Microsoft-Strategiehits "Age of Empires 2: The Age of Kings". Weiterhin angekündigt: "Alex Ferguson's Player Manager 2001", "Monster Rancher 3" und "Tetris Worlds".



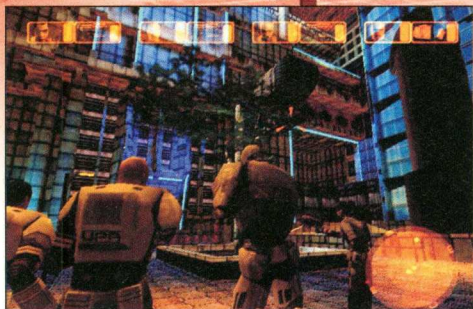
Alex Ferguson



Age of Empires 2

Ein Teil des Microsoft/Konami-Deals: Die PS2-Umsetzung von "Age of Empires 2".

# LARA CROFT HUBSCHRAUBER & COMICHERDEN



Zu viert in dunklen Häuserschluchten: „Project Eden“-Spieler brauchen Nerven aus Stahl.

Nach einer langen Reise betreten wir die idyllisch in Britanniens verregneten Midlands gelegenen heiligen Hallen von Core Design und schnuppern die Kreativität, die in der Luft liegt. Hier werden Spielerträume gemacht. Nach einer kurzen Pause bei Tee und Kekes begrüßt uns Core-Urgestein Adrian Smith. Dieser ist trotz großer Verantwortung ein lustiger Geselle – nachdem wir uns an seinen äußerst britischen Akzent und seine Vorliebe für das Wort 'bloody'

(kommt in jedem zweiten Satz vor) gewöhnt haben, steht angeregter Kommunikation nichts im Wege. Mit stolz geschwellter Brust präsentiert er das gesamte E3-Aufgebot von Core – das düstere „Project Eden“, das fröhliche „Herdy Gerdy“ und das fetzige „Thunderhawk 3“.

In einem nobel ausgestatteten Konferenz-Zimmer dürfen wir dann selbst Hand ans Joypad legen – und

England ist berühmt für schlechtes Wetter, schwarzen Humor und wüste Hooligans – doch der Inselstaat hat mehr zu bieten: In der Nähe von Nottingham machen es sich die Väter von Lara Croft gemütlich – **PLAYERS** war vor Ort und warf einen Blick auf die neuen Hits.



Am oberen Bildrand können Sie den Zustand Ihrer Kollegen überwachen, unten rechts ist der Radar.



Der große Cyborg ist ein wichtiges Teammitglied: Er kann mit den zahlreichen Computern kommunizieren.

was nach, lässt man einmal die TV-bedingten Auflösungsprobleme außer acht. Das herausragende Feature von „Project Eden“ ist neben der gelungenen Grafik der Teamwork-Aspekt: Jeder der vier Future-Cops besitzt spezielle Fähigkeiten – und nur durch sinnvolles Zusammenspiel des Teams ist ein Weiterkommen möglich. Stolz präsentierte uns Adrian Smith auch die Multiplayer-Varianten: Sowohl bei zweifach als auch bei vierfach geteiltem Bildschirm bleibt die Gra-

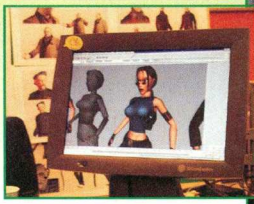
dank gigantischem Fernseher bekommen wir auch einen ordentlichen Eindruck von der Qualität der kommenden Core-Spiele.

## Dark Future?

Nachdem er die Spielmechanik des düsteren Action-Adventures „Project Eden“ anhand der weiter fortgeschrittenen PC-Version erklärt hat, geht erstauntes Raunen durch den Raum: Die später gezeigte PS2-Umsetzung steht der fulminanten PC-Version in kaum et-

## Lara kehrt zurück

Bei unserem Besuch gewährte uns Designer Mark Donald einen Blick auf Cores größten Star, Lara Croft. Geschmeidigere Animation und realistischeres Aussehen sind die Trümpe des neuen Croft-Abenteuers. Über die Handlung ist nicht viel bekannt, aber einer von Laras Gegnern ist ein Alchemist aus dem 14. Jahrhundert; unter anderem wird sie diesmal durch Paris turnen – man darf gespannt sein!



Keine Angst vor großen Tieren: Dank perfekter Zusammenarbeit knackt das „Project Eden“-Team auch die dicksten Monster.

ZUR BESUCH BEI CORE DESIGN

← Adrian Smith, Entwicklungsleiter Core Design

MR. SMITH ANTWORTET

**?** Viele Programmierer beschweren sich über die schwierige Programmierbarkeit der PS2. Warum erzielt Core so gute Ergebnisse?

**!** Jedes System hat seine ganz spezifischen Grenzen - es ist wichtig, diese zu kennen, bevor man sich an die komplexe Programmierung wagt. Außerdem muss der Code extra für die PS2 geschrieben werden; einfache Konvertierungen sind kaum lauffähig.

**?** Core Design ist einer von Europas ältesten Spieleentwicklern. Auf welches Spiel sind sie am meisten stolz?

**!** Ich würde sagen, dass unser wichtigstes Spiel „Tomb Raider“ ist.

**?** Spielen Sie in ihrer Freizeit? Und was sind im Moment Ihre Lieblings-Titel?

**!** Ja, ich spiele sehr viel. U.a. „Virtua Tennis“ (Dreamcast) und „Phantasy Star Online“ (Dreamcast). Momentan spiele ich auch die japanische Demo von Capcoms „Devil may cry“ - sie ist wirklich großartig.



Frisch aus dem Editor: Levels, Monster und Mädels aus „Project Eden“.

fik flüssig; im Gegensatz zu PC-typischen Ego-Shootern steht auch in diesen Modi das Teamwork im Vordergrund.

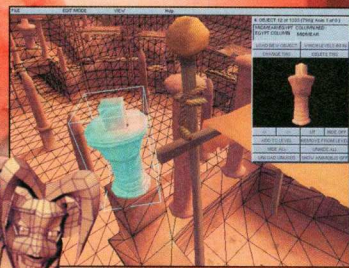
**Herdentrieb**

Mindestens genauso fasziniert hat uns „Herdy Gerdy“. Der ungewöhnliche Name des Spiels lässt sich auf Deutsch kaum erklären - Gerdy ist der Name des Helden, und 'Herdy' ist von dem englischen Verb 'to herd' abgeleitet - ergo: Sie hüten Tiere und treiben sie mit allerlei Hilfsmitteln (darunter Stöckchen und Musikinstrumente) durch die Pampa.

Neben der hervorragenden Grafik, die selbst einen „Rayman“ neidisch macht, überzeugt vor allem das neuartige Spielprinzip: Adrian Smith will das innovative Konzept auf jeden Fall verstanden wissen. Das funktioniert so: In der Welt des jungen Gerdy dreht sich alles ums Tiere hüten.

40 verschiedene Gattungen

bevölkern seine Comiwwelt - und alle verhalten sich anders. Während die strohdummen 'Doops' die Basis der Nahrungskette bilden, sind die rosa 'Gromps' immer auf der Jagd nach Futter - mit verschiedenen Hilfsmitteln wie Flöten oder Hörnern wollen viele Puzzles gelöst werden. Auch optisch geht das Spiel neue Wege: Von den immer wieder beschworenen Speicherproblemen der PS2 gänzlich unbeeindruckt, ist die „Herdy Gerdy“-Welt mit liebevollen Details nur so gepflastert - überquert Held Gerdy eine Holzbrücke, offenbart sich bei näherer Betrachtung, dass jedes Bret mit einer anderen Textur überzogen ist - zusammen mit den fantastischen Animationen des Helden sucht die flüssige Zeichentrickoptik ihresgleichen. Kein Wunder, haben einige der Animatoren doch schon an dem Zei-



In diesem Editor entstehen die großen „Herdy Gerdy“-Levels. Man beachte das Polygongeriüst!

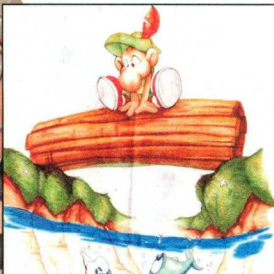
chentrück-Geheimtipp „Der Gigant aus dem All“ gearbeitet. Insgesamt einer der vielversprechendsten PS2-Titel in diesem Jahr.

**Voller Spieltrieb voraus!**

Eins wurde uns schnell klar: Core Design hat die PS2 voll im Griff. Von Kinderkrankheiten wie Anti Aliasing-Problemen oder schlechten Texturen war nichts zu sehen. Die Zeit der „Tomb Raider“-Fließbandproduktion ist vorbei, Innovation und neue Helden sind angesagt. Nichtsdestotrotz: Auch ein neuer Teil der „Tomb Raider“-Serie ist in Arbeit - und die neue Lara sieht überraschend verführerisch aus, auch wenn

noch viel Zeit bis zur PS2-Premiere vergehen wird.

Kurzum: Core Design setzt 2001 auf unverbrauchte Helden. Bleibt nur noch zu hoffen, dass die Spieler offen für Neues sind. *tn*



Die zauberhaften Zeichnungen vermitteln die humorvolle Atmosphäre von „Herdy Gerdy“. Rechts ein 3D-Modell.

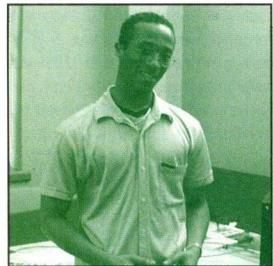


Gerdy's Welt bietet viel Abwechslung: Gromps auf grünen Wiesen oder eklige Spinnen im Wald - die Fauna ist sehr lebendig.

# DONNERFALKE



Auch für Zwischensequenzen ist gesorgt: In den üppigen Renderszenen sehen Sie Ihren Hubschrauber in filmreifer Aktion.

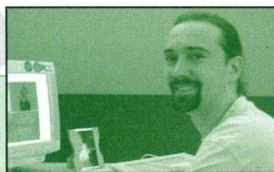


Projektleiter Clint Nembhard ist mit seinem Projekt sichtlich zufrieden – „Thunderhawk 3“ wird auf der diesjährigen E3 seinen großen Auftritt haben.



Sie sind nicht alleine: In manchen Missionen werden Sie von einem Wingman unterstützt.

Die italienischen Brüder Tiziano (rechts) und Roberto Cirillo sind unter anderem für die 3D-Modelle sowie die Umgebung verantwortlich: Sie hauchen dem Spiel Leben ein.



Mit dem Hubschrauber gegen den Rest der Welt – für Freunde brachialer Arcade-Action ist Core Designs „Thunderhawk 3: Project Phoenix“ ein gefundenes Fressen.



Hier bewundern Sie Ihre Maschine in der Außenperspektive

**Simulation? Nein Danke!**

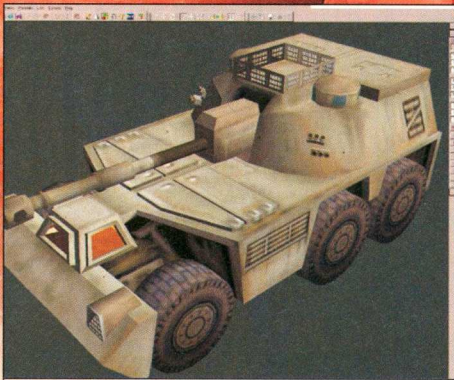
Projektleiter Adrian Smith erklärt, dass „Thunderhawk 3“ ein reines Actionspiel werden soll – auf Spielfluss-hemmende Simulations-Elemente wurde komplett verzichtet. Und tatsächlich: Schon nach weni-

gen Augenblicken mit dem Pad in der Hand war das Prinzip klar und die Gegner mussten sich in Acht nehmen. Mit dem linken Analogstick können Sie den Hubschrauber in alle vier Himmelsrichtungen lenken, mit dem rechten Stick bestimmen Sie Flughöhe und Ausrichtung. Waffensysteme sowie Funkgerät befinden sich auf den Schultertasten. Nach ein paar Minuten haben Sie das Prinzip verinnerlicht, und die Jagd auf das feindliche Gesindel kann beginnen. Wer zuvor die Missionsbeschreibungen aufmerksam verfolgt hat, ist klar im



Explosionen en masse: Wo der „Thunderhawk“ hinschießt, wächst kein Gras mehr. Hier musste ein Panzer dran glauben.



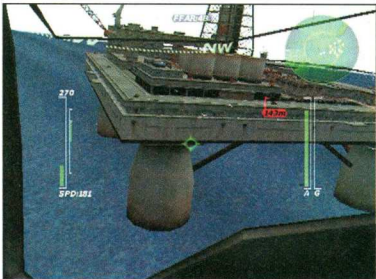


Im Editor entstehen die 3D-Modelle der verschiedenen Gegner und Landschaften: Hier sehen Sie ein Kanonenfahrzeug, ein Schlachtschiff und eine Wüste (von oben links nach rechts).



Vorteil, denn mit einfachen 'Suchen und Zerstören'-Missionen ist es hier nicht getan. So müssen Sie manchmal Lasterkonvois beschützen, ein anderes Mal sollen bestimmte Bodenziele zerstört werden. Erstmals in der Serie sind Sie nicht auf sich allein gestellt, sondern setzen in manchen Missionen auf Verbündete: Entweder Sie haben einen zweiten

Hubschrauber an Ihrer Seite oder Sie bekommen tatkräftige Unterstützung von schwer bewaffneten Bodentruppen. Allerdings dürfen Sie die nicht direkt übernehmen, vielmehr erteilen Sie Ihren Kumpanen grobe Befehle: 'Mein Ziel angreifen' oder 'Die Stellung halten' - hier ist taktisches Vorgehen gefragt. Besonders witzig: Raketen steuern Sie aus der Ego-Perspektive selbst ins Ziel - dramatische Szenen bei dem Versuch, dicke Panzer zu treffen, sind vorprogrammiert. Leider konnten wir noch keinen Blick auf die versprochenen Endgegner werfen: Sie bekommen es mit Bos-



Diese Bohrinsel müssen Sie gegen Terroristen verteidigen - sonst wird eine Ölpest ausgelöst!



Im Copckpit können Sie sich frei umsehen. Wer den Blick zur Hubschrauber-Decke schweifen lässt, entdeckt sogar einen kleinen Glücksbringer.

den wie Mechs oder besonders großen Panzern zu tun - für "Thunderhawk"-Spieler eine echte Premiere, die selbst gewitzten Piloten das Letzte abverlangt.

### Flüssiges Vergnügen

Auch wenn sich die "Thunderhawk 3"-Optik laut Adrian Smith noch in einem sehr frühen Stadium befindet, gibt sich das Hubschrauberspektakel schon beeindruckend: Das PS2-typische Kantenproblem fiel kaum auf, und die Umgebung scrollt flüssig unter Ihnen vorbei - der versprochene 60-Hz-Modus wird dafür sorgen, dass auch deutsche Spieler ruckfrei fliegen dürfen; denn ursprünglich wurde der Titel auf die amerikanische NTSC-Norm ausgelegt. Ein beson-



Im Abendrot nähert sich Ihr Chopper einer Abschussrampe. Die Balken links und rechts zeigen Ihre Flughöhe, der Radar im oberen Eck die Gegner.

### Hubschrauber-Historie

Die „Thunderhawk“-Serie gibt's schon seit 16-Bit-Zeiten: Der erste Teil erschien Anfang der 90er-Jahre für den Mega-Drive-Zusatz „Mega CD“ und war eines von wenigen Spielen, die Segas teure Zusatz-Hardware ausreizten. Flüssige 3D-Grafik, ein fetziger E-Gitarren-Sound und hervorragende Spielbarkeit machten das Hubschrauber-Spektakel zum Pflichtkauf für gut betuchte Spieler. Leider musste das PSone-Spiel „Thunderhawk 2“ auf diesen Wow-Effekt verzichten: Aufgrund der Konkurrenzprodukte blieb dem zweiten Teil der Serie der Kultstatus des Vorgängers verwehrt.

Teamleiter Mark Avory ist Veteranen schon bekannt: Unter seiner Leitung entstanden bereits die ersten beiden „Thunderhawks“.



## THUNDERHAWK 3

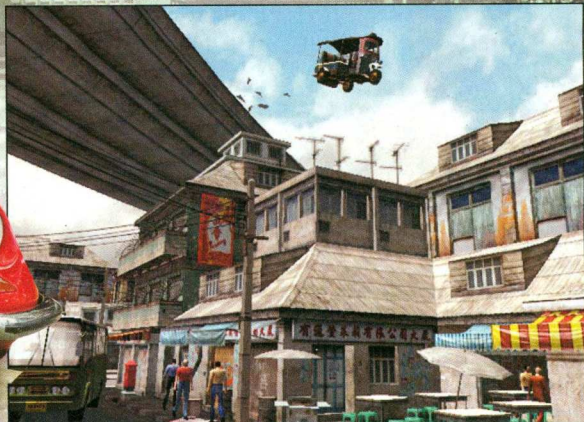
Genre:	<b>ACTION</b>
Entwickler:	<b>CORE DESIGN</b>
Anbieter:	<b>EIDOS</b>
Veröffentlichung:	<b>HERBST</b>
Erstdruck:	<b>SEHR GUT</b>

Brächiales Hubschrauber-Spektakel mit beeindruckender Grafik, Arcade-lastiger Steuerung und fulminanten Explosionen. Kleine strategische Elemente sorgen für die nötige Prise Tiefgang.

# “EIN COLT FÜR



Die Macher von „Driver“ melden sich mit einem neuen **Action-Titel** zurück – Werden Sie auf Ihrer PS2 zum **Stuntman!**



Während die Statisten unbeeindruckt unter der Brücke hindurchlaufen, heben Sie von der Autobahnbrücke ab – die Landerampe ist noch nicht in Sicht.



Alle Szenen im Kasten: Ihre Stunts dürfen Sie sich nach getaner Arbeit im fertigen Film ansehen.

**S**tunts – das bedeutet: Spektakuläre Karambolagen, wilde Prügeleien und alles andere, was mit Action zu tun hat. Dementsprechend gefährlich ist der Job auch für die Doubles der Stars. Nur das Vertrauen in die Crew und genaueste Vorbereitung garantieren ein Höchstmaß an Sicherheit. Nicht zuletzt wegen ihres Wagemuts genießen die Stuntmen in Hollywood hohes Ansehen. Doch

wie kommt man zu diesem außergewöhnlichen Beruf? Und wie arbeitet man sich vom einfachen Prügelknaben zum rasenden Helden-Double hinauf?

## Explosiv

Bei „Stuntman“ dürfen Sie sich ohne Gefahr für Leib und Leben hinter das Lenkrad eines Stunt-Autos setzen. Eine Schule müssen Sie nicht besuchen, stattdessen legen Sie direkt am Drehort los. Aber anfangs wirken Sie nur in B-Movies mit, üben Powerslides und schrotten ein Paar Autos – nichts

Großes eben. Dennoch müssen Sie sich beweisen, um von den lausigen Produktionen weg zu kommen und bei den Action-Krachern von morgen mitzuwirken. Deshalb gilt nur eine Devise: Fahren Sie wie der Teufel, dann geht es aufwärts! Allmählich wird Ihnen mehr abverlangt: Vielfach-Überschläge, Frontal-Crashes oder riesige Sprünge müssen Sie im Schlaf beherrschen. Hemmungsloses Rasen bringt Sie allerdings nicht ans Ziel. Nur wenn Sie sich genau nach den Vorgaben verhalten, strei-



Alles einkalkuliert: Bei der Amok-Fahrt mit dem dreirädrigen Taxi müssen zahlreiche Kisten und Straßenschilder dran glauben.

## VERSCHROTTET - DER ENTWICKLER IM FOKUS



Der Entwickler 'Reflections' ist schon seit 16 Jahren im Geschäft. 1989 setzte er das Horizontal-Beat'em-Up „Altered Beast“ für den Amiga um. 1994 wandte sich Reflections dann der Playstation zu. Mit „Destruction Derby“ feierte man auf der Sony-Konsole den ersten großen Erfolg. Die Zerstörungsgenie verkaufte sich weltweit mehr als eine Million Mal. Seither haben sich die Newcastler auf Rasereien mit hoher Unfallrate spezialisiert. Nach dem Sequel von „Destruction Derby“ (1996) begann Reflections mit der Programmierung eines Action-Titels



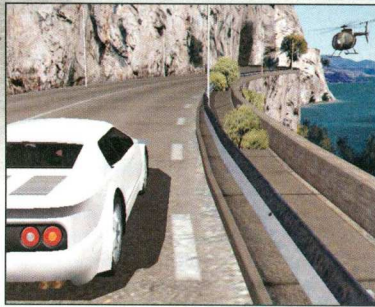
der besonderen Art: „Driver“. Als Handlanger einer Gang spielten Sie den Fahrer für allerlei illegale Aufgaben – mit einer ganzen Flotte an Polizeiwagen im Schlepptau. Der Titel selbst sowie der Nachfolger („Driver 2“, 2001) wurden ebenfalls weltweite Hits. Außerdem verkauft man die eigens für Rennspiele entwickelten Tools an andere Firmen. Hierbei konzentriert man sich auf die Berechnung von Kollisionen, realistischen Schadenmodellen, photorealistischen Grafiken und 3D-Engines, die zur Darstellung von möglichst vielen Autos taugen.

# ALLE FÄLLE



Optisch eindrucksvoll: An einer sonnigen Steilküste drehen Sie einen Stunt mit Sportwagen und Helikopter.

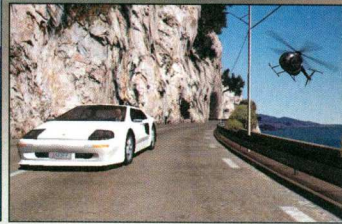
chen Sie Höchstwertungen ein. Ein umfassendes Briefing vor jedem Auftritt versorgt Sie mit den nötigen Informationen. Dort schildert Ihnen die Produktions-Firma, was Sie von Ihnen verlangt. Nachdem Sie sich jedes Detail eingepägt haben, geht es auf die Piste: So halten Sie z.B. Ihren Rennwagen bei konstanter Geschwindigkeit, damit ein Helikopter nahe genug an Sie herankommt. Auch in den Straßen von New York sorgen Sie für Action auf der Straße: Während Ihr



Partner die Verfolgung übernimmt, steuern Sie mit halbsbrecherischer Geschwindigkeit um enge Kurven. Dabei scheuchen Sie verstörte Passanten auf und demolieren geparkte Autos - und das streng nach Drehbuch!



Noch ist die Lackierung ohne Schrammen: Bei den Verfolgungsjagden müssen Sie Ihren Kollegen mehrmals von hinten drauf fahren.



## Auf zum Film!

Je nach Produktion drehen Sie einen smarten Agenten oder einen Gangster. Bereits im Vorfeld werden Sie von der Maske so zu recht gemacht, dass Sie dem zartbesaiteten Star zum Verwechseln ähnlich sehen. Klar, dass so ein Stuntman

in der Weltgeschichte herumreist: So besuchen Sie nicht nur die dicht bevölkerten Häuserschluchten New Yorks, sondern schauen auch bei Felsenküsten Frankreichs oder in Asien vorbei. Sind die Dreharbeiten abgeschlossen, dürfen Sie Ihre eigenen Aktionen auf der Leinwand bewundern - ein echter kleiner Film! Rasante Kamerafahrten und schnelle Schnitte machen den Streifen zum Augenschmaus. Aber Stuntman zu sein, bedeutet noch mehr: In Ihrer Heimat besitzen Sie eine Stunt-Show, in der Sie Ihr ganzes Können zeigen

## LEBENS MüDE

Vic Armstrong ist ein echter Veteran im Filmgeschäft, und Reflections hat sich mit ihm extra für „Stuntman“ an einen Tisch gesetzt. Seit über 30 Jahren doubelt er die Stars von Hollywood und koordiniert krachige Actionsequenzen. In den frühen 70er-Jahren gründete er das Unternehmen 'Stunts Incorporated', das sich ausschließlich mit Special-Effects befasst. Die Qualität seiner Arbeit ist in mehreren Blockbustern der letzten drei Jahrzehnte zu sehen. So wirkte sein Team bei den ersten beiden 'Superman'-Filmen mit, half bei einigen 'James Bond'-Streifen aus und sorgte bei 'Star Wars: Die Rückkehr der Jedi-Ritter' für die Stunts. Seine Freundschaft zu Harrison Ford sicherte ihm Aufträge für die 'Indiana Jones'-Filme, auch bei der späten Fernseh-Serie 'Die Abenteuer des jungen Indiana Jones' hatte er seine Finger im Spiel. Bisher arbeitete der smarte Brit an über 250 Filmen mit.

Seine Firma hat mittlerweile Büros in Spanien, Holland, Frankreich, Ungarn, Hongkong, Thailand und in den USA. Zuletzt beteiligte sich Stunts Incorporated an 'James Bond: Die Welt ist nicht genug' und an 'Drei Engel für Charlie'. Im März dieses Jahres gab's dafür den verdienten Oscar.



dürfen. Zudem erspielen Sie mit der Zeit Bonus-Objekte, die Sie dann in Ihre Show einbauen, darunter explodierende Wagen, steile Rampen und abgefahrene Vehikel. Mit den zahlreichen Gegenständen wird es auf Ihrem Parcours nie öde. So machen Sie sich beim Publikum einen Namen und sichern sich einen Platz in der Filmgeschichte. sb

## STUNTMAN

Genre:	<b>ACTION</b>
Entwickler:	<b>REFLECTIONS</b>
Anbieter:	<b>INFOGRADES</b>
Veröffentlichung:	<b>2. QUARTAL 2002</b>
Ersteindruck:	<b>NICHT MÖGLICH</b>

Schon die ersten Fakten machen Laune: Als Stuntman von Null anfangen und sich zum stillen Star von Hollywood hocharbeiten. Und das in einem Spiel von den "Driver"-Entwicklern? Wir freuen uns schon auf heftige Karambolagen.

# MOTORSPORT PUR!

Endlich! Das lang ersehnte „Gran Turismo 3 A-spec“ ist in Japan erhältlich - wir haben uns ein Exemplar gesichert und sind probe gefahren.



**Fulminante Optik:** Auf dem 'Special Route 5'-Kurs hat es bis kurz vor Rennbeginn geregnet. Jede Lichtquelle spiegelt sich auf der nassen Straße!



**Auch der 'Rome Circuit' ist wieder dabei.** Oben links im Bild sehen Sie das Colosseum.



**Polygonales Festessen:** Im Replay können Sie die detaillierten 3D-Boliden in aller Ruhe genießen.

nen Sie bei zahlreichen Meisterschaften ordentlich Kohle. Für das Geld kaufen Sie dann neue Wagen und rüsten diese individuell aus.

Wir haben uns zuerst im Arcade-Modus umgesehen - der sich wie gehabt facettenreich zeigt: Neben dem 'Single Race' (mit drei Schwierigkeitsgraden) locken ein Zeitrennen, der Zweispieler-Modus, 'Freeride' (ohne Gegnerfeld) und eine i.Link-Option. Für Sammlernaturen interessant: Eine Liste aller bisher erspielten Goodies.

Außerdem dürfen Sie auch mit Ihrem im 'GT'-Modus erspielten Luxuskarossen an den Start gehen: Laden Sie die Garagen-Option vom 'GT'- in den 'Arcade-Modus' und rollen sie mit Ihrem Wunsch-Vehikel auf den Kurs.

## 3, 2, 1, Go!

Doch nun zum Rennen: Nachdem wir uns für eine der anfangs fünf Strecken entschieden haben, wird jetzt ein Wagen gewählt - einer von vier unterschiedlichen Leistungs-klassen oder dem alternativen Rally-Angebot. Wir nehmen den 'Deep Forest Raceway' und einen hochgezüchteten PS-Boliden von Nissan. Nach ein paar Sekunden Ladezeit stehen wir in der sechsköpfigen Startaufstellung auf dem letzten Platz. Wir jagen die Drehzahl mit den analogen Buttons an die Leistungs-

**A**uf der PSone glänzten die Vorgänger mit riesigem Fuhrpark, reichhaltigen Tuning-Optionen, fulminanter Optik, genialer Fahrphysik und süchtig machendem Karriere-Modus. Für den dritten Teil hat 'Polyphony Digital' alle Erfahrungswerte zusammengepackt, um das Rennerlebnis noch realistischer zu gestalten. Diesmal gibt es über 150 Autos und 20 Strecken in 36 Variationen. Fünf davon sind komplett neu, darunter drei Asphalt- und zwei Rally-Strecken.

## PS-Power

Schon im Intro wird das Potenzial dieser außergewöhnlichen Rennsimulation klar: In schnell geschnittenen Filmsequenzen rasen hochgetunte PS-Boliden über traumhaft realitätsnahe Parcours. Die Soundkulisse stimmt ebenfalls: Quietschende Reifen und basslastiges Motorenbröhlen lassen die Wohnzimmerwände wackeln.

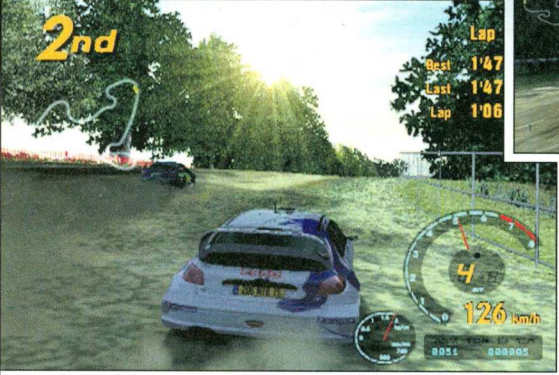
Wie beim Vorgänger gehen Sie im 'Arcade'- oder 'Gran Turismo'-Modus an den Start. In Ersterem rasen Sie ausschließlich für neue Wagen und Strecken, im zweiten Modus verdie-



**Nie unter 180 km/h:** Der neue Tokio-Kurs glänzt mit genialem Design - außerdem fährt er sich besonders schnell.



Hier nur eine kleine Auswahl des riesigen Fuhrparks von GT3 - diesmal gehen rund 170 Wagen an den Start.



**Rally in Perfektion:** Innerhalb eines Kurses wechseln sich Asphalt und Schotter ab, Blend-Effekte oder der Staub des Vordermanns behindern die Sicht.

grenze – dann ertönt das Signal. Unser Wagen startet mit quietschenden Reifen durch, das Heck wird gen Boden gepresst und Sie beschleunigen unter kräftigem Pad-Rumbeln auf angemessene Geschwindigkeit. Der erste Kontrahent ist bereits überholt, als wir mit ein paar km/h zu viel um die erste Kurve schliddern. Vom Vordermann sprühen uns Funken entgegen, als der mit seinem Bodenblech

die Kurvenmarkierung berührt. Dann sind wir unter dem Blätterdach des Waldes und vergessen für einen Augenblick das Rennen um uns herum: Das sanfte Licht wirft komplexe Schatten auf den Asphalt, verdunkelt die Strecke. Auf dem Lack der Wagen spiegelt sich jedes Umgebungsdetail. So erhalten Ihre Boliden einen fast photorealistischen Charakter – traumhaft!



**'Environment Mapping'** macht's möglich: Jedes noch so kleine Detail spiegelt sich im Lack – hier die Brücke vom 'Grand Valley Speedway'.



**Fast wie in der Realität:** Bei "GT3" ergötzt sich der Rennsport-Fan an abgefahrenen Replay-Perspektiven.

Solche und viele andere optische Leckerbissen machen "GT 3" zum technischen Augenschmaus. Auch Fahrgefühl und Physik stimmen: Sie merken sofort, ob Sie einen Boliden mit Mittel-, Front- oder Heckmotor steuern. Sitzen Sie hinterm Steuer eines Rally-Cars, spüren Sie jede Bodenwelle, und die mächtige Geräuschkulisse rundet die authentische Atmosphäre beindruckend ab.



**Wie in den Vorgängern:** Leider müssen Sie im Zweispieler-Modus auf Gegner verzichten.

**LIZENZ-GERANGEL**

Für die zahlreichen Automarken-Lizenzen musste Sony nicht nur kräftig Kohle abdrücken, sondern auch genaue Vorgaben erfüllen. Ein ganzer Katalog an Einschränkungen hat wiederum die Entwickler eingeschränkt: So sind z.B. realistische Schadensmodelle im Spiel tabu. Die Hersteller sehen es nicht gerne, wenn ihre Modelle einem virtuellen Chashtest unterzogen werden. Nur weil die strengen Auflagen eingehalten wurden, kamen die Verträge mit nahezu allen namhaften Herstellern zustande. Europäer können sich schon mal über originalgetreue Wagen von BMW, Mercedes, Jaguar, Fiat, Peugeot und Seat freuen. Von Porsche liegt die Exklusiv-Lizenz allerdings bei Electronic Arts, dafür heizen Sie mit drei abgewandelten Modellen vom Designer 'RUF' über die Pisten. Auch die Ferrari- und Lamborghini-Lizenzen sind bereits vergeben. Aber keine Sorge: Auch hier stehen ähnliche Alternativ-Modelle in der Garage – darunter ein vom Diablo inspirierter Tourenwagen.



**Konkurrenzlos Gut**

Auch am Herzstück, dem 'Gran Turismo'-Modus haben die Entwickler kräftig gefeilt: So müssen Sie sich z.B. nicht mehr durch mehrere Menü-Ebenen klicken, um ans Ziel zu kommen. Außerdem sind die Hersteller jetzt nach Herkunftsländern unterteilt – und fürs Herumschrauben am Traumwagen ziehen Sie sich neuerdings in Ihre eigene Werkstatt zurück. Für die Bastelstunde besonders komfortabel: In der Bauteile-Liste werden nur noch die Elemente angezeigt, die auch wirklich mit Ihrem Wagen kompatibel sind.

Aber bevor es auf die Piste geht, müssen Sie wie gehabt fünf Führerschein-Prüfungen ablegen. Dann beweisen Sie Ihr fahrerisches Können in unzähligen Wettbewerben: 'Speedster & Roadster'- und 'Beetle'-Cups, 4WD-Rennen – fast jede Bauart hat ihre eigene Meisterschaft.

Ergo: Jede Menge Modi, jede Menge Wagen, traumhafte Präsentation – das wird ein heißer Sommer! sb

**GRAN TURISMO 3 A-SPEC**

Genre:	RENNSPIEL
Entwickler:	POLYPHONY DIGITAL
Anbieter:	SONY
Veröffentlichung:	JULI
Ersteindruck:	HERVORRAGEND

Der neueste GT-Teil fasziniert mit revolutionärer Optik und ebenso ausgefeiltem wie eingängigem Handling. Fazit: Wer sich auch nur ansatzweise für Rennspiele interessiert – unbedingt vorbestellen!





# KLEIN ABER OHO

Schlappohr auf Traumreise: **Klonoa** PS2-Debüt auf dem Prüfstand.



**Springen Sie auf die Wirbelwinde, um an die Kristalle und Herzchen (spricht: Lebensenergie) heranzukommen.**



**Bei den Schalterrätseln ist exaktes Timing gefragt. Nur wenn Sie die richtige Reihenfolge bei den Schaltern einhalten, öffnet sich der Ausgang rechts.**

**D**ie Japaner sind mal wieder besser dran: Nicht nur, dass "Lunatea's Veil" dort schon seit dem 22. März zu haben ist, PS2-Fans konnten einen Monat vorher eine spielbare Demo bei ihren Händlern abgreifen. **PLAYERS** hat sich die fertige Nippon-Version angesehen.

## Traumreise zu gewinnen

Diesmal verschrägt es Klonoa nicht nach Phantomile, sondern in die Märchenwelt Lunatea. Vier magische Glockentürme erhalten hier das Gleichgewicht der Kräfte. Ein fünftes

Königreich versucht aber auf einmal, die friedliche Co-Existenz empfindlich zu stören. Ziel: Die Macht über ganz Lunatea. Sorgen Sie also mit Prinzessin Lolo und ihrem Gehilfen Popka in fünf Welten für Friede, Freude, Eierkuchen. Huepow, Ihr Freund aus "Door to Phantomile", hat übrigens ausgesiedet. Nehmen Sie den Ring der

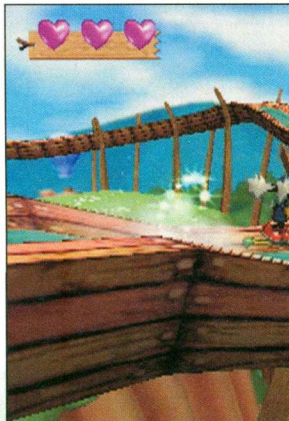
Prinzessin in Empfang und stürzen Sie sich ins Abenteuer.

## Klonoa in Aktion

Das Geschenk der Prinzessin verleiht Ihnen magische Kräfte: Nehmen Sie Ihre Gegner huckepack, entfremden Sie das 3D-Getier als Wurfgeschoss oder schleudern sie es einfach nach unten, um nach einem Sprung auf seinen Wanst den Doppelsprung auszuführen und so anderweitig unzugängliche Passagen zu erreichen. Eine Taste fürs Springen, ein Knopf für die Ringkräfte - das war's. Mehr Buttons sind nicht belegt, denn die beiden genügen, um Ihren Helden durch die insgesamt 24 Levels zu bugsiern.

Lassen Sie sich aber nicht von der bonbonfarbenen Polygon-Optik auf

dieser Doppelseite blenden. "Klonoa" war und bleibt ein Jump'n'Run der alten Schule. Sie marschieren in der Regel geradlinig von Punkt A nach B. Die schöne 3D-Welt können Sie dabei kaum erforschen: Folgen Sie dem vorgesteckten Pfad und überwinden Sie dabei allerlei klassische Hüpf-Hindernisse. Dafür locken die Entwickler mit abgedrehten Kamerafahrten und zum Teil beängstigenden Zoomeffekten. Über den brennenden Dächern von Lunatea liefern Sie sich ein spektakuläres Verfolgungsrennen mit einem gigantischen Mech. Nur wer von Plattform zu Plattform und vor allem von Trampolin zu Trampolin springt, hat eine echte Überlebenschance. Höhenangst ist nicht gefragt, aber Fingerspitzengefühl. Mit dem Analogstick (oder dem digitalen Steuerkreuz) balancieren Sie Klonoa aus und wedeln mit Ihren mächtigen Schlappohren, um kurzzeitig zu gleiten oder einen Tick höher zu springen.



**Wildwasserbahn: Verfolgen Sie mit Ihrem Snowboard die Katze Tatsuto und holen Sie sich die Glocke zurück.**



**Nehmen Sie Ihre Gegner huckepack und sprengen Sie mit ihnen den Weg zu den Extras frei**

## KLONOA TOTAL

Neben der PSone-Version "Klonoa: Door to Phantomile" und dem brandneuen PS2-Spiel "Lunatea's Veil" gibt es in Japan noch ein weiteres Abenteuer rund um das kleine Schlappohr: "Klonoa: Moonlight Museum" für Bandais Handheld Wonderswan. Für Juli kündigt Namco mit "Empire of Dreams" eine erste Episode für den Game Boy Advance an. Den Sprung in den Westen schaffte bisher nur "Door to Phantomile" (erschien im Juni 1998).





**Sammeln Sie 100 Kristalle pro Level ein, und Klonoa freut sich über ein Extraleben. Für alle 150 wird in der Galerie ein Bild freigeschaltet (rechts).**

gen. Ausnahmen: Sie können sich auch zum oder aus dem Bildschirm drehen, um weiter entfernte Feinde und Gegenstände mit geschlagenen Feinden zu bewerfen - neben versteckten Routen Klonoa's einzige Möglichkeit zur 'Tiefenaktion'. Beides Features, die wir schon aus dem Vorgänger kennen.

### 'Klonoa Filter'

Den 'Cell Shading'-Zeichenstil hat Namco nicht erfunden, aber ihm einen neuen Namen gegeben - 'Klonoa Filter': Ein Grafiker überzieht dabei die Ränder einer Spielfigur mit fetten schwarzen Konturen und verleiht ihr dadurch trotz 3D-Naturrell einen Comic-inspirierten 2D-Look. Ein weiteres PS2-Beispiel für die Technik: Acclaims "Fur Fighters Plus" (Test in dieser Ausgabe). Neu an "Lunatea's Veil" ist auch der verkappte

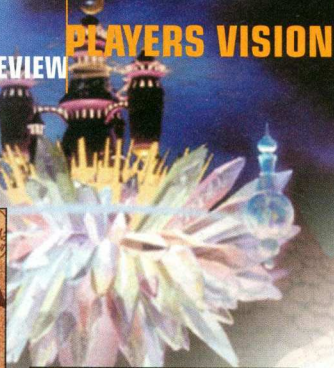
Zweispielers-Modus: Während einer die Titelfigur steuert, greift der andere ihm in der Rolle Popkas etwas unter die Arme. Sonderlich eigenständig ist das Ganze nicht, aber Sie können Ihrem Helden manchmal aus der Patsche helfen. Zudem freuen sich Fans der alten Version über die neue Vogelperspektive: Missbrauchen Sie Klonoa als Kanonenfutter oder springen Sie auf die Trampolins, werden Sie in hohem Bogen durch die Luft befördert. Die Kamera zoomt und dreht sich dann, dass es eine wahre Freude ist.

### Licht und Schatten

Damit sind aber nicht bloß die Licht- und Schatteneffekte gemeint. "Lunatea's Veil" fängt einfach an (der Strandlevel ist wohl als Trainingsrunde gedacht), wird von Runde zu Runde aber immer schwieriger und kom-

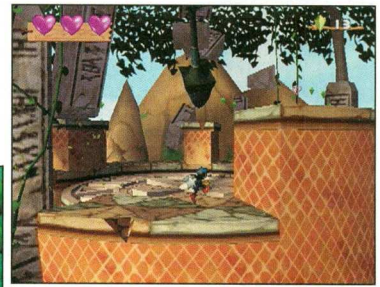


**Sammeln Sie alle sechs Puzzleteile in einem Level ein, erhalten Sie eine Trophäe. Mit acht Stück kommen sie in die erste Bonusrunde. Erwischen Sie alle 16, schalten Sie den zweiten Extra-Level frei.**



**Das war's wohl nicht! Erst wenn der Gegner, den Sie huckepack tragen, eine rote Farbe annimmt, können Sie die Kristallbarriere (rechts) zerstören. Werfen Sie ihn also noch zweimal auf einen anderen Feind.**

plexer. Schnappen Sie sich z.B. einen Ruwaru und werfen ihn auf einen anderen Gegner, wird er gelb aufgeladen. Wiederholen Sie das Ganze zweimal, und Sie bekommen eine Bombe, die selbst Kristallbarrieren sprengt. Die Schalterrätsel im Geisterhaus sind auch nicht von schlechten Eltern. Hier ist Timing gefragt. Im Grunde ist "Klonoa" ein Pseudo-3D-Jump'n'Run - aber in Sachen Leveldesign vertritt "Lunatea's Veil" 2D-Tugenden. Und deutlich umfangreicher als der erste Teil ist es noch dazu. *mw*



**Von der zweiten in die dritte Dimension: Unten trägt Klonoa einen Feind, oben wirft er einen Gegner auf den Pfeiler im Hintergrund.**

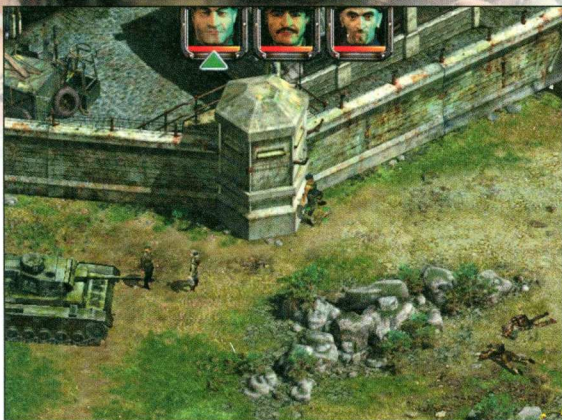
## KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

Genre:	JUMP'N'RUN
Entwickler:	NAMCO
Anbieter:	SONY
Veröffentlichung:	HERBST
Ersteindruck:	SEHR GUT

"Klonoa 2: Lunatea's Veil" bleibt trotz 3D-Grafik ein Jump'n'Run der alten Schule: Rasant, umfangreich, ausgeklügelt, quatschvergnügt und knallbunt - der reinste Zeichentrickfilm.

# HIMMELFAHRTS

Bei **Commandos 2** sabotieren Sie mit einer Spezialtruppe der Alliierten Stellungen der vorrückenden Achsenmächte



**Wer schleicht, gewinnt:** Während der Green Beret auf einen günstigen Moment zum Meucheln wartet, harren der Pionier und der Marine in der Deckung aus.

Der erste Teil von Pyros Strategie-Knüller „Commandos“ erschien 1998 für den PC und faszinierte mit innovativen Spielelementen. Jetzt ist der zweite Teil in den Startlöchern - zeitgleich für PC und PS2: Wieder übernehmen Sie die Kontrolle über ein neunköp-

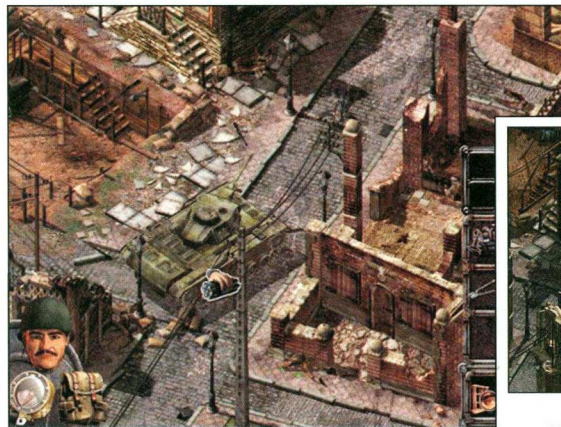


**Einmal entdeckt, ist guter Rat teuer.** Die feindlichen Truppen rennen Ihnen hinterher und rufen Verstärkung.

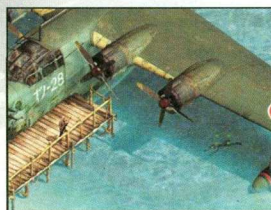


**Der Marine ist im feuchten Element nicht allein:** Haie müssen mit der Harpune verjagt werden.

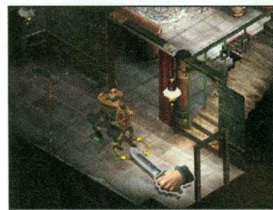
figes Team von Elite-Soldaten. Ihre Mission: Infiltrieren, sabotieren, Verwirrung stiften - kurz gesagt: den deutschen und japanischen Truppen gehörig einheizen. Ihre Aufgaben führen Sie nach Nazi-Deutschland oder in den Pazifik. Aber auch in der Arktis und in Russland finden Ihre Operationen statt. Sie beobachten zerstörte Städte, verschneite Vorposten und Regenwälder von schräg



**Sprengen oder mit der Bazooka (rechts) in die Luft jagen?** Der Pionier kann mit TNT, aber auch mit schweren Waffen umgehen.



**Da hat der Wächter keine Chance:** Mit einem Schuss aus der Harpune ist der Nazi schnell ausgeschaltet.



**Der Green Beret bringt Nazis mit dem Messer zur Strecke.** Danach schleppt er die Leiche in ein stilles Kämmerlein.

oben. Dabei lotsen Sie Ihre Mannen zwischen Häusern und Bunkern hindurch. Für Übersicht ist gesorgt: Das Spielfeld lässt sich in 90°-Schritten drehen, innerhalb von Gebäuden dürfen Sie die Kamera sogar stufenlos um Ihren Charakter drehen. So beugen Sie einer Entdeckung durch Nazi-Soldaten vor.

Zu Beginn einer Mission steht Ihre neunköpfige Truppe in einem sicheren Teilstück der Karte. Mit welchem Charakter Sie zuerst loslegen, bleibt Ihnen überlassen. Aufgrund der großen Übermacht müssen Sie aber jeden Schritt im Detail planen. Vorsichtiges Vorgehen und genaue Planung der einzelnen Schritte ist essenziell. Keine Frage, dass Ihre Elite-Commandos eine knallharte Ausbil-

dung genossen haben: So sind Sie im Gebrauch von Waffen erfahren und können schwimmen oder kurze Zeit tauchen. Manchmal variieren diese Grundfähigkeiten - je nach Körperkraft: Marine und Green Beret tragen erledigte Gegner außer Sichtweite, während der Dieb selbst rennend keinen verräterischen Lärm verursacht.

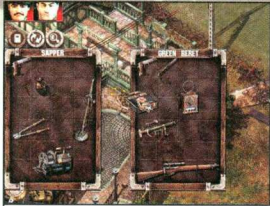
## Mit Bravour bestanden

Neben den Standard-Manövern glänzt jedes Team-Mitglied mit Spezialfähigkeiten: Der Scharfschütze erledigt einzelne Gegner auf Distanz, besitzt aber wenig Übung im Nahkampf. Für Letzteren ist der muskulöse Green Beret zuständig, der jeden Gegner in sekundenschnelle mit seinem Messer zum Schweigen bringt. Die sexy Widerstandskämpferin dagegen setzt auf ihre weiblichen Reize und lockt die grau-uniformierten Nazis mit ihrem





# KOMMANDO

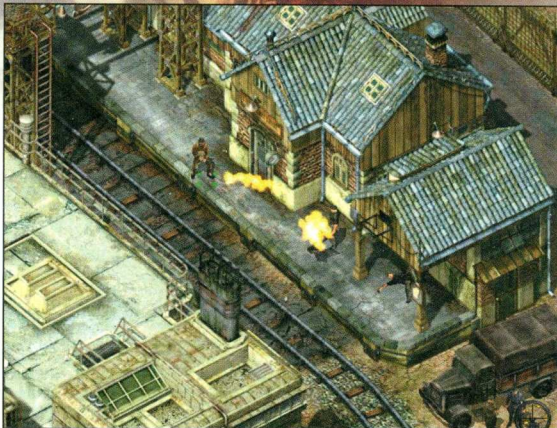


**Aufsammeln und dann umverteilen:** Alle Gerätschaften lassen sich unter den Charakteren austauschen.

Hüftschwung in die Falle. So kann der Einbrecher unterdessen gemütlich in Häuser einsteigen und sich dort umsehen. Um auf Nummer sicher zu gehen, können Sie aber zuvor einen Blick durchs Fenster riskieren.

Ebenfalls mit von der Partie ist ein Spionage-Ass, das sich im Nu vom braven GI in einen fiesen SS-Kommandanten verwandelt. So verschafft er sich selbst zu besonders scharf bewachten Gebäuden Zugang. Dann setzt er den Widersachern eine Giftspritze in den Hals – hinterrücks, versteht sich.

Für den Fuhrpark ist der 'Fahrer' zuständig: 'Panzer III', 'Mercedes L3000', sogar Boote und Flugzeuge sind für den erfahrenen Maschinisten kein Problem. Für ausgedehnte Unterwasseroperationen wird der Marine eingesetzt: Bei Be-



**Rigoros:** Nur selten gehen Sie so offensiv vor wie hier – und setzen Flammenwerfer gegen die miesen Sturmtruppen ein.

darf schlüpfert der Einzelkämpfer in seine Taucher-Uniform und gleitet, von den Wachen unbemerkt, über den sandigen Meeresgrund. Trotzdem müssen Sie beim Auftauchen aufpassen: Denn die Wachen schlagen beim geringsten Zeichen Alarm.

## Feindkontakt!

Damit Sie die jeweilige Situation besser einschätzen können, wird die Sichtweite der Bösewichte durch ein grünes Dreieck angezeigt. Gerät eines Ihrer Team-Mitglieder in so ein

Dreieck, wird es sofort unter Beschuss genommen: Wegrennen hilft da nur selten, denn die Sturmtruppen verfolgen Sie mit flatternden Mänteln. Zum visuellen Faktor kommt aber noch die Geräuschkulisse hinzu. Machen Sie nämlich beim Legen einer Bombe zu viel Krach oder rennen überlegt ein Kopfsteinpflaster entlang, wird ebenfalls Alarm geschlagen. Besser also, Sie lassen es gar nicht erst da-



**Den Feind im Visier:** Der Sniper (im roten Kringel) ist besonders aus der Entfernung gefährlich.

## STAUBIGE VERWANDTE

Wem die Weltkriegs-Thematik nicht liegt, aber dennoch gerne taktiert, der schielt neidisch auf PC-Besitzer: Diese dürfen seit kurzem mit dem "Commandos"-Klon „Desperados“ im Wilden Westen ihre strategischen Fähigkeiten beweisen – fernab von düsteren Nazi-burgen und dicken Panzern. So dringen Sie in mexikanische Forts ein oder bemächtigen sich wertvoller Dokumente aus einem Saloon-Safe. Die Charaktere sind an Wild-West-Klischees angelehnt: Mit Revolverheld, Kartenspieler, muskulösem Mexikaner, hübscher Lady und einer Spionin trickens Sie Ihre Gegner aus. Zudem können Sie die Zeit anhalten und so das gleichzeitige Eingreifen der Charaktere koordinieren. Bald auch auf PS2?



zu kommen: Von Ihrer Figur konzentrisch ausgehende Signal-Wellen verraten, wie viel Krach sie gerade schlägt – je nach Schwierigkeitsgrad lässt der Sie mehr oder weniger leicht auffliegen, sb



**Innerhalb von Gebäuden und größeren Fahrzeugen** dürfen Sie die Kamera stufenlos drehen



**Dank jahrelangem Training** kann sich der Green Beret aus der Gefahrenzone hangeln

## COMMANDOS 2



Genre:	STRATEGIE
Entwickler:	PYRO
Anbieter:	EIDOS
Veröffentlichung:	SEPTEMBER
Ersteindruck:	NICHT MÖGLICH

Hochkarätige Echtzeit-Strategie, die Sie in die Zeit des Zweiten Weltkriegs zurückschleift. Mit einer Truppe von Elite-Soldaten führen Sie Störaktionen gegen die Achsenmächte aus. Strategen freuen sich schon jetzt facettenreiche Charaktere.

# GLOBAL PLAYERS

**Die ganze Welt der PlayStation 1&2!**

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

## AIR RANGER

**JAPAN-IMPORT FÜR PS2** Wenige Monate nach „Sky Odyssey“ erhalten PS2-Piloten ihre zweite zivile Flugsimulation: In „Air Ranger“ nehmen Sie am Steuerknüppel eines Rettungshubschraubers Platz und fliegen halbsbrecherische Einsätze mit den verschiedensten Aufgabenstellungen. Mal retten Sie Ertrinkende per Seilwinde aus dem Meer, mal müssen Sie Unfallopfer ins Krankenhaus fliegen. Auch Feuerlöscharbeiten aus der Luft stehen auf dem Einsatzplan. Zu diesem Zweck wählen Sie zwischen drei Hubschraubermodellen, die sich allesamt durch unterschiedliche Flugeigenschaften auszeichnen. Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission wird abgerechnet: Je nach benötigter Zeit und Flugstil werden Sie mit Medaillen oder neuen Einsatzgebieten belohnt. Leider kann die Grafik mit dem innovativen Spielkonzept nicht mithalten: Zwar können die Szenarien durch viele Details und Wettereffekte überzeugen, Kantenbildung und hässliches Flimmern sorgen aber für Unmut beim Betrachter. Auch schade: Mit nur vier Landschaften ist der Umfang eher gering ausgefallen. Trotzdem: Dank

**BEWERTUNG:**



Innovative und spannende Rettungs-Heli-Simulation. Nur an Grafik und Umfang hapert's ein wenig.

Hersteller: .....ASK Zirkra-Preis: .....180 DM



**Notarzt von Nöten: In der Großstadt bergen Sie verletzte Unfallopfer.**



**Das riesige Schiff sinkt – ziehen Sie die Leute aus dem Wasser.**



**Passen Sie auf, dass der Mann am Seil nicht gegen den Zug schlägt!**

guter Steuerung und der witzigen Idee (Leute retten statt erschießen) hebt sich „Air Ranger“ angenehm von der Masse ab – wir empfehlen dringend einen Probeflug.

# ATELIER LILIE

**JAPAN-ANKÜNDIGUNG FÜR PS2** In Japan ein Hit, im Westen nahezu unbekannt: Gust Interactives „Atelier“-Serie. Nach den erfolgreichen Alchemie-Rollenspielen „Atelier Marie“ und „Atelier Elie“ dürfen nun auch PS2-Fans in die faszinierende Welt der Alchemie eintauchen. „Atelier Lilie“ erzählt die Vorgeschichte der Serie: In der Rolle der 17-jährigen Lilie sollen Sie eine Akademie für angehende Alchemisten errichten. Problem: Sie brauchen dafür jede Menge Moneten. Die bekommen Sie aber nur zusammen, indem Sie aus allerlei Zutaten mystische Tränke mischen.



**Detaillierte 2D-Szenarien erfreuen alte Rollenspiel-Hasen**

und verkaufen. Doch um die wertvollen Rohstoffe zu erhalten, müssen Sie erst ein paar Abenteuer bestehen. Hierfür ziehen Sie mit Ihrer Party RPG-typisch durch die Lande und lösen Aufgaben, die Sie zu den begehrten Ingredienzien führen. Nach dem mäßigen 3D-Actionspiel „Hresvelgr“ besinnt sich Gust auf alte Werte: Lilies Welt ist in märchenhafter 2D-Optik gehalten.

**GENRE:** ROLLENSPIEL

Erfrischend anderes Rollenspiel in einer hübschen 2D-Umgebung: Mixen Sie magische Tränke gegen Bares.

Hersteller: .....Gust Interactive Termin: .....Juni

## „LUNAR“ ZUM LESEN

### LÖSUNGSBUCH FÜR SAMMLER

Ebenso aufwendig präsentiert wie das sympathische Rollenspiel „Lunar 2: Eternal Blue“ selbst (vorgestellt in PLAYERS 2/2001) ist das passende offizielle Lösungsbuch von US-Publisher Working Designs. Auf über 300 Hochglanz-Seiten finden Sie nicht nur einen vorbildlichen und lückenlosen Lösungsweg, auch zahlreiche Goodies erfreuen den Fan: Informative Tabellen, Interviews mit den Entwicklern, witzige Hintergrundberichte und gleich drei Bögen mit schicken Aufklebern runden das von der ersten bis zur letzten Seite gelungene Hardcover-Buch ab und machen es zum perfekten Sammlerstück für Rollenspiel-Liebhaber. Das monumentale Werk finden Sie für etwa 70 Mark im gut sortierten Fachhandel.

Ein besonderer Leckerbissen im Lösungsbuch sind die 18 Seiten „Lunatic Parade“-Manga von Akari Funado und Kei Shigema, die 1994 in der japanischen Fachzeitschrift 'Mega-drive Fan' abgedruckt wurden. Die witzigen Episoden rund um die Lunar-Helden bestechen durch sehr hübsche Zeichnungen und die gewohnt gelungene Übersetzung von Working Designs. Für Fans ein echter Kaufgrund.



# GROWLANSER 2



Bei Dialogen dürfen Sie das wunderbare Artwork bewundern



Von der Klippe aus überblicken Wein und seine Waffenbrüder das Tal



In den aufgeräumten Menüs verwalten Sie die Fähigkeiten Ihrer Helden

**JAPAN-ANKÜNDIGUNG FÜR PS2** Strategiekennern ist das PSone-Spiel „Growlanser“ als inoffizieller Nachfolger der kultigen „Langrissler“-Serie bekannt: Für den gelungenen Rollenspiel/Strategie-Mix ist immerhin das selbe Team (Career Soft) verantwortlich. Nun erscheint der Nachfolger „The Sense of Justice“ in Japan für die PS2. Auch hier ist das Charakterdesign des Starzeichners Satoshi Urushihara („Plastic Little“) das herausragende Merkmal des Spiels – kaum einer zeichnet schönere Mädels als er, und seine Helden sowie Bösewichter erobern die Herzen weiblicher Fans im Sturm. In der detaillierten 2D-Welt stolpern Sie als junger Soldat Wein Cruise mitten in einen Konflikt zwischen den benachbarten Königreichen Lanzak, Rolandia und Burnstain hinein. Zusammen mit Ihren Gefährten finden Sie schnell heraus, dass sich dahinter weit mehr verbirgt als ein Grenzkonflikt. Nun liegt



Angriffe werden von dezenten, aber gelungenen Lichteffekten begleitet.

Vielversprechendes Strategie-Rollenspiel mit hervorragendem Charakter-Design

GENRE:  
STRATEGIE-RPG

Hersteller: ..... Atlas/Career Soft Termin: ..... 3. Quartal

## SQUARE TRINKT COKE!

Coca Cola regt nicht nur Kreativität und Kreislauf an, in Japan beflügelt das braune Getränk auch die Sammelleidenschaft. Schuld daran ist niemand Geringeres als „Final Fantasy“-Entwickler Square: Eifrige Cola-Käufer freuen sich über jede Menge verschiedene Figuren zu den Heroen vom kommenden Rollenspiel-Highlight „Final Fantasy 10“. Held Tidus und seine Flamme Yuna wurden schon gezeigt, mal als niedliche 'SD'-Püppchen, mal als ausgewachsene und vorbildgetreue RPG-Ikonen.



## STREETFIGHTER ALPHA

**ANIME-DVD** Nach dem „Animated Movie“ und der TV-Serie „Street Fighter 2 V“ ist mit „Street Fighter Alpha“ nun die dritte Anime-Adaption von Capcoms Erfolgsserie erschienen. In zwei 45-minütigen Folgen wird einruckschlagend Ryus innerer Kampf geschildert. Dark Hado, die unheimliche Macht, die schon den üblichen Gouki zum kaltblütigen Killer werden ließ, droht auch ihn zu überwältigen. Originalgetreu umgesetzt Capcom-Designs, furiose Kampf-

szenen und butterweiche Animationen machen die DVD zum Pflichtkauf für jeden Straßenkämpfer. Fans freuen sich zudem über einige der Originalstimmen aus den Spielen, für alle anderen gibt es ebenfalls eine (überraschend brauchbare) englische Synchro. Auch an interessanten Extras wurde nicht gespart – Interviews und ein Making-Of bieten Unterhaltung sowie einen exklusiven Blick hinter die Kulissen. Die britische PAL-DVD läuft anstandslos auf deutschen PS2-Konsolen und ist bei Händlern wie z.B. 'www.amazon.de' für ca. 60 DM zu haben.

90 Minuten, Bildformat 4:3, Dolby Digital 5.1



Sakura trainiert, um wie ihr großes Vorbild Ryu zu werden.

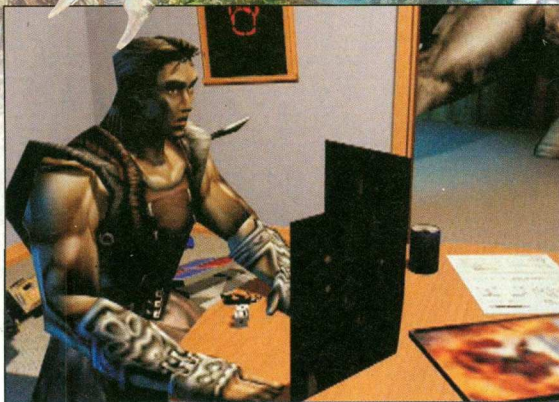
## AUSLANDS-CHARTS

US-HITS		
1	Onimusha: Warlords	Capcom Action
2	The Bouncer	Square EA Action
3	Zone of the Enders	Konami Action
4	Triple Play Baseball	Electronic Arts Sport
5	Madden NFL 2001	Electronic Arts Sport

JAPAN-HITS		
1	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony Autorennen
2	One Piece Grand Battle	Bandai Action (PSone)
3	Armored Core 2: Another Age	From Software Action
4	Super Robot Wars Alpha Gaiden	Banpresto Strategie (PSone)
5	Time Crisis: Project Titan	Namco Action (PSone)

# PUBLISHER

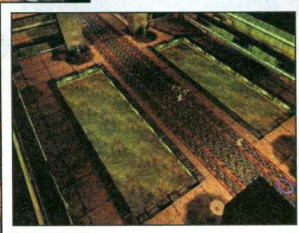
Entwickler sucht Publisher. Wie funktioniert's? **PLAYERS** forscht am Beispiel von Volitions "Summoner" nach.



In den Top 10 von [www.ifilm.com](http://www.ifilm.com): Der Trailer 'Summoner Geeks' befindet sich als Bonus auf der Spiele-DVD.



Durch den Einsatz von Licht- und Schatteneffekten wirken die Szenarien gleich viel atmosphärischer



## Erste Absagen

Als Interplay "Summoner" ablehnte, fiel Mike Kulas aus allen Wolken. Und nur eine Woche später trudelte schon die zweite Absage ins Haus: "Wir haben uns das Konzept angesehen. Leider arbeiten wir schon an einem ähnlichen Projekt. (...)" Der selbe Publisher hatte früher auch "Descent" abgelehnt - aber hieran konnte er sich offensichtlich nicht mehr erinnern. Wie das zweite kam auch das dritte "Nein" via Email, ebenfalls von einem bedeutenden Softwarehaus: "(...) Es ist schwierig, einem Projekt, von dem wir keine Demo vorliegen haben, grünes Licht zu geben. (...)". Kulas meint dazu heute: "In gewisser Weise sind Hersteller ähnlich skeptisch wie Verbraucher. Dass aber gerade jemand vom Rollenspiel-Fach unser Projekt ablehnte, hat mich sehr enttäuscht. (...)". Volition stellte daraufhin innerhalb von vier Wochen eine Demo auf die Beine. Die schickte Kulas an fast alle zehn großen PC-Publisher - laut

**V**olition-Chef Mike Kulas hatte sich die ganze Sache viel einfacher vorgestellt. Schließlich ist man schon lange im Geschäft - und setzte die beiden Teile des PC-Klassikers "Descent" für die PSone um. Wer vertreibt „Summoner“? Das Problem: Es gibt heute viel zu viele Entwickler, die um den

Vertrag mit einem Publisher buhlen. Die meisten Softwarehäuser haben eigene Abteilungen, die neue Konzepte sichten. Legt ein Studio einen Titel zur Ansicht ('Submission') vor, berücksichtigt der Hersteller u.a. folgende Punkte:

- Wie erfahren ist das Team ('Track Record')?

- In welchem Stadium befindet sich das Projekt, was liegt bereits vor? Nur Konzept, Design-Dokument, Technik-Demo, Gameplay-Demo eine frühe spielbare Version ('Alpha') oder sogar schon (der Idealfall) eine nahezu fertige Version ('Beta')?

- Hat das Studio eigene Routinen für die Grafik entwickelt oder muss erst eine Engine lizenziert werden?

- Ist die Anwenderoberfläche ('User Interface') benutzerfreundlich gestaltet?
- Für welche Systeme ist das Spiel geplant?

- Wie groß ist die Zielgruppe?
- Passt das Spiel in unser Programm?

- Lässt es sich mit einer Lizenz verknüpfen?
- Sind Zeitplan und Budget realistisch?



Überpünktlich: Volitions "Summoner" kam zwei Tage vor dem US-Start der PS2 in die Läden.

## VOLITIONS "SUMMONER"-ODYSSEE

- 01.03. Summoner bei Interplay eingereicht **1998**
- 28.09. Interplay erteilt Volition eine Abfuhr
- 30.09. Dem Team die schlechte Nachricht beigebracht
- 02.10. Gespräche mit anderen Herstellern geführt
- 05.10. 'Submissions' vorbereitet

- 07.10. Erstes Feedback bekommen **1998**
- 09.10. Zweite Absage erhalten
- 12.10. Zum ersten Mal an eine Demo gedacht
- 18.10. Wachsende Unsicherheit im Team
- 22.10. Dritte Absage erhalten
- 20.11. Demo fertiggestellt



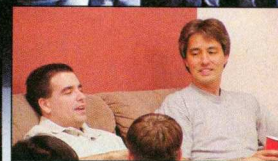
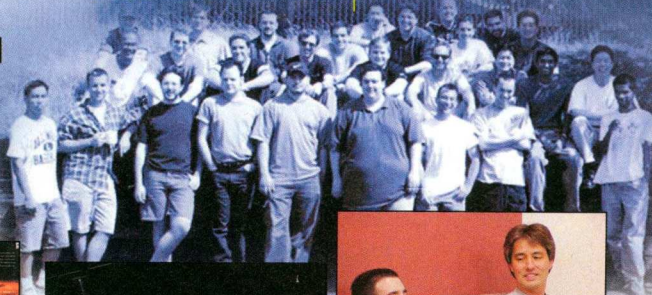
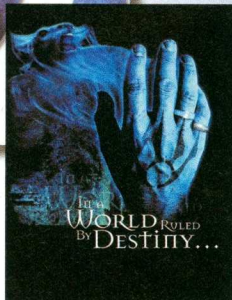
23.03.2000



11.05.2000

01.07. Vertrag mit THQ unterzeichnet **1999**

# GESUCHT



Zuerst plante Volition-Chef Kulas (Bilder) "Summoner" als reines PC- und Mac-Projekt. Weil Publisher THQ seine Stärken aber im Konsolenbereich hat, kam das RPG zunächst für die PS2.

Zu den US-Marketingaktivitäten von THQ zählten u.a. eine fünfseitige Anzeige in der Fachpresse und zweiseitige Anzeigen in der Publikumspresse. Die Motive zieren heute das „Summoner“-Cover.

dem Marktforschungsinstitut 'PC Data' zu dieser Zeit Havas, EA, GT, Mattel, Activision, Microsoft, Hasbro, LucasArts und Eidos. PC Data listete den Publisher, der das Spiel letztendlich unter Vertrag nahm (THQ), unter "ferner liefern" - noch nicht mal in den Top 25.

## Hilfreiche Ratschläge

Kulas legt deshalb anderen Entwicklern eindringlich ans Herz, so viele Firmen wie möglich anzusprechen: "Einige werden Ihr Spiel aus

Gründen ablehnen, die gar nichts mit Ihrem Projekt zu tun haben. Ein Beispiel: Ihr Ansprechpartner verlässt die Firma. Das ist uns zwar nicht direkt passiert, aber in einem Fall war unser Kontakt einen Monat lang auf Geschäftsreise im Ausland unterwegs. Ihr Publisher könnte aber auch den Bach hinuntergehen. Einer unserer potenziellen Partner kündigte während der Verhandlungen massive Umstrukturierungen an. Oder aber man wird aus politischen Gründen abserviert. Bei einigen Firmen sind die Entscheidungswege sogar derartig lang, dass einem das Geld ausgeht, bis die sich zu einem Entschluss durchringen. Sehr wichtig ist auch, sich selbst und sein Spiel so gut wie möglich zu verkaufen. Als wir

mit „Summoner“ online gegangen sind, hat das Magazin 'PC Gamer' allein aus dem Material einen zweiseitigen Artikel gestrikt. Ein Publisher rief uns nur wegen des Berichts an. Es gab Leute, die allen Ernstes geglaubt hatten, das ganze „Descent“-Team wäre zu unserer Schwesterfirma Outrage gegangen. Zwei Publisher beteuerten hoch und heilig, für „Summoner“ die AD&D-Lizenz zu erwerben. Keiner davon hat Wort gehalten."

## And the winner is...

Obwohl viele Publisher zur "Summoner"-Präsentation eingeladen waren, machte sich nur ein Publisher die Mühe, den Gewaltmarsch ins verschneite Illinois anzutreten - so verschneit, dass man für den Rückflug mit dem Bus vier Stunden zum Flughafen Chicago fahren musste.

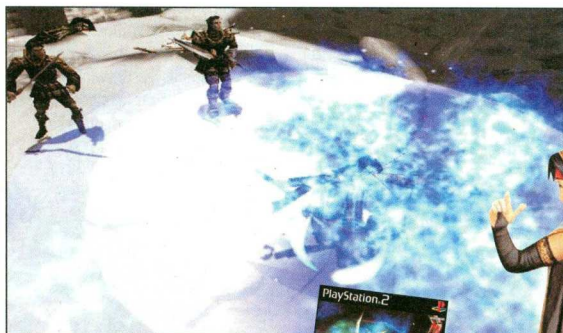
"Nach all dem Hin und Her mit

**Fleißarbeit:** Im Editor legen die Entwickler die Anzahl und das Bewegungsrepertoire der einzelnen Spielfiguren fest.



'Summoner' würde ich heute kein reines PC-Projekt mehr starten", meint Kulas jetzt. "Summoner kam sehr gut an, und wir hoffen, dass auch 'Red Faction' ein Erfolg wird. Zu beiden Spielen können wir uns sehr wohl einen Nachfolger vorstellen." Besonnene Worte eines Teams, das sein letztes Projekt mit 700.000 Dollar selbst vorfinanziert hat. Solche "Irrfahrten" muss Volition in Zukunft nicht mehr unternehmen: Im

September letzten Jahres verkaufte man die Firma an THQ. mw



Im Gegensatz zu den ersten Betaversionen läuft die Endfassung von "Summoner" im Highres-Modus der PS2

24.10.2000

26.10.2000

15.05.2001

15.06.2001

2001

- 23.03. Summoner auf 'Editor's Day' von THQ enthüllt
- 11.05. Summoner auf der E3-Messe im großen Stil vorgestellt
- 05.09. Firma an THQ verkauft
- 24.10. PS2-Summoner erscheint in den USA
- 26.10. US-Start der PS2

- 20.03. PC-Summoner erscheint in den USA
- 15.05. PS2-Summoner in Deutschland
- 15.06. PC-Summoner in Deutschland



# GLOBE

Folge 2

## MADE IN JAPAN

Für die zweite Folge unseres "Globetrotter"-Dreiteilers wagen wir einen Blick in die japanische Entwickler-Szene.

Reise ins Land des Lächelns:



Hat Spaß mit seiner PS2: SCEI-Boss und Playstation-Erfinder Ken Kutaragi war mal kleiner Sony-Ingenieur.



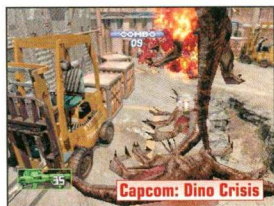
RPG-Spaß mit Anleihen beim in Japan beliebten Dating-Genre: In "Thousand Arms" sind Sie ein Frauenheld.

### Japan

Kuller Augen, Rollenspiele und Dating-Sims: Japanischer Geschmack ist für viele Deutsche ein Rätsel.



Capcom: Street Fighter Alpha 2



Capcom: Dino Crisis

Im Land des Lächelns geht die Sonne auf - und seine Bewohner sind anders als wir. Sie sind freundlich, sie sind hilfsbereit - und ganz egal, wie heikel die Situation auch ist, ihre gute Kinderstube vergessen sie nie.

Höflichkeit, Unterwürfigkeit sowie Jahrtausende alte Traditionen, und das mitten im Hightech-Mekka der Neuzeit. Aber hinter der höflichen Fassade brodelt es ganz schön, und nicht selten entscheiden persönliche Sympathien oder Traditionsbewusstsein darüber, wer der nächste Marktführer wird: Da macht auch das Videospiele-Business keine Ausnahme.

Die japanische Entwickler-Landschaft im Überblick: PLAYERS wagt einen Blick hinter die Kulissen und beleuchtet die japanische Mentalität.



Capcom: Resident Evil

Capcom hat den Generationssprung mit Horrorspielen wie "Resident Evil" und "Dino Crisis" geschafft, Ex-Abräumer "Street Fighter" ist heute Freak-Kost.



Übersinnliches Gemetzel: Bei uns kam Genkis ungewöhnliches Adventure über US-Publisher Crave.



Rollenspiel mit neuzeitlichem Okkultismus-Look und inspirierten Tarot-Kämpfen. Leider nicht in Deutschland.

### Generationswechsel

Viele Playstation-Spieler haben es nicht mehr mitbekommen, aber bevor Sony das Videospielereich eroberte, waren Sega und Nintendo an der Macht: Nintendo führte den Markt mit seinem 16-Bit-Super-Nintendo an, Sega platzierte sich mit dem Mega Drive als starker Zweiter, ebenfalls Grund zum Lachen hatten PC-Engine-Erfinder NEC und sein Software-Lieferant Hudson. Grund des Erfolgs: Hochkarätige Software in rauen Mengen. Squaresoft, Capcom, Namco, Konami - sie alle entwickelten einen Top-Hit nach dem

anderen. Besonders der „Mario“-Erfinder hatte alle verkaufstarken Brandings unter einem Dach. Bis sich der Markt 1995 gegen das Mario-Imperium verschwor: Denn nach Nintendos Absage baute Sony sein fürs Super Nintendo geplantes CD-ROM zur eigenständigen Plattform aus - die Playstation war geboren. Und die japanische Entwickler-Landschaft schlug sich fast geschlossen auf die Seite des Newcomers.

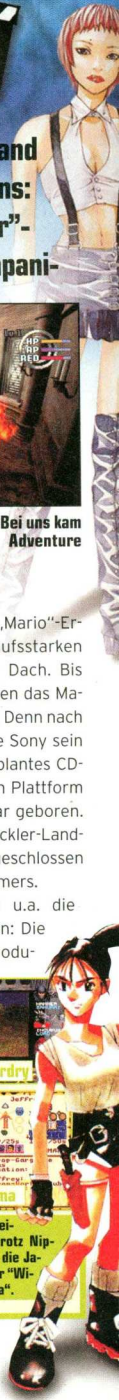
Grund hierfür waren u.a. die günstigeren Konditionen: Die Produktion von SNES-Modu-

### REIF FÜR JAPAN?

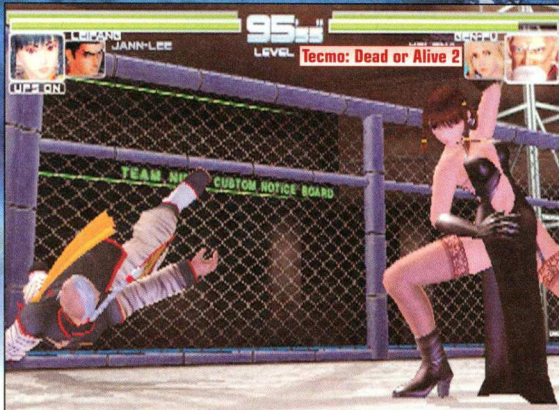
Auch wenn Japan in erster Linie Software exportiert - es wird auch importiert. Zwar verirren sich amerikanische und europäische Spiele selten nach Fernost, aber manchmal stürmen ausländische Produkte die Nippon-Charts. Während sich Adventure-Emanzen Lara Croft (wird in Japan von Capcom vertrieben) trotz japanophiler Werbe-Kampagne nur schleppend verkauft, gehörte Alien Abe zu den ausländischen Abräumern: Das bizarre Design des Grünlings kam an und wurde prompt in Merchandising-Produkten verewigt, darunter sogar „Oddworld“-Handys. Besonders in den 80ern hatte die westliche Software-Szene starken Einfluss auf Japan: Spiele wie „Wizardry“ und „Ultima“ aren die Ideengeber für den japanischen Rollenspiel-Boom.



Abräumer und Absteiger: Lara kommt trotz Nippon-Look nicht an, die Japaner spielen lieber "Wizardry" und "Ultima".



# TROTTER



Der PSone-Vorgänger wurde als Insider-Tipp gehandelt, aber auf der PS2 waren Tecmos Überweiten-Wunder ein echter Hardware-Seller.

len barg immense Risiken, denn die extrem teuren Cartridges liefen nur in Nintendos eigenen Werken vom Fließband. Nicht zuletzt der Speicherplatz war streng limitiert: Längst nicht jeder Entwickler bekam die begehrten 24- bzw. 32-MBit-Module.

## Wo die Liebe hinfällt...

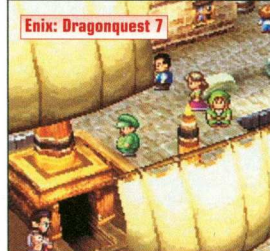
...da ist ebenfalls geschäftlich gut Kirschenessen. Auch die Japaner sind gegen das 'Vitamin B'-Virus nicht immun: Was sich nicht liebt, das neckt sich - und arbeitet nur ungern zusammen. So hat sich Nintendos Chef Yamauchi mit seinen gnadenlosen Konditionen und Qualitätsauflagen bei den Drittanbietern schon zur 16-Bit-Zeit unbeliebt ge-

macht; und eine Auseinandersetzung mit dem Square-Boss trieb Nintendos wichtigsten Partner in die Arme von Konkurrent Sony. Ähnlich war's auf der Namco- und Capcom-Seite: Nintendo war nicht zum Einlenken bereit, und nach harschen Verhandlungen war die Sympathie für den ehemaligen Geschäftspartner schnell dahin. Die Folge: Statt Nintendo bedachte man jetzt Sony-Hardware mit Highlights, darunter „Ridge Racer“ und „Resident Evil“ - beides Titel, die den Siegeszug von Sonys Flaggschiff erst ermöglichte.

## DIE NR. 1



Unverkennbar: Toriyamas „Dragonquest“-Figuren erinnern an „Dragonball“. Kleine Kopffüßler, simple Spielmechanik und Sparoptik: Das ist Enix' „Dragonquest“ - und trotz antiquierter Technik Japans erfolgreichste Spiele-Reihe. Der Grund: Unendlich viel Charme - und putzige Charaktere von „Dragonball“-Zeichner Akira Toriyama.



Fans frohlocken: Nach fünfjähriger Pause kam mit Teil 7 endlich das erste PlayStation-„Dragonquest“.



Crystelle	Eutz	401%
Necromancr	Reino	3631
Mind Flore	Hrile	4863
	Par is	4981

Die langeligste und international erfolgreichste Rollenspiel-Reihe: Squares „Final Fantasy“ hat den Generationensprung von 16- zu 32-Bit souverän geschafft.



Cloud  
"Ich...habe es nie geschafft, Mitglied von SOLDAT zu werden."

Dabei sind die Ursachen für die Zwistigkeiten nicht immer geschäftlicher Natur: Der Japaner pocht auf seinen Stolz wie kein anderes Volk, besonders die älteren Herrschaften in den Führungsebenen halten sich oft an konservative Werte und wollen um jeden Preis ihr Gesicht wahren. Wer ihnen einmal dummkotmt, mit dem arbeiten sie aus Prinzip nicht mehr zusammen - ohne Rücksicht auf Umsatzeinbußen oder geschäftliche Niederlagen. Umgekehrt gesteht man eigene Fehler anstandslos ein und sündigt sie prompt. Jüngstes Beispiel: Der Squaresoft-Vorstand ordnet eine weitere Verschiebung von „Final Fantasy 10“ und „Final Fantasy Online“ an und provoziert damit einen kurzzeitigen Einbruch des Börsenkurses. Die Folge: Man gibt den Fehler zu und tritt zurück. Für den Japaner alles eine Frage der Ehre.

## Rauhe Sitten

Aber nicht nur die Firmenbosse haben ihre Last zu tragen: Auch Grafiker und Programmierer backen im Mekka der Videospiele meistens kleine Brötchen. Egal ob gemeiner Code-Hacker oder renommierter Produ-

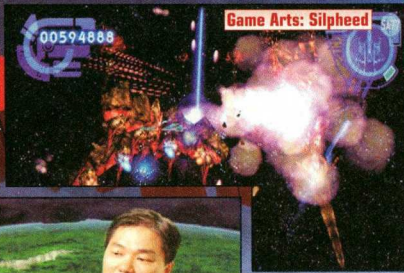
zent: Die meisten Mitglieder eines Entwicklungs-Teams drängen sich dicht an dicht in den klaustrophobischen Parzellen eines Großraumbüros - wie Hennen in einer Legebatterie. Wenige Firmen wie Squaresoft oder Sega stellen ihren Mitarbeitern eine angenehmere Arbeitsumgebung bereit, Aufenthaltsräume und andere Möglichkeiten zum Auftanken sind aber auch hier ein seltener Luxus. Grund: Japan ist ein Land mit wenig Lebensraum - Wohn- bzw. Büroflächen sind dementsprechend teuer. Nicht umsonst hat Squaresoft beizeiten einen Großteil der Entwicklungs-Abteilung ins amerikanische Hawaii verlegt: Dort sind die Grundstückspreise vergleichsweise human - und in der entspannten Südsee-Atmosphäre lässt es sich kreativer arbeiten als bei japanischer Großstadt-Hektik.

Aber die obligatorische 'Massenhaltung' bedeutet nicht zwangsläufig, dass ein Hersteller seine Leute nicht schätzt. Im Gegenteil: Gute Entwickler sind zu jeder Zeit gesucht - oft so verzweifelt, dass die Headhunter selbst vor 'unlaute-



Auf Sega-Systemen ist Treasure für rasante Action bekannt, für die PSOne brachten Sie "Silhouette Mirage".





Game Arts: Silpheed



Namco: Tekken 3



Der junge Game-Arts-Chef im Interview zu "Lunar". Oben der aktuelle PS2-Titel "Silpheed".



Taito: Bust-A-Move 3DX



Namco: Ridge Racer Revolution



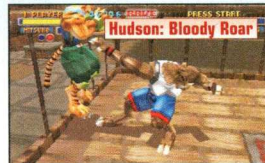
Namco: Tales of Destiny

Hat schon fast "Tetris"-ähnlichen Kultstatus: "Bust-A-Move" ist in Japan als "Puzzle Bobble" bekannt.

PSone-Hits: Namcos "Tekken" und "Ridge Racer". Die "Tales"-RPGs gibt's nur in Japan und den USA.

Eine Kultur im Wandel

Das alte Japan: Traditionen, Zwänge und eiserne Disziplin werden dem Japaner bereits in jungen Jahren eingebläut und sind integraler Bestandteil des Schulsystems. Japan heute: Die neue Generation will sich von den überholten Werten der Eltern befreien, ihre Ideale imitieren die seit den 60ern aus Amerika importierte Pop-Kultur. Comics, Zeichentrickfilme und Videospiele in rauen Mengen: Die Reaktion auf Jahrzehnte 'geistiger Gefangenschaft' ist eine explosionsartige Entladung, eine Reizüberflutung, die selbst den westlichen Initiatoren oft zu viel ist. Dass der Japaner aber trotz multimedialem Overkill nur schwer aus seiner Haut kann, das zeigt die Arbeitsweise der Konzerne:



Wird auf der PS2 fortgesetzt: Hudsons tierische Keilerei "Bloody Roar".

ben Großprojekte, von denen viele westliche Publisher nur träumen. Denn hier ist der Einzelne viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt: Individualismus macht für uns das Leben erst lebenswert - aber wenn sich alle Mitglieder eines Teams selbst verwirklichen wollen, sind sie sich dabei oft gegenseitig im Weg.

Spiele-Fabriken

Capcom, Namco, Konami und Squaresoft: Vier Namen, die spätestens seit der Playstation-Hohezeit die japanische Entwicklungs-Landschaft repräsentieren. Erstere erschufen mit ihrem Zombie-Gemetzel „Resident Evil“ die erfolgreichste Playstation-Serie schlechthin, zweitere lieferten mit der „Ridge Racer“-Raserei den ersten wichtigen Beweis für Sonys Hardware-Kompetenz. Konami hatte als einziger der Großen Vier zu Anfang der Playstation-Phase eine Durststrecke: Nachdem man zur 16-Bit-Zeit mit einer ganzen Reihe Hits glänzte (darunter „Castlevania“ und „Probotector“), zeigte man sich beim 32-Bit-Einstand eher bescheiden. Außer einer miesen Neuaufgabe der ehemals erfolgreichen

Noch immer bestimmen alte, von den Traditionen gesteuerte Patriarchen das Branchen-Bild. Sogar der durchschnittliche Otaku (Insidernamen für japanische Comic- und Videospiel-Verrückte) ist noch traditionsbewusst: Wird er von einem Produkt enttäuscht, meidet er Artikel des gleichen Hersteller in Zukunft wie die Pest - aus Prinzip. Andererseits macht die japanische Mentalität viele Spielprojekte erst möglich: Treue, Aufopferungsbereitschaft und das

Pflichtbewusstsein eines Bienschwarms, gepaart mit der Präzision eines Uhrwerks - sie zusammen erlau-



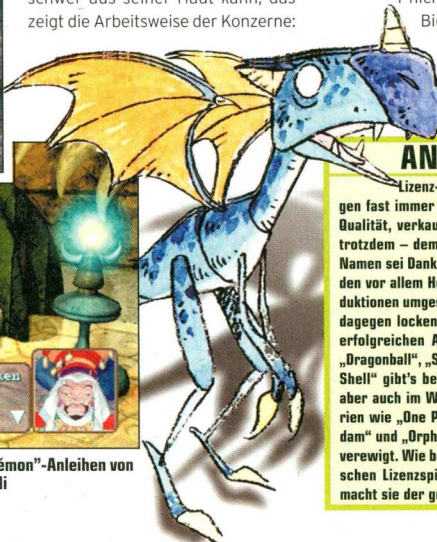
Genki: Jade Cocoon



Genki: Jade Cocoon

Die Wälder der Unterwelt erstrecken sich in einer anderen Dimension direkt hinter dieser Welt...

Innovative Rollenspiel-Kost mit "Pokémon"-Anleihen von "Prinzessin Mononoke"-Studio Ghibli



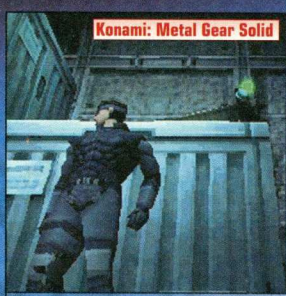
ANIME-SPIELE

Lizenz-Titel: Sie birgen fast immer für schlechte Qualität, verkaufen sich aber trotzdem - dem prominenten Namen sei Dank. Bei uns werden vor allem Hollywood-Produktionen umgesetzt, in Japan dagegen locken die Spiele zu erfolgreichen Anime-Serien Fans ans Pad. „Dragonball“, „Sailormoon“ und „Ghost in the Shell“ gibt's bereits in interaktiver Form - aber auch im Westen weniger bekannte Serien wie „One Piece“, „Tenchi Muyo“, „Gundam“ und „Orphen“ wurden bereits als Spiel verewigt. Wie bei uns taugen auch die japanischen Lizenzspiele meist wenig - trotzdem macht sie der große Name erfolgreich.

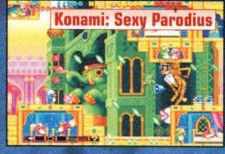


Mittelmäß nach Comic-Vorlage: Unten Masumne Shirows "Ghost in the Shell", darüber Toriyamas "Dragonball".





Konami: Metal Gear Solid



Konami: Sexy Parodius



Konami: Suikoden



Hat Konami den PSOne-Durchbruch beschert: "Metal Gear Solid"-Mastermind Hideo Kojima (am Mikro).

Man arbeitete bereits unter Hochdruck am Online-Ableger der Serie – aber eine Veröffentlichung rückte mit Sonys Verspätung erstmal in weite Ferne. Ergo: Die horrenden Investitionskosten rechnen sich in nächster Zeit nicht und werden erstmal als Minus notiert.

**Japan only?**

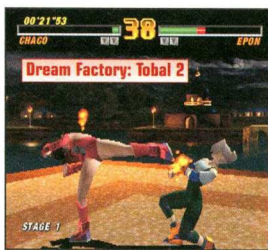
Software-Häuser wie Enix („Dragonquest“) und Genki („Jade Cocoon“) sind in Europa zwar eher unbeschriebene Blätter – aber Titel wie die siebte „Dragonquest“-Episode stechen in japanischen Läden sogar das ungleich teurer produzierte „Final Fantasy“ aus. Viele Spiele schaffen's zwar immerhin bis zum US-Markt, werden aber auch hier nur als Geheimtipp gehandelt: Miniatur-Firmen wie Working Designs haben sich fast ausschließlich der Umsetzung von japanischen Abenteuer-Spielen verschrieben, darunter vor allem die „Lunar“-Rollenspiele von „Grandia“-Entwickler Game Arts. Firmen wie Game Arts, Sega-Partner Treasure („Silhouette Mirage“) oder die Strategie-Experten von Quest („Tactics Ogre“, „Ogre Battle“) kennen vor allem Insider: Ihre Spiele sind mit komplexen Konzepten und Anime-Optik vor allem auf den japanischen Markt zugeschnitten. Zwar wächst die Gemeinde der Manga- und Anime-Fans auch hierzulande stetig, aber trotzdem bleibt's Insider-Kost, an die sich kaum ein westlicher Spiele-Publisher rantraut.



Masaya: Der Langrisser



Strategie-Insider verehren es als den Genre-Klassiker schlechthin: Masaya's „Langrisser“-Serie.



Dream Factory: Total 2

Eine der größten Prügelspiel-Innovationen für PSone kam von „Bouncer“-Entwickler Dream Factory

**DIE WICHTIGSTEN JAPAN-ENTWICKLER**

Firma	Gründungs-jahr	wichtige Spiele
Atlus	k.A.	Persona, Legend of Kartia
Bandai	1950	Digimon, Power Rangers
Capcom	1979	Street Fighter, Resident Evil
Climax	1990	Shining Force
Compile	1982	Puyo Puyo, Mushi Aleste
Enix	1975	Dragonquest, Star Ocean
From Software	1994	King's Field, Amored Core
Game Arts	1985	Lunar, Grandia, Silpheed
Genki	1990	Jade Cocoon, Tokyo Xtreme Racer
Hudson	1973	Bomberman, Bloody Roar
Koei	1978	Kessen
Konami	1969	Metal Gear, Castlevania
Namco	1955	Ridge Racer, Tekken
Natsume	1990	Harvest Moon
Polyphony Digital	1998	Gran Turismo
Quest	1988	Ogre Battle
Red	1984	Bonk, Tengai Makyo
Sega	1951	Sonic, Virtua Fighter, Phantasy Star
Square	1986	Final Fantasy
Sunsoft	1985	Eternal Eyes, Albert Odyssey
Taito	1950	Bust-A-Move
Takara	k.A.	Choro Q
Tamsoft	1992	Toshinden
Tecmo	1967	Dead or Alive, Monster Rancher
Treasure	1992	Silhouette Mirage, Gunstar Heroes
UEP Systems	k.A.	Cool Boarders

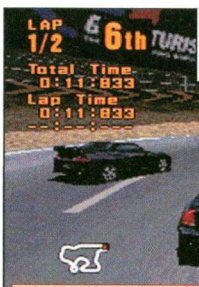
Während Reds „Sakura Wars“-Schlachten (in Japan ein Millionenseller) vielleicht auch westliche Spieler interessieren, sind viele Nippon-Hits für den Westen gänzlich ungeeignet. Neben Rollenspielen, skurrilen Dating-Simulationen (allen voran Konamis „Tokimeki Memorial“) verkaufen sich hier vor allem technisch dürrtige Pferderennen und Angelspiele – für uns eher unverständlich.

Die japanische Kauf-Mentalität ist für den Europäer nicht immer nachvollziehbar, aber umgekehrt ist's ähnlich: Den Problemen ihrer ausländischen Kollegen bringen die japanischen Hauptquartiere nur selten Verständnis entgegen. Nicht umsonst haben sich viele Nippon-Publisher in

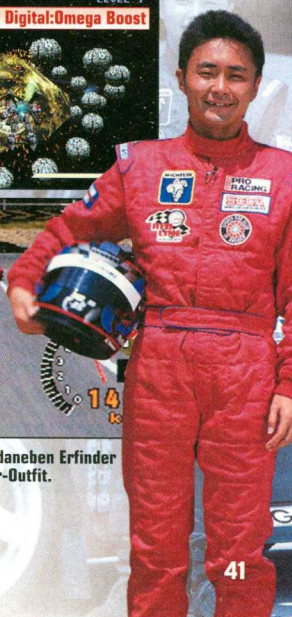
der Vergangenheit am europäischen Markt die Finger verbrannt. Die Folge: Man kümmert sich oft nur noch halbherzig um das Euro-Geschäft – zumal 100.000 Einheiten mehr oder weniger für Square & Co. kaum ins Gewicht fallen. Erst vor kurzem hat man sich auch hier entschieden, eine umfassende Lokalisierungs-Abteilung aufzubauen – darunter auch Deutsche und deutschsprachige Japaner. Bleibt nur zu hoffen, dass bald mehr Firmen dem Beispiel folgen und der Software-Nachschub aus Fernost stetiger wird. rb



Polyphony Digital: Omega Boost



Polyphony Digital: Gran Turismo

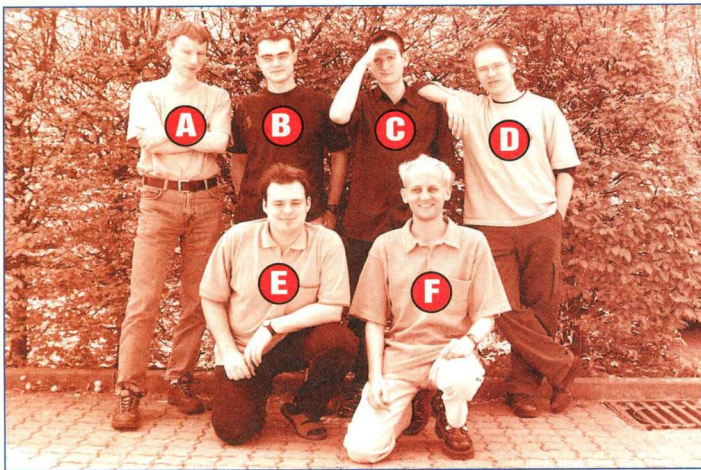


Hardware-Seller: Polyphonys „GT“. Rechts daneben Erfinder Kazunori Yamauchi im stilechtesten Rennfahrer-Outfit.

# TESTS SPIELETESTS

## FRAGE DES MONATS

“Sonne, Vogelgezwitscher und sengende Hitze: Was tust Du, um trotz Redaktionsstress die wohlverdiente Dosis Sonne abzubekommen?”



Mitarbeiter des Monats: **Robert Bannert**  
PLAYER 2 **C**



rb@players-web.de

Robert spielt zur Zeit:  
...in der Uner herum  
Robert schaut zur Zeit:  
...gegen Porzellan

Beim Team-Foto für diese Ausgabe bekommt Robert eine Überdosis Sonne ab. Erst als die Kollegen wieder ins schützende Büro flüchten wollen, bemerken sie den Verlust. Leider hatte Robert den Sun-Blocker vergessen: Übrig geblieben sind nur dieses Häuflein Asche und seine Ringe. Was für ein Glück: Mit denen können wir unseren Redaktions-Vampir bei der nächsten Sonnenwende wiederbeleben.

**A** PLAYER 1



**Martin Gaksch**  
mg@players-web.de

Martin spielt zur Zeit:  
*Silpheed*  
Martin schaut zur Zeit:  
*Final Destination*

“Im Frühjahr bedeutet Sonne meist ‘Pollenalarm’ - hatschi! Also suche ich notgedrungen die Nähe zum Wasser; natürlich für Körper und Kehle. Ansonsten lockt der Biergarten - aber nur, wenn’s Steckerlfisch gibt.”

**B** PLAYER 3

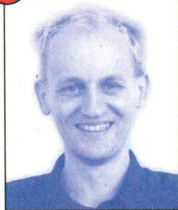


**David Mohr**  
dm@players-web.de

David spielt zur Zeit:  
*Extermination*  
David schaut zur Zeit:  
*Conan*

“Für die nötige Abwechslung zum tristen Redaktionsalltag sorgen abenteuerliche Wochenenden in abgelegenen Wäldern und Burgen. Mit Schwert und Plattenrüstung wird dann ausgiebig Sonne im Burghof getankt.”

**F** PLAYER 4



**Martin Weidner**  
mw@players-web.de

Martin spielt zur Zeit:  
*Klonoa 2*  
Martin schaut zur Zeit:  
*Chocolat*

“Das ewige Vogelgezwitscher am frühen Morgen kann ich eigentlich nicht mehr hören. Sonnenstrahlen dagegen gibt es abends auf dem Balkon oder gleich am Wochenende. Auf sengende Kopfschmerz-Hitze verzichte ich gerne.”

**D** PLAYER 5



**Simon Biedermann**  
sb@players-web.de

Simon spielt zur Zeit:  
*The Bouncer*  
Simon schaut zur Zeit:  
*Charles Angels*

“Direkte Sonneneinstrahlung ist für mich zwar nicht gleich tödlich, dafür verursacht sie Augenschmerzen. So vererbe ich die warmen Tage am liebsten im kühlenden Schatten auf dem Balkon oder unter einer Eiche.”

**E** PLAYER 6



**Thomas Nickel**  
tn@players-web.de

Thomas spielt zur Zeit:  
*Growlanser*  
Thomas schaut zur Zeit:  
*Steel Angel Kurumi*

“Für die nötige Sonne gibt es zum Glück das Wochenende. Dann geht’s mit dem Zug ‘gen Heimat, wo ich die sonnigen Nachmittage im Biergarten beim Süßgespritzten (leckerer Apfelwein mit Limo) verbringe.”

# 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 im Detail, was passiert, wenn Sie den jeweiligen Knopf betätigen.

Oh 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')?

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.

Entwickler: **Quare/Dream Factory** • Anbieter: **Sony** • Zirkelpreis: **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-Best'am-Up. Fehlende Musik und wenig Level degradieren Squares ersten PS2-Hoffnungsträger zum B-Titel.

grafik: **79%**  
 sound: **68%**  
**SPIELSPASS** **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.

antritt: **SPIELSPASS**  
 VORABTEST  
 keine Wertung

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.

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.

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!



Rennspiel für Fortgeschrittene

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

# CRAZY TAXI

Nieder mit den Verkehrsregeln: In Segas erstem PS2-Titel dürfen Sie fleißig gegen die StVO verstoßen – und das ohne ärgerliche Konsequenzen.



**Glück gehabt:** Mit diesem waghalsigen Hopser über die Dächer der Stadt machen wir einiges an Boden gut – ein Trinkgeld ist unserem Fahrer sicher.

Das Undenkbare ist Wirklichkeit geworden: Der ehemalige Konkurrent Sega entwickelt in Zukunft Spiele für das Sony-Flaggschiff. Doch bevor die Japaner unsere Konsole mit brandneuen Arcade-Titeln wie „Virtua Fighter 4“ versorgen, setzt man auf Bewährtes – und verarbeitet zunächst bereits fertige Dreamcast-Spiele. Das Kuriose dabei: Die ersten Sega-Titel für die PS2 werden nicht von den Japanern selbst, sondern von Acclaim umgesetzt. Erster Streich der Amerikaner ist die brachiale Spaß-Raserei „Crazy Taxi“, die in den firmeneigenen Studios im englischen Cheltenham auf die PS2 zugeschnitten wurde.

## Taxi Driver

Der Grundgedanke des Spiels ist schnell erklärt: Als wild gewordener Taxifahrer versuchen Sie, möglichst viele Fahrgäste innerhalb eines Zeitlimits an ihren Bestimmungsort zu

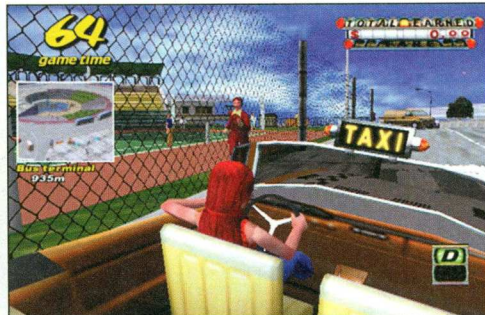
bringen. Als Lohn für die Mühe winken harte Dollar sowie wertvolle Zusatzsekunden, die Ihre Fahrt verlängern. Die sind bitter nötig, denn der Counter zählt unermüdlich die Sekunden. Sobald Ihre Zeit abgelaufen ist, endet die Fahrt und Sie können nur noch auf eine hohe Punktezahl hoffen. Der Clou: Sie sind die ganze Zeit in einer riesigen virtuellen Stadt unterwegs, deren Einwohner fleißig ihrem Tagesgeschäft nachgehen.

Gigantische Autoschlangen verstopfen die Innenstadt, Fußgänger spazieren durch Parks oder schlen-

an potenziellen Fahrgästen nicht den Überblick verlieren, hilft Ihnen ein ausgeklügeltes Kunden-Erkennungssystem: Beförderungssüchtige Personen erkennen Sie an einer bunten Markierung über deren Kopf. Die Farbe dient nicht nur zur Verschönerung der Passanten, sondern verrät auch einiges über das Anliegen des Wartenden: Ein roter Kringel verspricht eine kurze Fahrt mit wenig Zeitaufwand – aber auch geringere Entlohnung. Orangefarbene Marker führen Sie schon weiter weg, gelbe Zeichen ga-



**Ungewöhnliche Wege:** Mal springen Sie über eine Brücke (links), mal kürzen Sie via Fußgängerterrasse ab.



**Detailverliebt:** Acclaim simuliert im Arcade- und Original-Modus jeweils eine komplette Stadt mit Sportanlagen, Strand, Park und Baseballstadion – bis Sie sich hier auskennen, vergeht einige Zeit.

rantieren eine lange Reise und bei grünen Kunden dürfen Sie schon mal durch die halbe Stadt zuckeln. Damit Sie stets den rechten Weg finden, weist Ihnen ein Pfeil am oberen Bildrand die Richtung zum Ziel. Leider zeigt die Orientierungshilfe nur grob den Auslieferungsort, echte Profis verlassen sich lieber auf persönliche Erfahrungen und gute Ortskenntnisse.

## Cannonball

Die müssen Sie sich in langem Training erarbeiten, denn zwei völlig unterschiedliche Areale warten auf wäge-



**CRAZY BOX**



**Abwechslung und Training:** In der 'Crazy Box' bewältigen Sie diverse fahrerische Aufgaben und lernen so Ihr Fahrzeug besser kennen.

mutige Taxi-Piloten. In der 'Arcade'-Stadt donnern Sie an Straßenbahnen vorbei über die abschüssigen Pisten des Automaten - Ähnlichkeiten zur amerikanischen Metropole San Francisco sind rein zufällig. Der 'Original'-Modus dagegen versetzt Sie in eine eigens für die Heimversion entworfene Umgebung, komplett



**Keine Gnade:** Bei der rasanten Hatz durch die Innenstadt machen Sie auch vor Grünanlagen oder Brunnen nicht halt.

mit Hafen und riesiger Brücke. Um sich die Gegend in Ruhe anzuschauen, können ungeübte Fahrer zunächst in festgesetzten Zeiten von drei, fünf oder zehn Minuten entspannt durch Wohngebiete und Einkaufsstraßen schaukeln. So lernen Sie wichtige Routen kennen und entdecken Abkürzungen über Hausdächer, Rampen, verborgene Seitenstraßen oder sogar Eisenbahntunnels. Wem das nicht Training genug ist, der versucht sich in den insgesamt 15 Minispielen der 'Crazy Box'. Hier lösen Sie die unterschiedlichsten fahrerischen Aufgaben und erwerben so Grundkenntnisse der Taxi-Steuerung. Auf dem Stundenplan stehen pfeilschnelles Beschleunigen ('Crazy Dash'), elegantes Kur-

verfahren ('Crazy Drift') und flottes Wenden ('Crazy Backdrift'). Auch punktgenaues Bremsen ist erste Taxi-Pflicht, denn wer nicht genau neben dem zukünftigen Beifahrer zum Stillstand kommt, verschenkt wertvolle Zeiteinheiten und muss sich zudem einiges an Unmutsäußerungen gefallen lassen. Ist der Kandidat aber erstmal an Bord, können Sie sich von Ihrer besten Seite zeigen: Hinter dem Steuer der Taxe beweisen Sie Ihr Können mit spektakulären Stunts unter strikter Missachtung der Verkehrsregeln. Je verrückter der Fahrstil, desto zufriedener der Gast. Showeinlagen bringen bare Münze: Wer sich geschickt zwischen zwei Autos hindurchschlängelt, kassiert für den 'Crazy Through' ein saftiges Trinkgeld. Hohe Sprünge, reifenzerfetzende Dreher und elegantes Ausmanövrieren des Gegenverkehrs lassen das Herz des Kunden schneller schlagen - aber nur, so lange Sie keinen Unfall bauen.

**Nur noch 60 Sekunden**

Leichter gesagt als getan, denn die dicht befahrenen Pisten



**MEINUNG**  
David Mohr



Vollgas Voraus: Ob Autohasser oder Rennspielfanatiker, dem süchtig machenden "Crazy Taxi" kann sich kein echter Zocker entziehen. Noch nie durfte man so völlig frei durch zwei gigantische Stadtteile brettern,

konsequent jede Verkehrsregel ignorieren und dabei jede Menge Spaß haben. Witzige Dialoge zwischen Fahrer und Gast, davon eilende Passanten und atemberaubende Crash-Orgien halten Sie ständig bei Laune, selbst nach langer Spielzeit gibt es immer wieder Neues zu Entdecken. Durch die spektakuläre Action fallen gelegentliche Pop-Ups und Grafikfehler kaum auf. Die treibende Musik von Offspring und Bad Religion heizt die Atmosphäre zusätzlich an, die eingängigen Songs lassen sich herrlich mitgrölen und passen perfekt zum hohen Tempo des Spiels. Nur schade, dass man "Crazy Taxi" keinen 60Hz-Modus spendiert hat.

von Sega-City schreien nur so nach spektakulären Massenkarambolagen. Zum Glück bleiben bei solchen Zwischenfällen die beteiligten Fahrzeuge unbeschädigt, die Polygonkarossen sind hier deutlich widerstandsfähiger als ihre realen Gegenstücke. Aber: Ohrenbetäubende Crashes und Kollisionen bleiben zwar auf den ersten Blick ohne schwere Konsequenzen, wirken sich allerdings verheerend auf Ihre Fahrleistung aus. Nach dem Zusammenstoß muss erst wieder mühselig auf die Straße zurückgefunden werden, Neuorientierung und Beschleunigung verschlingen Sekunden. Zeit, die Sie durch einen noch risikoreicheren Fahrstil wieder hereinholen müssen - der Teufelskreis schließt sich. Wer den Höllenritt schließlich zu Ende bringt und seinen Wagen im

**RASENDE RABAUKEN**

**AXEL**  
Der grünhaarige Sonnyboy ist der Allrounder im Fahrerquartett. Sein Wagen lässt sich relativ leicht beherrschen und zeichnet sich bei Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit sowie Kurvenlage durch solide Mittelmäßigkeit aus.

**B.D. JOE**  
Der dunkelhäutige Hip-Hop-Anhänger liebt's schnell - dementsprechend wartet seine Karosse mit der besten Beschleunigung auf. Dafür haben seine Reifen wenig Profil, beim Anfahren und in Kurven gibt's Probleme.

**GENA**  
Wer seine ersten Runden ohne Schwierigkeiten drehen will, ist bei Gena gut aufgehoben. Ihr einfach zu lenkender Wagen trumpft mit exzellenten Bremsen sowie guter Kurvenlage auf - das perfekte Einsteigermodell.

**GUS**  
Der alte Hase unter den Taxifahrern hat's gern gemütlich, seinen Wagen bringt so schnell nichts aus der Ruhe. Der ist zwar nicht besonders fix, beschleunigt dafür aber auch auf Gras oder Matsch ohne Probleme.

# SEHEN



Die Zeit sitzt Ihnen ständig im Nacken: Unerbittlich ticken die Sekunden, also halten Sie sich ran. Wenn Sie Ihre Kunden nicht prompt befördern, springen die Ihnen im Zweifelsfall sogar aus dem fahrenden Auto. Für schnelle Lieferung kassieren Sie dagegen Bonus-Sekunden.



Hier zeigt sich Ihr Ziel. So können Sie das angesteuerte Areal schon von weitem ausmachen. Damit Sie auch wirklich sicher ankommen, ist das Zielgebiet durch eine grüne Umrandung markiert. Kleiner Tipp zum punktgenauen Bremsen: Nutzen Sie Wände als Stopper.

Wo geht's lang? Orientierungslose Taxipiloten freuen sich über den hilfreichen Richtungspfeil, der immer stur gen Fahrziel deutet. Kommen Sie der Haltestelle näher, verfärbt sich der Zeiger bis zu einem

herzhaften Rot. Vorsicht: In verwinkelten Gebieten zeigt der Pfeil nicht immer den schnellsten Weg, Seitengassen und Sprungschancen lassen sich als Abkürzungen nutzen – auswendig lernen ist angesagt.



Gelb, schnell und verdammt robust. Ob meterweiter Sprung, gnadenloses Bremsmanöver oder Massenkarabölage – Ihr Taxi macht wirklich alles mit und trägt meist nicht einmal einen Kratzer davon. Ohne

Rücksicht auf Verluste drängen Sie Kleinwagen, Kombis und selbst Laster ab, parken in Springbrunnen oder donnern gegen die nächste Wand – alles zur Freude des sensationsergierigen Fahrgastes.

**RESULT** 6 customers

**TOTAL EARNED**  
**\$ 2,469.78**

**CLASS** **RANKING**  
22. nd.

Das Taximeter. Hier finden Sie den Lohn für Ihre Mühen. Je länger die Fahrt, desto mehr Monaten lässt der Gast springen. Kunststücke erhöhen das Konto weiter und lassen Sie bei der Endabrechnung gut dastehen – hier wird Ihr Können gnadenlos bewertet.



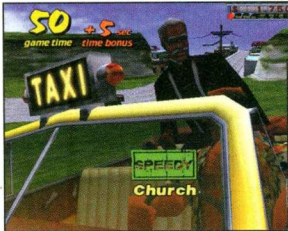
Die Gangschaltung. Ihr Taxi kann nur zwei Fortbewegungs-Modi: Vorwärts und rückwärts. Durch geschickte Kombination der Schaltung mit Richtungswechsel und Gaspedal vollführen Sie spektakuläre Stunts wie den 'Crazy Drift' (im Bild).

grün umrandeten Zielfeld abstellt, hinterlässt einen mehr oder weniger zufriedenen Kunden. Bei schneller Ablieferung springt der Gast freudig aus dem Taxi, bedankt sich herzlich und lässt vielleicht sogar ein Trinkgeld springen. Wer dagegen getrödelnd und die Stelle nur mit Mühe und Not erreicht hat, wird mit einer unfälligen Bemerkung nebst herzhaftem Tritt gegen die Karosserie be-

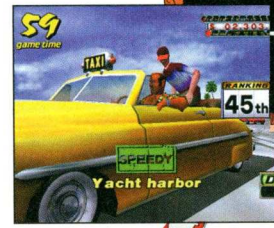
loht. Zum Glück sind die abgebrühten Taxifahrer solche Behandlung gewohnt und lassen sich durch wütende Sprüche nicht aus der Fassung bringen.

Ob Hip-Hopper B.D. Joe, Punk Axel, altgedienter Veteran Gus oder die junge Dame Gena – alle vier wählbaren Fahrer haben stets einen coolen Spruch auf der Lippe, mit dem Sie etwaige Querulanten zur Raison bringen. Beruhigende Worte, Jubelrufe und knallharte Selbstkritik bei verpatzten

Fahrten erklingen in englischer Sprachausgabe. Alle vier haben ihre eigenen Vorlieben und Nachteile, die Wahl des für Ihren Spielstil passenden Taxi-Profil ist also besonders wichtig. Um Ihnen die Entscheidung zu erleichtern, stellen wir die Vier im 'Rasende Rabauken'-Kasten genauer vor. dm



Ob Gottesmann oder Baseballfan – Ihre Kundschaft hat's grundsätzlich verdammt eilig.



Brachiale Manöver erfreuen die Kundschaft und versüßen Ihnen das Leben: Nervigen Gegenverkehr rammen Sie einfach aus dem Weg.

Entwickler: Sega/Acclaim • Anbieter: Acclaim • Zirkapreis: 120,- DM • Alter: ab 12 Jahren (USK)

**Spektakuläre Taxi-Raserei mit Biss: Bringen Sie Ihre Fahrgäste zum Ziel – und brechen Sie dabei so viele Verkehrsregeln wie möglich! Riesige Areale, schicke Optik und hämmernder Punkrock machen "Crazy Taxi" zum unvergesslichen Erlebnis.**

**Grafik: 81% Sound: 84% SPIELSPASS**

**85%**

AUSERKOREN VOM  
SCHICKSAL

GEZEICHNET VOM  
SCHRECKEN...

ERFÜLLT VON DER  
PROPHEZEIUNG

BERUFEN ZUM  
RETTER

PS2  
PlayStation 2

PC CD-ROM

Summoner



VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

THQ  
www.thq.de

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Game © 2000 Volition Inc. Library programmes © 1999 and 2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by THQ Inc. Developed by Volition Inc. Summoner, the Summoner logo, Volition and the Volition logo are trademarks of Volition Inc. THQ and the THQ logo are trademarks or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

Rennspiel für Einsteiger

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

# STAR WARS SUPER BOMBAD RACING

Mit deformierten Star-Wars-Helden durch die Sümpfe von Naboo: Lucas Learning schickt sein PS2-Debüt ins Rennen.

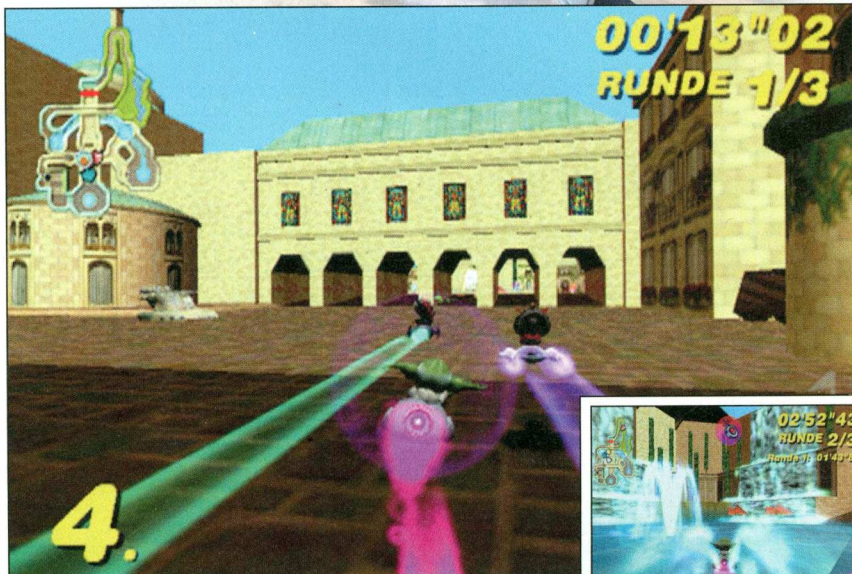


Die Extras werden Sie nicht brauchen. Zünden Sie lieber Ihr Nitro, um am Vordermann vorbeizuziehen.

Kein pompöses "Star Wars"-Thema zum Spieleinstieg, keine Fanfaren – stattdessen quietschige Klänge und putzmuntere Comic-Charaktere: Willkommen bei "Super Bombad Racing"; willkommen beim etwas anderen "Krieg der Sterne".

## Hintergrund-Infos

Bunter Look, niedliche Großkopf-Figuren und possierliches Drumherum: Für den jüngsten "Episode 1"-Titel ist nicht Lucas' Spiele schmiede, sondern seine kinderfreundlichere Learning-Division verantwortlich. Gewöhnlich entstehen hier Lern-Spiele ("Edutainment") rund ums "Star Wars"-Universum, mit dem unkonventionellen "Super Bombad Racing" betritt das Team spielerisches Neuland. Projektleiter Michael McCormick meint hierzu: "Dies ist unser erstes Konsolenprojekt. Es war schon etwas schwierig, der Presse zu vermitteln, dass 'Super Bombad Racing' von uns ist. An-



Schlingeln Sie sich an den Gegnern vorbei (oben), um schon bald durch Theeds Wasserstraßen zu preschen (rechts). Nehmen Sie sich vor den AATs in Acht!



dererseits ist es für uns ein Vorteil, mit LucasArts in Verbindung gebracht zu werden. Wir haben deren Betatester eingespannt und uns mit dem 'Starfighter'-Team über die PS2 ausgetauscht. Aufmerksame Spieler werden den einen oder anderen 'Starfighter'-Raumgleiter (wie die Guardian Mantis) in 'Bombad' wiederfinden. Das Spiel selbst wurde aber von Lucas Learning entwickelt und veröffentlicht. Gegen Ende der

18-monatigen Entwicklungsphase haben nahezu 20 Leute daran gearbeitet."

## 'Superheftige' Spielmodi

Klein Skywalker & Co. gehen in einer von vier Klassen (mit je drei Strecken) an den Start. Ihr Ziel: Den entsprechenden Parcours als Dritter beenden und dadurch die nächste Strecke erreichen. Erringen Sie den ersten Platz, speichern Sie Ihre Zeit

auf Memory Card und treten in einer 'Herausforderung' gegen sich selbst an. Oder Sie lassen einen Freund auf 'die Jagd nach einer neuen Bestzeit gehen. "Super Bombad Racing" lässt sich nämlich zu zweit (oder zu viert) im Splitscreen-Modus spielen – nicht nur im 'Rennen', sondern auch als 'Team' oder in vier Arenen. Wer sich in der vierten Klasse als Erster platziert, schaltet den Mirror-Modus frei.





Schrammen Sie an den Wänden entlang, hilft nur ein gewagter Sprung mit der R2-Taste.



in einem schnittigen Starfighter Platz und Darth fällt mit einem Sith Interceptor über seine Feinde her. Die einzelnen Vehikel unterscheiden sich in den Kategorien Gewicht, Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Kurvenverhalten. Wenn die acht Charaktere nicht reichen, der beendet als Anakin Skywalker erfolgreich die letzte Rennklasse. Dann dürfen Sie nämlich außerdem mit Anis künftigen alter Ego Darth Vader an den Start. Durch Eingabe eines Cheats gesellen sich außerdem Kopfgeldjäger Boba Fett und ein AAT-Panzer zum Fahrerfeld.

**Einmal Tatooino und zurück**

Weichen Sie nach der Charakterwahl in der Wüste Tatooines den Schrumpfstrahlern der Jawas und einem gefährlichen Sandsturm aus oder pflügen Sie durch die Wasserwege von Naboo's Hauptstadt Theed - vorbei an ballernden AATs und Kampfdroiden. Später nehmen Sie an Jabbas Podrennen teil, fahren durch Mos Espa oder an den Wol-



Die Gegenspieler erkennen Sie noch von weitem an den fluoreszierenden Streifen ihrer Fahrzeuge.

**Die üblichen Verdächtigen**

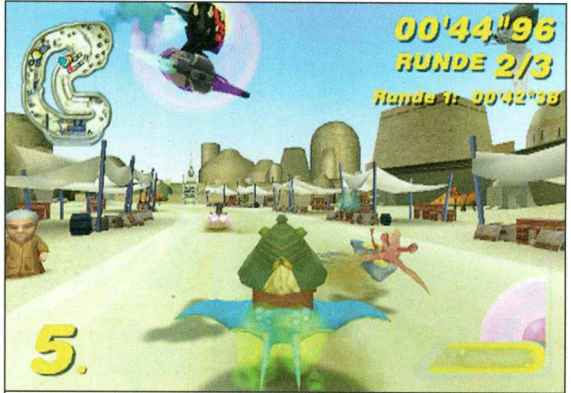
Lucas Learning bedient sich reichlich aus dem "Episode 1"-Universum: Nicht nur, dass Ihnen die beiden Jedi-Meister Obi-Wan Kenobi und Yoda, Königin Amidala, die beiden Podracer-Streithähne Anakin Skywalker und Sebulba, Boss Nass, Jar Jar Binks und der bösertige Darth Maul zur Wahl stehen, jede Spielfigur fährt bzw. schwebt in einem vorlagentreuen Gerät über die Pisten: Yoda z.B. macht es sich in einem Sessel des Jedirats gemütlich, Anakin Skywalker nimmt



**ES GEHT WEITER!**



So verführerisch sieht Königin Amidala alias Natalie Portmann ("Episode 1", "Leon, der Profi") im neuen "Star Wars"-Film aus: "Episode 2" soll Sommer 2002 in amerikanischen Kinos anlaufen - vorausgesetzt, Produzent Rick McCallum und Regisseur George Lucas haben den Film wie geplant diesen Juni im Kasten. Über Plot und Charaktere lässt Lucasfilm wie gehabt nur tröpfchenweise Informationen raus, fest steht, dass es allmählich zur Sache geht: Ein mittlerweile erwachsener Anakin Skywalker und Naboo's Königin finden endlich zusammen (die Früchte ihrer Lenden: Luke und Leia). Auch an der Fiesling-Front wird Nachwuchs erwartet: Nach dem Abtritt von Darth Maul im ersten Teil erscheint ein neuer Sith-Lord auf der Bildfläche - Gerüchten zufolge keine Kampfmaschine wie sein Vorgänger, sondern ein vergeistigter Zeitgenosse, gespielt von Erz-Ekel Christopher Lee.



In Anakins Heimatstadt Mos Espa machen Sie den Marktplatz unsicher. Darth Maul (oben im Bild) schießt den Vogel ab.

kenkratzern von Coruscant vorbei. Während Sie sich in zwei Levels (in Unterwasserstadt Otoh Gunga und im Droiden-Kontrollschiff) Ihre eigene Route suchen, ist der Weg bei den anderen Rundkursen (von einigen Abkürzungen einmal abgesehen) strikt vorgegeben.

Immer mit dabei: 20 Extras, die sich in Spirit und Schilder (je vier Ausbaustufen) sowie Energiewaffen unterteilen lassen. Droiden hetzen dem nächstbesten oder führenden Gegner nach, Photonentorpedos su-

chen zu zwölft ihr Ziel und 'Jammer' nehmen den Bildschirm Ihres Feindes aufs Korn. Oder Sie saugen Ihren Gegnern die Schildenergie ab, werfen für Ihre Verfolger ein kleines Ionenetz aus oder spicken den Weg mit ein paar Blasen oder Energiekugeln. Der gute, alte Traktorstrahl hat ebenfalls noch nicht ausgedient. Ihre Feinde sind aber wie Sie ganz darauf versessen, möglichst viele Extras einzusammeln. mw



Die vier Arenen im Spiel (unten) sind leider viel zu weitläufig aufgebaut. Dafür entschädigen die Splitscreen-Rennen etwas (oben).

**MEINUNG**  
**Martin Weidner**



Nicht ohne Grund empfiehlt Lucas Learning sein PS2-Debut besonders für Zehnjährige. "Super Bombad Racing" besitzt als 'ausgewachsenes' Spiel viel zu wenig Substanz. So ist z.B. die Auswahl an spielentscheidenden Extras viel zu bescheiden. Wer sich auf Nitros beschränkt und fehlerfrei fährt, kommt auch als Dritter durchs Ziel. Außerdem unterscheiden sich die acht Vehikel in ihrem Fahrverhalten nur marginal. 'Echte' Rennklassen für Einsteiger bis Profis hätten dem Spiel gut getan. Außerdem sind die Multiplayer-Arenen viel zu großräumig aufgebaut - man verfranst sich zu leicht. Auch schade, dass die Entwickler bloß zwei Kurse so umfangreich gestaltet haben, dass man frei herumtreiben kann. Trotz Schwächen ein netter Fun-Racer für Zwischendurch: Manche Kurse sind richtig malerisch, die Charaktere herzallerliebste.

Entwickler: Lucas Learning • Anbieter: Electronic Arts • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: ab 12 Jahren

Netter "Star Wars"-Racer mit verniedlichten Charakteren und ansprechendem Level-Design. Auf der Soll-Seite: Wenig abwechslungsreiche Extras, dürrtige Unterschiede im Fahrverhalten und kaum Substanz im hektischen Arena-Modus.

Grafik: 70%  
Sound: 55%  
**SPIELSPASS**

**61%**

Action für Fortgeschrittene und Profis

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

# FUR FIGHTERS

## VIGGO'S REVENGE

Plüschtiere drehen auf: Hunde-Agent Roofus und seine Crew erleben tierische Action-Abenteuer mit Knobel-Einlagen.



Comic-Look: Wie "Klonoa" kommen auch die "Fur Fighters" mit modischem "Cell Shading" daher. Leider wirkt's manchmal ziemlich deplaziert.



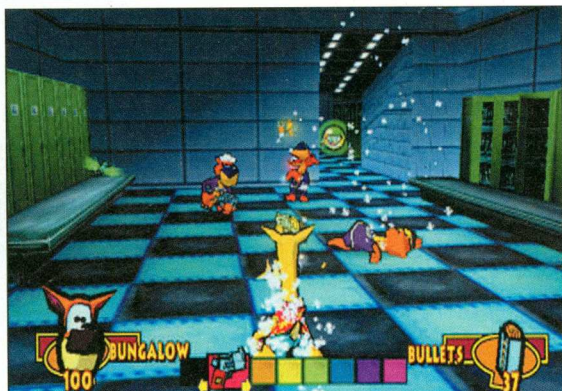
**W**as haben alle Action-Helden gemeinsam? Sie sind grimmig, tragen am liebsten großkalibriges Spielzeug zur Schau und sind immer dort anzutreffen, wo es ordentlich kracht. Der durchschnittliche Action-Held ist groß, breitschultrig und muskulös - im Falle der gemeinen Baller-Emanze knackig, vornerum gut bestückt und hochoertisch.

Bis jetzt: Entwickler Bizarre Creations und Acclaim schicken ihre puscheligen "Fur Fighters" ins Gefecht. Und die haben es faustdick hinter den Ohren - oder besser: Hinter den Lauschern, Schlappohren und Löfeln. Denn im Gegensatz zu ihren menschlichen Genre-Kollegen haben die "Fur Fighters" ein tierisches Naturell. Gemeinsam kämpft man an der Seite von Hund Roofus um den Weltfrieden - straff organisiert und immer dort zur Stelle, wo irgendein größtewahnsinniges Tier die Welt-herrschaft an sich reißen will. Und zwar mit Erfolg: Die sechs „Fur Fighters“ sind berüchtigt für ihre scharfen Sinne, ihre Unerschrocken-

heit - und die individuellen Spezialfähigkeiten der Team-Mitglieder. Mittlerweile ist man schon lange im Geschäft: Das Konto ist gut gefüllt und die Welt von Super-Schurken gesäubert. Genau die richtige Zeit, um eine Familie zu gründen - und sich auf der "Fur Fighters"-Insel zur Ruhe zu setzen. Oder?



Jeder gegen jeden: Im destruktiven 'Fluffmatch' geben sich bis zur vier Spieler gleichzeitig Saures - trotz geteiltem Bildschirm ein diebischer Spaß!



Modebewusste Gegner: Das Outfit der Baller-Bären ist immer dem Level-Look angepasst. Auf Viggos Schiff tragen Sie fesche Matrosen-Anzüge.

### Ein alter Bekannter

Wie den Leinwand-Kollegen wird auch Roofus' Team keine Pause gegönnt. Getreu dem altbekannten Fieslings-Motto "I'll be back!" taucht der alte Erzfeind der Kuscheltier-

Kämpfer wieder auf: Kater-General Viggo hat Roofus' Team Rache geschworen - und jetzt spielt er seinen bisher größten Trumpf aus: Der Fiesling entführt die Familien der "Fur Fighters". Ein Energie-Schild soll die faul gewordene Elite-Truppe auf ihrem Eiland festhalten - und verhindern, dass sie einmal mehr Viggos Eroberungs-Pläne durchkreuzt. Aber wie gehabt hat Viggo ein Detail verpennt: Mit der neuen Teleport-Technik können Ihre Tieren jeweils ein Team-Mitglied von der Insel, durch den Schutzschild und mitten ins Kampfgeschehen beamten. Und hier wird scharf geschossen: Wild gewordene Grizzlys, bissige Krokodile sowie Killer-Krustentiere lauern hinter jeder Ecke und haben es mit automatischer Bewaffnung auf Ihr Plüschtier abgesehen.

Aber keine Sorge: Auch Roofus' Leute können sich wehren - und klabuen alle paar Meter Munition für Ihre Geschosse auf. Pumpgun, Uzi, Raketenwerfer: Diese Tiere wissen,



Ein Charakter für jede Lebenslage: Oben Katzen-Agentin Juliette, in der Mitte Drache Tweek, unten Känguruh Bungalow.



Blitzschnelles Feuergefecht vor aztekischer Kulisse: Drache Tweek ist zwar noch ein Baby, aber schon ganz schön auf Zack!

wie man damit umgeht - und pusten die bösen Buben gleich reihenweise vom Textur-Parkett.

Aber die "Fur Fighters" können mehr als nur um sich ballern: Zwar sind Steuerung (geradeaus, rückwärts, seitwärts) und Waffenwahl mit der eines Ego-Shooters verwandt, trotzdem machen die flauschigen Tierchen auch bei knackigen Puzzles und Adventure-Einlagen keinen Rückzieher.

**Juliette, übernehmen Sie!**

Weiß Ihr animalischer Agent mal nicht weiter, ist der nächste Teleporter-Punkt nicht weit: Manövrieren Sie den wuscheligen Helden einfach zu einer der schillernden Blasen, und schon wird der aktuelle Charakter ausgetauscht. Gegen wen, das verrät Ihnen das Bild im Beamer: Schillert z.B. das Antlitz von Katzendame Juliette hinter der transparenten Fläche, schleichen Sie nach dem Helden-

wechsel auf Samt-Pfoten durch den Level. Der Vorteil: Mit jedem Charaktertausch übernehmen Sie auch die Spezialfähigkeiten des jeweiligen "Fur Fighters". So kann nur die süße Juliette mit ihren Katzenkrallen die 'Wände hochgehen'. Hund Roofus buddelt sich mit Wonne unter Hindernissen durch, Känguruh Bungalow macht gerne große Sprünge, Drachenbaby Tweek gleitet über Abgründe hinweg, Pinguin Rico hält auch bei langen Tauchgängen problemlos die Luft an - und Waschbär Chang ist als ein-

ziger so kleinwüchsig, dass er auch durch Winz-Türen passt. Außerdem wollen die jungen Mütter und Väter ihren Nachwuchs aus den Klauen von General Viggo befreien: Und die 'Fur Kids' sind bei der Wahl ihrer Retter wählerisch. Die Kleinen lassen sich nur

**MEINUNG Robert Bannert**



Intelligente Ballerei mit Puzzle-lastigen Feuerpausen - so liebe ich mein Action-Spiel! "Fur Fighters" hat das Zeug zum Action-Klassiker, nur wurde das Potenzial teils verschenkt: So wirken die Comic-Charaktere gezwungen putzig, viele Level zu steril und das ganze Drumherum manchmal arg lieblos. Zu wenig Sound-Samples, zu wenig unterschiedliche Sterbe-Animationen, zu wenig Musikstücke, zu wenig Liebe zum Detail: Schade, dass man sich hier nicht mehr Mühe gegeben hat. Aber auch wenn's am nötigen Charme fehlt - "Fur Fighters" ist für anspruchsvolle Baller-Solisten derzeit die erste Wahl und hat mit dem genialen "Fluffmatch" auch geselligen Polygon-Killern einiges zu bieten. Titel wie "Extermination" oder "Code Veronica" sind zwar atmosphärischer, sprechen Action-Fans mit Abenteuer-Ambitionen aber weniger an.

**BRUTALER SPEZIALIST**

Und schon wieder eine Comic-Größe, die sich in die Videospielwelt einschleicht: Zwar ist Action-Pinsler Simon Bisley nicht für das Charakter-Design der "Fur Fighters" verantwortlich, aber immerhin hat er die Verpackungs-Illustration gepinselt (der freundliche Killer-Teddy ganz links oben). Grund: Der kindgerechte Coverlook der Dreamcast-Version war den Marketing-Verantwortlichen bei Acclaim nicht aggressiv genug - entsprechend bemühte man sich um einen prominenten Künstler, der die possierlichen Tierchen brutaler und erwachsener gestaltet. Mit Bisley ist man an den Goldrichtigen geraten: Der britische Kultzeichner ist durch brutale Comic-Charaktere wie den Kelten-Krieger 'Slain' und einige 'Judge Dredd'-Geschichten berühmt geworden.



Waschbär Chang ist als einziger so kleinwüchsig, dass er auch durch Winz-Türen passt. Außerdem wollen die jungen Mütter und Väter ihren Nachwuchs aus den Klauen von General Viggo befreien: Und die 'Fur Kids' sind bei der Wahl ihrer Retter wählerisch. Die Kleinen lassen sich nur

Entwickler: Bizzare Creations • Anbieter: Acclaim • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: ab 12 Jahren [USK]

Anspruchsvolle Knobel-Action mit plüschigen Ballermännern: Acclaims Tiere sind spielerisch voll auf der Höhe, leiden aber an atmosphärischen Mangelerscheinungen. Nerviger Dudel-Sound und wenig charismatische Präsentation dämpfen den Spaß.

Grafik: 72% **SPIELSPASS**  
Sound: 65%

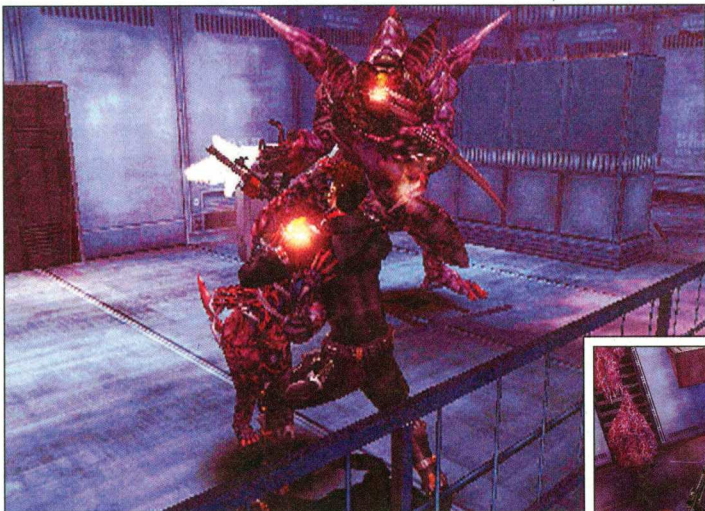
**79%**

**Actionspiel für Fortgeschrittene**

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

# EXTERMINATION

**Survival-Horror ohne Capcom: Diesmal sorgt Sony persönlich für eine ordentliche Portion nervenzerfetzende Mutanten-Action.**



**Im Angesicht des Todes: So nah sollten Sie sich nie an die Monster wagen, denn wenn die gierigen Mutanten zugebissen haben, lassen sie nicht mehr locker.**

**D**ennis Riley hatte bisher einen furchtbar schlechten Tag. Als Mitglied des 'Recon'-Teams der US-Marines ist man zwar einiges an Ärger gewöhnt, doch wenn die Dinge so außer Kontrolle geraten wie beim aktuellen Einsatz, bekommt selbst ein hartgesottener Elite-Kämpfer Probleme mit den Nerven.

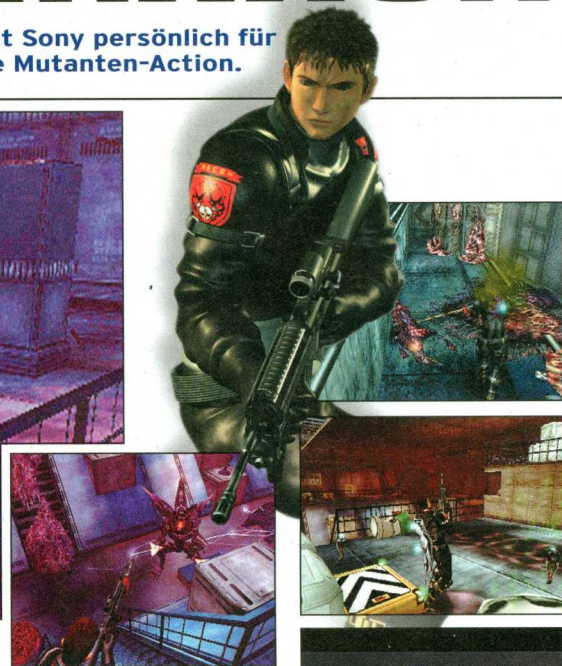
**Es wird schlimmer...**

Dabei hatte alles so harmlos angefangen. Schwierigkeiten in der abgelegenen antarktischen Forschungsstation Fort Stewart rufen das Recon-Team auf den Plan, per Flugzeug düst die Mannschaft Richtung Einsatzort. Doch als der Kommandant die ersten Anweisungen verteilt, geht der Ärger los. Der Flieger droht abzustürzen und die Marines retten sich mit dem Fallschirm. Beim Absprung wird die Truppe getrennt, zusammen mit seinem alten Kameraden Roger startet Dennis die Erforschung der Station und die

Suche nach seinem Team. Während die beiden mit vorgehaltenem Sturmgewehr durch die dunklen Gänge des verlassenen Komplexes streifen, bahnt sich die Angst unbarmherzig ihren Weg in die Herzen der Soldaten. Schummriges Licht, schaurige Geräusche und schludrige Notizen der verschwundenen Wissenschaftler lassen sie das Schlimmste befürchten. Prompt machen die Marines einen klassischen Fehler: Sie trennen sich. Während Roger nach einem Weg zum Notfall-Treffpunkt sucht, stöbert Dennis in den umliegenden Gängen und



**Ob im arktischen Schneegestöber, in überfluteten Kanälen oder beim Säubern der Forschungseinrichtung – Dennis Riley macht stets eine gute Figur.**



Lagerräumen. Dabei stößt er auf seltsame, wurmförmliche Wesen, die grünen Schleim verspritzen und mit scharfen Zähnen auf ihn losgehen. Von einem ungunstigen Gefühl getrieben, eilt Dennis seinem Partner zu Hilfe. Doch er kommt zu spät: Roger hat sich mit einer riesigen Horde schleimiger Monster angelegt, Dutzende der kleinen Biester stürzen sich auf den Hünen und zerfleischen ihn vor den Augen seines besten Freundes. Fassungslos muss Dennis mit ansehen, wie sein ehemaliger Kampfgefährte plötzlich wieder aufsteht und sich ihm zuwendet. Von



**Wurmbisse (Mitte) sorgen für Infektionen (oben). Da hilft nur noch eine MTS-Einheit (unten).**

dem einst so stattlichen Marine ist allerdings nicht mehr viel übrig: Triefende Tentakel sowie ein reizzahnbewehrtes Maul entstellen seinen Körper und machen ihn zur blutrünstigen Killermaschine.



# FÜHLEN



Die L-Tasten brauchen Sie nur beim Zielen aus der Ego-Sicht. Mit den entsprechenden Zusatzmodulen an der Waffe zoomen Sie so an den Feind heran bzw. von ihm weg. Jetzt können Sie die leuchtenden Schwachstellen der Mutanten genau aufs Korn nehmen und die Feinde mit wenigen, präzisen Schüssen ins Jenseits schicken.



Mit den R-Tasten nehmen Sie die Gegner ins Visier: Via R1-Knopf legen Sie die Knarre an und steuern das Laservisier mit Stick oder Kreuz, für besondere Präzision nutzen Sie R2. Hiermit können Sie aus der Ego-Perspektive ballern und Gegner sowie Gegenstände wie Vorhängeschlösser zielgenau anpeilen (linkes Bild).

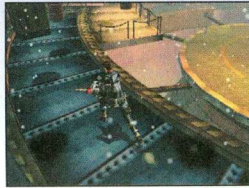


Per Dreiecks-Knopf springen Sie in die verschachtelten Menü-Bildschirme. Hier basteln Sie an Ihrer Waffe herum, prüfen Ihren Gesundheitszustand und werfen aufputschende Drogen und werfen aufputschende Drogen und werfen aufputschende Drogen ein. Außerdem gehen Sie gesammelte Hinweise durch und konsultieren eine Karte, die Ihnen bei der Orientierung in der Forschungsstation hilft.



Mit Kreis und Viereck wird's brachial: Hiermit lassen Sie das Messer kreisen – und schalten so Vorhängeschlösser oder Sprengfallen aus. Im Kampf mit den mutierten Gegnern empfiehlt sich eher das Gewehr: Bei gezückter Knarre steuern die Tasten die Primär- und Sekundärfunktionen, also Feuern sowie Einsatz von Spezialmunition oder Gimmicks.

Ob Analog-Stick oder Digi-Kreuz: Gesteuert wird "Extermination" konventionell. Ihr Held bewegt sich immer in Stick-Richtung, "Resident Evil"-Spieler müssen also umdenken.



Über den X-Knopf interagieren Sie mit der Umgebung: Ob Klettern, Springen, Schalter umlegen oder Kisten öffnen – mit nur einer Taste sind Sie dabei. In den Menüs bestätigen Sie Ihre Entscheidungen ebenfalls mit diesem Button.



## ...bevor es besser wird

Alles in allem ein wirklich mieser Tag also, der kaum Anstalten macht, besser zu werden. Je länger Sie Dennis Riley durch die klaustrophobischen Korridore steuern, desto häufiger stolpern Sie über immer neue Mutationen. Die kleinen Würmer bevölkern fast jeden Raum der Anlage, später treffen Sie auf vierbeinige Monster im Bulldoggen-Format,

eckelerregende Vogelwesen mit ledrigen Schwingen und Tentakel-Kreaturen in Menschengröße. Die machen sich mit Klauen, Zähnen oder gar Maschinenpistolen an Sie ran – selten waren Videospieldmutanten so gefährlich wie in "Extermination". Denn die formlosen Fleischbrocken sind nicht nur ziemlich kräftig, sondern auch noch ansteckend: Fast alle Mutanten son-

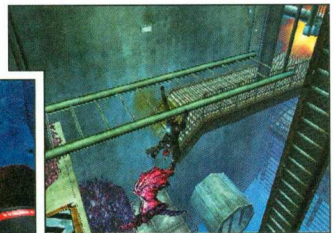
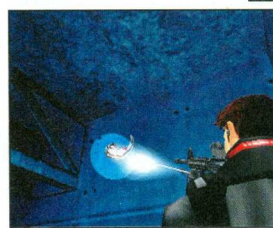
dern eine grüne Säure ab, die vor allem von kleineren Bestien auch als Waffe genutzt wird. Wer von dem Schleim getroffen wird, infiziert sich mit dem mutationsauslösenden Virus und verwandelt sich langsam aber sicher in einen unansehnlichen, wandelnden Kadaver. Um Ihren Schützling Dennis vor diesem Schicksal zu bewahren, greifen Sie zu aufputschenden Drogen und Impfstoffen. Die praktischen Utensilien liegen über die ganze Station verteilt und senken den Grad der Infektion. Sollten Sie trotzdem einmal vollständig von der Krankheit befallen werden, hilft nur noch ein Abstecher zur nächsten MTS-Einheit. Das sog. 'Max Treatment System' stellt Ihre Gesundheit nämlich komplett wieder her –

funktioniert allerdings auch nur mit einer speziellen (und seltenen) Variante des Impfstoffes.

Schonen Sie Ihre Ressourcen, denn in Fort Stewart herrscht Materialmangel: Munition, Verbandszeug und rettende Speicherpunkte sind rar gesät, zum Betrieb Letzterer brauchen Sie zusätzlich eine geladene Batterie. Zum Glück lässt sich die an diversen Ladestationen auf tanken, denn der tragbare Energiespeicher taugt nicht nur zum Speichern – er öffnet auch die eine oder andere verschlossene Tür. Wer jetzt allerdings glaubt, dass sich in "Extermination" alles um gemütliches Rätselraten, Schlösserknacken und Das sog. 'Max Treatment System' stellt Ihre Gesundheit nämlich komplett wieder her –



Grausames Schicksal: Wegen des schrecklichen Mutanten-Virus werden aus alten Freunden furchtbare Feinde...



Vielseitig: Mit der Lampe leuchten Sie dunkle Ecken aus, Klettereinlagen bringen Abwechslung ins Action-Einerlei.



Grundsolider Action-Spaß: "Extermination" bietet knallharte Ballereien mit unsympathischen Ekelmonstern, gelegentlichen Geschicklichkeitseinlagen und ab und an einem flachen Rätselchen. Genau das Richtige für

Ballerfans ohne Sinn für übermäßigen Tiefgang. Das witzige Waffensystem erfreut vor allem Liebhaber durchschlagskräftiger Knarren, die ständige Ausrüstungsknappheit hält Ihren Adrenalin-Pegel am oberen Limit. Leider verhindern kleine Macken den Sprung in den Action-Olymp: Vor allem bei Kämpfen mit mehreren Gegnern macht die träge Steuerung Probleme, das Anvisieren der Feinde dauert oft zu lange. Auch die Geschichte ist nicht sonderlich innovativ, trieft dafür aber vor kitschigen Dialogen und vorhersehbaren Wendungen. Trotzdem: Wer einfache Action mit guter Optik mag, wird an "Extermination" seine Freude haben.



Kurzer Moment der Ruhe: Die vereinsamten Quartiere der Station.



Ist das eine Schusswunde? Wer war das?



Ich kann es Andy nicht sagen.

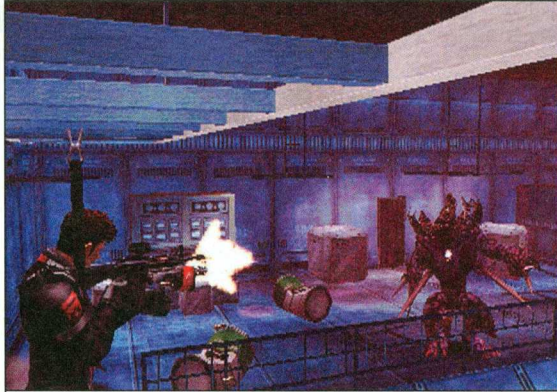


Bei den zahlreichen Zwischensequenzen (in Spielgrafik) setzen die Entwickler auf Pathos und gelegentliche, milde Schockeffekte.

gelegentliche Schießereien dreht, irrt sich: Ihr Marine ist ständig in Aktion, Kämpfe gegen die glibberige Gegnerschar sind an der Tagesordnung.

**Gewehr bei Fuß**

Dabei verlässt sich Dennis auf sein erweiterbares SPR4-Gewehr, das Sie im Laufe der Zeit mit diversen Modifikationen versehen. So wird aus dem einfachen Ballermann eine multifunktionale Allzweck-Waffe: Mit wenigen Handgriffen verwandeln



Anhänglich: Mit dem Gurt sicher am Stahlträger befestigt, kann Dennis das Monster in Ruhe zur Strecke bringen – bevor er weiter klettert.

Sie das Schießeißen in Raketenwerfer, MG, Schrotflinte, Flammenschleuder oder Sniper-Gewehr. Infrarot-Sichtgerät und Lasermarkierer erleichtern das Zielen, eine Lampe erleuchtet dunkle Ecken. Sollte Ihnen trotzdem mal die Munition ausgehen, greifen Sie zum Messer und schlitzten die Feinde per Hand auf. Genauso verfahren Sie mit herumstehenden Kisten, in denen sich oft hilfreiche Extras verbergen.

Als durchtrainierter Marine zeichnet sich Dennis Riley nicht nur durch eine dicke Wumme, sondern auch durch dicke Muckis aus. Der gestählte Kämpfer erklimmt Kisten und Steilwände, hangelt sich an Rohren entlang oder springt wagemutig über gährende Abgründe, Luftschächte verführen den gelenkigen Kerl zu ausgedehnten Kriechereien.

Bei Ihrer Erkundungstour finden Sie schon bald einige Überlebende in der abgewrackten Station: Ein

kleiner Teil des Marine-Teams hat den Absturz verkraftet und versucht, seine Mission zu Ende zu bringen. Verrückte Wissenschaftler verstecken sich in den sicheren Bereichen des Forts, und eine verflissen geglaubte Liebenschaft des Hauptdarstellers sorgt sogar für eine Prise Romantik in der Kälte der Antarktis.

dm



Im Menü finden Sie Informationen über Dennis' Status (links) und basteln fleißig an seinem Allzweck-Sturmgewehr herum (Mitte). Dank Nachtsicht-Aufsatz kommen Sie z.B. in dunklen Gängen problemlos klar (rechts).



Entwickler: Sony • Anbieter: Sony • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: ab 12 Jahren (USK)

Spannende Horror-Action vor gruseliger Kulisse: Dicke Knarren, fiese Monster und ein gesalzener Schwierigkeitsgrad ziehen Ballerfans in ihren Bann, gehobene Optik und ein witziges Waffensystem halten bei der Stange.

Grafik: 74% Sound: 64% SPIELSPASS

80%

Action für Einsteiger

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

# ARMY MEN AIR ATTACK

## BLADES REVENGE



Mit den extra-starken Bomben erledigen Sie Luft- und Bodenziele im Nu. Die niedrige Feuerrate macht Sie allerdings ziemlich verwundbar.



Oft genug wird die grüne Basis in Ihrer Abwesenheit beschossen – also schnell zurück und Feuer frei!



Erst besorgen Sie für den gelben Bagger Batterien (ganz oben), dann steht er Ihnen in der nächsten Mission mit seinen Raketen-Türmen bei.

### MEINUNG

Simon Biedermann



Im Gegensatz zu den übrigen "Army Men"-Spielen ist die Steuerung von "Air Attack" gelungen: Man hat seinen Heli jederzeit unter Kontrolle. Zudem überzeugt die automatische Zielfunktion, mit der Sie die Waffensysteme Ihres Helis gekonnt nutzen. Dabei bleibt "Blades Revenge" immer fair: Wenn Sie mal abstürzen, liegt es nur daran, dass Sie nicht rechtzeitig für Munitions- und Rüstungs-Nachschub gesorgt haben. Jedoch fehlt es der luftigen Ballerorgie an Abwechslung: Es sind immer die selben Panzer, Hubschrauber und Bodentruppen, die Ihnen General Plasto entgegenschickt. Auch die Level-Optik lässt zu wünschen übrig: Verwaschene Texturen, kantige Objekte und leblose Umgebung prägen das Bild. Dennoch: Für Fans seichter Baller-Unterhaltung ist der bisher beste "Army Men"-Titel willkommenes Futter – zugreifen!

**E**in weiteres Mal ziehen die grünen Soldaten gegen die braune Armee ins Feld. Als Pilot Blade steigen Sie in verschiedene Helikopter und nutzen Ihre Luftüberlegenheit, um alles kurz und klein zu schießen.

Die Hubschrauber steuern Sie aus der isometrischen Perspektive – das

Handling ist dabei denkbar einfach: Mit dem linken Analog-Stick fliegen Sie vorwärts bzw. rückwärts oder drehen die Nase Ihres Helis in eine andere Richtung. Mit den oberen Schultertasten gleiten Sie nach links oder rechts – ideal, um Feindbeschuss auszuweichen. Die Flughöhe können Sie allerdings nicht verändern, der Heli steigt oder sinkt von alleine – je nach Spielsituation.

### Unter Beschuss

In den knapp 20 Missionen gehen Sie dann wahlweise alleine oder zu zweit auf den Gegner los. Zu diesem Zweck ist Ihr Kampfhubschrauber



Düsen-Duo: Sie dürfen den gesamten Story-Modus gemeinsam mit einem Kumpel bestreiten – so macht Zerstören am meisten Spaß!

mit einer MG und Raketen ausgestattet. Je nach Co-Pilot setzen Sie Ihren Gegenspieler außerdem ein zusätzliches MG. Per Winde ziehen Sie die Gegenstände dann an Bord. Mit dem Seil schleppen Sie aber auch wichtige Bauteile in Ihre Basis oder setzen Batterien in Spielzeuglasten ein. Damit Sie diese und ähnliche Ziele in den umfangreichen Leveln überhaupt finden, sind alle wichtigen Objekte auf einer Übersichtskarte markiert. Leuchtet dort Ihre Basis auf, haben Sie die Mission glücklich beendet. sb

Entwickler: 3DO • Anbieter: Infogrames • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: ab 12 (USK)

Kurzweilige Baller-Action für zwischendurch: Simple Steuerung und eingängiges Spielprinzip überzeugen. Leider hapert's an der Präsentation: Durchschnittsoptik und dröge Hintergrundoptik hemmen die Baller-Lust.

Grafik: 62%  
Sound: 64%  
SPIELSPASS

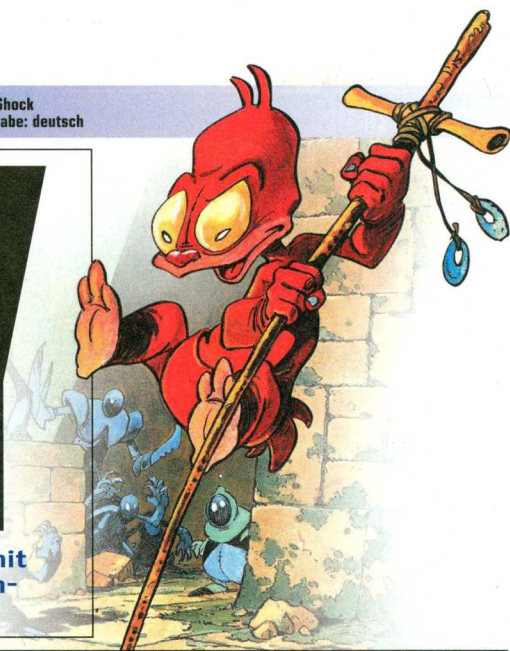
70%

Jump'n'Run für Fortgeschrittene

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

# GIFTY

Frisches aus Frankreich: Nach Rayman betritt mit Cryos Gifty ein weiterer Held aus unserem Nachbarland die Hüpfspiel-Bühne.



An den Kristallen lädt Gifty seinen Stab mit Licht oder Schatten auf – so kann er Gänge erleuchten (unten).



## Licht & Schatten

Eine derartig skurrile Handlung konnten sich nur Franzosen ausdenken – in diesem Fall waren es Cryo-Kreativling Philippe Ulrich und Comic-Koryphäe Loisel (siehe Kasten). Während Ersterer für Geschichte und Charaktere verantwortlich zeichnet, übernahm Loisel die grafische Gestaltung – Freunde von Comics der franco-belgischen Schule werden sich hier sehr wohl fühlen.

Im Gegensatz zu den mäßigen Render-Adventures, die man sonst

Zwar beherrscht der kleine Teufel mit seinem Stab nicht viele Schlagtechniken, dafür werden seine Attacken von einem schönen Lichtschweif begleitet.

von Cryo gewohnt ist, wurde für "Gifty" eine echte 3D-Engine des ebenfalls französischen Entwicklers Eko verwendet: In typischer 3D-Jump'n'Run-Manier hüpfert Ihr Schrumpfteufel durch diverse abgedrehte Szenarien, bekämpft kleinere Gegner mit seinem Stock und löst diverse Rätsel. Die drehen sich meist um Licht und Schatten. Die meisten von Giftrys Widersachern sind nämlich entweder gegen grelles Licht

oder Dunkelheit allergisch – ein Schritt in die falsche Umgebung, und die Biester werden gegrillt. Das nutzt Gifty zu seinem Vorteil: Hier betätigt er einen Lichtschalter, um fiese Schattenmonster zu rösten, dort bewegt sich der Schrumpf-Teufel im Schatten eines Steinquaders, damit er bissigem Licht-Getier entgeht. Besonders interessant ist die Schattenkanone: Zwar kann die Waffe Monstern nichts anhaben, aber ein

**B**eta-Tester haben 's schwer: Da keiner der Programmierer in der Lage ist, das jüngste Werk durchzuspielen, wird Gifty mit dem heiklen Auftrag betraut. Der kleine rote Teufel mit dem leichtem Übergewicht und den großen, gelben Glupschaugen soll die vollbusige Prinzessin Lolita Globo in der virtuellen Welt retten. Mit einem Holzstock bewaffnet zieht er zusammen mit sieben Zwergen in die Weiten der Software-Welt – immer in der Hoffnung, von der gut gebauten Prinzessin am Ende ordentlich 'entlohnt' zu werden; denn wie es sich für einen Teufel gehört, sind Giftrys Pläne nicht ganz jugendfrei.



GIFTYS VERWANDTE

Comic-Fans kennen den französischen Zeichner Loisel von seinen populären Serien: Den Durchbruch hat er mit dem vierteiligen Fantasy-Epos "Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit" (bei Carlsen erschienen) geschafft, zu internationalem Ansehen verhalf ihm seine eigenwillige Interpretation des "Peter Pan"-Märchens. Hier beschreibt Loisel mit viel Witz und schonungslosem Sarkasmus die Vorgeschichte eines nicht immer jugendfreien Peters: Ein dreister, kleiner Rotzlöffel wird zum Herrscher des Feenreichs – und dafür ist ihm ziemlich jedes Mittel recht. Hier wird gezeigt, was Buch und Film verheimlichten: ein gelungenes Portrait der dunklen und manchmal blutrünstigen Abgründe, die in vielen Märchen klawen. Unschuldig und kindgerechter sind dagegen die Abenteuer der niedlichen "Pyrenea": Ein Mädchen wächst in der Wildnis auf und erlebt mit ihren Tierfreunden moralisch einwandfreie Abenteuer.



Die unsichtbaren Plattformen sind eine tückische Falle: Sie können ihre Position nur errahnen – ein falscher Schritt, und Gifty wird flambiert.

gezielter Schuss auf den Schatten der Biester lähmt sie – so kann sich der kleine Gifty schnell in Sicherheit bringen.

Selbst riesige Quader, die Ihr übermütiges Teufelchen sonst zerquetschen, lassen sich so kurzzeitig aufhalten. Für Rätselkost der originel-

leren Art ist also gesorgt. Meist beschränken sich die Puzzles aber auf simples 'Licht aus - Gegner tot'.

Teuflich geschickt

Aber auch ohne Schattenwaffen hat Gifty ein paar nützliche Fähigkeiten: An speziellen Kristallen kön-

nen Sie Ihren Stock mit heller oder dunkler Energie aufladen. Sammeln Sie nun fleißig Energiekristalle, illuminieren Sie z.B. dunkle Kammern – denn wenn sich der Teufel zu weit in finstere Gebiete wagt, bekommt er es mit der Angst zu tun, und Ihnen geht ein wertvolles Leben flöten. Ebenso gefährlich: Zahlreiche Gegner töten Ihren Helden bereits mit einer einzigen Attacke, außerdem sollten Sie tiefe Stürze vermeiden.

wenn Sie nach jedem Schritt ein plötzlicher Tod ereilen kann und Sie wieder mal den Ladebildschirm bewundern dürfen. Zum Glück können Sie bereits absolvierte Stufen wieder betreten, um nach zuvor verpassten Geheimnissen Ausschau zu halten und das Lebenskonto wieder aufzustocken. Eine Prozentanzeige hält Sie darüber auf dem Laufenden, wie ausführlich Sie die Levels schon erforscht haben. *tn*



Gifty wird von einer fest installierten Schattenkanone getroffen. Zum Glück macht ihm der Schattenstrahl nichts aus.



Gegner gibt es in vielen Variationen: Kleine Käfer vertrimmt Gifty mit seinem Stock, große Brocken wie den Wächter sollten Sie lieber meiden. Hat er Sie einmal entdeckt, kann er Sie mit seinem Laserauge sofort erledigen.



Tückische Details

Da Sie die üppige Prinzessin kaum in einem Durchgang retten werden, dürfen Sie nach jeder absolvierten Stufe Ihren Spielstand sichern. Doch das ist nicht ganz unproblematisch: Das Programm merkt sich nicht nur Ihre Fortschritte, sondern auch Ihren derzeitigen Lebensstand. So kann es passieren, dass Sie für den nächsten Level nur noch einen Versuch übrig haben – besonders dann nervig,

MEINUNG Thomas Nickel



Der Ansatz von „Gifty“ ist durchaus gelungen: Ein abgedrehter Held, witzige Licht & Schatten-Effekte und eine angenehm flotte Steuerung machen zu Beginn einen guten Eindruck. Doch jede Menge Design-Fehler

ziehen den lusternen Jung-Teufel wieder ins Wertungs-Mittelmaß zurück: Gegner, die den Helden mit nur einem Schlag ins Nirvana schicken, konfuse Rätsel und Zwischensequenzen, die sich nicht abbrechen lassen, sorgen für mehr Frust als Lust, gerade bei jüngeren Spielern. „Rayman“-kundige Hüpf-Fans klagen zudem über die zahlreichen Längen im Spielablauf. Giftys gliederloser Landsmann hat in dieser Hinsicht definitiv mehr zu bieten – auch grafisch. Trotzdem ist „Gifty“ bislang Cryos bestes Spiel – „Atlantis“, „Aztec“, „Ubik“ und all die anderen Spielspaß-Krücken schlägt der dicke Teufel problemlos aus dem Feld.

Entwickler: Eko/Cryo • Anbieter: Cryo • Zirka-Preis: 100 DM • Alter: ab 6 Jahren (USK)

Ordentlich spielbares 3D-Jump'n'Run mit charismatischem Helden und fantasievoller Präsentation. Leider verhindern abstruse Puzzles und zu viele Überraschungstode eine höhere Wertung.

Grafik: 64% SPIELSPASS  
Sound: –

Keine Sound-Wertung möglich, da Testversion teilweise ohne Ton auskommen musste.

60%

Strategiespiel für Einsteiger &amp; Fortgeschrittene

1 Spieler, Memory Card, digital, Dual Shock  
Bildschirmtexte: deutsch

## RING OF RED



Beweglich: Spezialmanöver wie der 'Quick Move' verschaffen Ihren Kampfbotern neue Einsatzmöglichkeiten.

MEINUNG  
David Mohr



**Taktik einmal anders:** Die unkonventionelle Hintergrundgeschichte sowie das faszinierende Zusammenspiel von Bodentruppen und schwer gepanzertem Mech machen den Reiz von "Ring of Red" aus. Die verschiedenen Soldaten- und Mechtypen lassen dabei genügend Raum für strategischen Tiefgang und logistische Planung: Richtige Mannschaftsauswahl und Vorgehen auf dem Schlachtfeld wollen wohl überlegt sein, wenn man in den aufwändig inszenierten Gefechten bestehen will. Hier liegt leider der Schwachpunkt des Spiels: So eindrucksvoll die Kämpfe auch sind, ähnlich wie in "Final Fantasy" hat man sich irgendwann an verschwenderischen Effekten und Kamerafahrten sattgesehen – diese unnötigen Längen verhindern den Sprung über die 80%-Marke. Bei der Übersetzung wurde ebenfalls geschlumpt, einige Menütexte sind nicht eingedeutscht.

daten- und Mechtypen lassen dabei genügend Raum für strategischen Tiefgang und logistische Planung: Richtige Mannschaftsauswahl und Vorgehen auf dem Schlachtfeld wollen wohl überlegt sein, wenn man in den aufwändig inszenierten Gefechten bestehen will. Hier liegt leider der Schwachpunkt des Spiels: So eindrucksvoll die Kämpfe auch sind, ähnlich wie in "Final Fantasy" hat man sich irgendwann an verschwenderischen Effekten und Kamerafahrten sattgesehen – diese unnötigen Längen verhindern den Sprung über die 80%-Marke. Bei der Übersetzung wurde ebenfalls geschlumpt, einige Menütexte sind nicht eingedeutscht.

**K**aum haben wir die amerikanische Version des Strategie-Titels unter die Lupe genommen (*PLAYERS* 6/2001), da schneit auch schon die PAL-Fassung ins Meringer Testlabor.

Deutsche Texte erleichtern angehenden Kommandanten den Einstieg in das ungewöhnliche Taktikwerk, das in einem fiktiven Japan kurz nach dem Zweiten Weltkrieg spielt. Das Land ist in kommunistischen Norden und kapitalistischen



Die umfangreiche Geschichte wurde komplett eingedeutscht, allerdings sind einige Übersetzungen nicht ganz stimmig (siehe rechtes Bild).

Süden geteilt, zusätzlich halten die Sowjets die nördlichste Insel besetzt. Vor diesem Hintergrund entwickelt sich ein handfester Bürgerkrieg, in den Sie natürlich prompt hineingezogen werden.

### Mech-Manöver

Sie übernehmen die Kontrolle über eine kleine Truppe von Mechpiloten, die ihre Kampfbotter gegen die kommunistischen Feinde einsetzen. Verschiedene Ausführungen der Kampfgefährte verlangen Ihnen taktisches Geschick ab, denn nur wer Vor- und Nachteile von leichtem wie schwerem Gerät nutzt, bleibt siegreich. Unterstützt wird jeder Mech von drei verschiedenen Soldatentrupps, die den Roboter bemannen, seine Kanonen durchladen oder die gegnerische Mannschaft aufs Korn nehmen. Im Echtzeit-Kampf achten Sie auf die Wechselwirkung zwischen Männern und Maschine, nutzen Spezialfähigkeiten von Pilot wie Crew und zerlegen den Gegner möglichst flott. Läuft das Zeitlimit ab, landen Sie wieder auf der Übersichtskarte, wo der nächste Schritt geplant wird. dm



Auf der Karte planen Sie den Einsatz (oben), im Kampf koordinieren Sie Mech und Mannschaft (Mitte) oder gehen in den Nahkampf (unten).



Entwickler: Konami • Anbieter: Konami • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: ab 12 Jahren (USK)

Mech-Strategie mit innovativem Soldaten-Feature: Opulente Präsentation und eine spannende Geschichte fesseln Sie vor den Bildschirm. Trotz leichter Schwächen jedem PS2-Taktiker zu empfehlen.

Grafik: 80%  
Sound: 76% SPIELSPASS

79%

Rennspiel für Fortgeschrittene

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

# VIVA DIE FLINTSTONES IN ROCK VEGAS



Zwar sind die Autos den TV- und Kinovorbildern gut nachempfunden, dafür steuern sie sich auch wie Steinzeitkarossen: Träge und schwerfällig.

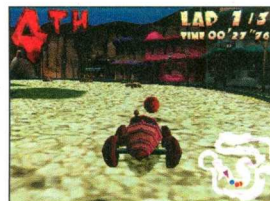


Wie in der Vorlage: Die hölzernen Tretautos überqueren Schluchten auf dem Rücken von lebenden Dinos.



Vorsicht: In der Villa von Wilmas Mutter müssen Sie auf die vielen rechten Winkel aufpassen.

wählen einen von vier Fahrern und stürzen sich ins erste Rennen. Strecken wie Freds Steinbruch, die Steintaler Innenstadt oder die Villa von Wilmas Mutter wollen gewaltert werden, damit Fred den gewaltigen Klunker einsacken kann.



Das Muschelauto besticht mit leichtem Handling und höherer Geschwindigkeit. Also: Schnell freispielen!

## MEINUNG Thomas Nickel



Ansich nett – Autoren mit den Feuersteins. Leider hapert's an der Ausführung. Die Steuerung der Steinkarossen ist derartig bockig, dass selbst der faule Fred Feuerstein lieber zu Fuß geht – sogar die breiteste Kurve

ist ohne einen Slide kaum zu bewältigen. Ebenso nervig sind die Sprachsamples: Ständige Wiederholungen (werden manchmal ohne verständlichen Grund mitten im Wort abgewürgt) und peinliche Sprecher-Besetzung stören die witzige Steinzeit-Stimmung empfindlich, auch die Dudel-Musik ist stark überholungsbedürftig. Optisch wird immerhin Mittelmaß geboten, die Umgebung scrollt schön flüssig an Ihnen vorbei. Allerdings sind die Fahrer hölzern animiert und die Umgebung zu detailarm, obendrein stören riesige PAL-Balken das Bild. Zu wenig Spiel für ein Vollpreisprodukt – bestenfalls als DVD-Dreingabe interessant.

**E**in Ausflug in die Jugendjahre der Feuersteins: Um seiner angebotenen Wilma etwas ganz Besonderes zu bieten, nimmt der Steinzeitchaot an der illegalen 'Boulderball Run'-Rally teil. Als erster Preis winkt ein riesiger Diamant, mit dem Fred den verführerischen Rotschopf endgültig erobern will. Hier kommen Sie ins Spiel: Sie suchen sich eins von fünf steinstarken Urzeit-Vehikeln aus,



Schneckentempo: Der dicke Dino-Laster liegt gut auf der Straße, ist aber leider etwas langsam.

## Flintstone-Racing

Fun-Racer erfahrene Kartfans finden sich in dieser Filmumsetzung sofort zurecht: Je nach gewähltem Auto und Fahrer unterscheiden sich Straßenlage, Geschwindigkeit sowie Steuerung. Auf einem Knopf geben Sie Gas, auf dem anderen wird gebremst, per RI-Taste legen Sie sich für einen wagemutigen Slide in die Kurve. Gentrypisch können Sie auf der Strecke ein paar Extras einsammeln: Mit Bowlingsteinen schubsen Sie Ihre Feinde von der Strecke, andere Gegenstände verdrehen die Steuerung Ihrer Widersacher oder geben Ihnen einen kurzzeitigen Turbo. Haben Sie Einzelrennen oder Meisterschaft trotz heimtückischer Hinder-



Im Mehrspieler-Modus wird der Bildschirm geteilt. Bis zu vier Gegner dürfen gleichzeitig über die vorzeitlichen Parcours holpern.

nisse wie Dinos oder Baumstämmen gewonnen, bleibt noch der Multiplayer-Modus: Brettieren Sie über geteilten Bildschirm mit bis zu vier Kumpels durch die Steinzeit! *tn*

Entwickler: Toka • Anbieter: Swing • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: ab 6 Jahren

Zurück in die spielerische Steinzeit: Durchwachsener Fun-Racer mit mäßiger Grafik und schlechter Steuerung – da rettet auch die prominente Lizenz nicht viel.

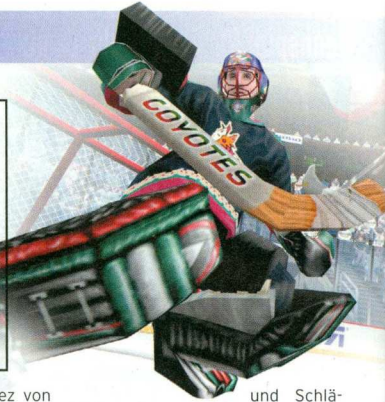
Grafik: 54% SPIELSPASS  
 Sound: 43%

51%

Sportspiel für Einsteiger

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

# ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT



**Gut gemacht:** Trotz geballter Übermacht kommen die beiden Kufencracks der New Jersey Devils noch ans Ziel.

Auf dem Weg zum Stanley Cup mit "ESPN National Hockey Night": Schnüren Sie Ihre Schlittschuhe und spielen Sie mit oder gegen die Teams der amerikanischen Profiliga, einschließlich der beiden neu hinzu gekommenen Mannschaften Columbus Blue Jackets und Minnesota Wild. Auf internationale Teams müssen Sie allerdings verzichten.

## Materialschlacht

Für seine zweite Eishockey-Simulation auf einer Sony-Konsole (im März letzten Jahres erschien "NHL Blades of Steel" für die PSone) schnürte Konami ein umfangreiches Paket an Lizenzen. So verwundert es kaum, dass mit Gary Thorne und Steve Levy zwei Sprecher des US-Sportsenders ESPN die Matches kommentieren. Auch die Schachtel

ziert ein Promi: Scott Gomez von den Stanley-Cup-Gewinnern New Jersey Devils.

## Beste Voraussetzungen...

...für eine kommerziell erfolgreiche Eishockeysimulation, oder? Die Features sind auf den ersten Blick ebenfalls umfassend: Stellen Sie ein Freundschaftsspiel auf die Beine oder widmen Sie sich gleich der Liga und den Playoffs. Erstellen Sie eigene Kufencracks, indem Sie Werte auf sechs Kategorien verteilen: Fahrkunst, Schusskraft, Stockbeherrschung, Kampfgeist, Checken und Ausdauer. Hier entscheiden Sie aber auch über Details am Rande, darunter Körpergröße, Gewicht, Gesicht, Helm und Visier. Im 'Manager'-Menü nehmen Sie Veränderungen an den Reihen vor und wählen unter acht offensiven sowie sechs defensiven Spielzügen aus. Nehmen Sie den Kader in Augenschein und entlassen Sie dann eigene Spieler, um anschließend neue aus der 'Free Agent'-Liste zu verpflichten.

Das Regelwerk beschränkt sich auf grundlegende Elemente wie Strafen, Abseits, Icing, Zwei-Linien-Pässe

und Schlägereien. Dafür stehen Ihnen sechs Kameraperspektiven zur Wahl, von denen die beiden isometrischen ('Zone', 'Overhead') die übersichtlichsten sind. *mw*



**Ihre Jungs auf der Bank können es kaum erwarten.** Bei spektakulären Toren ist Abklatschen angesagt.

## MARTIN WEIDNER



**Trotz netter Aufmachung fällt die eigentliche Kufen-Aktion auf dem Eis bescheiden aus.** Die Steuerung ist selbst bei höchster Spielgeschwindigkeit träge und viel zu ungenau. Von flotten, geschweige denn rüpelhaften Spielzügen kann keine Rede sein.

Genau die erwartet man aber bei einer derart hektischen Sportart. Die Künstliche Intelligenz setzt dem Ganzen die Krone auf: Die Kufencracks sind nämlich mehr mit sich selbst beschäftigt und halten lieber ihre Position auf dem Spielfeld statt sich aktiv ins Geschehen einzuklinken. Und die Standardfeatures kennt man von anderen Eishockeysimulationen eigentlich schon zu Genüge. Zumindest in grafischer Hinsicht kann das Spiel überzeugen (auch wenn's hier und da ein paar Animationsphases zu wenig sind). Kurzum: Für Konamis erstes PS2-Eishockey eine herbe Enttäuschung.



**Face off:** Sichern Sie sich die Scheibe, und dann ab damit in die gegnerische Hälfte.



**Blick zurück im Zorn:** Nicht nur, dass Ihr Spieler erst ein böses Foul erlitten hat (links), im Faustkampf ist er ebenfalls der unterlegene (rechts). Leider können Sie nicht selbst die Fäuste sprechen lassen. Hier übernimmt die CPU.



Entwickler: KCEO • Anbieter: Konami • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: frei (USK)

Anspruchslose Eishockey-Simulation mit netter Aufmachung: Die indirekte Steuerung und die dürtige Künstliche Intelligenz vergraulen jeden Eishockeyfan – und das trotz hübscher Optik.

Grafik: 74%  
Sound: 69% SPIELSPASS

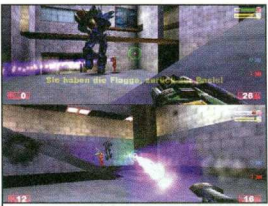
55%

Rollenspiel für Fortgeschrittene Texte deutsch • Sprachausgabe: deutsch  
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, digital, Dual Shock

# UNREAL TOURNAMENT



Altes Leid: Im Splitscreen gerät "Unreal Tournament" schon bei drei Spielern arg ins augenfeindliche Ruckeln.



'Capture the Flag': Spieler 1 hat die Flagge, sein Partner gibt ihm Rücken-deckung.

W as lange währt, wird endlich gut: Bereits in PLAYERS 2/2001 nahmen wir den renommierten Ego-Shooter unter die Lupe, doch erst jetzt steht die fertige Version im Laden. Grund genug, der Verkaufsfassung nochmals auf den Zahn zu fühlen.

Wie gehabt schlüpfen Sie in die Haut eines von insgesamt 21 Gladiatoren, um in diversen futuristischen Arenen zum tödlichen Gefecht anzutreten. Aus der Ego-Perspektive steuern Sie Ihren Superkämpfer, der mit flotten Seitsschritten, geschickten Sprüngen und rechtzeitigem Abtauchen versucht, in der bleigschwängerten Umgebung zu überleben. Um den eigenen Fortbestand zu sichern, greift der Schützling zu Laserkanne, Flak-Kanone, Raketenwerfer, Ripper oder Scharfschützengewehr. Zwei verschiedene Feuermodi pro Waffe sowie Spielvarianten wie 'Capture the Flag', 'Domination' und 'Assault' sorgen für Abwechslung im Deathmatch-Ring. Einziger Haken: Der i.Link-Modus der amerikanischen Version fehlt in der PAL-Fassung vollständig. *dm*

## MEINUNG David Mohr



Leider fehlen die versprochenen Verbesserungen in der finalen PAL-Version. Die Splitscreen-Gefechte ruckeln immer noch unerträglich über den Bildschirm, zu viert macht das Geballer schlicht keinen Spaß mehr.

Dass der rettende i.Link-Modus der US-Version einfach wegrationalisiert wurde, ist ziemlich frech. So macht der eigentlich als Multiplayer-Shooter konzipierte Titel alleine am meisten Laune, denn die vielen spannenden Solo-Matches lassen sich ohne Einbrüche bei der Bildrate genießen.

# SUN GAMES

## GEBRAUCHTSPIELEVERSAND KONSOLEN & ZUBEHÖR

GB - SNES - N 64 - PSX - PS one - PS 2 - DC - PC

DER AN- UND VERKAUF FÜR GEBRAUCHTE SPIELE UND GEBRAUCHTKONSOLEN. **VERSAND** SUN - GAMES BAUMSCHULENSTR. 77 12437 BERLIN Tel.: 030 - 53 213 397 Funk 0177 - 369 69 80 **GESCHÄFT**

FORDERN SIE UNSERE PREISLISTE AN! **www.sun-games.de** MO - FR 10 - 18 UHR SA 10 - 17 UHR

# BESTELL MICH



Die ersten sechs Ausgaben von PLAYERS können Sie bequem nachbestellen. Füllen Sie den Coupon aus und stecken Sie ihn zusammen mit Briefmarken oder Scheck in einen Umschlag. Jedes Heft kostet 6,50 DM, zum Gesamtbetrag addieren Sie bitte 3 DM Versandkosten.

Das Ganze geht an: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

## AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE. DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH IN BRIEFMARKEN/SHECK BEI.



NAME  VORNAME

STRASSE  NR

PLZ  WOHORT

DATUM  UNTERSCHRIFT

Entwickler: Epic Megagames • Anbieter: Infogrames  
Zirka-Preis: 130 DM • Alter: ab 18 Jahren (USK)

Grafik: 74% Sound: 71% **SPIELSPASS 78%**

Multiplayer-Ego-Shooter für Solisten: Ruckeln im Splitscreen, spannende Action im Alleingang.

Actionspiel für Einsteiger

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

# GAUNTLET DARK LEGACY



Gemeinsam metzeln: Schon im Duett ist die Monsterjagd deutlich spaßiger als auf Solopfad. Bei drei oder vier Spielern geht dann die Post ab.



**Magische Fähigkeiten:** Mit starken Feuer-Zaubern können Sie alle Gegner im Umfeld gleichzeitig erledigen.

acht weitere spielen Sie mit der Zeit frei. Zudem dürfen Sie Ihren Helden in eines von vier unterschiedlichen Outfits kleiden. Per Multitap steigen Sie dann mit bis zu drei Freunden hinab in die Dungeons.



## Dunkle Bedrohung

Midway setzt seinen Automaten "Gauntlet Dark Legacy" für die PS2 um: Als Held einer Fantasy-Welt schlagen sie sich durch 40 Level, um in den Besitz von geheimnisvollen Runensteinen zu gelangen. Als Ritter, Zauberin, Zwerg oder Hofnarr machen Sie sich über die Monsterhorden her. Insgesamt gibt es acht Charakterklassen,

Auf der Suche nach den Runen gehen verformte Kreaturen und Dämonen gleich im Dutzend auf Sie los. Erst wenn Sie deren Grabesstätten zerstört haben, versiegt der Nachschub an Gegnern. Je nach Held rücken Sie den finsternen Horden mit Schwert, Morgenstern und magischen Schüssen auf den Leib. Neben leichter oder schwerer Attacke ver-



**In alle Himmelsrichtungen:** Von düsteren Dungeons bis zu schönen Bergwelten bereisen Sie die verschiedensten Landschaften.

fügt jeder Krieger über einen Superschlag. Jedes erledigte Monster bringt Ihnen Erfahrungspunkte. So steigen Sie mit der Zeit die Level-Leiter hinauf und werden automatisch mit stärkeren Waffen ausgerüstet. Während Sie reihenweise Zombies verdreschen, müssen Sie aber noch andere Dinge erledigen: In den geräumigen Leveln betätigen Sie zahlreiche Schalter

und zertrümmern Kisten, um in den nächsten Level-Abschnitt vorzudringen. Außerdem will eifrig gesammelt werden: In den Trümmern finden Sie heilende Nahrung, Goldtaler oder magische Phiole, die das Leben in den Dungeons erleichtern. Am Ende jeder Welt wartet nach getaner Arbeit ein Endgegner auf Sie: Feuer-speiende Drachen, rotäugige Dämonen oder klebrige Riesenspinnen sind besonders harte Nüsse. Als letzter Obermütz lädt der Teufel höchstpersönlich zum Duell. sb



**Die Boss-Kämpfe sind besonders schwierig.** Wer nicht konsequent das Schild hoch nimmt, segnet schnell das Zeitliche.

## MEINUNG

Simon Biedermann



"Gauntlet" besticht mit seinem einfachen, aber fesselnden Spielprinzip. Es macht Spaß, schwertschwingend durch die Level zu rennen und miese Kreaturen reihenweise zu erledigen. Dabei will jede Truhe entdeckt und jeder Geheimraum geöffnet werden.

Grafisch serviert uns Midway dagegen Einheitskost, besonders die abgehackten Animationen fallen negativ ins Auge. Aber trotz Spar-Optik bieten die acht Welten genügend Abwechslung – von freundlicher Berglandschaft bis hin zu düsteren Vulkanebenen bekommen Sie alles zu sehen. Die Endgegner sind zwar hart, aber mit etwas Durchhaltevermögen gut zu bewältigen. Das große Plus an "Gauntlet Dark Legacy" ist eindeutig die Multiplayer-Option: Mit bis zu drei Freunden macht die Zerstörungsgorgie gleich doppelt so viel Freude. Wem die Durchschnittsoptik nichts ausmacht, der greift zu.

Entwickler: Midway • Anbieter: Konami • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: ab 12 Jahren

Mäßig präsentierte Neuauflage des Hack'n'Slay-Klassikers, die vor allem im Multiplayer-Modus Laune macht. Die weitläufigen Level fesseln zwar auch im Solospiel, optische und akustische Höhenflüge bleiben aber aus.

Grafik: 64%  
Sound: 60% SPIELSPASS

# 74%

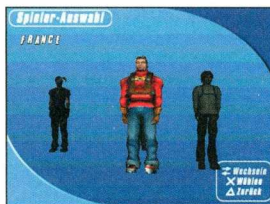
Sportspiel für Fortgeschrittene

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

# SKY SURFER



Pariser Brummkreisel: Der französische 'Sky Surfer' bei einem wagemutigen Mehrfach-Salto.



'Unglaubliche' Vielfalt: Ganze vier Extremsportler sowie vier unterschiedliche Skyboards stehen zur Wahl.



abenteuerlustige Sportskanonen. Im Sturzflug absolvieren Sie durch diverse Button-Kombinationen dreizehn verschiedene Tricks, die Ihr digitales Alter Ego in allen möglichen und unmöglichen Richtungen um die eigene Achse kreisen lassen.

aufspannen. Jetzt schweben Sie gemächlich einige Checkpunkte ab, bevor Sie zur erlösenden Landung ansetzen. Nach dem abgeschlossenen Flug gibt's Punkte für beeindruckende Stunts sowie einen Eintrag in der Highscore-Tabelle.

## Über den Wolken...

Dabei ist allerdings Vorsicht geboten, denn Sie müssen stets auf Ihre Balance achten. Mit dem linken Stick wird der Luftakrobat in der Spur gehalten, eine Anzeige im Bildeck verrät die Ausrichtung des Stürzenden. Anhand grüner Pfeile über diesen Zielkoordinaten werden die Korrekturen ausgeführt. Nach einiger Flugzeit sollten Sie sich allerdings nicht mehr um akrobatische Kunststücke kümmern, sondern den Fallschirm

Haben Sie genug vom artistischen Alleingang, laden Sie einen Freund ein und duellieren sich zu zweit in der Luft. Alternativ besuchen Sie Stadt, Berg oder Strand und schwingen sich mit Hilfe eines Gebläses in die Höhe. In acht Spielstufen gilt es hier, bunte Ballons mit dem Skyboard zum Platzen zu bringen. Die richtige Wahl des Untersatzes beeinflusst dabei Ihre Beweglichkeit, vier verschiedene Bretter bieten Variationen in den Kategorien Balance und Geschwindigkeit. *dm*

## MEINUNG David Mohr



**Absturzgefahr:** Wer schon immer vier uncharismatische Draufgänger beim Purzeln durch die Lüfte beobachten wollte, ist bei "Sky Surfer" genau richtig. Mehr tun Sie hier nämlich nicht. Aus der immer gleich öden

Kameraperspektive verfolgen Sie die mehr oder weniger spektakulären Trudeleien durch verschiedenfarbige Nebelfetzen. Dabei versaut Ihnen die überempfindliche Steuerung die schönsten Pirouetten, auch am Fallschirm lenkt sich Ihr Sportsmann äußerst schlecht. Hinzu kommt der akute Optionsmangel: Der Ballon-Modus ist nicht nur interessanter als das eigentliche Spiel, sondern auch die einzige Variation. Wo ist die Turniervariante, in der man neue Charaktere, Boards oder Level freischaltet? Schade, denn aus dem theoretisch interessanten Luftsurfen hätte man gewiss ein ansprechendes Spiel schustern können.

**W**em Snowboarden zu bodenständig und Fallschirmspringen zu langweilig ist, der freut sich über Tokas "Sky Surfer". Als einer von vier mutigen Extremsportlern verknüpfen Sie nämlich hier den freien Fall mit dem freien Ritt und stürzen sich wie ein echter Himmelstürmer aus dem Flugzeug ins Nichts. Drei Stages, die sich vor allem durch den Schwierigkeitsgrad unterscheiden, warten auf



Nach dem Sturzflug schweben Sie am Fallschirm Checkpoints ab (links) oder lassen im Bonusspiel über einem riesigen Gebläse Ballons zerplatzen (Mitte). Wer seine Freunde nicht mag, lädt sie zum Splitscreen-Duell ein (rechts).



Entwickler: Toka • Anbieter: Swing • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: frei

Krudes Extremsport-Machwerk mit langweiliger Spielmechanik, verkorkster Steuerung und erbärmlicher Optik. Selbst fanatische Liebhaber ausgefallener Outdoor-Aktivitäten schrecken zurück!

Grafik: 41% SPIELSPASS  
Sound: 62%

39%

Prügelspiel für Einsteiger

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

# THE BOUNCER

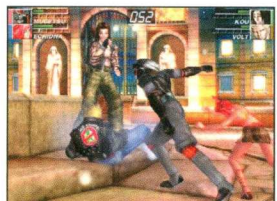
3D-Keilereien im „Final Fantasy“-Look: In seinem ersten PS2-Titel kombiniert Square Beat'em-Up und Rollenspiel.



Optisch am schönsten: Der Park vor dem Hauptquartier der Mikado-Group. Oben links: Beim Survival-Modus haben Sie nur eine einzige Energie-Leiste – erledigen Sie 50 Fieslinge!

**T**ürsteher genießen bei Discobesuchern einen zweifelhaften Ruf. Denn sie allein entscheiden, wer in den Club darf. Meist sind die Jungs ziemlich übel gelaunt und scheinen die Gäste mit reiner Willkür zu wählen. Nicht zuletzt wegen diesem Image ein recht undankbarer Job.

Bei "The Bouncer" schlüpfen Sie in die virtuelle Haut einer dieser Rauschschmeißer. Die Helden Sion, Volt und Kou arbeiten für die Kneipe "Fate". Immer an ihrer Seite: die hübsche Dominique. Mit ihrem freundlichen



Im Vierspieler-Modus dürfen Sie nicht nur die Helden, sondern auch sämtliche Endgegner spielen.

Wesen hält sie die drei bei Laune. Besonders Sion ist von dem blonden Mädel angetan.

Eines Abends wird die Ruhe in der Bar jedoch empfindlich gestört: Maskierte Cyber-Kreaturen der Mikado Group stürmen den Laden, schnappen sich das Mädchen und verschwinden im Dunkel der Nacht. Klar, dass unser Trio da nicht tatenlos zusieht und sich prompt auf die heldenhaften 3D-Socken macht, um die Freundin freizukloppen. Ab jetzt regiert das Faustrecht - denn auf Ihrem Weg zum Mikado-Firmensitz stellen sich Ihnen übellaunige Wachen und Roboter in den Weg. Für

die kampferprobten Bodychecker aber kein Problem: Mit gezielten Handkantenschlägen, krachenden Kombos und fiesen Spezialmanövern machen sie ihren Gegnern den Garaus. Zwischen den Kämpfen wird die Handlung mit Filmchen weiter erzählt - entweder in Form vorgerenderter FMV-Schnipsel oder als vorberechnete Echtzeit-Sequenz.

### Abwechslungsreich

Vor jeder Keilerei dürfen Sie sich für einen der drei Charaktere entscheiden - die anderen beiden werden dann von der CPU übernommen

und stehen Ihnen helfend zur Seite. Während Volt ein echter Kraftprotz ist, glänzt Kou mit extrem schneller Fußarbeit. Sion ist der ausgeglichene Kämpfer des Dreigespanns. Aber egal, für wen Sie sich entscheiden, mit jedem können Sie die bösen Buben nach allen Regeln der Kunst verdreschen - herumliegende Gegenstände dürfen Sie allerdings nicht benutzen. Die Schläge sind dabei auf vier Tasten verteilt: So stehen Ihnen ein hoher, mittlerer und niedriger Angriff sowie eine Sprungattacke zur Wahl. Zudem lösen Sie in Kombination mit der L1-Taste besonders heftige Manöver aus. Für den





In dieser Bar beginnt das Abenteuer: Sion erledigt hier gerade die erste Welle von Mikados Techno-Söldnern.



Roboter und Cyber-Hunde sind besonders hart zu schlagen (oben). Die Söldner (unten) agieren da viel zäher – leicht verdiente Punkte!

Fall der Fälle dürfen Sie aber auch in Deckung gehen, um nicht unnötig Energie zu verlieren. Allerdings können Sie sich nur für eine begrenzte Zeit schützen. Jedes Mal, wenn Sie die Defensiv-Taste gedrückt halten, wird der Abwehr-Balken wieder ein Stück kürzer. Die Devise lautet also: Die Kontrahenten mit gezielten Kombos zu Boden schicken und dann wieder auf Distanz gehen.

In brenzligen Situationen helfen Ihnen aber auch Ihre Kumpels. Jeder der Drei kann mit einem speziellen Signal auf sich aufmerksam machen (Kou z.B. stößt einen schrillen Pfiff aus). Beantworten Sie den Hilferuf rechtzeitig, führen Sie gemeinsam mit Ihren Kampfgefährten einen schmerzhaften Team-Move aus.

**Für Rollenspieler**

Bei der Eingabe der Manöver kommen die analogen Buttons des PS2-Pads zum Einsatz. Je nach Druckstärke führen Sie leichte oder schwere Schläge aus. Wie fest Sie auf die Knöpfe hämmern müssen, um die stärkeren Manöver anzuwenden, dürfen Sie im Options-Menü einstellen. Die zweite Besonderheit von "The Bouncer" ist das Rollenspiel-Element: Für jeden erledigten Fiesling erhalten Sie sogenannte 'Bouncer Points'. Mit denen erkaufen Sie sich entweder höhere Werte (Defensive, Stärke oder Lebensenergie) oder neue Special-Moves. Außerdem steigt alle paar tausend Punkte Ihr Rang: Je höher der Rang, desto mehr Punkte werden

Ihnen für besiegte Gegner gutgeschrieben. Hat einer Ihrer Charaktere den Rang 'S' erreicht, gibt's Bonus-Burschen. Obendrein genießen Sie je nach Wahl der Spielfigur einen anderen Abspann: Mehrfaches Durchspielen lohnt sich also in jedem Fall!

Allerdings dürfen Sie im Story-Modus nur alleine prügeln – da hat die Versus-Variante mehr zu bieten: Per Multitap laden Sie sogar bis zu drei

Freunde zur Kneipenschlägerei ein, nur CPU-Kontrahenten fehlen dann. Ein Team-Modus ist ebenfalls vorhanden: Hier treten maximal drei gegen drei an. Für Hartgesottene ist der Survival-Modus: Doch verdrischen Sie hier nicht wie gewohnt eine endlose Zahl lebender Sandsäcke – nach Bösewicht Nummer 50 ist Schluss, dann winken als Belohnung einige Goodies. sb

**DIE IDEENGEBER**

**Double Dragon (1987/Taito)**  
Die Mutter aller horizontal scrollenden Beat'em-Ups erschien zunächst als Automat und wurde auf zahlreiche Systeme umgesetzt. Schnelle Kombos, abwechslungsreiche Gegner und zahlreiche Objekte, die sich im Kampf einsetzen lassen – seinerzeit ein Highlight.

---

**Final Fight (1989/Capcom)**  
Neben "Streets of Rage" zählt "Final Fight" zu den besten Beat'em-Ups seiner Zeit. Auch dieser Titel wurde ursprünglich für die Spielhalle konzipiert. Bei den Umsetzungen auf die damaligen Konsolen hat mal allerdings geschlammpt: Der Dreispieler-Modus fiel unter den Tisch.



Genial in Szene gesetzt: Auf der Suche nach Dominique werden Sie mit etlichen FMV- und Echtzeit-Zwischensequenzen verwöhnt.

**MEINUNG**  
Simon Biedermann

"The Bouncer" glänzt mit ausgefeiltem Charakter-Design und toller Optik. Doch nach den ersten Spielminuten ist die Euphorie verflogen: Sion & Co. bewegen sich nur zögerlich durch die düsteren Gassen und Industriekomplexe. Der Spielablauf ist wenig dynamisch, flinke Manöver sind nicht möglich. Es fehlt schlichtweg der Biss, den man sich von einem Arcade-Prüger erwartet. Wo man in den Vorbildern von "The Bouncer" Gegner im Dutzend umnieten durfte, hat man hier schon Schwierigkeiten, die bösen Buben in Reichweite zu bringen. Zudem ist das Spiel nach gut eineinhalb Stunden durchgezockt – also viel zu kurz! Dennoch halten die ansehnlichen Kombos und das 'Bouncer Points'-System kurze Zeit bei Laune. Ausgehungerte Beat'em-Up-Fans spielen den Titel an, ansonsten eignet sich "The Bouncer" exzellent als Grafik-Demo für die PS2.

Entwickler: Square/Dream Factory • Anbieter: Sony • Zirka-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 Dynamik und wenig Level degradieren Squares ersten PS2-Hoffnungsträger zum B-Titel.

Grafik: 79%  
Sound: 68%  
**SPIELSPASS**

**61%**

Puzzlespiel für Fortgeschrittene &amp; Profis

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

# KURI KURI MIX



Angeleit: Während der gelbe Chestnut (links) die Zügel in der Hand hält, kann sich seine Freundin Cream (rechts) am gefesselten Krokodil vorbeidrücken.



Links löst Cream einen Stöpsel und lässt so den Sand auf Chestnuts Seite abfließen, rechts schaltet das rosa Häschen eine fiese Falle aus.



leuchtenden Hauptdarsteller fällt die Party allerdings ins Wasser. Da hilft nur eins: Die zwei Kuschel-Puschel machen sich auf, um für Ordnung am Firmament zu sorgen.

## Arbeitsteilung

Ab jetzt manövrieren Sie die flauschigen Helden durch sieben unterschiedliche Welten voller haarsträubender Rätsel und kniffliger Sprungpassagen. Der Clou dabei: Die Charaktere bewegen sich gleichzeitig über den Bildschirm, mit dem linken Stick steuern Sie den gelben Chestnut, der rechte Steuerknüppel ist für die Hasendame Cream reserviert. Innerhalb eines knappen Zeitlimits müssen Sie die zwei bis zum Level-Ende bugsieren und dabei fiese Fallen und gemeine Gegner umschiffen. Dummerweise können Ihre kleinen Häschen die jeweilige Bildhälfte nicht verlassen - gute Koordination Ihrerseits ist also Pflicht. Denn oft müssen Sie die Aktionen der Protagonisten aufeinander abstimmen: Schalter umlegen, sprin-

gen, Gegner niederhopsen, weiterlaufen. Wem das Ganze allein zu kompliziert ist, der lädt einen Freund zum kooperativen Knobeln ein. So lassen sich die vielen Gefahren wesentlich angenehmer meistern. Für Abwechslung sorgt der Vierspieler-Modus mit simpler Punktejagd. dm



Der Mond ist verschwunden. Uplötzlich hat sich die silberne Sichel vom Nachthimmel gestohlen und so die beiden Hasen Chestnut und Cream empfindlich getroffen. Eigentlich wollten die beiden das bevorstehende Mondfest genießen und ordentlich feiern - ohne den



Beim Endgegner in der Musikwelt ist Taktgefühl gefragt: Nur wenn Chestnut und Cream gleichzeitig zuschlagen, verletzen sie den bösen Buben.



Für die Punktejagd im Mehrspieler-Modus können Sie zwischen zehn verschiedenen Figuren wählen

## MEINUNG David Mohr



Getrennt marschieren, vereint schlagen - so lautet das Motto von "Kuri Kuri Mix". Während Einzelgänger wegen der verwirrenden Bildschirmteilung schnell den Überblick verlieren, macht der Zweispieler-Modus

reichlich Laune. Gemeinsam puzzeln, springen und kämpfen Sie sich durch farbenfrohe Welten mit innovativen Knobeleien. Aber Vorsicht: Der Schwierigkeitsgrad zieht bereits nach den ersten Levels rapide an und verlangt Ihnen einiges an Nervenstärke und Durchhaltevermögen ab. So müssen Sie oft ganze Level auswendig lernen und immer wieder üben - auf Dauer ziemlich nervig. Wer sich aber an dem hohen Anspruch nicht stört, freut sich über spaßige Knobelstunden vor kunterbunten Kulissen. Einzig die PAL-Anpassung wurde recht schlampig in Angriff genommen: Das Bild wird von riesigen Balken verunziert.

Entwickler: From Software • Anbieter: Empire • Zirka-Preis: 120 DM • Alter: ab 12 Jahren (USK)

Herausfordernde Comic-Knobelei mit hohem Niedlichkeits-Faktor. Gesellige Puzzlefans freuen sich über die kooperative Spielidee, Einzelkämpfer kommen bei harten Rätseln und Sprungeinlagen gehörig ins Schwitzen.

Grafik: 70%  
Sound: 64%  
SPIELSPASS

73%



**RAINBOW 6: ROGUE SPEAR**

Im Dunkel der Nacht: Einmal mehr gehen Sie mit Ihrem Elite-Team gegen international operierende Terroristen vor. Sie selbst schlüpfen in die Rolle eines Einzelkämpfers und schleichen sich, streng nach Plan, durch mehr als ein Dutzend Level. Vor der jeweiligen Operation tüfteln Sie am Ablauf des Einsatzes und weisen Ihren Teams Routen zu. Ein reichhaltiges Waffenarsenal sorgt für die passende Ausrüstung. Trotz durchschnittlicher Optik kommt schnell Atmosphäre bei den Einsätzen auf - taktisch hochwertig! *sb*

Red Storm • Ubi Soft • 90 DM  
Alter: ab 16 Jahren (USK)

Grafik: 60%  
Sound: 68% **78%**



**TJ LAVINS ULTIMATE BMX**

Die MTV-Extremsport-Welle rollt: Diesmal schlüpfen Sie in die Haut eines BMX-Profis; Werbeträger des Spiels ist Dirt-Jump-Ass T.J. Lavin. Der Spielablauf und die Steuerung sind an "Tony Hawk's Skateboarding" angelehnt. In verschiedenen Arealen gilt es versteckte Gegenstände zu finden und mit allerlei Tricks den Highscore zu knacken, um weitere Level frei zu schalten. Der Anspruch des Vorbildes wird aber nur bedingt erfüllt: Schlampige Grafik und hektische Kameraführung nerven Fans des Zweirad-Sports. *sb*

Blue Shift • THQ • 90 DM  
Alter: ab 6 Jahren (USK)

Grafik: 50%  
Sound: 72% **68%**

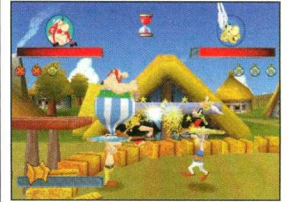


**ARMY MEN OMEGA SOLDIER**

Mit „Omega Soldier“ haben die „Army Men“ ihren bisherigen Tiefpunkt erreicht. Als grüner Supersoldat schießen Sie alleine oder mit einem Leidensgenossen demotiviert auf braune Männlein. Mit MG und unendlich Granaten finden Sie sich auf vorgegebenen Pfaden den Weg durch langweilige 3D-Levels und ärgern sich dabei über pixelige Grafik, nicht vorhandene Gegnerintelligenz und die hakelige Steuerung. Bis zum nächsten Auftritt der nervigen Plastikmännlein ist „Omega Soldier“ der Flop des Jahres. *tn*

3DO • Infogrames • 90 DM  
Alter: ab 12 Jahren (USK)

Grafik: 43%  
Sound: 53% **29%**



**ASTERIX MAXIMUM GAUDIUM**

Die spinnen, die Gallier! Aus purer Langeweile starten die Comic-Altertümler einen Dorfwettstreit. Als eine von vier Uderzo-Figuren prügelt Ihr Euch in 14 Disziplinen mit Römerlegionen und Freibeuterpack, geht auf Wildschweinjagd oder versucht die Konkurrenz beim hemmungslosen Wettessen zu schlagen. Im Vergleich zu "Crash Bash" zieht die Asterix-Olympiade technisch wie spielerisch den Kürzeren, zumal Ihr Euch im Vierspieler-Modus mangels Multitap-Support zu zweit ein Pad teilen müsst. Nervig. *cg*

Infogrames • Infogrames • 70 DM  
Alter: frei (USK)

Grafik: 57%  
Sound: 48% **56%**



**SUBMARINE COMMANDER**

Als U-Boot-Kommandant kreuzen Sie quer durch die Meere einer fernen Zukunft und liefern sich strategisch angehauchte Unterwassergefechte mit üblen Piraten; zwischen durch führen Sie mit Ihrer Crew und anderen Charakteren kurze Gespräche. Kaugummiartige Steuerung, sterbenslangweilige U-Boot-Kämpfe und eine Optik, für die sich jede 8-Bit-Konsole schämt, bringen dem „Submarine Commander“ den wohlverdienten Titel „Rohrkrepierer des Jahres“ ein - da werden selbst die „Army Men“ neidisch. *tn*

JVC • Virgin • 90 DM  
Alter: ab 6 Jahren (USK)

Grafik: 20%  
Sound: 40% **17%**



**DAVE MIRRA MAXIMUM REMIX**

Trendsport-Simulation neu aufgegossen: Acht neue Strecken, zwei weitere Bonus-Charaktere und ein paar brandneue Musikstücke erweitern bei "Maximum Remix" Ihre Möglichkeiten. In der virtuellen Haut eines Polygon-BMX-Sportlers erledigen Sie in großräumigen Levels Aufgaben: Objekte wollen zerstört, Rekorde gebrochen und geheime Abschnitte gefunden werden. Im Gegensatz zum ursprünglichen Spiel hat sich zwar nicht allzu viel geändert, dafür bieten die neuen Kurse reichlich Abwechslung. *sb*

Z-Axis • Acclaim • 60 DM  
Alter: frei (USK)

Grafik: 74%  
Sound: 80% **80%**



**MAT HOFFMANS PRO BMX**

Activisions BMX-Titel ist endlich fertig - und gleicht der hauseigenen Skateboard-Konkurrenz bis aufs Haar: Mit Rad-Profis ergattern Sie die 'T-R-I-C-K'-Buchstaben, öffnen versteckte Pfade und brechen den Highscore. Für all' das werden Sie mit 'Covern' belohnt, die weitere Areale freischalten - neue Räder gibt's auch dazu. Das Trick-Repertoire ist ansprechend, alle Stunts gehen leicht von der Hand. Dafür ist die Optik etwas steril. Dennoch greift das durchdachte Spielprinzip auch bei "Mat Hoffmans Pro BMX". *sb*

Rune Craft • Activision • 90 DM  
Alter: frei (USK)

Grafik: 69%  
Sound: 78% **81%**



**FORMEL 1 2001**

Zum dritten Mal in Folge versofftet der englische Entwickler Studio 33 eine laufende F1-Saison zur ansprechenden PSone-Simulation. Zwar müssen Sie mit etwas grober und pixeliger Optik leben, dafür kommt dank hoher Bildrate ordentliches Geschwindigkeitsgefühl auf. Hartgetrene Naturen beißen sich bei realistischer Fahrphysik durch die 17 WM-Rennen des Jahres 2001, ambitionlose Tempo-Junkies vergnügen sich mit der stressfreien Arcade-Variante. Rundum gelungener Abschluss der 32-Bit-Serie. *sf*

Studio 33 • Sony • 90 DM  
Alter: frei (USK)

Grafik: 78%  
Sound: 64% **83%**



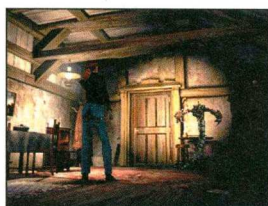
Grusel-Adventure für Fortgeschrittene

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

# ALONE IN THE DARK

## THE NEW NIGHTMARE

Der Horror-Urvater kehrt zurück: Im vierten Teil der französischen Grusel-Serie erforschen Sie eine abgelegene Insel mit schummrigen Herrenhaus.



Es werde Licht. Mit der Lampe stöbern Sie nach versteckten Hinweisen (links), beleuchten Ihren Weg (Mitte) oder halten die Kreaturen der Dunkelheit in Schach (rechts).

Propellermaschine ist die junge Wissenschaftlerin Aline Cedrac, die sich ein paar rätselhafte Steintafeln ansehen will. Die befinden sich im Besitz des 'unkonventionellen' Doktor Obed Morton, dessen altes Herrenhaus der einzig bewohnte Ort auf der öden Felseninsel ist. Bevor unsere Helden allerdings in Ruhe auf dem Eiland landen können, kommt es zu einem folgenschweren Unglück: Ein alpträumhaftes Biest stürzt sich auf den ohnehin schon trudelnden Flieger, in letzter Sekunde springen Aline und Carnby per Fallschirm in die Ungewissheit.

### Geteiltes Leid

Nach dem ausführlichen Rendervorspann nehmen Sie die Dinge in die Hand. Allerdings werden Sie gleich zu Anfang vor eine schwere Entscheidung gestellt: Unsere Protagonisten wurden nämlich durch ihren unfreiwilligen Freiflug getrennt. Mit welchem der beiden Charaktere Sie das Abenteuer bestehen wollen, bleibt Ihnen überlassen - ein zweites Durchspielen sollten Sie allerdings schonmal fest einplanen. Beide Figuren erleben nämlich völ-

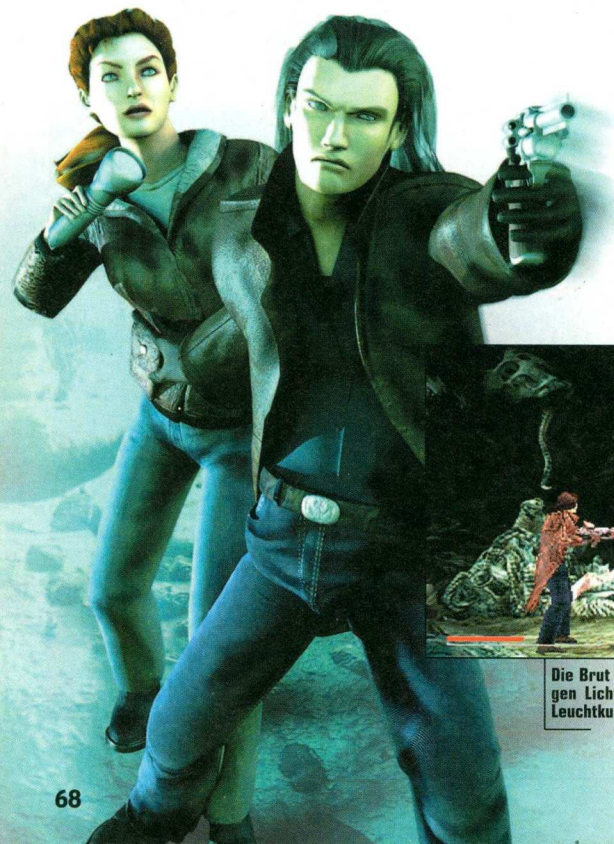
**E**dward Carnby ist sauer. Kurz nachdem sein alter Kollege Fisky einen mysteriösen Auftrag angenommen hat, flattert dem Privatdetektiv die Todesanzeige des ehemaligen Kumpels ins Haus. Klar, dass ein echter Profischnüffler einen solchen Mordfall nicht ungelöst lassen kann, und so macht sich Carnby auf Richtung Shadow Island, wo der alte Fisky ums Leben kam. Doch der rachsüchtige Ermittler reist nicht allein: Mit an Bord seiner altersschwachen

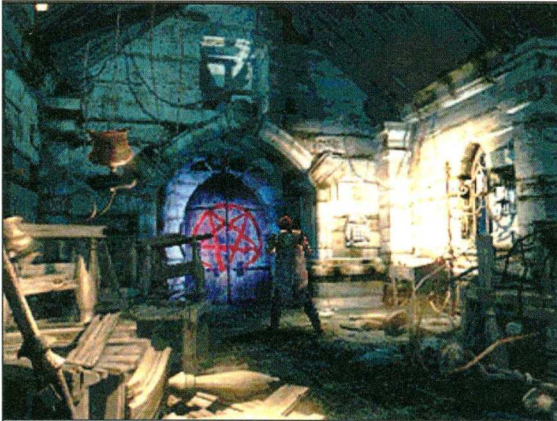


Die Brut der Nacht ist besonders empfindlich gegen Licht in aller Form - Phosphor-Knarre und Leuchtkegel-Pistole leisten gute Dienste.



Kopf ab: Blutige Aussichten sind selten, aber dramaturgisch gut platziert.





Oft müssen Sie Gegenstände kombinieren, um bestimmte Rätsel zu lösen. Mit einer blauen Linse auf der Taschenlampe erkennen Sie z.B. eingetrocknetes Blut.

lig andere Teile der gruseligen Geschichte und alte Indianerkulte, ehrgeizige Wissenschaftler, dunkle Götter und finstere Mächte. Während Ihrer Erkundungstour laufen sich Aline und Carnby übrigens mehrmals über den Weg und helfen sich gegenseitig, über Funk halten die zwei Abenteurer Kontakt und tauschen gesammelte Informatio-

nen aus. In der Zwischenzeit erkunden Sie mit dem Helden Ihrer Wahl die Gegend in und um das Morton-sche Anwesen.

**Schatten an der Wand**

Dass 'Shadow Island' ein durchaus treffender Name ist, merken Sie sofort: Ob zugewucherter Garten, matschiger Sumpf oder modriges Kellergewölbe - pechschwarze Nacht liegt über dem Gelände. Im heruntergekommenen Anwesen des Doktors sieht's nicht anders aus: Enge Gänge, kaputte Lampen und knarrende Dielen erzeugen eine beklemmende Atmosphäre. Die einzige Rettung in der Dunkelheit ist Ihre Taschenlampe, die Sie jederzeit zücken können. Mit dem linken Analog-Sick wird die Funzel bewegt und leuchtet selbst die schattigsten Winkel der vorberechneten Renderkulissen aus.



In den Kavernen unterhalb der Insel kommen Sie dem finsternen Geheimnis der Mortons auf die Schliche



Waffenkreationen der Mortons verletzten die Monster mit Licht

So finden Sie versteckte Gegenstände und wichtige Hinweise zur Lösung der zahlreichen Rätsel: Simple Schlüssel suchen wechseln sich ab mit komplexeren, Adventure-typischen Puzzles. Doch friedliche Knobeleyen sind nur ein Teil Ihres Tagesgeschäfts. Allzu oft geben neu geöffnete Türen und frisch aufgebrochene Geheimgänge den Blick auf die grauenvollsten Horrorgestalten frei, Dobermänner und Zombies sind da noch harmlos, später bekommen Sie es mit vierbeinigen Höllenkreaturen und schrecklichen Dämonen zu tun. Zum Glück helfen



Matschig, ekelig und verfault: Der Sumpf ist genau die richtige Umgebung für blutrünstige, wandelnde Leichen.

MEINUNG David Mohr



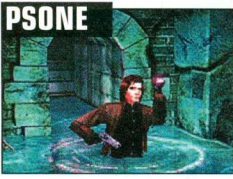
Nicht ohne meine Taschenlampe: "Alone in the Dark 4" zieht Sie vom ersten Moment an in seinen Bann. Gruselige Stimmung, schaurig-schöne Sound-Effekte und die permanente Dunkelheit sorgen für Gänsehaut und

Magengrimmen. Die geniale Taschenlampen-Funktion ist dabei nicht nur ein optisches Highlight, sondern gleichzeitig förderlich für Dramaturgie und Spannung. Hier setzt Entwickler Darkworks übrigens nicht auf vordergründigen Splatter Marke "Resident Evil", sondern vornehmlich auf subtile Angst-macher. Trotzdem kommen auch Ballerfans nicht zu kurz: Waffenvielfalt und blutige Schießereien gehören zum Alltag von Carnby und Aline, knifflige Puzzle-Einlagen schaffen die dringend nötige Abwechslung. Einziger Wehmutstropfen: Schmale PAL-Balken begrenzen das Bild, außerdem wünschen wir uns fürs nächste Mal motiviertere Sprecher!

konventionelle Waffen gegen die Monsterplage. Mit Revolver, Shotgun oder Granatwerfer räuchern Sie die Brut aus, später gibt's sogar all-erhand futuristische Ballermänner wie Phosphorgewehr oder Blitzkanone. Mit denen machen Sie selbst den dicksten Teufelswesen den Garaus - und sind dabei nicht gerade zimperlich. Blutige Schießereien gibt's al-lenhalben, auf unnötig brutale Ak-tionen wie Kopfschüsse oder Verstümmelungen hat man allerdings verzichtet. dm

SYSTEMVERGLEICH

PSONE



PS2



Auf der PS2 läuft "Alone in the Dark" ohne nennenswerte Verbesserungen. Die Texturfilterung verschönert Carnby und seine monströsen Mitstreiter kein bisschen. Ladezeiten profitieren nicht vom PS2-Laufwerk, bei aktivierter Beschleunigung stürzt das Spiel ab.

Entwickler: Dark Works • Anbieter: Infogrames • Zirka-Preis: 90 DM • Alter: ab 12 Jahren (USK)

Spannung pur: Nervenaufreibendes Grusel-Adventure mit subtilem Horror und innovativem Taschenlampen-Feature. Zwei spielbare Charaktere sorgen für Abwechslung.

Grafik: 86% Sound: 72% SPIELSPASS

85%



## Titel des Spiels

PSone-Titel grün markiert



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)
4x4 Evolution	65%	64%	7.2 von 10	4.0 von 5	-	5.0 von 10
All-Star Baseball 2002	65%	65%	8.3 von 10	4.5 von 5	-	8.4 von 10
Alone in the Dark New Nightmare	85%	-	-	-	-	-
Armored Core 2	77%	76%	7.8 von 10	4.5 von 5	33 von 40	8.0 von 10
Aqua Aqua Wetrix 2.0	78%	75%	7.1 von 10	4.5 von 5	-	7.7 von 10
Army Men: Blade's Revenge	70%	-	6.7 von 10	4.0 von 5	-	7.0 von 10
Army Men Green Rogue	47%	44%	3.8 von 10	-	-	4.3 von 10
Army Men Sarge's Heroes 2	65%	63%	5.5 von 10	-	-	4.5 von 10
Box-Champions 2001	73%	76%	8.9 von 10	5.0 von 5	-	8.2 von 10
Crazy Taxi	85%	-	7.8 von 10	4.5 von 5	-	-
Dead or Alive 2	89%	91%	8.9 von 10	5.0 von 5	34 von 40	8.7 von 10
Die Flintstones: Viva Rock Vegas	51%	-	-	-	-	-
Dino Crisis 2	87%	86%	9.2 von 10	5.0 von 5	32 von 40	9.3 von 10
Dinosaurier	62%	63%	-	-	24 von 40	-
Donald Duck: Quack Attack	74%	73%	7.0 von 10	-	28 von 40	7.0 von 10
Driver 2	87%	68%	8.2 von 10	3.5 von 5	-	5.0 von 10
Driving Emotion Type-S	58%	49%	7.3 von 10	2.5 von 5	28 von 40	7.0 von 10
Dschungelbuch Groove Party	64%	61%	-	-	-	-
Dynasty Warriors 2	61%	61%	7.8 von 10	4.5 von 5	30 von 40	7.9 von 10
ESPN International Track & Field	79%	79%	8.1 von 10	4.5 von 5	-	7.5 von 10
ESPN ISS	88%	90%	-	-	31 von 40	8.2 von 10
ESPN National Hockey Night	55%	-	3.8 von 10	-	-	3.0 von 10
ESPN NBA 2Night	71%	70%	7.0 von 10	3.0 von 5	-	6.4 von 10
ESPN Winter X-Games	80%	82%	6.4 von 10	4.5 von 5	-	8.0 von 10
Eternal Ring	70%	54%	6.3 von 10	4.5 von 5	25 von 40	6.5 von 10
Evergrace	65%	58%	5.2 von 10	4.0 von 5	28 von 40	7.2 von 10
Extermination	80%	-	-	-	-	-
F1 Championship Season 2000	70%	71%	7.5 von 10	-	28 von 40	7.9 von 10
F1 Racing Championship	85%	86%	-	-	-	-
Fantavision	58%	60%	6.6 von 10	4.0 von 5	31 von 40	6.5 von 10
FIFA 2001	89%	90%	9.0 von 10	4.5 von 5	30 von 40	9.0 von 10
Final Fantasy 9	88%	88%	8.5 von 10	5.0 von 5	36 von 40	9.2 von 10
Formel Eins 2001	85%	85%	-	-	-	-
Fur Fighters: Viggo's Revenge	79%	-	-	-	-	-
Gauntlet: Dark Legacy	74%	-	6.2 von 10	4.5 von 5	-	6.7 von 10
Gifty	60%	-	-	-	-	-
Gradius 3 & 4	65%	70%	6.3 von 10	4.0 von 5	28 von 40	6.5 von 10
Gun Griffon Blaze	80%	79%	7.6 von 10	-	33 von 40	8.4 von 10
Heroes of Might & Magic	68%	66%	5.2 von 10	-	-	7.7 von 10
Kengo	68%	65%	5.9 von 10	4.5 von 5	-	6.0 von 10
Kessen	79%	78%	7.4 von 10	2.5 von 5	32 von 40	8.1 von 10
Knockout Kings 2001	81%	81%	4.8 von 10	4.0 von 5	-	8.6 von 10
Kuri Kuri Mix	73%	73%	8.1 von 10	-	-	7.3 von 10
Legend of Dragoon	87%	88%	6.4 von 10	5.0 von 5	-	7.0 von 10
Madden NFL 2001	85%	85%	9.1 von 10	5.0 von 5	35 von 40	9.0 von 10



**Titel des Spiels**

PSone-Titel grün markiert



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)
MDK 2 Armageddon	83%	84%	7.6 von 10	4.5 von 5	-	8.7 von 10
Midnight Club Street Racing	71%	71%	8.4 von 10	4.0 von 5	23 von 40	8.6 von 10
Moto GP	81%	79%	8.0 von 10	4.0 von 5	35 von 40	7.3 von 10
MTV Music Generator 2.0	85%	-	-	-	-	-
NBA Hoopz	56%	63%	5.7 von 10	-	-	4.0 von 10
NBA Live 2001	69%	80%	8.5 von 10	4.0 von 5	29 von 40	7.4 von 10
NHL 2001	87%	85%	8.0 von 10	5.0 von 5	-	7.8 von 10
Oni	66%	66%	7.1 von 10	2.0 von 5	-	7.3 von 10
Operation Winback	80%	82%	7.2 von 10	4.0 von 5	-	7.3 von 10
Orphen	70%	63%	6.7 von 10	4.0 von 5	22 von 40	4.5 von 10
Pool Master	74%	72%	6.6 von 10	-	-	5.0 von 10
Rayman Revolution	86%	88%	9.1 von 10	5.0 von 5	-	8.8 von 10
RC Revenge Pro	62%	62%	5.7 von 10	2.0 von 5	25 von 40	2.5 von 10
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	82%	85%	8.0 von 10	5.0 von 5	-	6.2 von 10
Ridge Racer 5	87%	85%	7.6 von 10	4.5 von 5	36 von 40	8.0 von 10
Ring of Red	79%	-	7.9 von 10	3.5 von 5	-	8.5 von 10
Rumble Racing	69%	70%	8.5 von 10	5.0 von 5	-	8.8 von 10
Shadow of Memories	75%	74%	8.2 von 10	-	30 von 40	8.5 von 10
Silent Scope	73%	71%	4.6 von 10	4.0 von 5	-	6.4 von 10
Silpheed	77%	67%	6.8 von 10	-	32 von 40	8.3 von 10
Sky Odyssey	80%	80%	8.3 von 10	2.5 von 5	28 von 40	9.0 von 10
Sky Surfer	39%	-	3.9 von 10	-	22 von 40	-
Smuggler's Run	80%	79%	8.0 von 10	4.5 von 5	28 von 40	7.9 von 10
SSX	86%	86%	9.4 von 10	5.0 von 5	32 von 40	9.3 von 10
Star Wars Starfighter	78%	81%	7.8 von 10	4.5 von 5	-	9.0 von 10
Street Fighter EX3	72%	72%	7.4 von 10	3.5 von 5	32 von 40	5.0 von 10
Summoner	83%	84%	7.7 von 10	4.0 von 5	-	8.3 von 10
Super Bombad Racing	61%	-	6.2 von 10	4.0 von 5	-	7.8 von 10
Super Bust-a-Move	86%	85%	5.4 von 10	3.5 von 5	34 von 40	7.0 von 10
Surfing H30	52%	51%	4.8 von 10	2.5 von 5	30 von 40	4.0 von 10
Swing Away Golf	76%	79%	8.7 von 10	4.0 von 5	27 von 40	7.5 von 10
Tekken Tag Tournament	86%	86%	9.6 von 10	4.5 von 5	38 von 40	8.7 von 10
The Bouncer	61%	-	6.7 von 10	4.5 von 5	-	7.0 von 10
Theme Park World	81%	84%	8.3 von 10	3.5 von 5	27 von 40	8.4 von 10
Tiger Woods PGA Tour 2001	75%	76%	5.5 von 10	3.5 von 5	-	7.8 von 10
Time Splitters	87%	87%	8.4 von 10	5.0 von 5	-	8.6 von 10
Tomb Raider 5	86%	86%	7.2 von 10	3.5 von 5	-	6.5 von 10
Top Gear Dare Devil	61%	52%	4.3 von 10	-	24 von 40	6.0 von 10
Unreal Tournament	78%	75%	8.2 von 10	4.5 von 5	-	8.4 von 10
Warriors of Might & Magic	52%	54%	3.6 von 10	-	-	5.0 von 10
Wild Wild Racing	66%	64%	6.0 von 10	3.5 von 5	29 von 40	7.8 von 10
WDL Thunder Tanks	40%	40%	7.2 von 10	2.5 von 5	-	8.0 von 10
WWF SmackDown! 2	86%	86%	8.8 von 10	4.5 von 5	30 von 40	8.9 von 10
X-Squad	79%	79%	5.3 von 10	4.0 von 5	-	6.8 von 10
Zone of the Enders	83%	83%	7.4 von 10	4.0 von 5	31 von 40	7.5 von 10

# DAS BESSERE ABO

## 089/85709145

RUFEN SIE JETZT AN UND BESTELLEN SIE PLAYERS FÜR 1 JAHR ZUM  
**VORZUGSPREIS VON NUR 69,90 MARK**  
(SIE SPAREN ÜBER 10% IM VERGLEICH ZUM EINZELVERKAUFSPREIS)

**ES LOHNT  
SICH**

Werben Sie  
einen neuen  
Abonnnenten, schicken  
wir Ihnen nach  
Bezahlung des Abos  
diese tolle Prämie!



**XPloder CD 9000:**  
Cheat-System für PSone  
und PSone-Spiele auf PS2.  
Schummeln wie die Profis  
und dazu Speicher für  
120 Spielstände (PSone)!  
KOSTET IM HANDEL 40 MARK!

Bitte hier ausschneiden, dann passt dieser Abschnitt genau in  
einen Fensterumschlag. Bitte mit 1,10 Mark freimachen.

**WERBER** ICH HABE DEN NEUEN ABONNNENTEN GEWORBEN UND  
ERHALTE ALS DANKESCHÖN DAS XPLODER-CHEAT-  
SYSTEM „CD 9000“ IM WERT VON 40 MARK (UvP).

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift



**pan-adress  
players-Aboservice  
Postfach 1410  
82143 Planegg**

**JA** ich abonniere players für zunächst 12 Ausgaben  
(ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 69,90 DM**. Kündige  
ich mein Abo nicht bis 3 Wochen vor Ablauf, verlängert  
es sich um ein weiteres Jahr.

Will ich mein Abonnement danach nicht verlängern, genügt  
eine formlose Kündigung schriftlich bei pan-adress,  
players Abo-Service, 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

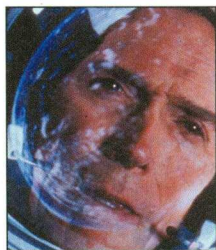
BLZ

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-Aboservice,  
Postfach,  
82143 Planegg. Dies  
wird mit der 2. Unterschrift  
bestätigt.



Mit der PS2 können Sie nicht nur spielen, dank DVD ist sie auch ein Basis-Baustein fürs Heimkino. In dieser Rubrik verraten wir Ihnen, wie Sie sich Ihr privates Home Cinema einrichten, worauf Sie achten müssen und welches Equipment Sinn macht. Außerdem testen wir die aktuellen DVD-Filme.



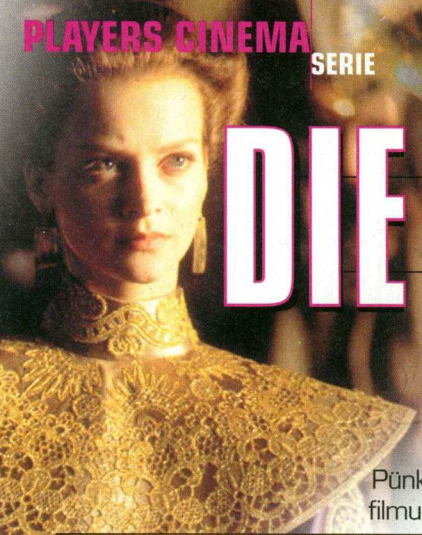
- 74 FRANK HERBERTS DUNE**  
Die Neu-Verfilmung unter der Lupe
- 77 Bill & Ted's verrückte Reise durch die Zeit**
- 76 Buffy – Season 1**
- 76 Der Chillfaktor**
- 77 Der Mondmann**
- 76 Der Weg nach El Dorado**
- 77 Die nackte Kanone**
- 77 Die nackte Kanone 2 1/2**
- 76 Drei Engel für Charlie**
- 77 Event Horizon**
- 76 Mäusejagd**
- 77 O Brother, where art thou?**
- 77 Perfect Blue**
- 77 Road Trip**
- 77 Space Cowboys**

## IN ZUSAMMENARBEIT MIT AUDIOVISION

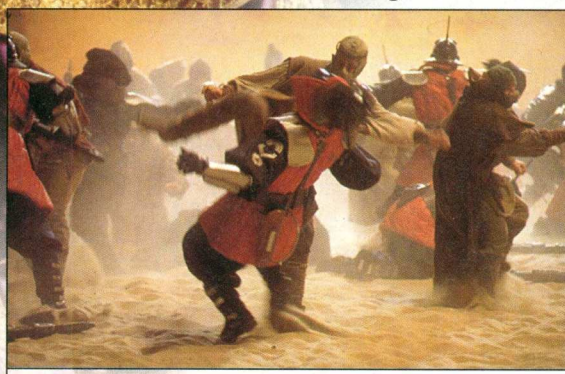
Unsere Schwesterzeitschrift *audiovision* ist das Fachblatt für Heimkino-Enthusiasten. In einem sündhaft teuren Messlabor werden DVD-Player, Projektoren, Boxen-Sets & 5.1-Verstärker analysiert. Außerdem stehen jeden Monat rund 40 DVDs auf dem Prüfstand.



# „DIE WÜSTE LEBT“



Ein Klassiker feiert Wiederauferstehung: Pünktlich zum DVD-Termin der neuen **Dune**-Verfilmung besucht **PLAYERS** den Wüstenplaneten.

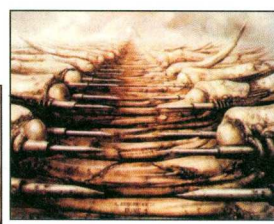


Wüstenkrieger vertrimmen die bösen Harkonnen-Soldaten. Wegen zu geringem Budget fanden viele Effekte und Einstellungen mehrfach Verwendung.

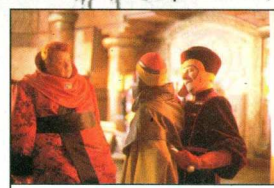
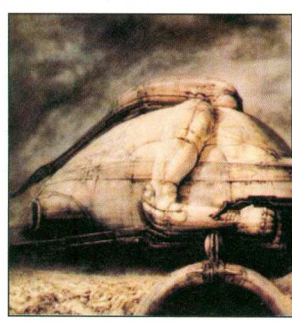
**S**pice – ein Mineral, ein Gewürz, eine Droge, ein Energielieferant und damit der größte Schatz im SF-Universum von Kult-Autor Frank Herbert. Der verewigte den Kampf um den begehrten Stoff in seinem sechsbändigen „Dune“-Zyklus – inzwischen zählt sein Werk mit rund 20 Millionen verkauften Exemplaren zu den großen Ideengebern des Genres.

Kein Wunder, dass bereits 1984 die erste Verfilmung in die Kinos kam – übrigens zwei Jahre, bevor Schöpfer Herbert (Jahrgang 1920) verstarb. David Lynch inszenierte die

monumentale Umsetzung des wegweisenden Science-Fiction-Klassikers ebenso fantasievoll wie detailverliebt: Aber trotz toller Optik und Star-Besetzung (mit Musiker Sting als Harkonnen-Ekel Feyd-Rautha, Jürgen Prochnow in der Rolle von Duke Leto, Kyle MacLachlan als Held Paul Atreides und Patrick Stewart für die Besetzung von Gurney Halleck) reagierten viele Fans auf die sehr eigenwillige Interpretation ihres Lieblingsromans enttäuscht.



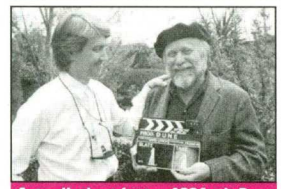
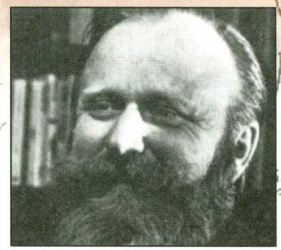
Von bizarr bis pervers: Horrorkünstler Giger („Alien“) pinselte „Dune“-Cover für eine von vielen Neuauflagen.



Der fette Harkonnen-Baron mit zwei Höflingen: Dialoge und Kostüme sind die Trümpfe der Neuverfilmung.

### Ideenklau?

Die Begründung von Lynch und Autoren-Sohn Brian Herbert für die cineastische Niederlage des „Wüstenplaneten“: Angeblich hat Erfolgsfilmer George Lucas für seinen bereits 1977 angelaufenen „Star Wars“ Ideen bei Herbert geklaut – so soll Lukes Heimatplanet Tatooine ein dreistes Abbild des Wüstenplaneten sein, und die magisch begabten Jedi erinnern an Herberts Fremen-Krieger. Ebenfalls verdächtig: Wie Star-Wars-Gangster Jabba ist auch der fiese Harkonnen-Herzog so fett, dass er sich nur noch mit Elektronik bewegen kann.

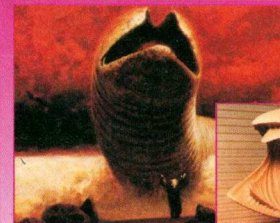


Autor Herbert (unten 1984 mit Regisseur David Lynch) widmete sein ganzes Leben der Schreiberei.

Aber egal wie viel Lucas auch geklaut hat – der Romanstoff wurde mangelhaft umgesetzt, da sind sich die meisten Fans einig. Immerhin musste Lynch Herberts knapp tausend Seiten starken „Wüstenplaneten“ in knapp zwei Stunden unterbringen – kein leichtes Unterfangen.

Deshalb hat Regisseur Kent Harrison („Tales from the Crypt“) für sei-

### Groß und göttlich: Der Sandwurm



Vom Papier zum Modell: Die Sandwürmer aus dem „Dune“-Kinofilm.

Das Markenzeichen von Herberts Epos ist und bleibt der Sandwurm: So groß wie ein Bergmassiv, ziemlich unappetlich – und laut den spirituell begabten Fremen obendrein ein gottgleiches Wesen. Für die Atreiden und Harkonnen sind die Wüstenriesen ein echtes Problem: Denn sobald man mit dem Spice-Abbau loslegt, kommt ein Wurm und zerlegt alles in seine Bestandteile. Nur die

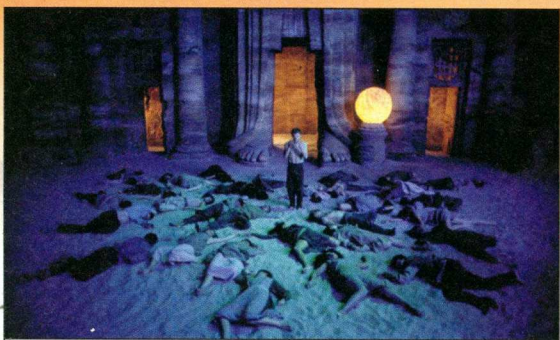
Fremen haben die Monster unter Kontrolle – und sorgen mit telepathischem Kontakt dafür, dass sich die Bestien wieder unter die Sandoberfläche verziehen. Unsere Abbildungen zeigen unterschiedliche Sandwurm-Interpretationen – darunter Cover-Illustrationen, Skizzen für Lynchs „Dune“ und das fertige Filmmodell.



# DUNE - DIE DVDS

Titel	Regie	Jahr	Laufzeit	Bildformat	Sound	FSK	Zirka-Preis
Der Wüstenplanet	David Lynch	1984	131 Minuten	2,35:1	Stereo	ab 16 Jahren	40 DM
Der Wüstenplanet <sup>2</sup>	Kent Harrison	2001	273 Minuten	4:3	DD 5.1	ab 12 Jahren	60 DM

\*Erscheint am 1. Juni



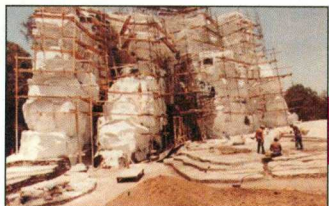
Nach der Ermordung seines Vaters durch die Harkonnen flüchtet Paul Atreides zu den Wüstenbewohnern. Hier hat er eine Vision (Bild).

ne Neuverfilmung nicht die große Leinwand, sondern das geduldigere Medium TV gewählt: Seine Version der Wüsten-Mähr ist stolze sechs Stunden lang - genügend Zeit, um die Intrigen und Familiengeflechte der Buchvorlage originalgetreu nachzuerzählen.

## DVD-Planet

Ob Kent Harrisons TV-Version dem Buch gerecht wird - das muss jeder Fan mit sich ausmachen. Fest steht, dass diesmal kein wichtiges Detail fehlt und sämtliche Plot-Verwirrungen verständlich sind - entspre-

chend ist der Dreiteiler extrem dialoglastig. Statt Spezialeffekten bestimmen Charaktere, pompöse Kostüme und nüchtern in Szene gesetzt. Und kommt's zwischen den ausführlichen Gesprächen doch mal zur Schlacht, dann können Computer-Raumschiffe und gerenderte



Noch ist alles im Lot: Herzog-Sohn Paul begutachtet den Spice-Abbau.



"Dune" mal zwei: Oben die DVD zum Kinofilm, links zur neueren TV-Produktion.

## Dune-Songs



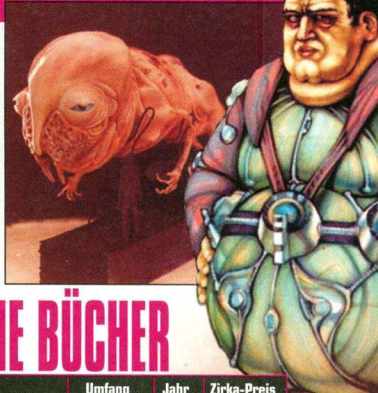
Rock-Musiker haben ein Faible für fantastische Lektüre. Kein Wunder, dass es manchen Metal-Kombos der „Wüstenplanet“ ganz besonders angetan hat – und sie den SF-Klassiker prompt verrockt haben. Unsere Anspieltipps: „To tame a land“ vom „Piece of Mind“-Album der britischen Alt-Metaller Iron Maiden und „Traveler in Time“. Letzterer wurde von den deutschen Fantasy-Rockern Blind Guardian für ihre Studio-CD „Tales from the Twilight World“ aufgenommen.

Sandwürmer zwar nicht mit den überragenden Modellen von Lynchs Kino-Epos mithalten, aber die Ansprüche an eine TV-Produktion erfüllen sie allemal. Und wer von dem Fernseheseignis (wurde vom 22. bis zum 24. April auf Pro 7 ausgestrahlt) nicht genug bekommen kann, der liebäugelt schon jetzt mit der DVD: Bereits am 1. Juni ist es soweit - dann ist die Box mit allen drei Teilen für 60 DM zu haben, Hintergrundmaterial wie Produktionsbericht und Interviews inklusive. Wer will, kann sich schon jetzt ein Exemplar sichern: Online-Seiten wie das DVD-Magazin oder Amazon.de bieten einen entsprechenden Vorbestell-Service an - und legen ihnen ganz nebenbei an-

dere „Dune“-Artikel ans Herz. Denn pünktlich zur TV-Ausstrahlung bringt Buchverlag Heyne eine Neuauflage der sechsteiligen Weltraum-Sage: Alles sechs Bände in einem Schuber. Kostenpunkt: knapp 120 DM. Wer's lieber illustriert hat, der legt sich außerdem den Story-Bildband zum TV-Film zu: Für 22 DM können Sie die Abenteuer von William Hurt in Wort und Bild verfolgen.

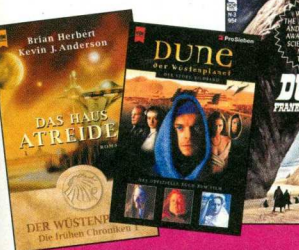
Nur noch auf Börsen zu haben, dafür aber eine echte Sammler-Zier sind die Spielzeugfiguren zur Erstverfilmung von 1986: Paul und seine Harkonnen-Widersacher in Star Wars-verwandtem Plastik-Look - hässlich, aber selten. rb

Von David Lynchs "Dune": Links die Aufbauten fürs Wüstenset, unten ein Navigator-Modell, daneben Skizzen für einen Gleiter und den Harkonnen-Baron.



# DUNE - DIE BÜCHER

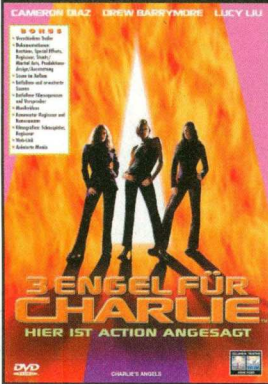
Titel	Umfang	Jahr	Zirka-Preis
Der Wüstenplanet	870 Seiten	1964	20 DM
Der Herr des Wüstenplanetens	300 Seiten	1969	20 DM
Die Kinder des Wüstenplanetens	650 Seiten	1976	20 DM
Der Gottkaiser des Wüstenplanetens	600 Seiten	1981	20 DM
Die Ketzer des Wüstenplanetens	700 Seiten	1984	20 DM
Die Ordensburg des Wüstenplanetens	650 Seiten	1985	20 DM
Das Haus Atreides	820 Seiten	1999	20 DM
Dune - Der Story-Bildband	170 Seiten	2001	22 DM
Dune-Box (alle 6 Romane)	3.770 Seiten	-	120 DM



Herberts fast 4.000 Seiten starkes Epos ist jetzt bei Heyne für 120 DM im Schuber zu haben (rechts). "Das Haus Atreides" (links) von Herberts Sohn Brian ist separat erhältlich. Rechts davon Abbildungen des Film-Bildbandes sowie zwei alte US-Ausgaben von "Dune".



# DREI ENGEL FÜR CHARLIE



Charlie's Angels, USA  
 LÄNGE 94 Minuten  
 REGIE McG  
 DARSTELLER Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu, Bill Murray, Tim Curry, Crispin Glover

die der Neuzeit überzeugen. Die drei weiblichen Agenten Dylan (Barrymore), Natalie (Diaz) und Alex (Liu) sind für den Multimillionär Charlie tätig, ohne ihn jemals gesehen zu haben: Die Aufträge bekommt das Damentrio nur durch einen Lautsprecher im Büro des tollpatschigen Mittelmanns Bosley (Murray) mitgeteilt. In der neuesten Mission müssen die Engel den entführten Unternehmer Knox aus der Hand eines hinterhältigen Rivalen befreien; doch nicht alles ist so, wie es scheint: Bald erkennen die Heldinnen, dass die vermeintlichen Täter und Opfer in Wirklichkeit ganz andere Rollen spielen...

Regie-Neuling McG lässt in der dynamischen Inszenierung keine Langeweile aufkommen: Liebgewonnene Klischees wie ständige Klammottenwechsel der Engel tragen ebenso zur Unterhaltung bei wie ein gut gelaunter Bill Murray und spektakulär in Szene gesetzte Action-Sequenzen, die auch den Humor nicht zu

kurz kommen lassen. Wer Tiefgang sucht, ist bei "Drei Engel für Charlie" fehl am Platz, Fans von gutem Popcorn-Kino dagegen werden bestens bedient. ●●●●●

**FEATURES** Neben makelloser Bild- und Tonqualität, die nur selten von kleinen Fehlern getrübt wird, gefällt die DVD durch ein umfang- und abwechslungsreiches Sortiment an Extras: Zum interessanten Audio-kommentar gibt es erfreulicherweise sogar deutsche Untertitel. Ein halbes Dutzend kurzer Featurettes widmet sich neben dem sichtlich enthusiastischen Regisseur Joseph "McG" McGinty verschiedenen Aspekten des Filmdrehs. Zu sehen sind Beiträge über Kostümwahl, Set-Gestaltung und Action- sowie Stuntsequenzen wie dem spektakulären Kampf gegen das schwarzgekleidete "Klappergestell". Dazu gesellen sich mehrere geschrittene Szenen, Outtakes (die allerdings auch im Abspann vorkommen) sowie Musikvideos von Apollo 440 und Destiny's Child. Fleißige Sucher finden zudem einige "Easter Eggs", darunter die famosen "Haarschwünge" der Engel... ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

**FILM** Während so manche filmische Neuauflage einer Fernsehserie nur noch am Rande mit der Vorlage zu tun hat (zum Beispiel "M-12") oder im Vergleich deutlich schlechter abschneidet ("The Saint", "Mit Schirm, Charme und Melone"), trifft der neueste Versuch die goldene Mitte: "Drei Engel für Charlie" behält den skurrilen Charme des Originals aus den 70er-Jahren bei und kann trotzdem als gelungene Action-Komö-

# BUFFY - SEASON 1



Buffy the Vampire Slayer, USA  
 LÄNGE 520 Minuten  
 REGIE Stephen Cragg u.a.  
 DARSTELLER Sarah Michelle Gellar, Nicholas Brendon, Alyson Hannigan

**FILM** Den ursprünglichen Kinofilm kennt kaum noch jemand, doch die TV-Serie erfreut sich inzwischen zur Hauptsendezeit größter Beliebtheit: Der stete Kampf von Vampirjägerin Buffy und ihrer Freunde gegen nicht enden wollende Dämonen- und Vampirhorden überzeugt schon in der ersten Staffel mit einer spritzigen Mischung aus Humor, Action und Grusel. ●●●●●

**FEATURES** Leider kommt das Bild eine Spur zu düster daher, gerade in den häufigen Nachtszenen gehen Details unter. Trost spenden dafür einige Extras wie Kurzinterviews, Fotogalerie und Musikvideo sowie das Drehbuch und ein Audiokommentar zu den Pilotfolgen. ●●●●●

Vollbild, Stereo (D/E)

# DER CHILL-FAKTOR



Chill Factor, USA  
 LÄNGE 98 Minuten  
 REGIE Hugh Johnson  
 DARSTELLER Cuba Gooding jr., Skeet Ulrich

**FILM** Nach einem missglückten Experiment mit der Kampfchemikalie 'Elvis' wird der zuständige Soldat hinter Gitter gesteckt und schmiedet dort prompt Rachepläne - zufällig landet Elvis daraufhin bei zwei jugendlichen Helden, die sich erst nicht leiden können, dann aber zur Rettung der Welt gemeinsame Sache machen. Leider gab es das alles schon oft und vor allem weniger langweilig zu sehen. ●●●●●

**FEATURES** Bild und vor allem der wuchtige Ton wissen voll zu überzeugen, dafür werden die restlichen Extras lieblos abgehandelt: Texttafeln, zwei Trailer und unkommentierte Aufnahmen zu vier Stunt-Szenen sind schon alles. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E), DTS (D)

# BILL & TED'S VERRÜCKTE REISE DURCH DIE ZEIT



Bill & Ted's Excellent Adventure, USA  
 LÄNGE 86 Minuten  
 REGIE Stephen Herek  
 DARSTELLER Keanu Reeves, Alex Winter, George Carlin

**FILM** Lange vor Wayne & Garth gab es schon 1989 ein durchgeknalltes Pappnasen-Duo: Die zwei schrägen Hoschis Bill & Ted werden mit ihrer Musik für den ewigen Frieden sorgen. Doch vorher gilt es, ein Geschichtsreferat zu bestehen, sonst wird es nichts mit der Band-Karriere. Das Frühwerk von Keanu Reeves ist nichts für Feingeister; wer aber auf urigen Klamauk steht, wird bestens bedient. ●●●●●

**FEATURES** Neben einem Trailer und einer Bildergalerie ist an Extras nichts zu finden, dafür überzeugt das anamorphe Widescreen-Bild, während der rockige Sound zwar ordentlich, aber unspektakulär daher kommt. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Surround (D/E)

# MÄUSEJAGD



Mouse Hunt, USA  
 LÄNGE 93 Minuten  
 REGIE Gore Verbinski  
 DARSTELLER Nathan Lane, Lee Evans, Christopher Walken

**FILM** Das ebenso erfolglose wie wenig kluge Brüderpaar Lars (Lane) und Ernie (Evans) erben von ihrem verbliebenen Onkel ein verkommenes Haus, das beim Verkauf ein Vermögen wert wäre - doch da hat der einzige Bewohner in Form einer heimtückischen Maus noch ein Wörtchen mitzureden. Dank turbulenter Jagden und einem gelungenen Auftritt von Christopher Walken lohnt sich ein Blick. ●●●●●

**FEATURES** Komödientypisch gibt sich der Sound verhalten, am Bild wiederum ist wenig zu beanstanden. Die Zusatzstatistik ist etwas mager, wenigstens zwei Trailer und einige geschnittene Szenen schaffen es auf die DVD. ●●●●●

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

# DER WEG NACH EL DORADO



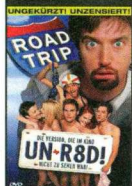
The Road to El Dorado, USA  
 LÄNGE 87 Minuten  
 REGIE Paul / Bergeron  
 SPRECHER Kenneth Branagh, Kevin Klein, Rosie Perez

**FILM** Die beiden sympathischen Schurken Tulio und Miguel flüchten sich ausgerechnet auf das Schiff von Eroberer Cortez - und reisen unfreiwillig in die neue Welt. Hier finden sie die sagenhafte Indianer-Stadt "El Dorado" wo man die beiden Tagediebe prompt für Götter hält. Das Ergebnis ist ein rasantes und nicht immer ernstes Zeichentrickabenteuer, das die letzten Disney-Spielefilme um Längen schlägt. ●●●●●

**FEATURES** Dreamworks-typisch sind die Menüs vorbildlich, die englischen Features (Elton-John-Video, Script und Audio-Kommentare) lassen sich leider nicht deutsch untertiteln. Der Ton ist satt, das Bild scharf. ●●●●●

Widescreen 1.85, Anamorph, Vollbild, Dolby Digital 5.1 (D/E)

## ROAD TRIP



Road Trip, USA

LÄNGE 95 Minuten  
REGIE Todd Phillips  
DARSTELLER Breckin Meyer, Sean William Scott, Amy Smart, Tom Green

**FILM** Josh muss mit seinen Kumpanen in zwei Tagen halb Amerika durchqueren, um seine Beziehung zu retten. Schlüfrige Gags, haarsträubende Begegnungen und durchgeknallte Charaktere versprechen ein Gag-Feverwerk, das selbst „American Pie“ in den Schatten stellt. Heimlicher Star des Films sind MTV-Komiker Tom Green und Würge-schlange Mitch. ●●●●●

**FEATURES** Dreamworks-typisch ist die DVD anständig ausgestattet: Nicht verwendete Szenen finden auf der Silberscheibe ebenso Platz wie ein Musikvideo und ein Bonusfeature mit Tom Green. Die Bildqualität ist einwandfrei, komödientypisch der Sound eher unspektakulär. ●●●●●

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

## DER MONDMANN



Man on the Moon, USA

LÄNGE 102 Minuten  
REGIE Milos Forman  
DARSTELLER Jim Carrey, Danny DeVito, Courtney Love

**FILM** In dieser Biographie geht es um das Leben des amerikanischen Ausnahmekomikers Andy Kaufman, der mit seinen grotesken Späßen immer wieder das ganze Land schockierte. Jim Carrey hat in Andy die bisher beste Rolle seiner Karriere gefunden und spielt das Komik-Genie äußerst nuancenreich und feinfühlig. Unvergesslich: Die Auftritte von Kaufmans Alter Ego Tony Clifton, darunter eine ganz spezielle Version von „I will survive“. ●●●●●

**FEATURES** Extras wie gelöschte Szenen und Originalaufnahmen von Andy Kaufman erfreuen den Fan, das gute Bild gefällt dem Heim-Cineasten. Der Sound könnte spektakulärer sein. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E), DTS (D)

## SPACE COWBOYS



Space Cowboys, USA

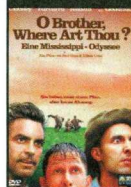
LÄNGE 126 Minuten  
REGIE Clint Eastwood  
DARSTELLER Clint Eastwood, D. Sutherland, Tommy Lee Jones, James Garner,

**FILM** Nachdem ihnen ihr Weltraumflug in den 60er-Jahren versagt blieb, erhalten vier rüstige Rentner eine zweite Chance, in die unendlichen Weiten vorzustößeln, als ein russischer Satellit repariert werden muss. Tolle Schauspieler, beeindruckende Weltraumzonen und ein Schuss Selbstironie zeigen, dass Clint Eastwood, Tommy Lee Jones & Co. noch lange nicht zu Hollywoods altem Eisen gehören. Allen Freunden von Raumfahrt und Dramen zu empfehlen. ●●●●●

**FEATURES** Top: Dokumentationen zur Entstehung des Films, Live-Auftritt der Stars bei einem US-Talkmaster und kurze Interviews. Bild und Ton lassen keine Wünsche offen. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

## O BROTHER, WHERE ART THOU?



O Brother, where art thou?, USA

LÄNGE 103 Minuten  
REGIE Joel Coen  
DARSTELLER George Clooney, John Turturro, John Goodman, Tim Nelson

**FILM** Die drei Sträflinge Ulysses McGill (Clooney), Delmar (Nelson) und Pete (Turturro) fliehen im Mississippi der 30er-Jahre aus dem Kittchen. Auf der folgenden 'Mississippi Odyssee' begegnen sie Gestalten aus der Sage, abgehalfterten Bankräubern und verräterischen Familienangehörigen. Nach Kollisionen mit Ku-Klux-Klan und Kommunalpolitik werden die Jungs gar zu gefeierten Country-Musikern - die charmante Geschichte überzeugt mit brillanten Schauspielern und einem herausragenden Soundtrack. ●●●●●

**FEATURES** Extras sind nicht vorhanden, dafür ein großes Pfui. Bild und Ton geben sich makellos. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

## PERFECT BLUE



Perfect Blue, Japan

LÄNGE 85 Minuten  
REGIE Satoshi Kon  
SPRECHER Rika Matsumoto, Juniko Iwano, Shihō Niiyama

**FILM** Mima, ein erfolgreiches J-Pop Idol, will ihre Gesangskarriere an den Nagel hängen und sich von nun an der Schauspielerei widmen. Doch dann taucht eine Doppelgängerin Mimas auf und ein Verwirrspiel um ihre wahre Identität beginnt. Satoshi Kons anspruchsvoller Psychothriller setzt sich mit dem japanischen Idol-Phänomen auseinander und zeigt eindrucksvoll, dass die Anime-Welt weit mehr bietet als „Sailormoon“ und „Pokémon“. Ein Geheimtipp für Thriller-Freunde. ●●●●●

**FEATURES** Das Bild ist bescheiden, das 5.1-Format wird im hinteren Bereich kaum genutzt. Die Menüs sind gehobene Klasse, Features dagegen rar. ●●●●●

Widescreen 1.85, Dolby Digital 5.1 (D/J)

## EVENT HORIZON



Event Horizon, USA

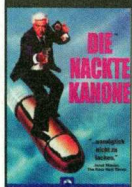
LÄNGE 92 Minuten  
REGIE Paul Anderson  
DARSTELLER Laurence Fishburne, Sam Neill, Kathleen Quinlan, Jason Isaacs

**FILM** Im Jahre 2047 taucht das verschollene Forschungsschiff "Event Horizon" urplötzlich wieder auf. Ein achtköpfiges Team macht sich zusammen mit dem Konstrukteur des Raumschiffes auf, Überlebende und Forschungsdaten zu retten. Was als spannendes Sci-Fi-Abenteuer beginnt, endet schnell in platten Horror-Gefilden: Zahlreiche Schockmomente und literweise Blut lassen den Adrenalin-Spiegel steigen - nach dem unbefriedigenden Ende macht sich jedoch schnell Ernüchterung breit. ●●●●●

**FEATURES** Während sich Bild und Ton solide geben (viel Bass), sitzen Extra-Fans auf dem trockenen - ein Film-Trailer, und das war's auch schon. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

## DIE NACKTE KANONE



The Naked Gun, USA

LÄNGE 114 Minuten  
REGIE David Zucker  
DARSTELLER Leslie Nielsen, Priscilla Presley, OJ Simpson, R. Montalban

**FILM** Lt. Frank Drebin ist das personifizierte Chaos - ausgerechnet er soll ein Attentat auf die Königin von England verhindern. Das bekannteste Werk des Trios ZAZ (Zucker-Abrahams-Zucker) ist ein Feuerwerk von durchgeknalltem Stapstick, himelsschreiender Situationskomik und urkomischen Wortspielen - und mittendrin ein stoischer Leslie Nielsen in der Hauptrolle. Mit Ablachgarantie. ●●●●●

**FEATURES** Leider sind die Extras etwas mau ausgefallen - mehr als Trailer und Audiokommentar gibt's nicht. Ebenfalls schade: Die deutsche Tonspur kommt in armseligem Mono daher. Die englische Spur bietet DD 5.1. ●●●●●

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

## DIE NACKTE KANONE 2 1/2



The Naked Gun 2 1/2, USA

LÄNGE 82 Minuten  
REGIE David Zucker  
DARSTELLER Leslie Nielsen, Priscilla Presley, OJ Simpson

**FILM** Auch in seinem zweiten Abenteuer schillert Frank Drebin von einer Katastrophe in die nächste - diesmal muss er es mit üblen Energiebossen aufnehmen, die einen Experten für alternative Stromquellen entführt haben. Wie der erste Teil bietet auch die Fortsetzung abernen Klamaus und unzählige aberwitzige Situationen: Man kommt kaum zum Luftholen, aber auf jeden Fall ins Schwitzen. ●●●●●

**FEATURES** Die Extras sind die gleichen wie im ersten Teil - Trailer und Audiokommentar, das war's. Zumindest kann der deutsche Ton jetzt mit Stereo aufwarten. DD 5.1 bleibt wiederum den Englisch-kundigen vorbehalten. ●●●●●

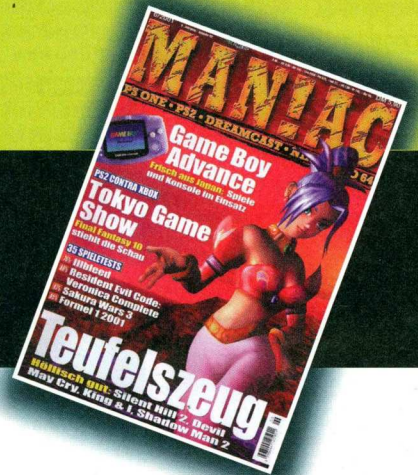
Widescreen 1.78, Anamorph, Stereo (D), Dolby Digital 5.1 (E)

# MANIAC

PSone • PS2 • NINTENDO 64 • DREAMCAST

Die ganze Welt der Videospiele!

**JETZT** am Kiosk



**ALLE SYSTEME!**

**ALLE INFOS!**

**DEFINITIV MEHR VIELFALT!**



Topaktuell: Previews und News



International: Import-Tests



Ehrlich und unabhängig: PAL-Tests

powered by **PLAYERS** & **audiovision**

# 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 dm@players-web.de

- 80 ZUBEHÖR**  
PS2-Peripherie im Test
- 82 SPRECHSTUNDE**  
Erste Hilfe bei PS2-Problemen
- 83 PROFI-SEITE**  
Spielstand-Archivierung per Xport
- 93 KLEINANZEIGEN**  
Second-Hand-Schnäppchen
- 94 SPIELE-MARKTÜBERSICHT**  
Erhältliche Titel im Überblick
- 96 LESERBRIEFE**  
Das *PLAYERS*-Meinungsforum
- ERSTE HILFE**
- 84** Army Men: Air Attack 2
- 84** Army Men: Sarge's Heroes 2
- 85** Chaos Break
- 84** MDK 2 Armageddon
- 84** Rainbow Six Rogue Spear
- 85** Star Wars: Super Bombad Racing

## ACTION REPLAY CODES AUF SEITE 85

Army Men: Green Rogue
Kengo – Master of Bushido
Knockout Kings 2001
Kessen

## SPIELFÜHRER

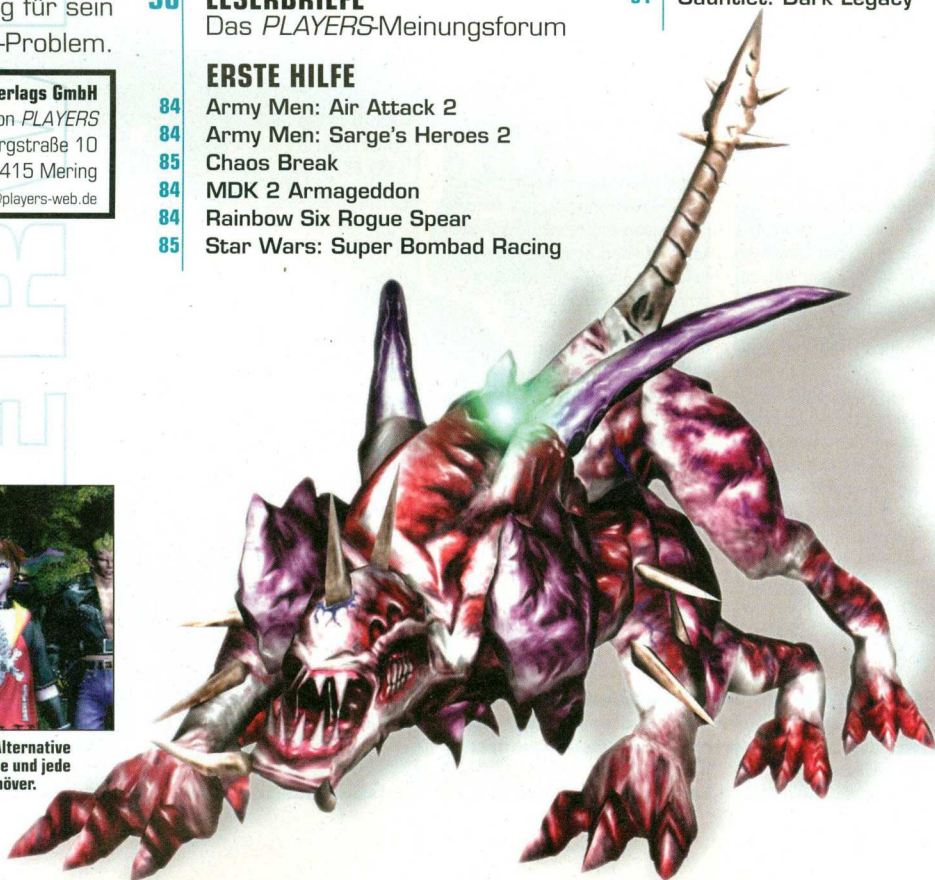
- 86** Extermination
- 90** Bouncer

## SAMMELKARTEN

- 91** Crazy Taxi
- 91** Gauntlet: Dark Legacy



"The Bouncer": Alternative Wege, Geheimnisse und jede Menge Spezialmanöver.



SCREEN STATION EVOLUTION

PS1

MINIATUR-MONITOR

Big Ben Interactive macht Ihre PSone für 300 DM zum Handheld-Ersatz

13 Zentimeter. Was auf den ersten Blick recht mager scheint, gewinnt im Vergleich zur Konkurrenz plötzlich an Größe, denn das TFT-Display der 'Screen Station Evolution' ist der bis dato größte Bildschirm für Sonys Videospiel-Designobjekt PSone. Einfach an die hinteren Anschlüsse der Konsole gestöpselt, mit Strom aus Steckdose oder Zigarettenanzünder (dank passendem Adapter können Sie auch im Auto zocken) versorgt -

los geht's. Drei Regler justieren Helligkeit, Farbe und Lautstärke, der Bildschirm ist für zusammengekauertes Zocken auf dem Schoß genau richtig dimensioniert und überzeugt mit ordentlicher Leuchtkraft. Dank geringer Größe werden grobe Pixelklumpen angenehm kaschiert. Einziger Haken: Schrift auf dem Bildschirm zieht oft hässliche Schlieren nach, das etwas wacklige Display kippt gelegentlich nach hinten.



FAZIT

Teures Spielzeug für technikbegeisterte PSone-Freaks. Wer auch im Auto nicht auf seine Lieblingsspiele verzichten will, bekommt ein Display mit annehmbarer Bildqualität und leichten Macken in der Verarbeitung.



X-SHOCK ANALOG VIBRATION CONTROLLER

PS1

BILLIGPRODUKT

Madrom stellt für 35 DM ein PSone-Pad in die Regale der Fachgeschäfte

Der transparente X-Shock-Controller ist in fünf verschiedenen Farbgebungen - von Hellblau bis Schwarz - erhältlich. Für 35 DM bekommen Sie ein einfaches PSone-Pad mit zusätzlicher Turbo- und Slow-Motion-Funktion. Letztere bringt aber kaum praktischen Nutzen, da sie wie in alten 16-Bit-Tagen einfach schnell hintereinander den Pause-Modus aktiviert bzw. deaktiviert - bei aktuellen Spielen vollkommen deplaziert. Praktischer ist da der Turbo-Button. Damit können Sie einer der normalen Tasten die Dauerfeuer-Funktion zuweisen, was sich vor allem bei Ballereien wie "Silphheed" oder "Gradius" bewährt. Abgesehen von den beiden Zusatz-Features bietet Ihnen das Pad nur wenig Qualität fürs Geld. Der klobige Controller liegt schlecht

in der Hand, die wackeligen Schultertasten verkanten schnell. Mit dem ungenauen Digi-Kreuz lassen sich keine exakten Kommandos eingeben, vor allem Prügelspieler schrecken zurück. Alles in allem kein empfehlenswertes Stück Hardware; vor allem, weil sich qualitativ bessere und geringfügig teurere PS2-Pads ebenfalls an Ihre PSone anschließen lassen. Wer farbiges Zubehör bevorzugt, sollte lieber einen Blick auf die schicken PS2-Controller von Mad Catz werfen.



FAZIT

Billiger PSone-Controller mit schlecht verarbeiteten Schultertasten und Digital-Kreuz. Eine Investition in die ohnehin 'veralteten' PSone-Pads lohnt sich meist nur für das Original von Sony.



ZUBEHÖR-REFERENZEN

FERNBEDIENUNGEN

1 DVD REMOTE CONTROLLER von 4Gamers Preis 60 DM

4Gamers vereint elegantes Design und gute Verarbeitung. Eine durchgeschliffene Empfangseinheit sorgt für problemlosen Wechsel zwischen Spiel und Film.



2 DVD FERNBEDIENUNG von Brooklyn Preis 40 DM

Eine DVD-Fernbedienung im angenehmen handlichen Format. Der durchgeschliffene Empfänger erspart lästiges Pad-Stöpseln.



3 SAITEK DVD REMOTE CONTROLLER von Saitek Preis 50 DM

Die schlanke und formschöne Saitek-Fernbedienung bietet eine durchgeschliffene Empfangseinheit.



4 DVD REMOTE CONTROL von Sunflex Preis 40 DM

Die Sunflex-Fernbedienung ist das winzigste Gerät im Fremdhersteller-Sortiment. Mit durchgeschliffenem Empfänger.



5 DVD REMOTE CONTROL von Interact Preis 40 DM

Das kleine Schwarze von Interact hat zwar nur einen normalen Empfänger, ist dafür aber recht handlich und preiswert.







## FANATEC SPEEDSTER 2 TRAUM IN STAHL

Das offizielle PS2-Lenkrad ist da:  
Für 150 DM geben Sie stillecht Gas.

Das neue Sony-Lenkrad kommt aus deutschen Landen: Der niederbayrische Entwickler Endor AG hat ein wuchtiges Steuergerät in edler Optik gebastelt, das sich problemlos an die Zuhör-Pole-Position setzt: Dank dem gummierten Griff liegt das Steuerrad stets sicher in der Hand, ein einstellbarer Lenkwinkel sorgt für präzise Kontrolle nach den eigenen Vorlieben. Die übersichtlich angeordneten Tasten lassen sich be-

quem erreichen, Formel-1 Fans vermissen nur die Tippschaltung hinter dem Lenker. Dafür erwartet Sie ein massiver Schaltknüppel an der Seite, rutschfeste Pedale erlauben unbeschwertes Gas- und Bremsgenuss. In drei verschiedenen Betriebsmodi variieren Sie zwischen Analog- und Digitalsteuerung, auch die Pedale lassen sich vom analogen auf den digitalen Betrieb umstellen. Besonderes Highlight ist das 'Traction Con-

trol System', das auf Wunsch zuschaltbar ist und Ihnen beim Spurhalten unter die Arme greift. Einziger Nachteil: Eine Tischplatte ist unbedingt nötig, auf dem Schoß macht das Speedster keine gute Figur.



Fest verankert: Dank Schraubzwingen und Saugnäpfen findet das Speedster 2 auf jeder Oberfläche halt.

**FAZIT** Hervorragendes Lenkrad, das in allen Punkten überzeugt: Verarbeitung, Handhabung und Optik sind über jeden Zweifel erhaben, Rennspielfans kommen um das "Speedster 2" nicht herum.

## DIE BESTE PERIPHERIE FÜR IHRE PS2

### JOYPADS

**1 DUAL-SHOCK 2**  
von Sony Preis 60 DM



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 ADVANCED PS2 CONTROLLER**  
von Mad Catz Preis 60 DM

Quietschbuntes Riesen-Pad mit massig Zusatzfunktionen. Dank Negcon- und Macro-Fähigkeit ein Werkzeug für Profis. ■■■■■

**3 BASIC PS2 CONTROLLER**  
von Mad Catz Preis 60 DM

Solider Controller ohne irgendwelchen Bonus-Schnickschnack. Ein Zubehör für preisbewusste Pad-Puristen. ■■■■■

**4 VIBRATION CONTROLLER**  
von Hama Preis 60 DM

Gut verarbeiteter Controller mit genauem Digi-Kreuz und orientlichen Buttons. Turbo- und Slow-Motion inklusive. ■■■■■

**5 DOUBLE FORCE CONTROLLER 2**  
von Sunflex Preis 40 DM

Ein präzises Digi-Kreuz sowie Turbo- und Slow-Motion-Funktion zeichnen das Pad aus, ansonsten eher mittelmäßig. ■■■■■

### ARCADE-STICKS

**1 TWIN SHOCK HOME ARCADE** PS1  
von Blaze Preis 120 DM



Der perfekte Spielhallen-Simulator mit hohem Kuschelfaktor. Bei Zweispielern-Duellen müssen Sie zwar eng zusammenrücken, dafür beeindruckt das gigantische Joyboard nicht nur durch Größe, sondern auch mit Mikroschaltern und Turbofunktion. ■■■■■

**2 PRO SHOCK ARCADE** PS1  
von Blaze Preis 80 DM

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 50 DM

Für preisbewusste Prüggelbs verkauft Blaze die kleinere, ansonsten aber funktionsgleiche Alternative zum 'Pro Shock Stick'. ■■■■■

**4 ARCADE BOARD**  
von Sunflex Preis 90 DM

Das klöbige Joyboard verschreckt mit schwergängigen Buttons und unpräzisiertem Stick. Nicht empfehlenswert. ■■■■■

**5 SHADOWBLADE ARCADE STICK**  
von Interact Preis 170 DM

Styling hui - Nutzwert ptui. Viel zu teures Joyboard mit wackeligem Stick und schwammigen Tasten - Finger weg! ■■■■■

### LENKRÄDER

**1 SPEEDSTER 2** NEU  
von Fanatec Preis 150 DM



Edle Aufmachung und hohe Qualität zum erträglichen Preis: Das von Sony vertriebene PS2-Lenkrad schlägt die Konkurrenz um Längen und ist mit jeder Playstation-Variante kompatibel. ■■■■■

**2 MC2 RACING WHEEL** PS1  
von Mad Catz Preis 150 DM

Optimale Pedal-Position, einstellbarer Lenkwiderstand und Rumble-Funktion sorgen für perfektes Spielhallen-Gefühl. ■■■■■

**3 BLUE THUNDER RACING WHEEL**  
von Interact Preis 200 DM

Angenehme Fußpedale und perfekter Lenkwiderstand sorgen für ein Spielhallen-gerichtetes Renn-Erlebnis. ■■■■■

**4 SPEEDSTER** PS1  
von Fanatec Preis 160 DM

Obwohl der Nachfolger bereits erhältlich ist, gefällt das Lenkrad dank guter Verarbeitung und optimalem Lenkwiderstand. ■■■■■

**5 360 MODENA RACING WHEEL** PS1  
von Thrustmaster Preis 140 DM

Lenkrad im Original-Ferrari-Design. Trotz ungünstiger Tischkanten-Befestigung für Fans italienischer PS-Boliden geeignet. ■■■■■

### SONDERZUBEHÖR

**1 DTT 3500**  
von Creative Preis 800 DM

Preisgünstige Dolby-Digital-Kompletanlage für den Film- und Spielefan mit hohem Soundanspruch und kleinem Geldbeutel. ■■■■■



**2 MULTITAP**  
von Interact Preis 80 DM

Für Mehrspieler-Orgien auf der PS2. Überraschend: Statt nur vier passen in das neue Multitap gleich fünf Joypads. ■■■■■

**3 PS2000**  
von Creative Preis 500 DM

Günstige Sound-Anlage für Audio-Puristen mit wenig Platz und Geld - Subwoofer und Lautsprecher machen ordentlich Krach. ■■■■■

**4 DVD STORAGE**  
von 4Gamers Preis 30 DM

Praktisches Aufbewahrungssystem für zwölf DVD-Hüllen (Filme und Spiele). Stapelbar mit Verankerung. ■■■■■

**5 SCREEN STATION EVOLUTION** PS1  
von Big Ben Preis 300 DM NEU

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

**?** Kann ich meine Memory-Card auch während des Spielbetriebs aus der PS2 herausnehmen? Oder beschädige ich so die Karte?

**!** Grundsätzlich sollten Sie mit Ihrer Memory-Card stets vorsichtig umgehen. Am besten lassen Sie die Speicherkarte immer in der PS2 stecken und ziehen sie nur bei ausgeschaltetem Gerät heraus. Sollte sich ein Kartenwechsel nicht vermeiden lassen, dann achten Sie auf den aktuellen Spielzustand: In Menü-Bildschirmen, im Pause-Modus oder

auch während dem normalen Spielgeschehen können Sie die Karte herausnehmen, denn jetzt wird das kleine Stück Plastik von der PS2 nicht gebraucht. Nur wenn Daten auf die Karte gesichert werden, sollten Sie die Memory-Card grundsätzlich stecken lassen. In diesem Fall werden Sie allerdings meist durch einen entsprechenden Bildschirmtext gewarnt. Ebenfalls gefährlich: Das Laden von Daten oder Spiele, die automatisch speichern. Hier muss die Karte unbedingt eingesteckt bleiben,

sonst riskieren Sie einen unangenehmen Datenverlust. Im schlimmsten Fall müssen Sie dann Ihre Karte neu formatieren und alle bisher gespeicherten Spielstände sind futsch.



**Solche Warntexte sollten Sie ernst nehmen und die Memory-Card unbedingt eingesteckt lassen.**

**?** Was für interessante Videospiel-Messen gibt es eigentlich, und finden solche Veranstaltungen auch in Deutschland statt?

**!** Über das Jahr verteilt finden in aller Welt einige wichtige Messen zum Thema Videospiele statt. Erst in unserer letzten Ausgabe haben wir über die "Tokyo Game Show" berichtet, auf der jeweils im Frühjahr und Herbst in Tokio die neuesten Videospiel-Trends präsentiert werden. Während dort vornehmlich japanische Hersteller auftreten, fahren spätestens auf der "Electronic Entertainment Expo" (E3) sämtliche Hersteller ihr beeindruckendstes Programm auf. Die Messe findet meist Ende Mai in Los Angeles statt; bereits in dieser *PLAYERS* lesen Sie einen umfassenden Ausblick auf die diesjährige Show. Vor allem für Europa interessant ist die "European Consumer Trade Show"

(ECTS), die jeden Herbst in London abgehalten wird. Das Fachpublikum freut sich über Veranstaltungen wie die Grafik-Messe "Siggraph" oder die "Game Developers Conference" (Bericht in *PLAYERS* 6/2001), Spielhallenfanatiker verfolgen die allherbstliche "JAMMA"-Messe in Tokio, auf der die neuesten Arcade-Maschinen gezeigt werden. Hierzulande schlendern Interessierte über die Spielwarenmesse in Nürnberg (meist Anfang Februar) oder die "Internationale Funkausstellung" (IFA) in Berlin. Übrigens: Eine deutsche Messe der Video- und Computerspielbranche gibt's bislang noch nicht, Planungen für eine solche Veranstaltung in Leipzig scheiterten an der fehlenden Motivation potenzieller Aussteller.

**?** Wie steht es mit den Online-Fähigkeiten der PS2? Wann kann man mit der Konsole ins Internet und welche Zusatz-Hardware wird dafür benötigt?

**!** Bislang beschränken sich die Internet-Möglichkeiten der PS2 auf das ferne Japan. Dort werden zur Zeit erste Modems und Browser veröffentlicht. Wann man hierzulande mit der PS2 ins Internet gehen kann, ist aber immer noch ungewiss. Für einen Ausflug auf die Datenautobahn werden Sie aber in jedem Fall Festplatte, Modem und Browser benötigen. In welcher Form und Kombination diese Ausrüstung hierzulande auf den Markt kommt, ist immer noch nicht geklärt. Auch ein Preis wurde bislang nicht genannt.

## GLOSSAR



**RENDERN:** Rendering ist der letzte Schritt in der Berechnung eines dreidimensionalen Szenarios, also einer Figur oder einer Hintergrundgrafik. Die oft als "Render-Hintergründe" bezeichneten Umgebungen sind meist vorberechnete Grafiken, die nur aus einer einzigen Ansicht gezeigt werden können. Im Gegensatz dazu ermöglicht Echtzeit-Rendering die Berechnung der Grafik unmittelbar durch die Konsolen-Hardware. So ist eine uneingeschränkte Bewegungsfreiheit mit waghalsigen Kamerawenken möglich. Vorberechnete

Hintergründe finden Sie z.B. in „Onimusha“, Echtzeit-Hintergründe gibt's in „Resident Evil Code: Veronica“. Vereinfacht gesagt bedeutet Rendering also schlicht die Berechnung der dargestellten Grafik.

**FMV:** Steht für "Full Motion Video". Die immer beliebter werdenden Zwischensequenzen in Spielen wie „Final Fantasy“ nennt man deshalb auch oft "FMV"-Sequenzen. Diese Filme werden meist von hochgezüchteten Workstations berechnet und dann als lineare Video-Datei auf CD oder DVD abgelegt.

**MPEG:** Eine Abkürzung für "Moving Pictures Expert Group". MPEG bezeichnet einen Standard für die Kompression von Videodaten.

**LCD:** Die "Liquid Crystal Displays" werden vor allem bei Digitaluhren und tragbaren Computern eingesetzt. Diese Technologie macht sich die Eigenschaft von Flüssigkeitskristallen zu Nutze, je nach Zustand Licht durchzulassen oder zu blockieren. Die Veränderung der Kristallstruktur erfolgt durch eine Spannung, die an eine Zelle angelegt wird. Aktive LCDs trennen die Steuerung

von der Nutzspannung (Active Matrix LCD), wodurch sich die Zellen nicht mehr gegenseitig beeinflussen. So lassen sich feinere Abstufung und höherer Kontrastumfang erreichen. Eine Weiterentwicklung des Active-Matrix-Prinzips sind die TFT-Bildschirme. Die flachen "Thin Film Transistor"-Displays bieten nochmals höhere Auflösung und damit bessere Bildqualität. Die mittlerweile erhältlichen PSone-Displays (wie die "Screen Station Evolution" von Big Ben, siehe Zubehör-Tests) besitzen alle einen TFT-Monitor.

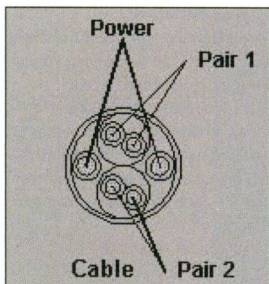
# ANSCHLUSS GESUCHT

USB? IEEE-1394? i.Link? Wir verraten, was hinter den ominösen Schnittstellen Ihrer PS2 steckt. Deren Einsatzmöglichkeiten am PC erlauben einen Ausblick auf künftige PS2-Peripherie.

**Z**um PS2-Start waren sie in aller Munde. Abkürzungen wie USB oder i.Link sollten dem Spieler mit nie gekannten Einsatzmöglichkeiten völlig neue Welten eröffnen. Doch bislang hat sich kaum etwas getan im Zubehörmarkt. Nur wenige Hersteller wie Datel (Action Replay, Xploder) nutzen die Schnittstellen der PS2, auch Spieleentwickler bleiben skeptisch: Bei "Unreal Tournament" wurde die i.Link-Option für den europäischen Markt sogar entfernt. Doch was steckt eigentlich hinter den sagenumwobenen Kürzeln und welche Möglichkeiten bieten die bisher vernachlässigten Anschlüsse?

## Firewire

1995 konzipierte der Computerhersteller Apple den 'Firewire'-Standard, dessen Entwicklung kurze Zeit später in Zusammenarbeit mit der IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) abgeschlossen wurde. Je nach Firma werden andere Namen wie i.Link oder Lynx verwendet, um die etwas klobige



Ein Firewire-Kabel im Querschnitt: Die beiden Draht-Pärchen sind für die Datenübertragung zuständig.

Bezeichnung IEEE-1394 zu umgehen. Der Firewire-Standard steht für ein flexibles digitales Interface, das 'die Welten von Unterhaltungselektronik und Computerindustrie' verbinden soll. Dabei handelt es sich im Klartext um einen Digital Serial Bus, also eine Digitalschnittstelle und Kabelverbindung für hohe Datenmengen. Verwendung findet er vor allem bei Digital-Camcordern im Digital-Video-System, aber auch in der PC-Peripherie wird das Firewire zune-

hend beliebter. Immer mehr Drucker, Festplatten, Laufwerke oder Digital-Kameras verwenden die Technologie.

Ein Firewire-Kabel besteht entweder aus vier oder sechs Drähten, bei letzterer Variante dienen die beiden zusätzlichen Stränge der Stromversorgung von angestöpselten Geräten. Je nach Hardware sind Übertragungsraten von 100, 200 oder 400 Mbit/s möglich (siehe Kasten). Der Name "Firewire" kommt von der Fähigkeit zum 'Hot plug and play', also dem Ein- und Ausstecken bei eingeschalteten Geräten.

## USB

Die Abkürzung steht für 'Universal Serial Bus'. Seit 1996 schließen PC-Besitzer ihre Peripherie nicht mehr nur über den seriellen Port, sondern auch über die flotteren und unkomplizierteren USB-Eingänge an. Mit dem Siegeszug der i.Macs verbreitete sich USB immer weiter, mittlerweile geht man sogar davon aus, dass der USB-Standard die veralteten seriellen und Parallel-Ports ablösen wird. Der Vorteil von USB ist die einfache Handhabung: 'Plug and play' heißt die Devise - einstecken und loslegen. Mit Übertragungsraten von 12 Mbit/s ist USB zwar langsamer als Firewire, aber auch kostengünstiger. Geräte wie Maus, Tastatur oder Modem benötigen kaum die hohen Übertragungsgeschwindigkeiten des Firewire - denn trotz 400 Mbit/s würden Buchstaben auf dem Bildschirm nicht schneller erscheinen, als sie eingetippt werden. Generell gilt also, dass USB vor allem bei Geräten genutzt wird, die keine schwindelerregenden Geschwindigkeiten erreichen müssen, sondern erschwinglich bleiben sollen. Firewire dagegen nutzt man bei datenintensiven Prozessen wie zum Beispiel einem Mehrspieler-Duell mit zwei PS2-Geräten.

## Geschwindigkeitsvergleich



**FIREWIRE IEEE-1394:** 100 bis 400 Mbit pro Sekunde (entspricht 12,5 bis 50 Megabyte pro Sekunde); wird zur Zeit vor allem bei der digitalen Videobearbeitung eingesetzt.

**USB:** 12 Mbit pro Sekunde (entspricht 1,5 Megabyte pro Sekunde); Eingabegeräte wie Joystick, Tastatur und Maus nutzen die USB-Verbindung, aber auch andere Peripherie - z.B. Scanner und Digital-Kameras.

**PARALLEL PORT:** 115 Kilobyte pro Sekunde (entspricht 0,115 Megabyte), mittlerweile fast schon veraltete Schnittstelle für Drucker, Scanner etc.

**SERIELLER PORT:** 14,4 Kilobyte pro Sekunde (entspricht 0,0144 Megabyte); ebenfalls reichlich betagter Anschluss für Maus und Joypad.

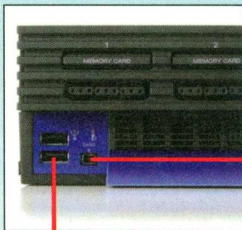
**SCSI:** Zwischen 5 und 80 Megabyte pro Sekunde, eine universelle Verbindung für Zubehör aller Art. In den verschiedenen Ausführungen (die nicht immer untereinander kompatibel sind) schafft SCSI bis zu 80 MB/s.

**ULTRA-IDE:** 33 Megabyte pro Sekunde; die schnellste Verbindung (die man gewöhnlich im PC findet) wird vor allem für Festplatten und Laufwerke genutzt.

## Die Zukunft

Im Moment nutzen nur wenige Hersteller das volle Potenzial der PS2-Anschlüsse: "Unreal Tournament" können Sie per USB-Maus und Keyboard steuern, "Armored Core 2" ermöglicht Multiplayer-Duelle im Link-Modus. Schon bald können wir allerdings mit reichlich Neuigkeiten rechnen: Die Force-Feedback-Technologie (bislang nur bei PC-Hardware verwendet) hält mit dem offiziellen "GT3"-Lenkrad auch auf der PS2 Einzug, entsprechende Joysticks für Fliegereien wie "Ace Combat 4" lassen nicht lange auf sich warten. Vor allem findige Zubehör-Profis freuen sich über die Möglichkeiten zur USB-Vernetzung von PC und PS2: Im Moment tauschen Sie so Spielstände über das Internet, in Verbindung mit einer PS2-Festplatte ist auch das Herunterladen von neuen Autos, Charakteren und Levels möglich. *dm*

**ANSCHLUSSFREUDIG:** An der Vorderseite Ihrer PS2 finden Sie die ominösen Stecker. Links lassen zwei USB-Anschlüsse Platz für PC-Peripherie wie Maus und Tastatur, daneben ermöglicht der i.Link-Anschluss Mehrspieler-Duelle per Firewire-Kabel. In der Zukunft rechnen wir mit Zubehör wie Force-Feedback-Lenkkrädern oder einem Zip-Laufwerk - ebenfalls über diese Schnittstellen an Ihr Gerät anzustöpseln. Die Findigkeit der Zubehörhersteller kennt kaum Grenzen, mit den Möglichkeiten der PS2 stehen uns noch einige Hardware-Überraschungen ins Haus.



USB



IEEE-1394 Firewire



# 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.

## ARMY MEN: AIR ATTACK 2 (PS2)

Wer sich ohne große Umstände alle Level ansehen möchte, nutzt einfach die folgenden Tasten-Kombos.

Level	Code
2	↑, ×, △, →, ■, ○, ×
3	△, ○, ↓, ←, ■, □, ↑, ↑
4	×, →, ←, ×, ○, ■, △
5	↓, ↓, ○, ■, ○, →, ×
6	△, ×, ↑, ←, →, →, ○, △
7	→, ■, →, ↓, ○, ×, ×, →
8	△, →, ■, □, ○, ↓, ↓, ×
9	↑, ×, →, ○, →, ←, →
10	△, ↑, ○, ×, ■, □, ↓, ↓
11	○, ○, ↑, ←, →, ×, △, ■
12	→, ↑, ×, →, ○, ■, △
13	←, →, △, ○, ×, ×, ↓, →
14	■, →, ○, ↑, ↓, ■, ↓, ↑
15	←, →, ○, ×, ■, ↓, ↓, ○
16	△, ○, ×, →, ○, ■, ↓
17	■, ↑, ↑, →, ←, ×, ↓, ×
18	○, ×, →, △, ■, ↑, ×, ×
19	↓, →, ×, ■, →, ↑, ○, ○
20	↑, ×, ○, ↑, ←, ■, ○, ×



Nieder mit der braunen Plage – Luftkrieg im Sandkasten!

## MDK2 ARMAGEDDON (PS2)

Jede Menge Geheimnisse gibt es im neuen Abenteuer von Kurt, Max und Dr. Hawkins zu entdecken:

### Zeitlupe:

Ist Ihnen die Action zu hektisch, spielen Sie als Max, halten R2 und drücken dann viermal auf dem Steuereck nach oben.

### Unterhosen-Kurt:

Auch an die weiblichen Spieler wurde gedacht: Um den Hauptdarsteller in all seiner Männlichkeit bewundern zu können, geben Sie bei gedrückten L2- und R2-Knöpfen im Hauptbildschirm diesen Code ein:

■ ■ ■ ■ ■

Schon kämpft sich der heldenhafte Tolpatsch in Unterhosen durch die alienverseuchten Levels.

### Lustige Mutation:

Sind Ihnen die drei „MDK Armageddon“-Helden zu langweilig, können Sie durch folgenden Code mit einem skurrilen Mutanten-Mix aus Max, Kurt und dem Doktor Abenteuer erleben. Pausieren Sie das Spiel, halten Sie L2 und R2 gedrückt und geben Sie dann folgenden Cheat ein:

↑ ↓ → × × ▲ ● START

### Kamera bewegen:

Um als Kamera frei durch den Level zu fliegen, pausieren Sie das Spiel, halten wieder einmal L2 sowie R2 und geben diesen Code ein:

● ● ● ●

### Verrückte Kameraperspektiven:

Wollen Sie Ihrem Kameramann mal so richtig einheizen, geben Sie im Pausenmodus bei gehaltenen L2- und R2-Knöpfen Folgendes ein:

● ● ● ●



Dank Zeitlupe haben Sie es in „MDK 2 Armageddon“ gleich viel leichter



## 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! Als Belohnung für die besten Tipps winken kostenlose Spiele. Cybermedia Verlags GmbH PLAYERS, Erste Hilfe Wallbergstraße 10, 86415 Mering – oder digital an tr@players-web.de

### Furzender Dr. Hawkins:

Zwar ist der gute Dr. Hawkins ein echtes Genie, mit diesem Code finden Sie aber schnell heraus, dass er ein paar ernsthafte Verdauungsprobleme hat... Beginnen Sie ein Spiel mit ihm und drücken Sie dann

L2 + R2 + ← + ×

### RAINBOW 6 – ROGUE SPEAR (PSOne)

Starten Sie das Spiel ohne Memory Card, gehen Sie ins Lademenü und geben Sie dieses Passwort ein:

P8HIH1P8P?H!?

Nun sind alle Levels frei anwählbar.



Erkunden Sie mit unseren Codes jeden beliebigen Level!

### ARMY MEN: SARGES HEROES 2 (PS2)

Trotz zweifelhafter Qualitäten ist 3DOs „Army Men“-Serie ein wahres El Dorado für Cheat Fans - grüne und braune Soldaten sind sich für einen kleinen Cheat nie zu schade.

## PLAYERS TIPPS-HOTLINE: 0190-824679 (3,63 DM/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 (3,63 DM/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!

Geben Sie alle Cheats im Pause-Modus ein - und zwar schnell.

<b>Alle Waffen und volle Munition</b> ■ ● R1, L1
<b>Unbesiegbar</b> ■ ● L1, R1
<b>Splatter-Modus</b> ■ + L1 + R1 halten, ↑ ↓ ↔
<b>Hohe Geschwindigkeit</b> ■ + L1 + R1 halten ↑ ↓ ↔
<b>niedrige Geschwindigkeit</b> ■ + L1 + R1 halten ↓ ↓ ↓ ↓
<b>normale Geschwindigkeit</b> ■ + L1 + R1 halten ↔ ↔ ↔ ↔
<b>Volle Energie</b> ■ + L1 + R1 halten ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
<b>Volle Rüstung</b> ■ + L1 + R1 halten ↔ ↔ ↔ ↔ ↔
<b>Mission schaffen</b> ↑ ↓ ↑ ↓ ■ ● ■
<b>Mission verlieren</b> ↓ ↓ ↓ ↓ ■ ● ■
<b>Komische Lichter</b> ↓ ↓ ■ ● ■ ● ■
<b>Psychedelische Lichter</b> ↔ ↔ ↔ ↔ ↔ ↔ ↔
<b>Kein Nebel</b> ↑ ↓ ● ■ ● ■
<b>Alle Gegner zerstören</b> ↔ ↔ ↔ ↔ ■ ● ■
<b>Schnelles Nachladen</b> Select + ↔ halten ▲ R1 ■ ▲ ▲ ● R1
<b>Größer werden</b> Select + ↑ halten ● ▲ ■ R2 R1 ■ ▲
<b>Normale Größe</b> Select + → halten ● ▲ ■ R2 R1 ■ ▲

<b>Kleiner werden</b> Select + ↓ halten ● ▲ ■ R2 R1 ■ ▲
<b>Farbe wechseln</b> L1 halten R1 ● ■ ● ● R2
<b>Regenbogen-Farben</b> Select + ↔ halten, ■ ● R1 ▲ R1

Um einen beliebigen Level wählen zu können, geben Sie im Titelbild folgenden Code ein:

■ + L1 + R1 halten ↑ ↓ ↔

Haben Sie den Code korrekt eingegeben, erscheint eine Mitteilung.

### CHAOS BREAK (PSONE)

Benutzen Sie den Computer mit dem Schloss-Symbol auf dem Desktop. Wählen Sie ihn an und geben Sie folgenden Code ein:

SWARM

Nun haben Sie Zugriff auf alle Levels. Lediglich die Abschnitte 1 und 3 müssen Sie regulär erreichen.



Alle Levels erforschen - dank Cheat keine Problem!

### STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING (PS2)

Mit den folgenden Cheats lassen sich es die "Star Wars Episode 1"-Helden gleich viel entspannter angehen - trotz ausgeprägtem Waserkopf.

#### AAT Battletank:

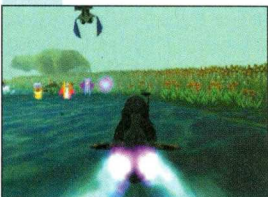
Wer die großen Kaliber den schnellen Flitzern vorzieht, ist hier an der richtigen Adresse. Um mit einem dicken AAT-Battletank an den Start zu gehen, drücken Sie im Hauptmenü diese Tastenkombination:

● ▲ ● ● ▲ ●

#### Boba Fett:

Auch der Fan-Liebling Boba Fett nimmt auf Wunsch im engen Kart-Cockpit platz - aber nicht ganz freiwillig! Mit diesem Code aus dem Hauptmenü können Sie den coolen Kopfgeldjäger dennoch zu Rennen überreden:

■ ● ▲ ● ■



Boba Fett macht Naboo in seiner 'Slave 1' unsicher

#### Galaxy Circuit:

Sie sind auf der Suche nach neuen Herausforderungen? Dann ist der Galaxy Circuit genau das Richtige für Sie: Wenn Sie auf allen Kursen zumindest den dritten Platz belegt haben, steht Ihnen die schwerste aller Strecken offen.

#### Darth Vader:

Die dunkle Seite der Macht wird nicht nur von Darth Maul vertreten: Mit etwas Geschick locken Sie niemand Geringeren als Darth Vader hinter's Steuer. Alles, was Sie tun müssen, ist, mit Anakin auf der Galaxy Circuit-Strecke eine Goldmedaille zu erfahren - schon gesellt sich der berühmte Sith Lord zum Promifeld.

#### Spiegelstrecken:

Die größte Herausforderung für erfahrene Kart-Racer sind die gespiegelten Kurse. Um diese zu bekommen, müssen Sie beim Galaxy Circuit mit allen Fahrern eine Goldmedaille einheimsen.



Eine neue Herausforderung für Profis: Spiegelverkehrte Kurse.

## ACTION REPLAY CODES

<b>Army Men: Green Rogue</b>	
Anmerkung	Code
Master Code	EC878218
High Score	1456E0A
Super Mini-Gun	1C85E484
Unendlich Bio-Strike	17E9C70C
	4D94DD68
	145664B9
	4CB505DC
	1456E79D
<b>Kenjo - Master of Bushido</b>	
Anmerkung	Code
Master Code	EC8784E0
	1456E60A
Unendlich Energie Spieler 1	4C8945A6
	1456F025
	4C8945AA
	1456F025
Unendlich Energie Spieler 2	4CB5DEE6
	1456F025

Unendlich Ki Spieler 1	4CB5DEEA
	1456F025
Unendlich Ki Spieler 2	4C8945B0
	1456D7A5
Immer 'Blur'-Effekt	4CB5DEFO
	1456D7A5
Karriere-Modus: Maximal 'Spirit'	1C8DE888
	61DFB00C
	1C8DE88C
	61DFB00C
	61DFB00C
	1C8DE890
	61DFB00C
	1C8DE894
	61DFB00C
Maximal 'Attack Speed'	4CC0ECF6
	1456089C
	4CC0ECF0
	1456089C
Maximal 'Attack Power'	4CC0ECF8
	1456089C
	4CC0ECEA
	1456089C
Maximal 'Attack Power'	4CC0ECFA
	1456089C
	4CC0ECF4
	1456089C
Maximal 'Attack Power'	4CC0ECFC
	1456089C
	4CC0ECEE
	1456089C

Maximal 'Insight'	4CC0ECF6
	1456089C
	4CC0ECF0
	1456089C
Maximal 'Agility'	4CC0ECF8
	1456089C
	4CC0ECEA
	1456089C
Maximal 'Attack Speed'	4CC0ECF2
	1456089C
	4CC0ECEC
	1456089C
Maximal 'Attack Power'	4CC0ECFA
	1456089C
	4CC0ECF4
	1456089C
Knockout Kings 2001	
Anmerkung	Code
Master Code	EC8ED398

Unendlich Energie Spieler 1	1441E1F4
	4CA82488
	1456E7A6
K.O. mit nur einem Schlag	4CA82488
	1456E79F
Unendlich Punkte nach dem Training	4CB35350
	1456E736
<b>Kessen</b>	
Unendl. Ansturm General 9	3CD5F8D4
	1456E79F
Unendl. Ausfall General 9	3CD5F8CF
	1456E79F
Unendl. Artillerie General 9	3CD5F8CE
	1456E79F
Unendl. Ballista General 9	3CD5F8D1
	1456E79F

# KAMPF DER ANGST PANIC ACTION

Unterstützung für angehende Mutanten-Killer: Damit die Mission ohne Zwischenfälle verläuft, lesen Sie unseren Players Guide.

# EXTERMINATION

**A**ufgepasst Marine! Sie haben eine wichtige Mission zu erfüllen! Damit der Einsatz ein echter Erfolg wird und Sie lebend wieder zurück kommen, leiten wir Sie sicher durch Fort Stewart.

## Der Einstieg

Nach dem waghalsigen Fallschirmsprung finden Sie sich außerhalb der Basis wieder. Öffnen Sie als erstes die Box neben dem Aufzug und schnappen Sie sich die Batterie. Damit wird der Aufzug aktiviert. Unten angekommen erklettern Sie die Kisten an der rechten Seite, plündern die Box und erbeuten Ihre erste Heil-Einheit. Rutschen Sie den Hügel hinab und nehmen Sie die Karte, danach folgt ein flotter Sprint über das eingeklemmte Schneemobil. Hinter der Gittertür liegt ein weiteres Heil-Item, dann steigen Sie die Leiter hoch. Jetzt langsam über die Röhren balancieren und die Heil-Einheit Typ B auf dem rechten Turm holen. Ein paar Sprünge weiter und Sie treffen Ihren Partner Roger. Achten Sie auf den Rhythmus des Ventilators und hupsen Sie hindurch.

## In der Basis

Gehen Sie zuerst in den Computerraum zu Roger, holen Sie die Karte und kriechen Sie in den Luftschacht (Heil Einheit Typ A). Jetzt geht's nach draußen. Hinter der rechten Ecke verbirgt sich ein weiterer Raum, in dem Sie speichern können. Arbeiten Sie sich durch den Gang bis zur verschlossenen Tür (auf dem erhöhten Randsteg liegt eine Heil-Einheit Typ A) und kehren Sie dann zu Roger zurück. Nach der Sequenz geht's wieder zurück zur vorhin noch verschlossenen, jetzt aber geöffneten Pforte. Die ersten Schleimwürmer machen Ihnen hier

Ärger. Von der kleinen Treppe laufen Sie nach links hinten und erklimmen die rechte Plattform. In einer Kiste finden Sie das nützliche Dreier-Salven-Upgrade für Ihre Wumme. Schnappen Sie sich jetzt den Typ-A Impfstoff im Wasserbecken. Jenseits der Pfütze hacken Sie das Türschloss mit ihrem Messer auf, nehmen die Heil-Einheit mit und aktivieren mit dem oberen Schalter die Zugplattform. Klettern Sie den Zug hoch, springen Sie über die Container und kriechen Sie durch den Luftschacht. Nachdem der Schalter umgelegt ist, zerdeppern Sie die Kisten und kehren durch die Tür zu Roger zurück.

## Der erste Schock

Nach dem schockierenden Erlebnis hupsen Sie über die Brücke und verschwinden gleich durch die linke Tür. Hier finden Sie Speicherpunkt, Ladestation für die Batterie, ein MTS-Gerät und hinter der linken Tür einen Lagerraum mit Munitions-Terminal. Jetzt krabbeln Sie durch den Schacht in der Intensivstation. Im folgenden Raum öffnen Sie das Schloss an der Tür nach draußen mit dem Messer, danach wühlen Sie nach Items. Im linken Gang betätigen Sie den Schalter an der Wand und klettern dann flugs die gegenüberliegende Leiter hoch. Danach schnappen Sie sich noch die MTS-Impfung und gehen weiter durch das aufgesprengte Schott. Zwischen den Kisten finden Sie die **Hundemarke** eines (ehemaligen) **Mitstreiters**, mit der Batterie öffnen Sie die Tür zum Lager.

## Am Scheideweg

Den Lagerraum werden Sie noch öfter sehen. Der Schalter an der linken Wand aktiviert eine Plattform genau darüber - die werden Sie später brauchen. Sammeln Sie die herumliegenden Items ein (die verschlossene Tür der Zelle schießen Sie von schräg hinten auf) und klopfen Sie dann an die dem Eingang gegenüberliegende Tür. Nach der Zwischensequenz merken Sie sich den Code (5120 4791) und gehen durch die jetzt offene Tür zu Ihrer Rechten. Mit der dort hän-

genden Karte im Gepäck aktivieren Sie das Laufband und begeben sich dann auf den erhöhten Bereich im Lagerraum. Die Aufzugtür bleibt vorerst verschlossen, stattdessen wenden Sie sich nach rechts und laufen Richtung Kontrollraum. Im dunklen Gang hilft Ihre Lampe weiter, ignorieren Sie die Leiter und kämpfen Sie sich bis zur Tür am Ende vor. Im nächsten Raum schnappen Sie sich

## WAFFEN-ABC

### Standard



Den normalen Standard-Schuss gibt's im Lauf der Zeit in drei Varianten: Einzel-, Salven- und Dauerfeuer-Modus. Grundsätzlich sollten Sie immer den Modus wählen, der die meisten Kugeln abfeuert, denn mit vorsichtiger Button-Dosierung können Sie auch im Schnellfeuer-Modus noch einzeln feuern.

### Shotgun



Die Schrotflinte empfiehlt sich vor allem im Kampf gegen normale Mutanten in engen Gängen. In Notsituationen rettet Ihnen die Shotgun oft das Leben, trotzdem sollten Sie ein paar Schuss für den Kampf gegen den Endgegner aufheben.

### Granatwerfer



Den schwergewichtigen Granatwerfer heben Sie sich für besondere Situationen auf. Eine gezielte Sprengladung in die Mutanten-Schwachstelle macht selbst dem dicksten Endgegner zu schaffen.

### Flammenwerfer



Mit dem Flammenwerfer säubern Sie wurmverseuchte Gänge und beschließen unbewegliche Endgegner. Im Kampf gegen normale Feinde macht er ebenfalls eine gute Figur, allerdings sind Sie mit dem Napalm-Schießen nicht sehr beweglich.

### Ultra-Werfer



Das letzte große Geheimnis von "Extermination". Die Fundorte der einzelnen Werfer-Teile finden Sie im Text. Leider gibt's nur wenige Raketen für die schwere Waffe, deshalb sollten Sie die Geschosse vornehmlich beim Endkampf einsetzen.





# GRUNDLAGEN

## VERHALTEN IM ERNSTFALL

**SPARSAM BLEIBEN:** Gehen Sie geizig mit Ihrer Ausrüstung um. Ob Munition oder Heil-Item, die dringend nötigen Extras sind selten und sollten wohlweislich eingesetzt werden. Warten Sie, bis Infektions- und Verletzungsniveau besonders hoch sind, und benutzen Sie dann die MTS-Stationen. Die tragbaren Impf-Ampullen müssen Sie sich unbedingt für den Endkampf aufheben, normale Heil-Gegenstände genauso.

**SAMMELN, SUCHEN, FINDEN:** Halten Sie die Augen offen. Insgesamt 15 Hunde-

marken sind im Gelände verstreut; wer alle sammelt, freut sich über mehr Heil-Items und Munition beim zweiten Durchspielen. Zerschlagen Sie grundsätzlich jede Holzkiste, um versteckte Gegenstände zu finden.

**TAKTISCH KÄMPFEN:** Blindes Geballer bringt Sie in "Extermination" nicht weiter. Vermeiden Sie Kämpfe mit den schleimigen Würmern, die tauchen immer wieder auf und sind die Munition nicht wert. Größere Mutanten kommen nach ihrem Tod normalerweise nicht wieder, brauchen aber auch einen gewissen Aufwand.

Wägen Sie stets ab, ob sich das Risiko lohnt, oder ob Sie lieber feige (und gesundheitsschonend) vorbei wetzen.

**SCHWÄCHEN NUTZEN:** Im Gefecht mit den Gegnern lohnt es sich, auf deren Schwachstellen zu zielen. Haben Sie die Zeit, dann gehen Sie mit R2 in die Ego-Sicht und visieren die leuchtenden Punkte in der Feindesmitte an. So sparen Sie wertvolle Munition – besonders bei Boss-Gegnern eine sinnvolle Taktik. **SPEICHERN:** Nach jedem Erfolg sollten Sie unbedingt speichern, denn der Tod kommt schnell in "Extermination"...

das Zusatzmagazin hinter der linken Wand und balancieren dann über das Rohr auf die andere Seite. Zerstören Sie die Kiste und betreten Sie den Kontrollraum. Hier wird gespeichert und dann der Code eingegeben. Verlassen Sie jetzt den Raum und gehen Sie auf dessen andere Seite. Eine Hundemarke liegt am Boden, oberhalb des Daches liegt ein MTS-Impfstoff auf dem Gitter. Auf den Plattformen im Graben finden Sie ebenfalls praktische Items. Hangeln Sie sich jetzt zurück und gehen Sie zum Lagerraum. Dort angekommen, öffnen Sie die Tür (mit dem spiegelverkehrten Code) und sprechen mit Cindy. Sie gibt Ihnen die Alpha-Zugangskarte. In den Kisten liegen ein Sniper-Zoom sowie der Schrotflinten-Aufsatz.

### Der erste Kontakt

Bevor Sie den Lift mit der Alpha-Karte aktivieren, laufen Sie nochmal zu dem dunklen Gang. Erinnern Sie sich an die Leiter? Jetzt wird die erklettert, denn dahinter wartet ein Raum mit Impfpumpe und Schrotmunition. Jetzt gehen Sie zurück und rufen dann Aufzug. Keine Angst vor dem hässlichen Mutant, gehen Sie auf Distanz und pusten Sie ihn weg. Nehmen Sie den Lift, kurze Zeit später treffen Sie einen übereifrigen Reporter. Nach dessen Ausführungen speichern Sie und laden die Waffe nach.

### In der Kälte

Sobald Sie in die Kälte hinaus treten, wenden Sie sich nach rechts und

gehen um den runden Turm herum. Hinter der Tür liegt ein kleiner Raum, in dem eine wärmende Jacke, ein Brecheisen sowie ein Batterieladegerät untergebracht sind. Die Luke nach unten können Sie öffnen, der Weg dort hinunter führt allerdings zunächst einmal in eine Sackgasse. Später kommen Sie jedoch hierher zurück. Jetzt gehen Sie nach draußen und klettern die Leiter empor. Oben angekommen, schnappen Sie sich die Hundemarke, untersuchen die Leiche und platzieren Ihren Detonator. Jetzt nichts wie weg! Nach der Explosion gehen Sie zuerst die Treppen auf der anderen Seite des Daches hinunter, hier gibt's Napalm-Munition und eine Impf-Ampulle. Nun eilen Sie über den freigesprengten Weg. In dem weiten Schneefeld warten zwei vierbeinige, mutierte Riesenwölfe. Vorsicht, die Viecher können sich unsichtbar machen. Nehmen Sie die Wesen von der erhöhten Position aus aufs Korn. Nach deren Tod plündern Sie die Umgebung und finden den Flammenwerferaufsatz, Napalm-Munition sowie den ersten Teil des Ultra-Werfers (Im Truck). In der hinteren Ecke nehmen Sie die Treppen und springen weiter über ein paar kleine Abgründe. Unten speichern Sie in dem kleinen Schuppen und betreten dann die Filtrieranlage.

### Die Filtrieranlage

Am Fuß der Leiter wenden Sie sich nach links und balancieren über den schmalen Steg an den Sprengfallen vorbei. Achten Sie auf die Hundemarke. Jetzt bleibt Ihnen nur noch ein langer Weg, bei dem Sie zwei-

Leiterklettereien und Hangeln wechseln. Passen Sie auf die fliegenden Monster auf und hängen Sie sich zur Not mit Ihrem Gurt (beim hangeln R1 drücken) an. So können Sie das Gezück aus der Luft schießen. Am Schluss des Parcours bewundern Sie eine kurze Sequenz, erledigen einen Mutanten und betätigen dann das Ventil. Jetzt dürfen Sie den ganzen Weg wieder zurück kraxeln und durch die vormals verschlossene Tür gegenüber der großen Leiter gehen. Schauen Sie sich zuerst unten nach einem Zusatz-Magazin um und nehmen Sie dann die Treppe zum B-Flügel.

### Wiedervereinigung

Vorsicht: Hier warten zwei fiese Mutanten auf engem Raum. Aktivieren Sie die Sprinkleranlage mit dem Schalter an der rechten Wand, zum Kampf gegen die Kreaturen können

Sie eventuell über eine Leiter auf die höher gelegene Plattform ausweichen. Ist die Luft rein, heben Sie mit dem Schalter rechts vom aufgebockten Schneemobil die Hebebühne und klettern drunter durch zum Luftschacht (sacken Sie vorher die Heil-Einheit A ein). Jetzt folgt nochmals eine kleine, aber recht geradlinige Kletterpartie in der Filtrieranlage, die Sie letztlich ins Treppenhaus führt. Steigen Sie die Stufen hoch und treffen Sie Ihr Team hinter der ersten Tür.

### Auf dem Dach

Nach dem Wiedersehen stöbern Sie kurz im Wohnbereich (am Tresen liegt eine Ampulle MTS-Impfstoff) und gehen dann das Treppenhaus weiter nach oben zum Dach. Eine Zwischensequenz später erledigen Sie mit Ihren Kollegen das Monster und bekommen dafür den Schneemobilschlüssel. Bevor Sie wieder



**Totale Übersicht:** Per X-Knopf wählen Sie einzelne Bereiche der Karte, zoomen ein und aus und folgen den leuchtenden Markern (Kreis) zum nächsten Ziel.

nach unten gehen, kriechen Sie unter die Hubschrauberplattform. Hinter ein paar Sprengfallen verbirgt sich Munition, Napalm sowie eine Hundemarke. Gehen Sie jetzt die Treppe nach unten, knacken Sie das Schloss an der Tür mit dem Messer und Sie kommen in den Raum mit den beiden Schneemobilen. Wieder warten zwei Mutanten auf Sie. Nach deren Tod schließen Sie die Hecktür des linken Fahrzeugs auf und holen sich Medkit, Impfstoff und eine stärkere Batterie. Jetzt per Leiter im Treppenhaus runter in die Filtrieranlage, die verschlossene Tür öffnen Sie mit Hilfe Ihrer neuen Batterie problemlos.

### Retter in der Not

Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten und achten Sie auf einen vollen Munitionsclip. In den folgenden Gängen warten einige bissige Mutanten-Hunde. Kämpfen Sie sich bis zum umgekippten Waggon durch. Von ihm haben Sie eine perfekte Schussposition und können sich Luft verschaffen. Auf der anderen Seite des Wagens liegt eine Hundemarke im Dreck. Noch ein kurzer Sprint und Sie sind im nächsten Raum, wo der Weg in zwei Richtungen abzweigt. Halten Sie sich rechts und wetzen Sie über die Treppen. So kommen Sie zur Lagerhalle zurück, wo Ihr Kollege Gary gerade arge Probleme hat. Von der erhöhten Position erledigen Sie seine Angreifer und holen sich anschließend von ihm die erste Metallplatte. Gehen Sie jetzt zurück und folgen Sie der anderen Richtung. Über einen Luftschacht kommen Sie in zwei Räume, dort finden Sie neben der zweiten Metallplatte noch jede Menge andere Utensilien. Erforschen Sie auch unbedingt sämtliche Luftschächte! Robben Sie

dann zur Abzweigung zurück und hacken Sie sich durch den zugewachsenen linken Gang. Bevor Sie in die 'Biological Area' hinabsteigen, werfen Sie einen Blick in den erhöhten Luftschacht auf der anderen Seite des Raumes. Außerdem liegt eine Hundemarke in der Ecke.

### Die erste Bombe

In den engen Gängen sind die Mutanten besonders gefährlich, und diesmal haben Sie es gleich mit zwei von der Sorte zu tun. Zur Not entkommen Sie durch die rechte Tür - hier können Sie speichern. Gegenüber liegt ein wichtiger Raum. Darin warten allerdings zwei geflügelte Monster und viele Wuselmwürmer. Schaffen Sie sich Platz, indem Sie die Kisten um sich herum zerschlagen. Einige hinterlassen Ausrüstungs-Boxen mit Munition und einem Nachtsichtgerät. Ein ekliges Fleischklops blockiert den Türöffner - erschießen Sie den Klops und drücken Sie den Knopf. Durch die geöffnete Pforte stapft ein weiterer Mutant. Dahinter treffen Sie den Reporter wieder. Jetzt können Sie den Gang weitergehen. Im nächsten Raum müssen Sie wieder an der Decke entlang hangeln und die gleiche Taktik wie in der Filtrieranlage anwenden: Anhängen und Gegner wegputzen. Eine Tür weiter wartet die erste Sprengladung im Verschlag oberhalb der Treppe. Nach deren Aktivierung verlassen Sie die Gegend und begeben sich wieder zum Lagerraum.

## ALLES ROGER



**KEINE GNADE:** Ihr alter Kumpel schreit förmlich nach einer Abreibung. Beharken Sie ihn zunächst von den äußeren Plattformen mit Granaten. Geht Ihnen die Munition aus oder wollen Sie Granaten sparen, dann springen Sie in die Mitte zu Roger. Hier packen Sie den Flammenwerfer aus und umkreisen den schwerfälligen Fleischberg. Schnelle Wendungen und massiver Napalm-Einsatz vor allem nach dem Messerangriff des Mutanten erlösen Sie ohne große Probleme von dem Feind. Nach dem Kampf sammeln Sie Rogers Hundemarke vom Boden auf.

### Die zweite Bombe

Eilen Sie wieder durch die Tür mit den spiegelverkehrten Zahlen, danach kommen Sie zu einem ähnlichen Gangkomplex wie bei der ersten Bombe. Wieder wird hinter der rechten Tür gespeichert, wieder warten hässliche Monster im Korridor. Die linke Tür hat allerdings einige Überraschungen zu bieten. Zwei ausgewachsene Mutanten und Einiges an Schleimwürmern machen Ihnen das Leben schwer, dafür finden Sie hier eine MTS-Einheit, Batterie-ladegerät sowie einen Raum mit eklig wucherndem Fleischklops. Den schießen Sie ab und öffnen mit dem dahinter verborgenen Schalter die Tür im Korridor. Im gleichen Raum liegt übrigens auch eine Box mit dem Distanzmessgerät Delta. Jetzt folgen Sie dem Korridor, im nächsten Gang versperrt Ihnen allerdings ein Feuer den Weg. Zum Glück liegt davor der Eingang zu einem Luftschacht, der Sie weiter bringt. Eine Tür später, und Sie erreichen den zweiten Sprengsatz, den Sie ebenfalls aktivieren. Jetzt kehren Sie wohlgelaunt zum Wohnbereich zurück.

kehren, begeben Sie sich zum Lagerraum. Fahren Sie mit dem großen Aufzug nach unten und gehen Sie wieder raus an die frische Luft. Jetzt steigen Sie im Werkzeugschuppen die Leiter herunter und kriechen durch den seitlichen Lüftungsschacht. Am Ende wartet eine Tür, die sich nur mit der Beta-Karte knacken lässt. dahinter finden Sie eine besonders leistungsstarke Batterie (24 Einheiten) sowie den zweiten Teil des Ultra-Werfers. Jetzt kehren Sie zum Lagerraum zurück und laufen von dort weiter zur Intensivstation. Die Zugbrücke, die Sie zu Anfang überspringen mussten, ist jetzt vollständig heruntergelassen. Dahinter warten einige gefährliche Mutanten mit Maschinengewehren - pusten Sie diese aus der Distanz weg. Haben Sie den Gang gesäubert, sollten Sie unbedingt speichern und aufrüsten, denn gleich wird's hart. Hinter der Tür am Ende des Korridors wartet der erste echte Zwischengegner. Erledigen Sie zuerst die kleinen Schleimwürmer und grasen Sie das Gelände nach Heilitems ab. Steigen Sie jetzt auf die linke Erhöhung und zerschließen Sie die beiden Fleischbrocken am Boden. Ein beherrzter Sprung, und Sie treten gegen den ersten ernstzunehmenden Riesengegner an (siehe Kasten).

### Große Kaliber

Bevor Sie den Wohnbereich betreten, steigen Sie einen Treppenabsatz weiter und holen sich die Beta-Zugangskarte von der armen Verstorbenen. Jetzt besuchen Sie Ihre verbliebene Freundin, die Sie zurück zum Anfang des Horrors schickt. Bevor Sie allerdings zur Brücke zurück-

### Der Durchbruch

Nach dem Kampf erklettern Sie zuerst die Wand in der hinteren Ecke des Kampfplatzes. Hier finden Sie noch einen Napalm Tank. Hinter der Tür auf der anderen Seite des Bossraumes speichern Sie und holen sich den Schlüssel zum Wartungszug. Steigen Sie ein und Sie donnern durch die nächste Wand nach draußen. Nach dem Schock halten

## DER ERSTE KAMPF



**KOMMT ZEIT...:** Bevor Sie dem Fiesling gegenüberzutreten, schnappen Sie sich als erstes den aufblitzenden Granatwerfer am Boden. Der wird dann gleich aktiviert und eingesetzt. Bleiben Sie in Bewegung und weichen Sie den Schlägen des Mutanten-Armes aus. Wenn der Gegner eine Pause macht, zielen Sie in Ruhe auf seinen gelben Kern - nach zwei Granaten segnet der Fleischklops das Zeitliche. Wichtig: Vor dem Gemetzel müssen Sie unbedingt den Platz säubern und die beiden Fallen auf dem Boden zerstören.



Sie sich links und sacken die Steig-eisen in der Box auf der Plattform mit der Lampe ein. Hinter dem Kistenstapel liegt der verletzte Soldat Ferryl. Nach dem Gespräch nehmen Sie seine **Hundemarke** an sich. Jetzt klettern Sie die Steilwand an den blau geriffelten Stellen nach oben. In dem Loch in der Wand finden Sie eine Rakete für den Ultra-Werfer. Vorsicht: Beim Verlassen der Höhle gehen Sie ganz langsam (Analog-Stick nur zart drücken) Richtung Abgrund. So schwingt sich Dennis wieder über den Rand. Sind Sie zu schnell oder drücken Sie gar X, hopst der Marine tumb in die Tiefe. Oben angekommen treffen Sie den Major. Er gibt Ihnen einen Dauerfeuer-Adapter für Ihr Sturmgewehr. Den werden Sie jetzt brauchen. Auf der Ebene rechts vom Turm warten zwei riesige, vierbeinige Schneemonster, die sich auch noch unsichtbar machen können. Halten Sie sich immer am Turm und gehen Sie gerade nah genug heran, um die Tiere per Sniper auszuschaftern. Kommen die Monster auf Sie zu, nutzen Sie die explosiven Kisten zu ihrem Vorteil. Laufen Sie aber rechtzeitig weg, sonst erwischen Sie die Monster. Nach dem langen Kampf plündern Sie die Boxen und gehen erstmal zu dem schräg abfallenden Hang. Der bringt Sie zwar wieder an den Fuß der Steilwand, wer allerdings immer ganz rechts entlang rutscht, wird mit Granaten und Impfstoff belohnt. Jetzt schnell wieder hochkraxeln und ab ins Flugzeug. Darin müssen Sie zwei Mutanten besiegen, nach oben klettern und die Bombe neben dem Munitionsdepot holen. Im Gang unten liegt hinter der Tür ein Speicherpunkt. Verlassen Sie nun das Flugzeug, indem Sie über die herunterhängenden Kisten springen (achten Sie auf die Schachtel Granaten auf der vorletzten Kiste) und fahren Sie mit dem Fahrstuhl den Turm herauf. Vorsicht: Der nächste Zwischengegner ist ein alter Bekannter.



Eine bizarre Wand versperrt den Weg zum Laborkomplex

**Der letzte Gang**

Kehren Sie zunächst zum Wohnbereich zurück: Vorsicht, die Mutant-Population hat stark zugenommen - hier empfiehlt sich die Flucht nach vorn und das Vermeiden jeglicher Kämpfe. Nach der Sequenz im Wohnbereich eilen Sie zum Kontrollturm. In dem Raum mit dem überfluteten Graben in der Mitte können Sie jetzt eine neue Tür öffnen. Die führt Sie zum Laborkomplex. Um durch die Absperrung zu kommen, gehen Sie folgendermaßen vor: Rennen Sie mit Anlauf in die wabernde Masse und schlagen Sie per O-Knopf mit dem Messer zu. So zerschneipeln Sie den Schlauch. Vorher sollten Sie



den Hebel an der Seite umlegen. Die gefrorene Masse zerbrechen Sie mit Knarre oder Dolch. Im nächsten Gang biegen Sie erst links ab - willkommen im Labor. Die Treppen im Hintergrund führen zu einem voll ausgestatteten Speicherraum. Gehen Sie jetzt nochmal raus und den Gang in die andere Richtung entlang. Am Ende des zugewucherten Korridors öffnen Sie die Tür mit einer vollen Ladung der Hochleistungs-batterie, dahinter gibt's den letzten Teil des Ultra-Raketenwerfers. Erforschen Sie jetzt den Laborkomplex (ganz nach unten klettern, die Steigeisen an der Wand beachten und von der hochgelegenen Plattform zur gegenüberliegenden Plattform zur gegenüberliegenden Schatzkiste hopsen). Nach der Plünderung betreten Sie die kleine Bucht, folgen der Zwischensequenz und aktivieren die Bombe.

**Die Flucht**

Den Schiffshangar erreichen Sie wieder über den Lagerraum. Schießen Sie von oben die Gegner



Sonnenuntergang und das Mädel im Arm - der gerechte Heldenlohn.

ab, sammeln Sie die Hundemarke am Fuß der Leiter und schnappen Sie sich die überall herumliegenden Heil-Items. An Bord des Schiffs heilen Sie sich im MTS-Becken vollständig, plündern die versteckten Kisten und speichern ein letztes Mal. Nachdem Sie alle Türen geöffnet haben, kommt es zum Endkampf mit Origin. Nach dem Sieg können Sie mit reichlich Munition für jede Waffe sowie Heil- und Impfstoff-Items einen Neuanfang wagen.

**DER LETZTE KAMPF**



Erste Form



Zweite Form



Dritte Form

**DIE ERSTE FORM:** Nach der Einführungssequenz steigen Sie sofort auf den Panzer am Heck des Schiffes. Klettern Sie sich hinter die Kanonen und warten Sie, bis das Monster aus dem Wasser auftaucht. Schießen Sie schnell, damit es keine grünen Schleimbomben abwerfen kann. Sollten Sie doch mal von so etwas getroffen werden, müssen Sie schnell zurück in den Geschützstand klettern. Achten Sie stets auf die Gesundheit und benutzen Sie Impfpäckchen und Heil-Items extrem sparsam. Eine Sequenz zeigt den Sprung in Phase 2.

**DIE ZWEITE FORM:** Jetzt steht der hässliche Wicht mitten an Deck. Klettern Sie die linke Leiter hoch und laufen Sie zur oberen Plattform. Verschießen Sie ungefähr die Hälfte Ihrer Granaten und Ultra-Raketen, danach schwingen Sie sich per Stahlseil zum Stand-MG. Mit der Wumme feuern Sie fleißig weiter auf Origin; achten Sie aber drauf, dass die Kanonen nicht überhitzen (roter Balken links unten im Bild) und machen Sie, wenn nötig, kurze Feuerpausen. Wieder heißt es: Heilen nur dann, wenn der Tod oder die Infektion kurz bevorsteht.

**DIE DRITTE FORM:** Laufen Sie in die hintere Ecke und feuern Sie Ihre Granaten Richtung Feind, um die kleinen Schleimwürmer zu dezimieren. Diesmal dürfen Sie die Wichte nämlich nicht mehr ignorieren. Den Feind sollten Sie genau ansiewern und ihn mit allem, was Sie haben, in seine Schwachstelle treffen. Hier können Sie sich eine Infektion kaum leisten, deshalb sollten Sie zuerst alle kleinen Würmer töten und auch die zwischenseitlich auftauchenden erledigen. Mit Ultra-Raketen und Shotgun sollte die letzte Phase kein Problem mehr sein.

**Echte Helden**

Nach dem Sieg eilen Sie zum verletzten Major. Nach der bedeutungsschwangeren Sequenz aktivieren Sie den Fahrstuhl, sacken die Heil-Einheit in der Kontrollkabine ein, rutschen dann mit dem Haken des Major am Stahlseil entlang. Um zurück

## PRÜGELN OHNE REUE

Unterstützung für angehende Türsteher: Die wichtigsten Manöver, alternative Spielwege und vieles mehr – zeigen Sie Mikado, wo's lang geht!

## THE BOUNCER



**S**ion, Volt und Kou sind eigenwillige Charaktere, die jeder für sich eigene Stärken und Schwächen aufweisen. Im Folgenden haben wir für Sie alle Tritte und Faustschläge der drei aufgelistet. Zudem gelangen Sie je nach gewähltem Charakter in andere Abschnitte des Spiels. Abgerundet wird das Ganze mit Tipps, die Ihnen ein schnelles Durchkommen erleichtern. Viel Spaß beim Klopfen!

## Legende:

<b>h</b> bzw. <b>H</b>	<b>Dreieck</b>
<b>m</b> bzw. <b>M</b>	<b>Viereck</b>
<b>l</b> bzw. <b>L</b>	<b>X</b>
<b>j</b> bzw. <b>J</b>	<b>Kreis</b>
<b>ES + ...</b>	<b>L1 + Taste</b>

Die kleinen und großen Buchstaben entsprechen schwachem bzw. starkem Druck auf die Analog-Buttons. ES-Manöver müssen erst mit 'Bouncer Points' erworben werden.

## Sion Barzahn

Spruch: "Hey c'mon!"

## Start-Attribute:

Leben	205
Stärke	200
Defensive	195

## Kombo Tasten

Side Kick	h, h, h
Cork Screw Punch	h, H
Right Dashing	
Side Kick	laufen + h
Triple Kick	m, M, m
Double Uppercut	M, m
Left Dashing	
Side Kick	laufen + m
Critical Sweep	l, L
Backflip Kick	j, J
Buster Throw	ES + h
Torpedo Kick	ES + m
Ground Sweep	ES + l
Floating Mine	ES + j
Tornado Uppercut	ES + h + j
Double Knuckle	ES + m + l
Hurricane Blitz	ES + l + j

## Allgemeine Tipps

## Immer nur einen Gegner:

Greifen Sie nie mehr als einen Mikado-Söldner gleichzeitig an. Sie können zwar nach vorne decken, sind aber nach hinten schutzlos. Bringen Sie Ihre Figur in eine Position, in der sie den Rücken frei hat!

## Kumpels gezielt einsetzen:

Benutzen Sie Ihre Freunde als Schutzschild. Das ist zwar nicht besonders nett, dafür haben Sie so genügend Freiraum, um gezielt zurück zu schlagen. Gerade bei Endgegnern ist die Technik effektiv.

## Schau' genau:

Stellen Sie sich nie zu dicht an Ihre Kollegen heran. Wenn diese getroffen werden, bekommen Sie vielleicht auch etwas ab!

## Den richtigen Moment abwarten:

Denken Sie daran,



## Kou Leifoh

Spruch: pfeift

## Start-Attribute:

Leben	200
Stärke	185
Defensive	210

## Kombo Tasten

Triple Jab	h, h, h
Uppercut	h, H
Triple	
Roundhouse Kick	H, h, h
Hell Snap	m, M
Reverse Trip Kick	l, L
Slider	laufen + l
Heal Smash	ES + l
Circular Uppercut	ES + m
Double Spin Kick	ES + j
Mountain Storm	ES + h
Lightning Smash	ES + l + j
Tiger Spin Kick	ES + m + l
Tiger Frenzy	ES + h + j
Raging Tiger	ES + h + m

dass Sie nur 'Bouncer Points' bekommen, wenn Sie den Bösewichten den letzten Schlag verpassen. Warten Sie also, bis Ihre Kumpels einen Fiesling schön müde geprügelt haben (beobachten Sie einfach seine Energie-Leiste), dann versetzen Sie ihm den Gnadenschlag!

## Sparsam blocken:

Finden Sie den Rhythmus der feindlichen Angriffe raus. So können Sie viel leichter blocken. Wichtig, da Ihre Defensiv-Energie begrenzt ist.

## Endgegner:

Versuchen Sie bei jedem Boss verschiedene Manöver und finden so heraus, gegen welche er besonders empfindlich ist. Achten Sie außerdem auf die heftigen Spezial-Attacken der Bosse. Kleiner Tipp: Fiesling Dauragon blockt jeden Tag-Team-Move ab!

## Volt Krueger

Spruch: "Are you ready?"

## Start-Attribute:

Leben	225
Stärke	205
Defensive	180

## Kombo Tasten

Triple Hook	h, h, h
Crushing Blow	h, H
Lightning	
Kneel Kick	laufen + h
Drop Kick	m, M
Running Lariat	laufen + m
Heavy Low Kick	l, L
Shoulder	
Uppercut	ES + h
Hammer Typhoon	ES + m
Lift Up Slam	ES + l
Power Bridge	ES + j
Cannonball Strike	ES + h + m
Earthshaker	ES + m + l
Giant Swing	ES + l + j

## Alternative Routen

## Level 4 -

## auf dem führerlosen Zug:

Hier haben Sie nur einige Sekunden Zeit, um den Kartenschlüssel für die Waggon-Kopplung zu erhalten. Wenn Sie den Schlüssel nicht rechtzeitig finden, kommen Sie in einen längeren und schwierigeren Abschnitt mit mehr Gegnern.

## Level 9 - nach dem

## Endgegner Dauragon:

Nachdem Sie den blonden Bösewicht erledigt haben, kommen Sie zur Charakterwahl. Je nachdem, welchen Helden Sie wählen, gelangen Sie in andere Abschnitte.

## Alternative Endsequenzen

## Dominiques

## Endsequenz:

- Wählen Sie in Level 9 Sion.

## Dominiques

## Endsequenz + Bonus-Ende Sion:

- Wählen Sie Volt in Level 9, kämpfen Sie dann in Level 14 (in dem Sie gegen Kaldea, die Panter-Frau antreten) mit Volt oder Kou.

## Kaldeas

## Endsequenz:

- Selektieren Sie Volt in Level 9 und Sion in Level 14.

## Leanns Endsequenz +

## Bonus-Enden:

- Nehmen Sie Kou in Level 9, in Level 14 Kou oder Volt.

## Leanns Endsequenz +

## Bonus-Ende Kou:

- Wählen Sie Kou in Level 9, in Level 14 Sion.



TIPPS + TRICKS + TIPPS + TIPPS + TIPPS + TIPPS + TIPPS + TIPPS

# CRAZY TAXI

**F**ahrerschüler aufgepasst! Wir zeigen Ihnen, wie Sie vom unsicheren Lenkrad-Loser zum absoluten Beförderung-Profi werden. Für den besseren Überblick finden Sie auf der Rückseite eine Karte der 'Arca-de'-Stadt, dazu gibt's nachfolgend einige Taxi-Tipps.

## Tipps

- Immer zuerst die grünen Kunden einsammeln
- Freijagd Spezialmanöver üben
- Abkürzungen auswendig lernen
- 'Crazy Through' und 'Crazy Jump' erhöhen das Trinkgeld
- Bei Unfällen verlieren Sie jegliches Trinkgeld
- Wände sind die besten Bremsen

## Fahren mit Lizenz

Je nach Punktzahl wird Ihr Können am Schluss der Fahrt ausgewertet. Hier sehen Sie die Grenzen für die Bewertungsschritte.

\$ 0,00	-	
\$ 0,01	-	\$999,99 E Class License
\$ 1,000	-	\$1,999 D Class License
\$ 2,000	-	\$2,999 C Class License
\$ 3,000	-	\$3,999 B Class License
\$ 4,000	-	\$4,999 A Class License
\$ 5,000	-	\$9,999 S Class License
\$ 10,000	-	\$19,999 Awesome License
\$20,000+	-	CRAZY License



## Rikscha-Taxi

Um dieses besonders fantasievolle Gefährt freizuschalten, müssen Sie sämtliche Minispiele in der 'Crazy Box' erfolgreich abschließen.

TIPPS + TRICKS + TIPPS + TIPPS + TIPPS + TIPPS + TIPPS + TIPPS

# GAINTLET DARK LEGACY



## Kombos

Jeder der „Gauntlet“-Helden beherrscht einige Grundkombos, mit denen Sie die riesigen Gegnerhorden gleich doppelt so effektiv verfrachten. Die folgenden Kombinationen gelten für alle Charaktere.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Jede Menge Schummelleien sind über die Namensgebung möglich. Wir verraten Ihnen, auf welchen Namen Sie Ihren Helden taufen müssen.

## INVULN

Ihr Krieger ist während des ganzen Spiels unbesiegt.

## SSHOTS

Mit der großen Armbrust haben Sie unendlich viele Superschüsse.

## EGG91

Nur so zum Spaß: Laufen Sie als Huhn durch die Dungeons!

## TANGEL

Unverwundbarkeit: Lachen Sie Gevatter Tod ins Gesicht!

## 000000

Null und nichts: Ihre Figur wird unsichtbar - und nicht beachtet!

## PEEKIN

Der Valkyre durch die Wäsche gucken: Der Röntgenblick.

## PURPLE

Ganz schön schnell: Sie preschen mit Turbo-Antrieb durch die Level.

## MENAGE

Dreifach geschossen killt besser: Wehren Sie sich mit dem famosen Dreifachschuss!

ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN





**Haltestellen**

- 23 Clock Towers Theater
- 24 Sky Bank
- 25 C.T. Hospital
- 26 Boarders Paradise
- 27 Mall W-Gate
- 28 Mall N-Gate
- 29 Osmorus Hotel
- 30 Crown Area
- 31 Bus Terminal
- 32 Lookout Tower
- 33 Fire Station
- 34 Tennis Court



**Haltestellen**

- 1 Start
- 2 University of S.C.G.P.
- 3 Cable Car Stop Top
- 4 Freshfree Street
- 5 Sail Street
- 6 Cable Car Stop Bottom
- 7 Sea Side Market
- 8 West Side Beach
- 9 Yacht Harbor
- 10 Cafeteria
- 11 Pizz Hut
- 12 Square Park
- 13 Popcorn Mania
- 14 FILA
- 15 Original Levi's Store
- 16 Tower Records
- 17 KFC
- 18 Church
- 19 Heliport
- 20 R.B. Station
- 21 Baseball Stadium
- 22 Police Station

**Arcade-Modus: Die Karte**

players 7/01



**10000K**

Stinkreich: Sie starten in jedem Level mit 10.000 Goldstücken durch.

**ICE6000**

Ganz schön lächerlich: Der Zwerg schlüpft ins Narrenkostüm.

**BAT900**

Altertümlich: Der Krieger trägt eine Zenturionen-Rüstung zur Schau.

**RAT333**

Tierisch: Der Barbar läuft mit einem Ratentenkopf durch die Gegend.

**SKY100**

Verwandlungszauber verpatzt? Der Magier sieht wie ein Alien aus!

**ARV984**

Inkognito: Der Ritter prügelt sich in neuerzeitlicher Straßenkleidung.

**STX222**

Gar nicht komisch: Der Hornarr mutiert zu Strichmännchen mit Smily-Fratze.

**KAO292**

Zweitjob: Der Ritter verirrt sich mit seinem Kellnerinnen-Dress ins Spiel.

**CEL721**

"Gauntlet vor, noch ein Tor!" Die Valkyre als greller Cheer-Leader.

**ALLFUL**

Auf Nummer Sicher: Sie haben jederzeit neun Schlüssel und Heiltränke dabei.

**NUD069**

Stille Wasser sind tief: Der Zwerg zeigt sich im unzüchtigem SM-Kostüm.

**AYA555**

Japanophil: Die Valkyre streift sich ein Schulmädchenkostüm über.

**DES7000**

Land der Pharaonen: Der Magier kostümiert sich als ägyptischer Herrscher.

**RIZ721**

Sportlich: Ihr Ritter versucht sich als Fußball-Spieler.

**XSPEED**

High-Speed: Sie legen einen Zahn zu.

**QCKSHT**

Hauruck! Sie werfen schneller.

**REFLEX**

Reflexions-Schuss für immer!

**DELTA1**

Nett: Schruppfur für Ihre Gegner.



players 7/01



# EINKAUFSS- BERATER

Welches Spiel ist sein Geld wirklich wert?  
PLAYERS gibt Ihnen einen Überblick der  
aktuellen PS2- und PSOne-Spiele.

**S**chluss mit lustig: Nachdem wir in den letzten Ausgaben die Spiele mit der besten Grafik, dem besten Sound und anderen Superlativen vorgestellt haben, beginnen wir hier unser Kabinett des Grauens: Sollten Sie eines der Spiele unserer Flop 5

irgendwo erblicken, machen Sie einen weiten Bogen um das finstere Machwerk.

Sämtliche Spieletests mit einen „!“ finden Sie in der angegebenen Ausgabe unseres Schwestermagazins MANIAC. *tn*

## RENNSPIELE

Auto-, Motorrad-, Science-Fiction-, Trendsportrennen & Funracer

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
4x4 Evolution	PS2	65%	Take 2	120 DM	6/2001
Champions. Motocross 2001	PS1	61%	THQ	90 DM	5/2001
Crazy Taxi	PS2	85%	Acclaim	120 DM	7/2001
Driving Emotion Type-S	PS2	58%	Square	120 DM	3/2001
DSF Freestyle Scooter	PS1	51%	Ubi Soft	90 DM	5/2001
F1 Championship Season	PS2	70%	Electronic Arts	120 DM	1/2001
F1 Racing Championship	PS2	85%	Ubi Soft	120 DM	3/2001
Flintstones: V. Rock Vegas	PS2	51%	Swing	120 DM	7/2001
Formel Eins 2001	PS2	85%	Sony	120 DM	6/2001
Formel Eins 2001	PS1	83%	Sony	90 DM	7/2001
Midnight Club Str. Racing	PS2	71%	Take 2	120 DM	12/2000
Moto GP	PS2	81%	Namco	120 DM	2/2001
RC Revenge Pro	PS2	62%	Acclaim	120 DM	1/2001
Ridge Racer 5	PS2	87%	Namco	120 DM	12/2000
Rumble Racing	PS2	69%	Electronic Arts	120 DM	6/2001
Smuggler's Run	PS2	80%	Take 2	120 DM	12/2000
Super Bombad Racing	PS2	61%	Lucasarts	120 DM	7/2001
Top Gear Dare Devil	PS2	61%	Kemco	120 DM	12/2000
Toy Story Racer	PS1	80%	Activision	90 DM	5/2001
Wild Wild Racing	PS2	66%	Rage	120 DM	12/2000



1: 4x4 Evolution 2: Driving Emotion Type-S  
3: Viva Rock Vegas 4: Crazy Taxi

## SPORT

Die ganze Welt des Sports – von klassisch bis trendig

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
All-Star Baseball 2002	PS2	65%	Acclaim	120 DM	6/2001
ESPN NBA2Night	PS2	71%	Konami	120 DM	5/2001
ESPN Int. Track & Field	PS2	79%	Konami	120 DM	12/2000
ESPN ISS	PS2	88%	Konami	120 DM	12/2000
ESPN Hockey Night	PS2	55%	Konami	120 DM	7/2001
ESPN Winter X-Games	PS2	80%	Konami	120 DM	2/2001
Dave Mirra Maximum Remix	PS1	80%	Acclaim	90 DM	7/2001
FIFA 2001	PS2	89%	Electronic Arts	120 DM	12/2000
Knockout Kings 2001	PS2	81%	Electronic Arts	120 DM	5/2001
Madden NFL 2001	PS2	85%	Electronic Arts	120 DM	12/2000
Mat Hoffmans Pro BMX	PS1	81%	Activision	90 DM	7/2001
NBA Live 2001	PS2	69%	Electronic Arts	120 DM	5/2001
NHL 2001	PS2	87%	Electronic Arts	120 DM	12/2000
Pool Master	PS2	74%	Take 2	120 DM	12/2000
Sky Surfer	PS2	39%	Swing	120 DM	7/2001
SSX	PS2	86%	Electronic Arts	120 DM	12/2000
Surfing H30	PS2	52%	Take 2	120 DM	2/2001
Swing Away Golf	PS2	76%	Electronic Arts	120 DM	12/2000
Tiger Woods PGA Tour	PS2	75%	Electronic Arts	120 DM	5/2001
TJ Lavins Ultimate BMX	PS1	68%	THQ	90 DM	7/2001



1: SSX 2: ESPN Hockey Night  
3: NBA Live 2001 4: Sky Surfer

## FLOP 5

Die schlechtesten Action-Spiele (PSone & PS2)

### Submarine Commander



TITEL	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
<b>1 Submarine Commander</b>	<b>17%</b>	JVC	90 DM	7/2001

Mag sein, dass der Alltag auf einem echten U-Boot aufregender ist, aber was JVC hier abgeliefert hat, spottet jeder Beschreibung. Dieses PSone-Machwerk verdient nur eine Verwendung: Fischfutter.

<b>2 AM: Omega Soldier</b>	<b>29%</b>	3DO	90 DM	7/2001
----------------------------	------------	-----	-------	--------

Nur knapp verpassen die „Army Men“ den Gurken-Thron – beim PSone-Geballer stimmt wirklich nichts: Miese Grafik, bockige Steuerung und miese Gegnerintelligenz bestätigen den schlechten Ruf der Serie eindrucksvoll!

<b>3 Sky Surfer</b>	<b>39%</b>	Swing	120 DM	7/2001
---------------------	------------	-------	--------	--------

Die „Sky Surfer“ stürzen direkt aus dem Flugzeug in den Wertungskeller. Das bizarre Luft-Snowboarden gerät auf der PS2 dank unspektakulärer Grafik und hakeliger Steuerung zum spielerischen Beinahe-Totalausfall.

<b>4 WDL Thundertanks</b>	<b>40%</b>	3DO	120 DM	5/2001
---------------------------	------------	-----	--------	--------

Polygon-Panzer zerschießen sich in langweiligen 3D-Arenen. Die miese Grafik und die schlechte Steuerung werden der PS2 nicht im geringsten gerecht. Die „World Destruction League“ sollte über eine Selbstzerstörung nachdenken.

<b>5 AM: Green Rogue</b>	<b>47%</b>	3DO	120 DM	5/2001
--------------------------	------------	-----	--------	--------

Auch stolze PS2-Besitzer dürfen sich mit schlechten „Army Men“ Spielen rumschlagen – und „Green Rogue“ ist ein besonders schlechter Vertreter der Serie. Langeweile ist garantiert.

## ABENTEUER

Action-Adventures, Rollenspiele & klassische Adventures

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Alone in the Dark 4	PS1	85%	Infogrames	90 DM	7/2001
Danger Girl	PS1	74%	THQ	100 DM	! 11/2000
Darkstone	PS1	71%	Electronic Arts	90 DM	5/2001
Die Mumie	PS1	58%	Konami	90 DM	1/2001
Der Weg nach El Dorado	PS1	73%	Ubi Soft	90 DM	1/2001
Eternal Ring	PS2	70%	Ubi Soft	120 DM	1/2001
Evergrace	PS2	65%	Ubi Soft	120 DM	3/2001
Final Fantasy 9	PS1	88%	Square	100 DM	1/2001
Koudelka	PS1	74%	Infogrames	100 DM	! 12/2000
Legend of Dragoon	PS1	86%	Sony	100 DM	12/2000
Martian Gothic	PS1	58%	Take 2	30 DM	! 11/2000
Orphen	PS2	70%	Activision	120 DM	1/2001
Parasite Eve 2	PS1	82%	Square	80 DM	! 9/2000
SaGa Frontier 2	PS1	88%	Square	90 DM	! 3/2000
Shadow of Memories	PS2	75%	Konami	120 DM	5/2001
Spider-Man	PS1	79%	Activision	90 DM	! 11/2000
Summoner	PS2	83%	THQ	120 DM	2/2001
Tomb Raider Die Chronik	PS1	86%	Eidos	100 DM	12/2000
Toonenstein	PS1	53%	Swing	90 DM	! 12/2000
Vagrant Story	PS1	89%	Square	90 DM	! 7/2000

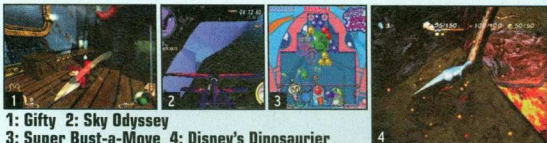


1: Summoner 2: Orphen  
3: Shadow of Memories 4: Alone in the Dark 4

## REAKTION

Jump'n'Runs, Puzzle-, Geschicklichkeits-, Musikspiele & Flipper

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Asterix Maximum Gaudium	PS1	56%	Infogrames	70 Dm	7/2001
AquaAqua Wetrix 2.0	PS2	78%	SCI	80 DM	12/2000
Ballistic	PS1	74%	THQ	30 DM	1/2001
Bedrock Bowling	PS1	28%	Ubi Soft	60 DM	3/2001
Crash Bash	PS1	84%	Sony	100 DM	12/2000
Dancing Stage Euromix	PS1	85%	Konami	90 DM	12/2000
Disney's Dinosaurier	PS2	62%	Ubi Soft	120 DM	1/2001
Donald D. Quack Attack	PS2	74%	Ubi Soft	120 DM	2/2001
Dschungelbuch Groove	PS2	64%	Ubi Soft	120 DM	6/2001
Ein Königreich für ein Lama	PS1	71%	Sony	90 DM	3/2001
Fantavision	PS2	58%	Sony	120 DM	12/2000
Gifty	PS2	60%	Cryo	120 DM	7/2001
König der Löwen	PS1	62%	Activision	90 DM	5/2001
Mort the Chicken	PS1	55%	Crave	90 DM	1/2001
Pipemania 3D	PS1	77%	Empire	30 DM	5/2001
Rayman Revolution	PS2	86%	Ubi Soft	120 DM	1/2001
Sheep	PS1	73%	Empire	90 DM	1/2001
Sky Odyssey	PS2	80%	Sony	120 DM	5/2001
Starsweep	PS1	75%	Modern Games	30 DM	3/2001
Super Bust-a-Move	PS2	86%	Taito	70 DM	1/2001



1: Gifty 2: Sky Odyssey  
3: Super Bust-a-Move 4: Disney's Dinosaurier

## DENKEN

Strategiespiele, Simulationen & Brettspiele

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Harvest Moon	PS1	78%	Natsume	90 DM	5/2001
Heroes of Might & Magic	PS2	68%	3DO	120 DM	6/2001
Kessen	PS2	79%	Koei	120 DM	1/2001
Kuri Kuri Mix	PS2	73%	From Software	120 DM	7/2001
MTV Music Generator 2	PS2	85%	Codemasters	120 DM	6/2001
Ring of Red	PS2	79%	Konami	120 DM	7/2001
Theme Park World	PS2	81%	Electronic Arts	120 DM	1/2001
Virtual Kasparov	PS1	54%	Titus	90 DM	2/2001
Wer wird Millionär?	PS1	40%	Eidos	70 DM	2/2001
You don't know Jack	PS1	81%	Eidos	60 DM	6/2001



1: MTV 2: Ring of Red  
3: Kuri Kuri Mix 4: Heroes of M&M

## ACTION

Arcade-, Ego-, Third-Person-, Gamegun-Shooter & Beat'em-Ups

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Armored Core 2	PS2	77%	Ubi Soft	120 DM	2/2001
Army Men: Blades Revenge	PS2	70%	3DO	120 DM	7/2001
Army Men: Green Rogue	PS2	47%	3DO	120 DM	5/2001
Army Men: Sarge's H. 2	PS2	65%	3DO	120 DM	6/2001
C-12 Final Resistance	PS1	82%	Sony	90 DM	5/2001
Dead or Alive 2	PS2	89%	Tecmo	120 DM	1/2001
Dynasty Warriors 2	PS2	89%	Swing	120 DM	1/2001
Extermination	PS2	80%	Sony	120 DM	7/2001
Fur Fighters	PS2	79%	Acclaim	120 DM	7/2001
Gauntlet Dark Legacy	PS2	74%	Midway	120 DM	7/2001
Gradius 3&4	PS2	65%	Konami	120 DM	12/2000
Gun Griffon Blaze	PS2	80%	Swing	120 DM	3/2001
Kengo - Master of Bushido	PS2	68%	Ubi Soft	120 DM	3/2001
MDK 2 Armageddon	PS2	83%	Virgin	120 DM	5/2001
Oni	PS2	66%	Take 2	120 DM	3/2001
Operation Winback	PS2	80%	Koei	120 DM	6/2001
Rainbow 6: Rogue Spear	PS1	78%	Ubi Soft	90 DM	7/2001
Silent Scope	PS2	73%	Konami	120 DM	12/2000
Silpheed: The lost Planet	PS2	77%	Swing	120 DM	6/2001
Star Wars: Starfighter	PS2	78%	LucasArts	120 DM	5/2001
Street Fighter EX3	PS2	72%	Capcom	120 DM	6/2001
Submarine Commander	PS1	17%	JVC	90 DM	7/2001
Tekken Tag Tournament	PS2	86%	Namco	120 DM	12/2000
The Bouncer	PS2	61%	Square	120 DM	7/2001
TimeSplitters	PS2	87%	Eidos	120 DM	12/2000
Unreal Tournament	PS2	78%	Infogrames	120 DM	7/2001
Warriors of Might & Magic	PS2	52%	3DO	120 DM	6/2001
WDL Thundertanks	PS2	40%	3DO	120 DM	5/2001
X-Squad	PS2	79%	Electronic Arts	120 DM	1/2001
Zone of the Enders	PS2	83%	Konami	120 DM	3/2001



1: Unreal Tournament 2: Fur Fighters  
3: The Bouncer 4: Gauntlet DL

# LESER POST

Cybermedia GmbH  
PLAYERS-Leserbriefe  
Wallbergstr. 10  
86415 Mering

e-Mail: dm@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.

## SERVICE-PANNE

Mich nervt ein Problem, das bestimmt auch andere Leser interessieren dürfte: Ich habe mir in einem Kaufhaus ein Spiel für die PS2 gekauft und musste feststellen, dass es nicht in Ordnung ist. Die CD machte einen Höllenkrach beim Laden, dass ich dachte, die Konsole verreckt. Bei einem Kollegen gab's das selbe Problem, die Sache konnte also nicht an meiner Konsole liegen. Mein Kumpel hat sich das Spiel auch in einem Laden geholt und siehe da - es läuft zu 100%. Ich also zum Geschäft, um mein Spiel zu reklamieren: Der Verkäufer hört sich mein Problem auch an, legt die CD in die PS2 im Laden, und es läuft auch nicht. Und welche Antwort bekomme ich? Die CD könne er nicht reklamieren, ich sollte mich doch an den Hersteller wenden. Das kann doch nun echt nicht wahr sein!

Nun noch mein anderes Problem: Ich bekomme keine Telefonnummer, an die ich mich wenden kann. Habe die Nummer aus der Anleitung angerufen - die sagen, ich müsste mich an ID oder Bullfrog wenden.

Dirk Kuehnemann, per E-Mail

Ein typisches Beispiel für die Service-Wüste Deutschland. Tatsächlich ist es so, dass der Verkäufer das Spiel zurücknehmen und zum Hersteller zurückschicken müsste - zumindest wenn der Mangel innerhalb der Garantiezeit (kurz nach dem Kauf auf jeden Fall noch gegeben) eintritt. Viele Händler tun sowas allerdings nicht gern, um sich unnötig aufwändige (weil nicht gewinnbringende) Arbeit zu sparen. In solchen Fällen hilft nur Hartnäckigkeit beim Verkäufer oder der Kontakt zum Hersteller (im Falle Ihres indizierten Spiels Electronic Arts). Auf telefonische Anfrage bei EA hat man uns versichert, dass ein offensichtlich defektes Spiel ohne Murren umgetauscht wird. Am besten wenden Sie sich an die Service-Hotline des Herstellers (siehe 'Der heiße Draht'), oder kontaktieren den Support von EA per Mail: [de-cs@ea.com](mailto:de-cs@ea.com). Hier können Sie abklären, wo Sie das Spiel hinschicken müssen, um Ersatz zu erhalten. Prinzipiell hilft nur eins: Hart bleiben („Ich hätte gerne mal den Abteilungsleiter gesprochen!“) und demnächst woanders einkaufen!

## MONATSPOST

In der letzten *PLAYERS* haben wir nach Ihrer Meinung über die kommende Konkurrenz von Nintendo und Microsoft gefragt:

Zuerst mal möchte ich Euch sagen, dass Ihr das beste Single-Format-Magazin am Markt seid! Immer aktuell, innovativ und informativ. Respekt. So nun aber zum Thema: Also, ich finde es gut, dass Nintendo und Microsoft Konkurrenz-Konsolen auf die Beine gestellt haben, um Sony Paroli zu bieten. Denn wenn es harte Konkurrenz gibt, wirkt sich das positiv auf Spiele, Hardware und Entwickler-Support aus; und das ist doch das Wichtigste für den Spieler! Andererseits ist der Spieler so gezwungen, mehrere Konsolen zu kaufen, um in den Genuss jedes 'Must have'-Titels zu kommen. Das ist zwar nicht zwingend ein Nachteil, aber es ist teuer, und nicht jeder kann oder will sich das leisten.

Um nun Eure Frage zu beantworten - ich stehe zu meiner PS2 und werde immer zu dem kleinen schwarzen Kasten stehen, auch wenn bald starke Konkurrenz auf den Markt kommt. Wenn ich nämlich ehrlich bin, traue ich es weder Nintendo noch Microsoft zu, Sony vom Thron zu stoßen und gleich von Null auf Eins zu schießen. Eine gewagte Aussage, aber ich denke Microsoft und Nintendo arbeiten etwas an der Zielgruppe vorbei. Zum einen Nintendo: Der Game Cube ist sicherlich eine gute und starke Konsole, doch die angepeilte Zielgruppe finde ich falsch. Big N visiert leider wieder die jüngeren Spieler an und vernachlässigt die älteren Semester. Rare wird zwar "Perfect Dark 2" und wohl noch den ein oder anderen Titel für Erwachsene machen, aber das Gros an Spielen ist doch eher für die „Pokémon“-Generation gedacht. Auch der Support der Third Party Studios ist nicht so toll. Außer Acclaim, Sega (immerhin vier Titel) und Ubi Soft

sind doch die großen Entwickler eher zurückhaltend mit Informationen und Statements zu ihren Game-Cube-Spielen und sagen oft, sie wollen erst einmal sehen, wie er sich entwickelt. Und genau das ist der Fehler, denn wenn alle nur schauen und warten was passiert, aber keiner einen Anfang macht, ziehen die anderen nicht nach, und Nintendo fehlen die Killer-Games der Third Parties!

Microsoft macht meiner Meinung nach ähnliche Fehler: Hier ist die Zielgruppe nicht zu jung, sondern nicht an einer Konsole interessiert. PC-Spielern kann man nicht eine Konsole vorsetzen und erwarten, dass sie akzeptiert oder gekauft wird, weil sie einem PC-freundlich ist und viele Umsetzungen von PC-Titeln bekommt. Das wirkt auch ein zweites Problem auf, denn eine Konsole mit vielen PC-Umsetzungen und PC-typischen Games wird es schwer haben, bei Konsolen-Spielern Sympathie zu gewinnen. (...) Entweder will man PCler vom Rechner zur Konsole locken oder Konsolenspieler haben. Diese sind jedoch weniger an PC-Spielen als an typischen Konsolen-Titeln interessiert. Auch das zögerliche Verhalten der japanischen Top-Entwickler ist negativ für Microsoft. Am Anfang tönte man noch vollmundig, dass alle großen Fernost-Hersteller schon Spiele entwickeln und die auch bald zeigen würden. Tatsächlich hat doch nur Konami gute Games in der Röhre, und das sind wohl auch 'nur' grafisch verbesserte Versionen von "MGS 2" und "Silent Hill 2". Im Prinzip ja gut, aber die PS2-Originale erscheinen eher; und ich denke nicht, dass man sich eine Konsole kauft, um ein Spiel zu spielen, dass man schon vor Monaten auf einer anderen Konsole spielen konnte! Gut, "Malice", "Munch" und "Halo" sind schon Kaufargumente - wobei ich "Halo" noch nicht so als die grafische Revolution ansehe, für die es immer gehalten wird.

Meiner Meinung nach wird es hart für Microsoft und Nintendo, Sony vom Konsolen-Thron zu stoßen, denn Zeitvorsprung, massiver Support der Third Party Teams, Marketing, Name, kommende Killer-Games und die Erfahrung sprechen für Sony und zeigen, dass man noch sicher auf dem Thron sitzt! Aber so was kann sich schnell ändern - wenn Sony Fehler macht, werden beide Konkurrenten profitieren und Boden gut machen. Sony muss die Killer-Games noch liefern und zeigen, was in der Konsole steckt, um die Käufer nicht zu verlieren. Microsoft muss mehr exklusive Konsolentitel



Das **PLAYERS**-Thema des Monats:  
**WAS WIRD GESPIELT?**

Exklusive Konsolenkost oder Umsetzung von PC-Klassikern? Bewährte Serientitel oder Innovation? Welche Spiele wünschen Sie sich für die Zukunft, was muss unbedingt in nächster Zeit in Ihr PS2-Laufwerk? Die kreativste Antwort landet bei der nächsten **PLAYERS** im 'Monatspost'-Kasten.

Cybermedia Verlag, Redaktion **PLAYERS**, Leserbriefe,  
 Wallbergstr. 10, 86415 Mering, e-Mail: dm@players-web.de

vorzeigen und sich mehr um den japanischen Markt kümmern; Nintendo sollte die Zielgruppe nicht zu jung ansiedeln und mehr Third Party Firmen anwerben. Aber das ist alles nur reine Theorie und niemand kann genau sagen, wie der 'Kampf' ausgeht. Ob Sony in drei Jahren immer noch Marktführer ist, oder ob Microsoft dort steht, Nintendo pleite ist und von Sony aufgekauft wird – niemand weiß es und nur die Zukunft wird es zeigen. Eins ist aber klar, die nächsten Jahre werden wohl die interessantesten und spektakulärsten sein, die es im Videospiel-Sektor je gab! Also, tauscht das Kleingeld ein, sucht die letzten Münzen aus der Sofaritze und freut Euch auf das wohl teuerste und beste Videospieljahr der Geschichte!

Andreas Koll, per E-Mail

Spannend wird's für alle: Ob PlayStation-Fan oder Multiformat-Zocker, spätestens nach der diesjährigen E3 geht der Kampf um die Gunst der Spieler in die entscheidende Phase. Dabei darf man keinen der Kontrahenten unterschätzen, denn auch Nintendo und Microsoft besitzen große Erfahrung in der Spielebranche. Hoffen wir, dass die Firmen nicht nur mit Werbekampagnen, sondern auch mit innovativen Spielen an den Start gehen.

**IMPRESSUM**

**Chefredakteur:** Martin Gakoch (mg), V&GP  
**Stellv. Chefredakteur:** Robert Barnert (rb)  
**Redaktion:** Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), Thomas Nickal (tn), Martin Weidner (mw)

**Redaktion:** 08233/7401-0, Fax -17  
**Tipps-Hotline:** 0190/824679 (3,63 DM/Min)  
**Abo-Service (keine Nachbestellungen):**  
 Telefon 089/85709145

**Layout:** W&M Graphics, Robert Barnert  
**Titelmotiv:** The Bouncer © Square  
**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, v&GP  
 Tel: 08233/7401-12, Fax: -17  
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky  
 Tel/Fax: 040/5237196

**Manuskripteneinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblicher Nutzung angeboten, ist dies anzugeben. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in **PLAYERS** oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandene Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Nachstell-Service**

Cybermedia GmbH, **PLAYERS**-Nachbestellung,  
 Wallbergstr. 10, 86415 Mering  
 Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (8,50 DM pro Heft)  
 nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

**Vertrieb Handel:** MVZ GmbH & Co. KG,  
 Tel 069/319061-0, Fax -113

**Beleuchtung:** Kreuzer/überleitung, 86150 Augsburg  
**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 51110 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** unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2001 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,  
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering  
 Geschäftsführer: Martin Gakoch, Andreas Knauf  
**Umweltschutz:** Druck auf chlorfrei gebleichtem Papier

...WIE IM KINO.



**DER HEISSE DRAHT**



Die **PLAYERS**-Hotline erreichen Sie täglich von 8-24 Uhr unter **0190/824679**  
 Kosten: 3,63 pro Min.

Firma	Spiele-Tipps (DM/min)	Kundenservice	im Internet
Acclaim	0190/82 46 63 (3,63)	040/697 03 355	www.acclaim.de
Activision	0190/51 00 55 (1,21)	01805/22 51 55	www.activision.de
Codemasters	eigene Nummer pro Spiel	01805/766 977	www.codemasters.com
Eidos	0190/51 00 51 (1,21)	01805/22 31 24	www.eidos.de
Electronic Arts	0190/78 79 06 (2,42)	0190/77 66 33	www.electronicarts.de
Hasbro	-	01805/42 72 76	www.microprose.de
Infogrames	0190/77 18 83 (2,42)	0190/77 18 82	www.infogrames.de
Konami	0190/82 46 94 (3,63)	069/9855 7388	www.konami-europe.com
Sony	0190/578 578 (3,63)	01805/76 69 77	www.playstation.de
Take 2	0190/87326836 (3,63)	01805/21 73 16	www.take2.de
THQ	0190/50 55 11 (1,21)	01805/60 55 11	www.thq.de
Ubi Soft	0190/88241210 (3,63)	0180/555 4938	www.ubisoft.de
Virgin	0190/589 70 30 (3,63)	040/89 70 33 3	www.virgininteractive.de

**TECHNIK!  
 TRENDS!  
 DVD!**

**JETZT AM KIOSK**

PLAYERS 8/2001

erscheint am 27. Juni

8/2001



Wichtigstes Thema im nächsten Monat ist die diesjährige **Electronic Entertainment Expo** in Los Angeles. Den dort vorgestellten Spieleneuheiten fühlen wir in unserem **Messebericht** auf den Zahn. Zweites großes Special in Ausgabe 8/2001 ist Teil 3 unseres Entwickler-Reports. Diesmal heißt es **Made in USA** - mit einem Überblick amerikanischer Spielemacher.

Im Testteil finden Sie dann ein lang erwartetes Highlight: Die volle Dosis **Onimusha** bieten wir mit ausführlichem PAL-Test und einer dicken Komplettlösung. Danach geben wir mit Infogrames **Le Mans 24** ordentlich Gas. Fußballfans freuen sich über **International League Soccer**, ausgehungerte PS2-Abenteurer warten derweil auf **Dark Cloud**.



## Schade drum...



Große Erwartungen – große Enttäuschung. Lange haben wir uns auf Squares PS2-Prüger "The Bouncer" gefreut, doch am Ende mussten wir wieder einmal erkennen, dass reichlich Vorschusslorbeeren und optisches Blendwerk noch kein gutes Spiel ausmachen. Zu träge ist das Kampfgeschehen, zu oft unterbrechen Zwischensequenzen und Dialoge die Action. So ist aus der ambitionierten "Killer-Application" ein netter interaktiver Film geworden. Der hat zwar durchaus seine Qualitäten (siehe "Hero des Monats") und beeindruckt mit allerfeinster Grafik – waschechte Zocker lässt so etwas allerdings kalt. Leider setzen Spiele heutzutage immer mehr auf Grafikpower und FMVs, spielerische Innovationen scheinen unwichtiger denn je – aber nur, so lange die Käufer sich das gefallen lassen.

## MANIAC

ALLES ÜBER  
NINTENDO 64  
PLAYSTATION &  
DREAMCAST

MANIAC 7/2001 erscheint am 6. Juni

Unser Schwesterheft hält Konsolen-Freaks bereits seit über sieben 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 Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy Advance, Xbox oder Sony-Konsolen – MANIAC sagt Ihnen die Meinung.

## HERO DES MONATS

So wie mittelmäßige Filme durch exzellente Schauspieler vor dem Absturz bewahrt werden, kommt es immer wieder vor, dass ein Charakter selbst das langweiligste Spiel für kurze Zeit versüßt. So geschehen bei Squares "Bouncer", in dem die atemberaubende Echidna durch akrobatische Kampfeinlagen, gewagte Frisur und schicken Designer-Mini für Aufsehen sorgt. Bei solchen Aussichten vergisst man glatt das lahme Drumherum.

TALK  
SHOW

**Dr. Gregory Zeschuk**  
32 Jahre,  
Geschäftsführer und  
ausführender Produzent  
bei Bioware

- ? Du magst besonders...
- 1 ...bis 4 Uhr morgens wach zu bleiben, um ein gutes Spiel zu spielen.
- ? Was du überhaupt nicht magst...
- 1 ...um 8 Uhr aufzustehen, nachdem ich bis 4 Uhr gespielt habe.
- ? Du bist in die Videospiele-Branche gekommen, weil...
- 1 ...ich es nicht besser wusste.
- ? Du schätzt ein Spiel besonders, wenn...
- 1 ...ich jeden einzelnen Bioware-Mitarbeiter dazu bringe, es zu spielen.
- ? Man lässt dich ein Videospiel betiteln. Du nennst es...
- 1 ...Revenge of the Squab – Eine tödliche Hühner-Saga.

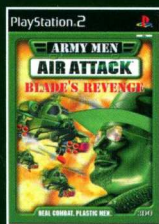
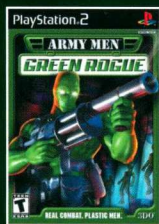




„Ich hol’ mir  
die Besten von  
der Front –  
Stories für  
meine Berichte  
mein’ ich  
natürlich.“

Vikki Grimm

# ARMY MEN



# 3DO



INFOGRAMES

[www.de.infogrames.com](http://www.de.infogrames.com)

PlayStation®2



# RING of RED

## TAGE DER ENTSCHEIDUNG

Ring Of Red™ ©2001 KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved. [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)

