

100% PlayStation 2

4/2002

cyBERMEDIA

Österreich € 3,80 / BeNeLux € 4,00
Schweiz sfr 6,50 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60

€ 3,30

PLAYERS

PLAYERS

PLAYSTATION 2 - DAS MAGAZIN

Schlammstreuer

V-Rally 3

PLAYERS fährt den neuen Rally-Hit Probe

Metal Gear Solid 2

TEST So gut ist der Spionage-Thriller wirklich

Die Tests

Drakan

Herdy Gerdy

Shadow Man 2

State of Emergency

Space Channel 5

Die Previews

Blood Omen 2

Vampire Night

Conflict Zone

Summoner 2

Commandos 2

Terminator: Dawn of Fate

Neues Spiel, neuer Film: Arnold als Killermaschine

DIE PRÜGELSAISON IST ERÖFFNET!

Soul Calibur 2

Die Herausforderer: Virtua Fighter 4, Tekken 4, Mortal Kombat 5, Barbarian & Co.

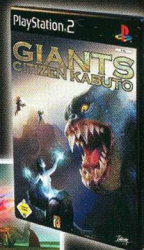


EINEN RUNTERHOLEN?

ODER DOCH DELPHI FLACHLEGEN?

Schwierige Entscheidung?

- Nicht beim neuen PlayStation 2-Hit GIANTS™: Citizen Kabuto.
- Packendes Spieldesign, traumhafte Grafik und jede Menge 3D-Action treiben Sie zum Höhepunkt. Die komfortable Steuerung und eine bequeme Speicherfunktion steigern Ihre Lust am Spiel sekundlich. Kommen Sie mit drei vollkommen unterschiedlichen Rassen zur Sache. Dem Riesen Kabuto, den bezaubernden Delphi oder den flinken Meccs. Egal wie Sie sich entscheiden, die Befriedigung Ihres Spieltriebs liegt in Ihren Händen...



PS2
PlayStation 2

Giants: Citizen Kabuto: © 2000, 2001 Planet Moon Studios. Alle Rechte vorbehalten. Planet Moon und das Planet Moon-Logo sind Warenzeichen der Planet Moon Studios. Exklusivlizenz durch Interplay Entertainment Corp. Interplay, das Interplay-Logo, "By Gamers, For Gamers", Digital Mayhem, das Digital Mayhem-Logo sowie Giants: Citizen Kabuto sind Markenzeichen der Interplay Entertainment Corp. Die exklusiven Vertriebsrechte liegen bei Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen der Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das Logo der "PS"-Produktfamilie sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Rechte und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber.

Interplay
I

PLANET
MOON
STUDIOS

EDITORIAL

GLAUBENSFRAGE

Wie sieht das perfekte Spiel aus? Ein Grafik- und Sound-Wunder, das mit mangelfreier Steuerung, fehlerlosem Level-Design und einzigartigem Konzept ans Pad fesselt - der Stein der Weisen für Videospiele? Schön wär's. Aber in der Praxis hat jeder noch so famose Titel den einen oder anderen Schönheitsfehler - deshalb durchbrechen die von den PLAYERS getesteten Spiele selten die 90%-Schallmauer. Grundsätzlich gilt für unsere Redakteure: Lieber vorsichtig als freizügig werten - damit Sie als Leser Ihre sauer verdienten Euro nicht umsonst auf den Tresen blättern. Der eine möchte beinharte Action, der nächste will sein sündhaft teures Heimkino unterstützt wissen, Design-Puristen wiederum lassen sich von 'schönem' Technikzauber nicht blenden und achten vor allem auf das Konzept hinter der Fassade. Ergo: Wir können Sie bei der Kaufentscheidung kompetent unterstützen, Ihnen die Qual der Wahl aber nicht abnehmen, denn letztlich ist's eine persönliche Glaubensfrage. Umso beruhigender zu wissen, dass die PS2 mittlerweile für fast jeden Geschmack etwas bietet: Knallharte, effektgeladene Keilereien, Fantasy-Adventures, zauberhaftes Rollenspiele, blitzschnelle Rasereien, bleihaltige Action und nicht zuletzt filmisch aufbereitete Spionage-Thriller wie das in diesem Monat endlich zum Test bereitstehende „Metal Gear Solid 2“. Nach der zu Jahresbeginn üblichen Testflaute ist PLAYERS wieder prall gefüllt: Tests in Hülle und Fülle - auf Seite 44 geht's los.

Ihre PLAYERS



KÖNIG DER UNTOTEN

Gruselopa George R. Romero gilt als Vater des modernen Untoten-Kinos, seine stöhnenden Leichname sind erfolgreich durch einen indizierten „Living Dead“-Streifen nach dem anderen gestolpert und waren die maßgeblichen Ideengeber von Capcoms „Resident Evil“-Crew. Trotzdem wurde nicht wie ursprünglich angekündigt Romero, sondern Hollywoods B-Filmer Paul Anderson („Mortal Kombat“) für die Regie der Videospiele-Verfilmung verpflichtet. Mehr über Andersons gruseliges Machwerk in unseren Nachrichten - auf Seite 8.

INHALT

AKTUELL

PLAYERS VISION

- 8** **NACHRICHTEN** News, Gerüchte und Spieleinfos
- 11** **KALENDER** Release-Termine für Spiele und Film-DVDs
- 12** **SPIELE-NEUHEITEN** Infos zu „Nightmare Creatures 3“, „Blade 2“ & Co.
- 16** **GLOBAL PLAYERS** Skurriles und Interessantes aus Übersee
- 18** **V-RALLY 3** Würdiger Nachfolger der Rennspiel-Hits? *PLAYERS* überzeugt sich vor Ort.
- 20** **KNALLHARTE KEILEREIEN – DIE PRÜGELHITS 2002** „Virtua Fighter 4“, „Tekken 4“, „Mortal Kombat 5“, „Barbarian“, „Guilty Gear XX“ & Soul Calibur 2
- 25** **EVE OF EXTINCTION** Düstere Adventure-Zukunft
- 26** **COMMANDOS 2** Angespielt: Eidos' Strategie-Hit jetzt auch für PS2
- 28** **CONFLICT ZONE** Strategisches Echtzeit-Gerangel nach PC-Vorbild
- 29** **SUMMONER 2** Die Rollenspiel-Saga geht weiter
- 30** **TERMINATOR** Das brandneue Action-Spiel zum Kultfilm
- 32** **VAMPIRE NIGHT** Mit der Lichtpistole gegen Zombies und Vampire
- 33** **GRANDIA XTREME** Rollenspiel-Doppel: „Grandia Xtreme“ und „Grandia 2“
- 34** **LEGACY OF KAIN:** Endlich spielbar: Der „Soul Reaver“-Fiesling in seinem eigenen Abenteuer.

SERVICE

PLAYERS GUIDE

- 81** **EINLEITUNG**
- 82** **ZUBEHÖR-TESTS**
- 84** **EINSTEIGER-HILFEN**
- 85** **PROFI: MEMORY CARDS**
- 86** **ERSTE HILFE**
- 88** **LÖSUNG: ICO**
- 91** **SAMMELKARTE: SHADOW MAN**
- 91** **SAMMELKARTE: ESPN SNOWBOARDING 2002**
- 93** **KLEINANZEIGEN**
- 94** **MARKTÜBERSICHT**
- 96** **LESERBRIEFE**

HEIMKINO

PLAYERS CINEMA

- 75** **EINLEITUNG** Alle Filme und Themen auf einen Blick
- 74** **STEVEN SODERBERGH** Der „Ocean's Eleven“-Regisseur und seine Filme
- 76** **DVD-TESTS** 14 aktuelle Filme unter der Lupe

FEATURES

PLAYERS SPECIAL

- 36** **HELDEN-REVUE** Crash Bandicoot – sein Leben, seine Spiele
- 38** **SPIELE-OSCARS** Das goldene Joypad für die besten Spiele

SPIELETESTS

PLAYERS CHECK

- 67** **CENTRE COURT HARD HITTER**
- 63** **DRAGON RAGE**
- 54** **DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES**
- 57** **DRIVEN**
- 68** **ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2002**
- 63** **GODAI: ELEMENTAL FORCE**
- 62** **HERDY GERDY**
- 58** **ICO**
- 52** **JADE COCOON 2**
- 70** **LEGENDS OF WRESTLING**
- 44** **METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY**
- 50** **NO ONE LIVES FOREVER**
- 67** **PARAPPA THE RAPPER 2**
- 56** **POLAROID PETE**
- 49** **SHADOW HEARTS**
- 60** **SHADOW MAN: SECOND COMING**
- 66** **SPACE CHANNEL 5**
- 64** **STATE OF EMERGENCY**
- 57** **ZORRO**

PSone-Kurztests

- 71** **ATARI ANNIVERSARY EDITION REDUX**
- 71** **CREATURES**
- 71** **FINAL FANTASY 6**
- 71** **PRO EVOLUTION SOCCER**

RUBRIKEN

- 97** Impressum
- 98** Vorschau
- 42** So werten wir
- 72** Wertungsvergleich
- 97** *PLAYERS*-Nachbestellungen
- 74** Abo-Anzeige

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

34
PREVIEW

Nach seinem Zögling Raziel ist er endlich wieder selbst am Zug: Der "Legacy of Kain"-Namensgeber auf Menschenjagd.

V-RALLY 3

18
PREVIEW

Über Stock, Stein und Asphalt: Nach zwei Psone-Episoden jetzt die erste PS2-Rally. **PLAYERS** ist vor Ort.

SOUL CALIBUR 2

24
PREVIEW

Beat'em-Up total: Namcos Waffengeileri "Soul Calibur 2", "Virtua Fighter 4" & Co. – 2002 ist das Prügelfahr.

METAL GEAR SOLID 2

Waren die Vorschusslorbeeren gerechtfertigt? Unser Test verrät's.

44
TEST

SHADOWMAN SECOND COMING

Vom Psone-Versager zum PS2-Aufsteiger: Das neue Gesicht von Mike LeRoi.

60
TEST

ICO

TEST UND KOMPLETTLÖSUNG

Getestet und gelöst: Sonys zauberhaftes Knobel-Adventure stellt Ihre grauen Zellen auf eine harte Probe.

58
TEST

TERMINATOR: DAWN OF FATE

Arnold ist zurück – in Spiel und Film: Alles über den neuen "Terminator"-Hit.

30
PREVIEW

COMMANDOS 2

Der PC-Hit jetzt endlich für PS2: Schleusen Sie Ihre Spezialisten hinter die feindlichen Linien. Echtzeit-Strategie mit Biss.

26
PREVIEW

STATE OF EMERGENCY

Anarcho-Action: Räumen Sie als Revolverler unter Banden und Polizeitruppen auf.

64
PREVIEW

DAS GOLDENE JOYPAD

38
FEATURE

„And the winner is...“: Das **PLAYERS**-Pendant zum Oscar ist eine Zier für jedes Spiel. Wir prämiieren die Besten der Besten.

SPIELE-INDEX

Atari Anniversary Edition Redux	71			Dragon Rage	63			Iron Eagle Max	15			Polaroid Pete	56			Tour de France	12
Baldur's Gate	87			Dragon's Lair	54	13		Jackie Chan Adventures	23			Pro Evolution Soccer	71			V-Rally 3	18
Barbarian	23			Drakan	57			Jade Cocoon 2	52			Room Mania Nr. 203	17			Vampire Night	32
Battle Engine Aquila	13			Driven	87			Kengo: Legacy of the Blade	22			Shadow Hearts	49			Vexx	12
Blade 2	14			Dropship	87			Legacy of Kain Blood Omen 2	34			Shadow Man 2	60	91		Virtua Fighter 4	20
Bulle Baku	16			ESPN Snowboarding 2002	68	91		Legends of Wrestling	70	86		Shaun Palmer's Pro Snowboarding	87			Wipeout Fusion	86
Centre Court Hard Hitter	67			Eve of Extinction	25			Metal Gear Solid 2	44			Simpsons Road Rage	87			Wizardry: Tale of the Forsaken Land	16
Commandos 2	26			Final Fantasy 6	71			Mortal Combat 5	23			Soul Calibur	24			World Rally Championship	86
Conflict Zone	28			Godai	63			Motor Mayhem	86			Space Channel 5	66			X-Men: Next Dimension	23
Creatures	71			Grandia 2	33			Nightmare Creatures 3	13			Splashdown	87			Zero	17
Curse of the Eye of Isis	14			Grandia Xtreme	33			No one lives forever	50			Summoner 2	29			Zorro	57
Devil May Cry	87			Guilty Gear XX	22			NY Race	87			Sunny Garcia Surfing	86				
Downforce	19			Gun Survivor 3	14			Pareppa 2	67			Tekken 4	22				
				Herdly Gerdy	62							Terminator: Dawn of Fate	30				
				Ico	58	88											

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

TESTS

TIPPS

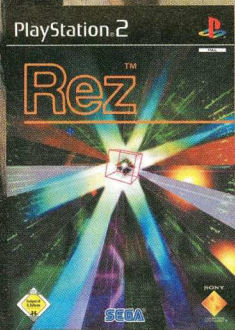
AKTUELL



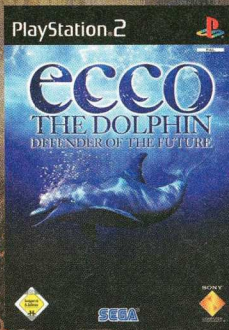
REVOLUTION NOW.

SEGA®

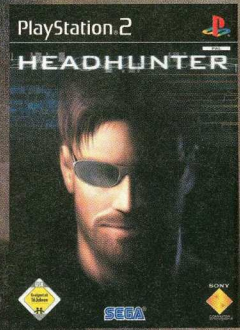
Sega erobert PlayStation®2. Mit einer ersten Auswahl an neuen Games, die ein neues Zeitalter einläuten. Und neue Welten eröffnen. In einer anderen Dimension. Welcome Sega to THE THIRD PLACE.



Leg die Lauscher an und tauch ein in eine berausende Techno-Klangwelt. Denn was hier als simpler Shooter beginnt, baut sich zu einer gigantischen Sinfonie der Sinne auf, die dich nicht mehr loslässt.



Hier kommt Ecco, der Delfin. Unterwegs in einer fantastischen Unterseewelt, um unseren Planeten vor einem mysteriösen Feind zu retten. Ein atemberaubendes Adventure Game der Extraklasse.



Kenn keine Gnade. Kämpf dich mit Köpfchen, Kaliber und heißen Bikes durch die Welt des organisierten Verbrechens. Eines der spannendsten Action Adventure Games aller Zeiten.

PlayStation®2
THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.ThirdPlace.de



PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Ecco is a trademark Sony Corporation. Ecco the Dolphin ©Sega Corporation. 2001. Published by Sega Corporation. Created by Appaloosa. Headhunter ©Sega Corporation. 2001. Developed by Amuze AB. Published by Sega Corporation. Rez ©USA/SEGA. 2001. Published by Sega Corporation. — Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.

VON DER PLAYSTATION INS KINO

RESIDENT EVIL



Karriereabstieg? Milla Jovovich gab sich für die Rolle von Kämpferin Alice her.

Regie übernahm Paul Anderson ("Mortal Kombat"). In den Hauptrollen: Milla Jovovich ("Das Fünfte Element", "Johanna von Orleans"), Michelle Rodriguez ("Girlfight - auf eigene Faust"), Eric Mabius, James Purefoy und Quasselstrippe Heike Makatsch.

FILM Nur knapp über ein halbes Dutzend Videospiele wagten bisher den Sprung auf die große Leinwand - mit größtenteils katastrophalen Einspielergebnissen. Jüngstes Beispiel: "Final Fantasy: Die Mächte in Dir" brachte den Rollenspiel-Konzern Square ins Wanken. Erst dem Regisseur Simon West gelang es, Videospiele-Filmen den schlechten Ruf zu nehmen: "Tomb Raider" war umstritten, aber erfolgreich - bei dem Star-Ensemble (Oscarpreisträger Angelina Jolie und Jon Voight) eigentlich kein Wunder.

Mit einem Budget von 40 Millionen Dollar versucht sich nun die deutsche Constantin Film an Capcoms "Resident Evil"-Serie. Die

Capcoms Original-Geschichte hat man für den Dreh leicht abgewandelt: Alice (Milla Jovovich) und Rain (Michelle Rodriguez) führen ein militärisches Sondereinsatzkommando in die Genforschungsfabrik 'Hive' (gehört der Umbrella Corporation). Dort wurde erst vor ein paar Stunden bei einem Laborunfall das tödliche T-Virus freigesetzt. Alice bleiben nur drei Stunden Zeit, das Virus in der unterirdischen Fabrik unschädlich zu machen. Allerdings stellt ihr Team dort sehr bald fest, dass nicht nur die von den Toten auferstandenen Wissenschaftler als Zombies, sondern auch der Supercomputer 'Red Queen' Jagd



Sein Gehirn liegt frei, die lange Zunge ist tödlich: Der 'Licker' wittert Beute. 'Resi'-Kenner sind dem Monster bereits in der Spielvorlage begegnet.

auf sie macht. Ob sich auch das breitere Kinopublikum für die reichlich abstruse, typische Videospiele-Handlung begeistern kann, bleibt

abzuwarten. Kinostart des eher mäßigen Machwerks (davon konnten wir uns in der Vorpremiere überzeugen) ist der 21. März.

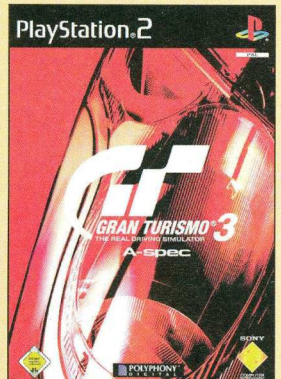


Das Kommando-Team dringt in die unterirdische Genforschungsfabrik ein. Noch ahnen sie nicht, wer hinter ihnen her ist.

PS2 PLATINUM

SOFTWARE Wir erinnern uns: Am 1. März 1997 senkte Sony Europa den Preis der Playstation auf 299 DM und rief mit der Playstation-Platinum-Serie eine Budgetreihe ins Leben: Erfolgreiche Playstation-Spiele für 49 DM. Hintergrund: Die europäische Markteinführung des Nintendo 64.

Exakt fünf Jahre später, am 1. März 2002, wirft Sony Europa nun die ersten vier Platinum-Spiele für die PS2 auf den Markt - zum Schleuderpreis von jeweils 30 Euro: "Formel Eins 2001", "Gran Turismo 3: A-Spec", "Dead or Alive 2" sowie "Tekken Tag Tournament". Ob Sony damit auf Microsofts Xbox-Einführung am 14. März reagiert?



Gehört zu den PS2-Platinum-Starttiteln: die Rennspiel-Referenz "Gran Turismo 3-A-Spec".

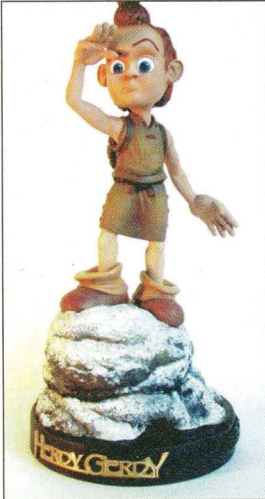
WÜRDEN SIE AUF DER PS2 UPDATES VON FINAL FANTASY 7-9 KAUFEN?

Nein, ich habe keine PS2	17%	<div style="width: 17%;"></div>
Nein, mich interessiert die Serie nicht	8%	<div style="width: 8%;"></div>
Vielleicht, wenn es einige neue Features gibt	27%	<div style="width: 27%;"></div>
Ja, mindestens eins davon	20%	<div style="width: 20%;"></div>
Ja, alle	28%	<div style="width: 28%;"></div>

Rollenspiel-Freaks bei 'gamefaqs.com': Stolz 48% der Leser sind fest entschlossen, PS2-Updates der Psone-Episoden von "Final Fantasy" zu kaufen.

SAMMLERSTÜCK

HERDY GERDY



MERCHANDISE Im Spiel hat er zwar mit Grafikpatzern und Design-Schwierigkeiten zu kämpfen, aber als Figur macht er eine Menge her: Eidos' niedlichen Hirtenjungen Gerdy (siehe Test von "Herdy Gerdy auf S. 62) gibt's ab sofort auch als Figur - wie gewohnt vom Kölner Modellier-As Marc Klinnert vorbildlich gestaltet.

PS2-DRUCKER

TAPIS

PERIPHERIE Nur in Japan erhältlich: Sonys PS2-USB-Drucker Tapis. Die Nippon-Entwickler Idea Factory, Irem, ArtDink, Sun, Dazz, DigiCube, Nippon, Mahou und NEC wollen den Printer mit Software unterstützen.



Ein Tastendruck genügt, und schon erhalten Sie einen Bildschirmdruck.

PlayStation 2		CHARTS	
Die meistverkauften PS2-Spiele		Quelle: flashpoint	
1	(-) * Take 2 * wurde am 29.09.2001 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert (PC-Version)		
2	(2) Devil May Cry	Capcom	Ein Effektf Feuerwerk für die Sinne: Capcoms Horror-Adventure "Devil May Cry" lässt die Genre-Konkurrenz weit hinter sich.
3	(1) Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Nie war Skaten schöner: "Tony Hawk 3" glänzt durch perfekte Steuerung, stimmige Optik und vorbildliches Leveldesign.
4	(-) Salt Lake 2002	Eidos	Die Lizenz macht's: Eidos' Olympische Spiele beschränken sich nämlich auf mager sechs Disziplinen und eine durchwachsene Steuerung.
5	(-) G-Surfers	Midas	Technisch nur mittelprächtiger Racer. Schade um das clever durchdachte Strecken-Design und den schicken Editor.
6	(-) Dropship	Sony	Lediglich für stählerne Naturen geeignet: Flug-Action mit sehr gelungener Optik und fesselnden, aber leider viel zu langen Einsätzen.
7	(-) Gran Turismo 3: A-Spec	Sony	Referenz-Rennspiel mit konkurrenzloser Optik und realitätsnahem Fahrverhalten. Bei der KI hat sich leider wenig getan.
8	(-) Top Gear Dare Devil	Kemco	Racer mit hakeliger Steuerung und unausgeglichener Fahrphysik, im Exklusivvertrieb von Flashpoint.
9	(-) Ecco The Dolphin	Sega	Erfrischend anders: Entdecken Sie mit Ecco die Tiefen des Ozeans. Leider geht die Übersicht oft flöten, und die Rätsel sind arg kryptisch.
10	(-) Winback: Covert Operations	Koei	Action-Spektakel mit packenden Schusswechseln, Mehrspieler-Option und einigen Bonusmodi.

KURIOS

FRESH GAMES



Dirigieren Sie ein Anime-Orchester ("Mad Maestro", links) oder terrorisieren Sie als Moskito eine japanische Familie ("Mr. Moskeeto", rechts).



BUSINESS Eidos startet mit 'Fresh Games' eine neue Marke, die exotische Spiele aus Japan in den Westen bringt. Den Anfang machen im Frühling Sony Japans "Mr. Moskeeto" (in Japan: "Ka"), das Musik/Actionspiel "Mad Maestro" (in Japan: "Bravo Music") und Sonys

Rollenspiel "Legaia 2: Duel Saga". "Mit 'Mr Moskeeto', 'Mad Maestro' und 'Legaia 2' stärken wir unser bereits eindrucksvolles Line-Up für dieses Jahr um einige Titel, die den Hardcore-Gamer ansprechen.", erklärte der britische Eidos-Chef Mike McGarvey.

TICKER

Krank durch Spiele?

Das 'British Medical Journal' meint "Ja" und ging auf einen Fall ein, bei dem sich ein 15-jähriger in ärztliche Behandlung begeben musste. Seine Hände schwellen bei Kälte an, bei Wärme zeigten sie schmerzhafte Verfärbungen. Der Junge hatte bis zu sieben Stunden täglich mit einem DualShock-Controller an seiner Playstation gespielt. Die jedem Spiel beiliegende Anleitung scheint er nicht gelesen zu haben: Dort hätte er explizite Hinweise wie "Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein." gefunden.

Adrenalin pur

Am 23. März findet im Landschaftspark Duisburg die von Sony gesponsorte "Wipeout-Fusion"-Techno-Party statt.

Gekauft: Particle

Argonaut kaufte am 17. Januar den Entwickler Particle Systems. Das Studio arbeitete u.a. an der "I-War"-Trilogie für den PC. Nächstes Projekt: der PS2-Shooter "Exo" für Infogrames.

Gekauft: Gray Matter

Activision kaufte am 14. Januar die Gray Matter Interactive Studios. Gray Matter? Videospiele-Fans ist das Studio wohl kein Begriff, PC-Besitzern dafür umso mehr. Dort entstand u.a. der Ego-Shooter "Return to Castle Wolfenstein". Das Spiel kommt nun auch für die PS2.

Auf Erfolgskurs

Jester (Entwickler der "Music"-Serie auf PSone bzw. PS2) wird Publisher. Den Anfang macht das Rennspiel "Super Trucks", später kommt ein Motorradrennen zur Isle of Man T.T.

Indiana Jones & Co.

LucasArts kündigte zwei neue Spiele für 'Next-Generation-Konsolen' an: ein Action-Titel von den "Giants: Citizen Kabuto"-Machern sowie ein neues Action-Adventure rund um Indiana Jones. Letzteres wird von The Collective entwickelt.

TICKER

FAKT

Millionenseller

Square setzte bis zum 31. Januar weltweit mehr als vier Millionen Exemplare von seinem ersten PS2-Rollenspiel "Final Fantasy 10" ab - davon 2,74 Millionen Stück in Japan und 1,3 Millionen Stück in den Vereinigten Staaten. Bei uns kommt Teil 10 erst im Sommer.

FAKT

Davis Cup

Hochkarätige Konkurrenz für Segas "Virtua Tennis 2"? Uji Soft erwarb die interaktiven Rechte am Davis Cup. Das PS2-Tennis soll bereits im Mai erscheinen.

FAKT

Piratenchips ade?

Sony gewann am 29. Januar einen Rechtsstreit gegen den Piratenchip-Hersteller Channel Technology. Der hatte in Großbritannien Modchips für die PS2 angeboten, wurde nun aber dazu verurteilt, den Verkauf einzustellen und Lagerbestände auszuhandigen. Channel Technology verzichtete auf eine Berufung.

FAKT

Gekauft: Genki

Konami ging am 30. Januar eine Minderheitsbeteiligung von 37,24% an dem Rennspiel- und Adventure-Spezialisten Genki ein. Zu den PS2-Werken von Genki zählen "Wangun Midnight" (nur in Japan erhältlich), "Tokyo Xtreme Racer", "Kengo" und "Jade Cocoon 2".

FAKT

Umsatzrekord

Sony generierte im dritten Quartal (endete am 31.12.2001) den höchsten Quartalsumsatz seiner Firmengeschichte. Im Vergleich zum Vorjahr stieg der Umsatz um 7,4 Prozent auf 19,42 Milliarden Euro. Vor allem der hervorragende Absatz der PS2 und der schwache Yen sollen die Umsätze beflügelt haben - so Sony-Chef Teruhisa Tokunaka am 25. Januar.

FAKT

Daredevil

Encore erwarb am 14. Januar die Rechte an dem Marvel-Helden "Daredevil". Das erste Spiel soll zum Start des Kinofilms Ende 2002 für diverse Konsolen, darunter vermutlich auch die PS2, erscheinen.

DAS KOMMT 2002 VON THQ

EDITORS' DAY



Düsen Sie in den "Hot Wheels"-Flitzern durch Loopings oder suchen Sie nach versteckten Abkürzungen.

SOFTWARE THQ verrät im Rahmen seines Editors' Day am 25. Januar in Las Vegas Details zu seinem Software-Angebot für 2002. Unter den Titeln sind einige alte Bekannte. Rollenspieler freuen sich auf Volitions "Summoner 2" (siehe Preview auf Seite 29), Ego-Shooter-Freaks auf die Fortsetzung zu "Red Faction" (diesmal mit Vier-Spieler-Splitscreen-Modus). Motocross-Fans warten auf das 2003er-Update von "MX" (mit 22 neuen Kursen und überarbeitetem Freestyle-Modus). Einige ganz neue Namen gab's aber auch zu sehen: In dem Prügelspiel "Pride FC" sind alle Techniken erlaubt - ob Wrestling, Karate, Judo oder Kickboxen. In der Mattel-Lizenz "Hot Wheels" warten mehr als 45 Flitzer auf Sie. Für jüngere Semester kommen eine Umsetzung der TV-Serie "Scooby-Dool!" sowie das



Suchen Sie als Köter Scooby-Doo Ihre Freunde - frei nach der gleichnamigen Zeichentrickserie von Hanna Barbera.

Tanzspiel "Britney's Dance Beat" mit der populären Poppöke. Erst auf der nächsten E3-Messe zu sehen: "Nickelodeons Rocket Power 2", "Rugrats 5", "SpongeBob SquarePants 2", "The Wild Thornberrys", "Hey Arnold!", "Battlebots" und ein neuer Teil der beliebten "WWF Wrestlingmania"-Serie.



Immer schön im Takt bleiben: "Britney's Dance Beat" enthält aber auch Videoclips (oben) und Interviews.

PS2-LAUTSPRECHER

HEIMKINO



Altec Lansing XA3051: Subwoofer und fünf Satellitenlautsprecher - ab Juli für rund 200 Euro.

PERIPHERIE

Der US-Hersteller Altec Lansing Technologies enthüllte auf der International CES 2002 in Las Vegas eine eigene Lautsprecher-Produktlinie für Next-Generation-Konsolen. Drei Systeme sollen zu Preisen von 50 bis 200 Euro in den Handel kommen. Während der Subwoofer XA3001 und die Satellit/Subwoofer-Kombi XA 3021 im Mai erscheinen, kommt das XA-3051-System erst Juli. Bisher produzierte Altec Lansing in erster Linie PC-Lautsprecher.

NET YARDOZE2

PS2 LINUX

PERIPHERIE

Auf Drängen von 9.000 europäischen PS2-Fans (im Rahmen einer Online-Petition) veröffentlicht Sony im Mai sein PS2-Entwicklerkit für Heimprogrammierer auch bei uns - Preis: 249 Euro. Zu haben ist das Linux-Entwicklerset nicht beim Handel, sondern nur über Sonys Website. Mehr Infos dazu unter <http://playstation2-linux.com>



Das Linux-Kit im Überblick: zwei DVD-ROMs mit dem Betriebssystem, 40-GB-Festplatte mit Netzwerk-Adapter, XGA-Adapter, USB-Tastatur, -Maus und Systemhandbücher.

2002 MÄRZ

Veröffentlichungen



Jak and Daxter / Sony

Fisch

20.02. - 20.03.



PS2-Neuheiten

März

Godai Elemental Force	1. März
Maximo	1. März
Pirates: The Legend of Black Kat	1. März
Shadow Man Second Coming	1. März
Time Crisis 2 (mit Gcon2)	6. März
Eve of Extinction	8. März
Jonny Moseley Mad Trix	8. März
Metal Gear Solid 2	8. März
Space Channel 5	13. März
Dragon Rage	15. März
Kessen 2	15. März
Tetris World	15. März
Ico	20. März
Jade Cocoon 2	21. März
Knockout Kings 2002	21. März
Tiger Woods PGA Tour 2002	21. März
Shifters	22. März
Drakan: The Ancients' Gates	27. März
Iron Eagle Max	28. März
Sled Storm 2	28. März
Conflict Zone	29. März
Deus Ex: The Conspiracy	29. März
D.N.A. Dark Native Apostle	29. März



PSone-Neuheiten

März

Dexter's Laboratory	14. März
Rayman Rush	14. März
Scooter Racin'	21. März
Xbaldez: In-Line Skater	21. März
Panzer Front bis.	22. März
C-12 Final Resistance (Platinum)	27. März
Time Crisis Project Titan (Platinum)	27. März
E.T. Der Außerirdische	28. März
Moorhuhn 3	28. März



DVD-Neuheiten

März

Jurassic Park 3	4. März
Akte Odessa, Die	5. März
Ritter aus Leidenschaft	5. März
Zusammen	6. März
Ally McBeal – Season 1.1	7. März
Bibel, die	7. März
Bounty, The	7. März
Cleopatra Special Edition	7. März
Erbe der Saurier, Das	7. März
Gewand, Das	7. März
Moby Dick	7. März
Moulin Rouge	7. März
Primary Suspect	7. März
Rollerball Special Edition	7. März
Stargate – Disc 15	7. März
Julietta	11. März
Basic Instinct	12. März
Männer	12. März
Cinderella 2	14. März
Bridget Jones	18. März
Duell: Enemy at the Gates	18. März
Planet der Affen (2001)	21. März
Tomb Raider	22. März

Motiv: „Tekken 4“ von Namco

VEXX

Acclams Studio in Austin bedient nicht nur Ego-Shooter-Fans. Außer an "Turok: Evolution" (siehe Preview in PLAYERS 3/02) arbeiten die Amis auch an dem Jump'n'Run-Abenteuer "Vexx", das früher unter dem Titel "Jinx" angekündigt wurde. Ihr Titelheld stapft hier durch weitläufige 3D-Welten im Stile von "Jak und Daxter". Mit seinen Krallenhandschuhen kratzt der schwarzhaarige Jüngling aber nicht nur seinen Gegnern die Augen aus - er klettert auch Steilwände damit empor, geht auf Tauchstation oder bewundert leichtfüßig das Schloss eines Riesen. Selbst in einem Uhrwerk begeben Sie sich auf die Pirsch nach neuen Widersachern - vorbei an überdimensionalen, rotierenden Zahnrädern. Im Laufe des voraussichtlich 18 Levels umfassenden Spiels betreten Sie außerdem gefährliche Vulkaninseln, dichte Dschungel oder düstere Tempelanlagen in der Wüste. Selbst an einen verborgenen Mehrspielermodus für Party-süchtige Hüftspieler hat Acclaim gedacht. Gegner und Puzzles hat man bisher noch nicht ins Spiel integriert, aber dafür genießen Sie bereits jetzt eine sehr beeindruckende Weitsicht. Ob Naughty Dog bald Konkurrenz bekommt?

INFO

Genre: **JUMP'N'RUN**
 Entwickler: **ACCLAIM AUSTIN**
 Anbieter: **ACCLAIM**
 Veröffentlichung: **OKTOBER**
 Ersteindruck: **NICHT MÖGLICH**



Garantiert schwindelfrei: Vereiste Trade sind für Vexx kein Hindernis.



Alles Gute kommt von oben: Hangeln Sie an den Schlingpflanzen hoch.



David gegen Goliath: Im Kampf gegen den Riesen sind nicht nur Ihre Krallenhandschuhe, sondern vor allem gute Reflexe gefragt.

OCHSENTOUR

TOUR DE FRANCE

Die interaktiven Rechte an der "Tour de France" hat Konami bereits im Juni 2000 von der STF (La Société du Tour de France) erworben, doch erst jetzt enthüllte man erste Bilder zum passenden PS2-Titel. Im Gegensatz zu "ESPN International

Track & Field" ist hier aber nicht stures Tastengehämmere, sondern vor allem Geschick und Ausdauer gefragt. Schrauben Sie also ruhig etwas an Ihrem Fahrrad rum und nehmen Sie an einem Schaufrennen oder einem Trainingskurs teil - dann klapp't's auch mit der eigentlichen Tour. Erfahrene Radler messen Ihr Können mit dem eines Freundes (bei geteiltem Bildschirm).



Steigungen und Gefälle erkennen Sie frühzeitig auf dem Radar rechts oben



Taktik ist angesagt: Halten Sie mit Ihren Kräften Haus, fahren Sie im Windschatten Ihres Vordermanns und achten Sie auf den Trinkflaschenvorrat.

INFO

Genre: **SPORTSPIEL**
 Entwickler: **KONAMI**
 Anbieter: **KONAMI**
 Veröffentlichung: **JUNI**
 Ersteindruck: **NICHT MÖGLICH**

DRAGON'S LAIR

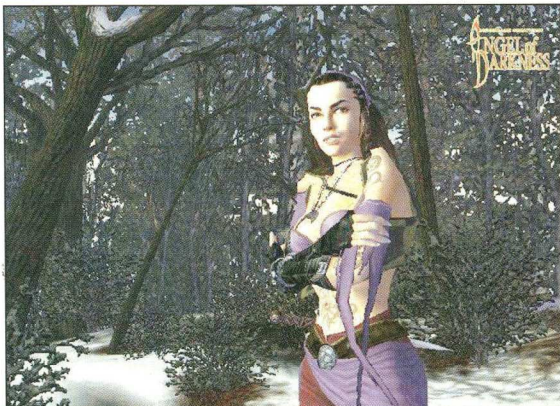
Aus alt mach neu: Der amerikanische Hersteller Encore arbeitet an einer 3D-Neuaufgabe des Laserdisc-Spielhallenautomaten "Dragon's Lair" von 1983. Der schlacksige Ritter Dirk geht hier zwar immer noch seine Prinzessin Daphne in einer Burg retten, ist aber diesmal gemeinsam mit vielen neuen Figuren unterwegs, erkundet mehr als 200 Räume und genießt einen frisch eingespielten Soundtrack. Zu den Designern von "Dragon's Lair 3D" zählen u.a. die Branchenveteranen Rick Dyer, Don Bluth und Gary Goldman. Das Trio hatte bereits den ersten Teil inszeniert bzw. die Hintergründe dafür gepinselt.



Üben Sie sich im Schwertkampf, bevor Sie echten Feinden gegenüberreten.

INFO

Genre: **ACTION**
 Entwickler: **ENCORE**
 Anbieter: **ENCORE**
 Veröffentlichung: **3. QUARTAL**
 Erstdruck: **NICHT MÖGLICH**



Alles andere als harmlos: Nachts nimmt die junge "Angel of Darkness"-Heldin bestialische Gestalt an.

KAMPFMASCHINE

BATTLE ENGINE AQUILA



Volltreffer: Der feindliche Mech zerspringt in tausend Einzelteile.

Der tonnenschwere Prototyp eines Kampfroboters wartet auf Sie. Sie nehmen im Cockpit Platz und führen mit Ihrem Mech blitzschnelle Angriffsschläge gegen strategisch wichtige Ziele aus. Ihr Blechkamerad stapft dabei wie ein Ego-Shooter-Held durchs Gelände. Hier lassen Sie Ihre Bordkanone Feuer spucken oder schicken mit dem auf der Schulter montierten Raketenwerfer gleich mehrere Sprengköpfe gleichzeitig auf die tödliche Reise - ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft. Auf dem Boden warten u.a. Panzer, Flaks und



Der Zielort Ihres Einsatzes ist streng bewacht. Nutzen Sie Ihre Sprungdüsen und nehmen Sie die Feinde lieber vom benachbarten Hügel aus aufs Korn.

andere Riesenroboter auf Sie, Flugzeuge und Zerstörer machen Ihnen zusätzlich Ärger. Dank Sprungdüsen sind Sie aber flink unterwegs - über Abhänge und Bergmassive, wahlweise allein oder zu zweit (über geteilten Bildschirm).

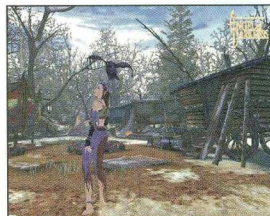
INFO

Genre: **ACTION**
 Entwickler: **LOST TOYS**
 Anbieter: **INFOGRAMES**
 Veröffentlichung: **2002**
 Erstdruck: **NICHT MÖGLICH**

NIGHTMARE CREATURES 3

Auf sein gruseliges Action-Adventure "Nightmare Creatures" vor gotischem Hintergrund ist das französische Studio Kalisto ganz besonders stolz. 1998 bzw. 2000 für die PSone erschienen, wurden von der Serie eigenen Angaben zufolge weltweit mehr als zwei Millionen Exem-

plare umgesetzt. "Angel of Darkness", so der derzeitige Arbeitstitel von "Nightmare Creatures 3", soll nun an diesen Erfolg anknüpfen. Schauplatz des neuen Abenteuers ist Prag Mitte des 19. Jahrhunderts: Nachts verwandelt sich Ihre neue, noch ungenannte Heldin in ein wehrhaftes Biest und gibt dann selbst altgedienten "Nightmare Creatures"-Haudegen wie Adam Crowley gewaltig eins auf die Mütze.



Wie im Gruselfilm: Wo Unheil naht, sind die Raben nicht weit.

INFO

Genre: **ACTION-ADV.**
 Entwickler: **KALISTO**
 Anbieter: **UBI SOFT**
 Veröffentlichung: **2. QUARTAL 2003**
 Erstdruck: **NICHT MÖGLICH**

MUMMENSCHANZ

CURSE THE EYE OF ISIS

Als eine Gruppe von Schatzräubern die ägyptische Statue 'The Eye of Isis' aus dem Britischen Museum raubt, erwacht Göttin Isis zu neuem Leben. Ihr Fluch sucht alle Menschen heim, die sich ihrer Statue bemächtigen wollen. Ihre Aufgabe dabei: Spüren Sie als Abenteurer Darien Dane die Diebe auf und bringen Sie das Artefakt in seine Heimat zurück, damit Osiris' zornige Gattin Ruhe gibt. Ausgangspunkt der Reise sind die Räume des Britischen Museums. Später verschlägt es Sie in eine Dampflok auf dem

Weg zur Küste und in die stählernen Eingeweide eines Frachters. Endziel ist die Verlorene Stadt, wo es zur endgültigen Konfrontation mit Isis höchstpersönlich kommt.

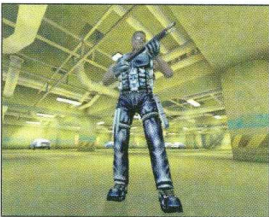
INFO

Genre: **ACTION-ADV.**
 Entwickler: **ASYLUM**
 Anbieter: **WANADOO**
 Veröffentlichung: **SEPTEMBER**
 Ersteindruck: **NICHT MÖGLICH**



Am Ende des ersten Levels wartet die lebendige Statue (links) auf den Spieler. Im Zug (oben) geht's weiter.

BLADE 2



Sei es mit Shotgun (ganz oben) oder klassischen Martial-Arts-Techniken – Action-Star Wesley Snipes macht auch in "Blade 2" eine gute Figur.

Umsetzungen von Kinofilmen gehören zum festen Repertoire von Activision. Allein für dieses Jahr sind "Spider-Man", "Stuart Little 2", "Minority Report" sowie "Star Trek: Nemesis" geplant, für 2003 mit "X-Men" und "Blade 2" zwei weitere Spiele aus dem Marvel-Universum. Im Haudrauf-Action-Adventure "Blade 2" tun Sie sich als Wesley Snipes mit dem Eliteteam 'Bloodpack' zusammen, um der Vampir-Mutation 'Reaper' das Lebenslicht auszublenden. Der Vorgänger erschien im November 2000 für die PSone.

INFO

Genre: **ACTION-ADV.**
 Entwickler: **MUCKY FOOT**
 Anbieter: **ACTIVISION**
 Veröffentlichung: **2002**
 Ersteindruck: **NICHT MÖGLICH**



Sehen Sie sich auf dem Bahnhof erst mal vorsichtig um,



Die untoten Gegner rücken Ihnen oft unangenehm nahe auf den Pelz.

GUN SURVIVOR 3

Claire Redfield und Steve Burnside haben ausgesiedet – in "Gun Survivor 3: Dino Crisis" schlüpfen Sie in die Haut der beiden "Dino Crisis 2"-Hel-

den Regina und Dylan. Ihr Ziel: Säubern Sie eine tropische Insel – wahlweise mit Analogpad oder Lichtpistolenschuss. Aus der Ego-Perspektive ballern Sie mit Handfeuerwaffe, Shotgun oder Granatwerfer auf bekannte Kreaturen aus der "Dino Crisis"-Reihe. Hoffentlich wird's besser als die dürrigen "Resident Evil"-Ableger!



Heilpflanzen und Erste-Hilfe-Kästen bessern Ihren Energievorrat auf.

INFO

Genre: **LIGHTGUN-ACTION**
 Entwickler: **CAPCOM**
 Anbieter: **CAPCOM**
 Veröffentlichung: **2002**
 Ersteindruck: **NICHT MÖGLICH**



Gleich drei Raptoren wollen Ihnen ans Leder. Am Ende eines Levels wartet sogar ein besonders harter Brocken auf Sie.

ÜBER DEN WOLKEN

IRON EAGLE MAX



Volltreffer: Die Dogfights kommen einem Katz-und-Maus-Spiel gleich.



Betroffene Maschinen trudeln rauhend ab; ein leichtes Ziel.

Heben Sie zu Dogfights über den Wolken ab oder zerstören Sie im Tiefflug Abwehrstellungen, Radaranlagen und Brücken - "Iron Eagle Max" von JVC macht's möglich. Insgesamt acht Kampfflugzeuge (F14, F4E, FA18, Tornado, F15A, F16A, F15C sowie F16C) und 32 Einsätze warten auf Sie. Die bestreiten Sie entweder als Kampagne oder im Arcade-Modus. In letzterem lassen sich alle Missionen einzeln anwählen. Bevor Sie starten, bestücken Sie aber noch Ihr Flugzeug und weisen Ihren Wingmen exakte Einsatzziele zu. Die erledigen Ihre Arbeit übrigens sehr vorbildlich. Die Grafik ist insge-



Im Tiefflug über die Skyline weg: Ansicht ein imposanter Anblick, leider sind die Texturen reichlich grob geraten.

samt recht flott, wird im Tiefflug aber leider ziemlich grob. Die Steuerung ist gewohnt Arcade-orientiert und angenehm unkompliziert. Das technische Niveau von "Ace Combat 4" erreicht "Iron Eagle Max" jedoch nicht.

INFO

Genre: **ACTION**
Entwickler: **JVC/ASMIK ACE**
Anbieter: **VIRGIN**
Veröffentlichung: **APRIL**
Ersteindruck: **GUT**

DOWNFORCE

Sind Sie das ständige Herumgerucke in der Formel 1 leid? Dann versuchen Sie sich doch mal in der illegalen "Downforce"-Liga. Hier geht's am Steuer umgebauter Formel-1-Boliden und ganz ohne Regelwerk ausschließlich um geradlinige Pisten-Action. Feintuning ist nicht gefragt, dafür Geschwindigkeit und Abtrieb (engl.: "Downforce"). Insgesamt warten 14 Fahrzeuge, 21 Strecken und ein Dutzend Charaktere auf Sie. Die Unfälle auf den Parcours sind besonders schick: Die Kamera verfolgt die oft wild durch die Luft segelnden Wagen nämlich aus den unter-

schiedlichsten Perspektiven. Trümmere fliegen davon, dichte Rauchschwaden ziehen auf. Doch keine Angst: Ihr Flitzer ist im Nu wieder auf der Strecke, Realitätsnähe wird nämlich klein geschrieben. Vielmehr liegt Ihr Wagen wie das sprichwörtliche Brett auf der Straße - das Ergebnis ist ein Arcade-orientiertes Rennspiel, das frapierend an Midways Rasereien erinnert.



Massenkarambolage: Leider gehören auch Sie zu den Leidtragenden.

INFO

Genre: **RENNSPIEL**
Entwickler: **SMART DOG**
Anbieter: **VIRGIN**
Veröffentlichung: **APRIL**
Ersteindruck: **GUT**



An Ausrutschen brauchen Sie sich nicht zu stören. Nach einem Crash landet Ihr Bolide wieder auf der Strecke, ohne Schaden davonzutragen.

freakware

Your Source of Entertainment !

www.freakware.de

freakware · Postfach 33 64 · 50168 Kerpen · Fon. 02273/ 955 608 · Fax. 02273/955 609 · info@freakware.de

GLOBAL PLAYERS

Die ganze Welt der PlayStation 1&2!

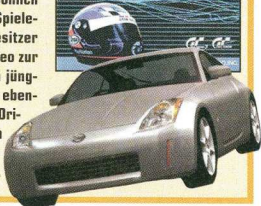
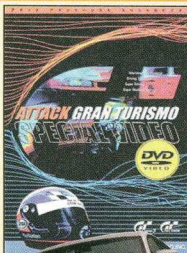
Neues und Interessantes aus Japan und den USA. Vorsicht: Für Europa garantiert zu freakig!



GRAN-TURISMO-FAHRSCHULE



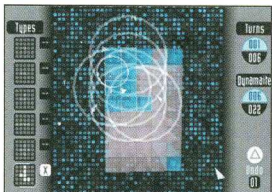
Sony macht Sie zum Rennspielprofi: Für 23 Euro erschien im Januar die DVD "Attack Gran Turismo 3" – leider nur in Japan. Die Disc ist vollgepackt mit Infos und Gimmicks für den wahren "Gran Turismo"-Fan. Interviews mit Produzent Yamauchi und Videos zu bislang unveröffentlichten Strecken geben interessante Einblicke in die Evolution der beliebten "GT"-Serie. Besonders beeindruckend: Einige Kurse sind zunächst in Spielgrafik zu sehen, bevor Yamauchi sie persönlich in der Realität abfährt – tatsächlich sind die Spielkurse Ihren Vorbildern täuschend ähnlich. Besitzer des GT-Force-Lenkkrads freuen sich über ein Video zur perfekten Bedienung Ihres Edeltzubehörs. Dem jüngsten Ableger "Gran Turismo Concept" hat man ebenfalls einen umfassenden Bericht gewidmet: Die Originalfahrzeuge der Automesse in Tokyo werden vorgestellt und mit ihren digitalen Ebenbildern verglichen – für Liebhaber ein absolutes Muss.



BUILE BAKU

JAPAN-VORSCHAU FÜR PS2

"Tetris" war gestern: Statt friedlich Blöcke zu rotieren, sprengen Sie in "Buile Baku" Wolkenkratzer in die Luft. Jedes der 20 brüchigen Hochhäuser besteht aus Betonklötzen und Stahlträgern, die nur teilweise zerstörbar sind. Ihre Aufgabe: Bringen Sie Dynamitstangen so in den einzelnen Wohnblöcken an, dass die ganze Bude einstürzt. Die Detonation Ihrer Sprengsätze löst dann eine Kettenreaktion aus, und Sie ergötzen sich am Einsturz des Gebäudes.



Bombenleger: Ihre Sprengsätze sind begrenzt – nur eine durchdachte Platzierung führt zum Erfolg.

GENRE:
DENKSPIEL

Hersteller: ...Kadokawa Shoten Publishing

Scurriler Puzzlespaß: Dank ungewöhnlichem Konzept und kniffligen Levels ist für Motivation gesorgt.

Termin: ... März

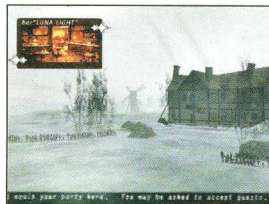


WIZARDRY TALE OF THE FORSAKEN LAND



Auf in den Kampf: Die Gefechte gegen die finsternen Monsterhorden finden Runde für Runde und in einer separaten Arena statt.

US-TEST FÜR PS2 Atlas setzt auf die Fans klassischer Rollenspiele: Mit "Wizardry" hat man sich die Rechte an einem beliebten PC-Klassiker gesichert und kurzerhand ein eigenständiges Konsolen-Abenteuer daraus gestrickt. Das hat mit dem Plot des Originals zwar nur noch wenig gemein, ist für Hack'n'Slay-Fanatiker aber trotzdem ein gefundenes Fressen: Wie gehabt werden Sie in der heimatischen Taverne mit Aufträgen eingedeckt – also ab ins dorfnaher Labyrinth. Die Fortbewegung durch die 3D-Katakomben ähnelt Genre-Oldies wie "Eye of the Beholder" oder "Dungeon Master" – Sie bewegen sich also nicht frei durch die 3D-Gewölbe, sondern Feld für Feld. Zufallskämpfe mit den zahlreichen Bösewichten bleiben Ihnen erspart: Die Biester wandeln als Nebelwolken durch die Höhlen – erst bei Kontakt wird in den Kampfbildschirm gewechselt und die Gegner-Spezies entlarvt: Rundenbasiert lässt die wackere Truppe Zaubersprüche und tödliche Schwertstiche los. Besonders wichtig: Nach einiger Zeit wird Ihre Truppe zum eingeschwoeren Haufen und erlernt 'Allied Actions', mit denen Sie selbst das dickste Obermonster plät-



Haben Sie dank 'Allied-Actions' genügend Monster besiegt (oben), geht's in den Ort (Mitte). Dort geben geben Ihnen Dörfler neue Aufträge (unten).

BEWERTUNG:



Rollenspiel für Nostalgiker: Tolles Monster-Design und traditionelle Rundenkämpfe locken Veteranen ans Pad.

Hersteller: ...Atlas Zirkapreis: ... 75 Euro



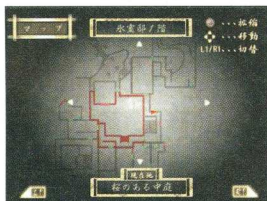
ZERO



Berührungsangst: Wenn Ihre kleine Fotografin beim Durchstöbern des Hauses (links) von einem Geist berührt wird, zieht der sie ins Totenreich (rechts).

JAPAN-TEST FÜR PS2 Japanische Touristen sind für ihre exzessiven Fotografie-Orgien geradezu berüchtigt, Schulmädchen Miku verwendet ihre Kamera aber zu anderen Zwecken: Mit dem nostalgischen Apparat macht sie finstere Geister unschädlich. Auf der Suche nach ihrem Bruderherz durchstöbert die Göre nämlich ein düsteres Anwesen, das von allerlei Untoten bevölkert wird. Kommen die Widerlinge Ihrem Mädels zu nahe, zücken Sie schnell die Kamera und halten den Gegner möglichst lange im Fokus - ein abschließender Druck auf den Auslöser gibt den Kerlen den Rest. Torkelt Ihr müffelndes Model während der Aufnahme auf Sie zu, kann Miku auch während dem Zielen ausweichen. Sobald Sie genügend Geister abgelichtet haben, wird die Kamera mit nützlichen Attributen wie einer automatischen Zielhilfe oder einem Weitwinkel aufgebessert. Ihr Fotoapparat wirkt nicht nur bei Gespenstern: Versteckte Hinweise werden erst sichtbar, wenn Sie Schnappschüsse von bestimmten Objekten machen.

Wer Monster nicht immer nur in "Resident Evil"-Manier vom Bildschirm ballern will, ist hier genau richtig. Die schaurig-schöne Grafik und der Surround-Sound sorgen für Gruselstimmung auf "Silent Hill"-Niveau. Auch die Spielbarkeit braucht sich hinter dem erfrischenden Konzept nicht zu verstecken: Die Kontrollen sind schnell erlernt. Wer kein Japanisch kann, kauft sich die US-Version, die unter dem Namen "Fatal Frame" veröffentlicht wird.



Bitte lächeln: Mit dem Focus trotzen Sie den Geistern (oben). Die zoombare Karte sorgt für Überblick (unten).



BEWERTUNG:



Innovativer Grusel mit Gänsehaut-Garantie: Stimmungsvolle Optik und tolle Einfälle überzeugen voll.

Hersteller: Tecmo Zirkapreis: 75 Euro



KLOPPER-KLUFT

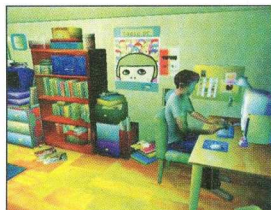


Teuer und streng limitiert: Jackys Lederjacke

Kampfsportexperten und Lederfetischisten freuen sich: In Zusammenarbeit mit der Bekleidungsfirma Kadoya sorgt Sega für Nachschub im Klamottenschrank. So können Prügelprofis endlich in die Jacke von Berufssrennfahrer und "Virtua Fighter"-Held Jacky Bryant schlüpfen. Authentizität hat allerdings ihren Preis: Das edle Stück kommt zwar mit einem schicken Silberadler auf dem Rücken daher, reißt aber ein tiefes Loch in den Geldbeutel - schlappe 500 Euro kostet der fesche Fummel.

ROOMMANIA NR. 203

JAPAN-VORSCHAU FÜR PS2 Während PC-Spieler sich mit den "Sims" vergnügen, lässt jetzt Sega die virtuellen PS2-Puppen nach Ihrer Pfeife tanzen: "Roommania Nr. 203" soll eine möglichst realistische 'Lebens-Simulation' sein. Als digitale Gottheit betrachten Sie Ihr unbeholfenes Menschlein bei seinen täglichen Aktivitäten. Anklicken von Gegenständen und Personen animiert das Kerlchen zu den verschiedensten Aktionen: Der willenlose Bursche arbeitet dann am Computer, haut sich aufs Ohr oder verabredet sich zu einem romantischen Date. Allerdings sollten Sie das Berufsleben nicht vernachlässigen: Ohne gut gefülltes Konto lässt sich keine Frau beeindrucken.



Gemütlich: Ihr Befehlsempfänger hat sich sein Zimmer nett eingerichtet.

GENRE: SIMULATION

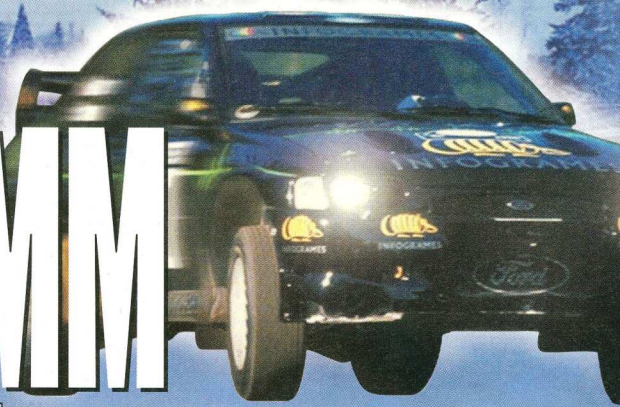
"Die Sims" für Konsole: Ein Riesenspaß für Soap-Fans und experimentierfreudige Soziologen.

Hersteller: Sega Termin: Sommer

AUSLANDS-CHARTS

US-HITS		
1	GTA 3	Take 2 Action
2	Final Fantasy 10	Square EA Rollenspiel
3	NBA 2K2	Sega Sport
4	Madden NFL 2002	Electronic Arts Sport
5	Metal Gear Solid 2	Konami Action
JAPAN-HITS		
1	Gran Turismo Concept	Sony Rennspiel
2	Mobile Suit Gundam	Bandai Action
3	Momotaru Dentei X	Hudson Action
4	Winning Eleven 5 - Final Edition	Konami Sport
5	Dynasty Warriors 3	Koei Action

SCHLAMM



Formel-1 und Tourenwagen-Rennen sind Ihnen zu eintönig? Probieren Sie Ihr Können doch mal abseits befestigter Straßen - mit **V-Rally 3**.



Deutsche Gründlichkeit: Die hiesigen Pisten sind zum Großteil asphaltiert, die Durchschnittsgeschwindigkeit ist entsprechend hoch.

Bei dem Namen Frankreich denken Sie wahrscheinlich an Baguette, Wein und vielleicht auch an mäßige bis miserable Abenteuer-Spiele aus dem Hause Cryo. Doch nahe der französischen Alpen in Lyon sitzen die Entwickler Eden Studios, Garanten für erstklassige Rallye-Simulationen. Mit „V-Rally 3“ nähert sich nun ihr erstes PS2-Projekt der Vollendung: Grund genug, uns vor Ort von der Qualität der virtuellen Auto-Schlamm-schlacht zu überzeugen.

Weniger ist mehr

Eine viel zitierte Binsenweisheit, und genau diese will Stéphane Baudet, Managing Director der Eden Studios, für den dritten Teil der Rallye-Serie beherrzigen: „Zurückblickend haben wir in 'V-Rally 2' zuviel hineingepackt: 92 Pisten, 27 Fahrzeuge und ein ausgereifter Strecken-Editor - unter dieser Masse litt der letzte Feinschliff, schließlich mussten wir das Spiel ja irgendwann



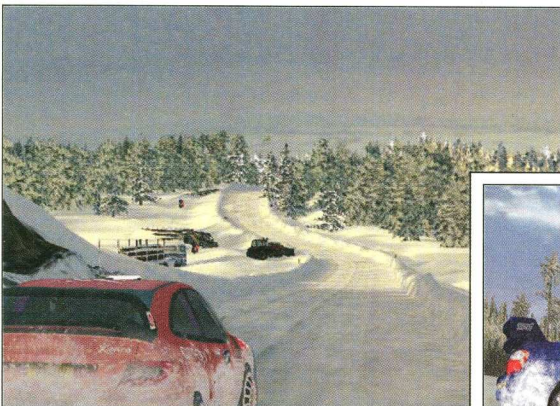
Die Karosserieoberflächen verschmutzen kontinuierlich, außerdem wirft die Umgebung effektiv ihre Schatten auf den Hochglanz-Lack - vier Texturebenen machen's möglich.

fertigstellen.“ Deshalb konzentriert sich das knapp 30-köpfige „V-Rally 3“-Team diesmal auf die halbe Kurs- und Boliden-Zahl - so will man jedes Element perfektionieren und die hohen Qualitätsansprüche erfüllen.

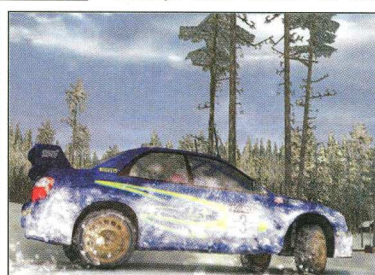
Die Vorab-Version, die wir in Frankreich antesten durften, war auf vier Strecken und zwei Autos beschränkt. Mit ausgedehnten Probefahrten durch das winterliche Schweden, das verregnete England, das kurvige Deutschland und das staubige Kenia konnten wir uns

dennoch einen guten Eindruck von dem PS2-Renner machen. Wer den PSOne-Vorgänger kennt, wird sich mit dem driftlastigen Fahrverhalten schnell anfreunden: Per dosiertem Einsatz von Gas und Bremse schlitzen Sie kontrolliert durch 90°-Kurven oder meistern sogar Spitzkehren via elegantem Heckschwung.

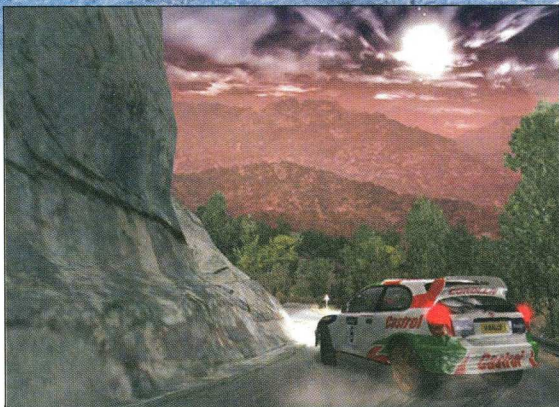
Sollten Sie die Kontrolle über Ihren Wagen verlieren und gegen Begrenzungspfosten, Bäume oder andere Hindernisse knallen, 'dankt' es Ihnen die Karosserie mit sichtbaren Beulen oder dem Verlust von kompletten Fahrzeugteilen. Insgesamt elf Zonen (u.a. Motorhaube, Kofferraum sowie Reifen) reagieren auf Schäden und werden bei Kollisionen effektiv deformiert. Die Schäden sind jedoch nicht nur optisches Beiwerk, einige Karambolagen haben auch Auswirkungen auf das Fahrverhalten: So kann es durchaus passieren, das Ihr Allrad-Wagen plötzlich nur noch über die Hinterachse angetrieben



Schweden verzaubert mit einer malerischen Winterlandschaft. Hübsch: Die Autos sind nach kurzer Zeit von Schnee bedeckt.



SCHLACHT



Spektakulär: Nachfahrten sehen nicht nur beeindruckend aus, sie lassen auch Ihren Adrenalinpiegel steigen.

wird. Vorausschauendes und sicheres Fahren schont nicht nur das Blechkleid, auch die gnadenlos mitlaufende Uhr dankt es Ihnen - und zwar mit besseren Zeiten.

Geheimniskrämerei

Obwohl sich die Franzosen auskunftsfreudig zeigten, war ihnen über den ominösen 'V-Rally-Mode' nichts zu entlocken. Aus Angst vor Ideen-Klau beschränkt man sich bisher auf die Aussage „Es ist eine Art Karriere-Modus.“.

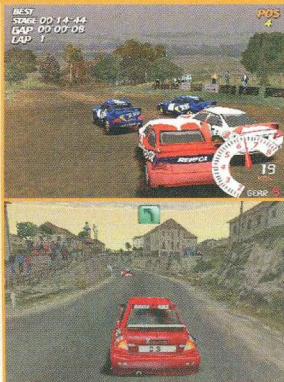
Weniger nebulös sieht es dagegen in puncto Optik aus: In der Vorabversion fehlten zwar die meisten Grafik-Effekte (so wirkte der Lack noch stumpf und Spiegelungen waren ebenfalls nicht auf der Karosserie zu sehen), die 3D-Landschaften überzeugten dafür mit aufwändigem Interieur. Schroffe Felshänge, variantenreiche Vegetation und lauschige Dörfer schmeicheln dem Auge. Akustisch verwöhnt „V-Rally 3“ mit originalgetreuen Motor-Samples und Surround-Sound. os



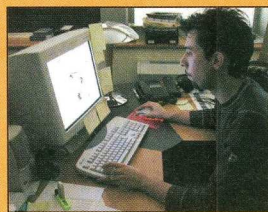
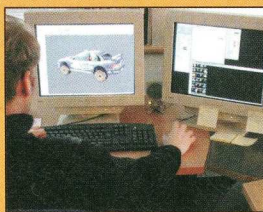
Urlaubsstimmung: Mit dem Subaru Impreza geht's über die kurvigen Passstraßen auf Korsika.

ERFOLGREICHE VORGÄNGER

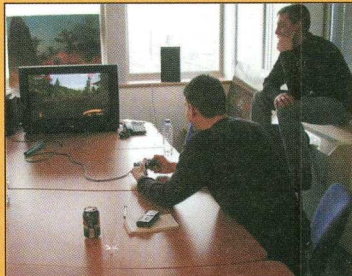
Mitte 1997 erschien mit „V-Rally“ die erste ernstzunehmende Rallye-Simulation auf der Playstation. Die Entwickler Eden Studios gehören zu diesem Zeitpunkt noch zum Infogrames-Konzern und zauberten eine wunderschöne Landschaftsoptik auf den Schirm – garniert mit anspruchsvoller Fahrphysik. Nach einer leicht abgeänderten Umsetzung für das N64 folgt 1999 mit „V-Rally 2“ die Arcade-orientierte Fortsetzung für Sonys 32-Bit-Konsole. Nochmals deutlich verbesserte, flüssige Optik und ein driftlastiges Fahrerhalten besaßen dem Titel hervorragende Testurteile, die 1,2 Millionen verkauften Einheiten (weltweit) die mittlerweile unabhängig arbeitenden Eden Studios einen enormen finanziellen Erfolg. Zusammen mit „Colin McRae Rally 2.0“ thront „V-Rally 2“ immer noch an der Spitze der Offroad-Rennspiele.



„V-Rally“ (oben) und der Nachfolger „V-Rally 2“ (unten) sorgten für klingelnde Kassen bei Entwickler Eden Studios.



Zu Besuch bei den französischen Entwicklern: Oben sehen Sie Fahrzeug- und Strecken-Designer bei der Arbeit. Für das perfekte Ergebnis greifen die Kreativen schon mal zu ungewöhnlichen Hilfsmitteln wie Modellbausätzen oder formen ein aufwändiges Gipsabbild der virtuellen Piste (unten). Rechts im Bild ein Kollege der englischen Presse beim „V-Rally 3“-Probespiel.



V-RALLY 3

Genre:	RENNSPIEL
Entwickler:	EDEN STUDIOS
Anbieter:	INFOGRAMES
Veröffentlichung:	JUNI
Ersteindruck:	SEHR GUT

Das sieht gut aus: Simulationslastiges Fahrverhalten, ein Dutzend aufwändig gestaltete Strecken und ein (noch geheimer) Karriere-Modus versprechen einen würdigen „Colin McRae“-Konkurrenten.

PRÜGELSPIELE

Von **Mortal Kombat Deadly Alliance** bis **Soul Calibur 2** – auf keiner Konsole erscheinen in diesem Jahr so viele Prügelspiele wie auf der PS2. *PLAYERS* stellt Ihnen alle kommenden Titel vor.

VIRTUA FIGHTER 4

JAPANISCHE VOLLVERSION



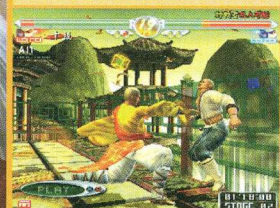
Zwei alte Rivalinen im Ring: Sarah und Pai sind seit dem ersten "Virtua Fighter" mit von der Partie.

Die virtuelle Prügelserie hat eine lange Tradition: Bereits 1993 stand der erste Teil in japanischen Spielhallen – die erste 3D-Klopperei überhaupt. Der Erfolg war gigantisch – entsprechend ging die Klopperei auf Automat und Konsole (Saturn bzw. Dreamcast) in Serie. Nun kommen zum ersten mal Playstation-Spieler in den Genuss: Wir haben die japanische PS2-Version vom Arcade-Hit "Virtua Fighter 4" unter die Lupe genommen.

Der erste Blick in den Ring offenbart lebensechte Charaktere, die meisten Hintergrundoptiken müssen dafür trotz 3D-Naturell mit weniger Details auskommen. Im Eifer des Gefechts konzentriert sich der motivierte Joypad-Karateka aber sowieso nur auf den Kampf! Jede der 13 Figuren verfügt über dutzende von Manövern: Kung-Fu-Techniken, fiese Fußfeger und zahlreiche Würfe lassen keine Wünsche offen.

Dabei wird weitgehend auf komplizierte Tastenkombos verzichtet, so

PRÜGEL-TAMAGOTCHI



In den "Arcade"- oder "Kumite"-Kämpfen zeigen Sie Ihrem Schützling per Knopfdruck, ob sein Angriff richtig oder falsch war.

Vergessen Sie alle bisher dagewesenen Modi: „Virtua Fighter 4“ trumpft mit einer ganz besonderen Spielart auf. Jetzt dürfen Sie in bester Tamagotchi-Manier Ihren eigenen Kämpfer heranzüchten. Besser gesagt: Sie suchen sich einen der vorhandenen Charaktere aus und trainieren ihn. Indem Sie der K.I. verschiedene Techniken vorführen, lernt der CPU-Zögling, wie er angreifen und verteidigen kann. Den Fortschritt bannen Sie dann auf Memory-Karte. Das Beste daran: Sie können Ihren Schützling dann nicht nur mit anderen Computergegnern in den Ring schicken, sondern auch gegen die trainierten Kampfsportler Ihrer Kumpels antreten lassen.

Neue Prügelnaben: Mönch Lei-Fei und Kickboxerin Vanessa Lewis lösen den Sumo Tanaka (aus Teil drei) ab.

2002



Geniale Konter: Fast jede Attacke kann unterbrochen und in einen Gegenangriff umgewandelt werden.



Perfekte Kollisionsabfrage: Während Kages hoher Drehkick am Ziel vorbeigeht, hebt Lei-Fei den Ninja mit einem Fußfeger von den Beinen.

haben auch Einsteiger gute Chancen. Wer allerdings virtueller Meister werden will, für den sind nicht nur Angriffstechniken ein Muss: Die neuen Kontermanöver bieten die Grundlage für taktisch anspruchsvolle Auseinandersetzungen. Wenn sie gute Reflexe haben, hebeln Sie Ihr Gegenüber gekontert aus - und das in Sekundenbruchteilen. Fast jedes Manöver kann gekontert werden, wer noch flinker ist, weicht einfach

in die dritte Dimension aus.

Aber auch die Umgebung muss mit eingeplant werden. Es gibt zwar keine Arenen mit unterschiedlichen Ebenen, dafür können Sie Ihren Kontrahenten von der Matte treten. Manche Areale wie der Strand besitzen keine Begrenzung, in anderen Szenarien wiederum müssen Sie den feindlichen Kämpfer erst ein paar mal gegen den Bretterverschlag stoßen. Erst dann bricht das



Die winterliche Burg gehört zu den eindrucksvollsten Arenen. Die Kampfsportasse hinterlassen sogar Spuren im Schnee.



Beweglicher Untergrund: Links sehen Sie die PS2-exklusive Wasser-Arena, rechts den sandigen Ring von Rasta-Schläger Jeffrey.

Holz, und Sie gewinnen durch einen Ring-Out.

Kung-Fu

Neben ihrem ganz persönlichen Kampfstil haben manche Charaktere auch unterschiedliche Fußstellungen. Ein wahrer Meister ist der Shaolin-Mönch Lei-Fei: Ganze vier Grundfiguren hat der kahlköpfige Gebetsbruder spendiert bekommen. So kämpft er mit kurzen schnellen Schlägen aus der Tigerstellung oder

balanciert auf einem Fuß, um flinker kontern zu können. Ebenfalls neu in der „Virtua Fighter“-Riege ist die durchtrainierte Vanessa Lewis. Die hartgesottene Sicherheitsbeamtin verlässt sich eher auf fiese Kicks und Faustschläge als auf Technik. Dank Ihrer muskulösen Figur sehen die Kicks besonders energiegeladen aus. Aber egal für welchen Kämpfer Sie sich entscheiden: Sie müssen im 'Arcade' gegen die gesamte Riege antreten. Am Ende wartet wie immer Quecksilber-Kämpferin Dural, bei der Sie nur eine Chance haben - wer verliert, sieht keinen Abspann! Angehende Champions sollten sich also entsprechend vorbereiten. Lassen Sie sich hierfür im Training alle Manöver vorführen, dann erspielen Sie im Kumite zahlreiche Accessoires und Klamotten für Ihre Kämpfer - schick! sb



In der Datenverwaltung kleiden Sie Ihre Charaktere mit Goodies ein.

VIRTUA FIGHTER 4

Genre:	BEAT'EM-UP
Entwickler:	AM2
Anbieter:	SONY
Veröffentlichung:	2. QUARTAL
Ersteindruck:	HERVORRAGEND

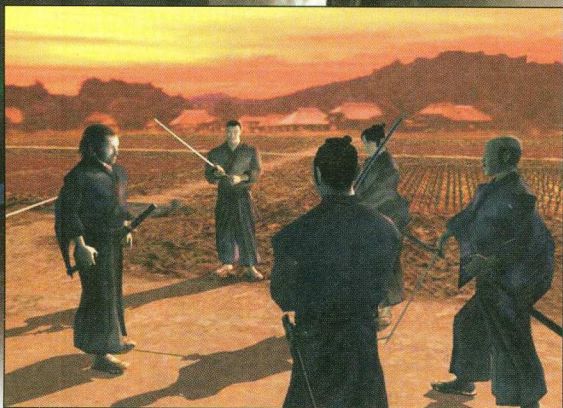
Harte Konkurrenz für "Tekken 4": Segas Kämpfer sind konkurrenzlos taktisch. Durch die facettenreichen Charaktere und individuelle Manöver gehören dumpe Button-Smashing-Duelle endgültig der Vergangenheit an. Nur wer mit einer echten Strategie - ob defensiv oder aggressiv - in den Ring steigt, kann gewinnen. Der geniale CPU-Trainingsmodus und die vielen, vielen Goodies stehlen schon jetzt allen anderen Beat'em-Ups die Show. Hoffen wir also auf eine gelungene PAL-Umsetzung!



KENGO KAMPFSCHULE

Legacy of the Blade

Ein hartes Training erwartet Sie in "Kengo: Legacy of the Blade": Bevor Sie in das Turnier einsteigen oder sich mit einem Freund messen, besuchen Sie eine der Kampfschulen (Dojos). Dort machen Sie sich zunächst via Holzschild mit den grundlegenden Techniken vertraut. Erst danach dürfen Sie zur scharfen Klinge greifen und kompliziertere Manöver ausführen - unter Wasserfällen oder in dichten Bambuswäldern. Genkis "Kengo: Legacy of the Blade" ist zwar nicht so Action-geladen und technisch aufwändig inszeniert wie andere PS2-Prüfungs- und Simulationsorientierter gestaltet.



So wird gekämpft: Folgen Sie im Dojo den Anweisungen Ihres Lehrers. Erst dann dürfen Sie die höheren Weihen erleben.



Mit einem einzigen Treffer verarbeiten Sie Ihre Gegner zu Kleinholz.

NACHGEHAKT

TEKKEN 4

Waren zu Druckunterlagenschluss der letzten Ausgabe nur Details über die normalen Spielmodi von "Tekken 4" bekannt (siehe Preview in *PLAYERS 3/2002*), lüftete Namco nun das Geheimnis um den Bonusmodus. Ähnlich wie in "Tekken 3" verprügeln Sie bei "Force Assault" einen dunklen Schergen nach dem anderen - der "Bouncer" lässt grüßen. Namco will in Japan insgesamt 450.000 "Tekken 4"-Exemplare absetzen, die Spielhallen-Version (Basis: ein System 246-Board) erschien am 20. Juli 2002.



Nicht ganz neu, aber sehr sehenswert: der "Tekken Force"-Modus in "Tekken 4". Hier hält Law seine Gegner in Schach.



Roundhouse Kick: Besonders gelungene Manöver werden von einem Blitzgewitter begleitet.

BITMAPS STATT POLYGONE

GUILTY GEAR XX

In Japan gibt es noch genug Entwickler, die sich mit einem klassischen 2D-Prüger an den Start wagen. So auch Arc System Works und sein "Guilty Gear X"-Nachfolger. Zu dem bunten Haufen von 14 Zeichentrick-Kämpferinnen und -Kämpfern gesellen sich voraussichtlich drei neue Athleten. Ansonsten bleibt alles beim Alten: Riesige Sprites, sehr detaillierte Hintergründe sowie unzählige Moves und Kombo-Möglich-

keiten - vor allem "Street Fighter"-Fans freuen sich. Für die Spielhallenversion setzt Arc System Works das Naomi-GD-ROM-Board ein. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es leider noch nicht.



Die Screenshots stammen noch von der Automaten-Version.



Mit drei neuen Kämpfern (Slayer, Yoyo und Bridget) auf Erfolgskurs: Arc System Works' "Guilty Gear XX" ist leider erst zu 30% fertig gestellt.

BARBARIAN

MULTIPLAYER



Gegen Streitaxt (links) und magisches Flammenmeer ist kein Kraut gewachsen.

Ganz neue Wege beschreitet Virgin für "Barbarian". Sie ziehen zwar mit Axt, Zweihänder oder Kriegshammer in die Arena, pöppeln Ihre Figur aber nach gewonnenen Kämpfen (im Stile eines Rollenspiels) mit Erfahrungspunkten auf. Die verteilen Sie dann auf Lebensenergie, Kraft oder magische Fähigkeiten. Darüber hinaus schlagen Ihre Charaktere im Ver-

lauf der Geschichte unterschiedliche Wege ein. Zu Ihrer zehnköpfigen "Party" zählen u.a. der Meuchelmörder Phade, der Untote Oops und die Prinzessin Keela. In den eigentlichen Gefechten lassen Sie entweder zu zweit oder via Multitap zu viert die Fäuste sprechen - in staubigen Wüsten, tropischen Dschungeln oder Lavalandschaften.

X-MEN: Next Dimension

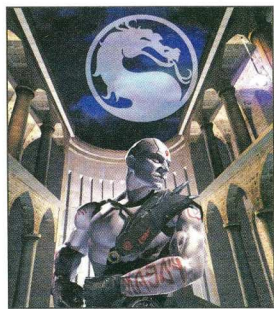
IM MARVEL-FIEBER

Neben dem "Spider-Man"-Kinofilm und den "Fantastic Four" setzt Activision eine weitere Lizenz des Comic-Giganten Marvel um. In "Next Dimension" feiern die X-Men Bastion und Forge sowie Erz-Rivale Magneto endlich ihren ersten PS2-Auftritt - in klassischer Haudrauf-Manier und edler 3D-Optik.

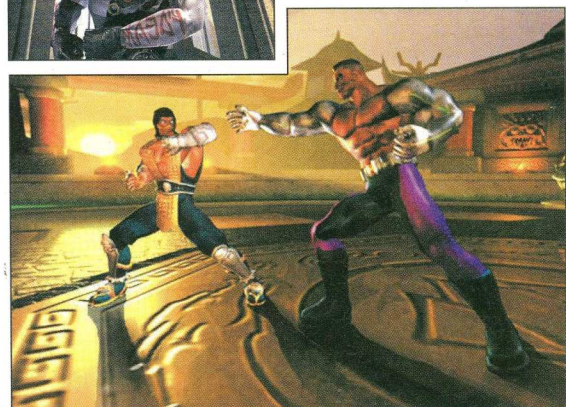


Duell der Giganten: Für einen Block war es diesmal zu spät.

MORTAL KOMBAT 5



Auch wenn sich Midway endgültig aus dem Automaten-Geschäft verabschiedet hat, kann man seine Wurzeln nicht ganz verleugnen: Mit "Deadly Alliance" entsteht nämlich das 3D-Debüt der "Mortal Kombat"-Reihe. Midway hüllt sich über das Spiel noch in Schweigen ("Wir wollen das Prügelgenre neu definieren"). Mehr dazu auf der E3-Messe.



Mehr als Design-Studien existieren von "MK Deadly Alliance" noch nicht. Auf jeden Fall sind Scorpion, Sub-Zero und Raiden wieder mit von der Partie.

JACKIE CHAN ADVENTURES

SPIEL-FILM

Auch Martial-Arts-Star Jackie Chan kommt zu neuen Videospiel-Ehren: US-Anbieter Encore arbeitet nämlich nicht nur an dem Pferderennen "Circus Maximus" (zunächst für Xbox, später für die PS2), sondern auch an einer Umsetzung der US-Zeichentrickserie "Jackie Chan" (lief bei uns samstags auf Pro7), in der Jackie und seine Nichte Jade gegen die Auferstehung eines alten Magiers kämpfen. Eigentlich erstaunlich, dass damit eine TV-Serie von Sony Pictures unter Umständen nicht nur für die PS2, sondern auch für Microsofts Xbox-Konkurrenz erscheint. Bildmaterial lag zum Druckunterlagenschluss noch nicht vor.

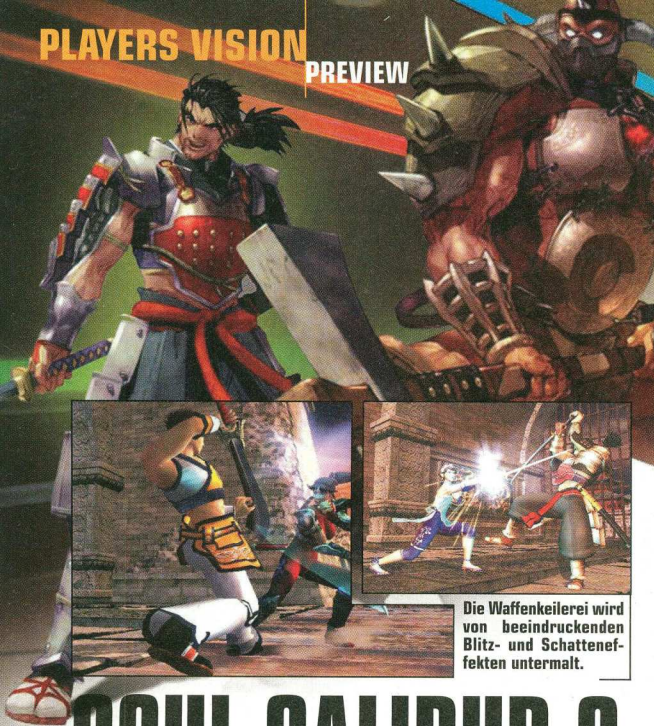
GEMEINSAME SACHE Die Prügespiel-Giganten

Namco und Sega gingen am 20. September 2001 eine strategische Allianz im Spielhallenbereich ein. Als Teil der Vereinbarung entwickeln beide Firmen eine neue Automaten-Hardware. Den ersten wichtigen Schritt dazu ging man bereits im März 2001: Der Lightgun-Shooter "Vampire Night" entstand in enger Zusammenarbeit von Namco und Segas Tochterfirma Wow Entertainment. Als Basis für "Vampire Night" (sowie "Ridge Racer 5 Arcade Battle", "Tekken 4" und "Soul Calibur 2") fungierte eine System-246-Platine (entspricht Sonys PS2).

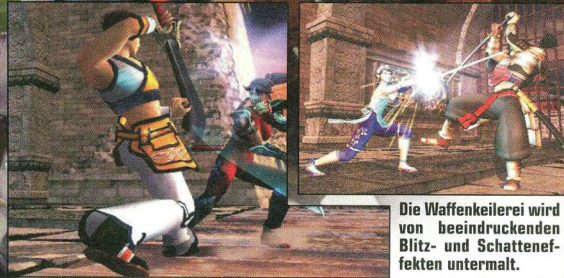


PRÜGELSPIELE - EIN AUSBLICK

Titel	Anbieter	Entwickler	D-Release
Barbarian	Virgin	Saffire	Mai 2002
Guilty Gear XX	Sammy	Arc System Works	nicht bekannt
Jackie Chan Adventures	Encore	Encore	2002
Kengo Legacy of the Blade	Crave	Genki/Lightweight	2002
Mortal Kombat 5	Midway	Midway	4. Quartal 2002
Soul Calibur 2	Namco	Namco	2003
Tekken 4	Namco	Namco	2. Quartal 2002
Virtua Fighter 4	Sega	AM2	2. Quartal 2002
X-Men Next Dimension	Activision	Paradox	2. Quartal 2002



Gerüchten zufolge gibt es im neuen "Soul Calibur" zwei Kampfneuerungen – 'Avoid' und 'Break'. Mehr dazu nach der AOU-Messe.



Die Waffenkeilerei wird von beeindruckenden Blitz- und Schatteneffekten untermalt.

SOUL CALIBUR 2

"Soul Calibur 2"? Playstation-Fans kennen Namcos Prügelspiel-Serie durch das tödliche "Soul Blade"-Turnier (erschien 1997 auf der PSone). Als Siegesprämie winkte den Teilnehmern das dämonische Schwert "Soul Edge". Das technisch und spielerisch herausragende "Soul Calibur" hingegen kam als Heimversion ausschließlich für Segas Dreamcast. Unzählige Geheimnisse, Spezialmodi und die simple Steuerung motivierten Fans über Monate hinweg. Den Nachfolger "Soul Calibur 2" kündigte Namco allerdings für sämtliche Next-Generation-Konsolen an: PS2, Gamecube und Xbox. Von den 18

furchtlosen Martial-Arts-Kämpfern kehren jedoch nur elf zurück: Die heißblütige Domina Ivy setzt auf blitzschnelle Manöver und Hiebe aus sicherer Entfernung. Per Tastendruck verwandelt sie ihr Schwert nämlich in eine Klängenpeitsche. Die Meuchelmörderin Taki fällt ihren Kontrahenten mit Salti in den Rücken und schlitzt sie via Ninjamesser auf. Heishiro Mitsurugi vertraut auf sein Samurai-Schwert, Astaroth hingegen streckt seine Gegner durch langsame, dafür umso durchschlagkräftigere Axthiebe nieder. Pirat Cervantes wiederum lässt seine beiden Klängen wirbeln.



Aufgespiest: Haben Sie genug Energie getankt, setzt Ihr Krieger zu einem Special Move an.



Nicht besonders durchschlagend, aber ganz schön schnell: Tarims Zwillingsschwert.

Weitere, aus "Soul Calibur 1" zurückkehrende Figuren: Xianghua, Siegfried, Nightmare, Voldo, Kilik und Yoshimitsu. Aber auch fünf neue Charaktere geben sich die Ehre, darunter Sophitias jüngere Schwester Cassandra, der Koreaner Phan Yung Tsung sowie die Südostasiatin Tarim (siehe Kasten). Außerdem haben die unsichtbaren Grenzen der alten Kampfschauplätze endlich ausgedient, stattdessen sind nun alle Arenen von Wänden umschlossen und enthalten unebenes Terrain.

Bemerkenswert an der "Soul Calibur"-Serie: Das Kampfsystem ist auch für Einsteiger bestens geeignet. Über die Aktionstasten führen Sie Block, Tritt sowie horizontale und vertikale Attacke aus. Auch nett: Sie sammeln spirituelle Energie für einen besonders heftigen Spezialhieb oder setzen Würfe ein. Mehr Details enthüllt Namco leider erst nach Druckunterlagenschluss dieser PLAYERS. Am 23. Februar präsentiert der japanische Hersteller den Spielhallen-Automaten (von dem auch unsere Screenshots stammen) erstmals auf der AOU-Messe. mw



Beziehen Sie die Wände und das Mobiliar mit in den Kampf ein.

NEUE CHARAKTERE

Cassandra Alexandra
 ALTER: 21 Jahre
 HEIMAT: Athen
 GESCHLECHT: weiblich
 GRÖSSE: 1,64 m
 GEWICHT: unbekannt
 GEBURTSDATUM: 20. Juli
 BLUTGRUPPE: B
 WAFFEN: Kurzschwert und Schild
 NAME DER WAFFEN: Omega-Schwert & Nemea-Schild
 FAMILIE: groß...

Tarim
 ALTER: 15 Jahre
 HEIMAT: Südostasien
 GESCHLECHT: weiblich
 GRÖSSE: 1,44 m
 GEWICHT: 42 kg
 GEBURTSDATUM: 15. Juni
 BLUTGRUPPE: unbekannt
 WAFFEN: Sajinkai-Zwillingsschwert
 NAME DER WAFFEN: Roka Ruha & Shi Sarika
 FAMILIE: Mutter, Vater, Oma und dressierter Vogel

Phan Yung Tsung
 ALTER: 18 Jahre
 HEIMAT: Korea
 GESCHLECHT: männlich
 GRÖSSE: 1,76 m
 GEWICHT: 72 kg
 GEBURTSDATUM: 17. April
 BLUTGRUPPE: 0
 WAFFE: Chinesisches Schwert
 NAME DER WAFFE: Byakuro
 FAMILIE: Lehrer und vermiste Mutter

WAFFEN MIT HERZ

Beat'em-Up-Adventure der dritten Art: Bei **Eve of Extinction** prügeln Sie sich mit einer intelligenten Waffe durch brutale Agentenhorden.



Sehen komplex aus, lassen sich aber durch simples Button-Hämmern ausführen: Die zahlreichen Angriffskombinationen.



Tückische CPU: Der Klauen-Psycho geht mit flotten Wirbelattacken auf Sie los und stellt sich auf Ihre Angriffstaktik ein.

IM WÜRGEGRIFF

Die Entwickler von „Eve of Extinction“ beschäftigen sich schon seit mehreren Jahren mit derben Prügeleien. Seit Yukes Gründung 1993 sind sie vor allem durch die PSOne-Wrestling-Serie „Toukon Retsuden“ aufgefallen. PAL-Wrestler kennen die Japaner aber vor allem als Programmierer von „WWF Smackdown“ (PSOne) und dem gerade erschienenen PS2-Nachfolger „WWF Just Bring It“. Vor knapp einem Jahr hat sich Yuke dann mit Eidos zusammengetan: Im Team sollen mehrere Spielprojekte verwirklicht werden. „Eve of Extinction“ ist schon der zweite Titel, der über Eidos kommt. Das erste Spiel war der mäßige Metzler „Sword of Berserk“ für den Dreamcast.



Toukon Retsuden 3 (PSOne)

Mit der japanischen Wrestling-Liga können Europäer wenig anfangen

Josh Calloway und seine Freundin Eiel Evergrand sind einfache Angestellte des Bio-Tech-Konzerns Wisdom. Doch eines Tages kommen die beiden hinter das düstere Geheimnis des Unternehmens: Heimlich werden denkende Waffen (vom Typ 'Legacy') hergestellt. Menschliche Nervenzellen bilden das Herzstück dieser Kriegswerkzeuge. Auf diese Weise kann sich ein 'Legacy' auch in verschiedene Waffen verwandeln.



Quicktime-Event: Drücken Sie schnell die eingeblendete Taste.

Josh und Eiel werden nach Ihrer Entdeckung festgenommen. Wie es der Zufall will, kann Josh entkommen. Seine süße Freundin ist derweil in einen 'Legacy' integriert worden. Als der blonde Held die neue Gestalt seiner Freundin sieht, schwört er Rache. Von da an steht ihm Eiel in Form des Hightech-Geräts zur Seite - im Kampf und bei Puzzle-Lösung.

Gestaltwandler

In den ersten Schlägereien muss sich Josh noch mit Fauststieben und Fußtritteln wehren. Erst dann findet er den 'Legacy' und kann die 'Wisdom'-Schergen mit einem Laserschwert erledigen. Anfangs haben Sie nur zwei kurze Kombos zum Gegnervertrimmen. Jeder erledigte Widersacher gibt aber Erfahrungspunkte für die gerade angewählte Waffe. Ist deren aktuelle Erscheinungsform einen Level aufgestiegen, werden die Angriffsserien noch länger - und Sie schicken die Gegner noch fixer vom Schirm.

Ihre bionische Waffe hat aber noch mehr zu bieten. Durch seltene Kristalle verstärken Sie die Wirkung des 'Legacy', neue Waffenformen und

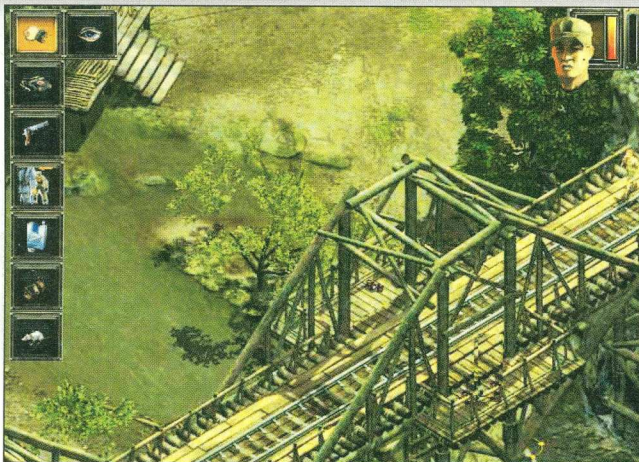
Spezialattacken kommen hinzu. Dem Hightech-Gerät sind in seiner Wandlungsfähigkeit kaum Grenzen gesetzt: Spätere Levels dürfen Sie mit Doppelklinge, Bogen oder Riesenschwert hinter sich bringen. Trotz des stattlichen Repertoires helfen in manchen Situationen nur noch Spezialmanöver. Allerdings ist die Ausführung nicht leicht: Erst wenn Sie eine vorgegebene Figur mit dem Analogstick beschreiben, liegen Ihre Kontrahenten mit gebrochenen Knochen am Boden. Gegnerplättchen ist aber nicht Ihre einzige Aufgabe: Zahlreiche Rätsel müssen gelöst und Kristalle oder Schlüssel eingesammelt werden. sb

EVE OF EXTINCTION

Genre:	ACTION-ADVENTURE
Entwickler:	YUKE
Anbieter:	EIDOS
Veröffentlichung:	MÄRZ
Erstindruck:	GUT

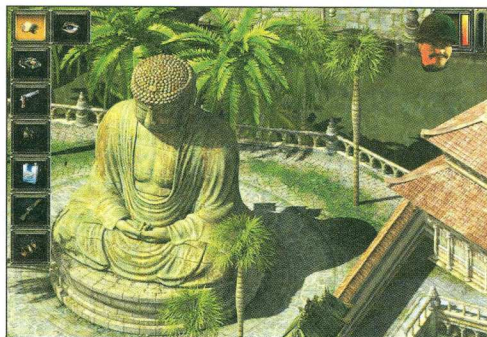
Knobeln und Prügelein in der Zukunft: Unterschiedliche Waffensysteme, Reaktionstests und die süße Stimme Ihres Kriegsgeschäfts halten Sie trotz unspektakulärer Optik bei Laune.

HINTER DEN LINIEN



Die Brücke am Kwai ist ein wichtiges strategisches Ziel und wird – im Gegensatz zur Realität – letztendlich zerstört.

Strategie für Profis: Führen Sie in **Commandos 2** einen Trupp von Elitesoldaten.

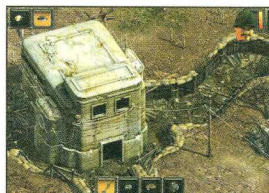


Fabelhafte Optik: Imposante Bauwerke in vielfältigen Szenarien beeindruckend nicht nur Feierabend-Strategen.

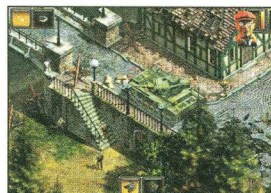
Auf dem PC steht "Commandos" seit vier Jahren für Strategie vom Feinsten: Etwa drei Millionen Einheiten konnte Hersteller Eidos von der Serie – bestehend aus Teil 1, einem Add-On und dem 2001 erschienenen "Commandos 2" – bereits absetzen. Nun will man den Bestseller der spanischen Entwickler Pyro Studios dem Konsolenvolk ans Herz legen. Eine Dreamcast-Fassung wurde zwar im letzten Jahr wegen mangelnden Erfolgs der Sega-Konsole storniert, die PS2- und Xbox-Version durften wir aber diesen Monat bereits in einem fortgeschrittenen Stadium antesten.

Hübsch wie "Baldur"

Der optische Eindruck lässt hoffen: Wie auf dem PC erwartet Sie beim PS2-"Commandos 2" eine detailverliebte Grafik, die im Genre ihresgleichen sucht. Die isometrischen Szenarien (die zur besseren Übersicht aus vier verschiedenen Kamerawinkeln betrachtet werden können) führen Sie zu Hollywood-bekanntem Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs: Stoppen Sie den japanischen Vormarsch in Südostasien durch die Sprengung der Brücke am Kwai, infiltrieren Sie auf der Suche nach einer Enigma die deutsche U-Boot-Basis im französischen La Rochelle



Der Pionier dient allerlei Sprengmeisteraufgaben und der Minensuche.



Die Achsenmächte schicken auch dickes Gerät ins Gefecht.

oder retten Sie alliierte Gefangene aus der schwer bewachten Nazi-Burg Colditz. Insgesamt zehn Levels wollen bewältigt werden – klingt wenig, fesselt wegen hoher Schwierigkeit und einer Vielzahl an Aktionsmöglichkeiten aber erschreckend lange ans Pad.

Trotz vereinzelter Feuergefechte ist Action bei "Commandos 2" zweit-

rangig: Mit einigen Ihrer acht Spezialisten (plus Hund Whisky) starten Sie auf einer mehrere Bildschirme großen Karte, um diverse Primär- und Bonusziele zu erfüllen. Das Wissen um Fähigkeiten und individuelle Ausrüstung Ihrer Kämpfer ist elementar: Green Beret O'Hara ist z.B. der robuste Typ, der Wachsoldaten von hinten mit einem Hieb erledigt

SECRET SOLDIERS

Samuel Brooklyn
Nation: USA

Der Ex-Kriminelle Samuel ist ein Meister im Umgang mit Fahrzeugen – ob Motorboot oder Jeep, er beherrscht alles, was einen Motor hat. Zudem liebt er es, Fallen zu basteln: Mehr als ein bisschen Stalperdraht und eine Granate benötigt er nicht, um einen ganzen Feindtrupp zu erledigen.



FAHRER

Sir Francis Woolridge
Nation: England

Wegen seiner adeligen Herkunft auch "Der Duke" genannt, verfügt der Edelmann Woolridge über die nötige Selbstkontrolle, um selbst in haarigen Situationen ein Ziel zu führen. Mit seinem Sniper-Gewehr beseitigt er effektiv Gefahrenquellen für das Leben seiner Kameraden.



SCHARFSCHÜTZE

Paul Toledo
Nation: Frankreich

Der französische Meisterdieb war Mitglied der Résistance, bevor er sich den Commandos anschloss. Seine Agilität und sein Geschick sind besonders beim Eindringen in Gebäude Gold wert: So kann er durch enge Löcher schlüpfen und mit Dietrich bzw. geklauten Schlüsseln Türen öffnen.



DIEB

René November
Nation: Frankreich

November genoss die ausgezeichnete Ausbildung des französischen Geheimdienstes und spricht fließend fünf Sprachen. Dank dieses Talents übertölpelt er gerne Feindsoldaten mit gestohlenen Offiziersuniformen. Auch Sabotage oder lautloser Mord mit einer Giftpistole gehören zu seinen Spezialgebieten.



SPION

Natasha Nikochevski
Nation: Russland

Die Tochter eines holländischen Adligen und einer Russin ist reichlich mit weiblichen Waffen gesegnet. So verwirrt sie gerne naiven Wachen den Kopf, um diese von den Aktivitäten der Kameraden abzulenken. Allerdings hat sie auch Talent zum Schießen: Neben dem Duke liebt auch sie das Sniper-Gewehr.



VERFÜHRERIN

Thomas Hancock
Nation: England

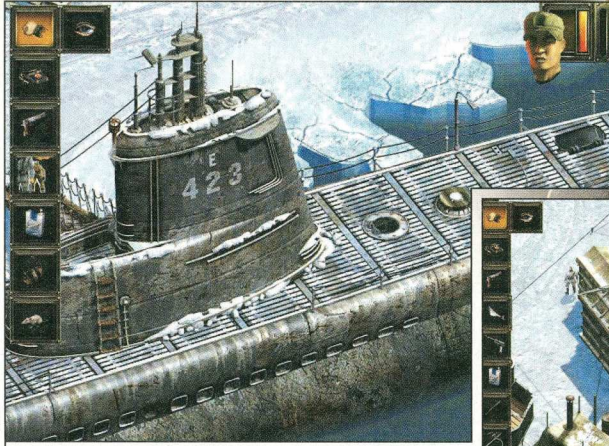
Chemiestudent und Feuerwehrmann – was wäre eine bessere Kombination, um den Umgang mit Sprengstoffen perfekt zu beherrschen? Hancock räumt und verlegt Minen, sprengt MG-Nester mit Granaten bzw. schwere Gefährte mit der Panzerfaust. Ein unverzichtbarer Teil der Truppe.



PIONIER



In Innenräumen dürfen Sie die Kamera beliebig drehen – außen gibt's vier feste Winkel



Im arktischen Packeis infiltrieren Sie ein U-Boot und ein Lager der Besatzer. Die sind wie immer zahlenmäßig weit überlegen.

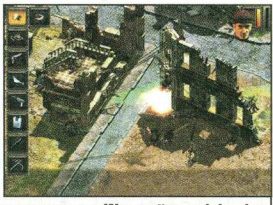
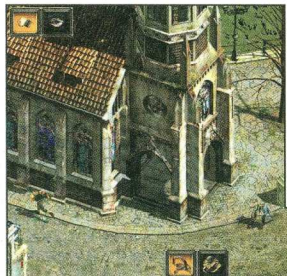


und sie anschließend fesselt. Der Spion Duchamp packt dagegen lieber die Giftspritze aus, um - je nach Füllung - den Gegner in tiefen oder ewigen Schlaf zu versetzen. Erst durch die Kombination solcher Aktionen gelangen Sie überhaupt unbemerkt in die schwer bewachten Areale der Achsenmächte, um geheime Unterlagen zu klauen, Kriegsgerät zu sabotieren oder kasernierte Offiziere zu befreien.

Von der Maus zum Pad

Wer "Age of Empires 2" auf Konsole gespielt hat, weiß, wie sehr eine vermurkste Steuerung den Frustfaktor eines Strategiespiels nach oben treibt. Umso angenehmer, dass Pyro auf eine 1:1-Umsetzung der PC-Fassung verzichtet - weder USB-Maus noch -Tastatur finden Unterstützung. Statt die einzelnen Charaktere und Icons mit einem Zeiger anzuklicken, steuern Sie die Elite-Soldaten nun direkt via Analog-Stick. Die Schultertasten dienen dem flinken Wechsel der jeweils aktiven Figur, zudem lassen sich mit ihnen angenehm unaufdringliche Pop-Up-

Menüs einblenden. Eine Vielzahl an Tastenkombos eröffnet das ganze Spektrum der bereits bekannten PC-Aktionen. Damit Sie nicht mit Handbuch in den Krieg ziehen müssen, schießen Sie sich vorher im Tutorial ein. Auf in den Kampf! *sf*



Wo spürt mich der Feind auf? Farbige Bereiche weisen auf kritisches Terrain hin.

Beine in die Hand: Würde einer Ihrer Leute entdeckt, hilft nur noch Flucht und Suche nach einem Versteck.

Name: Jack O'Hara
Nation: Irland

Nicht zu unrecht trägt der Green Beret den Spitznamen 'Schlächter'. Gewalttätig, unbeherrscht, von mächtiger Statur - seine Charakteristika machen den Soldaten zum Schrecken aller Vorgesetzten und Feinde. Schon mit bloßen Händen ist er eine tödliche Waffe.



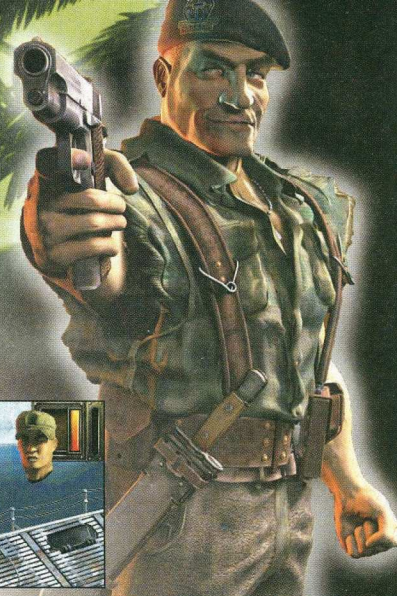
GREEN BERET

Name: James Blackwood
Nation: Australien

Abgesehen von einem leichten Alkoholproblem ist James 'flosse' Blackwood ein verlässlicher und umgänglicher Kamerad. Dank seiner Marine-Ausbildung und einer vollwertigen Taucherausrüstung im Gepäck leistet der Profi-Ruderer vor allem bei Missionen auf See gute Dienste.



TAUCHER



Der geheime Krieg wird auch unter Wasser ausgetragen: Dank Taucherausrüstung gelangt Ihr Soldat unbemerkt in gegnerisches Areal.

COMMANDOS 2

Genre:	ECHTZEIT-STRATEGIE
Entwickler:	PYRO STUDIOS
Anbieter:	EIDOS
Veröffentlichung:	APRIL
Ersteindruck:	SEHR GUT

Ein Knüller im PC-Lager adäquat auf Konsole umgesetzt: Ohne Maus oder Cursor bekämpfen und sabotieren Sie mit einer Gruppe Elite-Kämpfer die Achsenmächte. Knackschwer, aber spannend und wunderschön inszeniert.

EINSATZ IM KRISENGEBIET

Conflict Zone: Als Echtzeit-Strategie

Basen bauen und den Feind bombardieren – PC-Taktik für Ihre PS2.



Rüsten für den Erstschlag: Wer mehrere Panzerfabriken besitzt, produziert schneller.



Angriff! Die Kombination aus verschiedenen Einheiten ist am effektivsten.

MAUS ODER JOYPAD?

PC-Umsetzungen wie „Conflict Zone“ haben ein Problem: Wo Computer-Zocker mit Maus und Tastatur kommandieren, da müssen Konsolen-Strategen meist mit dem Joypad zurechtkommen. Das ergab schon auf der PSOne heftige Probleme: In den meisten Taktik-Titeln waren die Joypads mit Befehlen überladen und sorgten somit für reichlich Verwirrung. Bei „Conflict Zone“ müssen Sie zwar auch eine ganze Menge Befehle geben, aber dafür hilft ein Tutorial über Anfangsschwierigkeiten hinweg. Zudem dürfen Sie jederzeit eine Liste mit den Button-Kommandos einblenden.



„Age of Empires 2“: Kompliziert zu bedienen und unübersichtlich.

Im Mitteleuropa der Zukunft ist ein Terrorkrieg ausgebrochen: Die rebellische Vereinigung GHOST will ihre politischen Ziele mit militärischen Mitteln durchsetzen – aber da hat sie die Rechnung ohne die ICP (International Corps for Peacekeeping) gemacht.

Egal welche der beiden Seiten (GHOST oder ICP) Sie wählen – in den meisten Missionen kümmern Sie sich erst mal um den Aufbau Ihrer Basis. Die nötigen Ressourcen bekommen Sie automatisch vorgelegt. Verlieren Sie allerdings Grund und Boden, ist der Geldnachschub eher zähflüssig. Richtig ins Rollen kommt der Rubel erst, wenn Sie Erfolge verbuchen. Besonders interessant: Der Einfluss der Medien. Neue



Jede Einheit hat ein bestimmtes Blickfeld, der Rest bleibt unsichtbar.



Manipulation der Medien: Als ICP-Kommandant machen Sie sich durch die Rettung von Zivilisten beliebt – dann steigt auch Ihr Technologie-Level.

Technologien und bessere Gebäude gibt's nämlich nur, wenn Sie bei der Bevölkerung beliebt sind. Auf Seiten der ICP retten Sie einfach Flüchtlinge aus den Dörfern, TV und Zeitungen berichten dann automatisch über ihre Heldentat. Entsprechend sinkt Ihre Popularität, wenn bei militärischen Aktionen Zivilisten ums Leben kommen. Leider beziehen GHOST-Kampfverbände meist in Dorfnähe Stellung – da müssen Sie mit Ihren Panzern schon aus dem richtigen Winkel schießen, um saubere Treffer zu erzielen.

Keine Gnade

In der Rolle der Revoluzzer sind Kollateralschäden eher erlaubt. Haben Sie ein Rekrutierungslager er-

richtet, fliegen Sie einfach zum nächsten zivilen Ort und holen sich ein paar frische Infanteristen. Allein dadurch steigt Ihre Popularität um bis zu 50%. Ein Medienzentrum versorgt Sie mit Kameramännern, die den TV-Sendern positive Berichte übermitteln.

Bei all diesen Aufgaben fällt es schwer, permanent auf alle Kleinigkeiten zu achten. Deshalb dürfen Sie jede Basis alternativ einem CPU-Kommandanten unterstellen. Der kann aber immer nur eine Aktion gleichzeitig ausführen: So baut er die Basis auf, produziert kräftig Einheiten oder rettet Zivilisten. *sb*



Der Widerstand ist gebrochen, die feindliche Basis geht in Rauch auf.

EASIT

CONFLICT ZONE

Genre: STRATEGIE
 Entwickler: MASA
 Anbieter: UBI SOFT
 Veröffentlichung: MÄRZ
 Ersteindruck: GUT

Echtzeitstrategie mit neuer Idee: Gewinnen Sie Ressourcen, indem Sie die Medien beeinflussen. Trotz komplizierter Steuerung für Echtzeit-Strategen interessant.



ZUM GOTT GEBOREN

Göttin unter Sterblichen: Die junge **Summoner 2**-Heldin Pava ist ein Kind des Himmels – und eine schlagfertige **Rollenspielheldin**.

Erinnern Sie sich noch an Joseph? Markantes Gesicht, Schlafzimmerblick und mit der mystischen Gabe der Beschwörung geschlagen: Gemeinsam mit seinen nicht immer gut gelaunten Kampfgefährten und mächtigen Elementarbestien zog der junge „Summoner“ aus, um einem bösen Samurai-Imperium Paroli zu bieten. Auch wenn man's ihm nie ansah: Der unscheinbare Kerl war die Inkarnation eines guten Gottes – und wie es sich für ein Happy-End gehört, nahm er am Ende des Abenteuers seinen Platz im Himmel ein.

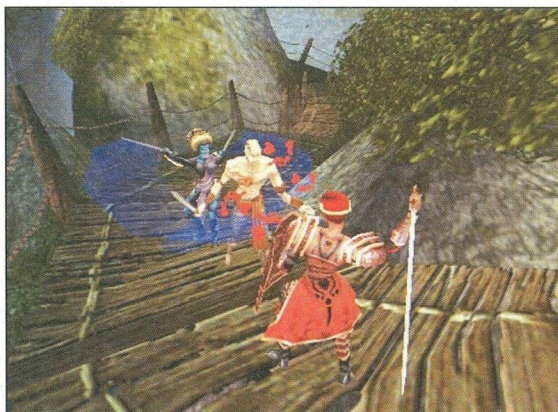


Wüste Typen: Pavas Truppe ist kriegerischer als die von Joseph.

gensatz zu Joseph weiß die junge „Summoner 2“-Heldin Pava bereits, dass in ihren Adern göttliches Blut fließt. Aber bis Sie ihre überirdischen Kräfte anzapfen darf, hat die wehrhafte Dame noch allerhand zu tun: Das benachbarte Königreich will Ihre Ländereien einkassieren, obendrein macht das Volk von Joseph

Hübsch und tödlich

Nach dem kantigen Kerl ist eine kurvenreiche Heldin am Zug: Im Ge-



Blutiges Scharmützel: Die mitunter chaotischen Echtzeitgefechte des Vorgängers will man einer Generalüberholung unterziehen.



Kämpft in menschlichem Körper für Ihr Volk: Heldin Pava ist die Inkarnation einer neckischen Fruchtbarkeitsgöttin.

Probleme, denn Pavas göttliches Alter Ego und der zum himmlischen Herrscher mutierte Summoner können sich nicht ausstehen. Der Grund: Pavas Untertanen sind Josephs Erzfeinde aus Teil 1.

Komplexe Welt

Wer „Summoner“ kennt, ahnt es schon: Wie im Vorgänger ist auch bei Volitions zweitem Rollenspiel der Hintergrund trumpf. Zahllose Dialoge, kulturelle Details wohin man tritt und eine Landkarte, die so großzügig angelegt ist, dass man schon vom bloßen Ansehen Blasen an den Polygonfüßen kriegt. Getreu dem Motto „Mehr Spiel für's Geld!“ will man erneut ein besonders umfangreiches Abenteuer stricken – allerdings nicht, ohne die Kritik am Erstling zu beherzigen. Vor allem steht eine Generalüberholung des Kampfsystems auf dem Programm: Im ersten Teil wurden sie zum Zuschauer degradiert, diesmal sollen Sie verstärkt eingreifen und die Ak-



Heldenalltag: Im Kampf fliegen Ihnen magische Projektile um die Ohren.

BESCHWÖR MICH!

Wo „Summoner“ drauf steht, ist auch ein Summoner drin: Joseph beschwörte seine übernatürlichen Helfer mit magischen Ringen, Pava erlebte ihren Beistand in der Sprache der Götter – himmlisches Kauderwelsch für dämonischen Beistand.



Magischer Hilferuf in der Göttersprache: Der Dämon ist prompt zur Stelle.

tionen Ihrer Helden unmittelbar steuern können. Wieder dürfen Sie die Werte Ihrer (bis zu drei aktiven) Figuren selber austangieren und durch die Vergabe von Fertigkeitpunkten Schwerpunkte setzen. Mehr ist nicht bekannt – auf der E3 will man den Titel zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentieren. rb

EAZIT SUMMONER 2

Genre:	ROLLENSPIEL
Entwickler:	VOLITION
Anbieter:	THQ
Veröffentlichung:	4. QUARTAL
Erstendruck:	NICHT MÖGLICH

Rollenspielkost aus den USA: Klassisches Fantasy-Szenario, umfangreiche Mythologie und viele Möglichkeiten zur Charakterentwicklung versprechen anspruchsvolle Tüftelorgien.

HASTA LA VISTA

Versprochen ist versprochen: Arnie kommt wieder – nicht nur im Kinofilm "Terminator 3: Rise of the Machines", sondern auch im Action-Spiel **Terminator: Dawn of Fate**.



Nehmen Sie sich beim Durchkämmen der Lagerhallen vor den Blechkameraden in Acht. Schleichen Sie lieber vorbei – ein Kampf ist viel zu riskant.

Wir erinnern uns: In "Terminator" reiste eine gefühllose Killermaschine (Arnold Schwarzenegger) aus dem Jahr 2029 ins Los Angeles von 1984 zurück. Damals hatte er den Auftrag, die Kellnerin Sarah Connor (Linda Hamilton) zu töten, die in den kommenden Jahren ein Kind zur Welt

bringen sollte – den späteren Revolutionsführer und Bezwingler der Terminatoren. Denn nach einem Nuklearschlag werden die Maschinen im Jahr 1997 der Menschheit den Krieg erklärt. Doch aus der düsteren Zukunft naht auch Hilfe: Ein menschlicher Widerständler wagt ebenfalls den Trip in die Gegenwart und bietet

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Wurde der erste Teil noch mit bescheidenen finanziellen Mitteln (6,4 Millionen Dollar) realisiert, beliefen sich die Produktionskosten für Teil 2 auf stolze 94 Millionen Dollar. Fünf Special-Effects-Firmen (darunter Industrial Light & Magic) zauberten unzählige Tricks auf den Bildschirm, um die schicksalhafte Schlacht zwischen Mensch und Maschine zum erfolgreichsten Film des Jahres 1991 zu machen – allen technischen Spielereien voran der metallische Verwandlungskünstler T1000 (Robert Patrick). So erhielt "Terminator 2: Judgment Day" prompt einen Oscar für die besten Spezialeffekte.

Drehbeginn für "Terminator 3: Rise of the Machines" ist April 2002. Während Arnold

Schwarzenegger für 30 Millionen Dollar (Gesamtbudget des Films: 170 Millionen) sein Ja-Wort zu einem neuen Auftritt als T-800 gab, stand James Cameron entgegen Arnies ausdrücklichem Wunsch nicht mehr zur Verfügung. Für ihn springt nun Jonathan Mostow ("U 571") ein. Über die Handlung kursieren nur Gerüchte: Kämpft John Connor diesmal gegen einen weiblichen Terminator?

Schade: James Cameron konnte nicht für "T3" gewonnen werden.



Zum Glück sind Sie hier nicht ganz auf sich allein gestellt. Ein Team-Kollege gibt Ihnen im Kampf gegen die Cyborgs Feuerschutz.

dem Stahlmonster Paroli – Kly Reese wird Sarah Connors Geliebter und der Vater von Chef-Revolutzzer John.

Die Stunde Null

Doch was geschah eigentlich vor diesen Ereignissen? Infogrames soll das Geheimnis lüften: Im Jahre 2027 ist der Krieg gegen die Maschinen bereits in vollem Gange. Ihr Auftrag: Liefern Sie SkyNets Cyberbrut im postapokalyptischen Los Angeles einen letzten, verzweifelten Kampf – sei es in High-Tech-Laboratorien, in Fabriken oder auf offenem Feld Mann gegen Cyborg. Als Angehöriger von John Connors Widerstandsbewegung Tech Com schlüpfen Sie also in die Rolle des hitzigen Jungspunds Kyle Reese, schlagen sich als Catherine Luna (einer Expertin in Sachen Undercover-Operationen) durchs Action-Leben oder verkörpern eine noch unbekannt, dritte Figur. Ist das Kriegsglück anfangs noch auf Ihrer Seite (Raketenerwerfer, Elektroschocker und hochexplosive



Bei "Dawn of Fate" schlüpfen Sie in die Rolle von drei verschiedenen Charakteren

Waffen haben Sie jedenfalls genug im Gepäck), entwickelt sich in den späteren von insgesamt zwölf Levels aus dem clever organisierten Widerstand (zuschlagen und schnell wieder abhauen) ein Kampf ums nackte Überleben. Denn diesmal steht nicht nur Ihre eigene Haut, sondern die Existenz der ganzen Menschheit auf dem Spiel.

Ein Blick in die Zukunft

Für Infogrames ist die "Dawn of Fate"-Geschichte eine willkommene Gelegenheit, ganz neue Figuren, aber auch weitere Terminator-Modelle aus dem Boden zu stampfen. Teil 2, 3 und 4 stehen ebenfalls in

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

Grundgerät	299,95
Force Feedback Lenkrad	128,95
Ace Combat 4	59,95
Age of Empire 2	56,95
Agent im Kreuzfeuer	59,95
Baldurs Gate	56,95
BDFL-Manager 2002	59,95
Crash Bandicoot Zorn des...	49,95
Dark Cloud	54,95
Devil May Cry	52,95
Drop Ship	59,95
Ecco the Dolphin	59,95
Fifa 2002	59,95
Giants	56,95
Grandia 2 ab März	61,95
GTA uncut	56,95
Halfa Life ab	45,95
Herdy Gerdy	59,95
ICO	59,95
Jade Cocoon 2	61,95
Jak&Daxter	59,95
Legend of Wrestling	59,95
Madden NFL 2002	59,95
Moto GP2	59,95
Monster AG	49,95
NBA Street	59,95
NHL 2002	59,95
No one lives for ever uk	61,95
Parappa The Rapper	59,95
Pro Evolution Soccer	56,95
Red Faction uncut	59,95
Resident Evil: Code Veronica	61,95
Resident Evil: Survivor 2	59,95
Run Like Hell	56,95
Salt Lake	56,95
Silent Hill 2	56,95
SSX Tricky	59,95
Star Trek Voyager Elite Force	59,95
Star Wars Racer 2 März	59,95
Star Wars Jedi Starfighter März	59,95
Soul Reaver 2	59,95
Space Channel 5	59,95
Thunderhawk	59,95
Tony Hawk 3	59,95
Time Crisis 2	59,95
Top Gun	56,95
Twisted Metal Black	59,95
Unreal	51,95
WRC	59,95
WWF Smackdown! 3	59,95

PLAYSTATION

PS ONE	129,95
Arc The Lad Collection	107,95
Black & White	45,95
Dragon Warrior 7	81,95
Fifa 2002	51,95
Final Fantasy IX	30,95
Final Fantasy VI (PAL)	14,95
Final Fantasy Chronicles	91,95
Hoshigami	76,95
Persona 2	76,95
Syphon Filter 3	45,95
Tales Of Destiny 2	76,95

DVD VIDEO

ALLE PREISE IN EURO

WIR ANZEPTIEREN AUCH:



ab März METAL GEAR SOLID 2 PlayStation 2	59,95
ab März ACE COMBAT 4 PlayStation 2	59,95
ab März DEVIL MAY CRY PlayStation 2	59,95
ab März ICO PlayStation 2	59,95
DRAGON WARRIOR 7 PlayStation 2	59,95
FINAL FANTASY IX PlayStation 2	59,95
FINAL FANTASY VI (PAL) PlayStation 2	59,95
FINAL FANTASY CHRONICLES PlayStation 2	59,95
FINAL FANTASY IX PlayStation 2	59,95
FINAL FANTASY VI (PAL) PlayStation 2	59,95
FINAL FANTASY CHRONICLES PlayStation 2	59,95

ANGEL SANCTUARY PlayStation 2	29,95
DIE MUMIE 2 PlayStation 2	27,95
DAR SCHUH DES MONITU PlayStation 2	19,95
FINAL FANTASY PlayStation 2	28,95
STAR WARS EPISODE 1 PlayStation 2	24,95

X-BOX

Grundgerät ab März	479,00
Halo ab März	69,00

GAME CUBE

Grundgerät ab 3. Mai	249,00
Luigi's Mansion ab 3. Mai	59,95
Wave Race ab 3. Mai	59,95

DREAMCAST

Phantasy Star 2	45,95
Shen Mue 2	44,95

GAMEBOY ADVANCE

Mehr unter www.primalgames.com oder greift zum Telefon!



Die Terminatoren hetzen Sie durch jeden Bürokomplex



An der Barriere kommen Sie so nicht vorbei. Sehen Sie sich erst einmal in den anderen Stollen um - vielleicht verbirgt sich dort ein Hinweis.

den Startlöchern - kein Wunder, denn der französische Konzern hat am 5. Juli letzten Jahres für die Exklusivrechte an "Terminator" sowie "Terminator 2" Gerüchten zufolge stattliche zehn Millionen Dollar auf den Tisch geblättert hat. Ähnlich viel haben bisher nur Acclaim (Ferrari-Lizenz) oder Electronic Arts ("Harry Potter") für populäre Vorlagen bezahlt. Ob sich Investition lohnt? Immerhin machen die Screenshots (X-Box) Lust auf mehr. Aber eine Frage ist noch immer offen: Sind die Videospielerechte an "Terminator 3" schon anderweitig vergeben? Mehr über das neue Kino-Abenteuer erfahren Sie unserem Kasten. *mw*



Hinter Sandsäcken: Ihre stählernen Gegner kann der behelfsmäßige Versuch kaum aufhalten.



Auf der Karte (links unten) sehen Sie den Standort Ihrer Kollegen

TERMINATOR DAWN OF FATE



Genre:	ACTION
Entwickler:	PARADIGM
Anbieter:	INFOGRADES
Veröffentlichung:	3. QUARTAL
Ersteindruck:	NICHT MÖGLICH

Explosive Action-Kost mit "Terminator"-Hitzkopf Kyle Reese, einer eigens fürs Spiel erarbeiteten Story und vielen Charakter-Neuzugängen.



24 Stunden Online-Shopping
www.primalgames.com

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesens-Angebot auf 200 €m und zwei Stagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44767 BOCHUM-CENTRUM

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme + 2,95 € Porto + Post-NV & Zahlscheingebühr (6,25 €). Kreditkartenzahlung 2,95 € Porto. Preisänderungen vorbehalten. Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95 €. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

KNARREN

UND
KRUZIFIXE

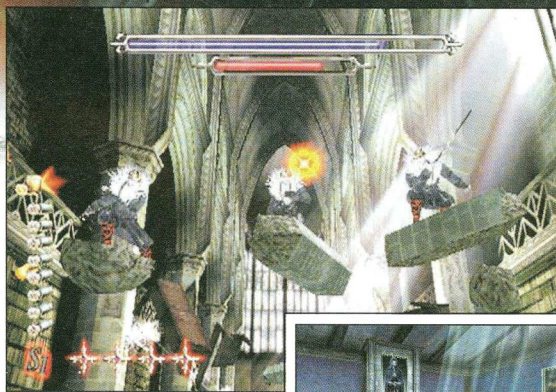
Draculas Erben: Jedes Kapitel endet mit einem epischen Gefecht gegen die rabiaten Oberblutsauger – da hilft nur Dauerfeuer.

Nachschub für ausgehungerte Lightgun-Besitzer: Namco und Sega-Tochter Wow sorgen für Blasen am Abzugsfinger – wie bei "Time Crisis" mit Unterstützung für beide G-Con-Modelle. Sie nehmen diesmal aber keine fiesen Terroristen aufs Korn – stattdessen wird die Untotenjagd eröffnet: In der Rolle eines Vampirjägers schießen Sie aus der Egoperspektive auf finsternes Gesindel. Frei rumlaufen können Sie dabei aber nicht – die Kamera fährt auf vorgegebenen Bahnen durch die Polygonland-

schaften und schwenkt um, wenn Gefahr im Verzug ist. An modrigen Feinden mangelt's nicht: Zombies, fliegende Monster und Vampire wollen Ihnen ans Leder. Mit guten Reflexen werden Sie der tödlichen Horde aber Herr. Immer beachten: Nach acht Schuss ist die Trommel Ihres Revolvers leer – laden Sie Ihre Wumme mit dem A-Button oder einem Schuss neben den Bildschirm schnell wieder auf!

Gelegentlich treffen Sie auf arglose Dofbewohner, die von einem dämonischen Parasiten befallen sind. Ein genauer Treffer auf den bösen Schmarotzer befreit die braven Ker-

Laden Sie Ihre **Lightgun** durch: Namco und Sega schicken Sie auf die bleihaltige Jagd nach Draculas blutrünstiger Verwandtschaft.



Zähe Typen: Die Endgegner kämpfen mit magischen Mitteln.

le von ihrem Leiden – als Dankeschön gibt's frische Energie. Bei einem Fehlschuss bricht der Virus aus und lässt die armen Seelen zu gewissenlosen Mutanten werden.

Die Angriffe der üblen Brut lassen Ihre Energie schnell schwinden, vor allem die Obervampire beißen kraftvoll zu. Aber auch die dicksten Fin-



Machen sich über die Dorfbewohner her: Eklige Parasiten.

sterlinge haben Schwachpunkte: Vor den spektakulären Schlachten wird eingeleitet, wo Sie zielen müssen. Leider stehen fleißige Zombiekiller schnell vorm Endgegner – deshalb laden außerdem 17 Trainingsmissionen zum Gemetzeln. tk

BALLERBRÜDER

"Vampire Night" ist die erste Gemeinschaftsentwicklung der beiden Arcade-Profis Namco und Sega. Namco hat sich die Lichtpistolenspielen mit der "Time Crisis"-Serie verdient, Sega-Entwickler Wow hat Arcade- und Dreamcast-Schützen mit dem indizierten "House of the Dead" an die Gruselfront geschickt.

Bleibt zu hoffen, dass diese Partnerschaft keine einmalige Sache ist und weitere Titel folgen – nähere Infos in unserem Prügelspielausblick ab Seite 22.



Effektiv: Lassen Sie sich nicht von Wasserspiegelungen ablenken – die Zombies warten schon.

FAZIT
VAMPIRE NIGHT

Genre:	ACTION
Entwickler:	NAMCO/WOW
Anbieter:	SONY
Veröffentlichung:	MÄRZ
Ersteindruck:	GUT

Lightgun-Spektakel für Horrorfreunde: Blitzschnelle Feuergefechte und gnadenlose Gegner sorgen für eine adrenalingeladene Ballerorgie – grafisch top, aber leider etwas kurz geraten.

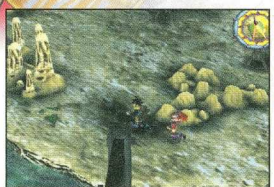
PREVIEW

ZAUBERHAFTES

DUO



Rollenspiel-
Doppelpack: Das
Dreamcast-Vorzeigeben-
teuer **Grandia 2** und
sein Nachfolger **Grandia**
Xtreme auf dem Weg
zur PS2. *Players* hat
Probe gemetzelt.



GRANDIA 2

Für heutige Verhältnisse arg trist: Die grob texturierten Dungeons.



GRANDIA 2

In der Kneipe peilen Sie die Lage oder schlagen sich den Bauch voll.

Game Arts' Vorzeige-Rollenspiel „Grandia 2“ ist kein Dreamcast-exklusives Vergnügen mehr: Bereits im April dürfen auch PS2-Abenteurer auf Beutezug gehen. Zwar hat das ursprünglich der Sega-Hardware auf den Leib geschneiderte Abenteuer unter der Umsetzung gelitten - aber trotz heftigen Flackereinlagen, Kantenflimmern und Polygon-Patzern ist „Grandia 2“ noch immer ein Pfundsspiel. Die Stärken: Witzige Dialoge, ein flottes Kampfsystem und eine für RPG-Verhältnisse ungewöhnlich durchdachte Handlung. Ebenfalls einzigartig: Anstatt wie bei den meisten Genre-Vertretern stur durch die 3D-Settings zu tapen und alle paar Meter Monster zu vermöbeln, können Sie direkt mit der Umwelt interagieren - ein Luxus, den man sonst nur von Action-Adventurern kennt. Und so funktioniert's: Pfeile in Dungeons und auf der

Oberwelt markieren manipulierbare Objekte - ein Druck auf den Aktions-Button genügt, und schon kullert ein dicker Felsbrocken ins Tal, um eine besonders widerspenstige Schatztruhe zu knacken.

Auf in den Kampf!

Mindestens genauso effektiv: Das konkurrenzlos flotte Kampfsystem. Anders als bei „Final Fantasy“ & Co. sehen Sie Riesenspinnen, Echsenmenschen und monströses Federvieh bereits vor dem Konflikt durch die Polygonlandschaft wuseln. Je nachdem, von wo und wie Sie sich der Bedrohung nähern, dürfen Heldentruppe oder Gegner den ersten Schlag ausführen - im Kampf gegen besonders harte Brocken kann die Gunst der Initiative über Leben und Tod entscheiden. Nach dem ‚First Strike‘ entscheidet die Geschwindigkeit der Kämpfer darüber, wer wie oft und wann zuschlagen darf. Schlaftablette oder blitzschneller Superkrieger: Ein Zeitbalken am unteren Bildrand verrät, wie oft die Kampfteilnehmer reinhauen dürfen, bevor die Widersacher zum Zug kommen - je schneller Ihr persönliches Icon über die Leiste rauscht, desto öfter sind Sie an der Reihe.

Grandia extrem

Was schon einmal funktioniert hat, klappt auch beim dritten Mal noch:



GRANDIA XTREME

Auch bei den „Grandia Xtreme“-Gefechten wird nicht Runde für Runde, sondern nach einem Aktionszeiger gezogen - diesmal in Form einer runden Scheibe.

Wie Squaresoft bleibt auch Game Arts den Stärken seiner RPG-Reihe treu. Entsprechend sieht der jüngst in Japan erschienene Nachfolger „Grandia Xtreme“ seinem Vorgänger zum Verwechseln ähnlich. Neue Helden, neues Glück: Plot und Charakteraufgebot knüpfen nicht an den zweiten Teil an, der Zeitbalken ist einer neuen Aktionsplakette gewichen, die Spielwelt selber dank PS2-Exklusivität farbenfroher und komplexer - aber sonst ist alles beim Alten geblieben. In Japan wird die erste nicht für ein Sega-System entwickelte „Grandia“-Episode von „Dragonquest“-Schmiede Enix vertrieben - wer den Titel nach Europa bringt, steht noch in den Sternen. *rb*



GRANDIA XTREME



GRANDIA XTREME

Klassisch: Zuerst die Einsatzbesprechung, dann das Dungeon-Anbteuer.

FAZIT	
GRANDIA 2	
Genre:	ROLLENSPIEL
Entwickler:	GAME ARTS
Anbieter:	UBI SOFT
Veröffentlichung:	APRIL
Ersteindruck:	GUT
Technisch vermurkste Umsetzung des erfolgreichsten Dreamcast-RPG. Trotzdem: Kampfsystem und Spielwelt sind top - daran ändern auch fade Texturen und fehlerhafte Ruckeloptik nichts.	



GRANDIA 2

Wichtige Specials gehören schon seit Teil 2 zum „Grandia“-Repertoire.

FAZIT	
GRANDIA XTREME	
Genre:	ROLLENSPIEL
Entwickler:	GAME ARTS
Anbieter:	ENIX (JAPAN)
Veröffentlichung:	UNBEKANNT
Ersteindruck:	SEHR GUT
Knallbuntes und flottes Rollenspielstief für Freunde japanophiler Fantasy: Die spielerischen Qualitäten der Vorgänger treffen auf zeitgemäße Technik. Deutlich ansprechender als Teil 2.	



BLUTGELECKT

Adventure-Aderlass: Soul-Reaver-Fiesling Kain metzelt sich durch sein eigenes Abenteuer. Blood Omen 2 ist groß, grausam und Action-geladen.

Soul Reaver Raziel verschlingt so gierig Seelen wie unsereins ein Fünfsterne-Menü, Herrscher Kain dagegen kehrt in seinem jüngsten Solotrip zu den Wurzeln des Vampirismus zurück: Der bleiche Mordgeselle lässt seine Opfer in traditioneller Manier zur Ader - Hausmannskost schmeckt immer noch am besten.

Kein Wunder, denn nach seinem jüngsten Schlummer hat der Fürst der Finsternis einen Bärenhunger - oder besser: Einen Hunger auf

Bärenkerle. Schuld ist wieder mal ein fieser Serafan-Feldherr: Der heimtückische Vampirjäger schlägt Kain mitten im schönsten Gemetzel den 'Soul Reaver' aus der Klauenhand und beobachtet feixend, wie der weißhaarige Monarch sein letztes Tröpfchen Lebenssaft vergießt.

Aber da hat er die Rechnung ohne Kains Sippschaft gemacht: Die Beißer lassen Ihren Meister nicht hängen und betten ihn zum



Noch nicht ganz so monströs wie im zeitlich später angesiedelten "Soul Reaver": Bis auf bleiche Haut und spitze Ohren sieht Kain menschlich aus.

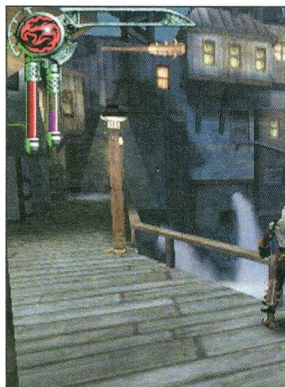
200jährigen Schlaf - damit er nach ausgiebigem Schlummer gestärkt erwacht und dem Serafan tüchtig in seinen gepanzerten Hintern tritt.

Böses Erwachen

Allerdings ist Kains Koma alles andere als ein geruhames Nickerchen: Ständig plagen ihn Visionen vom Moment seines Todes. Und als er endlich aufwacht, wähnt er sich noch immer in einem bösen Traum: Der Schauplatz der Schlacht vor 200 Jahren war die Stadt Meridian - aber die einstige Fantasy-Metropole ist kaum wiederzuerkennen. Die Zivilisation hat Einzug gehalten: Das Mittelalter ist längst vorbei - Kain ist im Industriezeitalter aufgewacht!

Schmauchende Schornsteine, rußschwarze Häuserfassaden, ärmliche Brettverschläge und magisch betriebene Dampfmaschinen an jeder Ecke: Die Zeit hat den Unsterblichen eingeholt, und bevor er sich auf die Suche nach seinen Feinden machen kann, muss er sich der neuen Umwelt anpassen. Keine einfache Aufgabe, denn der Schlaf hat Nosgoths ehemaligen Imperator geschwächt,

und von seinen übernatürlichen Vampirtalenten sind nur noch kümmerliche zwei übrig: Die magische Verstärkung seiner Attacken und die Verwandlung in ein nebulöses Alter-Ego, um Opfer von hinten zu überwältigen - das war's. Den Rest muss er wie in Teil 1 neu lernen - regelmäßiger Blutgenuss wirkt als Reha-Therapie Wunder.



Wasserflächen wie die in den Slums von Meridian genießt Kain mit Vorsicht: Ein Sprung ins kalte Nass, und der Vampir löst sich in Wohlgefallen auf.

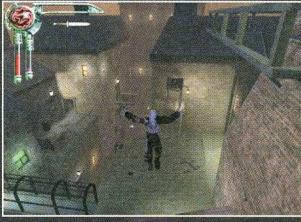


DER VORGÄNGER

Eine blutgefüllte Phiole als Energiebalken und eine Hauptfigur, die mit sämtlichen Helden tabus bricht: „Blood Omen“ für die Psone wurde noch von den Silicon Knights (mittlerweile von Nintendo geschluckt) entwickelt und versetzte Sie erstmals in ein düsteres Fantasy-Szenario. Hübsche Renderoptik, durchgehend Sprachausgabe und eine romanreife Handlung - schon damals ein gruselig gutes Vergnügen.



Blood Omen: Legacy of Kain (PSone)



Über den Dächern von Meridian: Um die Stadt von oben zu erforschen, springt Kain fast schwerelos von einem Dach aufs nächste.

SCHARFES HELFERLEIN

Ein Tutorial der besonders knackigen Art klärt Sie in „Blood Omen 2“ über die Talente Ihres Helden auf: Die fische Vampirin hat sich noch nicht vorgestellt, aber für die sanfte Einführung ins Abenteuer können wir uns keinen besseren Lehrer vorstellen. Sie erklärt geduldig, wie man Beute schlägt, elegant über Meridians Dächer schwebt und gegnerische Attacken blockt. Obendrein bietet die sympathische Untote die Hilfe ihres Clans an: Sie will Kain gerade zum Anführer der ‘Kabal’ lotsen, da werden Sie durch einen Energieschild der Serafan getrennt. Weil Vampire die grünen Sperren nicht passieren können, müssen Sie schleunigst einen anderen Weg ins Lager ihrer Verbündeten finden.



Hübsch, aber tödlich: Oben eine Illustration von Kains namenloser Helferlein, links Ihr 3D-Antlitz im Spiel.



Rache ist Blutwurst

Denn wehrlos ist Kain noch lange nicht! Noch immer zerfetzt er seine Gegner in Nullkommanichts - wenn gerade kein Waffe zur Hand ist, werden eben die Krallen ausgefahren und im Feindfleisch versenkt.

Auch bei der Wahl seiner Widersacher ist Ihr Antiheld nicht gerade zimperlich: Ob bis an die Zähne bewaffneter Gauner oder alte Bauersfrau - alles, was einen Puls hat, wird erlegt und erbarmungslos ausge-

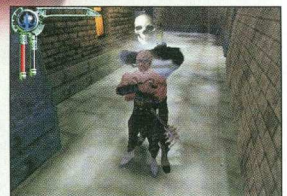
saugt. Kains Tischmanieren sind dabei die selben wie im PSOne-Erstling (siehe Kasten): Um den Besiegten anzupfäfen, muss er nicht mal seine Beißerchen in dessen Hals schlagen, stattdessen saugt der das Blut magisch an. Kaum haben Sie den ‘Schlürf’-Button gedrückt, ergießt sich ein Blutschwall durch die Luft und direkt in den gierigen Vampirshlund. Der ist nach dem Imbiss für neue Untaten gestärkt. Versäumen Sie dagegen, Ihre Bestie regelmäßig

zu füttern, zerbröselst sie und wird vom Winde verweht - Dracula hat's vorgemacht. Aber keine Sorge: Kain kommt wieder - im März stellt er sich dem PLAYERS-Test.

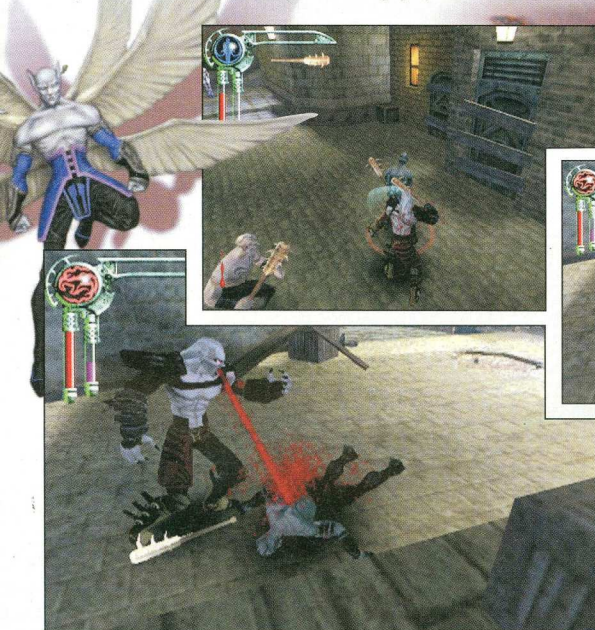
rb



Klassisch: Höhere Stadtebenen erreicht Kain über Leitern.



Sie verwandeln sich in Nebel und überrumpeln Ihre Opfer von hinten.



Leichenschmaus: Erst klopft Ihr Untoter den Gauner schön müde (oben). Krabbelnd der hilflos über den Boden, geben Sie ihm mit einem Tritt den Rest, saugen ihn aus und wischen sich anschließend die blutverschmierten Lippen ab (rechts).

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Genre:	ACTION-ADVENTURE
Entwickler:	CRYSTAL DYNAMICS
Anbieter:	EIDOS
Veröffentlichung:	MÄRZ
Ersteindruck:	AUSGEZEICHNET

Blutrünstige Abenteuer im Industriezeitalter von Nosgoth: Finsterer Antiheld, flotte Action-Gefechte und die einzigartigen Essgewohnheiten von Held Kain versprechen auch für das jüngste Vampirvermächtnis stilechten Metzelspaß.

Die Welt der Spielehelden

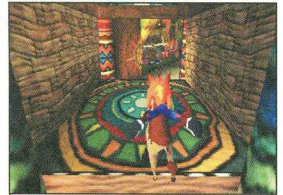
HELDEN-REVUE

CRASH BANDICOOT

Berichtet ein US-Nachrichtemagazin wie 'Time' oder 'Newsweek' über Videospiele, ist beim Thema Playstation stets die Rede von "Crash Bandicoot". PLAYERS lässt die Entstehungsgeschichte der Beutelratte Revue passieren.



Das für Crash Bandicoots Geburt verantwortliche Studio Naughty Dog ist vielen Playstation-Besitzern ein Begriff. Firmengründer Jason Rubin und Andy Gavin verstanden es, sich publikumswirksam als dessen Macher in Szene zu setzen. Universal Interactive Studios (heute Vivendi/Universal), Produzent der Serie, trat dabei in den Hintergrund.



Auf dem Rücken eines abgebrachten Ebers in "Crash Bandicoot"

Playstation-Maskottchen

Mit "Crash Bandicoot" stellte man das erste 3D-Jump'n'Run für die noch junge Sony-Konsole auf die Beine. Innerhalb von fünf Monaten knackte "Crash" als drittes PSone-Spiel (nach "Resident Evil" und "Tekken 2") die magische Marke von einer Million verkauften Exemplaren weltweit. Der Nachfolger war etwa doppelt so umfangreich, außerdem hatte Crash eine Menge dazugelernt: Außer durch sei-

ne Wirbelattacke und den Kopfsprung setzte er seinen Gegnern nun auch mit Bauchplatscher oder Rutschattacke zu, er sprang höher und krabbelte durch enge Passagen. Mit einem Raketenrucksack düste er durch futuristische Korridore, ritt auf dem Rücken eines Polarbären durch Eisbahnen, hangelte sich an Decken entlang oder war in einem Jetbike unterwegs. Für "Crash Bandicoot 3: Warped" entwickelte man neue Grafikengines, denn jetzt stieg Crash auch auf Jetski, Motorrad oder Flug-



Eine Homage an "Aliens": In "Crash Bandicoot - Der Zorn des Cortex" macht es sich die Beutelratte in einem Lastenroboter bequem.



1996

Crash Bandicoot

Hersteller Sony/Universal
Entwickler Naughty Dog



1997

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back

Hersteller Sony/Universal
Entwickler Naughty Dog



1998

Crash Bandicoot 3: Warped

Hersteller Sony/Universal
Entwickler Naughty Dog



1999

Crash Team Racing

Hersteller Sony/Universal
Entwickler Naughty Dog



2000

Crash Bash

Hersteller Sony/Universal
Entwickler Eurocom/Cemry

CRASH BANDICOOT



Schweres Geschütz in "Crash Bash": Mit Granaten und Minen auf der Jagd nach den Gegenspielern.



Crashes Schwester Coco hat in "Warped" ihren ersten Auftritt



Durch Teleporter wählen Sie in "Crash Team Racing" die Levels an



Eisstrecken erschweren in "Crash Team Racing" die Kart-Kontrolle



EIGENWERBUNG

Naughty Dog und "Spyro"-Entwickler Insomniac sind befreundet: Hält man im Titelbildschirm von Insomniacs "Spyro 2" oder "Spyro 3" L1 sowie R2 gleichzeitig gedrückt, und betätigt dann den Quadrat-Button, schaltet man eine Demo von "Crash Team Racing" bzw. "Crash Bash" frei. Den Verkaufszahlen kam diese Eigenwerbung zugute.



zeug um. Ebenfalls neu: Doppelsprung, verbesserter Bauchplattschacher, Tauchpartien mit Schnorchel oder Mini-U-Boot, Gegnerbeschuss durch die Apfelbazooka und Ritze auf einem kleinen T-Rex. Nach drei Episoden hatte man Konzept und Routinen aber endgültig überstrapaziert. Was tun? Eine Homage musste her. Nur stellte sich Sony bei dem Gokart-Rennen "Crash Team Racing" selbst ein Bein: Der heimische Konkurrent "Speed Freaks" schnitt in qualitativer Hinsicht besser ab, dank populärem Hauptdarsteller punktete Crashes Raserei an den Kassen aber mehr. Den Mehrspieler-Kurs behielt man im nächsten "Crash"-Abenteuer bei. Die sieben Spielvarianten von "Crash Bash" konnten allerdings nur notorische Party-Löwen und Crash-Fanatiker überzeugen.

Für das PS2-Debüt ließ man zum ersten Mal den britischen Entwickler Traveller's Tales ran - währenddessen werkelte Naughty Dog an "Jak & Daxter". mw

Big in Japan

Sony setzte in Japan von "Crash Bandicoot 3 Warped" über eine Million Exemplare ab, "Crash Bandicoot 2" sowie "Crash Team Racing" brachten es auf jeweils 500.000 verkaufte Einheiten. Crashes PS2-Debüt knüpfte

an diesen Erfolg an. Allein in den ersten drei Wochen gingen mehr als 236.000 Exemplare von "Crash Bandicoot 4: Sakuretsu! Majin Power" über die Ladentheke. Exklusiv für Japan: Die DualShock-Funktion in Teil 2 sowie die Pocketstation-Unterstützung in Teil 3.



2001
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex
 Hersteller Vivendi/Universal
 Entwickler Traveller's Tales



Für Japan wählte Sony zum Teil andere Spielnamen. "Crash Team Racing" kam als "Crash Bandicoot Racing" (rechts), "Crash Bash" als "Crash Bandicoot Carnival" auf den Markt.

Für den japanischen Markt überarbeitete Naughty Dog die Titelfigur deutlich. Crash sollte knuffiger werden (im Bild das fernöstliche Cover-Motiv von "Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back").

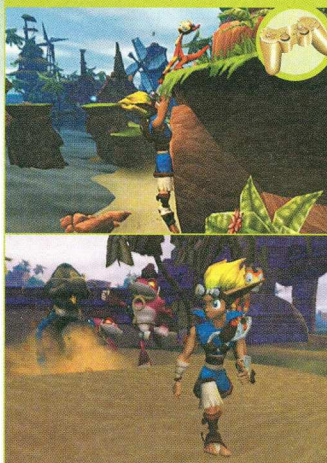
DAS GOLDENE JOYPAD

And the winner is... Hollywood hat den Oscar, die Konsolenwelt bekommt jetzt das längst fällige Pendant: Die Auszeichnungen der **PLAYERS-Redaktion**.

Am 24. März ist es endlich wieder soweit: Die 74. Oscar-Verleihung der „Academy of Motion Picture Arts and Sciences“ in Los Angeles steht an. Die festliche Veranstaltung findet in diesem Jahr zum ersten Mal im neu erbauten Kodak Theater statt. Mit Spannung wird vor allem die Bekanntgabe der Nominierten erwartet. Unsere Hoffnung: „Der Herr der Ringe“ sprengt alle Rekorde! Filmpreise werden zunehmend auch für eingefleischte Konsolenfans interessant: Filme zu bekannten Spielen und Charakteren sind keine Seltenheit mehr. „Tomb Raider“ und „Final Fantasy“ sind zwar keine Oscar-Kandidaten, zeigen aber den Weg auf:

Der Fortschritt der Technik lässt die Grenzen zwischen Videospiele und abendfüllendem Kinofilm verschwimmen. Viele Entwickler geben als größte Inspirationsquelle die Dramaturgie von Hollywood-Streifen an, und computergenerierte Spezial-Effekte sind aus aktuellen Blockbustern nicht mehr wegzudenken. Grund genug für uns, nach gut 15 Monaten PS2 unsere eigenen Awards an die filmreifsten Spiele zu vergeben: „Das goldene Joypad“. Die Kategorien haben wir den ehrwürdigen Oscars entnommen. Nach stundenlangen Diskussionen unserer kompetenten Jury standen die glücklichen Sieger fest – klar, dass manche Entscheidung schwer fiel. tk

BESTE KAMERA: JAK AND DAXTER



Außerdem nominiert: „Grand Theft Auto 3“ und „Tony Hawk Pro Skater 3“

Offt verflucht, nur selten geliebt: Der virtuelle Kameramann hat's nicht leicht. Stets will der Spieler seinen Charakter und die Umgebung im Überblick behalten. „Jak and Daxter“ zeigt wie's geht: Trotz riesiger Areale und ausschweifender Hüpfelagen hat der Spieler seine Helden immer im Blick. Wo bei anderen Spielen Bäume und andere Hindernisse die Sicht aufs Wesentliche versperren, schwenkt die Kamera hier sauber in die richtige Position. Selbst rasend schnelle Rennpassagen sind für die digitale Linse kein Problem – die Perspektive pendelt sich vorbildlich ein. Rückt die Kamera Ihren Jüngling mal nicht ins rechte Licht, lässt sich der Blickwinkel mit einem Griff zum rechten Analogstick intuitiv nachjustieren.

Die Kameraführung spannt gekonnt den Bogen zwischen Spielbarkeit und Schauwert.

BESTES DREHBUCH: FLUCHT VON MONKEY ISLAND

Außerdem nominiert: „Silent Hill 2“ und „Headhunter“



Statt abstruser Monstergeschichte und martialischer Hauptcharaktere zählt bei „Flucht von Monkey Island“ nur eins: Spaß. Pannenheld Guybrush Threepwood und seine dominante Verlobte Elaine zeigen gleich zu Beginn, wo's langgeht: Aberwitzige Dialoge in allerfeinstem Slapstick-Stil lassen das Zwerchfell des Spielers heben. Die skurrile Geschichte um einen gierigen Immobilienhai, der sich später wieder mal als Geisterpirat Le Chuck entpuppt, würde jeder Kino-Komödie gut zu Gesicht stehen. Besonders faszinierend: Die Gag-Dichte bleibt trotz Textflut auf einem konstant hohen Niveau.



wo zarte Gulls zum erweichten Orangen Saft die Welt der Liebe und der Sinnlichkeit erschaffen.

Kuriositätenkabinett: Bizarre Rätsel sowie Dialoge gibt's in Hülle und Fülle.

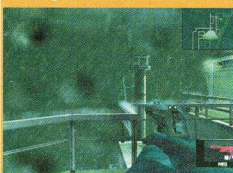
BESTE VISUELLE EFFEKTE: METAL GEAR SOLID 2

Außerdem nominiert: „Baldur's Gate: Dark Alliance“ und „Jak and Daxter“

Die ersten Trailer sorgten für offene Münder und heißen Ernahmen, was die fertige Version bestätigt: „Metal Gear Solid 2“ ist ein visuelles Effekt-Feuerwerk. Auch wenn die Umgebungstexturen arg trist ausgefallen sind und besonders die Wasserstation grafisch stark abfällt: Effekte sowie Charaktere überzeugen auf ganzer Linie. Außerdem wurden sämtliche Einrichtungsgegenstände aus unzähligen Polygonen zusammengesetzt und sorgen so für einen tollen Gesamteindruck: Physikalisch korrekter Niederschlag, Snakes Stirnband flattert im Wind und in der Dunkelheit blitzen Mündungsfeuer auf. Besonders die Darstellung der Unterwasserszenen mit Luftbläschen bzw. Strömungsverzerrungen lässt andere Spiele vor Neid erblasen. Da versteht es sich fast von selbst, dass alle Figuren Echtzeitschatten werfen.



Ansichtssache: Aus der Egoperspektive sehen die Regen- und Lichteffekte noch besser aus.



JOYPAD

**BESTER HAUPTDARSTELLER:
GUYBRUSH THREEPWOOD**

Außerdem nominiert: James Sunderland aus „Silent Hill 2“ und Jack Wade aus „Headhunter“

Strahlende Helden und Saubermänner tummeln sich in der Videospielwelt zuhause – Abwechslung kommt da gerade recht. Mächtigepirater Guybrush ist ein wahres Musterbeispiel für den trotteligen Antihelden. Während gelackte, fehlerlose Charaktere den Spieler nicht selten völlig kalt lassen, wächst einem der chaotische Karibikretter blitzschnell ans Herz. Guybrush sorgt für gute Stimmung wie kein Anderer – mit Schadenfreude bzw. einer Prise Mitleid beobachtet man den Tolpatsch immer wieder gerne bei seinen Eskapaden und dem Kampf gegen Le Chuck – Fortsetzung unbedingt erwünscht.



Stolzer Seeräuber: Trotz empfindlicher Nackenschläge gibt Guybrush niemals auf.

**BESTER NEBENDARSTELLER:
DAXTER**

Außerdem nominiert: Kain aus „Soul Reaver 2“ und Albert Wesker aus „Resident Evil: Code Veronica“

Daxter hat's böse erwischt: Eben noch ein fiescher Frauenheld, plötzlich ein pelziges Wiesel – der Sturz in einen Pool mit dunklem Eco ist schuld. Wirklich helfen kann er seinem Freund Jak so zwar nicht mehr, dumme Kommentare abgeben aber schon. Auf der Schulter seines Kollegen sitzt es sich außerdem sehr gemütlich. Der muss dabei einiges über sich ergehen lassen: Daxters ständige Sprücheklopferei ist immer bissig, aber selten konstruktiv. Der Spieler dagegen freut sich diebisch über die sarkastische kleine Nervensäge – viel besser als ein Langweiler, der stumm in die Gegend glotzt.



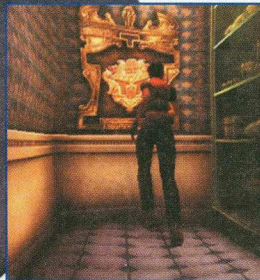
Undankbar: Obwohl Jak dem verfluchten Daxter helfen will, kalauert der ihm ständig die Ohren voll.

**BESTE HAUPTDARSTELLERIN:
CLAIRE REDFIELD**

Außerdem nominiert: Cate Archer aus „No One Lives Forever“ und Celine Morgan aus „Alone in the Dark: The New Nightmare“

Härter geht's kaum: „Resident Evil“-Heldin Claire zeigt der Umbrella-Brut, wo der Hammer hängt. Auf der Suche nach ihrem geliebten Bruder lässt Sie sich durch nichts aufhalten – selbst Erbzöbewicht Albert Wesker muss da die Segel streichen. Beim Waffen-Handling macht der tatkräftigen Brünetten keiner was vor. Mit Maschinengewehr, Schrotflinte oder Magnum geht sie spielerisch um. Nebenbei bleibt ihr trotzdem noch Zeit für eine herzzerreißen Romanze mit ihrem unbeherrschten Kampf-Partner Steve Burnside.

Feministin mal ganz anders: Claire Redfield weiß sich in der harten Männerwelt zu behaupten – Steve kommt aus dem Staunen nicht mehr raus.



DAS GOLDENE JOYPAD

BESTE NEBENDARSTELLERIN: MARIA

Außerdem nominiert: Elaine Marley aus „Flucht von Monkey Island“ und Trish aus „Devil May Cry“

Vorsicht: Diese Frau führt nichts Gutes im Schilde. Maria verdreht dem „Helden wider Willen“ James Sunderland sprichwörtlich den Kopf – sieht sie doch seiner verstorbenen Ehefrau zum Verwechseln ähnlich. So auffallend offensiv wie das Flittchen Maria war James' Angetraute aber nicht: Die Blondine gibt sich äußerst provokativ und verführerisch. Derart geheimnisvolle Luder ziehen Männer wie die Fliegen an und führen meist ins sichere Verderben – vor diesen Frauen hat Sie schon Ihre Großmutter immer gewarnt. Spannender als die meisten Videospiel-Grazen ist Maria allemal: Die Dame tut nicht nur geheimnisvoll, sondern ist auch der Schlüssel zur Lösung Ihres gruseligen Abenteuers.



Schau mir in die Augen, Kleiner: Wer kann diesem Blick widerstehen?

BESTES KOSTÜM: CATE ARCHER

Außerdem nominiert: „Dead or Alive 2“ und „Jak and Daxter“

Spionin mit Stil: In Sachen Klammotten und adrettem Auftreten kann der coolen Agentin keiner das Wasser reichen. Die Schlaghosen schmiegen sich passgenau an ihren knackigen Körper, und die Frisur sitzt selbst in den heißesten Feuergefechten wie frisch gestylt. Modische Accessoires setzt Cate geschickt als optisches Schmankerl ein. Gepaart mit ihrem gekonnten Hüftschwung wirkt die erotische Bekleidung magnetisch auf die Männerwelt. Das stets perfekte Make-Up macht die smarte Agentin mit der schlanken Model-Figur endgültig zur digitalen Traumfrau – die zarteste Versuchung, seit es Spiele gibt.



Cates Mantel ist zwar reichlich kurz, steht ihr aber umso besser.

BESTER SOUNDTRACK: METAL GEAR SOLID 2

Außerdem nominiert: „Silent Hill 2“ und „Baldur's Gate: Dark Alliance“



In einem Punkt hat Entwickler Hideo Kojima sein Ziel, ein filmreifes Abenteuer zu erschaffen, schon erreicht: Musik und Soundeffekte von „Metal Gear Solid 2“ treiben manchem Actionfilm die Schamesröte ins Gesicht. Kein Wunder: Die Themen stammen aus der Feder von Harry Gregson-Williams. Der begabte Komponist arbeitete bereits an Kassenshits wie „Chicken Run“, „The Rock“ oder „Shrek“. Außerdem wirkte er bei vielen Scores des Oscar-Preisträgers Hans Zimmer mit. Dank fulminantem Raumklang und exquisiten Sprechern erklmrt der Soundtrack locker die PS2-Spitze.

Komponistentraum: H. Gregson-Williams in seinem sündhaft teuren Tonstudio vor den Toren von Los Angeles (loben).

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY™

© 1987-2002 Konami Computer Entertainment Japan

BESTES SPIEL: BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Außerdem nominiert: Gran Turismo 3: A-Spec“ und „Jak and Daxter“

Die Überraschung: „Metal Gear Solid 2“ schwächelt (siehe Test auf Seite 44), und „Baldur's Gate“ verdrängt sich den Thron als bisher bestes PS2-Spiel. Wer einmal mit der Monsterhackererei angefangen hat, den lässt der Trip in die Rollenspielgefilde nicht mehr los – kein Titel besitzt einen höheren Suchtfaktor. Auch technisch werden Maßstäbe gesetzt: Flimmerfrei ziehen die hochauflösenden Polygon-Gewölbe am verwöhnten Spielerauge vorbei, gleißende Feuerhülle erhellen dunkle Katakomben, und die unzähligen Feinde strotzen nur so vor Details. Wer sich auch nur entfernt für Rollenspiele interessiert, muss „Baldur's Gate“ einfach haben.



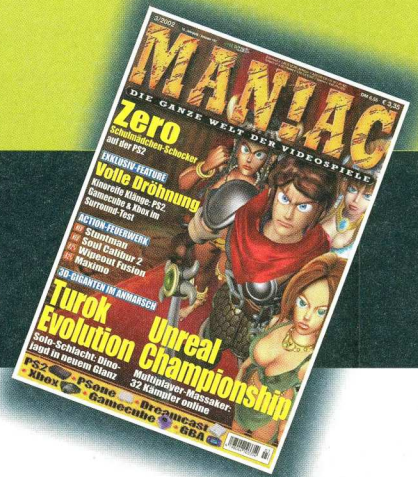
Monster und Dungeons satt: „Baldur's Gate: Dark Alliance“ ist der Traum für alle Action-Rollenspieler und lässt den PC-Megahit „Diablo“ nicht nur grafisch ziemlich alt aussehen.

MANIAC

PS2 • DREAMCAST • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE

Die ganze Welt der Videospiele!

JETZT am Kiosk



ALLE SYSTEME!

ALLE INFOS!

DEFINITIV MEHR VIelfALT!



Topaktuell: Previews und News



International: Import-Tests



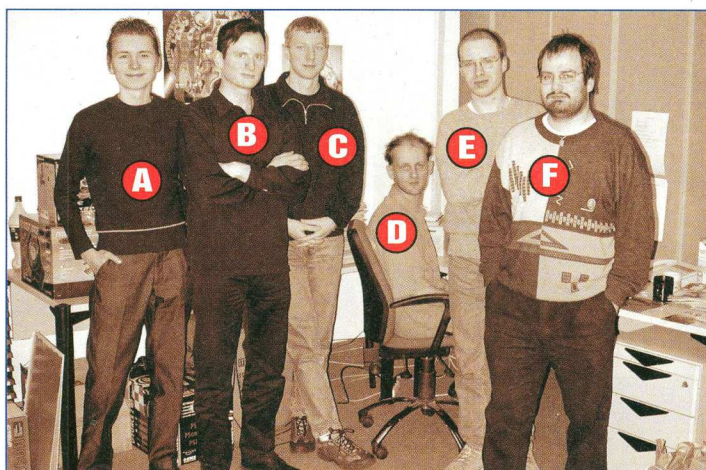
Ehrlich und unabhängig: PAL-Tests

powered by **PLAYERS** & **audiovision**

SPIELETESTS

FRAGE DES MONATS

"Tomb Raider" war schon da, "Resident Evil" kommt bald: Videospielefilme haben einen miesen Ruf, aber Du gibst Die Hoffnung nicht auf! Welches Spiel möchtest Du im Kino sehen?



Mitarbeiter des Monats: **Simon Biedermann** **PLAYER 4**



sb@players-web.de

Simon spielt zur Zeit: *Virtua Fighter 4*
Simon schaut zur Zeit: *Der Pakt der Wölfe*

Eine Videospieleverfilmung wünscht sich Simon nicht - dafür wartet er sehnlichst auf die Versoftung seines jüngsten Lieblingssports: Seit einem knappen Monat geht unser Trendsport und Prügel-Spezialist in München auf Klettertour. Nicht mal die Krawalle bei der Sicherheitskonferenz und die Aussicht auf eine Nacht hinter schwedischen Gardinen konnten ihn von der Anreise zum Kraxelpark abhalten.

C **PLAYER 1**



Martin Gaksch
mg@players-web.de

Martin spielt zur Zeit: *Rez*
Martin schaut zur Zeit: *Futurama - Season 1*

„Ein beliebiges Fußball-Spiel, dessen Ergebnisse von mir im Drehbuch festgehalten werden - dann würde Freiburg in der Champions League spielen und Bayern München hätte keinen so peinlichen Durchhänger.“

B **PLAYER 2**



Robert Bannert
rb@players-web.de

Robert spielt zur Zeit: *Drakan*
Robert schaut zur Zeit: *Der Pakt der Wölfe*

„Als alter Fantasy-Fan wünsche ich mir einen Streifen im 'Soul Reaver'-Universum - mit Johnny Depp als Raziel und Christopher Walken in der Rolle von Vampir-Eminenz Kain. Und die Regie? Ganz klar: Tim Burton.“

D **PLAYER 3**



Martin Weidner
mw@players-web.de

Martin spielt zur Zeit: *Devil May Cry*
Martin schaut zur Zeit: *Italienisch für Anfänger*

„'Monkey Island - wie alles begann' - für Playstation-Fans wohl die einzige Möglichkeit, einmal die komplette Geschichte von Guybrush Threepwood mitzubekommen - vom Vagabunden zum Freibeuter auf Lebenszeit.“

F **PLAYER 5**



Ulrich Steppberger
us@players-web.de

Ulrich spielt zur Zeit: *Rez*
Ulrich schaut zur Zeit: *Tron*

„Da ich besonders '2001' und 'Moulin Rouge' mag, bieten sich zwei Sega-Werke an: 'Rez' als Nachfolger für die Farbspieleereien des Kubrick-Klassikers und 'Space Channel 5' als wunderbar poppiges Musical.“

A **PLAYER 6**



Thorsten Küchler
tk@players-web.de

Thorsten spielt zur Zeit: *Shadow Man 2*
Thorsten schaut zur Zeit: *Der Pakt der Wölfe*

„John Woo schwingt sich auf den Regie-Stuhl und verfilmt 'Devil May Cry'. In den Hauptrollen: Russel Crowe als Dante und Jerry Ryan als Trish. Die Zombies werden alle von Michael Jackson gespielt - ungeschminkt.“

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 Bildschirmtexthe 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.

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

Entwickler: Square/Dream Factory • Anbieter: Sony • Zirkapreis: 120 DM • Alter: ab 12 Jahren (USK)

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

Grafik: 79%
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.

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.

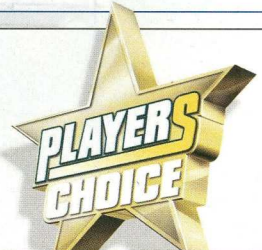
antritt **SPIELSPASS** VORABTEST keine Wertung

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



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

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



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

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

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

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY



Das Warten hat ein Ende: **Solid Snake** ist endlich zurück. Aber wird sein **Action**-geladenes Comeback den hohen Erwartungen gerecht?

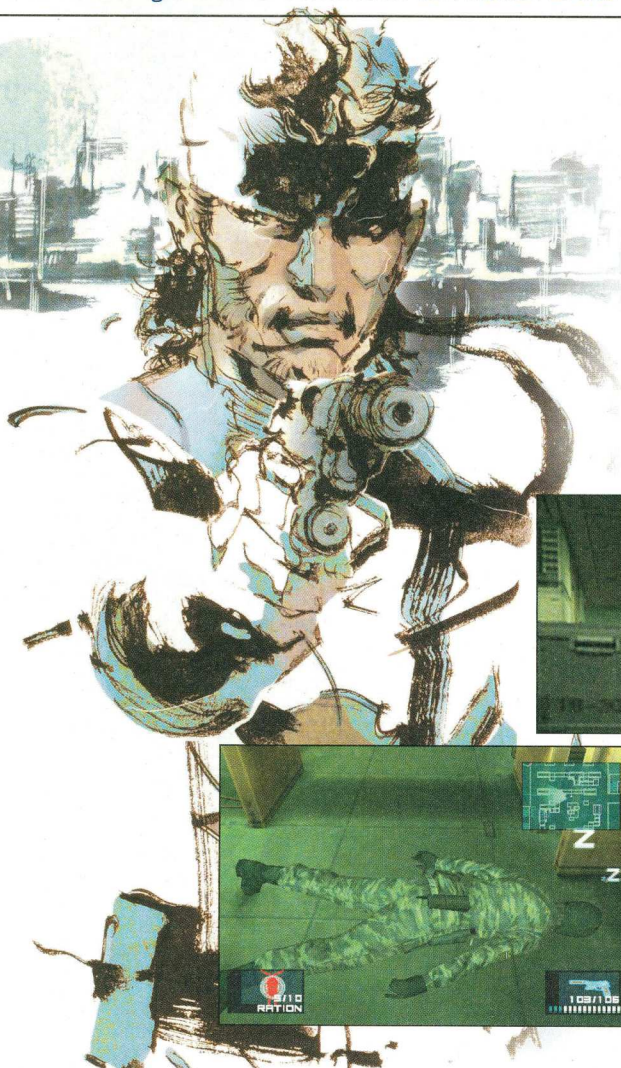
Lange blieb es ruhig um den Top-Agenten der PSone-Ära, aber auf der E3 2000 dann der Hammer: Die ersten Spielszenen aus "Sons of Liberty" flimmerten über den Bigscreen des Konami-Standes und sorgten für offene Münder. Was man zu sehen bekam, war audiovisuell wegweisend. Der Erwartungsdruck auf die Entwickler wuchs ins Unermessliche, aber über ein Jahr später ist Kojimas interaktiver Action-Film endlich 'im Kasten'.

Nach der PSone-Mission auf Shadow Moses Island verkauft Oberterrorist Revolver Ocelot die Baupläne des martialischen Kampfbotens Metal Gear Rex an sämtliche Schur-

kenstaaten, die genügend Mittel aufbringen können. Die Folge: Ein weltweites Aufrüsten und unsere Erde ein einziges Pulverfass. Sollte Snakes heldenhafter Einsatz also umsonst gewesen sein?

Die Gegenwart

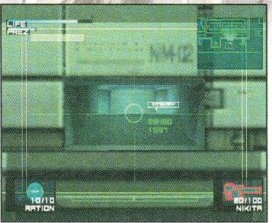
New York heute, es regnet in Strömen. Solid Snake läuft in einen Regenmantel gehüllt über die Brooklyn Bridge. Der Haudegen hat nicht aufgeben: Gemeinsam mit seinem Verbündeten Otacon gründete er die Friedensorganisation 'Philanthropy'. Das jüngste Ziel der beiden: Ein Schiff, das im Hafen vor Anker liegt und als Versteck für die gigan-



Schlaf schön: Ausrufezeichen über den Köpfen der Wachen zeigen an, dass Ihr Agent entdeckt wurde. Schicken Sie den Typ ins Land der Träume (links)!



In der Höhle des Löwen: Mit geklauter Kampfausrüstung suchen Sie im Feindeslager nach einer wichtigen Geisel.



Aus Teil 1 bekannt: Steuern Sie die Nikita-Rakete aus der Ego-Perspektive (links), um eine Falle zu entschärfen.

tische Kampfmaschine Metal Gear Ray dient - die Antwort der USA auf den Rüstungswahn der anderen Länder. Snakes Mission: Fotos des Monstrums sollen an die Öffentlichkeit gelangen und so einen Prozess des Umdenkens einleiten. Die vermeintliche Routineaktion erweist sich als heikel: Noch bevor Snake mir der Infiltration beginnen kann, landen plötzlich russische Spezial-einheiten auf dem Schiff - Helikopter kreisen am Himmel und Truppen seilen sich ab. Das Mistwetter stört ebenfalls: Regentropfen auf Ihrer Fernglaslinse und verräterische Wasserpfützen erschweren das Agentenleben. Dennoch bahnen Sie sich in der Rolle des bärtigen Veteranen Ihren Weg ins Innere. Der Superagent hat trotz fortgeschrittenen Alters nichts verlernt: Auf dem

Radar erkennt er die Sichtkegel der Kontrahenten. Also schleichen Sie sich an die Wachen heran und würgen die Kerle bis zur Bewusstlosigkeit - nur der Leise gewinnt. Anders als Ego-Agent James Bond kann Snake nicht darauf vertrauen, dass sich die schlafenden Leiber seiner Gegner in Luft auflösen: Die leblosen Körper machen passierende Wachen sofort aufmerksam und führen zum Großalarm - der Ausfall des Radars und gnadenlose Hetzjagden sind die Folge. Praktisch, dass der Dampfer mit genügend Stauraum für pennende Soldaten ausgestattet ist: Ein Griff unter die schweißigen Achseln des Opfers, und Sie schleifen es in den nächsten Spind. Wer die Schurken vorher noch herzhaft durchschüttelt, ernennt auf diese Weise manchmal Mu-

nikation, die wie reifes Obst aus den Westentaschen des Gebeutelten plumpst. Kommen Sie mal nicht näher an die Feinde ran, hilft ein Fernschuss aus der Betäubungsknarre. Die Egosicht erleichtert das Zielen: Je nach getroffenem Körperteil variiert die Schlafdauer (zu erkennen an der Anzahl der „Z“ über den Schlummer-Soldaten) - ein Kopftreffer sorgt für mehrere ruhige Minuten. Kommt's trotz aller Vorsicht zu einer wilden Massenballerei, kann Snake die Umgebung zu seinem Vorteil nutzen: Glasflaschen zersplintern, Mehlsäcke platzen und Dampf aus Heizrohren verbrüht den Bösewichtern die Visage oder macht Laserstrahlen sichtbar - nahezu jedes Objekt ist ein vollständiges Polygonmodell und damit zerstörbar! Wieder halten Sie per Codec permanenten Kontakt mit Kompanion Otacon, der außer Steue-

rungsfinessen auch den einen oder anderen Tipp auf Lager hat oder Ihren Fortschritt speichert. Auf dem Oberdeck des Frachters treffen Sie auf Ihre erste wirkliche Herausforderung: Terroristochter Olga hat außer theatralischem Getue und dichtem Achselpelz noch mehr zu

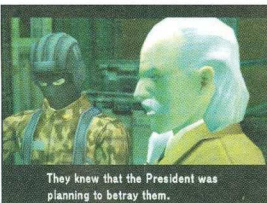
DER KOMPONIST



Harry Gregson-Williams

Hideo Kojimas Ziel: „Sons of Liberty“ sollte ein interaktiver Film werden. Also verpflichtete er kurzerhand den Komponisten, der bereits einen seiner Lieblingsfilme („The Rock“) vertont hatte: Harry Gregson-Williams.

Zur Person: Nachdem er erste Erfahrungen mit kleineren Filmprojekten gemacht hatte, lernte Gregson-Williams Starkomponist Hans Zimmer kennen. Zusammen arrangierten der britische Musiker und sein deutscher Mentor den Oscar-gekrönten „König der Löwen“-Score, bevor sie schließlich nach Hollywood übersiedelten. Mit „Broken Arrow“ bewies Gregson-Williams, dass er auch ohne seinen Kollegen Herausragendes leisten kann. Andere bekannte Kompositionen von ihm: „Staatsfeind Nummer 1“, „Chicken Run“, „Antz“ und „Der Prinz von Ägypten“.



They knew that the President was planning to betray them.



Alte Bekannte: „MGS“-Veteranen werden einige ungeliebte Gesichter erkennen. Waffenfetischist Revolver Ocelot (links) zieht erneut Fäden, der mysteriöse Ninja (Mitte) und Ex-Präsident Solidus feiern ihr Comeback.

FÜHLEN

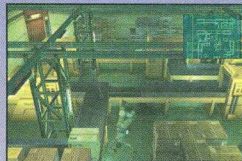


Select: Codec-Funk und Speichern

Mit dem linken Stick dirigieren Sie Raiden analog durch die Wasserstation. Aber Vorsicht: An tiefen Abgründen sollten Sie den Knüppel mit viel Gefühl bedienen, sonst droht der Absturz. Wenn Blondi auf eine Wand stößt, presst Ihr Held sich automatisch mit dem Rücken an das Hindernis und die automatische Kamera schwenkt zur Seite. Jetzt ist auch das Ausschalten der Widerlinge kein Problem mehr: Sobald Sie den Abzug der Knarre betätigen, dient der Analog-Stick zum Zielen. Auch aus der Ego-Perspektive visieren Sie so die Schwachstellen der Wachen pixelgenau an.



Linker Stick: An Wände pressen



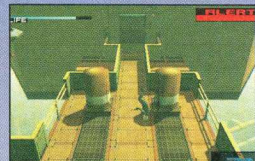
Quadrat: Gegner wegschleifen

Durch Halten von L2 und R2 durchwühlen Sie Raidens Inventar bzw. sein Arsenal. Kurzes Drücken verstaubt die aktive Waffe blitzschnell wieder im Rucksack. Hilfreiche Neuerung: Mit der R1-Taste nehmen Sie die hüsen Schurken jetzt auch aus der Ego-Perspektive aufs Korn – unerlässlich, wenn Sie präzise Schüsse abfeuern wollen. Leider



R1: Ego-Perspektive

bleibt Ihr Geheimagent bei dieser Ansicht aber regungslos stehen – rennen und gleichzeitig schießen können Sie so nicht. Das höchste der Gefühle: Bei zusätzlichem Drücken von L2 oder R2 macht Raiden einen Ausfallschritt nach links bzw. rechts. Stehen Sie gerade mit dem Rücken an einem festen Objekt, linst der Agent so um die Ecke.



X: Springen bzw. Salto

Die Aktionstasten sind für den ambitionierten Superagenten unerlässlich. So vollführt Raiden mit X einen flotten Vorwärtssalto und ballert mit Quadrat auf seine Gegner. Haben Sie mal keine Waffen zur Hand, lässt der Held mit der Kreistaste die Fäuste fliegen oder würgt die Fieslinge per Druck auf Quadrat. Manchmal bleibt Ihnen aber nichts anderes übrig, als unbemerkt an den Wachen vorbei zu schleichen. Dann hilft Ihnen die zweite wichtige Neuerung: Mit der Dreieckstaste (dient auch dem Öffnen von Schränken bzw. Türen) lassen Sie Raiden an Geländern baumeln.



Dreieck: Hangeln

bieten: Snake braucht die Knarre der rassistigen Russin, um Sensoren unten im Schiffsbauch zu umgehen. Nach einleitendem Gefasel geht's ans Eingemachte: Der Wind peitscht, Snake wird durch gleißende Scheinwerfer geblendet und Kugeln pfeifen um seine Ohren. Keine Angst: Dank altbekannter Solid-Spezialitäten ist die Dame keine große Herausforderung – Ducken bzw. An-die-Wand-Pressen gehört zum Agenteneinmaleins und bringt in Kombination mit gezielten Schüssen den gewünschten Erfolg. Die ersehnte Knarre wandert in Snakes Hände. Leider sackt Olga zusammen, bevor Sie mehr über die Zusammenhänge des Überfalls erfahren. Wenigstens ist der Weg ins

Innere des Frachters frei: Im Lagerdeck hat sich die gesamte Crew versammelt und lauscht der patriotischen Rede eines hohen Offiziers. Auch hier wird die Interaktivität der Spielwelt deutlich: Dutzende Soldaten starren wie gebannt nach vorne, und plötzlich erkennt man die Silhouette eines Mannes auf der Leinwand: Pech gehabt, denn Sie haben Ihre neugierige Nase ins Licht des Projektors gestreckt. Jedes Objekt wirft abhängig von den Lichtquellen einen eigenen Echtzeitschatten, und Ihre Kontrahenten reagieren auch noch darauf! Kriechen Sie also unter dem Licht hindurch – nur noch wenige Meter bis zu Metal Gear Ray. Die Informanten haben nicht zu viel ver-

sprochen, der Koloss ist noch gigantischer als sein Vorgänger. Snake macht trotzdem unbeeindruckt seine Schnapsschüsse und überträgt die Daten an Otacon. Ausgerechnet jetzt wird der Grund für die Anwesenheit von Olgas Kumpanen klar: Ein Ostblock-Kommandant schnappt sich den Redner und droht, ihn eis kalt umzulegen. In einer ellenlangen Zwischensequenz müssen Sie taten-

los zusehen, wie auch noch Revolver Ocelot die Szene betritt und das Ganze in einem Inferno endet: Ocelot flüchtet mit Metal Gear Ray, das Schiff sinkt gen Meeresgrund und Snake wird mit in die Tiefe gerissen. Die bange Frage: Hat er überlebt? Viele Spieler waren besorgt, mit der Episode auf dem Schiff bereits den Großteil von „Sons of Liberty“ gesehen zu haben – weit gefehlt. Die



Effektgewitter: Der Harrier-Jet jagt eine Verbindungsbrücke in die Luft (links). Vorsicht: Beim Tauchgang geht Raiden schnell die Luft aus (rechts).



DIE ALTERNATIVEN



Headhunter

Sci-Fi-Thriller der Extraklasse: Ob heiße Schießereien, abwechslungsreiche Rätsel, tolle Zwischensequenzen oder saubere Technik – Headhunter hat fast alles.

Test in **PLAYERS 2/02** • 85% Spielspaß



Operation Winback

Ducken statt schießen: In den spannenden Gefechten zählt vor allem Taktik – Ausweichen ist Pflicht. Auf Dauer wird das Spielprinzip aber etwas eintönig.

Test in **PLAYERS 6/01** • 80% Spielspaß



X-Squad

Der EA-Titel bietet Team-basierte Action-Kost ohne besondere Highlights. Die Umgebung ist trist, die Figuren dafür hübsch – Schießwütige riskieren einen Blick.

Test in **PLAYERS 1/01** • 79% Spielspaß



Händchenhalten in "Ico"-Manier: Otacons Schwester macht sich vor Angst fast ins Hüschchen. Raiden nimmt sich der Kleinen an und schleift sie durch die Station.



Bombenstimmung: Sprengmeister Fatman hält Sie mit seinen Zeitzündern ganz schön auf Trab – das Eisspray entschärft die fiesen Dinger.

Entwickler haben sich einen besonderen Kniff einfallen lassen: Der umfangreichere zweite Auftrag des Spiels findet auf der gigantischen Wasserstation „Big Shell“ statt.

Die Sensation

Anfangs geht hier noch alles seinen gewohnten Gang: Ihr Codename ist 'Snake' und der Kommandant kontaktiert Sie per Codec-Funk. Wenn Ihr tauchender Agent jedoch auftaucht und seinen Latexanzug abstreift, heißt's erstmal Staunen: Ihr Alter Ego ist jung, blond, und garantiert nicht Solid Snake. Es kommt aber noch dicker: Dies ist keine Nebenepisode. 'Raiden', so der Name des Protagonisten, ist der neue Hauptcharakter! Erfahrene Spione müssen sich aber keine Sorgen machen: Der Nachwuchs-Snake hat al-

le Tricks drauf - Steuerung und Manöver bleiben gleich. Einzig Ihre Gegenspieler haben dazugelernt: Die Terroristen sind nun cleverer und noch zahlreicher. Dank Funkunterstützung durch Ihren Colonel und Raidens süße Freundin Rose bleiben Sie ständig auf dem Laufenden. Die beiden erläutern die Hintergründe des jüngsten Terror-Anschlags: Der Präsident wurde entführt, und nun sollen Sie die Kohlen aus dem Feuer holen. Wenigstens gibt's Hilfe von Überlebenden: Ein verletzter Bombenexperte schickt Sie auf die Suche nach scharfen Sprengsätzen. Einmal entdeckt, werden die tödlichen Dinger aus der Ego-Ansicht mit einem Eisspray eingefroren. Nach geglücktem Einsatz wartet dann schon der erste Oberterrorist auf Raiden. Das Duell mit dem fetten Bombenleger ist aber alles andere als fair: Dank seiner hippen Inline-Skates ist der Kerl klar im Vorteil. Doch die automatische Kamera hilft Ihnen: Aus der Vogelperspektive behalten Sie den Kampfplatz im Überblick und entschärfen letztlich auch die explosivste Bombe - den Fettwanst selbst. Der harte Kampf bildet nur den Anfang in einer Reihe von epischen Gefechten. Beispiele gefällig? Die unverwundbare Blondine Fortune sprengt mit ihrer En-

gergiekanone einen kompletten Lageraum in die Luft und der blutrünstige Vamp bewegt sich so behände, dass er über Wasser gehen kann - Jesus lässt grüßen. Durch kämpferische Taten allein lässt sich die böse Brut aber nicht vertreiben: So hören Sie zum Beispiel über das Richtmikrofon Gespräche der Finsterlinge ab. Witzig: Je weiter das Mikro von der Geräuschquelle abweicht, desto kleiner die Bildschirmtexthe. Einen gefangenen Minister können Sie nur durch die Geräusche seines Herzschrittmachers identifizieren. Als später sogar Otacons Schwester auftaucht, wird's happig:



MEINUNG Robert Bannert



Ich war zwar nie ein "Metal Gear Solid"-Fan, aber trotzdem schlug die "MGS 2"-Präsentation auf der E3 2000 auch mich in ihren Bann. Umso mehr enttäuscht mich das Resultat: Zwischensequenzen, Akustik und Effekte sind zwar konkurrenzlos, aber dafür fällt die eigentliche Spieloptik extrem ab – viele Szenarien sind ähnlich spannend wie eine Zahnarztpraxis, der Station Big Shell mangelt es an Texturvielfalt. Aber warum man ein kinoreif präsentiertes Spiel mit einer derart verkünstelten Nonsens-Handlung straft, ist mir schleierhaft – hierfür verdient Kojima die goldene Himbeere. Was unter dem Strich bleibt? Das perfekte Angerenspiel für's PS2-Heimkino und für alle, die bombastisches, vordergründiges Entertainment schätzen. Aber echte Innovationen müssen Sie mit der Lupe suchen.

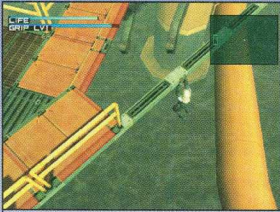
DIE PAL-VERSION

Lobenswert: Während andere Hersteller ihren Spielen nicht mal farbige Anleitungen beilegen, bietet Konami echten Mehrwert. Wie bereits "Silent Hill 2" wird auch "Metal Gear Solid 2" im schicken Doppelpack mit einer 'Making-of-DVD veröffentlicht. In einer Reportage erfahren Sie hier alles über den Entstehungsprozess des Spiels. Schade dagegen, dass man nur die Untertitel übersetzt hat – besser als die miese Sprachausgabe des Erstlings, aber nicht so erfolgreich wie eine gelungene Synchro. In einem PAL-exklusiven Feature können Sie außerdem alle Bosskämpfe hintereinander austragen. Ebenfalls neu: Der 'Theater'-Modus, mit dessen Hilfe Sie in den Zwischensequenzen Charaktere vertauschen können. Der Schwierigkeitsgrad "European Extreme" rundet die erfreuliche PAL-Anpassung ab.



Nur die Untertitel und Menüs wurden übersetzt, die Sprachausgabe ist englisch.

SEHEN



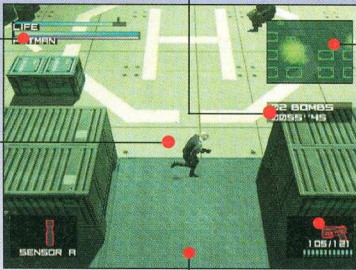
Durch die Energieanzeige haben Sie den Zustand Ihres Helden jederzeit im Blick. Bei Bossegegnern erkennen Sie so, wann der Bösewicht den Löffel abgibt. Hangeleinlagen wiederum sind nur so lange möglich, wie Raiden noch Kraft in den Armen hat.

Eine automatische Kamera sorgt für die nötige Übersicht. Bei Gefechten auf großen Plattformen (hier: der Kampf gegen 'Fatman') vergrößert sich so der Bildausschnitt. Ein Computer-Virus sorgt später für skurrile Perspektiven – nicht verwirren lassen!



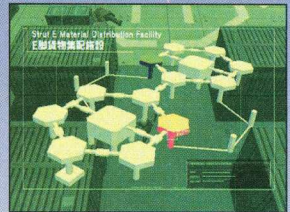
Das Agentenleben ist kein Zucker-schlecken: Neben den zahlreichen Gegnern setzt Sie oft auch ein gnadenloser Countdown gehörig unter Druck. So legt der beleibte Zwischengegner Fatman fleißig Zeitbomben, die Sie nebenbei entschärfen müssen – die Uhr tickt unbarmhzig. Kaum haben Sie einen Sprengsatz un-

schädlich gemacht, legt der Typ schon wieder neue. Aber auch andere Aufgaben im Spiel müssen rechtzeitig erledigt werden: Bei der Befreiung einer wichtigen Geisel bleiben Sie nur unentdeckt, wenn Raiden vor Ablauf des Timers die Klamotten und seine Waffe wechselt – sonst riecht Erzeind Ocelot den Braten.



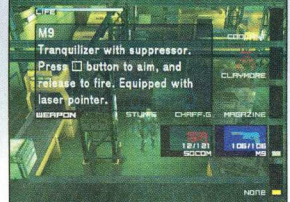
Der Ort des Geschehens: Die Station 'Big Shell' wirkt anfangs nicht besonders umfangreich – lassen Sie sich aber nicht täuschen. Die beiden Hauptsegmente sind nochmals in jeweils acht Einzelteile (A-F) unterteilt. Besonders die Verbindungsbrücken haben es in sich: Fliegende Überwachungsroboter, Patrouillen und Mi-

nen machen Ihnen das Leben schwer. Manche Stege sind sogar marode und brechen plötzlich unter Ihren Füßen weg. Spätestens wenn Raiden die beiden Kernsegmente erreicht hat, wird das wahre Ausmaß des stählernen Ungetüms klar: Ein Großteil befindet sich nämlich unter der Wasseroberfläche.



Des Agenten wichtigstes Utensil: Der Radar zeigt die nähere Umgebung und die Sichtfelder Ihrer Widersacher. Bei aktiviertem Minendetektor erkennen Sie auch Sprengladungen. Orientierungsprobleme bleiben Ihnen dank der Stationskarte erspart.

Benutzerfreundlich: Wenn Raiden sein Inventar nach Waffen durchforstet, erklären kurze Texte die jeweilige Funktionsweise. Welche Tasten Sie drücken müssen, wird ebenfalls angezeigt – somit entfällt die lästige Handbuchsucherei.



Die kleine Brillenschlange ist völlig verängstigt, aber Kavaliere Raiden nimmt das arme Mädel unter seine Fittiche. Für den Spieler heißt das: Abwechselnd Terroristen aus dem Weg räumen und Händchen halten. Nicht mal schwimmen kann das Gör: Huckepack geht's durch einen überfluteten Komplex – Luft holen nicht vergessen. Zu guter Letzt nehmen Sie per Scharfschützengewehr Söldner aufs Korn, die Ihre Schutzbefohlene am Überqueren einer Brücke hindern wollen. Das Ende der Fahnenstange ist damit aber noch lange nicht erreicht: Oft weicht das Spiel vom eigentlichen Schleichprinzip ab und überrascht mit neuen Aufgaben. So müssen Sie sogar kurz nackt durch die Station hetzen, weil die Widerlinge Ihnen die Ausrüstung abgenommen haben. Die Suche nach Ihren Klamotten ist besonders heikel: Im Adamskostüm

holt sich Raiden schnell eine Erkältung – hustet er, riechen die Terroristen sofort Lunte. Erobern Sie trotzdem Ihre Waffen zurück, hilft Ihnen später sogar ein alter Bekannter beim Kampf gegen die Terroristen: Gemeinsam schießen sie sich den Weg zum Strippenzieher der Verschwörung frei. Wer dahinter steckt? Nur soviel: Nichts ist, wie es scheint – also trauen Sie keiner Menschenseele! tk



Superagenten haben's nicht leicht: Die fiesen Schurken foltern Raiden und klawen ihm die schicke Kampfkluft. Trotz Nacktheit wagen Sie die Flucht.



MEINUNG Thorsten Küchler



Megahit oder Enttäuschung des Jahres? Snakes Rückkehr macht's einem wirklich schwer. Die Präsentation ist über jeden Zweifel erhaben und kommt einem Hollywoodfilm verdammt nahe – besonders der Soundtrack ist extraklasse. Auch das bewährte Schleichsystem sorgt wieder für spannende Gefechte mit den cleveren Gegnern. Leider wird der Spaß durch einige überraschende Schnitzer getrübt. Meist diskutierter Punkt: Die Story. Leider wird der Plot mit zunehmender Spieldauer immer abstruser und gegen Ende fast schon lächerlich. Dadurch fällt der hohe Anteil an Zwischensequenzen (40 Prozent der gesamten Spieldauer) noch negativer auf. Die Spielgrafik glänzt zwar durch tolle Effekte, ist aber längst nicht so spektakulär wie erhofft. Unter dem Strich bleibt ein herausragender, aber kein wegweisender Titel.

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

Snakes heiß erwartete Rückkehr: Das spannende Spionageabenteuer glänzt mit Referenzsound, fesselnder Präsentation und tollen Effekten. Spielerisch wird aber wenig Neues geboten, vor allem die wirre Story ist enttäuschend.

Grafik: 84%
Sound: 91%

SPIELSPASS

87%

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

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

SHADOW HEARTS



Dehuai
Nun gut. Die Krabben von Schanghai werden sich über einen Imbiss wie dich und den alten Mann freuen.



Teuflich, teuflisch: Der mysteriöse Satanspriester Dehuai hetzt Ihnen immer wieder seine dämonischen Schergen auf den Hals.



Jeder Held hat seine eigene Spezialfertigkeit – so kann sich Yuri in diverse Höllenmonster verwandeln (rechts).



DIE ALTERNATIVEN

Eternal Ring	Test in PLAYERS 1/01	70% Spielspaß
Evergrace	Test in PLAYERS 3/01	65% Spielspaß
Summoner	Test in PLAYERS 2/02	83% Spielspaß

MEINUNG

Martin Weidner



Wer bei Midways Grusel-RPG einen potenziellen „Final Fantasy 10“-Konkurrenten erwartet hat, reagiert enttäuscht. Besonders technisch kann die Schauermär mit ihren mäßig detaillierten Render-Kulissen und

Polygon-armen Figuren in keiner Disziplin mit Squares kommandem Titel konkurrieren. Auch inhaltlich bietet „Shadow Hearts“ erfahrenen Rollenspielern nur altbekannte Genre-Kost – von dem Schicksalsrad mal abgesehen, denn das neuartige Gimmick würzt die statischen Gefechte mit der nötigen Prise Action. Dass Sacnoth' Titel dennoch Spaß macht, verdankt er der düsteren, erwachsenen Atmosphäre in einer Welt fernab typischer Fantasy-Klischees. Neulinge erfreuen sich an der einsteigerfreundlichen Übersichtlichkeit aller Spielelemente, Genre-Veteranen heißen die erfrischend andere Aufmachung willkommen.

Den kraushaarigen Jüngling Yuri plagt ein geheimnisvolles Schicksal: Mysteriöse Stimmen führen den verschlossenen Einzelgänger seit ewigen Zeiten in den Kampf gegen die Mächte der Finsternis. Über die Hintergründe dieser obskuren Berufung weiß Yuri nichts, doch eines Tages lüftet sich der Schleier: Auf einer Zugreise durch das Asien des frühen 20. Jahrhunderts entreißt Ihr Held die liebe Alice Elliott den Fängen von Schwarzmagier Roger Bacon. Eine abenteuerliche Flucht nimmt ihren Anfang, in deren Verlauf Sie eine dämonische Verschwörung aufdecken.

Traditionsbewusst

Wer sich schon mal an ein Rollenspiel gewagt hat, sollte mit „Shadow Hearts“ auf Anhieb zurecht kommen. In bester „Final Fantasy“-Tradition ziehen Ihre Polygon-Recken

durch stimmungsvolle Render-Kulissen, versorgen sich in Städten mit frischer Ausrüstung bzw. den neuesten Gerüchten und fordern in modrigen Dungeons herumstreuende Monsterhorden zum Kampf heraus.

Die Zufallsprügeleien laufen strikt rundenbasiert ab; Mitglied für Mitglied teilen Sie Ihren Schützlingen Aktionen wie Angriff, Defensive oder Magieeinsatz zu und beobachten anschließend den Effekt. Eine Prise Ge-

schicklichkeit wird Ihnen dabei ebenfalls aberlangt: Bei jedem Manöver erscheint das 'Schicksalsrad' auf dem Bildschirm – im Grunde nichts anderes als eine riesige, mystische Stoppuhr. Nur wenn Sie flink genug sind und den Zeiger per Knopfdruck aktivieren, sobald er eine farbige Markierung passiert, gräbt sich die Klinge ins Dämonenfleisch oder entfalten Heilzauber ihre wohlthuende Wirkung. cg



Das Schicksalsrad entscheidet nicht nur über den Erfolg Ihrer Kampfmanöver, es hilft Ihnen auch, beim Kaufmann einen Rabatt rauszuschlagen.



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

Auf Dämonenjagd im Asien der vorletzten Jahrhundertwende: Grundsolides Rollenspiel mit ungewöhnlicher Schaueratmosphäre, aber altbackener Spielmechanik. Trotz Linearität erleben Anfänger wie Profis spannende Stunden.

Grafik: 59%
Sound: 70%
SPIELSPASS

75%

Action für Einsteiger und Fortgeschrittene

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

NO ONE LIVES FOREVER

Emanzipierte Spionin: **Ego-Agentin Cate Archer** trägt fesche 60er-Kostüme und konkurriert mit **Action-Macho Bond**.

Im Bauch eines Bootes müssen Sie Fotos von verseuchten Fässern knipsen, aber vorher nehmen Sie noch ein paar korrupte Matrosen hoch.

Von wegen schwaches Geschlecht: Agentin Cate Archer zeigt den männlichen Kollegen, dass Frauen nicht zimperlich sind. In Diensten der Geheimorganisation UNITY jagt sie seit Januar 2000 auf dem PC-Globus finstere Terrorbrüder - jetzt auch auf der PS2. Mit neuzeitlichen Internet-hackern muss sich Cate aber nicht rumärgern - die Gangster des schrillen 60er-Jahre-Szenarios greifen zu bodenständigeren Mitteln.

Ihr erster Auftrag: Der US-Botschafter in Marokko ist in Lebensgefahr - wahnsinnige Mitglieder der Terrorgruppe HARM planen ein hinterhältiges Attentat. Cates Mentor Bruno soll der Agentennovizin dabei unter die Arme greifen. Dank Tutorial steht auch der Spieler nicht ohne Hilfe da: Im Trainingsparcours werden Ihnen Steuerungsfinessen und Waffen nähergebracht. So gestählt geht's ins schwüle Marokko: Vom Fenster eines orientalischen Luxushotels aus beobachten Sie die US-Botschaft und erledigen die anrückenden Unholde.

Humorattacke

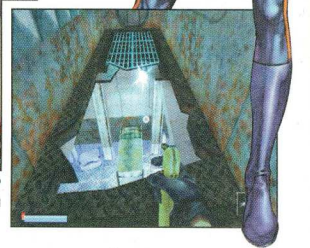
Bereits hier wird klar: Mit bierernster Spionage-Action hat Cate nichts am Hut - Spaß ist Trumpf. Der hilflose Botschafter ist nämlich taub und hat eine Sehschwäche. Die rumschreienden Ganoven bemerkt er so gar nicht erst und rennt blind ins Verderben. Dank der gewohnten Ego-Shooter-Steuerung mit automatischer Zielfunktion sind die Schergen trotzdem schnell Geschichte. Erledigte Schurken hinterlassen Munition und Waffen. Noch wichtiger: Schuss sichere Westen schützen Cates verführerischen Körper vor Treffern. Nützliche Infos



Nach der Missionsbesprechung (links) führt Cates nächster Einsatz direkt in die DDR (Mitte) - Stasi inklusive. Vergessen Sie dabei nicht, die "Intelligence Items" einzustecken. In der Galerie (rechts) können Sie die Dokumente dann nachlesen.



Mobiles Mädel: Egal ob Flugzeug oder gesunkener Frachter, Cate fühlt sich überall wohl.

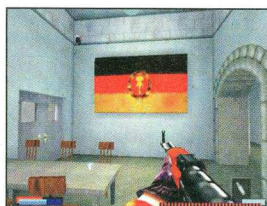


halten die verstreuten 'Intelligence Items' bereit: Sammeln Sie Briefe, Akten und andere Dokumente, um mehr über Ihre Widersacher und deren Pläne zu erfahren.

Indessen hat Kollege Bruno schlechte Nachrichten: Der Mordanschlag auf den amerikanischen Bürokraten ist Teil einer gigantischen Verschwörung, die sich bis in die eigenen Reihen erstreckt. So kommt, was kommen muss: Sie werden in einen Hinterhalt gelockt, und Bruno stirbt in Cates Armen - Ihnen bleibt nur die Flucht. Die bornierten Vorgesetzten geben der braven Agentin prompt die Schuld an der verkorksten Mission. Zur Strafe geht's zurück in den Übungsparcours. Dort haben die fleißigen Wissenschaftler neue Gimmicks parat: Ein Agenten-Lippenstift hilft nicht nur beim Make-Up. Auf Knopfdruck wird das Schminkutensil zur Spreng-

ladung. Außerdem bekommen Sie ein Feuerzeug, mit dem Cate verschlossene Türen aufschmelzen kann. Lange Zeit zum Ausprobieren haben Sie aber leider nicht: Agentin Archer wird von ihren Bossen nach Ost-Berlin (damals noch Teil der DDR) beordert, denn ein Wissenschaftler will in den Westen überlaufen. Undercover schleicht die Topspionin durch die Straßen und trifft sich mit Informanten. Auch hier hagelt es Seitenhiebe auf gängige Agentenklischees: Die Erkennungsparolen der Helfer nehmen Bond gehörig auf die Schippe und strotzen nur so vor Wortwitz.

Cate schleudert den Überläufer schließlich an Überwachungskameras vorbei und verfrachtet ihn ins rettende Flugzeug. Die hartnäckigen Burschen von HARM machen Ihnen aber einen Strich durch die Rech-





Schotte mit derbem Humor: Die Gespräche zwischen den dummen Gangstern sprühen nur so vor Wortwitz und Selbstironie.

nug. Die Maschine wird gekapert und Cate mit einer Kopfnuss ins Reich der Träume geschickt.

Blackout

Immer wenn Ihre Agentenmaus ohnmächtig wird, spielen Sie eine Episode aus Cates krimineller Vergangenheit: Handtaschen klauen, Polizisten austricksen und Tresore knacken - früh übt sich, was eine gewiefte Spionin werden will. In diesen Schleichpassagen sind Sie aber völ-

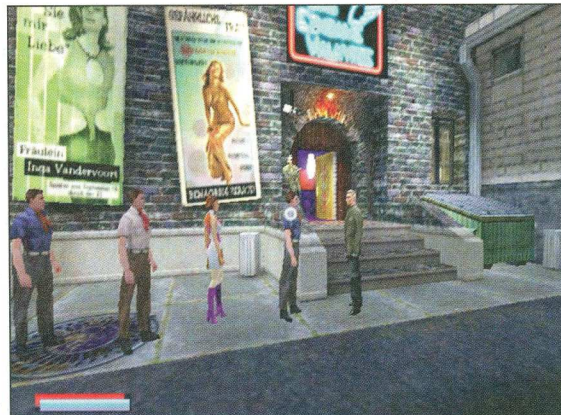


Ihr Versteck ist aufgefliegen: Die Gänge des Nobelhotels wimmeln nur so von feindlichen Genossen, und der Weg zum rettenden Hinterausgang ist weit.

lig ohne Waffen unterwegs, und jeder Kontakt mit den Gesetzeshütern führt sofort zur Festnahme. Die Missionsziele können Sie dabei stets einblenden - fein säuberlich gelistet und im Erfolgsfall abgehakt. Orientieren müssen Sie sich aber selber - eine automatische Karte gibt's nicht. Nach der geglückten Diebestour folgt ein ungemütliches Erwachen: Das Flugzeug trudelt führerlos in den Abgrund, die letzten Fallschirme haben sich bereits die Terroristen gekrallt. Trotzdem stürzt sich Kate todesmutig aus dem Flieger und entretreibt einem verdutzten Ganoven

den rettenden Schirm. Sie sehen: Bis zur obligatorischen Weltrettung ist's noch ein weiter Weg. Zusammen mit einem aufgeblasenen amerikanischen Kollegen dringt die fiesche Spionin in Lagerhäuser ein, schießt Fotos von Biowaffen und taucht nach einem versunkenen Frachter. Weitere Einsatzorte: die Alpen und tropische Gefilde.

Filmsequenzen zwischen den Levels informieren Sie über die Pläne der durchtriebenen HARM-Gruppe. Ganz klar: Dazu gibt's den passenden Swing-Sound - ganz im 60er-Jahre-Stil. tk



Ohne die Hilfe einer Passantin kommen Sie nicht in den Berliner Nachtclub. Die Lady lenkt den Türsteher ab, Cate steigt inzwischen durch's Fenster ein.

MEINUNG Thorsten Küchler



Schöner als Bond und härter als Lara Croft: "No One Lives Forever" bringt endlich frischen Wind ins Action-Genre. Hirnlose Schießereien und harte Kerle gibt's hier keine. Stattdessen wurde viel Wert auf die stimmige 60er-Kul-

isse und eine ordentliche Portion Humor gelegt. Allein die Dialoge zwischen den herrlich blöden Gangstern und die skurrilen Agenten-Gimmicks sind einen Ausflug wert. An Abwechslungsreichtum mangelt's auch nicht: Die Schauplätze sind variantenreich, und kein Auftrag gleicht dem anderen. Ein moderater Schwierigkeitsgrad sowie gut durchdachte Kontrollen freuen auch Agenteneinsteiger. Umso trauriger, dass die Grafik etwas hinterhinkt: Unschärfe Texturen und dezentes Ruckeln in den Feuergefechten werden dem Spaß schnell zum Verhängnis: Ohne die technischen Ausrutscher hätten wir ein Prädikat vergeben.



Eau de K.O.: Im Trainingsparcours probiert Cate ihren neuesten Agenten-Gimmick aus, das Giftparfum.

DIE ALTERNATIVEN



Red Faction

Eine spannende Story und zerstörbare Level-Architektur machen "Red Faction" zur Action-Granate. Rätsel gibt's wenig - dafür jede Menge brachiale Ballerei. **Test in PLAYERS 9/01 • 84% Spielspaß**



Half-Life (dt.)

Der PC-Klassiker auf der PS2: Ungeschlagene Atmosphäre, innovative Rätsleinlagen und knackige Gegner zeichnen den Genre-König aus, auch die Technik überzeugt. **Test in PLAYERS 12/01 • 89% Spielspaß**



James Bond - Agent im Kreuzfeuer

Die PS2-exklusive Episode des englischen Spions sorgt für kurzweiligen Action-Spaß. Besonders die Renneinlagen im aufgemotzten Aston Martin machen Laune. **Test in PLAYERS 1/02 • 86% Spielspaß**

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

Agentenparodie mit Kultpotenzial: Humorvolle Dialoge, schickes Design und abwechslungsreiche Aufgaben heben den Titel vom Ego-Shooter-Einheitsbrei ab. **Schade:** Die stockende Grafik stört den Spielfluss manchmal empfindlich.

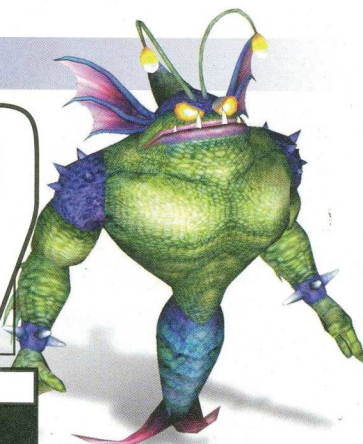
Grafik: 72% **SPIELSPASS** Sound: 79%

80%

Rollenspiel für Fortgeschrittene

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

JADE COCOON 2



Feuermonster an die Front! Die kleinen Flammenwesen sind echte Angriffs-Aus und schützen Ihren Charakter (rechts) vor gegnerischen Attacken.



Trimmen Sie Ihre Monster im Kampf (oben) bis Level 15. Dann kreuzen Sie die Kreaturen miteinander (Mitte) und postieren den Neuzugang (unten).

DER VORGÄNGER



Technisch ein echtes Vorzeigerollenspiel und mit Innovationen nur so gespickt: Das PSone-„Jade Cocoon“ hat trotz geringem Umfang eine bessere Figur gemacht als sein Nachfolger. Die deutlichsten Unterschiede: Held Levant war kein Kind, sondern ein Teenager, die verschiedenen Wälder alleamt vorderendert und facettenreicher als die polygonalen Pflanzschungel in Teil 2. Der Monsternachwuchs schlüpfte nicht aus Eiern, sondern wurde mit zauberhaftem Flötenspiel im Kampf gefangen.

Monsterzucht leicht gemacht: Zum zweiten Mal schickt Sie Nippon-Entwickler Genki („Tokyo Xtreme Racer“, „Galerians“) in eine von Zeichentrick-Studio Ghibli („Prinzessin Mononoke“) entworfene Dschungelwelt. Hier sammeln Sie als vorlauter Dreikäsehoch Biester ein, drehen sie durch den Mutations-Wolf und trainieren Ihre Züchtungen in „Pokémon“-Manier.

Kokon-Meister Levant (Held des ersten Teils) hat sich inzwischen zur Ruhe gesetzt, thront über einer Kommune von Trainern und gibt Ihnen mit tuntiger Stimme Tipps für Monster-Pirsch bzw. -Zucht. Wie die anderen Bewohner der bestialischen Siedlung spricht auch Levant Englisch: „Jade Cocoon 2“ bietet

fast durchgehend Sprachausgabe - unter japanischen Rollenspielen eine Seltenheit.

Dschungeltour

Haben Sie von den bedeutungsschwangeren Sprüchen des Meisters genug, teleportieren Sie über eine magische Bodenplatte zu den anderen Gebäuden des Dorfs: In der Lounge halten Sie Schwätzchen mit Jägerkollegen und schreiben sich auf dem schwarzen Brett für neue Jobs ein. 'Kikinak & Co.' ist der Vorhandelsposten einer geflügelten

Gottheit: Die Pinguin-ähnlichen Handlanger des himmlischen Federviehs verkaufen Ihnen Ausrüstungsgegenstände oder bewahren überzähliges Inventar auf - denn das Fassungsvermögen Ihres Kinderrucksacks ist begrenzt.

Die Arena bietet Konfrontationen jeder Art: Entweder Sie messen ihre Monster aus purer Kampfeslust mit denen eines anderen Trainers - oder Sie kloppen sich (genügend Reputationspunkte vorausgesetzt) zur nächsten Jägerstufe hoch. Die Belohnung Ihrer Mühen: Sie dürfen bei Ihren künftigen Dschungelstreifzügen mehr Monster mit-schleppen. Das bedeutet gesteigerte Kampfkraft, denn bei Ihren Abenteuern im 3D-Urwald sind die knob-

DIE ALTERNATIVEN

Eternal Ring	Test in PLAYERS 1/01	70% Spielspaß
Evergrace	Test in PLAYERS 3/01	65% Spielspaß
Shadow Hearts	Test in PLAYERS 4/02	75% Spielspaß



Beim Durchforsten der dreidimensionalen Pilzwälder drehen Sie mit den Schultertastern die Kamera.



Kollegen unter sich: In der Lounge besorgen Sie sich Aufträge und lauschen den Tipps erfahrener Jäger.



Vom Kokon-Meister zum Pantoffelhelden: Jägerchef Levant (im Thron) ist der Held des ersten Teils.

MEINUNG Robert Bannert



Schon der erste Teil bot zu wenig Abwechslung – aber das interessante Echtzeit-Morphing machte die Masken wieder wett. Um Ärgerlicher, dass Genki dieses witzige Feature bei Teil 2 fast vollständig über Bord geworfen hat. Zwar dürfen sich die Waldbewohner nach wie vor paaren, aber das Ergebnis gleicht einem der Elternteile aufs Haar, außerdem krebst es jetzt wieder auf Stufe 1 rum. Ganz schön happig – denn bevor ein Monster die Zuchtstation überhaupt betreten darf, muss es mindestens Level 15 erreicht haben, und bei der Kreuzung gehen beide Ursprungs Kreaturen verloren. Eine famose Zweispiel-Arena, toller Surround-Sound und hübsche Aufmachung erheben „Jade Cocoon“ über „Digimon“ & Co. – aber die mühselige Züchterei bremst Ihre Vaterfreuden. Nur Rollenspieler mit Trainerfaible schauen rein.

gig über Bord geworfen hat. Zwar dürfen sich die Waldbewohner nach wie vor paaren, aber das Ergebnis gleicht einem der Elternteile aufs Haar, außerdem krebst es jetzt wieder auf Stufe 1 rum. Ganz schön happig – denn bevor ein Monster die Zuchtstation überhaupt betreten darf, muss es mindestens Level 15 erreicht haben, und bei der Kreuzung gehen beide Ursprungs Kreaturen verloren. Eine famose Zweispiel-Arena, toller Surround-Sound und hübsche Aufmachung erheben „Jade Cocoon“ über „Digimon“ & Co. – aber die mühselige Züchterei bremst Ihre Vaterfreuden. Nur Rollenspieler mit Trainerfaible schauen rein.

beligen Tieren Ihre einzige Lebensversicherung: Wie einst Levant ist auch Ihr Held ein ziemlicher Schwächling – statt den Gegnern selber die Stirn zu bieten, lässt er seine Kreaturen für sich kämpfen. Sortieren Sie zu diesem Zweck Ihre bestialischen Body Guards nach Elementen und postieren Sie die Mini-Mutanten dann auf den Feldern ei-

nes Kreises: Ihr Alter Ego selber nimmt im Zentrum des Monsterrings Platz und kontrolliert von dort aus die Aktivitäten seiner Zuchtprodukte. Weil die aber rechte Fachidioten sind und immer nur eine Aktion beherrschen, müssen Sie bei der Zusammenstellung Ihrer maximal achtköpfigen Truppe mit Bedacht vorgehen und auf das rich-

tige Verhältnis von Defensiv-, Angriff- sowie Spezialtalenten achten. Für Abwechslung im streitlustigen Zoo sorgen die über die Wälder verteilten Eier und Kokons: Erstere enthalten Monsterchen, mit letzteren können Sie zwei Spezies kreuzen und so eine neue, hoffentlich bessere Art schaffen – klar, dass Sie dabei auch der Namensgeber sind. rb

Entwickler: Genki • Anbieter: Ubi Soft • Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 6 Jahren (USK)

Kindisches bis kunterbuntes Japano-Rollenspiel mit Monsterzucht-Feature: Kreaturen trainieren, miteinander kreuzen und dann in den Kampf schicken – eine hübsch präsentierte, aber reichlich mühsame und abwechslungsarme Prozedur.

Grafik: 79% Sound: 84% SPIELSPASS

68%

Handy-Power!

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde!

Cool

NEU

Mega

Fett

Top Klingeltöne

- Charts:**
- 15502 Atomic Kitten - Elemental Flame
 - 15503 Baroque Brothers/Fute
 - 15506 Backstreet Boys/Andiamo
 - 15507 Brandy/Another Day in Paradise
 - 15508 Enya/Only Time
 - 15505 Daddy DJ-Daddy DJ
 - 15511 Gray/You/Butterfly
 - 15509 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
 - 15513 Danté-Thomass/Mex California
 - 15514 Depêche Mode/Dream On
 - 15515 Destiny's Child/Survivor
 - 15512 Afro-Cuba/Bombal
 - 15552 Alicia Keys/Fallen
 - 15520 Eminem/Stan
 - 15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
 - 15505 Christina Aguilera/LiKMi/Mya/Prk
 - 15506 Alan Ant Farm/Smooth Criminal
 - 15508 R Kelly/Fiesta
 - 15501 Nelly/E.L.
 - 15506 Limp Bizkit/Rollin
 - 15504 AT&T/du go
 - 15503 Public Domain/Operation Blade
 - 15501 A. Teates/Usede down
 - 15507 Wyclef Jean/Perfect Gentleman
 - 15507 Fatboy Slim/Schwiele Mädchen
 - 15509 The Black Eyed Peas/My Shaggy
 - 15501 Shaggy/It wasn't me
 - 15504 Shaggy/Angel
 - 15503 Syleena/Spin
 - 15504 AT&T/du go
 - 15503 Ewel wet best de denn ?
 - 90009 Wet wet best de denn ?
 - 90011 Achtung über im Handy!
 - 90012 Sm Karte
 - 90013 Tasta wirt in 00 Sekunden
 - 90025 Du wirst keine Nacht schlafen!
 - 90008 Darf dich das Daner du werden?
 - 90010 Du neues geh Stefan!
- Verschiedenes:**
- 15570 Amerikanische Nationalhymne
 - 15548 Atomkitchens/Whole again
 - 15548 Backstreet Boys/Andiamo
 - 15548 Baroque Brothers/Fute
 - 15513 Koi Sawai/Haus&Boot
 - 15505 DJ One Finger/Housefucker
 - 15508 Westley/When you're looking like that
 - 15503 Flying Saaps/Breaking it down
 - 15505 Marusha/Over the Rainbow
 - 15505 Europe/The final Countdown
 - 15507 Fatboy Slim/Sizzurp
 - 15565 Denon Nation/Sunshine
 - 15502 Jennifer Lopez/Pony
 - 15506 M.M.M. Meier/Kumba Jo
 - 15508 Limp Bizkit/Rollin
 - 15504 Modern Talking/Win the race
 - 15507 M.S. Jackson/Outcast
 - 155075 Paul van Dyk/We are alive
 - 15509 Saifi Duo/Played a Live
 - 15501 Linkin Park/Crawling
 - 15504 Scooter/Pose
 - 15505 Softplanet/Lieb lichen
 - 15568 DJ P/GI/you know it's true
 - 15508 Uncle Kracker/Follow me
 - 15507 Ich bin I'm coming
 - 15508 Verne/Ich liebe Deutschland
 - 15509 Westley/Following
 - 15516 M.O.P./Ante up
 - 15507 Abzweige/Lolita
 - 15517 Nelly/Ride with me
 - 15508 Greg David/Walking away
 - 15518 Phil Fulcher/Miami Pop
 - 15512 Snoop Dogg/Same
 - 15509 Nelly Furtao/Turn of the Light
 - 15521 Saifi Duo/Samb-Adagio
 - 15514 Li Kim I/Phil C/In the Air tonight



Hol dir die volle Power auf dein Handy!

- Soundtrax:**
- 15091 Adams Familie
 - 15092 Adele
 - 15093 The bright side of five
 - 15094 Axel F.
 - 15095 Bonanza
 - 15096 Des A-Team
 - 15097 Dont cry for me Argentina
 - 15098 Finsternis
 - 15099 Glee Zellen, Schlichte Zellen
 - 15100 Indier Jones
 - 15101 Gnostobusters
 - 15102 Maria Maria
 - 15103 Mission Impossible
 - 15104 Muppets
 - 15105 Knight Rider
 - 15106 Lindenstrasse
 - 15107 Pipa Langstumpf
 - 15108 Raumschiff Enterprise
 - 15109 Raumschiff Voyager
 - 15110 Sendung mit der Maus
 - 15111 Simpsons
 - 15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
 - 15113 Wer hat an der Uhr gedreht
 - 15114 Beverly Hills 90210
 - 15115 Star Wars
 - 15116 Spiel mir das Lied vom Tod
 - 15117 Pink Panther
 - 15118 Eine Insel mit 2 Bergen
 - 15119 Schnellste Maus von Mexiko

Bestell - Hotline 01908 662831
 Katalog per Faxabruf 01805 55299 (12ct/Min)
 Bestell-Hotline: 0900 51 51 68 (28,16ATS/Min)
 Bestell-Hotline: 0901 59 99 98 (4,23SFR/Min)

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne FÜR ALLE HANDYTYPEN mit Toneditor z.B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw. Wcom1.86t/min

Top Logos

Ferrari	31002	34503	31019	HipHop	31027	42008	31043
WUAKEM	34003	42004	41501	WIRUS UPLOAD 98%	31028	34002	31503
IS HOPE	31021	31014	31047	USA	34000	31038	31046
AC & DC	42002	31015	31029	SONIC	34001	42521	42524
PEACE MAN	33512	41542	37503	KILLER-ENTE	34001	31034	31048
Die fun was	31008	37002	31020	Arbeitslos aber	41521	38013	31049
G...Punkt	34019	40000	31026	KEEP A COOL		41512	

Bildmitteilungen

Chill Out	61001	61005	61009	61013	70503	63040
ZICKER	61001	61005	61009	61013	70503	63040
Gamenklau!	61001	61005	61009	61013	70503	63040
Wurm-Char!	61001	61005	61009	61013	70503	63040
Die Brücken?	61001	61005	61009	61013	70503	63040
RIN SCHAR AUF DICH!	61001	61005	61009	61013	70503	63040
NEED MORE DOPE!	61001	61005	61009	61013	70503	63040
Tüte rauchen ???	61001	61005	61009	61013	70503	63040

Top Blink SMS
 Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS!

Witzige Sprüche:

- 90001 Best du gu zu messen ?
- 90003 Dieses Handy wird dich!
- 90009 Wet wet best de denn ?
- 90011 Achtung über im Handy!
- 90012 Sm Karte
- 90013 Tasta wirt in 00 Sekunden
- 90025 Du wirst keine Nacht schlafen!
- 90008 Darf dich das Daner du werden?
- 90010 Du neues geh Stefan!

Liebes SMS:

- 90102 Hab Dich lieb!
- 90105 Du bist wieso eues!
- 90108 Du bist mein Stern!
- 90111 Dies ist eine Liebesbotschaft!
- 90116 Ich vermiss Dich wie die Hölle!
- 90120 Ich kann nicht leben ohne Dich!
- 90118 Durcheinander in meinem Verstand!
- 90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch!
- 90102 Liebe ist wenn Du es bist!

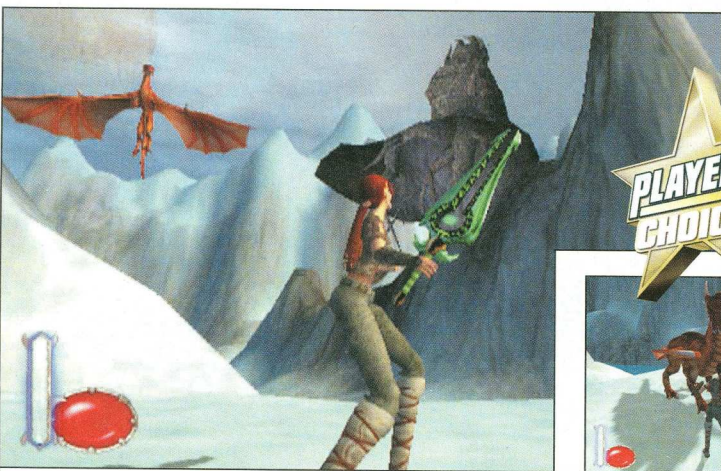
Action-Adventure für Profis

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

DRAKAN

THE ANCIENTS' GATES

Fantasy in luftigen Höhen und finsternen Katakomben: Amazone Rhynn und ihr Flugdrache Arokh entfachen ein **Adventure**-inspiriertes **Action**-Inferno.



"Arokh, ich brauche Dich!" – klingt anzüglicher als es ist, denn so locken Sie mit L1 Ihren geflügelten Kampfgefährten an. Der rauscht nur Sekunden später heran (links), nähert sich nach dem Landemanöver mit angezogenen Schwingen (Mitte) und lässt Sie brav aufsitzen (rechts).



Sie sind groß, schuppig und stinken nach Schwefel: Drachen – trotz brutalem Gebärde und schlechten Tischmanieren das liebste Kind der Fantasy-Fans. Denn die erfolgreiche Mythen-Spezies hat weit mehr zu bieten als Urgebrüll und Mordlust: In Buch wie Film hat sie die Rolle des dienstfertigen Massenmörders längst abgestreift, Reptilien wie "Dragonheart"-Hauptdarsteller Draco stellen ihre magischen Talente in den Dienst einer guten Sache. Die meisten Fantasy-Autoren gehen noch weiter und bieten Drachen für jeden Geschmack – fein säuberlich nach Farbe, Größe und Gesinnung geordnet.

So gelten rote Drachen zwar gemeinhin als unangenehme Zeitge-

nossen, aber das hat "Drakan"-Entwickler Surreal (auch für den PC-Vorgänger verantwortlich) nicht daran gehindert, den Reisebegleiter von 3D-Amazone Rhynn in ein feuerrotes Schuppenkleid zu stecken – dabei ist Arokh alles andere als ein Untier: Für die hübsche Rhynn stürzt sich das sonst lammfromme Urviech mit Feueratem und Klauen in den Kampf gegen große wie kleine Monster – ob in der Luft oder am Boden, der Partner mit der heißen Schnauze ist immer zur Stelle. Und ist Rhynn mal fußfaul oder liegt das nächste Reiseziel ein paar hundert Meter zu hoch, reicht ein Ruf, und schon landet ihr Lufttaxi in nächster Nähe: Zuverlässig, sicher und fürsorglich – ein echter Kumpel!

Immer der Reihe nach

Warum sich ein Bärenkerl wie Arokh um ein Fliegengewicht wie Rhynn kümmert? Die Tradition macht's: Drache und Amazone gehören seit Urzeiten zusammen und kämpfen organisiert gegen das Chaos. Aber das gefährliche Hand-

werk hat im Laufe der Jahrhunderte Opfer gefordert – deshalb sind Arokh und Rhynn das letzte Pärchen ihrer Art. Pech für die beiden, dass ausgerechnet jetzt eine fiese Dämonensippe ihr Unwesen treibt: Den 'Herren der Wüste' und ihren monströsen Vasallen ist es in der Hölle zu



Virtuelle Modenschau: Die Auswirkungen von Kleidungs- und Waffenwechsel sehen Sie bereits im Ausrüstungs Menü.



Gefügiges Reittier: Arokh trägt Rhynn nicht nur über den Himmel, sondern bringt seinen kleinen Schützling auch am Boden ans Ziel – ganz nach Pferdeart.

eng geworden – höchste Zeit, die Oberwelt zu erobern!

Die letzte Bastion der Menschen ist eine lauschige Siedlung, in der Rhynn und Arokh nach stressigem Abenteuer-Alltag entspannen, aufrüsten oder den Lohn für erledigte Aufträge einstreichen. Denn letztere gibt es in der Krisenzeit jede Menge: Der Schmied fordert den Kopf des Krötenherrschers, die Bauersfrau ist beim Pilzesammeln in der Monstergrotte verloren gegangen, der Alchemist sucht händeringend Schwarzflügeleier, im hohen Norden macht sich ein fieser Totenbe-

schwörer breit und die Königin will die schlummernde Drachmutter wecken. Es gibt jede Menge zu tun, also packen Sie es an – vorzugsweise mit großem Schwert, tief geschnittenem Kettenhemd, Rundschild, Bogen und reichlich Heiltränken im Handgepäck.

Blutiges Handwerk

Goblins, Froschmenschen, Skelette, klebrige Mutanten und baumhohe Trolle – sie alle haben reichlich Dreck am Stecken, und jeder kriegt, was er verdient: Entsprechend bekommt das durchschnittliche "Drakan"-Monster bei seiner Begegnung mit der zornigen Kämpferin entwe-



Mit magischem Schwert (links), Säbel (rechts) oder Magie (oben): Die Action-Gefechte dominieren Rhynns Abenteuer.



der blanken Stahl zwischen die Rippen, eine Keule über den Schädel oder einen Feuerball auf den Pelz.

Für ihre Gegner ist's schmerzhaft bis tödlich, für Rhynn selber ein einträgliches Geschäft: Erstens macht's dank flotter Action-Handhabe und saftigen Schlaggeräuschen jede Menge Spaß, zweitens hinterlassen anständige Opfer eine prall gefüllte Börse, drittens gibt's für erfolgreich abgeschlossene Mord-Missionen Erfahrungspunkte. Die verteilt Ihre Amazone in Rollenspiel-Manier auf Nahkampffertigkeiten, Bogenschies- sen und Magie – je höher der Wert,

desto durchschlagender die Wirkung der Attacken. Besonders mystische Offensiven haben es in sich: Zwar müssen Sie hierbei mit dem Analog-Stick komplexe Muster in die Luft zeichnen, aber dafür raucht's anschließend ordentlich im Polygonwald: Feuerball, Blitzschlag und Eis-pfeil können allesamt im Zauberland verstärkt werden und fliegen zielsicher auf's vorher gewählte Opfer zu – kawumm! rb



Flammenregen: Feindliche Drachen (oben) und Bodenstellungen beschießt Ihr schuppiger Freund mit Feuerkugeln.

DIE ALTERNATIVEN



Baldur's Gate: Dark Alliance

Konkurrenzlos unterhaltsames Gemetzel mit "D&D"-Lizenz: Brachiale Optik, ausgewogenes Monster-Design und manko-freies Handling sorgen für Suchterscheinungen.

Test in **PLAYERS 1/02** • 90% Spielspaß



Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Düsteres Vampirabenteuer mit spielerischen Schönheitsfehlern, aber Atmosphäre und Story machen selbst den größten Design-Schnitzer nett.

Test in **PLAYERS 1/02** • 85% Spielspaß



Warriors of Might & Magic

Action-Gehampels, das mit der ehrwürdigen PC-Reihe nur den Namen gemein hat – dürftige Präsentation und Kontroll-Chaos dämpfen den Hack'n'Slay-Spaß gehörig.

Test in **PLAYERS 6/01** • 52% Spielspaß

MEINUNG Robert Bannert



Darauf habe ich so sehnsüchtig gewartet wie der "Star Wars"-Fan auf einen Flug über den Todesstern: Nach dem obligatorischen Fantasy-Gehacke am Boden meinen Drachen ranfliegen, aufsitzen und die Märchenwelt

von oben bestaunen. "Drakan" macht's endlich möglich – vorbildlicher Technik sei Dank: Viel Weitsicht und spannende Luftgefechte machen den Drachenausflug zum echten Hochgenuss, die gigantische Spielwelt zur Notwendigkeit: Rhynns Aufträge entführen Sie in die sexysten Winkel der bergigen Kulisse, darunter Inseln und von Drachenscharen belagerte Hochplateaus. Einmal abgestiegen, wird Rhynn zur Lara Croft für Fantasy-Freunde: Agil, schlagfertig, unerschämte sexy und dank flexiblen Erfahrungssystem sogar lernfähig. Von der ungeschickten Button-Belegung abgesehen für jeden Genre-Liebhaber ein Spaß-Garant.

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

Toll aufgemachtes Fantasy-"Tomb Raider" mit effektvollen Luft- und Bodenschlachten. Freizügige Drachenflüge, eindrucksvolle Landschaften und zahllose Missionen runden das abenteuerliche Aufgebot ab.

Grafik: 83%
Sound: 70% SPIELSPASS

85%

Geschicklichkeit für Einsteiger

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

POLAROID PETE



Charaktere wie den fünf Geishas begegnen Sie immer wieder: Auf dem Friedhof sind die Damen als Geister unterwegs – fotografieren Sie die Hübschestel!



Pete liefert seinem Magazin sensationelle Bildstreifen: Godzilla als Abrissmeister (links) und der Aufmarsch der Untoten (rechts).

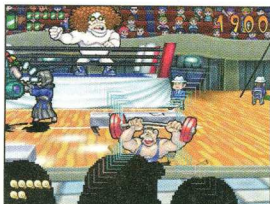


Boss: Pete soll nach Japan jetten, um dort allerlei interessante Vorgänge auf Zelluloid zu bannen.

Schneller Finger

In der Rolle von Peter brauchen Sie vor allem ein gutes Auge. Denn auf dem Schirm ist ganz schön viel los, und interessante Szenen sind meist nur kurz zu sehen. Zusätzlich müssen Sie noch auf jede Menge herumfliegende Gegenstände achten, die Sie bei Kontakt kurz außer Gefecht setzen.erspähnen Sie Ufo, Feuerwerk oder Geist, bewegen Sie den Cursor schnell über das Ziel und drücken den Auslöser.

Je nachdem wie gut Sie die Szene getroffen haben, fällt die Bewertung von Ihrem Vorgesetzten mehr oder weniger freundlich aus. Aber auch unspektakuläre Fotos bringen etwas - vorausgesetzt, Sie haben ein bestimmtes Ereignis festgehalten, denn dann bekommen Sie weitere Filmrollen bzw. Blitze. Letztere dienen dem Ausleuchten von verdunkelten Abschnitten. Dort finden Sie dann Gorillas oder

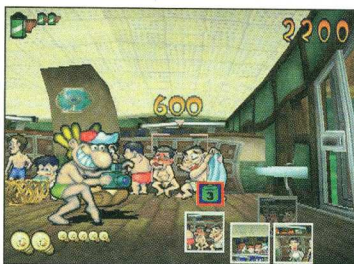


Den Finger am Auslöser: Manche Hintergrundobjekte können Sie erst mit dem Zoom richtig erkennen.

Ninjas, die Ihnen erschreckte Blicke zuwerfen. Wer zudem häufig den Zoom einsetzt, erkennt Flaggen oder Schilder, die Bonus-Level öffnen. Für Aufträge ist also gesorgt. Außerdem beinhaltet jede Mission einen speziellen Schnappschuss für die Titelseite: Nur wenn Sie einen fliegenden Zug, Entführer oder Geistergesichter abgelichtet und ausreichend Punkte gesammelt haben, ist das Szenario geschafft. sb

Wer als Fotograf die spektakulärsten und neuesten Bilder abliefern, hat beim Chef die besten Karten.

In Irem's PC-Engine-Remake sind Sie als grinsender Sensationsreporter Peter Goldman unterwegs. Als Sie im Büro ankommen, gibt's einen großen Auftrag vom übellaulingigen



Zahlreiche Bonus-Missionen locken zum spannenden Knipsen: Im Badehaus haben Sie die Gelegenheit für besonders witzige Aufnahmen.

MEINUNG Simon Biedermann



Witzige Comic-Optik und skurrile Spielidee motivieren: In den Levels sind zahlreiche Details versteckt, die sogar nach mehrmaligen Foto-Sessions noch zum Schmunzeln anregen. Leider können weder die knall-

bunte Grafik noch die vielen Gimmicks über das simple Spielprinzip weg täuschen: Sie müssen nur schnell genug aufs Knöpfchen drücken, und schon ist der Chefredakteur zufrieden. Die wichtigsten Schnappschüsse sind nach ein paar Level-Durchgängen schnell erspäht, Bonus-Abschnitte öffnen Sie oft durch puren Zufall. So ist "Polaroid Pete" vor allem eine kurzweilige Angelegenheit - obwohl reichlich unterschiedliche Szenarien geboten werden. Wer dem exotischen Konzept etwas abgewinnen kann, sollte mal Probe spielen, Skurrilitäten-Sammler kommen sowieso nicht drumherum. Der Rest wendet sich verständnislos ab.

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

Witzige Nippon-Knipserei ohne nennenswerten Tiefgang: Bunte Comic-Optik und detailreiche Level sind trotz humorvoller Inszenierung nur für kurzes Vergnügen gut. Trotzdem: Ideal für gesellige Zuckerabende.

Grafik: 59% SPIELSPASS
Sound: 60%

61%

Action-Adventure für Einsteiger • Texte: deutsch • Sprachausgabe: deutsch
1 Spieler, Memory Card, analog, digital, Dual Shock

ZORRO DER SCHATTEN



“Sei wie ein Schatten!": Damit Zorro nicht permanent von Wachen entdeckt wird, nutzen Sie Mauern und Hecken als Deckung.



Ahnungsloses Opfer: Nehmen Sie Feinde mit der Pistole und aus der Ego-Perspektive auf's Korn.

Der spanische Mythos reitet jetzt auf der PS2, um die französischen Besatzer kunstvoll in die Falle zu locken und das unterdrückte Volk zu befreien.

Diesmal geht Don Diego (alias Zorro) im sonnigen Kalifornien gegen einen fiesen Kolonialherr vor, der in Spanien einige Massaker zu verantworten hat. Da ein offener Kampf gegen den Bösewicht nicht möglich ist, ermittelt der Don nur, wenn der Mond am Himmel steht. Während der Nachteinsätze schauen Sie dem flinken Helden über die Schulter: Mit zahlreichen Manövern schleichen Sie um die Wachen oder fordern die Schergen zum Duell.

Da Sie aber einer großen Übermacht entgegenstehen, vermeiden Sie den Feindkontakt durch geschicktes Agieren: Sie hangeln sich an Vorsprüngen entlang, drücken sich gegen die Wand oder lassen Giftbomben hochgehen, um die dümmlichen Soldaten auszutricksen. Doch damit nicht genug: Meist müssen Sie einen passenden Gegenstand finden, der Ihnen den Weg ins nächste Areal öfnet. *sb*

MEINUNG Simon Biedermann



Entwickler 'In Utero' leistet sich die gleichen Schnitzer wie bei seinem Jump'n'Run "Evil Twin": Lange Ladezeiten, schlechte Kameraführung und dürftige Kollisionsabfrage hemmen die Beweglichkeit des maskierten

Helden. Auch die knappen Missionsbeschreibungen sind ein Ärgernis: Zu oft irren Sie planlos umher. So bekommen Zorro-Fans vor allem spannende Degen-Kämpfe und eine Themen-gerechte Präsentation geboten (der hübschen Optik sei Dank), der Rätselteil dagegen ist reichlich simpel ausgefallen.

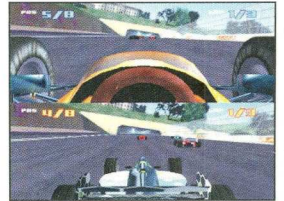
Texte: deutsch • Sprachausgabe: deutsch Rennspiel für Profis
1-2 Spieler, Memory Card, analog, digital

DRIVEN



Überholmanöver: Die Computergegner machen sich einen Spaß daraus, Sie gegen die Bande zu schicken – die Siegeschancen sind schnell dahin.

Wer bei "Beau Brandenburg" an eine Misswahl in den neuen Bundesländern denkt, täuscht sich: Beau (im Film: Til Schweiger) ist Pilot in Stallones Rennfahrerepos "Driven". Beim Spiel zum Film starten Sie als einer von zwölf Berufsrasern im Arcade-Modus und heizen zunächst über zwei Strecken – sechs weitere (u.a. in Deutschland oder Frankreich) müssen erst freigespielt werden. Außerdem treten Sie – wahlweise auch zu zweit – in diversen US- und Europameisterschaften gegen bis zu elf CPU-Konkurrenten an. Für Einzelspieler wesentlich spannender: Im Filmmodus schlüpfen Sie in die Rolle der illustren Hollywood-Darsteller und spielen die Handlung nach. Die 14 Szenarien sind abwechslungsreich: So müssen Sie als Jimmy Bly ein Rennen gewinnen oder als Joe Tanto eine Runde bei Höchsttempo und ohne Fehler durchstehen. Ungewöhnlich, dass es trotz Lizenz zwischen den Rennen keine Filmausschnitte gibt: Die Handlung wird in Zeichentricksequenzen erzählt. *tk*



Geteiltes Leid: Auch im Zweispieler-Modus plagen Sie sich mit der viel zu empfindlichen Steuerung.

MEINUNG Thorsten Küchler



Nach dem filmischen Totalschaden nun der passende Spielunfall. Dabei hat der Titel auf den ersten Blick echte Qualitäten: Die Grafik ist schön schnell, auch die Zwischensequenzen und professionellen Sprecher überzeugen. Leider vergällt Ihnen die miserable Fahrphysik den kompletten Rennspaß: Die Soldaten reagieren übersensibel und brechen sofort aus. Haben Sie Ihren Wagen endlich unter Kontrolle, drängen die KI-Fahrer Sie gegen die nächste Wand, und Ihr Flitzer ist sofort Schrott – noch frustiger als der Film!

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

Grafik: 67%
Sound: 61%
SPIELSPASS 62%

Nett präsentiertes, aber reichlich konfuses Mantel- und Degen-Abenteuer. Viel Fechten, wenig Rätsel.

Entwickler: Bam • Anbieter: Ubi Soft
Zirka-Preis: 55 Euro • Alter: frei (USK)

Grafik: 67%
Sound: 64%
SPIELSPASS 44%

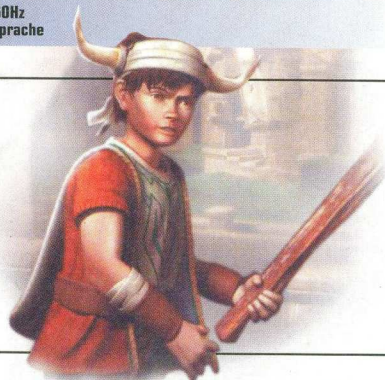
Rennspiel nach Filmlicenz: Zwischensequenzen und Technik sind gelungen, aber die Steuerung wurde gehörig verpfuscht.

Adventure für Fortgeschrittene

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

ICO

Begleiten Sie **Ico** und seine Freundin Yorda auf ihrer Reise durch eine gigantische Festung voller **Rätsel** und Schattenwesen



Zwischensequenzen im 'Letterbox'-Format: Die fiesen Dorfbewohner schleppen Ico in die Festung (links), dort treffen Sie auf die Mitgefängene Yorda (rechts).

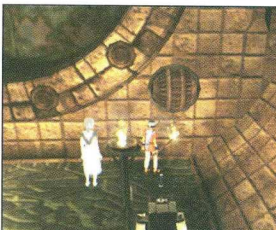
Romantisch: Zwischendurch bleibt den beiden Helden kurz Zeit, um händchenhaltend die imposante Architektur der Burg zu bestaunen.

Balsam für selbstmitleidige Seelen: Im Vergleich zu Icos Schicksal wirken die eigenen Sorgen gleich viel harmloser. Der Dreikäsehoch selber hat zwar keine Probleme mit den beiden Hörnern an seinem Kopf, die übrigen Dorfbewohner stört's dafür umso mehr: Man will den vermeintlichen Störenfried los haben und verschleppt ihn in eine riesige Festung. Dort soll er in einem steinernen Sarg sein Leben aushauchen - Ico denkt aber gar nicht dran - es gelingt ihm sogar, seine Fesseln zu lösen. Der Weg in die Freiheit ist aber noch lang: Die Burg hat gigantische Ausmaße und magische Portale versperren die rettenden Ausgänge.

ne Held schon bald auf seine einzige Verbündete: Yorda. Das zarte, weiß leuchtende Mädchen wird genau wie Ico in der finsternen Festung gefangen gehalten. Obwohl die beiden unterschiedliche Sprachen sprechen (siehe Kästen), hilft Ico ihr aus der Patsche: Mit einem beherzten Sprung auf den Käfig befreien Sie Yorda von den Gängen. Obwohl die Bies-ter wollen Yorda in ihre Schattenwelt ziehen. Sie schnappen sich den nächstbesten Holzstock und verjagen die Finsterlinge mit wildem Gefuchtele. Der Spuk hat so zwar vorerst ein Ende, auf Ihrer Reise werden Sie aber noch häufig auf die gierige Brut treffen. Obwohl Yorda die Bies-ter magisch anzieht, können Sie das Mädel nicht einfach hängen lassen - denn nur sie kann die magischen Portale öffnen, die Ihnen al-lenhalben den Weg versperren. Leider sind die bösen Bur-schen nicht das einzige Hin-

Gemeinsam sind wir stark

Nachdem Sie sich von Ihrem Ausgangspunkt einen ersten Überblick verschafft haben (umsehen mit dem rechten Analogstick), trifft der klei-

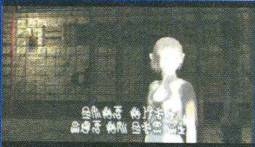


Knobelkost: Mit dem Stock zünden Sie die Fackeln an (oben). Aufzüge (rechts) werden durch Hebel aktiviert.



WIE BITTE?

Das kryptische Gebrabbel von Yorda ist kein Lokalisierungsfehler, sondern ein eigens fürs Spiel entwickeltes Fantasy-Kauderwelsch. Aber was soll's? Ico und sein Anhängsel greifen einfach auf Zeichensprache zurück. Ein inzwischen gestrichenes Feature sah verständliche Dialoge vor - als Belohnung für einmaliges Durchspielen.



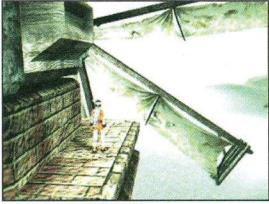
Faule Ausrede: Laut den Entwicklern war die Lokalisierung der 'interaktiven Dialoge' zu rechenaufwändig.

dennis auf Ihrem Weg in die Freiheit: Ohne akrobatische Einlagen und eine gehörige Portion Gehirnschmalz kommt Ihr Duo nicht weit. Das Prinzip bleibt dabei immer gleich: Ico stolziert voraus, sondiert die Lage, löst Rätsel und holt dann seine Freundin nach. Für die Interaktion mit Yorda brauchen Sie lediglich eine einzige Taste: Per R1 ruft Ico das

Mädel auch auf große Distanzen her oder hält Händchen und zerrt sie so mit. Denn das zarte Wesen ist längst nicht so akrobatisch wie sein Beschützer: Bei weiten Sprüngen müssen Sie auf Yorda warten und ihr zur Unterstützung die Polyongriffel reichen - sonst stürzt Ihr Mündel ab. Auch auf hohe Vorsprünge kommt die Kleine nicht alleine - Ico muss sie nach oben ziehen.



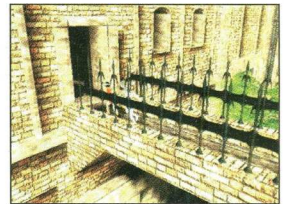
Schmalere Grat: Ico hangelt sich auch an winzigen Vorsprüngen entlang - Yorda muss inzwischen unten warten.



Klettermaxe: Um auf die Windmühle zu kommen, kraxelt Ico an der Fassade entlang (unten) und springt dann auf einen Flügel (oben).



Auf die Umwelt wurde besonders viel Wert gelegt. Revolutionär: Die Spiegelung auf der Wasseroberfläche bricht sich neu, wenn Sie im Pool paddeln.



Nach der kurzen Pause auf dem Speichersofa (oben) geht's weiter durch die Burg (Mitte). Bei weiten Sprüngen müssen Sie Yorda helfen (unten).

dem Programm: Ihr Knabe benutzt dann seinen Holzstock als Anzündler und sprengt Eingänge frei oder lässt Säulen zusammenstürzen.

Denk doch mal nach!

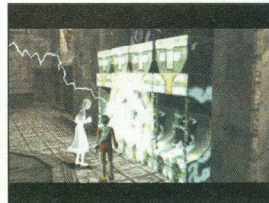
Ohne intensiven Einsatz Ihrer grauen Zellen sehen Sie nie das Tageslicht - denn die zahlreichen Puzzles haben es in sich: Um eine steinerne Brücke entstehen zu lassen, muss Ico z.B. eine Säule umkippen - nur wie? Ein genauer Blick an die Decke des riesigen Saals verrät die

Lösung: Im Dachgebälk löst Ico die Verankerung des Kronleuchters und lässt das stählerne Monstrum so zu Boden krachen. Die Erschütterung lässt den Pfeiler zittern, bringt ihn aber noch nicht ins Wanken. Hier hilft nur der Griff zu durchschlagenderen Mitteln: An den brennenden Kerzen des Leuchters entzündet Ico eine kleine Bombe und platziert sie direkt am Fundament der Säule. Wenige Sekunden und eine krachende Detonation später ist das Rätsel geschafft, und Ihre Helden wandern gemütlich über die selbst gebaute Brücke. An einer anderen Stelle kann Yorda Ihnen nur folgen, wenn

Sie einen Flaschenzug betätigen und so eine neue Plattform schaffen. Bei manchen Aufgaben profitieren Sie von Yordas Passivität: Das unschuldige Kind wird einfach auf einer Druckplatte postiert, und schon öffnet sich eine Tür - vergessen Sie aber vor lauter Knochelei nicht, Ihre Freundin wieder abzuholen! So führt die Flucht Ihres lieblichen Heldenpaars über die Zinnen der Feste bis hin zu vernebelten Parkanlagen und an idyllischen Wasserfällen vorbei. Hier treffen Sie auf die Hinterlassenschaften der ehemaligen Burgbewohner: Gigantische Aufzugschächte ragen in den Himmel, an den berghohen Mauern schlängeln sich schmale Stege entlang. Beim Bedienen der mechanischen Gerätschaften kommt Ico ganz schön ins Schwitzen. Sogar Schwimmeinlagen muss der verstoßene Jüngling meistern - aber immerhin winkt als Belohnung die Freiheit. tk



Die Schattenwesen sind stets in der Überzahl und äußerst hartnäckig. Lediglich der geschickte Einsatz Ihres Holzknüppels vertreibt die Biester.



Ico hilft seiner Begleiterin nicht nur aus reiner Sympathie - sie allein kann die magischen Tore öffnen.

MEINUNG Thorsten Küchler



Wow, was für eine Grafikpracht! Da blieb mir erst mal die Spucke weg. Die riesige Burg platzt vor lauter Texturdetails fast aus den Nähten, und die beiden Hauptcharaktere mit ihren butterweichen Animationen

sind reif für einen Disney-Film. Der fast schon meditative Sound steigert die tolle Atmosphäre durch realistische Geräusche und ruhige Melodien. Aber keine Angst, das Spiel selber kann mit dem technischen Aufgebot locker gleichziehen: Die Rätsel sind zwar knackig, aber durchweg logisch - nur bei der Übersicht hapert's gelegentlich ein wenig. Der einzige echte Kritikpunkt: Die Klapperei mit den Schattenwesen strapaziert Ihre Nerven bis aufs Äußerste. Haben die Biester Ico einmal umgehauen, ist's um Yorda so gut wie geschehen. Ohne das vermarkteste Kampfsystem hätten wir prompt ein PLAYERS-Prädikat springen lassen.

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

Episches Knobelabenteuer vor gigantischer Kulisse: Animationen auf Disney-Niveau und riesige, fein texturierte Polygonbauten versetzen Sie in Staunen. Nervige Kämpfe und teils unübersichtliche Rätsel schrecken Ungeduldige jedoch ab.

Grafik: 86%
Sound: 77% SPIELSPASS

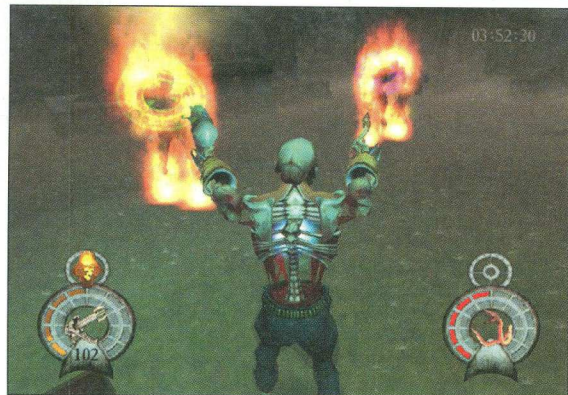
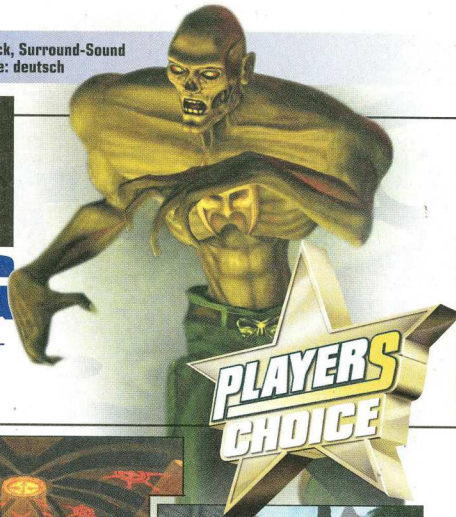
83%

Action-Adventure für Fortgeschrittene

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

SHADOW MAN SECOND COMING

Die Zweifel waren unbegründet: Nach missglücktem PSOne-Debüt macht Acclaims **Shadow Man** bei seinem zweiten Auftritt eine bessere Figur.



Brandstifter: Dank dem beidhändigen Waffensystem fackelt Shadow Man die Untoten in Stereo ab – achten Sie aber auf Ihren Voodoo-Vorrat.

Monsterjäger ist ein gefährlicher Job: Thomas Deacon muss den Kampf gegen einen riesigen Dämonen mit dem Verlust seiner Beine bezahlen. Zehn friedliche Jahre nach dem tragischen Vorfall braut sich wieder Unheil zusammen: Ein neuer Stern am Abendhimmel kündigt von der Rückkehr des Erzbösewichts Asmodeus und seiner Gefolgschaft, den Grigori. An den Rollstuhl gefesselt, bleibt Deacon nur eine Chance: Seine alte Freundin, die Voodoo-Priesterin Netty muss das Böse zurückschlagen. Hier tritt der Spieler auf den Plan: In der Rolle von Mike LeRoi bzw. seines Alter Egos Shadow Man bieten Sie

der Dämonenbrut die Stirn. In Teil 1 hat Netty ihm eine Dämonenmaske in die Brust gepflanzt – deshalb wird Mike bei Einbruch der Dunkelheit zum knochigen Shadow Man.

Zwitterwesen

Das klapprige Erscheinungsbild täuscht gewaltig: Der nachtaktive Geisterhasser hat einige Vorteile. Minutenlange Taucheinlagen sind dank fehlender Lungenflügel ein Kinderspiel für den Schattenmann. Außerdem kann nur der dunkle Rächer auf mächtige Voodoo-Waffen zurückgreifen. Ihre Mordwerkzeuge teilen sich nämlich in drei Kategorien auf: Simple Feuerwaffen,



Von der Siegelhalle (oben) beamen Sie Ihren Helden direkt ins verschnittene Russland (rechts).



magische Utensilien und die sogenannten Nephilim-Objekte. Während Mike nur auf bleihaltige Knarren, Maschinenpistolen oder Granatwerfer zurückgreift, heizt Shadow Man der Zombiarmee mit einer Schatzenkanone und übernatürlichen Objekten ein – wesentlich effektiver als blaue Bohnen. Besonders praktisch: Ihr Held benutzt beide Arme zum Monster meucheln. Im übersichtlichen Inventar weisen Sie jeder Hand eine andere Waffe zu, die dann jederzeit per Druck auf R1 bzw. L1 ausgewechselt wird – das Zielen übernimmt eine handliche Automatik. An

einem grünen bzw. blauen Fadenkreuz erkennen Sie, welches Untier Ihr Krieger gerade aufs Korn nimmt. Die grobe Ausrichtung muss aber manuell eingestellt werden: Ego-Shooter-typisch dient der rechte Analogstick dem Umsehen – der linke Knüppel wird zur Fortbewegung benutzt. So können Sie den untoten Schergen mit einer geschickten Rolle ausweichen und gleichzeitig aus allen Rohren feuern. Erledigtes Getier hinterlässt in der Regel Lebens- bzw. Voodoo-Energie. Besonders letztere ist extrem wichtig: Ohne den spirituellen Nachschub bleiben Sha-



Beam me up, Netty: Nur mit Shadow Mans Inferno-Magie können Sie die feurigen Teleporter nutzen und vormals verschlossene Gebiete erreichen.



DIE ALTERNATIVEN



Alone in the Dark – The New Nightmare

Im Dunkeln ist gut Munkeln: Ein düsteres Landhaus voller tödlicher Monster und knackiger Rätsel bildet die Kulisse für ein stimmungsvolles Gruselabenteuer.

Test in **PLAYERS 12/01** • 85% Spielspaß



Extermination

Säubern Sie eine verseuchte Forschungsstation von mordlustigen Mutanten. Die Rätsel kochen hier auf Sparflamme – knallharte Action ist angesagt.

Test in **PLAYERS 07/01** • 80% Spielspaß



Silent Hill 2

Die Fortsetzung des PSOne-Horrorhits glänzt durch morbide Stimmung und die hervorragende Soundkulisse – selten war ein Spiel so furchterregend.

Test in **PLAYERS 12/01** • 86% Spielspaß

02-03-21



Die Gewölbe sind voller Fallen: Schmale Stege werden von schießwütigen Steinköpfen bewacht (links), und eiserne Klingen rasieren Ihren Helden (rechts).



Alles Gute kommt von oben: Die aufdringlichen Tentakelwesen attackieren stets aus der Luft – mit der Maschinenpistole sind die Biester schnell Geschichte.

down Mans tödliche Voodoo-Helfer stumm. Als Mike brauchen Sie sich nur um schnöde Medi-Kits zu kümmern - von Magie hat der Glatzkopf keine Ahnung. Munition für physische Waffen finden Sie in den rumstehenden Tonkrügen. Einfach draufhalten - in diesem Fall bringen Scherben wirklich Glück.

Zeitreise

Trotz des riesigen Waffenarsenals bleibt im Inventar auch noch Platz für friedlichere Gegenstände: Dokumente bringen Licht ins Dunkel der Pläne Ihrer Widersacher, und mit der Taschenuhr wechseln Sie manuell die Tageszeiten - so kann jederzeit zwischen Mike und Shadow Man umgeschaltet werden. Noch wichtiger: Der Teddy Ihres verstorbenen Bruders markiert Rücksetzpunkte und

bringt Sie auf Wunsch zurück in bereits durchforstete Areale. Keine Angst: Verwirrende Sprünge zwischen den einzelnen Rücksetzpunkten bleiben dem dunklen Rächer dank eindeutiger Hinweise von Netty erspart. Detaillierte Level-Karten helfen zusätzlich und sind auch bitter nötig: Der Kampf gegen das Böse wird in aller Herren Länder ausgetragen. Nach einem Abstecher ins lauschige Louisiana gelangen Sie durch eine unterirdische Gruft direkt nach Gehenna, dem Zentrum des Bösen. Bevor Shadow Man hier den finalen Kampf gegen den Erdzämon Asmodeus austragen kann, müssen Sie erst die Siegel für ihre mächtige Zauberbibel, den Codex, finden. Die spannende Suche nach den dreieckigen Artefakten führt Sie u.a. ins verschneite Russland und auf eine irische Insel. Neben den einheimischen Monsterhorden bringen zahlreiche Rätsel und knifflige Ge-

schicklichkeitseinlagen Ihren Helden ins Schwitzen. Egal ob als Mike oder Shadow Man, Ihr Protagonist ist ein akrobatisches Bürschchen: Behände hangeln Sie sich an Seilen oder Vorsprüngen entlang, steigen morsche Leitern empor oder springen über gähnende Abgründe. Körperliches Geschick ist auch dringend notwendig, denn fiese Fallgruben, bewegliche Bodenplatten und rotierende Klingen sind vor allem in den düsteren Gewölben reichlich vorhanden. Zusätzlich lassen Schallerrätsel die Gehirnzellen rauchen: Versteckte Hebel öffnen Eisentore, senken Plattformen oder Zugbrücken. Mas-

sive Steinblöcke werden ebenfalls rumgeschoben - dann muss aber Muskelpaket Mike ran. Orientierungsprobleme sind auch hier ein Fremdwort: Kurze Zwischensequenzen machen die Auswirkungen Ihrer Taten deutlich. Sind die Knoebeliche in den unterirdischen Abschnitten ausgestanden, folgt die Rückkehr an die Oberfläche, wo Sie sich über fließenden Tageszeitenwechsel und Wetterumschwünge freuen. tk



Tag und Nacht: Sobald die Sonne untergeht, verwandelt sich der bullige Mike automatisch in sein knochiges Alter Ego Shadow Man.



In Irland warten happige Sprungeinlagen auf Sie – die Waffen müssen vorher abgelegt werden, sonst kann Ihr Held sich nicht an Vorsprüngen festhalten.

MEINUNG Thorsten Küchler



Für passionierte Action-Abenteurer war der PSOne-„Shadow Man“ eine herbe Enttäuschung, mit Teil 2 entschuldigt sich der Voodoo-Kämpfer aber. Durch die vorbildliche deutsche Synchro und die spannende Story

fesselt der Gruseltrip von Anfang an und lässt Sie bis zum Finale nicht mehr los. Kleine Unstimmigkeiten bei der Kollisionsabfrage werden vom Kampfsystem zur Nebensächlichlichkeit degradiert: Endlich hat ein Entwickler den gleichzeitigen Einsatz von zwei Waffen erfolgreich umgesetzt. Durch die hervorragenden Effekte macht die Monstermetzelei gleich doppelt Spaß – vor allem die Tageszeitenwechsel lassen die Areale in neuem Licht erscheinen. Obwohl „Second Coming“ deutlich geradliniger ausfällt als sein Vorgänger, ist jede Menge Abwechslung geboten. Der tolle Pro-Logic-Soundtrack rundet den Horrortrip ab.

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

So muss ein Comeback aussehen: Spektakuläre Gefechte, fordernde Hüpfleinlagen, gigantische Areale und fast fehlerfreie Kontrollen – Fans von Action-Adventures mit Hang zum Morbiden sollten sich diesen martialischen Spaß nicht entgehen lassen.

Grafik: 84% Sound: 87% SPIELSPASS

85%

Geschicklichkeit für Einsteiger

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

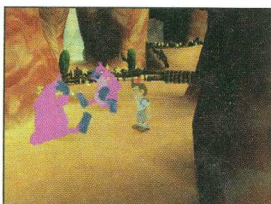
HERDY GERDY



Intelligenter Gromb: Fallen die zu nahe an den Tiergehegen sind, können im Nachhinein gefährlich werden – dann packt der rosa Fellball seine Angel aus!

In unserer Welt haben es Hirten dank wachsamen Hunden wesentlich einfacher. In Gerdys Land werden allerdings magische Gegenstände zum Vorantreiben seltsamer Wuschelwesen benutzt.

Die Story in Kurzform: Alle fünf Jahre findet der traditionelle Hirten-Wettkampf statt. Gerdys Vater ist der Favorit, wurde jedoch von Bösewicht Sadorf verwünscht und eingeschläfert. Denn wer das Turnier gewinnt, erhält die magische Nuss – ein Symbol, mit dem Sadorf seit fünf Jahren über das Land herrscht.



Lachender Dritter: Treffen zwei Grombs aufeinander, gibt's Streit.

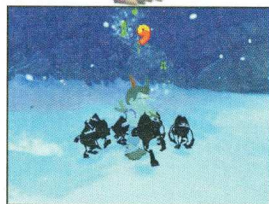
Almabtrieb

So muss sich der kleine Gerdy auf den Weg zum Turnier machen, um die Trophäe vor dem Diktator in Sicherheit zu bringen. Die vielen, netten Dörfler und zahlreiche andere Kreaturen stehen ihm dabei hilfreich zur Seite.

Da der Hirtenjob reichlich anspruchsvoll ist, braucht Gerdy auch magische Unterstützung: Hirtenstab, Flöte oder Horn erleichtern die Arbeit ungemein. Mit diesen Hilfsmitteln müssen Droops und andere knuddelige Wesen in die dafür vorgesehenen Gatter getrieben werden. Die rosafarbenen Bären ("Grombs") dezimieren dabei Ihre Herde. Sie selbst müssen sich vor den starken Viechern auch in Acht nehmen: Hat



Rattenfänger von Hameln: Die süßen Enten (links) sind harmlos, die schwarzen Bergwespen dagegen greifen an, sobald Sie nicht mehr auf der Flöte spielen.



ein Gromb Ihre Witterung aufgenommen, müssen Sie so schnell wie möglich wegrennen, die nächste Falle sperrt den plüschigen Fleischfresser dann ein. Treffen Sie dagegen auf einen zweiten Gromb, prügeln sich die beiden – da ist das Mittagessen schnell vergessen!

Anfangs haben Sie wenig Probleme, die kleinen Tierchen in die Gehege zu bugsieren: Die Grüppchen, die Sie vor sich her treiben, sind noch relativ klein. Außerdem ist der Weg zur Umzäunung kurz und unkompliziert. Aber in den späteren Leveln ändert sich das schlagartig: Weitere Tierchen, die auf Pfeifenkommando hinter Ihnen her wuseln, müssen ganz anders geführt werden.

Besonders wichtig ist, dass Sie in jedem Level 50% aller Wuschelwesen vor den Pranken der Grombs retten. Nur dann öffnen sich neue Wege. Auf Ihrer Reise zum Turnier treffen Sie auch viele Nebencharaktere, die Ihnen Tipps oder nützliche Geschenke wie Regenbogenhammer und Springschuhe geben. sb



Gefahr im Verzug: Suchen Sie auf dem Radar fix nach der nächsten Falle.

MEINUNG



Simon Biedermann

Die knuddelige Disney-Optik kann nicht über das nette, aber allzu simple Spielprinzip wegtäuschen: Die Hirtenarbeit läuft immer nach dem gleichen Schema ab. Gatter finden, Grombs ausschalten, Tierchen ins Gehege bringen. Dabei wurde das Puzzle-Element sträflich vernachlässigt, selbst spätere Level müssen nicht durch geschicktes Kombinieren gelöst werden. Aber was den Herdentrieb noch empfindlicher stört, ist die miese Kamera – denn die bleibt ständig irgendwo hängen. So werden Sie unnötig oft vom Gromb erwischt und verlieren trotz Karte leicht die Orientierung. Weiterer Minuspunkt: Die niedrige Auflösung bewegt sich auf PSOne-Niveau – zeitweilige Ruckel-einlage inklusive. Allein das niedliche, fast filmreife Charakter-Design motiviert zum Durchzocken – Zeichentrick-Fanatiker riskieren also getrost einen Blick.

DIE ALTERNATIVEN

Crash Bandicoot	Test in PLAYERS 12/01	86% Spielspaß
Jak and Daxter	Test in PLAYERS 1/02	89% Spielspaß
Rayman Revolution	Test in PLAYERS 1/02	86% Spielspaß

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

Abenteuer im Disney-Stil: Treiben Sie knuffige Tierchen in ihre Stallungen – chaotische Kameraführung und simples Level-Design enttäuschen anspruchsvolle Hirten. Jüngere Semester oder Fans von Knuddeloptik kommen aber auf ihre Kosten.

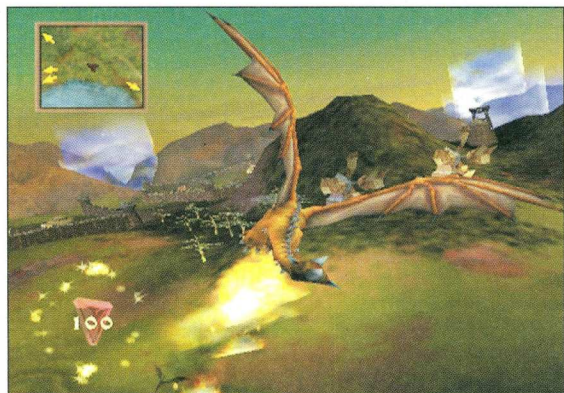
Grafik: 70%
Sound: 65% SPIELSPASS

68%

Action für Profis

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

DRAGON RAGE



Fantasy-Smart-Bombe: Nach dem Besuch am Kuhtempel mutiert Ihr Reptil zum fliegenden Flammenwerfer und verwandelt ganze Städte in Asche.



Kleiner Happen zwischendurch: Schweine und Kühe machen müde Drachen munter.

MEINUNG Robert Bannert

Was sich wie ein Pflichttitel für Fantasy-Fans anhört, ist eine mittelalterliche Variante von 3DOs üblichem Baller-Konzept: Statt Raumschiff oder Helikopter zuckelt ein 3D-Urviach über die trist texturierte Grafikküste – trotz modischem Fantasy-Chique jagt ein Déjà Vu das andere. Der Gipfel der Unverschämtheit: Ohne eine gehörige Portion Geduld scheitern Sie bereits am Tutorial, in dem zwar viel verlangt, aber nichts erklärt wird. Fazit: Langweilig und unübersichtlich – der Drache lahmt gehörig.

Der Monat der Drachen: Zuerst landet "Drakan"-Ungetüm Arok in der Redaktion, kurz darauf zündelt sein 3DO-Kollege Cael Cyndar. Während sich ersterer vor allem als Reittier verdingt, ist letzterer eine reinrassige Action-Echse – extrem streitlustig und vor allem unabhängig. Die gelegentlichen Kommentare eines klitzekleinen, geflügelten Busenwunders dienen allein dem Drachendurchblick: Was für einen Auftrag soll Ihr Flattermann als nächsten erfüllen, welches Ziel hat Priorität und wie können Sie die Level-Aufbauten zu Ihrem Vorteil putzen? Die Fee an Ihrer Seit verrät's – meistens als körperlose, deutsche Stimme, seltener als knackige Render-Miniatur in den Zwischensequenzen. In der Regel vertreibt sich Ihr Drache allein die Zeit – vorzugsweise bei Mord und Brandschatzung: Mit Karacho über zerklüftete Felslandschaften brettern, Orksiedlungen verkoken, Festungen zerbröseln und im Tiefflug unbescholtene Kühe in leckere Polygon-Happen zerlegen – das gibt Kraft für neue Untaten! *rb*

Entwickler: 3DO • Anbieter: Infogrames
Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 16 Jahren

Grafik: 49%
Sound: 67% **SPIELSPASS 49%**
Drache statt Raumschiff: Klassischer und reichlich chaotischer Shooter im Fantasy-Gewand.

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

Action für Fortgeschrittene

GODAI ELEMENTAL FORCE



Was als Standbild noch hübsch aussieht, sorgt in Bewegung für ungläubiges Blinzeln: "Godai" definiert den Begriff 'Ruckeloptik' völlig neu.

Nach grünen Plastikmännchen und Drachen müssen jetzt asiatische Prügelknoten erhalten: 3DO versucht sich am Beat'em-Up-Genre. Klischeegerecht bevölkern die Amerikaner ihre Level mit untoten Reisbauern, schillernden Samurai, fetten Sumo-Ringern, Totenschädelfraczzen und verummten Nunchaku-Schwingern. Weil sich die bösen Buben vorzugsweise als dreieckiges Dutzend über Sie hermachen, klaben Sie pflichtbewusst sämtliche Mordwerkzeuge auf, die in den Kammern der vier Elementarschreine rumliegen und sich später über das Menü wieder aus der Kämpferkluft zaubern lassen. Schläge, Hiebe, Stiche, schnelle Drehkicks und Angriffskombinationen, die nicht mal im abstrusesten Eastern-Schinken Sinn machen würden – Ihr Held beherrscht Sie alle und macht sich auf simplen Button-Druck zum Kung-Fu-Hampelmann. Auch nett: Ein Druck auf das Dreieck lässt Sie schwerelos durch die Luft gleiten – für das Überwinden von Fallgruben und stacheligen Rammböcken unerlässlich. *rb*



Magerer Zweispieler-Modus: Wer keine Figuren freigespielt hat, vertrimmt sein Spiegelbild.

MEINUNG Robert Bannert

Streckenweise sieht "Godai" kolossal gut aus: Tolle Spiegel-, Wasser- und Lichteffekte machen das Fresco-Polieren aber nur theoretisch zum Hochgenuss, denn praktisch drückt der Budenzauber derartig auf die Grafikkbremse, dass die konfuse Keilerei fast zur Dia-Show verkommt und Sie Ihren Helden kaum noch unter Kontrolle haben. Schlechte Scherze wie begehbbare Abgründe und sich von selbst verkeilende Fallen bestätigen den Verdacht: "Godai" ist nicht nur extrem schwach, sondern auch unfertig.

Entwickler: 3DO • Anbieter: Infogrames
Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 12 Jahren (USK)

Grafik: 47%
Sound: 40% **SPIELSPASS 32%**
Einsamer Samurai gegen 1.000 Ruckel-Ninjas: Konkurrenzlos langsames Fernost-Gemetzel.

Action für Einsteiger

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

STATE OF EMERGENCY



Action-Anarchie in der Stadt: Straßenschlachten und Massenschlägereien überall – es geht härter zur Sache als bei „GTA 3“.



Bei den Bandenkriegen erwischen Sie sehr häufig Zivilisten: Der ungenauen Steuerung sei Dank.

In naher Zukunft ist es soweit: Global operierende Konzerne haben endgültig die Macht ergriffen und üben, dank totalitärem Polizeiparagrafen, eine diktatorische Schreckensherrschaft aus. So ist die Demokratie zum Erliegen gekommen, Idealisten und Systemgegner formieren sich zum Widerstand.

Leider hat auch die Kriminalität Hochkonjunktur: Zahlreiche Banden haben sich in den einzelnen Stadtteilen breit gemacht – jeder, der sich den Gangstern in den Weg stellt, wird gnadenlos kalt gestellt. Um das Chaos komplett zu machen, laufen noch Horden von Bürgern umher, die hemmungslos plündern.



Autonome Chooten: Bull und Freak müssen Sie erst im Story-Modus freiballern. Spielerisch unterscheiden sich die Anarchos nur durch ihre Spezialmanöver.



Im 'Last-Clone-Standing' finden Sie schwere Wummen an jeder Straßenecke: Links das durchschlagende AK47, rechts der flächendeckende Flammenwerfer.

Für den Untergrund

Als einer von anfangs zwei Charakteren (später fünf) schlagen Sie sich auf die Seite der guten Jungs. So erledigen Sie im Story-Modus Aufträge für Ihre Rebellenarmee, um die Macht der Gangs und Polizeikräfte zu schwächen. Mal müssen Sie einen wehrlosen Informanten vor einer anderen Gang schützen, dann wieder soll ein Fehlerladen in die Luft gejagt werden.

Dabei gehen Sie ebenso schonungslos vor wie Ihre Gegenspieler: Per Tastendruck geben Sie es den Angreifern mit Fuß oder Faust – mehrmaliges Drücken ergibt eine fiese Kombo. Geraten Sie arg in Bedrängnis, landen Sie einen Befreiungsschlag, der allerdings nicht immer verfügbar ist. Zudem dürfen Sie Cops oder andere Fieslinge auch mit knochenbrechenden Würfeln zu Bo-

den schmettern. Damit Sie in dem Gewusel nicht den Überblick verlieren, werden Ganoven durch einen roten Pfeil markiert. Ein 3D-Marker über Ihrer Figur zeigt an, wohin Sie müssen.

Auf dem Weg zum Zielpunkt finden Sie eine ganze Reihe hilfreicher Gegenstände: Während Sie anfangs nur Schlagstöcke oder Barhocker zum Verprügeln aufnehmen dürfen, liegen später dank Unterstützung vom Rebellenchef immer neue Mordwerkzeuge bereit. Von der Shotgun über Flammer bis hin zu Sturmgewehr oder Raketenwerfer bleibt kein Waffenwunsch unerfüllt – sogar einen Starkstrom-Schocker dürfen Sie einsetzen. Gerade mit den dickeren Wummen lässt sich viel Unheil anrichten. Scharfschützen haben jedoch schlechte Karten: Die Angreifer lassen sich nicht direkt an-

DIE ALTERNATIVEN

Grand Theft Auto 3	Test in PLAYERS 12/01	89% Spielspaß
Operation Winback	Test in PLAYERS 6/01	80% Spielspaß
X-Squad	Test in PLAYERS 1/01	79% Spielspaß



Die Minigun gehört zu den verheerendsten Waffen: Selbst gepanzerte Fahrzeuge dürfen Sie damit in die Luft jagen!

wählen, Sie können nur ungefähr in eine Richtung ballern – Kollateralschäden lassen sich also nur selten vermeiden!

So verrichten Sie Ihr Tagewerk in vier verschiedenen Szenarien mit jeweils knapp 30 Aufträgen. Außer in einer Einkaufspassage dürfen Sie auch in Chinatown, Ghetto und Firmenkomplex für Zerstörung sorgen.

Sind Sie im Story-Modus einmal in den jeweiligen Level vorgedrungen, ist dieser unter 'Arcade' ebenfalls wählbar. Dort ballern Sie allerdings ausschließlich für Punkte. Wie gehabt, geben erschossene Zivilisten ein Minus auf dem Konto, böse Buben liefern nach Ihrem Ableben Extrazeit und Lebensenergie. So versuchen Sie in einer Survival-Variante, besonders lang zu überleben, bei der 'Time Attack' dagegen metzen Sie gegen die Uhr – je schneller Sie den Kill-Count in die Höhe treiben, desto besser. Beim 'Last-Clone-Standing' beseitigen Sie möglichst fix Roboterpuppen.

Sie merken: 'State of Emergency' ist nichts für die Kleinen – auch wenn Sie bei dem nicht ganz ernst zu nehmenden Gemetzel auf Wunsch das Blut deaktivieren können. sb



Wer zu frech ist, wird über den Haufen geschossen – und dankt es Ihnen mit Erste-Hilfe-Päckchen.

MEINUNG
Simon Biedermann

Die Comic-Optik mildert den Gewalt-Charakter von "State of Emergency", aber viele werden's noch immer geschmacklos finden. Intelligente Aufgabensstellungen suchen Sie dabei vergeblich – simple Missionen nach dem 'Trial and Error'-Prinzip bieten wenig für den anspruchsvollen Zocker. Die Zahl an Angriffsmöglichkeiten ist ebenfalls begrenzt. Zwar hat jeder Charakter seine eigenen Kampftechniken, doch umringt von einem dutzend Gegner hämmern Sie sowieso nur noch wild aufs Pad. Ihr Überblick wird durch die herumlaufenden Passanten zusätzlich eingeschränkt: Besonders nervig, wenn Sie schnell von A nach B müssen. So ist man oft versucht, einfach wild in die Menge zu feuern, um sich ausreichend Übersicht zu verschaffen. Nur wen rohe Gewalt nicht abschreckt, der sollte sich "State of Emergency" zulegen: PS2 ein, Hirn aus.

DC- 99,00
GameboyAdv
nur 99,00
PS one

ARC LAD Coll.
PS2 NICEPRICE
Dead or Alive 2
Gran Turismo3
Tekken T.Tourn.
Formel1-2001
SmugglersRun2
je. 29,95

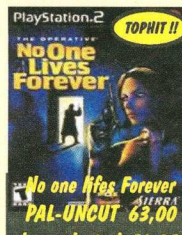
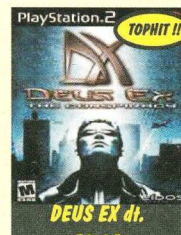
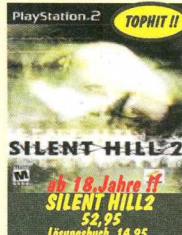
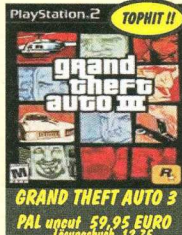
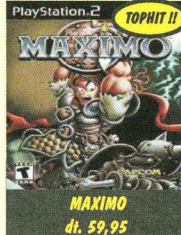
Seit über 8 Jahren
Zuverlässig und schnell!

Besuchen Sie unseren Shop

GAMESTORE

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Gamecube
jetzt vorbestellt!
Resident Evil 22.3
X-BOX
ab. 14.3
Gamestore Top5
1.GTA 3
2.indiz.
3.Devil May Cry
4.RedFoc. uncult
5.SilentHill2



Action Replay 2 V2	49,95
007AgentKrouzfeuer dt.	57,00
ACE COMBAT 4 dt.	59,95
BaldursGate D.A. dt.	59,95
COMMANDOS2 dt.	59,95
CRASH BANDICOOT	52,95
DROPSHIP dt.	59,95
GuliyGear X dt.	59,95
Jak&Daxter dt.	57,00
GIANTS PAL	57,00
HALF-LIFE dt. uncult	52,95
HEADHUNTER dt.	59,95
PRO EVOL. Soccer dt.	57,00
RE CodeVeronikaX	61,00
RUNE dt.	49,95
SOUL REAVER 2 PAL	52,95
SALT LAKE CITY dt.	57,00
TonyHawkSkater3 dt.	59,95
World Rally Champ.	59,95
WIPEOUT Fusion dt.	59,95
Winter Games dt.	57,00
Winback dt.	49,00

Entwickler: VIS • Anbieter: Take 2
Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: ab 18 Jahren (USK)

Grafik: 70%
Sound: 68%
SPIELSPASS
67%

Revolution brutal: Ballern Sie sich in simplen Missionen durch randalierende Gegnerhorden.

Wir führen auch uncutPAL Games ab 18 Jahre (Altersnachweis erforderlich!)
WWW.GAMESTOREWORLD.DE ab.15.3

Versandkosten: 3,97 EURO zzgl (1,53)NN-Gebühr
0201 / 777235

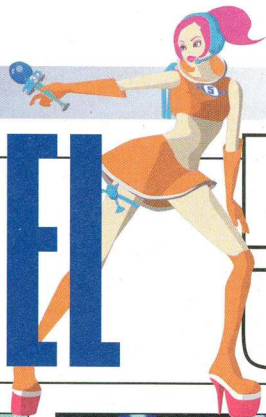
Telefonische
Bestellannahme

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

Musikspiel für Fortgeschrittene

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

SPACE CHANNEL 5



"I'm bad!": Space-Michael (rechts im Bild) zeigt Ihnen zum Dank für seine Befreiung coole Tanzschritte.



Bevor die Reporter Pudding (oben) und Jaguar (unten) gemeinsam mit Ihnen gegen die Aliens kämpfen, müssen sie beim Tanzen besiegt werden.

unterwegs zu einer heißen Story: An einem Raumflughafen zwingen seltsame Aliens, genannt Morolians, die Reisenden zum Tanzen. Auf diese Weise werden Sie von den bunten Außerirdischen hypnotisiert und gefangenengenommen. So muss Ulala nicht nur beim Live-Bericht überzeugen, sondern nebenbei auch noch die Menschheit retten.

Groove im Herzen

Klar, dass Sie in die Rolle der süßen Reporterin schlüpfen. Ihr Anti-Alien-Mittel ist jedoch kein riesiges Waffenarsenal, sondern vornehmlich das richtige Rhythmusgefühl. Indem Sie die Bewegungen erscheinender Aliens nachahmen, steigen die Einschaltquoten. Dabei drücken Sie im Takt auf die Richtungstasten. Um die Morolians vom



Am Ende von Level zwei und drei versperren Ihnen knuffige Roboter den Weg zur nächsten Tanzfläche.



Bildschirm zu schicken, dürfen Sie aber auch hin und wieder zur schicken Laserpistole greifen. Mit der zweiten Mini-Knarre befreien Sie die im Energiefeld gefangenen Zivilisten, die sich aus Dankbarkeit Ihrer Tanzgruppe anschließen.

Auf ihrem Weg vom Raumhafen zur Alien-Basis erlebt Ulala so einiges: Andere Reporter wollen vor ihr auf Sendung gehen, riesige Monster fordern sie zum Tanz und Superstars wollen befreit werden. Um sie zu kommen, müssen Sie in jedem der vier Level durch korrekte Tasteneingabe eine bestimmte Einschaltquote erreichen - sonst wird Ihre Sendung prompt vom Netz genommen.

Wer seine Zuschauer bis zum Ende fesselt, wird mit Charakterbiografien und alternativen Tanzrouten belohnt. sb

MEINUNG

Simon Biedermann



Singt und schwingt das Bein! Das abgedrehte Ambiente und die reizvolle Musik ziehen selbst Tanz-Muffel in ihren Bann. Auch wenn das (Dreamcast-)Spiel schon gut ein Jahr auf dem Buckel hat: Die farbenprächtigen Zukunftswelt kann noch immer mit aktuellen Titeln konkurrieren. Liebevoll gestaltete Charaktere, eine witzige Story und stimmige Präsentation machen aus "Space Channel 5" perfekt durchgestylte Tanz-Action - da fällt der eigentlich simple Spielablauf gar nicht weiter ins Gewicht. Das große Manko ist der Umfang: Nur vier (wenn auch recht lange) Level sind einfach zu wenig für ambitionierte Disco-Helden - zumal außer dem Story-Modus keine anderen Spielarten geboten werden. Somit lohnt sich die musikalische Alien-Hatz nur für Genre-Fans, die auch mal vor cooler Sci-Fi-Kulisse Ihre virtuellen Hüften schwingen wollen.

In ferner Zukunft gehört der interplanetarische Raumverkehr schon lange zum Alltag. Im Gegensatz zur Benzinkutsche ist auf den teils langen Sternenreisen aber eines noch nicht aus der Mode gekommen: Radiohören.

Einer der bekanntesten Sender ist "Space Channel 5" mit seiner Star-moderatorin Ulala. Die langbeinige, rosaahaarige Schönheit ist gerade

Entwickler: UGA • Anbieter: Sega/Sony • Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: frei (USK)

Treten Sie in einem futuristischen Tanzabenteuer gegen Aliens an: Dank zuckersüßer Hauptdarstellerin und spaciger 70er-Jahre-Musik bringt das knallbunte Gehopse eine Menge Spaß - trotz geringem Umfang extrem cool!

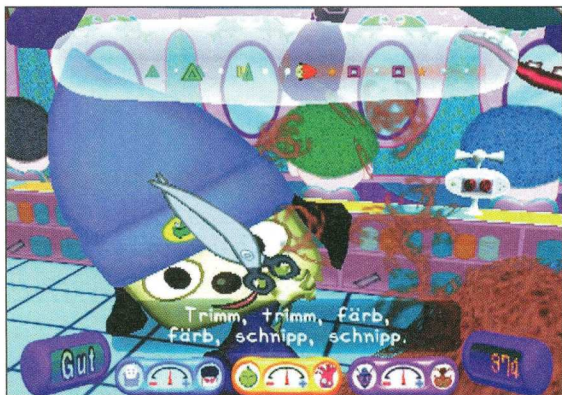
Grafik: 79%
Sound: 86% SPIELSPASS

79%

Musikspiel für Einsteiger

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

PARAPPA THE RAPPER 2



Chaos im Haarsalon: Ein Nudel-Hypnosegerät lässt den Friseur nur noch afroschnitte schnippeln – Parappa richtet's wieder.



Duell für Super-Rapper: Wer weniger Fehler macht, gewinnt die Duell-Modi ganz sicher.

MEINUNG
Simon Biedermann

Durch sein einzigartiges Design fällt auch "Parappa the Rapper 2" in die Kategorie 'Geschmackssache'. Fans des ersten Teils werden jedoch von den schwächeren Musikstücken enttäuscht sein: Songs mit Ohrwurmcharakter finden Sie diesmal kaum. Zudem sind die acht Level schnell durchgespielt, auch der Duell-Modus motiviert nicht lange. Außerdem: Der Innovationsbonus von Teil 1 ist futsch. Somit hinterlässt "Parappa the Rapper 2" selbst bei Tanzspiel-Fans nur noch einen mittelmäßigen Eindruck.

Texte: deutsch • Sprachausgabe: deutsch

Sportspiel für Fortgeschrittene
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, digital, Dual Shock

CENTRE COURT HARD HITTER



Hallo, jemand da? Das gegnerische Computer-Doppel im Hintergrund ist am Spielgeschehen nur wenig interessiert und glotzt stur ins Publikum.

Boris Becker schlägt sich mit Vaterschaftsprozessen rum und Steffi Graf mutiert zur Hausfrau – das deutsche Tennis ist am Boden. Dank Midas haben Sie nun die Chance, den Missstand wenigstens virtuell zu beheben.

Ungeübte Racket-Schwinger nehmen erst mal am Training teil, um die verschiedenen Schlagvarianten zu erlernen: Mit den Aktionstasten führen Sie krachende Grundlinienschläge, hinterhältige Stops und gefühlvolle Lobs aus – der Analogstick bestimmt die Flugrichtung. So gestählt hauen Sie sich im Einzel oder Doppel mit bis zu drei Freunden die Filzbälle um die Ohren – vier verschiedene Bodenbeläge sorgen hierbei für Abwechslung. Solisten wagen sich dagegen an den Arcade-Modus. Hier erstellen Sie sich einen eigenen Tennis-Crack: Entweder frei oder durch Absolvieren eines kruden Psychotests ("Flirten Sie gerne?"). Nach dem Duell mit einem Computergegner erhält Ihr Schützling Erfahrungspunkte und verbessert sich – egal ob glorreicher Sieg oder herbe Niederlage. tk



Second Serve: Der Aufschlag wird automatisch ausgeführt – Doppelfehler gibt's so gut wie nie.

MEINUNG
Thorsten Küchler

Freunde des weißen Sports müssen leider weiter auf eine akkurate Umsetzung Ihres Hobbys warten: "Centre Court" hat mit echtem Tennis nämlich so viel zu tun wie Verona Feldbusch mit Germanistik. Ihr billig modellierter Akteur reagiert mit Verspätung auf Pad-Kommandos, und die Ballwechsel sind lächerlich – die Kollisionsabfrage ist mies, die Kugel selber bewegt sich, wie sie will. Eine zusätzliche Qual: Der Kommentator wiederholt sich permanent. Wenigstens sorgt der Psychotest für unfreiwillige Lacher.

Entwickler: Nana On-Shah • Anbieter: Sony
Zirka-Preis: 60 Euro • Alter: frei (USK)

Grafik: 62%
Sound: 78%
SPIELSPASS
63%

Witziges, aber viel zu kurzes Rap-Spiel. Durchschnittsmusik verschlechtert die Partylaune zusätzlich.

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

Grafik: 49%
Sound: 43%
SPIELSPASS
38%

Digitaler Doppelfehler: Träge Steuerung und unrealistische Ballwechsel schocken selbst treue Tennisfans.

Sportspiel für Profis

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

ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING 2002

Konami wagt sich ein weiteres Mal auf verschneite Hänge – und setzt bei seinem aktuellen **Snowboarding** vor allem auf **Action**.



Wunderschöne Bergwelt. Die Strecken selber sind zwar nicht sonderlich spektakulär, aber dafür fahren Sie bei unterschiedlichen Wetterbedingungen und genießen schöne Hintergrundtexturen.

Die Wintersaison ist schon fast vorbei, da schneit noch ein Pistenkonkurrent rein. Diesmal hat Konami weniger Wert auf Realismus gelegt – was die trickreichen Fahrten durch weiße Welten um einiges erleichtert.

Zwar hat sich an der Steuerung seit dem Vorgänger nicht viel geändert, aber dafür müssen Sie sich bei den luftigen Tricks auf ein anderes Timing einstellen: Wer die Sprungtaste nicht im richtigen Moment loslässt, kommt nicht hoch hinaus. Bei Drehungen und Überschlägen benötigen Sie ebenfalls schnelle Reaktionen. Wirklich kontrollieren, wie oft Sie sich drehen (horizontal oder vertikal), können Sie aber nicht. Sie müssen lediglich im richtigen Moment am Schanzenrand loslassen.

Wer zu früh oder zu spät die Richtungstasten drückt, landet auf dem Hintern. Starten Sie dagegen korrekt, können Sie in der Luft mit zahlreichen Grab-Kombinationen beeindrucken. Da ist das Grinden schon wesentlich einfacher: Springen Sie einfach auf ein Geländer, mit dem Analogstick ändern Sie dann Ihre

Führen Sie mehrere Tricks hintereinander aus, wird die gesamte Punktezahl vervielfacht. Auf der Piste werden Sie dadurch zu Höchstleistungen angetrieben. Denn je mehr Zeit Sie sich zwischen den einzelnen Kunststücken lassen, umso weniger Multiplikatoren erhalten Sie. Spezielle Button-Kombinationen be-



Zweisspieler-Wettbewerbe werden immer über Splitscreen ausgetragen – und das alles ohne grafische Einbußen.



Harte Jury: Die Halfpipe-Wettbewerbe gehören zu den größten Herausforderungen, denn wer schummelt und immer an der selben Stelle Tricks ausführt, der wird sofort mit Punktabzug bestraft.

Grind-Stellung. Wie gehabt gibt jeder Trick mehr oder weniger Punkte – je nach Komplexität.

scheren Extra-Manöver, die für noch mehr Zähler sorgen.

Alleskönner

Um es beim X-Games-Wettbewerb auf die vorderen Plätze zu schaffen, müssen Sie so richtig fit sein. Wer sich auf dem Brett noch nicht sicher fühlt, geht deshalb im freien Training auf eine beliebige Piste. Zudem zeigt ein Tutorial die wichtigsten Manöver.

Fortgeschrittene messen sich sofort in einer der vier X-Games-Disziplinen (wahlweise auch im Split-screen gegen einen Kumpel): Slopestyle, Boarder X, Big Air und Halfpipe. Bevor Sie jedoch die Chance auf einen Medaillengewinn bekommen, müssen Sie sich erst in den Vorauscheidungen beweisen. Dort treten Sie mit einem der Original-Profis gegen andere Szenegrößen an.

Im Slopestyle sind Sie alleine auf der Piste und zeigen möglichst spektakuläre Kunststücke an Rampen, Geländern oder in Halfpipes. Beim Boarder X brauchen Sie dagegen



Snowboarden bei Sonnenuntergang: Der Stern blendet Sie in manchen Situationen so stark, das Sie Ihren Snowboarder nicht mehr sehen.

nur ein gut gewachsenes Brett: Vier andere Fahrer wollen vor Ihnen durchs Ziel rasen - wer die Streckenführung nicht kennt, wird garantiert letzter.

In der großen Halfpipe geht es dagegen vor allem um heftige Drehungen und Überschläge, garniert mit reichlich Grabs - da macht es nichts, wenn mal ein Trick nicht klappt. Im 'Big Air' ist die Anspannung ungleich größer, da Sie zum Punkten nur einen Sprung haben. Zeigen Sie ausreichend Talent, können Sie sich endlich bei Finale und Medaillengewinn verewigen.

Bis zur Weltpitze

Wer sich die Teilnahme an den X-Games selbst verdienen möchte, der erschafft sich im Karriere-Modus einen eigenen Boarder. Hier geht's et-was komplexer zu als im Vorgänger: Nachdem Sie sich um das Aussehen Ihres Szene-Neulings gekümmert haben, statten Sie dem Snowboardshop einen Besuch ab. Dort können Sie sich nicht nur zahlreiche Markenklamotten (Burton, K2, Nidecker) kaufen, sondern auch die Meisterschaftspläne für die heimischen Skigebiete ansehen. Anfangs müssen Sie keine Teilnahmege-



Sie can take a look at upgraded gear in Parameters by press



'directional button' (It is possible to switch players with it)

Qual der Wahl: Zahlreiche angesagte Klamotten (links) und Ausrüstungsgegenstände verbessern Ihre Leistungsfähigkeit (rechts).

bühren zahlen - schließlich befinden Sie sich noch auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe. Allerdings wird dann für die Siege bei Zeitrennen, Slopestyle, Halfpipe oder Big Air auch entsprechend wenig Preisgeld verteilt. Mit den Moneten kaufen Sie sich neue Klamotten, Bindungen oder Bretter. Kaum zu glauben: Durch hochwertige Hardware verbessern sich Ihre Attribute. Sie kommen besser um die Kurven, schrauben sich schneller in die Luft oder heizen noch flinker die Piste runter. Aber auch konsequentes Training erhöht Ihre Werte.

Gewinnen Sie mehrere Wettbewerbe, steigt Ihr Charisma. Dann zeigen Sponsoren und Film-Teams Interesse an Ihnen: So gibt's für gelungene Drehs Kohle oder Ausrüstung. Zudem erschließen Sie mit der Zeit neue Ski-Gebiete und damit weitere Herausforderungen. sb

MEINUNG
Simon Biedermann



Seit dem Vorgänger hat Konami erheblich am Handling gebastelt. Endlich dürfen Sie schnell und direkt die Piste runterheizen - Ihren Snowboarder haben Sie dadurch sofort unter Kontrolle. Auch bei den Tricks bleiben wenig Wünsche offen: Die zahlreichen Variationen sorgen dafür, dass keine Langeweile aufkommt. Ebenfalls eine positive Neuerung: Der vielschichtige 'Karriere'-Modus, mit dem Sie sich wie ein echter Boarder fühlen - von der umständlichen Menüführung abgesehen. Auch die Charisma-Idee ist ein zweischneidiges Schwert: Einerseits arbeiten Sie so an Ihrer Laufbahn, andererseits verlieren Sie die schwer erkämpften Punkte allzu schnell wieder - ständiges Zwischenspeichern ist angesagt. Dennoch: Wer realistische Verhältnisse bevorzugt und sich vom hohen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken lässt, greift zu.



Beim 'Boarder X' müssen Sie nicht nach vorne drücken, um schneller zu werden - das besorgt Ihr Fahrer von ganz allein.

DIE ALTERNATIVEN

SSX Tricky
Wesentlich bunter und abgedrehter als Konamis Titel. Spektakuläre Tricks und ellenlange Strecken begeistern Schneemänner - technisch nur etwas über Durchschnitt.
Test in PLAYERS 1/02 • 84% Spielspaß

Shaun Palmer's Pro Snowboarder
"Tony Hawk's"-Pendant im Winter - das Konzept geht jedoch nicht ganz auf: Bei den rasanten Abfahrten ist für Fehler kein Platz - höllisch schwer!
Test in PLAYERS 2/02 • 80% Spielspaß

ESPN Winter X-Games
Vorgänger des Testkandidaten: Die Steuerung ist träge, die Optik dröge, aber der mittlerweile verbesserte Karriere-Modus brachte schon damals eine Menge Spaß.
Test in PLAYERS 2/01 • 80% Spielspaß

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

Lizenziertes Snowboarding: Großes Sportler-Aufgebot und umfangreicher Karriere-Modus motivieren, allein die umständliche Menüführung und die nüchterne Optik schmälern den Spaß.

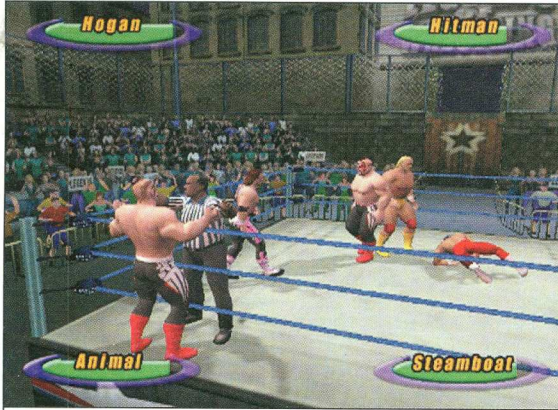
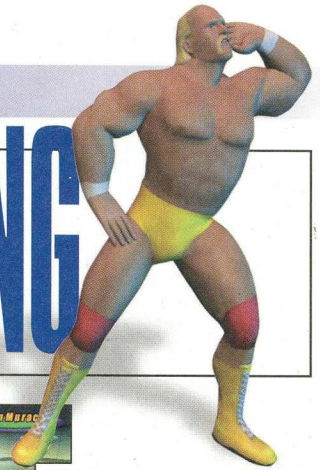
Grafik: 78%
Sound: 80%
SPIELSPASS

82%

Sportspiel für Fortgeschrittene

1-5 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, digital, Dual Shock
Bildschirmtexte: englisch • Sprachausgabe: englisch

LEGENDS OF WRESTLING



Massenkeilerei: Beim '4-Way-Dance' herrscht Chaos im Ring – noch dazu versuchen Kollegen, durch Eingriffe ins Match den Ausgang zu beeinflussen.



Nach Einmarsch und Publikumsjubiläum (rechts) fallen die durchtrainierten Catcher übereinander her (oben)



MEINUNG
Thorsten Küchler

Schon im Fernsehprogramm ist die dumpe Prügelei nicht jedermanns Sache. So können Laien mit "Legends of Wrestling" nur wenig anfangen. Für Fans des Show-Sports wird aber einiges geboten. Die Wrestler sind zahlreich und sehen ihren realen, leider meist schon pensionierten Vorbildern ziemlich ähnlich – trotz Comic-Stil. Lustige Gimmicks wie unfair eingreifende Manager oder die Möglichkeit, als Ringrichter anzutreten, sorgen für Kurzweil. Im Gegensatz zum Konkurrenten "WWF Smackdown: Just Bring It" gibt's aber leider viel zu wenig verschiedene Match-Arten, auch das Move-Angebot ist etwas dürftig. Außerdem fehlt es den Keilereien an der nötigen Dynamik – im Fernsehen sieht's wesentlich spektakulärer aus. Dafür überzeugt die intuitive Steuerung durch Timing-Finessen – komplizierte Button-Kombinationen erspart man Ihnen.

Nachdem die beiden Wrestling-Ligen ECW und WCW die Segel streichern mussten, hat Acclaim aus der Lizenznot eine Tugend gemacht: Für das Ringespektakel kaufte man keine Lizenzen, sondern die Namen von 42 Catch-Legenden – darunter so bekannte Kraftprotze wie Hulk Hogan und Sabu. Bastler bauen sich im Editor aus vorgegebenen Einzelteilen ihren eigenen Muskelmann zusammen. In einem Schaukampf lassen



Hinterhältig: Während Ihr Manager geschickt den Referee ablenkt, greifen Sie zu unfairen Mitteln und lassen dann einen spektakulären Slam folgen.



Hinterhältig: Während Ihr Manager geschickt den Referee ablenkt, greifen Sie zu unfairen Mitteln und lassen dann einen spektakulären Slam folgen.

Sie die Fleischberge dann aufeinander prallen – wahlweise bei Einzel- oder Tag-Team-Kämpfen. In Turnieren dagegen treten Sie gegen bis zu fünf Wrestler an.

Der Weg zum Ruhm

Die wahre Herausforderung für Profi-Catcher ist aber der Karriere-Modus: Ringen Sie sich mit Ihrem gestählten Athleten bis zu den Champion-Gürteln der einzelnen Regionen durch. Der Terminplan zeigt Ihnen zwischen den Raufereien, welcher Gegner als nächstes auf die Matte genagelt wird. Nach dem Sieg gegen den jeweils amtierenden Meister reisen Sie weiter zur nächsten Liga. Aber auch im neuen Ring bleibt spielerisch alles beim Alten: Nach

dem spektakulären Einmarsch Ihres Anabolikamonnsters geht's ans Eingemachte: Mit den Aktionstasten verpassen Sie dem Widersacher einen Hieb, blocken Gegenangriffe und gehen in den Clinch. Nur wenn Sie bei letzterem herzhaft zupacken, können komplexere Würfe ausgeführt werden. Diverse Slams, Suplexe und Würgegriffe führen Sie dann mit den Buttons aus. Unfaire Naturen steigen aus dem Ring und malträtiertieren ihren Gegner mit Stühlen oder Holzknüppeln. Durch besonders beeindruckende Mattenkunst füllt sich die "Finisher-Anzeige". Ist sie einmal voll, packt Ihr Held seinen vernichtenden Finishing-Move aus – mächtiger Energieverlust beim Gegner ist die Folge. tk



Anfangs sind noch nicht alle Legenden wählbar – Freispiel ist angesagt.

Entwickler: Acclaim • Anbieter: Acclaim • Zirkapreis: 60 Euro • Alter: ab 12 Jahren (USK)

Nostalgische Keilerei für Wrestlingfans: Dank umfangreichem Catcher-Aufgebot und griffigen Kontrollen macht das Show-Ringen Laune. Nur schade, dass die Technik unspektakulär ist und fast alle Matches nach dem gleichen Schema ablaufen.

Grafik: 65%
Sound: 58% SPIELSPASS

67%

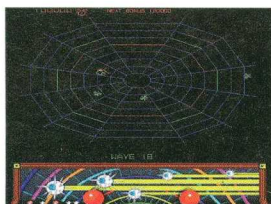


PRO EVOLUTION SOCCER

Seit dem letzten "ISS"-Ableger für die PSone hat sich nicht viel getan: Dank FIFPro-Lizenz stehen 54 aktualisierte Länder-Teams zur Wahl. Mit Ihrem Favoriten treten Sie dann in zahlreichen internationalen Wettbewerben an. Abgerundet wird das Modi-Angebot vom Meisterschaftsmodus: Hier spielen Sie mit Champions-League-Teams und dürfen erspieltes Geld in Transfers investieren. Konami verbindet bei seinen Kickern wie immer gekonnt Realismus und eine große Auswahl an Manövern bzw. Spielzügen. sb

Konami • Konami • 45 Euro
Alter: ab 6 Jahren (USK)

Grafik: 82%
Sound: 75% **86%**



ATARI ANNIV. EDITION REDUX

Das Kult-Label feiert jetzt seinen 30. Geburtstag. Zu diesem Anlass bringt der aktuelle Publisher Infogrames eine Kollektion von elf Klassikern: "Asteroids", "Asteroids Deluxe", "Battlezone", "Black Widow", "Gravitar", "Space Duel" oder "Tempest" sind ein Fest für Retrofans. Aber auch "Missile Command", "Centipede", "Super Breakout" und "Warlords" sorgen bei Kennern für Verzückung. Der einzige Haken ist die niedrige Auflösung: Manchmal vergeht Ihnen aufgrund von argem Pixelbrei die Retrolaune. sb

Digital Eclipse • Infogrames • 30 Euro
Alter: ab 12 Jahren (USK)

Grafik: 38%
Sound: 37% **69%**



CREATURES

In der Rolle der drolligen Fee Marelia müssen Sie über das Volk von Norn wachen. Zu Ihren Hauptaufgaben gehören regelmäßiges Füttern und Beschäftigungstherapie. Damit die knuffigen Tierchen lernen und schlecht für sie ist, rufen Sie die Kerlchen zu sich. Mit Feinstaub und Blitzen zeigen Sie Ihren Schützlingen dann, was erlaubt ist. Leider motiviert weder das Zugucken noch das Belehren der dümmlichen Wesen - Optik und Steuerung sind spartanisch ausgefallen, die 'Creatures' sind oft extrem bockig. sb

ELO • Swing • 15 Euro
Alter: frei (USK)

Grafik: 48%
Sound: 34% **58%**



FINAL FANTASY 6

Glück für PAL-Spieler: Dank Sony kommen europäische "Final Fantasy"-Anhänger acht Jahre nach dem Super-NES-Debüt erstmals in den Genuss von Teil 6. Wie meistens bei Square-Titeln, steht eine epische Story im Vordergrund: Machen Sie dem durchgeknallten Fiesling Kefka den Garau und verhindern Sie so die Apokalypse! Trotz des hohen Alters kann "Final Fantasy 6" mit tollem Soundtrack und packender Story überzeugen. Fans schätzen die sechste Episode als das spielerisch beste "Final Fantasy". sb

Square • Sony • 15 Euro
Alter: ab 12 Jahren (USK)

Grafik: 63%
Sound: 82% **86%**

JETZT IM NETZ!

www.
maniac.
de

SPIELETESTS • TIPPS
NEWS • LESER-FORUM
RELEASES • FEATURES

PlayStation™
GameCube™
Dreamcast™
Gameboy™
XBox™

heo.de

Konsolen
Controller
Memory Cards
Kabel
Modchips
Cheatmodule
Ersatzteile
Software
u.v.m.

Hellfire Entertainment GmbH
Tel 06341 987676
Fax 06341 9876789



Titel des Spiels



PLAYERS



MAN!AC

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

007: Agent im Kreuzfeuer	86%	84%	6.8 von 10	3.5 von 5	-	7.9 von 10
18 Wheeler	72%	69%	6.3 von 10	-	-	5.5 von 10
Ace Combat 4: Distant Thunder	85%	85%	8.8 von 10	4.5 von 5	33 von 40	9.1 von 10
Age of Empires 2: The Age of Kings	73%	73%	-	-	-	-
Airblade	77%	76%	7.7 von 10	2.0 von 5	-	7.7 von 10
Arctic Thunder	37%	36%	3.6 von 10	3.0 von 5	-	3.0 von 10
Atlantis 3: Die neue Welt	44%	46%	-	-	-	-
Baldur's Gate: Dark Alliance	90%	87%	8.8 von 10	4.5 von 5	-	9.4 von 10
Bass Strike	57%	59%	5.1 von 10	-	-	6.2 von 10
Batman: Vengeance	69%	64%	7.4 von 10	3.5 von 5	-	8.0 von 10
Box-Champions 2001	73%	76%	8.9 von 10	5 von 5	-	8.2 von 10
Burnout	84%	81%	8.0 von 10	4.0 von 5	-	8.6 von 10
Capcom vs. SNK 2	70%	83%	8.1 von 10	4.5 von 5	35 von 40	8.4 von 10
Centre Court Hard Hitter	38%	-	-	-	-	-
Crash Bandicoot 4: Zorn des Cortex	86%	85%	6.6 von 10	3.0 von 5	33 von 40	7.4 von 10
Dark Cloud	82%	81%	8.1 von 10	3.5 von 5	-	8.4 von 10
Dave Mirra Freestyle BMX 2	74%	76%	7.0 von 10	4.0 von 5	-	8.0 von 10
Devil May Cry	85%	85%	9.1 von 10	5 von 5	34 von 40	9.6 von 10
Die Mumie kehrt zurück	64%	62%	6.3 von 10	-	-	4.6 von 10
Dragon Rage	49%	-	4.1 von 10	-	-	6.2 von 10
Drakan The Ancients' Gates	85%	-	7.7 von 10	3.0 von 5	-	8.1 von 10
Driven	44%	39%	2.9 von 10	-	-	2.0 von 10
Dropship	80%	78%	-	-	-	-
DSF Fußballmanager 2002	39%	35%	-	-	-	-
Ecco The Dolphin	78%	79%	-	-	-	-
Ephemeral Fantasia	41%	45%	5.7 von 10	3.5 von 5	-	4.2 von 10
ESPN International Winter Sports	80%	80%	5.2 von 10	4.0 von 5	29 von 40	-
ESPN National Hockey Night	55%	55%	3.8 von 10	-	29 von 40	3.0 von 10
ESPN X-Games Skateboarding	76%	73%	4.4 von 10	2.5 von 5	32 von 40	4.9 von 10
ESPN X-Games Snowboarding 2002	82%	-	6.4 von 10	-	-	-
Evil Twin	63%	64%	-	-	-	-
Extreme-G 3	81%	83%	8.6 von 10	4.0 von 5	-	8.4 von 10
F1 2001	73%	78%	8.0 von 10	-	26 von 40	7.8 von 10
FIFA 2002	89%	90%	8.7 von 10	4.5 von 5	-	8.5 von 10
Freak Out	67%	64%	7.1 von 10	4.0 von 5	-	7.0 von 10
G-Surfers	60%	59%	-	-	-	-
Giants	80%	80%	8.3 von 10	4.0 von 5	-	8.0 von 10
Godai Elemental Force	32%	-	3.3 von 10	1.5 von 5	-	2.5 von 10
Gran Turismo 3: A-Spec	90%	92%	9.4 von 10	5 von 5	39 von 40	9.8 von 10
Grand Theft Auto 3	89%	88%	9.6 von 10	5 von 5	-	9.6 von 10
GTC Africa	73%	75%	-	-	-	-
Guilty Gear X	67%	79%	7.9 von 10	4.0 von 5	-	8.8 von 10
Half-Life (dt.)	89%	89%	8.8 von 10	-	-	9.1 von 10
Headhunter	85%	86%	-	-	-	-
Herdy Gerdy	68%	-	-	-	-	-
Hidden Invasion	47%	44%	8.8 von 10	-	-	-
Hype - The Time Quest	41%	39%	-	-	-	-
Ico	83%	-	8.5 von 10	4.0 von 5	30 von 40	9.4 von 10
Jade Cocoon 2	68%	-	8.1 von 10	4.5 von 5	-	7.9 von 10
Jak & Daxter	89%	88%	8.8 von 10	4.5 von 5	34 von 40	9.4 von 10
Jet Ski Riders	48%	49%	6.3 von 10	4.0 von 5	28 von 40	7.1 von 10
Klonoa 2: Lunateas' Veil	81%	85%	8.9 von 10	5 von 5	33 von 40	9.2 von 10
Le Mans 24 Stunden	81%	84%	8.2 von 10	3.0 von 5	-	8.0 von 10
Legends of Wrestling	67%	68%	5.3 von 10	2.0 von 5	-	4.9 von 10
Lotus Challenge	70%	73%	-	-	-	-
Madden NFL 2002	87%	87%	9.2 von 10	5 von 5	33 von 40	9.2 von 10
Maximo	84%	82%	7.9 von 10	-	31 von 40	-
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	87%	-	9.6 von 10	5 von 5	38 von 40	9.7 von 10
Monster AG	44%	54%	-	-	-	-
Moto GP 2	82%	82%	8.0 von 10	4.0 von 5	34 von 40	-

WERTUNGSVERGLEICH

PLAYERS CHECK



Titel des Spiels

PLAYERS

MAN!AC

Gamespot (Online)

GamePro (USA)

Famitsu (Japan)

IGN (Online)

Motor Mayhem	57%	50%	7.2 von 10	1.5 von 5	-	6.8 von 10
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	75%	75%	7.6 von 10	3.0 von 5	-	8.3 von 10
MX Rider	73%	70%	7.2 von 10	-	-	6.2 von 10
NBA Live 2002	81%	81%	7.7 von 10	4.5 von 5	29 von 40	7.6 von 10
New York Racer	47%	35%	-	-	-	-
NFL QB Club 2002	71%	70%	7.2 von 10	-	-	5.8 von 10
NHL 2002	89%	89%	8.9 von 10	5 von 5	-	9.2 von 10
NHL Hitz 20-02	80%	82%	6.7 von 10	-	-	7.6 von 10
No One Lives Forever	80%	-	-	-	-	-
Off-Road Wide Open	75%	74%	7.6 von 10	4.5 von 5	-	6.5 von 10
Parappa the Rapper 2	63%	-	6.6 von 10	4.0 von 5	31 von 40	7.0 von 10
Paris-Dakar Rally	63%	61%	2.9 von 10	-	-	2.5 von 10
Polaroid Pete	61%	64%	-	-	-	-
Portal Runner	64%	62%	6.7 von 10	2.0 von 5	-	5.4 von 10
Pro Evolution Soccer	88%	88%	-	-	-	-
Project Eden	78%	69%	7.6 von 10	4.0 von 5	-	7.8 von 10
Rayman M	65%	63%	-	-	-	-
Red Faction	84%	83%	8.8 von 10	5 von 5	-	9.1 von 10
Resident Evil Survivor 2	44%	53%	-	-	27 von 40	-
Rez	81%	77%	7.9 von 10	3.5 von 5	32 von 40	8.5 von 10
Rune: Viking Warlords	80%	80%	4.9 von 10	-	-	5.5 von 10
Salt Lake 2002	52%	53%	-	-	-	2.0 von 10
Shadow Hearts	75%	-	7.9 von 10	3.5 von 5	-	5.5 von 10
Shadow Man Second Coming	85%	-	-	-	-	-
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	80%	78%	7.7 von 10	4.0 von 5	-	3.0 von 10
Silent Hill 2	86%	85%	7.7 von 10	4.5 von 5	34 von 40	9.0 von 10
Silent Scope 2	70%	72%	5.1 von 10	4.0 von 5	29 von 40	6.7 von 10
Simpsons Road Rage	79%	79%	6.2 von 10	2.5 von 5	-	5.1 von 10
Smuggler's Run 2	84%	83%	8.3 von 10	3.5 von 5	-	8.7 von 10
Soul Reaver 2	85%	83%	8.8 von 10	3.5 von 5	-	9.0 von 10
Space Channel 5	79%	-	-	-	-	-
Space Race	73%	71%	-	-	-	-
Splashdown	87%	87%	7.6 von 10	4.5 von 5	-	8.8 von 10
Spy Hunter	81%	80%	7.8 von 10	4.0 von 5	-	8.9 von 10
SSX Tricky	84%	84%	9.4 von 10	4.5 von 5	-	9.4 von 10
State of Emergency	67%	-	-	-	-	-
Stunt GP	67%	66%	5.0 von 10	-	-	5.0 von 10
Sunny Garcia Surfing	73%	70%	5.9 von 10	3.0 von 5	-	7.0 von 10
Supercar Street Challenge	55%	50%	5.8 von 10	3.5 von 5	-	5.7 von 10
Tarzan Freeride	78%	78%	5.9 von 10	2.0 von 5	-	6.2 von 10
This is Football 2002	72%	70%	-	-	-	-
Thunderhawk: Operation Phoenix	85%	85%	7.8 von 10	4.0 von 5	-	7.0 von 10
Time Crisis 2	83%	83%	7.2 von 10	4.5 von 5	32 von 40	8.7 von 10
Tokyo Xtreme Racer	71%	73%	7.6 von 10	2.5 von 5	34 von 40	8.3 von 10
Tony Hawk's Pro Skater 3	88%	88%	10 von 10	5 von 5	-	9.7 von 10
Twisted Metal Black	81%	80%	9.5 von 10	4.5 von 5	-	9.6 von 10
Top Gun: Combat Zones	77%	77%	6.2 von 10	3.5 von 5	-	5.9 von 10
UEFA Champions League	69%	67%	-	-	-	-
Victorious Boxers	53%	48%	8.5 von 10	4.5 von 5	-	8.6 von 10
Wacky Races	75%	66%	-	-	-	-
Warriors of Might & Magic	52%	54%	3.6 von 10	-	-	5.0 von 10
WDL Thunder Tanks	40%	40%	7.2 von 10	2.5 von 5	-	8.0 von 10
WDL WarJetz	35%	52%	6.6 von 10	-	-	5.5 von 10
Wer wird Millionär? 2. Edition	58%	44%	-	-	-	-
Wipeout Fusion	83%	82%	-	-	-	-
Woody Woodpecker	63%	64%	-	-	-	-
World Championship Snooker 2002	53%	58%	-	-	-	-
World Rally Championship	76%	77%	-	-	-	-
WWF Smackdown: Just Bring It!	86%	85%	8.1 von 10	4.0 von 5	-	7.8 von 10
Zorro: Der Schatten	62%	60%	-	-	-	-



Abo & sparen

Wenn Sie PLAYERS im Abo beziehen, finden Sie die neueste Ausgabe jeden Monat frei Haus in Ihrem Briefkasten (Inland). Normalerweise vor dem Erscheinen am Kiosk. Und das Beste: Sie sparen 15 Prozent im Vergleich zum jährlichen Einzelbezugspreis!

statt € 39,60
nur € 33,66

JA ich abonniere PLAYERS für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum **Vorzugspreis von 33,66 Euro** (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis 6 Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr. Als Kündigung genügt ein formloses Schreiben an pan-adress, PLAYERS, Postfach 1410, 82143 Planegg

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

gegen Rechnung

bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufsgarantie)

Kreditinstitut

Bankleitzahl

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, PLAYERS Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Wie abonnieren?

Telefonisch:
 089/85709227

Schriftlich:
pan-adress
PLAYERS Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

keine Nachbestellungen!

HOME

MUSIC
CINEMA**74 KÖNIG DER COOLNESS: STEVEN SODERBERGH**

Alles über den „Ocean's Eleven“-Macher und seine Filme

- 79** Art Of War, The
- 78** Asterix-Box, Die
- 79** Big Trouble In Little China
- 78** Chinese Ghost Story, A
- 79** Dr. Dolittle 2
- 79** Evolution
- 78** Experiment, Das
- 78** Family Man
- 78** Final Fantasy
- 79** Flash Gordon
- 79** Fools Rush In
- 79** Mexican, The
- 78** Tomb Raider
- 79** Under Suspicion

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



Ocean's Eleven

**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.

„KÖNIG DER COOLNESS“



Mann der Tat: Damit seine Akteure passend in Szene gesetzt werden, greift Steven Soderbergh schon mal selbst zur Kamera.

Hollywood-Regisseur **Steven Soderbergh** bleibt sich treu, ist aber trotzdem kommerziell erfolgreich: *PLAYERS* wirt einen Blick auf den Mann hinter **Ocean's Eleven**.

MACH ES NOCHMAL, STEVEN

Auch wenn Soderbergh „Ocean's Eleven“ mit seinem eigenen Stil geprägt hat, basiert der Film auf dem gleichnamigen Original aus den 60er Jahren. Bei uns mit dem unsinnigen Titel „Frankie und seine Spießgesellen“ geschlagen, kann die Vorlage locker mit dem Star-Aufgebot des Remakes konkurrieren: Das sogenannte 'Rat Pack', eine Gruppe populärer, singender Schauspieler rund um Frank Sinatra und Sammy Davis Jr. belegte sämtliche Haupt- sowie Nebenrollen des Films, der vor allem die photogenen Akteure in den Vordergrund stellte. Die Eckdaten der Handlung wie

z.B. das Vorhaben, mehrere Casinos in Las Vegas um eine beträchtliche Summe zu erleichtern, blieben auch 2001 erhalten. Der Rest wurde einer Modernisierung und Generalüberholung unterzogen, die für unterhaltsamere zwei Stunden sorgt und damit die Kopie über das Original erhebt – in Hollywood eine echte Seltenheit. Wer nach dem Kinobesuch heide Filme vergleichen möchte, hat nun die Gelegenheit: „Frankie und seine Spießgesellen“ wurde im Zuge der „Ocean's Eleven“ Hysterie auf DVD neu aufgelegt – für Fans von Gangster-Klassikern eine lohnende Investition.



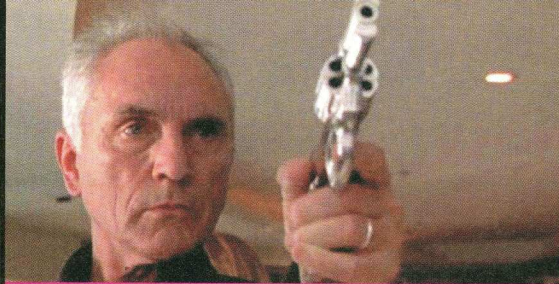
Ein Dutzend Stars: Die 60er-Ikonen Sinatra & Co. gaben sich ein Stelldichein.

Bei der Oscar-Verleihung 2000 gelang ihm ein zuletzt vor mehr als 50 Jahren vollbrachtes Kunststück: Steven Soderbergh durfte sich über die doppelte Nominierung in der Kategorie 'Bester Regisseur' freuen – sowohl seine Drogenstudie „Traffic“ als auch die Biographie von „Erin Brockovich“ fanden bei den Mitgliedern der Akademie Gefallen. Zwar war die Befürchtung groß, dass ihm genau deshalb der Statuengewinn versagt bleiben könnte (schließlich würden sich für ihn abgegebene Stimmen im ungünstigsten Fall genau teilen), doch es gab ein Happy-End: Der unscheinbare Brillenträger musste zwar beim 'Besten Film' dem Action-Spektakel 'Gladiator' den Vortritt lassen, bekam aber den verdienten Regie-Lohn für „Traffic“, während sich im „Erin Brockovich“-Lager Hauptdarstellerin Julia Roberts über den goldenen Bur-schen freuen durfte. Nach dieser Auszeichnung stürzte sich Soderbergh auf die gelungene Neuvorfilmung des Ganovenklassikers „Ocean's Eleven“, der im Augenblick mit einem Starensemble rund um Casanova George Clooney massenweise Zuschauer in die Kinos lockt.

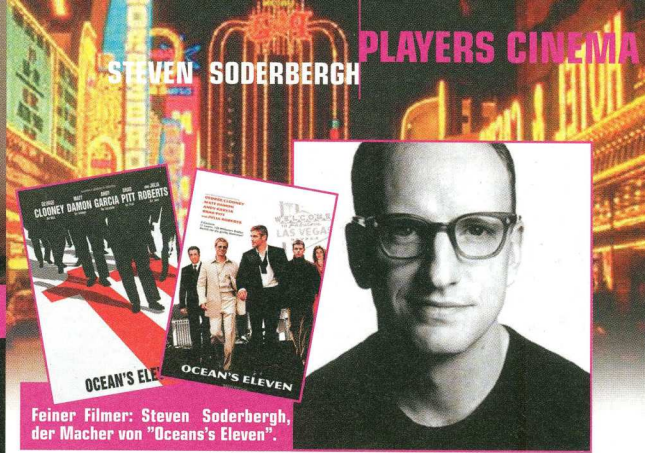
Unabhängiger Anfang

Die Karriere des damals gerade erst 26jährigen Regiekünstlers begann weit jenseits der Mainstream-Unterhaltung: Sein 1989 mit niedrigem Budget produzierter, aber umso engagierterer Erstling „Sex, Lügen und Video“ schlug in der Independent-Szene ein wie eine Bombe. Die dialoglastige und hintergründige Handlung verschaffte Soderbergh nicht nur Respekt, außerdem motivierte er Darsteller wie James Spader oder das Ex-Model Andie MacDowell zu anerkannten Höchstleistungen. Außerdem machte „Sex, Lügen und Video“ das damals noch junge Sundance Festival im Handumdrehen zum Mekka des Independent Films, zusätzlich räumte der Streifen bei den renommierten Filmfestspielen in Cannes die Goldene Palme ab.

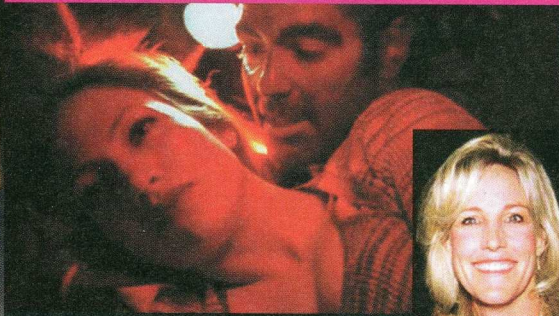
Danach stürzte sich Soderbergh in



Alter schützt vor Coolheit nicht: Der britische Charaktermime Terence Stamp brillierte in "The Limey" als rachsüchtiger Vater.



Feiner Filmer: Steven Soderbergh, der Macher von "Ocean's Eleven".



"Out of Sight" war für Jennifer Lopez und Supercharmeur George Clooney der Karrierekick



Erin Brockovich (links das Original) wird im gleichnamigen Film von Julia Roberts verkörpert: Die streitlustige Lady zeigte sich von der schauspielerischen Leistung der Ex-"Pretty Woman" beeindruckt.



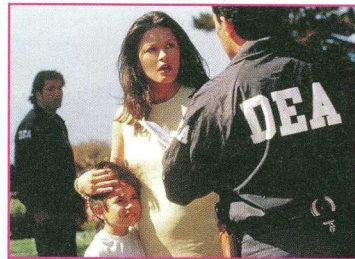
mehrere Filmprojekte, die entweder seine Fans verschreckten (darunter Werke wie das übermäßig verkünstelte S/W-Werk „Kafka“ von 1991) oder kaum jemanden interessierten (z.B. das durchgeknallte „Schizopolis“ von 1996).

Stil und Substanz

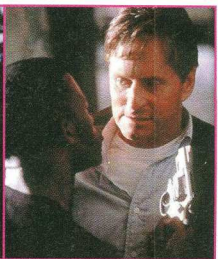
Nach diesen Rückschlägen gelang erst 1998 mit „Out of Sight“ die Wende: Die intelligente und stilvolle Verfilmung eines Romans von Elmore Leonhard (u.a. für die Handlung von "Jackie Brown") und "Schnappt Shorty" verantwortlich) gefiel nicht zuletzt dank der hervorragend in Szene gesetzten Hauptdarsteller: Sowohl Ex-"Emergency Room"-Arzt George Clooney als auch die damals noch relativ unbekannte Jennifer Lopez überzeugten durch eine knisternde Leinwand-Beziehung. So wurden zum ersten Mal ein breiteres Publikum auf die stilistischen Kniffe von Soderbergh aufmerksam: Statt seine Akteure durch klischeehafte Action-Sequenzen zu hetzen, erzählt er seine Geschichten entspannt und ohne Hektik - längere Szenen sind deshalb keine Seltenheit. Dazu gesellen sich gelegentliche Vor- bzw. Rückblenden, die einzelne Story-Details näher beleuchten und den Zuschauer stärker einbinden. Noch auffälliger wurden diese Züge im souverän inszenierten „The Limey“: Die nur auf den ersten Blick schiefe und von einem ruhigen Soundtrack geprägte 'Ein Mann will Rache'-Story gefiel vor allem durch das

eindringliche Charakterspiel der beiden 60er-Jahre-Ikonen Terence Stamp und Peter Fonda - leider sahen in Deutschland nur 20.000 Kinobesucher zu.

2000 schließlich kam für Soderbergh der endgültige und wohlverdiente Durchbruch, denn sein Doppelpack „Erin Brockovich“ und „Traffic“ vereinte nahezu makellos kommerziellen Erfolg sowie inhaltlichen Anspruch. Dass er damit richtig liegt, zeigen nicht nur Preise und Lobeshymnen: Für „Ocean's Eleven“ gaben sich zahlreiche Stars aus seinen früheren Werken gerne ein Stelldichein. Wieder standen neben George Clooney Don Cheadle aus „Traffic“ und Julia Roberts vor der Kamera, letztere gab sich sogar mit einer Nebenrolle zufrieden - ausnahmsweise. us



Michael Douglas und Catherine Zeta-Jones spielten zwar beide bei "Traffic" mit, standen aber niemals gemeinsam vor der Kamera.

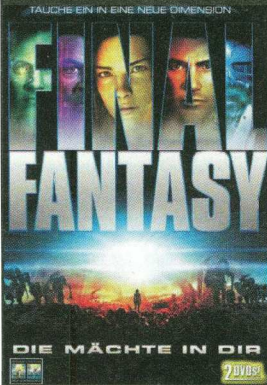


STEVEN-SODERBERGH-FILME AUF DVD

Titel	Jahr	Laufzeit	Bild	Ton	FSK	Features
Deutsche DVDs						
Out of Sight	1998	118 min	1,85:1(a)	ProLogic	ab 12	Trailer, Audiokommentar, geschnittene Szenen, Making-Of, Biographien
The Limey	1999	85 min	1,85:1(a)	ProLogic	ab 16	Trailer, Audiokommentar, Interviews, Making-Of, isolierte Musikspur, Biographien
Erin Brockovich	2000	126 min	1,85:1(a)	DD 5.1	ab 6	Trailer, geschnittene Szenen, Making-Of, Dokumentation, isolierte Musikspur
Traffic – Die Macht des Kartells	2000	141 min	1,78:1(a)	DD 5.1	ab 16	Trailer, Biographien, geschnittene Szenen, Feature: Behind the scenes
US-Importe						
Sex, Lies and Videotape	1989	100 min	1,85:1(a)	ProLogic	–	Trailer, Audiokommentar

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

FINAL FANTASY - DIE MÄCHTE IN DIR



Final Fantasy: The Spirits Within, USA
 LÄNGE 102 Minuten
 REGIE Hironobu Sakaguchi
 ORIGINAL-SPRECHER Alec Baldwin, Donald Sutherland,
 James Woods, Ving Rhames, Steve Buscemi, Ming Na

will sie ihre Heimat retten und die Angreifer vertreiben. Der militante und gewalttätige General Hein hat das gleiche Ziel, verfolgt allerdings eine andere Taktik: Eine riesige Welt-raumkanone soll tüchtig unter den Aliens aufräumen - eine Aktion mit unkalkulierbaren Risiken für die Menschheit.

Das ambitionierte Werk kostete über 130 Millionen Dollar, Square pumpte alleine 40 Millionen in den Aufbau der hauseigenen Filmstudios auf Hawaii. An den Kinokassen flopte der Film und riss damit ein tiefes Loch in die Kassen des Rollenspieligiganten. Doch woran lag's? Der Film verwirrte die Kinobesucher mit seiner esoterisch angehauchten Story und dem Versuch, menschliche Schauspieler durch Computer-Puppen zu ersetzen - ein Vorhaben, das zum Scheitern verurteilt war: Die digitalen Darsteller sind zwar detailgetreu modelliert, wirken aber kühl und können echte Akteure noch nicht ersetzen - viele Zu-

schaer reagierten zurecht irritiert. Wann und ob Hollywood so weit ist, Schauspieler aus Fleisch und Blut von den Gehaltslisten zu streichen, weiß niemand - auf alle Fälle ist Hironobu Sakaguchis Werk der erste Schritt in eine neue Richtung. ●●●●●

FEATURES Die Doppel-DVD setzt neue Maßstäbe in Sachen Technik: Durch die bereits digitale Vorlage wurde der Film in perfekte Bild- und Tonqualität auf die DVD transferiert: Es gibt keinerlei Unschärfen oder Rauschen. Der Sound begeistert mit wummernden Bässen und geschickten Surround-Effekten. Neben den beiden Audio-Kommentaren befindet sich noch der isolierte Soundtrack auf der ersten DVD. Besonders die Bonus-Disc ist mit Extras vollgepackt: Ein Rohschnitt zeigt den Entstehungsprozess, Charaktere und Synchronsprecher werden in einem Videoclip einzeln vorgestellt. Absolutes Highlight: Im "Final Fantasy"-Shuffler können Sie selber eine kurze Filmszene zusammenschneiden - simpel aber spaßig. Außerdem gibt's noch reichlich Mini-Featurettes. ●●●●●

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

TOMB RAIDER



Tomb Raider, USA
 LÄNGE 100 Minuten
 REGIE Simon West
 DARSTELLER Angelina Jolie, Jon Voight, Iain Glen, Noah Taylor

FILM Der Film zum Spiel: In Indiana-Jones-Manier jagt Lara hinter einem antiken Artefakt her und bekommt's mit allerlei fiesen Schurken zu tun. Leider hat Regisseur Simon West sich zu sehr an der Videospiel-Dramatik orientiert: So ist der Film nur eine Aneinanderreihung von Actionsszenen ohne schlüssige Story. ●●●●●

FEATURES Bild und Ton sind auf höchstem Niveau und erfüllen auch gehobene Ansprüche. Vorbildlich: Der Film wird in einer Box mit drei Discs ausgeliefert. Die zweite DVD beherbergt unzählige Extras, während die dritte das PC-Spiel "Tomb Raider: Die Chronik" und einen netten DVD-Rom-Teil enthält. ●●●●●

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E), DTS (D)

A CHINESE GHOST STORY



A Chinese Ghost Story,
 Hong Kong

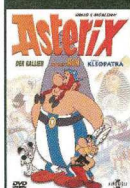
LÄNGE 93 Minuten
 REGIE Siu-Tung Ching
 DARSTELLER Leslie Cheung, Joey Wong, Ma Wu

FILM Die tragische Liebesgeschichte um einen kleinen chinesischen Schuldeneintreiber, der sich in eine Geisterfrau verliebt und sie vor einem Höllenfürst schützt, zählt zu den bekanntesten Hong-Kong-Filmen. Der Mix aus poetischen Bildern, Märchen und schwerelosen Schwertkämpfen ist nicht so anspruchsvoll wie "Tiger & Dragon", aber ähnlich zauberhaft. ●●●●●

FEATURES Leider hat das Bild trotz Restaurierung einige Schwächen: Blasse Farben und mittelmäßige Kontrastwerte stören den Genuss. Deutsche Dialoge gibt es leider nur in Mono. Mit Extras wurde ebenfalls geizt - nur ein Trailer und einige Texttafeln sind geboten. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (Kantonisch), Mono (D)

DIE ASTERIX BOX



Asterix le Gaulois, Les
 douze travaux d'Asterix,
 Asterix et Cleopatre F/B

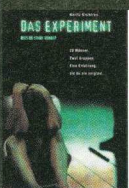
LÄNGE 65/77/78 Minuten
 REGIE René Goscinny und
 Albert Uderzo

FILM Wehrhafte Franzmänner im Dreierpack: Mit "Asterix der Gallier", "Asterix & Cleopatra" sowie "Asterix erobert Rom" erscheinen drei Zeichentrick-Klassiker in einer Sammlerbox samt Bonus-DVD. Teil 1 und 2 entstanden fast 1:1 nach den Comics, Episode 3 ist ein wenig geistreiches Abenteuer ohne Albenvorlage. ●●●●●

FEATURES Das Bild wirkt grobkörnig, auch dem Mono-Ton merkt man sein Alter an. Dafür gefallen die Extras: Zwei PC-Demos, ein Asterix-Führer und je eine Dokumentation über Goscinny sowie Uderzo erfreuen jeden Asterix-Fan. Außerdem wurden die Filme bayrisch, hessisch bzw. sächsisch synchronisiert. ●●●●●

Widescreen 1.65, Anamorph, Mono (D/F)

DAS EXPERIMENT



Das Experiment, D

LÄNGE 114 Minuten
 REGIE Oliver Hirschbiegel
 DARSTELLER Moritz Bleibtreu, Maren Eggert, Christian Berkel

FILM Nach einer wahren Begebenheit: 20 Freiwillige werden zu Untersuchungszwecken in ein Gefängnis gesteckt und zufällig in Wächter bzw. Häftlinge aufgeteilt. Was wie ein nettes Spiel beginnt, entwickelt sich zu einem Alptraum voller Gewalt und Manipulation. Ein schonungsloser Psychotrip in die tiefsten Abgründe der menschlichen Seele. ●●●●●

FEATURES Toller Film, tolle Extras: Ein Audiokommentar von Hauptdarsteller Bleibtreu und Regisseur Hirschbiegel gibt Einblicke in die Hintergründe. Noch interessanter sind aber die Einzelgespräche mit den Häftlingen. Bild und Ton wurden sehr sauber transferiert. ●●●●●

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D)

FAMILY MAN



Family Man, USA

LÄNGE 121 Minuten
 REGIE Brett Ratner
 DARSTELLER Nicolas Cage, Tea Leoni, Jeremy Piven, Don Cheadle

FILM Den stinkreichen Geschäftsmann und eingefleischten Single Jack (Cage) trifft's knallhart: Kurz vor Weihnachten wird er in eine andere Realität versetzt. Der Macho hat nun plötzlich eine Familie mit seiner Jugendliebe Kate (Leoni). Dank dem facettenreichen Spiel von Nicolas Cage hält der Film geschickt die Balance zwischen Kitsch und Komödie, wirklich Neues wird aber nicht geboten. ●●●●●

FEATURES Komödien tönen selten überzeugend, aber hier stimmt die Akustik. Auch die Bildqualität gefällt. Die Extra-Ausstattung ist mit drei Audiokommentaren, einer Featurette und diversen Interviews sehr ordentlich. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

UNDER SUSPICION – MÖRDERISCHES SPIEL



Under Suspicion, USA

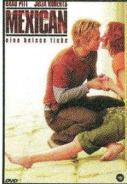
LÄNGE 104 Minuten
REGIE Stephen Hopkins
DARSTELLER Gene Hackman, Morgan Freeman, Thomas Jane

FILM Der Anwalt Henry Hearst findet die Leiche eines kleinen Mädchens und gerät im Laufe der polizeilichen Vernehmung selbst in Mordverdacht. Das US-Remake des französischen Krimis "Das Verhör" lebt vor allem von seinen beiden hochkarätigen Hauptdarstellern, die das abwechslungsreiche Kammerenspiel gehörig würzen. Großes Starkino, das Sie bis zum überraschenden Ende an die Mattheische fesselt. ●●●●●

FEATURES Für einen eher ruhigen Film kann der präzise Ton voll überzeugen. Das Bild ist bis auf leichtes Rauschen ebenfalls tadellos. Leider fehlt der hervorragende Audiokommentar der US-Version. Die Extras sind spärlich. ●●●●●

Widescreen 1,78, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

MEXICAN – EINE HEISSE LIEBE



The Mexican, USA

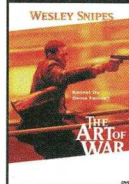
LÄNGE 117 Minuten
REGIE Gore Verbinski
DARSTELLER Brad Pitt, Julia Roberts, James Gandolfini

FILM Mafia Handlanger Jerry (Pitt) hat's nicht leicht: Gegen den Willen seiner Verlobten Samantha (Roberts) soll er den angeblich verfluchten Revolver 'Mexican' aus Mexico in die USA schmuggeln. Durch die frühe Trennung der beiden Hauptdarsteller und die parallel verlaufenden Handlungsstränge verwirrt das Road-Movie mehr als dass es unterhält. ●●●●●

FEATURES Das Bild ist absolut fehlerlos, der Ton für einen dialoglastigen Film sehr sauber und ungewöhnlich dynamisch. Als Extras werden ein Audiokommentar vom Regisseur und neun entfallene Szenen geboten. Außerdem gibt's die üblichen Trailer sowie Kino-Spots. ●●●●●

Widescreen 1,85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

THE ART OF WAR



The Art of War, USA

LÄNGE 113 Minuten
REGIE Christian Duguay
DARSTELLER Wesley Snipes, Michael Biehn, Anne Archer

FILM Wesley Snipes gibt wieder mal den coolen Action-Helden: Als UN-Geheimagent gerät er in ein Netz von Intrigen und versucht, mit handfesten Argumenten seine Unschuld zu beweisen. Der harte Thriller flickt die zahlreichen Logiklöcher mit spektakulären Stunts und einem souveränen Hauptdarsteller. Die DVD ist ungeschnitten und bietet sogar Szenen, die im Kino nicht zu sehen waren. ●●●●●

FEATURES Die Bildqualität hinkt leider hinter der US-Version her, ist aber noch akzeptabel. Dank Dolby-EX tönt der Sound voluminös aus den Boxen. Kümmerlich dagegen die Extras: Außer dem Kinotrailer gibt's nichts. ●●●●●

Widescreen 2,35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 EX (D/E)

BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA



Big Trouble in Little China, USA

LÄNGE 96 Minuten
REGIE John Carpenter
DARSTELLER Kurt Russell, Kim Cattrall, Dennis Run

FILM Maulheld Burton (Russel) stellt sich einer skurrilen Armee von Schwarzmagiern und asiatischen Faustkämpfern entgegen, um die Verlobte seines Freundens Wang Chi zu retten. John Carpenters Kultklassiker sprüht vor Witz und Innovation. Der Mix aus Horror, Komödie und Kampfsportfilm funktioniert tadellos. ●●●●●

FEATURES Die Film-DVD kommt mit einem unterhaltsamen Audiokommentar daher. Dafür hat die zusätzliche Bonus-Disc außer einem Interview mit dem Effekt-Verantwortlichen nicht viel Interessantes zu bieten. Auch technisch gibt's nur Mittelmaß: Das Bild ist unscharf und die deutsche Tonspur zu undynamisch. ●●●●●

Widescreen 2,35, Anamorph, Dolby Digital 4.1 (E), Dolby Surround (D)

FOOLS RUSH IN – HALS ÜBER KOPF



Fools Rush In, USA

LÄNGE 105 Minuten
REGIE Andy Tennant
DARSTELLER Salma Hayek, Matthew Perry, Jill Clayburgh

FILM Eine heiße Liebesnacht und eine glückliche Hochzeit – wo andere Filme enden, fängt "Hals über Kopf" erst richtig an. Denn schon nach kurzer Zeit hängt der Haussegen zwischen Alex (Perry) und Isabel (Hayek) schief. Die romantische Komödie hebt sich durch ihre witzige Ausgangssituation wohltuend von gängigen Liebesfilmen ab, bleibt aber seicht. ●●●●●

FEATURES Der Transfer ist leider ungenügend und sorgt für heftiges Bildrauschen. Allerdings ist der Ton (Komödien-untypisch) vorbildlich. Enttäuschung macht sich bei Betrachtung der Extras breit: Lediglich ein mickriger Trailer hat es auf die DVD geschafft. ●●●●●

Widescreen 1,85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

FLASH GORDON



Flash Gordon, USA

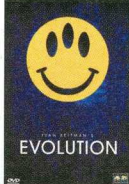
LÄNGE 107 Minuten
REGIE Mike Hodges
DARSTELLER Sam J. Jones, Max von Sydow, Ornella Muti

FILM Trash vom Feinsten: Football-Star Flash Gordon reist zusammen mit der süßen Dale und Dr. Zarkov in einem Raumschiff zum Planeten Mongo, dessen fieser Imperator Ming die Erde vernichten will. Die Comic-Umsetzung ist absoluter Kult und vor allem durch den bekannten Soundtrack von Queen immer wieder sehenswert. Wer anspruchsvolle oder stimmige Filme schätzt, liegt hier aber völlig falsch. ●●●●●

FEATURES Knallige Farben und knackige Schärfe machen den Film zum optischen Genuss. Der Stereo-Ton kommt trotz hohem Alter ordentlich an. Die Extras sind mit einem Trailer und einer Fotogalerie recht mager ausgefallen. ●●●●●

Widescreen 2,35, Anamorph, Dolby Surround (D/E)

EVOLUTION



Evolution, USA

LÄNGE 97 Minuten
REGIE Ivan Reitman
DARSTELLER David Duchovny, Orlando Jones, Julianne Moore

FILM "Ghostbusters"-Regisseur Reitman liefert eine routinierte Science-Fiction-Komödie ab: Außerirdische Einzeller landen in Arizona und entwickeln sich rasend schnell zu gigantischen Wesen – eine Bedrohung für die Erde. Die stümperhaften Wissenschaftler und die skurrilen Aliens sorgen für reichlich abgedrehte Situationskomik. Leider fehlt es am nötigen Biss – keine "MIB"-Konkurrenz also. ●●●●●

FEATURES Außer leichtem Bildrauschen gibt's nichts zu meckern, auch sonst werden technische Oberklasse und vorbildliche Extras geboten: Ob Audiokommentare, Making-Of, entfallene Szenen oder alternatives Ende – alles da. ●●●●●

Widescreen 1,85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

DR. DOLITTLE 2



Doctor Dolittle 2, USA

LÄNGE 84 Minuten
REGIE Steve Carr
DARSTELLER Eddie Murphy, Jeffrey Jones, Kirsten Wilson

FILM Nach dem kommerziellen Erfolg von Teil 1 musste eine Fortsetzung her: Dr. Dolittle (Murphy) versteht immer noch die Sprache der Tiere, und die brauchen wieder seine Hilfe. Diesmal soll er ein Waldstück vor der Abholzung retten. Die Viecher sind hervorragend animiert – lediglich amüsante Scherze machen den Film aber nur für Jüngere interessant. ●●●●●

FEATURES Ein prall gefülltes Paket an Extras verstärkt den Film. So gibt es einen Audiokommentar, Making-Of, entfallene Szenen nebst Erläuterung, Musikvideos, Trailer und die witzige "Gebrauchsanleitung für Grizzly-Bären". Bild- und Ton sind ebenfalls bestechend. ●●●●●

Widescreen 2,35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

KINO ZU HAUSE audiovision

...WIE IM KINO.

JETZT am Kiosk



TECHNIK! TRENDS! DVD!
HEIMKINO OHNE KOMPROMISSE



Aktuell: u.a. Videospiele in Surround



Detailliert: Hardware-Tests



Hilfreich: Technische Erklärungen

WWW.AUDIOVISION.DE

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*
Wällbergstraße 10
86415 Mering
oder digital an rb@players-web.de



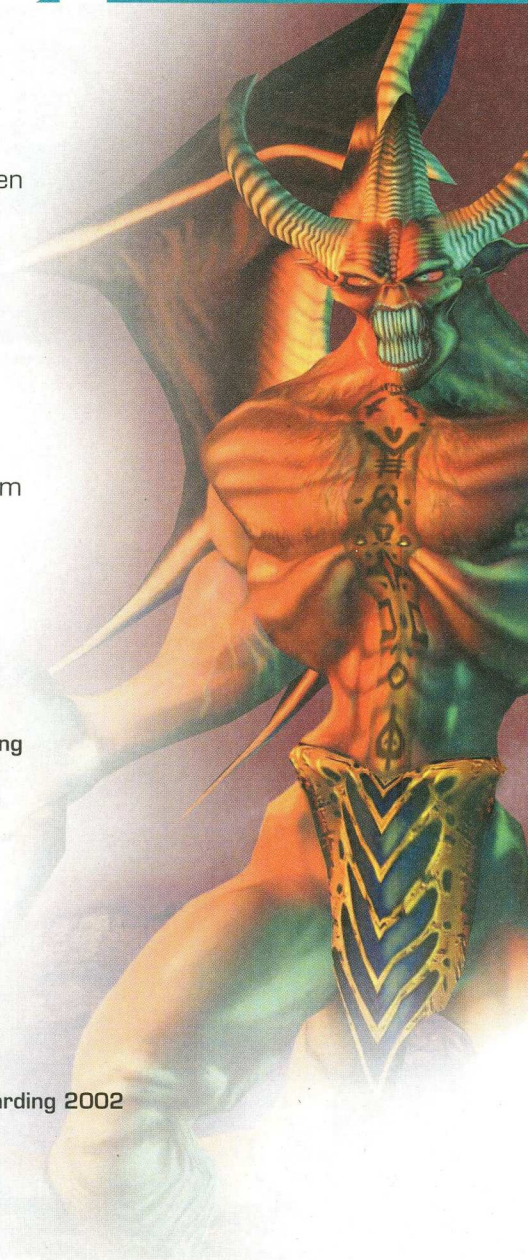
Knobelkost für Logiker: "Ico" stellt Ihre grauen Zellen auf eine harte Probe – unsere Komplettlösung (S. 88) hilft Ihnen auf die Sprünge.

- 82 ZUBEHÖR**
PS2-Peripherie
- 84 SPRECHSTUNDE**
Erste Hilfe bei PS2-Problemen
- 85 PROFI-SEITE**
Memory-Karten
- 93 KLEINANZEIGEN**
Second-Hand-Schnäppchen
- 94 SPIELE-MARKTÜBERSICHT**
Die Genre-Hitlisten
- 96 LESERBRIEFE**
Das *PLAYERS*-Meinungsforum

- ERSTE HILFE**
- 87** Baldur's Gate: Dark Alliance
- 87** Devil May Cry
- 87** Dropship
- 86** Legends of Wrestling
- 86** Motor Mayhem
- 86** NY Race
- 87** Shaun Palmer's Pro Snowboarding
- 87** Simpsons Road Rage
- 87** Splashdown
- 86** Sunny Garcia Surfing
- 86** Wipeout Fusion
- 86** World Rally Championship

- SPIELEFÜHRER**
- 88** Ico

- SAMMELKARTEN**
- 91** Shadow Man – Second Coming
- 91** ESPN Winter X Games Snowboarding 2002



SPEEDLINK THUNDER FORCE RACING WHEEL PSEUDO-FEEDBACK

Erleben Sie Rempfer und Karambolagen hautnah – für 100 Euro.

Ein echtes Force-Feedback-Lenkrad hat Speedlink aber nicht auf die Beine gestellt. Stattdessen erzeugt der eingebaute Motor bei Schotter- oder Schlammstrecken und Karambolagen nur einen ähnlichen Effekt. In der "GT 3"-Praxis stimmen der heftige Widerstand und das Rütteln jedoch nicht mit dem Bildschirmgeschehen überein. Griff, Pedale, sowie Schalt- bzw. Handbremse-Kombi gehen zwar in Ordnung, aber

wer noch 25 Euro drauflegt, bekommt das echte GT-Force- oder Thrustmaster.



FAZIT Gut verarbeitetes und vorbildlich ausgestattetes Lenkrad mit wenig überzeugender Force-Feedback-Funktion. Im Verhältnis zum besseren Sony- oder Thrustmaster-Wheel überteuert. ■■■□□

SPEEDLINK RAPTOR PAD SOFT TOUCH

Liegt dank gummierter Oberfläche gut in der Hand – Speedlinks PS2-Raptor für 25 Euro.

Die beiden Analogsticks bieten einen passablen Widerstand und die Aktionstasten einen spürbaren, wenn auch etwas tiefen Druckpunkt. Das digitale Steuerkreuz hingegen ist viel zu schwammig geraten, die Select/Start-Kombi genauso wenig brauchbar. Im Vergleich zum 30 Euro teuren DualShock2-Controller von Sony bietet Speedlink mit seinem schwarz gummierten Raptor Pad zu wenig Qualität fürs Geld. Bleiben Sie lieber beim Original.



FAZIT Gut verarbeitetes DualShock2-Pad mit ordentlichen Analogsticks und spürbarem Druckpunkt bei den Aktionstasten. Das Digikreuz ist jedoch nicht zu gebrauchen. Also: Lieber fünf Euro drauflegen und das Sony-Original kaufen. ■■■□□

UMSCHALTER EINER FÜR ALLE

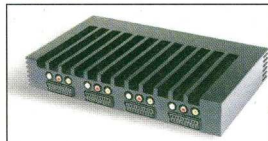
Viele Konsolen, aber nur ein Anschluss am Fernseher? Umschalter mit Scart-, AV- oder S-Video-Eingängen schaffen Abhilfe.

Sie kennen das Problem? Ihr Fernseher hat nur einen Anschluss zur Außenwelt, doch leider stehen bei Ihnen neben PS2 noch Dreamcast, N64 und DVD-Player im Regal. Wer nicht ständig hinter den Fernseher krabbeln und umstöpseln möchte, legt sich einen Umschalter zu.

Big Bens Fünffach-Scart-Box (10 Euro) hat gravierende Mankos: Das TV-Verbindungskabel ist viel zu knapp geraten, und schalten Sie mehrere Quellen gleichzeitig an, überlagern sich die Signale. Erschwerend hinzu kommt, dass nicht mal Cinch-Ausgänge für die HiFi-Anlage vorliegen. An Brooklyns Multi-AV-Selektor (25 Euro) finden gleich fünf Komponenten (3x Scart, 2x Cinch) Anschluss. Mit Schaltern an der Vorderseite wählen Sie das entsprechende Gerät.

In einem sehr noblen Gehäuse kommt Wolfssofts Siebenfach-Scart-Umschalter (128 Euro) daher. Wer genügsam ist, wählt die nicht weniger solide Metallausführung für zwei (41 Euro) bzw. vier Geräte (62 Euro). Der vergleichsweise hohe Preis erklärt sich durch die sehr gute Verarbeitung und die strikte Trennung der Signalwege.

"Nur" S-Video- und AV-Signale schlucken die beiden letzteren, dafür umso schmuckeren Vertreter unserer Marktübersicht. Während Mad Catz' System-Selektor (18 Euro) je vier S-Video- und AV-Eingänge besitzt, hat Hamas AV-Selektor PX AV-31S nur einen S-Video- sowie drei AV-Anschlüsse zu bieten - ist dafür aber das handlichste Gerät im gesamten Test und mit 20 Euro durchaus erschwinglich.



Nette Details bei Brooklyn: Cinch-Ausgänge, Platz für zwölf PS2-Spiele und Konsolenschildchen.



Mad Catz gibt sich verspielt: Mit Schubfach und Konsolenaufklebern.

FAZIT Hat Ihr Fernseh nur einen Scart-Anschluss, greifen Sie zu Brooklyns Multi-AV-Selektor.

Im Vergleich dazu sind Wolfssofts Umschalter etwas teuer. Bietet Ihr TV nur einen S-Video- oder AV-Eingang, sind Sie mit dem handlichen AV-Selektor von Hama gut bedient. Geht's Ihnen in in erster Linie um S-Video, halten Sie sich an MadCatz.

ZUBEHÖR-F

FERNBEDIENUNGEN

1 DVD REMOTE CONTROL
von Sony Preis 30 Euro

Herausragend verarbeitet, top ausgestattet und mit DVD-Treiber-Software 2.10. Das einzige, was der Sony-Fernbedienung fehlt, ist ein durchgeschliffener Joypadport.

2 DVD COMMANDER 2
von Saitek Preis 25 Euro

Edel verarbeitete Universal-Fernbedienung im Design der PS2 mit durchgeführtem Control-Port.

3 DVD REMOTE CONTROLLER
von 4Gamers Preis 30 Euro

4Gamers vereint elegantes Design und gute Verarbeitung - inkl. durchgeschliffener Empfangseinheit.

4 DVD FERNBEDIENUNG
von Brooklyn Preis 20 Euro

Angenehm handliches Format. Der durchgeschliffene Empfänger erspart lästiges Pad-Stöpseln.

5 DVD REMOTE CONTROLLER
von Saitek Preis 20 Euro

Schlank und formschön: Die Saitek-Fernbedienung bietet eine durchgeschliffene Empfangseinheit.

THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 PRO FLIEGER-ASS

Heben Sie gerne zu Dogfights ab? Thrustmaster liefert adäquates Zubehör – für **40 Euro**.

Vor dem Start müssen Sie Ihren Flightstick allerdings noch konfigurieren. Im Fall von "Top Gun" einfach, bei anderen Spielen greifen Sie auf die drei Konfigurationen des Flightsticks zurück. Vorteilhaft: Seitenruder, Coolie-Hat zur Änderung der Kameraperspektive, analoge Schubkontrolle (per Daumen regelbar) und variabler Stick-Widerstand. Für einen separaten Schubregler hat's bei dem Preis leider nicht gereicht, ansonsten erfüllen Verarbeitung und

Ausstattung aber die grundlegenden Wünsche.



FAZIT Ordentlich verarbeiteter, konfigurierbarer Flightstick mit Seitenruder, Schubkontrolle und frei wählbarem Stick-Widerstand. Erfreulich günstig, leider müssen Sie ohne extra Schubregler auskommen. ■■■■□

DIGITAL INNOVATIONS SKIPDOCTOR AUS ALT MACH NEU

Pfiffiges Reparaturset für PS2-Spiele, DVD-Filme und Audio-CDs – Kostenpunkt: **45 Euro**.

Böse Kratzer auf Ihren wertvollen PS2-Spielen? Digital Innovations hat die Lösung parat: Ein (sehr unkonventionelles) Reparatur-Set. So funktioniert's: Sie stecken die zerkratzte DVD auf die beiliegende Plasticscheibe, sprühen sie mit der Flüssigkeit ein, klappen die Scheibe ans Reinigungsrad und drehen dann fleißig an der Kurbel. Wiederholen Sie das Prozedere in entgegengesetzter Richtung und trocknen Sie die CD bzw. DVD anschließend mit

dem Tuch, danach wird das gute Stück noch poliert. Voilà: Funktioniert einwandfrei, ist mit 45 Euro aber ein teurer Spaß.



FAZIT Digital Innovations unkonventioneller Skip Doctor beseitigt binnen weniger Minuten Schmutz und Kratzer auf Ihren DVDs oder CDs. Leider verlangt der Hersteller einen stolzen Preis dafür. ■■■■□

REFERENZEN

DIE BESTE PERIPHERIE FÜR IHRE PS2

JOYPADS

- 1 DUALSHOCK 2**
von Sony Preis **30 Euro**
Mit dem Dual-Shock-Pad setzte Sony schon auf der PSOne den Standard für den perfekten Controller. Handlich, formschön, mit exaktem Analog-Stick, präzisen Digi-Kreuz und neuen Analog-Buttons bietet das PS2-Original die ideale Kontrolle. ■■■■■
- 2 PX5000**
von Saitek Preis **30 Euro**
Sehr gut verarbeitetes Pad mit Achsenrettierung und Makrofunktion. Nur das DigiKreuz und das hohe Gewicht nerven. ■■■■□
- 3 ADVANCED PS2 CONTROLLER**
von MadCatz Preis **30 Euro**
Quietschbuntes Riesen-Pad mit massiv Zusatzfunktionen. Dank Negcon- und Makro-Fähigkeit ein Werkzeug für Profis. ■■■■□
- 4 BASIC PS2 CONTROLLER**
von MadCatz Preis **25 Euro**
Solider Controller ohne irgendwelchen Bonus-Schnickschnack. Ein Zubehör für preisbewusste Pad-Puristen. ■■■■□
- 5 VIBRATION CONTROLLER**
von Hama Preis **30 Euro**
Gut verarbeiteter Controller mit genauem Digi-Kreuz und ordentlichen Buttons. Turbo- und Slowmotion inklusive. ■■■■□

ARCADE-STICKS

- 1 TWIN SHOCK HOME ARCADE PS1**
von Blaze Preis **60 Euro**
Der perfekte Spielhallen-Simulator mit hohem Kuschelfaktor. Bei Zweispieler-Duellen müssen Sie zwar eng zusammenrücken, dafür beeindruckt das gigantische Joyboard nicht nur durch Größe, sondern auch mit Mikroschaltern und Turbofunktion. ■■■■■
- 2 PRO SHOCK ARCADE PS1**
von Blaze Preis **40 Euro**
Für den einsamen Arcade-Fetischisten genau richtig. Erhältlich in diversen schicken Farben (u.a. Silber und transparent). ■■■■■
- 3 PRO SHOCK ARCADE LIGHT PS1**
von Blaze Preis **25 Euro**
Für preisbewusste Prügelfans verkauft Blaze die kleinere, ansonsten aber funktionsgleiche Alternative zum "Pro Shock Stick". ■■■■□
- 4 ARCADE BOARD PS1**
von Sunflex Preis **45 Euro**
Das klöbige Joyboard verschreckt mit schwergängigen Buttons und unpräzisiertem Stick. Nicht empfehlenswert. ■■■■□
- 5 SHADOWBLADE STICK PS1**
von Interact Preis **85 Euro**
Styling hui - Nutzwert pfui. Viel zu teures Joyboard mit wackeligem Stick und schwammigen Tasten - Finger weg! ■■■■□

LENKRÄDER

- 1 GT FORCE**
von Sony Preis **125 Euro**
Sehr gut verarbeitetes Force-Feedback-Lenkrad mit Gas- und Bremspedal für "Gran Turismo 3". Die Befestigung mittels Kunststoff-Zwingen ist allerdings nur mäßig. ■■■■■
- 1 FORCE FEEDBACK**
von Guillemot Preis **125 Euro**
Wuchtiges und hochwertiges Force-Feedback-Lenkrad mit Tipptasten, Schaltknüppel sowie Pedalen. ■■■■■
- 3 SPEEDSTER 2**
von Sony Preis **75 Euro**
Edle Aufmachung und hohe Qualität zum erträglichen Preis; leider ohne Force-Feedback-Funktion. ■■■■■
- 4 MC2 RACING WHEEL PS1**
von MadCatz Preis **75 Euro**
Optimale Pedal-Position, einstellbarer Lenkwiderstand und Rumble-Funktion sorgen für perfektes Spielhallen-Gefühl. ■■■■■
- 5 BLUE THUNDER RACING WHEEL**
von Interact Preis **100 Euro**
Angenehme Fußpedale und perfekter Lenkwiderstand sorgen für ein Spielhallen-gerechtes Renn-Erlebnis. ■■■■■

SONDERZUBEHÖR

- 1 DTT 3500**
von Creative Preis **400 Euro**
Preisgünstige Dolby-Digital-Kompletanlage für den Film- und Spielefan mit hohem Soundanspruch und kleinem Geldbeutel. ■■■■■
- 2 DVD REGION X**
von Datel Preis **30 Euro**
Umgeht die Regionalcodeabfrage, um Import-DVD-Filme abzuspielen - auf Wunsch mit gestochen scharfer RGB-Qualität. ■■■■■
- 3 ACTION REPLAY 2 V2**
von Datel Preis **50 Euro**
Vereint Schummel-CD (für 128 Spiele), DVD Region X sowie X-Mem (Speicherkarten-Manager und -Packer). ■■■■□
- 4 STEALTH STAND 3003**
von Brooklyn Preis **50 Euro**
3-in-1-Standfuß, Mehrspieler-Adapter und Infrarot-Fernbedienung für schlappe 50 Euro - das ideale PS2-Set für Einsteiger. ■■■■□
- 5 SCREEN STATION EVOLUTION PS1**
von Big Ben Preis **150 Euro**
Ordentlicher PSOne-Monitor mit 13 Zentimeter Display-Diagonale. Der bislang größte und günstigste Screen. ■■■■□

PS1 Zubehör, das für die PSone ausgelegt, aber mit der PS2 kompatibel ist.

SPRECHSTUNDE

Leser fragen, *PLAYERS* antwortet. Ob ausgebrannte PS2 oder zerborstene DVD, bei der *PLAYERS*-Sprechstunde werden Sie geholfen.

Haben Sie Fragen? Dann schreiben Sie bitte an: Cybermedia Verlag, *PLAYERS* "Sprechstunde", Wallbergstraße 10, 86415 Mering oder Email an mw@players-web.de

? Wie sieht es eigentlich mit der Abwärtskompatibilität der PS2 aus? Laufen auf der neuen Konsole wirklich alle PSone-Spiele oder gibt es doch hier und da Probleme? Und wie funktioniert das Ganze eigentlich?

! Einige Titel wie "Sentinel Returns", "Crash Bandicoot: Warped" oder "Wipeout 2097" verabschieden sich bei aktiviertem Texturfilter bzw. höherem Datentransfer von CD mit einem Absturz. In solchen Fällen stellen Sie einfach (im Menü "Grundeinstellungen" des Playstation-Treibers) das Texture-Mapping und

die DVD/CD-ROM-Geschwindigkeit auf "Standard". Änderungen am Playstation-Treiber gehen allerdings (im Gegensatz zu den Einstellungen in der Systemkonfiguration) nach dem Ausschalten der Konsole verloren.

Leider gibt es aber auch ein knappes Dutzend älterer PSone-Spiele, die auf der PS2 auch dann ihren Dienst versagen: "Arcade Party Pak", "Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2", "Fighter Maker", "Final Fantasy Anthology" (nur in den Vereinigten Staaten erhältlich), "Formel Eins 97", "Judge Dredd", "Monkey Hero" sowie "Tombl". Bei

mehr als 1.200 veröffentlichten PAL-Titeln ist die Zahl allerdings zu verschmerzen.

Doch wie funktioniert das Ganze? Der in der PS2 integrierte IOP (Input/Output-Processor) der Firma LSI Logic basiert auf dem 32-Bit-RISC-R3000A-Prozessor der "alten" Playstation. Noch dazu enthält er einen deutlich höheren Cache (Pufferspeicher), der die Datentransferrate auf das Vierfache erhöht. Außerdem liest das DVD/CD-ROM-Laufwerk der PS2 CDs nun mit bis zu 24facher Geschwindigkeit oder 2fach - wie auf der PSone. Zum Thema "Texture-Mapping": Ein Filter verwandelt hier pixeli-

besserung. Charaktere und Umgebung wirken um einiges sauberer - wie mit einem Weichspüler gewaschen. Insbesondere bei der "Tomb Raider"-Reihe, "Vagrant Story" und "Metal Gear Solid" wertet die Kantenglättung das Spielerlebnis merklich auf.

? Was ist eigentlich aus Namcos neGcon-Pad geworden? Funktioniert das nicht auf der PS2 oder wird es gar nicht mehr hergestellt?

! Sony Europa hat Namcos neGcon-Pad gar nicht mehr gelistet, d.h. es wird nicht mehr nachproduziert, und das bereits seit mehr als einem Jahr. Die Chance, im Handel jetzt noch Restbestände aufzustoßern, ist denkbar gering. "Wipeout"-Fans schwören dessen ungeachtet auf den schmucken Analog-Controller - auch auf der PS2. Ottonormalspieler hingegen haben dem Rennspiel-Pad schon auf der PSone nicht den Hauch einer Chance gegeben und sich stattdessen ein (wesentlich teureres, aber nicht gleichzeitig auch besseres) Lenkrad gekauft. Schade eigentlich.



Da Teil 5 nicht auf der PS2 läuft, veröffentlicht Sony Teil 6 der "Final Fantasy Anthology" einzeln - inkl. einem "Final Fantasy 10"-Demo zum Schnäppchenpreis von 15 Euro.

ge Flächen in sanft texturierte Oberflächen. Während zweidimensionale Bitmaps (gezeichnete Optiken) oder im Voraus berechnete, auf CD gespeicherte Daten (wie gerenderte Hintergründe) nicht von der digitalen Verjüngungskur profitieren, erleben Sie bei Spielen mit echter 3D-Grafik oft eine merkliche Ver-



Unterstützt auch Namcos analoges neGcon-Pad: Sonys futuristisches Rennspiel "Wipeout Fusion".

GLOSSAR

LEXIKON: SPIELHALLE



AM2: Tochterfirma von Sega; entwickelte u.a. "Virtua Fighter 4" (siehe Preview auf Seite 20) und "18 Wheeler".

ARCADE: Spielhalle

BOARD: Platine eines Automaten.

CABINET: Gehäuse eines Automaten.

COIN-OP: Coin-operated; Münzschluckler.

CPS2: Capcom Play System 2; Von Capcom entwickelte Spielhallenhardware. Die "Street Fighter 2"-, "Street Fighter Alpha"-, "Darkstalkers"-, "Marvel Super Heroes"- und "X-Men"-Reihen entstanden auf dem CPS2.

CPS3: Capcom Play System 3; Überarbeitete Version des CPS2. Die "Street

Fighter 3"-Serie entstand auf dem CPS3.

DX: Abkürzung für Deluxe; Erweiterte Version eines Spielhallenautomaten, oft mit Hydraulik oder mehreren Bildschirmen ausgestattet.

HITMAKER: Tochterfirma von Sega, entwickelte u.a. "Crazy Taxi". Hitmakers "Virtua Tennis 2" kommt im Sommer für die PS2.

NAOMI: New Arcade Operation Machine Idea; Von Sega entwickelte Spielhallenhardware, auf der die Dreamcast-Heimkonsole basiert. So enthält Naomi einen Hitachi-SH-4-64Bit-RISC-Prozessor, einen PowerVR-Grafikchip, 32 MB

Haupt- sowie 16 MB Grafikspeicher. Die Naomi-Spiele "18 Wheeler", "Capcom vs. SNK 2", "Crazy Taxi", "Dead or Alive 2" und "Guilty Gear X" schafften den Sprung vom Naomi-Board auf die PS2.

NAOMI 2: Naomi-Upgrade mit zwei PowerVR-Chips und satten 32 MB Grafikspeicher.

NEO GEO: von SNK entwickelte Hardware (erschien auch als Heimkonsole).

SD: Standard; Herkömmliche Variante eines Automaten.

ST-V: Sega Titan; Von Sega entwickelte Spielhallenhardware, die auf der Saturn-Heimkonsole basiert.

SYSTEM 11: Der Automat "Tekken" entstand auf dem von Namco entwickelten System-11-Board.

SYSTEM 22: Der "Ridge Racer"-Automat wurde für dieses Board entwickelt.

SYSTEM 246: Auf der PS2 basierendes System. "Ridge Racer 5 Arcade Battle", "Bloody Roar 3", "Vampire Night" und "Tekken 4" (siehe Preview in *PLAYERS* 3/2002) entstanden auf dem Board.

WOW ENTERTAINMENT: Tochterfirma von Sega, entwickelte in Zusammenarbeit mit Namco "Vampire Night" (siehe Preview auf Seite 29).

Auf der PSOne gang und gäbe, auf Sonys neuer Konsole eine echte Seltenheit: **Günstige Speicherkarten** von Fremdanbietern. Weshalb gibt's auf der PS2 nur drei Memory Cards?

MEMORY CARD FLAUTE?

Eigentlich bietet Sonys PS2-Memory-Card eine Menge Vorteile gegenüber dem PSOne-Pendant. Das EEPROM (Electrically Erasable Programmable Read Only Memory) hat eine Speicherkapazität von 8 MB, die Datenübertragungsrate ist bis zu 250mal höher als bisher und die Karte legt Spielstände in KB-Einheiten statt in einzelnen Blöcken ab. Vorteil: Kleine Dateien wie Punktzahlen belegen nur noch so viel Platz wie sie de facto benötigen und nicht mehr gleich einen ganzen Block. Aber in der Praxis sind viele PS2-Spielstände (insbesondere die von Sport- oder Rollenspielen) sehr umfangreich. Haben Sie noch dazu eine Sony-DVD-Fernbedienung, belegt die beiliegende Treibersoftware (Version 2.10) gleich 2.052 KB.

Der Preis der Sony-Memory Card liegt bei stolzen 45 Euro. Wer glaubt, bei Fremdanbietern deutlich günstiger wegzukommen, täuscht sich. Mad Catz z.B. verlangt für seine offiziell lizenzierte Speicherkarte immer noch 40 Euro.

Offiziell lizenziert

Der hohe Preis erklärt sich durch Kosten für die Speicherbausteine, Lizenzgebühr und Qualitätsanforderungen, die Sony an ein lizenziertes Produkt stellt. Deshalb sind Sie beim



Nyko fertigt seit Mai 2001 eine ausschließlich für den US-Markt lizenzierte Speicherkarte – zum Preis von 30 Dollar.

Kauf der Mad-Catz-Karte auch auf der (daten)sicheren Seite. Und immerhin ist sie fünf Euro günstiger.

Die Zukunft sieht aber nicht so rosig aus. Anfang Januar lief die Lizenz des US-Anbieters aus. Der europäische Markt ist davon erst mal nicht betroffen. Bei uns läuft die Lizenz noch bis November, wie uns Mad Catz' Business Development Manager Matt Bennion versichert. Hintergrund: Sony vergibt die Rechte für jedes Territorium (also für USA, Europa und Japan) einzeln.

Drittbrettfahrer

Doch woran liegt's, dass sich bis heute nur Datel mit einer 'eigenen' Variante ("Mega Memory 16") auf den Markt gewagt hat? Das Zauberwort heißt 'MagicGate', ein von Sony entwickeltes Verschlüsselungsverfahren (siehe Kasten). Die PS2

erkennt ausschließlich MagicGate-kompatible Speicherkarten.

Datel hat den MagicGate-Code geknackt und bedient sich eines Kunstgriffes: Die Mega Memory 16 (Preis: 50 Euro) bringt als erste Karte ihre eigene CD mit. Auf der befindet sich eine MagicGate-Kopie, und nur mit der lässt sich die Karte verwenden. Haken an der Sache: Bevor Sie ein Spiel starten und später laden oder speichern wollen, müssen Sie die Mega Memory-CD einlegen. Dafür bietet die Karte eine Kapazität von 16 MB (also zweimal so viel wie Sony) und bringt ihren eigenen Speichermanager ("Memory Manager Plus") mit. Damit verwalten Sie Ihre Karte um einiges komfortabler als durch den Sony-Browser und komprimieren Spielstände auf bis zu 1/5 der ursprünglichen Größe. Wollen Sie gepackte Dateien verwenden, müssen Sie die allerdings vorher entpacken. Nette Gimmicks am Rande: Lagern Sie Daten auf ein USB-Zip-Drive aus oder formatieren Sie eine Karte. Der "Memory Manager Plus" arbeitet sogar mit anderen Speicherkarten zusammen.

Ein äußerst clever durchdachtes Konzept – nicht ohne Grund hat der deutsche Vertrieb Bigben bis Ende Februar (eigenen Angaben zufolge) bereits mehr als 50.000 Stück an den Mann gebracht. Unverständlich

dagegen, dass Datels US-Partner in den Vereinigten Staaten schon seit Juni letzten Jahres eine 8MB-Variante für schlappe 20 Dollar anbietet, die in Europa noch nicht zu haben ist. Bigben gelobt diesbezüglich aber Besserung.

Fazit

Brauchen Sie eine Speicherkarte, kommen Sie ab November um den Kauf des Sony-Originals fast nicht mehr rum. Bis dahin ist Mad Catz' Memory Card nämlich noch zu haben. Nur wer damit leben kann, noch vor dem eigentlichen Spiel kurz die CD zu wechseln (nicht gerade komfortabel), greift auf Datels 16-MB-Karte Mega Memory zurück. mw

MAGIC GATE



"Im Interesse der Datensicherheit bei dem potenziellen, zukünftigen Vertrieb von digitalen Medien über ein PS2-Netzwerk", so die offizielle Sony-Pressemitteilung, "enthält die Memory Card das Authentifikations- und Verschlüsselungs-Sicherheitsystem MagicGate". Die Technologie soll per Mikrochip dem unerlaubten Kopieren, Abspielen oder Übertragen von urheberrechtlich geschützten Daten einen Riegel vorschieben. Der PlayStation-Erfinder integrierte Magic Gate aber nicht nur in seine PS2-Memory Cards. 1998 stellte man mit Erfolg das Speichermedium Memory Stick vor. Darauf speichern Sie Fotos, Musik oder Grafiken und geben diese an Digital-Kameras, Notebooks, Camcorder sowie Fotodrucker weiter.



Mad Catz' Memory Card hat eine praktische Griffmulde und kommt in einer schmucken Kunststoffbox daher



Gepackte Dateien zeigt der Speichermanager von Datels "Mega Memory 16" gesondert an (links). Mit dem formatieren Sie auch eine gesamte Memory Card (Datenträger mit der X-Taste auswählen und L1+L2+R1+R2 gedrückt halten).



Allein in Deutschland wurden mehr als 600.000 Memory Sticks verkauft (im Bild: die 128 MB-Variante für 150 Euro).

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.

MOTOR MAYHEM (PS2)

Obwohl der Frühling schon naht, hier ein Weihnachts-Trick für die martialisches Autoschlacht von Infogrames. Stellen Sie einfach das Datum Ihrer PS2 auf einen Tag vom **21. - 25. Dezember** ein. So fahren alle Charaktere mit Nikolausmützen herum.

WIPEOUT FUSION (PS2)

Zum schnellen Flitzer gibt's Futter für ungeduldige Piloten. Gehen Sie im Extra-Menü zu den Cheats. Dort können sie folgende Kombinationen eingeben:

Tierschiffe

▲, ●, ○, ▲, ✖

Unendlich Schild

▲, ▲, ■, ■, ■

Unendlich Munition

▲, ●, ✖, ○, ■

Retro-Modus

✖, ●, ▲, ■, ✖

Extrem schnelle Schiffe

■, ✖, ✖, ✖, ▲



Verwandeln Sie Ihre Fahrzeuge dank Cheat in bunte Doppeldecker.

Alle Schiffe und Strecken

✖, ▲, ●, ▲, ●

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP (PS2)

Nicht wirklich hilfreich, aber ganz schön lustig: Ähnlich wie in "Wipeout Fusion" gibt's auch bei Sonys Rallye ein Cheat-Menü, in das einige Wörter eingehackt werden dürfen.

Löchrige Karosserie

thatsstupid



Dank Cheat wird das Geschwindigkeitsgefühl verbessert.

Hohe Kommentatorstimmen

hellumaid

Verdrehte Kamera

intheceiling

Verdrehte Grafik

downbelow

Unterwasseroptik

wibblywobbly

Seltsame Grafik

imgoingcrazy

Höhere Geschwindigkeit

evopower

Wagen fliegen im Replay

floatyflight

SUNNY GARCIA SURFING (PS2)

Besitzen Ihre Surfer zu wenig Wendigkeit? Oder fehlt Ihnen das passende Brett für den nächsten Strand? Mit den folgenden Cheats erhalten Sie nicht nur alle Beach-Boys- und -Girls, sondern auch sämtliche Bretter! Geben Sie im Titelbildschirm einfach folgende Kombinationen ein. Halten Sie dabei **R1** und **L1** gedrückt.



Bonuscharakter: Kampfhund Bruno kann keine Grabtricks ausführen...

Alle Charaktere

◀, ●, ▲, ▶, ●, ○, ◀, ▶

Alle Surfboards

◀, ●, ▲, ▶, ●, ○, ◀, ▶, ●, ✖

LEGENDS OF WRESTLING (PS2)

Wer es nicht erwarten kann, alle Wrestling-Größen selbst spielen zu dürfen, der wendet unseren Cheat an. Danach sind alle Legenden freigeschaltet. Die Kombination muss im Hauptmenü eingegeben werden, ein Schriftzug bestätigt den korrekten Code.

Alle Wrestler

↑, ↓, ◀, ▶, ●, ○, ◀, ▶, ▲, ■



RVD und Jimmy Hart bekommen Sie eigentlich als letzte Charaktere.

NY RACE (PS2)

Selbst für den mäßigen SF-Racer von Kalisto gibt's einige Cheats. Klicken Sie sich bis in die Optionen und den 'Zugang zu neuen Fahrzeugen' durch. Dort geben Sie den Cheat für den jeweiligen Gleiter ein.

Spirit

HLZKPT



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. Wir verlosen unter allen Einsendern "Zorro" für die PS2 und "Plucky's Abenteuer" für PSone. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Cybermedia VerlagsGmbH

PLAYERS, Erste Hilfe

Wallbergstraße 10, 86415 Mering

– oder digital an sb@players-web.de

PLAYERS TIPPS-HOTLINE: 0190-824679 (1,86 Euro/Min)

Kompetente Hilfe: Sie kommen in Ihrem Lieblingsspiel trotz zahlloser Versuche nicht mehr weiter? Die Suche nach dem letzten Schlüssel bereitet Ihnen schlaflose Nächte? Sie haben keine Munition mehr, und der Mega-Zombie saugt Ihnen immer wieder das Gehirn aus dem Pixel-Schädel? Sie sind kurz davor, das Joypad gegen die Wand zu schleudern und Ihre PS2 aus dem Fenster zu werfen? Stopp, das muss nicht sein, denn für verzweifelte Zocker gibt's unsere Tipps-Hotline. Unter **0190/824679** (1,86 Euro/Min) erhalten Sie kompetente Hilfe zu allen Videospielen 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!

Alfa Aquila R
OVRC5Q
 Alfa
APMXGD
 Studebaker
SRZPBZ
 Rudbaker
OVRC5Q
 SU-800 C
JJOCMT
 SU-800

RXCVDI
 Yakovlev
VMAOPJ
 Mako
KUUOSD
 Flying Saucer
LZAXPF

SIMPSONS ROAD RAGE (PS2)

Der gelbe "Crazy Taxi"-Klon ist zwar nicht sonderlich schwer, aber trotz-

dem haben wir einige Cheats zusammengetragen. Alle Codes werden im Optionsmenü aktiviert. Halten Sie bei jeder Eingabe die **L1**- und **R1**-Tasten gedrückt.

Extra Geld

■, ■, ■, ■

Neue Kameraperspektiven

▲, ▲, ▲, ▲

Vogelperspektive

●, ●, ●, ■

Nachfahrt

×, ×, ×, ×

2D-Charaktere

●, ●, ●, ●

Rote Seifenkiste fahren

▲, ▲, ■, ●

Smithers in Mr. Burn's Auto

▲, ▲, ■, ■

Zeit anhalten

●, ▲, ■, ×

ACTION REPLAY CODES



Dropship	F8FC7FFF	Immer drei blaue Orbs	3C6B57F7	F8FCDFD0
Anmerkung	Code	Alle Manöver erlernt	F8FCFEF3	Rampen sind transparent
Master-Code	0E3C7DF2	Angriffs-Rang immer auf 'S'	3C6B57E7	3C1960EF
	1645EBB3	Unsichtbarer Dante	7FFEFEEF	F8DCFEF6
	0C0FC227	Baldur's Gate: Dark Alliance	3C0A2AD7	3C1960F3
	F89295CF	Anmerkung	F8FCFEFE	F8FCFEFE
God-Modus	3DDC3083	Master-Code	3C0A2ADB	Seoul wählbar
	F9FCFEFE		F8FCFEFE	2C594C77
Unendlich	3DDC3087		F8FCFEFE	F8FCFEF1
Munition	F8FCFEF1		3C539D5F	Lake Quilotoa wählbar
Shaun Palmer's Pro Snowboarding			F8FCFEF1	2C594C7B
Anmerkung	Code		F8FCFEF1	F8FCFEF1
Master-Code	0E3C7DF2		3C539D5F	Nizza wählbar
	1645EBB3		F8FCFEF1	2C594C7F
	0C098803		F8FCFEF1	F8FCFEF1
	F88D0A0F		3C20B82B	Loch Ness wählbar
Alle Level	2C3352A3		F88F3C3F	2C594C83
	F8FCDFDF		3C20B873	F8FCFEF1
	2C3352A5		B7CFEFEF	Madrid 2 wählbar
	F8FCDFDF		3C20B8DB	2C594C87
	2C3352A7		F8FCFE1C	F8FCFEF1
	F8FCDFDF		3C20B8DF	Kuta Beach wählbar
	2C3352A9		F8FCFE1C	2C594C8B
	F8FCDFDF		3C20B8E3	F8FCFEF1
	2C3352AB		F8FCFE1C	Tokyo wählbar
	F8FCDFDF		3C20B8E7	2C594C8F
	2C3352AD		F8FCFE1C	F8FCFEF1
	F8FCDFDF		3C20B8EB	Nil wählbar
	2C3352AF		F8FCFE1C	2C594C93
	F8FCDFDF		3C20B8EF	F8FCFEF1
	2C3352B1		3C20B8F3	Seoul 2 wählbar
	F8FCDFDF		469832FE	F8FCFEF1
Immer Special	2C2BC3E3		3C20B8F7	Venedig wählbar
	F8FCFEF1		469832FE	2C594C9B
Perfekte Balance	2C2BC3E7		3C20B880	F8FCFEF1
	F8FCFEF1		469832FE	Beringstraße wählbar
Super-Drehung	2C2BC3EB		3C20B88F	2C594C9F
	F8FCFEF1		469832FE	F8FCFEF1
Wenig Erdanziehung	2C2BC3EF		3C20B88B	Amazonas wählbar
	F8FCFEF1		469832FE	2C594CA3
Schnelle Tricks	2C2BC3F3		3C20B88E	F8FCFEF1
	F8FCFEF1		F8FCFE1C	Lake Havasu wählbar
Doppelte Geschwindigkeit	2C2BC3F7		3C20B88F	2C594CA7
	F8FCFEF1		469832FE	F8FCFEF1
Big-Head-Modus	2C2BC3FB		3C20B880	Andys FMV
	F8FCFEF1		469832FE	2C594D27
Metallische Boarder	2C2BC3FF		3C20B888	F8FCFEF1
	F8FCFEF1		469832FE	Hailys FMV
Alle FMVs	2C2BC3A7		3C20B88B	2C594D2B
			469832FE	F8FCFEF1
			3C20B88D	Juanas FMV
			F8FCFE53	2C594D2F
			3C20B887	F8FCFEF1
			3C20B88F	Sebastians FMV
			F8FC270E	2C594D33
			Splashdown	F8FCFEF1
			Anmerkung	Rafaels FMV
			Master Code	2C594D37
			0E3C7DF2	F8FCFEF1
			1645EBB3	Amman Ras FMV
			0C138A57	2C594D3B
				F8FCFEF1
				Kyokos FMV
				2C594D3F
				F8FCFEF1
				Jeremys FMV
				2C594D43
				F8FCFEF1

KNOBELSCHLOSS

ICO

Retten Sie Ico und seine kleine Freundin aus der gigantischen Festung. Unser Players Guide zeigt Ihnen den sicheren Weg in die Freiheit.



Nebel des Grauens: Sobald Sie die schwarzen Löcher am Boden sehen, ist extreme Vorsicht angesagt – gleich kommen die fiesen Nebelfetzen.

Der gehörnte Teenie und seine süße Freundin haben's nicht leicht: Ihr riesiges Gefängnis ist voll von Rätseln und miesen Schattenwesen – ohne Hilfe sind die beiden aufgeschmissen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die unschuldigen Gefangenen aus ihrem Gefängnis lotsen – schnell und sicher.

Aller Anfang ist schwer

Nachdem Ico aus seinem Alptraum erwacht ist, traben Sie rechts die Treppen nach oben und betätigen den Hebel – ab durch die gerade geöffnete Tür. An der Decke baumelt eine eiserne Kette, die Sie sich gleich krallen. Durch Schwingen und rechtzeitiges Abspringen erreicht Ico das Fenster. Schließlich gelangt Ihr Held in einen riesigen Turm. Hier nehmen Sie die Leiter auf der linken Seite und folgen den spiralförmigen Treppen bis nach oben – Yorda wartet schon auf ihre Befreiung. Also steigen Sie durch das Fenster nach draußen und bei der nächsten Öffnung wieder zurück ins Innere. Dort betätigt Ico den Hebel und hüpf zurück nach unten. Sie müssen also

noch mal die Treppen rauf, wo Sie nun auf Yordas Käfig springen – Ihre künftige Begleiterin ist frei. Leider haben das auch die Schattenwesen mitbekommen. Schnappen Sie sich schnell den Holzstock und vertreiben Sie damit die Biester. Nach dem Kampf öffnet Yorda Ihnen das magische Tor im vorderen Teil des Raums. Draußen können Sie endlich speichern (einfach gemeinsam auf die Couch setzen). Weiter geht's über die Brücke. Vorsicht: Der Steg bricht zusammen, und Ico muss Yorda nach oben helfen (Dreieck-Taste). Im nächsten Raum vetrimmen Sie die auftauchenden Schatten und bewegen danach den massiven Block. Die aktivierten Stufen bringen die beiden in den nächsten Saal.



Von dem idyllischen Anlageplatz (links) ist's nicht mehr weit zum magischen Schwert (Mitte). Mit dem mächtigen Werkzeug können Sie endlich auch ohne Yorda die großen Tore öffnen – Kämpfe gegen die Schatten werden auch leichter.

Hier muss Ico seine Freundin kurz alleine lassen und springt nach unten. Auf der gegenüberliegenden Seite erreichen Sie über eine Kette den Schalter, der die Pforte auch für Yorda öffnet. Jetzt muss Ihr Recke nur noch die Kiste nach unten wuchten, dann kann auch Yorda auf den Sims steigen. Draußen treffen Sie auf Schienen, die um die Burg herumführen. Rechts befindet sich der passende Wagon, mit dem Ihre beiden Teenies weiterkommen (auf dem Steuerkreuz nach links drücken). Am Ende der Strecke steigen Sie auf den Abgrund hinweg und erreicht einen Hebel. So bewegen Sie die große Kiste zu Yorda. Sobald sie auf dem Dach der Box steht, legt Ico den Schalter erneut um (vorher über die Kette zum Hebel zurückklettern). Mit etwas Hilfe erreicht jetzt auch Ihre Freundin die sichere Plattform. Weiter gehts in die große Halle.

Die Erleuchtung

Hier müssen Sie den Kronleuchter zum Absturz bringen. Ico klettert nach oben und erreicht über das Dachgebälk die Verankerung. Mit einem Schlag lösen Sie die Kette. Jetzt reicht ein beherzter Sprung aus, und das Ungetüm fällt zu Boden. Nun gehen Sie draußen die Treppen runter und schnappen sich eine der rumliegenden Bomben. Zurück beim Kronleuchter platzieren Sie den Sprengsatz an der Säule. Mit Hilfe der Ker-

zen und Icos Stock wird die Zündschnur abgebrannt – der Weg ist frei. Yorda öffnet die magische Tür am Ende der Brücke. Auf dem Burghof erwartet Sie ein aufregender Kampf gegen die Schattenwesen, seien Sie also auf der Hut. Das große Tor schließt sich vor Ihren Augen, und die Königin erscheint. Nach der Zwischensequenz verschiebt Ico die Säulen. So gelangen Sie wieder nach draußen, wo einige Bomben rumliegen. Benutzen Sie eine, um den verbarradierten Eingang freizusprennen. Auf dem Friedhof wuchten Sie die Kiste auf eine der beiden Druckplatten. Yorda muss sich auf die andere stellen, um das Tor zu öffnen. Im Inneren klettern Sie nach oben, wo Ico die benötigte zweite Box nach unten wirft. Yorda hat somit als Ersatzgewicht ausgedient. Ico steigt wieder nach oben und benutzt diesmal den Hebel. Ihre beiden Schutzbefohlenen erreichen schließlich eine Windmühle. Am Rand des Gebäudes kann Ico nach oben klettern und von dem Sims auf einen der sich drehenden Flügel springen. So kommen Sie nach oben zu einem weiteren Schalter, der auch Yorda den Weg ebnet. In der nun folgenden Kanalisation springt Ico an die Kette und lässt sich im nächsten Bereich durch das Loch im Boden fallen. Seine Freundin wartet auf der anderen Seite des Tors. Stellen Sie sich also auf die Bodenplatte, und Yorda kommt auf Zuruf durch den so geöffneten Durchgang. Über die Rohre gelangt





Yorda einfach das magische Tor öffnen - dann verglühen die Monster von selbst.

Der Ost-Flügel

Nun spürten die beiden Racker nach unten und dann nach links. Ico hilft seiner Begleiterin über die Leiter und vertrimmt die Geisterwesen. Gehen Sie anschließend durch die Tür rechts vom Eingang. Die Plattform in der Mitte des Saals aktiviert eine Treppe - allerdings nur, wenn sich Yorda und Ico gemeinsam auf den Schalter stellen. Neben der runden Öffnung legen sie den Hebel um und erleuchten die auftauchenden Fackeln mit Ihrem Holzstock. So gelangen die beiden Helden ins Freie. Die Leiter führt Sie nach unten und zurück ins Innere des Bollwerks. Dort betätigt Ico den Hebel, und wieder erscheinen zwei Fackeln, die Sie entzünden müssen. Ab jetzt wird Ihr Abenteuer deutlich leichter: Das herunterfallende Schwert hilft beim Kämpfen ungemein. Allerdings werden Sie erst mal von eisernen Toren eingesperrt. Aber keine Sorge, mit der neuen Klinge kappen Sie einfach links und rechts die beiden Seile. Der nächste Raum erschwert das Weiterkommen durch einen kleinen Wasserfall. Also klettern Sie am Rand entlang nach oben, wo Ico die Schleusentore öffnet. Schneiden Sie die vier Seile durch - anschließend nur noch den Hebel drücken, und der Weg für Yorda ist frei. Weiter geht's über eine Brücke und durch die nächste magische Tür. Dort

Explosiv: Mit den Bomben bringen Sie Säulen zum Einsturz und sprengen verschlossene Durchgänge frei.

Ico nach oben, wo er seine Begleiterin durch die Öffnung hochzieht. Jetzt geht's weiter durch die magische Tür. Mit dem Aufzug fahren Sie empor. Hier kann nur Ico weiter: Er klettert am Rand des Gebäudes entlang und wirft am Ende die Holzkiste nach unten, damit auch Yorda hochsteigen kann. Die Box brauchen Sie aber auch, um den anderen Schalter zu erreichen. Sobald der betätigt ist, zieht Ico die Kiste zurück, um selbst hochzuklettern. Nun kraxeln Sie die Kette runter und werfen den rumstehenden Quader durchs Fenster. Ico und Yorda landen wieder in der Kanalisation, wo sie den Quader als Plattform nutzen, um in den zuvor unerreichbaren Abschnitt zu kommen. Hier geht's immer geradeaus und die Kette rauf. Auf der anderen Seite erreicht Ico einen Hebel, der wieder mal die fiesen Gespenster auf den Plan ruft. Kümmern Sie sich nicht drum, sondern lassen Sie



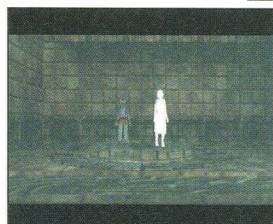
In luftiger Höhe: Die Sprungserie über die schwebenden Holzkäfige gehört zu den härtesten Stellen im ganzen Spiel - Geduld ist Trumpf.

drücken Sie links den Schalter: Fackeln anzünden ist wieder angesagt. Den dafür benötigten Stock holt sich Ico weiter unten. Vergessen Sie aber später Ihr Schwert nicht. Nach der folgenden Zwischensequenz öffnet sich eine Tür. Nun gehen Sie nach draußen und die lange Leiter nach oben. Hier aktivieren Sie mit dem Hebel die Zugbrücke. Nach deren Überquerung biegen Sie links ab. In der hinteren linken Ecke zieht Ico die Box zu der ersten Säule und klettert hinauf. Jetzt muss der tapferere Dreikäsehoch wieder ein Tau zerschneiden. Damit ist endlich der Weg in den linken Flügel frei. Von der großen Halle (wo der Kronleuchter hing) gehen Sie zurück zum Burghof. Dort steigt Ico über das runtergelassene Seil in den zweiten Stock und wirft die Kiste nach unten. Yorda kann nun auch nach oben und Ihnen dort das magische Tor öffnen.

ten Fenster. Draußen hängt eine Kette, an der sich Ico zur anderen Seite schwingt. Unten wartet schon Yorda auf Ihre Hilfe. Gemeinsam gehen die beiden durch die Tore (zum Öffnen die Druckplatten verwenden). Im folgenden Raum *klettert Ico an den Rohren nach oben und steigt aus dem Fenster. Schieben Sie nun einfach die Box ins Wasser. So kommt Ihr Held über den Fluss und betätigt den Hebel (Analogstick gegen den Uhrzeigersinn drehen). Nun laufen Sie wieder hinaus und schieben die Kiste dorthin, wo zuvor der Wasserfall war. Nachdem die Box gelandet ist, wirft Ico sie noch eine Stufe weiter nach unten und springt hinterher. Yorda entriegelt die Zauberpforte, dann folgen die beiden dem Pfad, bis sie auf einen kleinen Turm stoßen. Bewegen Sie das stählerne Gerüst einfach bis ans andere Ende der Schienen. Über die Leiter erreichen Sie so einen weiteren Hebel, der den Weg zu einem Aufzug freigibt. Wenn Ihre beiden Münder oben angekommen sind, müssen Sie das Mädel wiederholt zurücklassen und einige Holzplanken runtersteigen. Über ei-

Der Wasserfall

Über die Brücke und einen beherzten Sprung erreichen Sie den nächsten Bereich. Hier lässt Ico Yorda kurz alleine und fährt mit dem Lift nach oben. Springen Sie nun zu dem lichtdurchflute-



Bei größeren Druckplatten (links) müssen Yorda und Ico gemeinsam ran, bei kleineren (rechts) reicht eine Person.



Der Bosskampf: Um dem Tod (oben) zu enttrinnen, verstecken Sie sich hinter den Säulen (Mitte). Mit dem Schwert schlagen Sie dann zurück (unten).

ne Leiter erreichen Sie die nächste Zugbrücke: Springen Sie drauf, dann kommt auch Yorda wieder weiter. Bald erreichen Sie einen Lagerraum, in dem Bomben rumliegen. Einen der Sprengsätze nimmt Ico mit und entzündet ihn an der Fackel. Sie müssen die Bombe nun in Richtung Turm werfen, um so eine Brücke entstehen zu lassen. Ico klettert dann die Kette hoch und wuchtet die Box nach unten links zu dem Schalter. So wird auch der Weg für seine Freundin frei, die ihm wie gehabt die magischen Tore öffnet. Sie gelangen jetzt in den Westflügel der gigantischen Festung. Hier schneiden Sie das Seil auf der linken Seite durch. Es folgt die selbe Prozedur wie im Ostflügel: Druckplatte aktivieren und Fackeln anzünden. Im nächsten Abschnitt drehen Sie den Reflektor so, dass er in Richtung der Öffnung zeigt. Danach steigen Ico und Yorda die Leiter empor. Weiter oben erreichen Sie einen Hebel, der das fließende Wasser stoppt. Außerdem schnappen Sie sich eine Bombe, die Ico zu der verrammelten Stelle mitschleppt - der Weg wird einfach freigesprengt. Mit Yorda gehen Sie nun durch die rechte Tür. Über die

Außenseite geht's weiter durch die Öffnung und über die Brücke. Dort öffnet Yorda Ihnen das Tor. Ico wiederum betätigt den Schalter und zündet dann unten die Fackeln an. Nach der Zwischensequenz führt Sie Ihr Weg über den langen Pfad und bis zu dem Schalter, der die letzte Brücke runter lässt. Jetzt können Sie endlich zurück zum Haupttor: Der Ausgang leuchtet nun orange - öffnen Sie ihn. Draußen wartet das letzte Speichersofa.

Einzelgänger

Nach der nächsten Filmsequenz ist Ico alleine unterwegs. Hüpfen Sie vorsichtig von einem Käfig zum nächsten. Aber Achtung: Die Dinger schwingen unangenehm hin und her. Sobald die Sprungeinlage geschafft ist, läuft Ico den Weg entlang, bis er einen Schalter entdeckt. Hier lassen Sie die Kette runter und werfen danach die Box ins Wasser. Die Kiste ziehen Sie durch den Fluss, um an die Kette zu kommen. Der dortige Hebel öffnet das Tor. Ico geht wieder schwimmen und nimmt dabei erneut seine Kiste mit - nur so kommen Sie auch an die nächste Kette. Oben schiebt Ico den Wagen bis ans andere Ende - ein Räderwerk wird in Gang gesetzt. Wie schon bei der Windmühle springen Sie an eines der Räder und hüpfen nach oben. Dort wartet eine knifflige Sprungeinlage auf Ihren Recken: Von dem Rohr aus müssen Sie sich zu den Ketten schwingen. Hat Ico das geschafft, geht's immer weiter, bis er einen Aufzugturm erreicht. Klettern Sie links die Kette runter und hechten Sie auf den Turm. Nach der nächsten Brücke biegt Ico links ab und springt zu den Metallteilen auf der anderen Seite des Eingangs. Hier wird einfach der Wagen rumgeschoben - so lassen Sie eine weitere Kette runter, an der Ico hinabsteigt. An der äußeren Wand erreicht der einsame Knabe eine Leiter. Postieren Sie sich ganz rechts am Rand, denn es folgt ein haarige Stelle: Ico muss den Vorsprung erreichen. Haben Sie's einmal geschafft, ist der Weg nach unten kein Problem mehr. In der Nähe des kleinen Boots führt ein Pfad nach oben an den Felsen entlang. Dort findet Ico auf einem Altar die wichtigste Waffe: das Zauberschwert.

Das Zauberschwert

Wie Yorda öffnet Ihnen der Käsedolch magische Portale. Zum Monster vermöbeln ist das gute Stück ebenfalls hervorragend geeignet. Also benutzen Sie die Neuerwerbung gleich an dem Tor. Im Inneren treffen Sie endlich Yorda, aber unmittelbar nach der Wiedervereinigung machen sich etliche Monster über das süße Manga-Mädel her. Doch mit der Zauberklinge geben Sie den dunklen Nebelfetzen tüchtig Saures. Für jeden erledigten Feind wird ein Steinsarg an den Wänden der Halle erleuchtet - sobald alle aktiviert sind, endet die Schlacht. Die Plattform fährt nach oben, und Sie können sich auf den letzten Kampf gegen Yordas fiese Mutter gefasst machen: Ico geht einfach zum Thron und dann wieder zurück - die Endgegnerin erscheint.

Königin der Schatten

Jetzt wird's knifflig: Nach einem kleinen Plausch mit der Widersacherin versucht Ico, sie mit dem Schwert zu verletzen. Pech gehabt: Die Waffe prallt ab und fliegt quer durch den Raum. Bevor Sie die Klinge zurückholen, sollten Sie erst mal Deckung suchen, denn die Königin wirft mit Schattenmagie nur so um sich. Schutz finden Sie hinter einem der beiden Pfeiler. Sobald der Angriff abklingt, rennt Ico zu seinem Schwert und verpasst der finsternen Dame einen Hieb. Diese Prozedur wiederholen Sie so lange, bis der Schutzschild der Königin seinen

Geist aufgibt. Jetzt attackiert Sie die Rabenmutter noch heftiger, und Ihr Schwert wird in die Mitte des Saals geschleudert. Warten Sie im sicheren Deckungsbereich der rechten Säule auf einen günstigen Moment und schnappen Sie sich ein letztes Mal Ihre magische Waffe. Jetzt reicht ein Schlag, und Ico rammt der Königin das Schwert ins Herz - Sie haben's geschafft. Die Hörner Ihres Alter Egos sind damit Geschichte und die düstere Burg stürzt zusammen. Der tapferere Held wird von seiner Freundin gerettet und an einen verlassen Strand gespült. Hier übernehmen Sie noch mal die Kontrolle: Links im Sand wartet die bewusstlose Yorda auf Sie. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann...

Die Belohnung

Nein, die Gerüchte stimmen leider nicht: Eigentlich war geplant, Yordas Kauderwelsch nach erfolgreichem Durchspielen gegen verständliche Texte auszutauschen. Dieses Feature haben die Programmierer leider gekippt. Dafür gibt's ein anderes nettes Gimmick: Speichern Sie nach dem Abspann Ihren Spielstand. Beginnen Sie jetzt erneut, bleibt erst mal alles beim Alten. Aber sobald Yorda befreit ist, kann ein Kollege in die Haut Ihres Schützlings schlüpfen - stöpseln Sie einfach einen zweiten Controller ein. Jetzt brauchen Sie sich endlich nicht mehr über das störrische CPU-Mädel aufzuregen, sondern können Ihrem Partner die Schuld geben - ein wirklich netter Zusatzmodus. tk



Gleich haben Sie's geschafft: Der Kampf gegen die Oberhexe steht an. Fair: Sie haben unendlich viele Versuche - der Bildschirmtod ist nicht endgültig.

TIPPS + TRICKS + TIPPS + TRICKS + TIPPS + TRICKS

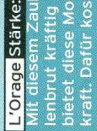
SHADOW MAN SECOND COMING

Shadow Man hat vier zu tun: An bittärnsten Monstern mangelt's wahrlich nicht. Wenigstens steht ihnen ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung. Wir erklären Ihnen die wichtigsten Argumente stärker und Ihre Anwendungsmöglichkeiten.

Shadow Mans Voodoo-Magie



Peste Stärke: gut
Der Name ist Programm: Ein Fillegenschwarm infiziert Ihre Widersacher - Tod und Verderben sind die Folge. Besonders praktisch: Die mörderische Plage greift automatisch von einem Gegner auf den nächsten über.



L'Oracle Stärke: gut
Mit diesem Zauber löst Shadow Man Blitze aus, die der Höllebrut kräftig einheizen. Neben den netten Lichteffekten bietet diese Mord-Methode auch ordentliche Durchschlagskraft. Dafür kostet der Einsatz reichlich Voodoo-Energie.



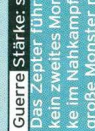
L'Inferno Stärke: mittel
Keine Angst: Das Innere lässt Shadow Man zwar in Flammen ausgehen, verletz' Ihn aber nicht. Netter Nebeneffekt: Attackierende Monster fangen ebenfalls Feuer. Außerdem brauchen Sie den Zauber, um sich zu teleportieren.



Mort Stärke: mittel
Der grüne Totenschädel sorgt für eine mächtige Schockwelle, die Ihre Feinde umreißt und ihnen Schaden zuführt. So können Sie mit einem Schlag gleich mehrere Angreifer zurück-schlagen. Praktisch bei Massenkillerleien.



Famine Stärke: mittel
Sobald Sie dieses magische Objekt aktivieren, saugt der Schädel nahe stehenden Gegnern Lebensenergie aus. Während die Biester langsam verenden, nimmt Ihre Kraft wieder zu - allerdings sehr langsam.



Guerre Stärke: sehr gut
Das Zepher führt Shadow Man beidhändig - Sie können also kein zweites Mordwerkzeug einsetzen. Dafür nimmt Ihre Stärke im Nahkampf um das Zehnfache zu - so dürfen Sie selbst große Monster mit einem Schlag umhauen.

TIPPS + TRICKS + TIPPS + TRICKS + TIPPS + TRICKS

ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING 2002

Konami hat zwar im zweiten Teil seines Snowboard-Spektakels den Schwierigkeitsgrad etwas runtergeschraubt, aber trotzdem wird Ihnen ein einiges abverlangt. Auf unserer Sammelkarte gibt's deshalb reichlich Tipps und eine Übersicht für die beste Ausrüstung.

Allgemeine Tipps

Geheime Level:
In jedem Skifahrt gibt es mehrere versteckte Abfahrten. Um diese zu finden, gehen Sie ins Hauptmenü vom Karriere-Modus. Klicken Sie hier auf die freien Felder - nach kurzer Zeit haben Sie die jeweiligen Extrapisten gefunden.

Im neuen Skigebiet:
Wenn Sie ein weiteres Schneeparadies freigeschaltet haben, sollten Sie sich erst mal mit den Strecken vertraut machen. Positiver Nebeneffekt: Ihre Attribute schneller nach oben - künftige Abfahrten fallen Ihnen also leichter.

Charisma steigern:
Wer sich schnell zum weitweiten Trendsport-Idol mausern möchte, wendet folgende Technik an.

1. Spielern Sie konsequent nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Wettbewerb. Wenn Sie nur Zweiter oder Dritter geworden sind, laden Sie den Spielstand einfach nochmal. Halten Sie es bei den Filmaufnahmen genauso.

2. Schreiben Sie sich bei möglichst vielen Austragen ein.
3. Variieren Sie die Wettbewerbe. Je facettenreicher Ihre Medallien-Sammlung ist, desto mehr Aufmerksamkeiten bekommen Sie.

Rennen fahren:
Sehen Sie sich die Rennkurse vor jedem Event genau an und finden Sie die Idealeine.

Slopestyle:
Wie bei den Rennwettbewerben.

Big Jump:
Sammeln Sie Punkte, indem Sie das umliegende Terrain nutzen - kehren Sie notfalls auch um.



'Big Jump' (am Beispiel des ersten Events):
Nutzen Sie vor der eigentlichen Schanze Hügel und Grindspots für Extrapunkte.



Die besten Ausrüstungsgegenstände für ambitionierte Einsteiger haben wir eine komplette Liste der besten Boards, Bindungen, Boots, Jacken und Hosen erstellt. So müssen Sie sich nicht unnötig durch die komplizierten Menüs im Snowboard-Shop klicken. Die jeweilige Ausrüstung ist in die Kategorien für Renn-, Freestyle und Kombinations-Wettbewerbe unterteilt. Wer sich nach unserer Übersicht richtet, gibt nie mehr unnötig Geld aus.

Snowboards

	1. SFR 900 155 (Rennen)
	2. AI 158 (Freestyle)
	3. Balance 157.5 (Kombiniert)

Bindung

	1. CFX (Rennen)
	2. Post-Link (Freestyle)
	3. V12 Maguma (Kombiniert)

Boots

	1. Freeride (Rennen)
	2. Petter Line (Freestyle)
	3. Devun Walsh (Kombiniert)

Jacken

	1. Attitude (Rennen)
	2. Down (Freestyle)
	3. OSI Agent (Kombiniert)

Hosen

	1. Mercur (Rennen)
	2. Vent (Freestyle)
	3. Nova Logic (Kombiniert)

PLAYERS 4/02

Shadow Man's Waffen

Mike LeRois Waffen



Feueraxl Stärke: niedrig
Die Nankampfwaffe bringt gegen hartnäckige Widersacher gute Wirkung, Sie brauchen das Bell aber unbedingt, um am Anfang die Bretterverschläge in Louisiana zu öffnen.



Shadow Gun / Mike's Gun Stärke: mittel
Die Standard-Karaffen schießen langsam und sind ziemlich schwach. Die Schattenwurme können Sie aber aufhaken (Schutterfeste halten) und so einen stärkeren Impuls abfeuern.



Scharfschützengewehr Stärke: mittel
Ohne das Gewehr kommen Sie nicht weiter: Die Geler und die Fässer in Louisiana können Sie nur mit dieser Waffe knacken. Zum Kämpfen ist der Schlepfbügel aber zu unhandlich.



MP 909 Stärke: gut
Die Maschinengewehre besticht durch ihre hohe Feuerrate und gute Durchschlagskraft - besonders praktisch gegen sehr schnelle bzw. fliegende Gegner.



Granatwerfer Stärke: sehr gut
Die explosive Waffe beleidigt zwar beide Hände, sorgt aber für gelichtete Geopferreihen. Je länger Sie den Feuerknopf drücken, desto weiter fliegen die Granaten.



Die Nephilim-Waffen



Malignum: Die magische Armbrust verschießt Feuerkugeln. Bei weit entfernten Zielen halten Sie den Knopf länger gedrückt.
Nephilim-Schwert: Für diese Waffe brauchen Sie beide Hände. Aber es fächelt alles und jeden ab.



Nephilim Schild: Gegen diese Feuerschüsse und unverbrennbare Gegner hilft nur das Schild - so bleiben Sie gesund!



Nephilim-Scherbe: Ihre erste Nephilimwaffe. Nur mit dieser Scherbe können Sie den Endgegner Papa Morle besiegen.
Handschuhe: Die Handschuhe werden automatisch angelegt und verstärken Ihre Nankampffähigkeiten.
Kelch: Dieses Goldstück rettet Januys das Leben. Außerdem spendet es Licht in dunklen Gängen.



PLAYERS 4/02



EINKAUFSS- BERATER

Welches Spiel ist sein Geld wirklich wert?
PLAYERS gibt Ihnen einen Überblick der
aktuellen PS2-Spiele.

Aus der Spielhalle auf die Konsole: Diesmal stellen wir Ihnen die besten Coin-Op-Umsetzungen für die PS2 vor. Wo prügelt sich's am schönsten, bei welchem Lichtpistolen-Spiel sollten Sie am ehesten zugreifen? Unsere Top-5-Liste verrät's.

Auch an Nachschub aus der Spielhalle mangelt's nicht. Mit "Tekken 4", "Virtua Fighter 4", "Ferrari 355 Challenge", "Vampire Night" sowie "Soul Calibur 2" befinden sich schon die nächsten Automaten in den PS2-Startlöchern.

TOP 5

Die besten Umsetzungen
aus der Spielhalle

Dead or Alive 2



TITEL

HERSTELLER

1 Dead or Alive 2

Tecmo

Wirbelnde Fäuste und viel nackte Haut: "Dead or Alive 2" ist rasant, elegant, durchdacht - und hat einen 60Hz-Modus.



2 Tekken Tag Tournament

Namco

Bewährte Spielmechanik neu verpackt: Super-Combos und Tag-Manöver bieten genug Stoff für lange Nächte. Eine echte Fortsetzung ist "Tag" aber nicht.



3 Crazy Taxi

Acclaim/Sega

Witzige Taxi-Raserei mit zwei riesigen Städten, nobler Optik und spektakulären Karambolagen - untermalt von Bad-Religion- sowie Offspring-Punk.



4 Time Crisis 2

Namco

Hobby-Pistoleros laden durch: Rasante Schießereien wechseln sich mit hektischem In-Deckung-gehen ab. Leider ist "Time Crisis 2" nur ein kurzes Vergnügen.



5 Gauntlet Dark Legacy

Midway

Schlachtfest: Gerade zu mehreren Spielern macht die Dungeon-Hatz sehr viel Laune. In technischer Hinsicht hat "Dark Legacy" aber wenig zu bieten.



RENNSPIELE

Auto-, Motorrad-, Science-Fiction-, Trendsportrennen & Funracer

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Gran Turismo 3: A-Spec	PS2	90%	Sony	60 Euro	9/2001
Ridge Racer 5	PS2	87%	Namco	60 Euro	12/2000
Splashdown	PS2	87%	Infogrames	60 Euro	12/2000
ATV Offroad	PS2	85%	Sony	60 Euro	9/2001
Crazy Taxi	PS2	85%	Acclaim/Sega	60 Euro	7/2001
F1 Racing Championship	PS2	85%	Ubi Soft	60 Euro	3/2001
Formel Eins 2001	PS2	85%	Sony	60 Euro	6/2001
Burnout	PS2	84%	Acclaim	60 Euro	1/2002
Smuggler's Run 2	PS2	84%	Take 2	60 Euro	1/2002
Wipeout Fusion	PS2	83%	Sony	60 Euro	3/2002
Moto GP 2	PS2	82%	Namco	60 Euro	3/2002
Extreme-G 3	PS2	81%	Acclaim	60 Euro	10/2001
Le Mans 24 Stunden	PS2	81%	Infogrames	60 Euro	9/2001
Moto GP	PS2	81%	Namco	60 Euro	2/2001
Spy Hunter	PS2	81%	Midway	60 Euro	11/2001
Smuggler's Run	PS2	80%	Take 2	60 Euro	12/2001
Simpsons Road Rage	PS2	79%	Electronic Arts	60 Euro	12/2001
World Rally Championship	PS2	76%	Sony	60 Euro	1/2002
MX 2002 Ricky Carmichael	PS2	75%	THQ	60 Euro	11/2001
Off-Road Wide Open	PS2	75%	Infogrames	60 Euro	3/2002
Wacky Races	PS2	75%	Infogrames	60 Euro	9/2001
Space Race	PS2	73%	Infogrames	60 Euro	3/2002



1: Splashdown 2: Burnout
3: Crazy Taxi 4: Gran Turismo 3

SPORT

Die ganze Welt des Sports – von klassisch bis trendig

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
FIFA 2002	PS2	89%	Electronic Arts	60 Euro	12/2001
NHL 2002	PS2	89%	Electronic Arts	60 Euro	11/2001
ESPN ISS	PS2	88%	Konami	60 Euro	12/2000
Pro Evolution Soccer	PS2	88%	Konami	60 Euro	12/2001
Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	88%	Activision	60 Euro	1/2002
Madden NFL 2002	PS2	87%	Electronic Arts	60 Euro	11/2001
NHL 2001	PS2	87%	Electronic Arts	60 Euro	12/2000
WWF Smackdown	PS2	86%	THQ	60 Euro	1/2002
UEFA Challenge	PS2	85%	Infogrames	60 Euro	9/2001
SSX Tricky	PS2	84%	Electronic Arts	60 Euro	1/2002
ESPN Snowboarding 2002	PS2	82%	Konami	60 Euro	4/2002
Knockout Kings 2001	PS2	81%	Electronic Arts	60 Euro	5/2001
NBA Live 2002	PS2	81%	Electronic Arts	60 Euro	1/2002
ESPN Int. Winter Sports	PS2	80%	Konami	60 Euro	3/2002
ESPN Winter X Games	PS2	80%	Konami	60 Euro	2/2001
NHL Hitz 20-02	PS2	80%	Midway	60 Euro	12/2001
Shaun Palmer's Pro Snowb.	PS2	80%	Activision	60 Euro	2/2002
ESPN Int. Track & Field	PS2	79%	Konami	60 Euro	12/2000
ESPN X-Games Skateb.	PS2	76%	Konami	60 Euro	2/2002
Swing Away Golf	PS2	76%	Electronic Arts	60 Euro	12/2000



1: ESPN Snowboarding 2002 2: NBA Live 2002 3: NHL Hitz 4: SSX Tricky

ABENTEUER

Action-Adventures, Rollenspiele & klassische Adventures

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Baldur's Gate	PS2	90%	Virgin	60 Euro	1/2002
Metal Gear Solid 2	PS2	87%	Konami	60 Euro	4/2002
Flucht von Monkey Island	PS2	86%	LucasArts	60 Euro	8/2001
Resident Evil Code: Veronica	PS2	86%	Capcom	60 Euro	9/2001
Silent Hill 2	PS2	86%	Konami	60 Euro	12/2001
Alone in the Dark 4	PS2	85%	Infogrames	60 Euro	12/2001
Drakan	PS2	85%	Sony	60 Euro	4/2002
Headhunter	PS2	85%	Sega	60 Euro	2/2002
Shadow Man 2nd Coming	PS2	85%	Acclaim	60 Euro	4/2002
Soul Reaver 2	PS2	85%	Eidos	60 Euro	1/2002
Onimusha: Warlords	PS2	84%	Capcom	60 Euro	8/2001
Ico	PS2	83%	Sony	60 Euro	4/2002
Summoner	PS2	83%	THQ	60 Euro	8/2001
Dark Cloud	PS2	82%	Sony	60 Euro	10/2001
Ecco The Dolphin	PS2	78%	Sega	60 Euro	2/2002
Shadow Hearts	PS2	75%	Midway	60 Euro	4/2002
Shadow of Memories	PS2	75%	Konami	60 Euro	5/2001
Eternal Ring	PS2	70%	Ubi Soft	60 Euro	1/2001
Orphen	PS2	70%	Activision	60 Euro	1/2001
Jade Cocoon 2	PS2	68%	Ubi Soft	60 Euro	4/2002



1: Metal Gear Solid 2 2: Drakan - The Ancients' Gates
3: Ico 4: Shadow Man Second Coming

REAKTION

Jump'n'Runs, Puzzle-, Geschicklichkeits-, Musikspiele & Flipper

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Jak & Daxter	PS2	89%	Sony	60 Euro	1/2002
Crash Bandicoot 4	PS2	86%	Vivendi	60 Euro	12/2001
Rayman Revolution	PS2	86%	Ubi Soft	60 Euro	1/2001
Super Bust-a-Move	PS2	86%	Taito	35 Euro	1/2001
Klonoa 2	PS2	81%	Namco	60 Euro	12/2001
Sky Odyssey	PS2	80%	Sony	60 Euro	5/2001
Space Channel 5	PS2	79%	Sega	60 Euro	4/2002
AquaAqua Wetrix 2.0	PS2	78%	SCI	40 Euro	12/2000
Tarzan Freeride	PS2	78%	Ubi Soft	60 Euro	1/2002
Donald D. Quack Attack	PS2	74%	Ubi Soft	60 Euro	2/2001
City Crisis	PS2	72%	Take 2	60 Euro	9/2001
Batman Vengeance	PS2	69%	Ubi Soft	60 Euro	1/2002
Herdy Gerdy	PS2	68%	Eidos	60 Euro	4/2002
Rayman M	PS2	65%	Ubi Soft	60 Euro	2/2002
Dschungelbuch Groove	PS2	64%	Ubi Soft	60 Euro	6/2001
Portal Runner	PS2	64%	3DO	60 Euro	12/2001
Evil Twin	PS2	63%	Ubi Soft	60 Euro	2/2002
Parappa The Rapper 2	PS2	63%	Sony	60 Euro	4/2002
Woody Woodpecker	PS2	63%	Cryo	60 Euro	2/2002
Disney's Dinosaurier	PS2	62%	Ubi Soft	60 Euro	1/2001



1: Donald Duck Quack Attack 2: Batman Vengeance
3: Herdy Gerdy 4: Space Channel 5

DENKEN

Strategiespiele, Simulationen & Brettspiele

TITEL	SYSTEM	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
MTV Music Generator 2	PS2	85%	Codemasters	60 Euro	6/2001
Theme Park World	PS2	81%	Electronic Arts	60 Euro	1/2001
Kessen	PS2	79%	Koei	60 Euro	1/2001
Ring of Red	PS2	79%	Konami	60 Euro	7/2001
Age of Empires 2	PS2	73%	Konami	60 Euro	11/2001
Kuri Kuri Mix	PS2	73%	From Software	60 Euro	7/2001
Heroes of Might & Magic	PS2	68%	3DO	60 Euro	6/2001
Wer wird Millionär? 2. Edi.	PS2	58%	Eidos	60 Euro	2/2002
Robot Warlords	PS2	43%	Midas	60 Euro	8/2001
DSF Fußballmanager 2002	PS2	39%	Ubi Soft	60 Euro	3/2002



1: Age of Empires 2 2: Theme Park World
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
Dead or Alive 2	PS2	89%	Sony	60 Euro	1/2001
Grand Theft Auto 3	PS2	89%	Take 2	60 Euro	12/2001
Half-Life (dt.)	PS2	89%	Vivendi	60 Euro	12/2001
TimeSplitters	PS2	87%	Eidos	60 Euro	12/2000
007: Agent im Kreuzfeuer	PS2	86%	EA	60 Euro	1/2002
Tekken Tag Tournament	PS2	86%	Namco	60 Euro	12/2000
Ace Combat 4	PS2	85%	Namco	60 Euro	2/2002
Red Faction	PS2	84%	THQ	60 Euro	9/2001
Devil May Cry	PS2	85%	Capcom	60 Euro	3/2002
Thunderhawk 3	PS2	85%	Eidos	60 Euro	11/2001
Maximo	PS2	84%	Capcom	60 Euro	3/2002
MDK 2 Armageddon	PS2	83%	Virgin	60 Euro	5/2001
Time Crisis 2	PS2	83%	Namco	60 Euro	12/2001
Zone Of The Enders	PS2	83%	Konami	60 Euro	3/2001
Rez	PS2	81%	Sega	60 Euro	2/2002
Twisted Metal Black	PS2	81%	Sony	60 Euro	11/2001
Dropship	PS2	80%	Sony	60 Euro	2/2002
Extermination	PS2	80%	Sony	60 Euro	7/2001
Giants: Citizen Kabuto	PS2	80%	Virgin	60 Euro	1/2002
Gun Griffon Blaze	PS2	80%	Swing	60 Euro	3/2001
No One Lives Forever	PS2	80%	Vivendi	60 Euro	4/2002
Operation Winback	PS2	80%	Koei	60 Euro	6/2001
Fur Fighters 2	PS2	79%	Acclaim	60 Euro	7/2001
X-Squad	PS2	79%	Electronic Arts	60 Euro	1/2001
Project Eden	PS2	78%	Eidos	60 Euro	11/2001
Star Wars Starfighter	PS2	78%	LucasArts	60 Euro	5/2001
Unreal Tournament	PS2	78%	Infogrames	60 Euro	7/2001
Airblade	PS2	77%	Sony	60 Euro	1/2002
Armored Core 2	PS2	77%	Ubi Soft	60 Euro	2/2001
Silpheed: The Lost Planet	PS2	77%	Swing	60 Euro	6/2001
Top Gun: Combat Zones	PS2	77%	Virgin	60 Euro	12/2001
Gauntlet Dark Legacy	PS2	74%	Midway	60 Euro	7/2001
Silent Scope	PS2	73%	Konami	60 Euro	12/2000



1: No One Lives Forever 2: Ace Combat
3: Devil May Cry 4: Half-Life (dt.)

LESER POST

Cybermedia GmbH
PLAYERS-Leserbriefe
Wallbergstr. 10
86415 Mering

e-Mail: rb@players-web.de

Ihre Meinung ist gefragt!

PLAYERS BRAUCHT SIE!

Unser Heft erfüllt Sie mit grenzenloser Freude? Unsere Zeilen bringen Licht in Ihren Alltag? Oder missfällt Ihnen **PLAYERS** von der ersten bis zur letzten Seite? Da hilft nur eins: Machen Sie Ihren Gefühlen Luft und schreiben Sie uns. Ob traditionell mit Stift und Papier oder per elektronischem Postboten: Zwei Seiten haben wir für Ihre Meinung reserviert und laden Sie hiermit ein, diese zu füllen.

FRAGENFLUT

➤ Schon vor einiger Zeit habe ich euch geschrieben und wollte wissen, ob es eine Fortsetzung von "Summoner" geben wird. Bis jetzt habe ich keine Antwort bekommen. Seid Ihr etwa mit den Leserbriefen überfordert? Stattdessen veröffentlicht Ihr unnötige Fragen wie "Laufen PS2-Spiele auch auf PSOne?" Das weiß doch jeder! (...) Außerdem habe ich noch einige weitere Fragen: Warum gibt es keine Komplettlösung für "Rune" oder "Age of Empires 2"? Hat "Age of Empires 2" einen Editor? (...) Inge, Berlin

! Jeden Monat erreichen uns haufenweise Briefe mit sehr vielen Fragen. Wir haben leider nicht genügend Zeit, um jeden persönlich zu beantworten. Ähnlich verhält es sich mit den Lösungen: Aus Platzgründen können wir nur einige ausgewählte Spiele behandeln. Wir tun aber unser Bestes, um Eure Probleme schnell und kompetent zu lösen. Dabei nehmen wir u.a. Rücksicht auf Einsteiger bzw. Konsolenn-Neulinge - deshalb beantworten wir manchmal auch

Fragen, die den Experten vielleicht zu simpel erscheinen. Nun zu den restlichen Fragen: Auf Seite 29 finden Sie eine ausführliche Vorschau zum zweiten "Summoner"-Teil, der Editor von "Age of Empires 2" wurde bei der PS2-Version leider wegrationalisiert.

TEKKEN-PROFI

➤ Schön, dass Ihr in der Ausgabe 03/2002 dem "Godfather" der Tekken-Serie, Heihachi, ein Special gesendet habt. Dennoch sind mir leider einige Punkte negativ aufgefallen: Erstens war es kein Unglück, dass Heihachi seinen Sohn in die Schlucht warf, sondern ein Ritual (...). Außerdem wollte ich wissen, wann die Sieger des IQ-Wettbewerbes gekürt werden. Jedenfalls schienen mir einige der Logik-Fragen doch eher Ansichtssache zu sein (...). Absender unbekannt

! Die Hintergrund-Stories der "Tekken"-Charaktere sind dermaßen verworren und umfangreich, dass wir leider nicht alle Handlungsstränge in unserem Artikel unterbringen konnten. Vielmehr wollten wir einige Einblicke geben und Heihashi

vorstellen. Außerdem sollte man bedenken, dass unzählige Interpretationen der Prügelper im Umlauf sind. Die Auflösung des IQ-Tests gab's schon in der **PLAYERS** 1/2002, an der Auswertung Eurer Einsendungen sitzen wir gerade. Die Geschenkpakete sind schon so gut wie geschnürt...

STREITPUNKT

➤ Als "Resident Evil"-Fan der ersten Stunde und glühender Verehrer von Capcoms Metzelorgien war ich natürlich mehr als gespannt auf "Devil May Cry". Da arme Schüler leider kein Geld für Importkonsolen haben, musste ich ewig auf die PAL-Version warten. Nach dem Kauf dann der Schock: Die Balken sind riesig und Dante sieht aus wie ein dicker Hobbit - was soll das? Euren PAL-Test finde ich deshalb viel zu positiv: Ihr hättet mindestens zehn Prozent abziehen müssen. Das Spiel lebt nämlich vor allem von der tollen Grafik und den schnellen Gefechten - außerdem kam der Test viel zu spät. Ihr solltet euch mehr für die PAL-Gemeinde einsetzen und den Entwicklern endlich mal auf die Finger klopfen, sonst wird das niemals besser. Mein Freund sagte mir, dass sogar die PAL-Demo von "Final Fantasy 10" gigantische Balken hat. Wenn das tatsächlich stimmt, bin ich endgültig sauer auf Sony und überlege mir den Kauf einer Xbox. Jochen (Mengen)

➤ Nach dem ganzen Hickhack um die PAL-Version von "Devil May Cry" möchte ich mich auch mal dazu äußern: Ich finde das Spiel

auch in der deutschen Version genial, und mich interessieren die Balken bzw. die langsameren Bewegungen fast überhaupt nicht. Die Grafik ist trotzdem toll, und wenn man die NTSC-Fassung nicht kennt, fallen einem die Unterschiede doch gar nicht auf. Wir sollten einfach froh sein, dass es tolle japanische Firmen wie Capcom gibt, die solche Klassespiele entwickeln und auch in Deutschland rausbringen.

Ulrich (via Email)

! Klar: Auch wir wünschen uns mehr Sorgfalt bei der PAL-Anpassung von wichtigen Titeln. Leider ist der europäische Markt für japanische Entwickler nach wie vor eher unwichtig, da der Großteil des Umsatzes in Fernost und den USA erzielt wird. Vor allem Capcom gelobt aber Besserung bei kommenden Spielen - so soll das deutsche "Maximo" einen 60Hz-Modus bieten (die PAL-Version lag zum Test leider noch nicht vor). Eine Abwertung von über zehn Prozent erscheint uns aber nicht gerechtfertigt: Auch ein "Devil May Cry" lebt nicht nur von seiner Grafik.

Was die Demo von "Final Fantasy 10" angeht: Wir hoffen und glauben, dass Sony bei der finalen Version des potenziellen Rollenspielhits Wert auf eine gute Anpassung legt. Mehr dazu in Kürze.

FRAUENFREUND

➤ Erst einmal ein kleines Lob: Mir ist aufgefallen, dass Ihr im Gegensatz zu vielen anderen Magazinen die Euromstellung nicht dazu genutzt habt, den Lesern eine versteckte Preiserhöhung unterzujubeln - die **PLAYERS** ist sogar noch etwas günstiger geworden. (...) Jetzt reicht's aber mit der Schleimerei! In der letzten Ausgabe (03/2002) ist mir eine Anzeige besonders aufgefallen: Die "Giants"-Werbung auf Seite 53. Ich bin wirklich kein Feminist oder sowas, aber das geht ja wohl zu weit. Diese sexistischen,

bescheuerten Inserate sind mit schuld, dass der Ruf von uns Videospielern bei Erwachsenen und in der breiten Öffentlichkeit so schlecht ist. Die denken dann, es geht bei Konsolenspielen nur um Sex und Totschlag (...). Außerdem brauchen die Spielefirmen sich nicht darüber zu wundern, dass es wenige Mädchen bzw. Frauen gibt, die sich mit Videospiele beschäftigen – mit frauenfeindlicher Werbung wird man daran auch nichts ändern können. Bitte druckt sowas in Zukunft nicht mehr ab.

Christian (via Email)

Die "Giants"-Anzeige in Eurer letzten Ausgabe war ja wohl der Brüller: Schade, dass wenige deutsche Firmen soviel Mut bei der Bewerbung ihrer Spiele haben. Das ist doch allemal witziger und auffälliger als so blöde Inserate, wo nur die ach so tollen Features runtergerasselt werden.

Heiko Bühner (Hannover)

Eins haben die Marketing-Leute von Virgin in jedem Fall erreicht: Das Inserat sticht aus der Masse heraus und ist vielen Lesern aufgefallen – ein durchaus gewünschter Effekt. Werbung richtet sich immer an die vom Produktanbieter angepeilte Zielgruppe – bei Video-



Hotlines der Spieleanbieter

Firma	Spiele-Tipps (€/min)	Kundenservice	im Internet
Acclaim	0190/82 46 63 (1,86)	040/897 03 355	www.acclaim.de
Activision	0190/51 00 55 (0,82)	01805/22 51 55	www.activision.de
Codemasters	eigene Nummer pro Spiel	0044/1926816065	www.codemasters.de
Cryo	0190/51 00 59 (0,82)	0180/561 00 59	www.cryo-interactive.de
Eidos	0190/83 95 82 (1,82)	0190/83 95 72	www.eidos.de
Electronic Arts	0190/78 79 06 (1,24)	0190/77 66 33	www.electronicarts.de
Infogrames	0190/77 18 83 (1,24)	0190/77 18 82	www.infogrames.de
Konami	0190/82 46 94 (1,86)	069/9855 7388	www.konami-europe.com
Sony	0190/578 578 (0,82)	01805/76 69 99	www.playstation.de
Swing		02131/4066 499	www.swing-games.de
Take 2	0190/87326836 (1,86)	01805/21 73 16	www.take2.de
THQ	0190/50 55 11 (0,82)	01805/60 55 11	www.thq.de
Ubi Soft	0190/88241210 (1,86)	0180/555 4938	www.ubisoft.de
Virgin	0190/77 18 88 (1,24)	0190/77 18 87	www.vivid.de
Vivendi		06103/99 40 40	www.vivp-interactive.de

IMPRESSUM

Chefredakteur: Robert Bannert (rb), vISdP
Redaktion: Simon Biedermann (sb), Martin Weidner (mw), Ulrich Steppberger (us), Thorsten Kähler (tk), Oliver Schultes (os)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/7401-0, Fax -17
Tipps-Hotline: 0190/824679 (1,86 €/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen):
 Telefon 089/85709145

Layout: WMGraphic, Robert Bannert
Titelart: Soul Calibur 2 (Arcade) © Namco
Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, vISdP
 Tel: 08233/7401-12, Fax: -17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
 Tel: 040/5237196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in PLAYERS und anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandene Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service:
 Cybermedia GmbH, PLAYERS-Nachbestellung,
 Wallbergstr. 10, 86415 Mering
 Nachbestellungen nicht telefonisch
 Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb/Masthead: MVZ GmbH & Co. KG,
 Tel 089/219051-0, Fax -113

Druck: Oberlander Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Urheberrecht: Alle in PLAYERS veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zitierverwertung, 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 Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2002 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering
 Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

spielen also Männer. Die meisten Anzeigen wollen keine neue Klientel eröffnen (z.B. die weibliche), sondern das bestehende Publikum ansprechen.

DERHEISSE DRAHT

Die PLAYERS-Hotline erreichen Sie täglich von 8-24 Uhr unter **0190/824679**
 Kosten: € 1,86 pro Min.

NACHBESTELLEN UND SPAREN

Eine PLAYERS für 3,36 Euro

7/01

8/01

9/01

10/01

11/01

12/01

1/02

2/02

3/02

Jetzt können Sie eine PLAYERS für 3,36 € inklusive Versandkosten nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und am besten zusammen mit Briefmarken (6x 0,56 €) in einen Umschlag stecken. Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstrasse 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE. DEN GESAMTBETRAG LEGE ICH IN BRIEFMARKEN/BAR BEL.

12/00 1/01 2/01 3/01 4/01 6/01 7/01 8/01 9/01 10/01 11/01 12/01
 1/02 2/02 3/02

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

DATUM UNTERSCHRIFT

PLAYERS 5/2002

erscheint am 27. März

5/2002

Der bevorstehende Deutschlandstart der Xbox lässt PS2-Besitzer kalt: Auch nächsten Monat läuft die Spielmaschine auf Hochtouren. Wir besuchen Vivendi und bewundern vor Ort den Gruselschocker **The Thing** - mit etwas Glück werden auch erste Szenen aus **Der Herr der Ringe** gezeigt. Freibeuter können sich auf den Test von Westwoods **Pirates - The Legend of Black Kat** freuen. Außerdem gibt's wieder Nachschub für Strategen und Abenteurer: Ubi Soft geht mit den Tests zu **Grandia 2** sowie **Legend of Alon D'Ar** in die Rollenspieloffensive, **Kessen 2** lässt die Schwerter klirren. Für reichlich Blechschäden wird die krachige Action-Raserei **Need for Speed - Brennender Asphalt** sorgen.

Vorschau: The Thing



Test: Kessen 2



MANIAC
ALLES ÜBER
**PLAYSTATION 2
GAMECUBE, XBOX &
GAME BOY ADVANCE**

MANIAC 4/2002 erscheint am 6. März

Unser Schwesterheft hält Konsolen-Freaks bereits seit gut acht Jahren über die ganze Welt der Videospiele auf dem Laufenden. Wer seinen Horizont erweitern will und sich für den Spielspaß jenseits von Playstation und PS2 interessiert, ist bei der MANIAC genau richtig. Egal ob Gamecube, Game Boy Advance, Xbox, Dreamcast oder die Sony-Konsolen - MANIAC sagt Ihnen die Meinung.

HERO DES MONATS

Wer sich mit der knackigen Superspionin Cate Archer anlegen will, muss schon einiges auf dem Kasten haben. Der Klischee-Russe Volkov ist ein ebenbürtiger Gegner. Bereits als Kind war der passionierte Schachspieler für seine Hobbys berichtigt: Genüsslich folterte er die Haustiere seiner arglosen Nachbarn mit schmerzhaften Elektroschocks. Bei der russischen Geheimpolizei festigte er seinen Ruf als emotionsloser Killer: Nachdem er bei einem Einsatz sein linkes Auge verlor, drehte er dem Staat den Rücken zu und trat der Terrorgruppe HARM bei.



TALK SHOW



Peter Weiss
26 Jahre,
PR-Manager &
Producer bei
Acclaim Deutschland

- 1 Du magst besonders...
- 2 ...offenherzige Menschen mit Sinn für Humor.
- 3 Was du überhaupt nicht magst...
- 4 ...Unpünktlichkeit, Gleichgültigkeit.
- 5 Du bist in die Videospiele-Branche gekommen, weil...
- 6 ...ich "Atari" buchstabieren, bevor ich "Mama" sagen konnte.
- 7 Du schätzt ein Spiel besonders, wenn...
- 8 ...es innovativ ist und aus der Masse heraussticht.
- 9 Man lässt dich ein Videospiele betiteln. Du nennst es...
- 10 ..."Meilenstein".

Schade drum...



Es wäre auch zu schön gewesen: Diesen Monat erreichten uns gleich zwei Titel aus dem berühmten Hause 3DO, die endlich mal nichts mit den katastrophalen „Army Men“ zu tun haben. So warf sich Chefredakteur Robert gleich mutig in die Testschlacht, um die Titel auf Herz und Nieren zu prüfen - aber er sollte es bereuen. Besonders „Dragon Rage“ war für den Fantasy-Experten und Drachen-Fetischisten ein Schlag ins Gesicht: Trostlose Grafik und unzählige Design-Schnitzer - im Direktvergleich mit Sonys fantastischer Drachenreiterei „Drakan“ fallen die Mängel noch stärker auf. Das zweite Machwerk, „Godai - Elemental Forces“, versetzt dem Spielspaß dann endgültig den Todesstoß: Bei all den Grafikmäzchen haben die Programmierer doch glatt vergessen, dass Spiele flüssig laufen sollten - eine unkontrollierbare Diashow ist die traurige Folge. Damit aber nicht genug: Am Horizont braut sich bereits neues Unheil an - entgegen den Versprechungen ist ein weiterer Titel der „Army Men“-Reihe in Planung.

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



STATE OF EMERGENCY



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



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



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

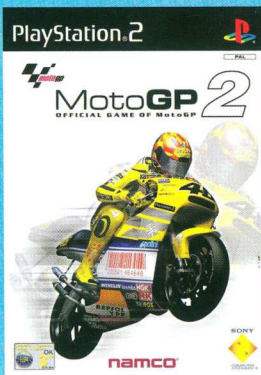
PlayStation®2



VIS



VERGISS DIE STADT.



Denn dies ist ein Spiel. Warum wir dir das sagen? Nun, du würdest es sonst nicht merken. Realistische Wetterverhältnisse. Unglaubliche Grafik. 5 neue Strecken. Dieses Spiel ist nicht wie Motorradfahren. Motorradfahren ist wie dieses Spiel. Halt dich gut fest.

**MOTO GP 2
TOUR**

KOELN-FRECHEN
Tarm

OBERHAUSEN
Turbinehalle

ESCHWEILER
Kleybors

DUISBURG
Soundgarden

BERLIN
A10

NEUKIRCHEN (LEIPZIG)
Cuft

SCHWERIN
Gummibärchen

GERLINGEN (BW)
Flick Flack

SINGEN
Top 10

MANNHEIM
MS Connexion

NEUTRAUBLING (RGGG)
Airport

MUENCHEN
Nachtgalerie

MUEHLDORF (PASSAU)
King Dom Park

POSTBAUER (NEUMARKT)
Trend

INFO UNTER
www.DE.playstation.com
www.redbull.de



PlayStation 2
THE THIRD PLACE

namco PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com

PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Namco is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. MotoGP © 1998, 2000, 2001 NAMCO LTD. All Rights Reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD. Licensed by Dorna.