

100% PlayStation 2

6/2002

CYBERMEDIA

€ 1,99
österreich € 1,99 / Schweiz sfr 4,50 / BeNeLux € 2,30 / Spanien/Italien € 2,60

PLAYERS

PLAYERS

PLAYSTATION 2 - DAS MAGAZIN

Duell der Giganten **TEST**

Virtua Fighter 4 vs. Tekken 4

So gut sind sie wirklich:
Beide Vollversionen auf dem Prüfstand

Ego-Action nonstop

Timesplitters 2

TEST Deus Ex
Allein gegen die
Cyborgs: Die
Shooter-Zukunft!

Laras
geheimes
Tagebuch

Angel of Darkness:

Lara ist wieder da!

Das Spiel • Die Models • Der Kult: Exklusive Bilder

10
sexy
seiten!



© 2002, 11100 Downforce. Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus. Made with Game Gear Dynamics. Korra and the Korra logo are trademarks of Madfinger, Inc. used under license. Developed by Smartdog. Profesion and Los Logos de PS - Productos sind eingetragene Marken der Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle Figuren sind eingetragene Marken der Sony Computer Entertainment Inc.



Stop and go oder
Go, don't stop?



Neuer Treibstoff für Adrenalin-Junkies:

Die Downforce-Liga startet durch! Eine illegale Rennserie, gegründet von ehemaligen Profis. Hier zählt nur eins: maximale Geschwindigkeit - Regeln gibt es keine! Verbannt von den langweiligen offiziellen Rennstrecken, machst Du mit 14 aufgemotzten

High-Tech-Wundern die aufregendsten Städte der Welt unsicher. Erlebe reinrassige Arcade-Action auf 21 spektakulären Strecken. Mit mörderischer Beschleunigung sowie extremen Bremsmanövern.

Genieße die wohl wildesten Realtime-Crash-Szenen auf der PS2!

PlayStation®2



Ab Mai im Handel erhältlich.

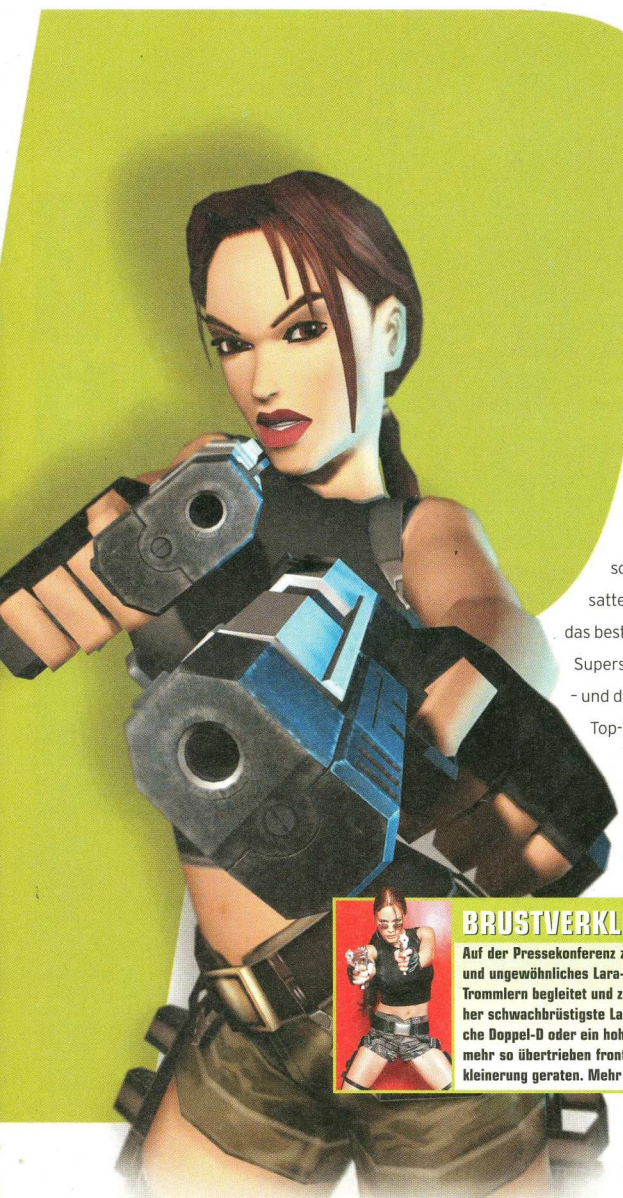


EDITORIAL

WIEDERGEURT

Manchmal kommen Sie wieder: Einmal, zweimal, dreimal, viermal, fünfmal - sechsmal. Womit wir auch schon beim Thema des Monats sind: Mit ihrem jüngsten Comeback hechtet Videospiele- und Sexikone Lara zum sechsten Mal über eine Playstation-Konsole - eine hartnäckige Wiederholungstäterin, die allein von Squaresofts "Final Fantasy"-Reihe übertrumpft wird, denn die ist immerhin schon bei Episode 10. Letzterer muss man allerdings zugute halten, dass gut Ding immer Weile hatte: Auf fünf Playstation-Jahre kommen bald sechs "Tomb Raider"-Teile, "Final Fantasy" hat es in der annähernd gleichen Zeit auf 'nur' vier Spiele gebracht. Der Vorwurf an Core Design, das Busenwunder systematisch ausgeschlachtet und die Fans mit Fließband-Fortsetzungen gelockt zu haben, ist also nicht ganz unbegründet - aber selbst fanatische Lara-Hasser müssen eingestehen, das Lady Croft das Medium Videospiele salonfähig gemacht, emanzipiert und eine ganze Reihe von Nachahmern inspiriert hat. Lara-Models wie Nell McAndrew posierten im Playboy, darüber hinaus haben Film und allgemeine Medienpräsenz gezeigt, wie sehr die britische Forscherin unser Hobby prägte. Nicht umsonst hat ihr *PLAYERS* in diesem Monat satte zehn Seiten spendiert - Lara, das Phänomen, das Spiel, die Models. Und das beste daran: Top-Themen wie Lara und das neue "Final Fantasy" gibt's nun zum Supersparpreis, denn ab sofort kostet *PLAYERS* nur noch sensationelle 1,99 Euro - und das bei weiterhin vollem Umfang! 100 prall gefüllte Seiten mit Top-Infos zum Top-Preis - wer da nicht zugreift, ist selber schuld.

Ihre *PLAYERS*



BRUSTVERKLEINERUNG?

Auf der Pressekonferenz zu "Tomb Raider: Angel of Darkness" in London stellte Eidos zum ersten Mal sein neues und ungewöhnliches Lara-Model vor. Ungewöhnlich nicht deshalb, weil die 20jährige Holländerin Jill de Jong von Trommlern begleitet und zunächst verhüllt auf der Bühne erschien, sondern weil sie mit Körbchengröße B die bisher schwachbrüchtigste Lara ist. Die meisten ihrer Vorgängerinnen kamen wie das virtuelle Original auf unglaubliche Doppel-D oder ein hohes C. Und sieh' einer an: Auch in ihrem neuen Bildschirmabenteuer erscheint Lara nicht mehr so übertrieben frontlastig - vermutlich hat ihr ein Wirbelsäulenspezialist zur längst überfälligen Brustverkleinerung geraten. Mehr über Laras reale Alter Egos und ihre Körbchengrößen ab Seite 24.

INHALT

AKTUELL

PLAYERS VISION

- 6** **NACHRICHTEN** News, Gerüchte und Spieleinfos
- 9** **TERMINE** Veröffentlichungsdaten & Charts
- 10** **SPIELE-NEUHEITEN** Infos zu „Mortal Kombat 5“, „Gumball“ & Co.
- 14** **GLOBAL PLAYERS** Skurriles und Interessantes aus Übersee
- 18** **TOMB RAIDER 6** Lara Croft ist wieder da: Das sechste Abenteuer entführt Sie in ungewohnt düstere Levels. Nur bei uns finden Sie neue Bilder und alle Fakten!
- 28** **ENDGAME** Mit der Lightgun gegen Gehirnwäsche im Cyberspace
- 30** **CONFLICT DESERT STORM** Spezialkommando: Teamwork im Golfkrieg
- 31** **PRISONER OF WAR** Als Gefangener der Nazis: Schmieden Sie Fluchtpläne
- 32** **IRON STORM** Hinter feindlichen Linien: Ego-Shooter im 2. Weltkrieg
- 34** **STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE** Action an der Seite von Janeway & Co.: Machen Sie die Borgs nieder und finden Sie einen Weg zur Erde
- 36** **TIMESPLITTERS 2** Bleihaltige Zeitreise zum Zweiten: Intelligenter, größer, schneller, brachialer – und diesmal mit Story!
- 38** **SUIKODEN 3** Über 100 spielbare Charaktere: Konamis RPG-Riese
- 40** **TEKKEN 4** Prügeln ohne Reue: Die japanische Vollversion beweist ihre Qualitäten im *PLAYERS*-Dojo

SERVICE

PLAYERS GUIDE

- 77** **EINLEITUNG**
- 78** **ZUBEHÖR**
- 80** **EINSTEIGER-HILFEN:** Bonusmaterial
- 81** **PROFI-THEMA:** X-Port V2
- 82** **ERSTE HILFE**
- 84** **LÖSUNGSHILFE:** Virtua Fighter 4, Teil 1
- 86** **KOMPLETTLÖSUNG:** Final Fantasy 10, Teil 1
- 88** **KOMPLETTLÖSUNG:** Blood Omen 2, Teil 2
- 93** **KLEINANZEIGEN**
- 94** **MARKTÜBERSICHT**
- 96** **LESERBRIEFE**

HEIMKINO

PLAYERS CINEMA

- 71** **EINLEITUNG:** Alle Filme und Themen auf einen Blick
- 72** **OSCAR-VERLEIHUNG:** Das Event, die Gewinner, die DVDs
- 74** **DVD-TESTS** 14 aktuelle Filme unter der Lupe

FEATURES

PLAYERS SPECIAL

- 22** **TOMB RAIDER: TAGEBUCH** Was Sie ganz bestimmt noch nicht kennen: Exklusive Skizzen aus Core Designs Entwickler-Labor
- 24** **TOMB RAIDER: DIE MODELS** Sexy und total real: Lara aus Fleisch und Blut
- 26** **TOMB RAIDER: LARA A-Z** 26 mal Lara – Das "Tomb Raider"-Alphabet

SPIELETESTS

PLAYERS CHECK

- 57** **ALL-STAR BASEBALL 2003**
- 62** **BDFL MANAGER 2002**
- 52** **CONFLICT ZONE**
- 64** **DEUS EX**
- 60** **FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002**
- 44** **FINAL FANTASY 10**
- 57** **G1 JOCKEY**
- 61** **ISS 2**
- 51** **JET ION GP**
- 53** **RALLY CHAMPIONSHIP**
- 51** **RED CARD**
- 58** **STAR WARS JEDI STARFIGHTER**
- 50** **SUPERTRUCKS**
- 54** **VIRTUA FIGHTER 4**
- 63** **WTA TOUR TENNIS**



PSone-Kurztests

- 67** **ALFRED CHICKEN**
- 67** **CUBIX**
- 67** **FINAL FANTASY ANTHOLOGY**
- 67** **HYBRID**
- 67** **METAL SLUG X**
- 67** **RAGEBALL**
- 67** **SCOOTER RACING**
- 67** **STRIKERS 1945 2**

RUBRIKEN

- 97** Impressum
- 98** Vorschau
- 43** So werten wir
- 68** Wertungsvergleich
- 97** *PLAYERS* nachbestellen

TOMB RAIDER 6



PREVIEW & SPECIAL



Lara forever: Das Spiel, die Models, der Kult und exklusive Skizzen.



36
PREVIEW

TIMESPLITTERS 2

Geschichtsstunde mit Ballerelagen: Eidos' hitverdächtige Zeitreise-Action holt zum zweiten Schlag aus.

FINAL FANTASY 10

TEST & LÖSUNG



86
LÖSUNG

44
TEST

Immer noch der RPG-König? Alles über Squares Hit in unserem ausführlichen Test.

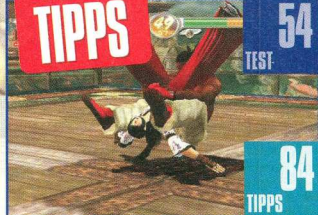


40
PREVIEW

TEKKEN 4

Prügeln mit Jin & Co: Die japanische Vollversion im Vorab-Check.

TEST & TIPPS



54
TEST

84
TIPPS

VIRTUA FIGHTER 4

Strategie im Ring: Das beste Hantankentfeuerwerk für die PS2?

SPIELE-INDEX

Akira Psychoball	67	35	Final Fantasy 10	44	86	Mortal Kombat: Deadly Alliance	67	10	Star Wars Jedi Starfighter	58	82
Alfred Chicken	57		Final Fantasy Anthology	67		Pirates: Legend of Black Kat	57	31	Star Wars Racer Revenge	67	83
All-Star Baseball	57		G1 Jockey	57		Prisoner of War	57		State of Emergency	67	
Alpine Racer 3		14	Gumball		11	Rageball		67	Strikers 1945 2		36
'Blood Omen 2		88	Headhunter		83	Rally Championship		53	Suikoden 3		50
BDFL Manager 2002	65		Hybrid	67		Red Card		51	Super Trucks		40
Casper: Spirit Dimensions		82	Iron Storm		32	Reign of Fire			Tekken 4		83
Conflict: Desert Storm		30	ISS 2	61		Rocky			Thunderhawk: Operation Phoenix		36
Conflict: Zone	52		Jet: Ion GP	51		Rolling			Timesplitters 2		18
Cubix	67		Knockout Kings 2002		83	Savage Skies			Tomb Raider 6		11
Deus Ex	64		Largo Winch		11	Scooter Racing		67	Twin Galber		54
Endgame		28	Maximo		83	Smash Court Tennis			Virtua Fighter		84
Fifa Weltmeisterschaft 2002	60		Metal Slug X	67		Star Trek Voyager Elite Force		34	WTA Tour Tennis		63

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

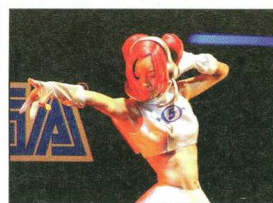
SEGA SPRING COLLECTION

GAME JAM 2



Ob im Stoffkostüm (oben) oder in Fleisch und Blut (Ulala – unten): Sega hat jede Menge Maskottchen.

MESSE Auf der 'GameJam2'-Messe, die vom 30. bis 31. März im 'Tokyo International Forum' stattfand, stellte Sega seine neuen PS2-Spiele vor. Neben bekannten Titeln ("NBA 2K2", "NFL 2K2", "Rez", "Guru Guru Onsen", "Roommania #203", "Let's make a J. League Pro Soccer Club 2002", "Space Channel 5, Part 2", "Virtua Fighter 4") waren auch einige neue dabei: Von Wave Master kommt z.B. ein Remake des Mega-CD-Spiels "Switch". Segas Studio Hitmaker stellte die PS2-Umsetzung von "Power Smash 2" (bei uns: "Virtua Tennis 2") mit neuen Figuren vor. AM2 präsentierte gleich zwei neue PS2-Spiele: die Rennsimulation "F355 Challenge"



sowie den "Ace Combat"-Rivalen "Aerodancing 4" (in Europa als "Aerowings" bekannt). Von Red Entertainment bzw. Smilebit kommen die beiden Ballerorgien "GunGrave" und "The Planet Gun Smoke Trigon". Konzept sowie Charakter-Design von "Gungrave" stammen von den beiden Anime-Künstlern Naito Yasuhiro ("Trigon Maximum") und Fujishima Kosuke ("Oh! My Goddess" -auch bei uns als Video und Manga erhältlich).

Eine Umsetzung für den europäischen Markt ist bisher nur von "F355 Challenge" geplant.



Unterstützt PS2 HDD, Horis Flight Stick und Logitechs Flight-Force-Controller (links): Segas "Aerowings 4" (rechts).



Gehört nun ebenfalls zu Sega: das Entwicklerteam Red (links). Zwei Spiele für die PS2 hat man schon in der Mache (rechts: "GunGrave").



Heißer Anwärter auf den PS2-Tennisthron: "Virtua Tennis 2".



LINUX, PS2 ONLINE & CO.

CEBIT-ZOFF



"Final Fantasy 10", "Virtua Fighter 4" und "GT Next" zum Anspielen (oben). Die Sondereditionen der PS2 in verschlossener Vitrine (unten).

MESSE Sony zeigte auf der CeBit-Messe (fand vom 13. bis 20. März in Hannover statt) bei insgesamt 27 PS2-Demonstrationen u.a. sein PS2-Linux-Kit (kommt im Mai auf den Markt) sowie die Festplatte. Mit der demonstrierte man das Online-Feature in Activisions Trendsportspiel "Tony Hawk's Pro Skater 3".

Zu einem Eklat kam es allerdings



Das PS2-Linux-Entwicklerpaket für Hobby-Programmierer kommt im Mai

am 17. März. Nach einer Beschwerde von Microsoft untersagte die Messeleitung Sony, seine PS2 weiterhin auf der CeBit zu zeigen. Hintergrund: Der Veranstalter, die Deutsche Messe AG, hatte Unterhaltungs elektronik (also auch Videospiele) vor Jahren auf die CeBit-Home-Messe verbannt, die sich aber nicht durchsetzen konnte.

Unabhängig davon zog Sony aber eine sehr positive Bilanz. Eigenen Angaben zufolge schauten sich immerhin 300.000 Besucher die Ausstellung auf dem Gemeinschaftsstand der unterschiedlichen Sony-Unternehmen an. Eine "echte" deutsche Messe für Videospiele gibt's aber erst mit der 'GC - Games Convention', die vom 29. August bis 1. September in Leipzig stattfindet.

OFFIZIELLES ZUBEHÖR

FUSSBALL-WM



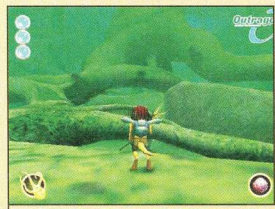
master erwarb dafür nämlich die offizielle Lizenz. Zur neuen PS2-Produktserie zählen die Fußballmatte Football Stadium (links, 60 Euro), zwei analoge Joypads (20 Euro für die schwarze Variante bzw.

35 Euro für beide Ausführungen im Set), ein Joystick (50 Euro) sowie der Upad-Controller (35 Euro) - allesamt mit dem offiziellen 2002-FIFA-World-Cup-Emblem verziert. Das Joypad-Set besteht aus dem schwarzen Controller und einem schmucken Pad mit aufgedruckter Fußball-Szene.

PERIPHERIE Bereits Ende April kommt das passende Zubehör zur Fußball-WM in Japan/Südkorea heraus. Zubehöranbieter Thrust-

GEKAUFT

SHABA & OUTRAGE



Eine von Interplays Leichen im Keller: Das bei Outrage in Auftrag gegebene PS2-Action-Adventure "Rubu Tribe" wird nicht mehr erscheinen.

BUSINESS Nach Gray Matter (im Januar) übernahm der Hersteller Activision am 2. April für 7,4 Millionen Dollar das Studio Shaba Games (entwickelte für Activision die Trendsportsimulationen "Mat Hoffman's Pro BMX 3" und "Tony Hawk's Pro Skater 3" auf der PSone). Nächstes Projekt der Kalifornier: "Shaun Murray's Pro Wakeboarder" - für PS2, Gamecube und Xbox.

THQ hingegen verlebte sich am 4. April den Entwickler Outrage ein. PSone-Besitzer kennen die Firma unter ihrem früheren Namen 'Parallax'. 1996 setzte man den PC-

Ego-Shooter "Descent" auf die Playstation um - ein Jahr später den zweiten Teil. Das eigentliche Unternehmen Parallax existiert bereits seit 1995 nicht mehr. Die Gründer Mike Kulas und Matt Toschlog teilten es damals in 'Volition' und 'Outrage' auf.

Volition (bekannt durch "Summoner" sowie "Red Faction" auf PS2) ist bereits seit 2000 ein Teil der THQ-Firmengruppe. Das erste Projekt von Outrage für THQ, ein Actionspiel auf PS2 und Xbox, soll im Mai auf der E3-Messe in Los Angeles zum ersten mal vorgestellt werden.

2004 ONLINE

GRAN TURISMO 4

SOFTWARE Polyphony-Digital-Boss Kazunori Yamauchi enthüllte am 9. März erste Details zu "Gran Turismo

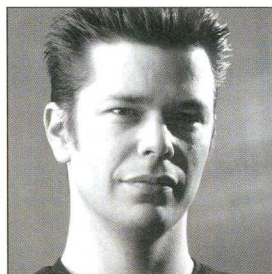


Kazunori Yamauchi mit der "Gran Turismo"-Special-Edition für Toyota.

4". Das Spiel soll in etwa zwei Jahren auf den Markt kommen, online spielbar und der letzte PS2-Teil der Serie sein. Vor "GT 4" sollen aber noch zwei weitere PS2-Spiele von Polyphony Digital erscheinen.

Anlass für die Ankündigung war eine Präsentation in Toyotas Amlux-Center in Tokio. Yamauchis Firma entwickelte eine Sonderedition von "Gran Turismo Concept 2001 Tokyo", die ausschließlich Fahrzeuge des japanischen Automobilriesen Toyota beinhaltet.

SHOOT TO KILL



Strebt nach neuen Erfolgen: Codemasters' Gavin Raeburn.

SOFTWARE Kehrtwende bei den Briten von Codemasters: Sonst für seine Rennspiele ("DTM Race Driver", "Colin McRae Rally 3") bekannt, entwickelt der britische Hersteller nun einen Ego-Shooter - für PS2, Gamecube, Xbox und PC. Codemasters' Studio-Boss Gavin Raeburn erklärte zu "Shoot to Kill Colombian Crackdown": "Wir wollen das Ego-Shooter-Genre vorantreiben und den Spielern das bieten, was Sie seit Jahren vermissen - Innovationen".

ONIMUSHA, RESIDENT EVIL & CO.

PLATINUM-EDITION

SOFTWARE Um in Sonys Platinum-Budgetreihe aufgenommen zu werden, müssen von einem Spiel innerhalb von neun Monaten europaweit 400.000 Stück verkauft worden sein. Capcom startet im Juni gleich mit zwei Platinum-Titeln durch: "Resident Evil Code Veronica X" (Test in PLAYERS 6/01) sowie

"Onimusha Warlords" (PLAYERS 8/01). Seit 24. April gibt's auch Namcos "MotoGP" zum Schnäppchenpreis von 30 Euro.



TREFFEN DER SPIELENTWICKLER

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

TICKER

FAKT US-Online-Start

In den Staaten kommt Sonys PS2-Netzwerkadapter im August (für 40 Dollar) in den Handel. Welche Online-Titel zum Start verfügbar sind, ließ Sony allerdings noch offen. Die PS2-Festplatte wird für die Online-Spiele nicht benötigt.

FAKT Episode 2

Das dritte PS2-Spiel zu 'Episode 2': In "Star Wars Bounty Hunter" schlüpfen Sie in die Rolle von Bobas Vater und Kopfgeldjäger Jango Fett. Die Trickspezialisten Industrial Light & Magic (ILM) steuern die Zwischensequenzen bei, Skywalker Sound die Klangeffekte.

FAKT PSone mobil

Am 24. April veröffentlicht Sony den bereits mehrfach angekündigten, fünf Zoll großen LCD-Bildschirm für die PSone. AV-Verbindungskabel sowie ein Adapter zum Anschluss an den Zigarettenzünder im Auto gibt's separat.

GERÜCHT Geheimprojekt 15

"Spyro The Dragon"-Entwickler Insomniac arbeitet für Sony an einem PS2-exklusiven Jump'n'Run, das die Grafikengine von "Jak and Daxter" verwendet. Debüt für "15", so der Arbeitstitel des Projekts, soll die E3-Messe sein.

GERÜCHT Destruction Derby 4

Das britische Team Studio 33 (bekannt durch "Newman Haas Racing", "Destruction Derby Raw", "Formel Eins" 99-2001 auf PSone) arbeitet an einem PS2-Nachfolger zu dem Crash-Racer "Destruction Derby".



Hereinspaziert: Schauplatz der Game Developers Conference war das McEnery Convention Center in San Jose.

MESSE Einmal im Jahr wird das kalifornische San Jose zum Mekka der Spieleentwickler - diesmal vom 19. bis zum 23. März.

Sonys Shin'ichi Okamoto ging in seiner Rede u.a. auf die Systemarchitektur der PS2 ein, diskutierte Online/Breitbandpläne, demonstrierte das PS2-Linux-Kit und stellte einige neue Demos vor. Für die



Sonys "Ico"-Team erhielt gleich zwei Preise (oben). Segas Tetsuya Mizuguchi ruft die "GTA 3"-Entwickler auf die Bühne (unten).

Spiele, die zu Weihnachten auf den Markt kommen, kündigte Okamoto schmunzelnd einige 'große Überraschungen' an: "Die Spiele werden zeigen, dass sich die Entwickler mittlerweile in die Hardware eingearbeitet haben." "Gran Turismo"-Produzent Kazunori Yamauchi trat ebenfalls als Gastredner auf. In seiner Ansprache widmete er sich der vierjährigen Entstehungsgeschichte von "Gran Turismo 1", erläuterte aber auch das Design von Teil 2 und Episode 3.

Für Heimkino-Fans interessant: DTS stellte sein Entwicklerkit vor (kam bisher nur bei EA-Sports-Spielen zum Einsatz). Ganz neu ist



Sony demonstrierte auf seinem Stand das PS2-Linux-Kit.

Dolby Pro-Logic-2-Software für die PS2. Lithtech wiederum demonstrierte seine neuen Spiele-Engines. Die 75.000 Dollar teure 'Cobalt'-Engine z.B. basiert auf der PS2-Version von "No One Lives Forever". Zu den ersten 'Cobalt'-Lizenznehmern zählen die Zombie Studios (entwickeln das PS2-Spiel zum Kinofilm "Ecks vs. Sever").

Darüber hinaus vergab man die 'Game Developers Choice Awards'. Bei der Verleihung im San Jose Civic Auditorium wurde "Grand Theft Auto 3" u.a. zum Spiel des Jahres gewählt. Sonys Fumito Ueda und sein "Ico"-Team erhielten den Preis für das beste Level-Design sowie die beste Grafik. Das Lebenswerk des Sonic-Team-Präsidenten Yuji Naka wurde ebenfalls gewürdigt. Originellster Spiele-Charakter war übrigens Daxter aus "Jak and Daxter". Den 'Penguin Award' erhielt Hubert Charlot, der mit "Alone in The Dark" das Survival-Horror-Genre begründete.

WÜRDEN SIE WEGEN EINES GAMECUBE-SPIELS VON SQUARE DIE NINTENDO-KONSOLE KAUFEN?

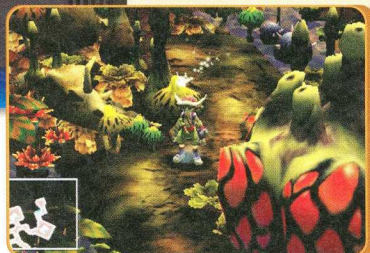
Nein, ich bin kein großer Square-Fan	10 %
Nur, wenn es das beste Spiel aller Zeiten ist	24 %
Vielleicht, wenn ich das Geld hätte	24 %
Ja, auf jeden Fall	12 %
Ich habe schon einen Gamecube	36 %

Square entwickelt wieder für Nintendo. Für die Leser von 'www.gamefaqs.com' Grund genug, sich einen Gamecube zu kaufen? Nur 12% antworten mit einem klaren "Ja".

TERMINE

NEUERSCHEINUNGEN

Das kommt für die PS2



Japano-Rollenspiel mit Monsterelementen in "Pokémon"-Manier: "Jade Cocoon 2".



Für Europa mit Bonus-DVD und Dolby-Digital-Sound: Squares Rollenspiel "Final Fantasy 10".



In Sachen Technik und Atmosphäre überragend: "Medal of Honor Frontline".

Drakan: The Ancients' Gates	24. April
Moto GP (Platinum)	24. April
Deus Ex	26. April
D.N.A. Dark Native Apostle	26. April
FIFA Weltmeisterschaft 2002	26. April
Tiger Woods PGA Tour 2002	26. April
Downforce	2. Mai

Jade Cocoon 2	2. Mai
BDFL Manager 2002	3. Mai
Everblue	3. Mai
Rally Championship	3. Mai
Virtua Fighter 4	8. Mai
Super Trucks	10. Mai
Jimmy White's Cueball World	16. Mai
Monster Jam Maximum Destruction	16. Mai
Megarace 3: Nanotech Disaster	17. Mai
Tiny Toons Looneyverse	17. Mai
Zidane Football Generation	17. Mai
WM Nationalspieler	23. Mai

Final Fantasy 10	29. Mai
Need for Speed Hot Pursuit 2	31. Mai
Taz Wanted	31. Mai
Britney Spears Dance Beat	Mai
ESPN NBA2Night 2002	Mai
Gitaroo Man	Mai
ISS 2	Mai
Red Card	Mai
Star Trek Voyager Elite Force	Mai

Medal of Honor Frontline	7. Juni
Spider-Man The Movie	7. Juni
Mat Hoffman's Pro BMX 2	14. Juni
Legend of Alon D'Ar	20. Juni
DTM Race Driver	28. Juni
Conflict Desert Storm	Juni
Onimusha Warlords (Platinum)	Juni
Resident Evil Code: Veronica (Platinum)	Juni
Tour de France	Juni
UFC Throwdown	Juni

Das kommt für die PSone



Konkurrenz für FIFA: Ubi Softs "WM Nationalspieler".

C-12 Final Resistance (Platinum)	24. April
Time Crisis Project Titan (Platinum)	24. April
DSF Fußball Manager 2002	25. April
FIFA Weltmeisterschaft 2002	26. April
WM Nationalspieler	16. Mai
Pink Panther	24. Mai
Der Bär im großen blauen Haus	Juni
The Amazing Virtual Sea-Monkeys	Juni



VERKAUFSCHARTS die PS2-Topseller

1. (-) Metal Gear Solid 2	Konami
2. (7) Grand Theft Auto 3	Take 2
3. (8) *	Take 2
4. (-) Driven	Ubi Soft/Bam
5. (-) Maximo	EA/Capcom
6. (-) Baldur's Gate Dark Alliance	Virgin/Interplay
7. (-) Kessen 2	THQ/Koei
8. (-) Star Wars Racer Rev.	EA/LucasArts
9. (-) Time Crisis 2 inkl. G-con 2	Sony/Namco
10. (2) State of Emergency	Take 2

* wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert (PC-Version)

Quelle: Flashpoint



VUD-AWARDS erfolgreiche Spiele

Platin	
Gran Turismo 3 A-Spec	Sony
Grand Theft Auto 3	Take 2
Gold	
Resident Evil C. Veronica	Capcom
Tekken Tag Tournament	Namco
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
Titel, die sich öfter als 100.000 (Gold) bzw. 200.000 Mal (Platin) verkauft haben.	

Quelle: VUD

MOST WANTED worauf die meisten Spieler warten

1. Tekken 4	Namco
2. Gran Turismo Next	Sony
3. Final Fantasy 10	Square
4. Medal of Honor Frontline	Electronic Arts
5. Stuntman	Infogrames

REDAKTIONSCHARTS das spielen die PLAYERS

1. Virtua Fighter 4	Sega
2. Blood Omen 2	Eidos
3. Mr. Moskeeto	Eidos/Sony
4. Pirates: Legend of Black Kat	Electronic Arts
5. Final Fantasy 10	Square

DEADLY ALLIANCE

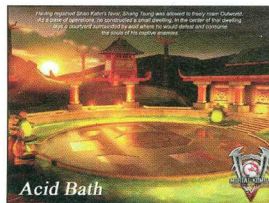
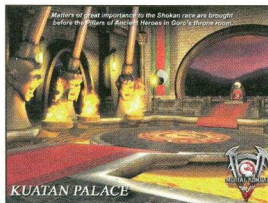
MORTAL KOMBAT



Polygone statt Bitmaps: die Maske verdeckt nicht, dass Scorpion bereits tot ist (oben).



Erste Design-Studien der Schauplätze (von links nach rechts): Der Lava-Schrein der letzten Drachen, Goros Thronsaal und das Säurebad von Shang Tsung, der mit Quan Chi eine Allianz gegen die Sterblichen eingeht.



Mit "Mortal Kombat Deadly Alliance" will der finanziell angeschlagene Midway-Konzern an frühere Erfolge anknüpfen - von der Serie wurden weltweit mehr als 19 Millionen Exemplare verkauft. Nun kündigte man die Spielfiguren für den jüngsten Teil der Reihe an. Zurück kehren die Charaktere Scorpion, Sub-Zero, Raiden, Jax, Sonya, Kitana, Cyrax, Reptile, Shang Tsung und Quan Chi. Neu sind Kenshi, Drahmin und Malvado. Über das Kampfsystem hüllt man sich je-

doch noch in Stillschweigen. Nur so viel: Jede Figur soll ein spezifisches Move-Set bekommen, aus dem Sie für jedes Duell mehrere Spezialfähigkeiten wählen dürfen.

INFO

Genre:	Action
Entwickler:	Midway
Anbieter:	Konami/Midway
Veröffentlichung:	4. Quartal
Ersteindruck:	nicht möglich

ROLLING

Für sein Inline-Skating-Spiel "Rolling" (so der Arbeitstitel) hat Rage jede Menge internationaler Profis an Land gezogen. Zu den insgesamt 18 Promis zählen Cesar Mora, Fabiola da Silva, Jon Julio, Randy Spizer, Eric Schrijn, Jon Elliott, Blake Dennis, Wilfred Rossignol, Brian Shima, Eito Yasutoko, Takeshi Yasutoko, BJ Bernhard, Anthony Mackie, Anneke Winter, Martina Svobodova, Robert

Lievanos, Jenny Logue und Bruno Löwe. Aber auch die fünf Skateparks im Spiel entsprechen realen Vorbildern aus den USA, Japan, Frankreich und England. Ist Ihnen selbst das noch nicht genug, basteln Sie im umfangreichen Editor Ihren Traum-Skater oder Wunschkampfsystem zusammen. Zudem verewigen Sie besonders spektakuläre Aktionen auf Memory Card.



Demonstrieren Sie Ihr Können in der Quarterpipe sowie auf den Rails. Selbst an die Sponsoren auf den Sweatshirts (rechts) hat der Hersteller gedacht.



ROCKY



Clubber Lang kann gut austeilen. Den rechten Haken konnte Rocky nicht abwehren.

Die Geschichte um den Underdog Rocky Balboa, der sich aus den Slums von Philadelphia bis zum Titel im Schwergewicht emporboxt, begründete 1976 Sylvester Stallones Ruhm. Der britische Hersteller Rage erwarb gleich die Rechte an allen fünf "Rocky"-Filmen, so dass zu Ihren Gegnern in der Versoftung Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago und Tommy Gunn zählen. Neben einem "Movie"-Modus wird es in "Rocky" ein "Exhibition Bout" sowie ein "Knockout Tournament" geben. Oder Sie schicken Sly vor dem Kampf ins Trainingslager.



Ob auf dem Sidewalk (oben) oder einer Rail (unten) – die Grinds sind nur schwer hinzubekommen.

INFO

Genre:	Sportspiel
Entwickler:	Rage
Anbieter:	Rage
Veröffentlichung:	4. Quartal
Ersteindruck:	nicht möglich

INFO

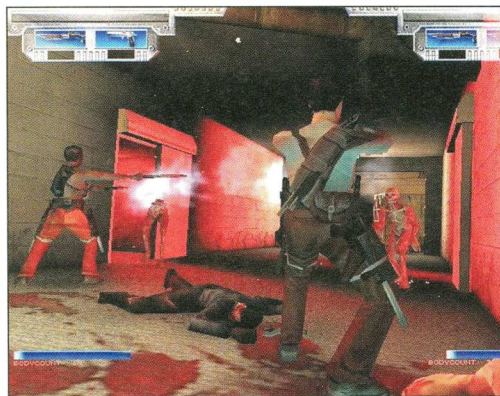
Genre:	Sportspiel
Entwickler:	Rage
Anbieter:	Rage
Veröffentlichung:	4. Quartal
Ersteindruck:	nicht möglich

KOMPROMISSLOSE ACTION

TWIN CALIBER

Lautlos brauchen Sie im Action-Spiel "Twin Caliber" von Rage wirklich nicht vorzugehen. Statt sich auf leisen Sohlen an Ihre Gegner heranzupirschen und Ihnen hinterrücks das Messer in den Rücken zu stechen, eröffnen Sie mit zwei Waffen gleichzeitig das Feuer - ganz im Stil von Hongkong-Action. Bemerkenswert: Im Mehrspieler-Modus wird der

Bildschirm nicht geteilt. Stattdessen lassen Sie auf einem Screen Ihre Waffen sprechen - darunter kleinkalibrige Pistole, durchschlagkräftige Schrotflinte oder Dynamit (für eine besonders dicke Explosion). Die können Ihre beiden Figuren (Sheriff Fortman sowie der Sträfling Valdez) auf Ihrem Abenteuer auch gut gebrauchen.



Mit der Schrotflinte pusten Sie Ihren Gegnern gleich den ganzen Torso weg. Die Anzahl der getöteten Feinde ('Bodycount') finden Sie unten im Bild.



INFO



Genre: Action
Entwickler: Rage
Anbieter: Rage
Veröffentlichung: 4. Quartal

Ersteindruck: nicht möglich



Rasante Kameraschwenks: Verlieren Sie bei einem Perspektivwechsel nicht die Übersicht.

Präzisionsschießen: Gehen Sie in die Knie, können Sie die Untoten noch genauer ins Visier nehmen.

GUMBALL 3000

Das Spiel zu "Cannonball Run", dem chaotischsten Autorennen der Kinofilm-Geschichte - und damit eine reichlich verspätete Lizenz: Eine illegale 3.000-Meilen-Tour quer

durch die Vereinigten Staaten (mit Genre-Spezi Burt Reynolds, Roger Moore sowie Farrah Fawcett in den Hauptrollen). Im Spiel zum Film sollen Sie mit einem von insgesamt 20 abgedrehten Vehikeln auf 14 Pisten als Erster die Ziellinie überqueren - wahlweise alleine oder auch im Mehrspieler-Modus (bei geteiltem Bildschirm).



Auf Ihrer Reise quer durch die USA werden Sie stets von den Hütern des Gesetzes verfolgt.

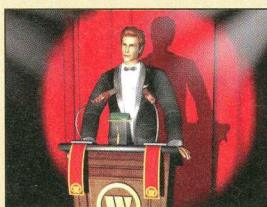
INFO



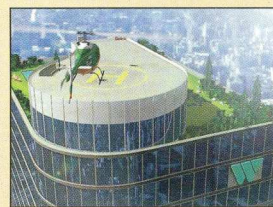
Genre: Rennspiel
Entwickler: SCI
Anbieter: Codemasters/SCI
Veröffentlichung: Juni

Ersteindruck: nicht möglich

LARGO WINCH



Der reichste Mann der Welt landet mit einem Privathubschrauber auf dem Firmengebäude der Winch Corporation (rechts).



Ubi Soft im Kaufrausch: Auch die Rechte an den "Largo Winch"-Comics (von Jean Van Hamme und Philippe Francq) gingen an den französischen Konzern. Mit 2,3 Millionen verkauften Exemplaren und einer TV-Serie ist "Largo Winch" eine der größten französischen Erfolgsgeschichten der letzten Jahre. Zur Handlung: Das Findelkind Largo wird vom reichsten Mann der Welt adoptiert. Als der stirbt, erbt der nun 26-jährige Largo ein zehn Milliarden Dollar schweres Konsortium. Ubi

Soft will das Spiel zur Comicserie auf die gleiche Zielgruppe (8- bis 15-jährige) zuschneiden - mit Adventure- und Action-Elementen, aber auch der Möglichkeit, Ihr Imperium über Optionen für Wirtschaft und Handel tüchtig auszubauen.

INFO



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubi Soft
Anbieter: Ubi Soft
Veröffentlichung: September

Ersteindruck: nicht möglich

TICKER

Disney Golf Classics

Nach Squares RPG "Kingdom Hearts" bereits das zweite Spiel mit einem massiven Aufgebot an Disney-Stars. Capcoms "Disney Golf Classics" soll betont unkompliziert ausfallen und zu viert spielbar sein (in Japan ab 30. Mai).

Grandia Xtreme

Ubi Soft veröffentlicht GameArts' Rollenspiel "Grandia Xtreme" (siehe PLAYERS 4/02) in den Vereinigten Staaten sowie Europa. US-Start ist der 30. Oktober.

WM-Nationalspieler

Von der Qualifikationsrunde bis zum Finale: Anco entwickelt für Ubi Soft "WM Nationalspieler", das pünktlich zu Beginn der Fußball-WM in den Handel kommen soll. Für PR und Marketing gibt sich Bayern-Stürmer und Nationalspieler Alexander Zickler die Ehre.

XIII

Ubi Softs Ego-Shooter "XIII" basiert auf dem gleichnamigen Comic des belgischen Autors Jean Van Hamme. Entgegen anderen Genrevertretern erstrahlt "XIII" allerdings in Cel-Shading-Optik, d.h. die Konturen der Figuren sind an den Rändern überzeichnet. Als Grafik-Engine verwendet man Epics "Unreal"-Engine. Neben dem Solo-Abenteuer wird auch ein Vierspieler-Modus (bei geteiltem Bildschirm) geboten. Vor dem 1. Quartal 2003 ist allerdings nicht mit einer Veröffentlichung zu rechnen.

Templar

TDK Mediactive kündigte ein Spiel rund um den mysteriösen Orden der Tempelritter an (entsteht bei dem schwedischen Studio Starbreeze). Voraussichtlicher Erscheinungstermin: 4. Quartal 2003.

Interstellar P.I.G.

Die strategische Allianz zwischen THQ und Nickelodeon trägt auch auf der PS2 Früchte: Neben dem Actionspiel "Interstellar P.I.G." (beruht auf dem gleichnamigen Roman von William Sleator) kündigte man das Fantasy-Adventure "Tak and the Power of JuJu" an - für 2003.

APOKALYPTISCH

REIGN OF FIRE



Bei Ihrem Kampf gegen die Echsen gehen die letzten Reste der Zivilisation drauf.



Mit Raketenwerfern legen Sie Tanklastzüge (links), aber auch ganze Pipelines in Schutt und Asche.



Bei dem Studio Kuju Entertainment (bekannt durch Infogrames' "Eagle One Harrier Attack" auf der PSone) entsteht das Action-Spiel zum Film "Reign of Fire" (mit Matthew McConaughey und Christian Bale in den Hauptrollen): In einer postapokalyptischen Zukunft kämpft

eine Widerstandsbewegung in England gegen eine Brut von Drachen, die aus ihrem Schlummer geweckt wurden. Schlagen Sie sich im Spiel zum Film also entweder auf die Seite der Menschen - oder versengen Sie als Drache den letzten Überlebenden die Texturhaut.

INFO



Genre:	Action
Entwickler:	Kuju Entertainment
Anbieter:	Bam
Veröffentlichung:	3. Quartal
Ersteindruck:	nicht möglich

PRO TOURNAMENT

SMASH COURT TENNIS

Nach dem wenig berauschenden "Anna Kournikova's Smash Court Tennis" (1999 auf der PSone) feiert Namcos Tennis-Serie bald ihr PS2-

Debüt. Folgende Tennisspielerinnen und -spieler sind dabei: Andre Agassi, Pete Sampras, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov, Martina Hingis,

Lindsay Davenport, Monica Seles und Anna Kournikova. Gemischte Doppel stehen für die Tenniscracks genauso auf dem Programm wie ein Arcade-, Pro Tournament-, Challenge-, Exhibition- und Time-Attack-Modus. Zu den Wettbewerben zählen neben Wimbledon die U.S. Open sowie die Australian Open. Damit das Ganze nicht allzu ernst ausfällt, integriert Namco wie beim Vorgänger einige Überraschungs-Figuren aus seinen anderen Spielen. Ob wir dann mit Pac Man, Klonoa und Ai Fukami den Ball über das Netz schlagen dürfen?



Detailverliebt: Sogar die Werbeaufdrucke auf den Tennisschlägern lassen sich einwandfrei erkennen.

INFO



Genre:	Sport
Entwickler:	Namco
Anbieter:	Sony/Namco
Veröffentlichung:	2. Quartal
Ersteindruck:	nicht möglich

DRACHENREITER

SAVAGE SKIES



Prachtbauten im ewigen Eis (links) oder rings um eine gigantische Kugel – Ihr Reittier wirkt dagegen richtig klein.

Der Drache: Liebstes Kind aller Fantasy-Fans und in "Savage Skies" Ihr spielerisches Alter Ego. Mit heißem Feueratem und ungepflegten Klauen ziehen Sie mordlüstern in die Schlacht. Auf dem Spiel steht die Zukunft des Königreichs, das zwischen den Fronten der drei rivalisierenden Fraktionen Virtwyn, Chyralis und Pariah zu zerbrechen droht. Beenden Sie in "Dragon Rage"-Manier einen der insgesamt 24 Level und schalten Sie dabei neue Kreaturen frei. Die stehen Ihnen dann nicht bloß in den Solo-, sondern auch in den sieben Mehrspieler-Missionen (im Vs.-, Time-Attack oder Team-Battle-Modus) zur Auswahl – wie üblich bei geteiltem Bildschirm.



Fliegen Sie durch die Ringe. Ihr weiterer Weg ist auch auf dem Boden (durch Fähnchen) gekennzeichnet.

INFO

Genre: Action
 Entwickler: iRock
 Anbieter: Bam
 Veröffentlichung: 2. Quartal
 Erstdruck: nicht möglich



Dämonen, Einhörner und andere geflügelte Reptilien – in "Savage Skies" bekommen Sie es mit 24 Fantasy-Geschöpfen zu tun.

DREAMCAST

nur 99,00
PS one

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

Seit über 8 Jahren
Zuverlässig und schnell!

Besuchen Sie unseren Shop

GAMESTORE

Ladenlokal
45131
Essen

Rütterscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

Gamecube

249,00

Jetzt vorbestellen!
ResidentEvilREMAKE

Gamestore Top5
 1. MGS2
 2. indiz.
 3. Blood Omen 2
 4. RedFac. uncut
 5. Shadowman2

PlayStation.2 **TOPHIT !!**
BLOOD OMEN 2
 uncut 59,95
 Lösungsbuch 12,75

PlayStation.2 **TOPHIT !!**
Virtua Fighters 4
 deutsch 57,95
 Lösungsbuch

PlayStation.2 **TOPHIT !!**
FIFA Weltmeisterschaft 2002
 dt. 57,95

PlayStation.2 **TOPHIT !!**
METAL GEAR SOLID 2
 dt. 57,95
 Lösungsbuch 14,95

PlayStation.2 **TOPHIT !!**
DRAKAN
 engl. PAL uncut 63,95
 komp. deutsch 57,95

PlayStation.2 **TOPHIT !!**
SONDERPREIS
 Solange Vorrat reicht
SHADOWMAN 2
 engl. PAL uncut 49,95
 komp. deutsch 49,95

PlayStation.2 **TOPHIT !!**
DEUSEX dt.
 59,95
 Lösungsbuch

PlayStation.2 **TOPHIT !!**
No one lives Forever
 PAL-UNCUT 59,95

PlayStation.2 **TOPHIT !!**
SONDERPREIS
 Solange Vorrat reicht
RED FACTION
 PAL-UNCUT 39,95
 komp. deutsch 29,95

PlayStation 2

Dynasty Warriors 3 dt.	57,95
KESSEN 2 dt.	57,95
F.FANT.6PS1/FF10DEM0	14,95
GRAN Turismo3	29,95
BURNOUT dt.	39,95
GTForceLankrad	119,95
DVD Regio X	24,95
Shadow Hearts dt.	59,95
GRANDIA2 dt.Anleitung	59,95
MOTO GP2 dt.	55,00
Star Trek Elite Force	MAI
Jurassic Park Survival dt.	MAI
Everybodys Golf 3 dt.	59,95
Knockout Kings2002 dt.	59,95
Jedi Starfighter dt.	59,95
ICO dt.	59,95

PlayStation.2 **TOPHIT !!**

STATE OF EMERGENCY ab 18 Jahre !!	PAL uncut 54,95
FINAL FANTASY X	Final Fantasy 10 ab Ende Mai deutsch 57,95 Lösungsbuch deutsch 15,95
TIMECRISIS 2+-Gunsen2	79,95 weitere Games mit Pistole spielbar ENDGAME / POLICE 24/7 RES.EVIL Surv.2 / Vamp.Night

Action Replay 2 V2	49,95
BDFL Manager 2002 dt.	59,95
Alone Dark dt.	39,95
BaldursGate D.A. dt.	49,95
Conflict Zone dt.	29,95
COMMANDOS2 dt.	59,95
DEVIL MAY CRY PAL	55,00
Dynasty Warriors2 dt.	29,95
Everblue dt.	59,95
GIANTS PAL	57,00
GTA3 PALuncut	55,00
HALF-LIFE dt.	52,95
HEADHUNTER dt.	55,00
Jade Cocoon2 dt.	59,95
RUNE dt.	29,95
SOUL REAVER 2 PAL	39,95
Silent Hill 2 dt.	39,95
TonyHawkSkaters3 dt.	59,95
TENNIS2K2 dt.	MAI
WIPEOUT Fusion dt.	49,95
Winter Games dt.	55,00
Winback dt.	39,00

Wir führen auch uncutPAL Games ab 18 Jahre (Altersnachweis erforderlich)

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53)NN-Gebühr

Telefonische Bestellannahme **0201 / 777235**

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

GLOBAL PLAYERS

Die ganze Welt der PlayStation 1&2!

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



MINI TURISMO



Die Sammelwut der Japaner ist legendär, der vorhandene Lebensraum im Land des Lächelns aber knapp bemessen. Findige Spielzeug-Hersteller hatten nun die geniale Idee, das Tuning-Konzept aus "Gran Turismo" aufzugreifen und für ihre Zwecke zu nutzen. Die funkferngesteuerten "BitChar-G"-Modelle sind gerade einmal 5,5 cm lang und ähneln den "Matchbox"-Autos. Nach einer Ladezeit von 45 Sekunden können die Winzlinge stattliche drei Minuten über Schreibtisch und Fußboden sausen. Die Fernsteuerung erinnert an ein Joypad und ist ebenso leicht zu bedienen. Der Clou: Die Karren lassen sich mit protzigen Alu-Felgen, stärkeren Motoren und besserem Chassis aufrüsten – ganz wie im grossen Vorbild "Gran Turismo"! Ein Wagen kostet 59,90 Euro. Weitere Infos: Tel. 05244 / 97 40 03 (ACME).



Die witzigen Mini-Autos gibt's exklusiv bei: <http://www.bitchar-g.de>



TEKKEN 4

JAPAN-NEWS

Dass Videospiele-Hersteller gerne mal zu ungewöhnlichen Werbemitteln greifen, ist bekannt, aber Namco schießt den Vogel ab: Anlässlich der Veröffentlichung von "Tekken 4" wurde ein Catcher ins Outfit von Charakter King gesteckt. Der Muskelberg marschierte mit einem Tiger-Kopf zum 'DDT Wrestling Event' und trat öffentlich gegen andere Kämpfer an. Mit den aus dem Spiel bekannten Moves wie 'Power Bomb' oder 'Backdrop' legte er seine Gegner flach, dann verteilte er "Tekken"-Poster an die johlenden

Fans. Ein großer Erfolg: Sogar das Fernsehen berichtete über die zünftige Keilerei. tk



Der Vergleich hinkt: Neben seinem virtuellen Vorbild sieht der Wrestler etwas schwachbrüstig aus.

ALPINE RACER 3



Unspektakulär: Auch die Nachtrennen können nicht über die fehlende Abwechslung in Namcos Spielhallen-Rennerei hinwegtäuschen.

JAPAN-TEST FÜR PS2

Die Experten für Umsetzungen aus der Spielhalle haben wieder zugeschlagen: Mit "Alpine Racer 3" portiert Namco einen seiner weniger bekannten Münzschluckler auf die PS2.

Nachdem Sie aus diversen abgefahrenen Ski- bzw. Snowboard-Fahrern Ihren Favorit gewählt haben, geht's ab auf die Piste: Im Zeitrennen machen Sie sich mit den Hindernissen der Abfahrtschüssel vertraut und erlernen die simple Steuerung. So gestählt rangelt Ihr Alter Ego im Crossrennen mit drei KI-Fahrern oder schlängelt sich im Slalom durch eng gesteckte Tore. Neue Strecken, coole Accessoires und Klamotten gibt's aber nur in der Meisterschaft zu gewinnen: Auf insgesamt acht Pisten zeigen Sie hier Ihr Können und erreichen letztlich das packende Finale auf einem schrillen Zukunfts-Parcour.

Leider kann die Pisten-Raserei auf keinem Gebiet mit dem Genre-Kollegen "SSX" mithalten: Detailarme Optik, abwechslungsarme Strecken und das eintönige Spielprinzip locken keinen Pisten-Freak hinter dem Ofen vor. Erschwerend kommt hinzu, dass Sie im Zweispieler-Modus durch Nebel fahren – schade. tk



Diverse Stunts (oben), knackige Slalomfahrten (Mitte) und neblige Zweispieler-Duelle lockern das lahme Spielprinzip nur geringfügig auf.

BEWERTUNG:

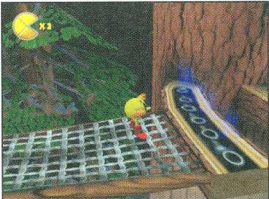


Dröge Ski-Rennen mit unspektakulärer Technik: Nur für elsenerne Genre-Fans zu empfehlen.

Hersteller:Namco | Zirka-Preis: 75 Euro



PACMAN AKIRA PSYCHOBALL WORLD 2



Feindselige Umgebung: Im verwunschenen Wald pflastern Bunsenbrenner (links) Ihren Weg, und tosende Wasserfälle (rechts) reißen Sie in die Tiefe.



US-TEST FÜR PS2

Pillen schlucken, Geister narren und durch simple Labyrinth huschen: Das sind die Zutaten für ein typisches Pacman-Spiel. Diesmal wandelt die kleine, gelbe Videospiele-Legende aber auf Crash Bandicoots Jump'n'Run-Pfaden: Mit dem Analogstick steuern Sie die grinsende Kugel durch begrenzte Polygonkulissen und versuchen, gesund zum Ausgang zu gelangen. Unzählige Fallen, Hindernisse und Abgründe machen Ihnen das Bildschirmleben schwer: Mit geschickten Hüpfen entgehen Sie kreisenden Sicheln, glühenden Lavalöchern und spitzen Stacheln. Trampoline helfen Pacman über weite Schluchten, und Katapulte im 'Klo-noa'-Stil schießen ihn schon mal von einem Level-Bereich zum anderen. Doch Vorsicht: In den abwechslungsreichen Szenarien wollen einige finstere Gesellen den kleinen Helden aufhalten: Mit seiner neuen Dreh-Attacke sind aber auch diese Probleme schnell gelöst. Einzig die traditionellen Geister bleiben da unbeeindruckt: Um die Biester zu besiegen, müssen Sie in den eingestreuten Labyrinth-einlagen die großen Pillen schlucken und die Gespenster dann wie gewohnt auffressen. Die Zutaten sind also keineswegs neu, wurden aber liebevoll zusammengesetzt und mit knuddeliger Bonbon-Grafik sowie feiner Steuerung garniert. Leider ist Pac Mans Revival viel zu schwer graten. tk



Gefahr voraus: Scharfe Sägeblätter und riesige Metall-Frösche wollen Pac-Man ans gelbe Leder.



BEWERTUNG:



Aus alt mach neu: Die Konsoleneikone meldet sich mit einem hübschen und spaßigen Jump'n-Run zurück.

Hersteller: Namco Zirkapreis: 75 Euro

JAPAN-TEST FÜR PS2

In westlichen Gefilden gilt "Akira" noch heute als Initiator der Anime- und Manga-Welle. Lizenz-Nehmer Bandai hat nun einen Flipper rund um die Story des Cyber-Thrillers gestrickt: Insgesamt vier Tische mit vielen Rampen und versteckten Minispielen laden zur spannenden Punktejagd ein. Allerdings sitzt Ihnen ein knappes Zeitlimit im Nacken, und einige Ziele sind sehr klein bzw. schwer zu erkennen. Dafür werden punktgenaue Treffer mit furiosen Multiball-Sequenzen, einem warmen Punkterege oder neuen Tisch-Layouts belohnt. Das flüssige Scrolling sorgt

auch in hektischen Situationen für den nötigen Überblick, krachige Sounds treiben Sie zusätzlich an. tk



Auf diesem Doppeltisch können Sie wahlweise auch zu zweit antreten.

BEWERTUNG:



Kompetenter und knackiger Flipper mit Story-Modus: Für "Akira"-Fans mit Spielhallen-Faible.

Hersteller: Bandai Zirkapreis: 75 Euro

TRÄUME AUS METALL

Für Chrome-Fanatiker gibt's in diesem Monat gleich zwei interessante Spielzeuge: In einer limitierten Auflage veröffentlicht die Firma Digicube ein Zippo-Feuerzeug zum PSone-Rollenspiel "Chrono Cross". Die Benzin-Flammer sind nummeriert und protzen mit einem liebevoll auf der Rückseite eingravierten Text aus dem Square-Titel. Wer schon immer einen Roboter im "Armored Core"-Stil haben wollte, für den gibt's in Japan den schlappe 450 Euro teuren Dream Force-Roboter. Nach zweistündiger Aufladephase stampft das kleine Ungetüm (39 cm) durchs heimische Wohnzimmer. Marschrichtung, Greifarm und Suchschweinwerfer werden ferngesteuert.

Schön poliert: Der metallische Hausfreund von Takara und das schicke Zippo (unten) von Digicube wollen gepflegt werden.



AUSLANDS-CHARTS

US-HITS

Rang	Titel	Hersteller	Genre
1	Virtua Fighter 4	Sega	Beat'em Up
2	GTA 3	Rockstar Games	Action
3	NBA 2K2	Sega	Sport
4	Final Fantasy 10	Square	Rollenspiel
5	State of Emergency	Rockstar Games	Action

JAPAN-HITS

Rang	Titel	Hersteller	Genre
1	Wild Arms 3rd Advanced	Sony	Rollenspiel
2	Onimusha 2	Capcom	Action-Adventure
3	Let's make a J. League 2002	Sega	Sport
4	World Rally Championship	Spike	Rennspiel
5	Xenosaga - Der Wille zur Macht	Namco	Rollenspiel

THE LEGACY OF KAIN SERIES

BLOOD OMEN 2

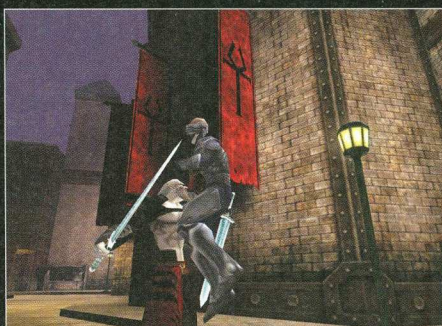


XBOX

PlayStation 2

PC
CD

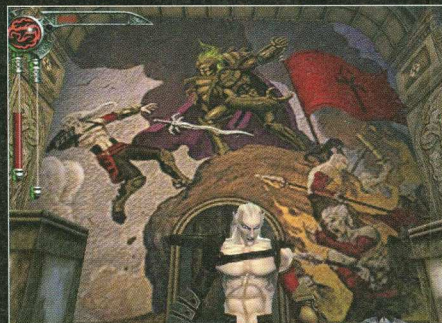
Kein Mitleid!
Kein Vergeben!
Kain ist wieder da!



„Der Fürst der Finsternis bereitet seine triumphale Rückkehr vor. Einschätzung: Super!“ PSG 03/2002



„Düster, böse, blutig – Blood Omen 2 überzeugt durch gute Grafik und einen wirklich coolen Anti-Helden!“ PlayZone 04/2002



„Die Jagdsaison ist eröffnet: Blutiges Vampir-Abenteuer mit prachtvollen Levels“ Bravo Screenfun 11/2001



„Bissiges bis bitterböses Abenteuer für Fantasy-Freunde mit starkem Magen“ Maniac 04/2002

TOMB

Die berühmteste Archäologin der Videospielewelt ist zurück:

Lara rüstet sich für ihr PS2-Debüt. **PLAYERS** enthüllt exklusive Bilder.

Spätestens seit dem „Tomb Raider“-Film mit Angelina Jolie kennen selbst absolute Videospiele-Muffel den Namen Lara Croft. Während das Sequel zum Kinostreifen aber erst Mitte 2003 erscheint, dürfen sich PS2-Grabräuber noch für dieses Jahr auf einen neuen Teil der Serie freuen. Doch Vorsicht: Die Next-Generation-Lara kommt in einem neuen, ungewohnten Look daher.

Was bisher geschah

Fans ahnten es bereits: Lara hat den Einsturz des ägyptischen Tempels tatsächlich überlebt („Tomb



Mehr Lidschatten bitte! Lara blickt nun viel ernster drein.

Raider 4: The Last Revelation“). Allerdings sind die unbekümmerten Zeiten für die hübsche Heldin endgültig vorüber. Die abenteuerlichen Ereignisse haben Lara abgehärtet, aber auch intoleranter gemacht. Verfolgt von den Dämonen ihrer Vergangenheit, hat sie sich auf ihr Gut zurückgezogen. Von Abenteuer und Archäologie hat sie die süße Stupsnase endgültig voll...

In der Eröffnungssequenz von

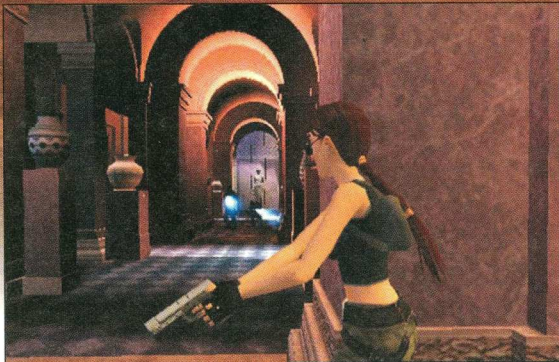


Im Regen stehen gelassen: In Paris wird durch die grauen Settings eine beklemmende Atmosphäre aufgebaut.



Schweres Geschütz: Gegen die schwer gerüsteten Spezialeinheiten hat Lara mit ihren Berettas schlechte Karten.

RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS



Kampf den Kommandos: Die Kamera schwenkt in Zeitlupe um die Heldin herum – erst dann feuert sie.



„The Angel of Darkness“ nimmt die dramatische Geschichte ihren Lauf: Laras Mentor Werner von Croy bittet sein ehemaliges Mündel um Hilfe bei einem besonders obskuren Geschäft. Der ergraute Forscher hat sich mit einem finsternen Gesellen

Namens Eckhardt eingelassen, und der will ihm jetzt an den Kragen. Von Croy berichtet mit zitternder Stimme von fünf Gemälden aus dem 14. Jahrhundert. Diese Kunstwerke bilden die Obscura-Sammlung, für die sich Eckhardt so interessiert. Denn die Bilder ste-

hen in Verbindung mit den geheimnisvollen Nephilim, übermenschliche bössartige Wesen. Jetzt fühlt sich der archäologische Ziehvater von Lara bedroht und bangt um sein Leben.

Mit Recht: Als unsere brünette Heldin in Paris eintrifft, überschlagen sich die Ereignisse. Von Croy ist einem brutalen Mord zum Opfer gefallen. Überall klebt Blut, die Räume sind verwüstet, nur das Kaminfeuer prasselt ruhig vor sich hin. Doch die erschütterte Lady Croft kann sich nicht in Ruhe umsehen. Schon ertö-

DER EVENT

Core Design und Eidos luden am 20.03. Journalisten aus der ganzen Welt ein, um ihnen das neue Spiel im Londoner Club Pasha vorzustellen. Allein aus Deutschland waren über hundert Pressevertreter anwesend – zahlreiche Fernsehsender inklusive. Als Präsentator diente Eidos Schauspieler Chris Barrie, der im Film Angelina Jolies Buttler spielt. In einem kurzen Trailer wurden die ersten Sequenzen zu „The Angel of Darkness“ gezeigt. Auch der Sonys Europachef meldete sich zu Wort, da der neueste „Tomb Raider“ Teil exklusiv für die PS2 erscheint. Absolutes Highlight des Abends: Jill de Jong, das neue offizielle Lara-Modell.

Lara-Modell Jill de Jong zeigte sich nur für wenige Sekunden (rechts).



Chris Barrie ist in England vor allem durch TV-Shows und Comedy bekannt.



nen Polizeisirenen - da hilft nur noch die Flucht über die Dächer von Paris! Resultat: Schon bald wird Lara des Mordes beschuldigt, außerdem hat sie bei ihrer Suche nach dem schurkischen Eckhardt auch noch die Gendarmerie im Nacken.

Neuer Partner

Im Ganzen umfasst „The Angel of Darkness“ vier Kapitel. Auf halber Strecke findet die Action-Emanze einen Verbündeten: Auch der smarte Kurtis Trent macht Jagd auf Eckhardt. So schlüpfen Sie nicht nur in die Rolle der knackigen Heldin, sondern begehen erstmals mit einem männlichen „Tomb Raider“ wackelige und finstere Pfade. Und es gibt noch eine weitere Neuerung: Jede

erfolgreich erkletterte Stufe, kurze Sprints oder Drahtseilakke verbessern die Ausdauer. Mit der Zeit sind so größere Sprünge möglich, auch kräftezehrendes Hangeln an Vorsprüngen wird zur Routine-Aktion. Lara und Kurtis müssen zwar nicht trainiert werden, um zur Endsequenz zu gelangen, aber dafür bleiben geheime Level und Goodies faulen Archäologen verborgen!

Wie die Story vermuten lässt, klettern die Charaktere nicht ausschließlich durch urzeitliche Höhlen und verstaubte Tempelanlagen. Vielmehr steht oftmals die Interaktion mit Stadtbewohnern oder Grabräubern im Vordergrund. So dürfen Sie bei Gesprächen zwischen freundlichen oder fiesen Kommentaren wählen. Je nach Gemüt Ihres Gesprächspartners stoßen Sie mit zurückhaltenden Worten auf taube

LARA CROFTs LEBENSLAUF:

Geburt: 14. Februar 1967

Lara wird als Tochter von Lord Henshingly Croft in England geboren.

3-15 Jahre

Anfangs wird sie von einem Privatlehrer unterrichtet, mit elf Jahren geht sie dann auf die Wimbledon High Mädchenschule.

16 Jahre

Trotz ihres Protests wird sie nach Gordonstoun, auf eines der bekanntesten Internate in England geschickt. Als sie eines Tages bei ihren Eltern zu Besuch ist, sieht sie die neuste Ausgabe vom 'National Geographic' auf dem Tisch liegen. Professor Werner von Croy ziert das Cover, Lara kennt ihn aus einem Vortrag an ihrer Schule. Seitdem ist Lara fasziniert von fremden Ländern und alten Kulturen. Im Ar-

tikel liest sie von den neuesten Plänen des Professors, nach Kambodscha zu reisen. Lara überredet ihre Eltern, von Croy begleiten zu dürfen. Lord Croft bietet dem angesehenen Archäologen eine stattliche Summe, und so zieht die junge Action-Heldin auf ihr erstes Abenteuer aus – das Trainingslevel von „Tomb Raider: The Last Revelation“.



PlayStation



Von Croy lehrt Lara wichtige Überlebensregeln.

17-19 Jahre

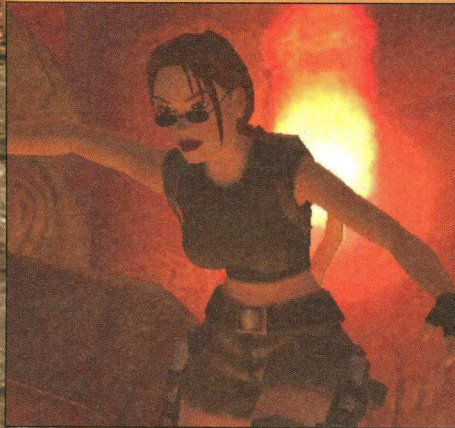
In dieser Zeit reist die junge Grabräuberin noch ein weiteres Mal mit von Croy – diesmal geht's nach Irland. Dort erlebt sie eine Horrorgeschichte samt kopflosem Reiter und Geisterwesen („Tomb Raider: Chronicles“).



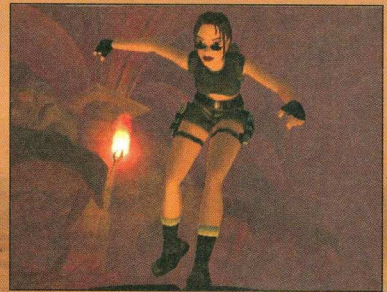
PlayStation

LARA POLYGONAL

Lara wird wie jeder andere Videospiele-Charakter auch aus Vielecken zusammengesetzt. Erst dann verliehen Texturen der Archäologin Farbe. Mit Animations-Software wie 3D-Max wird dann Laras sexy Hüftschwung in Szene gesetzt.



Allein im Dunkeln: Im ersten Trailer wurden auch kurz die finsternen Dungeon-Level gezeigt – geniale Licht- und Schatteneffekte erhöhen den Gruselfaktor deutlich.



Vorsicht! Lara gerät neuerdings ins Wanken, bevor sie fällt.

Ohren oder erhalten die gewünschte Auskunft.

Wenn Lara und Kurtis zur Waffe greifen, kommt die bekannte Autozielfunktion zum Einsatz. So richtet sich die angewählte Wumme immer auf den Angreifer, der dem Helden am nächsten steht. Weil Feuergefechte aber jede Menge Lärm machen, schleicht sich Lara wie bei „Metal Gear Solid 2“ auch gerne von hinten an. Ein schneller Würgegriff schickt den unvorsichtigen Wachmann ins Land der Träume. Aber keine Sorge: Neben Nachtwächtern und Schurken stehen auch wieder reichlich Monster auf Laras Tagesplan. Riesenskorpione, Zombies oder Spinnen lauern wieder in dunklen Ecken und Kammern. Aber zum Abenteurereinstieg müssen Sie vor allem mit Laras Charme und Beredtheit weiterkommen.

Kunstkenner

Erst im zweiten Teil des Abenteurers werden die Waffen gezückt. Denn Laras Ermittlungen haben Sie in den berühmten Louvre von Paris geführt, wo bekanntlich auch die Mona Lisa von der Wand blickt. Hier hängen die fünf ominösen Gemälde, auf die Ihre Heldin einen genaueren Blick werfen möchte. Mrs. Croft hat die Rechnung aber ohne die in Win-

29 Jahre

Hier erlebt Lara ein Abenteuer, das Fans 1996 spielen durften. In „Tomb Raider featuring Lara Croft“ geht Sie auf die Suche nach dem sagenhaften Scion. Einem Artefakt aus dem mystischen Atlantis. Ihre Reise führt sie nach Peru, Ägypten, Frankreich und in die Unterwelt.



Seit Teil 1 gern gesehene Gegner: Schuppige Ürviecher.



Wochenende in Paris: Core Design flog extra in die französische Metropole, um Straßenzüge der Stadt genau unter die Lupe zu nehmen. Im Endeffekt wurden dann charakteristische Merkmale in die fiktiven 'Tomb Raider'-Szenarien eingebaut.

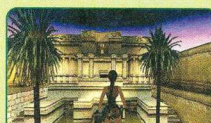
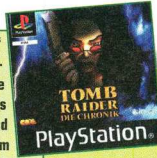
20-21 Jahre

Lara schließt ihre Studien an einer schweizer Schule ab und genießt Ihre Freizeit in vollen Zügen. Doch dann stürzt ihr Charterflugzeug auf dem Rückweg von einer Skitour ab. Wochenlang muss sie sich durch die Berge im Himalaya schlagen. Dieses Erlebnis lässt sie Luxus und Komfort vergessen: Sie beschließt, auf ausgedehnte Abenteuerreisen zu gehen – und zwar auf eigene Faust.

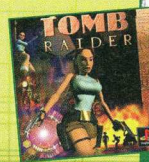
22-28 Jahre

Während diesen Jahren bereist die hübsche Forscherin die ganze Welt, besucht Ausgrabungsstätten und macht bahnbrechende Entdeckungen. Finanziell hat sie sich mittlerweile von Ihren Eltern gelöst. Ihr Geld verdient Sie mit dem Schreiben von Zeitungsartikeln und Reportagen. Zudem sucht Sie für gut zahlende Auftraggeber verschwundene Schätze. Unter anderem erlebt sie dabei drei Abenteuer – allesamt in

„Tomb Raider: Chronicles“ nachspielbar: Ein Artefakt-Handel in Rom, die Suche nach dem Speer von Jesus Christus in der Nordsee und der Diamantenklau auf einem Hochhaus.



Das Abenteuer in Rom führt Lara in die Katakomben.





Unterwegs in geheimer Mission? Zumindest dürfen Sie die Gegner jetzt auch ohne Waffengebrauch außer Gefecht setzen.

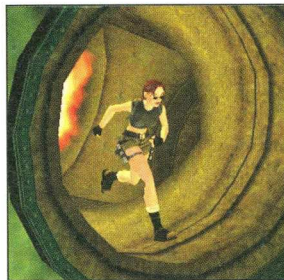


Den Paris-Level können Sie nur hinter sich bringen, wenn Sie anfangs nicht entdeckt werden. Deshalb ist schleichen und spähen wie bei "Metal Gear Solid 2" extrem wichtig. Ob Lara ähnliche Spionage-Manöver beherrschen wird wie Solid Snake?

deseile auf den Plan gerufenen Spezialeinheiten gemacht: So ohne weiteres kommen Sie aus dem alarmgesicherten Kunsthaus nicht mehr raus. So stehen zahlreiche halbsprecherische Klettereinlagen an, wie sie Fans aus den PSone-Vorgängern gewöhnt sind.

Später treffen Lara und Kurtis aufeinander. Gemeinsam fliegen die beiden nach Prag, um den mysteriösen Grabräuber etabliert werden und bleibt weiterhin an der Seite von Lady Croft. Vielleicht wird er sogar ganz ohne seine berühmte Kollegin auskommen müssen... sb

Aber damit ist Laras neues Abenteuer noch lange nicht am Ende: Core Design hat die Geschichte um die Nephilim auf ganze fünf Spiele ausgelegt. Somit dürfen sich Lara-Fans auf einen stetigen Nachschub an düsteren und spannenden Action-Adventures freuen. Kurtis soll im Laufe der neuen Serie als vollwertiger Grabräuber etabliert werden und bleibt weiterhin an der Seite von Lady Croft. Vielleicht wird er sogar ganz ohne seine berühmte Kollegin auskommen müssen... sb



Flucht vor dem Feuersturm: Core Design ließ sich erneut von Hollywood inspirieren.

30 Jahre

Vor der nächsten Fahrt kommen Lara Gerüchte über den Dolch von Xian zu Ohren: Er verleiht demjenigen magische Kräfte, der sich die Klinge ins Herz rammt. Die Archäologin beginnt ihre Suche an der chinesischen Mauer. Doch schon bald führen sie ihre Untersuchungen nach Venedig, auf eine Bohrinself und schließlich nach Tibet.



In der venezianischen Oper ging's per Sprung von Tribüne zu Tribüne.

31 Jahre

Lara ist in Indien unterwegs, schon wird sie in neue spannende Ereignisse hineingezogen: Als sie gerade nach dem sagenhaften Infada-Artefakt forscht, kommen ihr Mitarbeiter der RXTech-Gesellschaft in die Quere. Erst später erkennt Lara die Zusammenhänge mit einem Meteoritenabsturz – und muss die Welt ein weiteres mal vor bösen Kräften bewahren.



In Teil drei gibt's die komplexesten Lara-Level.

TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS FAZIT

Entwickler:	Core Design	Genre:	Action-Adventure
Anbieter:	Eidos	Veröffentlichung:	15. November

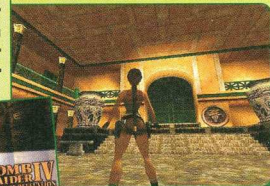
So faszinierend war Lara noch nie: Düstere Stimmung sowie ungewohnt finstere Settings schaffen eine Atmosphäre irgendwo zwischen "MGS 2" und "Resident Evil". Gerade wegen der vielen Neuerungen dürfte Lara selbst "Tomb Raider"-Hasser ans Joypad locken.

Ersteindruck: sehr gut



32 Jahre

Diesmal beschäftigt sich die findige Grabräuberin ganz klassisch mit Ägyptologie. Wieder ist ein mächtiges Spielzeug die Wurzel allen Übels. So sucht Lara zusammen mit Professor von Croft den Ankh des Horus. Bald ist ihr Mentor von der Macht besessen und lockt die schlagfertige Heldin in eine Falle. Am Ende wird sie im Tempel des Horus eingeschlossen. Eine damals noch bange Frage: Hat Lady Croft den Einsturz überlebt?



Diesmal wird Lara sogar von Freunden betrogen!

THE ANGEL OF DARKNESS: LARAS GEHEIME

Zur Veröffentlichung von „Tomb Raider: The Angel Of Darkness“ dauert es noch eine ganze Weile. Wir durften einen exklusiven Blick in Laras Tagebuch werfen und Skizzen zu noch geheimen Szenen bewundern.

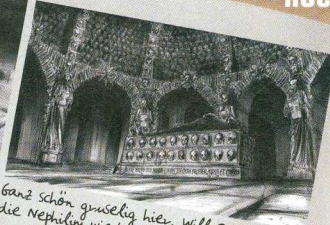


Nichts als stinkende Kanalisationsrohre - aber auf der Flucht darf man eben nicht wählerisch sein...

Mein armes Leber... wie unig muss es in von Groß Apartmenten gewesen sein, bevor die Killer über ihr herfielen...



Was gab es Eckhardts Scheiter da bloß, aus? Das muss ich mir mal genauer ansehen.



Ganz schön gruselig hier. Will Eckhardt die Nephilim medel zum Leben erwecken?



Hey, haben sich die Skelett-Mönche etwa gerade bewegt? Ich bleibe lieber in Deckung.



Nach meiner Rutschpartie durch die Kloake bin ich in einem echten Rattenloch gelandet - bloß schnell weg hier.



Vielleicht kann ich in dieser Pfandleihe an ein paar Waffen kommen. Auch wenn der Verkäufer nicht gerade verfahrenswidrig aussieht...



Dieses Lokal ist nicht gerade gut besucht. Hoffentlich erfare ich hier die benötigten Informationen.

Fallen über Fallen. Die Windmaschinen machen mir ganz schön zu schaffen.



In der Pariser Kanalisation sollte man sich wirklich keine Fehlbitte erlauben.



Endlich mal eine ruhige Stelle ohne brausende Wassermassen. Hoffentlich sehe ich bald das Tageslicht wieder.



Gut, wenn man immer den passenden Gegenstand zur Hand hat. Mit dem Brecheisen reiße ich selbst massive Mauern ein.

LARA INTIM

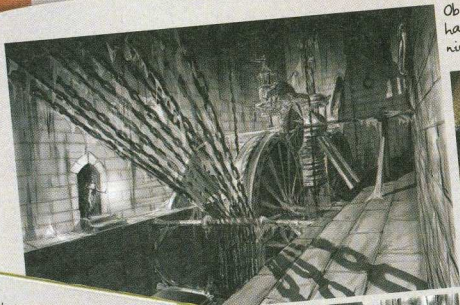
Neben ihren neuesten Abenteuern hat Lara auch persönlichen Daten und Vorlieben festgehalten. Wir haben die interessantesten Details in einem Steckbrief zusammengefasst.

STECKBRIEF

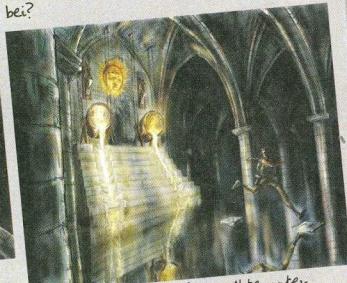
Geburtstag	14. Februar 1967
Geburtsort	Wimbledon, England
Sternzeichen	Wassermann
Maße	86-61-89
Augenfarbe	braun
Haarfarbe	braun
Familienstand	ledig
Blutgruppe	AB-
Größe	178 cm
Lieblingsmusik	Klassik, U2, Nine Inch Nails und Die Ärzte
Liebessessen	Toast und Bohnen
Liebingsfahrzeug	Norton-Streetfighter-Motorrad

AUFZEICHNUNGEN

Ob die Nephilim diese Maschine konstruiert haben? Jedenfalls wurde sie schon lange nicht mehr benutzt...

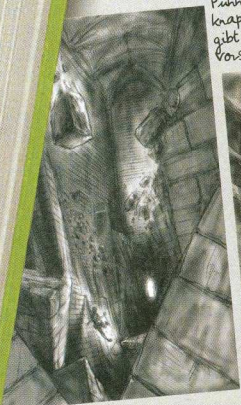


Spinnen, Mönchen, Löwen, Geister - was noch? Wie zum Teufel komme ich diesem Phantom bei?



Wie ich das hasse: Balance-Akte unter Zeitsdruck.

Publi, das was knapp... Zum Glück gibt es hier genug Vorsprünge.



Gerade habe ich mich vom Sturz erholt, erschüttert auch noch ein Erdbeben die finsternen Katakomben.



Das ist der Club, von dem ich gehört habe. Mal sehen, ob Eckhardt schon an seinem Stammtisch sitzt.

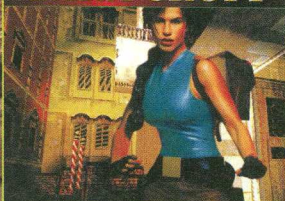


Vorbei die Zeit, als ich gemütlich im Cafe sitzen konnte - ich muss unbedingt meine Unschuld beweisen.

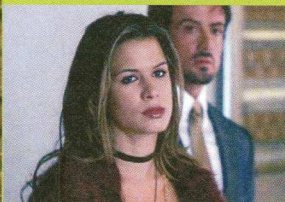
Nachdem ich den Professor in seinem eigenen Blut gefunden habe bleibt mir nur noch die Flucht über die Dächer.



LARA CROFT



Rhona Mitra sang als Lara Croft zu Pop-Klängen von Mastermind Dave Stewart.



Hübsche Begleiterin von Sly (oben in "Get Carter") und Vergewaltigungsopfer in "Hollow Man", unten.

RHONA MITRA (1997)

PERSÖNLICHE DATEN

Beruf	Model, SchauspielerIn, Sängerin
Geburtstag	9. August 1976
Geburtsort	England
Sternzeichen	Löwe
Größe	1,73 m
Körbchengröße	75DD
Haarfarbe	braun
Augenfarbe	braun

KURZBIOGRAPHIE

Rhona Mitra verbrachte ihre Jugend ebenso wie die Videospiel-Heldin im Internet. Danach besuchte Sie eine Schauspielerschule und wirkte bei zahlreichen Theaterproduktionen mit, bis Sie schließlich zum offiziellen Lara-Model wurde – für den neuen Job ließ Sie sich sogar die Brüste von 75A auf 75DD vergrößern. Zudem produzierte Sie für Eidos damals eine CD, auf der Sie zu Kompositionen von Dave Stewart (Eurythmics) sang. Titel der CD: Female Icon, Lara Croft. Anschließend ging Sie nach Hollywood: So wirkte Sie unter anderem in 'Beowulf', 'Hollow Man' und 'Get Carter' mit.

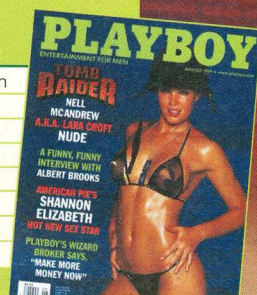
NELL McANDREWS (1998)

PERSÖNLICHE DATEN

Beruf	Model, SchauspielerIn
Geburtstag	6. November 1975
Geburtsort	England
Sternzeichen	Skorpion
Größe	1,75 m
Körbchengröße	70D
Haarfarbe	braun
Augenfarbe	grün

KURZBIOGRAPHIE

Nell McAndrews startete erst ins Modelgeschäft, nachdem Sie eine Banker-Lehre absolviert hatte. Nebenbei trat Sie beim britischen Fernsehen in der Show 'Man Oh Man' als Hostess des Moderators auf. In England war sie 1998 ein gefragtes Model – da kam ihr der Lara-Croft-Job gerade recht, denn durch ihn wurde die damals 23jährige noch populärer. Am meisten Aufsehen erregte ihr Auftritt im US-Playboy.



Nell präsentierte sich den US-Playboy-Lesern im Militäroutfit.



LARA WELLER (1999)

PERSÖNLICHE DATEN

Beruf	Model
Geburtstag	6. April 1975
Geburtsort	Holland
Sternzeichen	Widder
Größe	1,73 m
Körbchengröße	75C
Haarfarbe	braun
Augenfarbe	braun

KURZBIOGRAPHIE

Nach der Schule fing Laras Namensvetterin mit dem Modeln an und zog dafür nach London. Wellers dortige Agentur vermittelte ihr Jobs für die Magazine 'GQ', 'Men's Health' und den 'Fosters'-Kalender. Wie die anderen Models posierte sie in der Rolle von Lara Croft auf zahlreichen Messen, außerdem gastierte sie in TV-Shows. Nach ihrer Zeit als offizielle Lara modelte sie wieder für Bademoden- und Unterwäsche-Hersteller.



LARA CROFT: DIE MODELS

JILL DE JONG (2002) PERSÖNLICHE DATEN

Beruf	Model	Größe	1,80 m
Geburtstag	17. Februar 1982	Gewicht	64 kg
Geburtsort	Hooerveen, Niederlande	Maße	75B-66-96
Wohnort	Niederlande	Augenfarbe	grün
Familienstand	Single	Haarfarbe	blond

KURZBIOGRAPHIE

Ebenso wie Lucy Clarkson stieg auch Jill de Jong über einen Wettbewerb ins Model-Business ein. Die aktuelle Lara-Inkarnation flog im Alter von 15 Jahren nach Mailand und erhielt dort sofort einen Vertrag. Im vergangenen Jahr wurde Jill vor allem durch die europäische L'Oréal Kampagne für Haarwaschmittel bekannt. Die hübsche Holländerin modelt zwar sehr gerne, die Schule war ihr aber immer wichtiger. Momentan besucht sie regelmäßig Kurse auf der European Business School in London.

LUCY CLARKSON (2000, 2001) PERSÖNLICHE DATEN

Beruf	Model
Geburtstag	6. Juli 1983
Geburtsort	England
Sternzeichen	Krebs
Größe	1,75 m
Körbchengröße	70DD
Haarfarbe	braun
Augenfarbe	braun

KURZBIOGRAPHIE

Ihre Modelkarriere begann, als ihre Mutter sie zu einem Wettbewerb in einer Eliteagentur schickte. Unter 16.000 Mädchen kam sie als eine von zwölf Auserwählten ins Finale. Zahlreiche Foto-Shootings folgten, und schließlich wurde sie eine der begehrtesten Schönheiten von Mode-Designerin Vivienne Westwood. Übrigens ist sie bis heute das jüngste Model (damals zarte 18), das in die Stiefel der Archäologin schlüpfen durfte.



JILL DE JONG IM INTERVIEW

Wie bist Du offizielles Model geworden?

1 Es gab viele Bewerberinnen, und ich hatte gleich mehrere Vorstellungstermine bei Eidos sowie Core - per Telefon bekam ich dann die Zusage.

Hattest Du vor Deinem jetzigen Job schon mal von Lara gehört?

1 Ich glaube, dass jeder in meiner Altersklasse Lara Croft und "Tomb Raider" kennt. Sie ist eine Ikone und ebenso prägend wie Mickey Mouse es für das letzte Jahrhundert war.

Hat dir Angelina Jolie im „Tomb Raider Movie“ gefallen?

1 Angelina ist eine großartige Schauspielerin, die sich immer für interessante Projekte und unterschiedliche Rollen entschieden hat. Sie hat Lara ein paar neue Ecken und Kanten gegeben.

Hast Du "Tomb Raider" mal gespielt?

1 Na klar! Zwar kenne ich nicht jeden Teil der Serie, aber "Tomb Raider 2" ist immer noch mein absoluter Liebling. Vor allem der Level in Venedig ist phantastisch.

Wie fühlst Du dich dabei, einen digitalen Charakter zu repräsentieren?

1 Ich fühle mich pixelig... (lacht). Aber mal im Ernst: Spiele gehören zu unserem kulturellen Vermächtnis. Konservative Stimmen sprechen immer über den negativen Einfluss - aber das hat man über Filme damals auch gesagt. Höre ich mich jetzt wie ein Professor an?

Was hast Du mit Lara gemeinsam?

1 So wie Lara Croft liebe ich reisen, Abenteuer und Sport.

Glaubst Du, dass Lara ein Vorbild für die heutige Jugend sein könnte?

1 Lara hat ein gesundes Selbstvertrauen, einen Sinn für Humor und Sie liebt, es Männerdomänen zu erobern - also ein ganz klares Ja! Lara hat einige sehr gute Eigenschaften.

Was hast Du persönlich für die Zukunft vor? Schauspielerei vielleicht?

1 Momentan konzentriere ich mich auf Firmen-Management. Das nötige Wissen erarbeite ich mir an der "European Business School". Später möchte ich mal meine eigene Firma gründen.

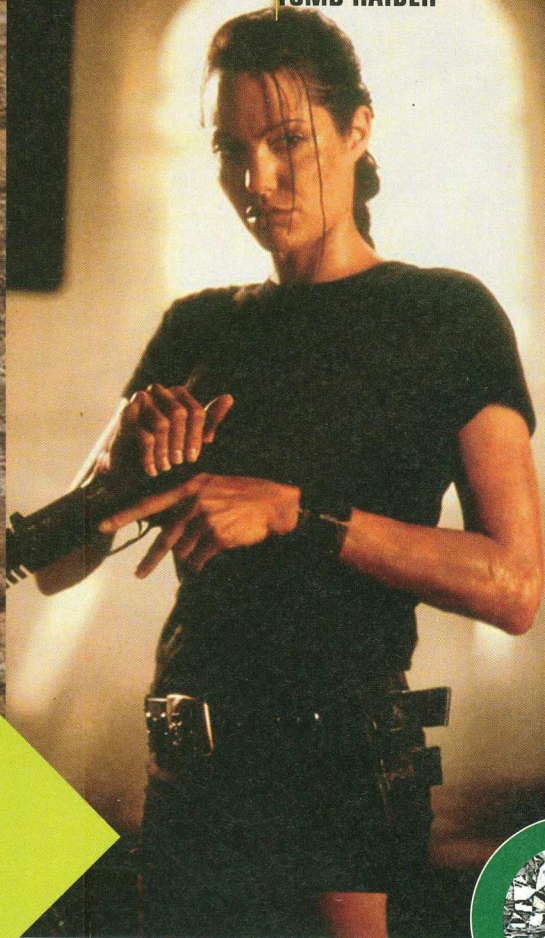
Was machst Du am liebsten in Deiner Freizeit?

1 Ich liebe es, Fußball zu spielen. Bitte erwähnt jetzt nicht den letzten Auftritt der Oranjes - das ist echt peinlich gewesen.

Welche Arbeit hat Dir bis jetzt am meisten Spaß gemacht?

1 Lara Croft in der realen Welt darstellen - das wollte ich wirklich sehr gerne machen. Momentan geht es mir also sehr gut - und es macht auch eine ganze Menge Spaß!





► Angelina Jolie

Die hübsche Amerikanerin spielt Lara im Film. Ihre Leistung in dem Drama "Durchgeknallt" wurde mit dem Oscar für die "beste Nebendarstellerin" gewürdigt.

► Bootsfahrt

In Teil 2 besteigt die Action-Heldin erstmalig ein Boot. Überhaupt benutzt sie seit "Tomb Raider: Starring Lara Croft" zahlreiche Vehikel wie Quads, Motorräder oder Jeeps - auf eine Jet-Ski-Fahrt warten wir noch!

► Core Design

Das britische Softwarehaus wurde 1988 gegründet. Neben "Tomb Raider" entwickelte man hier auch Titel wie die „Thunderhawk“-Serie oder "Herdy Gerdy".



► Diamant

Laras Entwickler setzten die kostbaren Steinchen als Speicher-Punkte in Teil 1 und 3 ein. Zum Glück hatte man ein Einsehen und das frustige Feature wieder abgeschafft.

► Erotik

Lara ist nicht nur die bekannteste Videospiele-Figur, sondern hat von allen Konsolen-Charakteren auch das meiste Sex-Appeal. Ein ungewöhnlich großer Vorbau, schmale Hüften und braune Rehaugen sorgen bei Jung wie Alt für sehnsüchtige Blicke - tja, Sex sells!



LARA CROFT:

► Flugrolle

Extrem hilfreich bei mehreren Gegnern: Ein Sprung nach vorne, und dann eine 180°-Schraube in der Luft - so verwirrt man garantiert jeden Bösewicht!

► Gehen

Vorsicht: Tiefe Abgründe! Auf Knopfdruck legt die sonst flotte Lady ein gemächlicheres Tempo vor - für heikle Balance-Akte absolut unerlässlich.

► Hillary

Laras Butler im Film. Hillary wird von dem irischen Schauspieler Chris Barrie dargestellt. Im Videospiel heißt der Butler allerdings Winston (siehe Buchstabe W).

► Jean-Yves

Ein befreundeter Ägyptologe, der Lara unter anderem in der vierten Episode behilflich ist.

► Kurtis

Der neue Kompagnon von Lara ist noch gesichtslos - Core Design und Eidos halten seine genaue Identität vorerst streng geheim.

► Larson

Bösewicht aus dem ersten "Tomb Raider". Er will das Scion vor Lara finden und die flinke Forscherin in die ewigen Jagdgründe schicken.



► Indiana Jones

Core Design bestreitet nicht, sich von dem Peitschen-schwingenden Helden eine Menge abgesehen zu haben - darunter die Sequenz aus dem ersten "Tomb Raider", in dem Lara wie Kollege Indy vor einem Felsbrocken flüchtet.



VON A-Z



► Motorrad

Schon seit dem ersten Teil fährt Lara auf Motorräder ab - ihr Lieblingsmodell verraten wir unter 'Lara intim' auf S. 23.

► Nackt-Cheat

Feuchte Träume: Per Game Buster konnte man Laras Texturen hautfarben tünchen - zumindest so zeigte die Forscherin nackte Haut.

► Oper

Lara hasst enge Abendkleider, sie ist sehr viel lieber in zweckmäßiger Kletterkleidung unterwegs. Trotzdem besucht sie in Teil 2 eine - wenn auch verfallene - venezianische Oper.

► Pistolen

Zwei Berettas sind Laras liebstes Mittel gegen Verbrecher, Mumien und sonstiges Viehzeug.

► Qualopec

Lara steigt in ihrem ersten PSone-Abenteuer in das Grab des Qualopec - die letzte Ruhestätte des vorzeitlichen Königs befindet sich in Peru.

► Rucksack

Lara entdeckte das besonders stabile Behältnis auf Ihrer ersten Reise mit Professor von Croy. Nachdem sie einige Meter in eine enge Höhle kroch, fand Sie den Rucksack beim Leichnam eines Abenteurers.

► Semerketh

Ein ägyptischer Gott, gegen den Lara in "Tomb Raider 4" ein Brettspiel gewinnen muss.

► Themse

Ihr drittes Abenteuer führt Lady Croft zeitweise nach London. Ein kurzer Abschnitt spielt auf dem berühmten englischen Fluss.

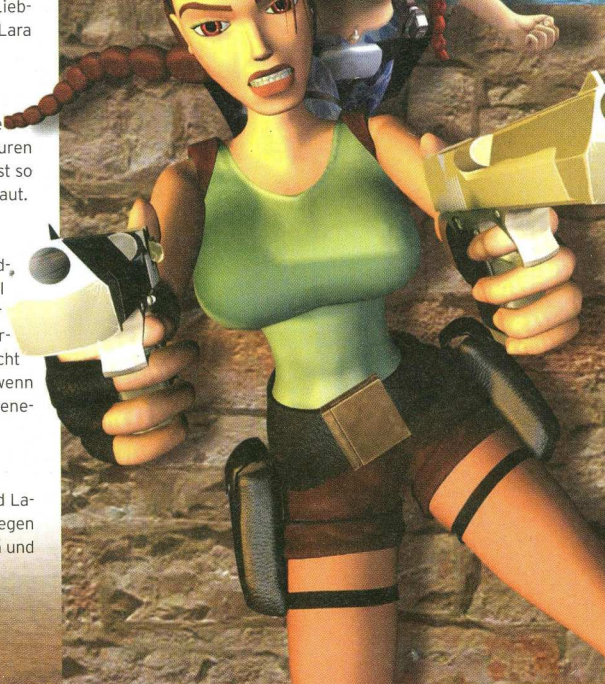


► U-Boot

Lara schleicht sich in „Die Chronik“ auch an Bord eines russischen Atom-U-Bootes. Auf dem Grund des Meeres sucht sie dann nach Jesus' heiliger Lanze.

► Von Croy, Professor

Mentor von Croy nahm die kleine Lady seit ihrem 16. Lebensjahr auf seine Forschungsreisen mit.



► Winston

Laras Butler im Videospiel. Erstmals tauchte er im zweiten Teil auf. Dort war in Laras Villa ein Trainingsparcours aufgebaut - Winston trug seiner Herrin Tee und Gebäck hinterher.

► Xian, der Dolch von

Nach diesem Artefakt sucht die Heldin in ihrem zweiten Abenteuer.

► Yankees

mag Lara überhaupt nicht. Schließlich ist sie eine wohlherzogene Lady aus gutem, britischen Hause.

► Zombies

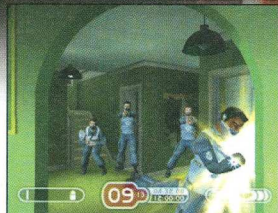
und Mumien sind Lara ein Greuel. Gerade in „The Angel of Darkness“ soll sie oft mit Untoten und anderen, grotesken Wesen konfrontiert werden.

ENDGAME

Mit purer **Waffengewalt** für den Frieden: Laden Sie Ihre Lightgun durch und retten Sie die Menschheit der Zukunft vor der Gedankenkontrolle durch einen machtgeilen Firmenboss.



Wo gehobelt wird, da fallen Späne: Die polygonalen Hintergründe sind teilweise zerstörbar (links). Ihre Treffer erkennen Sie an grellen Lichtblitzen (rechts).



Kluger Köpfe haben's schon immer gewusst: In der Zukunft wird unser Leben von Virtual Reality beherrscht. So auch in Empires Lightgun-Ballerei „Endgame“: Der „EuroDream“-Konzern versorgt die Menschheit mit digitalen Träumen aller Art. Der Machtgier des Firmenchefs kennt aber keine Grenzen, und mit dem neuesten Software-Update plant das gierige Kerlchen die Übernahme der Weltherrschaft. Aber Rettung naht: Die friedliebende Jade bekommt Wind von der Sache und stellt sich den Schergen entgegen. Mit Ihrer

Lightgun helfen Sie der rothaarigen Schönheit beim Kampf gegen die schießwütige „EuroDream“-Belegschaft. Leider haben die finsternen Kerle mit schießwütigen Freiheitskämpferinnen nicht viel im Sinn, und jetzt hetzen Sie Ihnen einen Trupp nach dem anderen auf den Hals. In bewährter „Time Crisis 2“-Manier zielen Sie mit der Lichtpistole auf die Feinde und ducken tauche per Knopfdruck ab, um den blauen Bohnen Ihrer Widersacher auszuweichen. An beweglichen Zielen mangelt's nicht: Während einfache Polizisten nach einem Treffer über den



Böse Buben: Die Unholde schützen sich mit Schilden gegen Ihre Kugeln – jetzt zählen eine ruhige Hand und das richtige Timing.

Jordan gehen, sind coole Sonnenbrillen-träger schon flinker und widerstandsfähiger. Noch schlimmer: Besonders linke Bösewichte halten sich ein kugelsicheres Plexiglasschild vor den Körper – da hilft nur ein Schuss in die Beine. Viel Zeit zum Anvisieren bleibt Ihnen aber nicht: Derweil tickt die Uhr am Bildrand unerbittlich: Erst wenn Jade rechtzeitig den kompletten Bildschirm „gesäubert“ hat, geht die Hetzjagd am nächsten Schauplatz weiter. Schon bald wartet der erste Endgegner auf seine ver-

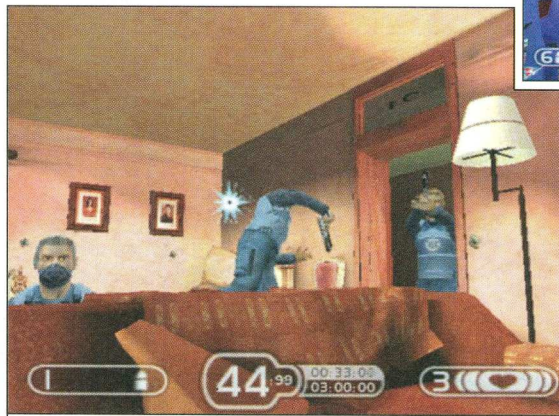
diente Abreibung: Der dicke Typ malträtiert Ihre Heldin mit seinem ratternden MG, streckt aber nach zähem Kampf die Waffen. Aber die Menschheit ist noch längst nicht sicher: Um das Netz des Firmenkonglomerats zu zerschlagen, reisen Sie durch ganz Europa und machen eine Filiale nach der anderen platt. tk

ZUSATZSPIEL

Neben dem Storymodus haben die Entwickler dem Action-Spektakel noch eine witzige Zusatzmission spendiert: In der Rolle des intergalaktischen Superhelden „Mighty Joe Jupiter“ heizen Sie knuddeligen Aliens mit Ihrer feschten Laser-Knarre ein – eine kurzweilige und spaßige Angelegenheit.



Galaktischer Abschaum: Die grasgrünen Gegner von Joe Jupiter.



Trautes Heim: Jade ist nicht mal in ihrem gemütlichen Wohnzimmer sicher – die „EuroDream“-Söldner wollen Ihr Konterfei an die Couch nageln.



Lebensmüde: Erschießen Sie zu häufig Zivilisten, hagelt es Zeitstrafen.

ENDGAME FAZIT

Entwickler:	Empire
Anbieter:	Cunning Development
Genre:	Action
Veröffentlichung:	Juni

Furiose Schießereien mit Taktik: Schöne Polygonkulissen und ausgefuchste Widersacher machen „Endgame“ zum Kandidaten für den Lightgun-Thron.

Ersteindruck: Gut



SCHREIL. VERRÜCKT. JAPANISCH.



MR MOSKEETO™

Abgefahrener geht's nicht! Mr Moskeeto™ ist die japanische Mischung aus Flugsimulator und Geschicklichkeitstest. Ausgerüstet mit Stechrüssel und Blutdurst, kämpfst du dich durch die Wohnung einer japanischen Familie.

MAD MAESTRO™

Musizieren leicht gemacht. Aber dirigieren? Bei Mad Maestro™ bist du als Dirigent der Schlüssel zum Erfolg jedes Events. Dirigierst du falsch, endet die Veranstaltung im Chaos. Bist du gut, liegen dir die Klassik-Groupies zu Füßen.

PlayStation®2

Mr Moskeeto ©2002 Sony Computer Entertainment Inc. Published under license by Eidos Interactive Limited, 2002. Mr Moskeeto is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Fresh Games, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.

Mad Maestro ©2002 Sony Computer Entertainment Inc. Published under license by Eidos Interactive Limited, 2002. Mad Maestro is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Fresh Games, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.



www.fresh-games.com

CONFLICT

DESERT STORM

Team-Action vor realem Hintergrund: Ziehen Sie mit einem Team von **Elitesoldaten** in den Krieg.



Im Palast rücken Sie mit Bedacht vor, denn Sie wissen nie, was sich hinter der nächsten Gangbiegung verbirgt.

Im frühen Morgenrauschen des 2. Augusts 1990 fielen 300.000 irakische Truppen in Kuwait ein. Pivotal Games lässt Sie nun am Golfkrieg teilhaben, als Angehöriger der SAS oder der US Delta Force - allesamt Profis in den Gebieten Infiltration, Sprengstoff oder schweres Kriegsgesetz.

Operation Wüstensturm

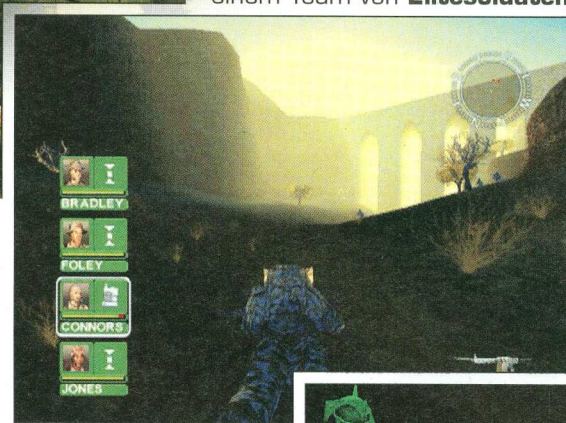
Um die zwölf Kampagnen effektiv zu meistern, gehen Sie als Team vor: Weisen Sie Ihre Leute an, die Stellung zu halten, vorzurücken, Ihnen Feuerschutz zu geben oder ein bestimmtes Ziel anzugreifen. Werden Sie verwundet und haben kein Medipack mehr zur Hand, wechseln Sie zu einem besser gerüsteten Squad-

REALITÄTSNÄHE

Cameron Spence, ein ehemaliges Mitglied der britischen Eliteeinheit SAS (Special Air Service), wirkte bei "Conflict Desert Storm" als Berater mit. Sein Auftrag: Sicherheit, dass im Spiel Logik sowie Realitätsnähe gewährleistet sind. Spence war 1991 für die SAS im Golfkrieg.



Entscheiden Sie sich für die britische Eliteeinheit SAS oder die amerikanische Delta Force.



In Deckung gehen und Ausschau halten lohnt sich. Hinter dem Hügel warten drei Iraker.

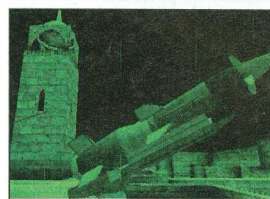
Mitglied und verarztet mit ihm den Verwundeten. Im Eifer des Gefechts bleibt Ihnen dafür aber oft wenig Zeit. Bei einem Hinterhalt dürfen Sie froh sein, wenn Sie Ihre Kumpels rechtzeitig aus der Gefahrenzone bringen. Ähnlich verhält es sich mit Waffen und Munition: Die kann grundsätzlich jeder Kämpfer sammeln und einsetzen - der Scharfschütze weiß mit einem Präzisionsgewehr allerdings deutlich besser umzugehen als der Sprengstoffexperte.

Hinter feindlichen Linien

Start Ihrer Mission ist ein kuwaitisches Städtchen. Dort jagen Sie die Verbindungsbrücke in die Luft und



Das ging daneben: Von nun an müssen Sie sich ohne Luftunterstützung und zu viert durchschlagen.

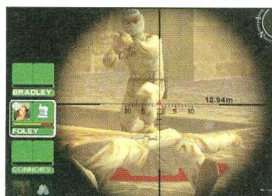


Die Zwischensequenzen geben Aufschluss über Ihre Missionsziele: Zerstören Sie hier die SAM-Stellungen.

stoppen so den Vormarsch. Später spüren Sie in der irakischen Wüste Raketenstellungen auf, befreien Kriegsgefangene und bringen schließlich in Bagdad einen General um die Ecke. Die NATO lässt Sie bei Ihrer Mission allerdings nicht im Stich. Einige der (feindlichen) Vehikel und Geschützstellungen dürfen Sie sogar selber steuern. Die Frage lautet also: Sprengen Sie ein feindliches Nest mit dem Raketenwerfer in tausend Stücke, oder nehmen Sie



Mit dem mobilen Raketenwerfer visieren Sie das Ziel (einen Panzer hinter dem Hügel) an.



Zoomen Sie ruhig etwas näher an Ihre Gegner heran (erhöht die Trefferquote).

jeden Gegner einzeln aufs Korn, erobern das MG - und nehmen dabei herbe Verluste in Kauf? Wie Sie die Missionen angehen, und ob Sie alleine oder mit Freunden spielen - das liegt ganz bei Ihnen.

Beim ersten Anspielen ließ uns die gewöhnungsbedürftige Steuerung aber gerade bei hektischen Situationen im Stich. Auch eine automatische Aufschaltfunktion haben wir schmerzlich vermisst. Dafür sind die Einsätze (auch grafisch) erstaunlich abwechslungsreich, bieten unterschiedliche Lösungswege und lassen sich auch von mehreren Spielern gleichzeitig angehen. mw

CONFLICT DESERT STORM FAZIT

Entwickler: Kaboom Studios/Pivotal Games
Anbieter: Codemasters/SCI
Genre: Squad-Action
Veröffentlichung: 2. Quartal 2002

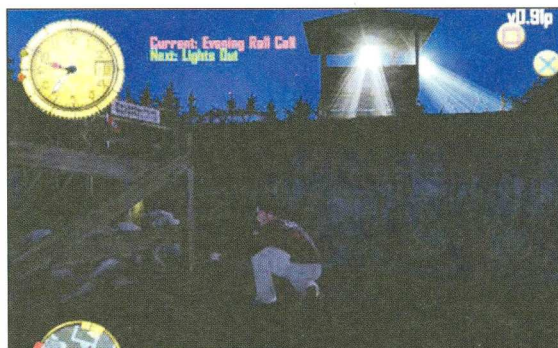
Geschicht ausbalancierte Mischung aus Action-Elementen, Infiltration und taktischen Manövern. Negativ: Die Steuerung ist noch recht hakelig.

Ersteindruck: gut



PRISONER OF WAR

Action-Adventure im Zweiten Weltkrieg:
Fliehen Sie als englischer Soldat aus einem
deutschen Internierungslager.



Team-Arbeit: Die Kameraden helfen Ihnen gerne beim Ausbrechen.

HEIKLES THEMA

So sehr Codemasters' bei „Prisoner of War“ auch auf Realismus setzt, so dürfen doch keine Nazi-Symbole vorkommen. Denn laut deutschem Verfassungsschutz ist es verboten, Hitler-Bilder oder Zeichen aus dem Dritten Reich zu veröffentlichen. So muss Codemasters extra für uns Deutsche alle relevanten Symbole aus dem Spiel entfernen. Aber keine Angst: „Prisoner of War“ wird trotzdem pünktlich erscheinen.



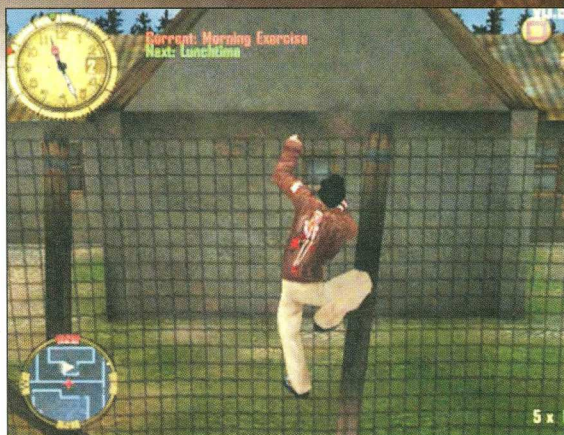
„Move Prisoner, schnell!“. Die Sturmtruppen benutzen ein Kauderwelsch aus Deutsch und Englisch.

Katz' und Maus: Wird Ihr Held vom Posten entdeckt, steckt man ihn in den Bunker.

Codemasters' Gefängnis-Simulation lässt Sie in die Rolle eines britischen Piloten schlüpfen, der hinter den feindlichen Nazi-Linien abstürzt und prompt inhaftiert wird. Wer pure Action erwartet, wird jedoch enttäuscht: In der virtuellen Haut von Captain Lewis müssen Sie sich streng an die Regeln im Gefangenenlager halten. Wer nicht beim Frühstück erscheint oder bei den nachmittäglichen Körperertüchtigungen fehlt, wird sofort von den Wachen gesucht. So können Sie sich immer nur ganz kurz mit anderen Gefangenen austauschen, um et-



Rein geschlichen: In der Hütte für Verwundete besorgen Sie sich Kohle.



Am hellichten Tag sollten Sie nur losklettern, wenn keine Wache in der Nähe ist – der Radar links unten verrät's Ihnen.

waige Fluchtversuche zu planen oder wichtige Informationen zu erheischen.

Zu Beginn jeder Mission bekommen Sie von Ihren ebenfalls inhaftierten Vorgesetzten Aufgaben zugeteilt. So müssen Sie dafür sorgen, dass ein Audioband zu einer bestimmten Zeit über die Lautsprecheranlage abgespielt wird, eine Tür per Brecheisen öffnen oder den Schlüssel zum Lagerhaus stehlen. Wie in den Ausbrecherfilmen der 60er-Jahre werden Tunnel gegraben, oder man versteckt sich in einem abfahrenden Versorgungscontainer, um den Deutschen zu entfliehen. Aber keine Flucht ohne passende Hilfsmittel: So lungern Sie am Werkzeugschuppen herum, warten bis die Wachen weit genug weg sind und kauen die benötigten Objekte aus dem Nazi-Fundus. Aber Vorsicht: Alles, was Sie offen rumschleppen, nehmen Ihnen die Wärter in Nullkommanichts wieder ab. Also schnell zum nächsten Versteck, und alles Auffällige verstaute! Schlüssel oder ähnlich handliche Gegenstände lassen Sie einfach in Ihren Taschen verschwinden. Zum Glück sind Sie als Inhaftierter aber nicht auf sich alleine gestellt. Mitgefangene helfen Ih-

nen gegen ausreichend Bares mit wertvollen Tipps weiter, andere wiederum erledigen gerne verschiedene Botengänge.

Im Krieg

Wer die aufmerksame KI immer wieder austricksen kann, kommt hinter ein schreckliches Geheimnis: Die Nazis bauen eine Superwaffe. Leider scheitert jeder Ihrer Ausbruchversuche, und Sie werden in immer neue Gefängnisse gebracht. Ihre Flucht wird mit der Zeit riskanter. Die Missionen noch komplizierter. So unternehmen Sie letztlich alles, um den Bau der V2-Rakete zu verhindern. sb

PRISONER OF WAR FAZIT

Entwickler:	Codemasters
Anbieter:	Codemasters
Genre:	Action-Adventure
Veröffentlichung:	September

Adventure mit Adrenalin-Kick: Der Mix aus Grübelei und Sabotage-Action ist schon jetzt äußerst spannend – und dabei nicht mal besonders brutal.

Ersteindruck: gut

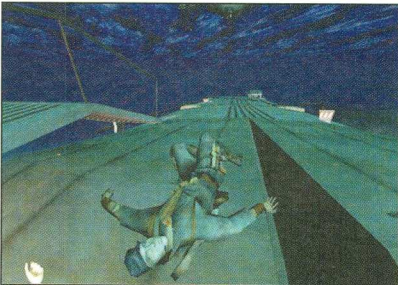


IRON STORM

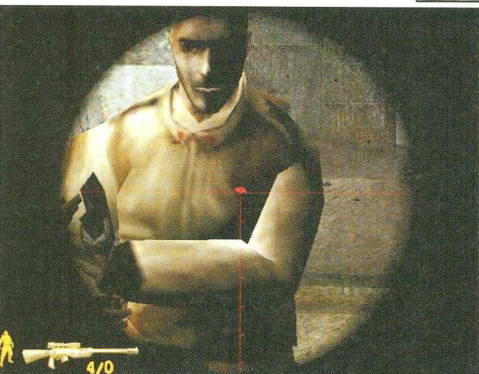
Mord und Totschlag im 20. Jahrhundert: Wanadoos **Ego-Shooter** schickt Sie nicht nur an die bleihaltige Front, sondern auch tief ins Feindesland.



Besonders die Räume glänzen durch abwechslungsreiche Texturen.



Höllentrip: Auf dem feindbelagerten Dach eines gigantischen Militärzugs gelangt Weazel nach Berlin.



Scharfschützengewehre dürfen in keinem Ego-Shooter fehlen: So schalten Sie die mongolischen Kämpfer aus sicherer Entfernung aus.

Wer den Geschichtsunterricht nicht völlig verpennt hat, weiß: Der Erste Weltkrieg endete 1918 - anders im neuen Action-Feuerwerk „Iron Storm“. Die Entwickler von 4X Studio haben sich nämlich einen cleveren Schachzug einfallen lassen: Im Spiel dauern die blutigen Gefechte, historisch unkorrekt, bis ins Jahr 1964 an und haben schreckliche Spuren hinterlassen.

Als wäre ein halbes Jahrhundert Krieg nicht schon schlimm genug, braut sich im Osten Europas neues Unheil zusammen: Der vom Größenwahn

gepackte mongolische Baron Ungern Sternberg experimentiert munter an nuklearen Waffen herum - da schrillen bei den Westmächten natürlich die Alarmglocken.

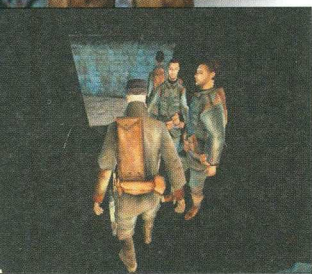
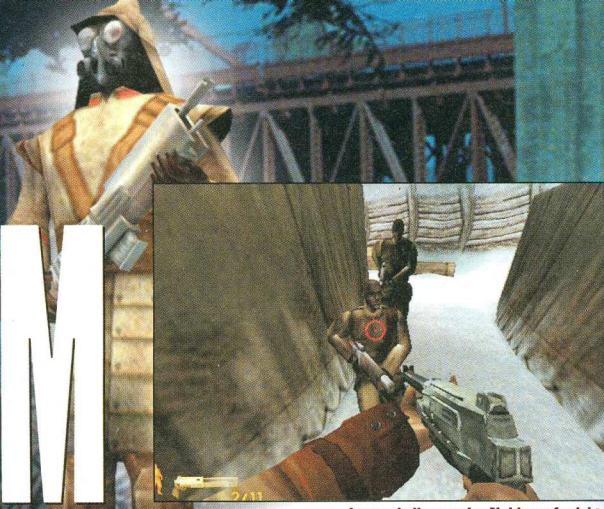
Himmelfahrtskommando

Der Auftrag für Ihr Alter Ego Offizier Weazel ist genauso eindeutig wie lebensgefährlich: Infiltrieren Sie die Basis des verrückten Barons und vernichten Sie dessen Vorräte an sogenanntem schweren Wasser (für Atomwaffen unerlässlich). Der Weg in die Höhle des mongolischen Löwen ist steinig: Nachdem Soldat Weazel der Westfront in Deutschland einen Besuch abgestattet hat, geht's weiter an die russisch-mon-

golische Grenze, ins besetzte Städtchen Wolfenbürgel und letztlich zur schwer bewachten Waffenfabrik des skrupellosen Widersachers. Hier wartet allerdings eine unangenehme Überraschung auf Ihren tüchtigen Kämpfer, die ihn schließlich zum finalen Showdown in den Berliner Reichstag bringt - mehr wollen wir über die spannenden Ereignisse noch nicht verraten. Dafür aber umso mehr über den eigentlichen Spielinhalt: Zwar bahnt Weazel sich seinen Weg für gewöhnlich aus der allseits beliebten Ego-Perspektive, bei Bedarf können Sie Ihrem Recken aber auch über die Schulter blicken. Mit der Perspektivenwahl sollten Sie sich jedoch nicht zu lange aufhalten:



Trümmerhaufen: Ihre Truppe bahnt sich den Weg durch ein zerstörtes Dörfchen. Hinter der nächsten Ecke wartet bereits das schusswütige Empfangskomitee.



Hin und wieder treffen Sie an der Front auch verbündete Soldaten.

Gleich haben Sie es geschafft: In einem der Trucks liegt die gesuchte Munition.

REALISMUS

Auch wenn die Story wenig mit wahren Ereignissen am Hut hat: Das primäre Ziel der Entwickler ist die Erschaffung eines realistischen Kriegsszenarios. Als Inspirationsquellen mussten der Kriegsfilm-Klassiker „Steiner - Das eiserne Kreuz“ und wieder mal die Anfangssequenz aus „Der Soldat James Ryan“ herhalten. Besonders die Treffergeräusche profitieren von diesen Vorbildern: Je nach Material erzeugt die Kugel ein anderes, wirklichkeitsgetreues Geräusch.



Zeigen die Schrecken des Krieges auf bedrückende Weise: „Der Soldat James Ryan“ und „Steiner“

IRON STORM

FAZIT

Entwickler:	4X Studio	Genre:	Action
Anbieter:	Wanadoo	Veröffentlichung:	September

Mit der PS2 auf dem Kriegspfad: Wanados Ego-Action scheint gerüstet für den Kampf um die Ballerkrone. Aufwand und erste Fakten lassen auf einiges hoffen – da wird das Warten auf eine erste spielbare Version zur Geduldsprobe.

Ersteindruck: nicht möglich

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

Ein kleiner Auszug aus unserem Programm

PLAYSTATION 2

Grundgerät	299,95
Force Feedback Lenkrad	119,99
Ace Combat 4	59,95
Age of Empire 2	56,99
Agent im Kreuzfeuer	59,99
Baldurs Gate	56,99
Crash Bandicoot Zorn des...	49,99
Dark Cloud	54,95
Devil May Cry	52,99
Dynasty Warrior 3	59,99
Everblue	59,99
Formel 1 2001	24,99
F1 2002 EA	59,99
Fifa 2002	56,99
Fifa 2002 Weltmeisterschaft	59,99
Giants	56,99
Grandia 2	59,99
GTA uncut	56,99
Head Hunter	59,95
Halfe Life an	44,99
ICO	54,95
Jade Cocoon 2	61,99
Jak&Daxter	59,95
Kessen 2	59,99
Medal of Honor Frontline (Ende Juni)	59,99
Monster AG	29,99
NBA Street	56,99
Need for Speed	59,99
NHL 2002	59,99
No one lives for ever uk	56,99
Parappa The Rapper	56,95
Police 24/7	59,99
Pro Evolution Soccer	56,99
Prisoner Of War ab Juni	59,99
Red Faction uncut	49,99
Resident Evil: Code Veronica	59,99
Run Like Hell	56,99
Shadow Hearts	59,99
Shadow Man 2	49,99
Spyderman The Movie	59,99
Silent Hill 2	39,99
SSX Tricky	59,99
Star Wars Jedi Starfighter	59,99
Soul Reaver 2	59,99
Space Channel 5	59,95
Tekken Tag	29,95
Top Angler	59,95
Tony Hawk 3	59,99
Time Crisis 2	59,95
Time Crisis 2 + Gun	84,95
V-Rally 3 (Mitte Juni)	69,99
WRC	54,99
WWF Smackdown! 3	59,99

PLAYSTATION

PS ONE	129,95
Arc The Lad Collection	107,99
Dragon Warrior 7	81,99
Final Fantasy IX	29,99
Final Fantasy VI (PAL)	14,95
Persona 2	76,99
Syphon Filter 3	45,95
Tales Of Destiny 2	76,99

DVD VIDEO

Angel Sanctuary	29,99
-----------------	-------

PlayStation 2
ab Mai
FINAL FANTASY IX
59,95

PlayStation 2
PlayStation 2
59,95
56,99

PlayStation 2
PlayStation 2
59,95
59,95

PlayStation 2
PlayStation 2
ab Juni
59,95
56,99

PlayStation 2
PlayStation 2
59,99
59,99

PlayStation
PlayStation
29,99
29,99

Buffy der Kinofilm	21,99
Dragon Ball Z: Der Stärkste auf Erden	29,99
Dragon Ball Z: Entscheidungsschlacht	29,99
Dragon Knight	29,99
Final Fantasy	28,99
Scary Movie 2	28,99
Turn it Up	21,99

Wir führen auch das komplette Programm für folgende Konsolen!

GAME CUBE

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

X-BOX

Grundgerät	call!
Halo	66,99

DREAMCAST

GAMEBOY ADVANCE

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

Online-Shopper
www.primalgames.com

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

PRIMAL GAMES

ALLE PREISE IN EURO

WIR AKZEPTIEREN AUCH: MasterCard VISA

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme + 2,95 € Porto + Post-NH & Zahlungsgebühr (5,25 €), Kreditkartenzahlung 3,95 € Porto. Preisänderungen vorbehalten. Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95 €. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

STAR TREK ELITE FORCE



Ihre Kollegen vom 'Hazard'-Team besprechen das weitere Vorgehen (oben), während die skrupellosen Außerirdischen bereits das Versorgungsdeck in ihre Gewalt gebracht haben (rechts).

Die PS2 als Paradies für Science-Fiction-Fans: Nachdem die "Star Wars"-Welle mit dem Start des neuen Kinofilms erst mal abflauen wird, lässt "Star Trek" nun als zweite große Zukunftsserie ihre Phaser glühen. Ans Steuer waffenstarrerender Raumschiffe mit Photonentorpedos lässt man Sie aber nicht: "Elite Force" entpuppt sich als waschechtes Ego-Abenteuer. Ausgangspunkt der Ballerorgie ist das spannende Szenario der

"Voyager"-Serie: Das Föderations-schiff Voyager wurde von einem mysteriösen Phänomen in den Delta-Quadranten geschleudert - weit entfernt vom Planeten Erde. Um in der unwirtlichen Gegend wehrhaft zu bleiben, lässt Captain Janeway ihren vulkanischen Sicherheitsoffizier Tuvok die Spezialeinheit 'Hazard' bilden. An der Seite Ihrer Kameraden schlüpfen Sie nun in die Sternenflootten-Uniform des Gruppenführers Munroe.

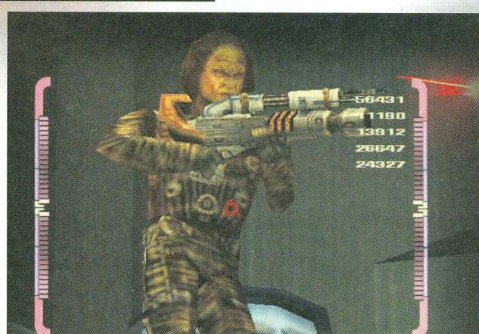


Fast wie im Fernsehen: Die virtuelle Nachbildung des mächtigen Raumschiffs mit seinen Jeffries-Röhren (links) und Lagerdecks (rechts) ist gut gelungen.



Besser als jeder Phaser: Mit dem Energiewehr säubern Sie die Voyager.

Verschollen im Delta-Quadranten: In Codemasters **Ego-Shooter** retten Sie die Voyager-'Mannschaft vor **feindlichen Außerirdischen** und bringen sie zur Erde zurück.



Gastfeindlichkeit

Schon Ihr erster Einsatz stellt sich gleich als heikel heraus: Das komplette Hazard-Team wartet auf einem Borg-Cubus auf seine Rettung. Außerdem sollen Sie auch noch einen wichtigen Chip bergen. Gut, dass die willenlosen Borg-Drohnen erst mal wenig Notiz von Ihnen nehmen - noch stellen Sie ja keine offensichtliche Bedrohung dar. Erst als Munroe mit seinem Phaser einen Verteilerknoten zerbrützelt, um ein

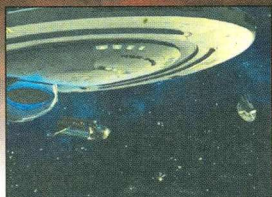
BORG-BABE

Vor allem bei männlichen Trekkies ist die ehemalige Borgdrohne "Seven of Nine" das beliebteste Crew-Mitglied. Verehrer der knackigen Blondine können sich freuen: Auf der Brücke des Konsolen-Schiffs können Sie den Traum ihrer schlaflosen Nächte endlich aus der Nähe bei der Arbeit betrachten - allerdings nur in kantiger Polygon-Optik und ohne die typischen Rundungen.



Kein Vergleich zum Original aus Fleisch und Blut: Die Polygon-Seven.

VOYAGER

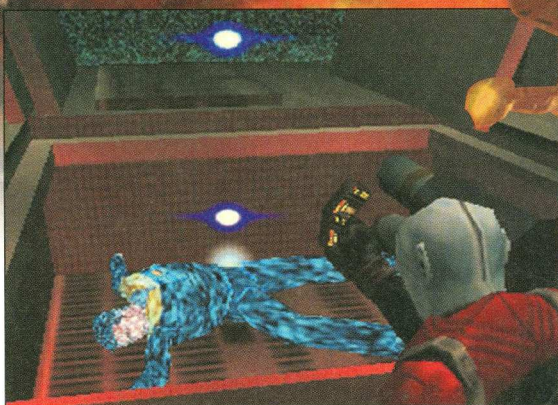


Unendliche Weiten: Die Raumpalte hält unzählige Schiffe gefangen.



Sicherheitsoffizier Tuvok gibt hilfreiche Tipps (oben). Ihre Ausrüstung lagert im Mannschaftsquartier (unten).

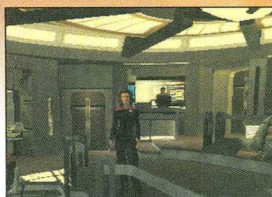
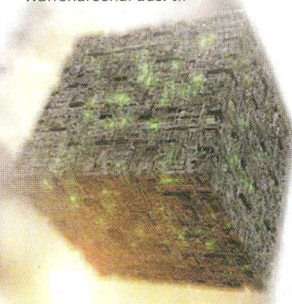
Energiefeld auszuschalten, schlagen die Burschen Alarm. Trotz der intuitiven Steuerung und dem geladenen Phaser in der Hand hat Ihr Weltraum-Held nun ein übles Problem: Die Widersacher passen ihre Schutzschilde nämlich den Frequenzen Ihrer Waffe an. Allerdings findet sich hinter der nächsten Ecke ein Lift, der Sie direkt zu einer mächtigen Energiewumme führt. Gegen diesen Todbringer hat kein Borg auch nur den Hauch einer Chance. Zu allem Über-



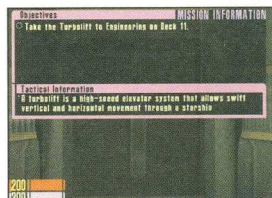
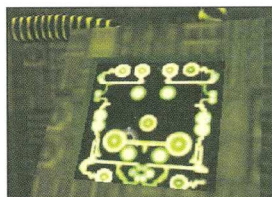
Beam me up Scotty: Verletzte Crew-Mitglieder werden umgehend zur Krankenstation transferiert – der Holo-Doktor wartet schon auf seinen Einsatz.

fluss verfügt die Kanone über eine Zoom-Funktion, mit der Sie dem Feind schon aus sicherer Entfernung den Garau machen. So dringt Munroe immer tiefer ins Innere des stählernen Albtraums vor. Doch plötzlich wird sein Ein-Mann-Feldzug jäh gestoppt: Er steckt in einer Sackgasse – was nun? Ein gezielter Schuss auf brüchige Gitter gibt den Ausweg Preis: Im Kriechgang geht's durch einen engen Lüftungsschacht zu den gesuchten Kollegen. Doch was ist das? Ein undurchdringliches Energiefeld versperrt Munroe den Weg zu seinen Freunden. Nach etlichen verzweifelten Versuchen geht mit Ihrem Alter Ego der Gaul durch: Wutentbrannt schießt es mit seinem Laser-Gewehr auf eine Kontrolltafel – keine gute Idee. Die folgende Explosion reißt sowohl Munroe, als auch das Hazard-Team in den Tod. Aber keine Angst: Der actionreiche Weltraum-Trip endet hier nicht. Viel-

mehr stellt der verwunderte Spieler in der anschließenden Zwischensequenz fest, dass er lediglich an einem HoloDeck-Training teilgenommen hat. Wie's weitergeht, erfahren Sie in unserem Test: Dann infiltrieren Sie fremdartige Raumschiffe, durchkämmen verlassene Frachter und pusten Dutzenden von Aliens das Lebenslicht mit deren eigenen Waffenarsenal aus. *tk*



Nachdem Munroe in der HoloDeck-Simulation kläglich versagt hat, gibt's eine Standpauke von Captain Janeway.



Bedienbare Schalttafeln und andere Missionsziele bringen willkommene Abwechslung in die Ballergerie.



Widerstand ist zwecklos: Im gigantischen Borg-Cubus wimmelt es nur so von mörderischen Drohnen – bleiben Sie also so lange wie möglich unentdeckt!

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

FAZIT

Entwickler:	Pipedream Interactive	Genre:	Action
Anbieter:	Codemasters	Veröffentlichung:	Mai

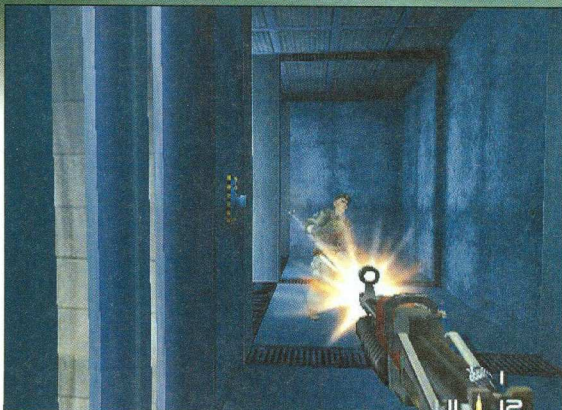
Atmosphärische und abwechslungsreiche SciFi-Ballerie für "Star Trek"-Fans. Leider ist die Technik noch dürftig: Fade Texturen, häufige Ruckeleinlagen und Polygon-arme, hölzerne Team-Mitglieder treten gehörig auf die Spaßbremse.

Ersteindruck: gut



TIMESPLITTERS 2

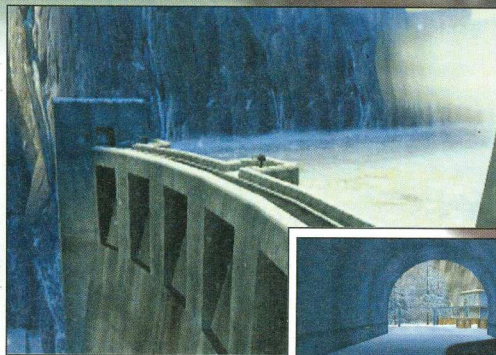
Ego-Action in verschiedenen Epochen: Mit Eidos' „Timesplitters“-Sequel geht die Hetzjagd nach den Zeitterroristen in die zweite Runde.



Überlebenstraining: Nur wenn Sie die flinken Terrorbuben überraschen, können Sie ohne Energieverlust durch die klaustrophobischen Korridore.

Flüssige Grafik, blitzschnelle Feuergefechte, ausgefeilte KI-Schergen und ein komfortabler Level-Editor: Unter den Starttiteln der PS2 nahm 'Timesplitters' eine Sonderstellung ein. Einige Kritikpunkte musste sich das Entwicklerteam 'Free Radical' aber doch ankreiden lassen: Die detaillierten Kulissen und vor allem das Fehlen einer spannenden Story im Ein-

spieler-Modus stießen bei den verwöhnten Ego-Shooter-Fans auf wenig Gegenliebe. Aber kommt Zeit, kommt Rat: Die Macher versprechen hoch und heilig, sämtliche Schwächen ihres Erstlings auszumeren. Anhand einer spielbaren Vorabversion konnten wir uns nun endlich davon überzeugen, ob die vollmundigen Ankündigungen auch eingehalten werden. Erste auffällige Neue-

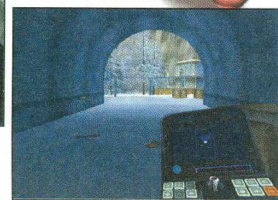


Ihr erster Auftrag führt Sie zu einem verschneiten Staudamm in Sibirien.

rung: Für das Solo-Abenteurer wurde endlich eine spannende Geschichte gestrickt, die durch gerenderte Zwischensequenzen vorangetrieben wird.

Eisiger Empfang

Ihr erster Auftrag führt Sie ins eisige Sibirien: Fiese russische Militärs basteln an einer biologischen Geheimwaffe, und Sie sollen den Burschen in die Suppe spucken. Ein Hightech-Laptop mit automatischer Level-Karte verschafft Ihnen den nötigen Überblick: Rot blinkende



Hilfe in den riesigen Levels: Die Kartenfunktion Ihres Laptops.

Punkte auf dem Display weisen auf feindliche Aktivitäten hin. Die Standardbewaffnung stellt sich als ziemlich spärlich heraus: Lediglich eine simple Knarre und das Scharfschützengewehr haben Ihre Auftraggeber zur Verfügung gestellt - alles weitere müssen Sie sich schon selber erarbeiten. Zum Glück hinterlassen verblichene Feinde nicht nur Munition, sondern auch durchschlagkräftige Ballermänner.



Gesichter des Grauens: Die Rendersequenzen zwischen den Missionen erzählen die Handlung und werten den Einspieler-Modus deutlich auf.



Die Schalterrätsel sind zwar reichlich simpel, sorgen aber für willkommene Abwechslung.



Explodierende Benzinfässer und Munitionskisten zerfetzen jeden Gegner.

So klaben Sie nach und nach einige ansehnliche Wummen auf. Noch besser: Maschinengewehr, Laserpistole und Co. warten mit praktischen Sekundärfunktionen auf. Besonders das Sturmgewehr leistet treue Dienste: Entweder spuckt Ihr Helferlein blaue Bohnen oder lässt per L2-Taste Granaten auf die Ostblock-Unholde regnen. Solch rabiate Methoden sind auch bitter nötig, denn die

sibirischen Söldner sind alles andere als Kanonenfutter: Das linke Gesindel bewegt sich verdammt schnell durch die weitläufigen Levels und lässt sich kaum abschütteln. Zu allem Übel sind die Wachanlagen auch noch mit Sicherheitskameras gespickt, die beim kleinsten Sichtkontakt ohrenbetäubenden Lärm von sich geben und so die Aufmerksamkeit auf Sie lenken. In solchen Situationen sollten Sie die gewöhnungsbedürftige Steuerung verinnerlicht haben: Das Fadenkreuz zentriert sich nämlich nach jedem Schuss automatisch und erschwert

so genaues Zielen - ein tödliches Problem. Gut, dass rumliegende Schutzwesten wenigstens Teile der verlorenen Lebensenergie wieder aufpeppen, und Sie sich nicht mit kniffligen Knobelpassagen rumärgern müssen. Außer dem Genre-üblichen Schalterdrücken steht nichts auf dem Programm, was Ihre grauen Zellen übermäßig fordert. Der Schwierigkeitsgrad ist aber auch so schon happig genug: Gut versteckte Finsterlinge, hinterlistige Selbstschussanlagen und eine plötzlich auftauchende Horde Zombies sorgen für tausend Tode - Anfänger sollten sich also hüten. An Abwechslung mangelte es unser Preview-Mission aber wirklich nicht: Disketten klauen, Labore zerstören oder einen mysteriösen Kristall einsammeln - jede Aufgabe motiviert aufs Neue. Die technische Seite gibt ebenfalls wenig Grund zur Klage: Minimale Ladezeiten, atmosphärische Klänge, witzig animierte Spielfiguren und absolut flüssige Grafik ergeben ein vorbildliches Baller Vergnügen. tk

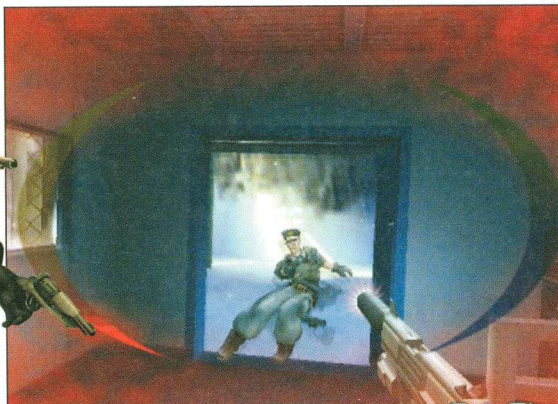
In Deckung: Enge Passagen sind mit extremer Vorsicht zu genießen, denn Ihre Widersacher sind verdammt ziel-sicher und ballern wild mit Maschinengewehren um sich. Verstecken Sie sich also hinter den Holzkisten!

KOPFSCHUSS

Wo in grauer Konsolenvorzeit ein Schuss ins Bein fürs Ableben der virtuellen Widerlinge ausreichte, kommen heute immer öfter detaillierte Trefferzonen ins Spiel. Vor allem die hartnäckigen „Timesplitters 2“-Gegner können jede Menge einstecken, deshalb ist genaues Zielen erste Ballerpflicht. Nur pixelgenaue Kopftreffer machen der Plage umgehend den Garaus und schonen so Ihr ohnehin strapaziertes Nervenkostüm.



Peng, du bist tot! Dieser Terrorist ahnt noch nichts von seinem Unglück.



Hab dich: Die farbigen Sigheln am Bildrand geben Auskunft über Ihre momentanen Energiereserven bzw. den Zustand der Schutzweste.

TIMESPLITTERS 2

Entwickler: Free Radical
Anbieter: Eidos

Genre: Action
Veröffentlichung: 3. Quartal

Schöner, spannender und umfangreicher: Der schnellste Ego-Shooter meldet sich zurück und ist schon jetzt in Topform. Dank enorm aufgehohmtem Solo-Vergnügen hat Eidos mit „Timesplitters 2“ ein ganz heißes Eisen im Action-Feuer.

Ersteindruck: sehr gut



SUIKODEN 3

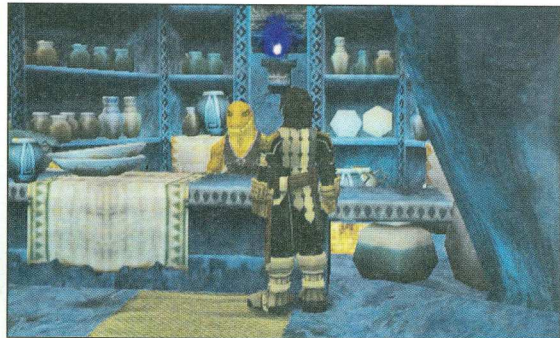
Geschichtsstunde auf Japanisch: **Konamis** renommierte **Rollenspielreihe** wagt den Sprung auf die PS2 und garniert die liebgewonnene Tradition mit zeitgemäßer Technik.



Ihre wichtigste Aufgabe: Mit diplomatischem Geschick überreden Sie mutige Recken wie diesen schlagkräftigen Herrn zur Mitarbeit – insgesamt 108 Charaktere warten auf Sie.

Schon auf der guten alten Psonne begeisterte die "Suikoden"-Reihe zahlreiche Rollenspieler: Trotz altbackener Präsentation und eher unspektakulärer Technik brachten die überaus reife Story, das gigantische Charakter-Aufgebot sowie spannende Taktik-Schlachten ausdauernde Abenteuer in Verzückung. An der bewähr-

ten Spielwelt und ihren facettenreichen Bewohnern wurde auch bei der P2-Reinkarnation nicht gerüttelt: 15 Jahre nach den Geschehnissen des zweiten Teils sind einige Personen zwar sichtlich gealtert, aufmerksame Spieler werden das ein oder andere Party-Mitglied aber leicht wieder erkennen. Sogar direkte Nachfahren bzw. enge Verwandte der



Hilfreich: Der nette Händler verkauft Ihnen Energie-spendende Tränke – Gold erbeuten Sie wie immer im Kampf.



Skurrielles Charakter-Design und japanische Texte: Die Vorab-Version von "Suikoden 3" kann Ihre Herkunft nicht verleugnen, spricht aber bereits europäische Rollenspieler an.

Charaktere aus den beiden Vorgängern tummeln sich im ersten 128-Bit-Auftritt der Rollenspielreihe.

Massenschlacht

Die Hauptfiguren wurden aber allesamt neu entworfen: Chris, Hugo und Geddoe. Allerdings ziehen die Recken nicht gemeinsam aus, um Frieden ins Land zu tragen: Vielmehr entscheiden Sie vor jedem Spielabschnitt aufs Neue, wessen

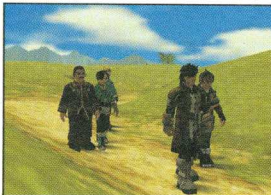
Handlungsstrang weiterverfolgt wird. So wird der sonst linearen Geschichte um einen schrecklichen Krieg und den mysteriösen 'Fire-Hero' ein gehöriger Wiederspielwert eingeflößt. Fein verwobene Geschichten zählen seit jeher zu den Stärken von "Suikoden!": Selbst auf den ersten Blick unwichtige Wege-lagerer warten mit interessanten Denksätzen und einer eigenen Lebensgeschichte auf. Das Zusam-

DREI SPIELE IN EINEM

Konamis Rollenspiel bietet echten Mehrwert: Statt einfach nur strikt einem vorgegebenen Story-Verlauf zu folgen, wählen Sie nach jedem Kapitel Ihren jeweiligen Hauptcharakter. Aus dessen Sicht spielen Sie dann den nächsten Abschnitt. Der Spieler kann seinem bevorzugten Alter-Ego also treu bleiben oder munter durchwechseln. So offenbart das umfangreiche Rollenspiel-Abenteuer auch bei neuerlichem Durchspielen immer wieder neue Facetten und garantiert erfahrenen RPG-Zockern wochenlangen Spielspaß.



Unscheinbar, aber entscheidend: Hier wählen Sie die Hauptfigur aus.



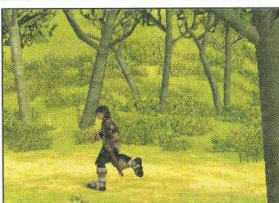
Außer dem Zeichentrick-Intro werden alle Zwischensequenzen in Spielgrafik gezeigt.



Gegen finstere Schergen unerlässlich: Ihre Party hat kräftige Zaubereien in petto.



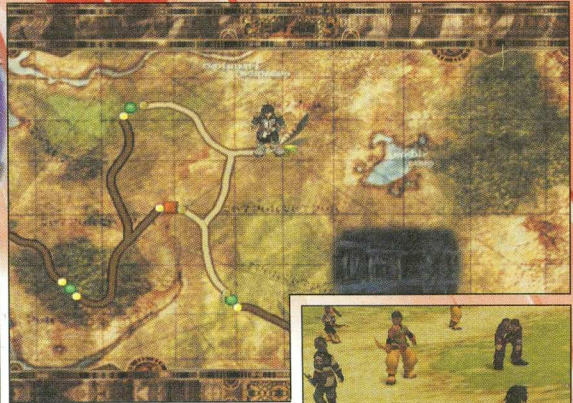
Die schroffen Dorfbewohner stellen sich nach einem Handgemenge als friedlich heraus.



In den idyllischen Wäldern warten unzählige Zufallskämpfe (toben) auf Ihre Helden.

Beispiel der Bewohner wurde peinlich genau ausgearbeitet und saugt den Spieler förmlich ins Geschehen. Soviel dramaturgisches Potenzial will genutzt werden: Ihre mit vier Kämpfern bestückte Party wächst im Verlauf des Abenteuers auf maximal 108 Recken heran. Während manche Kerle geradezu versessen darauf sind, sich Ihnen anzuschließen, wollen andere erst mal durch kleine Geschenke oder im Gefecht überredet werden. Die Verwaltung Ihrer Truppe geht aber trotz der immensen Team-Stärke locker von der Hand: Ausrüstungsgegenstände sowie Erfahrungswerte können in den übersichtlichen Menüs betrachtet und modifiziert werden. Außerdem wichtig: Im Formations-Bildschirm weisen Sie Ihren Helden die gewünschte Position in der Party-Hierarchie zu. Noch eine schwerwiegende Neuerung: Statt Dreier-

reihen zu bilden, traben die Kämpfer nun pärchenweise durchs Terrain. Die rundenbasierten Zufallskeilereien bekommen durch diesen Kniff eine Frischzellenkur verpasst: Jedes Duo fungiert quasi als Mini-Team, in dem sich beide Charaktere gegenseitig unterstützen. So ist es zum Beispiel ratsam, Ihrem Magier einen wuchtigen Krieger zur Seite zu stellen, der ihn vor Nahkampf-Attacken schützt. Das sogenannte 'Free-Battle-System' hat noch eine weitere Innovation auf Lager: Die Kämpfer kehren nach Ausführung ihrer Akti-



Eingeschränkt: Auf der Weltkarte geht's von einem Einsatzort zum nächsten.



Im Kampf (oben) verteilt sich Ihre Truppe auf dem Schlachtfeld. In Städten (unten) ist der Hauptakteur nur alleine unterwegs.



Die zahlreichen Bewohner der "Suikoden"-Welt sind einem Plausch nicht abgeneigt und bieten sogar Schlafmöglichkeiten an.

on nicht zum angestammten Platz auf dem Schlachtfeld zurück, sondern verweilen auf der aktuellen Position. Dem Spieler beschert diese Faulheit zusätzliche Planungsarbeit: Fernangriffe auf einen Gegner, der direkt hinter einem Party-Mitglied rumsteht, sollten Sie tunlichst vermeiden - sonst treffen Sie Ihre eigenen Leute! Ebenso verfügen die Zaubersprüche über einen bedrohlichen Aktionsradius, der bei unvorsichtigem Einsatz in den eigenen Reihen für Energieverlust sorgt. Wenigstens bieten die geizigen Händler in Dörfern Heiltränke an. Besonders die Behausungen der knuffigen Einwohner profitieren von der auffälligsten Verbesserung im "Suikoden"-Universum: Erstmals durchstreifen Sie nicht platte Pixelkulissen, sondern schicke Polygonbauten mit stilvoller Texturierung. Und weil auch die Bewohner allesamt in 3D daher kommen, lässt sich auch die niedrige Bildrate unserer Vorabversion verschmerzen. tk



Hübsch und übersichtlich: In den Innenräumen der Burgen schwenkt die automatische Kamera um und zeigt Ihren Helden aus einem niedrigeren Blickwinkel.

SUIKODEN 3

FAZIT

Entwickler:	Konami	Genre:	Rollenspiel
Anbieter:	Konami	Veröffentlichung:	3. Quartal

Story-lastiges Abenteuer-Epos mit schicker Polygonoptik, tragenden Melodien und zahllosen Charakteren. Wem perfekt ausgeklügelte Spielfiguren wichtiger sind als Bombast-Präsentation im Square-Stil, wird prächtig unterhalten.

Ersteindruck: gut



TEKKEN 4

Namcos Super-Prügler ist in Japan erschienen – wir sind für Sie in den Ring gestiegen.

JAPANISCHE VOLLVERSION



DER FORCE-MODUS

Namco hat extra für die PS2-Version eine neue 'Force'-Variante programmiert: "Tekken"-Profis kennen die Massenkeilerei schon aus dem dritten Teil. So prügeln Sie sich durch mehrere Level, in denen es von fiesen Handlangern des Mishima-Clans nur so wimmelt. Die spannende Action funktioniert ähnlich wie die üblichen Duelle. Allerdings hat man die Kamera etwas gedreht – damit sie besser sehen, was auf Sie zukommt. Auf dem Weg zum letzten Level geht Ihnen schnell die Energie aus – deshalb sammeln Sie die von den maskierten Schurken hinterlassenen Hühnchen. Zudem sorgen Energy-Drinks kurzzeitig für Superkräfte. An jedem Level-Ende wartet der obligatorischer Endgegner auf Ihren Schläger.



Mitten drin, statt nur dabei: Wenn wieder mal ein dreckiges Dutzend auf Sie losstürmt, haben Sie kaum eine Chance.



世界中で農民生活者が増大する中
花郎は母国 韓国において傭兵を受け

Die komplizierte Story wird auch im vierten Teil fortgesetzt. Standbilder und Endsequenzen spinnen die Geschichte weiter.



Namcos "Tekken"-Serie gehört in unseren Breiten zu den populärsten Beat'em-Ups. Wie schon die Vorgänger (Teil 1 - 3 auf PSone, „Tekken Tag“ für PS2) ist auch „Tekken 4“ zuerst für die Spielhallen entwickelt, und dann für die aktuelle Sony-Konsole umgesetzt worden. In bester Tradition hat man wieder den Großteil des gewohnten Spielprinzips beibehalten: Mit vier Angriffstasten, die jeweils Arme und Beine Ihres Prüglercken losschlagen lassen, gehen Sie auf Ihre Gegner los. In Kombination mit den Richtungstasten lassen Sie durch aufwändig animierte Manöver die Knochen knacken.

Schon die ersten Spielminuten zei-

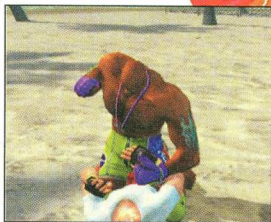


"Tekken"-Veteran Yoshimitsu hat nichts an Schnelligkeit eingebüßt.

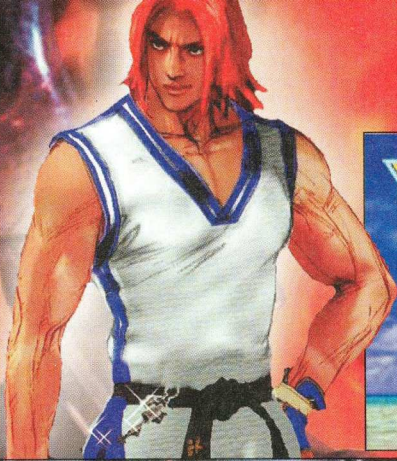


Dank neuem Standard-Wurf darf man sich gegenseitig an die Wand pressen.

gen, dass Namco dabei keineswegs das Minimalprinzip verfolgt: Möglichst spektakulär, mit viel Elan und vor allem durch Zehnfach-Combos treiben Sie Ihren Kontrahenten unerbittlich in die Enge. Die Neuerungen machen das Martial-Arts-Feuerwerk noch interessanter: Nachdem die Endlos-Arenen abgegrenzten Arealen gewichen sind, dürfen Sie jetzt Mauern in Ihre Kampftaktik miteinbeziehen. Jedes Mal wenn ein Gegner von der Wand abprallt, wird Schaden verbucht – außerdem ist das Opfer kurzzeitig wehrlos. Stehen Sie selber mit dem Rücken zur Wand, hilft das neue Ausweichmanöver. Ähnlich wie



Ist der Gegner zu Fall gebracht, hagelt es Fausthiebe.



Dieser Sand hat Balken: Wenn sich Kazuya und Paul am Strand kloppen staubt's nur ein bisschen, Fußabdrücke suchen Sie vergeblich.



Neben den Wasser-Transparenzeffekten wurde auch im Labor-Level nicht mit optischen Feinessen geizigt – der Qualm dringt aus allen Ritzen.

bei „Virtua Fighter 4“ genügt ein kurzer Druck aufs Digi-Pad – und zwar nach oben oder unten. Zudem dürfen Sie sich geschwind von der Wand abstoßen und Ihrem Kontrahenten mit geballter Faust entgegen springen – ausgetrickst!

automaten haben es auf die Konsole geschafft. Enttäuschend: Gun Jack, Anna und Julia sind leider nicht mehr mit von der Partie. Aber zur großen Freude aller Eddy-Fans ist der Capoeira-Meister nun dabei. Allerdings ist er gut versteckt: Erst wenn Sie das alternative Kostüm seiner Schülerin Christie wählen, steht auch Meister Eddy wieder zur Verfügung. Mit Ihren sexy Outfits reiht sich seine brasilianische Schülern

Die Qual der Wahl

Wie gewohnt steht eine große Range an Kämpfernaturen zur Verfügung, alle 19 Charaktere des Spiel



Alles Gute kommt von oben: Das neue Kontermanöver schafft Freiheit, wenn Sie mit dem Rücken zur Wand stehen.

nahtlos in die Riege der schönen und gefährlichen Kämpferinnen ein. Wie aufmerksame Leser wissen, sind Wrestler Craig und Boxer Steve weitere Neueinsteiger bei „Tekken 4“. Während der massige Ringer eine Kreuzung zwischen King und Gun Jack darstellt, bringt der junge Faustkämpfer gänzlich neue Manöver ein. Fußtritte sind ihm nämlich völlig fremd, er verlässt sich allein auf seine boxerischen Fähigkeiten. Die Kick-Buttons fungieren deshalb als Ausweichtasten gegen hohe Angriffe. Somit kann Steve sogar Drehkicks locker kontern und sofort in den Gegenangriff übergehen – alles in allem ein sehr offensiver Schläger.

Aber es haben sich noch weitere Frischlinge für den Wettbewerb angemeldet: Anstatt Mokujin kopiert nun Combato alle Bewegungen der Schläger. Bei jedem Wettkampf ahmt der Hightech-Blechkasten einen anderen Tekken-Krieger nach. Der wohl situierte Violet nimmt für Lee



Christie gewährt uns bei ihrer Siegespose tiefe Einblicke



Hwoarang setzt sich gelangweilt auf den Besiegten



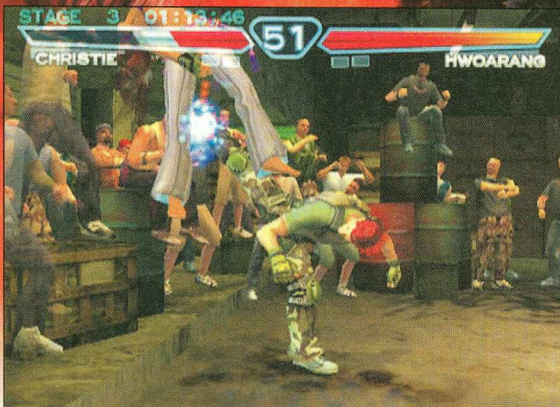
Siegreicher Cyberkrieger: Kampf vorbei, Schwert weg.



Kaum wieder zu erkennen: Paul trägt die Haare jetzt etwas länger.

SIEGERPOSEN

Ohne coole Siegesposen ist ein erfolgreicher Kampf nur halb so schön. Deshalb hat man bei „Tekken 4“ auch an diesen Sequenzen viel geändert. So packt sich Kazuya den erledigten Gegner und hält ihn mit einer Hand nach oben. Die Mädels locken dagegen mit holder Weiblichkeit und bringen ihre rundlichen Argumente ein. Aber auch nach den einzelnen Auseinandersetzungen sind die Charaktere höchst lebendig. Da stampft man ärgerlich mit dem Fuß auf, versenkt sich in stiller Meditation oder verflucht den Widersacher wütend – und schreit lauthals auf Japanisch in die Runde.



Verrenk Dich, Baby! Seine Tritt-Kombos verteilt Hwoarang bei "Tekken 4" im schicker Armeeuniform – wie immer gibt's dazu bunte Lichteffekte.

am 'Iron Fist'-Turnier teil. Hohe, schnelle Kicks sind seine Spezialität, womit er stark an manche Bösewichte aus den Jackie-Chan-Filmen erinnert.

Wer sich doch lieber für einen der Veteranen entscheidet, darf weitgehend alte Techniken verwenden: Xiaoyu vertrimmt die Männerwelt mit filigranem Kung-Fu, Yoshimitsu nimmt immer noch sein Schwert zu Hilfe und Hwoarang verlässt sich voll auf flinke Tae-Kwon-Do-Kicks. Als kleinen Bonus wurde die Move-Liste jedes Handkanten-Meisters marginal erweitert, Profis nehmen die neuen Aktionen sofort in Ihr Repertoire auf.

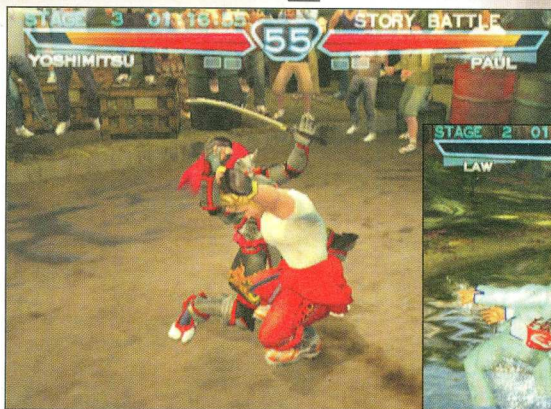
Neue Taktik

Jeder "Tekken"-Veteran kennt die coolen Würfe seiner Schützlinge auswendig. Aber hier müssen Sie sich umstellen: Denn eine der Standard-Wurfkombinationen (LP+LK) schubst den Gegner kräftig herum. Je nach zusätzlichem Digikreuz-Ein-

satz drücken Sie den Angreifer zu den Seiten oder stoßen ihn an die Wand. Dadurch ist der Gute kurze Zeit belämmert, und lässt Ihnen Zeit für neue Attacken. Gerade in engen Arenen können sie sich so aus der einen oder anderen Zwickmühle be-



High-Tech mal anders: Yoshimitsu tritt auch als Cyber-Libelle auf.



Paul zeigt gekonnt Karate, seine Spezialität sind immer noch blitzschnelle Faustschläge.



Am Flughafen ist die Rollbahn wie leergefegt, dafür glänzt der Concorde-Verschnitt im Hintergrund besonders schön.

freien. Auch für die neuen Arenen hat sich Namco nette Details einfallen lassen: So prügeln Sie sich auf Hausdächern, am Strand, im Regenwald oder auf der Straße, umringt von begeisterten Zuschauern. Ähnlich wie in „Dead or Alive 3“ schleudern Sie Ihren Widersacher gegen Bäume, Balken und Geländer – manche Gegenstände wie Statuen zersplintern dabei sogar. Ein besonderer Augenschmaus sind aber die zahlreichen Wassereffekte: In vielen Ab-

schnitten erstrahlt schillerndes Nass. Die Spiegelungen sind zwar nicht in Echtzeit, sondern vorab berechnet. Aber trotzdem machen Fluss und schimmernder Weiher eine Menge her: Transparenzen und Wasserspritzer machens's möglich.

Auch nett: Wer HDTV sein Eigen nennt, kommt in Genuss eines gestochenen scharfen "Progressive Scan"-Bildes. Noch eine gute Nachricht: Laut Sony wird die PAL-Version einen 60-Hz-Modus bieten. sb

TEKKEN 4

FAZIT

Entwickler:	Namco	Genre:	Beat'em-Up
Anbieter:	Sony	Veröffentlichung:	Juli



"Tekken"-Fans müssen umdenken: Durch die neue Optik wirken die Charaktere etwas gedrungen, manche Kulissen dürften detaillierter und lebendiger sein. Ansonsten wird aber gewohnt hochwertige Martial-Arts-Kost geboten: Spektakuläre Manöver halten den erfahrenen Kombiexperten, aber auch Einsteiger bei der Stange – das Sommerloch kann kommen!



Ersteindruck: sehr gut



FRAGE DES MONATS

Nach fünf PSone-Episoden und einem Kino-Abenteuer stürmt sie jetzt die PS2: Lara ist wieder da! Wie steht Du zum Comeback der Archäologin?

PLAYER 1



MARTIN GAKSCH

Spielt momentan
Sieht momentan

„Unvoreingenommen: Ein innovatives Action-Adventure ist immer willkommen. Wie wärs mit einer Special Edition inklusive den Episoden 1 bis 5?“

Maximo
Moulin Rouge

PLAYER 2



ROBERT BANNERT

Spielt momentan
Sieht momentan

„Engine-Recycling und Ballon-Bussen sind nicht unbedingt mein Ding, aber wenn das neue Abenteuer überzeugt, lege ich gerne mal wieder Hand an.“

Blood Ormen 2
Ice Age

PLAYER 3



MARTIN WEIDNER

Spielt momentan
Sieht momentan

„Tomb Raider 5 war hoffentlich ein sauberer Schnitt. Vom PS2-Debüt erwarte ich genauso viele Innovationen wie vom ersten Teil – ganz und gar unbescheiden.“

007 Agent im Kreuzfeuer
The Time Machine

PLAYER 4



SIMON BIEFERMANN

Spielt momentan
Sieht momentan

„Mir hat es schon immer Spaß gemacht, mit Lara auf Entdeckungsreise zu gehen. Warum sollte dann ein düsteres Adventure nicht genauso spannend sein?“

Virtua Fighter 4
The Fast and the Furious

PLAYER 5



ULRICH STEPPBERGER

Spielt momentan
Sieht momentan

„Schon die letzten beiden Auftritte des Busenwunders waren wieder späßig – wenn das so bleibt, gehe ich gerne ein weiteres Mal mit Lara auf Forscher tour.“

Splashdown
Tron

PLAYER 6



THORSTEN KUCHLER

Spielt momentan
Sieht momentan

„Eigentlich kann ich das Indiana-Jones-Imitat nicht mehr sehen, die Neuaufgabe sieht aber durchaus vielversprechend aus – ich geh Lara 'ne faire Chance!“

Final Fantasy 10
Dark Angel (TV)

SPIELETESTS

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.

PLAYERS CHOICE

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

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

PLAYERS CHECK

PIRATES THE LEGEND OF BLACK KAT

Das neue Abenteuer: In Pirates The Legend of Black Kat stechen Sie als Piratinnen auf Karibik ab.

Weniger Schiff
Die Piratinnen sind auf einem kleineren Schiff unterwegs, was die Steuerung vereinfacht.

Besser als Schwere
Die Piratinnen sind auf einem kleineren Schiff unterwegs, was die Steuerung vereinfacht.

DEUTLICHES!
Die Piratinnen sind auf einem kleineren Schiff unterwegs, was die Steuerung vereinfacht.

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.

77% SPIELSPASS

Für die optimale Übersichtlichkeit bei mehrseitigen Tests noch mal: der **Titel des Spiels**.

Die wichtigsten Fakten in ein, zwei Sätzen:
Was taugt das Spiel, für wen ist es geeignet – und warum?

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Stylische Science-Fiction-Raserei mit Biss: Kurvenlage und Bremsmanöver sind ein bisschen haklig – aber dafür macht's besonders auf grossen TVs eine Menge.

Entwickler: Oddworld Inhabitants
Anbieter: Eidos
Zirkus-Preis: 50 Euro
Alter: ab 12 (USK)

Grafik: 91%
Sound: 84%

87% SPIELSPASS

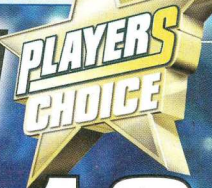
Ob Murks oder Meilenstein: Diese Zeile verrät Ihnen, wer dafür verantwortlich ist ('Entwickler'), wer es in die Läden bringt ('Anbieter') – und wieviel er Ihnen dafür abknöpft ('Preis'). Wichtig für Eltern: Können Sie das Spiel bedenkenlos verschenken (z.B. 'ab 16 Jahren')?

Wie ist es um **optische** und **akustische Qualitäten** des Titels 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.

 Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

1 Spieler • Memory Card • Vibration • Dolby Digital 5.1
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

FINAL FANTASY 10



Fantasy in 3D: Mit kosmetischen und spielerischen Veränderungen will Square seinem RPG-Opa eine Frischzellenkuhr verpassen.



Reisegefährten wider Willen: Nach seinem Schiffbruch in der Zukunft wird Blondie Tidus von Beschwölerin Yuna als Wächter verpflichtet – wie der Löwen-ähnliche Ronzo Kimahri.



Für Entwickler traditionsreicher Erfolgsserien ist der Wechsel einer Hardware-Generation besonders heikel: Einerseits muss man den Spielern zeitgemäße Neuerungen anbieten, andererseits darf man nicht so weit vom ursprünglichen Konzept abweichen, dass Fans die lieb gewonnene Reihe nicht mehr wiedererkennen. Entsprechend ist nur verhaltene Experimentierfreude angesagt – oft zur Freude der Kunden, aber dafür zum Gräuel der Kritiker, denn letztere schreien lauthals nach den längst überfälligen Innovationen. Auch die *PLAYERS* machen da keine Ausnahme: An den x-ten Teil eines Spiele-Blockbusters gehen die Tester nur mit gemischten Gefühlen ran. Im Falle von „Final Fantasy“



Klassisch: Stellvertretend für die gesamte Gruppe wetzt Tidus alleine durch's 3D-Terrain (oben), erst im Kampf sehen Sie alle Helden.

werden handfeste Magenkrämpfe draus, denn Squares Epos geht immerhin die zehnte Runde - ein in der Videospiele-Landschaft bisher einzigartiges Kunststück. Und wie erwartet präsentiert uns Square einmal mehr ein Rollenspiel-Spektakel, das seine ultra-konservativen Wurzeln geschickt hinter einer geleckten, diesmal fast rundum in Echtzeit-3D gehaltenen Kulisse und wenigen, aber knackigen Neuerungen versteckt. Letztere sind diesmal ausnahmsweise keine Ergänzung, sondern ersetzen alte „Final Fantasy“-Tu-



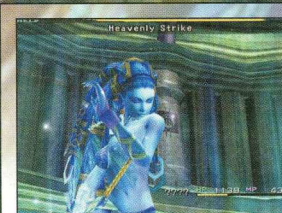
Ist seit Teil 7 dabei und sieht mit jedem „FF“-Teil verführerischer aus: Eis-Elementar 'Shiva' gehört zu Yunas Beschwörungs-Repertoire.

genden - für die sonst traditionsbewusste Serie ein absolutes Novum.

Neue Kampfregeln

Die Geschichte um einen vorlauten „Blitzball“-Star (feuchter Ballsport), den die Attacke eines mystischen Monstrums 1.000 Jahre in die Zukunft schleudert, sorgt zwar für Spannung und reichlich (erstmalig vertonte) Dialoge, spielt zwischen den zahllosen Zufallsgefechten aber trotzdem eine untergeordnete Rolle. Entsprechend hat Square Kampfsystem und Charakter-Entwicklung

noch mehr Aufmerksamkeit gewidmet als sonst. Zwar wuseln die Monster nach wie vor unsichtbar durch Wald und Flur (Ausweichen unmöglich), aber was nach dem obligatorischen Wechseln in den Kampfbildschirm folgt, ist neu: Das seit der „Final Fantasy“-Frühzeit übliche 'Active Time Battle'-System hat Square kurzerhand über Bord geworfen. Ab sofort stehen Sie bei der Wahl des nächsten Menü-Schritts nicht mehr unter Zeitdruck, vielmehr ziehen Ihre Recken wie bei der Genre-Konkurrenz bereits seit Urzeiten üblich Runde für Runde ins Feld. Ob Sie blitzschnell durch die Fenster blättern oder zwischen zwei Klicks die längst überfällige Pinkelpause einlegen, ist ihren monströsen Wider-



Shiva kämpft nicht mit den Waffen der Frau, sondern peiniget das Polygonfleisch des Gegners mit unangenehmem Gefrierbrand.



Femme Fatale Lulu will ihren Feind mit einem Feuerzauber rösten. Ihr Pendant zur Waffe sind belebte Püschtiere von Moogle, Kaktusmann & Co.

DAS ERFAHRUNGSSYSTEM

Auf den ersten Blick unheimlich verschachtelt, aber in Wirklichkeit idiotensicher: Um neue Fähigkeiten zu erlernen und Ihre Werte aufzubessern, ziehen Sie auf dem 'Sphere Board' mit jedem Charakter mehrere Felder (für jeden 'Skill-Level' eins). Anschließend dürfen Sie das besetzte Feld und die angrenzenden Slots mit 'Spheres' aktivieren oder noch leeren Flächen (also eine Art 'Joker') Aufgaben zuweisen. 'Level Locks' hindern Sie an manchen Stellen am Weiterkommen und müssen erst durch entsprechende 'Spheres' entriegelt werden.



Ein kleiner Schritt auf dem 'Sphere Board', ein großer Schritt für den Charakter: In dem Brettspiel-ähnlichen Menü verbessern Sie Ihre Helden.

BLITZBALL

Das übliche Mini-Spiel darf auch in "Final Fantasy 10" nicht fehlen: An Speicherpunkten kann sich Tidus ins wässrige Blitzball-Stadion teleportieren und seine Mannschaft dort mit viel Taktik an die Spitzenposition der Liga bringen. Das Blitzball-Regelwerk ist komplex, die korrekte Mannschaftsaufstellung eine Wissenschaft für sich.



sachern demnach herzlich egal – die Ungetüme warten in jedem Fall geduldig auf Ihren nächsten Schritt. Erst wenn die Biester laut Aktionsabfolge (ein Blick auf die Grafik rechts im Bild verrät's) an der Reihe sind, gehen sie mit Klauen, Krallen, Zähnen oder magischen Spezialtalenten auf Ihre Recken los. Und die wissen sich zu wehren – obwohl ihre Streitmacht seit Teil 9 von vier auf drei aktive Mitstreiter dezimiert wurde. Macht aber nix: Denn während die Zusammenstellung der Kampftruppe früher unumstößlich war, ist jetzt fliegender Wechsel angesagt. Will heißen: Wenn's Not tut, ziehen Sie einen Recken vom Feld und tauschen ihn gegen einen Kollegen von der Reservebank aus. Entweder, weil

der arme Kerl auf dem letzten Hitpoint kriecht oder weil sein Waffenbruder eine Fähigkeit parat hat, die beim aktuellen Gegner-Aufgebot effektiver ist. Denn wie gehabt sind Ihre Leute Fachidioten.

Spezialisten

Auch wenn's nur das freundliche Wort für 'Fachidiot' ist – 'Spezialist' beschreibt einen Helden mit individuellen Stärken – für den Ausgleich seiner Schwächen haben gefälligst die entsprechend geschulten Kollegen den Wuschelkopf herzuhalten. So beschwört nur die hübsche Yuna mächtige 'Aeon'-Dämonen wie Feuer-Ifrid und Wasser-Shiva, die bis zum Tode oder Rückzugskommando an Stelle der Charaktere kämpfen. Und allein der grimmige Löwenmensch Kimahri weiß, wie man sich in der Hitze des Gefechts von seinen Gegner den ei-



Hat es auf die hübsche Yuna abgesehen: Maester Seymour.



Löwenmensch Kimahri spricht fast nie, Partner Tidus dagegen ist eine echte Quasselstrippe – aber beide wollen Yuna (oben) beschützen.

nen oder anderen Kniff abschaut. Frohnatur Wakka beschmeißt fliegende Biester mit seinem Blitzball, die süße Bastlerin Rikku frickelt selbst aus hoffnungslosem Tand mächtige Waffen zusammen, Busenwunder Lulu dagegen setzt den Feinden mit Elementarmagie zu, und das Gespann aus Held Tidus sowie Mentor Auron lässt die Kristall-Schwerter kreisen. Klar, dass die Kombination aus Talenten, Zaubersprüchen und herkömmlichen Taktiken im weitesten Sinne den gleichen Kampfverlauf ergibt wie bei den Vorgängern – aber die taktischen Möglichkeiten des plötzlichen Charakterwechsels sind in Krisensituationen Gold wert.

Ebenfalls neu: Wer von seinen Kontrahenten ständig auf die Nase bekommt, verliert zwar Energie, heimst im Gegenzug aber auch Punkte ein. Ist das 'Overdrive'-Kon-

to voll, lässt der angeschlagene Kämpfe seine angestaute Wut in einer besonders furiosen Angriffsreihe an den Peinigern aus – vorausgesetzt, Sie drücken im richtigen Moment den richtigen Knopf oder hämmern erfolgreich eine nur kurz gezeigte Button-Kombination in die Tasten. Je nach Charakter sieht das Ergebnis martialisch oder magisch aus: Auron reißt mit einem mächtigen Schwerthieb den Boden auf und lässt eine Magmawelle auf das über-rumpelte Opfer rasen, Lulu brennt ein regelrechtes Zaubersprüche-Feuerwerk ab und Kimahri setzt die von

Thorsten Küchler meint...



Als Fan von Squares Endlos-Saga war ich auf den PS2-Einstand besonders gespannt. Sicher, Expeditionsfreiraum lässt Ihnen das prächtig inszenierte Epos kaum. Geradlinig werden Sie von einem Szenario ins nächste geführt, selbst Genre-Neulinge dürften sich in Spira nicht verlaufen. Im direkten Vergleich mit den Vorgängern wurden aber gerade spielerisch eine Vielzahl positiver Veränderungen vorgenommen. Die Zufallskämpfe nerven Sie nicht mehr mit langen Ladezeiten und Endlosanimationen, angenehm fließt metzeln Sie sich durch die Monsterhorden. In puncto Ausrüstungs- und Zaubervielfalt wurde Teil 10 sinnvoll abgesteckt. Jeder Spruch, jeder Held hat seinen individuellen Nutzen – Klasse statt Masse also. Freuen Sie sich auf ein lineares, aber un-gemein fesselndes Rollenspiel-Ereignis.



Mal von vorne (oben), mal von der Seite (rechts): Der Kampfbildschirm wird aus unterschiedlichen Blickwinkeln gezeigt.





Der Spross von Obermonster Sin haben es in sich: Bevor Sie ihm so richtig die Hörner stutzen können, müssen Sie ihm die Arme abschlagen (oben links).

geschlagenen Widersachern übernommenen Spezialtalente ein - darunter durchschlagende Nettigkeiten wie Giftrotze oder spontane Selbstentzündung.

Wettrüsten

Während Ihre Schützlinge in aller Gemütsruhe durch 3D-Grotten und Polygon-Wälder wuseln (bequem: eine Karte nebst Richtungspfeil ist immer oben links zu sehen und zeigt Ihnen jederzeit, wo's lang geht), fallen immer garstigere Gegner-Hor-

den über sie her. Ihre einzige Chance, der monströsen Rüstungsinfektion Paroli zu bieten finden Sie in Form von magischen Klunkern (neben Erfahrungspunkten die reguläre Belohnung für Siege auf dem Schlachtfeld), die anschließend auf dem Brettspiel-ähnlichen 'Sphere Board' in neue Spezialfähigkeiten oder Attributs-Boni umgemünzt werden. Mehr dazu in unserem Kasten auf S. 45.

Aber damit nicht genug: Ähnlich wie in den PSone-Vorgängern prop-



Besonders effektive Attacken wie die 'Overdrive'-Specials zeigen den angreifenden Charakter (hier Rikku) in Großaufnahme.

Ulrich Steppberger



meint...

"SUPER!" ans Pad locken: Zum einen ist die bombastische Aufmachung mit wichtigen FMV-Sequenzen sowie fein gestalteten Charakteren und Szenarien ein Augenschmaus, zum anderen behindern keine unnötig verkomplizierten Regeln und Abläufe das Vergnügen - stattdessen kommen auch Einsteiger schnell mit der eingängigen Handhabung und dem leicht erlernbaren Kampfsystem klar, zumal durch die weitgehend lineare Story ein heilloses Verirren kaum möglich ist. Gut gefallen haben mir auch die erstmals bei der "Final Fantasy"-Serie eingesetzten (allerdings nur englischen) Synchronsprecher: Hier waren hörbar Experten am Werk, die den Hauptfiguren gelungen Leben einhauchen.

DIE CHARAKTERE

Tidus: Nach seinem Sprung in die apokalyptische Zukunft erfährt der ehemalige Blitzball-Star, dass seine Heimat mittlerweile in Schutt und Asche liegt.

Yuna: Die Tochter des Chef-Beschwörers und Hohepriesters will das 'Final Summoning'-Ritual erlernen und mit ihm Oberbeseiwicht Sin bezwingen.



Wakka: Der tumbe Muskelberg und Captain von Beadis Blitzballmannschaft fühlt sich von Tidus an seinen verbliebenen Bruder erinnert.

Lulu: Die Magierin sorgt mit S/M-Klamotten und raucheriger Stimme für die nötige Prise Sex-Appeal.

Kimahri: Der muskulöse und wortkarge Löwenmensch ist Yunas Leibwächter - und liegt im Zwiist mit seinen reichlich ungehobelten Artgenossen.



Auron: Ehemaliger Leibwächter von Yunas Vater und Freund von Tidus' verschwundenem Vater. Wie er in die Zukunft kam, ist noch unbekannt.

Rikku: Herziges Mädel aus dem verhassten, weil wenig religiösen Al-Baid-Clan. Bastelt mit Vorliebe aus scheinbar nutzlosem Schrott Waffen zusammen.

DIE ALTERNATIVEN



Summoner

Rollenspielen auf die amerikanische Art: Beschwörer Joseph erlebt ein konkurrenzlos umfangreiches 3D-Abenteuer in bester „Herr der Ringe“-Tradition
Test in PLAYERS 10/01 • 81% Spielspaß



Grandia 2

Finker und komfortabler als das neue „Final Fantasy“, aber nicht annähernd so eindrucksvoll. Trotzdem: Design-Puristen ignorieren die Technik-Mucken und greifen zu.
Test in PLAYERS 5/02 • 77% Spielspaß



Shadow Hearts

Von den „Kowdelka“-Machern: Spielerisch traditionell gehaltenes Abenteuer mit ungewöhnlichem Horror-Setting. Triste Render-Optik dämpft den Gruselspaß.
Test in PLAYERS 4/02 • 75% Spielspaß



Sklave der Hölle: Noch liegt der böse Aeon von Maester Seymour in Ketten, aber bald beamt er Ihre Krieger in seine Dämonen-Dimension.

fen Sie Waffen und Rüstungen Steckplatz für Steckplatz mit Fähigkeiten oder Status-Aufbesserungen. Schlussendlich dürfen Sie sogar die von Lady Yuna ins Feld geführten 'Aeons' (hörten früher auf die Bezeichnung 'Guardian Forces') trimmen - und zwar, indem Sie zuvor aufgelesene Objekte gegen neue Talente tauschen. Für mehrere Dutzend Bomben gibt's Explosiv-Specials, Heil-Talente gegen Potions - im 'Aeon'-Menü geht's zu wie auf dem Magier-Markt von "Harry Potter".

Reiselust?

Wenn Sie also mal wieder die Reiselust packt, achten Sie immer sorgfältig auf die Truhen links oder rechts des Weges - sonst verpassen Sie am Ende Goodies, die Helden und Aeons um ein paar mächtige

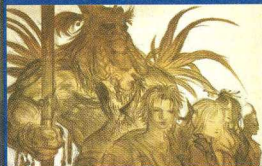
Zaubererststücke bereichern. Eine Suche, die Ihnen übrigens nicht allzu schwer fallen sollte: Nicht nur, dass man Ihnen jegliche Orientierung durch den erwähnten Richtungspfeil abnimmt - meistens geht es auch noch geradeaus. Kilometerlange Landstraßen, zugewucherte Pfade und gepflasterte Märkte - die neuen "Final Fantasy"-Wege ersetzen die gute alte 3D-Landkarte. Von ihr hat man sich in Teil 10 endgültig verabschiedet: Ausgedehnte Forschungsreisen stehen also ebenso wenig auf dem Programm wie gut versteckte Gimmicks à la Chocobo-Wäldchen oder potenzielle Neuzugänge. Ob man diese 'Innovation' als spielerische Entrümpelung oder schlechte Fußfäulheit versteht - das muss jeder Abenteurer mit sich selber ausmachen. rb



Berittene Chocobo-Streitkräfte und 'Machina'-Böllere gegen die Wurzel allen Übels: Eine Render-Sequenz zeigt den Großangriff auf Sin (unten).



AMANO-ART



Zwar hat nicht wie bei Teil 9 Kult-Designer Yoshitako Amano, sondern Tetsuya Nomura ("Final Fantasy 8", "The Bouncer") die "Final Fantasy 10"-Charaktere entworfen - aber die obligatorischen Amano-Kunstwerke dürfen trotzdem nicht fehlen. Auf www.playonline.com können Sie seine japanophilere Interpretation der ansich westlich angehauchten Figuren bewundern.

Robert Bannert



meint...

"GUT"
 Dank toller Aufmachung und spannend-süßlicher Handlung sorgt auch das zehnte "Final Fantasy" für Motivationschübe. Das eingänge 'Sphere-Board'-System belohnt regelmäßig mit Erfolgserlebnissen und bringt Ihnen die Charaktere näher, der Verzicht auf langwierige Kamerafahrten sowie Endlos-Beschwörungen macht die an sich nicht mehr zeitgemäßen Zufallsbegegnungen zum verschmerzbareren Ärgernis. Ergo: Das ehemals träge „Final Fantasy“ ist angenehm flott geworden. Trotzdem trüben noch immer Unstimmigkeiten wie die völlig mit Regeln überladenen Blitzball-Matches, dürrig abgemischtes Synthesizer-Gedudel und hirnrisrige Puzzles das Gesamtbild. Außerdem beklage ich schmerzlich den Verlust der Oberweltkarte: Ein Rollenspiel ohne ausgedehnte Forschungsreisen? Naja...



Bombastische Lichtspielereien gehören bei „Final Fantasy“ zum guten Ton: Hier beschwört die süße Yuna das Donner-Einhorn 'Ixion'.

FINAL FANTASY 10

Pompös inszeniertes, konservatives Fantasy-Epos mit viel Zuckerguss und flotten Zufalls-Gefechten. Profis ärgern sich über den mangelnden Handlungsspielraum.

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

Grafik: 86% Sound: 71%

88%
SPIELSPASS



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

1-2 Spieler • Memory Card • Vibration • 60-Hz-Modus
Bildschirmtexte: deutsch

SUPER TRUCKS



Gnadenlos detailreich: CPU-Fahrer rammen und kürzen genauso gerne a, wie menschliche PS2-Trucker – an den Zugmaschinen ist jeder Kratzer sichtbar.



Vier Perspektiven lassen keine Wünsche offen, am schönsten ist die Cockpit-Ansicht – dort sieht man Schalt- und Lenkvorgänge des Piloten.

Suchen Sie nach Herausforderungen jenseits von Titeln wie "Gran Turismo" oder "WRC"? Dann ist Jesters Truck-Raserei genau das Richtige für Sie – denn hier gehen Sie mit PS-starken Trucks auf die Rennstrecke.

Fans der tonnenschweren LKWs freuen sich über die Lizenz: Alle wichtigen Teams der realen "Super Trucks"-Liga (in Modellen von Mercedes, Caterpillar und MAN) sind mit von der Partie.

Jedes Vehikel bringt an die 1.400 PS mit, und diese kolossale Kraft spüren Sie deutlich unter Ihrem virtuellen Fahrersitz. Das Fahrverhalten ist bei jedem Truck anders: Alle hochgetunten Boliden unterscheiden sich bezüglich Handhabung, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Der erfahrene Pilot darf jederzeit an den Reglern drehen und Einstellungen im Detail vornehmen. Kurz vor jedem Wettbewerb entscheidet man sich noch für die "Racing"- oder "Drift"-Variante. Bei letzterer machen Sie oft von der Handbremse Gebrauch, erstere Einstellung erfordert frühes Anbremsen. Ein besonders interessantes Fea-



Runtergerechnet: Im Zweispieler-Splitscreen fahren nur sechs CPU-Trucks mit. Auch schade: Hin und wieder ruckelt's.

ture ist die Kühlung der Bremscheiben. Eine Anzeige verrät Ihnen dabei die Temperatur des Bauteils: Steht die Nadel im roten Bereich, können Sie noch so heftig in die Eisen steigen – es bringt nichts. Nur wer nach Bremsmanövern per Knopfdruck kräftig kühlt, kann seine dampfenden Scheiben in der nächsten Kurve wieder einsetzen.

Ist die Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen, stehen nur noch die CPU-Gegner zwischen Ihnen und dem Siegetreppchen. Ständig wird Ihr PS-Monster blockiert und geschnitten. Gehen Sie zum Angriff über, hat das Folgen: Der gerammte Fahrer setzt Ihnen jetzt nach und lässt Sie nicht mehr aus den Augen.

Fast nur Standard

Im 'Einzelrennen' machen Sie sich mit den sieben Strecken vertraut, unter 'Arcade' fahren Sie nacheinander auf allen Kursen, im Checkpoint-Rennen und bei der 'Meisterschaft' werden vier Championships geboten, über die Sie neue Strecken und Fahrzeuge freispielen. Ein Zwei-

spielermodus rundet "Super Trucks" ab. Fleißige Raser schalten noch "Last Truck Standing" frei: Hier fällt nach jeder Runde das letzte Fahrzeug aus dem Rennen – bis nur noch ein PS-Monster übrig ist. sb

Simon Biedermann



meint...

Jesters Rennspiel-Debüt ist fast rundum gelungen: Die Brems-Kühlung, aber vor allem die extrem intelligenten CPU-Raser machen "Super Trucks" zum Rennerlebnis der besonderen Art. Schon fast unglaublich, wie sich die KI-Fahrer gegenseitig vom Kurs räumen oder Sie gezielt in die Zange nehmen! Einige Tanklecks gibt's dennoch: Trotz der charakteristischen Originalkurse sind sieben Strecken schlichtweg zu wenig, um langfristig zu motivieren. Zumal die Parcours weder sonderlich detailliert, noch extrem fordernd sind – Boxenstopps gibt's auch nicht. Auch die Modi gehen nicht über das gewohnte Maß hinaus – bis auf "Last Truck Standing". Wer aber mal etwas anderes als Rennwagen oder Motorräder unter dem 3D-Hinterm haben möchte, darf bedenkenlos zugreifen.

SUPER TRUCKS

Packende Rennen mit detaillierten Truck-Modellen: Geniale KI und authentische Steuerung machen die Raserei zum Erlebnis – leider ist der Umfang spärlich.

Entwickler: Jester

Zirka-Preis: 60 Euro

Anbieter: Big Ben

Alter: ab 12 (USK)

Grafik: 78% Sound: 75%

80% SPIELSPASS

Rennspiel für Einsteiger

1-2 Spieler • Memory Card • Vibration
Bildschirmtexte: deutsch

JET ION GP



Lassen Sie sich von den angeblichen 1746.2 Meilen pro Stunde nicht täuschen: Die Ruckelei macht auch den Einspielermodus zur lahmen Ente.



Geteiltes Leid, doppeltes Leid: Wer dieses Spiel mit Freunden spielt, schafft sich Feinde.

Thorsten Küchler



meint...

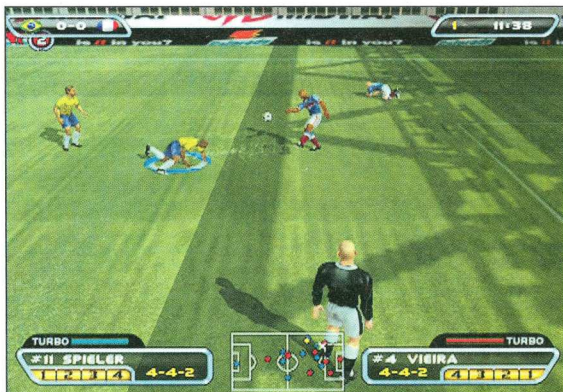
Der Packungstext "Das schnellste Rennen, das du jemals fahren wirst!" wirkt bei diesem unterirdischen Machwerk wie blanker Hohn. Die sowieso schon augenbeleidigende Optik setzt neue Maßstäbe in Sachen Dauerruckeln – Dia-Shows lassen grüßen. So kommt zu keinem Zeitpunkt auch nur der Ansatz eines Geschwindigkeitsgefühls auf, und im Zweispeler-Modus wird's dann endgültig unspielbar. Die stotternden Grafikroutinen haben außerdem den nervigen Nebeneffekt, dass jeder Steuerbefehl verzögert und damit viel zu spät umgesetzt wird.

Spätestens seit "Wipeout" ist klar: In der fernen Zukunft haben Formel-1-Boliden nichts mehr zu melden, stattdessen heizt man in stählernen Gleitern durch die Gegend. Neu bei Ubi Softs Scifi-Raserei: Sie fliegen nicht über feste Kurse, sondern durch die Atmosphäre. Damit die Rennen nicht komplett im Chaos enden, wurde auf jeder Strecke ein Energiegürtel installiert, der Ihren Boliden auf Kurs hält. Ergo: Wer sich zu weit von der angedachten Ideallinie entfernt, wird mit Geschwindigkeitsverlust bestraft. Erschwerend kommt hinzu, dass Sie die erforderliche Flughöhe ebenfalls selber halten müssen. Nach einigen Übungsrunden gegen die Uhr oder einen Kollegen gehen Sie in der Meisterschaft an den Start und beharken sich mit sieben Konkurrenten. Unfaire Naturen greifen sogar auf Raketen und andere miese Waffen zurück, um die Computermeute erfolgreich auszubooten. Vorsicht: Die Gegner zahlen es Ihnen mit gleicher Münze heim, und Ihrem Jet geht schnell der Sprit aus. tk

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

1-4 Spieler (Multitap) • Memory Card • Vibration
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: deutsch

RED CARD



Typisch "Red Card": Der brasilianische Verteidiger kommt mit einer Blutgrätsche angerauscht und der Schiedsrichter schaut seelenruhig zu.



Gleich schlägt's ein: Wenn Sie den richtigen Zeitpunkt erwischen, packt Ihr Spieler einen Spezialschuss aus.

Midway reitet weiter auf der Fun-Sport-Welle: Nach dem Gaudi-Eishockey "NHL Hitz" kommen mit "Red Card" nun auch Bolzfreunde ohne Simulationsanspruch auf ihre Kosten. Der Name ist Programm: Ihre Balltreter haben mit unnützem Kram wie Fairness nichts am Hut. Stattdessen krachen die Schienbeinknochen, wenn Sie geknockt zur Blutgrätsche ansetzen – der Schiedsrichter ist sowieso auf beiden Augen blind. Auch Offensivaktionen haben wenig mit realem Rasensport gemein: Via "Boost"-Taste entlocken Sie den Kickern knallharte Fallrückzieher, die den Torwart mit ins Netz reißen – Verwisch- und Flammeneffekte inklusive. Siegreiche Klopfer erspielen sich so im "Turnier"-Modus neue Stadien. Noch besser: Hin und wieder werden skurrile Teams freigeschaltet, die Sie z.B. als durchgeknallte Delphin-Truppe antreten lassen. Wem die Konsole als Trainingspartner nicht ausreicht, der klopft und kickt mit bis zu drei robusten Fußballfreunden um die Wette. tk

Thorsten Küchler



meint...

Endlich mal foulten wie die Eisenfüße von Energie Cottbus: "Red Card" bringt sorgenfreien Kicker-Spaß ins heimische Stadion. Klar, dass da die Taktik auf der Strecke bleibt. Fans von akkuraten Simulationen machen also einen Bogen drum. Wer weniger hohe Ansprüche hat, für den wird's vor allem im Mehrspieler-Modus zum Fußballfest. Auch grafisch macht der Kick eine gute Figur, besonders die hübschen Spielermodelle gefallen. Schade nur, dass die Computer-Gegner in späteren Matches zu stark werden – Siegeschancen gleich Null.

JET ION GP

Totalschaden: Technisch veralteter und ruckeliger Sci-Fi-Schrott, der Ahnungslose mit einem vermeintlichen Sonderpreis lockt – Finger weg!

Entwickler: Gust/Crave
Anbieter: Ubi Soft

Zirkus-Preis: 18 Euro
Alter: frei (USK)

Grafik: 18% Sound: 33%

17%
SPIELSPASS

RED CARD

Unkomplizierte, grafisch saubere Arcade-Bolzerei mit netten Extras. Empfehlenswert für den kleinen Fußballhunger zwischendurch.

Entwickler: Midway
Anbieter: Konami

Zirkus-Preis: 60 Euro
Alter: ab 6 (USK)

Grafik: 71% Sound: 65%

70%
SPIELSPASS

Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

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

CONFLICT ZONE



Einheit verloren.
Einheit verloren.

Die Brücke erweist sich als echter Flaschenhals und verhindert einen konzentrierten Frontalangriff. Die Reporterin (unten links im Bild) kommentiert's.



Lufttaxi für die Zivilbevölkerung. Schwebt Ihr Heli über einem Dorf, steigen die Bewohner freiwillig ein.

Helikopter zum nächsten Dörfchen. Nur wenn das gelingt, steigt Ihr Ansehen bei der Generalität – die Gelder fließen schneller. Zudem wird Ihr Techniklevel besser: So dürfen Sie je nach Mission Fahrzeuge wie Artillerie oder Kampfhelikopter bauen. Ähnlich verhält es sich auf Seiten der rebellischen Ghost-Truppe. Allerdings retten die Revoluzzer die Flüchtlinge nicht – vielmehr verpflichtet man die Siedler als Nachschub für die eigenen Fußtruppen.

In späteren Einsätzen müssen Sie nicht mehr alleine kämpfen: Man stellt Ihnen einen Kommandeur an die Seite. Da uneingeschränkter Gehorsam in der Armee selbstverständlich ist, können Sie ihm allerlei Aufgaben übertragen. So lassen Sie den virtuellen Befehlshaber die Basis verteidigen bzw. aufbauen, Flüchtlinge retten oder ein bestimmtes Zielgebiet angreifen – praktisch, allerdings müssen Sie ihm zuvor genügend Geldmittel zur Verfügung stellen. Derart unterstützt



Einheit verloren
Einheit verloren



In der Nahaufnahme ist die Detailstufe zwar höher, aber dafür fehlt es an der nötigen Übersicht.

können Sie die Gegend auskundschaften oder eine zweite Basis bauen. Auch beim Angriff ist Ihr Untergebener wichtig: Gemeinsam können Sie die Gegner leichter in die Zange nehmen. sb



Böser Fehler: Wir haben unsere Panzer ohne Luftabwehr positioniert – die feindlichen Helis machen sie platt.



Simon Biedermann

meint...

Obwohl ursprünglich für die Maus konzipiert, geht die Steuerung des PC-Titels auch auf der PS2 gut von der Hand – den

zahlreichen Pad-Kombinationen sei Dank. Dafür herrscht auf dem Schlachtfeld Verwirrung: Bei größeren Truppenbewegungen kommen sich Ihre Fahrzeuge gegenseitig in die Quere. Selbst wenn keine Hindernisse im Weg sind, wenden Ihre Vehikel umständlich – und gehen deshalb manchmal im feindlichen Feuer unter! Die Intelligenz Ihrer Kommandeure ist nur bedingt besser: Zwar führt Ihre rechte Hand brav alle Befehle aus, nur nimmt er dabei leider selten Rücksicht auf die Zivilbevölkerung. So ärgert man sich mit dümmlichen Panzerfahrern und allzu kompromisslosen Kommandeuren rum. Deshalb sollten sich PS2-Strategen trotz geringem Preis nur mit Vorbehalt ins Krisengebiet wagen.

Der Terrorkrieg bedroht die Welt auch auf der PS2 – zumindest wenn man der Hintergrundgeschichte von "Conflict Zone" glaubt. So stellen Sie sich wahlweise auf die Seite der Rebellen (Ghost) oder der internationalen Befreiungstruppe (ICP).

Menschenfreunde

Beide Parteien werden auf die gleiche Weise ins Feld geführt: Auf einem frei zoombaren 3D-Terrain bauen Sie Ihre Basen bzw. Einheiten und lenken allerlei Kriegsgüter in Richtung Feind – die nötigen Ressourcen erhalten Sie von Ihren Vorgesetzten.

In jedem Szenario liegt mindestens eine von Zivilisten bewohnte Siedlung. Stehen Sie auf der Seite der ICP, müssen Sie die Einheimischen aus den Dörfern retten. Zu diesem Zweck bauen Sie ein Flüchtlingslager und beordern den zugehörigen

DIE ALTERNATIVEN

Age of Empires 2	Test in PLAYERS 11/01	73% Spielspaß
Heroes of Might & Magic	Test in PLAYERS 6/01	68% Spielspaß
Robot Warlords	Test in PLAYERS 8/02	43% Spielspaß

CONFLICT ZONE

Ergraute und technisch spektakuläre Echtzeitstrategie vom PC: Wegen mäßiger KI sinkt die Motivation recht schnell recht deutlich.

Entwickler: Masa
Anbieter: Ubi Soft
Zirka-Preis: 30 Euro
Alter: ab 16 (USK)

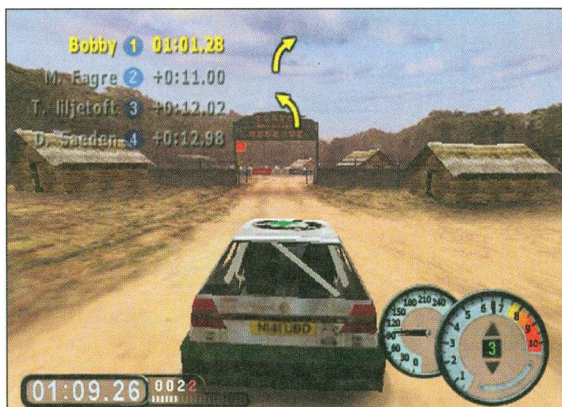
Sound: 65% Grafik: 63%

67%
SPIELSPASS

Rennspiel für Einsteiger

1-4 Spieler • Memory Card • Vibration
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: deutsch

RALLY CHAMPIONSHIP



Mit Vollgas durch's Camp: Als Rally-Fahrer machen Sie sogar das Lager von Großwildjägern unsicher.



Geselliges Rally-Treiben: Selbst im Vierspieler-Splitscreen trüben keine Ruckler das Fahrvergnügen.



Geschwindigkeitskick: Aus der Innen- und Boden-Perspektive wirkt "Rally Championship" noch schneller.

Rennwagen ebenfalls auf die jeweilige Bodenbeschaffenheit eingestellt werden muss. Optimale Justierung von Bremsen, Schaltung oder Reifen werden aber vorgegeben.

Rein fiktiv

Da "Rally Championship" jegliche Lizenz fehlt, sind Sie weder auf Originalstrecken, noch mit wirklichkeitstreuen Wagen unterwegs – allein die Automarken und Typen stimmen. Dennoch können Sie sich auf den zahlreichen Abschnitten in Kenia, Schottland oder Lapland nach Herzenslust austoben. Unter ‚Arcade‘ hängt Ihnen die Zeit im Nacken: Wird der nächste Checkpoint nicht vor Ablauf des Countdowns erreicht, gibt's keine Bonussekunden, und es folgt das ‚Game Over‘. Wer für Realismus nur wenig übrig hat, ist hier gut aufgehoben.

Der Karrieremodus bietet aufstrebenden Neulingen eine Chance zum Weltmeistertitel. Anfangs besorgen Sie sich einen schwachbrüstigen Raser beim Händler. Bevor die erste Meisterschaft winkt, müssen Sie einige lokale Rennen fahren, um sich einen Rallywagen aus den höheren Klassen leisten zu können.

Mit der Zeit spielen Sie auf diese Weise weitere Strecken und Wagen frei, die Sie auch im Multiplayer-Modus verwenden. Hier heizen Sie mit bis zu drei Kumpels im Splitscreen um die Wette. sb

Simon Biedermann



meint...

Auf den ersten Blick wirkt "Rally Championship" realistisch, aber mit der Zeit werden einige Ungereimtheiten deutlich: Selbst im Karriere-Modus stehen Sie bei fast jedem Rennen voll auf dem Gas, ohne von der Strecke abzukommen. Das größte Manko: Unabhängig vom Bodenbelag bleibt das Fahrgefühl immer gleich. Egal ob auf Eis, Schlamm oder Schotter – ein Untergrund befährt sich wie der andere. Wer allerdings eine Arcade-Raserei im Rally-Gewand sucht, ist gut bedient: Der Karriere-Modus motiviert auch länger, da man sich über jeden Zuverdienst und Neukauf freut. Zudem sind die Kurse recht abwechslungsreich gestaltet. Auch wenn hier und da nur wenig optische Details geboten werden – Ruckler suchen Sie vergebens. Arcade-Raser spielen also Probe.

Bevor Codemasters den neusten Teil seiner "Colin McRae"-Serie Ende des Jahres an den Start bringt, kommt noch ein weiterer Rally-Titel aus England. Codemasters fungiert diesmal aber nur als Publisher.

"Rally Championship" orientiert sich am realen Sport: Im Pulk fahren ist verpönt, Sie sind nur mit Ihrem Beifahrer auf der Strecke. Bei halbrecherischer Geschwindigkeit müssen Sie schon früh auf die nächsten Kurven und Bodenwellen vorbereitet sein. Der Kollege gibt die passenden Kommentare über Funk, Pfeile werden ebenfalls eingeblendet. So schlittern Sie mit angezogener Handbremse um die Ecken und lassen kräftig Schlamm, Schotter oder Eis spritzen. Klar, dass Ihr



Selbst schrottreife Mühlen (links) bringen Ihre fixen CPU-Mechaniker wieder auf Vordermann (oben).

DIE ALTERNATIVEN

Pro Rally 2002	Test in PLAYERS 5/02	77% Spielspaß
World Rally Championship	Test in PLAYERS 1/02	76% Spielspaß
GTC Africa	Test in PLAYERS 1/02	73% Spielspaß

RALLY CHAMPIONSHIP

Geradlinige Arcade-Rally für Genre-Neulinge: Der Karriere-Modus motiviert auch auf lange Sicht, aber für Profis sind die Strecken zu anspruchslos.

Entwickler: Warthog
Zirkel-Preis: 60 Euro
Anbieter: Codemasters/SCI
Alter: frei (USK)

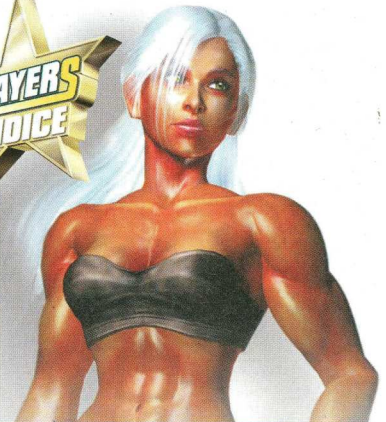
Grafik: 74% Sound: 70%

74%
SPIELSPASS

Beat'em-Up für Einsteiger bis Profis

1-2 Spieler • Memory Card • Vibration • 60-Hz-Modus
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

VIRTUA FIGHTER 4



Von der Kante gestoßen: Wer die Schläge seines Gegenübers permanent blockt, läuft Gefahr, von der Matte geschubst zu werden.



Training leicht gemacht: Alle verfügbaren Tastenkombos werden Ihnen angezeigt und bei Bedarf sogar vorgemacht. Auch nett: Sie dürfen Ihren CPU-Gegner in die richtigen Positionen bringen, um spezielle Attacks zu üben.

Sony hat in den nächsten Monaten die Prügelfans auf seiner Seite: Denn der japanische Konzern veröffentlicht nicht nur Segas „Virtua Fighter 4“, sondern auch „Tekken 4“. Nur so viel vorweg: Karatekas müssen keineswegs auf das „Tekken“-Update warten, bis sie eine echte Prügelperle

ins PS2-Laufwerk legen dürfen! Ebenso wie Namcos Schlägerserie hat sich auch „Virtua Fighter“ (auf den Sega-Konsolen und in der Spielhalle) stetig weiterentwickelt. Somit verwundert es kaum, dass die Technik ausgefeilt und das Charakter- bzw. Modus-Angebot riesig ist. Unter Arcade- müssen Sie sich gegen alle

weibliche Kampfmaschine besteht ebenso wie der T1000 („Terminator 2“) aus flüssigem Metall. Manchmal passt sich das Monstrum sogar dem Hintergrund an, und Sie erkennen gerade mal ihre Umrisse. Nur wenn Sie die Blechdame beim ersten Durchgang erledigen, dürfen Sie eine Endsequenz genießen.

Mann gegen Mann

Bei 'Vs.' dagegen treten Sie in bekannter Manier gegen einen Kumpel an. Wie bei Schlägereien mit CPU-Gegnern gewinnen aber nur Krieger, die wissen was sie tun - das ausgefeilte Kampfsystem verlangt Ihnen einiges ab, sinnloses Button-Gehämere bringt Ihnen bei „Virtua Fighter 4“ herzlich wenig. Denn auf alle Kicks und Faustschläge gibt es die passende Antwort - ein Kontermanöver, mit dem sich der Verteidiger trotz Bedrängnis in eine vorteilhafte Position bewegt.

DIE ARENEN

„Virtua Fighter 4“ bietet drei unterschiedliche Arenen-Gattungen: Eingezäunter Ring, Kampfplatz mit zerstörbarer Umzäunung und Ringe ohne jegliche Begrenzung. Bei der zweiten und dritten Sorte können Sie auch durch ein 'Ring Out' gewinnen, indem Sie Ihren Gegner von der Matte stoßen.

Die schönsten Schauplätze: Vor der Burg kämpfen Sie im Schnee, auf der Insel im Sand und beim Palast im Wasser.



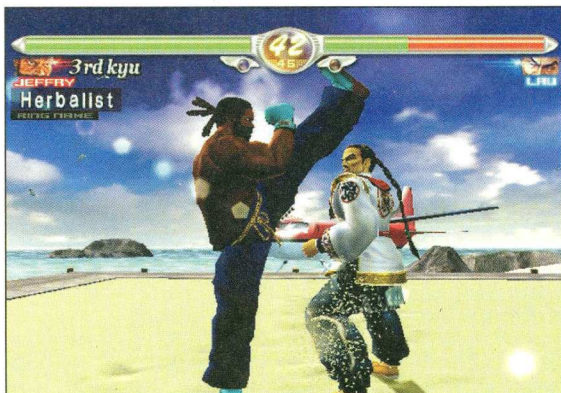
Feste Barriere: Burg



Zerstörbare Mauer: Colosseum



Keine Grenze: Chinesische Mauer

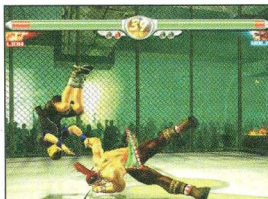


Auf der sandigen Südseeinsel von Kickbox-Wunder Jeffery prügeln Sie vor blendend heller Lens-Flare-Sonne.

Im Vergleich zu „Tekken“ haben Sie bei „Virtua Fighter 4“ nur je einen Button für Fäuste und Beine. Dafür müssen Sie wie bei „Dead or Alive“ per Knopfdruck in Deckung gehen. Wer die Tasten gleichzeitig betätigt, führt besonders wuchtige Schläge aus, aktiviert einen Wurf oder kontert. Ausweichbewegungen vollziehen Sie einfach mit einem Druck auf das digitale Steuerkreuz (oben oder unten). Außerdem müssen Sie auf Angriffe Ihres Gegners

individuell reagieren - nur auf diese Weise können Sie sich einen echten Vorteil verschaffen. So wirken bestimmte Attacken von Kriegermönch Lei-Fei nur bei speziellen Manövern von Sarah. Steigt der Glatzkopf dagegen mit Wolf in den Ring, müssen Sie sich für Kontern und Gegenangriff wieder andere Kombos eingesetzt werden. Hört sich kompliziert an - und ist es auch! Aber dank umfassendem Tutorial nebst Kombo-Training stellen sich schnell Erfolgserlebnisse ein.

Ähnlich wie bei „Dead or Alive“ legen Sie vor dem Match auf Ihrer Memory-Karte eine Datei an. Zuerst müssen Sie sich jedoch für einen Kämpfer entscheiden. Eine Wahl, die Sie nicht alleine treffen müssen, denn alle Charaktere sind in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt. Diese zeigen Ihnen, wie viel Erfahrung nötig ist, um die Manöver des jeweiligen Schlägers zügig zu verinnerlichen. So eignet sich die chinesische



Haufenweise Griffe: Aoi (oben), Leon (Mitte) beherrschen gemeine Würfe, besonders der massige Wolf erweist sich als harter Ringerbrocken.



Keilerei mit der Unsichtbaren: Durals Chamäleon-Kostüm macht den Endkampf zum Nervenspiel, ihre schnellen Angriffe geben Ihnen den Rest.

Prügel-Prinzessin Pai besonders für Anfänger, der Schlangen-Techniker Lion spricht vor allem Fortgeschrittene an, und Kickboxerin Vanessa will von einem echten Profi in den Ring geführt werden. Nachdem Sie Ihren Prügelknaben getauft haben, machen Sie sich im Training mit seinen Bewegungen vertraut. Jeder Martial-Arts-Jünger hat zahlreiche Attacken in petto - Auswendiglernen ist angesagt!

Techniker ans Pad!

Vom einfachsten Handkantenschlag bis hin zur ausgefeilten Fuß-Kombo - alle Techniken werden erklärt. Als zusätzliche Hilfestellung blendet „VF 4“ die entsprechenden Tastenkombinationen ein. Da viele Charaktere unterschiedliche Fuß- und Angriffstellungen beherrschen, wird außerdem gezeigt, aus welcher Position Sie losschlagen müssen. Wer sich nicht ganz sicher ist, wie der jeweilige Handkantenschlag aus-



Vor jedem Kumite wird die Kampfstatistik der Gegner eingeblendet.

zusehen hat, lässt ihn sich zunächst von der CPU demonstrieren. Als kleiner Ansporn läuft eine Uhr mit: Führen Sie in möglichst kurzer Zeit alle Tricks Ihres Kämpfers aus!

Im „Trial“ lernen Sie dann das gesamte System Schritt für Schritt. Manchmal gibt Ihnen die CPU Taktiken vor, andere Abschnitte wiederum beschäftigen sich nur mit der

DIE ALTERNATIVEN

Dead or Alive 2



Immer noch grafisch spektakuläre Kloppelei mit besonders viel Sex-Appeal. Trotz Konterssystem lange nicht so anspruchsvoll wie „Virtua Fighter 4“
Test in **PLAYERS 01/01** • 89% Spielspaß

Tekken Tag Tournament



PS2-Erstling der bekannten Beat'em-Up-Serie mit massig Schlägern und zahlreichen Moves - seit kurzem als Platinum-Version für 30 Euro erhältlich.
Test in **PLAYERS 12/00** • 86% Spielspaß

Bloody Roar 3



Interessanter Prügler, der durch tierische Kämpfer besticht. Leider ist die Präsentation ähnlich niveaulos wie der kümmerliche Gegner-10.
Test in **PLAYERS 8/01** • 68% Spielspaß

Robert Bannert



meint...

„SUPER!“

Obwohl ich nur gelegentlich in den virtuellen Ring steige, um die Redaktions-Rangordnung wieder ins Lot zu rücken, hinterlässt „Virtua Fighter 4“ auch bei mir einen hervorragenden Eindruck. In keinem anderen 3D-Prügelspiel haben Sie so viele Möglichkeiten, einen Kampf zu gestalten: Zurückhaltende Naturen spezialisieren sich auf blitzschnelle Konter, während aggressive Zeitgenossen mit wunderschön inszenierten Kombo-Moves das Heil in brachialen Attacken suchen. Besonders gut gefällt mir dabei die Intensität, mit der die Kämpfe über die Bühne gehen: Optik, Sound und Spielgefühl harmonieren derart perfekt, dass Sie die Wucht der Bildschirmanöver sprachwörtlich am eigenen Leib spüren. Wer ein anspruchsvolles Beat'em-Up mit Langzeit-Spaßgarantie sucht, greift zu!



Immer in die Fresse! Jeder virtuelle Krieger besitzt eine bewegliche Gesichtsmuskulatur – bei einem Treffer schließt er schnell die Augen.

Theorie. Aber selbst dort werden Profis zahllose Stunden verbringen. Denn insgesamt durchlaufen Sie über 20 Trainings-Kategorien mit je drei bis vier unterschiedlichen Lektionen – das Erlernen aller Taktiken ist für angehende Großmeister unerlässlich.

Meister aller Klassen

Bevor Ihnen der Schädel platzt, setzen Sie das geballte Kampfwissen im Meisterschaftsmodus ein: Beim



Replays lassen sich jederzeit auf Mem-Karte speichern.



Lei-Fei im Kerker der Schmerzen: Sarah kann nicht nur kräftig zutreten, sondern hat auch einige fiese Armhebel drauf.

'Kumite' treten Sie gegen andere CPU-Gegner oder menschliche Krieger an. Wie beim Karate beginnen Sie als Weißgurt und werden durch beständige Siege zur Prügellegende. Und das funktioniert so: Als Neuling besitzen Sie den zehnten Kyu. Egal ob Sie gewinnen oder verlieren, erhalten Sie Erfahrungspunkte. Alle hundert Zähler steigen Sie einen Rang auf – vorausgesetzt, Sie gewinnen zuvor ein 'Rang-Match'. Sind Sie bei 1.000 Punkten angelangt, erhalten Sie den ersten Dan. Ab hier werden alle gesammelten Zähler wirkungslos. Um die Meistergrads-Leiter weiter empor zu klettern, müssen Sie fünf Mal gegen einen Krieger der gleichen Stufe gewinnen. Für Verlierer gilt die gleiche Regel – nur dass sie ab- statt aufsteigen. Wer den zehnten Dan absolviert hat, durchläuft schließlich einige Großmeisterstufen – alles in allem al-



Aus dem Gleichgewicht gebracht: Die meisten Charaktere verfügen über so genannte 'Stagger'-Manöver – durch Tastenhämmern retten Sie sich vor dem K.o.



so eine Aufgabe, die wochenlanges Zocken mit sich bringt! Der Nebeneffekt: Mit der Zeit spielen Sie viele Goodies für Ihren Charakter frei – je nach Ihrem Kampfstil Arm- bzw. Kopfschmuck, alternative Farben oder Kostüme. Auswirkungen auf das Ringgeschehen haben die optischen Spielereien allerdings nicht. Beispiele: Eisenarmreifen, Schienbeinschoner, Helme oder Sonnenbrillen dürfen in der Daten-Verwaltung aufgezogen werden – damit Ihr Lieblingskämpfer noch schicker aussieht. Das Menü bietet zudem detaillierte Informationen über Ihren persönlichen Kampfstil. So rät Ihnen der virtuelle Analyst zu mehr Würfeln, effektiveren Kontermanövern oder

gibt Aufschluss über Ihre Sieg-Ratio.

Wem trotz Optionsflut langweilig wird, der darf sich in einem fast schon revolutionären Modus austoben: Erschaffen Sie sich einen von der CPU kontrollierten Krieger und trainieren Sie ihn. Im freien Sparring bringen Sie dem lernwilligen Virtua Fighter die Grundmanöver und Kombinationen bei. Immer eingeblen-det dabei: das KI-Interface. Hier wird angezeigt, ob der CPU-Azubi Ihre Ausführungen verstanden und gelernt hat. Nach einigen Runden Sparring, lassen Sie Ihren Schützling auf die anderen Charaktere los. In den eigentlichen Kämpfen loben oder schelten Sie Ihren Schützling. sb



Komplett ausgetrickst: Erst kontert Shun Vanessas Wurf und gelangt so hinter sie – dann versetzt er ihr einen kräftigen Klatsch auf den Hintern!

Simon Biedermann



meint...

Das geniale Kampfsystem sorgt für packende Duelle, die "Dead or Alive 2" und "Tekken Tag" ganz schön alt aussehen lassen. In keinem anderen Beat'em-Up kann man Angriffs- und Kontertaktiken so vielseitig einsetzen. Da jeder Ringer über charakteristische Manöver verfügt, lohnt es sich, alle Kämpfer in den Griff zu bekommen. Im 'Kumite' staunt man über die vielseitige KI: Fast jeder CPU-Krieger besitzt erkennbare Taktiken – auch wenn Sie selbst manchmal mit billigen Tricks siegen. Dicke Boni sind neben dem Rang-System das riesige Goodie-Paket und der unterhaltsame AI-Modus. Auch optisch wird Klasse geboten, vor allem die Charaktere strotzen nur so vor Details und weichen Animationen – trotz Kantenflimmern. Fazit: Anspruchsvoll und flink wie kein anderes Beat'em-Up!

VIRTUA FIGHTER 4

Der neue Beat'em-Up-König ist da! Umfassende Prügellegeorgie mit individuellen Charakteren, unzähligen Extras, ausgefeiltem Schlagsystem und tollen Animationen.

Entwickler: AM2

Zirka-Preis: 60 Euro

Anbieter: Sony/Sega

Alter: ab 12 (USK)

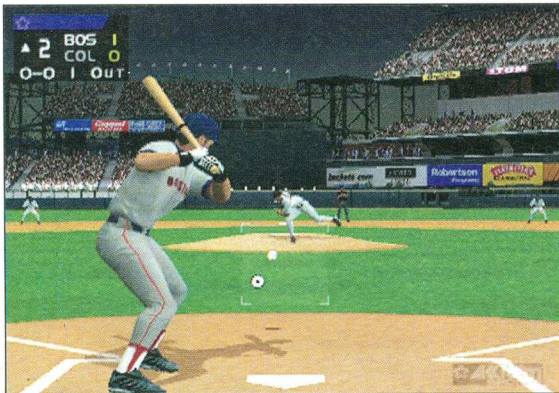
Grafik: 84% Sound: 85%

90%
SPIELSPASS

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

1-4 Spieler • Memory Card • Vibration
Bildschirmtexte: englisch • Sprachausgabe: englisch

ALL-STAR BASEBALL 2003



Glücks- oder Reaktionsspiel? Schnelle Reflexe sind beim Abschlag unerlässlich – denn wer weiß schon, wie sich Ihr CPU-Gegenspieler verhalten wird?



Nur für Cracks: Beantworten Sie beim 'Trivia' Fragen, um das Baseball-Spiel zu gewinnen.

Simon Biedermann



meint...

Leider hat sich an dem frustigen Schlagssystem nichts geändert – Zufallsstreffer dominieren das Match. Dafür hat man das Handling der Fänger aufgemotzt. Ob Sie ein Spiel gewinnen, hängt aber insbesondere von der richtigen Fängereinstellung und schneller Reaktion auf dem Schlagmal ab – für die taktische Note ist also gesorgt. Baseball-Begeisterte freuen sich vor allem über die gelungene Präsentation und das umfangreiche Modus-Angebot. Wen die risikofreudige Steuerung nicht allzu sehr stört, der geht bedenkenlos mit Acclaim auf den Platz.

Wie jedes Frühjahr nutzt Acclaim seine umfassende MLB-Lizenz, um Konsolen-Batter mit frischer Software zu versorgen. Außer dem gewohnten Rooster-Update hat sich Acclaim noch etwas Neues einfallen lassen: So dürfen Sie jetzt im 'Franchise' erstmals bis zu zwanzig Seasons hintereinander durchlaufen. Hier basteln Sie Ihr individuelles Team samt eigener Spieler zusammen. Keine Angst: Sie müssen nicht alle Matches selber steuern, sondern können sie auf Wunsch auch von der PS2 austragen lassen. Zwischen den Begegnungen werben Sie dann junge Talente an oder schicken ausgebrannte Veteranen in Rente.

Motivierte Konsolen-Schläger beweisen sich aber auch im Einzelspiel oder beim Schlagtraining. Der Home-Run-Wettbewerb ist dagegen nur für erfahrene Batter gedacht. Wer lieber erst mal Theorie studiert, erfreut sich am umfassenden Baseball-Quiz. Aber egal wo Sie punkten: Mit der Zeit erhalten Sie weitere Stadien und Allstars. sb

ALL-STAR BASEBALL 2003

Alle Spieler, alle Stadien und zahlreiche Modi: Dank MLB-Lizenz kommt Realismus auf. Nur beim Abschlag regiert leider zu oft der Zufall.

Entwickler: Acclaim
Anbieter: Acclaim
Zirkel-Preis: 60 Euro
Alter: frei (USK)

Grafik: 64% Sound: 61%

67% SPIELSPASS

PLAYERS CHECK

SPIELETESTS

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

1-2 Spieler • Memory Card • Vibration
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

G1 JOCKEY



Jedes Hufter hat seine Lieblingsbahn: Manche der über 2.000 Pferde laufen lieber innen, andere außen.

Ungewöhnliche Kost aus Fernost: Nachdem wir in der letzten Ausgabe schon mit dem Dirigentenstab fuchtelten ('Mad Maestro') und eine Mücke spielen durften ('Moskeeto'), geht es jetzt auf die Pferderennbahn.

Bei Koeis Rennstall-Versoftung halten Sie Ihren Klepper wie bei einem Rennspiel mit den Tasten im Zaum – Rutenschläge dienen als eine Art Turbo. Allerdings müssen Sie das Tierchen mit viel Feingefühl behandeln, sonst geht Ihrem Vierfüßler schon weit vor der Ziellinie die Puste aus. Eigenschaften wie Temperament oder Leistungsfähigkeit müssen beachtet werden, um das Optimum aus dem Pferd zu holen. Gerade im Karriere-Modus zahlen Sie anfangs viel Lehrgeld, aber mit der Zeit arbeiten Sie sich zum gefeierten Jockey hoch und reiten statt alter Schindmähren nur noch absolute Spitzenrösser.

Wer gerne einen Kumpel mit auf die Rennbahn nimmt, galoppiert bei horizontalem oder vertikalem Spielscreen um die Wette. sb



Der Blick zurück: Mit den Schultertasten sehen Sie sich nach etwaigen Verfolgern um.

Simon Biedermann



meint...

Wer sich mit der Thematik anfreunden kann, erhält ein durchaus ansprechendes, aber auch forderndes Pferderennen. Die Bahnen sind allerdings sehr eintönig ausgefallen, markante Details am Streckenrand suchen Sie vergeblich. Allein die Pferde selber hat man ansprechend in Szene gesetzt. Abseits der Wettbewerbe nervt der gewöhnungsbedürftige Statistikdschungel, da Sie geradezu mit Listen und Daten überschüttet werden. Pferdeliebhaber und Skurrilitäten-Fans schnuppern trotzdem gerne rein, denn ausgefeilt ist das Konzept allemal.

G1 JOCKEY

Interessantes Pferderennspiel mit anspruchsvoller Steuerung und umfangreichem Karriere-Modus. Für Jockey-Freunde ein Proberennen wert.

Entwickler: Koei
Anbieter: THQ
Zirkel-Preis: 60 Euro
Alter: frei (USK)

Grafik: 70% Sound: 60%

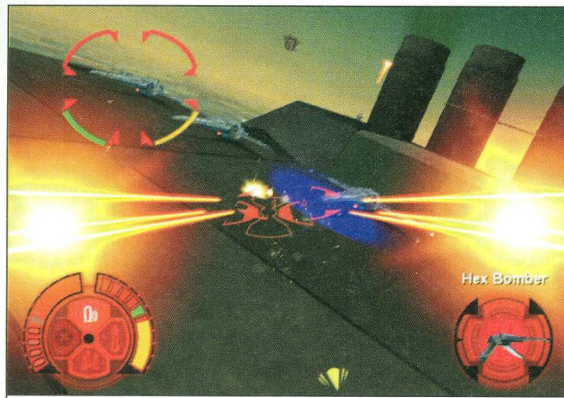
64% SPIELSPASS

Action für Einsteiger bis Profis

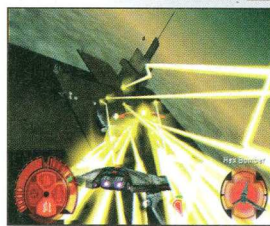
1-2 Spieler • Memory Card • Vibration
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Frieden dank geballter Laserkraft: Im Nachfolger von **Star Wars Starfighter** retten Sie ganze Planeten vor der Handelsföderation.



Bahn frei: Im Tiefflug säubert Nym eine besetzte Plattform, damit die verbündeten Truppenverbände gefahrlos landen können.



Während der Havoc (links) mit Sekundärwaffen glänzt, hat der Gleiter (oben) Jedi-Kräfte an Bord.

Der neueste "Star Wars"-Streifen wirft seine Schatten voraus, und die Marketing-Maschinerie läuft schon wieder auf Hochtouren: Mit "Jedi Starfighter" erscheint nach "Racer Revenge" bereits der zweite Titel, der zur Zeit von "Episode 2" (Kinostart: 16. Mai) angesiedelt ist. Aber Vorsicht: Für die interstellare Raumschiffballerei wurde ein paralleler Handlungsstrang ausgetüftelt, der mit dem Leinwandepos nur am Rande zu tun hat - Skywalker & Co. lassen sich also nicht blicken.

Jedimeister Mace Windu (im Film: Samuel L. Jackson) hat Wind von der Sache bekommen und schickt seine Nachwuchskraft Adi Gallia los, um dem Grauen ein Ende zu bereiten. Hier kommen Sie ins Spiel: Nach ausführlichem Training im Tutorial nehmen Sie nämlich in Adis Jedi-Sternenschiff Platz. Die Steuerung hat man erfreulich simpel gehalten: Während die Analogsticks für die Lenkung zuständig sind, dienen L2 und R2 dem Gasgeben bzw. Abbremsen des Gleiters. Für Ge-

fechte wichtig: Mit R1 zoomen Sie Gegner ran, die dann auf Knopfdruck (X-Taste) im Laserfeuer verglühen. Auch nett, dass der Jedi-Rat Ihrem Gefährt einige feine Zusatzwaffen eingebaut hat: Per Digitalkreuz entscheiden Sie sich für eine von vier Spezialattacken. Zu Beginn stehen aber nur zwei zur Verfügung: Ein undurchdringliches Schutzschild und tödliche Energieblitze. Die beiden anderen kommen erst später hinzu: Eine krachende Schockwelle und das Talent, die Zeit zu verlangsamen. Damit diese mächtigen Fähigkeiten nicht in den Weiten des Alls verpuffen, hilft die praktische Zielfunktion samt Richtungspfeil beim Auffinden feindlicher Raumschiffe weiter - lästiges Suchen bleibt Ihnen so erspart. In jeder Situation die Übersicht zu behalten, fällt trotzdem nicht leicht, denn Ihre intergalaktischen Wider-

sacher sind zahlreich und ebenfalls gut bewaffnet: Eigentlich harmlose Jäger treten gleich im Dutzend auf, auch gigantische Sternenerstörer und Bodenpanzer feuern aus allen Röhren.

Freunde im Weltraum

Gut, dass Sie im Kampf gegen das Böse auf schlagkräftige Verbündete setzen können: Besonders der Rebell Nym dürfte erfahrenen Piloten aus "Star Wars Starfighter" bekannt sein. Der tapferke Kerl steht Ihnen in einigen der insgesamt 15 Solo-Missionen zur Seite. Noch besser: Nym folgt brav Ihren Befehlen, die Sie mit R1 auswählen. Um die vielfältigen Einsatzziele zu bewältigen, haben Sie die Unterstützung auch bitter nötig: Friedliche Inseln wollen beschützt, orbitale Strahlenkanonen ausgeschaltet und Raumschifftrüm-

Galaktisches Komplott

Der finstere Graf Dooku (im Film von Christopher Lee gespielt) intrigiert gegen den Jedi-Rat und will sich ein ganzes Sternensystem unter den Nagel reißen. Sein Handlanger, der skrupellose Weltraum-Terrorist Toth, geht dabei über Leichen. Pech für die beiden Unholde:



Die praktische Seite der Macht: Adi heizt Feinden mit ihren Jedi-Kräften ein. Das Energieschild (links) schützt vor Laserbeschuss, die Schockwelle (Mitte) sprengt den Weg frei und der 'Force-Reflex' (rechts) verlangsamt Ihre Gegner.



Sesam öffne dich: Noch ist das Eingangstor der riesigen Halle verschlossen, doch nach einigen Salven aus der Orbitalkanone ist der Weg ins Innere frei.

mer unter heftigem Feindbeschuss geborgen werden. Bei den Aufgaben aus dem Briefing bleibt's meistens auch nicht: In der Hitze des Gefechtes kommen häufig neue Ziele hinzu. Ein Grund mehr, gut auf den Funkverkehr Ihrer Kollegen zu achten: Aufmerksame Zuhörer erreichen auf diese Weise den einen oder anderen Tipp zur Lösung eines gerade anstehenden Problems. So verrät man Ihnen per Audioübertragung, dass anfangs unzerstörbare Riesenschiffe nur an den Geschütztürmen verwundbar sind. Gesagt, getan: Nachdem die Laser-spuckenden Stahlrohre in Flammen aufgegangen sind, brechen die Schilde der Kolosse zusammen, und Sie erfreuen sich wenig später an einer

spektakulären Explosion. Langweile kommt so schnell keine auf: Im Verlauf des epischen Kampfes gegen die Sith-Schergen wechseln Sie immer wieder den Untersatz. Wenn Jedi-Ritterin Adi vom Oberkommando kurzfristig zu einem anderen Krisenherd beordert wird, schlüpfen Sie in die Rolle von Nym und übernehmen dessen Havoc-Bomber. Dieser klobige Kreuzer steuert sich zwar träge, aber dafür ist er besonders großkalibrig bestückt. Mit Energiebomben, Lenkraketen und Laser-Blitzen hat Nym genügend Vernichtungswerkzeuge an Bord, um eine ganze Feindflotte auszulöschen. Besonders praktisch und gesellig: Wenn Sie einen befreundeten Sternenkriegler bei der Hand haben, übernimmt der Kollege die Kontrolle über Nym's Havoc, während Sie mit Adi unterwegs sind. Die Split-screen-Unterstützung erleichtert



Gleich hab ich dich! Mit der praktischen Zoom-Funktion (Kleines Bild oben) lassen sich auch kleine Ziele effizient und zeitsparend ausschalten.

DIE ALTERNATIVEN

Ace Combat 4

Die Traditionsballerie gibt sich auch auf der PS2 keine Blöße: Das große Flugzeugangebot und die überzeugende Optik machen „Ace Combat 4“ zur Genre-Referenz.

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



Star Wars Starfighter

Der „Jedi Starfighter“-Vorgänger ist zwar kurz geraten, überzeugt aber mit spannenden Feuergefechten und einer unkomplizierten Steuerung.

Test in **PLAYERS 05/01** • 78% Spielspaß



Top Gun Combat Zones

Auch wenn die Filmlizenz nur halbherzig genutzt wurde und der Sound schwächelt – hübsche Landschaften sowie abwechslungsreiche Aufgaben sorgen für hitzige Jet-Action.

Test in **PLAYERS 12/01** • 77% Spielspaß

den Einsatz erheblich, aber auch beim Einspielermodus-Design hat man an Einsteiger gedacht: Vor jeder Mission kann der Schwierigkeitsgrad neu eingestellt werden. So kommen auch Ungeübte in den Genuss der gerenderten Zwischensequenzen. Profis motiviert dagegen die Möglichkeit, versteckte Boni wie Konzeptzeichnungen, Trailer-Videos, Entwickler-Fotos, Raumschiffe und Extra-Missionen freizuspielen. tk



Die Energiebomben eignen sich hervorragend für unbewegliche Ziele.

Thorsten Küchler

meint...

Schade: Von einem Nachfolger hatte ich mir mehr Neuerungen erhofft. Außer den Jedi-Attacken und dem Kooperations-

„GUT“

Modus hat sich nicht viel geändert. Optisch wird zwar noch immer Oberklasse geboten, aber trotz diverser Detail-Verbesserungen ist die Technik nicht mehr auf dem neuesten Stand. Auch das etwas nervige Durchschalten der Zielobjekte wurde beibehalten. Aber genug gemekert: Spaß machen die interstellaren Massengefechte nämlich nach wie vor. Meistens kracht und zischt es an allen Ecken wie Enden – die reinste Freude für jeden „Star Wars“-Fan. Auch der typische Soundtrack trägt viel zur packenden Atmosphäre bei. Außerdem locken freispielbare Extras immer wieder ins Cockpit – Freunde Action-reicher Unterhaltung fühlen sich also direkt heimisch.



Spannend und handlich: Die Story-Missionen machen auch mit einem menschlichen Partner Laune – aber manchmal wird's chaotisch.

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Dezent hübscher und umfangreicher als die erste Welt-raumballerie. Sound-Kulisse und Zweispielers-Modus machen Laune, aber Neuerungen zu rar gesät.

Entwickler: Lucas Arts

Zirka-Preis: 60 Euro

Anbieter: Electronic Arts

Alter: ab 12 (USK)

Grafik: 76% Sound: 75%

80% SPIELSPASS



Sportspiel für Einsteiger bis Profis

1-8 Spieler (Multitap) • Memory Card • Vibration
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: deutsch

FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002



Wichtigster Angriffszug: Die gepunktete Linie und der gehobene Arm des Mitspielers zeigen an, dass er in die Spitze startet und auf Ihr Zuspiel wartet.

Die Herren mit dem Lizenz-Monopol haben wieder zugeschlagen: Gerade mal fünf Monate nach "FIFA 2002" gibt's passend zur Weltmeisterschaft (ab 31. Mai) Nachschub.

Dem Anlass entsprechend konzentriert man sich diesmal voll und ganz auf das anstehende Turnier in Korea bzw. Japan. Außerdem dem obligatorischen Freundschaftsspiel ist nämlich nur der Weltmeisterschafts-Modus geboten - wer seine heißgeliebte Club-Mannschaft zu Ruhm und Ehre bringen will, schaut in die Röhre. Dafür laufen die teilnehmenden National-Teams mit allen Stars auf: Bei besonders bekannten Spie-

lern wie Zinedine Zidane oder Oli Kahn wurden sogar die Gesichtszüge detailreich nachgebildet. Außerdem verdanken Sie diesen weltberühmten Fußballgöttern eine praktische Neuerung: Die sogenannten Star-Spieler - zu erkennen an einem Stern über dem Kopf der Polygonkicker - trumpfen mächtig auf: So schießt Eisenfuss Roberto Carlos wesentlich härter als seine Mitspieler, und Michael Owen überstürzt fast jede Abwehr.

Kombinationsspiel

Am übrigen "FIFA"-Spielprinzip wurde aber nicht gerüttelt. Das mit der 2002-Episode eingeführte Pass-System hat man beibehalten: Die Stärke Ihrer Abspiele muss genau reguliert werden, sonst



Der praktische Zielpfeil hilft nur beim Freistoß (links), Elfmeter (rechts) müssen Sie dagegen selbst platzieren.



Jetzt noch bombastischer: Egal ob Nahaufnahme Ihrer Spieler oder ausgelassener Torjubel - die Präsentation überzeugt auf ganzer Linie.



landet das Leder beim Gegenspieler. Dies gilt auch für Flanken und krachende Torschüsse: Wer gefühllos in die Knöpfe haut, gewinnt keinen Blumentopf. Noch kniffliger wird's, wenn Sie sich an einem tödlichen Pass in die Spitze versuchen: Wildes Winken des empfangsbereiten Mitspielers und eine gepunktete Linie auf dem saftigen Rasen zeigen Ihnen den Laufweg an. Jetzt schicken Sie den Kollegen mit einem perfekt abgepassten Zuspiel auf die Reise - und hoffentlich zum Torschuss. Haben Sie Erfolg, kennt die Freude der Fans kein Halten mehr. In 20 koreanischen bzw. japanischen Fussball-

tempeln tobt der Bär: Ihre Anhänger werfen Papierschnipsel und brüllen sich die Seele aus dem Leib. Die Tor-schützen lassen sich anstecken: Zu klassischer Musik eines Symphonie-Orchesters jubeln auch sie. tk

Thorsten Köchler



meint...

So langsam wird's frech: Electronic Arts' Lizenzverwertung riecht verdammt nach Kunden-Abzocke. Alle paar Monate wird ein neues Update zum Vollpreis nachgeschoben. Außer dem titelgebenden WM-Modus und den Star-Kickern wurde am Spielprinzip eigentlich nichts verändert. Besitzer des Vorgängers können sich die Investition also getrost sparen: "FIFA 2002" hot nämlich mehr Mannschaften bzw. Spielmodi. Für Neulinge ist der temporeiche Kick aber eine lohnenswerte Anschaffung: Dynamische Spielzüge, intuitive Kontrollen und klasse Animationen ergeben einen schmackhaften Fußball-Cocktail. Außerdem wurden die virtuellen Stadien samt Publikum noch nie so atmosphärisch umgesetzt, und in Sachen Präsentation macht dem Titel sowieso keiner was vor.



Nochmal aus der Nähe: Im zoombaren Replay ergötzen Sie sich am Traumtor von Starspieler Zidane.

FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002

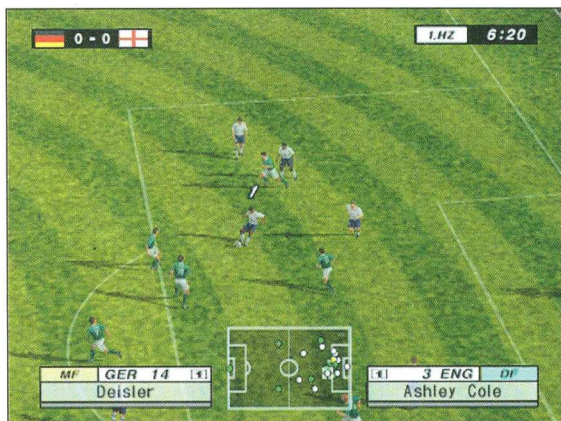
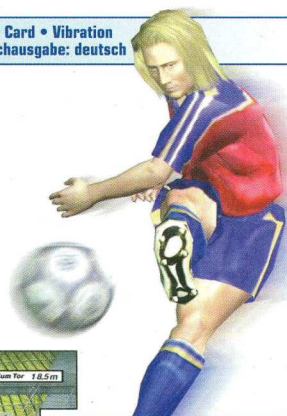
Routinierte WM-Auflage des Fußballkönigs: Präsentation, Steuerung und Technik spielen auf hohem Niveau - echte Neuerungen sucht man aber mit der Lupe.

Entwickler: EA Sports Zirkapreis: 60 Euro
Anbieter: Electronic Arts Alter: frei (USK)

Grafik: 84% Sound: 79%

85%
SPIELSPASS

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

1-4 Spieler (Multitap) • Memory Card • Vibration
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: deutschINTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER 2

Dank übersichtlicher Vogelperspektive behalten Sie auch bei chaotischen Strafraumszenen einen kühlen Kopf und stauben geknabt ab.

Nachdem Konamis letzter Fußballhit "Pro Evolution Soccer" (PLAYERS 12/01) von den Studios in Tokio entwickelt wurde, dürfen nun wieder die Kollegen aus Osaka ran.

An der Lizenz hat sich aber nichts geändert: Nach wie vor kann nur auf

die Original-Balltreter aus 52 Nationalteams zurückgegriffen werden, Clubmannschaften gibt's keine – dafür aber einen Spieler-Editor. Dementsprechend auch die Spielmodi: Europa-, Amerika- oder Weltmeisterschaften stehen auf dem Programm. Freundschaftsspiele und ein simpler Baukasten, mit dem ein eigener Wettbewerb gebastelt werden kann, fehlen ebenso wenig. Selbst für "ISS"-Veteranen wichtig: Im Training wird die neue Freistoß- bzw. Eckensteuerung geübt. Standardsituationen werden nämlich mit einem Schwungbalken ausgeführt – absolute Präzision ist erforderlich. Vergessen Sie vor dem Match auch auf keinen Fall den Blick auf die Tak-



Fußball-Frankenstein: Der Spieler-Editor hat einige optische Schmankerl für Ihre Schützlinge parat.



Bei Freistößen (oben) kommt erstmals ein Zielbalken zum Einsatz, dafür fiel die Taktik-Anzeige im Spiel (rechts) weg.



tik- bzw. Aufstellungsbildschirme: Von strikter Manndeckung über knallhartes Pressing bis zur bedingungslosen Betonabwehr wird Ihre Elf optimal auf den jeweiligen Gegner abgestimmt. Keine Angst: Während des Spiels können Sie jederzeit eingreifen und korrigieren.

In einem der vier Stadien dürfen die Kicker dann endlich mit dem Ballchen spielen. Brasilianische Dribbelkünste sind bei den Burschen aber keine vorhanden, stattdessen führen eine beherzter Sprint oder Zentimetergenaue Pässe in den Lauf zum Torerfolg. Dank analoger Knopf-Abfrage haben Sie stets die volle Kon-

trolle über die Härte Ihrer Pässe und Schüsse. Bei letzteren müssen Sie zusätzlich auf den kleinen Balken am unteren Bildrand achten: Lassen Sie die Schusstaste nicht rechtzeitig los, ballert Ihr Fußballgott das Leder in den Abendhimmel jenseits der Tribüne. Dann muss der Ball zurückerobert werden: Brachiale Grätschen sind hierfür ein probates Mittel. Allerdings sieht der Schiedsrichter das wieder mal anders und bestraft rüdes Einsteigen mit bunten Karten. Zu allem Überfluss geben dann auch noch Bernd Schuster und Klaus Gronewald (Eurosport) ihre Kommentare dazu ab. tk



Detailverliebt: Beim Münzwurf vor dem Match und im frei zoom- bzw. drehbaren Replay sehen manche Kicker ihren Vorbildern sehr ähnlich.



Thorsten Küchler



meint...

Als Fußballfan kann ich die Weltmeisterschaft kaum noch erwarten – da kommt "ISS 2" gerade recht. Im Gegensatz zum "FIFA-Soccer"-Torreigen wird Realismus hier groß geschrieben: Ohne Training gelingt kein überzeugender Angriff, und die gegnerische Mannschaft schießt einem hinten die Bude voll. Aber gerade das macht Konamis digitalen Kick zum Genuss: Hat man erst mal den Dreh raus, gelingen im Zusammenspiel mit den cleveren Computer-Spielern herrliche Spielzüge, die in ihrer Dynamik tatsächlich an echte Fußballspiele erinnern. Trotzdem lassen wir unsere Medaille diesmal stecken: Drei Spielmodi sind einfach zu wenig – ein motivierender Liga-betrieb mit Transfermarkt hätte Wunder bewirkt. Außerdem sind die beiden Kommentatoren ziemlich Schlaftabletten.

ISS 2

Kompetentes Fußballfest mit toller Ballphysik, sauberer Optik und hervorragenden Computer-Kickern. Schade, dass Lizenz sowie Spielmodi zu mager ausgefallen sind.

Entwickler: Konami Osaka
Anbieter: Konami

Zirka-Preis: 60 Euro
Alter: frei (USK)

Grafik: 77% Sound: 70%

84%
SPIELSPASS

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

1-2 Spieler • Memory Card • Vibration
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: deutsch

BDFL MANAGER 2002



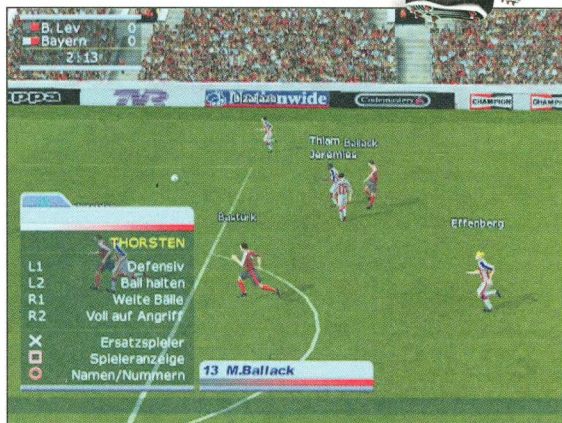
Kleines Fußball-Einmaleins: Ohne die richtige Taktik (links) und knallharte Trainingsseinheiten (rechts) bleibt Ihr Team eine Gurkentruppe.

Dröge Tabellen, komplizierte Bedienung und Ladezeiten aus der Steinzeit: Fußballmanager haben sich auf Konsolen bislang nicht mit Ruhm begleckert. Der "BDFL Manager" war aber bereits auf der PSOne ein Lichtblick – und die 128-Bit-Neuaufgabe soll nun endgültig überzeugen.

Masse mit Klasse

Schon die Lizenz lässt aufhorchen: Sage und schreibe 17.000 Original-Kicker aus 722 europäischen Vereinen geben sich die Ehre. Da fällt die Wahl für ein Team schon schwer: Entweder Sie wagen sich an den kompletten Karriere-Modus oder

spielen ein vorgegebenes Szenario. Hier soll dann zum Beispiel ein finanzschwacher Club in fünf Spieltagen aus den Abstiegsrängen geführt werden. Ihr Einfluss auf das Vereinsgeschehen bleibt aber stets gleich: In den übersichtlichen Menüs gibt's wirklich genug zu tun. Mit den Schultertasten navigieren Sie durch die verschiedenen Kategorien: Kader, Finanzen, Statistiken, Nachrichten und Stadion – jede wartet mit einer ganzen Fülle an Möglichkeiten auf. Von Taktik und Training über Spielerverkäufe an andere Vereine bis hin zu Verhandlungen mit Sponsoren: Alle Aufgaben eines modernen Fußball-Funktionärs werden abgedeckt. Wem das zu anstrengend



Lautstark: Mit den Schultertasten brüllen Sie Ihren Spielern vorgefertigte Anweisungen auf den Platz – hoffentlich hält sich jemand dran.

ist, der sucht sich beim virtuellen Arbeitsamt fleißige Helfer, denen Sie einzelne Teilbereiche zuweisen.

Fliegender Wechsel

Aber alte Kicker-Hasen wissen: Die Wahrheit liegt sowieso auf dem Platz. Gut, dass Ihr Einfluss auch am eigentlichen Spieltag zum Tragen kommt. Während sich die polygonalen Balltreter auf dem Platz abmühen, rufen Sie den Schützlingen Tipps zu und wechseln unfähige Versager blitzschnell aus. Ungeduldige vertrauen ihren Kickern und lassen die Spiele einfach von der CPU berechnen oder schauen sich die Highlights in einer virtuellen Fernsehshow an. Besonderes Schmankerl: Die Szenen werden vom Altmeister

und Nörgelprofi Paul Breitner kommentiert. Der ist dann auch voll des Lobes, wenn Ihre Elf von Sieg zu Sieg eilt. Eine solche Übermannschaft eignet sich hervorragend, um gegen einen Freund anzutreten und dessen Rumpel-Kickern eine vernichtende Niederlage beizubringen. tk

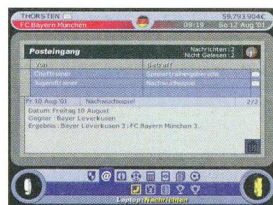
Thorsten Küchler meint...

"GUT"

Vor meiner Bekehrung zum Konsolenspieler habe ich am PC etliche Nächte mit Fußball-Managern verbracht. Deshalb freut's mich umso mehr, dass mein ehemaliges Lieblingsgenre jetzt endlich auch auf der PS2 ordentlich vertreten ist. Die Menüführung geht nach kurzer Eingewöhnungszeit locker von der Hand, und A Optionen werden ebenfalls nicht gespart. Klar: Ein optisches Feuerwerk wird nicht gerade abgebrannt, aber diese Tatsache verzeiht man angesichts der gebotenen Einflussmöglichkeiten und immer nachvollziehbarer Spielergebnisse gerne. Einzig die langen Lade- bzw. Berechnungszeiten zwischen den Spieltagen stoßen mir sauer auf: Selbst wenn man die Matches nicht 'live' anschaut, verbringt man die eine oder andere Minute mit Nichtstun.



Kapitalismus pur: Die Sponsoren (oben) zahlen horrenden Preise für Bandenwerbung, und Sie bauen dafür das Stadion aus (unten).



Bin ich schon drin, oder was? Der moderne Team-Manager bekommt seine Informationen per Email.

BDFL MANAGER 2002

Umfangreicher und durchdachter Fußball-Manager mit gigantischer Lizenz. Leider schmälern nervige Soundeffekte und lange Ladezeiten das Bolz-Vergnügen.

Entwickler: Hoodoo Studios	Zirka-Preis: 60 Euro
Anbieter: Codemasters	Alter: frei (USK)

Grafik: 67% Sound: 63%

80%
SPIELSPASS

Tennis für Einsteiger und Fortgeschrittene

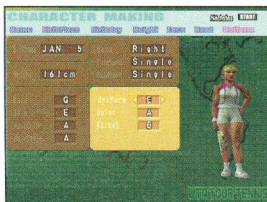
1-2 Spieler • Memory Card • Vibration
Bildschirmtexte: englisch/deutsch • Sprachausgabe: englisch

WTA TOUR TENNIS



Von wegen detailverliebt: Die Animationsphasen der Tennis-Stars sind leider nur Mittelklasse.

Demonstrieren Sie Weltklasse-Spielerinnen wie Serena Williams, Monica Seles, Martina Hingis oder Jelena Dokic, wer auf dem Platz das Sagen hat. Während Sie im Freundschafts-Match zum Einzel oder Doppel gegen prominente Profis der Women's Tennis Association (WTA) antreten, basteln Sie im 'World Tour'-Modus (mit Manager/Trainingsteil) erst mal an einer eigenen Spielfigur: Ob Gesicht, Kostüm, Größe, Gewicht oder die Schlaghand - Variationsmöglichkeiten gibt es im Editor genug. Start Ihrer 'World Tour'-Karriere ist Nummer 100 der Weltrangliste. Auf zehn rund um den Globus verteilten Courts kämpfen Sie dann um den Aufstieg. Bei Erfolg winken Ihnen Preisgelder und jede Menge bessere Attribute für Ihre Tennisspielerin. Die verschiedenen Schlagvarianten in "WTA Tour Tennis" (Lob, Slice, Topspin, Cross) können Sie vor dem Spiel im Training ausführlich üben. Aktiviert werden sie mit linkem Analogstick und entsprechender Aktionstaste. mw



Im Editor kreieren Sie Ihre eigene Traumspielerin.

Martin Weidner meint...

Auf dem Weg zur Nr. 1 der Weltrangliste ist Konamis "WTA Tour Tennis" nicht gerade. Der Flug der gelben Filzkugel lässt sich nämlich nur schwer ausmachen. Dynamische Spielzüge sind demnach nur schwer möglich. Auch Animationsphasen und Aufmachung hinken dem Standard hinterher. Aber noch mehr Versäumnisse trübten das Bild: Mangelnde Übersicht bei den Statistiken, keine Spieler-Vorstellungen, keine Kamera-schwenks, kein Publikumsjubel - schwach. Wie man's besser macht, zeigt Konamis Osaka-Studio bald mit "Pro Tennis WTA Tour Edition".

WTA TOUR TENNIS

Undynamische Tennis-Simulation mit dürrtiger Präsentation, enttäuschenden Bewegungsabläufen und fiesem Flimmereinlagen.

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

Grafik: 53% Sound: 45%

55%
SPIELSPASS

MEDIAGAMES

Berlin (Tegel)

Ankauf, Verkauf, Verleih und Tausch
Wir führen alle aktuellen und gängigen Videospiele !!!

Super Konsolen Angebot !!!

N64 -gebraucht- mit Spiel nur für 49,95 Eur
Playstation 1 -gebraucht- mit Chipeinbau nur 99,95 Eur
Dreamcast -gebraucht- mit Spiel für nur 79,95 Eur
SNES Konsole -gebraucht- mit Spiel nur für 29,95 Eur
Alle Konsolen sind mit Pad und Kabel

Großes Angebot an Videospiele:
160 PlayStation 2 Spiele
750 PS One Spiele
200 Dreamcast Spiele
250 N64 Spiele
200 GBC u. GBA Spiele
50 Xbox Spiele (Auch Zubehör)
250 Super Nintendo Spiele
220 Sega Mega Drive Spiele
Bitte fordern Sie unsere Liste an!!!

Wir kaufen Ihre alten Spiele, Konsolen und DVD's an !!!

Umbau und Reparatur ihrer Spielkonsole möglich.

Media Games
Alt-Tegel 11
13507 Berlin

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 10 bis 20 Uhr
Sa von 10 bis 16 Uhr

Tel. 030/ 43 77 65 55 volker-flemming@t-online.de
An der U-Bahnstation Alt-Tegel (U6)
Busverbindung: 222, 124, 133, 125, 120

FINAL FANTASY X
Alles für den Final Fantasy Fan

Jetzt Bestellen!
VO: 29.05.02

61,-

Das beste RPG aller Zeiten!
inkl. Bonus DVD

Tidus Schmuckset
69,-

79,-
FFX orig. Soundtrack (4 CD)

Alles zur Final Fantasy Saga:
Schmuckset's, Artbooks, Poster, Figuren, Wallscrolls und mehr

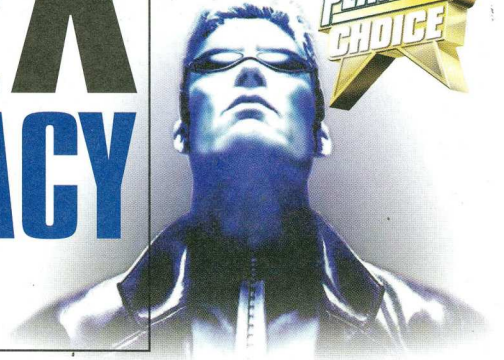
AM HOLZE 2 31832 Springe
e-mail: männ.media@t-online.de
Tel. 05044/985273

www.finalfantasy-shop.com

Action für Fortgeschrittene und Profis

1 Spieler • Memory Card • Vibration • USB-Tastatur • USB-Maus
Bildschirmtexte: deutsch • Sprachausgabe: englisch

DEUS EX THE CONSPIRACY



Ego-Shooter, Action-Adventure oder Rollenspiel?
In Eidos' Cyberpunk-Thriller entscheiden Sie selbst
über das Spielprinzip.



Durchstöbern Sie die Taschen Ihrer Gegner gründlich. Dann finden Sie unter Umständen neue Waffen und Munition (oben), manchmal aber auch Vorräte, die Ihre Lebensenergie geringfügig auffrischen.

Ein gezielter Schuss wirkt Wunder: Mit Pistole oder abgesägter Schrotflinte ist die Treffergenauigkeit gering. Setzen Sie dagegen Ihr Sniper Rifle ein, visieren Sie in aller Ruhe den Kopf an.

Anhänger globaler Verschwörungstheorien fühlen sich bestätigt: In Eidos' Cyberpunk-Thriller "Deus Ex The Conspiracy" ist ein alter Geheimbund drauf und dran, die Welt-herrschaft an sich zu reißen. Der Zeitpunkt ist gut gewählt: Der 'Graue Tod' grassiert, und das Gegenmittel Ambrosia zählt zu den begehrtesten Gütern der postapokalyptischen Welt von Designer-Koriphäe Warren Spector.

Was die Verschwörer betrifft, tappt Ihr Alter Ego (JC Denton) zu Beginn des Spiels noch völlig im Dunkeln. Auf den ersten Blick hat es den Anschein, als sollten Sie für die UNATCO (United Nations Anti-Terror Co-

alition) unschuldige Geiseln befreien, Terroristen zur Strecke bringen und dafür Sorge tragen, dass Ambrosia überall dort landet, wo es benötigt wird. In Wirklichkeit schickt die Antiterror-Koalition Sie (und Ihren Bruder) aber gerade dann vor,

wenn jemand Drecksarbeit erledigen bzw. Kritiker auslöschen soll - und das rund um den Erdball. Doch weshalb hat man gerade JC für diesen Job ausgesucht? Er ist der Prototyp des neuen UNATCO-Soldaten - mit Cyber-Implantaten, die ihm übermenschliche Fähigkeiten verleihen. Also das ideale Versuchskaninchen für den Ernstfall, zumal sein Bruder

Paul (der JC zum Verwechseln ähnlich sieht) nicht mehr ganz so bereitwillig für die Antiterror-Organisation arbeitet wie früher.

Viele Wege führen zum Ziel

Ihre primären und sekundären Missionsziele sind klar definiert. Wie Sie diese erfüllen, liegt allerdings ganz bei Ihnen. Schleichen Sie sich gerne an Ihre Opfer heran und suchen dabei hinter Kisten Deckung? Lieben Sie den Nervenkitzel eines Scharfschützengewehrs oder einer schall-



Nehmen Sie den Umweg durch die Lüftungsschächte, sparen Sie auf dem Weg ins Innere eine Menge Munition und haben den Überraschungsmoment ganz auf Ihrer Seite.

LADEPAUSEN

Auf dem PC konnte Ion Storm in Sachen Arbeitsspeicher aus dem Vollen schöpfen. Bei der PS2 hingegen kam man gewaltig ins Schwitzen – 32 MB RAM sind für einen PC-Spiele-Entwickler vergleichsweise wenig. Um "Deus Ex The Conspiracy" in den knapp bemessenen Speicher der PS2 zu quetschen, musste man die ursprünglichen Monster-Level in kleinere Abschnitte unterteilen – entsprechend lange Nachladezeiten sind die Folge. Ion-Storm-Boss Warren Spector betont aber, dass die PS2-Fassung sämtliche Level des PC-Originals beinhaltet.



Blutende Gegner sind ein leichtes Ziel: Hier verfolgen Sie und ein Kollege der UNATCO einen Terroristen. Der verwundete Gangster will sich mit letzter Kraft hinter ein Haus schleppen.

gedämpften Pistole? Ziehen Sie gerne Agenten-Schnickschnack wie eine zusammenklappbare Multifunktions-Armbrust (verschießt normale Bolzen, Betäubungsgeschosse oder Leuchtkörper) aus der Hostentasche? Dann sind Sie bei "Deus Ex" genau richtig. Wollen Sie Ihr technisches Geschick unter Beweis stellen? Auch dann sind Sie bei "Deus Ex" an der korrekten Adresse: So hacken Sie sich in Computer-Systeme hinein, finden Passwörter heraus, lesen fremde Emails und legen Überwachungskameras sowie Selbstschussanlagen lahm. Mit "Multitool" bzw. Dietrich knacken Sie (elektronisch) gesicherte Schlösser.

Ist Ihnen das alles zu langwierig?

Dann greifen Sie zu abgesägter Schrotflinte, rösten Ihre Gegner mit dem Flammenwerfer und jagen Hindernisse mit einer Mine hoch.

Immer schön suchen

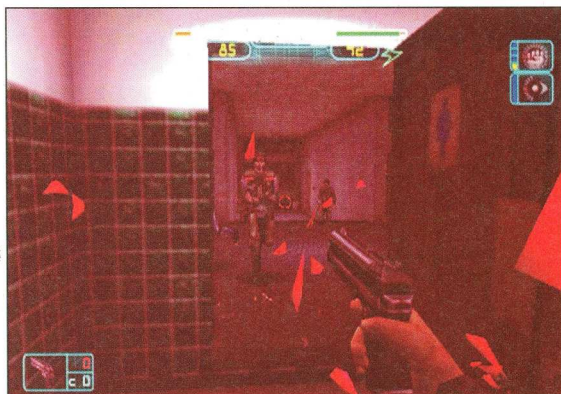
Seien Sie aber vorsichtig! Lärm zieht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich – Waffen und Munition gibt's kaum, "Medikits" noch seltener. Sparen Sie also, Ihre Munition und suchen Sie lieber nach einem alternativen Weg, der nicht ganz so viel Gewalteininsatz erfordert. Moment

mal: Nach einem? In "Deus Ex" gibt es grundsätzlich mehrere Möglichkeiten zur Lösung eines Problems. Bevor Sie schwere Verluste in Kauf nehmen, um ein Gebäude zu stürmen, sollten Sie die Höhle des Löwen erst mal von außen inspizieren. Dann finden Sie vielleicht einen Lüftungsschacht ins Innere oder einen Umweg über das Dach. Durchkämmen Sie die Umgebung, öffnen Sie mit Ihrem Brecheisen alle Kisten – und vergessen Sie ausgeschaltete Feinde nicht. Die hinterlassen nach dem Ableben manchmal Munition,

Soda oder einen Snack (letztere frischen Ihre Lebensenergie auf).

Rollenspiel-Elemente

Finden Sie den Zugang zu einer besonders kniffligen Passage, hacken Sie einen Geldautomaten oder erfüllen Sie Ihre primären sowie sekundären Missionsziele mit Bravour, erhalten Sie in Rollenspiel-Manier Erfahrungspunkte – besonders viele davon allerdings erst am Ende des Einsatzes: Melden Sie sich im Hauptquartier zum Rapport zurück, würdigt der UNATCO-Boss ausdrücklich



Schnüffeln Sie zu auffällig in fremden Angelegenheiten herum, wollen Ihnen die UNATCO-Soldaten ans Leder.

DIE ALTERNATIVEN

	<p>Half-Life (dt.) Vivendis Ego-Shooter hat erstaunlich viel Tiefgang: Story, Puzzles und KI liegen auf höchstem Niveau. Die technische Seite kommt auch auf der PS2 nicht zu kurz. Test in PLAYERS 12/01 • 89% Spielspaß</p>
	<p>TimeSplitters Trotz durchwachsender Optik bedenkenlos zu empfehlen: Abwechslungsreiche Settings, jede Menge Extras und ein Level-Editor zeichnen Eidos' TimeSplitters aus. Test in PLAYERS 12/00 • 87% Spielspaß</p>
	<p>Red Faction Flüssige Grafik, brachiale Soundeffekte, nette Story und clevere Level-Gestaltung – den Ego-Shooter "Red Faction" gibt's wie "TimeSplitters" seit März als Platinum-Edition. Test in PLAYERS 9/01 • 84% Spielspaß</p>

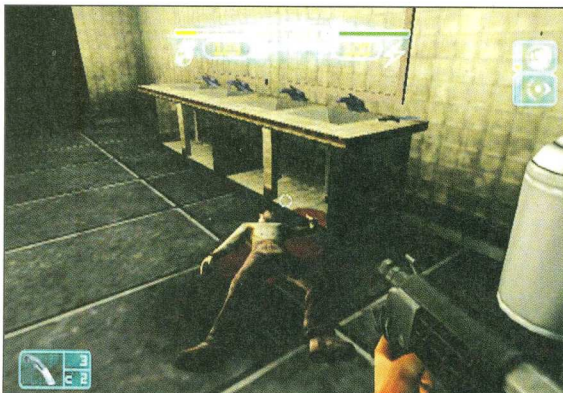


Knacken Sie die elektronischen Sicherheitssysteme, erhalten Sie Zugriff auf Überwachungskameras, Türen und Selbstschussanlagen.

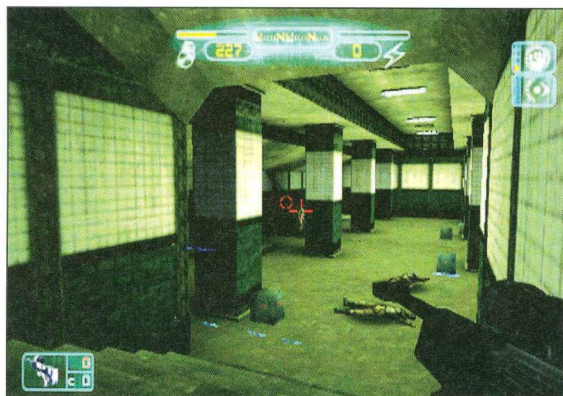
Ihre Leistungen. Genug Punkte gescheffelt, quatschen Sie Einwohnern neue Ausrüstung ab oder (weitaus sinnvoller) investieren alles in den Ausbau Ihrer 'Skills' - und das innerhalb von elf Kategorien. Jede Fähigkeit fängt bei 'untrainiert' an und endet mit dem 'Meister'-Level. Zum Glück dürfen Sie bereits zu Spielbeginn 5.000 Punkte unter Ihren Fer-



Nicht alle sekundären Aufträge erhalten Sie von Ihrem Hauptquartier.



Der rührt sich nicht mehr. Untersuchen Sie nun in aller Ruhe die Waschbecken und Toiletten.



Setzen Sie Ihr Scharfschützengewehr ein, um nicht aus Versehen eine der Geiseln zu erwischen oder ein Sprengstoff-Fass in die Luft zu jagen.

tigkeiten verteilen. Alle anderen müssen Sie sich mühsam verdienen. Treffen Sie Ihre Wahl aber stets weise: Setzen Sie z.B. Ihren Wert für Allzweckwerkzeuge herauf, benötigen Sie deutlich weniger Gerät (und Zeit), um ein elektronisches Schloss zu knacken. Sind Ihnen die Waffen nicht präzise genug? Dann pöppeln Sie die Werte für Wurfgeschosse und Nah- bzw. Distanzwaffen auf. Lautet Ihr Spiel motto 'Infiltration', rüsten Sie das Scharfschützengewehr oder die schallgedämpfte Pistole mit Extras auf, die Ihnen der Waffenmeister des UNATCO-Hauptquartiers nach bestandener Mission anbietet. Den Unterschied bemerken Sie sofort: Beim Zielen zittern Ihre Hände weniger, das Nachladen klappt besser. Statten Sie auch der medizinischen UNATCO-Abteilung einen Besuch ab - für eine kostenlose Frischzellenkur.

Einsteigerfreundlich

Wenn Sie wissen wollen, welche Waffen, Munition und Gegenstände Sie rumschleppen, verschaffen Sie sich im Inventar-Menü den passenden Überblick. Hier erfahren Sie auch, wozu sich die ganzen Gerätschaften am besten eignen. Vorsicht ist allerdings beim Einsammeln von Bier, Wein oder Drogen geboten. Die machen Sie nämlich für kurze Zeit etwas benommen. Leider hat das Inventar aber nur begrenzt Platz. Ist keiner mehr frei, müssen Sie welchen schaffen.

Verfransen Sie sich in den weitläufigen Abschnitten, werfen Sie einen Blick auf den Statusbildschirm. Hier prüfen Sie, welche primären oder sekundären Missionsziele noch vor Ihnen liegen, sehen sich eine Karte der Umgebung oder Fotos von verdächtigen Personen an. Auch Hinweise Ihrer Teamkollegen oder von Einwohnern lassen sich hier noch einmal durchlesen. Spielen Sie "Deus Ex" zum ersten Mal, sollten Sie zuvor den Trainingsparcours besuchen. Es wurden nämlich sämtliche Controller-Buttons belegt - selbst die L3/R3-Buttons der beiden Analogsticks. Die Eingewöhnungsphase ist dementsprechend lang. *mw*

FÜR JEDEN GESCHMACK

Offiziell lässt sich "Deus Ex" nur mit dem DualShock2-Controller spielen (bei dem sämtliche Tasten belegt sind). Inoffiziell geht's aber auch, ganz wie beim PC-Original, mit USB-Tastatur und -Maus. 'Inoffiziell' deshalb, weil sich im Optionsmenü weder die Mausempfindlichkeit noch die Tastaturbelegung konfigurieren lassen. Macht aber nicht's. Stellen Sie die Empfindlichkeit der Maus einfach über Ihr USB-Keybord ein.



Wer beim UNATCO-Verhör nicht gleich plaudert, wird erschossen.

Martin Weidner



meint...

Berserker oder Taktiker: In "Deus Ex" entscheiden Sie selber, wo's langgeht. Eine fest vorgegebene Lösung gibts hier nämlich nicht. Wer sich mal so richtig austoben möchte, der ist bei "Deus Ex" perfekt aufgehoben. Allerdings hat all die Spieltiefe auch ihre Schattenseiten: Meistens haben Sie das Gefühl, nicht den optimalen Lösungsweg eingeschlagen und deshalb etwas verpasst zu haben. Zudem sieht man dem Spiel an, dass die PC-Version bereits wei Jahre auf dem Buckel hat. Detaillierte Texturen und dezente Ruckelungen trüben das Bild. Eine grafische Meisterleistung war den Entwicklern aber seinerzeit auch auf dem PC nicht gelungen - man prumpte lieber mit Spiel-Design auf. Wen die hiedere Technik nicht abschreckt, den erwartet ein fesselndes und umfangreiches Cyber-Abenteuer.

DEUS EX THE CONSPIRACY

Technisch bescheidener Genre-Mix aus Ego-Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel - mit packender Sci-Fi-Story und erstaunlich viel Handlungsfreiheit.

Entwickler: Ion Storm

Zirkel-Preis: 60 Euro

Anbieter: Eidos

Alter: ab 18 (USK)

Grafik: 69% Sound: 73%

85%
SPIELSPASS



METAL SLUG X

Actionreicher SNK-Klassiker endlich auch in PAL-Gefilden: Als einer von vier Elitesoldaten machen Sie sich in cooler Comic-Optik auf, um fiese Sturmtruppen und Aliens zu beseitigen. Die Standardpistole wird schnell gegen zahlreiche Extrawaffen wie Flammenwerfer oder Shotgun ausgetauscht, auch Granaten kommen zum Einsatz. Dabei wird ein brachiales Ballerfeuerwerk abgebrannt: Die 2D-Optik prözt mit witzigen Animationen und fetzigen Explosionen. Jeder PSone-Action-Fan greift bedenkenlos zu. *sb*

Entwickler: SNK	83%
Zirka-Preis: 30 Euro	
Anbieter: Virgin	
Alter: ab 12 Jahren (USK)	
Grafik: 78% Sound: 75% SPIELSPASS	



HYBRID

Eine Raumstation wird zur Brutstätte des Bösen: Waffenstarrende Cyborgs sind aus einem Forschungs-komplex ausgebrochen. Als Mitglied einer Spezialeinheit rücken Sie aus der Egoperspektive gegen die Blechbüchsen vor. Dabei greifen Sie auf ein Standard-Arsenal von MGs, Schrotflinten und Raketenwerfer zurück, um in den dunklen Korridoren Jagd auf die Maschinen zu machen. Leider haben Sie aufgrund der extrem pixeligen Optik fast keine Übersicht, die zähe Steuerung sorgt für Frust pur. Finger weg! *sb*

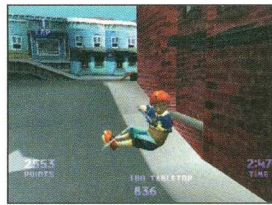
Entwickler: Movietime	23%
Zirka-Preis: 15 Euro	
Anbieter: Midas	
Alter: ab 16 Jahren (USK)	
Grafik: 30% Sound: 55% SPIELSPASS	



RAGEBALL

Videospielveteranen werden "Rageball" schnell als miesen "Speedball"-Klon entlarven. Als ein Team von schwerkgepanzerten Spieler treten Sie einen Metallbrocken in Richtung gegnerisches Tor - dabei darf heftig geschubst und gefoult werden. Aber es gibt gute Gründe, lieber den Klassiker aus dem Keller zu holen: Idiotische Extras, die unnötig kompliziert zum Einsatz gebracht werden müssen, und lahmer Spielfluss hemmen die Motivation erheblich. Auch optisch hat der unmotivierte Pixelbrei nichts zu bieten. *sb*

Entwickler: N.A.P.S.	32%
Zirka-Preis: 15 Euro	
Anbieter: Midas	
Alter: ab 12 Jahren (USK)	
Grafik: 34% Sound: 32% SPIELSPASS	



SCOOTER RACING

Das Trendsportgerät des letzten Sommers findet erst jetzt seinen Weg auf die PSone: Mit den flinken Tretrollern müssen Sie sich in kurzen Rennen gegen die Konkurrenz durchsetzen. Die Kurse sind jedoch recht simpel gehalten, echtes Geschwindigkeitsgefühl kommt sowieso nicht auf. Auch die wenigen Stunts sind ebenso unspektakulär wie bei "X-Bladez" (Test in der letzten PLAYERS). So können Trendsetter getrost auf "Scooter Racing" verzichten. Investieren Sie lieber in einen echten Scooter. *sb*

Entwickler: Vision Scope	26%
Zirka-Preis: 15 Euro	
Anbieter: Ubi Soft	
Alter: frei (USK)	
Grafik: 39% Sound: 34% SPIELSPASS	



ALFRED CHICKEN

Ein Amiga-Held feiert sein Comeback: Hahn Alfred macht sich in Jump'n'Run-Manier auf, um seine Freundin Foella zu retten. So hüpfen Sie mit dem roten Gockel von einer Plattform zur anderen oder picken auf diese Gegeger ein. Nebenher sammelt der agile Held noch Diamanten und nutzt Sprungfedern oder Warp-Tore zur Fortbewegung durch die verwirrenden Levels. Hört sich unspektakulär an und spielt sich auch so: Biedere Optik, öde Umgebungen und magerer Dudelsound langweilen selbst Kleinkinder. *tk*

Entwickler: Mobius	47%
Zirka-Preis: 30 Euro	
Anbieter: Sony	
Alter: frei (USK)	
Grafik: 53% Sound: 45% SPIELSPASS	



CUBIX

"Micro Machines" für Arme: Bis zu vier Spieler rasen aus der Vogelperspektive in drei verschiedenen Szenarien über bunte Strecken. Als fahrender Untersatz stehen Ihnen vier Roboter zur Auswahl - jeder mit seinen eigenen Stärken und Schwächen. Positiv: Die flinken Metallrenner lassen sich überraschend gut steuern, und im Mehrspieler-Modus kommt wenigstens kurzfristig Laune auf. Im Solospiel bremsen der zu geringe Schwierigkeitsgrad und abwechslungsarme Pisten die putzige Sache gehörig aus. *tk*

Entwickler: 300	59%
Zirka-Preis: 30 Euro	
Anbieter: Infogrames	
Alter: ab 6 Jahren (USK)	
Grafik: 55% Sound: 58% SPIELSPASS	



FINAL FANTASY ANTHOLOGY

Nostalgie-Fans mit Englischkenntnissen aufgepasst: Nach "Chronicles" kommt nun auch "Final Fantasy Anthology" in die deutschen Läden. Mit an Bord: Teil 4 und 5 der Rollenspielsaga. Wer sich nicht von der hoffnungslos veralteten Technik sowie einer trägen Steuerung abschrecken lässt, wird mit zwei herausragenden Klassikern der Videospieldgeschichte belohnt. Tolle Kompositionen, erfreulich kurze Lade-pausen, strategische Rundenkämpfe und die spannende Handlung beglückern noch heute. *tk/rj*

Entwickler: Square	81%
Zirka-Preis: 30 Euro	
Anbieter: Sony	
Alter: frei (USK)	
Grafik: 47% Sound: 71% SPIELSPASS	



STRIKERS 1945 2

Die "Strikers 1945 2"-Kämpfe tragen Sie unmittelbar nach dem Zweiten Weltkrieg aus: Mit sechs Jagdmaschinen (u.a. eine P-38 Lightning und eine DH98-Mosquito) ziehen Sie gegen ein Terrorregime in den Luftkrieg. Sonderlich umfangreich sind die einzelnen Levels aber nicht. Mit Power Ups und Smart-Bomben (setzen ein ganzes Geschwader frei) erledigen Sie die gegnerischen Horden im Nu. Außerdem lassen die Jäger Details vermissen und manchmal verkommen die Gefechte zur nervigen Ruckelei. *mw*

Entwickler: Psikyoo	45%
Zirka-Preis: 15 Euro	
Anbieter: Midas	
Alter: ab 6 Jahren (USK)	
Grafik: 45% Sound: 33% SPIELSPASS	



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
Airblade	77%	76%	7.7 von 10	2.0 von 5	-	7.7 von 10
All-Star Baseball 2003	67%	-	8.6 von 10	-	-	8.9 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
BDFL Manager 2002	79%	-	-	-	-	-
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
Casper Spirit Dimensions	61%	50%	-	-	-	6.0 von 10
Centre Court Hard Hitter	38%	35%	-	-	23 von 40	-
Conflict Zone	67%	63%	-	-	-	-
Dark Summit	74%	74%	7.8 von 10	2.0 von 5	-	7.6 von 10
Deus Ex The Conspiracy	85%	-	8.1 von 10	5 von 5	-	6.3 von 10
Devil May Cry	85%	85%	9.1 von 10	5 von 5	34 von 40	9.6 von 10
Dragon Rage	49%	39%	4.1 von 10	-	-	6.2 von 10
Drakan - The Ancients' Gates	85%	83%	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%	-	-	-	-
Dynasty Warriors 3	69%	76%	7.1 von 10	3.5 von 5	34 von 40	8.5 von 10
Ecco The Dolphin	78%	79%	7.4 von 10	-	-	7.8 von 10
ESPN International Winter Sports	80%	80%	5.2 von 10	4.0 von 5	29 von 40	5.5 von 10
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%	81%	6.4 von 10	-	-	7.2 von 10
Eve Of Extinction	62%	59%	6.5 von 10	-	-	3.5 von 10
Evil Twin	63%	64%	-	-	-	-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85%	-	-	-	-	-
Final Fantasy 10	88%	-	9.3 von 10	-	39 von 40	9.5 von 10
G1 Jockey	64%	62%	-	-	-	-
Giants	80%	80%	8.3 von 10	4.0 von 5	-	8.0 von 10
Godai Elemental Force	32%	27%	3.3 von 10	1.5 von 5	-	2.5 von 10
Grandia 2	77%	83%	7.4 von 10	4.0 von 5	-	7.0 von 10
GTC Africa	73%	75%	-	-	-	-
Guilty Gear X	67%	79%	7.9 von 10	4.0 von 5	-	8.8 von 10
Headhunter	85%	86%	-	-	-	-
Herdy Gerdy	68%	63%	6.8 von 10	4.0 von 5	-	7.5 von 10
Ico	83%	80%	8.5 von 10	4.0 von 5	30 von 40	9.4 von 10
Iron Aces 2	43%	41%	-	-	-	-
International Superstar Soccer 2	84%	-	-	-	-	-
Jade Cocoon 2	68%	66%	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 Ion GP	17%	13%	3.5 von 10	-	-	-
Jet Ski Riders	48%	49%	6.3 von 10	4.0 von 5	28 von 40	7.1 von 10
Kessen 2	80%	80%	7.7 von 10	3.0 von 5	35 von 40	8.4 von 10
Knockout Kings 2002	80%	75%	8.4 von 10	3.5 von 5	-	8.9 von 10
Legacy of Kain - Blood Omen 2	86%	85%	7.4 von 10	-	-	7.4 von 10
Legacy of Kain - Soul Reaver 2	85%	83%	8.8 von 10	3.5 von 5	28 von 40	9.0 von 10
Legends of Wrestling	67%	68%	5.3 von 10	2.0 von 5	-	4.9 von 10
Mad Maestro	51%	65%	6.3 von 10	-	26 von 40	6.5 von 10
Maximo	84%	82%	7.9 von 10	4.5 von 5	31 von 40	9.2 von 10
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	87%	87%	9.6 von 10	5 von 5	38 von 40	9.7 von 10
Monster AG	44%	54%	5.5 von 10	2.0 von 5	-	-
Moto GP 2	82%	82%	8.0 von 10	4.0 von 5	34 von 40	7.8 von 10



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
Mr. Moskeeto	75%	77%	6.4 von 10	-	27 von 40	7.5 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%	-	-	-	-
No One Lives Forever	80%	73%	-	-	-	-
Off-Road Wide Open	75%	74%	7.6 von 10	4.5 von 5	-	6.5 von 10
Parappa the Rapper 2	63%	65%	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
Penny Racers	65%	68%	7.4 von 10	-	-	6.0 von 10
Pirates Legend of Black Kat	77%	78%	7.8 von 10	4.5 von 5	-	7.3 von 10
Polaroid Pete	61%	64%	-	-	-	-
Police 24/7	69%	69%	-	-	30 von 40	-
Portal Runner	64%	62%	6.7 von 10	2.0 von 5	-	5.4 von 10
Pro Evolution Soccer	88%	88%	-	-	-	-
Pro Rally 2002	77%	77%	-	-	-	-
Rally Championship	74%	-	-	-	-	-
Rayman M	65%	63%	-	-	-	-
Red Card	70%	-	-	-	-	-
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
Salt Lake 2002	52%	53%	-	-	25 von 40	2.0 von 10
Shadow Hearts	75%	74%	7.9 von 10	3.5 von 5	-	5.5 von 10
Shadow Man Second Coming	85%	83%	6.9 von 10	-	-	7.7 von 10
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	80%	78%	7.7 von 10	4.0 von 5	-	3.0 von 10
Silent Hill 2	86%	85%	7.7 von 10	4.5 von 5	34 von 40	9.0 von 10
Silent Scope 2	70%	72%	5.1 von 10	4.0 von 5	29 von 40	6.7 von 10
Simpsons Road Rage	79%	79%	6.2 von 10	2.5 von 5	-	5.1 von 10
Sled Storm	63%	64%	7.6 von 10	-	-	8.5 von 10
Smuggler's Run 2	84%	83%	8.3 von 10	3.5 von 5	-	8.7 von 10
Space Channel 5	79%	82%	-	-	-	-
Space Race	73%	71%	-	-	-	-
Splashdown	87%	87%	7.6 von 10	4.5 von 5	-	8.8 von 10
SSK Tricky	84%	84%	9.4 von 10	4.5 von 5	30 von 40	9.4 von 10
Star Wars Jedi Starfighter	79%	-	7.0 von 10	-	-	9.0 von 10
Star Wars Racer Revenge	77%	73%	7.1 von 10	3.5 von 5	-	8.4 von 10
State of Emergency	67%	64%	8.5 von 10	4.0 von 5	-	8.3 von 10
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
Super Trucks	80%	-	-	-	-	-
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
Tiger Woods PGA Tour 2002	81%	81%	8.1 von 10	3.5 von 5	-	8.0 von 10
Time Crisis 2	83%	83%	7.2 von 10	4.5 von 5	32 von 40	8.7 von 10
Tony Hawk's Pro Skater 3	88%	88%	10 von 10	5 von 5	-	9.7 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%	-	-	-	-
Vampire Night	76%	-	8.1 von 10	3.5 von 5	-	7.3 von 10
Victorious Boxers	53%	48%	8.5 von 10	4.5 von 5	-	8.6 von 10
Virtua Fighter 4	90%	-	9.3 von 10	5.0 von 5	37 von 40	9.3 von 10
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
Wer wird Millionär? 2. Edition	58%	44%	-	-	-	-
Wipeout Fusion	83%	82%	-	-	-	-
Woody Woodpecker	63%	64%	-	3.5 von 5	-	-
World Championship Snooker 2002	53%	58%	-	-	-	-
World Rally Championship	76%	77%	8.5 von 10	4.0 von 5	35 von 40	8.7 von 10
Worms Blast	49%	60%	-	-	-	-
WTA Tour Tennis	55%	-	-	-	25 von 40	-
WWF Smackdown: Just Bring It!	86%	85%	8.1 von 10	4.0 von 5	-	7.8 von 10
Zorro: Der Schatten	62%	60%	-	-	-	-

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

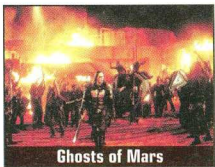
powered by **PLAYERS** & **audiovision**

HOME

CINEMA

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

- 72 AND THE OSCAR GOES TO...**
Die Gewinner, die Verlierer – und die passenden DVD-Veröffentlichungen.
- 74 A.I. – Künstliche Intelligenz**
75 Angel – Season 1.2
75 Basic Instinct
75 Blow
74 Fabelhafte Welt der Amelie, Die
75 Fast and the Furious, The
74 Gift, The – Die dunkle Gabe
75 Glitter – Glanz eines Stars
74 Glücksprinzip, Das
75 John Carpenter's Ghosts of Mars
75 Passwort Swordfish
74 Rollerball
75 Scary Movie 2
75 Star Trek Next Gen. – Season 1



Ghosts of Mars

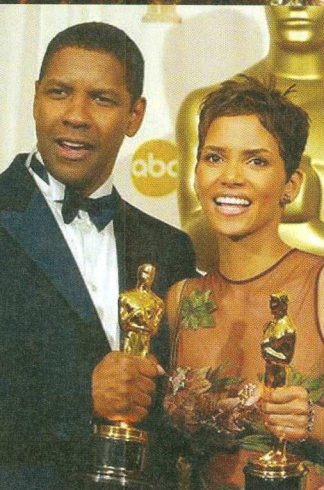
IN ZUSAMMENARBEIT MIT AUDIOVISION

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



Die alljährliche Oscar-Verleihung ist ein Ereignis, dem sich kaum jemand entziehen kann. Hier ein Überblick der Gewinner und Verlierer sowie die passenden DVD-Veröffentlichungen.

AND THE OSCAR



Mit dem Doppelerfolg von Halle Berry und Denzel Washington schrieb Hollywood Filmgeschichte.

Jedes Jahr sitzen Millionen Menschen vor den Bildschirmen und warten gespannt darauf, wer in diesem Jahr mit dem Oscar bedacht wird - denn obwohl der materielle Wert der insgesamt 24 Ritter Statuen (34,3 cm hoch und 3kg schwer) mit nur 312 Dollar pro Stück relativ niedrig ausfällt, ist er die höchste filmische Auszeichnung weltweit.

Kein Abräumer

Den ganz großen Oscar-Abräumer gab es dieses Jahr nicht, auch wenn das Drama um den an Schizophrenie leidenden Nobelpreisträger John Nash („A Beautiful Mind“) immerhin vier Statuen einheimste: Neben dem



Jim Broadbent (mit Ehefrau) gewann überraschend in der Kategorie „Bester Nebendarsteller“ (für „Iris“).

Auch im zweiten Anlauf (nach „Gladiator“) ging Regisseur Ridley Scott („Black Hawk Down“) leer aus.

Oscar für die „Beste Nebendarstellerin“ (Jennifer Connelly) und „Beste Drehbuch-Adaption“ bedachte die Jury das Drama mit Gewinnen in den Königsdisziplinen „Bester Film“ sowie „Beste Regie“ (Ron Howard). Für die deutsche DVD gibt es noch keinen Starttermin, Dreamworks' US-Version ist für den 28. Mai als aufwändige Special-Edition geplant.

Ebenso häufig hieß es „The Oscar goes to“: „Lord of the Rings“ - diesmal wurden die Preise aber vorwiegend in technischen Disziplinen vergeben („Beste Kamera“, „Bestes Make-up“, „Beste visuelle Effekte“, „Beste Filmmusik“) und sind angesichts der 13 Nominierungen eine eher magerere Ausbeute. Die weltweite DVD-Veröffentlichung ist für August vorgesehen - ein längerer Director's Cut erscheint Weihnachten.

Black is beautiful

An diesem Abend schlug man ein neues Kapitel in der amerikanischen Filmgeschichte auf: Mit Denzel Was-

hington und Halle Berry räumten gleich zwei Farbige den Hauptdarsteller-Oscar ab. Washington durch sein ergreifendes Portrait eines korrupten Polizisten in „Training Day“ (DVD ab 6. Juni), Halle Berry für ihre Darstellung der Witwe eines schwarzen Polizistenmörders in dem Südstaaten-Drama „Monster's Ball“. Halle Berry ist die erste farbige Amerikanerin überhaupt, die mit dem Goldkerlchen nach Hause gehen darf - und auch Denzel Washington ist nach Sidney Poitier (der mit dem Ehren-Oscar für sein Lebenswerk ausgezeichnet wurde) erst der zweite Afro-Amerikaner, den die Filmindustrie mit der begehrten Hauptdarsteller-Statue ehrte (für „Glory“ hatte Washington bereits 1989 einen Nebendarsteller-Oscar bekommen).

Zu den großen Verlierern zählen zweifellos „Gosford Park“, „In The Bedroom“ und „Die fabelhafte Welt der Amélie“. Trotz je fünf Nominierungen konnten weder „Amélie“



„Moulin Rouge“: Von den acht Nominierungen wurden lediglich die Kostüme und die Ausstattung mit dem Oscar honoriert.



Erschreckend lebensecht: Die monströsen Fratzen von "Der Herr der Ringe" honorierte man mit dem wohl verdienten "Make Up"-Oscar.



Nicht Russel Crowe sondern wider Erwarten Jennifer Connelly wurde mit dem Darsteller-Oscar für „A beautiful Mind“ belohnt.

GOES TO...

noch „In The Bedroom“ auch nur einen einzigen Oscar einheimen. Auch die Macher von „Gosford Park“ dürften sich bei sieben Nominierungen mehr als nur einen Oscar („Bestes Drehbuch“) ausgerechnet haben. Ein ähnlich enttäuschendes Ergebnis erzielte „Moulin Rouge“, der bei acht Chancen nur zwei Statuen („Beste Kostüme“, „Beste Ausstattung“) für sich verbuchen konnte.

Aus Surround-Sicht von Interesse sind die Oscar-Auszeichnungen „Bester Ton“ für „Black Hawk Down“ (ab 11. April im Kino, US-DVD am 6. Juni) sowie „Pearl Harbor“ für den besten Tonschnitt. Den Oscar in der dieses Jahr neu eingeführten Kategorie „Bester Trickfilm“ wurde an „Shrek“ vergeben.

Überraschungsgast

Nachdem Überraschungsgast Woody Allen, der zum ersten Mal

überhaupt einer Oscar-Verleihung beiwohnte, eine kleine Retrospektive von „New York“-Filmen gab und so seiner Heimatstadt Tribut zollte, kam der bewegendste Moment der seit Jahren feierlichsten Zeremonie: Der zweifache Oscar-Preisträger Kevin Spacey bat, der Opfer der Terroranschläge zu gedenken. cs

DIE WICHTIGSTEN OSCAR-GEWINNER AUF DVD

Titel	Laufzeit	Bild	Ton	FSK	Features	Oscars
Deutsche DVDs						
Herr der Ringe (6. Aug.)	171 min	2,35:1 (a)	DD 5.1	ab 12	Audiokommentar, Featurettes, Trailer	●●●●●
Moulin Rouge	125 min	2,35:1 (a)	DD 5.1 DTS	ab 12	Audiokommentar, Featurettes, Musikvideo, Trailer, TV-Spots	●●
Shrek	85 min	1,85:1 (a)	DD 5.1	ab 6	Audiokommentar, Featurettes, Musikvideo, Trailer	●
Training Day (6. Juni)	119 min	2,35:1 (a)	DD 5.1	ab 16	Audiokommentar, Featurette, Musikvideo, Trailer	●
US-Importe						
A beautiful Mind (28. Mai)	134 min	1,85:1 (a)	DD 5.1 DTS	-	Audiokommentar, Making-Of, Featurette, Trailer	●●●●●
Black Hawk Down (6. Juni)	143 min	2,35:1 (a)	DD 5.1	-	Featurette, Trailer	●●

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.

OSCAR 2002

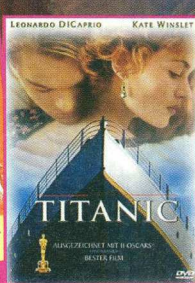
PLAYERS CINEMA

REKORDHALTER

Fast vierzig Jahre lang war „Ben Hur“ (1960) der alleinige Inhaber des Oscar-Rekords – elf Auszeichnungen konnte das monumentale Werk seinerzeit kassieren. Erst 1998 zog James Camerons „Titanic“ mit ebenfalls elf Statuen nach. Einen Rekord ganz anderer Art hält Steven Spielbergs „Die farbe Lila“ (1986). Das Südstaaten-Drama erhielt elf Nominierungen, unter anderem für die Gastgeberin der diesjährigen Oscar-Verleihung (Whoopi Goldberg), gewonnen hat der Film jedoch nicht einen einzigen. Das genaue Gegenteil, nämlich eine hundertprozentige Oscar-Ausbeute, schaffte 1988 Bernardo Bertoluccis „Der letzte Kaiser“. Das Historienepos konnte jede der insgesamt neun Nominierungen in einen Oscar umsetzen. Bei den Herren der Schöpfung müssen sich Spencer Tracy und Tom Hanks den Oscar-Rekord teilen. Die beiden Akteure nennen nicht nur jeweils zwei Statuen ihr Eigen, beide schafften

Mit 11 Auszeichnungen die unangefochtenen Oscar-Rekordhalter: „Ben Hur“ und „Titanic“.

auch das Double, sprich sie gewannen die im Filmgeschäft begehrtesten Trophäen in aufeinanderfolgenden Jahren. Spencer Tracy gelang dies 1933/34, Tom Hanks 1993 („Philadelphia“) und 1994 („Forrest Gump“). Bei den Frauen ist Katharine Hepburn die Rekordhalterin, zumindest was Auszeichnungen angeht (auch nett: sie und ihre Kollegin Meryl Streep wurden je zwölf Mal für den Gewinn vorgeschlagen). Am erfolgreichsten war die Kostümdesignerin Edith Head, die in den 40er und 50er Jahren den Look von Kinolegenden wie Liz Taylor und Grace Kelly maßgeblich beeinflusste. Dafür durfte sich die Künstlerin acht Oscars auf die Nähmaschine stellen.



Nach etlichen vergeblichen Anläufen gewann Ron Howard (rechts) für „A beautiful Mind“ seinen ersten Oscar.



Vor der Verleihung hatten Peter Jackson und Hobbit Sean Astin noch gut lachen.



A.I. – KÜNSTLICHE INTELLIGENZ



A.I. – Artificial Intelligence, USA
 LÄNGE 140 Minuten
 REGIE Steven Spielberg
 DARSTELLER Haley Joel Osment, Jude Law, William Hurt, Frances O'Connor

diene. Und es klappt: David liebt seine menschliche Mutter Monica tatsächlich über alles. Doch als Monicas leiblicher Sohn aus dem Koma erwacht, bricht für den kleinen Roboterjungen die Welt zusammen: Erst jetzt wird er sich seiner künstlichen Herkunft bewusst und beschließt, die Fee zu suchen, die schon Pinocchio zum Menschen machte. Zusammen mit dem Sex-Roboter Gigolo Joe (Jude Law) und einem mechanischen Teddy-Bär macht er sich auf den langen Weg...

Mit "A.I." setzt Steven Spielberg seinem Freund und Meisterregisseur Stanley Kubrick nach dessen Tod ein filmisches Denkmal. Kubrick hatte Spielberg noch zu Lebzeiten gebeten, den Filmstoff zu übernehmen, den er selbst erdacht hatte. Das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen: Spielberg schuf eine cineastische Metapher, die vor Symbolik nur so strotzt und den Zuschauer zum Denken anregt. Freunde von seichter Unterhaltung soll-

ten also Abstand nehmen: Mit Spielbergs üblichem Popcorn-Kino hat das effektreiche Sci-Fi-Drama nichts gemein. Mit Ausnahme der reichlich kitschig geratenen Endsequenz – hier schlägt Spielbergs Hollywood-Handschrift durch.

FEATURES Wie es sich für einen bombastischen Film gehört, lässt der Bildtransfer keine Wünsche offen: Keine Kratzer, Artefakte oder Nachzieheffekte weit und breit – absolut top. Der Digitalton bewegt sich auf einem ähnlich hohen Niveau: Wunderbar ortbare Surround-Effekte, satte Bässe und klare Dialoge schmeicheln den Ohren. Doch es gibt noch mehr Positives zu berichten: Die beiden DVDs bieten genügend Platz für einen Haufen toller Extras. So sind unter anderem eine Dokumentation, Interviews mit Spielberg sowie den Hauptdarstellern, unveröffentlichte Drehberichte und Erläuterungen der spektakulären Spezialeffekte enthalten. Außerdem gibt es die üblichen Storyboards, Trailer und Produktionszeichnungen. Einziger Wermutstropfen: Kein Audiokommentar weit und breit.

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 EX (D/E)

DIE FABELHAFTE WELT DER AMÉLIE



Le fabuleux destin d'Amélie Poulain, F

LÄNGE 118 Minuten
 REGIE Jean-Pierre Jeunet
 DARSTELLER Audrey Tautou, Mathieu Kassovitz

FILM Der europäische Kinohit des Jahres entführt den Zuschauer in die fantastischen Traumwelten der Titelheldin. Die liebenswerte Amélie versucht mit allen Mitteln, ihren Mitmenschen Gutes zu tun. Nur mit dem eigenen Glück hapert es noch etwas. Ein märchenhaftes Filmerebnis für jeden Kinogänger.

FEATURES Knallige Farben und hohe Kontrastwerte sorgen für gute Optik, während zu laute Nebengeräusche die Tonqualität etwas schmälern. Dafür stellen die zahlreichen Extras fast jeden zufrieden: Audiokommentar, Fotogalerien, geschnittene Szenen und Interviews sind nur die Spitze des Feature-Bergs.

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

DAS GLÜCKSPRINZIP



Pay it forward, USA

LÄNGE 119 Minuten
 REGIE Mimi Leder
 DARSTELLER Kevin Spacey, Helen Hunt, Harvey Joel Osment

FILM Der Lehrer des kleinen Trevor hat großes vor: Bis zum Ende des Jahres sollen die Schüler ihren Müll minimieren. Trevor jedoch will noch mehr: Wenn jeder Mensch drei Fremden etwas Gutes tut, und die dann wiederum drei weitere Leute beglücken, könnte das die Welt verbessern. Leider stören einige reichlich naive Ansichten den ansonsten netten Film.

FEATURES Der Tontransfer lässt sowohl Dialoge als auch Musikstücke sehr sauber erklingen. Beim Bild wurde ebenfalls gute Arbeit geleistet: Keinerlei Artefakte trüben die Optik. Die Extras geben sich mit einem Audiokommentar und einigen Trailern unspektakulär.

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

THE GIFT DIE DUNKLE GABE



The Gift, USA

LÄNGE 94 Minuten
 REGIE Sam Raimi
 DARSTELLER Cate Blanchett, Katie Holmes, Keanu Reeves, Giovanni Ribisi

FILM Annie (Cate Blanchett) besitzt die Gabe der Hellseherei. Mit ihrer Hilfe will die Polizei einen brutalen Kindesmord aufklären. Doch im Laufe der Ermittlungen wirft das Verhalten der verschlossenen Frau Fragen auf. Trotz überzeugender Schauspieler leidet der Mystery-Thriller an der mäßigen Auflösung.

FEATURES Sehr löblich: Die deutsche Film-DVD ist mit Trailern, TV-Spots, Texttafeln, Making-Of, Interviews und einem Musik-Video besser ausgestattet als ihr US-Pendant. Auch technisch gibt's wenig zu mäkeln: Das Bild ist nahezu fehlerfrei, und die Klangkulisse gibt sich ebenso dynamisch wie differenziert.

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

ROLLERBALL



Rollerball, USA

LÄNGE 115 Minuten
 REGIE Norman Jewison
 DARSTELLER James Caan, John Hausman, Maud Adams

FILM Passend zum miserablen Remake, das derzeit in den Kinos zu sehen ist, erscheint die Special-Edition der 75er-Vorlage. In naher Zukunft beherrschen skrupellose Konzerne die Welt und installieren einen blutigen Sport namens Rollerball. Als sich der beste Spieler gegen das System auflehnt, kommt es zu Eklat – visionäre Gesellschaftskritik.

FEATURES Schade, dass starkes Rauschen den ansonsten guten Bildeindruck trübt. Der neu abgemischte 5.1-Tontransfer ist ebenfalls sauber, klingt aber unspektakulär. Die beiden Audiokommentare, eine Dokumentation und Featurettes bieten interessante Einblicke.

Widescreen 1.85, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

JOHN CARPENTER'S GHOSTS OF MARS



Ghosts of Mars, USA

LÄNGE 98 Minuten
 REGIE John Carpenter
 DARSTELLER Ice Cube, Natasha Henstridge, Pam Grier

FILM Dieser krude Monsterquark beweist: Horror-Ikone John Carpenter ist meilenweit von seiner einstigen Höchstform (z.B. "Die Klapperschlange") entfernt. Die Darsteller stolpern unmotiviert durch billige Pappkulisen und werden von untoten Marsbewohnern attackiert, die auch als Tourband für Schock-Rocker Marilyn Manson durchgehen – eher ungewollt komisch und erschreckend schlecht.

FEATURES Bis auf schwaches Rauschen macht die Optik einen guten Eindruck, auch die Klangkulisse ist Oberklasse. Der Audiokommentar von Carpenter und Darstellerin Henstridge macht die Investition halbwegs rentabel.

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

PASSWORT SWORDFISH



Operation Swordfish, USA

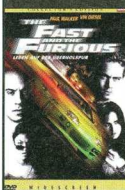
LÄNGE 99 Minuten
REGIE Dominic Sena
DARSTELLER John Travolta, Halle Berry, Hugh Jackman

FILM Mit kleinen Brötchen gibt sich Supergauner Gabriel (John Travolta) nicht zufrieden: Per Hackerangriff will er der US-Regierung satte neun Milliarden Dollar stehlen. Auch wenn der fulminante Cyberthriller das Niveau der exzellenten Anfangssequenz nicht bis zum etwas einfalligen Ende halten kann, unterhält der Film vor allem Actionfans hervorragend und bietet einen Travolta in Hochform. ●●●●●

FEATURES Technik, die begeistert: Das brillante Bild gibt sich keine Blöße, der Ton glänzt durch eine stimmige 5.1-Abmischung. Die Extras sind ordentlich: Neben dem Audiokommentar sind zwei alternative Enden enthalten. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

THE FAST AND THE FURIOUS



The Fast and the Furious, USA

LÄNGE 107 Minuten
REGIE Rob Cohen
DARSTELLER Paul Walker, Vin Diesel, Michelle Rodriguez

FILM Was in dem Autoklau-Film "Nur 60 Sekunden" noch in die Hose ging, gelingt diesem Action-Spektakel vorzüglich: Die Ranz der Verfolgungsjagden und Straßrennen wurde hervorragend eingefangen. Da verzeiht man der Story um einen Undercover-Polizisten, der in eine kriminelle Gang eingeschleust wird, gerne den einen oder anderen Durchhänger. ●●●●●

FEATURES Die erstklassige Bildqualität sowie eine Surround-Kulisse ohne Fehl und Tadel erheben die Scheibe mühelos auf die ersten Technik-Ränge. Abgerundet wird die DVD durch interessante Extras: So gibt es einen Audiokommentar, entfallene Szenen und ein Making-Of. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E), DTS 5.1 (D)

SCARY MOVIE 2



Scary Movie 2, USA

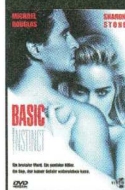
LÄNGE 80 Minuten
REGIE Keenen I. Wayans
DARSTELLER Marlon Wayans, Shawn Wayans, Ana Faris

FILM Nach dem finanziellen Erfolg der Horror-Film-Parodie "Scary Movie" war ein schnell abgedrehter Nachfolger beschlossene Sache: Diesmal lockt ein irrer Professor eine Handvoll Teenies in ein verwunschenes Schloss, wo es von Gespenstern nur so wimmelt. War der Vorgänger schon reichlich geschmacklos und leidlich witzig, unterbietet die Fortsetzung das magere Vorbild mit noch platteren Gags. ●●●●●

FEATURES Wenn schon der Film nicht überzeugen kann, dann wenigstens die Ausstattung: Ton und Bild sind deutlich überdurchschnittlich, und sagenhafte 43 Minuten an entfallenen Szenen machen die Extras sehenswert. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E), DTS (D)

BASIC INSTINCT



Basic Instinct, USA

LÄNGE 123 Minuten
REGIE Paul Verhoeven
DARSTELLER Michael Douglas, Sharon Stone, George Dzundza

FILM Der Skandal bleibt unvergessen: Sharon Stone spreizt im Film während eines Verhörs die Beine und... hat kein Höschen an. Paul Verhoevens Erotik-Thriller ist wahrlich nichts für schwache Nerven: Die Jagd nach einer brutalen Mörderin geizt nicht mit blutigen Einlagen, bizarren Charakteren und Suspense im Hitchcock-Stil. Hier wird provozierend mit den Moralvorstellungen der Zuschauer gespielt. ●●●●●

FEATURES Das technisch ordentliche Paket besteht aus drei Scheiben: Der Film samt Audiokommentar wurde auf der ersten DVD untergebracht, während die zweite mit Extras lockt. Auf der dritten liegt der Soundtrack bei. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E), DTS (D)

GLITTER
GLANZ EINES STARS

Glitter, USA

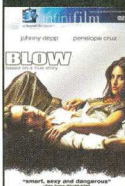
LÄNGE 100 Minuten
REGIE Vondie Curtis-Hall
DARSTELLER Mariah Carey, Max Beesley, Da Brat, Tia Texada

FILM Hätte sie es doch gelassen: Seit Mariah Careys Auftritt in diesem öden Musikfilm ging es mit ihrer Karriere rasant bergab. Die Geschichte um eine talentierte Sängerin und ihren steilen Aufstieg am Pop-Himmel lässt den Zuschauer völlig kalt, und Careys Darstellung hat mit Schauspielerei wenig gemein – nur für hartgesottene Fans der Diva erträglich. ●●●●●

FEATURES Im Gegensatz zum Film gefällt die Technik: Satte Farben sowie gute Kontrastwerte machen das Bild zum Genuss und der Ton schmeichelt dem Ohr. Neben den beiden unvermeidlichen Musik-Videos von Mariah Carey enthält die Disc einen Audiokommentar. ●●●●●

Widescreen 2.40, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

BLOW



Blow, USA

LÄNGE 119 Minuten
REGIE Ted Demme
DARSTELLER Johnny Depp, Franka Potente, Penelope Cruz

FILM Nach dem Erfolg von "Lola rennt" darf Franka Potente auch in Hollywood ran: Basierend auf einer wahren Geschichte erzählt der Film vom Leben des Drogenkönigs George Jung (Depp), der durch seine kriminellen Machenschaften in den 60er-Jahren zu einem der reichsten Männer Kaliforniens avancierte. Der souveräne Depp, eine starke Potente und hohe Authentizität machen den Streifen zum Genuss. ●●●●●

FEATURES Während das Bild nahezu perfekt ist, fällt der Ton unspektakulär, aber sauber aus. Die Extras gefallen durchweg: Interviews, mehrere Dokumentationen und ein Audiokommentar des echten (mittlerweile verstorbenen) G. Jung. ●●●●●

Widescreen 2.35, Anamorph, Dolby Digital 5.1 (D/E)

STAR TREK – NEXT
GENERATION: SEASON 1

Star Trek: The Next Generation, USA

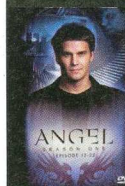
LÄNGE 1260 Minuten
REGIE Diverse
DARSTELLER Patrick Stewart, Michael Dorn, Jonathan Frakes

FILM Das ultimative Komplettpaket für alle Trekkies: In regelmäßigem Abstand erscheinen alle Episoden der erfolgreichen Nachfolger von Kirk & Co. Die sieben DVDs der ersten Staffel stecken in einem eleganten Metallkoffer. In insgesamt 26 Folgen bereisen Picard, Worf, Riker, Android Data & Co. die unendlichen Weiten des Weltalls, um nach Sternenflotten-Moral für Recht und Ordnung zu sorgen. ●●●●●

FEATURES Leider wurde der deutsche Ton nur in Mono realisiert, zudem übertrifft das Bild die Qualität der TV-Ausstrahlung nur geringfügig. Dafür überzeugen der englische Originalton und das informative Bonusmaterial. ●●●●●

Vollbild, Dolby Digital 5.1 (E), Mono (D)

ANGEL – SEASON 1.2



Angel Season One, USA

LÄNGE 479 Minuten
REGIE Joss Whedon
DARSTELLER David Boreanaz, Charisma Carpenter, Alex Denisof

FILM Buffys männlicher Kollege setzt seinen Kampf gegen das Böse in Los Angeles fort: Die zweite Hälfte der ersten Staffel wurde auf drei DVDs verteilt. Vor allem das Mitwirken von Buffys Ex-Watchers Wesley verhilft den Folgen zu mehr Tempo und Spannung. Alles in allem gehobene TV-Unterhaltung für Mystery-Freunde und alle Fans der Original-Serie. ●●●●●

FEATURES Enttäuschend: Durch den übertriebenen Rauschfilter ging auch gleich die Schärfe verloren – die Pro7-Ausstrahlungen sahen besser aus. Auch der Surround-Ton ist nicht gerade optimal. Die Extras sind mager: Zwei Audiokommentare und drei Featurettes – das war's. ●●●●●

Vollbild, Dolby Surround (D/E)

PLAYERS

TIPPS & CHEATS

HOTLINE:

0190 / 824679

(1,86 €/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 €/Min) erhalten Sie kompetente Hilfe zu allen Videospiele rund um die PS2 und PSone. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Ihre Fragen **täglich von 8-24 Uhr**, natürlich auch am Wochenende. Und sollten die Spiele-Experten nicht gleich den passenden Tipp parat haben, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Ihrem nächsten Anruf wissen unsere Profis dann Bescheid, und Sie sparen sich teure Wartezeiten am Telefon!

SERVICE

Mehr Spaß mit Ihrer Konsole – dabei sollen Ihnen die folgenden Seiten helfen. Wir stellen Zubehör vor, geben Tipps zu Spielen und kümmern uns um Ihre Sorgen. Ob Einsteiger oder Profi, bei uns findet jeder die Lösung für sein PS2-Problem.

Cybermedia Verlags GmbH

Redaktion *PLAYERS*
Wallbergstraße 10
86415 Mering
oder digital an rb@players-web.de

- 78 ZUBEHÖR**
PS2-Peripherie
- 80 EINSTEIGER-THEMA**
Bonusmaterial auf Spiele-Discs
- 81 PROFI-SEITE**
Das neue X-Port V.2 im Detail
- 93 KLEINANZEIGEN**
Second-Hand-Schnäppchen
- 94 SPIELE-MARKTÜBERSICHT**
Die Genre-Hitlisten
- 96 LESERBRIEFE**
Das *PLAYERS*-Meinungsforum

ERSTE HILFE

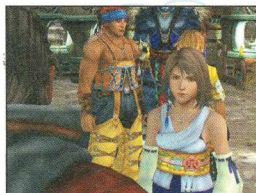
- 82 Casper: Spirit Dimensions**
- 83 Headhunter**
- 83 Knockout Kings 2002**
- 83 Maximo**
- 82 Pirates: Legend of Black Kat**
- 83 Thunderhawk: Operation Phoenix**
- 82 Star Wars: Racer Revenge**
- 83 State of Emergency**

LÖSUNGSBÜCHER

- 83 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**

SPIELEFÜHRER

- 84 Final Fantasy 10, Teil 1**
- 88 Legacy of Kain: Blood Omen 2, Teil 2**
- 86 Virtua Fighter 4, Teil 1**



Von Zanarkand zum Djose-Tempel:
Mit unserer „Final Fantasy 10“-
Lösung metzelt es sich einfacher.



FLAME DVD REMOTE CONTROL

SCHECKKARTENGROSS

Liegt gut in der Hand und bietet alle Grundfunktionen – die Flame-Fernbedienung.

Zusätzliche Features (wie mehrere Suchgeschwindigkeiten, Zeitlupenwiedergabe, Anzeige von Spielzeit/Restspieldauer, Shuffle, Programm, Wiederholung) sucht man bei der Flame-Fernbedienung (20 Euro) allerdings vergebens. Eigentlich kein Wunder: Aus lizenzrechtlichen Gründen darf man Sonys 2.10-Update der DVD-Treibersoftware nicht anbieten. So beschränken sich die Funktionen auf die 1.20-Funktionen: Kapitelsuche, schneller Vor-

bzw. Rücklauf, DVD- sowie Titel-Menü und Untertitel- bzw. Musikanwahl. Darüber hinaus wechseln Sie mit einer Taste zwischen Game und Remote. Außerdem ist der Joypad-Port der Empfangseinheit durchgeführt.



FAZIT Günstig und kaum größer als eine Memory Card. Wer auf die komfortablen Zusatz-Features des Sony-Originals verzichten kann, greift zur handlichen Flame-Fernbedienung – oder der baugleichen von Sunflex (PLAYERS 2/01).

FLAME MULTI TAP 2

PARTY PLAY

Ab drei Spielern bereits unverzichtbar – Flames Multi Tap 2 für 25 Euro.

Mit vier Control-Ports und vier Memory-Card-Slots ausgerüstet, verwandelt Flames Multi Tap 2 die PS2 in eine regelrechte Party-Konsole. Stöpseln Sie in jeden Joypadport einen Multitap, machen es sich gleich acht Spieler bequem. Auch nett: Der Flame-Nachbau ist nicht nur preiswerter, sondern auch noch etwas leichter als das Sony-Vorbild. Mit der PS-one ist das Zubehör allerdings (ebenso wie das Original) nicht kompatibel. Zubehöranbieter MadCatz

kündigte jedoch für den Sommer einen Mehrspieler-Adapter an, der sich per Kippschalter mit beiden Konsolen verwenden lässt.



FAZIT Erfüllt den gleichen Zweck, ist günstiger und obendrein leichter als das Original von Sony. Wer gerne Sportsimulationen zu viert spielt, kommt um Mehrspieler-Adapter nicht rum – und greift bedenkenlos zu.

GAMESTER LOTUS DUAL FORCE STEERING WHEEL

LENKRAD MIT STIL

Nicht nur für "Lotus Challenge"-Fans geeignet – das offizielle Lotus-Lenkrad (64 Euro) von Radica.



Auf einem Tisch findet das neue Lotus Dual Force Steering Wheel über eine Klammerschraube und mehrere Saugnäpfe Halt. Verankerungs-

probleme gibt es hier keine. Unbequem wird's nur, wenn Sie versuchen, es auf dem Schoß zu halten. Dank gummi-beschichtetem Griff liegt das Sportlenkrad-Replika aber (bei Tischbefestigung) stets gut in der

Hand. Gas und Bremse kontrollieren Sie entweder über die beiden rutschfesten Fußpedale oder die zwei unteren Rennhebel an der Lenkrad-Rückseite (mit den oberen wechseln Sie den Gang). Auf dem Lenkrad finden Sie darüber hinaus ein digitales Steuerkreuz sowie alle Tasten des Standard-Controllers (selbst die L3- und R3-Buttons). Mit einem Modus-Schalter wählen Sie zwischen analogem, digitalem oder neGcon-Betrieb. Gas sowie Bremspedal bieten einen angenehmen Gegendruck und liegen weit genug auseinander. Auch der Widerstand des Lenkrads gefällt. Nur das Verbindungskabel zu den Sportpedalen ist arg kurz geraten. Sehr stilvoll: In dem Paket finden Sie neben der eigentlichen Anleitung einen fünfseitigen, leider nur englischsprachigen Abriss der Lotus-Geschichte, ein Echtheitszertifikat sowie eine Skizze vom Lotus Elise. Nächstes Produkt aus der Lotus/Radica-Kooperation: ein Miniatur-Lenkrad (Lotus Pro Racer) für 32 Euro.

FAZIT Gemessen am niedrigen Preis erstaunlich gut verarbeitetes, fest verankerbare Lenkrad mit gummiertem Griff, rutschfesten Pedalen, Rennhebeln und offizieller Lotus-Lizenz. Einen separaten Schalthebel gibt's zu dem Preis leider nicht, auch das Kabel zur Pedalkombi ist recht kurz.

ZUBEHÖR-R

FERNBEDIENUNGEN

1 DVD REMOTE CONTROL
von Sony Preis 30 Euro

Herausragend verarbeitet, top ausgestattet und mit DVD-Treibersoftware 2.10. Das einzige, was der Sony-Fernbedienung fehlt, ist ein durchgeschliffener Joypadport.

2 DVD COMMANDER 2
von Saitek Preis 25 Euro

Edel verarbeitete Universal-Fernbedienung im Design der PS2 mit durchgeführtem Control-Port.

3 DVD REMOTE CONTROLLER
von 4Gamers Preis 30 Euro

4Gamers vereint elegantes Design und gute Verarbeitung - inkl. durchgeschliffener Empfangseinheit.

4 DVD FERNBEDIENUNG
von Brooklyn Preis 20 Euro

Angenehm handliches Format. Der durchgeschliffene Empfänger erspart lästiges Pad-Stöpseln.

5 DVD REMOTE CONTROLLER
von Saitek Preis 20 Euro

Schlank und formschön: Die Saitek-Fernbedienung bietet eine durchgeschliffene Empfangseinheit.

FLAME OPTICAL USB GAMEMOUSE

ZUBEHÖR OHNE UNTERSTÜTZUNG?

In passendem Schwarz kommt die USB-Maus von Flame (25 Euro) daher. Doch welche PS2-Spiele unterstützen das Gerät eigentlich?

Wer nicht bis Mai auf die Original-Maus warten möchte (ist in Sonys PS2-Linux-Entwicklerset für Heimprogrammierer enthalten), greift zur zweiten USB-Maus von Flame, die zwei leichtgängige Tasten sowie ein Scroll-Rädchen mitbringt - oder zu jeder anderen USB-Maus für den PC. An den 'Universal Serial Bus' (USB) der PS2 lassen sich nämlich sämtliche USB-Tastaturen und -Mäuse aus der PC-Welt anschließen. Doch was können Sie damit anfangen? Ei-

gentlich nicht viel. Nur ein halbes Dutzend PS2-Spiele ("Age of Empires 2 The Age of Kings", "Armored Core 2", "Police 24/7", "Silent Scope", "Silent Scope 2", "Deus Ex The Conspiracy") unterstützen momentan das USB-Gerät - die PC-Umsetzungen von typischen Mausspielen wie LucasArts' Grafikadventure "Flucht von Monkey Island" oder Bullfrogs' Wirtschaftssimulation "Theme Park World" leider nicht, und außer der indizierten Ballerei

von Epic/Infogrames bietet auch kein Ego-Shooter Maus-Support. Die traditionelle PC-Steuerung (Tastatur/Maus-Kombi) ist auf der PS2 noch viel weniger verbreitet. Nur bei Konamis Strategiespiel "Age of Empires 2" und Eidos' neuem Ego-Shooter "Deus Ex" dürfen Sie Maus und Tastatur gleichzeitig verwenden - auch wenn sich bei letzterem sogar das Optionsmenü über eine USB-Unterstützung aus-schweigt.

So hält sich der praktische Nutzen von Flames USB-Maus, aber auch



der diverser USB-Tastaturen für die PS2 noch sehr in Grenzen. Der im Grunde einzige Vorteil bei Flames kleinem Nager: das zur PS2 passende schwarze Chassis.

FAZIT Ordentlich verarbeitete USB-Maus mit leichtgängigen Tasten und Scroll-Rad. Sondernlich viel können Sie damit (zumindest auf der PS2) aber nicht anstellen. Nur ein halbes Dutzend Spiele unterstützt das Zubehör. ■■■■■

REFERENZEN

DIE BESTE PERIPHERIE FÜR IHRE PS2

1	DUALSHOCK 2 von Sony Preis 30 Euro	Mit dem DualShock-Pad setzte Sony schon auf der PSOne den Standard für den perfekten Controller. Handlich, formschön, mit exaktem Analog-Stick, präzisiertem Digi-Kreuz und neuen Analog-Buttons bietet das PS2-Original die ideale Kontrolle. ■■■■■
2	PX5000 von Saitek Preis 30 Euro	Sehr gut verarbeitetes Pad mit Achsenarretierung und Makrofunktion. Nur das DigiKreuz und das hohe Gewicht nerven. ■■■■■
3	ADVANCED PS2 CONTROLLER von MadCatz Preis 30 Euro	Quietschbuntes Riesen-Pad mit massig Zusatzfunktionen. Dank Negecon- 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 Slow-Motion inklusive. ■■■■■

1	TWIN SHOCK HOME ARCADE PS1 von Blaze Preis 60 Euro	Der perfekte Spielhallen-Simulator mit hohem Kuscheffaktor. Bei Zweispieler-Duellen müssen Sie zwar eng zusammerrücken, dafür beeindruckt das gigantische Joyboard nicht nur durch Größe, sondern auch mit Mikroschaltern und Turbokfunktion. ■■■■■
2	PRO SHOCK ARCADE PS1 von Blaze Preis 40 Euro	Für den einsamen Arcade-Fetischisten genau richtig. Erhältlich in diversen schicken Farben (u.a. Silber und transparent). ■■■■■
3	PRO SHOCK ARCADE LIGHT PS1 von Blaze Preis 25 Euro	Für preisbewusste Prügelfans verkauft Blaze die kleinere, ansonsten aber funktionsgleiche Alternative zum 'Pro Shock Stick'. ■■■■■
4	ARCADE BOARD PS1 von Sunflex Preis 45 Euro	Das klöbige Joyboard verschrückt 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! ■■■■■

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 Lenkwiderrstand und Rumble-Funktion sorgen für perfektes Spielhallen-Gefühl. ■■■■■
5	BLUE THUNDER RACING WHEEL von Interact Preis 100 Euro	Angenehme Fußpedale und perfekter Lenkwiderrstand sorgen für ein Spielhallen-gerechtes Renn-Erlebnis. ■■■■■

1	DTT 3500 von Creative Preis 400 Euro	Preisgünstige Dolby-Digital-Kompletanlage für den Film- und Spielhafen 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	Vereinigt 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.

BONUS MATERIAL

'Special Edition', 'Collector's Edition' – Bonus-Features gehören bei DVD-Filmen längst zum guten Ton. Vergleichbare Extras sind bei PS2-Titeln dagegen kaum zu finden. Woran liegt's? PLAYERS hat nachgeforscht.

Als Erster gewährte uns Konami einen umfangreichen Blick hinter die Kulissen eines Spiels – dank beiliegender Extra-DVD im hochwertigen 'Digi Pak' von "Silent Hill 2". Das Angebot im Detail: Eine mehr als 30-minütige Dokumentation über die Entstehung des Spiels, Entwickler-Biographien, Konzeptzeichnungen, Trailer, Aufkleber sowie ein Musikvideo mit einem Remix des Soundtracks.

Doch woran liegt's, dass bisher nur Konami, Sony und Capcom ihren Spielen eine zweite DVD mit Sonder-Features spendierten?

Durch die Beilage einer spielbaren Demo von kommenden Highlights kann man den Kunden ködern, das nächste Spiel aus dem gleichen Haus zu kaufen – sollte man glauben. Haken an der Sache: Demos entstehen in der Regel in einer späten Phase der Entwicklung. Oft läuft den Studios dann schon die Zeit davon. Der (börsennotierte) Hersteller steht unter dem Druck, das Spiel bis Ende des Geschäftsquartals zu veröffentlichen. Die Entwicklung einer Demo verschlingt Zeit und Geld, ohne die Kassen direkt klingeln zu lassen – im Zweifelsfall lässt man es deshalb gleich bleiben. Ist das Hauptquartier des Herstellers in den Vereinigten Staaten, konzentrieren sich die dortigen Entscheidungsträger in erster

Linie auf den heimischen Markt. Wünsche europäischer Niederlassungen oder Vertriebspartner finden (je nach Firmenkultur) häufig kein Gehör. Hintergrund: Der US-Markt ist um einiges größer als der europäische, Demo-CDs in den Staaten kaum verbreitet – der Ziff-Davis-Verlag legte seinem 'Official U.S. PlayStation Magazine' erst ein Jahr nach dem US-Start der PS2 eine Demo-DVD bei.

Hinter den Kulissen

Rühmliche Ausnahme: Sony legte "Formel Eins 2001" eine Bonus-DVD mit Szenen aus der Saison 2000 bei. Squares spielbare Demo von "Final Fantasy 10" packte man in die Schachtel des PSOne-Abenteuers "Final Fantasy 6" – Kostenpunkt 15 Euro. Für Sony (sowie Distributionspartner Namco, Square und Sega) sind solche Aktionen kein Problem.

Mit Frankfurt als Europazentrale hat Konami aber ebenfalls gute Karten. So lassen sich Kooperationen (bei 'TV Movie' gab's 4.444 "Metal Gear Solid 2"-Demos zu gewinnen) oder exklusive Making-Ofs deutlich einfacher verwirklichen.

Von der in Japan üblichen Merchandising-Flut sind wir aber weit entfernt: Lieblos übersetzte s/w-Handbücher und einfarbig bedruckte DVD-Labels beherrschen das Bild,



Nur für PR-Zwecke: das Making-Of zu "Sled Storm" (oben). Die "SSX Tricky"-Doku schaffte es auf die DVD (rechts).

obwohl man eine Dokumentation über die Entstehung eines Videospiels Printmedien oder TV-Sendern anbieten könnte. Doch nicht jedes Spiel bietet sich dafür an, und nicht jedes Studio hat charismatische Leute wie Hideo Kojima, Dave Perry, Lorne Lanning oder David Dienstbier an Bord. Der Nachweis, von einer 'Special Edition' mehr Exemplare absetzen zu können als von einer herkömmlichen Variante, ist kaum zu erbringen – denn welches Spiel erscheint schon in zwei unterschiedlichen Auflagen?

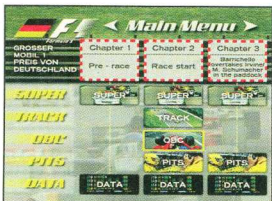
So gibt es lediglich bei sechs Titeln Making-Ofs. Acclaim strich die "Paris-Dakar Rally"-Bonus-DVD (mit Aufnahmen von der echten Rally) kurzerhand, 'Behind the Scenes of Sled Storm' gab's nur zu PR-Zwecken. Hersteller wie Acclaim, Take 2 oder Infogrames sind Goodies gegenüber aber sehr aufgeschlossen. Bei Topiteln denkt man über ein Making-Of und Extra-DVD nach. Wir tippen auf "Vexx", "Turok" und "Stuntman". mw

lichen Variante, ist kaum zu erbringen – denn welches Spiel erscheint schon in zwei unterschiedlichen Auflagen?



BONUS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Titel	Anbieter	Extras
Airblade	Sony	Making-Of, Bildmaterial, Musikstücke
FIFA Weltmeisterschaft 2002	EA	Making-Of
Final Fantasy 10	Sony	evtl. Bonus-DVD "Beyond Final Fantasy"
Formel Eins 2001	Sony	Bonus-DVD mit Videos der 2000er Saison
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	Bildmaterial, Geschichte von Nosgoth
Metal Gear Solid 2	Konami	Bonus-DVD mit Making-Of
Paris-Dakar Rally	Acclaim	Videos der Paris-Dakar-Rally
Resident Evil Code Veronica X	EA	spielbare Demo von "Devil May Cry"
Silent Hill 2	Konami	Bonus-DVD mit Making-Of
Sled Storm	EA	Bonus-DVD mit Making-Of
SSX Hunter	Midway	Making-Of, Musikstücke, Videos
SSX Tricky	EA	Making-Of
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	spielbare Demo von "Shaun Palmer's"
UEFA Champions League	Take 2	Videos der Saison 2 2000



Die besten Szenen aus der vergangenen Saison auf einer zweiten DVD – Sonys "Formel Eins 2001".



Making-Of, Produktionsnotizen, Skizzen, Team-Biographien, Trailer – die "Sons of Liberty"-Bonus-DVD.

(1): wurde entgegen den Ankündigungen nicht veröffentlicht
(2): müssen erst freigespielt werden

X-PORT



V2

Wollen Sie **Spielstände** auf Festplatte auslagern und neue aus dem Internet runterladen? Oder Ihre Sammlung an **Schummel-Codes** erweitern, ohne auch nur eine einzige Zeile einzutippen? Datels neues „X-Port V2“ macht's möglich.

Die Idee, Spielstände auf dem PC zu speichern oder neue von einer Website zu laden, hat mittlerweile Tradition. Besitzer vom Interact Dexdrive oder von beiden Nachbauten Datadeck (Madcatz) bzw. Ramnet (CCL) tauschen ihre PSOne-Spielstände schon seit 1998, Schummelmodul-Fans greifen dagegen auf den Comms (Gamebuster) bzw. X-Link-Aufsatz (Xploder) zurück.

Das brauchen Sie

Doch was benötigen Sie auf der PS2 dafür? Neben Datels X-Port V2 einen PC (mit dem Betriebssystem Windows 98 oder höher, CD-ROM-Laufwerk, Internetzugang, Internet Explorer 5.5 und freiem USB-Port), Ihre PS2, eine Memory Card und Datels Action Replay V2 (siehe *PLAYERS* 2/02). Haben Sie das neue Action Replay, aber nur einen älteren X-Port (V1.x), müssen Sie leider noch einmal die neue Version kaufen. Das Action Replay V2 funktioniert nämlich (ab Version 1.8) nicht mehr mit dem X-Port V1.x. Außerdem sollten sich auf Ihrer Memory Card keine Spielstände von "Rayman Revolution", "Super Bust-a-Move", "MDK 2 Armageddon" oder eine defekte Datei befinden. Das führt nämlich zu einem Systemabsturz. Weitere Inkompatibilitäten sind aber nicht bekannt.



Auf der Internetseite www.codejunkies.com warten mehr als 70 Spielstände auf Sie. Kopieren Sie sie in die PC-Datenbank (links) und je nach verfügbarem Platz auf Ihre Memory Card (rechts).



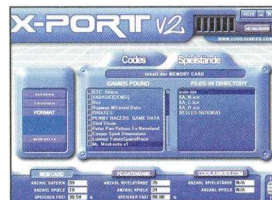
Statt mit dem Joypad geben Sie neue Codes aus Fachzeitschriften über die Tastatur ein.

Auch Datels Mega-Memory-16-Speicherkarte (siehe *PLAYERS* 4/02) verrichtet ihren Dienst problemlos.

So funktioniert's

Verbinden Sie das beiliegende USB-Kabel mit der PS2 und Ihrem Rechner. Installieren Sie dann auf Ihrem PC den USB-Treiber und die X-Port-Software. Wollen Sie neue Schummel-Codes aus dem Internet laden, stecken Sie das Action-Replay-V2-Dongle in den ersten PS2-Port. Sind Sie nur auf neue Spielstände aus, genügt eine Memory Card - das Action Replay benötigen Sie in diesem Fall nicht. Starten Sie danach die PS2-CD und das dazu gehörige Programm auf dem PC.

Nun können Sie Ihre Spielstände/Schummel-Codes von Memory Card/Dongle auf Festplatte kopieren, dort verwalten (d.h. umbenennen und mit Anmerkungen versehen),



zurück übertragen, löschen oder per Email an Freunde versenden. Selbst eine komplette Memory Card lässt sich hier formatieren - der Sony-eigene Browser bietet diese Funktion leider nicht. Action-Replay-Codes aus Fachzeitschriften geben Sie statt mit dem Pad bequem über die PC-Tastatur ein. Die Fachpresse holt sich diese Codes gerne von Datels Website, warum also nicht das gleiche tun?

Hier liegt eine weitere Stärke des Programms: X-Port stellt automatisch eine Verbindung zu Datels Internetseite (www.codejunkies.com) her und holt sich von dort die aktuelle Datenbank. Sind Sie also auf der Suche nach Tricks oder Spielständen zu einem bestimmten Titel? Geben Sie einfach den Namen als Suchbegriff ein, alles andere erledigt die

Software - und das über eine denkbar unkomplizierte Anwenderoberfläche, die deutlich klarer strukturiert ist als beim X-Port V1.

Lohnt sich der Kauf?

Vorsicht ist allerdings bei amerikanischen Action-Replay-Codes geboten. Die sind oft nicht mit deutschen Spielen kompatibel. Halten Sie sich deshalb im Zweifelsfall an mehrsprachige oder gleich an deutsche Titel. Aber auch für Kunden, die ihre PC-Festplatte lediglich als Spielstand-Zwischenlager nutzen wollen, ist das X-Port mit 49 Euro leider etwas teurer. Außerdem bietet der deutsche Vertrieb Big Ben keine Update-Möglichkeit für die alte Version an, auch ein preisgünstiges Set aus Action Replay V2 und X-Port V2 gibt es noch nicht. *mw*

X-PORT V2 IM ÜBERBLICK

Feature

Software	X-Port V2
Version	1.04
Hersteller	Datel
Anbieter	Big Ben
Preis in Euro	49
Spielstände/Codes auf Festplatte kopieren	möglich
auf Festplatte verwalten	möglich
auf Memory Card/Dongle kopieren	möglich
löschen	möglich
per Email versenden/empfangen	möglich
von Website herunterladen	möglich
Memory Card formatieren	möglich
Codes per Tastatur eingeben	möglich
Spielstände editieren	möglich
Spielstand-Icons importieren/exportieren	nicht möglich
Spielstand-Icons editieren	nicht möglich
Upgrade von alter Version	nicht möglich
Dongle erforderlich	bei Schummelcodes
Hotline für technische Probleme	0190/772220 ¹
Email	datel@bigben-interactive.de
Website	www.codejunkies.com ² (Spielstände, Codes, Software, Forum)

(1): 1,24 Euro pro Minute

(2): deutsche Website (www.codejunkies.de) voraussichtlich erst ab April/Mai online

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.

PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT

Kappt die Taue! Wer mit der smarten Katherina völlig unbeschwert in See stechen will, benutzt unsere Codes. Alle Tastenkombinationen müssen während des Spiels und mit **R1 + R2** (gedrückt halten) eingegeben werden. Wichtig: Tippen Sie flüssig ein, sonst funktioniert der Cheat nicht!

Nächstbesseres Schwert

R3, Select, L2, L3, ■, ✕, L1, ●, L3, ▲

Alle Schatztruheenschlüssel

●, Select, ✕, ■, R3, L1, L3, L2, ▲, L3

Anderer 'Glacial Gulf'-Musik

L1, ✕, ▲, L2, ■, ●, L3, Select, R3, L3



Mit unendlich Wind-Boost schlagen Sie den Piraten ein Schnippchen.

Wenn Sie den Hang beim 'Glacial Gulf' runter rutschen, ertönt Musik aus "SSX Tricky"

Extra Gold

▲, R3, L3, ✕, ■, R3, Select, L1, ●

Mickey-Maus-Stimmen

R3, ●, Select, ✕, R3, ▲, L1, ■, L2, L3
Katharina ist unverwundbar
✕, ●, L3, ▲, R3, Select, R3, L1, L2, ■

'Wind Dancer' wird unzerstörbar

Select, ▲, L1, ✕, R3, L2, ■, R3, ●, L3

Alle Schatzkisten anzeigen

R3, ✕, ▲, L3, ●, L1, Select, L3, ■, L2

Alle vergrabenen Schätze aufdecken

●, ✕, ■, ▲, L1, Select, L3, L2, L3, R3

Unbegrenzt Gegenstände

▲, L1, Select, L2, R3, L3, ■, ✕, R3, ●

Unendlich Wind-Boost

Select, L1, R3, ●, L2, ▲, ✕, L3



SPIELE ZU GEWINNEN

Sie kennen streng geheime Cheats, versteckte Warp-Zonen oder haben den Endgegner dank einer speziellen Taktik mit einem Schlag erledigt? Lassen Sie andere Spieler an Ihrem Wissen teilhaben! Wir verlosen für die besten und schönsten Tipps unter allen Einsendern "Knockout Kings 2002" (PS2) und "Scooter Racing" (PSone). Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Cybermedia VerlagsGmbH

PLAYERS, Erste Hilfe

Wallbergstraße 10, 86415 Mering

– oder digital an sb@players-web.de

Galleonsfigur verbessern

L2, ▲, R3, L3, X, ■, R3, Select, L1, ●

Alternative Kostüme

Für den folgenden Code benötigen Sie zwei Spieler bzw. Controller. Beide müssen gleichzeitig folgende Kombinationen gedrückt halten:

Joypad 1:

L1 + L2 + ↑ + Select + L3

Joypad 2:

R1 + R2 + ▲ + Start + R3

Eine kurzer Jingle ertönt, wenn der Code richtig eingegeben wurde. Die erschienenen Nummern können jetzt mit R3 verändert werden. Im nächsten Spiel sieht man dann das ausgewählte Kostüm. Hier die Liste aller Outfits:

- | | |
|-------|------------------------------|
| 0001 | Männlicher Pirat |
| 00010 | Oranger Bikini für Kat |
| 00011 | Or. Bikini, blaue Haare |
| 0100 | Kat im bunten Bikini |
| 0101 | Blonde Haare |
| 0110 | Fuschia Bikini, blonde Haare |
| 0111 | Silberner Bikini, blaue |



Dank Cheat nutzen Sie die besten Schwerter von Anfang an.

- | | |
|------|--|
| 1000 | Haare
Schwarzer Bikini, schwarze Wäsche |
| 1001 | Domina-Outfit |
| 1010 | Brauner Bikini |
| 1011 | Silberanzug |

CASPER: SPIRIT DIMENSIONS

Mit dem kinderfreundlichen Geist können Sie 'Mort the Chicken' aufspüren. Allerdings benötigen Sie dazu erst folgende Spezialwaffen: Feuerschuss, Eisschuss und Supergeisterschuss. Habe Sie alle Attacken in Ihrem Repertoire, fliegen Sie rechts neben die Treppe in Caspers Haus. Dort steht ein Bücherregal, auf das Sie mit folgender Kombination balancieren müssen:

Standardschuss, Feuerschuss, Feuerschuss, Eisschuss, Standardschuss, Feuerschuss und Supergeisterschuss.

Dann öffnet sich ein Geheimraum, in dem Sie das Hühnchen finden.

STAR WARS RACER REV.

Damit Sie Sebulba & Co. auch garantiert besiegen, sollten Sie Ihren Pod-Racer öfter während des Rennens reparieren – und das ohne langsamer zu werden!

Drücken Sie einfach **L2 + R2**. Allerdings müssen Sie sehr auf das Timing achten, sonst werden Sie wie üblich langsamer.

PLAYERS TIPPS-HOTLINE: 0190-824679 (1,86 Euro/Min)

Kompetente Hilfe: Sie kommen in Ihrem Lieblingsspiel trotz zahlloser Versuche nicht mehr weiter? Die Suche nach dem letzten Schlüssel bereitet Ihnen schlaflose Nächte? Sie haben keine Munition mehr, und der Mega-Zombie saugt Ihnen immer wieder das Gehirn aus dem Pixel-Schädel? Sie sind kurz davor, das Joypad gegen die Wand zu schleudern und Ihre PS2 aus dem Fenster zu werfen? Stopp, das muss nicht sein, denn für verzweifelte Zocker gibt's unsere Tipps-Hotline. Unter **0190/824679** (1,86 Euro/Min) erhalten Sie kompetente Hilfe zu allen Videospiele rund um die PS2 und PSone. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Ihre Fragen **täglich von 8-24 Uhr**, natürlich auch am Wochenende. Und sollten die Spiele-Experten nicht gleich den passenden Tipp parat haben, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Ihrem nächsten Anruf wissen unsere Profis dann Bescheid, und Sie sparen sich teure Wartezeiten am Telefon!

DAS RANGSYSTEM

VIRTUA
FIGHTER 4

Sie steigen im Kumite einfach nicht auf, und wissen nicht warum? Wir liefern die komplette Übersicht. Zudem gibt's Tipps wie man an alle Goodies kommt!

Das Kumite ist der faszinierendste "Virtua Fighter 4"-Modus. Im Folgenden erklären wir das Rang-System bis ins Detail und führen auf, welche Extras Sie mit der Zeit erhalten. Beginnen wir mit der niedrigsten Stufe:

Der weitere Verlauf hängt jetzt von Ihrer bisherigen Gewinn-Ratio ab. Haben Sie mehr als 78%, erhalten Sie den Rang 'Conqueror'. Bei geringerer Prozentzahl steigen Sie zum 'Adept' auf.

10.-1. Kyu

Alle hundert Punkte erreichen Sie einen höheren Rang - absteigen können Sie hier nicht.

1.-10. Dan

Von hier an zählt nur noch Ihre Gewinnstatistik, Erfahrungspunkte sind jetzt unbedeutend.

Für jeden erfolgreichen Kampf kassieren Sie einen Punkt, verlieren Sie, gibt's einen Zähler Abzug. Wichtig: Dies gilt nur, wenn Sie gegen einen Karateka des selben Rangs antreten!

Wer fünf Pluspunkte auf seinem Konto verbucht, wird zum nächsten Dan befördert.

Ab dem zehnten Dan wird's dann schwieriger: Sie dürfen nur aufsteigen, wenn Sie zehnmal hintereinander gegen Krieger mit dem 10. Dan gewinnen oder einen Kämpfer mit dem 'Hero'-Rang besiegen.

Hero und Champion

Als 'Hero' müssen Sie wieder zehn 10. Dan-Prüfger fertig machen, um zum 'Champion' aufzusteigen.

Wenn Sie nur einmal geschlagen werden, fallen Sie auf den zehnten Dan zurück!

Sind Sie erstmal 'Champion', müssen Sie fünf Charaktere der selben Stufe hintereinander schlagen - dann winkt die nächst höhere Stufe!

Egal wie oft Sie verlieren, den Rang dürfen Sie behalten.

Adept und Conqueror

Vom 'Adept' können Sie zum 'Grand Master' aufsteigen, vom 'Conqueror' zum 'Subjugator'. Für beide Entwicklungen gelten folgende Regeln:

Sie können nicht zwischen den beiden Entwicklungszweigen wechseln. Sie erhalten einen Gewinnpunkt für jeden Sieg über einen gleichrangigen Charakter.

Verlieren Sie gegen einen der vier genannten Ränge, kassieren Sie einen Minuspunkt.

Nach fünf aufeinanderfolgenden Siegen werden Sie zum 'Grand Master' oder 'Subjugator' erhoben.

Sie können aber auch Ränge verlieren, wenn Sie sich fünf Mal von gleichrangigen Gegnern KO schlagen lassen.

Grand Master und Subjugator

Bei diesen beiden Stufen gibt's wieder Abzweigungen:

Wenn Sie zwölf Gewinnpunkte sammeln, steigen Sie zum 'Demonlord' auf. Erledigen Sie hintereinander zehn ebenbürtige Gegner erhalten Sie den Titel 'Stormlord'.

Demonlord und Stormlord

Vom 'Demonlord' steigen Sie zum 'Battlelord', vom 'Stormlord' zum 'Dragonlord' auf.

Wieder gelten für beide Karriere-Zweige die selben Bedingungen: Zehn Siege hintereinander, um



Als hochrangiger Dan dürfen Sie trotzdem gegen unerfahrene Gegner verlieren – Minuspunkte gibt's dabei nämlich nicht.

aufzusteigen.

Verlieren Sie zweimal hintereinander gegen einen 'Demonlord', 'Battlelord', 'Stormlord' oder 'Dragonlord', steigen Sie wieder ab.

Battlelord und Dragonlord

Die Luft wird dünn: Um die höchsten Ränge zu erklimmen, müssen Sie 20 Mal hintereinander gewinnen. Erst dann werden Sie 'Emperor' bzw. 'High King'.

Emperor und High King

Einmal hier angekommen, verlieren Sie keinen Rang mehr - Glückwunsch!



Mögliche Beförderungen werden angezeigt (Pfeil).

Allgemeine Regeln

Wenn Sie in den höheren Stufen gegen Kontrahenten eines anderen Rangs verlieren, hat das normalerweise keine Auswirkungen auf Ihre Gewinn-Ratio (Ausnahme: siehe 'De-



monlord' und 'Stormlord')

Egal bei welchem Kampf: Sie können jederzeit ins Hauptmenü zurück. Das angefangene Match wird dann einfach nicht gewertet!

Extras für Beförderungen

Mit jeder Beförderung erhalten Sie neue Goodies. Hier die Liste der Rang-Extras:

- Neunter Kyu**
Zweites Kostüm
- Siebter Kyu**
Drittes Kostüm
- Fünfter Kyu**
Viertes Kostüm
- Dritter Kyu**
Fünftes Kostüm
- Zweiter Kyu**
Neue Siegespose
(P + K + G gedrückt halten, bis das Replay zu Ende ist)
- Erster Dan**
Erste Trainings-Stage
(im 'Vs.' wählbar)
"Virtua Fighter 1" Charakter-Model
(P + K nach der Kämpferwahl gedrückt halten, bis der Level komplett geladen ist)
- Sechstes Kostüm**
- Dritter Dan**
Neue Siegespose
(P + K gedrückt halten, bis das Replay zu Ende ist)
- Siebtes Kostüm**
- Fünfter Dan**
Zweite Trainings-Stage
(im 'Vs.' wählbar)
- Achtes Kostüm**
- Siebter Dan**
Neuntes Kostüm
- Zehnter Dan**
Zehntes Kostüm
- Champion**
Dritte Training Stage
(im 'Vs.' wählbar)
- Elftes Kostüm**
- Emperor, High King**
Hangar Stage (Durals Level, im 'Vs.' wählbar)

Charakter-Items

Die individuellen Extras sind meist wesentlich schwieriger zu bekommen. Für jeden Gegenstand müssen besondere Bedingungen eingehalten werden. Die wiederrum sind von Charakter zu Charakter verschieden. In höheren Rängen können Sie zudem Kristalle erspielen. Wer alle sieben Farben beisammen hat, erhält einen Spezialgegenstand.

Wir beginnen mit der Liste von Vanessas und Lions Gegenständen:

- Vanessa**
 - Kurze Haare**
benutzen Sie Charge-Attacken (z.B. b,b,k+g)
 - Schwarzes Beret**
100 Siege hintereinander
 - Hanfkappe**
Während eines Kampfes müssen besonders viele Strike-Attacken eingesetzt werden
 - Cowboyhut**
Weichen Sie bei einer Prügelei sehr oft aus.
 - Strickmütze**
Gewinnen Sie durch den Einsatz von einzelnen Faustschlägen
 - Ferngläser**
Decken Sie während eines Kampfes überdurchschnittlich oft
 - Gelbe Sonnenbrille**
Benutzen Sie möglichst viele Strike-Attacken, die den Gegner umhauen.
 - Gasmask**
In acht aufeinanderfolgenden Runden muss der Gegner jedes Mal von hinten geworfen werden.
 - Banditenmaske**
Weichen Sie Würfen überdurchschnittlich oft aus
 - Rosa Ohrring**
Attackieren Sie den Gegner immer, wenn er am Boden liegt
 - Kristallohrring**
Wenn Sie den rosa Ohrring tragen und im Tempel-Level kämpfen, müssen Sie möglichst viele Tem-



Für Nostalgie-Fans: Auch die neuen 'Virtua Fighter' lassen sich in die klassischen Polygonmodelle umwandeln.

- pelplatten unter Ihren Füßen zer-malen.**
- Goldring**
Alle drei Runden eines Kampfes gewinnen, ohne einmal getroffen zu werden.
- Saphirring**
Wie oben, nur mit dem Goldring am Finger,
- Haiskette mit Medaillon**
Zehn Siege hintereinander
- Lederkragen**
Greifen Sie in der ersten Runde mehr als 30 Mal an und gehen Sie dann in die Defensive, bis Sie durch 'Time Up' gewonnen haben.
- Hundemarke**
Mit dem schwarzen Beret auf dem Kopf sollten Sie während einer Auseinandersetzung möglichst oft Würfe einsetzen.
- Arabisches Tattoo**
Führen Sie möglichst viele Kontermänner aus.
- Adler-Tattoo**
Mit dem schwarzen Beret auf dem Kopf müssen Sie während eines Kampfes viel in Deckung gehen

- Lion**
 - Cowboyhut**
Schleudern Sie Ihren Gegner in

- einer Runde mindestens vier Mal zu Boden
- Rote Mütze**
Gewinnen Sie in einem Wettkampf zwei Runden hintereinander durch ein 'Ring out'.
- Grüne Mütze**
Weichen Sie oft aus.
- Schwarze und orange Mütze**
Gewinnen Sie drei Mal hintereinander durch ein 'Ring Out'
- Braune Mütze**
Siegen Sie durch einen Konter-schlag.
- Schwarze Mütze**
Führen Sie vornehmlich Kontermänner aus.
- Helm**
Gewinnen Sie alle Runden eines Wettkampfes jeweils unter zehn Sekunden.
- Weißer Helm**
Gehen Sie oft in Deckung.
- Roter Helm**
Setzen Sie den weißen Helm auf und decken Sie innerhalb einer Runde möglichst oft.
- Schock-Helm**
Siehe oben - nur mit rotem Helm auf dem Kopf.
- Wielderemütze**
Benutzen Sie viele Würfe.
- Strickmütze**
Benutzen Sie viele Würfe von der Seite.
- Pferdehut**
Attackieren Sie Ihren Gegner innerhalb einer Runde mindestens sechs Mal, wenn er am Boden liegt - ziehen Sie den Cowboyhut auf.



Gegenstände ohne Ende: Neben den zahlreichen Items lassen sich auch die Klamotten anders einfärben. Je nach Charakter gibt's bis zu fünf verschiedene Farbeinstellungen für das Outfit.

Die Liste von Lion wird in der nächsten PLAYERS fortgesetzt - weitere Charaktere folgen!

DIE ODYSSEE, TEIL 1

Rollenspiele sind für ihre epischen Ausmaße bekannt, wir helfen Ihnen durch das neueste „Final Fantasy“

FINAL FANTASY 10

Zanarkand

Nachdem Sie die Kontrolle über Tidus übernommen haben, sprechen Sie zuerst mit der Kindergruppe und den Frauen. Jetzt geht's zum Blitzball-Turnier: Der feige Angriff von Sin führt Tidus zu Auron. Zusammen kämpfen die beiden gegen Sins Fieslinge. Keine Angst vor dem ersten Zwischengegner (2000 HP): Sie können nur gewinnen. Nachdem Ihre Männer auch noch die Maschine zerstört haben, werden sie in die Zukunft transportiert.

Im Wasser folgt Tidus dem roten Pfeil auf der Karte und vernichtet die angreifenden Fische. Gegen den Riesenfisch (32.767 HP) hat Ihr junger Krieger aber keine Chance: Nach drei Treffern flüchten Sie in den Turm. Um die Feuerstelle zu entflammen, benötigt Tidus Zunder und Feuersteine. Im Nordosten bzw. Südwesten finden Sie schnell die benötigten Dinge. Nach einer kurzen Pause greift Klikk (2.400 HP) an. Einige Schwerthiebe später hilft Ihnen Rikku weiter: Das Mädchel klaut dem Bösewicht seine Granaten und schleudert sie zurück.

Rikkus Schiff

Rikku gibt Ihnen einige Tipps, und Sie erfahren, dass die Fahrt nicht kostenlos ist: Ein Sprung ins kühle Nass und die folgende Taucheinlage führen die beiden Helden zu einer

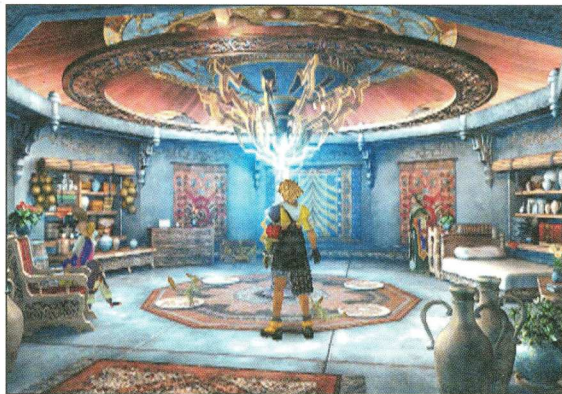


Haben tüchtig Federn gelassen: Die Chocobos der berittenen Streitkräfte sind bis auf den munteren Gesellen rechts alle im Kampf gegen Sin gefallen.

Unterwasserstation. Am Tor hauen Sie auf den Monitor und folgen Rikku. Aktivieren Sie nun den Strom, attackiert Sie sogleich eine Riesenkrake (2.200 HP). Wieder klaut Rikku ihrem Gegner Granaten und wirft sie auf das Monster zurück. So ist der Sieg schnell unter Dach und Fach. Danach schwimmen Sie durch das Loch in der Wand und folgen Ihrer Begleiterin zurück zum Schiff. Während des aufschlussreichen Gesprächs wird das Boot von Sin angegriffen und Tidus letztlich an den Strand von Besaid gespült.

Die Insel Besaid

Hier trifft der tapfere Kämpfer auf Wakka und wird von ihm prompt ins Dorf eingeladen. Hier schnappen Sie sich den Inhalt der Kisten vor den Zelten und sprechen dann mit den Abenteurern im Zelt hinten links sowie dem Priester im Tempel. Anschließend macht Tidus bei Wakka ein kleines Nickerchen - leider nicht lange. Sprinten Sie zurück zum Tempel, wo einige Rätsel warten. Im ersten Raum wird das Ornament untersucht und dann das auftauchende Zeichen berührt. Jetzt spürten Sie ein Stockwerk nach unten und holen den grünen Stein. Den setzt Tidus im Keller links nach dem Eingang in die Fassung ein. Mit dem so gefundenen pinken Stein öffnen Sie die Schatzkammer am Ende des Ganges. Den Altar schiebt Ihr Held nun einfach



Kein Gentleman: Tidus marschiert frech wie Oskar in Yunas Gemach und weckt sie aus süßen Beschwörerträumen.

durch die Wand, und Priesterin Yuna erscheint im Beschwörungsraum. Es folgt eine lange Zwischensequenz, nach deren Ende Sie sich der Gruppe anschließen und zum Strand wandern.

Zurück auf dem Schiff

Auf dem Kahn sprechen Sie sämtliche Passagiere und danach Yuna an. Ein Beben kündigt von Sins erneuter Ankunft: Töten Sie nur zwei der Gegner, die der Fiesling aufs Deck wirft, sonst kommt Nachschub. Die beste Taktik: Immer fleißig auf die Schwanzflosse (2.000 HP) eindreschen. Während des Kampfes werden Tidus und Wakka vom Schiff gespült. Hier treffen die beiden auf eine Riesenkrake (2.000 HP). Konzentrieren Sie Ihre Attacken auf den großen Gegner, die kleinen werden sowieso ersetzt. Wakka blendet das Biest mit seiner Spezialfähigkeit, und schön gehört der Sieg Ihnen.

Die Insel Kilika

Im Anschluss an die Zwischensequenz geht Ihre Reise am Hafen weiter. Nachdem Tidus Yuna in die linke

Richtung gefolgt ist, beobachten Sie die Dame bei einer Zeremonie. Am nächsten Morgen retten Sie in dem Haus auf der linken Seite das kleine Mädchen und erhalten eine Belohnung von der Bardame. Jetzt geht's ab in den nördlichen Wald. Dort nehmen Sie die drei Sphären und den Ball mit. Die Gruppe sollte sich immer ganz links halten, um das Baummonster zu umgehen. Im Nordosten betreten Sie den Tempel und treffen auf Geneaux (3.000 HP). Tidus beschleunigt Lulu mit seiner Magie, und sie deckt das Untier dann mit Feuerzaubern ein. Mit Wakka stoppen Sie den Wasserzauber des Widersachers. Vorsicht vor dem Gift: Yuna sollte Ihre Truppe immer wieder heilen. Nach dem harten Kampf begegnen die Abenteurer der Priesterin Dona, die Tidus in ein Labyrinth wirft. Hier wird die Tür mit dem Feuerstein abgefackelt und danach der grüne Stein in die nördliche Fassung gesetzt. Den gleichen Stein stecken Sie kurz darauf in eine der beiden Fassungen links bzw. rechts im Raum und berühren das grüne Symbol. Bei der folgenden Feuergrube tauscht Tidus den Feuerstein gegen eine grüne Kugel. Die Flamme geht aus,

und Sie brennen noch das letzte Tor frei. Hier treffen Sie auf Wakka: Nach ausgiebiger Plauderei erscheint Yuna mit dem Rest der Party. Nun geht's zurück zum Hafen, wo schon das Schiff aus Sie wartet.

Schifffahrt auf der Winno

An Bord steht Yuna für ein Gespräch bereit, und auch der Steueremann ist einem Plausch nicht abgeneigt. Zurück auf dem Deck belauschen Sie mehrfach Lulu und Wakka. Am Bug nehmen Sie den Ball und probieren Jechts legendären Schuss aus. Wenn Sie's schaffen (Dauerfeuer ist angesagt), lernt Ihr Held den Jecht-Schuss.

Luka

In Luka begegnen Ihre Recken dem Maester Seymour und besuchen dann das Blitzball-Stadion. Bei der Suche nach Auron geht Yuna verloren, die Sie aber vor der Arena wiederfinden. Zusammen besuchen die Helden das Colosseum, anschließend schlendern sie ins Café. Zu Beginn des Matches ist Yuna schon wieder verschwunden: Die gegnerische Mannschaft hat sie in die Docks entführt. Der rote Pfeil führt Sie hin. Den Oblitzerator (6.000 HP) besiegt

Ihre Truppe mit einem Kniff: Die wiederum beschleunigte Lulu zaubert Blitze auf den Lastenkran rechts. Nachdem der zu knattern beginnt, gibt Tidus Ihrem Gegner mit dem Haken den Rest. Zurück im Stadion bestreiten Sie Ihr erstes Blitzball-Match - der Ausgang ist aber nicht wichtig für den weiteren Verlauf des Abenteuers. Am Ende des Spiels attackieren Monster die Stadt.

Der Canyon

Sprechen Sie die Passanten an: Die netten Kerle haben Tipps und Heilkräuter parat. An der Wirtschaf legen die Recken eine Verschnaufpause ein und werden prompt überumpelt: Der Chocobo-Eater (10.000 HP) ist ein übler Zeitgenosse. Tidus beschleunigt die Party, und Wakka blendet das Vieh. Jetzt kann Lulu ihre Feuerzauber vom Stapel lassen. So drängen Sie das Monster in den Abgrund. Als Belohnung gibt's einen Gratis-Ritt auf einem Chocobo. Der rote Pfeil führt Sie zu einem Portal, das Sie nur dank dem Eingreifen von Maester Seymour passieren dürfen.

Die Pilzfelsen

Die Aufzüge in den Klippen bringen die Truppe zur Kommandozentrale. Benutzen Sie bei den Monstern die Aeons, damit die Overdrive-Balken voll werden. Nach dem Gespräch mit einem Soldaten folgt nämlich ein ziemlich-harter Kampf. Zuerst geht's gegen den Sinspawn (12.000 HP). Lulu beharkt den Gegner mit ihren Zaubersprüchen, während die anderen zuerst den oberen Kopf, dann die Arme und zuletzt den unteren Schädel attackieren. Nachdem die Armee fast völlig vernichtet wurde, feiert der Sinspawn (6.000 HP) sein (kurzes) Comeback: Diesmal bekommt das Monstrum Seymours Flammenzauber



Brennt wie Zunder: Das Pflanzenmonster hat mit Flammen nicht viel im Sinn - also beschwört Yuna flux Feuer-Aeon Ifrit.

ber zu spüren. Wenn der Schlachtenlärm verklungen ist, spricht Tidus mit den Überlebenden, und die Truppe wandert zum Djose-Tempel.

Der Djose-Tempel

Die Monster auf der Straße zum Tempel haben viele Sphären dabei, also greifen Sie zu! In dem heiligen Gemäuer trifft Ihre Gruppe dann auf einige Rätsel: Im ersten Raum benutzen Sie einen Djose-Stein mit dem Altar und schieben ihn dann nach rechts. Nun kann mit dem Klunker die Tür im Norden geöffnet werden. Hier stecken Sie wieder zwei Steine in den Altar und drücken ihn nach oben. Der Steinklotz beginnt zu schweben und dient als Plattform. Wenn Sie den Energiebahnen am Boden folgen, erleuchtet Tidus das Ornament und Yuna erhält so Ixion. Am nächsten Morgen rennen die Helden dann zur Straße nach Guadosalam.

Weg nach Guadosalam

Hier treffen Sie wieder auf Belgemine, die Yuna herausfordert. Nach dem Duell erreichen Sie eine Reit-

tier-Station. Wakka und Tidus sollten sich mit Waffen ausrüsten, die Blitzzauber besitzen. Danach steht wieder mal eine Plauderei an: Der Kartenverkäufer ist sehr gesprächig. Beim folgenden Ritt wird Ihre Heldentruppe von einem Roboter (4.000 HP) attackiert. Nun setzen Sie die gekauften Blitzwaffen ein und beschleunigen Ihre Helfer mit Tidus' Zauber. Nutzen Sie auch ihre Heilkräuter! Nach dem Kampf treffen Sie auf Rikku.

Guadosalam

Ihrer Ankunft folgt ein Besuch in Seymours Villa. Der Hausherr lädt zum ausgiebigen Mahl, und Sie reden mit Yuna. So gesättigt begeben sich Ihre Schützlinge in die dritte Ebene des Wurzelorfes. Die Schleuse hier führt ins Reich der Toten.

Keine Angst vor den Blitzen: Sie sind ungefährlich. Weil Rikku Angst hat, geht's aber erstmal in die Taverne, wo Sie Yuna in ihrem Zimmer überraschen. Sobald Sie mit Rikku und Wakka gesprochen haben, setzt die Party ihre Reise fort.

Wie's weitergeht, erfahren Sie in der nächsten PLAYERS!



Dem 'Sinspawn' kommen Sie bei, indem Sie zunächst mit Wakka und Lulus Zaubern den oberen Kopf erledigen, anschließend schlagen Sie mit Ihren Kämpfern die Scherenarme ab, damit er den unteren Schädel nicht mehr decken kann.



BLUTIGE JAGD, TEIL 2

LEGACY OF KAIN

BLOOD OMEN 2

Endlich kommt Licht ins Dunkel: Im letzten Teil unserer Lösung erfahren Sie, wer bei "Legacy of Kain" wirklich die Fäden in der Klauenhand hält.

Canyon

Springen Sie in den Canyon, probieren Sie Ihre neu gewonnene Fähigkeit am Torwächter aus und folgen Sie anschließend dem Pfad durch das linke Felsmassiv (Vorsicht: Der Weg wird scharf bewacht), bis Sie zu der Mühle kommen. Sie erledigen zunächst die beiden Amazonen am Lagerfeuer, versetzen sich dann via 'Charm' in den Arbeiter hinter dem großen Sichtfenster, lassen ihn die Schleuse öffnen (mit dem Hebel am oberen Treppeneinde), geben die Kontrolle über ihn wieder auf und blockieren rechts von der Mühle (auf dem Holzsteg) mit der Kiste das Fallgatter. Nun übernehmen Sie einmal mehr den Bediensteten, leiten das kühle Nass wieder um, springen auf einen Wasserbehälter und lassen sich nach oben tragen. Von hier aus schweben Sie auf den gegenüberliegenden Holzsteg, passieren das nun geöffnete Gittertor (Wegmarke) und überqueren mit Sprüngen die Furt. Am Wasserfall setzen Sie mit einem Supersprung auf die Holzplattform (darauf können Sie eine Truhe ausmachen). Durchqueren Sie die beiden angrenzenden Türme, öffnen Sie mit dem Schalter unten das große Portal, verlassen Sie den Turm durch die Doppeltür und betreten Sie so erneut den ersten Teil des Abschnitts. Verlassen Sie ihn durch das jetzt offene Tor, erledigen Sie im Hof dahinter die Seraphan und öffnen Sie das rechte Portal, indem Sie im Turm die Glyphen-Leitung mit Energie versorgen (Schalter oben), draußen mit dem Rad umleiten und links davon den Hebel umlegen. Kämpfen Sie sich anschließend durch die Grotte (die eingestürzte Brücke überwinden Sie mit einem Supersprung). Dahinter warten Sie, bis der Kampf zwischen Wegelagerern und Seraphan möglichst viele Opfer gekostet hat - je mehr Gegner

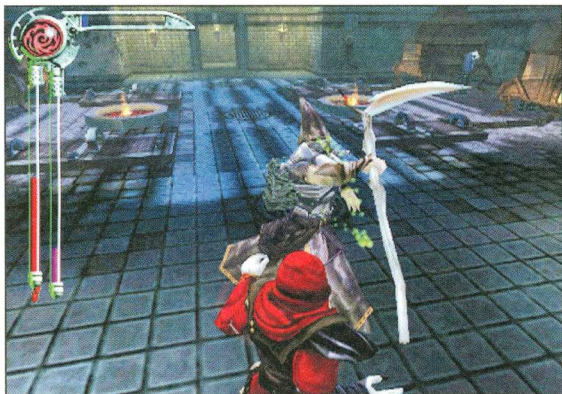
leblos am Boden liegen, desto leichteres Spiel hat Ihr Vampir. Machen Sie die Überlebenden nieder, kraxeln Sie auf den Wagen und setzen Sie von dort aus mit einem Supersprung auf das Plateau. Folgen Sie dem Grat, benutzen Sie erneut den Supersprung und erledigen Sie (am besten in Nebelform) die beiden Kämpferinnen. Sie passieren den Stolleneingang, folgen der Höhle bis zum Flaschenzug und gleiten nach unten neben den Checkpoint. Im Lagerraum dahinter öffnen Sie zunächst links die magische Truhe, dann halten Sie sich rechts, meucheln als Nebel-Kain die Wachen, laufen rechts an der kleinen Pforte vorbei und folgen so lange dem linken Weg, bis Sie an den Aufzug kommen, mit dem Sie prompt nach oben zum Hof fahren. Dort schalten Sie den Wächter aus, folgen dann rechts dem aufgeschütteten Pfad und versetzen sich mit 'Charm' in den Burschen hinter dem rechten Gitter. Lassen Sie ihn via Hebel eine Tür im Inneren öffnen, damit sein Kollege in den Raum hinter dem linken Gitter läuft. Schlüpfen Sie in seinen Körper, laufen Sie die Treppe empor, betätigen Sie den Hebel und fahren Sie mit dem Rad die Leiter aus. Lassen Sie Kain die Leiter hochkraxeln, dann legen Sie links davon den Hebel um und öffnen so das rechte Falltor. Achtung: Jetzt ist Eile angesagt, denn nach ein paar Sekunden schließt sich das Portal wieder. Nachdem Sie erfolgreich hindurch geschlüpft sind, springen Sie im Korridor über die Fässer, legen rechts den Hebel um und erreichen durch die so geöffnete Pforte die Wüste jenseits von Meridian. Hier haben Sie die erste Begegnung der dämonischen Art: Stellen Sie sich den Knochenbiestern möglichst mit leichten Mordwerkzeugen oder unbewaffnet entgegen - Kaliber wie Streitäxte verlangsamen Sie zu sehr

und machen Ausweichbewegungen gegen die flinken Spezial- sowie Spuckattacken der Ungetüme fast unmöglich. Halten Sie beim Weg durch die Wüste hinter und jenseits des großen Tors nach Truhen Ausschau - aber achten Sie beim Öffnen darauf, dass kein Gegner in der Nähe ist, sonst fällt Ihnen das Biest in den Rücken. Ebenfalls wichtig: Über den Canyon verteilt liegen andere Dämonenopfer, im Durchgang hinter der Pforte sind Gefangene an die Wände gekettet. Scheuen Sie sich also nicht, zwischen den Scharmützeln einen kleinen Snack einzunehmen - Sie werden es brauchen! Das zweite große Tor ist zwar verschlossen, aber über die eingefallene Treppe im linken, brennenden Turm (die weggebrochenen Partien mit normalen bzw. magischen Sprüngen überwinden), den angrenzenden Wehrgang und die nächste Zitadelle erreichen Sie den Durchgang zum nächsten Canyon-Teilstück. Ihr neuer Job: Lokomotivführer. Bringen Sie die Dampfmaschine in Gang, indem Sie die Weiche umstellen (mit dem Rad auf dem Podest) und in der Rolle des Wächters (hinter dem Fenster der Bretterbude) den Schalter betätigen. Dann folgen Sie dem Weg hinter der Hütte nach oben und springen auf halber Höhe zur hölzernen Plattform schräg gegenüber. Mit dem Rad stellen Sie auch die letzte Weiche, und können so auf dem Mini-Zug in den

nächsten Abschnitt fahren. Hier erwartet Sie die erste echte Kopfnuss: Um das Tor auf der anderen Seite des Zauns zu sprengen, müssen Sie einen Stein auf eine Energiezelle hieven und die Glyphenbatterie dadurch zur Explosion bringen. Die Vorgehensweise: Positionieren Sie Kain hinter dem Kontrollpult (ein Hebel für Rechtsschwenk, einer für Linksschwenk und der mittlere zum Heben bzw. senken) und bugsieren Sie mit dem Kranarm einen Felsbrocken vom Karren auf das Förderband. Jetzt bringen Sie mit dem Hebel die Glyphenenergie zum fließen und leiten Sie über das Rad (rechts vom Förderband) zur Tür um. Gehen Sie durch die Öffnung im Zaun, leiten Sie mit dem Rad auf der anderen Seite erneut die Energie um und beobachten Sie, wie der Stein über das Fließband rollt. Aber Vorsicht: Im Gebäude rechts wird der Brocken zerbröseln. Damit es gar nicht erst so weit kommt, drehen Sie das Rad am Förderband (links vom Zertrümmerer) - und zwar kurz, bevor der Stein hineinrollt. Der Grund: Nach ein paar Sekunden schnell der Mechanismus wieder zurück - gerade genug Zeit für Kain, um den Felsen sicher auf die andere Seite zu manövrieren. Jetzt können Sie ihn sich in aller Seelenruhe mit dem zweiten Kran schnappen (das Kontrollpult finden Sie neben dem Ende des Förderbands) und auf die Energiezelle fallen lassen.



Die Augen offenhalten: Die grünen Telekinese-Schalter sind oft gemein versteckt - jenseits von gläsernen Tunnels (links) und im Sockel von Statuen (rechts).



Beim Kampf gegen unsichtbare Gegner wie die Henker nur nicht den Kopf verlieren! Der rote Kringle zeigt trotzdem, wo sich die Drückeberger rumtreiben.

Nach der Explosion verschlägt es Sie nach draußen, wo Ihnen (zwei Dämonen später) ein grüner Energieschild den Weg versperrt. Folgen Sie stattdessen dem linken Pass und überwinden Sie mit einem Super-Sprung den Abgrund.

Hinter dem Fallgatter (mit dem Rad öffnen) beseitigen Sie zunächst die beiden Dämonen und halten sich dann rechts. Steigen Sie den Turm empor, springen Sie mit magischer Unterstützung auf die Ruine der Zitadelle gegenüber und aktivieren Sie im Körper des Arbeiters (unterste Etage) den Glyphenstrom. Jetzt müssen Sie sich sputen: Folgen Sie dem Verlauf der Leitung und legen Sie sämtliche Weichen um, kurz bevor sich das Wölkchen hindurchquält - sonst versiegt die Energie, und Sie müssen zurück, um den Stromfluss noch einmal in Gang zu bringen. Haben Sie jeden Schalter rechtzeitig aktiviert (Vorsicht bei der Weiche auf dem Turm, denn sie schnell nach ein paar Sekunden wieder zurück) und den Glyphenstrom zur rechten Energieschranke umgelenkt, können Sie die Sperre mit dem Hebel (rechts) deaktivieren und den nächsten Abschnitt betreten. In der Hütte (hinten rechts) treffen Sie endlich die Hexe: Die verführerische Wahrsagerin lässt Kain bereitwillig von ihrem Blut schlürfen - das schmeckt nicht nur famos, sondern überträgt außerdem die telekinetischen Talente der feschen Vampir-dame auf Ihren Helden.

Sie probieren Ihr neues Talent an dem Symbol über dem Doppeltor aus, betreten das Gebäude auf dem Hof und laufen die Treppe hinunter.

Nach dem Dialog mit dem Dämonen gelangen Sie ins...

Eternal Prison

Laufen Sie nach der Sequenz rechts die Stufen hoch, setzen Sie vom Absatz rechts auf die Galerie und von dort aus mit einem Supersprung auf den Balkon an der Seite des Saales. Sie laufen zum hinteren Ende und springen vom Vorsprung aus wieder auf die andere Seite zurück (diesmal sind Sie hinter dem Schutthaufen) und klettern die Leiter hoch. Balancieren Sie zum Ende der zerborstenden Treppe, springen Sie mit magischer Hilfe auf die gegenüber gelegenen Stufen, nehmen Sie den Inhalt der magischen Truhe mit und springen Sie zum Podest auf der Stirnseite des Raumes. Lassen Sie sich durch das Loch im Boden nach unten gleiten, erledigen Sie dort die Spinnen, folgen Sie in der angrenzenden Halle dem Korridor hinten links und legen Sie dort den Hebel um. Resultat: Der Käfig in der Halle wird angehoben, und Sie können durch die Spalte darunter springen. Nach der Teleportation durch die Henker klettern Sie aus der Grube und überwinden die folgende An-einanderreihung von Zinnen mit Supersprüngen bzw. Telekinese (zum Betätigen der Öffnungsmechanismen). Stellen Sie sich dem Henker auf der Brücke im Kampf oder flüchten Sie direkt in den Uhrenraum. Mit dem Hebel am Planetenmodell öffnen Sie den Weg in einen hohen Gang, den Sie am anderen Ende über eine Treppenflucht (mit dem Telekinese-Schalter rechts über dem

Abgrund aktivieren) wieder verlassen. Im nächsten Abschnitt laufen Sie zum kleinen Schrein auf der mittleren Plattform und ändern mit dem Hebel im Inneren die Level-Architektur. Jetzt können Sie Plattform für Plattform nach oben zum Ausgang erreichen Sie durch Supersprünge - allerdings nicht, ohne dabei auf die Schweb-Phantome zu achten, die allenthalben erscheinen und Sie gerne vom Plateau schieben. Nach dem Teleport machen Sie die beiden Spinnen nieder, trinken sich satt und springen anschließend vom Dach des Käfigs auf die linke Ballustrade. Sie senken mit dem Hebel an der Säule die mittlere Käfiggruppe, springen hinüber und setzen von dort aus auf die letzten Kisten. Jetzt können Sie auch die obere und mittlere Galerie erreichen. Hinter einer Gittertür sehen Sie eine Gefangene, die Sie mit Charm übernehmen, um in ihrer Haut die Zellentür zu öffnen. In der folgenden Halle aktivieren Sie mit Telekinese den grünen Schalter am Stirnende, daraufhin senkt sich der Käfig. Metzeln Sie die Spinnen nieder und sparen Sie sich den Kampf, indem Sie auf die Kisten und von dort aus auf den Balkon springen. Nun arbeiten Sie sich Etage für Etage nach oben und durchforsten dabei die Zellen. Auf der obersten Ebene besetzen Sie hinten links die Wahnsinnige hinter dem Gitter, öffnen so die Pforte, klettern die Leiter nach oben und bedienen dort über das Pult in der Mitte die Käfige. Jetzt springen Sie wieder eine Ebene nach unten

und von der Brücke auf die Käfige. So erreichen Sie den Ausgang und die nächste Wegmarke. Jetzt nur noch dem Korridor folgen, die Treppe hoch, bei der Truhe magische Energie tanken und sich in die Gefangene hinter dem Gitter versetzen. Öffnen Sie mit ihr das Gatter, bekämpfen Sie in der Kammer die beiden Henker und durchqueren Sie nach dem Scharmützel den Raum, um dahinter via Telekinese-Schalter das Portal zum nächsten Abschnitt zu entriegeln. Dort reparieren Sie nach dem Duell mit dem Henker via Telekinese-Schalter (am anderen Ufer) die Brücke, überqueren Sie anschließend und lenken dann mit dem Hebel (am Pult rechts von der Brücke) die Kisten um. Jetzt können Sie die Boxen mit dem Telekinese-Schalter wieder senken, ohne dabei die Brücke zu zerstören. Dabei öffnet sich die Pforte, über die Sie den Raum verlassen. Den durchgeknallten Vampir lassen Sie einfach links liegen: Anstatt ihn zu bekämpfen, laufen Sie einfach in den nächsten Raum - in der folgenden Zwischensequenz erledigt sich das Monstrum selber. Die folgenden Korridore und Räume durchqueren Sie problemlos (in der Schmiede gibt es ein kurzes Scharmützel mit zwei Henkern, die Sie gegebenenfalls in die zuvor durch Hebel aktivierten Essen treiben können) - bis Sie in den Saal mit dem Kreuzweg kommen. Durchqueren Sie die einzige offene stehende Tür, klettern Sie über die Leiter nach unten, versetzen Sie sich in die Irre hinter dem Gitter und betätigen Sie mit ihr den Hebel. Er-

KAMPF-TAKTIKEN

Dämonen besiegen: Das aggressive Krabbeltier kostet besonders dann Nerven, wenn es im Rudel auftaucht. Die sicherste Taktik ist der kompromisslose Frontalangriff: Einfach drauflosgehen und reinhauen, was das Zeug hält. Fehler: Sobald Kain zur Verteidigung übergeht, schleimt ihn das Ungutem voll.

Spezialtalente einsetzen: Mit dem ersten Talent kloppen Sie Ihren Gegner mürbe, das zweite eignet sich ideal, um angeschlagenen Kämpfern den Rest zu geben. Erst Nr. 3 schafft das Problem direkt aus der Welt.

Wendig bleiben: Verzichten Sie beim Kampf gegen flinke Gegner wie Dämonen und Hyliden auf schwere Waffen. Am besten, Sie erledigen die Fieslinge in Klauenarbeit.



Auch gegen Ende noch die beste Strategie: Fähigkeit wählen (oben), verteidigen, Fähigkeit einsetzen (unten).

gebnis: An der Kreuzung wird ein dritter Weg freigegeben, den Sie bis zum Checkpoint gehen. Danach überqueren Sie die Brücke und aktivieren – sobald der durchgeknallte Vampir kommt – den Telekinese-Schalter am anderen Ende. Der Untote säuft ab, inzwischen passieren Sie in aller Seelenruhe das Teleporter-Portal.

Folgen Sie den Korridoren, bis Sie den Saal mit dem Planetenmodell in der Mitte erreichen. Sie springen auf magischem Wege neben die Miniatur, aktivieren den Telekinese-Schalter über dem Eingang und lassen so eine Brücke entstehen, über die Sie zum Hebel nebem dem Eingang gehen. Aktivieren Sie den Schalter, und die Brücke bewegt sich zum nächsten Portal. Springen Sie wieder neben das Modell, passieren Sie die Brücke und aktivieren Sie via Telekinese den grünen Schalter (Vorsicht – er wird von einem Henker bewacht). Wiederholen Sie die Prozedur so oft (jede Aktivierung des Hebels bringt die Brücke eine Stufe weiter), bis sich der Käfig mit dem Erbauer senkt. Nach dem Gespräch finden Sie sich in der Planetenkammer vom Anfang des Gefängnisses wieder, passieren die Wegmarke und kämpfen gegen die beiden Henker. Folgen Sie dem Korridor dahinter, flüchten Sie vor dem Vampir und lassen Sie das Ungetüm einmal mehr ins Wasser plumpsen, indem Sie zunächst die Brücke ausfahren (Hebel rechts) und nach ihrer Überquerung wieder einfahren (Hebel). Anschließend erreichen Sie einen

Hof mit riesigen Henker-Statuen, auf dem Sie der wieder aufgetauchte Fresssack zum Endgegner-Gefecht fordert. Nehmen Sie sich vor seiner Feuer-Attacke in Acht – ein Treffer, und Sie zerfallen zu Asche! Die Taktik: Verstecken Sie sich hinter den Statuen, und sobald die Figur vor Ihnen zerspringt, hechten Sie zur Seite, um Ihren Gegner mit Telekinese zu attackieren und so in den Pool zu drängen. Wiederholen Sie die Strategie drei Mal, dann flüchtet er in die nächste Arena. Stellen Sie sich dort vor die auf den Boden gelehnten Sensenklingen der Henkerstatuen, dann greift er Sie früher oder später mit seiner Rammattacke an. Weichen Sie im letzten Augenblick aus, dann rast er nicht gegen Kain, sondern donnert gegen die Figur, und am Sockel taucht ein Telekinese-Schalter auf. Aktivieren Sie ihn, und wiederholen Sie die Prozedur so oft, bis sich im Zentrum des Hofes ein steinerner Gigant aufbaut. Locken Sie den Vampir zuerst gegen den Stab des Titanen, dann gegen die Unendlichkeitsrunen (die auf der Seite liegende Acht). Geschafft!

Device

Durchqueren Sie die von der Kreatur geöffnete Passage, bezwingen Sie das Alien in der angrenzenden Kammer, und verlassen Sie den Raum durch Aktivieren des Schalters (hinten rechts). Im anschließenden Komplex finden Sie links eine Truhe, rechts eine Aussparung in der linken Wand und dahinter eine Kam-

GASTAUFTRIFF: JANOS AUDRON

Bereits in den ersten Teilen der "Legacy of Kain"-Reihe wurde der angebliche Urvater der Nosgoth-Vampire erwähnt, aber erst in "Soul Reaver 2" haben wir den geflügelten Blaumann persönlich kennengelernt: Allerdings ist Janos alles andere als das in den Seraphan-Mythen beschriebene mordgierige Monstrum, stattdessen entpuppt er sich als Wesen edler Abstammung – die Schwingen auf seinem Rücken lassen erahnen, das Kains Artgenossen nicht immer zum Nacht- leben verdammt waren. In "Blood Omen 2" erwartet er Sie am Ende des "Device"-Levels, um Licht ins Story-Dunkel zu bringen.



mer mit einem Roboter im Zentrum. Springen Sie auf den gegenüberliegenden Rost, durch die zerbrochene Scheibe und auf den Boden. Öffnen Sie das rechte Schott, machen Sie die Kreatur nieder und aktivieren Sie den Aufzug gegenüber mit dem Telekinese-Schalter links vom Balkon. Fahren Sie nach oben, springen Sie im Raum dahinter auf die Galerie und aktivieren Sie mit dem Hebel den Glyphenstrom. Nun können Sie zurückkehren und mit dem Schalter am Korridorende die Pforte entriegeln. Im anschließenden Gang erledigen Sie zunächst das Alien (möglichst in Nebelform), dann wenden Sie sich wieder um, folgen dem abschüssigen Tunnel rechts und aktivieren vom gläsernen Erker aus den Telekinese-Schalter. Gehen Sie nun zurück zum Schalter, schauen Sie durch das Fenster links und betätigen Sie so nun auch den rechten Schalter. Jetzt erneut in den Erker, sich in den Arbeiter versetzen und den durch den ersten Schalter erreichbar gemachten Hebel umlegen. Jetzt können Sie den Gang durch das geöffnete Schott verlassen. Pusten Sie dahinter den Dämonen die Lichter aus und öffnen Sie so den Energieschirm rechts – aber nicht, ohne vorher einen Abstecher in die linke Kammer gemacht zu haben, denn dort verbirgt sich eine Energietruhe nebst Speer. Im Maschinenraum töten Sie den Wächter, unten den Dämonen. Dann bringen Sie mit dem Hebel zwischen den Kesseln den Glyphenstrom zum Fließen und aktivieren danach im Körper des Arbeiters (hinter der Verglasung des Kontrollraums) die beiden Kolben. Springen Sie vom rechten auf den linken Kolben und von dort aus zum Vorsprung mit der Truhe. Nun lassen Sie sich auf die Galerie dar-

unter fallen und folgen dem Gang. Bezwingen Sie die beiden Außerirdischen, setzen via Supersprung über das Bassin und lassen Sie es mit dem Telekinese-Schalter unterhalb der Wasseroberfläche versiegen. Gleiten Sie in das trocken gelegte Becken und betätigen Sie den Glyphen-Schalter – jetzt dürfen Sie das Schott öffnen und im nächsten Korridor (Achtung – hier lauern gleich drei aggressive Greifarme!) nach links abbiegen. Springen Sie vom Laufsteg nach unten (Vorsicht, Wächter!), lenken Sie via Schalter den Greifarm um und klettern Sie dann wieder nach oben. Legen Sie den Schalter um, und die Stahlklaue schnappt zu – der Weg ist frei! Meucheln Sie im folgenden Rundgang die beiden Aliens (dank Nebel möglichst hinterrücks) und übernehmen Sie mit Charm den Arbeiter hinter dem Energieschirm. In ihm senken Sie via Hebel die Plattform im Maschinenraum (erreichen Sie rechts durch das zerbrochene Fenster), über die Sie den Korridor hinter dem Schirm erreichen. Passieren Sie den Checkpoint, folgen Sie dem Tunnel, strecken Sie den Krieger nieder und bedienen Sie mit Ihren geistigen Kräften den grünen Schalter rechts (durch den Glasboden). Nachdem der Kran die Kisten rumgewuchtet hat, übernehmen Sie den Wächter (wieder durch den Glasboden) und lassen ihn über die Brücke wetzen. Aktivieren Sie erneut den Kran, versetzen Sie sich ein zweites Mal in den Menschen und legen Sie mit ihm den Schalter zum Öffnen des Tores um. Im Tunnel hinter der Pforte erledigen Sie zuerst den Dämonen – dann verschwindet der Schirm. Jenseits der Barriere befindet sich ein Komplex mit Bassin. Springen Sie vom Podest am Eingang auf die Gale-



Sieht nicht mehr so aus, entpuppt sich aber nach dem Endgegner-Gefecht im 'Eternal Prison' als Kains letzter Getreuer: Vampir Marcus.

rie hinten links und benutzen Sie den Schalter. Überwinden Sie mit einem Supersprung das Becken, betätigen Sie den Hebel am Kontrollpult und pumpen Sie so das Wasser ab. Am Boden des trocken gelegten Pools verschieben Sie den Block, woraufhin die roten Energieschirme weiter oben verschwinden. Erledigen Sie den durch die Beseitigung der Barrieren befreiten Dämonen, passieren Sie den anderen Durchgang und aktivieren Sie den von einem Alien bewachten Schalter. Jetzt dürfen Sie den grünen Schirm neben dem Glyphenschalter (haben Sie nach Betreten des Komplexes durch einen Supersprung erreicht) passieren. Durchqueren Sie den verschachtelten Komplex dahinter und passieren Sie auf diese Weise den nächsten Checkpoint. Links vom Förderband finden Sie einen Durchlass in der Wand, dahinter einen Korridor. Wird der Gang geflutet, versetzen Sie sich in den Menschen hinter dem Energieschirm und öffnen mit dem Schalter die Barriere. Bestrafen Sie Ihren Peiniger gebührend, springen Sie in den Raum darunter und bringen Sie mit dem Schalter den Aufzug in Gang. Unten angekommen, halten Sie sich rechts, fahren mit der Plattform nach oben, erledigen den Dämon und deaktivieren über den Telekinese-Schalter die Barriere. Folgen Sie weiterhin dem Verlauf der Galerien (es folgen diverse Scharmützen, Aufzugfahrten und ein Supersprung), bis Sie auf die Plattform über dem Monstrum kommen. Den Level-Abschluss bildet eine lange Zwischensequenz, in der Kain zusammen mit dem Ur-Vampir Janos Audron nach Meridian zurückkehrt.

Wharves

Schleichen Sie nach dem Dialog mit Umah durch den Nebel und meucheln Sie die Seraphan. Öffnen Sie das Gatter, indem Sie sich in die Frau dahinter versetzen. Anschließend überqueren Sie den Marktplatz und entriegeln mit dem Rad das Gittertor an seinem Ende. An der Werft betreten Sie das Gebäude hinten rechts (Achtung: jede Menge Seraphan), bringen die Energie zum Fließen und überbrücken im richtigen Augenblick die Leitungs-Lücken. Ist die Energie oben angekommen, aktivieren Sie via Schalter den

Leuchtturm. Ergebnis: Das Schiff legt ab, Sie setzen mit einem Supersprung über das Wasser auf den gegenüber gelegenen Anlegeplatz und belauschen dort das Gespräch zwischen zwei Arbeitern. So erfahren Sie das Code-Wort, kehren durch das Gittertor zum Marktplatz zurück und dürfen jetzt passieren. Am nächsten Anlegeplatz (wieder liegt der Dampfer vor Anker) bringen Sie den Leuchtturm mit dem Telekinese-Schalter hinter den linken Kistenverschlag (im Kanal) in Gang. Das Schiff läuft aus, und Sie können mit einem Supersprung den nächsten Steg erreichen. Halten Sie sich rechts, klettern Sie die Leiter empor und passieren Sie auf der Galerie die Tür. Schieben Sie die Kiste auf die maroden Dielen im Eingangsbereich, lassen Sie sich durch das so entstandene Loch fallen und entriegeln Sie im unteren Stockwerk die Tür, indem Sie die Box auf die Platte rechts davon schieben. Folgen Sie nun dem Balkon, laufen Sie am Pier rechts die Treppe hoch und dann bis zum Informanten. Durch die Tür hinter ihm erreichen Sie eine Wegmarke und die nächste Anlegestelle. Gehen Sie rechts ins Lagerhaus und öffnen Sie dort mit dem Glyphenrad zuerst das rechte (Rad drehen), anschließend das linke (Hebel umlegen) Gatter. Gehen Sie links über die Zugbrücke (Gefecht vermeiden, denn an die lästige Schützin kommen sie nicht ran) und kämpfen Sie sich nach dem Checkpoint bis zum Lagerhaus durch. Dort manövrieren Sie über das Kontrollpult (mittlerer Hebel: vorne, linker Hebel: links, rechter Hebel: rechts) die Kiste durch die Aussparung. Resultat: Die Box fällt, zerbricht und lässt einen Dämonen frei. Passieren Sie das jetzt offene Gatter und erledigen Sie nach der Sequenz die beiden Kriegerinnen sowie das Monster. Sie übernehmen den Soldaten hinter dem Fallgatter und lassen ihn am Kontrollpult die Kiste dirigieren - direkt auf den Seraphan an der Pforte. Danach folgen Sie einfach dem Verlauf der Gassen, betreten rechts das Haus, verlassen es nach der Wegmarke durch die linke Tür wieder und gelangen auf einen weiteren Steg. Überwinden Sie die folgenden Kanäle mit Supersprüngen, betreten Sie anschließend das Wirtshaus, gehen Sie dort die Treppe hoch, halten Sie sich auf der Ga-



Nervenkrieg: Die Werften werden förmlich von den Seraphan belagert. Ihre einzige Chance: Abwehren, Energie sammeln und die Ritter voneinander trennen.

lerie links (rechts finden Sie eine Truhe), lassen Sie sich bei der Leiter nach unten plumpsen, gehen Sie in den angrenzenden Flur und verlassen Sie das Gebäude. Laufen Sie nach links, weichen Sie den Seraphan einfach aus und klettern Sie die Leiter rauf. Oben überwinden Sie mit einem Supersprung den Kanal, klettern über den Tisch ins Lager (die Truhe vor dem rechten Fenster nicht vergessen) und verlassen es mit dem Aufzug wieder. Übernehmen Sie mit Charm den Arbeiter im Käfig, lassen Sie ihn den mittleren Hebel benutzen und so den Käfig mit dem Dämonen senken. Sobald die Luft wieder rein ist, betreten Sie den Käfig durch das neu entstandene Loch, stellen sich in die Box und lassen Sie vom Arbeiter (mit 'Charm' besetzen) heben.

Aktivieren Sie den Telekinese-Schalter hinter der Barriere, dann laufen Sie den ganzen Weg zum (jetzt passierbaren) Hauptportal zurück. Verlassen Sie es durch den Aufzug und flüchten Sie nach dem Gespräch mit dem Pärchen nach links - den Pfad hoch und durch das Schott. Meucheln Sie im Nebel die beiden Hylden und laufen Sie danach über den Steg ein Stockwerk tiefer, um hinter dem Kontrollpult mit dem linken Schalter ein Loch in die Wand auf der anderen Teichseite zu sprengen. Laufen Sie durch den Spalt, halten Sie sich links und hasten Sie nach ein paar Scharmützen die Rampe hoch. Nehmen Sie die zweite Tür und gleiten Sie von der Rampe. Um das Endstück der Brücke zu erreichen, laufen Sie vorbei (bis zur Wand) und springen auf den Felsbrocken. Oben angekommen, folgen

Hylden-City

Laufen Sie nach der Anfangssequenz und dem Gespräch mit dem Hylden-Lord den Pfad links hoch, halten Sie sich dann rechts und springen Sie durch das Loch im Boden.



Endspurt im Eternal Prison: Wechseln Sie mit Supersprüngen zwischen Plattform und Kontrollpult für die Brücke.



Lädt zum finalen Gefecht am Abgrund: Der Seraphan-Lord entpuppt sich als gemeiner Hylden-Alien – aber mit unserer Taktik kommen Sie im schnell bei.

Sie dem Hochweg, passieren das Gebäude (links sehen Sie ein Fenster), verlassen es auf der anderen Seite wieder, springen nach unten und schieben die Glyphen-Bombe vor die marode Stelle in der Mauer. Sie laufen über die Rampe nach oben, positionieren sich im folgenden Raum so weit rechts wie möglich vor dem Fenster (vorher mit dem Schalter den Laser ausschalten) und versetzen sich in den Sklaven (ganz links zeigt sich nur selten). Lassen Sie ihn via Schalter den Dämonen befreien und warten Sie, bis sich das Monstrum unter die Strahlenkanone stellt. Das ist Ihre Chance: Schalter drücken, und es gibt eine riesige Sauerei. Jetzt erreichen Sie durch die zerbrochene Scheibe den hinteren Raum, wo Sie links hinter dem Schutt den rechten Mechanismus aktivieren. Resultat: Die zuvor verschobene Glyphenbombe im Hof detoniert und reißt ein Loch in die Wand. Gehen Sie runter und passieren Sie den Spalt. Dahinter übernehmen Sie den Menschen (schräg links), lassen mit ihm via Schalter das Wasser ab und verschieben die Box (links) so weit, bis sie unter dem Riss im Geländer steht. Springen Sie wieder nach oben, lassen Sie das Becken volllaufen und setzen Sie mit einem Supersprung auf die jetzt schwimmende Box. Springen Sie von ihr aus rechts auf die Galerie, drücken Sie den Schalter und schweben Sie wieder ins (jetzt erneut leer gepumpte) Becken. Laufen Sie links, wieder links, springen Sie auf die Plattform und von dort aus auf die nächste Etage. Gehen Sie bis zum Ende der Galerie, springen Sie

ganz nach unten und folgen Sie dem Weg so lange, bis Sie zum trocken gelegten Becken mit den Boxen kommen. Lassen Sie es mit dem Rad im rechten Raum volllaufen – nachdem Sie die Kisten so arrangiert haben, dass Sie mit Supersprüngen von Box zu Box das Schott auf der Plattform (zweite Beckensektion) erreichen. Übernehmen Sie von dort aus den Sklaven hinter der Scheibe und lassen Sie ihn die Tür öffnen. Nun können Sie weiter links die Box ins Bassin schieben und gemeinsam mit der Kiste aus der Spinnhöhle (dritte Beckensektion, links die Rampe hoch) eine Supersprung-Furt bis zum Portal auf der Stirnseite des Beckens bauen. Nach der Reise mit dem Teleporter-Strahl halten Sie sich links, kraxeln auf den Kistenstapel und gleiten von dort aus über die Köpfe Ihrer Gegner hinweg und durch den Riss im Boden. Schleichen Sie durch die Nebelschwaden, passieren Sie die Wegmarke und laufen Sie im runden Raum dahinter nach links. Es folgen diverse Labore, ein Supersprung und eine Plattform, die Sie auf Schalterdruck nach oben zu einer Reihe von Schornsteinen bringt. Klettern Sie auf die Kisten zu Ihrer Rechten, warten Sie, bis der erste Schlot keinen Rauch mehr spuckt, und springen Sie auf magischem Wege Kamin für Kamin zur anderen Seite. Passieren Sie das rechte Schott, laufen Sie auf dem Rost geradeaus und springen Sie über die Steinblöcke hinten rechts auf die Plattform mit den beiden Hylden. Via Schalter öffnen Sie die Energiebarriere unten rechts, der Hebel fährt eine Plattform unter die

Luke gegenüber. Letztere führt Sie durch einen Korridor und in eine große Halle: Überwinden Sie die Distanz zum Rost gegenüber mit einem Supersprung, folgen Sie der Galerie bis zum Ende und gleiten Sie hinter den Kistenstapel – dann kann der Dämon Sie nicht erreichen. Im anschließenden Saal öffnen Sie mit dem linken Schalter das Schott zur Schienenbahn-Station (hinter dem Dämonen), die Sie in Gang setzen, indem Sie den Hylden-Krieger erledigen. Nach Ihrer Ankunft verlassen Sie die Kammer durch das Schott. Den Gegner dahinter bezwingen Sie, indem Sie sich hinter die Energiebarrieren stellen und die Telekinese-Schalter darüber-einsetzen. Nach der Sequenz finden Sie sich vor einer riesigen Rune wieder, halten sich rechts, springen auf die Zinne im Wasser und von dort aus auf magischem Wege an das hinter dem Schutt gelegene Ufer. Durchqueren Sie das Loch in der Wand und den anschließenden Saal. Dahinter lassen Sie den Sklaven (links) das Wasser abpumpen. Dann springen Sie nach unten, laufen nach rechts, ziehen sich links die Plattform hoch, öffnen mit dem Schalter das Gatter, gehen zurück und schieben die Kiste unter den Schalter rechts. Positionieren Sie Kain auf der Kiste, dann versetzen Sie sich erneut in den Menschen und lassen ihn das Becken wieder füllen. Jetzt erreichen Sie den Schalter und bringen mit ihm die Plattform hinter dem geöffneten Gatter in Bewegung. Über letztere und die angrenzenden Korridore erreichen Sie schließlich den Endkampf.

Endkampf

Phase 1:

Warten Sie, bis der Seraphan-Lord drei Schüsse abgefeuert hat (beim ersten springen, beim zweiten abwarten, beim dritten springen), dann bringen Sie ihn mit Telekinese ins Straucheln. Rennen Sie hin, bevor er sich wieder fängt und vertrimmen Sie den Fiesling ein, zwei Mal. Während er noch benommen torkelt, schubsen Sie ihn mit einer erneuten Telekinese-Offensive in den Abgrund. Hier ist Beileung angesagt – warten Sie nur einen Augenblick zu lange, verschwindet er. Wenn Sie al-

les richtig gemacht haben, folgt eine Sequenz.

Phase 2:

Verwickeln Sie ihn in einen Nahkampf. Die Taktik: Abwehren, dabei Energie sammeln und ausweichen, sobald er zu seiner Spezialattacke ansetzt. Ist der Balken voll, rösten Sie ihn mit Ihrem neuesten Kampfzauber. Haben Sie ihn oft genug flambiert, folgt eine Sequenz.

Phase 3:

Wehren Sie seine Attacken ab, weichen Sie wie vorher nach jeder Offensivserie seinem Special aus und greifen Sie ihn sich anschließend mit dem Dreieck-Button. Halten Sie ihn in der Luft und rammen Sie dem Monstrum gleichzeitig mit Quadrat den Reaver-Knauf in die hässliche Visage. Einfach so lange weitermachen, bis ihm die Energie ausgeht – dann haben Sie es geschafft und können den Abspann genießen! *rb*



Alte Bekannte: Der Hylden-Boss hat Janos Audron in der Mangel.

DIE AUFLÖSUNG

Für alle, die's gar nicht mehr erwarten können oder ein paar wichtige Dialogfetzen verpasst haben, hier die Auflösung in Kurzform: Vor zig Jahrtausenden tummelten sich auf Nosgoth zwei Überrasen – Kains friedliche Vorfahren und die feindseligen Hylden. Zwar wehrten die damals noch engelsgleichen Vampire die Eroberungsversuche ihrer Widersacher erfolgreich ab, doch der Sieg hatte einen hohen Preis. Kurz bevor die Hylden und ihr Herrscher in die Verbannung gingen, belegten sie alle Vampire mit einem Fluch – als Folge mutierten die zu monströsen Blutsaugern und Nachtschwärmern, die von ihren ehemaligen Menschen-Schützlingen erbarmungslos gejagt wurden. Als Janos' Sohn Vorador das Gleichgewicht der Säulen ins wanken bringt, schlüpfen einige Hylden durch ein Portal zurück nach Nosgoth. Fortan führt ihr Herrscher den organisierten Exorzismus an – zunächst als Anführer der herrschsüchtigen Seraphan-Kaste, später in Gestalt eines Riesen-Oktopus (siehe "Soul Reaver 2").

EINKAUFSS- BERATER

Welches Spiel ist sein Geld wirklich wert?
Aktuelle Top-Titel für PS2: *PLAYERS*
verschafft Ihnen einen Überblick.

Segas Dreamcast-Konsole war nur ein kurzes Leben besichert. Heute entwickelt der ehemalige Konsolen-Erfinder und Spielhallen-Spezialist für sämtliche Videospiel-Systeme. Vorteil für PS2-Besitzer: Viele ehemals Dreamcast-exklusive

Serien werden umgesetzt, neue Projekte wie "Rez", "Headhunter", "Virtua Tennis 2" oder "NBA 2K2" erscheinen gleichzeitig für die PS2.

Unsere Liste verrät, bei welchen Umsetzungen sich der Kauf ganz besonders lohnt.

RENNSPIELE

Auto-, Motorrad-, Science-Fiction-, Trendsportrennen & Funracer

TITEL	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	90%	Sony	30 Euro	9/2001
Ridge Racer 5	87%	Namco	60 Euro	12/2000
Splashdown	87%	Infogrames	60 Euro	12/2001
ATV Offroad	85%	Sony	60 Euro	9/2001
Crazy Taxi (Platinum)	85%	Acclaim/Sega	30 Euro	7/2001
F1 Racing Championship	85%	Ubi Soft	60 Euro	3/2001
Formel Eins 2001 (Platinum)	85%	Sony	30 Euro	6/2001
Burnout	84%	Acclaim	60 Euro	1/2002
Smuggler's Run 2	84%	Take 2	60 Euro	1/2002
Wipeout Fusion	83%	Sony	60 Euro	3/2002
Moto GP 2	82%	Namco	60 Euro	3/2002
Extreme-G 3	81%	Acclaim	60 Euro	10/2001
Le Mans 24 Stunden	81%	Infogrames	60 Euro	9/2001
Moto GP (Platinum)	81%	Namco	30 Euro	2/2001
Spy Hunter	81%	Midway	60 Euro	11/2001
Smuggler's Run	80%	Take 2	60 Euro	12/2000
Super Trucks	80%	Jester	60 Euro	6/2002
Simpsons Road Rage	79%	Electronic Arts	60 Euro	12/2001
Pro Rally 2002	77%	Ubi Soft	60 Euro	5/2002
Star Wars Racer Revenge	77%	LucasArts	60 Euro	5/2002
World Rally Championship	76%	Sony	60 Euro	1/2002
MX 2002 Ricky Carmichael	75%	THQ	60 Euro	11/2001



1: Crazy Taxi 2: Gran Turismo 3
3: Super Trucks 4: Burnout

SPORT

Die ganze Welt des Sports – von klassisch bis trendig

TITEL	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
FIFA 2002	89%	Electronic Arts	60 Euro	12/2001
NHL 2002	89%	Electronic Arts	60 Euro	11/2001
ESPN ISS	88%	Konami	60 Euro	12/2000
Pro Evolution Soccer	88%	Konami	60 Euro	12/2001
Tony Hawk's Pro Skater 3	88%	Activision	60 Euro	1/2002
Madden NFL 2002	87%	Electronic Arts	60 Euro	11/2001
NHL 2001	87%	Electronic Arts	60 Euro	12/2000
WWF Smackdown Just Bring It	86%	THQ	60 Euro	1/2002
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85%	Electronic Arts	60 Euro	6/2002
UEFA Challenge	85%	Infogrames	60 Euro	9/2001
International Superstar Soccer 2	84%	Konami	60 Euro	6/2002
SSX Tricky	84%	Electronic Arts	60 Euro	1/2002
ESPN Snowboarding 2002	82%	Konami	60 Euro	4/2002
NBA Live 2002	81%	Electronic Arts	60 Euro	1/2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	81%	Electronic Arts	60 Euro	5/2002
ESPN International Winter Sports	80%	Konami	60 Euro	3/2002
ESPN Winter X Games	80%	Konami	60 Euro	2/2001
Knockout Kings 2002	80%	Electronic Arts	60 Euro	5/2002
NHL Hitz 20-02	80%	Midway	60 Euro	12/2001
Shaun Palmer's Pro Snowboarding	80%	Activision	60 Euro	2/2002



1: ISS 2 2: FIFA WM2002
3: SSX Tricky 4: NHL Hitz 20-02

TOP 5

Die besten Umsetzungen
vom Dreamcast

Dead or Alive 2



TITEL	ANBIETER	BILD
1 Dead or Alive 2 Rassiges Gekloppe mit brillanter Optik und rasantem 60Hz-Modus. Exklusiv in der PS2-Version: Vier neue Tag-Schauplätze sowie frische Outfits.	Sony/Tecmo	
2 Resident Evil Code Veronica X Den besten Teil der "Resident Evil"-Serie gab's lange Zeit nur für Dreamcast: "Code Veronica" überzeugt mit echter 3D-Grafik und dichter Atmosphäre.	EA/Capcom	
3 Crazy Taxi Unkomplizierter, suchtverdächtiger Arcade-Racer mit zwei gigantischen Stadtteilen und Punkmusik von Offspring bzw. Bad Religion.	Acclaim/Sega	
4 Headhunter Kopfgeldjagd mit Hindernissen: Segas cineastisches Intrigenspiel gehörte zu den letzten Dreamcast-Titeln und erschien nur kurze Zeit später für die PS2.	Sony/Sega	
5 MDK 2 Armageddon Knüppelharte, aber sehr amüsante Action-Kost mit aufwändiger Präsentation, skurrilen Charakteren und atmosphärischem Soundtrack.	Virgin	

ABENTEUER

Action-Adventures, Rollenspiele & Klassische Adventures

TITEL	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Baldur's Gate Dark Alliance	90%	Virgin	60 Euro	1/2002
Final Fantasy 10	88%	Square	60 Euro	6/2002
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty	87%	Konami	60 Euro	4/2002
Flucht von Monkey Island	86%	LucasArts	60 Euro	8/2001
Legacy of Kain Blood Omen 2	86%	Eidos	60 Euro	5/2002
Resident Evil Veronica (Platinum)	86%	Capcom	30 Euro	9/2001
Silent Hill 2	86%	Konami	60 Euro	12/2001
Alone in the Dark 4	85%	Infogrames	60 Euro	12/2001
Drakan The Ancients' Gate	85%	Sony	60 Euro	4/2002
Headhunter	85%	Sega	60 Euro	2/2002
Legacy of Kain Soul Reaver 2	85%	Eidos	60 Euro	1/2002
Shadow Man 2nd Coming	85%	Acclaim	60 Euro	4/2002
Onimusha Warlords (Platinum)	84%	Capcom	30 Euro	8/2001
Ico	83%	Sony	60 Euro	4/2002
Summoner	83%	THQ	60 Euro	8/2001
Dark Cloud	82%	Sony	60 Euro	10/2001
Ecco The Dolphin	78%	Sega	60 Euro	2/2002
Grandia 2	77%	Ubi Soft	60 Euro	5/2002
Pirates The Legend of Black Kat	77%	Electronic Arts	60 Euro	5/2002
Shadow Hearts	75%	Midway	60 Euro	4/2002



1: Soul Reaver 2 2: Flucht von Monkey Island
3: Metal Gear Solid 2 4: Final Fantasy 10

REAKTION

Jump'n'Runs, Puzzle-, Geschicklichkeits-, Musikspiele & Flipper

TITEL	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Jak & Daxter	89%	Sony	60 Euro	1/2002
Crash Bandicoot 4	86%	Vivendi	60 Euro	12/2001
Rayman Revolution	86%	Ubi Soft	60 Euro	1/2001
Super Bust-a-Move	86%	Taito	35 Euro	1/2001
Klonoa 2 Lunatea's Veil	81%	Namco	60 Euro	12/2001
Sky Odyssey	80%	Sony	60 Euro	5/2001
Space Channel 5	79%	Sega	60 Euro	4/2002
AquaAqua Wetrix 2.0	78%	SCI	40 Euro	12/2000
Tarzan Freeride	78%	Ubi Soft	60 Euro	1/2002
Mr Moskeeto	75%	Eidos	65 Euro	5/2002
Donald Duck Quack Attack	74%	Ubi Soft	60 Euro	2/2001
City Crisis	72%	Take 2	60 Euro	9/2001
Batman Vengeance	69%	Ubi Soft	60 Euro	1/2002
Herdy Gerdy	68%	Eidos	60 Euro	4/2002
Rayman M	65%	Ubi Soft	60 Euro	2/2002
Dschungelbuch Groove Party	64%	Ubi Soft	60 Euro	6/2001
Portal Runner	64%	3DO	60 Euro	12/2001
Evil Twin	63%	Ubi Soft	60 Euro	2/2002
Parappa The Rapper 2	63%	Sony	60 Euro	4/2002
Woody Woodpecker	63%	Cryo	60 Euro	2/2002



1: Mr Moskeeto 2: Batman Vengeance
3: Donald Duck Quack Attack 4: Space Channel 5

DENKEN

Strategiespiele, Simulationen & Brettspiele

TITEL	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
MTV Music Generator 2	85%	Codemasters	60 Euro	6/2001
Theme Park World	81%	Electronic Arts	60 Euro	1/2001
Kessen 2	80%	Koei	60 Euro	5/2002
Kessen	79%	Koei	60 Euro	1/2001
Ring of Red	79%	Konami	60 Euro	7/2001
Age of Empires 2 The Age of Kings	73%	Konami	60 Euro	11/2001
Kuri Kuri Mix	73%	From Software	60 Euro	7/2001
Heroes of Might & Magic	68%	3DO	60 Euro	6/2001
Conflict Zone	67%	Ubi Soft	60 Euro	6/2002
Wer wird Millionär? 2. Edition	58%	Eidos	60 Euro	2/2002



1: Age of Empires 2 2: Conflict Zone
3: Heroes of Might & Magic 4: Kessen 2

ACTION

Arcade-, Ego-, Third-Person-, Gamegun-Shooter & Beat'em-Ups

TITEL	SPIELSPASS	HERSTELLER	PREIS	TEST
Virtua Fighter 4	90%	Sega	60 Euro	6/2002
Dead or Alive 2 (Platinum)	89%	Sony	30 Euro	1/2001
Grand Theft Auto 3	89%	Take 2	60 Euro	12/2001
Half-Life (dt.)	89%	Vivendi	60 Euro	12/2001
TimeSplitters (Platinum)	87%	Eidos	30 Euro	12/2000
007 Agent im Kreuzfeuer	86%	EA	60 Euro	1/2002
Tekken Tag Tournament (Platinum)	86%	Namco	30 Euro	12/2000
Ace Combat 4 Distant Thunder	85%	Namco	60 Euro	2/2002
Deus Ex The Conspiracy	85%	Eidos	60 Euro	6/2002
Red Faction (Platinum)	84%	THQ	30 Euro	9/2001
Devil May Cry	85%	Capcom	60 Euro	3/2002
Thunderhawk 3	85%	Eidos	60 Euro	11/2001
Maximo	84%	Capcom	60 Euro	3/2002
MDK 2 Armageddon	83%	Virgin	60 Euro	5/2001
Time Crisis 2	83%	Namco	60 Euro	12/2001
Zone Of The Enders	83%	Konami	60 Euro	3/2001
Rez	81%	Sega	60 Euro	2/2002
Twisted Metal Black	81%	Sony	60 Euro	11/2001
Dropship	80%	Sony	60 Euro	2/2002
Extermination	80%	Sony	60 Euro	7/2001
Giants Citizen Kabuto	80%	Virgin	60 Euro	1/2002
Gun Griffon Blaze	80%	Swing	60 Euro	3/2001
No One Lives Forever	80%	Vivendi	60 Euro	4/2002
Operation Winback	80%	Koei	60 Euro	6/2001
Fur Fighters 2	79%	Acclaim	60 Euro	7/2001
Star Wars Jedi Starfighter	79%	LucasArts	60 Euro	6/2002
X-Squad	79%	Electronic Arts	60 Euro	1/2001
Project Eden	78%	Eidos	60 Euro	11/2001
Star Wars Starfighter (Platinum)	78%	LucasArts	30 Euro	5/2001
Airblade	77%	Sony	60 Euro	1/2002
Armored Core 2	77%	Ubi Soft	60 Euro	2/2001
Silpheed The Lost Planet	77%	Swing	60 Euro	6/2001
Top Gun Combat Zones	77%	Virgin	60 Euro	12/2001



1: Jedi Starfighter 2: GTA3
3: Virtua Fighter 4 4: Deus Ex

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.

ROTSEHER

Das ist wieder mal typisch. Leute, die sich aufregen wegen nichts (...), Fingerzeigen usw. Die Verantwortung liegt alleine bei uns Eltern! Nicht bei den Herstellern, nicht bei den Prüfinstanzen. Ich habe meine Kinder gemacht (wörtlich gemeint), und bin verantwortlich für sie. Natürlich gehören Pornohefte nicht in Kinderhände, und gewisse Szenen dürfen meine Kinder auch noch nicht schauen, schließlich sind sie erst vier und fünf Jahre alt. Aber mit mir dürfen sie jetzt schon diskutieren, und dann schauen wir den Film/das Spiel zusammen an und sprechen darüber. Ich habe auch vor, das später so zu managen. "Resident Evil" ist etwas, was ich nur spiele, wenn die Kinder im Bett sind, andere Games wie "Gauntlet" oder "Baldur's Gate" spielt meine Tochter (fünf Jahre) mit mir auf eigenen Wunsch. Nicht alle Kinder sind gleich; aber besser, sie spielen es mit mir als heimlich, wenn ich mal nicht da bin! Ich habe auch alles gemacht, was meine Mutter mir verboten hat. Darum mein Ratschlag an alle Eltern: Nehmt die Verantwortung sel-

ber in die Hand und wartet nicht, bis die Kinder groß sind. Dann spielen sie eh, was sie wollen. Und wer redet dann mit ihnen über das Gesehene?

Manuela Mancusco (via Email)

Als ich die neue **PLAYERS** in Händen hielt, konnte ich es zunächst gar nicht glauben: Das Ding schwimmt ja regelrecht im Blut! Als ich dann das Gewalt-Special sah, dachte ich: "Super, noch so ein Anti-Blut-Artikel über unsere Freunde von der Bundesprüfstelle!" Also studierte ich zunächst den "Blood Omen 2"-Test - erst viel später (so aus Langeweile) blätterte ich über den besagten Bericht - und war wirklich von den Socken (im positiven Sinne)! Endlich ein Artikel, der keinen Büchling vor Vater Staat macht und das ansich lächerliche Thema von einer humoristischen Seite beleuchtet! "Blood Omen 2" plädiert auf Mundraub und James Sunderland aus "Silent Hill 2" ist unzurechnungsfähig - einfach genial! Gratulation - der erste Blut-Artikel, der nicht das Prädikat 'außerordentlich überflüssig' verdient. Heldenhafter Einsatz - bitte mehr davon!

Jean Krevitz-Baumann (Ibberbüren)

Was ist denn das? So viel blutige Spiele auf sechs Seiten - das kann ich einfach nicht gutheißen! Und unsägliche, brutale Machwerke wie dieses Vampirspiel derartig zu verharmlosen (von wegen 'Mundraub'), finde ich unverantwortlich! Ich überlege mir ernsthaft, die PS2 meiner Tochter auf Ebay zu verscherneln - besser, sie liest mal wieder ein gutes Buch.

Sebastian Rothert (via Email)

Reitet Ihr jetzt auf der Blutwelle? Naja... ich finde das Thema zwar mittlerweile ziemlich überstrapaziert, aber immerhin habt Ihr es unkonventionell aufbereitet. Der Artikel hat sich echt witzig gelesen.

Martin Kuzke (via Email)

AUF TIPPSUCHE

Habt Ihr brauchbare Übersichten der in den Spielen zu fahrenden Autos, und wie man sie gewinnt, für "GT 2" und "GT 3"? Die Listen, die ich bisher im Internet gesehen habe, gehen über 30 Seiten und mehr. Vielleicht habt Ihr ja fertige Listen für diese Spiele, die Ihr mir per E-Mail schicken könnt (...)?

Nils Lüdemann (via Email)

Tipps-Anfragen wie Deine erreichen uns zuhauf - per Email und Telefon. Deshalb an dieser Stelle die Antwort an alle Tipps-hungrigen: Vorgefertigte Karten, Tipps und Cheats von den Spieleanbietern sind eine absolute Seltenheit - und selbst dann werden uns diese Informationen ausschließlich für den Abdruck im Heft bereitgestellt. In der Regel müssen wir uns diese Informationen

hart erarbeiten: Wer wie Robert im Alleingang die beiden "Legacy of Kain"-Titel durchspielen und gleichzeitig dokumentieren muss, kann ein Lied davon singen. Außerdem haben die **PLAYERS** bei der täglichen Suche nach Aktuell-Themen und ausgiebigem Testspielen für Hotline-Service keine Zeit. Aus diesem Grund müssen wir direkte Tipp-Anfragen wohl oder übel abwürgen bzw. in den Papierkorb verbannen - da hilft auch das Beifügen von Rückporto bzw. frankierten Umschlägen nichts. Also: Bitte die auf unseren 'Erste Hilfe'-Seiten angegebene, kostenpflichtige Nummer wählen oder im Internet auf die Suche gehen: Beim Spiele-Publisher, den Herstellern von Schummel-Modulen oder speziellen Tipps-Seiten wie gamefaqs.com

ÄNDERUNGEN?

Hallo **PLAYERS**! Habe mir mit Ausgabe 5/02 zum dritten Mal Eure Zeitschrift gekauft - und mir sind sofort die Änderungen ins Auge gefallen. Das Heft sieht gleich viel freundlicher und frischer aus! Und mit dem Artikel 'Die Metzger kommen!' hat sich Euer Layouter wirklich selbst übertroffen! Ist zwar nicht unbedingt meine Thematik, aber damit habt Ihr unter Beweis gestellt, dass Ihr das schönste PS2-Magazin seid! Auch die Sternchen bei den Kästen im Preview-Teil sind eine Wohltat: Endlich ist mir klar, was ich von dem vorgestellten Titel zu erwarten habe - denn Bezeichnungen wie 'gut' oder 'ausgezeichnet' allein finde ich nicht besonders aussagekräftig. Also: Ihr habt ein gutes Heft noch besser gemacht - weiter so!

Stefan Brügge (Kassel)

Ihr habt umgebaut? Warum nur? Also, mir ist die alte Optik richtig ans Herz gewachsen. Aber was soll's - die Neuerungen sind ja schließlich nur marginal, und auf den zweiten Blick sind wirklich deutliche Verbesserungen dabei. Die Einführung der Alternativenkästen ist sehr

PLAYERS 7/2002

erscheint am 29. Mai

7/2002

Die nächste PLAYERS-Ausgabe steht ganz im Zeichen der Zerstörung: Während Electronic Arts seine BIG-Reihe mit der Motocross-Raserei **Freekstyle** fortsetzt, schicken die Driver-Macher von Reflections ihren **Stuntman** ins Rennen – Blechschäden und zerdeppte Streckenbegrenzungen sind vorprogrammiert. Das Highlight im kommenden Heft: Wenn keine Bombe im Hauptquartier der Programmierer einschlägt, steht der Test zur Ego-Granate **Medal of Honor – Frontline** an. Und wer seine Action-Kost lieber etwas unrealistischer und bunter serviert bekommt, freut sich auf die Versetzung von Spiderman – The Movie.



Vorschau: Stuntman



Test: Freekstyle



Test: Medal of Honor – Frontline



TALK SHOW



Antoine Vilette
35 Jahre,
Studiochef
Darkworks

- 7 Du magst besonders...
- 1 ...den Klang eines Sturms, das Lachen von Kindern und stille Spiele.
 - 2 Was du überhaupt nicht magst...
 - 3 ...Grobheit, Faulheit und enttäuschende Spiele.
 - 4 Du bist in die Videospiele-Branche gekommen, weil...
 - 5 ...sie Freiheit bietet und ich den Menschen Freude machen will.
 - 6 Du schätzt ein Spiel besonders, wenn...
 - 7 ...es stimmig und einzigartig ist.
 - 8 Man lässt dich ein Videospiel betiteln. Du nennst es...
 - 9 ..."Love Streams", "Sweet Fear".

MANIAC

ALLES ÜBER
**PLAYSTATION 2
GAMECUBE, XBOX &
GAME BOY ADVANCE**

MANIAC 6/2002 erscheint am 2. Mai

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

Erste Trailer lassen böses Erahnen: Der neue Anakin Skywalker-Darsteller Hayden Christensen scheidet jetzt schon die Geister. Gut, dass der Schönlings nicht in "Star Wars Jedi Starfighter" auftaucht und der Spieler stattdessen in die Rolle der abgebrühten Adi schlüpft. Dank ihres kompetenten Mentors Mace Windu hat die Nachwuchs-Jedi schon einige durchschlagende Tricks auf Lager: Energieblitze, Zeitverzerrungen und magische Schutzschilde – die Macht ist definitiv mit unserer Heldin des Monats.



Schade drum...

Fotos gibt's hier.

179,-

399,-

Bezahlen per Handy.

199,-

Am 14. März war es soweit: Mit der Europa-Veröffentlichung seiner Xbox betrat Monopolist Microsoft die heiß umkämpfte Konsolen-Bühne. Bill Gates hatte sich den Start aber sicher anders vorgestellt: Nicht nur die verhaltene Nachfrage der Konsumenten, sondern auch einige eklatante Schnitzer sorgten für miese Laune. Große Elektronik-Ketten hatten den Verkaufspreis von 479 Euro einfach ignoriert und stattdessen vielerorts nur 399 Euro verlangt. In Leipzig verschleuderte der Pro Markt die schwarze Hightech-Kiste sogar für gerade mal 299 Euro. Dementsprechend sauer reagierten kleine Spezialhändler, die bei einem solchen Preiskampf nicht mithalten konnten und etliche Stornierungen von erbotenen Vorbestellern verkraften mussten. Das Ende vom Lied: Viele Ladenbesitzer strichen die Microsoft-Produkte verärgert komplett aus ihrem Sortiment. Inzwischen hat sich die Lage zwar wieder beruhigt, aber dem Image der Xbox waren diese Verkaufspannen sicher nicht zuträglich.

SPIELETTESTS • TIPPS • NEWS
FORUM • RELEASES • FEATURES

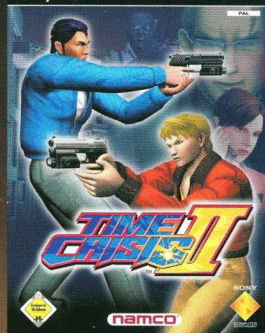
www. maniac. de

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
JETZT AUCH IM INTERNET

WWW.MANIAC.DE

DIE ETWAS ANDERE FORM
VON ENTSPANNUNG.

PlayStation 2



Diabolische Terroristen wollen mit Hilfe bewaffneter Satelliten die Weltherrschaft an sich reißen. Als Spezialagent hast du die undankbare Aufgabe, dies zu verhindern. Leider kämpfst du dabei nicht nur gegen Horden schießwütiger Killer, sondern auch noch gegen die Zeit. Erlebe atemberaubende Grafik und geballte Action. Im i-LINK-Modus sogar auf zwei Bildschirmen gleichzeitig. Erlebe das neue Lightgun-Spiel auf PlayStation®2. Vor allem aber: Entspanne dich.



G-con2

Jetzt auch im Bundle mit der G-con2. Hol dir das Arcade-Feeling nach Hause.

PlayStation 2
THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.timecrisis2.com



namco

PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. G-con2 is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. TIME CRISIS™2 & © 1995, 1997, 2001 NAMCO LTD. G-con™2 & © 2000 NAMCO LTD. All Rights Reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD.