



mit
Colin McRae
POSTER

NEWS: GAME BOY-ADAPTER FÜR DIE PLAYSTATION!

06/98 Juni



DM 6,50

Österreich.....52 ÖS
Schweiz.....6,50Sfr
Luxemburg.....156 LFR
Italien.....8400 Lit
Spanien.....720 ptas
Belgien.....156 BFR

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

16 Seiten Tips & Tricks
PLAYER'S GUIDES ZU DARK OMEN
UND COLIN McRAE RALLY
CHEATS ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

 HEART OF DARKNESS

DAS „WAS LANGE WÄHRT,
WIRD ENDLICH GUT“-PREVIEW!

 ROAD RASH 3D

IM TEST: MOTORRAD BRUTAL!

 VIGILANTE 8

ZERSTÖRUNG PUR!

 WELT- ODER KREISKLASSE?

WORLD LEAGUE SOCCER 98 - GOLDEN GOAL 98
ADIDAS POWER SOCCER 98 - SUPER MATCH SOCCER
IM VERGLEICHSTEST!



COLIN McRAE RALLY

DIE ULTIMATIVE RALLYE-SIMULATION!

9 SEITEN SPECIAL: PSYGNOSIS - PLATINUM

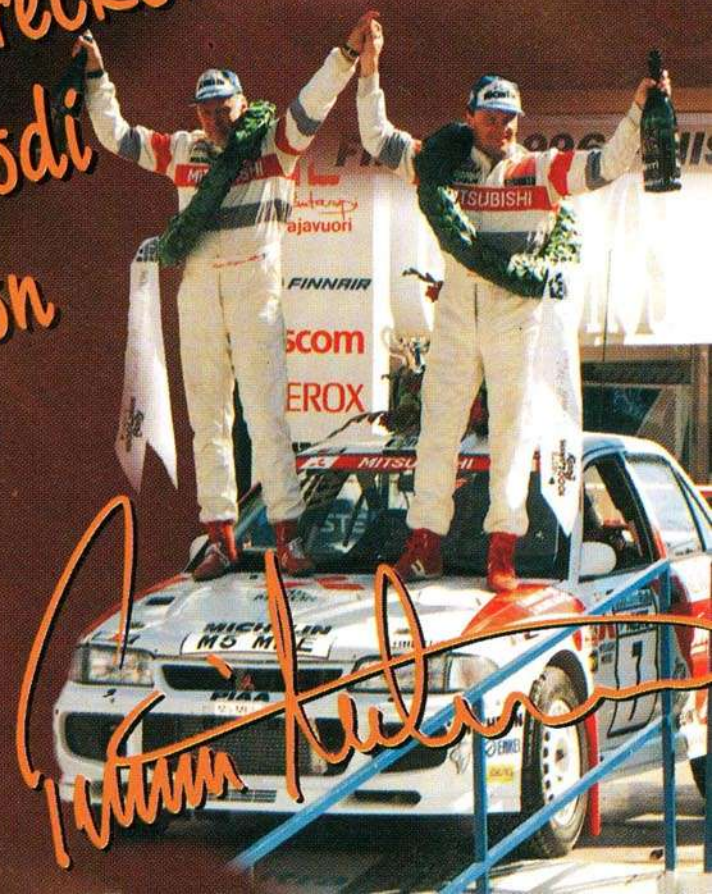
tommi mäkinen

rally

Spürt die Hand des Meisters



*Ein einzigartiger 3D-Streckeneditor
Vier verschiedene Spielmodi
Geniale Umweltsimulation
130 Strecken*





Liebe Leser

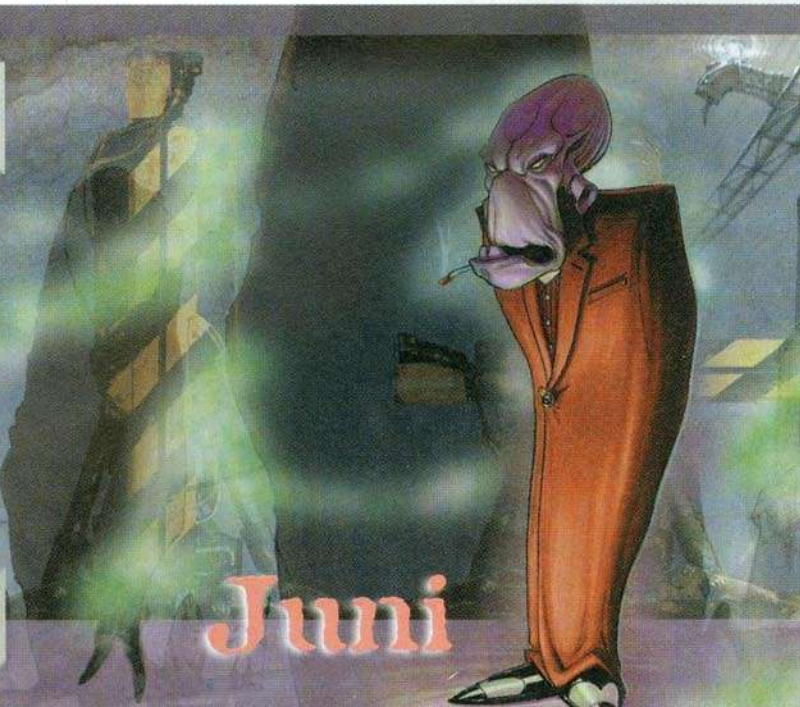
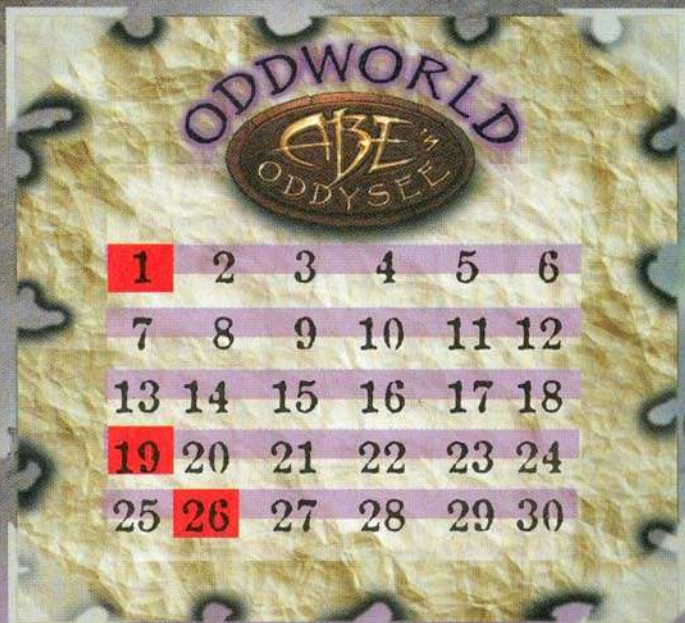
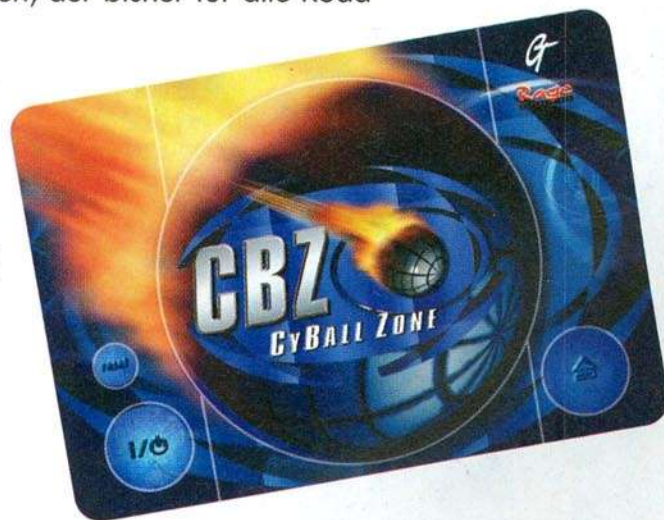
Für diese Ausgabe haben wir viel reisen müssen oder dürfen - wie auch immer. Sven war auf Einladung von Ubi Soft drei Tage lang auf Korsika gewesen, um sich live vor Ort den fünften Lauf zur Rallye-Weltmeisterschaft anzuschauen. Mit der einführenden Frage „Wen interessiert schon die Formel 1?“ berichtete er von seinem Erlebnis, schwärmte von den unglaublichen Fahrkünsten aller Piloten und vom Interview mit Weltmeister Tommi Mäkinen. Während dieses Events wurde auch die Testversion von Tommi Mäkinen Rally vorgestellt. Von der Qualität des Titels nicht sonderlich angetan, wies der Redakteur eines Mitbewerber-Magazins Sven nachdrücklich darauf hin, daß ein solcher Event wie die Korsika-Reise durchaus eine hohe Wertung rechtfertigen würde - und zwar völlig unabhängig von der Produktqualität. Eine äußerst bedenkliche Aussage, wie wir finden. Ein mittelmäßiges oder gar schlechtes Spiel auch als solches zu bewerten ist für uns durch die hervorragenden Kontakte zur Industrie meist kein sonderlicher Spaß, aber eben unsere Pflicht! Dem Leser etwas vorzugaukeln, was tatsächlich nicht so ist, kann und wird unsere Aufgabe nie sein. Unglaublichkeit ist der Anfang vom Ende!

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag zwischen 18.00 und 21.00 Uhr!

Unterwegs waren wir außerdem für das Preview zu Heart Of Darkness und den Test von Road Rash 3D. In beiden Fällen haben sich die Reises Strapazen aber mehr als nur gelohnt. Speziell Heart Of Darkness, das sich schon seit fast sechs (!) Jahren in der Entwicklung befindet und mit dessen Erscheinen eigentlich niemand mehr ernsthaft gerechnet hatte, zeigte sich als Jump'n Run von beeindruckendem Kaliber. Road Rash 3D erhielten wir direkt vom Executive Producer Randy Breen, der bisher für alle Road Rash-Teile verantwortlich war.

Leider mußten wir aber auch einige geplante Artikel in die nächste play verschieben. Der Player's Guide zu Gran Turismo wird erst in Ausgabe 7/98 erscheinen, viel zu spät hatten wir die endgültige Version in der Redaktion vorliegen. Gleiches gilt für den angekündigten Beat'em Up-Vergleichstest, den wir ebenfalls in der nächsten play nachreichen.

**Trotzdem wünschen wir Euch
viel Spaß beim Lesen!**
Euer play PLAYSTATION-Team



1. Juni
CyBall Zone
(PSX)

19. Juni
Bio Freaks
(N64)

26. Mai
Mike Piazza's Strike Zone
(N64)

Juni



PSYGNOSIS 1998
Seite 108-113



WCW Nitro
Seite 37



Parasite Eve
Seite 38-39



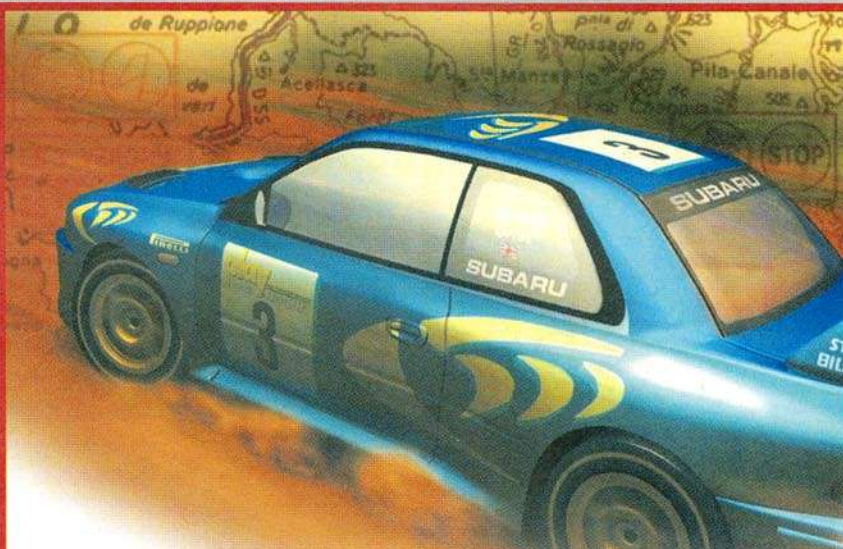
Oddworld Abe's Exoddus
Seite 28-29




Blasto
Seite 32-33



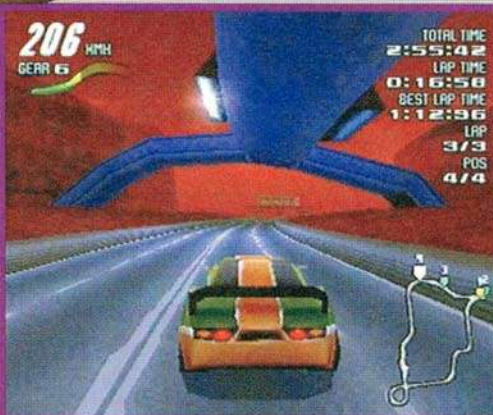
Azure Dreams
Seite 76



COLIN MCRAE RALLY
Seite 80-87




Vigilante 8
Seite 102-103



Motorhead
Seite 96-97



Poy Poy
Seite 100-101

Mail

Seite 88-94



Colin McRae Rally 51-66

play

PlayTIPS

Süßer Glas

Tips & Tricks

Information

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang: Die PlayStation 2 ist fast zwischen den Systemkombis von PS1 und PS3, bedeutet das, daß für alle folgenden "Tricks" gerade kein Problem steht! Trottet ein ... die Teilbarkeit, selbst für diese eine Seite der anderen eingesehen.

INHALT 06/98

Titel...	02-04
Freizeitaktivitäten (1. Teil)...	04-06
Die freizeitliche Zeit...	06-08
Essen...	08-10
Freizeitaktivitäten (2. Teil)...	10-12
Die freizeitliche Zeit...	12-14
Essen...	14-16
Freizeitaktivitäten (3. Teil)...	16-18
Die freizeitliche Zeit...	18-20
Essen...	20-22
Freizeitaktivitäten (4. Teil)...	22-24
Die freizeitliche Zeit...	24-26
Essen...	26-28
Freizeitaktivitäten (5. Teil)...	28-30
Die freizeitliche Zeit...	30-32
Essen...	32-34
Freizeitaktivitäten (6. Teil)...	34-36
Die freizeitliche Zeit...	36-38
Essen...	38-40
Freizeitaktivitäten (7. Teil)...	40-42
Die freizeitliche Zeit...	42-44
Essen...	44-46
Freizeitaktivitäten (8. Teil)...	46-48
Die freizeitliche Zeit...	48-50
Essen...	50-52
Freizeitaktivitäten (9. Teil)...	52-54
Die freizeitliche Zeit...	54-56
Essen...	56-58
Freizeitaktivitäten (10. Teil)...	58-60
Die freizeitliche Zeit...	60-62
Essen...	62-64
Freizeitaktivitäten (11. Teil)...	64-66
Die freizeitliche Zeit...	66-68
Essen...	68-70
Freizeitaktivitäten (12. Teil)...	70-72
Die freizeitliche Zeit...	72-74
Essen...	74-76
Freizeitaktivitäten (13. Teil)...	76-78
Die freizeitliche Zeit...	78-80
Essen...	80-82
Freizeitaktivitäten (14. Teil)...	82-84
Die freizeitliche Zeit...	84-86
Essen...	86-88
Freizeitaktivitäten (15. Teil)...	88-90
Die freizeitliche Zeit...	90-92
Essen...	92-94
Freizeitaktivitäten (16. Teil)...	94-96
Die freizeitliche Zeit...	96-98
Essen...	98-100
Freizeitaktivitäten (17. Teil)...	100-102
Die freizeitliche Zeit...	102-104
Essen...	104-106
Freizeitaktivitäten (18. Teil)...	106-108
Die freizeitliche Zeit...	108-110
Essen...	110-112
Freizeitaktivitäten (19. Teil)...	112-114
Die freizeitliche Zeit...	114-116
Essen...	116-118
Freizeitaktivitäten (20. Teil)...	118-120
Die freizeitliche Zeit...	120-122
Essen...	122-124
Freizeitaktivitäten (21. Teil)...	124-126
Die freizeitliche Zeit...	126-128
Essen...	128-130
Freizeitaktivitäten (22. Teil)...	130-132
Die freizeitliche Zeit...	132-134
Essen...	134-136
Freizeitaktivitäten (23. Teil)...	136-138
Die freizeitliche Zeit...	138-140
Essen...	140-142
Freizeitaktivitäten (24. Teil)...	142-144
Die freizeitliche Zeit...	144-146
Essen...	146-148
Freizeitaktivitäten (25. Teil)...	148-150
Die freizeitliche Zeit...	150-152
Essen...	152-154
Freizeitaktivitäten (26. Teil)...	154-156
Die freizeitliche Zeit...	156-158
Essen...	158-160
Freizeitaktivitäten (27. Teil)...	160-162
Die freizeitliche Zeit...	162-164
Essen...	164-166
Freizeitaktivitäten (28. Teil)...	166-168
Die freizeitliche Zeit...	168-170
Essen...	170-172
Freizeitaktivitäten (29. Teil)...	172-174
Die freizeitliche Zeit...	174-176
Essen...	176-178
Freizeitaktivitäten (30. Teil)...	178-180
Die freizeitliche Zeit...	180-182
Essen...	182-184
Freizeitaktivitäten (31. Teil)...	184-186
Die freizeitliche Zeit...	186-188
Essen...	188-190
Freizeitaktivitäten (32. Teil)...	190-192
Die freizeitliche Zeit...	192-194
Essen...	194-196
Freizeitaktivitäten (33. Teil)...	196-198
Die freizeitliche Zeit...	198-200
Essen...	200-202
Freizeitaktivitäten (34. Teil)...	202-204
Die freizeitliche Zeit...	204-206
Essen...	206-208
Freizeitaktivitäten (35. Teil)...	208-210
Die freizeitliche Zeit...	210-212
Essen...	212-214
Freizeitaktivitäten (36. Teil)...	214-216
Die freizeitliche Zeit...	216-218
Essen...	218-220
Freizeitaktivitäten (37. Teil)...	220-222
Die freizeitliche Zeit...	222-224
Essen...	224-226
Freizeitaktivitäten (38. Teil)...	226-228
Die freizeitliche Zeit...	228-230
Essen...	230-232
Freizeitaktivitäten (39. Teil)...	232-234
Die freizeitliche Zeit...	234-236



HEISC
KURY

Super

erBra and all associated logos are trademarks of

III NEED FOR SPEED HOT PURSUIT III



 ELECTRONIC ARTS™

Play Mail

Fragen, Anregungen, konstruktive Kritik? Schreibt uns!

Redaktion play PLAYSTATION
Play Mail
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123
...oder via Elektropost: cypress@mainfranken.de

Sehr geehrte Damen und Herren, zunächst einmal vielen Dank für Ihren interessanten und informativen Bericht zum Thema Raubkopien, zu dem ich gerne Stellung beziehen möchte.

Ich bin seit August 1996 Besitzer einer PlayStation. Nicht ohne Stolz möchte ich verkünden, daß auf meiner Konsole noch keine Raubkopie gelaufen ist. Obwohl, mich viele meiner Freunde milde belächeln, habe ich mich bisher standhaft geweigert, meine PSX umzubauen. Dafür gibt es zwei Gründe:

1. Ich habe zu Zeiten des Atari 800 und des Amigas selbst wie ein Besessener Spiele kopiert und damit zum Tod dieser

Systeme beigetragen. Gut, ich war damals Schüler und ein regelmäßiger Spielenachschub war auf legalem Wege für mich nicht drin. Daher verspüre ich zwar ein wenig Reue, andererseits hätte ich niemals so viel Geld für einen Computer ausgegeben, wenn ich nicht vorher gewußt hätte, daß ich die Spiele umsonst kriege. Ich bin heute 28 Jahre alt und verdiene ganz gut, so daß ich auf Raubkopien nicht mehr angewiesen bin. Warum sollte ich meine geliebte PlayStation umbringen, wenn ich es mir leisten kann, ein Spiel zu kaufen?

2. Ein gutes Spiel ist sein Geld wert. Ich habe durch Zeitschriften oder Probe-

spielen im Laden die Gelegenheit, mich vor dem Kauf eines Spiels von dessen Qualität zu überzeugen. Wenn mir ein Game über viele Wochen Spielspaß bringt, warum soll ich nicht einen angemessenen Preis dafür bezahlen? Ich arbeite



MICROBOSS
The Game-Power Company

CEBIT '98:
Halle 21 / Stand A 31

Zauberer, so schaffe ich nie den ersten Platz beim Autorennspiel!

Gib' Gas, Junge - ich habe die Pläne für den MB-Gamebooster herbeigezaubert!

Wenn Du keinen Zauberer in der Nähe hast, dann gehe einfach zu Deinem Fachhändler.

MICROBOSS GAMEBOOSTER für PSX

überleben, schneller rennen, besser treffen, weiter springen
mit -zig eingebauten Modelcheats für direkten Einsatz, die Du auch selbst für neue Spiele erweitern kannst
noch mehr Speicher durch Memory-Manager
optional: PC-LINK-Set für den echten Spieler

79.90*
* unverbindliche Preisempfehlungen

Boot-Chip 35.-*

MICROBOSS 8MB Memory 49.-*

MICROBOSS 32MB Memory 89.-*

WEITERE zauberhafte Angebote z. B.
Memory-Card, RGB-Kabel, Boot-Chip
u.a. Händler-Faxangebot anfordern!

MICROBOSS GmbH
Bürgerstr. 35
47057 Duisburg
Tel.: 0203/358272
FAX: 0203/358299
www.micro-boss.com

MLC - Hard & Software
02841-94260
Email: vertrieb@mlc-moers.de

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel: 02841-24949)
http://www.mlc-moers.de

Multinorm Playstation

Finanzierung
12 x 39.-

359.95

!!! mit voller Garantie !!!

Playstation Konsole incl. Multinorm*
-Umbau und voller Garantie !!!

PSX Multinorm* Umbausatz
Multinorm* Chip + Anleitung +
RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54.95**

1 Meg Memory Card	24.95
8 M. Memory Card	49.95
48 Meg Memory Card	99.95
Gamebuster	69.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Analog Pad	54.95
PSX Contoller Pad	24.95
Dual Shock Pad	79.95
Laser Gun + Redlight	89.95

Gamebuster Mogel Modul
länger leben, härter schlagen,
schneller rennen, höher springen. **69.95**

Multinorm* Chip
incl. Einbauanleitung **39.95**

Ermöglicht das Abspielen
von US, Jpn & dt. Spielen.

V3-RACING WHEEL **129.95**

Baracuda Analog Pad **59.95**

PSX Multinorm Umbau Aktion !
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht
das Spielen von US, Jpn, + dt. Games
Also Konsole einschicken
und 24Std. Geduld aufbringen. **59.95**

!! PSX Cooler Umbau Aktion !!
Wir bauen Spezial-Lüfter in Ihre
Playstation, für den dauerhaften
Spielegenuß. Endlich Schluß mit
Aussetzern und stockenden Animationen. **49.95**

PSX-Games Versandfrei !

ALUNDRA	94.95
BREATH OF FIRE 3	99.95
PLAYER MANAGER 98	99.95
GOLDEN GOAL 98	94.95
PLAYER MANAGER 2	99.95
DARK OMEN	89.95
GRAN TURISMO	94.95
FORSAKEN	94.95
NEED FOR SPEED 3	94.95
FRANKREICH 98 DIE WM	89.95
F1 - RACING	84.95
LUCKY LUKE	94.95
GEX 3D	99.95

te in der Verlagsbranche und habe daher auch ein Bewußtsein für geistiges Eigentum entwickelt. Raubkopien, egal ob von Spielen oder Printprodukten, bereiten mir ein flaves Gefühl im Magen und sind für mich kein Kavaliersdelikt mehr. Außerdem kann man die Spiele auch günstiger erwerben, sei es durch den Kauf von Second Hand- oder von Platinum-Spielen. Ich besitze zur Zeit 21 Titel. Davon sind drei Platinum, vier gebrauchte und fünf geschenkte. Im Schnitt habe ich pro Spiel 51,90 DM ausgegeben, und darunter befinden sich echte Highlights wie Tomb Raider I & II, sowie Final Fantasy VII, Tekken 2 und die gesamte EA Sports-Kollektion.

Deshalb mein Aufruf an alle PlayStation-Besitzer: Laßt die Finger von Kopien. Entwickler und Programmierer stecken eine Menge Zeit und Arbeit in die Produktion der Spiele und haben ein Recht darauf, angemessen entlohnt zu werden. Ihr wollt viele Stunden Spielspaß? Dann bezahlt gefälligst dafür! Sonst ist nämlich irgendwann der Ofen aus.

ohne Absender

Sehr geehrtes play PLAYSTATION-Team, schon seit der ersten Ausgabe lese ich die play PLAYSTATION, die meiner Meinung nach auf dem Sektor der nur-PlayStation-Magazine noch keine Konkurrenz zu fürchten hat. Das Fehlen einer Demo-CD halte ich im Gegensatz zu vielen nicht für einen Nachteil - kleine Überraschungen wie Aufkleber oder Poster gefallen mir persönlich viel besser. Zudem sollte sowas ohnehin nur eine nette Dreingabe sein, und keine Krücke für Artikel auf Schülerzeitungsniveau. Der redaktionelle Inhalt ist bei einer Zeitschrift eben immer noch am wichtigsten, und da überzeugt mich die play PLAYSTATION auf ganzer Linie. Ein im positiven Sinne ernsthaftes Spielemagazin mit kompetenten Tests (die zwar häufig allzu wohlwollend ausfallen) und interessanten Hintergrundberichten. Besonders den angenehm unpolemischen Special Screen zum heißen Thema Raubkopien in der letzten Ausgabe fand ich sehr gelungen. Es ist beunruhigend, daß sich diese Pest aus alten C64- und Amiga-Zeiten jetzt auch auf der PlayStation ausbreitet. An die Adresse der Brenner und deren Kundschaft sei gerichtet, daß sie doch lieber Briefmarken als Kopien sammeln sollten. Denn wenn im Regal meterweise Gold Discs lagern, kann ich mir nicht vorstellen, daß es noch möglich ist, sich intensiv mit einzelnen Titeln zu befassen. Und das tränenreiche Argument vom knappen Taschengeld zieht spätestens nicht mehr, seit Superkracher wie Tomb Raider oder Gottes Geschenk an die Menschheit, wipEout 2097, für unter 50 Mark zu haben sind.

Mit freundlichem Gruß, **Günter Hengsberg**

Hallo, wieso ist die play unter derselben eMail-Adresse zu erreichen wie die FUN GENERATION oder umgekehrt? Ist dies etwa eine ausgeklügelte Leserverwirrung oder könnt Ihr die zwei nicht auseinanderhalten? Da ich beide im Abo habe, kann es mir ja eigentlich egal sein. Aber wie soll ich denn Post an die FUN schicken, ohne daß sie die play liest oder umgekehrt?

Peter Neuhaus, per eMail

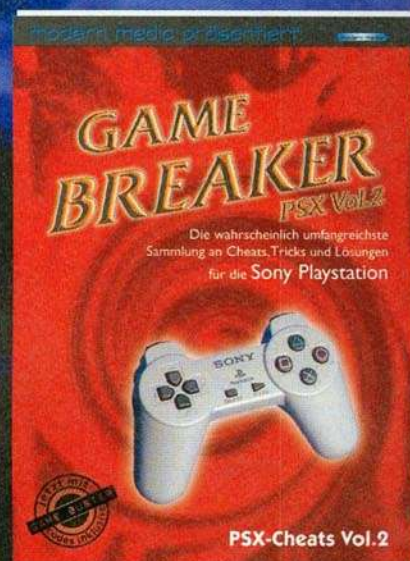
Die eMail-Adresse bezieht sich auf den Verlag, da play PLAYSTATION und FUN GENERATION beide im Hause Cypress produziert werden. Falls Du eine Mail schicken möchtest, mußt Du nur in der

DIE LÖSUNG FÜR EURE SCHLAFLOSEN NÄCHTE!

Das wahnsinnliche
Überschaubarkeit mit 5 Kanten

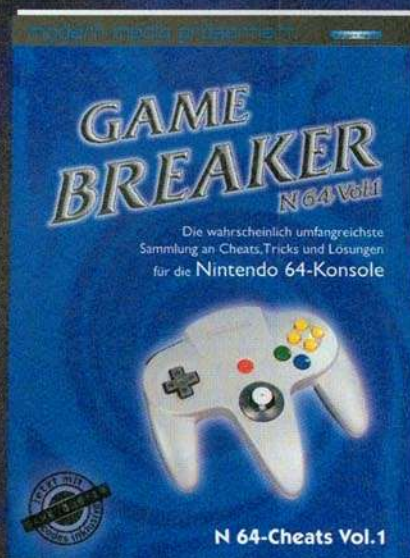
Die zweite ultimative Sammlung an neuen Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen Spielen für die Sony-Playstation™ auf 144 Seiten Letter-Format! Die Fortsetzung zum erfolgreichen Game Breaker PSX-Cheats Vol. 1 ab Mai 1998

ISBN: 3-9805821-1-6
DM: 24.80



Jetzt auch für die Nintendo 64-Konsole™, sagenhafte Cheats, Tips und Komplettlösungen zu den meisten Spielen! 144 Seiten Letter-Format

ISBN: 3-9805821-4-0
DM: 24.80



Erhältlich im gut sortierten Handel!

Bestell-Hotline: 0180 - 5 25 67 89

Versand in Deutschland per Nachnahme

Bestell-Fax: 06181 - 2 66 90



Österreich: Dynamic-Systems: Tel: 03614 5005-0 Fax: 03614 5005-14
Schweiz: AHA-Computer Spiele: Tel: 033 345700-1 Fax: 033 345700-4

Besucht unsere aktualisierte HomePage

<http://www.modern-media.net>

WELTMEISTERSCHAFT 98
SÜDEUTSCHLAND - BRÄUNLICH
FINALRUNDE

2007

THE FIGHTERS



Z-AXIS

TAKE 2

interactive software

PlayStation

„Betreff“-
Zeile Deinen
gewünschten
Empfänger ange-
ben, und die ange-
sprochene Redaktion
wird sich Deiner Elektro-Post
annehmen. In naher Zukunft wird
sich dies jedoch ändern, und wir
werden separate Adressen
bekanntgeben.

Hallo play PLAYSTATION-
Team,
vorweg das obligatorische
(trotzdem ernstgemeint!!!) Lob an Euch.
Ihr seid mit Abstand das beste Single
Format-Magazin auf dem Markt. Ich
hoffe, das bleibt auch so...

Ich möchte zu dem Leserbrief von
Herrn Gasser eigentlich nur bemerken,
daß ich beim Lesen ein Déjà vu erfuhr.
Dieser Brief war eine Offenbarung und
ich weiß jetzt, ich bin nicht alleine da
draußen. Selten ist meine Meinung von
einem fremden Menschen so treffend und
überzeugend dargelegt worden. Ich kann
nur hoffen, daß sich der eine oder ande-
re Programmierer mal die Zeit nimmt,
Euer Mag zu lesen - speziell natürlich die
Leserbriefe.

Desweiteren habe ich in der letzten
Ausgabe von Colony Wars 2 gelesen. Ich
bin brennend an diesem Sequel interes-
siert, aber falls Psygnosis diesmal keinen
einstellbaren Schwierigkeitsgrad imple-
mentiert, wird das wohl nix werden.
Wann kommt Wing Commander V?

Key Riedel, per eMail

Da play PLAYSTATION mit Gewißheit
auch von einer breiten Masse von
Herstellern verfolgt wird, könnte es durch-
aus passieren, daß sich der eine oder
andere durch Patrick Gassers Meinung
angesprochen fühlen dürfte. Reaktionen
bleiben jedoch abzuwarten.

Da man bei Nachfolgern eigentlich
immer darauf bedacht ist, die Fehler des
ersten Titels auszumerzen, wird sich
Psygnosis sicherlich mit dieser Thematik
beschäftigen. Doch befindet sich das
Sequel noch in einer frühen
Entwicklungsphase, so daß es noch eine
ganze Weile dauern wird, bis man kon-
krete Statements treffen kann.

Wing Commander: Prophecy wird vor-

aussichtlich dieses Jahr zu Weihnachten
erscheinen. Die Zeitdifferenz zu den
Erscheinungsterminen der PC-Versionen
betrug bei Wing Commander III & IV
ebenfalls ein Jahr.

Sehr geehrte Damen und Herren!!!
Über Euer Magazin gibt es nicht
viel zu sagen, außer daß es
genial gelungen ist. Der Preis ist voll und
ganz akzeptabel, die Themen sind auf
dem neuesten Stand und das
Wertungssystem ist nicht schlecht.

Ich hätte da aber noch die eine oder
andere Frage:
Ich habe mir meine PSX umbauen lassen.
Während der Ladepausen hört man ein
ziemlich lautes Brummen und bei einigen
Spielen habe ich auch mal einige
Sekunden gar keinen Ton. Ist das normal?
Wird es eine Fortsetzung von Blood
Omen - Legacy Of Kain geben?
Wieviele Charaktere werden insgesamt in
Tekken 3 vorhanden sein?
Gibt es schon Informationen über eine
Automatenversion von Tekken 4?
Wird schon an Tomb Raider III gearbeitet?
Lohnt sich die Anschaffung der US-Version
von Parasite Eve?
Gibt es schon mehr Informationen über
die PlayStation 2?
Kann man die Spiele für die PlayStation 2
auch auf der PlayStation 1 abspielen?
Stimmt es, daß die Zusatzmissionen für
Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot

TOMB RAIDER III ?

auf September verschoben
wurden?

Wird die PAL-Version von
Resident Evil 2 geschnitten
sein? Wenn ja, inwiefern?

Thorsten Riedler,
Schneverdingen

In diesem Fall ist es
Dir zu empfehlen, zu
Deinem Händler zu
gehen, der den Umbau
Deiner PlayStation
vorgenommen hat.
Es klingt so, als sei

dabei etwas schiefgelaufen.

Eine Fortsetzung ist in Arbeit und trägt
den Titel „Blood Omen - Soulreaver“. Da
es jedoch momentan einen Rechtsstreit
zwischen den Entwicklern von Blood
Omen 1 Legacy Of Kain und Crystal
Dynamics gibt und das Sequel von einem
anderen Team entwickelt wird, wird die
Veröffentlichung noch etwas auf sich war-
ten lassen. Mehr Infos dazu im E3-
Messebericht in der nächsten play PLAY-
STATION.

Mit sämtlichen Bonuscharakteren zählt
die Kämpferriege von Tekken 3 stolze 22
Fighter.

Über einen weiteren Nachfolger der
Tekken-Serie hält sich Namco derzeit
bedeckt. Nachdem das Team Tekken 3 für
die PlayStation adaptiert hat, werden
wohl alle Beteiligten zunächst einen aus-
gedehnten Urlaub antreten.

Daß Lara derzeit äußerst aktiv ist,
sieht man nicht zuletzt an dem neuen
Ärzte-Video „Männer sind Schweine“, in
dem sie den drei Berliner Jungs mächtig
zusetzt. Gerüchten zufolge soll Lara
zunächst in einem anderen Spiel mitwir-
ken, bevor sie ihr offizielles drittes
Abenteuer bestehen muß.

Falls Du auf Rollenspiele stehst und
einen Hang zu skurrilen Stories hast, bist
Du mit Parasite Eve sicherlich gut beraten
(vgl. PreScreen auf Seite 38-39). Die US-
Version soll im Herbst via Electronic Arts
erscheinen.

Bis auf die Tatsache, daß sie zur
Jahrtausendwende erscheinen soll, gibt es
keinerlei verlässlichen Informationen.
Sonys Entwicklungslabors ließen bis jetzt
keine offiziellen Details an die Öffentlich-
keit gelangen.

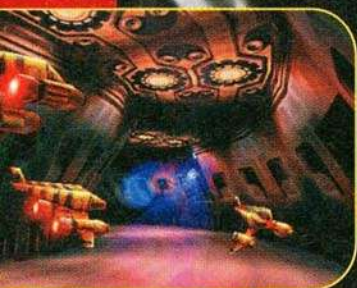
Wohl kaum! Allerdings sind
Informationen durchgesickert, daß
die PlayStation 2 zumindest
abwärtskompatibel sein soll.

Das ist korrekt.

Die PAL-Version von Resident Evil 2

Computerspiele/Nachtrag
Resident Evil 2 - das Grauen kehrt zurück
Hersteller: Capcom Entertainment Inc.,
Sunnyvale/USA; Vertreiber: Virgin Interactive
Entertainment, Hamburg
wird gemäß § 15 Abs. 1 GjS vorläufig in die
Liste der jugendgefährdenden Schriften
aufgenommen. Die Frist des § 15 Abs. 3 Satz 1
Nr. 1 GjS wird um einen Monat verlängert.
Entscheidung Nr. VA 8/98 vom 27. April 1998
(Pr. 210/98)
Auszug aus dem BPjS-Kurzinfo, April 1998.





DIE WELT HAT SICH
VERÄNDERT.



FORSAKEN™



"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT
FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL



10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64



HOCHSPANNUNG LADEN

ACCLAIM

wurde am 27. April vorläufig in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen. Demzufolge ist es uns nicht mehr möglich, über diesen Titel zu berichten bzw. Fragen zu beantworten. Sorry!

Hallo sehr geehrtes play PLAYSTATION-Team! Habt Ihr schon etwas über

Formel 1 '98 gehört?

Was hat es mit dem PDA für die PlayStation auf sich?

Vor ein paar Tagen habe ich mir Newman Haas Racing zugelegt. Lohnt es sich, daß ich mir Indy 500 auch noch kaufe?

Wird Point Blank mit der G-Con 45 ausgeliefert oder muß ich mir die Knarre separat kaufen?

Wird Hexen 2 auf die PlayStation umgesetzt?

Manuel Schreml, Fürth

Im Mai sollen auf der E3 in Atlanta, der größten Computer- und Videospielmesse überhaupt, die ersten Bilder des neuen Psynosis-Renners zu sehen sein. Das neue Formel 1 wird übrigens nicht mehr von Bizzare Creations entwickelt.

So richtig weiß das noch niemand.

Sony liefert den PDA, der wenig größer als eine Memory Card ist, nur mit einigen Grundfunktionen aus, wie z.B.

einem Kalender oder der Möglichkeit, Spielstände auszutauschen. Es liegt im Ermessen der

Softwareindustrie, wie sie das frei programmierbare Gerät nutzen wollen.

Da Du Dir bereits mit Newman Haas Racing in technischer Hinsicht nicht gerade eine Perle an Land gezogen hast, wirst Du wahrscheinlich ein echter „Die Hard-Rennspielfanatiker“ sein. Die Qualitäten von Indy 500 liegen noch weit unter denen von Newman Haas, also raten wir Dir, einen sorgsam Blick auf diesen Racer von JVC/TOMY zu werfen, oder sagt Dir der Spruch „Vom Regen in die Traufe...“ etwas.

Point Plank wird sowohl mit Namcos G-Con 45 als auch ohne erhältlich sein.

Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es keine

konkreten Pläne für eine Umsetzung dieses PC-Games.

Hallo play PLAYSTATION-Freunde, ich möchte ein paar Zeilen zu Deathtrap Dungeon schreiben. Anfangen möchte ich mit den negativen Dingen, die das Spiel aber nicht abwerten sollen.

Ich finde, daß der Schwierigkeitsgrad doch ein wenig zu hoch angesetzt ist. Normalerweise sollte auf der Verpackung stehen „Nicht für Anfänger geeignet“. Ich habe schon einige andere Spiele wie Tomb Raider I & II gespielt und ich muß sagen, daß ich bei diesen Spielen nicht so verzweifelt war wie bei diesem. Zum Beispiel kommt man aus einem Level heraus, bei dem man schon einen sehr schwierigen Gegner zu überwinden hatte, und sieht sich dann ca. 15-20 schießenden und stechenden Gegnern gegenüber. Als wenn das noch nicht genug wäre, hat man auch noch ein ziemlich knackiges Rätsel zu lösen, bevor man zum nächsten Speicherpunkt kommt. Desweiteren finde ich die Steuerung in den Kampfszenen etwas mißlungen. Hier hätte sich Herr Livingstone etwas Besseres einfallen lassen können (siehe z.B. Tomb Raider). Die Schlußsequenz ist meiner Meinung nach sehr enttäuschend. Diese Sequenz wertet das Spiel doch sehr ab (fiel den Programmierern da nichts mehr ein?).

Nun aber zu den positiven Eindrücken. Die Grafik ist für so ein Spiel sehr gut ausgefallen. Der Einfallsreichtum in Bezug auf die Gegner ist beeindruckend. Das Spiel ist sehr schnell und birgt keinen einzigen Moment der Langeweile. Die Rätsel sind teilweise sehr anspruchsvoll. Man kann sicher nicht behaupten, daß man das Spiel ohne zu Überlegen durchspielen kann. Trotz der sehr hohen Zahl an Waffen und Zaubersprüchen (insgesamt 30 Stück) behält man doch den Überblick und weiß immer, was man einsetzen muß. In diesem Spiel war es auch teilweise sehr hilfreich, daß man die Schalter benutzen konnte, wenn man mit dem Rücken zu ihnen stand.

Also, im Großen und Ganzen wünsche ich mir, daß noch viele Spiele dieser Art auf den Markt kommen, damit ich mir weiterhin viele Stunden den Kopf zerbrechen kann, wie ich es anstelle, daß ich nicht erschlagen, erschossen, zerquetscht

oder gefressen werde.

Frank Stinn, Iserlohn

Es freut uns zu hören, daß es tatsächlich außer uns noch andere Leute gibt, die sich durch den Deathtrap Dungeon kämpfen und diesen auch überlebten. Das Game verlangt jedem Profi-Zocker wirklich das Letzte ab, denn schließlich hat es nicht umsonst unser neues „Extreme Hardcore“-Prädikat verdient. Wie Du bereits erkannt hast, ist das Ende etwas mau ausgefallen, vielleicht dachte Mr. Livingstone, es würde eh niemand jemals schaffen, sein Todeslabyrinth zu überstehen. Wir sind gespannt, wievielen Lesern es noch gelingen wird, sich durch diesen harten Brocken zu fighten.

Zuerst möchte ich Euch zu Eurem wirklich gelungenen Mag gratulieren. Es hebt sich wohlthuend vom restlichen Markt ab. Doch nun zu meinen Anliegen:

Als ich das Editorial der Ausgabe 5/98 gelesen habe, wurde wieder einmal meine Meinung bekräftigt, daß immer mehr verwöhnte Miesmacher unserem Hobby frönen. Wie kann man sich bloß so blöde über einen (meiner Meinung nach) klaren Aprilscherz aufregen? Ich bin schon seit 10 Jahren Videospielfan und verkaufe diese auch bei Karstadt selber. Doch was man dabei in letzter Zeit mitbekommt, beunruhigt mich. Zur Zeit erscheinen so viele Toptitel, doch das einzige, was ich von allen Seiten zu hören bekomme, ist Gemecker!

Dem einen ist ein Spiel zu schwer (der Mehrheit), dem anderen zu lang oder zu kurz, dem anderen sind die Polygone zu kantig oder die Texturen zu bunt. Man sollte sich lieber freuen, daß so viele Spitzentitel auf dem Markt sind!

Ich habe mit dem Vectrex angefangen und obwohl ich damals noch nichts über Polygone und Texturen wußte, hat mir das Spielen Spaß gemacht.

Ich frage mich, was die Leute eigentlich wollen? Den Schwierigkeitsgrad von Würfelspielen? Die Grafik von SGI-Workstations? Doch bei allem Lob für Eure Zeitschrift seid Ihr auch nicht davor gefeit. Als Beispiel nenne ich Tekken 3, wo Ihr als Negativpunkt die fehlenden 3D-Hintergründe angebt, welche natürlich ungemein beim Spielen stören.

Patrik



LÄNGER LEBEN HÄRTER SCHLAGEN SCHNELLER RENNEN HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

game bustertm

DAS MOGELMODUL MIT POWER



FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64
ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTliches PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW. • FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

DM 99.-

Nintendo 64-Version DM 119,-



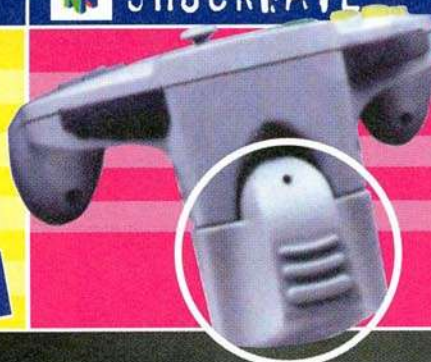
INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSELE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT
- ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89.-



SHOCKWAVE



- JETZT FORCE FEED-BACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN
- 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79.-



ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE



- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE AUF DEEM NINTENDO 64
- DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119.-



720 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTIE!

DM 129.-



360 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS
- FORMSCHÖNES GEHÄUSE

DM 119.-



120 SLOT MEMORYCARD

- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
- EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE

DM 89.-



8 MEG MEMORY CARTRIDGE

- DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

DM 89.-



40 MEG MEMORY CARD

- 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN“-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99.-



NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORY-CARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY
- EINFACHE HANDHABUNG
- FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99.-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com



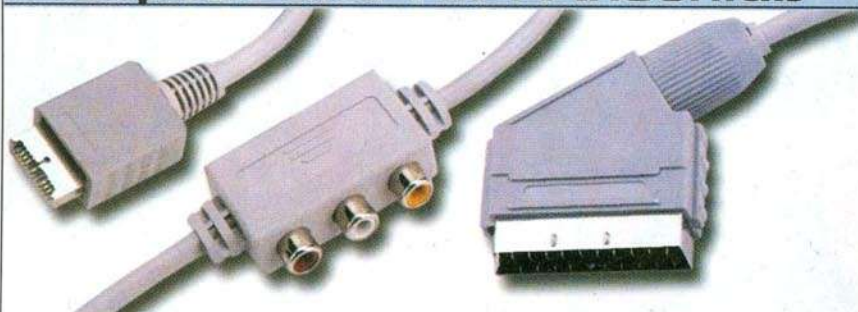
Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

RGB-Kabel mit G-con 45-Adapter und HiFi-Anschluß



JoyTech Europe bietet seit kurzem ein RGB-Kabel an, das neben Audioausgängen für die HiFi-Anlage über einen Videoausgang für Namcos G-con 45 und kompatible Lichtpistolen wie z.B. die hauseigene Real Arcade Gun verfügt.

Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel oder direkt über Dynatex (www.dynatex.de), Preise: ca. 29 DM (RGB/Super AV-Kabel), ca. 109 DM (Real Arcade Gun).

Noch mehr Farben im Spiel

Sony Computer Entertainment ergänzt ihre bereits seit November in kristallklar, rot und grün erhältlichen transparenten 15 Blocks-Speicherkarten um die Farben blau, orange, gelb und grau. Zu der mausgrauen Standard-Memory Card gesellt sich darüber hinaus eine weiße Speicherkarte.

Preis: ca. 39 DM.

Streit um Legacy Of Kain: Soul Reaver

Silicon Knights, die in Ontario beheimateten Entwickler von Blood Omen: Legacy Of Kain, befinden sich zur Zeit mit dem kalifornischen Publisher Crystal Dynamics in einem Rechtsstreit um die geistigen Urheberrechte an Kain. Hintergrund: Crystal Dynamics entwickelt in Eigenregie Legacy Of Kain: Soul Reaver, das sich laut einem Sprecher der kalifornischen Firma zwar thematisch etwas an Blood Omen anlehnt, aber als ein 3D-Action-Adventure ausgelegt und technisch gesehen völlig neu entwickelt wird. Es bleibt abzuwarten, ob die gegen Crystal Dynamics erwirkte einstweilige Verfügung, keine weiteren Pressemitteilungen oder Bildmaterial zu Soul Reaver zur Verfügung zu stellen, Auswirkungen auf den Erscheinungstermin des Spiels hat.



Legacy Of Kain



Silicon Knights

HIT TIP

CYBER GAMES

HIT TIP

SOFTWARE

Alundra.....	DM 89,-
Atari Arcade Greatest Hits 2.....	DM 75,-
Batman & Robin.....	DM 89,-
Beach Volley Heroes.....	DM 89,-
Breath of Fire.....	DM 94,-
Crime Killer.....	DM 89,-
Deathtrap Dungeon.....	DM 89,-
Deathtrap Dungeon Lösungsbuch.....	DM 19,-
Forsaken.....	DM 89,-
Frankreich '98 Die Fußball WM.....	DM 89,-
Gex 3D.....	DM 89,-
Golden Goal.....	DM 89,-
Ghost in the Shell.....	DM 85,-
Grand Theft Auto.....	DM 89,-
Gran Turismo.....	DM 88,-
Dual Shock Analog Controller.....	DM 59,-
Hugo.....	DM 89,-
Indy 500.....	DM 89,-
Lucky Luke.....	DM 99,-
Megman 8.....	DM 89,-
Men in Black.....	DM 99,-
Megaman Battle & Chase.....	DM 89,-

SOFTWARE

NBA Pro '98.....	DM 94,-
Need For Speed 3.....	DM 84,-
One.....	DM 89,-
Perfect Assassin.....	DM 85,-
Pittfall 3D.....	DM 89,-
Point Blank.....	DM 88,-
Premier Manager.....	DM 99,-
Road Rash 3D.....	DM 89,-
Street Fighter Collection.....	DM 89,-
Supercross '98 - Jeremy Mc Grath.....	DM 89,-
Spawn.....	DM 79,-
Spice World.....	DM 49,-
Treasures of the Deep.....	DM 88,-
Tommi Mäkinen Rally.....	DM 85,-
Vigilante.....	DM 89,-
World League Soccer '98.....	DM 79,-
Xenoracy.....	DM 86,-

VERSANDKOSTENFREI*

MO. -FR. 09.00 -19.00 UHR

BESTELLUNG 0491-92806-31

Cyber Games
Gesellschaft für Computer- und Videospiele mbH

Friesenstr. 62 - 26789 Leer
Telefon 0491/92806-31 Telefax 0491/92806-18

*DRUCKFEHLER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. VERWENDETE LOGOS UND NAMEN SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN IHRER HERSTELLER. WIR LIEFERN AB EINEM BESTELLWERT VON DM 50,-.VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG BEI LASTSCHRIFTEINZUG (BEI BESTELLUNG BITTE KONTONUMMER ANGEBEN).BEI NICHT ANGENOMMENEN SENDUNGEN BERECHNEN WIR EINE PAUSCHALE BEARBEITUNGS- GEBÜHR VON DM 20,-.VERSANDKOSTEN BEI BARNACHNAMELIEFERUNG BETRAGEN DM 9,20.ANGABEN OHNE GEWÄHR.



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SONY PLAYSTATION

Playstation komplett dt DM284,00
PSX kpl. Value Pack SILVER dt DM319,00
Controller Analog Dual Shock dt DM 59,00
Gamebuster Schummelmodul dt DM 84,00
Gamebuster Cheatbuch 120 S.dt DM 25,00
GUN mit Rückschlag dt DM 79,00
Interactor Rucksackvibrator dt DM 79,00
Leerhülle, 1/2CD's, schwarz, stabil DM 2,00
Lösungsbuch Deathtrap Dungeon dt DM 19,95

Memory Card 15 Blocks farbig DM 29,00
Memory Card 720 Blocks dt DM 99,00

Steering Wheel mit Pedale DM119,00
Armored Core dt. DM 89,00
Breath of Fire 3 kpl.dt. DM 89,00
Crime Killer dt. DM 89,90
Dark Omen kpl.dt. DM 89,00
Deathtrap Dungeon kpl.dt. DM 89,00
Diablo kpl. dt. DM 89,00
Dodgem Arena dt. DM 89,00
Dreams kpl.dt. DM 89,00
FINAL FANTASY VII kpl. dt. DM 99,00
Formel 1 '96 m.Link-Optiondt. DM 49,00
Formel 1 '97 kpl.dt. DM 99,90
Forsaken kpl.dt. DM 89,00
Frankreich 98:Fußball WM kpl. dt. DM 84,90
Gex 2 (3D) dt. DM 89,00
Gran Turismo kpl. dt. DM 99,00
Heart of Darkness* dt. DM 89,00
HUGO dt. DM 94,00
Isnogud dt. DM 94,00
Kick Off World dt. DM 89,00
Klonoa dt. DM 84,90
Lucky Luke dt. DM 89,90
Mageslayer dt. DM 89,00
MDK dt. DM 49,00
Men in Black dt. DM 94,00
Micro Machines Platin.kpl.dt. DM 49,00
Motorhead dt. DM 89,00
N²O-Natural Adrenalin dt. DM 94,00
NBA Fast Break dt. DM 79,00
NBA Pro '98 dt. DM 99,00
Need for Speed 3 kpl. dt. DM 89,00
NHL '98 kpl.dt. DM 89,00
NHL Powerplay Hockey 98dt. DM 84,00
One kpl.dt. DM 89,00
Populous-the 3rd Coming kpl dt. DM 84,90
Phat Air-Extreme Snowboarddt. DM 89,00
Premier Manager'98 dt. DM 94,90
Reboot kpl. dt. DM 79,90

Road Rash 3D kpl. dt. DM 89,00
San Francisco Rush dt. DM 89,00
Super Match Soccer dt. DM 89,00
Supercross 98-J.McGrath dt. DM 99,00
Theme Hospital kpl.dt. DM 89,00
Toca Touring Car kpl. dt. DM 84,00
Tomb Raider Platinum kpl. dt. DM 39,90
Tomb Raider 2 kpl. dt. DM 89,00
Treasure of the Deep dt. DM 84,00
V-Ball dt. DM 89,00
Versus (VS) dt. DM 99,00
Vigilante dt. DM 89,00
VR 3000 dt. DM 89,00
Wayne Gretzky Hockey 3D kpl. dt. DM 79,00
World League Soccer 98 kpl. dt. DM 89,00
Wipeout 2097 Platinum dt. DM 49,00
Wrecking Crew dt. DM 99,00
X-Men: Children of the Atom dt. DM 49,00
Xenocrazy dt. DM 89,00
Youngblood dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

Adrenalin Tour '98

Am 1. Mai fiel der Startschuß für die Adrenalin Tour '98 von Sony Computer Entertainment Deutschland. Bis Oktober tourt ein zehnköpfiges Promotion-Team mit dem PlayStation-Truck zu Publikumsveranstaltungen, Stadtfesten, Musikfestivals sowie Sportevents. Die Adrenalin Tour '98 wird von Auto BILD, play PLAYSTATION und ausgewählten Softwareherstellern gesponsert. Vor Ort können die Besucher ihr Können u.a. an Gran Turismo unter Beweis stellen. Auf einer integrierten hydraulischen Bühne sowie weiteren Plätzen rund um den Truck werden auf einer Fläche von 15 mal 25 Metern bis zu 70 Leute gleichzeitig an einer PlayStation spielen können. Zwischen dem 8. Mai und dem 15. August wird im Rahmen der Adrenalin-Tour der GT Contest '98 veranstaltet, mit Preisen im Wert von über 100.000 Mark. Die acht



Zeitschnellsten auf einer der elf Gran Turismo-Rennstrecken werden zum Deutschland-Finale auf die CeBIT HOME (26.-30.08.) eingeladen und ermitteln dort den Champion. Der Sieger darf sich über einen Mitsubishi Carisma GDi im Wert von über 80.000 DM freuen.



Termine der Adrenalin Tour '98

29.-31.05.	Rock am Ring	Nürburgring
11.-13.06.	Flightshow	Lahr
07.06.	Eintracht Frankfurt - Köln	Frankfurt/Main, Stadion
14.06.	NFL Football World Bowl	Frankfurt/Main, Stadion
15.06.	WM-Party	Frankfurt/Main
20.06.	Deutsch-Amerikanisches Freundschaftsfest	Augsburg
29.06.	WM-Party	Erfurt
04.-05.07.	Sound of Frankfurt	Frankfurt/Main, Hauptwache
08.07.	WM-Party	Frankfurt/Main, Hauptwache
11.-19.07.	Wonderworld	Frankfurt/Main, Messe
26.07.	ZDF Fernsehgarten	Mainz
29.07.-02.08.	Freizeitpark Geiselwind	Geiselwind
06.-09.08.	Hanse Sail	Rostock
15.-16.08.	Wake Attack	Paderborn
23.08.	Finale Puma Street Soccer	Bern, Schweiz
26.-30.08.	CeBIT Home	Hannover
05.-06.09.	Wolkenkratzer-Festival	Frankfurt/Main
11.-13.09.	Komm D'dorf	Düsseldorf, Rheinufer
16.-20.09.	Holiday Park	Haßloch
26.-27.09.	Flightshow	Lahr

Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

+++ Core Designs **Tomb Raider III The Adventures Of Lara Croft** wird auf der E3 Show ihr Debut feiern. +++ Konami verschiebt den Erscheinungstermin von **International Superstar Soccer Pro 98** auf September. +++ Electronic Arts plant, auf der E3-Messe **LAPD, Moto Racer 2, Madden NFL 99, NASCAR Racing 99, Boxing 99, NHL 99, NCAA 99 und Triple Play Baseball 99** vorzustellen. +++ Codemasters arbeitet ebenfalls an einer **Boxsimulation für die PlayStation**. +++ Midway Home Entertainment wird auf der E3-Messe u.a. **Bio Freaks, Blitz** und Shiny Entertainments **RC Stunt Copter** präsentieren. +++ ITE Media veröffentlicht **Hugo für die PlayStation**. +++ Hudson Soft arbeitet an einer **Gokart-Variante von Bomberman**. +++ Nachschub von den **Disruptor-Designern** Insomniac Games: **Spyro The Dragon**, ein 3D-Plattformspiel, entsteht wieder für die Universal Interactive Studios. +++

Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker -

X-Plorer Schummelmodul



Der Zubehöranbieter Blaze arbeitet an einem Schummelmodul, das sowohl mit eigenen Codes als auch mit denen des Gamebusters funktionieren soll. Der wesentliche Unterschied zu dem Gamebuster von Datel soll darin bestehen, daß neue Codes nicht nur über die Fachpresse, das Internet oder eine Hotline in Erfahrung gebracht werden können, sondern auch mit Hilfe von separat erhältlichen Blaze-Memory Cards direkt auf das Schummelmodul überspielt werden können.

Ein PC-Link-Paket soll es später ermöglichen, neue Codes zu generieren, die Festplatte als Memory Card zu nutzen und Software-

updates aus dem Internet zu laden. Sobald uns eine testfähige Version in die Finger gerät, stellen wir den X-Plorer (und auch die neue Scorpion Light Gun!) ausführlich vor.



Staubschutzhauben für die PlayStation

Die Firma cap.design bietet seit kurzem Staubschutzhauben für die PlayStation-Konsole an, die in den Farben schwarz, blau, rot, gelb und neongrün erhältlich sind.

Testmuster: cap.design,
Dammstraße 18, 31675
Bückeburg, Tel.:
05722/9165-89.



Neues von SingleTrac



Das 1994 gegründete Entwicklerstudio SingleTrac wurde auf der PlayStation bisher durch die Titel Twisted Metal 1&2, WarHawk und Jet Rider 1&2 bekannt, die alle von Sony Computer Entertainment veröffentlicht wurden. Seit Oktober 1997 gehört SingleTrac nun zu GT Interactive. Nach Critical Depth arbeiten die in Salt Lake City ansässigen Programmierer für GT Interactive nun an zwei neuen Projekten, die beide auf der E3-Messe vorgestellt werden sollen. Das Rennspiel Rogue Trip spielt in einer apokalyptischen Zukunft, in der sich der Spieler mit einem bewaffneten und gepanzerten Vehikel durch das Land schlägt. In Streak hingegen steuert man GEMBlades genannte Luftkissenfahrzeuge über Fußgängerzonen, Abwasserkanäle und Friedhöfe hinweg.

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

PSX - N64 - SAT - SNES

Je Heft 14,80 DM

Alle Hefte komplett in Deutsch!

LÖSUNGSHEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM

Abes Oddyssee
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Casper
Castlevania*
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police

Grand Theft Auto*
Hercs Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
Lifeforce Tenka
MDK
Nightmare Creatures

Riven - Myst 2*
SOTE (N64)
Suikoden
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
WCW vs. NWO*

PLAYSTATION CHEATHEFT

Mehr als 1000
Cheats, Codes, und
Tips zu 150
PlayStation Spielen!

NEU &
TOP AKTUELL!

PLAYSTATION CHEATHEFT 2

Jetzt mit den
aktuellsten Cheats &
Codes der letzten
Monate. Hunderte
Cheats & Codes für
ca. 120 Top-Aktuelle
Games!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT

Mehr als Tausend
Game Buster Codes
zu 170 PlayStation
Spielen.

NEU &
TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2

Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!

Lösungen für:
Baphomets Fluch,
Discworld, Myst,
Stadt der
verlorenen Kinder

PLAYSTATION BEAT EM UP 1

Moves für:
Iron & Blood, Soul
Edge, Star Gladiator,
Tekken 1 & 2, Tobal
No1, WWF - In your
House

PLAYSTATION BEAT EM UP 2

Moves für:
Battle A. Toshinden 1
& 3, Power Move Pro
Wrestling, Primal
Rage, SF Alpha, WWF
Arcade

PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 2

Lösungen für:
Alone in the Dark,
Overblood, Swagman,
Warcraft 2, X-Com

PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 3

Lösungen für:
D, Fade to Black &
Chronicles of the
Sword

PLAYSTATION BEAT EM UP 3

Moves für:
Dynasty Warriors, SF
EX Plus Alpha, SF
Zero

NINTENDO 64 CHEATHEFT

Cheats, Codes &
Action Replay Codes
zu 35 N64 Spielen +
Mario 64 120* Lösung

GAMES

Tomb Raider 2
inkl. Lösungsbuch
Game Buster
inkl. Codeheft

GAMES

114,-
99,-

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,- TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6
Heften liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! * = Bei Drucklegung noch nicht
lieferbar!

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datelash GmbH.

www.Spieleloesungen.de

Händleranfragen erwünscht!

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme:
Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr

FAX: 04131 / 850620

Tekken 3 Player's Guide

Prima Publishings Official Strategy Guide widmet sich auf 162 Seiten allen Geheimnissen rund um Namcos Prügelspiel Tekken 3 (vgl. TestScreen in play 5/98). Aus dem Inhalt: Allgemeine Kampfstrategien, die Stärken und Schwächen sämtlicher Charaktere, eine komplette Liste aller Moves und Combos, sowie Spielstrategien für den Tekken Ball- und Tekken Force Mode. Ein historischer Abriss der Tekken-Serie und Memory Card-Aufkleber zu Tekken 3 runden dieses Tips & Tricks-Buch ab.

Testmuster: Gamestore, Rüttenscheider Straße 181, 45131 Essen,
Tel.: 0201/777235, Preis: ca. 39 DM.





um
Preis!
DM 49,95*

PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro, das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schielen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung 1,9**



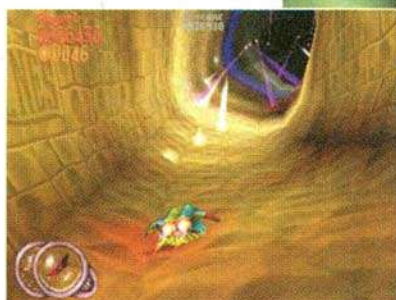
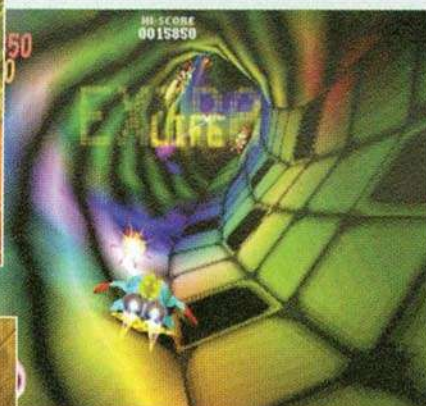
WWW.KONAMI.COM

MGM Interactive sichert sich Rechte an Tiny Tank

MGM Interactive sichert sich die Publishingrechte an dem Plattformspiel Tiny Tank: Up Your Arsenal, das von dem in San Francisco ansässigen Entwicklerstudio AndNow designt wird und im 4. Quartal auf den Markt kommen soll.

The Crystal Method steuert Soundtrack zu N2O bei

Gremlin Interactive verpflichtet The Crystal Method für den Soundtrack zu ihrem neuen Shooter N2O, der in Sachen Gameplay Tempest X3 und Nanotek Warrior anklingen läßt. Unter den Originaltracks bzw. Remixes sollen sich Busy Child, Keep Hope Alive, Now Is The Time, Trip Like I Do, Vapor Trail, She's My Pusher, Cherry Twist und Comin' Back befinden.



N2O

E3-Lineup von THQ

THQ beabsichtigt, auf der E3-Messe u.a. folgende Titel für die PlayStation vorzustellen: das RPG Granstream Saga, Brunswick Circuit Pro Bowling, International Rally Championship, Dead Unity, Shao Lin, Rug Rats und die Wrestlingssimulation WCW/NWO Revenge.

Dual Shock Analog Controller



Sony Computer Entertainment Europe lieferte am 8. Mai parallel zu Gran Turismo ihren neuen Dual Shock Analog Controller aus. Der Hauptunterschied zu dem bisher erhältlichen Analog Controller von SCEE besteht natürlich in den beiden integrierten Motoren, die je nach Situation im Spiel leichte bzw. starke Vibrationen erzeugen. Darüber hinaus wurden die Einbuchtungen an den beiden Sticks und die L2-/R2-Tasten leicht überarbeitet. Folgende Titel sollen (in der PAL-Version!) neben GT die Dual Shock-Funktion unterstützen:

Cardinal Syn, Colin McRae Rally, CyBall Zone, Dead Or Alive, Drivin USA, Ghost In The Shell, Joe Blow, KKND, Kula World, Medieval, Tekken 3, Tommi Mäkinen Rally, Vigilante 8, WarGames, XLR 8



Gamekit-Archivsystem



Lift Systems bietet ab August ein steckbares Archivsystem für PlayStation-Spiele an, in dem 11 Einzel-CDs Platz finden. Das Gamekit ist in dem gleichem Farbton wie die PlayStation gehalten.

Testmuster: Lift Systems. Bezugsquelle: ab August im gutsortierten Fachhandel erhältlich, Preis: ca. 19 DM.

MATHIAS NEUMANN



86%

“..knackig und absolut motivierend!”
PlayStation Games

88%

“..ein gigantischer Abenteuerspielplatz
mit hohem Suchtfaktor...”

Maniac

The
ADVENTURES
of

ALUNDRA

アランドラ

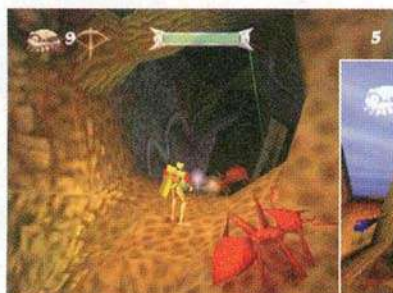


**Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.
Jetzt komplett deutsch!**

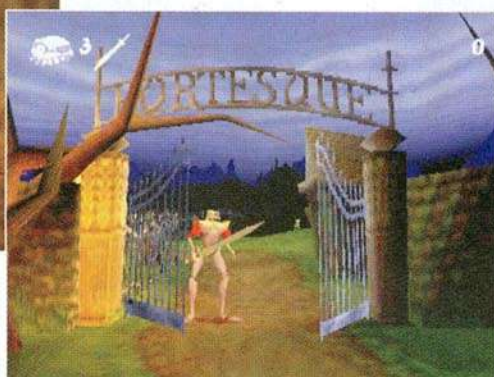


Spielenachschub von Sony Computer Entertainment

Titel	Geplante US-Veröffentlichung
Cool Boarders 3	Oktober
Crash Bandicoot 3	10. November
Dark Guns	Dezember
Diabolical Adventure Tobu	November
Legion	Oktober
Medievil	27. Oktober
NHL Face Off 99	Oktober
Rally Cross 2	Oktober
Syphon Filter	November
Tomba	21. Juli
Turbo Prop Racing	28. Juli
Twisted Metal 3	November
WarHawk 2	Oktober



Medievil



Neue Square-Titel für den US-Markt

Folgende Titel wurden bisher offiziell für Herbst angekündigt: Parasite Eve, Xenogears, Bushido Blade 2 und Brave Fencer Musashiden. Veröffentlicht werden sollen sämtliche Titel über Square Electronic Arts, LLC, einem neu gegründeten Joint Venture von Square und Electronic Arts, das zu 30 Prozent EA und zu 70 Prozent Square gehört. Die Lokalisierung für den US-Markt übernimmt Square Soft. Sollte sich die Zusammenarbeit für beide Seiten als lukrativ erweisen, wäre es im Bereich des Möglichen, daß Square-Titel in Zukunft auch in Europa über Electronic Arts erscheinen werden.



Brave Fencer Musashiden



PlayStation Highlights

Tekken 3 Jp.	89,90	Boot Chip		RGB Kabel	19,90
Gran Turismo	89,90			RGB & Audio	29,90
Forsaken	89,90	US & Jp Importe		Link Kabel	19,90
Golden Goal	89,90	> 10	12,95	Infrarot Pads	69,90
France '98	89,90	> 25	11,95	Dual Shock	69,90
Motorhead	89,90	> 50	10,95	Analog Controller	49,90
Tenchu Jp.	139,90	> 75	10,50	Edge Pad	29,90
Super Match Soc.	89,90	> 100	9,95	Tekken 3 Board	99,90
VR Baseball 99	89,90	> 125	9,50	Ultra Racer	79,90
Super Cross 98	89,90	> 150	8,95	Real Arcade Gun	139,90
World Rally Ch.	89,90	> 175	8,50	15 Block Card	39,90
Shadow Gunner	89,90	> 350	7,95	120 Block Card	69,90
Tennis Arena II	89,90	> 400	6,50	360 Block Card	89,90
		> 500	5,00		

PlayStation Multinorm & RGB & Garantie nur 339,90

US & Jp Importe

Hotline 02323 451885

PlayStation-Game Boy

Dataflash veröffentlicht mit dem Powerflash einen Adapter, der es PlayStation-Besitzern ermöglicht, Game Boy- und Super Game Boy-Spiele auf ihrer Konsole abzuspielen. Darüberhinaus werden in den Powerflash jede Menge Cheats für Game Boy-Spiele integriert. Angeschlossen wird der Powerflash-Adapter an den Expansion Port der PlayStation.

Bezugsquelle: ab Ende Mai im gutsortierten Fachhandel oder direkt bei Dataflash erhältlich, Wassenbergstraße 34, 46446 Emmerich, Tel.: 02822/68545, Preis: ca. 119 DM.



Neversoft übernimmt Fertigstellung von Apocalypse

Activision zieht ihr PlayStation-Projekt Apocalypse von dem bisher beauftragten internen Team ab und übergibt die Fertigstellung dieses 3D-Shooters an Neversoft, die vor allem durch Skeleton Warriors und ihre PlayStation-Konvertierung von Shiny Entertainments MDK bekannt wurden. Entgegen früheren Angaben soll man nicht bloß von dem Filmstar Bruce Willis als Partner durch das Spiel begleitet werden, sondern ihn selbst verkörpern können. Als Erscheinungstermin wird nun Ende des Jahres angestrebt. Neben Apocalypse beabsichtigt Activision, auf der E3-Messe u.a. Tenchu von Sony Music Entertainment und die 3D-Version von Asteroids vorzustellen.



Asteroids

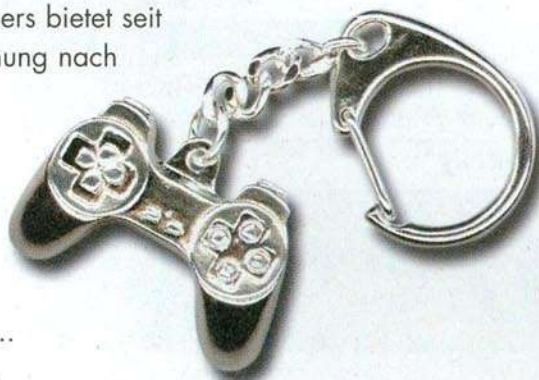


Tenchu

PlayStation-Schlüsselanhänger

B & B Games aus Moers bietet seit kurzem das unserer Meinung nach ideale Geschenk für alle PlayStation-Besitzer an, eine handgefertigte und versilberte Ausführung des PlayStation-Controllers als Schlüsselanhänger. Sachen gibt's...

Testmuster: B & B Games, Augustastraße 6a, 47441 Moers, Tel.: 02841/92440, Preis: ca. 19 DM.



UMBAUSATZ für PLAYSTATION

SCHNELLSERVICE

S & S COMPUTER

Weberstr. 79

45879 Gelsenkirchen

Bestell Hotline 0209 / 179610

Bestell Faxline 0209 / 1796199

!!! auch andere PSX Artikel !!!

Der Umbausatz wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglicht das Spielen von Import (jap, us) Spielen. !!! ANLEITUNG IN FARBE!!!



Angebot:

ab	1 Chip	a	19,90 DM
ab	5 Chip	a	15,00 DM
ab	10 Chip's	a	12,50 DM
ab	15 Chip's	a	11,00 DM
ab	20 Chip's	a	10,00 DM
ab	25 Chip's	a	8,50 DM
ab	50 Chip's	a	6,00 DM
ab	100 Chip's	a	5,40 DM
ab	250 Chip's	a	4,90 DM
ab	500 Chip's	a	3,50 DM
ab	1000 Chip's	a	2,90 DM

je Bestellung nur 1 Anleitung oder 0,45 DM pro Anleitung !

UMBAUSATZ für PLAYSTATION

Boot-Chip

(für jap und us)

8,95 DM

Memorycard 1MB. 19,95 DM

Memorycard 24MB 54,95 DM

RGB Kabel 12,95 DM

Link Kabel 12,95 DM

Padverlängerung 12,95 DM

Pad (bunt) 19,95 DM

05331-906262

BauConTec

Triftweg 12

38321 Denkte

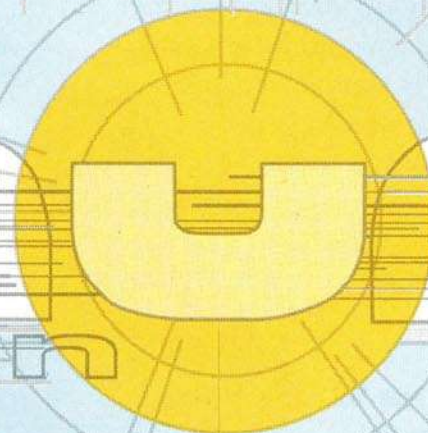
<http://www.baucontec.de>

FAX 05331-906264

Händleranfragen erwünscht!

more platinum stuff

PlayStation



Sonys PlayStation Platinum-Serie erfreut sich wachsender Beliebtheit.

Nicht ohne Grund, denn die neu aufgelegten Platinum-Spiele geben dem Kunden zu einem Schnäppchenpreis von 49 DM Brief und Siegel für kommerziell erfolgreiche Produkte. 33 Titel sind bisher aus der Serie erschienen, darunter 3 aus indizierungsrechtlichen

Gründen nur im europäischen Ausland.

play nimmt die neuen Platinum-Titel Soul Blade, Pandemonium! und International Superstar Soccer Pro unter die Lupe, und stellt alle Titel im Gesamtüberblick vor.

PlayStation Platinum im Überblick

Titel	Genre	Publisher	TestScreen	Rating	Titel	Genre	Publisher	TestScreen	Rating
1997					Februar				
März					Destruction Derby 2	Rennspiel	Psygnosis	2/98	8
Air Combat	Shooter	Namco	-	8	**	Compilation	Fox Interactive	-	-
Battle Arena Toshinden	Beat'em Up	Takara	-	7	Soviet Strike*	Shooter	Electronic Arts	-	7
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	-	8	März				
Ridge Racer	Rennspiel	Namco	-	9	adidas Power Soccer	Sportspiel	Psygnosis	-	5
Tekken	Beat'em Up	Namco	-	9	Crash Bandicoot	Jump'n Run	SCEE	-	9
wipEout	Rennspiel	Psygnosis	-	9	Micro Machines V3*	Rennspiel	Codemasters	2/98	9
Juni					**	Compilation	GT Interactive	-	-
Alien Trilogy*	Ego-Shooter	Acclaim Entertainment	9/97	9	Porsche Challenge*	Rennspiel	SCEE	-	10
Bust-A-Move 2 Arcade Edition	Denkspiel	Acclaim Entertainment	9/97	9	Tomb Raider*	Action-Adventure	Eidos Interactive	-	9
Fade To Black*	Action-Adventure	Electronic Arts	9/97	6	wipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	2/98	10
FIFA Soccer 96*	Sportspiel	Electronic Arts	9/97	6	April				
PGA Tour 96	Sportspiel	Electronic Arts	9/97	9	Int. Superstar Soccer Pro	Sportspiel	Konami	6/98	8
Rayman*	Jump'n Run	Ubi Soft	9/97	8	Pandemonium!	Jump'n Run	Crystal Dynamics	6/98	9
Road Rash	Rennspiel	Electronic Arts	9/97	9	Tekken 2	Beat'em Up	Namco	-	10
True Pinball	Flippersimulation	Infogrames	9/97	7	Juni				
Worms	Denkspiel	Infogrames	9/97	9	Formel 1*	Rennspiel	Psygnosis	-	9
August					Soul Blade	Beat'em Up	Namco	6/98	9
Actua Soccer	Sportspiel	Gremlin Interactive	9/97	6	3./4. Quartal				
**	Shooter	Gremlin Interactive	-	-	Command & Conquer*	Echtzeit-Strategie	Virgin Interactive	-	9
September					V-Rally*	Rennspiel	Infogrames	-	10
Int. Track & Field	Sportspiel	Konami	2/98	9	* deutsche Texte.				
Dezember					** nur als PAL-Import erhältlich (wurde von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert).				
Thunderhawk 2 Firestorm	Shooter	Eidos Interactive	-	8					
1998									
Januar									
Ridge Racer Revolution	Rennspiel	Namco	9/97	9					

Martin Weidner

Pandemonium!

Genre Jump'n Run
 Hersteller SCEE
 Entwickler Crystal Dynamics
 Testmuster SCEE, Order In Time (Tel.: 0711/222910-30)
 Erhältlich ab sofort



Schlüssel öffnen den Weg zu abgetrennten Abschnitten.



Wer 80% bzw. 95% der Münzen in einem Level aufammelt, gelangt in eine High Speed- bzw. Flipperbonusrunde.



Die rasanten Kameranews gaukeln einem zwar zunächst vor, die Vorder- und Hintergründe würden in das Spielgeschehen miteinbezogen werden, nichtsdestoweniger orientiert sich Crystal Dynamics in Pandemonium! an vielen Spielelementen von 2D-Genreklassikern und verschmelzte diese zu einem neuen, erstaunlich stimmigen Ganzen. Weshalb auch das Rad neu erfinden, wenn es, genügend

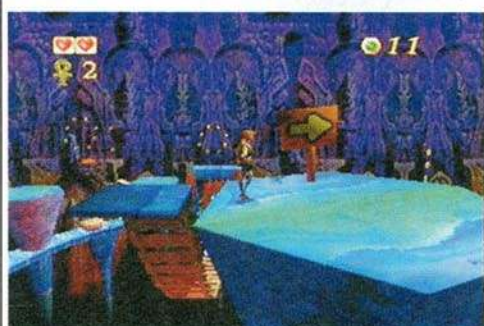
Feinschliff vorausgesetzt, durchaus möglich ist ein konventionelles Jump'n Run mit einer der PlayStation würdigen Aufmachung zu kombinieren?

Zugegebenermaßen, die Pseudo 3D-Grafik ist wirklich nicht von schlechten Eltern und sorgt für so manch atemberaubende Tiefeneffekte, von den psychedelischen Farbspielereien und den Licht-/Schatteneffekten ganz zu schweigen. Pandemonium! besitzt sein ganz eigenes grafisches Flair, auch wenn die beiden Protagonisten Fergus und Nikki nicht gerade den (zielgruppengerechten) Knuddelcharakter japanischer Jump'n Runs ausstrahlen und etwas spärlich animiert sind.

Was das Gameplay betrifft, betritt Crystal Dynamics aber nicht gerade spielerisches Neuland. Der Levelaufbau ist dafür äußerst abwechslungsreich,

unfaire Stellen sind so gut wie nicht vorhanden, kleinere Rätsel, geheime Bereiche und Verwandlungsmöglichkeiten in Drachen, Nashörner, Frösche und Schildkröten lockern das Spielprinzip deutlich auf. Die unterschiedlichen Fähigkeiten von Fergus und Nikki sind aber im Grunde reine Augenschererei, denn ein Wechseln zwischen den beiden Charakteren ist für das Bewältigen der einzelnen Level nicht gerade notwendig. Ganz im Gegenteil, Nikkis Doppelsprünge und Salti sind wesentlich hilfreicher, um schwierige Passagen zu meistern, als Fergus' Luftsprünge.

► Auch wenn Namcos Klonoa in spielerischer Hinsicht von der Pseudo 3D-Perspektive weitaus mehr Gebrauch macht und mittlerweile auch reinrassige 3D-Jump'n Runs wie Gex 3D auf dem Markt sind, zählt Pandemonium! nachwievor zu den erfrischendsten und fesselndsten Genrevertretern der alten Schule!



Die Kameranews tragen das ihre zum rasanten Spielgefühl bei.

positiv

- mitreißende Grafik
- kurzweiliges und faires Leveldesign

negativ

- recht linearer Aufbau

Features



play Rating 9



Martin Weidner

Soul Blade

Genre Beat'em Up
 Hersteller Namco
 Entwickler Namco
 Testmuster SCEE
 Erhältlich ab Juni

Juni 1998

Special Screen 26



Nicht alle Charaktere entstammen dem asiatischen Raum.

Namcos Soul Blade stammt ähnlich der firmeninternen Tekken-Serie ursprünglich aus der Spielhalle. Damit hören die Ähnlichkeiten aber noch gar nicht auf, denn Tekken-Fans werden sich im Nu in den einzelnen Spielmodi zurechtfinden, sei es Arcade, Vs, Team Battle, Time Attack, Edge Master, Survival oder Practice. Letzterer bietet sich besonders dafür an, sich zunächst einmal mit den einzelnen Moves der zehn Kämpfer vertraut zu machen. Wahlweise lassen sich hier wie in der Tekken-Serie sämtliche ausgeführten Moves als Tastenkombination am Bildschirm anzeigen, an eine aufrufbare Liste der für jeden Kämpfer verfügbaren Tritte und Schläge wurde bei Namco ebenfalls wieder gedacht.

Konkurrenz aus dem eigenen Haus also? Nicht ganz, denn Soul Blade läßt im Gegensatz zu Tekken die



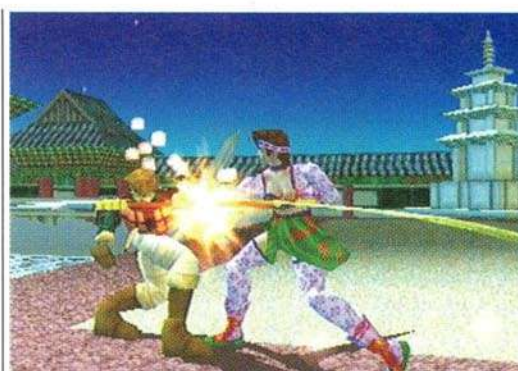
Jeder Angriff mit einer Waffe wird von einem durchschlagenden Lichtblitz untermalt.

Waffen klirren. Die einzelnen Charaktere stammen zum überwiegenden Teil aus Asien. Heishiro Mitsurugi und Hwang Kyung beherrschen den Umgang mit dem Katana, Li Long setzt sich mit seinen beiden Chakus zur Wehr, Seung Mina setzt ihre Lanze ein und Taki ist ein weiblicher Ninja. Die restlichen Figuren wie der Ritter Siegfried, das Urgestein Rock, Voldo, Cervantes/Soul Edge und Sophitia Alexandra lassen sich wohl eher als Fantasycharaktere bezeichnen. Aber auch diese verfügen über spezifische Moves, wie eine eigene Wurf- und Ausweichtechnik oder eine Attacke, die nicht vom Gegner geblockt werden kann. Spezielle Combos lassen sich über die Soul-Leiste aufrufen.

► In audiovisueller Hinsicht kann Soul Blade trotz seines bereits etwas betagten Alters nachwievor überzeugen. Wer sich an dem gerenderten Intro sattgesehen hat, weidet sich im Nu an

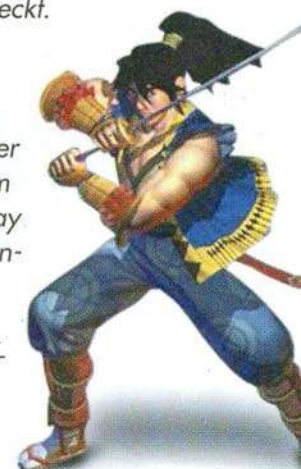


Seung Minas Lanze kann der weibliche Ninja Taki kaum etwas entgegensetzen.



Die Größe des Rings läßt sich frei variieren.

den beachtlich animierten Polygoncharakteren und den Licht- und Schatteneffekten, die einem beim ersten Aufeinanderklirren der Waffen immer wieder den Atem rauben. Das äußerst dynamische Spielgefühl und die intuitiven, aber komplexen Manöver sind aber letztendlich die Kriterien, die den Reiz eines Namco-Prügelspiels ausmachen. Soul Blade hält sich auch in dieser Hinsicht in keinsten Weise bedeckt. Prügelspielfans mit einem schmalen Geldbeutel werden ab Juni die Qual der Wahl zwischen dem in Sachen Gameplay noch etwas abgerundeter wirkenden Tekken 2 oder dem technisch ausgereifteren Soul Blade haben.



Features



positiv

- umfassende Spielvarianten und Optionen.
- optisch hervorragend in Szene gesetzte Charaktere
- intuitiv und sehr dynamisch spielbar

negativ

- Hintergründe zum Teil nicht ganz überzeugend

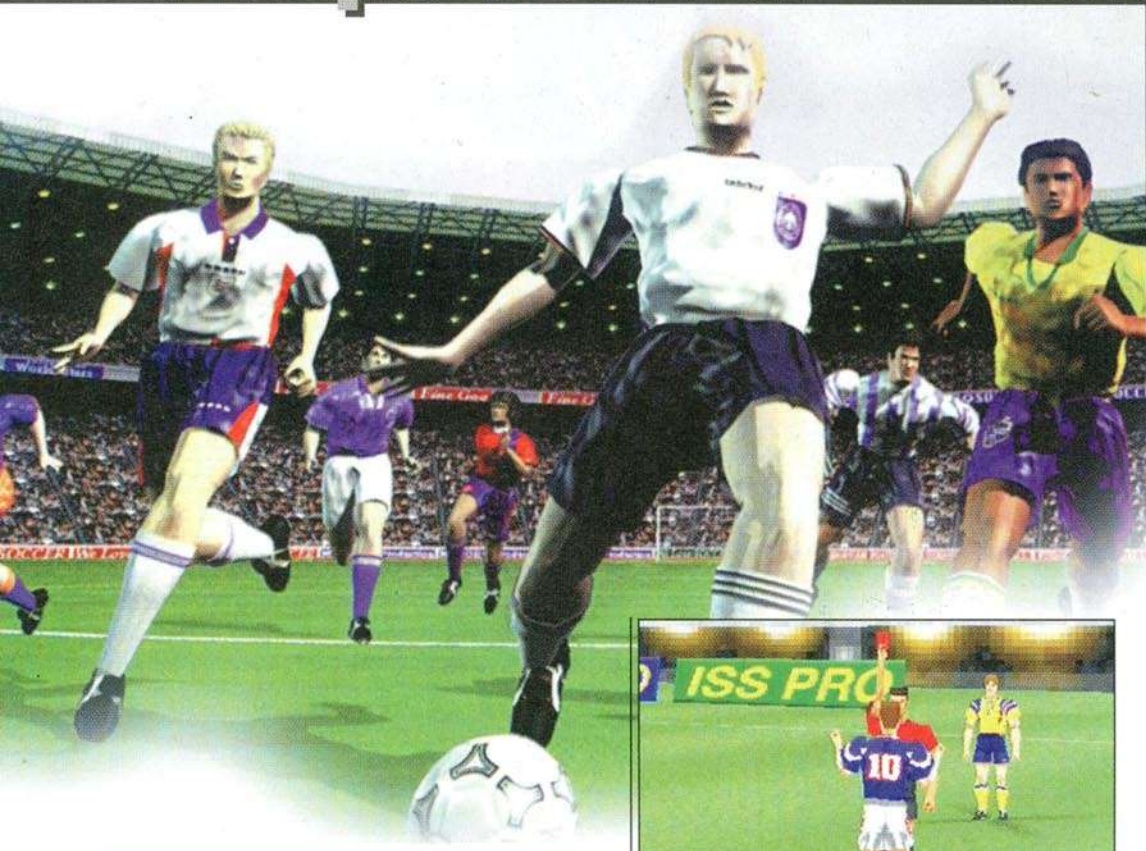
play Rating

9

International Superstar Soccer Pro

Mark Liebold

Genre Sportspiel
Hersteller Konami
Entwickler Konami
Testmuster Konami
Erhältlich ab sofort



Gespielt wird bei jedem Wetter, egal ob Regen oder Sonnenschein.

Letztes Jahr, als die EM schon längst vorbei war und die diesjährige WM noch in weiter Ferne lag, brachte Konami ihr International Superstar Soccer Pro (ISS Pro) auf den Markt. Mit einer der 32 Nationalmannschaften kämpft man in der ISS Pro-Meisterschaft oder nur in Freundschaftsspielen um den Sieg. Es darf allein gegen einen Computergegner oder zu zweit gegen bzw. mit einem Freund gekickt werden. Während im Freundschaftsspiel alle Einstellungen selbst reguliert werden



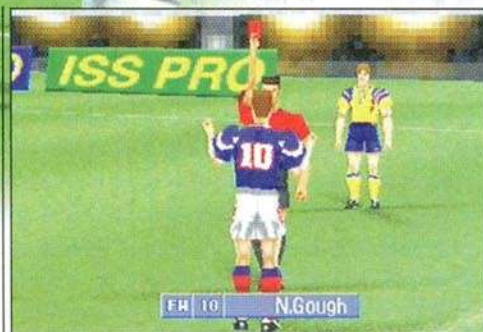
Jedes Tor wird mit viel Gejubil gefeiert.

positiv

- einfaches Handling
- hoher Spaßfaktor

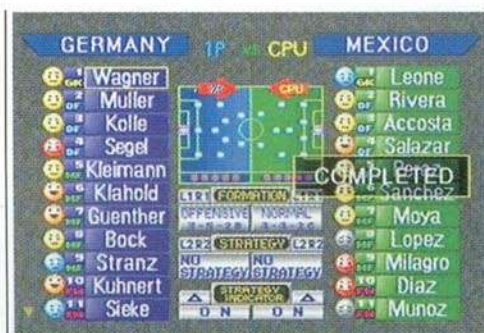
negativ

- nervige Soundkulisse

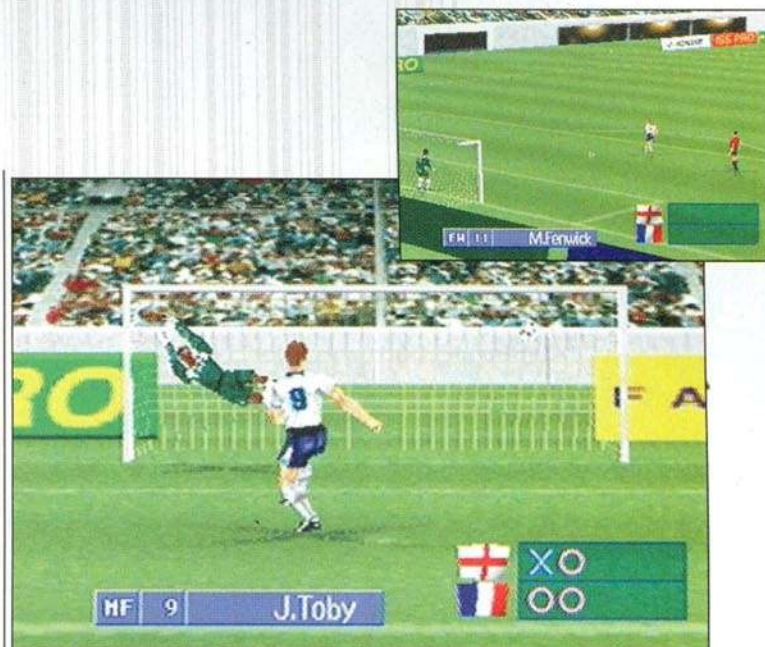


Zu harte Attacken werden oft mit der roten Karte bestraft.

können, muß man sich im Meisterschaftsmodus mit den zufällig ausgewählten Umwelteinflüssen begnügen. Die Steuerung ist im Gegensatz zu anderen Fußballspielen sehr simpel gehalten und macht ISS Pro unkompliziert und einfach zu handhaben. Ob kurze oder lange Pässe, ob Hakenrick, Befreiungsschüsse oder Doppelpässe, alles geht ganz leicht per Tastendruck von der Hand. Spielentscheidende Aktionen ereignen sich meist im Mittelfeld, da im gegnerischen Strafraum ein Durchkommen mit sehr vielen Problemen behaftet ist. Noch härter wird das Ganze in der höchsten Schwierigkeitsstufe, da dann selbst kleine Lichter am großen Fußballhimmel mit einem erstklassigen Ballgefühl und taktischem Verständnis aufwarten. Sollte es doch gelingen, sich durch die gegnerische Abwehr zu trippeln, dient der Energiepeil, der sich bei einem Torschuß auflädt, lediglich dazu, die Schußhöhe zu bestimmen. Um der anderen Mannschaft den Ball abzuluxen, kann er entweder durch



Die kleinen Gesichter zeigen die jeweilige körperliche Verfassung des Spielers an.



Ein separater Trainingsmodus für Elfmeterschüsse gehört zu jedem Fußballspiel.



Dreht man das Fußballfeld um 90 Grad, wird alles übersichtlicher.

Nachhakeln ergattert werden oder indem man gleich die Blutgrätsche einsetzt, was meist aber zu bösen Fouls und einer Flut von gelben bzw. roten Karten führt. Bei einem Freistoß fährt die Kamera, die vor dem Spiel der Übersichtlichkeit wegen auf „fern“ gestellt werden sollte, hinter den Schützen. Ein etwas nerviger Punkt ist die Geräuschkulisse. Das Publikum klingt wie eine zerkratzte Platte, die dieselbe Spur immerzu wiederholt, und der Kommentator stammelt irgendwelche vollkommen zusammenhangslosen Satzbrocken ohne jeglichen Sinn für Phonetik vor sich hin. Zum Glück kann er abgeschaltet werden.

► Selbst angesichts der augenblicklichen Flut an Fußballspielen würde International Superstar Soccer Pro trotz seines relativ hohen Alters eine der führenden Positionen einnehmen. Wertungsunabhängig kommt noch der sehr günstige Preis hinzu. Fußballfans sollten unbedingt zugreifen.

Features





Oddworld

Abe's Exoddus

Martin Weidner



spielerisch Neuland und setzten grafisch neue Maßstäbe - selbst die Hintergründe wurden in das Geschehen eingebunden -, dürfte es sich für die Entwickler von Oddworld Inhabitants in Abe's Exoddus schon als etwas schwieriger erweisen, den Vorgänger zu übertreffen.

Exoddus beginnt dort, wo Oddysee aufhörte. Der Mudokon Abe befreite zwar seine Artgenossen aus der Rapture Farm, brachte aber damit die gesamte Fabrik zum Stillstand und verursachte, ohne es zu erahnen, einen künstlichen Engpaß an dem Rohstoff für die SoulStorm Brew. Diese stellt die wichtigste Einnahmequelle der Glukkons dar. Auf der Suche nach einem anderen geeigneten Rohmaterial buddeln diese die Knochen verblichener Mudokons aus und fügen ihnen die Tränen von Mudokon-Sklaven bei. Abe hat also wieder alle Hände voll zu tun.

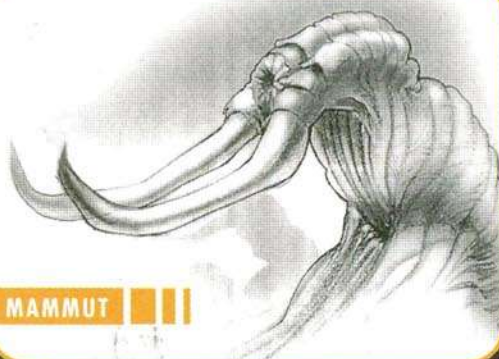
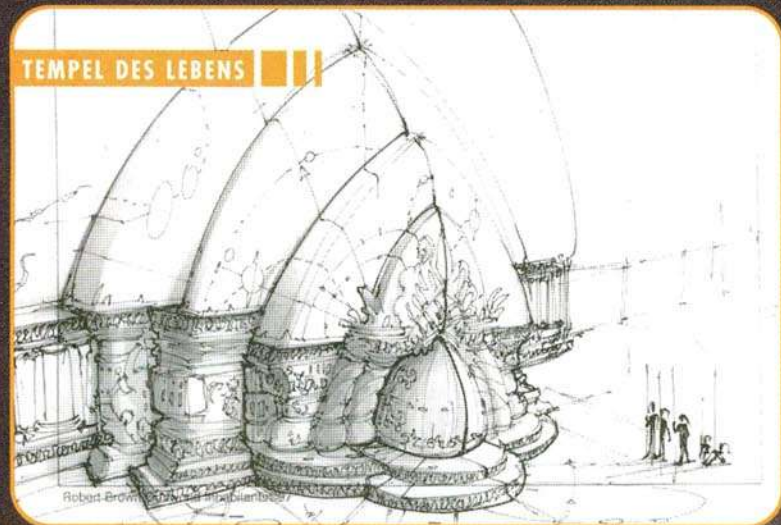
Abe's Oddysee wirbelte im Vorfeld der Veröffentlichung mächtig viel Staub in der Fachpresse auf. Fünf Auszeichnungen wurden dem Action-Adventure zuteil, darunter ein Best Buy Award in der play 9/97. Betraten die Entwickler von Oddworld Inhabitants seinerzeit



Tips am rechten Bildschirmrand unterstützen Abe bei der Lösung der Rätsel.

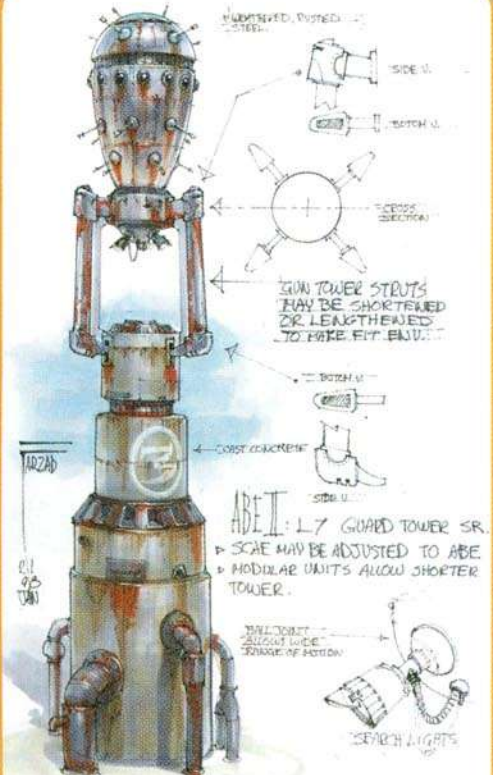
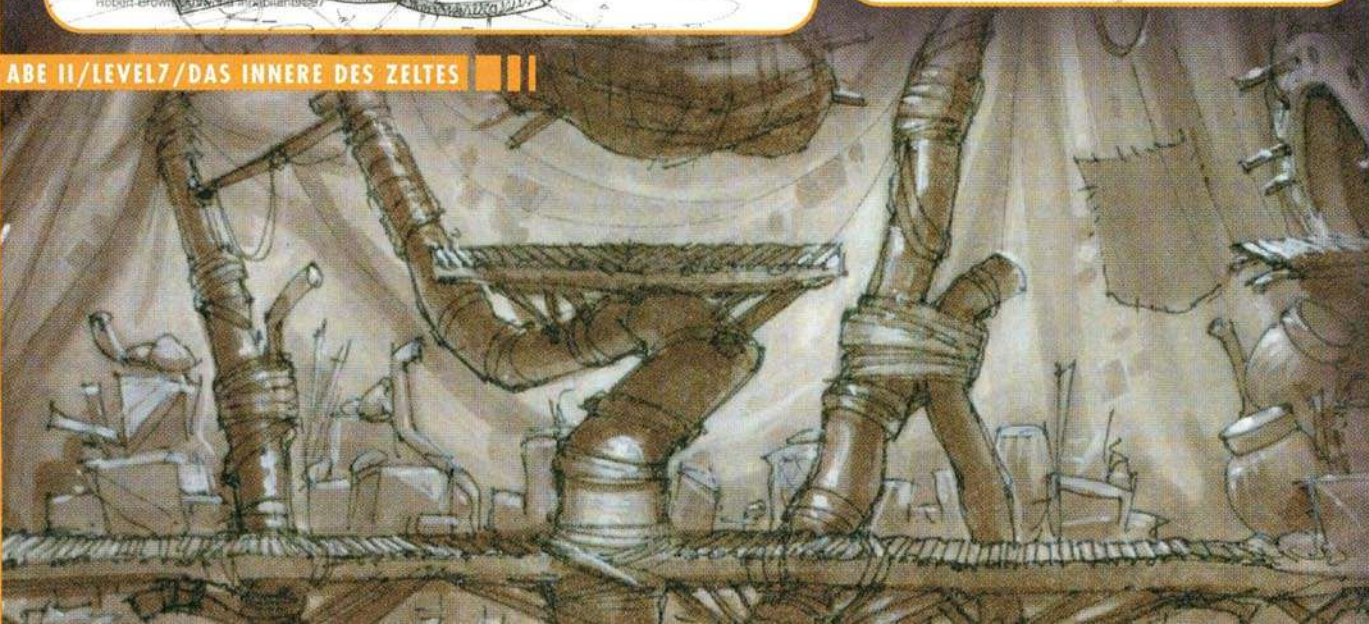
Exoddus erlaubt es den Entwicklern, all diejenigen Features fertigzustellen, für die im ersten Teil der Zeitplan zu eng abgesteckt war, die Grafikengine auszureizen und Abes Fähigkeiten zu erweitern. So soll Abe in der Lage sein, Gegenstände wegzublasen, sich unsichtbar zu machen, einen Heilzauber auszusprechen und Maschinen zu fahren. Des weiteren sollen die Mudokons ihre eigene Identität entwickeln und Gefühle

TEMPEL DES LEBENS

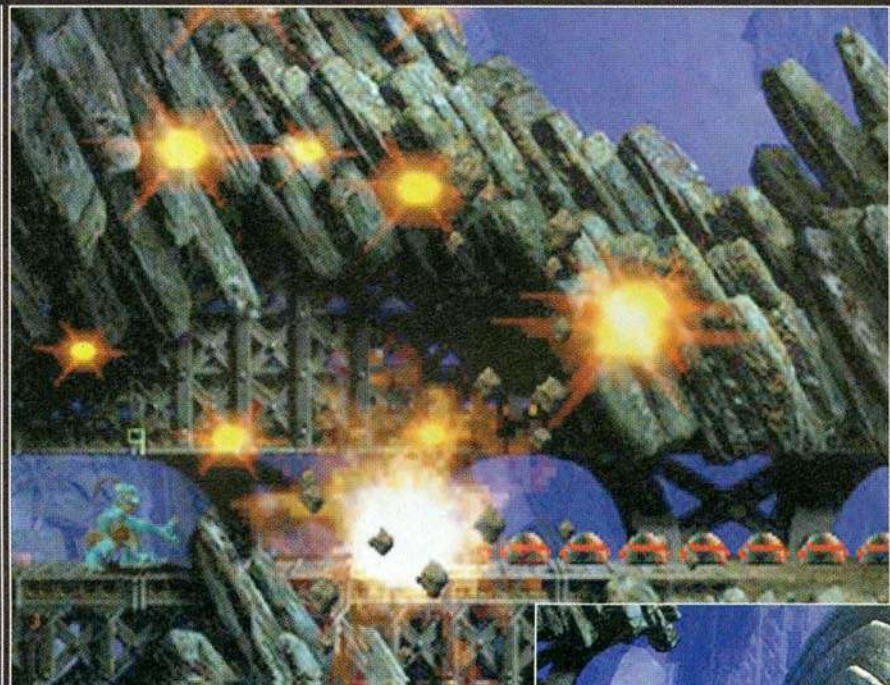


MAMMUT

ABE II/LEVEL7/DAS INNERE DES ZELTES



WACHTURM



Abe hat zahlreiche neue Fähigkeiten mit auf den Weg bekommen.

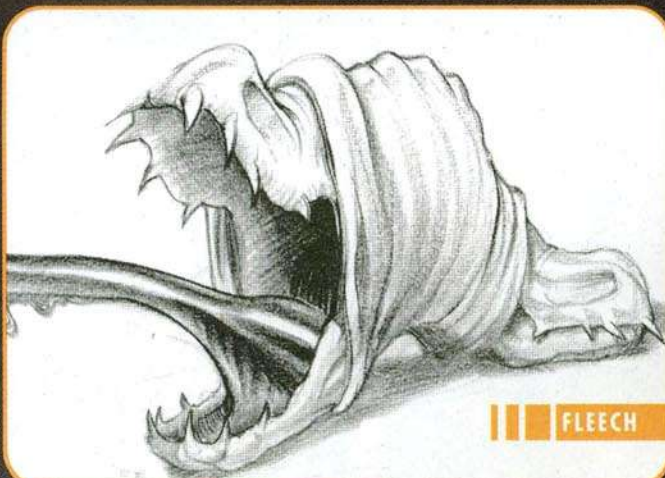
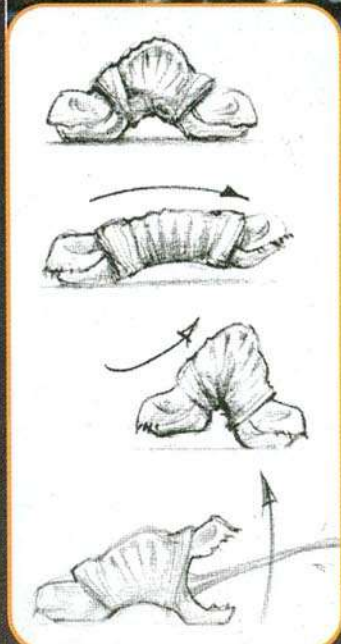
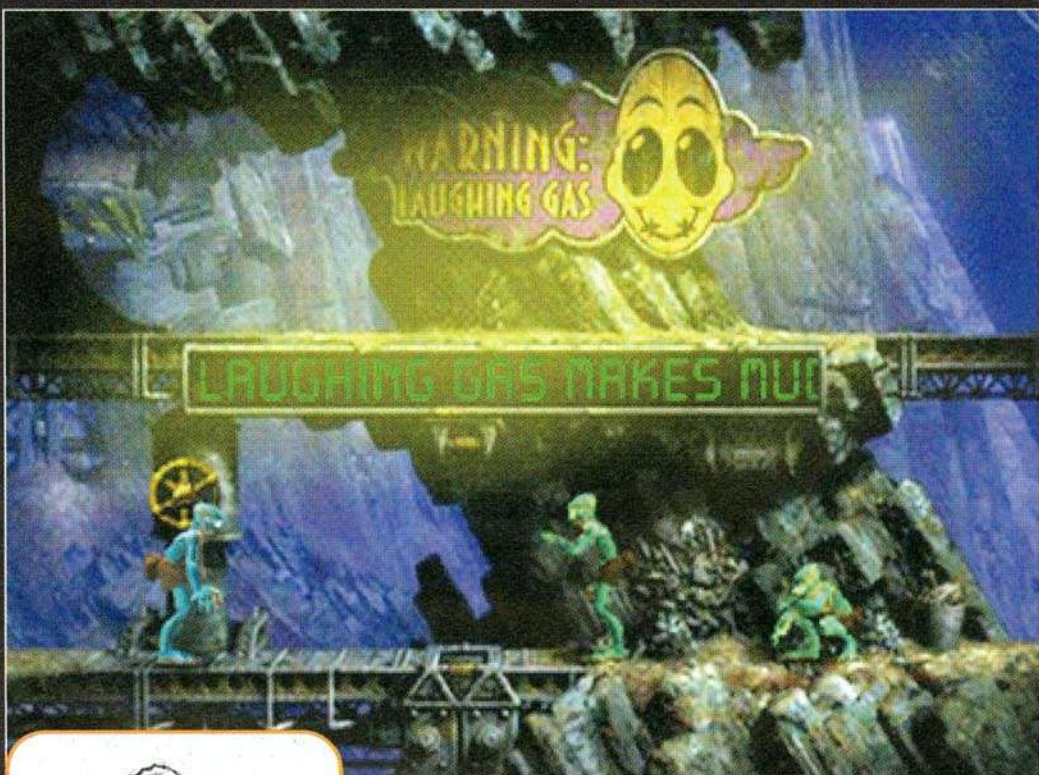


zeigen. Einige sind verwirrt, andere völlig teilnahmslos oder verängstigt, weswegen sie ausgiebiger Zusprache und großer Zuneigung bedürfen. Abe soll eingehend darauf vorbereitet werden, durch das Chanten die Macht über eine noch größere Zahl an Tieren übernehmen und sein Vokabular erweitern können.

Natürlich sollen viele alte Bekannte wieder mit von der Partie sein, aber auch einige neue Gegner, wie z.B. Mudokon Zombies, Greeters, Slurges, Sloggies und Fleeches.

Mit Abe's Exoddus zollen die Entwickler von Oddworld Inhabitants

aber nicht nur der großen Anhänger-schaft des kleinen, grünblauen Kerls Rechnung, sondern ebnen gleichzeitig den Weg für den „richtigen“ zweiten Teil, Munch's Oddysee genannt, der in Echtzeit 3D für die nächste Konsolen-generation entwickelt werden soll; mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben der play.

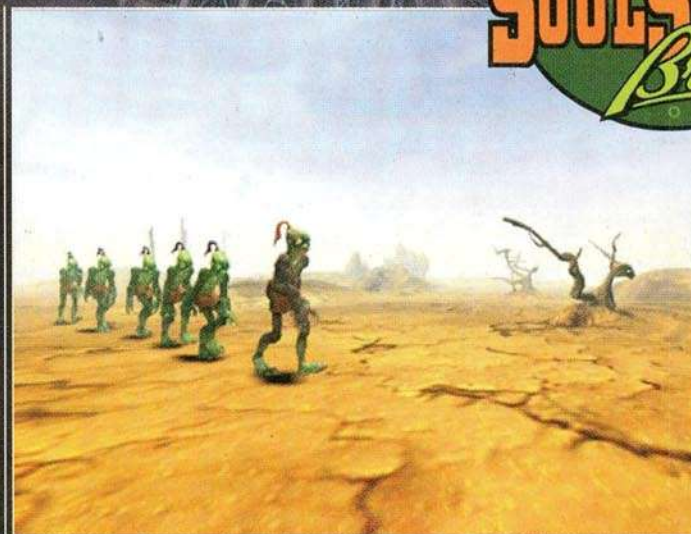
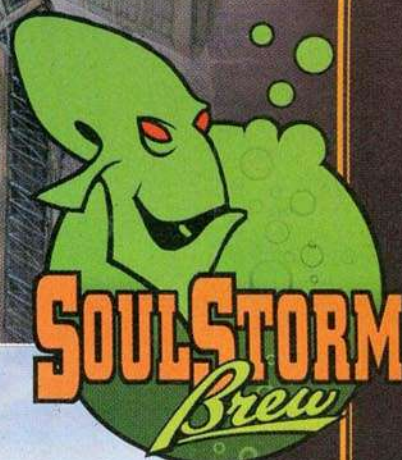


FLEECH

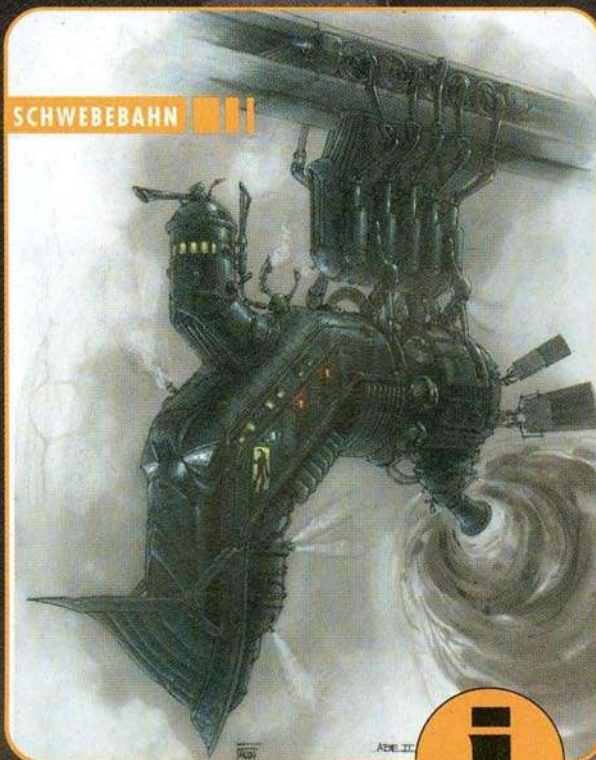
FLEECH/ANIMATION



DEPOT



Die Cut Scenes wurden komplett neu gestaltet.



SCHWEBEBAHN

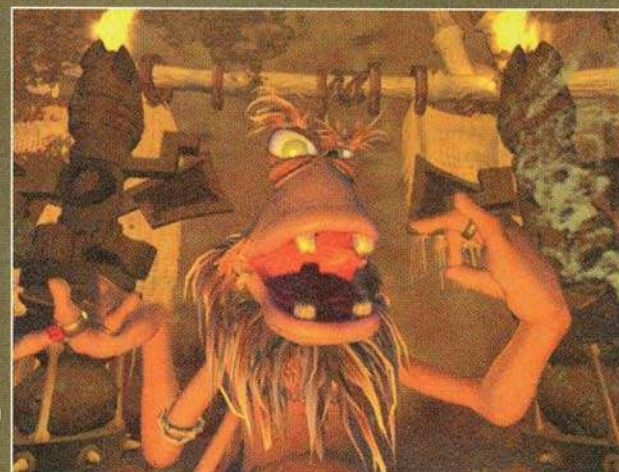
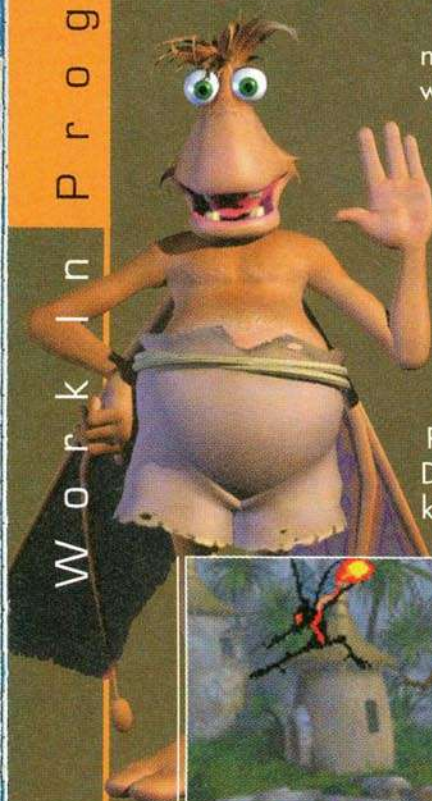
information

- Genre: Action-Adventure
- Spieler: 1
- Hersteller: GT Interactive
- Entwickler: Oddworld Inhabitants
- Erhältlich ab: September



Mark Liebold

Heart Of Darkness



1992 fanden sich fünf junge Männer zusammen, um ein Spiel zu entwickeln, das neue Maßstäbe setzen sollte. Alle waren voller Tatendrang und Ideen. Die Zeit strich ins Land, und obwohl ihnen der frühere Supporter Virgin Interactive den Geldhahn zudrehte, gaben sie nicht auf. In den vergangenen knapp sechs Jahren brodelte es in der Gerüchteküche und so manch abgehaltene Aprilscherz kündigte den Release von Heart Of Darkness an. Doch jetzt, nach vielen Spekulationen, können wir endlich verkünden: Heart

Of Darkness kommt! Wir wurden zu Infogrames eingeladen, um uns vor Ort einen ersten Eindruck über das Spiel und die darin investierte Arbeit verschaffen zu können.

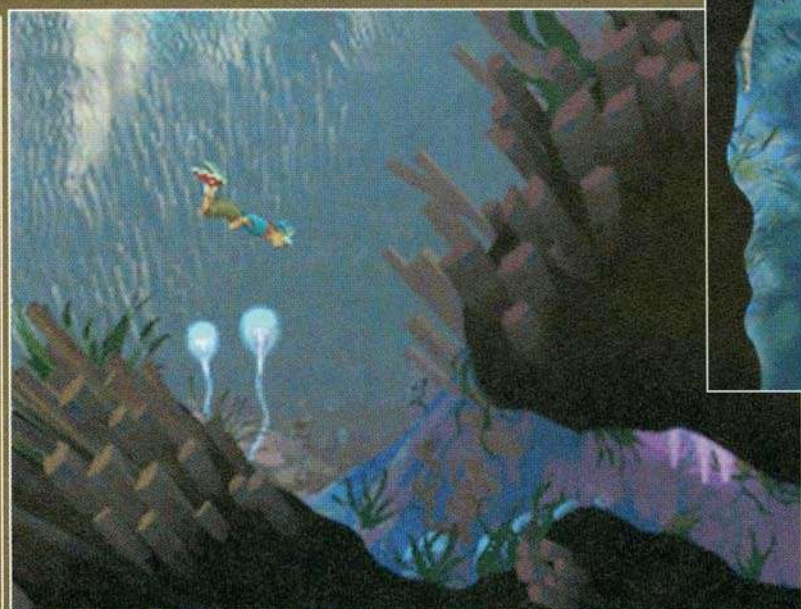
Der junge Andy, der eine wahnsinnige Angst vor der Dunkelheit hat, liebt seinen kleinen Hund Whiskey über alles. Als eines Tages eine Sonnenfinsternis über das Land hereinbricht, wird sein vierbeiniger Freund in eine andere Dimension entführt. Um seinen treuen Weggefährten zu befreien, schnappt sich das junge Erfindergenie seinen Plasmastrahler und klettert in ein eigens für den Dimensionssprung konzipiertes Vehikel. Ein greller Lichtblitz, und durch einen Riß im Raum-Zeit-Kontinuum wird Andy in das Land des Masters Of Darkness katapultiert. Nach mehreren

Kollisionen mit einem dämonischen Flugwesen und diversen Felsformationen stürzt die obskure Flugmaschine ab. Nach dem phänomenalen Intro steigt man fließend in das eigentliche Spielgeschehen ein. Durch acht Level, die ähnlich wie bei Abe's Oddysee oder Another World in einzelne Bildschirmabschnitte unterteilt sind und vom dichten Dschungel bis zu Unterwasserpassagen reichen, muß man sich kämpfen, um Whiskey aus den Klauen des bösen Masters Of Darkness zu befreien. Springen, Laufen und Schießen - mehr steht dem Protagonisten nicht zur Verfügung, um die vielen Schattenmonster auszuschalten und

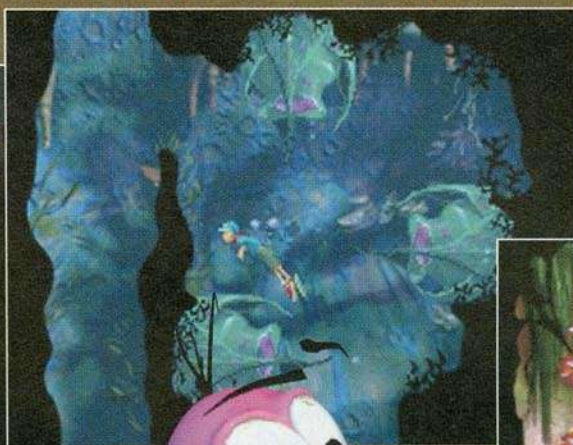


Vorsicht ist geboten! Jeder Treffer hat den sofortigen Tod zur Folge!





Im Unterwasserlevel muß man durch Höhlensysteme schwimmen, die von monströsen Wesen und fiesen Strömungen nur so wimmeln.



Mit Hilfe von magischen Kräften kann Andy Pflanzen wachsen und verdorren lassen.



die zahlreichen Rätsel, die sich teilweise über mehrere Bildschirme erstrecken, zu lösen. Spieler, die der Meinung sind, je schneller sie sich durch die einzelnen Screens bewegen, desto mehr Überlebenschancen würden sie haben, werden in jede nur erdenkliche Falle stolpern. In Heart Of Darkness sind vor allem Raffinesse und Feingefühl gefragt. Überall lauern Gefahren. Boshafte Schattenwesen stellen sich Andy in den Weg, geflügelte Skelette werfen mit Feuerbällen um sich und selbst an die Felswände geworfene, normalen Schatten entpuppen sich als furchterregende Monster. Selbst der Hintergrund spielt eine wichtige Rolle, denn so manche Lösung für eines der Rätsel liegt hier im Verborgenen. Es gibt aber auch freundlichere Artgenossen, die durch ihr Verhalten sehr an Hippies erinnern, und Andy mit Rat

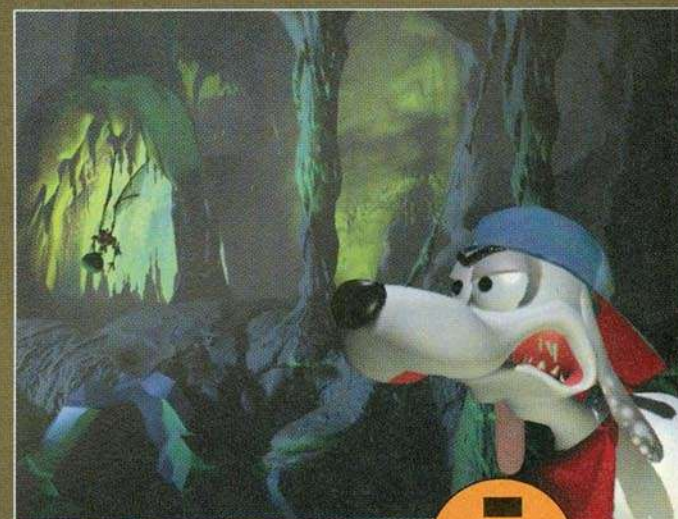
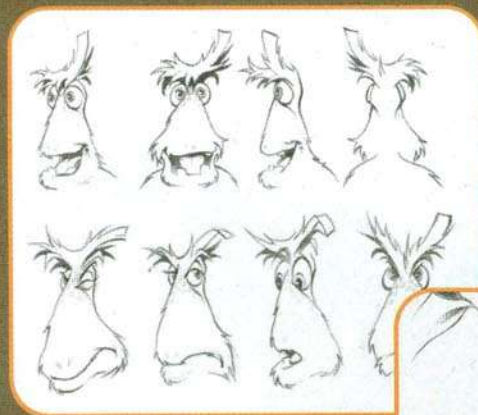
und Tat zur Seite stehen. Für lange anhaltenden Spielspaß garantieren die drei Schwierigkeitsgrade, die je nach Stufe nicht nur die Anzahl der Gegner in die Höhe schrauben, sondern auch die Rätsel weitaus kniffliger gestalten.

Grafisch ist Heart Of Darkness eine absolute Bombe. Cut Scenes, Hintergrundgrafiken und die Animationen der Charaktere weisen eine solch hohe Qualität auf, daß man aus dem Staunen nicht mehr herauskommt. Allein für Andy wurden 2.600 Animationsphasen gezeichnet, die ihn mit 30 fps agil über den Bildschirm rennen und klettern lassen. Das Game ähnelt durch seine harmonischen Übergänge zwischen den einzelnen Videosequenzen und dem tatsächlichen Spiel vielmehr einem Film, der direkt den Disney Studios oder den Fingern von Steven Spielberg hätte entspringen können. Der sechsfache Emmygewinner Bruce Broughton, der bereits Soundtracks für „Silverado“ oder „Liebling, jetzt haben wir ein Riesenbaby“ komponierte, und das Londoner Sinfonieorchester hauchten Heart Of Darkness durch ihre bombastische Soundkulisse eine Atmosphäre ein, die ihresgleichen sucht. Wieviel Liebe das Team von Amazing Studios in Heart Of Darkness gesteckt hat, merkt man zu jeder Sekunde des Spiels. Die französischen Perfektionisten schmückten jeden



Die Kreaturen des Master Of Darkness treten meist in Scharen auf.

Charakter, jede Szene, jede Handlung und den gesamten Spielverlauf mit einer Fülle an Details aus, die von teilweise makaberen Sterbesequenzen bis hin zum gemeinen Vicious Servant des Masters Of Darkness, der bereits jetzt zum heimlichen Liebling des Spiels avancierte, reichen. Ob Heart Of Darkness ein Meilenstein der Jump'n Run-Geschichte werden kann und das lange Warten letztlich doch Früchte tragen wird, erfahrt ihr in der nächsten play.



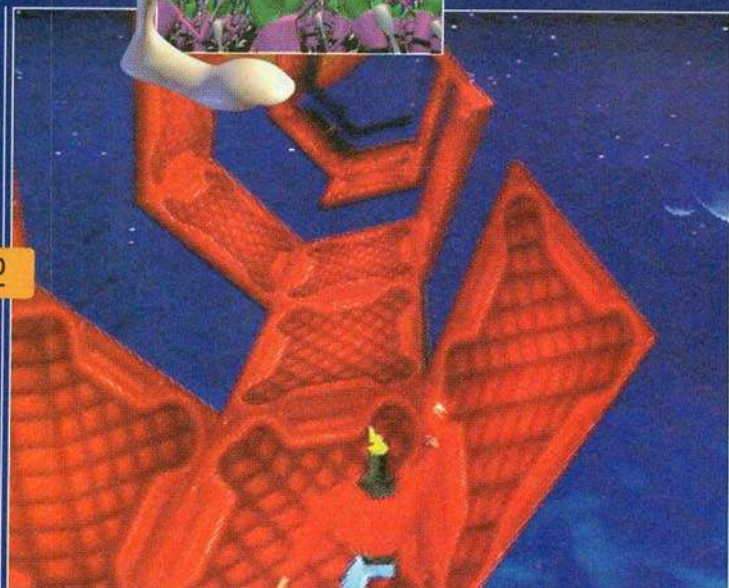
i

information

- Genre: Jump'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: Infogrames
- Entwickler: Amazing Studios
- Erhältlich ab: Ende Juni

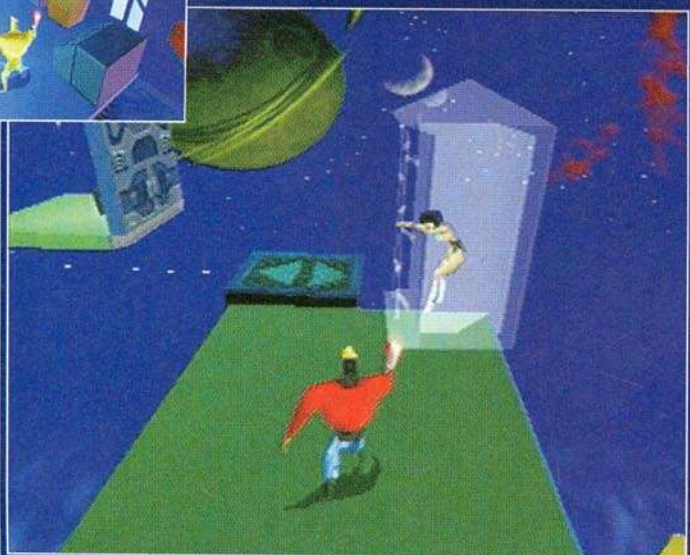
Blasto

Sven Liebold



Diese Röhre dreht sich um die eigene Achse, während der Held auf den richtigen Augenblick zum Sprung auf die nächste Plattform wartet.

Mit großer Verspätung gelingt es Captain Blasto, sein lang angekündigtes Debüt voraussichtlich im Juli auf Sonys 32-Bitter zu feiern. Das bereits für November 1997 angekündigte Spiel geisterte bereits durch einige Messen, konnte jedoch nie so recht Anklang bei den Fachbesuchern finden. Dies nah-



Captain Blasto erweist sich als Retter in der Not.



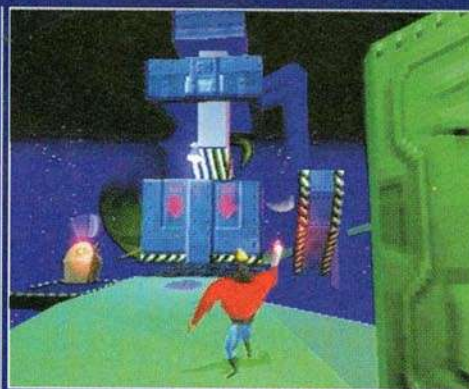
Der Transporter bringt den Spieler in den nächsten Level.

men sich die Entwickler der Sony Interactive Studios America offensichtlich zu Herzen, indem sie dem egozentrischen Helden eine Rundum-Kur verpaßten.

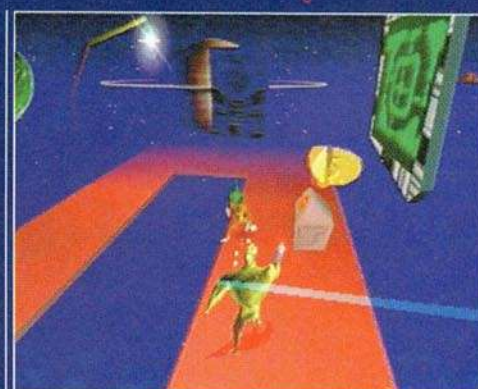
Ein intergalaktischer Bösewicht namens Bosc wird von der Erde aus in die Verbannung der 5. Dimension verfrachtet. Da dieser öde Platz dem Störenfried überhaupt nicht zusagt, gelingt es ihm mittels einer Maschine, ein Dimensionstor zu errichten. Mit Hilfe seiner neuen außerirdischen Streitkraft gedenkt Bosc, die gesamte Menschheit zu unterjochen, um sich die Weltmacht anzueignen. Von dem Planeten Uranus aus plant der angehende Diktator seinen Übergriff auf den blauen

Himmelskörper. In völliger Verzweiflung wenden sich die Erdbewohner an Captain Blasto, der die allerletzte Bastion gegen den rachsüchtigen Bosc bildet. Wie es sich für einen richtigen Superhelden gehört, ist Blasto natürlich sofort von der Idee begeistert, ein paar Aliens den Garaus zu machen. Der gesamte Vorspann wird in einem schön gerenderten Intro erzählt, welches den Spieler auf die kommenden Aufgaben einstimmen soll.

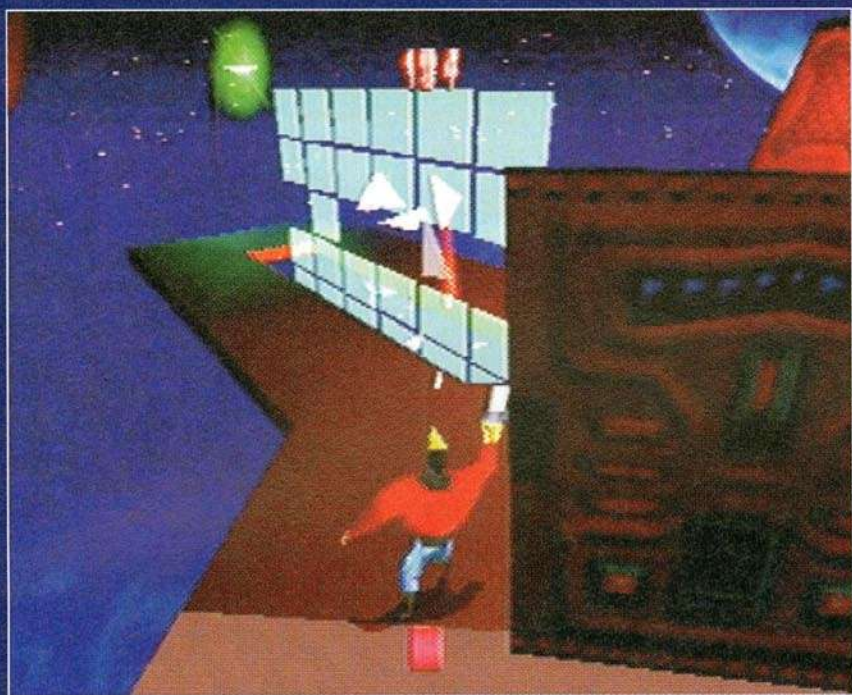
Blasto präsentiert sich in muskulöser Polygongestalt in einer frei begehbaren 3D-Umgebung. Ähnlich der derzeitigen Genre-Referenz Gex 3D vermag sich der Held mittels Analog Controller hervorragend durch die unterschiedlichen Szenarien zu bewegen. Anhand verschiedener Kameraeinstellungen läßt sich die optimale Perspektive fixieren. Jede Welt ist in verschiedene Abschnitte gegliedert, die das Geschick von Blasto auf unterschiedlichste Weise fordern. Neben haarigen Hüfelementen liegt der Schwerpunkt des Gameplays jedoch auf Blastos brachialer Waffengewalt. Um sich gegen die anstürmenden Feinde wehren zu können, wurde



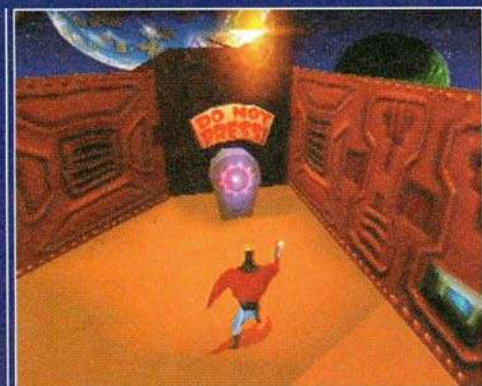
Der Stampfer muß mit der Konsole deaktiviert werden.



Mit der Goldrüstung ist Blasto unverwundbar - Schüsse prallen einfach ab.

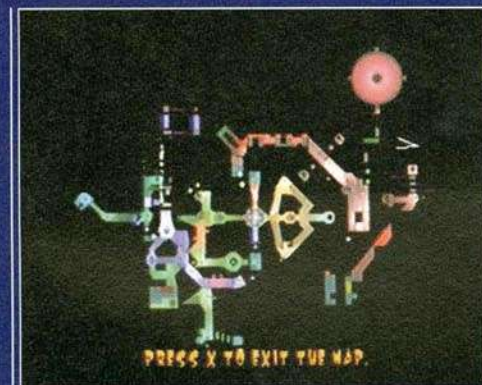


Manche der Kisten können verschoben und verkleinert werden.



Dieser Warnung sollte man unbedingt gehorchen.

der Superheld mit einem Laser Blaster ausgerüstet, dessen Schußkraft sich im Laufe des Spiels steigern läßt. Weiterhin findet man noch einige Extrawaffen, welche mit dem Kreis-Button ausgelöst werden können. Zielsuchende Raketen, Flammenwerfer und Schnellfeuer-Wummen versüßen den Alltag des Helden. Mittels der R1-Taste erscheint dem Spieler ein frei bewegliches Zielvisier, welches dazu dient, auch abgelegene Gegner zu rösten. Trotz der auf den ersten Blick recht tristen Plattformlandschaft wirkt diese keinesfalls langweilig; denn der gesamte grafische Look erinnert frappierend an



Nach und nach wird die Karte erweitert.



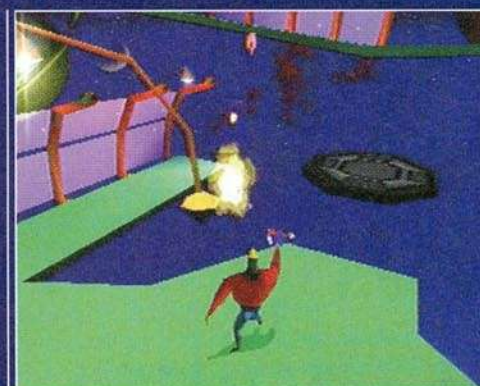
Um an den Schalter zu gelangen, muß die Scheibe zerschossen werden.

alte Bugs Bunny Cartoons mit Marv Martian, wobei zusätzlich eine Kanone für „Instant-Außerirdische“ integriert wurde. Blasto selbst kommentiert mit witzigen Aussprüchen den Spielverlauf und sorgt für viele Lacher am Bildschirm. Obwohl der Superheld die Statur eines klobigen Wohnzimmerschranks besitzt, bewegt er sich außerordentlich agil durch die Spielwelt: Sonys Hero erklimmt schwindlige Höhen, hangelt sich über Abgründe und kann sich sogar per Sidestep gegnerischem Feuer entziehen. Boscs Schergen sind nämlich alles andere als Kanonenfutter. Mit gekonnten Ausweichmanövern parieren sie Blastos Laserfeuer oder springen flink hinter eine Wand in Deckung. Falls Blasto einen Sprung falsch einschätzt, fängt sich der Sternenkrieger geschickt an der Kante ab und stemmt sich mit letzter Kraft die Plattform empor.

Die verschiedenen Spielabschnitte beinhalten jeweils eine Kernaufgabe, die es zu lösen gilt. Dabei beschränken sich die Rätsel jedoch meist auf simples „Schalterfinden“, um in den nächsten Levelabschnitt zu gelangen. Ab und zu müssen auch hübsche Mädels, welche mit beeindruckenden Proportionen in Szene gesetzt wurden, aus den Gefängnissen befreit werden. Gelingt es Blasto innerhalb eines Levels, alle „Babes“ zu befreien, wird er mit einem zusätzlichen „Continue“ belohnt. Neben unzähligen feindlichen Lebewesen stößt man auch auf obligatorische End- und Zwischengegner, die besonders viel Laserfeuer vertragen, bevor sie endgültig das Zeitliche segnen. Untermalt wird das ganze Geschehen von einem klassi-



Durch geschicktes Ausweichen bringt man auch diesen Boss zur Strecke.



Mit den zielsuchenden Raketen haben Blastos Gegner keine Chance.

schen B Movie Soundtrack, der ein wenig an Tim Burtons „Mars Attacks“ erinnert.

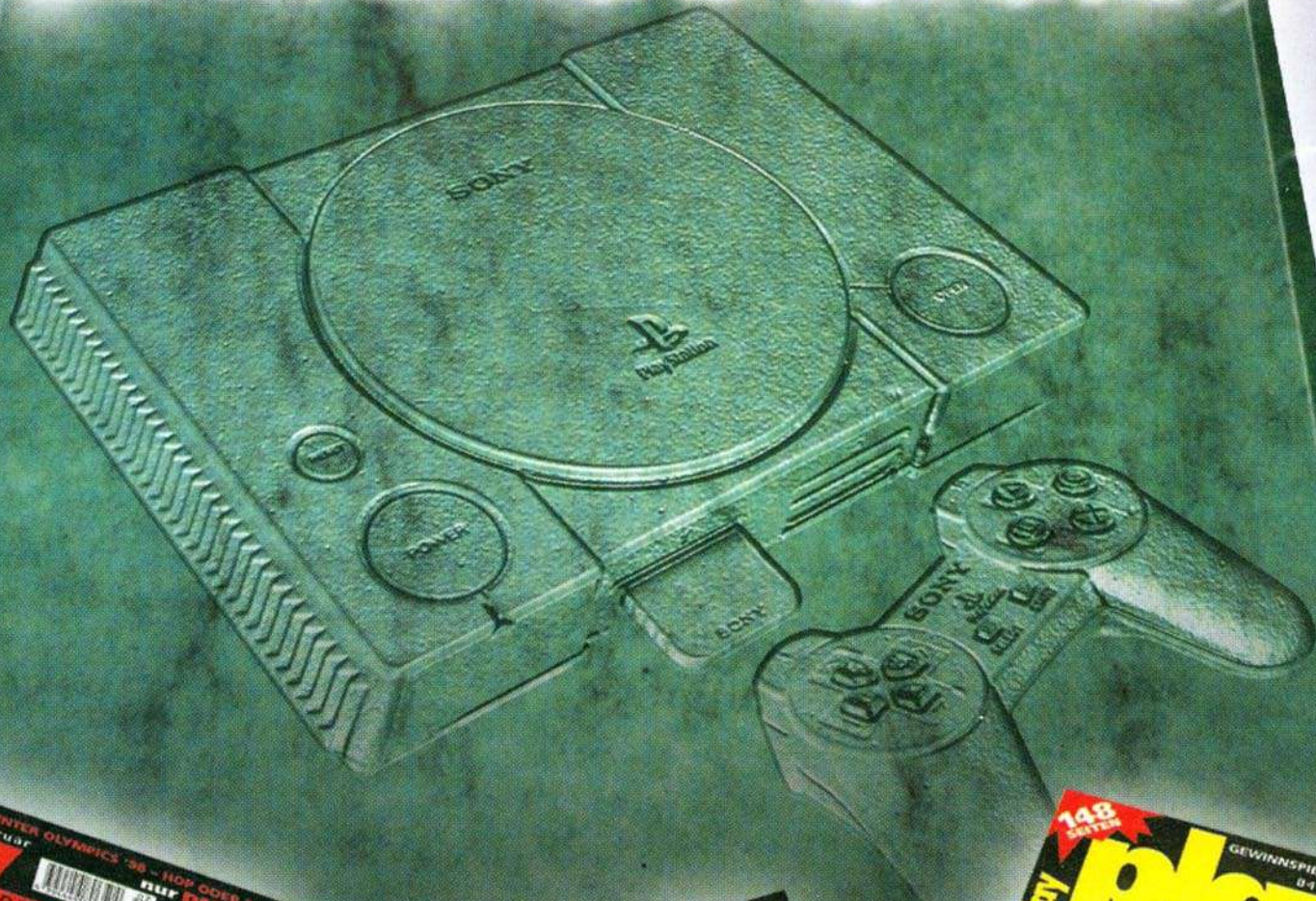
Trotz des simplen Spielprinzips hinterläßt Sonys Rächer einen guten Eindruck. Lediglich die einen oder anderen Slow Downs bei grobem Beschuß trüben das Abenteuer ein wenig. Sollte Blasto noch den nötigen Feinschliff erhalten, könnte sich der Mann mit dem extrem großen „Jay Leno-Kinn“ durchaus in die Herzen der Spielergemeinde einschmeicheln.

information

- Genre: Jump'n Run
- Spieler: 1
- Hersteller: SCEE
- Entwickler: SISA
- Testmuster: SCEE
- Erhältlich ab: Juli

ALL THE OF PLAY

play PLAYSTATION



POWER STATION!

Das play **PLAYSTATION**

ABO

+ **SHIRT**

+ **POSTER**

DIN A1, FÜNFFARBENDRUCK,
ÜBERRASCHUNGSMOTIV!

play DAS KOMPETENTE MAGAZIN
PLAYSTATION

MEGA-VORTEILE ZU SUPER-PREISEN:

Jeden Monat
100% PlayStation frei Haus!

Im Abo spart Ihr **10%**
gegenüber dem Einzelkauf!

Als Abonnent
nehmt Ihr
automatisch
an allen Gewinnspielen
der play **PLAYSTATION** teil

Dein play **PLAYSTATION** T-Shirt
unterstreicht Kompetenz und
Attraktivität!?

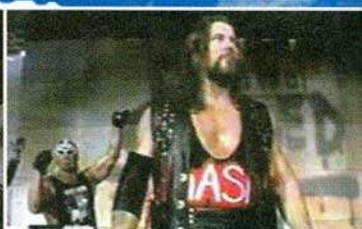
...und dank der objektiven
Spielebewertung
vermeidet Ihr
zukünftige Fehlkäufe
Das spart Kohle...!



WCW Nitro

Mark Liebold

Juni 1998



Es ist ein leichtes, den Kontrahenten über das Ringseil zu katapultieren.



Im Tag Team-Modus steht noch ein weiterer Teampartner zur Verfügung.



Auch außerhalb des Rings können sich die Athleten die Köpfe einschlagen.



Sobald der Gegner in der Ecke hängt, kann man ihn mit dem Knie bearbeiten.

Anfang der 90er nahm die Popularität des Wrestling in Deutschland immer mehr zu, eine Welle der Begeisterung rollte über das Land hinweg. Zu Beginn dominierte die WWF das Wrestlinggeschehen und die kleinere WCW wurde nur als eine Art zweite Liga betrachtet. Durch den genialen Schachzug, einige ausgemusterte WWF-Veteranen für sich zu gewinnen, schaffte es die WCW im Laufe der Zeit, aus dem Schatten ihres großen Bruders zu treten. Mit dem wachsenden Erfolg kamen deutlich mehr Merchandisingartikel auf den Markt, und auch die ersten WCW-Videospiele.

Nach WCW Vs. The World und WCW Vs. NWO folgt jetzt THQs neuestes Spiel WCW Nitro. Das Spielprinzip ist einfach: den Gegner verknallen und ihn anschließend drei

Sekunden lang mit dem Rücken auf den Boden drücken. Anfangs stehen 16 Wrestler, die der WCW oder NWO angehören, zur Auswahl. Zu ihnen zählen solche Meilensteine der Wrestlinggeschichte wie Hollywood Hogan oder Lex Luger. Alle können mit einer Vielzahl an Würfen, Schlägen und Griffen aufwarten, die durch einfache Tastenkombinationen ausgeführt werden. Jeder Akteur verfügt noch über seine ganz eigenen Special Moves, die vom berühmt-berüchtigten Flying Elbow Drop des „Macho Man“ Randy Savage bis zu Stings Reverse DDT reichen. Außerdem dürfen sich die Protagonisten außerhalb des Rings bekämpfen und im Notfall sogar einen verbündeten Wrestler zur Hilfe holen, mit dem man zusammen auf den

Gegner einschlagen kann. Es gibt drei verschiedene Modi, um sich mit seinen Gegnern zu messen: Tournament, Einzelkampf und Tag Team. In den beiden Letzteren besteht auch die Möglichkeit, gegen einen Freund in den Ring zu steigen. Sobald der Tournament-Modus erfolgreich durchgespielt wurde, erscheint ein neuer Akteur im Auswahlmenü. Insgesamt können so 64 Charaktere, zu denen auch die Kommentatoren Bobby „The Brain“ Heenan und Mean Gene Okerlund gehören, ergattert werden. Neben den acht Standardarenen verfügt WCW Nitro noch über mehrere, recht ungewöhnliche Secret Areas.

Der erste Eindruck von THQs neuester Wrestlingkreation war relativ gut. Jetzt muß man abwarten, ob die Endversion hält, was das Preview verspricht.



Der sichtlich angeschlagene Sting wird von Lex Luger gnadenlos auf den Ringboden gedroschen.



Ob in Texas oder einer Disco, die versteckten Arenen sorgen für viel Abwechslung.



Waghalsige Flugmanöver heizen die Zuschauermenge an.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Konami
- Entwickler: THQ
- Testmuster: Konami
- Erhältlich ab: Juni

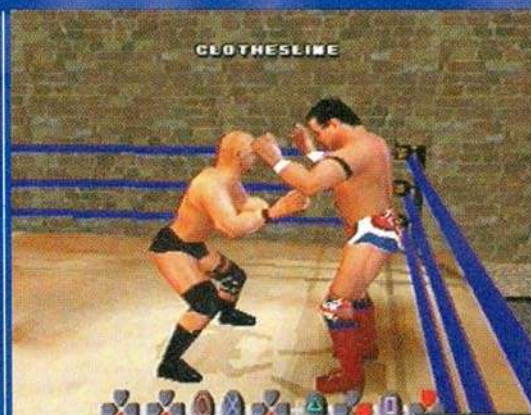


WWF Warzone

Mark Liebold



Befindet sich der Gegner auf dem obersten Seil, kann man ihn ohne Probleme von dort herunterziehen.



Im Trainingsmodus können alle Moves vor dem Kampf ausführlichst geübt werden.



Um den Kampf gegen den Undertaker erfolgreich zu beenden, muß er von Bret Hart gepinnet werden.



Zu jedem Showkampf gehört auch das Posen vor dem Publikum.

Im Augenblick herrscht zwischen den beiden größten Wrestling-Organisationen Amerikas, der WCW und der WWF, ein harter Konkurrenzkampf um die Gunst der Sportfans. Schon seit Jahren erscheinen immer wieder WWF-Titel aus dem Hause Acclaim. Jetzt steht die Veröffentlichung ihres neuesten Sprößlings WWF Warzone kurz bevor - eine gute Gelegenheit sich den Titel einmal genauer unter die Lupe zu nehmen.

Genau wie bei WCW Nitro können 16 verschiedene Wrestler angewählt werden, zu denen sowohl relativ neue Gesichter wie Rocky als auch WWF-Urgesteine wie Bret „The Hitman“ Hart zählen. Um einen Griff oder Wurf auszuführen, muß man zuerst in den Clinch gehen und anschließend verschiedene Tastenkombinationen ausführen. Neben den drei Standardmodi Challenge, Versus und Tag Team wurden in WWF Warzone drei neuartige Kampfvariationen eingefügt: Weapon, Ladder und Cage Mode. Besonders der Letztere ist vielen treuen WWF-Fans

aus vergangenen Tagen bekannt. Über den Ring wird ein großer Stahlkäfig gehoben, der es Akteuren sehr schwer macht aus diesem zu entkommen. Will man alle Griffe, Würfe und Schläge ausprobieren und perfektionieren, begibt man sich in den Trainingsraum. Genau wie in Tekken oder ähnlichen Prügelspielen werden die Tastenkombinationen der Moves angezeigt und können einfach nachgemacht werden. Für jeden Wrestler wurde in WWF Warzone eine eigen Biographie angelegt, in der man dessen Höhen und Tiefen genauer nachverfolgen

kann. Für alle, die schon immer ihren eigenen Wrestler entwerfen und anschließend spielen wollten, ist der Custom Mode wohl die Erfüllung. Von einer extremen Körperbehaarung über eine vielfältige Auswahl an Outfits bis hin zu Accessoires wie Halsketten und Kopftüchern steht dem Spieler alles zur Verfügung, um seinen Traumkämpfer zu gestalten.

Die Protagonisten sind sehr flüssig animiert und die Polygonmodelle wurden mit den originalen Körpermerkmalen der Wrestler, wie Gesichter oder Tätowierungen, überzogen. Das actiongeladene Spielgeschehen wird noch durch die beiden hitzigen Kommentatoren noch angeheizt.



Bevor der Fight beginnt, werden zunächst die beiden Kontrahenten vorgestellt.



Bei der Gestaltung des eigenen Wrestlers stehen sehr viele Applikationen zur Verfügung.

information

- Genre: Sportspiel
- Spieler: 1-2
- Hersteller: ... Acclaim Entertainment
- Entwickler: ... Acclaim Entertainment
- Testmuster: ... Acclaim Entertainment
- Erhältlich ab: Juni



Horror, Action, Spannung: Das sind nur drei der Dinge, die Parasite Eve ausmachen.

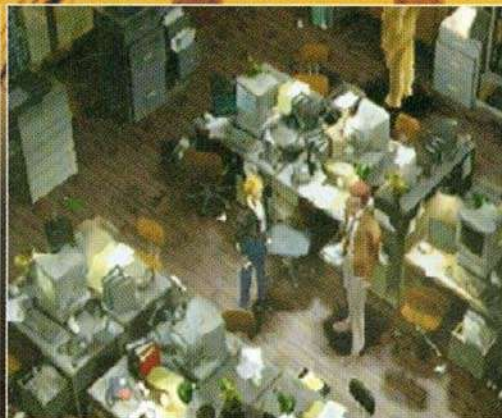
Am Weihnachtsabend 1997 treffen sich Aya Brea, eine junge New Yorker Polizistin, und ihr Freund zu einem Opernbesuch in der Carnegie Hall. Während der Aufführung - gerade, als einer der Hauptakteure davon singt, wie sein Herz für seine Lady entflammt, passiert es wirklich: Er steht lichterloh in Flammen. Das Feuer greift schnell auf andere Leute und die Einrichtung über. Eine Massenpanik bricht aus - die einzige, die Ruhe bewahrt, ist Aya. Sie versucht, die Operndiva Eve und Schuldige an diesem Desaster zu stellen. Allerdings entkommt Eve, und so nimmt die Geschichte ihren Lauf. In sechs Tagen muß Aya das Rätsel um die Opernsängerin und auch ihre eigene Geschichte lösen und versuchen, zumindest Manhattan zu retten.



Das war einmal des Menschen bester Freund, ein Schäferhund. Nur leider ist auch er mit dem Virus infiziert.

Parasite Eve

Mischa Strecker



Im Büro der NYPD.



Sackgasse für Aya: Kurz zuvor befand sich hier noch eine intakte Treppe.

Parasite Eve erscheint nicht nur auf den ersten Blick als ein Mix aus Capcoms indiziertem Horror-Action-Adventure und Squares RPG Final Fantasy VII. Das Gameplay, aber auch Hintergründe und Charaktere lehnen sich an beide Titel an. Bewegt wird Aya über die Richtungstasten, wobei sie entweder gehen oder laufen kann.

Inventar und Charakterinfos werden über ein Menüsystem gesteuert. Anders als z.B. bei Final Fantasy VII kann Aya aber nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen mitnehmen. Mit wachsender Erfahrung und durch einige der Rüstungen kann man die Tragfähigkeit mit der Zeit erhöhen. Spielstände können nur an Save Points gespeichert werden, die meist als Telefone getarnt sind.

Die Kämpfe wurden ebenfalls aus Final Fantasy VII übernommen und werden im Zufallsverfahren bestimmt. Sobald es zum Kampf kommt, wird das Bild erst einmal in ein „Negativ“ verwandelt und die Gegner tauchen auf. Final Fantasy-Fans wird die kleine Anzeige in der unteren Bildschirmecke auffallen, die eine abgespeckte Version des Kampfmenüs von FFXVII darstellt. Sie besteht „nur“ noch aus einem

Aktionsbalken, der Lebensenergie und einem Balken für die Parasite Energy. Sobald der Aktionsbalken aufgefüllt ist, kann man eine Aktion ausführen. Neu ist, daß Aya nicht statisch an einen Ort gefesselt ist, sondern sich während dem Kampf bewegen kann, um sich in eine bessere Angriffsposition zu bringen oder um einem gegnerischen Angriff auszuweichen. Allerdings gilt das auch für die Gegner.

Um diese zu bekämpfen, kann Aya vom Schlagstock bis hin zum Raketenwerfer auf alles zurückgreifen, was in ihr Inventar paßt. Alle Waffen haben unterschiedliche Reichweiten und verursachen unterschiedlich viel Schaden. Es ist



Im Inventar kann man all die nützlichen Sachen sammeln. Allerdings sollte man es nicht übertreiben, da man nur begrenzt Platz hat.



Als Endgegner stellen sich einem u.a. vier überdimensionierte Regenwürmer in den Weg.



Anhand der Übersichtskarte kann man entscheiden, wo man als nächstes hin will.



Beunruhigt durch die Vorgänge in New York macht das Militär das, was es kann...



Und die machen erst einmal einen Rundflug durch New York.



Der Ursprung des Übels: Eve - eine ehemalige Operndiva, für die Männer nicht nur sprichwörtlich entflammen.

zwar möglich, die maximale Reichweite einer Waffe auszunutzen, um so einigen Nahkampftackten der Gegner von vornherein auszuweichen, allerdings sinken die Trefferwahrscheinlichkeit und der Schaden dann dramatisch. Die Munition für die Waffen ist begrenzt, aber man findet im Spiel sehr viel Munition, auch wenn man manchmal sehr genau danach suchen muß. Um sich zu schützen, kann Aya auf diverse Westen zurückgreifen, die nicht nur körperlichen Schutz bieten, sondern teilweise auch mit netten Gimmicks aufwarten.

Was wäre ein Spiel von Square, wenn es nicht auch Rollenspielelemente geben würde - eben kein Square-Spiel! Mit jedem Monster, das Aya besiegt, bekommt sie Erfahrungspunkte hinzu. Je mehr Erfahrungspunkte sie sammelt, desto besser wird sie im Laufe des Spiels. Aber nicht nur das - mit den Bonuspunkten, die sie mit jedem Stufenanstieg erhält, kann sie ihre Waffen verbessern und so empfindlicheren Schaden verursachen.

Natürlich fehlt auch nicht die Möglichkeit, Zauber zu wirken. Parasite



...es schickt seine Truppen los.

Energy versetzt Aya in die Lage, ihre Gegner durch Zauber zu grillen und sich selbst zu heilen, wenn einmal die Heilränke ausgehen. Mit steigender Erfahrung bekommt Aya immer mehr Zaubersprüche hinzu und die vorhandenen werden verbessert. Aber auch durch die immer härter werdenden Gegner wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels allmählich ausgebaut, so daß Neulinge die Chance bekommen, mit dem Kampfsystem erst einmal grün zu werden.

Was die Grafik und die Musik betrifft, ist Parasite Eve eine wahre Augen- und Ohrenweide. Die gerenderten Hintergründe lassen nichts, aber auch gar nichts zu wünschen übrig und die Polygoncharaktere wurden sehr genau und fein ausgearbeitet. Vor allem läuft das Spiel trotz der pompösen Grafik sehr schnell und flüssig. Die



Auf dem Weg zu einem neuen Schauplatz: Während der Fahrt wird noch ein wenig geplaudert.



Gekämpft wird in Parasite Eve mit sehr harten Bandagen. Der dunkle Fleck in diesem Flammenstrahl ist übrigens Aya, die leider nicht schnell genug ausweichen konnte.

Nachladezeiten, etwa, wenn man eine neue Location betritt, sind kaum bemerkbar.

Die Zwischensequenzen sind aber das, auf das jeder Spieler nach einer Weile wartet. Was da auf die PlayStation gezaubert wurde, ist kaum zu glauben, wenn man es nicht selbst gesehen hat. Die flüssigen, nahezu lebensnahen Bewegungen und der Detailreichtum bei den Lebewesen und Gegenständen erscheinen einem fast unmöglich. Der Untertitel „Ein filmisches Rollenspiel“ ist ganz gewiß nicht untertrieben. Sound und FX, seien es Schritte, Schüsse oder Tüschlösser, wurden sehr gut umgesetzt. Die Hintergrundmusik ist sehr gut komponiert und der Stimmung des ganzen Spiels mehr als angemessen, wird aber leider sehr sparsam eingesetzt. Manchmal gibt es quälend lange Passagen, in denen nichts außer den eigenen Schritten zu hören ist. Wer versucht sein könnte zu glauben, Square hätte mit Final Fantasy VII auf lange Zeit ein Nonplusultra geschaffen, der wird sich bei Parasite Eve eines Besseren belehren lassen müssen. Trotz der japanischen Texte, die leider nur sehr wenig Rückschlüsse auf die laufende Geschichte erlauben, haben wir jede Sekunde dieses Spiels genossen und warten sehnsüchtig auf die US-Version.



Während eines Kampfes wird ein Halbkreis gezogen, der die Reichweite der Waffe darstellt.



Überdimensionierte Schleimklumpen, die noch dazu giftig sind, machen einem das Leben schwer.

information

- Genre: Action-Adventure/RPG
- Spieler: 1
- Hersteller: Square
- Entwickler: Square, Squaresoft USA
- Testmuster: ACME (Tel.: 0221/2408800)
- Erhältlich ab: sofort (Japan-Import)

Constructor

Mischa Strecker



Grundstücke kaufen leicht gemacht...

Ein neuer Aufguß von Sim City? Nö Leute, nicht Constructor. Es gibt zwar Gemeinsamkeiten wie z.B. das Bauen und Verwalten von Häusern, Geschäften und Fabriken. Mieter müssen bei Laune gehalten oder auch mal zur Vernunft gebracht werden, wenn sie zu sehr nerven... Allerdings müßt Ihr Euch mit der Konkurrenz herumprügeln, die natürlich dasselbe Ziel wie Ihr verfolgt - der Größte, Reichste und Mächtigste zu werden. Spontan organisierte Parties, Hausbesetzer und die plumpe Sabotage eines Gebäudes sind die „Waffen“, die Ihr zur Verfügung habt, um die leidigen Mitbewerber aus dem Geschäft zu drängen.

System 3 bietet auf fünf verschiedenen Karten fünf unterschiedliche Missionsziele, die von „Scheffel das meiste Geld!“ über „Beherrsche die ganze Welt!“ bis hin zu „Schaffe eine Welt, in der alle glücklich und zufrieden sind!“ reichen und eine sehr vielschichtige Simulation darstellen, die einem das Letzte abfordert. Während des Spiels



Hier habt Ihr den Überblick über Eure Angestellten.

steigt sich die Komplexität zudem langsam, da man immer mehr Gebäudetypen zur Auswahl hat und immer mehr - vor allem unterschiedliche - Mieter bekommt. Hippies, Rocker, Börsenmakler und Yuppies machen sich nach und nach in den Wohnungen breit, vermehren sich und zahlen mehr oder minder brav ihre Mieten. Aber damit hört das Ganze noch lange nicht auf, denn aus den Mietern rekrutiert man sein Personal. Je höher das Bildungsniveau, das man ihnen bietet, desto besser sind die Arbeitskräfte, die man bekommt. Hat man ein Auge auf ein Grundstück der Konkurrenz geworfen oder will ihr einfach Böses, dann kann man z.B. ganz profan einen Schlägertrupp losschicken und die Mieter der Gegenpartei aus ihren Wohnungen prügeln. Das kann sich theoretisch bis zum Bandenkrieg hochschaukeln, denn die Konkurrenz wird Euch mit den gleichen Bandagen bekämpfen.

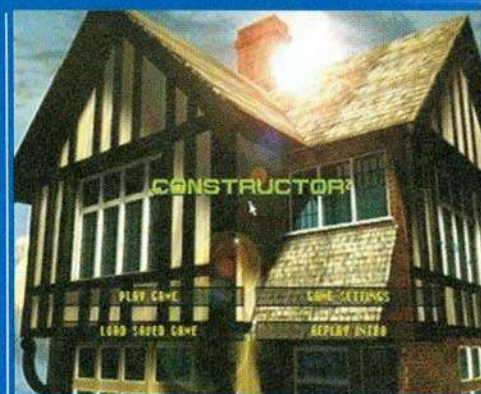
Das alles und noch einiges mehr versprechen das Handbuch und die bereits erschienene PC-Version von Constructor. Bestätigen kann man das



Der Grundriß zum ersten Wohnhaus ist gelegt.



Das Hauptquartier und das Sägewerk sind die ersten Gebäude, die man hat.



Der Startbildschirm hat noch die bei weitem beste Grafik der Vorabversion aufzuweisen.

alles aber nur bedingt, denn unsere Vorabversion war derartig bugverseucht, daß ein vernünftiges Anspielen schier unmöglich wurde. Wie sich das Gameplay darstellt, sei also vorerst noch dahingestellt. Die Fehler sollen zwar bis zur Veröffentlichung behoben werden, bis dahin aber ist es noch ein langer Weg. Von Musik war nicht die leiseste Spur zu hören und auch die Soundeffekte beschränkten sich auf ein paar wenige zusammenstürzende Haufen Werkzeuge und Telefonklingeln, gefolgt von einem „Wer ist da?“, wenn man eine Spielfigur anwählt.

Die Grafik wirkt ebenfalls noch sehr unfertig. Details bei den Spielfiguren sucht man bislang jedenfalls vergeblich und die Gebäude und die Landschaft sind noch sehr grob gezeichnet.

Aber all das soll uns nicht von der Hoffnung abhalten, daß die endgültige PlayStation-Fassung von Constructor zu einem ähnlichen Kultspiel avancieren könnte wie es die PC-Version bereits ist.

information

- Genre: Wirtschaftssimulation
- Spieler: 1
- Hersteller: . . . Acclaim Entertainment
- Entwickler: System 3
- Testmuster: . . . Acclaim Entertainment
- Erhältlich ab: 3. Quartal

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Sony PSX

Alphastorm	dt	89.00
Alundra (komp.dt.)	dt *	84.99
Batman & Robin	dt *	89.99
Beast Wars	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt *	99.00
Blaze 'n' Blade	dt *	94.99
Bloody Roar (Beast)	dt	89.00
Breakpoint Tennis	dt	79.99
Breath of Fire 3	dt *	89.99
Broken Helix	dt	99.00
Bubble Bobble 2	dt	89.99
Bug Riders	dt	79.99
Burning Road	dt	69.99
Bushido Blade	dt	79.00



Bust a Move 3	dt	59.99
Cart World Series	dt	79.99
Chill	dt	79.00
Courier Crisis	dt	59.00
Dawn of Darkness	dt *	99.00
Deathtrap Dungeon	dt	99.00



Diablo	dt	89.99
Need for Speed 3	dt	89.99
Dungeon Keeper	dt	89.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
F1 Racing	dt	89.00
Fighting Force	dt	79.99
Formula Karts	dt	79.99
Forsaken	dt	89.00
Frankreich WM 98	dt *	89.99



Gex 3D	dt	89.00
Golden Goal	dt	89.00
Gran Turismo	dt	89.00
Hugo 1	dt *	89.99
Indy 500	dt	89.00
Klonoa	dt *	89.00

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Kula World	dt *	84.99
Lands of Lore 2	dt *	99.00
Lucky Luke	dt	89.99
Mass Destruction	dt	59.00
Mega Man 8	dt	89.00
Men in Black	dt *	94.99
Midnight Run	dt	99.00
NBA Pro 98	dt	99.00



Newman Haas Racing	dt	89.00
NHL Face Off 98	dt	79.99
NHL Powerp.Hockey 98	dt *	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	84.99
One	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Pax Corpus	dt	89.00
Pitfall 3D	dt	89.99
Player Manager 2	dt *	94.99
Powerboat Racing	dt	84.00
Premier Manager 98	dt	89.99
Rascal	dt	89.00



Riven dt 114.00

Road Rash 3D	dt *	89.99
San Francisco Rush	dt *	89.00
Spawn	dt	79.99
Masters o.Teräs Käsi	dt	89.00
Streetfighter Colle.	dt *	89.00
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
Super Match Soccer	dt	89.00
Supercross 98 J.McG.	dt *	99.00
Tekken 3	dt *	109.00



Theme Hospital	dt	89.00
Tokyo Highway Battle	dt	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Total NBA 98	dt *	89.00
Viewpoint	dt	79.99
Viper	dt *	94.00
Vs.(Versus)	dt *	99.00
Warhammer 1 ISdGR	dt	59.00



Warhammer 2 Dark Om.	dt	89.00
Wayne Gretzky H.983D	dt	89.00
Werewolf: Apocalypse	dt	99.00
Wild 9	dt *	89.00
World League Basketb.	dt *	79.99
World Leag.Soccer 98	dt *	79.00
World Rally Champion	dt	89.00
Wrecking Crew	dt *	99.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Xenocrazy	dt *	89.00
Zork Nemesis	dt *	89.00

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Sonderangebote

Adidas Power S.Plat.	dt	49.00
Alien Trilogy	dt	44.99
Alien Trilogy	uk	44.99
Baphomets Fluch 1 Pl	dt	49.00
Bust a Move 2 Plat.	dt	44.99
Casper	dt	44.99
Crash Bandicoot 1 Pl	dt	49.00
Davis Cup Tennis	dt	39.99
Disruptor	uk	44.99
Dragonheart	dt	44.99
F1 '96 Platinum	dt *	49.00
In the Hunt	dt	49.99
I.Superstar S.Pro Pl	dt	49.00
Iron & Blood	dt	44.99
Lemmings 3D Platinum	dt *	49.00
Lost Vikings 2	dt	44.99
Magic the Gathering	dt	44.99
MDK	dt	49.00
Pandemonium Platinum	dt	49.00
Pitball	dt	49.00
Porsche Challenge P.	dt	49.00
Road Rage	dt	49.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	49.00
Soul Blade Platinum	dt *	49.00
Space Jam	dt	44.99
Spice World	dt *	49.00
Street Racer	dt	49.99
Striker	dt	39.99
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Tempest X3	dt	49.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
Trash It	dt	39.99
World Cup Golf Prof.	dt	39.99

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	44.99
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Dual Shock Joypad	dt	54.00
Erazer MP5 Gun	dt	64.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad Hyper Combat	dt	44.00
Joypad Hyper Extreme	dt	44.00
Joypad Sony grau	dt	39.99
Joypad Sony rauchgr.	dt	39.00
Joypad Sony schwarz	dt	39.99
Lenkrad mit Pedale	dt	119.99
Light Gun PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	19.99
Maus Sony PSX	dt	49.00
Memory Card Sony PSX	dt	28.99
Memory Card 24 Meg	dt	59.99
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card 8 Meg	dt	44.99
Memory Card blau	dt	36.99
Memory Card Grün	dt	36.99
Memory Card orange	dt	36.99
Memory Card Rot	dt	36.99
Memory Card weiß	dt	36.99
Multi Tab Sony PSX	dt	59.00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	dt	333.00
V3 Lenkrad inkl.Ped.	dt	129.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren



Granstream Saga

Marco Spörl



Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt.



Auch Magie steht als Waffe zur Verfügung.

Bereits im vergangenen Dezember brachte Sony das Spiel Granstream Saga in Japan auf den Markt. THQ arbeitet zur Zeit an der englischen Version dieses Titels. Das Spiel basiert auf der erfolgreichen Manga-Comicserie Kros und handelt von einem jungen Magier namens Lune, der sich auf einer großen Mission befindet, um sein Land von allen bösen Monstern zu befreien und schließlich gegen das große Böse persönlich anzutreten.

Bemerkenswert an Granstream Saga ist sicherlich die Spielfeldgrafik. Während andere Rollenspiele aus mehr oder weniger vorberechneten Hintergründen bestehen, auf denen die Spielfiguren mit Hilfe von zweidimensionalen Sprites dargestellt werden,

sind Umgebung und Charaktere hier in Polygongrafik dargestellt. Das frei in alle Himmelsrichtungen drehbare Spielfeld wird aus der Vogelperspektive präsentiert. Die Spielfigur läßt sich in dieser Umgebung frei bewegen, sie vermag mit anderen Personen zu reden, Gegenstände zu manipulieren, zu zaubern usw. Die Kämpfe in Granstream Saga werden in Echtzeit ausgefochten. Hierbei kann der Spieler den Charakter bewegen, gegnerische Attacken mit dem Schild abblocken, mit seiner Waffe angreifen und

Zaubersprüche aussprechen. Die Waffe, die die Spielfigur verwendet, hat dabei auch unmittelbaren Einfluß auf den Kampfstil - während man mit einem Dolch sehr schnell reagieren und öfters zustechen kann, braucht ein Schwinger mit einer Streitaxt schon bedeutend länger, richtet dafür aber auch größeren Schaden an. Selbst kleine Scharmützel entwickeln sich durch dieses System zu einem faszinierenden Teil des Spiels, da man als Spieler immer inmitten des Geschehens steckt. Noch ein kleines Detail soll am Rande genannt werden: Die Polygoncharaktere in Granstream Saga verfügen weder über Mund noch Augen, was von den Designern jedoch beabsichtigt ist. Der Fortgang der Geschichte wird von einer großen Zahl an Cut Scenes weiter erzählt, die alle im Anime-Stil dargestellt werden.

Bereits in der uns vorliegenden Version erweckt Granstream Saga einen positiven Eindruck. Wenn das Endprodukt hält, was die Vorabversion verspricht, dürfen wir uns auf ein spannendes Spiel freuen.



Die Polygoncharaktere offenbaren keine Gesichter.



In Truhen findet man allerlei nützliche Dinge...



...aber auch Unerfreuliche.

information

- Genre:RPG
- Spieler:1
- Hersteller:SCEE
- Entwickler:SCEI
- Testmuster:SCEE
- Erhältlich ab:3. Quartal



Tips

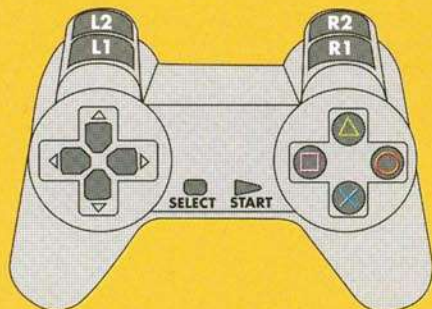
Gunter Glos

& Tricks

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

inFormation

- =rechts
- =links
- =oben
- =unten
- =Quadrat
- X=Kreuz
- =Kreis
- △=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten:
Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen eingeben.

INHALT 06/98

Tekken 3	43-44
Pandemonium! (Platinum)	44
San Francisco Rush	45
Rascal	45
Bomberman World	45
Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon ..	45-46
Need For Speed III Hot Pursuit	45-46
Reboot	46
One	46
Powerboat Racing	47
Frogger	47
Pitfall 3D - Beyond The Jungle	47-50
Street Fighter Collection	50
Theme Hospital	50
Gamebuster-Codes	48-49
Bushido Blade	
Croc - Legend Of The Gobbos	
FIFA 98 - Die WM-Qualifikation	
Colin McRae Rally Player's Guide	67-68
Warhammer: Dark Omen Player's Guide (Part 3)	69-74

Tekken 3

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Kuma spielen

Den Arcade-Modus mit einem Charakter durchspielen.

Als Julia spielen

Den Arcade-Modus mit zwei Charakteren durchspielen.

Als Gun Jack spielen

Den Arcade-Modus mit drei Charakteren durchspielen.

Als Mokujin spielen

Den Arcade-Modus mit vier Charakteren durchspielen.



Als True Ogre spielen

Den Arcade-Modus mit neun Charakteren durchspielen.



>>>>>

Tekken 3

play CheatCard
PLAY STATION page 3

durch. Jetzt geht Ihr in das Charakter-Auswahl-Menü und drückt mit dem Cursor zur rechten oder zur linken Seite aus dem Bildschirm hinaus. Die zweite Möglichkeit ist, Gon im Ball-Modus zu schlagen.

Als Panda spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Kuma und drückt O.

Als Tiger spielen

Im Charakter-Auswahl-Menü bringt Ihr den Cursor über Eddy und drückt △ oder START.

Beach-Ball-Mini-Game

Wenn Ihr alle zehn Endsequenzen der Grundcharaktere gesehen habt, aktiviert Ihr den Ball-Modus.

Als Dragon und Kazuya spielen

Um diese beiden Charaktere spielen zu können, solltet Ihr jeden Modus des

Spiele meistern. Wenn Ihr das vollbracht habt, könnt Ihr Euren Spielstand abspeichern, damit er nicht nach dem Ausschalten verloren geht.

Als Jack II spielen

Ihr müßt den Time Attack-Modus in 10 Minuten durchspielen und mit mindestens zehn Charakteren den Survival-Modus überstehen.

Tekken Ball-Modus

Um Tekken Ball spielen zu dürfen, müßt Ihr das Spiel mit allen regulären Charakteren durchspielen.



>>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Tekken 3

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Als Ogre spielen

Den Arcade-Modus mit acht Charakteren durchspielen.

Als Anna spielen

Den Arcade-Modus mit fünf Charakteren durchspielen.

Als Bryan spielen

Den Arcade-Modus mit sechs Charakteren durchspielen.

Als Heihachi spielen

Den Arcade-Modus mit sieben Charakteren durchspielen.

Als Doctor Boskonovitch spielen

Schlagt den Tekken Force-Modus viermal, indem Ihr den bronzenen, den silbernen und den goldenen Schlüssel aufammelt und diesen Modus noch einmal durchspielt. Jetzt könnt Ihr Doctor Boskonovitch im Arcade-Modus anwählen und mit ihm kämpfen.

Als Gon spielen



Es gibt zwei Möglichkeiten diesen Charakter zu erhalten. Spielt den Arcade-Modus mit Doctor Boskonovitch



Tekken 3

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Tekken 3-Theater-Modus

Um das Full Motion Video-Theater zu aktivieren, müßt Ihr das Spiel mit allen 22 Charakteren durchspielen.

Tekken 3 - Theater-Modus-Extras

Wenn Ihr Panda, Gon, Doctor Boskonovitch und Tiger aktiviert habt, dann bekommt Ihr zwei weitere Menü-Punkte im Theater-Modus namens Disc und Sound:

Mit dem Menü-Punkt Disc könnt Ihr Euch, falls Ihr im Besitz der beiden ersten Teile von Tekken seid, die Animationen ansehen.

Mit dem Menü-Punkt Sound könnt Ihr Euch die Musikstücke anhören.

Neue Intro-Sequenzen

Wenn Ihr das Game mit allen zehn Grundcharakteren durchgespielt habt, dann seht Ihr ein Intro, in dem die Charaktere die Outfits des Zwei-Spieler-Modus tragen. Um eine weitere

Variante der Intro-Sequenz anzusehen, solltet Ihr das Spiel mit allen 22 Charakteren gemeistert haben.

Neue Outfits

Wenn Ihr mit bestimmten Charakteren so oft gespielt habt, wie in der folgenden Liste angegeben ist, diese mit dem Cursor im Charakter-Auswahl-Menü anwählt und die START-Taste drückt, dann erhalten sie ein neues Outfit:

Xiaoyu: fünfmal

Jin: fünfmal

Gunjack: zehnmal

Anna: 25 Mal



Pandemonium!

Platinum

Paßwörter

Die folgenden Paßwörter gebt Ihr im Paßwort-Bildschirm ein, das Ihr vom Hauptmenü aus erreicht:

BORNFREE - Level-Anwahl.

HARDBODY - Mit diesem Paßwort seid Ihr unverletzbar.

VITAMINS - Ihr bekommt 31 Leben gutgeschrieben.

CORONARY - Die Anzahl der Herzen vergrößert sich.

TWISTEYE - Wenn Ihr L1+L2 haltet, könnt Ihr mit Hilfe des Steuerkreuzes den Bildschirm in jede beliebige Richtung drehen.

INANDOUT - Wenn Ihr das Spiel verlaßt, befindet Ihr Euch nicht im Hauptmenü, sondern auf der Übersichtskarte wieder.

THETHING - Haltet L2, um den Körper mutieren zu lassen, und L2+X, um den Körper wieder in den Normalzustand zurückzusetzen.

BODYSWAP - Wenn Ihr Δ drückt, könnt Ihr die Spielfigur in einem Level wechseln.

OTTOFIRE - Bei den speziellen Waffen geht die Munition nie aus.

TOMMYBOY - Ihr kommt nach jedem Level in die Bonus Stage, unabhängig davon, welchen Score Ihr erspielt habt.

EVILDEAD - Die besiegten Gegner erwachen sofort wieder zum Leben, nachdem Ihr sie besiegt habt.

CASHDASH - Ihr kommt nach jedem Level in das Speed Greed, unabhängig davon, welchen Score Ihr in der vorangegangenen Runde erreicht habt.

Level-Paßwörter

Level 01	ADÉAMIE
Level 02	EPIJAKCA
Level 03	FBIJAKCI
Level 04	KOCCIEE
Level 05	NGIAIBJJ
Level 06	NIIAJBCB
Level 07	KGCACICI
Level 08	AHICBAJE
Level 09	AIICFAJG
Level 10	AIICBAJI
Level 11	FBIIAKCK
Level 12	FDIIAKDC
Level 13	FFIIAKDK
Level 14	KACACIBA
Level 15	ADMCFaid
Level 16	EMIEKBE
Level 17	OEIBIBMJ
Level 18	FAAIAKCE



San Francisco Rush

Verschiedene Autos

Wählt ein beliebiges Auto aus. Im Bildschirm, in dem Ihr Euch für die Art des Getriebes entscheiden müßt, drückt Ihr **O**, um zwischen verschiedenen Fahrzeugen, wie z.B. einem Bus, einem Taxi oder einem Polizeiauto zu wählen.

Umgekehrte Strecken

Wenn Ihr den Circuit-Modus schafft, schaltet Ihr die Option frei, diese Strecken auch rückwärts zu fahren.

Stunt-Modus

Wenn Ihr den Tournament-Modus gemeistert habt, ist es Euch möglich auf der Golden Gate-Strecke einen Stunt-Modus zu selektieren.

Buggy-Modus

Um die Autos schrumpfen zu lassen, solltet Ihr ein beliebiges Auto selektieren und R1 solange drücken, bis das Rennen beginnt.

Truck-Modus

Um das Auto in einen Truck zu verwandeln, selektiert Ihr ein Auto und drückt solange L1, bis das Rennen beginnt.

Versteckte Autos

Wählt ein beliebiges Auto aus und drückt R1+R2 solange, bis das Rennen beginnt.

Das UFO

Im Auto-Auswahl-Menü haltet Ihr R1+R2+L1+L2 und wählt ein Auto aus. Halte die Tasten weiter gedrückt und drückt X im Getriebe-Auswahl-Menü. Jetzt haltet Ihr die Δ -Taste solange gedrückt, bis das Rennen beginnt.

Rascal

Level- und Raumauswahl

Wenn Ihr als Paßwort **HOUSE** eingibt und ein neues Spiel beginnt, könnt Ihr mit R1 einen beliebigen Level und mit R2 einen Raum, in dem Ihr weiterspielen wollt, frei anwählen.

Bomberman World

Paßwort

Gebt 2203 als Paßwort ein, und Ihr könnt den letzten Endboss und alle vorherigen Stages anwählen.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Level-Anwahl



Im Hauptmenü drückt Ihr L1, R1, Δ , Δ , $\square$, $\circ$, R1, L1.

Jetzt geht Ihr in das Menü, in dem Ihr Euer Spiel laden und speichern könnt, und wählt einen beliebigen Level an.

Unsichtbarkeit

Im Setup-Menü drückt Ihr $\circ$, $\circ$, $\circ$, $\circ$, $\circ$, $\circ$, $\circ$.

Game Buster-Codes

Unendlich Fireballs

800C6CA0 FFFF

Unendlich Razor-Spell

800C6CA4 FFFF

Unendlich Jetspell

800C6CA8 FFFF

Unendlich große Razor-Spell

800C6CAC FFFF

Unendlich Arc of Power

800C6CB0 FFFF

Unendlich War Pig

800C6CB4 FFFF

>>>>>

Need For Speed III Hot Pursuit

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Als Ergänzung zu dem ultimativen Paßwort „SPOILT“ aus der letzten Ausgabe haben wir für Euch in dieser Ausgabe noch ein paar einzelne Paßwörter herausgefunden, mit denen Ihr die gesperrten Wagen und eine weitere Strecke individuell freischalten könnt. Die folgenden Codes gebt Ihr als Benutzernamen unter den Menü-Punkt Optionen ein:

Den Jaguar XJR-15 aktivieren:

1JAGX

Den Mercedes Benz CLK GTR aktivieren:

AMGMRC

Den El Nino aktivieren:

ROCKET

Versteckte Strecke - Everglades:

4PND2

Zusätzliche Kamerapositionen aktivieren

Mit dem Benutzernamen **SEEALL** fügt Ihr zu den Kamerapositionen Stoßstange 1+2, Heck 1+2 und Helikopter 1+2 die Perspektiven Seite 2+3, Kreisend, Verfolger, Zuschauer und Rückwärts 1+2 hinzu.

Burnout

Um einen Start mit qualmenden Reifen hinzulegen, solltet Ihr Euer Auto in den Leerlauf schalten (N) und die Bremse drücken. Jetzt gebt Ihr Gas und legt den ersten Gang ein.

Hohe Endgeschwindigkeit

Im Titel-Bildschirm gebt Ihr Δ , L1, L1, R2, L1, R2, L1, R1, R1, R1, R2, R2, R1, L1, L2, L2, $\circ$, $\square$, X ein. Wenn Ihr diese Tastenfolge richtig eingeben habt, fährt jeder Wagen mit einer maximalen Spitzengeschwindigkeit von 500 mph.

>>>>>

Ian Livingstone's **Deathtrap Dungeon** **play** CheatCard
PLAY STATION page 2

Need For Speed III Hot Pursuit **play** CheatCard
PLAY STATION page 2

Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt, wartet Ihr so lange, bis das Titelbild wieder erscheint. Geht in den Paßwort-Bildschirm und gebt **1MORELV1** ein. Jetzt spielt Ihr einen kurzen, aber interessanten Bonuslevel.



Powerboat Racing

Folgende Buchstabenkombinationen müßt Ihr als Paßwort eingeben, um die Cheats zu aktivieren:

CUP - Championship-Modus.

L.R - Slalom-Modus.

U.G - verminte Strecken.

MIN - Minno Catamarans.

IKE - Pike Catamarans.

CUD - Barracuda Catamarans.



Die folgenden Wörter gebt Ihr als Spielernamen ein, um Extras zu erhalten:

COMPACT

Ihr fahrt mit kleinen Booten.

ZOOOOOM

diese Kamera-Perspektive vermittelt ein besseres Geschwindigkeitsgefühl.

SPEEED

mit diesem Spielernamen werden Euch schnelle Boote zur Verfügung gestellt.

DEFORMED

Big-Head-Modus.

Leistungsfähigere Motoren

Wenn Ihr als Spielernamen „large“ eingibt, dann stellt Euch das Game stärkere Motoren zur Auswahl.

Frogger

Mehr Licht

Wenn Ihr in einer Höhle oder an einer dunklen Stelle seid, dann verwendet Ihr das Quaken, um ein wenig mehr Licht zu erzeugen.

Keine Autos und Laster

Wenn Ihr in dem umgekehrten Level keine Autos und Laster antreffen möchtet, geht Ihr in den Pause-Modus und drückt **O, O, R1, L1, R1, X**.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Pitfall 3D: Beyond The Jungle

play CheatCard
PLAY STATION page 1

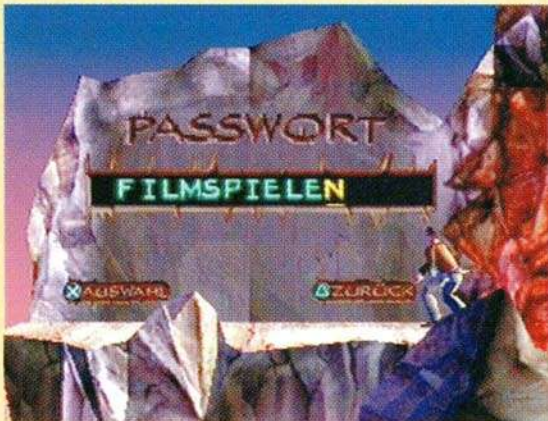
99 Extraleben

Um eine stattliche Anzahl von Extraleben auf Euer Konto gutschreiben zu lassen, gebt Ihr als Paßwort den Namen des Programmiers des original Pitfalls (**STEVECRANEME**) in der US-Version ein bzw.

LEBESHUNGER in der deutschen Version ein.

Unendlich Extraleben

Wenn Ihr alle Sorgen bezüglich Euer virtuellen Leben beseitigen wollt, so gebt Ihr als Paßwort in der US-Version **GIVEMELIFE** ein.

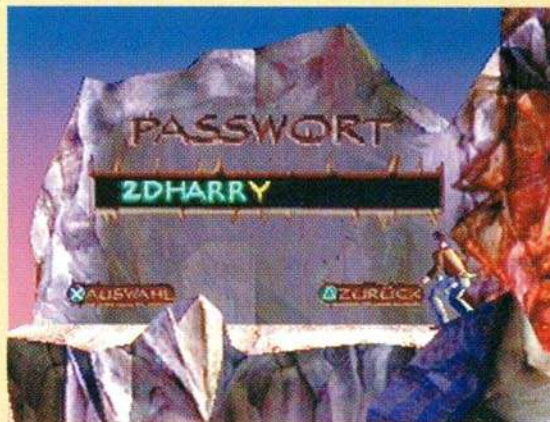


Full Motion Videos ansehen

Um alle Cut Scenes des Games anzusehen, ohne es durchgespielt zu haben, gebt Ihr als Paßwort **PLAY-MOVIES** ein.

2D-Modus

Um dem Game die 3D-Perspektive zu nehmen, gebt Ihr als Paßwort **2DHARRY** ein.



Mitwirkende

Wenn Ihr die Credits des Spiels sehen

>>>>>

Pitfall 3D: Beyond The Jungle

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Big Head-Modus

Wenn Ihr wollt, daß Pitfall Harry mit einem riesigen Kopf durch die Gegend läuft, dann gebt Ihr als Paßwort **BIGHEADHARRY** in der US-Version bzw. **SUPERHARRY** in der deutschen Version ein.

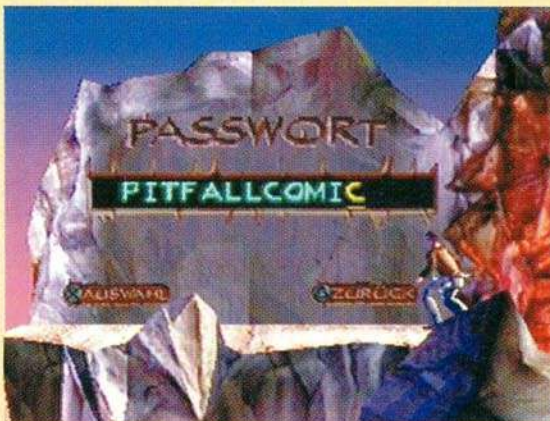


Die Kommentare abstellen

Um die Kommentare von Harry während des Spiels abzuschalten, gebt Ihr als Paßwort **STOPTALKING** in der US-Version bzw. **RUHEHIER** in der deutschen Version ein.

Comic-Modus

Um die Cut Scenes von Pitfall zu sehen, gebt Ihr als Paßwort **PITFALLCOMIC** ein.



Das original Pitfall spielen

Um das original Pitfall zu spielen, das seinerzeit auf dem Atari 2600 ein riesiger Hit war, solltet Ihr als Paßwort einmal **CRANESBABY** ausprobieren. Um dieses Mini-Spiel etwas reizvoller zu gestalten, hat Activision auch hier eine Hand voll Cheats integriert:

>>>>>

CheatCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

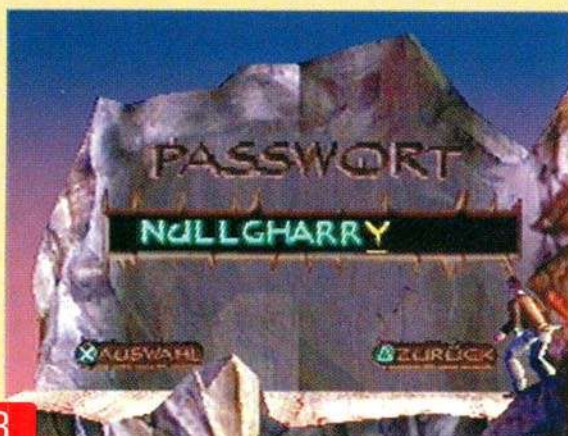
Pitfall 3D: Beyond The Jungle

play CheatCard
PLAY STATION page 2

möchtet, begeben Ihr Euch in den Paßwort-Bildschirm und gebt dort **CRE-DITS** ein.

Flug-Modus

Um über dem Boden zu schweben und mit Leichtigkeit die Jump'n Run-Passagen zu meistern, gebt Ihr vor dem Start des Spiels als Paßwort **ZEROGHARRY** in der US-Version bzw. **NULLGHARRY** in der deutschen Version ein.



69 Extra-Leben beim Endgegner

Wenn Ihr folgenden Code als Paßwort eingibt, findet Ihr Euch beim Endgegner wieder und seid mit 69 Leben gerüstet, um gegen ihn anzutreten: **LIYAPPKTUUJY**.

Level 3 mit 56 Leben

Um im dritten Level mit 56 Leben zu beginnen, gebt Ihr als Paßwort **DISCOLIGHTS5** ein.

Pitfall 3D: Beyond The Jungle

play CheatCard
PLAY STATION page 4



- Drückt R1+R2, um den Kopf von Harry mit dem Kopf eines Programmiers des Spiels namens Gary auszutauschen.

- Wenn Harry den Kopf der Tochter dieses Programmiers namens Elvira tragen soll, drückt Ihr R1+O.

- Um unendlich viele Leben zu aktivieren, drückt Ihr L1+L2.

- Wenn Ihr das Krokodil „Hi Mom“ sagen lassen wollt, dann drückt Ihr R1+Δ.

Demo-Spiel

Wenn Ihr ein Demo des Spiels Vigilante 8 spielen wollt, das sich noch in der Entwicklung befindet, dann gebt Ihr als Paßwort **VIGILANTE** ein.

Level Paßwörter - US-Version

Level 01 - Training:

CAKEWALK.

Level 02 - City Of Shenrak:

METROPOLIS.

Level 03 - Underground Caverns:

DEEPDARK.

Level 04 - Moku Temple:

TEMPLEME.

1.Boss - Gladiator:

GEEHEISBIG.

Level 05 - Blister Fields:

HOTROCKS.

Level 06 - Desert Into Volcano:

GOINGDOWN.

Level 07 - Blazing Flood:

WOWTHATSHOT.

2.Boss - Kryll Thular:

GAME

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit dem Schummelmodul Gamebuster. Bezugsquelle: Dataflash (Tel. 02822/68545) oder im gutsortierten Fachhandel.

Bushido Blade

Alle Moves800A14D0 FFFF
Continue Timer einfrieren
.800A14B4 011F
Extra Character
.80030BE6 1062
Nicht im POV- und im Story-Modus verwenden!

Croc Legend Of The Gobbos

999 weiße Kristalle .80074BC0 0FFF
Unendlich Leben . . .80075234 00FF
6 Gobbos80074BC8 0006
5 bunte Kristalle . .80074D24 001F
Unsichtbarer Croc .8007C486 0002
Unverwundbarer Croc
.8007C486 FFF1
Levelanwahl
nur jeweils einen Code verwenden!
Level 1 - And so the Adventure Begins
.8007542C 0000
Level 2 - Underground Overground
.8007542C 0001
Level 3 - Shouting Lava Lava Lava
.8007542C 0002
Level 4 - Lair of the Feeble8007542C 0003
Level 5 - The Curvy Caverns
.8007542C 0004
Level 6 - The Tumbling Dantini
.8007542C 0005
Level 7 - Cave Fear
.8007542C 0006
Level 8 - Darkness Descends
.8007542C 0007
Level 9 - Fight Night With Flibby
.8007542C 0008
Level 10 - The Twisty Tunnels
.8007542C 0009
Level 11 - The Ice of Life
.8007542C 000A
Level 12 - Be Wheely Careful
.8007542C 000A
Level 13 - Riot Brrrrr
.8007542C 000B
Level 14 - Chumlys Snow Den
.8007542C 000C



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

MASTER CODES

Croc Legend Of The Gobbos

- Level 15 - Chumlys Snow Den
.....8007542C 000D
- Level 16 - Clouds of Ice
.....8007542C 000E
- Level 17 - I Snow him so Well
.....8007542C 000F
- Level 18 - Say no Snow
.....8007542C 0010
- Level 19 - Licence to Chill
.....8007542C 0011
- Level 20 - Demon Itsy's Ice Palace
.....8007542C 0012
- Level 21 - Ice Bridge to Eternity
.....8007542C 0013
- Level 22 - Lights Camel Action
.....8007542C 0014
- Level 23 - Mud Pit Mania
.....8007542C 0015
- Level 24 - Goin Underground
.....8007542C 0016
- Level 25 - The Deadly Tank of Neptuna
.....8007542C 0017
- Level 26 - Arabian Heights
.....8007542C 0018
- Level 27 - Sand and Freedom
.....8007542C 0019
- Level 28 - Leap of Faith
.....8007542C 001A
- Level 29 - Life's a Beach
.....8007542C 001B
- Level 30 - Cactus Jack's Ranch
.....8007542C 001C
- Level 31 - Defeato Burrito
.....8007542C 001D

FIFA 98 Die WM-Qualifikation

- Auswärtiges Team erzielt 20 Tore
.....8004F7B4 0014
- Außwärtiges Team erzielt kein Tor
.....8004F7B4 0000
- Heimteam erzielt 20 Tore
.....8004F7B0 0014
- Heimteam erzielt kein Tor
.....8004F7B0 0000

Pitfall 3D: Beyond The Jungle

play CheatCard
PLAY STATION page 5

BIGWORMGUY.

Level 08 - Cell Blocks:

JAILBREAK.

Level 09 - Life Extraction:

THUNDERDOMES.

Level 10 - Dark Vale:

MAGICGARDEN.

Level 11 - Crystal Matrix:

SPOOKYMESAS.

3.Boss - The Scourge:

BESTFORLAST.

Level Paßwörter - deutsche Version

Level 01 - Training:

KINDERSPIEL.

Level 02 - City Of Shenrak:

METROPOLE.

Level 03 - Underground Caverns:

TIEFSCHWARZ.

Level 04 - Moku Temple:

ZUMTEMPEL.

1.Boss - Gladiator:

RIESENKERL.

Level 05 - Blister Fields:

HEISSERSTEIN.

Level 06 - Desert Into Volcano:

UNTERGANG.

Level 07 - Blazing Flood:

HEISSESACHE.

2.Boss - Kryll Thular:

WURMKUR.

Level 08 - Cell Blocks:

AUSBRUCH.

Level 09 - Life Extraction:

UMSTURZ.

Level 10 - Dark Vale:

ZAUBERGARTEN.

Level 11 - Crystal Matrix:

TALFAHRT.

3.Boss - The Scourge

ENDSPURT.



Pitfall 3D: Beyond The Jungle

play CheatCard
PLAY STATION page 7

Unendlich Energie

8008 1794 00FF

255 Kristalle

8008 16D8 00FF

Unendlich Bomben

800F 1AB8 0009

1.Boss:

Unendlich Energie

8005 9C18 0040

Unendlich Leben

8002 90C8 0000

Level 05:

Unendlich Energie

8007 F42C 00FF

Unendlich Leben

8002 4C4C 0000

255 Kristalle

8007 F4DC 00FF

Unendlich Schild

800D BE24 0009

Level 06:

Unendlich Energie

8008 0514 00FF

Unendlich Leben

8002 66C0 0000

255 Kristalle

8008 05CC 00FF

Unendlich Schild

800D C7FC 0009

Level 07:

Unendlich Energie

8008 5030 00FF

Unendlich Leben

8002 6B14 0000

255 Kristalle

8008 50E8 00FF

2.Boss:

Unendlich Energie

8005 ABC8 0040

Unendlich Leben

8001 CDC4 0000

Level 08:

Unendlich Energie

8007 E640 00FF

Unendlich Leben

8002 55A0 0000

>>>>>

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Pitfall 3D: Beyond The Jungle

play CheatCard
PLAY STATION page 6



Die folgenden Paßwörter akzeptiert das Spiel als gültige Codes. Leider wissen wir aber noch nicht genau, was sie bewirken. Probiert sie aus oder wartet bis zur nächsten Ausgabe, in der wir hoffen, Euch mehr darüber berichten zu können.

Deutsche Version:

ICHBINMIRA, SPOTAN

US-Version:

MAKEMEMIRA1

Game Buster-Codes

Level 01: Unendlich Energie

8007 B258 00FF

Unendlich Leben

8002 1D58 0000

255 Kristalle

8007 B31C 00FF

Level 02: Unendlich Energie

8007 D740 00FF

Unendlich Leben

8002 351C 0000

255 Kristalle

8007 D7C0 00FF

Unendlich Bomben

800D D8EC 0009

Level 03:

Unendlich Leben

8002 59D4 0000

Unendlich Energie

8007 FE98 00FF

255 Kristalle

8007 FF24 00FF

Unendlich Schild

800D D4BC 0009

Level 04: Unendlich Leben

8002 70F0 0000

Pitfall 3D: Beyond The Jungle

play CheatCard
PLAY STATION page 8

255 Kristalle

8007 E700 00FF

Level 09:

Unendlich Energie

8007 EFF84 00FF

Unendlich Leben

8002 2450 0000

255 Kristalle

8007 F03C 00FF

Level 10:

Unendlich Energie

8007 A5A4 00FF

Unendlich Leben

8002 4CC8 0000

255 Kristalle

8007 A664 00FF

Level 11:

Unendlich Energie

8007 7FBC 00FF

Unendlich Leben

8002 1E40 0000

255 Kristalle

8007 8078 00FF

3.Boss:

Unendlich Energie

8005 CBD4 0040

Unendlich Leben

8001 CD94 0000

Atari 2600 Pitfall:

Unendlich Zeit

8003 6338 00FF

Unendlich Energie

8003 6330 07D0

Unendlich Leben

8003 632C 0002

Kleine Anmerkung zu den Game Buster-Codes:

Aktiviert die Codes nur für den dazugehörigen Level oder Ihr riskiert, daß das Spiel abstürzt! Also beendet den Level, deaktiviert den Game Buster, sichert das Spiel, schaltet Eure PlayStation aus und wieder an, und gebt den nächsten Level Code ein.

Street Fighter Collection

Als Gouki in Super Street Fighter 2X kämpfen

Wählt den Versus-Modus an, bringt den Cursor über Ryu und drückt L1+L2+R1+R2.

Als Evil Ryu kämpfen

Um Evil Ryu in Street Fighter Alpha 2 Dash anzuwählen, geht Ihr in den Arcade-Modus und bringt den Cursor über Ryu. Jetzt drückt Ihr die START-Taste dreimal.

Charaktere aus älteren Versionen von Street Fighter anwählen

Um veränderte Versionen von Ryu, Ken, M. Bison, Dhalsim, Chun Li, Zangief und Sagat zu spielen, bringt Ihr den Cursor über die aktuelle Darstellung des Charakters und drückt die START-Taste.

Als Akuma kömpfen

Um als Akuma in Super Street Fighter II Turbo zu spielen, begeben sich in den Versus-Modus, bringt den Cursor über Ryu und drückt L1+L2+R1+R2.

Als Cammy aus Street Fighter Zero 2 Dash spielen

Im Arcade-Modus selektiert Ihr Vega und meistert das Spiel als Erster mit mindestens 50.000 Punkten. Jetzt gebt Ihr als Initialen **CAM** ein. Selektiert den Versus-Modus, bringt den Cursor über Vega und drückt dreimal die START-Taste.

Theme Hospital

Wenn Euch das Krankenhaus zu voll wird, Euch der Müll über den Kopf steigt und Euch die Patienten die Bude einrennen, dann speichert Ihr einfach das Spiel ab und ladet es wieder. Im Nu sind Eure Probleme gelöst, und Ihr habt eine neue Chance alles von Grund auf besser zu organisieren.

Level-Paßwörter

Level 02: X,O,□,△,△,O,□,X

Level 03: O,O,△,%,X,△,O,△

Level 04: □,△,O,□,X,X,△,O

Level 05: O,△,□,O,X,△,O,□

Game Buster-Code:

Unendlich Geld

8013B338 FFFF



Colin McRae Rally

Player's Guide

Mit diesem Player's Guide geben wir eine grobe Übersicht zu allen Strecken von Colin McRae Rally. Die Richtzeiten wurden mit dem Subaru Impreza WRC im Time Trial aufgestellt, die Reifen entsprechend dem Untergrund gewählt. Ansonsten wurde das vorgegebene Setup beibehalten.

Die Richtzeiten sind selbstverständlich nicht als Bestzeiten zu verstehen. Wer einigermaßen ordentlich über die Kurse schlittert, sollte diese Zeiten unterbieten bzw. mindestens einstellen.

Streckeneinstufung in fünf Schwierigkeitsgraden

- 1 = sehr leicht
- 2 = leicht
- 3 = mittelschwer
- 4 = schwer
- 5 = extreme hardcore

Neuseeland

Wellford - 3

Reine Schotterpiste, die in einigen unangenehmen, nach außen abfallenden Kurven ihre Schwierigkeiten hat.
Richtzeit: 2.25.00

Okahu - 2

Ebenfalls eine reine Schotterpiste, die ihren Höhepunkt in der Fahrt durch einen Steinbruch hat.
Richtzeit: 3.10.00

Makaru - 2

Wird bei Regen in der Abenddämmerung gefahren. Der wechselnde Untergrund von Schotter auf Matsch und umgekehrt verlangt nach unterschiedlichen Fahrstilen.
Richtzeit: 3.25.00

Glenbrook - 1

Strecke mit hohem Bleifußcharakter. Hier muß man den Wagen laufen lassen und nur selten die Bremse benutzen.
Richtzeit: 2.35.00

Thames - 4

Ein wirklich böser Abschnitt. Regen, Schlamm und viele haarige Passagen ergeben in der Kombination reichlich Potential zum Fluchen.
Richtzeit: 2.45.00

Waihi - 2

Ein schöner Abschluß der Neuseeland-Rallye. Breite Straßen und viel Grip lassen einem viel Freiraum für spektakuläre Drifts.
Richtzeit: 3.00.00

Griechenland

Stanos - 3

Gleich die erste Stage gibt sich recht anspruchsvoll. Auf staubiger Piste folgt Kurve auf Kurve.
Richtzeit: 2.55.00

Stagira - 2

Leichter als der Anfangsabschnitt. Reine Hochgeschwindigkeitspassagen wechseln sich mit Serpentinengeschlängeln ab.
Richtzeit: 2.40.00

Embesos - 2

Geht auf recht breiten Straßen praktisch nur bergab. Beim Bremsen muß mit bedacht werden, daß der Wagen mächtig anschießt.
Richtzeit: 2.20.00

Kariani - 4

Eine Stage mit so vielen Kurven und Sprüngen, daß der Co-Pilot mit seinen Ansagen kaum nachkommt. Vorsicht ist hier besser als maximale Geschwindigkeiten.
Richtzeit: 3.05.00

Avli - 2

Eine Kombination aus engen und normalen Haarnadelkurven, die mit gekonnten Handbremsstürzen das reine Vergnügen sind.
Richtzeit: 2.35.00

Krinides - 2

Erneut eine Strecke mit hohem Fun-Charakter. Aus hohen Geschwindigkeiten steuert man zahlreiche Kehren an, die rechtzeitig abgebremst werden müssen.
Richtzeit: 2.35.00

Super Special Stage - 1

Richtzeit: 57.00

Monte Carlo

Charols - 4

Ein erster Vorgeschmack auf die Schweden-Rallye. Im tiefen Schnee sucht man vorsichtig die Ideallinie, um nicht in den hohen Schneeverwehungen zu landen, die den Wagen stark abbremsen.
Richtzeit: 3.20.00

Pradelle - 2

Die komplette Stage ist nur leicht mit Schnee überzogen, was durch die einfache Streckenführung eine wunderbar zu kontrollierende Rutschpartie zuläßt.
Richtzeit: 2.50.00

Serres - 3

Grafisch eher langweilig, entschädigt der hohe Grip ab der zweiten Hälfte für die optische Tristesse.
Richtzeit: 2.40.00

Sisteron - 4

Als Nachtfahrt deklariert, ist die Sicht dank Vollmond sehr gut. Die Streckenführung ist aber hammerhart und schrammt nur haarscharf am „extreme hardcore“-Prädikat vorbei.
Richtzeit: 3.25.00

Riez - 3

Eine höllische Fahrt den Berg hinunter, die dank Slicks mit grandiosen Kurvengeschwindigkeiten zu bewältigen ist.
Richtzeit: 2.30.00

Broves - 3

Der Start führt wunderschön durch ein verschneites Bergdorf. Bis zum Ziel ist sauberes Fahren erforderlich, um nicht links oder rechts von der Strecke im Schnee zu versinken.
Richtzeit: 3.10.00

Australien

Broomehill - 2

Durch den tiefen Sand ist ein etwas anderes Fahren von Nöten. Weniger bremsen und früher wieder aufs Gas - nur so ist man schnell unterwegs.
Richtzeit: 2.35.00

Corrigin - 1

Eine wahrlich sehr einfache Strecke, die nahezu ohne Probleme zu meistern ist.
Richtzeit: 2.25.00

Donnybrook - 2

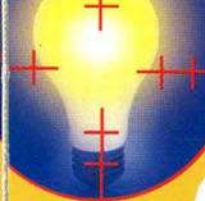
Einzig beim letzten Sprung vor der Zieldurchfahrt ist Vorsicht geboten. Ansonsten ist auch dieser Abschnitt nicht sonderlich anspruchsvoll.
Richtzeit: 2.10.00

Wongan Hills - 3

Kaum ist es dunkel, werden auch die Strecken in Australien schwieriger. Viele schnell aufeinanderfolgende Kurven veranstalten das nächtliche Spektakel zur schweißtreibenden Angelegenheit.
Richtzeit: 2.50.00

Bluff Knoll - 3

Hier kann mächtig abgekürzt werden. Weitläufige Kurven mit völlig freiem Terrain dazwischen lassen diese Unfairneß zu.
Richtzeit: 2.45.00



Colin McRae Rally

Player's Guide

Moora - 4

Zum offiziellen Abschluß der Australien-Rallye wird vom Spieler noch mal alles abverlangt.
Richtzeit: 2.55.00

Super Special Stage - 1

Richtzeit: 50.00

Schweden**Filipstad - 3**

Nur mit Spikes zu bewältigen, ist die erste Schweden-Etappe noch zum Einfahren gedacht. Mit vorsichtigem, gefühlvollem Driften schafft man es noch relativ problemlos über die Ziellinie.
Richtzeit: 3.40.00

Liljendal - 4

Tiefer Schnee wechselt sich mit vereisten Abschnitten ab, auf denen noch vorsichtiger gefahren werden muß.
Richtzeit: 3.00.00

Vansbro - 4

Nun wühlt man sich ausschließlich durch tiefen Schnee. Die Kurven werden langsam enger, die Kehren spitzer, die Schneeverwehungen höher.
Richtzeit: 3.05.00

Borlange - 4

Die schönste Stage der Schweden-Rallye wird nachts gefahren. Ähnlich wie in einer Bobbahn ist jeglicher Kontakt zur Fahrbahnaußenseite zu vermeiden, will man das Fahrzeug nicht verkannten.
Richtzeit: 3.15.00

Ludvik - 5

Dieser Abschnitt ist definitiv kein Spaß. Zahllose Schikanen und schwierige Passagen lassen einen im Ziel jublieren.
Richtzeit: 3.55.00

Rockesholm - 5

Aber zu früh gefreut, denn die letzte Stage setzt nochmals ordentlich einen drauf. Rockesholm ist ohne Zweifel der schwierigste Abschnitt im gesamten Spiel!
Richtzeit: 3.20.00

Korsika**Nonza - 3**

Eine Serpentin-Straße at its best. Haarscharf an Felswand und Mauer vorbei jagt man mit superviel Grip die Bergstraße hinauf.
Richtzeit: 2.15.00

Luri - 3

Jetzt geht es den Berg hinunter, und zwar mit einem Affenzahn. Besonders die beiden ersten

Haarnadelkurven können extrem schnell genommen werden
Richtzeit: 2.00.00

Campitello - 5

Gegen diesen Abschnitt sind die ersten beiden Stages das reinste Kinderspiel. In diese Etappe ist in der Kombination alles reingepackt, was das Fahren schwierig gestaltet.
Richtzeit: 3.10.00

Sermano - 5

Von der Streckenführung etwas einfacher als die Etappe zuvor. Dadurch, daß nachts gefahren wird, aber trotzdem äußerst anspruchsvoll. Bei der Fahrt durch das Dorf müssen deutliche Slow downs in Kauf genommen werden.
Richtzeit: 2.40.00

Evisa - 3

Sehr abwechslungsreich, ist es die schnelle Passage in der Mitte der Strecke, in der man das Auto mit Vollgas durch die weiten Kurven jagen muß.
Richtzeit: 2.15.00

Ajaccio - 3

What a ride! Die ersten zwei Drittel geht es mit Höchstgeschwindigkeit den Berg hinunter. Aber gerade dann, wenn man sich im absoluten Geschwindigkeitstausch befindet, machen einem enge Kurven das Leben bis ins Ziel nochmal sehr schwer.
Richtzeit: 2.30.00

Super Special Stage - 1

Richtzeit: 55.00

Indonesien**Gebang - 4**

Ähnlich wie in Schweden macht einem hier statt Schnee tiefer Sand zu schaffen. Zudem ist der Streckenverlauf nicht immer offensichtlich.
Richtzeit: 3.10.00

Bohorok - 4

Wieder eine Strecke, die sich nicht entscheiden kann. Superschnelle Passagen wechseln sich ständig mit extrem langsamen Kurvenkombinationen ab.
Richtzeit: 2.40.00

Prapat - 5

Mit der spektakulärste Abschnitt im gesamten Spiel. Während eines heftigen Gewitters rast man an ungesicherten Abgründen entlang und dirigiert sein Gefährt vorsichtig durch sumpfiges Gelände.
Richtzeit: 3.55.00

Porsea - 5

Das Gewitter ist vorübergezogen, dafür ist es jetzt ordentlich dunkel und es regnet immer

noch. Die Indonesien-Rallye ist neben der in Schweden definitiv die schwierigste.
Richtzeit: 4.00.00

Sukajadi - 4

Ähnlich wie in der zweiten Stage geht's mal sehr schnell und dann wieder sehr langsam voran. Zumindest ist die Strecke jetzt aber trocken.
Richtzeit: 2.50.00

Tanjungbalai - 4

Am Meer entlang fährt man nun wieder auf tiefem Sand. Der Wagen schiebt mächtig nach außen und muß deswegen vor den Kurven frühzeitig abgebremst werden.
Richtzeit: 2.30.00

Großbritannien**New Castleton - 4**

Leichter Schnee und viel Schlamm - hier macht das Driften endlich wieder Spaß. In vielen Kurven sind Baumstämme oder ähnliches so platziert, daß man nicht rausrutschen kann.
Richtzeit: 3.55.00

Kielder Waters - 4

Daß in England oftmals ein richtiges Sauwetter herrscht, stellt diese Stage unter Beweis. Schnee und Schlamm lassen die gut vier Minuten Fahrzeit nicht unbedingt wie im Flug vergehen.
Richtzeit: 4.05.00

Barningham - 5

Eine 5, die mächtig viel Spaß macht. Einzig der kurze Abschnitt, der gerade 1,5 mal so breit ist wie der eigene Wagen, hätte nicht sein müssen.
Richtzeit: 2.50.00

Greenhow Hill - 5

Eine 5, die zwar auch Spaß macht, aber nicht ganz so viel wie Barningham. Gleich drei verschiedene Untergründe müssen gemeistert werden.
Richtzeit: 4.20.00

Forest Of Bowl - 5

Die Haßstrecke schlechthin. Nebel beeinträchtigt die Sicht erheblich, was exaktes Driften durch den schlammigen Untergrund fast unmöglich macht. Langsam ist man hier mit Sicherheit schneller!
Richtzeit: 5.05.00

Dollgelau - 3

Trotz Regen und Dunkelheit behält man auf dieser Stage jederzeit den Überblick und hat auch genug Grip, um schwungvoll driftend bis ins Ziel zu gelangen.
Richtzeit: 3.55.00

Super Special Stage - 2

Richtzeit: 1.30.00



Warhammer: Dark Omen Player's Guide

Mark Liebold

Part 3



Altdorf 1:

Durch die Vernichtung der Hand des Nagash wurde der Weg zur dritten und letzten magischen Komponente, die sich in Bretonia befinden soll, geebnet. Der Großtheogonist Volkmar kann leider nicht mit genügend Informationen über den genauen Aufenthaltsort aufwarten, gibt dem Hauptmann aber den Rat, sich zum Hofe des bretonischen Königs Louen Leoncoeur zu begeben, um dort Näheres in Erfahrung zu bringen.

Axtschartenpaß durchqueren 1:

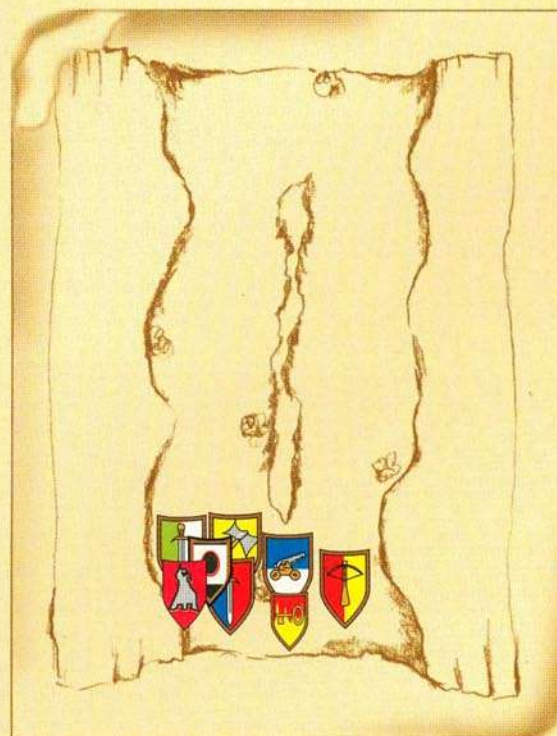
Um in die bretonische Hauptstadt Parravon zu gelangen, muß der Axtschartenpaß durchquert werden. Auf halbem Weg wartet der Zwerg Azguz, dem man bereits bei der Zurückerobering des Axtschartenpasses geholfen hatte, um sich der Armee im Kampf gegen den Dread King anzuschließen.

Axtschartenpaß durchqueren 2:



In einem schmalen Tal versucht eine kleine Streitmacht der Untoten, ein weiteres Vordringen von Hauptmann Bernhardt zu verhindern. Der Angriff erfolgt nur durch Skelettreiter und Streitwagen. Diese attackieren in drei Wellen, wobei die erste durch den westlichen Talabschnitt hindurch erfolgt. Um die schlag-

kräftige und vor allem teure Kavallerie nicht unnötig zu gefährden, wird aus den Infanterieeinheiten ein Schild gebildet, das sich vor der Reiterei in der westlichen Hälfte der Aufstellungszone positioniert. Um für die Kanone einen bestmöglichen Feuerwinkel in beide Talhälften zu garantieren, sollte sie vor der kleinen Baumgruppe in Stellung gebracht und von den Armbrustschützen vor feindlichen Angriffen geschützt werden. Die erste Welle der Untoten muß mit aller Gewalt und so schnell wie möglich vernichtet werden, da sich die zweite Welle bereits auf den Weg macht und sehr schnell in die offene östliche Flanke stürzt. Der dritte und letzte Untotenverband greift, genau wie die erste Welle, durch das westliche Tal an. Dem Feuermagier ist es durch den Zauberspruch Purpurner Schwarm möglich, eine Einheit völlig handlungsunfähig zu machen, was besonders in dieser Schlacht, in der die schnellen Untoteneinheiten kaum aufzuhalten sind, sehr von Nutzen ist.



Warhammer: Dark Omen

DARRAVON:

Der König von Bretonia Louen Leoncoeur weigert sich, Informationen über den schwarzen Gral herauszugeben. Die einzige Unterstützung, die er dem Hauptmann gewährt, ist eine Einheit Gralsritter und der Rat, sich in die Stadt Moussilon zu begeben, da sich dort der schwarze Gral - was auch immer damit gemeint sein mag - befinden soll. Weiterhin sichert er Bernhardt eine zusätzliche Einheit bretonischer Ritter des Königs zu, die in der Stadt Vingtiennes zur Streitmacht stoßen werden.

Der Weg nach Moussilon 1:

Nur wenige Kilometer nach dem Verlassen kreuzt ein Waldelf, der sich als Elrod von Loren vorstellt, den Weg der Armee. Er überbringt dem Hauptmann eine Nachricht von Orion und Ariel, dem Königspaar der Waldelfen. Demnach soll Bernhardt so schnell wie möglich zur Lichtung der Könige eilen. Diesem Wunsch nachzukommen würde für die Armee einen großen Umweg bedeuten. Die Entscheidung, ob man jetzt direkt nach Moussilon marschiert oder einen kleinen Umweg zum Wohle der Waldelfen in Kauf nimmt, muß jetzt getroffen werden.

Weg A: Über Loren nach Moussilon.

Weg B: Direkt nach Moussilon.

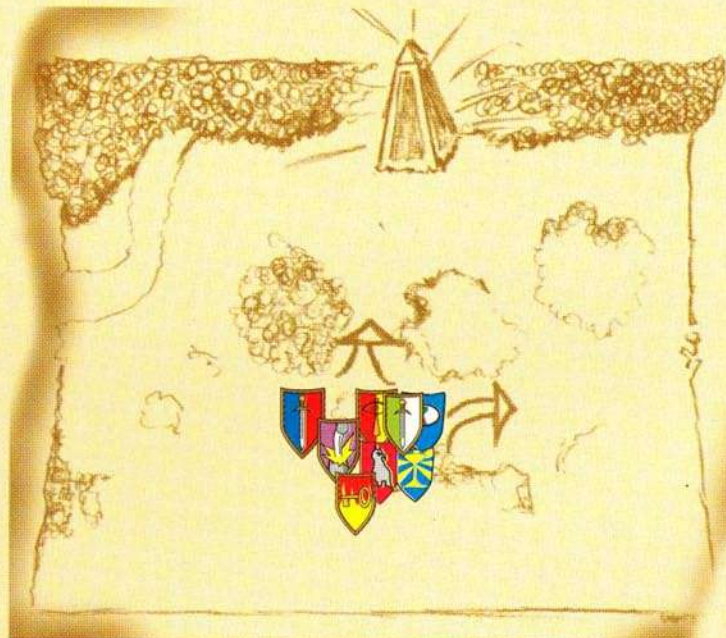


Auf dem Weg zur Lichtung der Könige:



Entschließt sich Hauptmann Bernhardt, dem Volk der Waldelfen zu helfen, trifft er schon nach kurzer Zeit auf eine Untotenstreitmacht, die am Waldrand einen Hinterhalt gelegt haben. Unterhalb des kleinen Waldes stehen ein paar

vereinzelte Bäume. Dort beziehen alle Truppen ihre Ausgangspositionen. Rechts neben den Bäumen beziehen die Fußtruppen Stellung, dicht gefolgt von zwei Kavallerieeinheiten. In dieser Schlacht sollte man nur eine Kriegsmaschine mitführen. Die Wahl hierfür sollte, falls vorhanden, auf den Minenwerfer fallen, der am besten hinter der Baumgruppe platziert wird. Links daneben sollte eine weitere Kavallerieeinheit aufgestellt werden, um gegnerischen Truppen in die Flanke zu attackieren. Nachdem die Armee positioniert wurde und die Schlacht begonnen hat, sollte keine Einheit bewegt werden, da die Untoten auf die erste Bewegung des Feindes warten. Die Regungslosigkeit sollte man schamlos ausnutzen und den Gegner mit Geschossen aus dem Minenwerfer eindecken. Nach dem ersten Treffer setzen sich die knöchigen Gebeine der Untoten langsam in Bewegung. Zum Gegenangriff erst übergehen, nachdem sie den kleinen Wald passiert haben! Je ein Kavallerie- und Infanterieregiment müssen die östliche Flanke decken, von dort rücken im späteren Verlauf weitere feindliche Einheiten nach. Der Feuermagier sollte defensive Unterstützung bieten und vor allem mit Hilfe des Purpurnen Schwarms und des





Player's Guide

Part 3

Flammensturms gegnerische Truppen in Schach halten. Elrod und seine Waldelfenkrieger dürfen nicht vernichtet werden, da der Hauptmann seine Führer im verwilderten Wald von Athel Loren verlieren und dadurch zur Umkehr gezwungen würde.

Lichtung der Könige:

Der Avatar der Waldelfengottheit Orion heißt den Hauptmann und seine Gefolgsleute in seinem Reich willkommen. Der König von Athel Loren gibt das Geheimnis um den schwarzen Gral preis. Hierbei handelt es sich um untote Gralsritter, die um ihre letzte Ruhe beraubt wurden, um dem Dread King in den Kampf zu folgen. Durch das Wiederbeleben längst verstorbener Gralsritter wurde die Ehre des bretonischen Königs beschmutzt, und um seine Schande nicht noch weiter zu vergrößern, hütet er dieses Geheimnis wie seinen Augapfel. Die Ritter des schwarzen Grals befinden sich zur Zeit in Moussilon. Um der Gefahr, die von den Untoten ausgeht, Einhalt zu gebieten, überläßt König Orion dem Hauptmann ein Regiment seiner besten Bogenschützen.

Über Loren nach Moussilon:

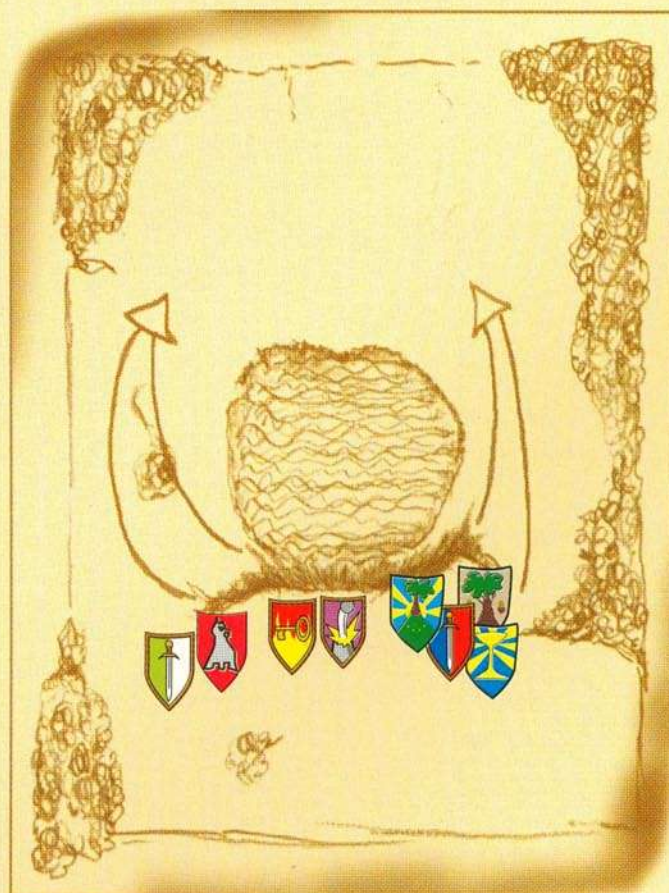
Ein uralter Baummensch bricht aus dem Unterholz, um Bernhardt um dessen Hilfe zu bitten. Untote sind im Begriff, den heiligen Wald von Loren zu schänden. Jetzt besteht die Möglichkeit, dem Baummenschen zur Seite zu stehen oder direkt weiter nach Moussilon zu ziehen.

Verteidigung von Loren:



Der Baummensch führt den Hauptmann auf eine Klippe, unter ihnen liegt ein kleiner See, und an dessen anderem Ufer haben die Untoten bereits begonnen, sich zu formieren. Der beste Platz für die Kriegsmaschine liegt am Felsrand, direkt in der Mitte der Auf-

stellungszone. Die westliche Flanke wird von einer Kavallerie- und Infanterieeinheit gedeckt, die kräftige Unterstützung durch den Feuermagier erhalten. Der Baummensch übernimmt zusammen mit den restlichen Einheiten die östliche Flanke. Theoretisch sollten es zwei berittene Truppenverbände, die Waldelfenbogen schützen, und die Grollbringer Infanterie sein. Die schnell herannahenden Untoten trifft man mit seinem schweren Kriegsgerät am ehesten, wenn man nicht direkt auf die Einheit, sondern ein paar Meter vor ihre Füße zielt. Der gegnerische Angriff erfolgt in zwei Wellen, wobei die zweite erst losbricht, wenn sich die Einheiten in der Mitte des Schlachtfeldes befinden. Es empfiehlt sich, einfach zu warten und besonders den Durchbruch von Skelettreitern zu verhindern, da sie es auf die Kriegsmaschinen abgesehen haben. Sobald die zweite Flut der Untoten vernichtet wurde, stehen nur noch der Nekromant und seine Leibgarde, die aus einer Einheit von Verfluchten besteht, im Weg.



...oder Ihr wählt folgenden Weg...

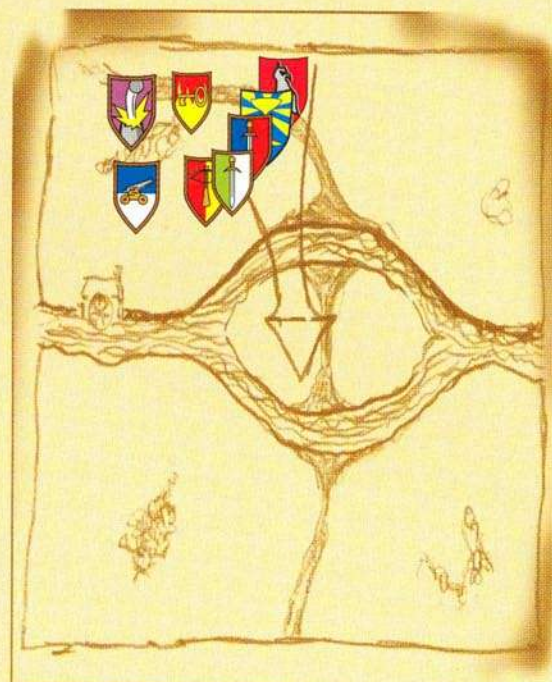
Warhammer: Dark Omen

Der Weg nach Moussilon 2:



Die Waldelfen können sich um ihre Probleme selbst kümmern. Auf halbem Wege zur Stadt Vingtiennes, in der Ritter des Königs auf den Zusammenschluß mit der Armee des Hauptmanns warten, lauern Untote, angeführt von einem Nekromanten, der Streitmacht auf. Alle gegnerischen Truppen kommen über die kleine Insel. Den

Minenwerfer am besten hinter dem Busch, die Kanone dagegen direkt davor aufstellen! Alle Fuß- und Reitereinheiten beziehen direkt an der südöstlichen Ecke der Aufstellungszone ihre Position, um sich anschließend direkt vor der schmalen Furt neu zu formieren und auf die Gegner zu warten. Sobald feindliche Einheiten den Fluß überqueren, mit allen Truppen, außer den Armbrustschützen, angreifen! Der Feuermagier kann aufgrund der Feuerschwingen und anderer deftiger Zaubersprüche ganze Einheiten ohne Probleme in Schutt und Asche legen. Sobald die erste Welle der Untoten vernichtet worden ist, die Insel einnehmen und auf die restlichen Gegner warten! Sowohl Einheiten, die sich am anderen Flußufer befinden, als auch Skelettbogenschützen sollten mit den Kriegsmaschinen unter Beschuß genommen werden.



Vingtiennes:

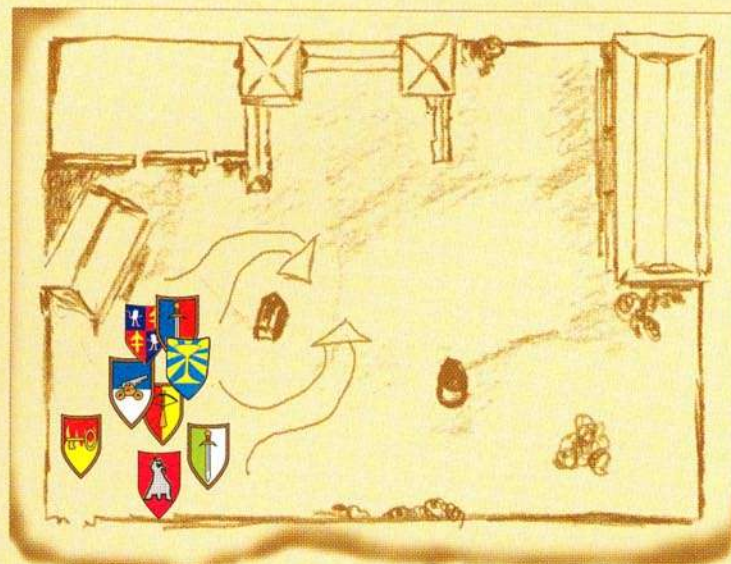
In der Stadt Vingtiennes warten die bretonischen Ritter des Königs bereits auf Euch. Diese können sich Eurer Armee allererst dann anschließen, nachdem ein Dorf gegen marodierende Orks verteidigt wurde. Was in der Stadt Moussilon vor sich geht, vermag sich niemand auszumalen. Allerdings kann eine weitere Einheit im Kampf gegen den Dread King und seinen schwarzen Gral nicht schaden.

Kampf gegen die Orks:



Ein Bauernhof stellt diesmal den Platz des Geschehens dar. Die Truppen sollten möglichst weit entfernt von den Orks aufgestellt werden. Im besten Fall stehen vier Kavallerieeinheiten zur Verfügung, die in zwei Gruppen die kleine Scheune

von beiden Seiten umreiten sollten. Das Hauptgetümmel findet in der Mitte des Schlachtfeldes statt. Deshalb sollte ein Infanterietrupp dicht bei den Kriegsmaschinen hinter der Scheune verbleiben, um diese vor späteren Übergriffen der Orks zu schützen. Besonders wichtig für die Schlacht ist es, die Nachtgoblins so schnell wie möglich mit Kanonenkugeln und Armbrustbolzen zu vernichten. Kommen sie zu nahe, lassen sie ihre verrückten Fanatics frei, die mit ihren Stahlkugeln ganze Einheiten ohne Probleme ins Jenseits befördern können. Aber auch die restlichen Orks sind nicht zu verachten, da die Grünhäute nur mit Big únz aufwarten und der Schamane den Fuß des Mork beschwören kann, der die Einheiten einfach plattstampft. Den beiden Speerschleudern ist dank des Feuermagiers und der Kriegsmaschinen sehr schnell Einhalt zu gebieten. Sobald die Schlacht gewonnen ist, schließen sich die Ritter des Königs der restlichen, noch überlebenden Streitmacht an.





Player's Guide

Part 3

Der Weg nach Moussilon 3:

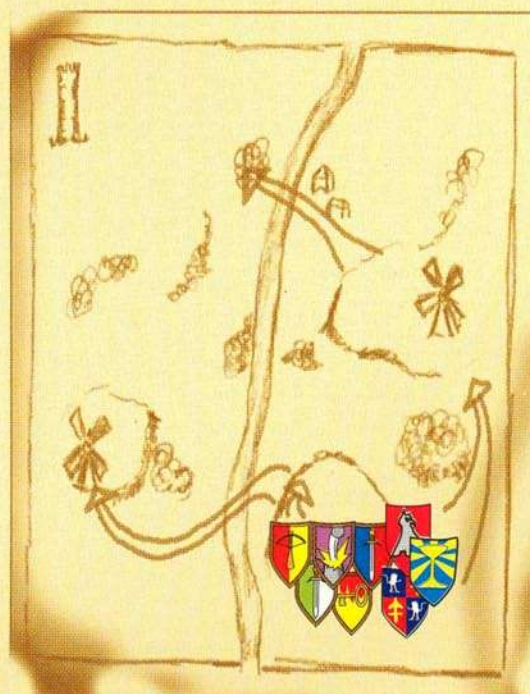
Eine Gruppe lebensmüder Banditen, die von Stephan Weiss angeführt werden, will den Hauptmann und seine Streitmacht überfallen. Allerdings entschließen sie sich, doch lieber mit statt gegen Bernhardt in den Kampf zu ziehen.

Der Weg nach Moussilon 4:



Der Dread King gibt nicht auf. Ein Nekromant und seine leblosen Untertanen versuchen mit aller Gewalt den Vormarsch des Hauptmanns zu stoppen. Das Schlachtfeld wird durch einen Weg in zwei Hälften geteilt. Besonders der westliche Teil weist Unmengen an feindlichen Truppen auf. Um einem

selbstmörderischen Großangriff zu entgehen, empfiehlt sich eine einfache Taktik: den stärksten feindlichen Part, in diesem Falle die westliche Flanke, einfach ins Leere laufen lassen! Hierfür bezieht die gesamte Armee hinter dem östlichen Hügel Stellung. Der Minenwerfer nimmt gleich von Anfang an das Schädelkatapult und feindliche Bogenschützen ins Visier. Die Kavallerie umreitet den kleinen Wald, um den Untoten in die Seite zu fallen. Bogen- und Armbrustschützen marschieren den Hügel empor, um gegnerische Truppenverbände mit einem Pfeilhagel einzudecken. Sobald die östliche Flanke gesäubert ist, formiert sich die gesamte Armee an der Windmühle neu. Nur die Armbrust- bzw. Bogenschützen positionieren sich an der westlichen Windmühle, um die Untoten von unten mit Bolzen einzudecken. Hat der Feuermagier bereits den dritten Erfahrungsabschnitt erreicht, ist es ein leichtes gemeinsam mit ihm, dank der Flammenflügel, die zwei restlichen Schädelkatapulte auszuschalten. Der Rest der Armee greift die Untoten, die jetzt in der nordwestlichen Ecke des Schlachtfeldes eingepfercht sind, an. Jetzt steht Hauptmann Bernhardt bis nach Moussilon nichts mehr im Weg.

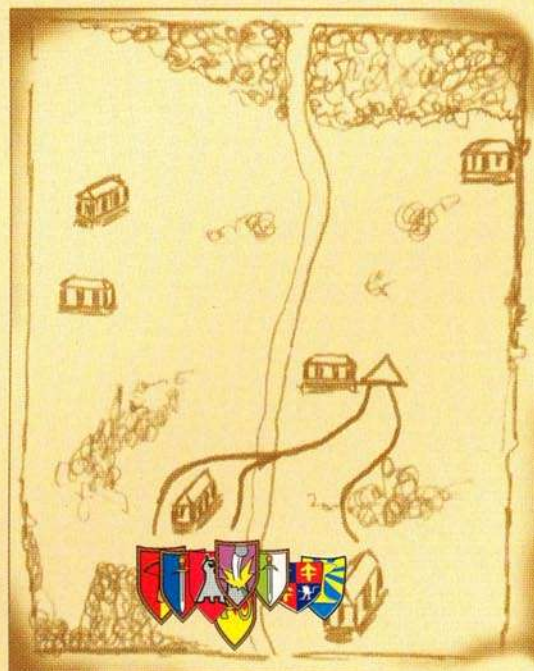


Moussilon:



Vor Euch liegen die schwarzen Stadtmauern von Moussilon. Die Schwarzgralritter erwarten Bernhardt bereits vor den Toren von Moussilon. Ein breiter Weg, gesäumt von kleinen Hügeln und Mausoleen führt direkt zur Stadt. Die einzige Kriegsmaschine, die sich in dieser Schlacht

lohnt, ist der Minenwerfer, da er sowieso nur die wenigen regungslosen Skelettbogenschützen auf den beiden Hügelketten erreicht. Die Kriegsmaschine platziert man am besten direkt auf der Straße und soweit wie möglich nach vorne, um eine akzeptable Schußweite zu erreichen. Links und rechts von dem Minenwerfer positionieren sich jeweils eine Infanterie- und zwei Kavallerieeinheiten, um die westlichen und östlichen Flanken zu decken. Die Untotenhorden, die aus Skelettreitern und Ghoulen bestehen, greifen die beiden Armee flanken in 3 Wellen an. Besonders die langsamen Ghoule sind dem Minenwerfer und den Armbrustschützen ausgeliefert. Sobald sie vernichtet sind, sollten sich alle Truppen einem der verbliebenen feindlichen Bogenschützen annehmen. Kurz nachdem die Einheiten die Mitte des Schlachtfeldes überquert haben, greifen die untoten Gralritter an, die mit allen Einheiten gleichzeitig abgewehrt werden müssen! Der Feuermagier ist zwar in der Lage, Schwarzgralritter für einige Zeit zu lähmen, trotzdem erweisen sie sich als teuflisch harte Gegner. Auch wenn eigene Einheiten aus dem Nahkampf ausbrechen sollten: Sobald sie sich wieder gesammelt haben, wieder attackieren lassen! Nur mit vereinter Kraft ist dem schwarzen Gral Einhalt zu gebieten.



Warhammer: Dark Omen

Player's Guide

Part 3

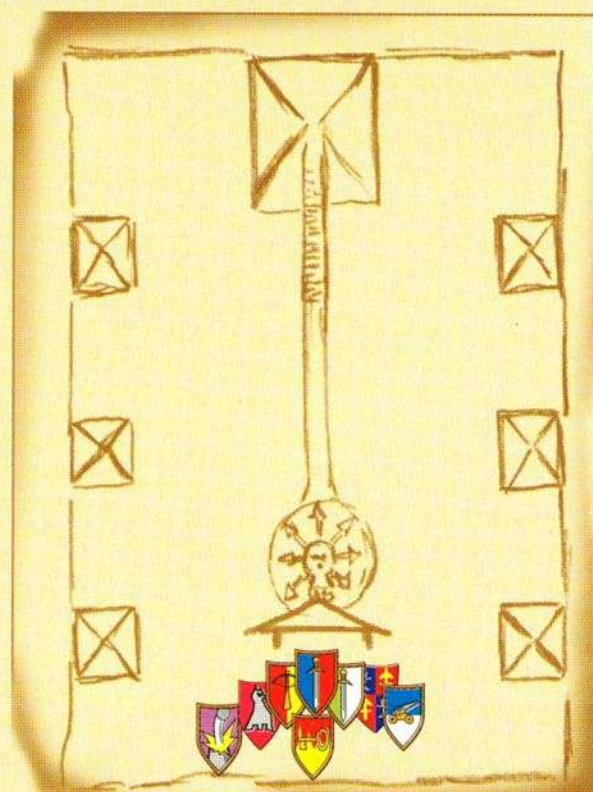
Altdorf 2:

Auf dem Rückweg nach Altdorf haben sich die Gralsritter wieder von der Armee getrennt, die Ritter des Königs dagegen verbleiben bei Hauptmann Bernhards Streitmacht. In Altdorf angekommen, begrüßt der Imperator Karl Franz Hauptmann Bernhardt und seine Männer in seinem Palast. Großtheogonist Volkmar hat durch intensive Nachforschungen den genauen Aufenthaltsort des Dread King in Erfahrung bringen können. Der Dread King haust in der schwarzen Pyramide im Land der Toten. Ohne zu zögern stimmt der Hauptmann dem Versuch, den Dread King wieder ins Reich der Toten zu schicken, zu. Der Imperator - sichtlich von dessen Mut begeistert - überreicht Bernhardt das Schwert von Drakawald, welches eines der letzten Runenklingen darstellt, die der zwergische Runenschmied Alarg damals dem imperialen Reich geschenkt hatte.

Die schwarze Pyramide:



Es war ein langer Weg. Hier, im Land der Toten herrscht der Dread King und wartet auf Hauptmann Bernhardt, um sich ihm in der finalen Endschlacht in einem Kampf um Leben und Tod zu stellen. Vor der Armee erstreckt sich ein gigantischer Platz. Sechs kleinere Pyramiden flankieren den Weg bis zur schwarzen Pyramide des Dread King, die sich bedrohlich aus dem Sand erhebt. In der Aufstellungszone sollten immer eine Infanterie- und Kavallerieeinheit abwechselnd nebeneinander aufgestellt werden. Die äußeren Enden bilden eine Kanone und ein Minenwerfer. Falls es dem Hauptmann nicht gelungen sein sollte, Manfred von Carstein, die Hand des Nagash oder die Ritter des schwarzen Grals zu vernichten, warten die dunklen Vasallen hier, bei ihrem Meister auf Bernhardt, um sich an ihm zu rächen. Beide Kriegsmaschinen feuern ihre Salven am besten von Anfang an auf die Skelettbogenschützen und ein Schädelkatapult. In den Reihen der Untoten befinden sich zwar zwei dieser fürchterlichen Kriegsmaschinen, das andere Katapult befindet sich allerdings selbst außerhalb der enormen Reichweite, die eine Kanone aufweist. Ganz wichtig ist es, nicht dem Gegner entgegenzustürmen, sondern ihn kommen zu lassen und ihn anzugreifen, sobald er sich in sicherer Entfernung zu den Kriegsmaschinen der Untoten befindet. Die Bedienungsmannschaften der



Schädelkatapulte schrecken in keinsten Weise davor zurück, ihre eigenen Truppen zu beschießen. Kurz nach der Schlacht tauchen aus den beiden ersten kleinen Pyramiden insgesamt vier Mumieneinheiten auf, von denen jeweils zwei die beiden Flanken angreifen. Sind die Mumien und Bogenschützen, die sich in Schußreichweite befinden, vernichtet, nimmt man mit den Kriegsmaschinen die Leibgarde des Dread King ins Visier. Es wird einige Zeit dauern, bis die Mumien zerstört sind, was jedoch nicht weiter schlimm ist. Anschließend muß ein Reiterverband als Kundschafter Richtung Dread King ausgesendet werden. Sobald die Reiter das Ornament im Boden überquert haben, tauchen plötzlich vier weitere Truppenverbände der Mumien auf. Die Scouts reiten jetzt wieder zurück zur Armee und warten auf die mumifizierten Untoten. Sind vier Einheiten ebenfalls vernichtet, erscheint der Dread King persönlich auf der Bildfläche. Während der Herrscher aller untoten Heerscharen sich langsam Hauptmann Bernhardt nähert, schadet es in keinsten Weise, ihn mit deftigem Kanonenfeuer einzudecken. Nachdem der Dread King das Ornament passiert hat, muß man ihn mit allen Truppen gleichzeitig angreifen. Besonders der Feuermagier ist hier gefragt, da er immer wieder die tödlichen Zaubersprüche des Erznekromanten blockieren muß. Die Runenklinge, die man zuvor von Imperator Karl Franz erhalten hat, fügt allen Untoten besonders viel Schaden zu. Nach dem endgültigen Tod des Dread King, dessen lebloser Körper explodiert, müssen nur noch die zwei Einheiten von Skelettbogenschützen und das Schädelkatapult ausgeschaltet werden.

SIEG!

X-Men vs. Street Fighter

Mark Liebold



Ein 8 Hit Combo gehört noch zu der kleineren Sorte.

Crossovers erfreuen sich nicht nur in der Musik- und Comicszene immer größerer Beliebtheit, auch der Videospielmekant bedient sich immer mehr der teilweise ungleichen Mixturen.

Um zu den vielen Street Fighter-Versionen noch einen weiteren Teil zu gesellen, treten Capcoms Vorzeige-prügelknaben jetzt gegen Marvel Comics' X-Men an. Neun der beliebtesten Street Fighter-Charaktere (Akuma, Bison, Charlie, Chun Li, Dhalsim, Cammy, Ken, Ryu und Zangief) müssen sich gegen acht Helden aus dem X-Men-Universum behaupten. Unter die paar Vertreter der eigentlichen X-Men (Cyclops, Gambit, Rogue, Storm und Wolverine) haben sich auch drei ihrer Feinde (Magneto, Juggernaut und Sabre Tooth) eingeschlichen. Das Spielprinzip ist mit dem aller anderen Capcom-Prügler identisch. Durch Viertel- und Halbkreisdrrehungen, die mit einfachen Punchs oder Kicks kombiniert werden, werfen die Protagonisten Feuerbälle, beamen sich von einem Spielfelddeck ins andere oder führen ähnliche spektakuläre Kampfmanöver aus. Wie aus einigen Teilen der Street Fighter-Serie bekannt, gibt es in X-Men vs. Street Fighter eine Power Up-Leiste, die in drei Stufen



unterteilt ist und Super-Mega-Killer-Combos und -Moves erlaubt. Ein neues Feature ist jedoch in Capcoms jüngstem 2D-Beat'em Up für die PlayStation ebenfalls enthalten. Nachdem der Hauptkämpfer gewählt wurde, darf man noch einen weiteren Charakter auswählen, der seinen Kollegen während des Fights tatkräftig unterstützt. Die Teams können frei aus allen Akteuren kombiniert werden, d.h. sowohl X-Men als auch Street Fighter dürfen miteinander kämpfen.

Übersteht man im Arcade Mode alle Stages, darf man sich dem eigentlichen Feind, Apokalypse entgegenstellen. Allerdings ist der üble Oberwider-sacher so groß, daß man nur gegen seine Faust antritt und danach auch noch seinen eigenen Partner beseitigen muß. Neben Arcade stehen noch ein Survival-, Training und natürlich ein Zwei-Spieler-Modus zur Verfügung. Die Figuren sind sehr schön gezeichnet und sauber animiert. Der Spielablauf weist eine ungeheure Geschwindigkeit auf, wird aber in keinsten Weise hektisch. Die Automatenumsetzung ist



Im Endkampf steht man nur Apokalypses Faust gegenüber.

schon seit einiger Zeit auf dem asiatischen und amerikanischen Markt erhältlich und durfte auch einigen Erfolg für sich verbuchen. Die Aussichten des 2D Prüglers in Deutschland und ein ausführlicher Test folgen in der nächsten Ausgabe der play.



Hinter Storms Namen verbirgt sich mehr als man vermutet.

information

- Genre: Beat'em Up
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Virgin Interactive
- Entwickler: Capcom
- Testmuster: Virgin Interactive
- Erhältlich ab: Juli
- NTSC-Import bereits erhältlich

Azure Dreams

Marco Spörl



Die Monsteraufzucht des Helden.

Unter der gleißenden Sonne der Wüste liegt die Stadt Monsbaiya. Trotz der gefährlichen Anreise wagen sich immer wieder Abenteurer hierher, um in dem riesigen Turm der Monster, der die Ansiedlung drohend überragt, nach Schätzen zu suchen. Als wertvollste Beute gelten jedoch nicht Goldstücke oder Edelsteine, sondern die Eier der Monster. Als Sohn des besten Monsterbändigers von Monsbaiya liegt die Aufgabe des Spielers darin, den Turm zu durchsuchen und dabei mehrere Quests zu erfüllen.

Das dritte Rollenspiel von Konami, Azure Dreams, beabsichtigt, an die



Im Monsterladen kann man die gezüchteten Tiere verkaufen.



Die Begleiter verhelfen auch zu manch beeindruckender Attacke.

Erfolge von Suikoden und Vandal Hearts anknüpfen. Es verbindet klassische Rollenspielelemente mit der Aufzucht von Monstern und dem Ausbau der Stadt. Das 3D-Spielfeld läßt sich in alle Himmelsrichtungen drehen, wobei auch Kamerawinkel und -zoom - wenn auch nur begrenzt - während des Spiels verändert werden können. In der Stadt kann der Spieler diverse Geschäfte aufsuchen, um dort z.B. Informationen zu erhalten oder Waren zu kaufen. Auch außerhalb ihrer Häuser und Geschäfte trifft man auf Einwohner der Stadt. Im Turm der Monster liegen neben Geld, Waffen, Rüstungen, allerlei anderen nützlichen Gegenständen und vielen Fallen vor



In den Dungeons trifft man auch andere Abenteurer.

allem Monstereier verborgen. Hat man eines gefunden, kann man es in seinem Haus in der Stadt ausbrüten lassen, um die geschlüpfte Kreatur anschließend entweder zu verkaufen oder wieder in den Turm mitzunehmen, wo es dem Spieler entweder mittels Magie hilft oder sich direkt an den Kämpfen gegen die dort heimischen Monster beteiligt. Ist man im Besitz mehrerer dieser Kreaturen, so lassen sich diese auch miteinander verschmelzen, um komplett neue Monster zu erschaffen oder die Fähigkeiten eines einzelnen Ungeheuers zu verändern. Im späteren Spielverlauf ist es außerdem möglich, unter Anwendung geeigneter finanzieller Mittel verschiedene neue Gebäude, wie z.B. ein Theater oder ein Kasino, in der Stadt zu errichten oder die bereits bestehenden Häuserkomplexe zu erweitern.

Azure Dreams erscheint auf den ersten Blick als eine sehr seltsame Mischung aus verschiedenen Genres, verfügt aber doch über einen gewissen Reiz. Ein Test in einer der kommenden Ausgaben wird die Details aufzeigen.



Der Charakter mit seinen Begleitern.



In der Stadt können einige Gegenstände im Safe deponiert werden.



Die wertvollste Beute - Monstereier.

information

- Genre:RPG
- Spieler:1
- Hersteller:Konami
- Entwickler:Konami
- Testmuster:Konami
- Erhältlich ab:3. Quartal



Premier Manager 98

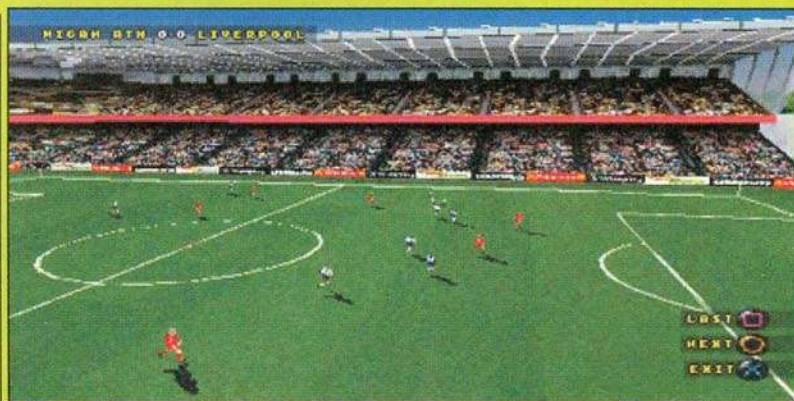
Mark Liebold



Seit Anfang der 90er Jahre entwickelte sich Gremlins Premier Manager-Serie zu den erfolgreichsten Fußballmanagern auf PC und Amiga. Bald wird das englische Softwarehaus ihre neueste Version auf den Markt bringen, und das lange Warten auf Premier Manager 98 sorgt bei den britischen PlayStation-Besitzern bereits jetzt für schlaflose Nächte.

Das Erfolgsrezept eines jeden Fußballmanagers sind die exakten Daten und Namen aller Spieler und Clubs. Premier Manager 98 wird alle 92 Vereine der vier englischen Divisionen und

die wichtigsten europäischen Clubs und Spieler beinhalten. Von der Richtigkeit aller Daten, wie Geschichte, Titelgewinne und Spielstatistiken aller Fußballvereine überzeugten sich Redakteure des englischen Fußballmagazins Goal! Als Manager eines Fußballteams, sei es Manchester United oder irgendeine drittklassige Mannschaft, steht jedem Spieler eine Vielzahl an Optionen zur Verfügung. Die Fußballspieler können trainiert oder auf dem Transfermarkt für teures Geld verkauft werden. Aber nicht nur die großen Kickerstars muß man im Auge behalten, auch das restliche Personal, sei es der Teampsychologe oder Platzwart, bedarf einiger Fürsorge. In der Karriere eines jeden erfolgreichen Managers müssen natürlich auch Entscheidungen, wie die Erhöhung der Eintrittspreise oder der Bau eines neuen Stadions getroffen werden. Vor dem Spiel kann die Aufstellung und Taktik der Mannschaft bestimmt werden. Genaue Statistiken garantieren für ein reales Spielergebnis. Selbstverständlich darf auch das Spiel des eigenen Vereins mitverfolgt werden. Untermalt wird das Fußballspiel, das durch die Accutia Soccer 2-Grafikengine in Form gebracht wird,



Während des Spiels werden alle wichtigen Informationen (Geschwindigkeit des Balls, geschossene Distanz, Schütze und Flugbahn) eingeblendet.

von dem englischen Kommentator Barry Davids.

Die Manager Dave Bassett (Nottingham Forest), Harry Redknapp (West Ham) und Joe Kinnear (Wimbledon) durften bereits die Qualitäten von Premier Manager 98 begutachten und waren allesamt begeistert. Zumindest im Heimatland des Fußballs herrscht eine wahre Premier Manager-Euphorie. Ob sich die bundesligatreuen Deutschen davon anstecken lassen, bleibt abzuwarten.



Transfer Market					Mon 1 Jul 1997
Name	Rating	Value	Status	Rating Range	
Mark Fish	★★★★	£3,700,000	Listed	★★★★	
Chris Coleman	★★★★	£3,300,000	Listed		
Dominic Matteo	★★★★	£3,300,000	Listed		
Richard Hall	★★★★	£2,900,000	Listed		
Stephen Carr	★★★★	£2,900,000	Listed		
Michael Johnson	★★★★	£2,500,000	Listed		
Jason Drysdale	★★★	£1,700,000	Listed		
Chris Marsh	★★★	£1,400,000	Listed		
Jason Barnett	★★★	£1,150,000	Listed		

Um den Kauf neuer Spieler kommt man bei Premier Manager 98 kaum herum.



Grafische Hilfestellungen machen das Managen kinderleicht.

information

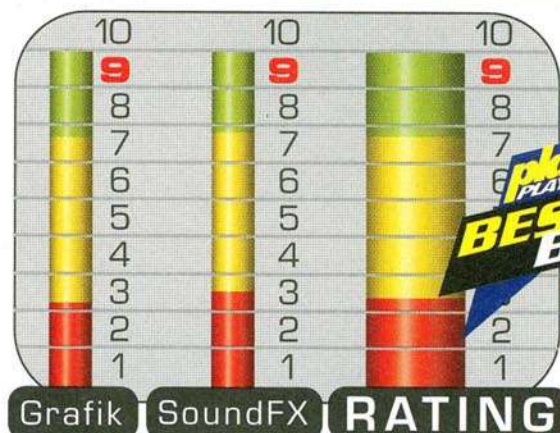
- Genre:Fußballmanager
- Spieler:1
- Hersteller:Gremlin Interactive
- Entwickler:Gremlin Interactive
- Erhältlich ab:3. Quartal

Das Wertungssystem

10	Ausnahmetitel mit Referenzcharakter
9	Herausragender Titel
8	Sehr guter Titel
7	Überdurchschnittlicher Titel
6	Genrefans testen an
5	Nur für Sammler
1-4	Finger weg

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Das Zehner-Wertungssystem versteht sich als monatliche Entscheidungshilfe, verzichtet auf den bangen Blick in die Softwarezukunft und gibt dem Leser jetzt und heute die Möglichkeit, aktuelle Spiele den eigenen Vorlieben entsprechend zu selektieren. Das Wertungssystem ist in Grafik, Sound/FX und Rating gegliedert. Während sich Grafik und Sound stets an der Leistungsfähigkeit der PlayStation messen lassen müssen, ist das Rating nicht zwingend mit diesen Wertungen in Einklang zu bringen, sondern drückt einzig und allein das Spielspaßpotential aus. Hochklassige Software mit einem Rating von 9 oder 10 wird von play mit dem Best Buy-Prädikat belohnt, was einer konkreten Kaufempfehlung gleichkommt.

Spiele, deren Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt, bekommen den „Extreme Hardcore“-Stempel.



EXTREME
HARDCORE

BACK ISSUES



12/97
Player's Guide
Discworld II Vermutlich
Vermißt...!? (Teil 1)
Final Fantasy VII (Teil 2)

01/98
Player's Guide
Broken Helix (Teil 1)
Discworld II Vermutlich
Vermißt...!? (Teil 2)

02/98
Player's Guide
Baphomets Fluch 2 (Teil 1)
Broken Helix (Teil 2)

03/98
Player's Guide
Baphomets Fluch 2 (Teil 2)
Strategy Guide
Warhammer Dark Omen

04/98
Player's Guide
Riven The Sequel To Myst
(Teil 1)
Warhammer Dark Omen
(Teil 1)

05/98
Player's Guide
Riven The Sequel To Myst
(Teil 2)
Warhammer Dark Omen
(Teil 2)

play 12/97 ☐

play 01/98 ☐

play 02/98 ☐

play 03/98 ☐

play 04/98 ☐

play 05/98 ☐

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

pro Heft 6,50 DM =

+ Porto

Inland: 3,- DM

ab 3 Hefte 4,- DM

ab 4 Hefte 7,- DM

Ausland: 8,- DM

ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play PLAYSTATION · „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Street Fighter Collection

Sven Liebold

Genre:.....Beat'em Up

Hersteller:.....Virgin Interactive

Entwickler:.....Capcom

Testmuster:....Virgin Interactive

Erhältlich ab:.....Juni

Preis:.....ca. 99,- DM



Super Street Fighter 2 zeigte das erste mal neue Charaktere.



Die Backgrounds wirken teilweise ziemlich schrill.

Was kann man über den Urvater der Beat'em Up-Welle noch erzählen? Ähnlich zu Namcos Museum Collection veröffentlicht Capcom gleich drei Street Fighter auf einen Streich, oder besser gesagt auf zwei CDs. Auf dem ersten Medium befindet sich das klassische „Super Street Fighter 2“ mit den 16 original Kämpfern, zusammen mit „Super Street Fighter 2 Turbo“, das die ersten neuen Charaktere zeigte, wie den Jamaika-Kickboxer Dee-Jay, Cammy, den Bruce Lee-Verschnitt Fei Long oder auch das Debüt des Bösewichts Gouki. Die zweite CD nimmt ganz allein das sehr viel neuere Street Fighter Alpha 2 Dash ein, das besonders durch seine wundervoll gezeichneten Grafiken brilliert. Obwohl SF



Dahlsim demonstriert Sakura seinen gefürchteten Yoga-Noogie.



Der fiese Rolento stammt aus dem alten Side Scroller Final Fight.

Alpha 2 bereits erschienen ist, können wir Fans der Serie dennoch nahelegen, einen Blick auf die „Dash“-Variante zu werfen, da sie neue Super Combos und versteckte Charaktere bietet. Außerdem gehört SF Alpha 2 neben dem neuen Street Fighter Vs. X-Men zu einem der effektivsten 2D-Kampfspele überhaupt. Für PlayStation-Verhältnisse verzichtete man sogar auf eine schroffe Kürzung der Animationen, was der insgesamt Optik sehr zugute kommt. Jedoch fordern die extrem langen Ladezeiten die Geduld des Kampfsportfreundes, welche frapierend an das Neo-Geo CD erinnern.



Per Supercombo lassen sich schnelle Schlagfolgen am Gegner anbringen.

positiv

- drei Spiele in einem
- unschlagbarer Nostalgiefaktor

negativ

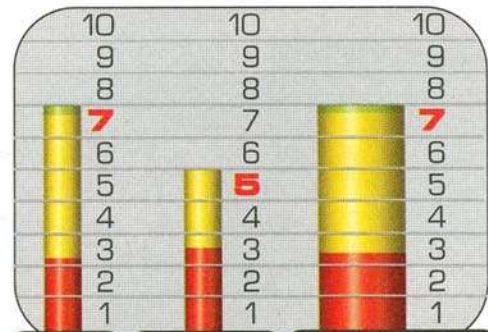
- keine Extra Goodies
- auf den CDs

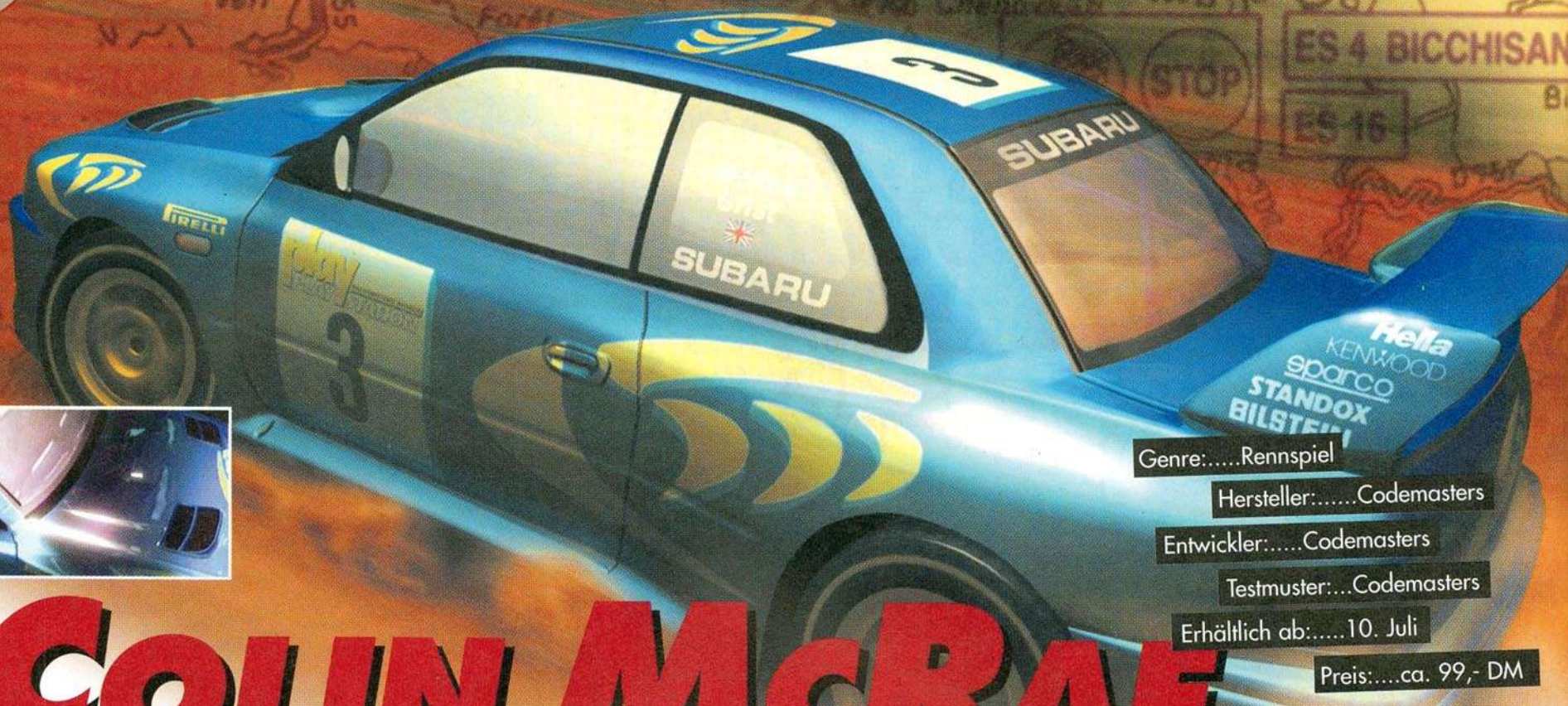


Blankas Spezialität sind seine Elektroschocks.

Die Spielbarkeit eines Street Fighter ist immer noch unangefochten gut. Gerade als Nostalgiker erhält man zwei Spiele, die bis jetzt noch nicht für die PlayStation veröffentlicht wurden. Schade ist allerdings, daß Capcom gänzlich auf das Beifügen von historischen Goodies verzichtete. Ein paar Skizzen, Fotos oder sonstige Gimmicks hätten den Wert dieser Compilation deutlich aufgewertet. Nichtsdestotrotz kann man allen Anhängern von 2D-Prüglern nur nahelegen, sich schnellstmöglich ein Exemplar sicherzustellen. Denn zwischen all den Tekkens, Bloody Roars oder Dead Or Alive's sollte man nie vergessen, wo ein Teil der Wurzeln dieses Genres liegen.

Features





Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....Codemasters

Entwickler:.....Codemasters

Testmuster:...Codemasters

Erhältlich ab:.....10. Juli

Preis:.....ca. 99,- DM

Stephan Girlich

COLIN MCRAE RALLY

FEATURES



Die Rallye Korsika ist gespickt mit Haarnadelkurven.

Die Rallye Korsika - eine Veranstaltung mit Symbolcharakter für den Vergleichstest zwischen Ubi Softs Tommi Mäkinen Rally und Codemasters' Colin McRae Rally in dieser Ausgabe? Wohl ja, wenn man die bloßen Ergebnisse gegenüberstellt. Mäkinen schied in Korsika bereits am ersten Tag aus, während Colin McRae den fünften Lauf zur Weltmeisterschaft für sich entschei-

den konnte und in der Gesamtwertung nun in Führung liegt. Jedoch, ein direkter Vergleich der beiden Titel wäre etwas unfair. Tommi Mäkinen versteht sich nicht als ernsthafte Simulation, sondern ist klar als simpel zu handelnder Arcade Racer ausgelegt. Codemasters dagegen legen ihr Hauptaugenmerk auf eine möglichst realistische Interpretation der Raserei über Stock und Stein. In enger Zusammenarbeit mit Colin McRae entstand ein Spiel, das der Thematik entsprechend nicht hätte konsequenter ausfallen können. Ohne Zweifel äußerst gewagt ist dabei der Schritt auf jegliche direkten Kontrahenten im Spiel zu verzichten. Man ist grundsätzlich immer alleine auf der Piste, läßt man den Zwei-Spieler-Modus einmal außen vor. Als einziger Gegner fungiert die Stopuhr. Wer nun aber Langeweile befürchtet, sieht sich

gewaltig im Irrtum, doch dazu später mehr.

Nicht zur Pflicht erhoben, aber durchaus sinnvoll ist die Rallye Schule, in der die grundlegende Beherrschung eines Rallyefahrzeuges zu erlernen ist. Über drei Schwierigkeitsgrade hinweg sind die unterschiedlichsten Prüfungen



Auf leichtem Schnee ist die Kontrolle schwieriger als auf Schnee oder nur nasser Straße, da es für diesen Untergrund keinen speziellen Reifen gibt.

5, 4, 3, 2, 1, los

Griechenland - Stage 5 - Avli - unterwegs mit play

2 rechts

lange 3 links wird enger

5 links

haarnadel rechts

4 rechts

lange 4 links

haarnadel rechts

dann 4 links

lange 2 rechts wird enger

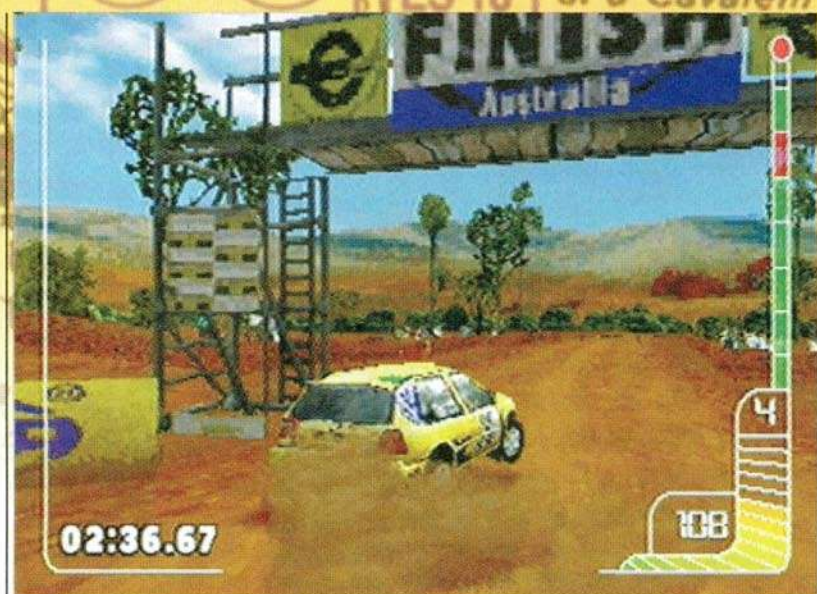
GOLFE

DE

VALIN

128

St. Julia P. de Rena



In Australien ist die Staubentwicklung extrem.



Viele Kurven sind durch eine Mauer oder ähnliches gesichert, so daß man diese schon mal etwas zu schnell anfahren kann.



Besonders nachts sind die Hinweisschilder und die Ankündigungen des Co-Piloten sehr hilfreich.



Der unterteilte Balken am rechten Bildrand zeigt die Zwischenzeiten verschiedenfarbig an. Grün bedeutet schneller als die Bestzeit, rot natürlich langsamer.

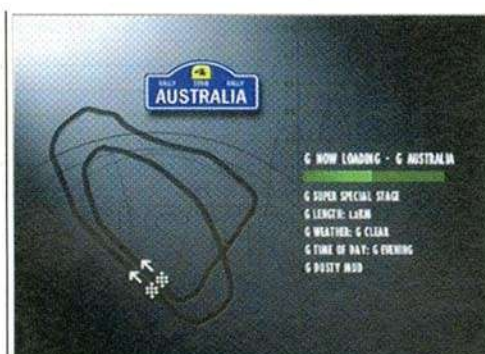


Im Zwei-Spieler-Modus ist das Auto des Gegners jeweils transparent dargestellt. Zusammenstöße sind nicht möglich.

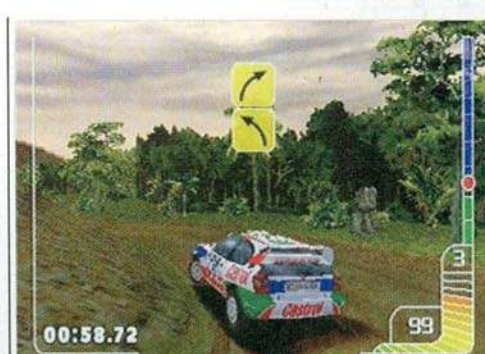
zu absolvieren. Vom einfachen im Kreis fahren über kunstvoll in den Asphalt radierte Figuren bis hin zu speziellen Trainingskursen wird man von Colin McRae höchstpersönlich in die höheren Weihen des Rallyefahrens eingewiesen und erhält zudem jeweils eine Beurteilung der eigenen Leistung. Bevor man sich nun für die Weltmeisterschaft, eine Rallye oder bestimmte Stages entscheidet, sollte man in den Options die vorgegebenen Soundeinstellungen etwas verändern. Von Vorteil ist es, einerseits die Motorlautstärke minimal zu drosseln, um im Gegenzug die Stimme des Co-Piloten etwas anzuheben, da dessen Kommandos im Spiel von enormer Wichtigkeit sind und unbedingt ver-

standen werden müssen. Die Wagenauswahl ist anfangs in zwei Gruppen gegliedert. Die Fronttriebler von Renault, Seat, VW und Skoda sind mit ihrer niedrigeren Leistung für Einsteiger gedacht, während die allradgetriebenen und PS-starken Boliden der Marken Subaru, Mitsubishi, Toyota und Ford eher den Fortgeschrittenen zu empfehlen sind. Die versteckten Wagen von Audi, Ford und Lancia, die gleichbedeutend mit dem Expert-Schwierigkeitsgrad sind, werden erst nach dem kompletten Durchspielen der Weltmeisterschaft zugänglich. Diese umfaßt acht Läufe. Von Neuseeland ausgehend finden die weiteren Veranstaltungen in

Griechenland, Monte Carlo, Australien, Schweden, auf Korsika, in Indonesien und Großbritannien statt. Die Rallyes sind in grafischer Hinsicht dem jeweiligen Austragungsort detailverliebt nachempfunden. In Australien führen die Stages über weitaufiges, flaches Gebiet, tiefer roter Sand mindert den Vortrieb erheblich und wirft gewaltige Staubwolken hinter dem Fahrzeug auf. Hier



Vier Special Stages sind im Spiel enthalten, bei denen direkt gegen einen Gegner angetreten wird.



Der Toyota fährt sich direkter als der Subaru, ist aber insgesamt auch etwas nervöser.

Colin McRaes Rallye-Schule

Bild rechts: Das Fahren um die Pylonen zählt noch zu den einfachsten Übungen.



Bild links: Nach einer Prüfung werden die Fahrleistungen in den unterschiedlichsten Kriterien bewertet.



eckige rechts

enge Haarnadel rechts



3 rechts dann eckige links



eckige rechts



4 links



enge haarnadel links



5 rechts



lange 5 links

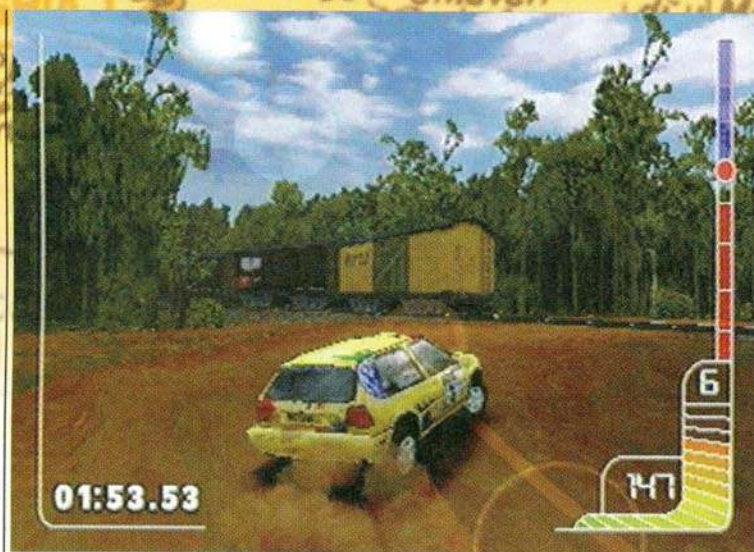


lange 5 links

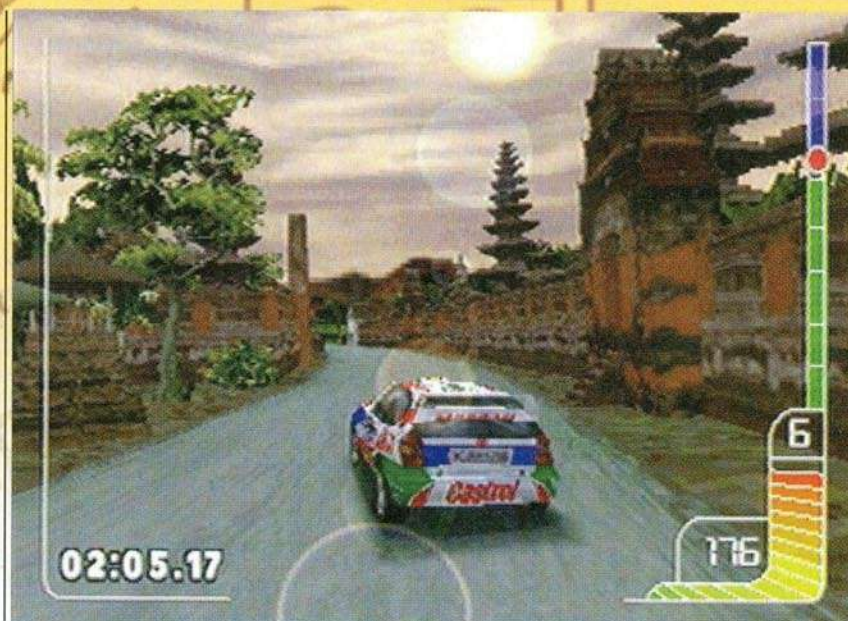


3 rechts wird enger über kuppe





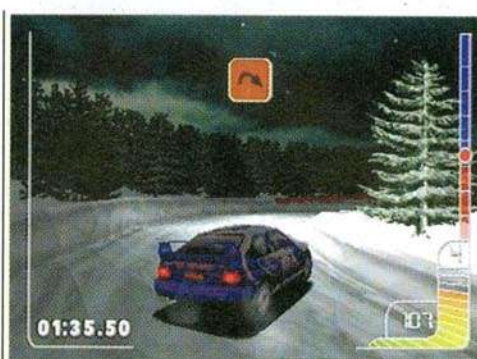
Am Streckenrand sind zahlreiche Objekte platziert, die allerdings oftmals nicht nur eine Verschönerung, sondern auch eine Gefahrenquelle darstellen.



Indonesien zählt einerseits zu den abwechslungsreichsten, andererseits aber auch zu den schwierigsten Rallyes



Beim Fahren im Schlamm verdeckt der Wagen mit der Zeit immer mehr. Auf das Fahrverhalten wirkt sich das aber nicht aus.



Schweden ist eine einzige Driftorgie. Gefühlvolles Fahren hat hier oberste Priorität.

schränkt. Auf sehr schmalen Bergstrecken schlängelt man sich zentimetergenau an Felswänden und Schutzmauern entlang, will man den Wagen nicht allzu sehr demolieren.

Jeder Crash hinterläßt Spuren, ein Überschlag zerstört praktisch alles, was am Fahrzeug außen montiert ist. In unregelmäßigen Abständen ist es aber möglich, die aufgetretenen Schäden zu reparieren. 60 Minuten haben die Mechaniker Zeit, um Probleme an Elektrik, Motor, Fahrwerk, Bremsen und Getriebe zu beheben. Zudem ist es erforderlich, das richtige Setup für die einzelnen Stages zu finden. Angefangen bei der Art der Reifen über die Aufhängung bis hin zur Getriebeabstufung

wird die optimale Abstimmung, sofern man im Time Trial nicht nur eine Stage bestreitet, dadurch erschwert, daß teilweise bis zu drei Etappen direkt hintereinander bei unterschiedlichen Witterungseinflüssen gefahren werden müssen, was insbesondere der Wahl der Reifen eine überaus entscheidende Rolle zukommen läßt. Es gilt, jeweils die Länge sowie die Streckenführung der einzelnen Stages gegeneinander abzuwägen.

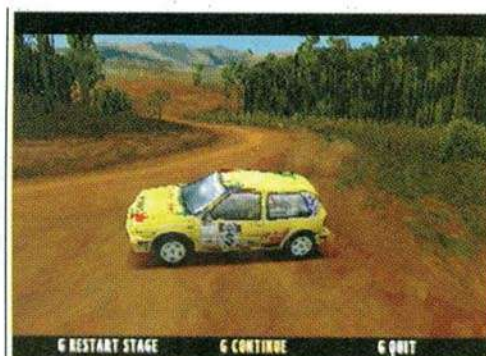
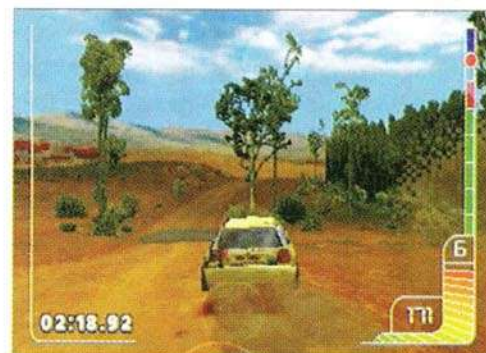
► Was Codemasters mit TOCA Touring Car Championship andeutungsweise offenbarte, zeigen die britischen Entwickler mit Colin McRae Rally nun in Vollendung. Technisch wie spielerisch brillant, katapultiert sich der Titel mühelos in den Olymp der elitären



In den superengen Haarnadelkurven neigen sich manche der PS-Boliden gefährlich zur Seite.

Die Rallyes im Sympathie-Überblick

1. Korsika
2. Griechenland
3. Australien
4. Neuseeland
5. Großbritannien
6. Monte Carlo
7. Indonesien
8. Schweden



Nach einem Lauf wird die komplette Fahrt aus zahlreichen Blickwinkeln wiederholt.

über kuppe dann 5 rechts



eckige rechts

haarnadel links



haarnadel links



1 rechts dann 3 links über kuppe



2 rechts



enge haarnadel rechts



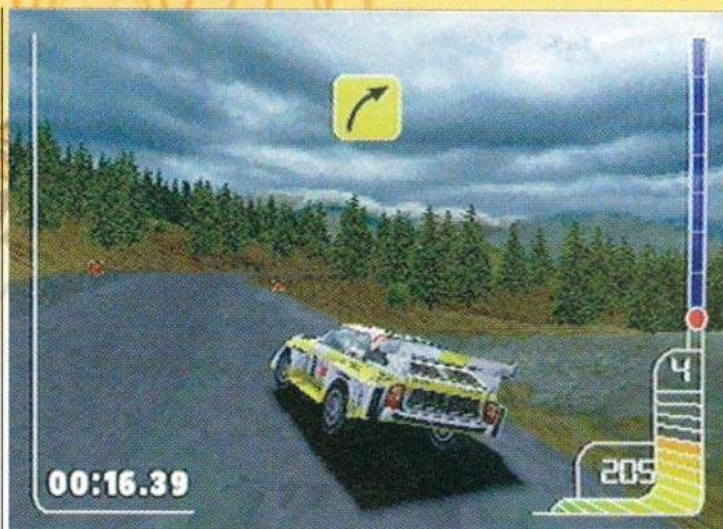
2 rechts über kuppe



2 links dann 5 rechts



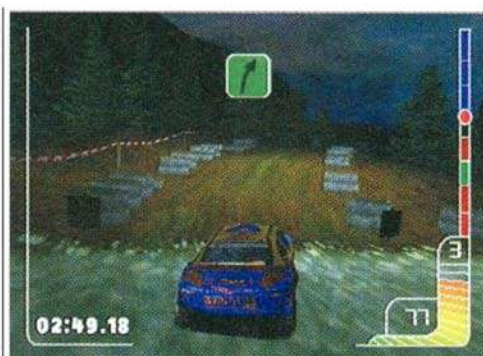
Die Hires-Grafik wirkt nachts durch Lichteffekte und schemenhaft zu erkennende Streckenobjekte besonders schön.



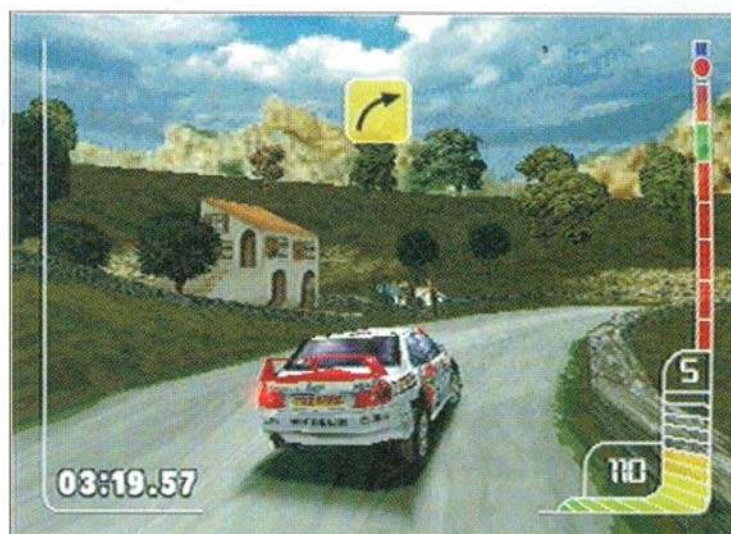
Den Audi Quattro mit einer Leistung von 600 PS auf der Straße zu halten, ist nicht unbedingt die leichteste Aufgabe.



Die Super Special Stages sind durchweg ähnlich aufgebaut und werden außer Wertung gefahren.



Bei den Wasserdurchfahrten spritzt das Wasser seitlich am Wagen hoch.



Die Kurvenradien werden in den Stufen von 1 (weit) bis 5 (eng) angesagt.

Rennspiele. Vorausgesetzt, man nennt einen analogen Controller sein Eigen, denn der ist für den maximalen Spielspaß zwingend erforderlich, verweist die Rallye-Simulation nahezu alles in die Schranken, was momentan für die PlayStation erhältlich ist: In Sachen reinem Fahrspaß schließt Colin McRae Rally sogar mühelos zu Sonys Überflieger Gran Turismo auf. Dies ist wohl der intensiven Mitwirkung von Colin McRae ebenso wie auch der detailbesessenen Programmierung von Codemasters zu verdanken. Wagen- und Streckendesign sind - mit Verlaub - schlicht und ergreifend phänomenal! Aus 450 Polygonen bestehend, den Originalen

exakt nachempfunden, raubt es einem oftmals den Atem, mit welcher Urgewalt sich die PS-Boliden förmlich über die Kurse peitschen lassen. Haarnadelkurve auf Haarnadelkurve fordern vom Spieler oftmals alles, der aber auch liebend gerne dazu bereit ist, wirklich sein Letztes zu geben. Den Ankündigungen des Co-Piloten folgend, der vom kleinsten Steinchen über nicht zu schneidende Kurven bis hin zur Wasserdurchfahrt wirklich alles nur Erdenkliche absolut korrekt und vor allen Dingen immer rechtzeitig genug

ansagt, treibt man sich und den Wagen stets am Limit fahrend von einer Bestzeit zur nächsten. Denn die eingangs aufgeführte Sorge, ein Rennspiel ohne Gegner müsse langweilig sein, könnte unbegründeter nicht sein. Das Gegenteil ist der Fall. Colin McRae Rally ist die ultimative Rallye-Simulation, birgt ein immenses Suchtpotential in sich und überzeugt bei der

Wer V-Rally mochte, der wird Colin McRae Rally vergöttern - das ist für uns so sicher wie das Amen in der Kirche.

POSITIV

- vorbildlicher Spiel Aufbau
- brillante Streckenführung
- äußerst abwechslungsreiche Grafik
- realistische Fahrphysik

NEGATIV

- analoger Controller ist für eine perfekte Kontrolle Pflicht



ersten Probefahrt auch die ärgsten Kritiker. Kein Rennspielfan der play-Redaktion, der nicht innerhalb kürzester Zeit in den Bann des Spiels geschlagen wurde. Kein Redakteur, der nur unter Androhung von roher Gewalt dazu veranlaßt werden konnte, den Controller an seine Kollegen weitergeben zu müssen. Wer V-Rally mochte, der wird Colin McRae Rally vergöttern - das ist für uns so sicher wie das Amen in der Kirche.



TOMMI MÄKINEN RALLY

Sven Liebold

Genre:.....Rennspiel

Hersteller:.....Europress

Entwickler:.....Strange Productions

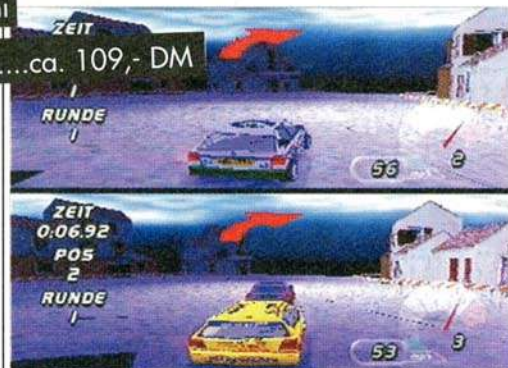
Testmuster:....Ubi Soft

Erhältlich ab:.....Juni

Preis:.....ca. 109,- DM



Die Kontrahenten beweisen ihr fahrerisches Können.



Im Split Screen-Duell treten zwei Spieler gegeneinander an.



Wer sich dem Meister gewachsen fühlt, kann persönlich gegen Tommi Mäkinen antreten.

Pech im Rennen - Pech im Spiel, so könnte man derzeit die Situation des zweimaligen Rallye-Weltmeisters Tommi Mäkinen beschreiben. Europress konnte den Namen des finnischen Fahrers für das Spiel Tommi Mäkinen Rally an Land ziehen und hofft dadurch, nicht nur die Aufmerksamkeit der Motorsportbegeisterten zu gewinnen.

Leider konnte das Spiel nicht die qualitativ hochwertigen Fahreigenschaften seines Namensgebers aufweisen und ist vielmehr als ein schneller Arcade Racer zu verstehen, dessen einziges Highlight ein Streckeneditor ist, mit dem sich der Heimpilot recht einfach selbstgezeichnete Kurse anfertigen

kann. Trotz der vielschichtigen Spielvarianten, die neben einem Arcade Mode, einer Meisterschaft, einem Time Trial und Zwei-Spieler-Duellen auch die Möglichkeit beinhaltet, gegen den Meister selbst in einem Head To Head Match anzutreten, mag in dem neuen Rennspiel keine richtige Stimmung aufkommen. Die über die ganze Erdkugel verteilten Rallyekurse zählen zwar immerhin beachtliche 60 Strecken, jedoch unterscheiden sich diese kaum in der Streckenführung und sind in einem zwar schönen, aber sehr monotonen Grafikstil gehalten. Hinzu kommen unschöne Pop Ups, gepaart mit wahren Clippingorgien, die besonders bei Tunnelfahrten auffallen.

Erfreulicherweise ist fast jedes bekannte Rallye-Team mit von der Partie. Unter anderem kann der Spieler aus dem reichhaltigen Wagenangebot von Mitsubishi, Subaru, Ford, Peugeot oder VW auswählen, welches auch optisch ganz manierlich in Szene gesetzt wurde. Um das richtige Car Setup für das jeweilige Terrain zu finden, stehen dem PlayStation-Piloten vor jedem Rennen verschiedene Fahrzeugmodifikationen zur Auswahl, wie z.B. die Einstellung von Federweg und Bereifung des Boliden. Die Auswirkung auf das Renngeschehen sind allerdings nur geringfügig.

Der Wettbewerb selbst findet auf Rundkursen statt, die in einem Feld von vier Mitbewerbern bestritten werden müssen. Bereits nach der ersten Runde

merkt man den Kontrahenten an, aus welchem Holz sie geschnitzt sind - nämlich aus äußerst dünnem. Die Wagen rempeln hemmungslos aufeinander los. Viele der Crashes sind auch nur sehr schwer nachvollziehbar, da sich der eigene Wagen nach kurzer Berührung von einem Mitstreiter auf das Dach legt. Das Fahrverhalten ist zwar akzeptabel, liegt aber immer noch weit hinter dem jetzigen Standard. Gerade das smoothie Driften des Hecks über die felsigen Gesteinsklippen am Fahrbahnrand ist fragwürdig.

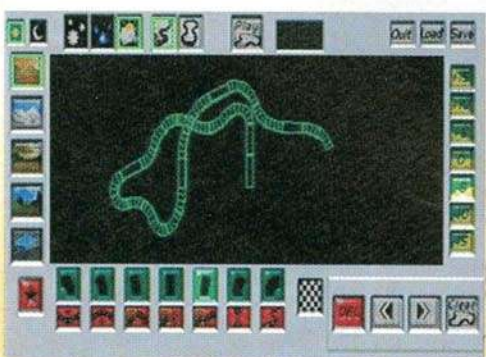
► Alles in allem scheint sich Europress nicht ganz über die harte Konkurrenz auf dem Rennspielsektor bewusst zu sein - da hilft auch kein Tommi Mäkinen. Mit etwas mehr Sorgfalt und Feinschliff hätte man zumindest einen ansprechenden Arcade-Renner entstehen lassen können, so aber sollten nur absolute „Rallye-Narren“ einen Blick auf dieses Stück Software werfen.

POSITIV

- Streckeneditor

NEGATIV

- monotoner Streckenverlauf
- liebloses Fahrverhalten
- magere Soundeffekte
- starke technische Mängel



Ein funktionierender Streckeneditor ist ein seltener Anblick in einem Rennspiel.

Features





TOUR DE CORSE

RALLYE KORSIKA

Sven Liebold

Passend zum Release von Ubi Softs Tommi Mäkinen Rally luden uns die Franzosen zu einem Trip auf die schöne Insel Korsika ein, auf der eine der acht Weltmeisterschaftsläufe des World Rally Championships stattfand. Unglücklicherweise mußte sich der Finne Mäkinen bereits am zweiten Tag geschlagen geben, da Feuchtigkeit in die Elektronik seines brandneuen Wagens eindrang und einen Motorschaden verursachte. Etwas angefahren, aber dennoch sehr freundlich begrüßte uns Tommi in einem Hotel am Rande der schönen Hafenstadt Ajaccio, um der Präsentation des neuen Arcade Racers beizuwohnen, auf das wir in Form eines Tests in dieser Ausgabe noch näher eingehen.

Obwohl sich Mäkinen und sein Team bereits einen Tag vor dem letzten Lauf verabschiedeten, wollten wir uns das Finale dieses Motorsport-Ereignisses nicht entgehen lassen. Todesmutig wagten wir uns an den Fahrbahnrand eines Abschnitts der zweiten Wertungsprüfung, an der die PS-Boliden um jede Millisekunde kämpften. Trotz der wundervollen Landschaft in Korsika ist die Rallye auf der Mittelmeerinsel für die wohl vertracktesten Stages der ganzen Welt bekannt. Klaustrophobische Haarnadelkurven, gepaart mit brutalen Steigungen und Gefällen auf sehr unebenem Asphalt, verlangen von den durch die starken Kurvenfliehkräfte gebeutelten Piloten und Navigatoren uneingeschränkte



85

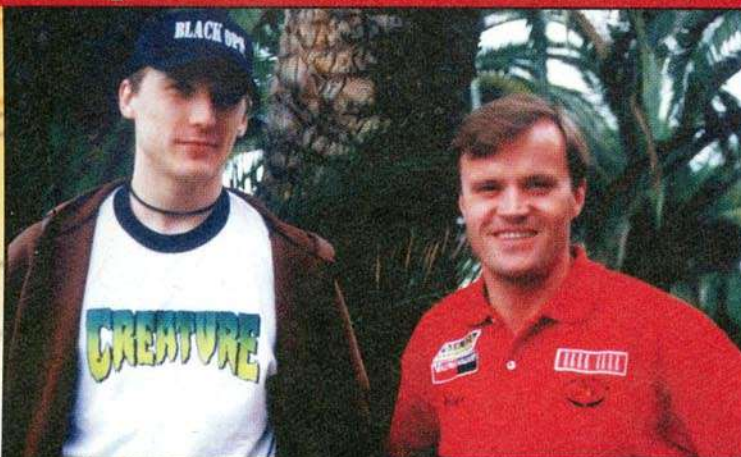
Konzentration. Es ist schon sehr beeindruckend einen Wagen zu beobachten, der mit 200 Sachen auf eine scharfe 180 Grad-Kurve zurast, um dann mit einem gekonnten Drift sauber wieder herauszubeschleunigen. Besonders der Brite Colin McRae begeisterte die Menge, indem er seinen Subaru spektakulär beinahe über den Kurs „schweben“ ließ.

Ähnlich der Formel 1 setzt die über drei Tage andauernde Rallye sehr viel Streckenkenntnis voraus. Da die Rennstrecke aber kein Rundkurs ist, sondern sich in verschiedene Etappen untergliedert und sich über eine Distanz von 400 km erstreckt, kann sich der Pilot unmöglich sämtliche Kurven oder





Im Gespräch mit Tommi Mäkinen



play: Inwiefern hatten Sie Einfluß auf die Entwicklung des Spiels?

Tommi Mäkinen: Ich gab den Entwicklern lediglich ein paar Tips in puncto Fahrverhalten. Besonders das Driften der Fahrzeuge ist sehr schwer zu simulieren.

play: Sind Sie mit Ihrem Rallye-Spiel zufrieden?

Tommi Mäkinen: Ich bin leider kein großer Experte in diesen Dingen, deshalb fällt mir ein Urteil sehr schwer. Ich hatte aber viel Spaß damit, einmal ohne Rücksicht auf Verluste über die Kurse zu fahren. Wenn hier mein Wagen crasht, ist es viel harmloser.

play: Hatten Sie denn schon mal einen schwerwiegenden Unfall?

Tommi Mäkinen: Kleinere Crashes passieren eigentlich dauernd. Ich habe mittlerweile aufgehört alle Unfälle zu zählen. Besonders hart war es jedoch letztes Jahr in Korsika, als wir mit 160 km/h über eine Anhöhe sprangen und im selben Moment eine Kuh auf die Fahrbahn lief. Der Wagen rammte das Tier, überschlug sich und fiel eine 40m tiefe Böschung hinab. Glücklicherweise ist diese Sache für mich und meinen Copiloten sehr glimpflich ausgefallen.

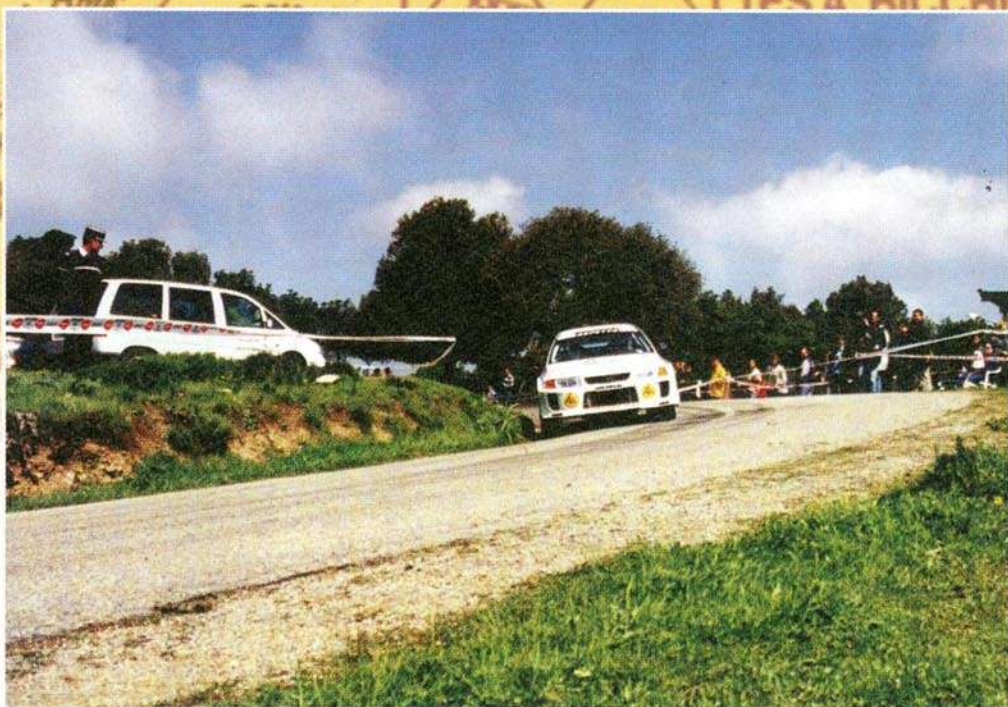
play: Wie verstehen sich eigentlich die Fahrer untereinander?

Tommi Mäkinen: Erfreulicherweise pflegen wir einen sehr freundschaftlichen Umgang. Da man im Rallyesport zeitverzögert startet, befindet man sich so gut wie immer völlig alleine auf der Piste. Aggressionen, die sich durch etwaige Rempelen aufbauen, sind also von vornherein ausgeschlossen.

play: Die Formel 1 erfreut sich ja einem weitaus größeren Publikum. Wo liegen die Unterschiede zwischen den beiden Motorsportarten?

Tommi Mäkinen: Im Rallyesport liegt der Schwerpunkt etwas mehr auf dem Fahrer bzw. seinem Copiloten. Natürlich kann man auch hier ohne gutes Material keine gute Platzierung erwarten, jedoch sind die Unterschiede unter den führenden Teams nicht sehr gravierend. Ich hatte erst vor kurzem die Chance in einem Williams Formel 1-Wagen zu fahren. Leider drehte ich mich mit 240 km/h einige Male um die eigene Achse. Ich hätte wohl auf diesen einen Kurvendrift verzichten sollen (lacht).

play: Vielen Dank für das Interview.



andere markante Stellen einer Stage merken. Darum sitzt an seiner Seite der Navigator, welcher dem Fahrer sämtliche Details einer Strecke übermittelt und so den Wagen sicher durch die Rennabschnitte führen kann. Dem Rallye-Team stehen zwei Tage für die sog. „Reconnaissance“ zur Verfügung, in der sich der Fahrer und Co-Pilot mit dem Kurs vertraut machen. Jedoch darf eine Stage nur höchstens dreimal durchfahren werden.

Da natürlich jede Rallye andere Ansprüche an den Wagen stellt, steht auch das Team hinter dem Fahrergeräusch mit jedem Rennen vor einer neuen Herausforderung. Es müssen Materialtests durchgeführt werden, um das Setup dem Terrain des jeweiligen Landes perfekt anzupassen. Gerade in diesem Jahr erhöhten sich die Ansprüche auf das Material immens, da einige Länder ihre Kurse verschärft haben. In Korsika behielt man zwar in der ersten und dritten Etappe die Routen südöstlich von Ajaccio bei, jedoch verlegte man die zweite Etappe in die Casta-

gniccia Region auf der östlichen Seite der Insel. Dort wurden die Piloten-Teams mit den fordernden Straßen rund um die Stadt Corte konfrontiert.

Am Ende war es der Brite Colin McRae, der mit seinem Beifahrer Nicky Grist die begehrte Siegestrophäe ergattete und sich somit an die Spitze der Tabelle setzen konnte. Bleibt abzuwarten ob ihm das nächste Rennen in



Der Zieleinlauf wurde dicht von den Fans umlagert. Ob der Gendarm an einer Geräuschpegelmessung interessiert ist?



Souveräne Sieger: Colin McRae und Nicky Grist halten jubelnd die Pokale empor.

Argentinien genauso gut gelingen wird. Mäkinen liegt derzeit kurz hinter McRae, und die Rallye-Saison dauert noch bis zum Jahresende. Ungleich zur Formel 1 herrschen bei den verschiedenen Teams keine gravierenden Materialunterschiede. Laut Mäkinen liegen die Teams von Subaru, Mitsubishi, Toyota und Ford nahezu alle auf dem gleichen Level, was das Fahrerkönnen ungemein in den Vordergrund stellt.

Alles in allem kann man jedem, der

die Chance hat einen solchen Event zu besuchen, nur raten, dies in die Tat umzusetzen. Allein der ohrenbetäubende Lärm der Rallyemotoren ist ein Erlebnis für sich. Beobachtet man allerdings die Fahrkünste der Rallyepiloten, kommt der Zuschauer aus dem Staunen nicht mehr heraus. Bleibt zu hoffen, daß sich der Rallyesport irgendwann derselben Beliebtheit erfreut wie die Formel 1, denn an Dramatik ist diese Sportart kaum zu überbieten.



Angespannt versucht Tommi Mäkinen mit dem Joypad den richtigen Drift zu finden.

Der FIA Rally Weltmeisterschafts-Terminplan 1998



- Runde 1 **Rally Automobile Monte Carlo**19.-21. Januar
- Runde 2 **International Swedish Rally**6.-8. Februar
- Runde 3 **Safari Rally Kenya**28. Februar - 2. März
- Runde 4 **tap - Rally du Portugal**22.-25. März
- Runde 5 **Rally Catalunya Costa Brava**20.-22. April
- Runde 6 **Tour de Corse**4.-6. Mai
- Runde 7 **Rally Argentina**20.-23. Mai

- Runde 8 **Acropolis Rally**7.-9. Juni
- Runde 9 **Rally New Zealand**25.-27. Juli
- Runde 10 **Neste Rally Finland**21.-23. August
- Runde 11 **Gudam Garam Rally of Indonesia**18.-20. September
- Runde 12 **Rally Sanremo**12.-14. Oktober
- Runde 13 **API Rally Australia**5.-8. November
- Runde 14 **Network Q RAC Rally**22.-24. November

WELT- ODER

Genre:.....Sportspiel

Hersteller:.....Take 2 Interactive

Entwickler:.....Z-Axis

Testmuster:...Take 2 Interactive

Erhältlich ab:.....Mai

Preis:....ca. 109,- DM

GOLDEN GOAL 98



Der Torwart von Paraguay führt alle torgefährlichen Freistöße aus.



Die Gesichtstexturen laden zum Schmunzeln ein.



Situationsabhängig läßt der Schiri Vorteil gelten.

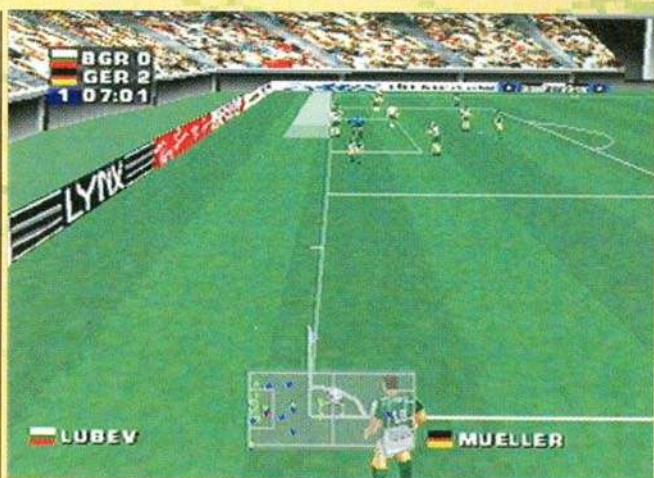
ist, daß man auf den üblichen Kommentator verzichtet hat. Stattdessen sind die Stimmen der Spieler sowie die des Referees zu hören. So fordern die Mitspieler beispielsweise lautstark ein Anspiel oder mit einem unmißverständlichen „Hau ihn um!“ das brutale Umsensen des anstürmenden Gegenübers, woraufhin der Schiedsrichter bei solch einem Vergehen mit energischem Ton zur Vorsicht mahnt. Mit Französisch, Deutsch, Englisch, Spanisch und Italienisch sind fünf verschiedene Sprachen einstellbar. In spielerischer Hinsicht offenbart die Steuerung keinerlei Überraschungen. Flacher und hoher Paß, Schuß, kurze Sprints und natürlich die obligatorische Blutgrätsche sind wohl Pflicht. Über je eine weitere Taste läßt sich die Taktik für Angriff und Verteidigung ändern, oder man massiert dem Gegenspieler die Kinnlade mit einem herzerfrischenden Ellenbogencheck; letzteres zieht nahezu immer eine rote Karte nach sich. Das Turnier ist vom Ablauf her der immer näher rückenden Weltmeisterschaft nachempfunden. In acht Gruppen zu je vier Teams wird jeweils um die ersten beiden Plätze gekämpft, will man die

Qualifikation für das Achtelfinale erreichen, um sich dann nach dem K.O.-System erfolgreich bis ins Finale zu spielen. Beendet man das Turnier als Sieger, erhält man eine Tastenkombination für ein verstecktes Superteam. Zwischenstände werden auf einer Memory Card festgehalten.

► Golden Goal war für uns keine Liebe auf den ersten Blick. Die Polygonkicker sind zwar recht ansprechend animiert, wirken aber aus der Nähe besehen durch ihre übergroßen, fast schon schaufelartigen Hände und eine stets leicht gekrümmte Körperhaltung so, als hätten sie die eine oder andere Epoche der Evolution verpaßt. Witzig dagegen sind die Gesichtstexturen, die



Leider sind die CPU-Gegner ziemlich schwach.



Ecken zielt man am besten direkt auf den Torwart.



Ein bulgarischer Spieler liegt vor Schmerzen gekrümmt am Boden.



Das Superteam winkt für den Turniersieg.

Features



Das Entwicklerteam von Z-Axis beschränkte sich beim Spielaufbau auf die allernotwendigsten Elemente einer Fußballsimulation. Mit Freundschaftsspiel und Weltmeisterschaftsturnier wurden gerade mal zwei Spielmodi implementiert, was im Vergleich mit den anderen in dieser Ausgabe getesteten Soccer Games die geringste Anzahl an Spielmöglichkeiten darstellt. Die 54 zur Auswahl stehenden Mannschaften sind den fünf Gruppen Europa, Südamerika, Nordamerika, Afrika und Ozeanien zugeordnet. Der Schwierigkeitsgrad ist in den Stufen Jugend, Profi und International variabel, ein Spiel dauert zwischen 4, 10, 20 und 30 Minuten und wird entweder tagsüber oder nachts ausgetragen. Zudem darf man sich für oder gegen die Abseitsregel entscheiden. Das besondere Feature von Golden Goal

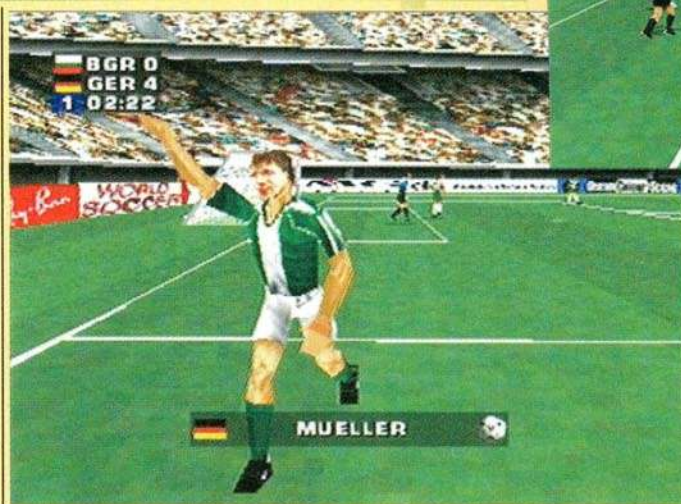


STEPHAN GIRLICH

KREISKLASSE?



Flache Schüsse stellen den Torhüter vor größere Probleme.



Mueller freut sich über sein Tor.



fast durchweg ihren realen Vorbildern nachempfunden und daher für einige Lacher gut sind. Sieht man einmal davon ab, daß bis auf Oliver Bierhoff, Andreas Köpke, Marcel Desailly, Gianfranco Zola, Didier Deschamps und Roberto Di Matteo keine weiteren Originalspielernamen in Golden Goal auftauchen und dieser Umstand auch nicht über einen Namenseditor angeglichen werden kann, so gleichen die Polygonfußballer zumindest annähernd ihren realen Vorbildern. Aus deutscher Sicht sind es speziell Kliensinger (Jürgen Klinsmann) mit seinem scheinbar einzementierten Grinsen und Muellers (Andy Möller) arg übertriebene Mundpartie, die immer wieder zum Schmunzeln anregen. Von den fünf Kameraperspektiven haben wir uns letztendlich für die Tor-Variante entschieden, die das Geschehen sanft drehend immer von der Hälfte des angreifenden Teams aus recht übersichtlich einzufangen vermag. Die Steuerbefehle werden prompt befolgt, das Ballverhalten ist nicht unbedingt realistisch. Wie an der Schnur gezogen und nicht sonderlich dynamisch wandert das

Leder von Spielstation zu Spielstation. Effet, nicht einmal andeutungsweise, ist in Golden Goal ein Fremdwort. Äußerst gewöhnungsbedürftig ist die Schußtechnik. Über dem Kasten des Gegners ist eine kleine Zielscheibe platziert, die für ein paar Zehntelsekunden nach dem Tastendruck in die gewünschte Ecke verschoben werden muß, um den Ball im Netz zu versenken. Dies erweist sich als umso schwieriger, da man das Tor nicht immer im Blickwinkel hat und demzufolge oft rein nach Gefühl zielen muß, was nicht selten haarsträubende Fehlschüsse zur Folge hat. Abhängig von der Spielstärke der gewählten Mannschaft landet der Ball mehr oder weniger in der Nähe der anvisierten Torecke. Insgesamt wirkt der Spielablauf etwas



Die deutsche Mannschaft beim kollektiven Jubeln.

während man als versierter Solo-Zocker der CPU-Konkurrenz, egal in welchem Schwierigkeitsgrad, nach nur

Insgesamt wirkt der Spielablauf etwas statisch oder - anders ausgedrückt - nicht unnötig verkompliziert, wodurch sich Golden Goal gerade für Neueinsteiger empfiehlt.

statisch oder - anders ausgedrückt - nicht unnötig verkompliziert, wodurch sich Golden Goal gerade für Neueinsteiger empfiehlt. Insbesondere im Zwei-Spieler-Modus sind auch auf längere Sicht spaßige Stunden garantiert,

kurzer Zeit meist haushoch überlegen ist. Golden Goal ist bis auf die üblichen Torwartschwächen, die allerdings erst einmal herausgefunden sein wollen, trotz des simpel gestrickten Spielablaufes und des ziemlich ärmlichen Drumherums ein durchaus unterhaltsamer Genrevertreter. Soccerfans mögen diesen Titel wohl in die engere Wahl ziehen.

POSITIV

- simple Steuerung
- innovative Sprachausgabe
- individuelle Spieler-Moves

NEGATIV

- nur zwei Spielmodi
- Geschwindigkeitsprobleme bei Fallrückziehern
- keine spielerischen Finessen
- kein Intro
- keine Siegesfeier nach Turniersieg



Ein Abschlag Richtung Außenlinie landet immer beim eigenen Mann.



WELT- ODER KREISKLASSE?

WORLD LEAGUE SOCCER 98

Genre:.....Sportspiel

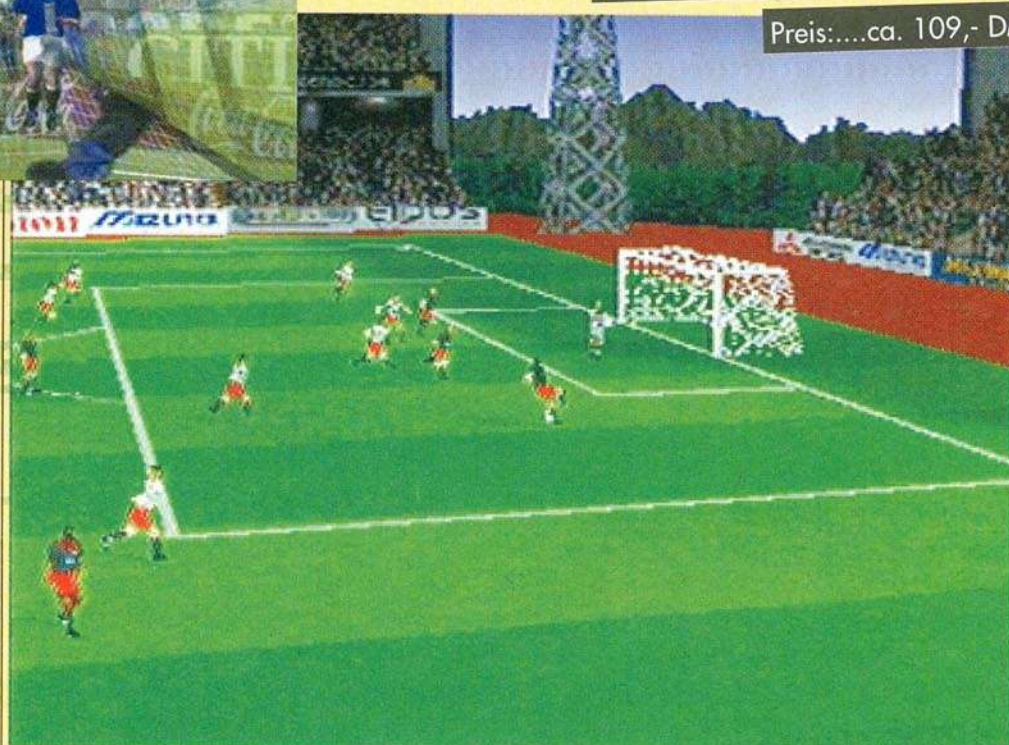
Hersteller:.....Eidos Interactive

Entwickler:.....Silicon Dreams

Testmuster:...Eidos Interactive

Erhältlich ab:.....Mai

Preis:.....ca. 109,- DM



Die WLS-Grafik ist sehr schön geworden.

Features



Wie Take 2 Interactive scheute auch Eidos für World League Soccer 98 die Kosten einer teuren Lizenz und integrierte die Weltmeisterschaft ebenfalls nur rudimentär. Deutlich umfangreicher allerdings präsentiert sich der gesamte Spielaufbau. Aus den neun nationalen Ligen von Amerika, Holland, England, Frankreich, Deutschland, Italien, Japan, Schottland und Spanien sowie zwei internationalen Gruppen mit Nationalmannschaften, wobei in der ersten die für die WM qualifizierten Mannschaften zu finden sind, gilt es, sein favorisiertes Team zu bestimmen. Je nachdem, welche und wieviele Teams ausgewählt wurden, entscheidet man sich nun für einen der zahlreichen Spielmodi. Neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel können eine nationale Liga, deren Meister anschließend gegen die besten Mannschaften aus den restlichen Ligen im „Pokal der Meister“-Wettbewerb antritt, und eine

Welt-Liga bestritten werden, deren Teilnehmer natürlich auf die Nationalteams beschränkt sind. Ein individuelles Starterfeld ermöglicht die Eigene Liga, in der mindestens vier Mannschaften in einer Hin- und Rückrunde um die Tabellenführung kämpfen. Der Arcade-Modus entspricht in etwa den Europa Cup-Wettbewerben. Nur der Sieger einer Paarung erreicht die nächste Runde. Ähnlich der Weltmeisterschaft ist der Internationale Pokal, in dem Nationalmannschaften über Gruppen- und Ausscheidungsspiele um die Weltkrone wetteifern. Der Turnier-Modus ist im Austragungsmodus zum Internationalen Pokal identisch, nur daß hier ausschließlich Vereinsmannschaften zugelassen sind. Finally darf man auf dem Trainingsplatz ohne störenden Gegner Eckstöße, Einwürfe und Elfmeter perfektionieren. Unter den

Optionen finden sich die üblichen Parameter für die Konfiguration des Controllers - World League Soccer 98 unterstützt auch die analoge Variante - und für die Spielregeln, in denen u.a. die Art der Verlängerung (30 Minuten oder Sudden Death) und die Spieldauer festgelegt werden. Die Wahl von Stadion, Wetter und Tageszeit stehen frei oder werden von der CPU getrof-



Flanken lassen sich wunderschön direkt weiterleiten.



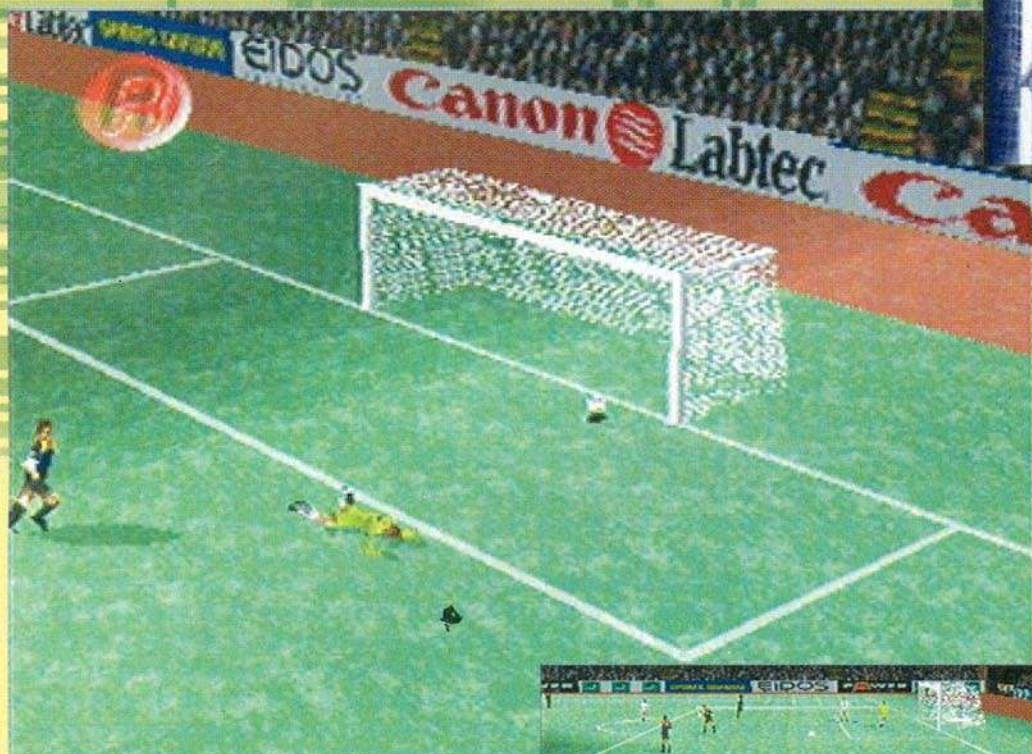
Freistöße oder Ecken werden über einen Pfeil gesteuert.



Das Umfeld läßt sich vielfältig variieren.



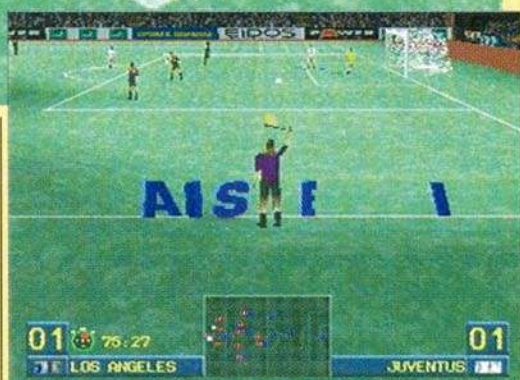
Taktische Finessen sind in WLS praktisch nicht vorhanden.



Viele Fernschüsse gleiten durch die Finger der Keeper.

fen. Um der fehlenden Lizenz entgegenzuwirken, hat man einen Spielereitor integriert, über den die Originalnamen dank ähnlich lautender Vorgaben schnell hergestellt sind. Diese Änderungen können wie auch erzielte Ergebnisse selbstredend auf einer Memory Card abgespeichert werden.

► Eine Fußballsimulation für alle hatte uns Eidos mit World League Soccer 98 angekündigt, eine Freak Game ist es geworden. Alleine die Schußmechanik, die auf jegliche Automatismen verzichtet, die Schußrichtung also einzig in die Hand des Spielers legt, wird definitiv nicht jedermanns Sache sein. Dies kennt man zwar von einigen früheren Fußballspielen, aber Back To The Roots muß nicht immer von Vorteil sein. Ebenfalls nicht hundertprozentig gefallen hat uns das Verhalten der CPU-gesteuerten Teams. Spielstarke Mannschaften beherrschen das direkte Kurzpaßspiel par excellence, was einem in der Defensive gegen diese Teams meist erst ab dem



Jedes Abseits wird in der Wiederholung verdeutlicht.

eigenen Strafraum Abwehrmöglichkeiten eröffnet. Erschwerend kommt hinzu, daß beim Grätschen das Timing hundertprozentig stimmen muß, will man nicht ständig vom Schiedsrichter zurückgepfiffen werden. Während die Konsolenkicker dies wiederum in Perfektion ausüben, werden dagegen die eigenen Versuche das Leder zu ergattern zu einem Großteil als Fouls bewertet, was nicht immer nachvollziehbar ist. Direkte Freistöße aus relativ kurzer Entfernung zum Tor können

World League Soccer 98 findet seine Highlights in spektakulären Direktabnahmen und raffinierten Schlenzern, gefällt durch seine wirklich hübsche Grafik und die tobende Zuschauerkulisse.

nicht flach auf den Kasten gezogen werden. Will man vermeiden, das Leder unausweichlich in die Wolken zu donnern, bleibt einem nichts anderes übrig, als die gute Schußmöglichkeit sausen zu lassen, um stattdessen den Ball zu einem Mitspieler zu passen. Aber, trotz der umfangreichen Kritik zählt World League Soccer 98, zumindest in dieser Ausgabe, eindeutig zu den besseren Soccer-Simulationen. Hat



Bombensicher pflückt der Keeper den Ball herunter.

man sich mit der Spielmechanik erst einmal angefreundet, sieht man bei mehreren menschlichen Teilnehmern gerne über die aufgeführten Schwächen hinweg. World League Soccer 98 findet seine Highlights in spektakulären Direktabnahmen und raffinierten Schlenzern, gefällt durch seine wirklich hübsche Grafik und die tobende Zuschauerkulisse. Witzige kleine Details, wie z.B. ein Schuß in den Unterleib, der den Getroffenen mit schmerzverzerrtem Gesicht zu Boden

schickt, lassen das Spiel insgesamt recht lebendig wirken. Die vorbildliche Präsentation mit einer Vielzahl an Mannschaften und Spielmodi ist ebenfalls ein Pluspunkt, der nicht außen vor gelassen werden sollte. Wichtigster und entscheidender Aspekt bei einem Sportspiel ist aber natürlich die Steuerung, und die spricht wie eingangs schon gesagt eher die Freaks unter der Fußballfreunden an. World League Soccer 98 braucht einiges an Übung, will man die Feinheiten der Steuerung vollständig ausloten. Dann aber sind ohne Zweifel spaßige Stunden garantiert, insbesondere bei mehreren menschlichen Teilnehmern gleichzeitig.

POSITIV

- hübsche 3D-Grafik
- spektakuläre Direktabnahmen

NEGATIV

- verkomplizierte Steuerung





WELT- ODER KREISKLASSE?

SUPER MATCH SOCCER

Genre: Sportspiel
Hersteller: Acclaim Entertainment
Entwickler: Cranberry Source

Testmuster: Acclaim Entertainment
Erhältlich ab: Juni
Preis: ca. 109,- DM



Ob nah oder fern – Super Match Soccer spielt niemand gern.



Features



Wäre es nicht so traurig, könnte man über Super Match Soccer fast schon wieder lachen. Was Chill unter den Snowboard-Simulationen darstellt, darf Super Match Soccer im Fußballbereich für sich in Anspruch nehmen. Zumindest in grober Form erinnert der Titel tatsächlich an eine Fußballsimulation. 22 Spieler jagen einem recht runden Ball hinterher, zwei Tore finden sich ebenfalls auf dem Spielfeld, in denen sich die Kugel ab und zu sogar versenken läßt. Geht man jedoch ins Detail, offenbaren sich unsäglich Schwächen, die erneut die Frage aufwerfen, wie solch ein Spiel durch Testphasen und

Qualitätskontrolle flutschen kann? Das Scrolling nur als ruckelig zu bezeichnen, wäre eine unverschämte Unterbreitung, denn länger als 10 Minuten mag man das Gezuckel seinen Augen nicht zumuten! Die Polygonkicker entsprechen von ihrer Statur her in etwa einem Schuhkarton mit Kopf und Beinen, wodurch sich vielleicht die ärmlichen Animationsphasen erklären lassen. Die Schwierigkeitsgradabstufung geschieht einzig über die Spielstärke der Teams und bietet das gesamte Spektrum an CPU-Intelligenz. Mannschaften wie Wales oder Japan haben scheinbar überhaupt keinen Bock aufs

Mitspielen und beobachten völlig teilnahmslos, wie man ihnen einen Ball nach dem anderen im Kasten versenkt. Gegen starke Teams wie Brasilien oder England dagegen geht man aufgrund der überaus schwammigen Steuerung meist sang- und klanglos unter. Schade nur, daß kein Blut in Super Match Soccer enthalten ist, so daß wir wohl auf eine Indizierung seitens der BPS nicht hoffen dürfen.



ADIDAS POWER SOCCER 98

Genre: Sportspiel
Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Shen

Testmuster: Psygnosis
Erhältlich ab: Juni
Preis: ca. 99,- DM



Kameraperspektiven können per Tastendruck in der Höhe verändert werden. In technischer Hinsicht vermag sich das Update nicht von seinen Vorbildern abzuheben. Slow downs, recht kantig wirkende Polygonfiguren, die zudem mit nur wenigen Animationsphasen über den Rasen stolpern, und die ungenaue Kollisionsabfrage lassen den Titel wahrlich nicht zeitgemäß wirken. adidas Power Soccer 98 ist nach wie vor ein höchst arcadelastiges Gekicke ohne jeglichen spielerischen Tiefgang. Da die Spieler in ihren Eigenschaften extrem differieren, kommt den spurtstarken Akteuren die Rolle eines Alleinunterhalters zu. Einmal



angespielt, wuselt man mit diesen wie wild durch die Abwehrreihen des Gegners und überlistet den Torhüter mit einem satten Vollspannschuß. Übrigens sollte grundsätzlich ohne Abseitsregel gespielt werden, da beide Seiten sonst pro Spiel unzählige Mal durch dämliches Stellungsspiel in die Abseitsfalle tappen. Selbst Freaks sollten adidas Power Soccer 98 ausführlich probespielen!



Features



Vorbildlicher Spielbau, elend langweiliges Gameplay - die Vorgänger von adidas Power Soccer 98 konnten sich durchweg nur in den unteren Wertungsregionen plazieren. Und auch die 98er Version kann keine entscheidenden Verbesserungen vorzeigen. Es finden sich wie bisher Originalteams aus elf Ligen und eine Vielzahl an Nationalmannschaften auf dem Silberling, die in 20 verschiedenen Wettbewerben um Punkte und Siege kämpfen. Vor dem Anpfiff wählt man Arcade oder Simulation, bestimmt Halbzeitlänge, Schiedsrichterstrenge, Austragungsort, Wetterverhältnisse und die Taktik des eigenen Teams. Die vier



Aus dem Gewühl heraus ist schnell ein Tor erzielt.



Jetzt versandkostenfrei
Immer dabei: Aufkleber für die Memory-Cards Deines Systems
Bestellungen bis 17.00 Uhr gehen am gleichen Tag zur Post



ACME

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIM

PlayStation

merchandise

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89



3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle).....	129,90
Armored Troopers jp (3D Shooter).....	129,90
Biohazard 2 jp (Horror Adventure).....	99,90
Bombberman Wars jp (Action).....	129,90
Bombberman World jp (Action).....	129,90
Bust A Move (Dance Action).....	129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....	129,90
Capcom Generations (Coll.).....	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG).....	119,90
Klayman Klayman jp (Adventure).....	139,90
Cookin' Fighters jp (3D-Fighting).....	129,90
Cowboy Beebop jp (3D-Shooter).....	139,90
EinHänder jp (Shooter).....	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon).....	119,90
Enigma jp (3D Action).....	149,90
Frontmission Alternative jp (Strategie).....	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie).....	139,90
G-Darius (Shooter).....	129,90
Gradius Gaiden jp (Shooter).....	129,90
Gran Turismo jp (Race).....	109,90
Guardian Recall jp (Simulation/RPG).....	149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....	129,90
King of Fighters '97 (Fighting).....	129,90
Kitchen Panic jp (Action).....	119,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....	139,90
Metal Slug jp (Jump'n Shoot).....	129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection).....	119,90
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv.)....	139,90
Nectaris jp (Strategie).....	129,90
Parasite Eve jp (Action).....	139,90
Paro Wars jp (Strategie).....	129,90
Prism Land Story jp (Puzzle).....	129,90
Rama jp (Adventure).....	149,90
R-Types (Shooter-Collection).....	129,90
Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting).....	129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up).....	139,90
Söldnershield (Strategy).....	139,90
Soukaigi jp (Action).....	139,90
Space Invaders (Kult).....	69,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel)....	139,90
Tail Concerto jp (3D Jump'n Run).....	139,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting).....	139,90
Teradiver jp (Shooter).....	129,90
Thunderforce 5 jp (Shooter).....	129,90
Twinbee RPG.....	139,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting).....	129,90
Xenogears jp (Rollenspiel).....	139,90



3 Wonders.....	129,90
Burning Rangers.....	129,90
King of Fighters '97 /mit 1Mbit RAM.....	139,90/159,90
Vampire Saviour /mit 4Mbit RAM.....	139,90/159,90



Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

**Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome**

Umbau-Chips 50g

Umbau-Chips jetzt kommen!

Bel jeder Bestellung von PlayStation-Spielen liegt jetzt auf Wunsch ein Umbausatz zum Abspielen von Japan- und US-Importen mit. Zum Abspielen von Importspielen benötigst Du immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Spiele nur in schwarz-weiß ablaufen!!!

«Nur solange Vorrat reicht!«

Infos Preisliste

Ab sofort liegen unsere PlayStation-Spiele Annahmeverweigerungen vorbehalten. Es sind ausgeschlossen. Defekte

ergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Text!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Die Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet. Zusätzliche Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bitte lesen unsere AGB.



WELT- ODER KREISKLASSE?

play
PLAYSTATION
**BEST
BUY!**

	Frankreich 98 Die Weltmeisterschaft	Golden Goal '98	World League Soccer '98	adidas Power Soccer 98	Super Match Soccer
Intro	ja, lang	nein	ja, lang	ja, sehr lang	ja, superkurz
Lizenz	komplette WM-Lizenz	Oliver Bierhoff Andreas Köpke Marcel Desailly Gianfranco Zola Didier Deschamps Roberto Di Matteo	nein	FIFA-Lizenz adidas als Sponsor	nein
Spieler	1-8	1-2	1-4	1-4	1-8
Modi	4 Freundschaftsspiel Trainingsmodus WM-Turnier History-Modus	2 Freundschaftsspiel WM-Turnier	20 Freundschaftsspiel Trainingsmodus WM-Turnier Weltliga Eigene Liga Arcade Pokal Internationaler Pokal 11 Nationale Ligen Turnier Saison	22 Trainingsmodus Weltcup 98 Champions League Cup der Pokalsieger UEFA Cup Copa America Copa Libertadores Afrikanische Champions League Afrika Nationencup Top 30 11 Nationale Ligen	5 Freundschaftsspiel WM-Turnier Weltliga Mikro Pokal Mikro Liga
Teams	32 Nationalmannschaften	54 Nationalmannschaften	44 Nationalmannschaften 10 amerikansiche Teams 18 holländische Teams 20 englische Teams 18 französische Teams 18 deutsche Teams 18 italienische Teams 17 japanische Teams 10 schottische Teams 20 spanische Teams	111 Nationalmannschaften 31 englische Teams 32 französische Teams 32 deutsche Teams 32 spanische Teams 32 italienische Teams 8 holländische Teams 8 belgische Teams 7 brasilianische Teams 8 portugiesische Teams 8 schottische Teams 11 schweizerische Teams	23 Nationalmannschaften
Optionen	umfassend	wenig	umfassend	umfassend	ausreichend
Kamera- perspektiven	8	5	3 + Zoom	4 + Zoom	6 + Zoom
Analog Controller	ja	nein	ja	ja	nein
Namen Editor	ja	nein	ja	nein	nein
Soundsystem	Dolby Surround	Stereo	Dolby Surround	Stereo	Stereo
Kommentator	Wolf Dieter Poschmann Werner Hansch Martin Siebel	nein dafür Spieler- und Schiedsrichterstimme(n)	Peter Breckley	Marcel Reif	nein
Grafik	Polygongrafik aufwendige Spieleranimation ruckeliges Scrolling	Polygongrafik ansprechende Animation flüssiges Scrolling	Polygongrafik ansprechende Animation flüssiges Scrolling	Polygongrafik holprige Spieleranimation Scrolling mit heftigen Slow downs	Polygongrafik Animation praktisch nicht vorhanden superruckeliges Scrolling
Schwierigkeits- grade	3	3	1	3	1
Witterungs- einflüsse	ja	nein	ja	ja	nein
CPU-Intelligenz	hoch	mittelmäßig	sehr unterschiedlich	mittelmäßig	dumm & dummer
Torhüter	besser als in FIFA 98, aber immer noch mit gravierenden Schwächen	bei flachen Schüssen und Ecken schwach, hält fast alle Fernschüsse	auf der Linie ein Teufelskerl, aber bei Fernschüssen oft dusselig	ohne nennenswerte Schwächen	bei solch einem Spiel sind die Torhüterqualitäten nicht entscheidend
Ballverhalten	recht realistisch	ohne Effet	unrealistisch, arcadelastig	unrealistisch	unrealistisch
Spielbarkeit	hervorragend	sehr gut	gut	ausreichend	mangelhaft
Stärken/ Schwächen	+ professionelle Präsentation + überragende Spielbarkeit + offizielle WM-Lizenz + stark spielende Gegner - schwacher Torhüter - wenige Spielmodi	+ einsteigsfreundlich + detailverliebte Inszenierung + innovative Sprachausgabe - nur zwei Spielmodi - schwache CPU-Gegner	+ lückenlose Präsentation + hübsche 3D-Grafik + spektakuläre Spielzüge - vertrackte Steuerung	+ ansprechende Präsentation + überragende Auswahl an Mannschaften und Spielmodi - langweiliger Spielablauf - keine nennenswerten Verbesserungen zu den Vorgängern	+ ??? - technisch armselig - spielerisch armselig

Phat Air!

Sven Liebold

Genre: Sportspiel
Hersteller: Funsoft
Entwickler: Pony Canyon

Testmuster: Funsoft
Erhältlich ab: Juni
Preis: ca 99,- DM



Die Tricks in der Halfpipe erfordern eine hohe Fingerfertigkeit.

Und wieder tritt ein neuer Vertreter der beliebten Sportart rund um das Snowboard in das Rampenlicht der PlayStation-Arena. Anscheinend will jeder ein Stückchen von dem profitablen Trendsport-Kuchen abhaben, jedoch scheint kein Hersteller gewillt zu sein, endlich eine ordentliche Umsetzung auf die Beine zu stellen - so

auch geschehen mit dem jüngsten Produkt Phat Air: Extreme Snowboarding.

Schon nach der ersten Abfahrt begegnen uns die altbekannten Schwächen der anderen Genrevertreter. Die Piste ist von haarsträubenden Clippings zerklüftet, während sich die restliche Landschaft

ca. 2m vor dem Boarder aufbaut. Anfänglich überzeugt die Steuerung noch mit eleganten Schwüngen, doch spätestens, wenn man das erste Trickmanöver ausführen will, sollte man sich schleunigst nach einem Finger-Yoga-Kurs umsehen. Nur durch unnötig verkomplizierte Steuerkreuz-Button-Variationen

lassen sich hier Ergebnisse erzielen. Ansonsten verfügt der Spieler über vier verschiedene Spielmodi, die neben einer Meisterschaft auch obligatorische Split Screen-Duelle erlauben.

Im Championship sind dennoch allerhand gute Ansätze zu erkennen. Man tritt in verschiedenen Disziplinen wie Downhill, Slalom, Air & Style und der Halfpipe gegen fünf andere Mitstreiter an. Nach jeder Etappe erhält der Boarder die Möglichkeit, seine Fähigkeiten (Technik, Geschwindigkeit usw.) aufzuwerten, um seinen Spieler sozusagen zu tunen.

Ansonsten reiht sich Phat Air aber gesichtslos in die Riege der vielen Snowboard Games ein. Vielleicht werden wir ja nächsten Winter einmal mit einem Gran Turismo der Wintersportindustrie über-
rascht



Features



Nur an den markierten Jump-Zonen kann man Punkte holen.

Game It!

①  **0180/522 5300**
0831/57 51 57

② Telefax: 0831 / 57 51 555

③ Internet: <http://www.gameit.de>

④ email info@gameit.de

⑤ T-Online: ★Gameit#

⑥  Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Späse (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine dadurch verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisraum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.4.98
 * = noch nicht verfügbar am 13.4.
N = Neu! **P** = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

SONY PSX

Abe's Oddyssey	77.99		Nagano Winter Oly	99.99
Abe's Oddyssey 2*	79.99	N	Namco Museum 5	74.99
Ace Combat 2	84.99		Nascar 98	79.99
Actua Fishockey	84.99		NBA Fast Break	69.99
Actua Golf 2	84.99		NBA Hangtime*	84.99
Actua Soccer	39.99		NBA 98	84.99
Actua Soccer 2	84.99		NBA in the Zone 98*	84.99
Actua Tennis 2*	84.99		NBA Pro 98	84.99
Addas Soccer 2	87.99		Need 4 Speed 3	89.99
Agent Armstrong	74.99		Newman Haas Racine	89.99
Air Combat Plat.	39.99		NHL Breakaway '98	79.99
Alien Trilogy	42.99		NHL Faceoff 97	79.99
Alundra*	79.99		NHL Face Off 98	72.99
Armored Core*	79.99		NHL Hockey 98	84.99
Atari Arcade Hits	69.99		NHL Powerplay Hockey 98	79.99
Atari Arcade Hits 2*	74.99		Nightmare Creatures	79.99
Auto Construct	69.99		Ninja*	89.99
E Movie	79.99	N	Nuclear Strike	84.99
Baphomets Fluch	29.99		Off Road Challenge*	69.99
Batman & Robin*	89.99		One	84.99
Battle Arena Tosh3	79.99		Overboard	79.99
Battle Stations	77.99		Pandemonium	42.99
Beast Wars	79.99		Pandemonium 2	79.99
Bio Freaks*	72.99	N	Panzer General 2	79.99
Blaze & Blade*	94.99		Parappa the Rapper	69.99
Booby Roar	79.99		Pax Corpus	84.99
Broody of Fire*	87.99	P	Perfect Assassin	79.99
Broken Helix	84.99		Perihellian*	79.99
Crash Riders	79.99		PGA Tiger Woods*	89.99
Buggy	94.99		Player Manager	84.99
Bushido Blade	79.99		Pitfall 3D	84.99
Bust a Move 2	42.99		Point Blank*	79.99
Bust a move 3	59.99		Porsche Challenge	39.99
Car Combat Game*	79.99	N	Powerboat Racing	79.99
Castlevania	79.99		Poy Poy*	79.99
Caesar's Palace	79.99		Premier Manager 98*	89.99
Cart World Series*	74.99		Pro Pinball Timesth	84.99
Cheatbuch	24.99		Pulse (Depth)*	74.99
Clocktower	84.99		Rage Racer	84.99
Colony Wars	79.99		Rallye Cross	69.99
C & C 1	84.99		Rascal	84.99
C & C 2	89.99		Rayman	39.99
Constructor*	79.99		Rebel Assault 2	84.99
Cool Boarders	79.99			
Crash Bandicoot 1	39.99		Ridge Racer Revol.	39.99
Crash Bandicoot 2	79.99		Risiko	79.99
Crime Killer*	79.99		Riven	99.99
Critical Depth	72.99		Road Rash	84.99
Croc	84.99		Road Rash 3D*	89.99
Cy Ball Zone*	79.99	N		
Deal of Alive*	89.99			

**Titel des Monats
Juni (PSX):
Gran Turismo
89,99**

Knallhart kalkuliert

PSX TOP 10

Diablo	89,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
GTA	79,99
Lucky Luke	89,99
Need for Speed 3	89,99
Nightmare Creatures	79,99
One	84,99
Tomb Raider 2	89,99

NINTENDO N64

Spieleberater	22	99
Super Mario	22	99
Yoshi's Story	22	99
Aero Fighter Ass.	1	34
Aero Grange	1	34
Blast Corps	1	34
Thunder Man	1	34
Just a Move 2	1	04
Chameleon Twist	1	14
Clayfighter 63 1/3	1	29
Cruis'n USA	1	84
Cruis'n World	1	84
Diddy Kong Racing	1	84
Extreme G	1	14
Fifa98	1	19
Fighter's Destiny	1	19
Forsaken	1	14
Frankreich 98	1	34
G.A.S.P.	1	14
GT Racing*	1	24
Hexen	1	24
International Superstar Soccer	1	34
John Madden 64	1	29
Lamborghini	1	29
Lytat Wars	1	84
Mario Kart	1	84

SEGA SATURN

Athlete Kings	74.99
Atlantis	84.99
Burning Rangers	74.99
Courir Crisis	74.95
Darius 2	54.99
Daytona USA	
Championship	79.99
Discworld 2	69.99
Dragon Force	89.99
Enemy 0	89.99
Fighters Megamix	79.99
Fighting Force*	79.99
Formula Karts	69.99
Formula of Fighters 95	69.99
Last Bronx	79.99
Lost World	69.99
Manx TT	84.99
Marvel Super Heroes	69.99
Mass Destruction	69.99
Megaman X3	69.99

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Deathrap Dungeon 89,99	San Francisco Rush* 84,99	Mr. Bones (2 Discs) 69,99	WCW vs. NWO 139,99
Destruction Derby 239,99	Shadow Gunner * 79,99	NBA Action 98 69,99	Wetrix 99,99
Diablo 89,99	Skull Monkeys 89,99	NBA Live 98 89,99	Yoshis Story 84,99
Discworld 2 89,99	Soul Blade Platinum 39,99	NHL Hockey 98 69,99	
Dogdem Arena 79,99	Soviet Strike Plat. 39,99	NHL Powerplay 96 69,99	
Dreams* 84,99	Spawn 74,99	NIGHTS 69,99	
	Spice World* 42,99	NIGHTS 3D 69,99	
Dungeon Keeper* 79,99	Street Fighter Coll. 79,99	Control Pad 119,99	
Extreme Snowbreak 79,99	Street Fighter EX 74,99	Pandemonium 79,99	
Faithful 11-79 39,99	Suikoden 84,99	Panzer Dragon 2 79,99	
Fifa 98 84,99	Supercross 98 feat. MC* 79,99	Panzer Drag. Saga 74,99	
Final Fantasy 7 89,99	Super Match Socc. * 74,99	Riven* 74,99	
Firerap* 84,99	Super Pang Coll. * 89,99	Saturn Bomberman 69,99	
Flottenmanöver* 79,99	Sup. Puzzle Fighter 2 59,99	Scoorch 69,99	
Formel 1 Plat.* 39,99	Turbo 59,99	EGA Rally 79,99	
Formel 1 '97 89,99	Tekken 2 Plat.* 39,99	EGA Touring Car 79,99	
Forsaken 84,99	Tekken 3* a.a. 39,99	EGA Worldwide 79,99	
Frankreich 98* 89,99	Tenka Life Force 84,99	occer 97 79,99	
Frogger 69,99	Tennis Arena* 79,99	occer 98 79,99	
G-Police 89,99	Test Drive 4 84,99	ining Force* 74,99	
Gex 3D 87,99	Tetris Plus 74,99	ky Target 69,99	
Ghost in the Shell* 84,99	Theme Hospital 69,99	onic 3D 79,99	
Golden Goal 84,99	Tilt 69,99	onic Jam 69,99	
Gran Turismo 89,99	TOCA 84,99	onic R 84,99	
Grand Theft Auto 79,99	Tomb Raider 1 Plat. 39,99	teep Slope Sliders 79,99	
Hard Boiled 84,99	Tomb Raider 2 89,99	Streetfighter Coll. 79,99	
Heart of Darkness* 87,99	Total Driving 79,99	Super Puzzle 79,99	
Hercules 79,99	Total NBA 98* 74,99	Fighter 2 Turbo 59,99	
Herk's Adventure 84,99	Transport Tycoon 74,99	Tetris Plus 69,99	
Hexen 84,99	Treasures o. t. Deep 79,99	The House o. t. Dead 74,99	
Hugo 1* 84,99	Twisted Metal World Tour 79,99	incl. Gun 19,99	
Indy 500 79,99	Ubik* 79,99	Free Dirty Dwarfes 69,99	
Int. Superstar Soccer 74,99	V-Rallye 74,99	Tilt 69,99	
Deluxe 74,99	Vandal Hearts 79,99	Tomb Raider 79,99	
Int. Superstar Soccer 39,99	Vigilante* 89,99	Torico 69,99	
Pro Platinum 39,99	Viper* 79,99	(Gekka Mugentan) 69,99	
International Track & Field 39,99	Virtual Baseball 99* 79,99	Virtua Fighter 2 79,99	
Jersey Devil 84,99	VMX Racing 84,99	Virtua Fighter Kids 69,99	
Jet Rider 2* 79,99	VR 3000* 79,99	Virtual On 79,99	
J1 Fighting 89,99	VR Pool 74,99	Winterheat 79,99	
Klonka 79,99	Warcraft 2 84,99	Wipeout 2097 69,99	
Kula World* 79,99	War Games* 89,99	World L. Soccer 74,99	
Kurushi 69,99	Warhammer 2 89,99	World Series 69,99	
Lost World: Jurassic Park 77,99	Wayne Gretzky Hockey 98* 74,99	Baseball 2 69,99	
Lucky Luke 89,99	WipEout 2097 39,99		
Mageslayer* 79,99	World Rallye 79,99		
Magic the Gathering 74,99	Ch. T. Makinen* 79,99		
Marvel Sup. Heroes 79,99	World League Soccer 98* 84,99		
Masters o. Teras Kasi 79,99	World League Soccer 98* 84,99		
Match Day 3* 89,99	Worms Platinum 44,99		
MDK 79,99	Wreckin' Crew 89,99		
Mechwarrior 2 44,99			
Medieval* 79,99			
Megaman X3 74,99			
Megaman 8* 89,99			
Megaman Battle & Chase* 79,99			
Men in Black* 89,99			
Micro Machines V3 39,99			
Midway's Arcade 89,99			
Greatest Hits 2* 89,99			
Monopoly 79,99			
Moto Racer 84,99			



MOTORHEAD

HIGH VELOCITY ENTERTAINMENT

Sven Liebold



Genre:.....Rennspiel

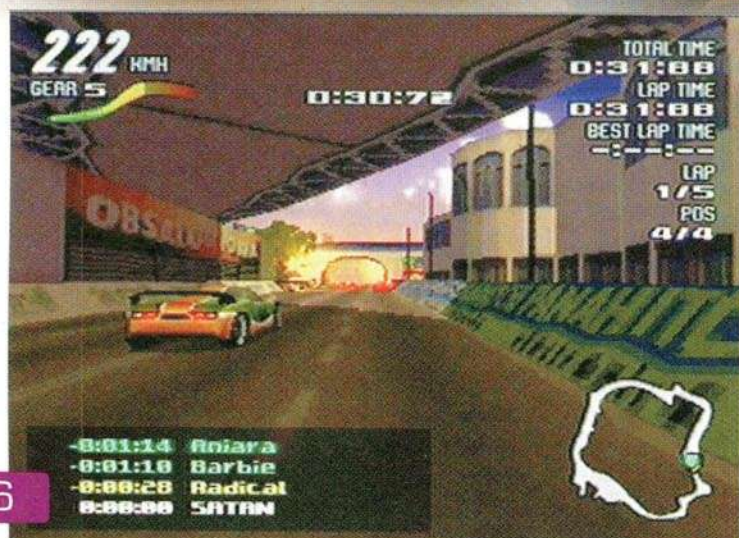
Hersteller:.....Gremlin Interactive

Entwickler:.....Digital Illusions

Testmuster:....Gremlin Interactive

Erhältlich ab:.....sofort

Preis:.....ca. 109,- DM



Statt nervigen Pop Ups taucht die Grafik sanft aus dem Nebel.



Für jeden Sieg erhält man wertvolle Punkte in der Renn-Tabelle.

Features



Der PlayStation-Rennstall steht nicht still. Konnten wir in der letzten Ausgabe noch über die zwei PS-Giganten Gran Turismo und Need for Speed III berichten, versucht sich nun Gremlin Interactive im heißumkämpften Rennzirkus der PlayStation. Die schwedischen Entwickler Digital Illusions, welche vor allem durch ihre Flipper-Serie Pinball Dreams bekannt wurden, stellen uns nun ein futuristisches Autorennen vor, das in puncto Präsentation ein wenig an Psygnosis' wipEout erinnert.

Nach einem schön gerenderten Intro findet sich der Spieler in dem ersten Auswahlmenü wieder. Neben drei Schwierigkeitsgraden stehen sowohl ein Zwei-Spieler-Modus als auch die obligatorischen Time Trial und Quick

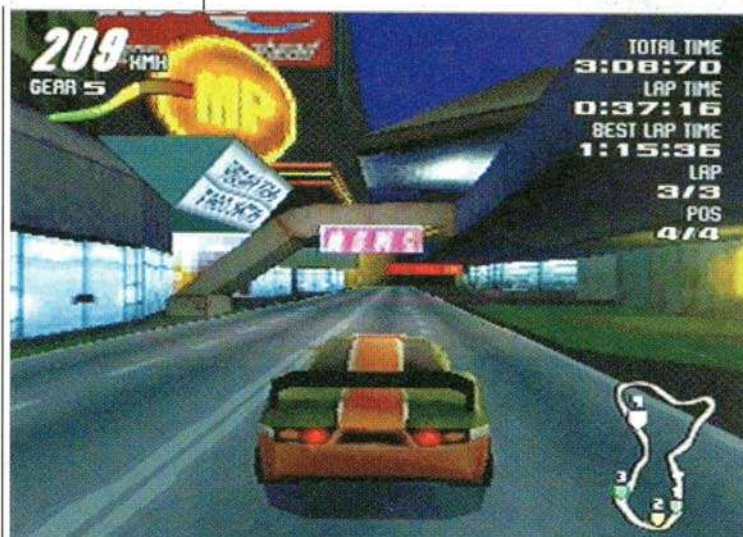
Race-Möglichkeiten zur Auswahl. Dreh- und Angelpunkt ist jedoch der Liga Mode, in dem man sich in insgesamt vier Divisionen beweisen muß. Gewinnt der Pilot eine Meisterschaft, werden jeweils zwei neue Strecken freigeschaltet, die in die nächste Liga mitbezogen werden. Selbiges gilt für den Fuhrpark: Kann man sich am Anfang noch zwischen drei Fantasie-Fahrzeugen entscheiden, kommen bei dem Sieg in der jeweiligen Division noch drei zusätzliche Boliden hinzu. Inklusive Bonusfahrzeug zählt der Rennstall am Ende zehn Vehikel, die allesamt in Beschleunigung, Bodenhaftung und Geschwindigkeit variieren.

Sofort nach der ersten Runde auf dem Parcours fällt einem die sehr flüssige und schnelle Grafik auf. Die PS-Monster heizen mit stattlichen 50 Frames pro Sekunde über den Bildschirm und könnten sich somit durchaus auch in der Spielhalle sehen lassen. Durch einen N64-ähnlichen Nebeneffekt werden geschickt lästige

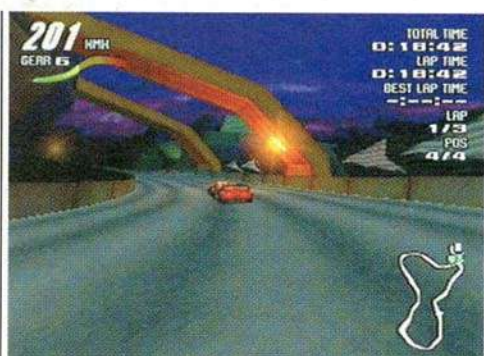
Pop Ups kaschiert, indem die Programmierer die Objekte sanft aus dem Dunst auftauchen lassen. Da der gesamte Stil der Grafik aber ohnehin sehr düster und „Blade Runner“-ähnlich gestaltet ist, fällt diese „Nebel-Technik“ nicht weiter auf, sondern integriert sich erfreulich gut in das Gesamtbild der sterilen Optik. Besonders durch den Einsatz von vielen Lichteffekten schafft Motorhead seine ganz eigene Atmosphäre.

Leider beschränkt sich das Verfolgerfeld bei 50 fps auf drei Kontrahenten. Wem das zu wenig Wagen auf der Strecke sind, kann die Fahrerriege optional auf sieben aufstocken, wobei dann allerdings die PlayStation ihre Motoren auf 25 fps drosseln muß. Wer jedoch ein paar Runden in der smoothen Variante gedreht hat, wird ohne Frage auf die drei zusätzlichen Gegner auf der Piste verzichten wollen, da ein gesunder Geschwindigkeitsrausch einfach mehr Laune macht als noch ein paar zusätzliche Autos zu überholen.

Obwohl Motorhead ein reinrassiger Arcade Racer ist, bedarf es einiger Zeit, sich mit dem Fahrverhalten anzufreunden; denn wer lediglich mit Voll-



Der Grafikstil ist zwar etwas monoton, aber dennoch ansprechend.



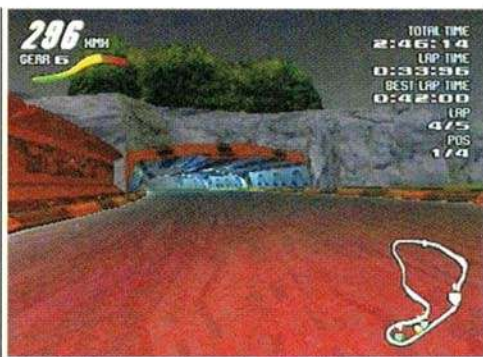
Bei Motorhead wurde besonders viel Wert auf stimmungsvolle Beleuchtung gelegt.

Die Alternative:

Porsche Challenge SCEE



Nach Total NBA '96 die zweite Eigenentwicklung von Sony Computer Entertainment Europe: Das realitätsnahe Fahrverhalten, das unglaublich echt wirkende Polygonmodell des Porsche Boxsters und die interaktiven Strecken sorgen für Fahrvergnügen pur.



Mit 50 fps könnte Motorhead auch in der Spielhalle eine gute Figur machen.



Bei sieben Mitstreitern und 25 fps stellt sich das futuristische Autorennen weitaus weniger spektakulär dar.

gas durch die insgesamt acht Tracks driftet, wird vergeblich einen Platz auf dem Siegereck suchen. Scharfe Kurven müssen angebremsst sowie der richtige Winkel gefunden werden, um am Scheitelpunkt sauber herauszubeschleunigen. Gute Streckenkenntnis wie auch eine analoge Steuerung in Form eines neGcon Pads oder eines Sony Analog Controllers sind ebenfalls ein absolutes Muß, wenn man nach Siegen in höheren Divisionen strebt. Da im Liga Mode auf eine „Catch up“-Funktion verzichtet wird, gerät man nämlich schon bei den kleinsten Fahrfehlern sehr schnell ins Hintertreffen und kann dann trotz überragender Fahrkunst keinen Anschluß mehr an das Feld finden. Im Gegenzug ist es ebenfalls realisierbar, sich - vorausgesetzt man liegt in Führung - vom Pulk abzusetzen. Hat man alle drei regulären Divisionen geknackt, geht es in einem letzten Rennen mit dem Grand Champion und seinem Superwagen in einem Zehn-Runden-Marathon auf die Piste.

Einige unschöne Mankos bleiben jedoch zu finden: Die computergesteu-



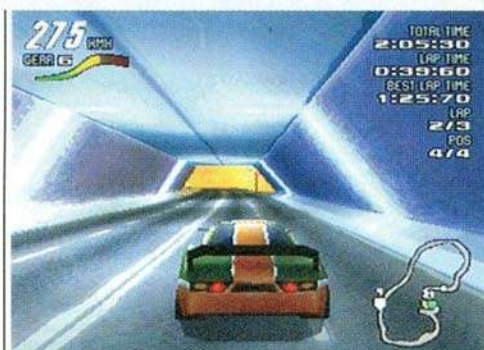
Hat man die letzte offizielle Division gemeistert, geht es in einem letzten Rennen auf den Parcours mit dem Grand Champion.

positiv

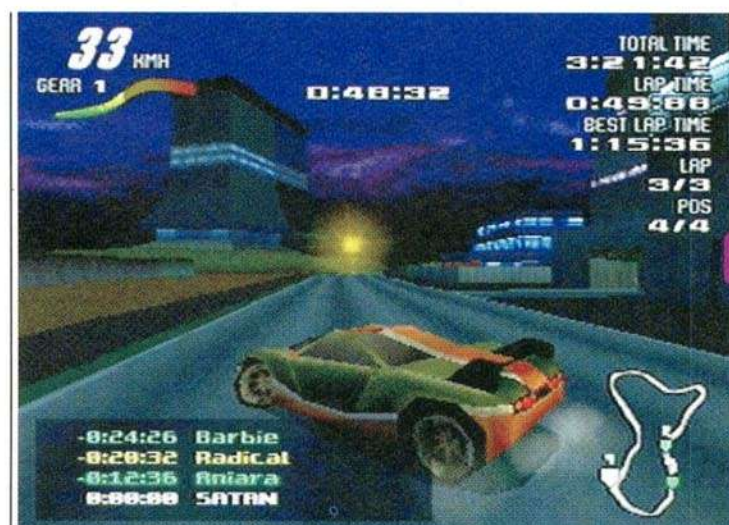
- sehr schnelle und flüssige Engine
- gutes Fahrverhalten

negativ

- eintöniger Soundtrack
- Gegnerintelligenz nicht immer nachvollziehbar



Ist man erst einmal vom Pulk abgeschlagen, bleiben nur noch wenig Chancen auf eine gute Platzierung.



Gerät der Wagen ins Schleudern, verliert der Fahrer kostbare Sekunden.

► Alles in allem läßt sich Motorhead als kurzweiliges Rennspiel einstufen, das gerade wegen seiner bahnbrechenden Geschwindigkeit den Spieler

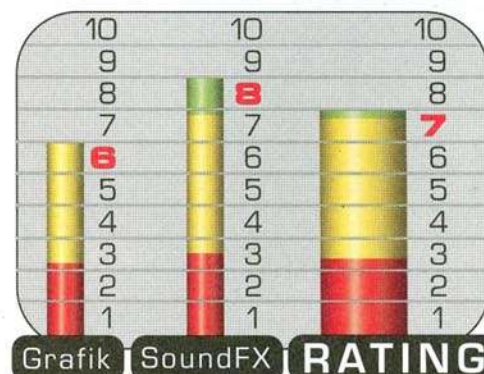
Die PS-Monster heizen mit stattlichen 50 Frames pro Sekunde über den Bildschirm und könnten sich somit durchaus auch in der Spielhalle sehen lassen.

sie nicht das eine oder andere Stück beisteuern hätten können. Mit „The Ace of Spades“ über den Kurs zu brettern, wäre eine echte Offenbarung gewesen - so jedoch beschränkt sich die Musik auf recht einfallsloses Techno-Geplätscher.

sofort in seinen Bann zieht. Per Split Screen können auch zwei Spieler gleichzeitig ihre Fahrkünste unter Beweis stellen. Wer an Ridge Racer Gefallen fand, und wem Porsche Challenge zu einfach war, wird bei Motorhead sicherlich gut aufgehoben sein.



Der Split Screen Mode sorgt für spannende Zwei-Spieler-Duelle.



Everybody's Golf

Stephan Girlich

Genre:.....Sportspiel

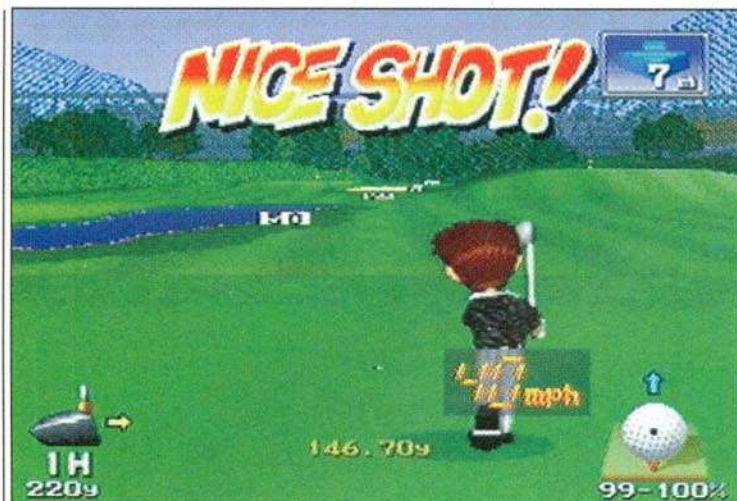
Hersteller:.....SCEI

Entwickler:.....SCEI

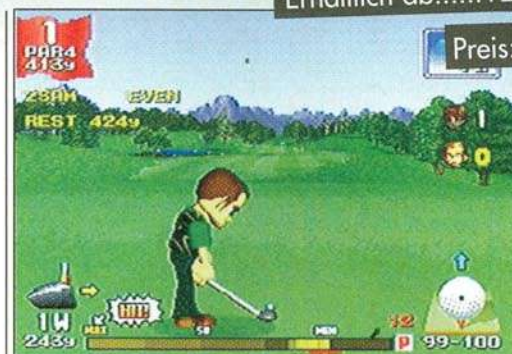
Testmuster:....SCEE

Erhältlich ab:.....12. Juni

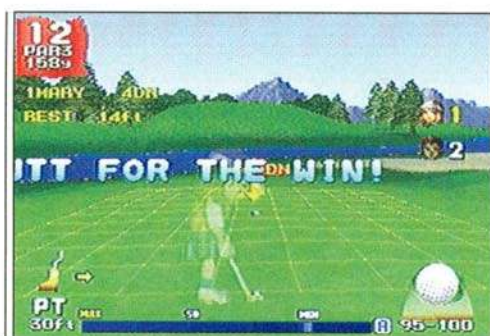
Preis:.....ca. 89,- DM



Sind Schlagstärke und -richtung optimal, erscheint ein „Nice Shot“ auf dem Bildschirm.



Die neuen Charaktere erspielt man im Vs-Modus.



Beim Putten ist die Spielfigur transparent dargestellt.



Der Minigolf-Kurs ist vortrefflich zum Üben des Puttens geeignet.



Die Driving Range ist zwar nur zum Üben gedacht, allerdings lassen sich hier auch kleinere Wetten, wie bspw. der längste Schlag, ausspielen.

Features



Die einen erheben Golf zur Wissenschaft, die anderen finden diesen Sport zum Gähnen langweilig. Wer's niemals selber ausprobieren konnte, erhält nun die Möglichkeit, zumindest in virtueller Form den kleinen weißen Ball über mehrere hundert Meter hinweg in ein winziges Loch zu schlagen. Anfangs stehen in Everybody's Golf zwei Golfer zur Wahl, mit denen sich im Vs-Modus bis zu acht neue Charaktere mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen erspielen lassen. Golfneulinge lehnen sich zunächst zurück und studieren die verschiedenen Unterrichtsvideos, in denen einem die Steuerung in allen Feinheiten näher gebracht wird. Auf der Driving Range und dem Putting Green wechselt man von der Theorie zur Praxis, um dann als Amateur sein erstes Turnier zu star-

► Everybody's Golf impliziert über den vielsagenden Titel eine Simulation für alle Spielerschichten, was allerdings nicht ganz der Wahrheit entspricht. Trotz typisch japanischer Knuddelgrafik mit Charakteren, deren Kopf weitaus größer als der gesamte Körper ist, tendiert das Spiel letztlich doch eher in Richtung einer arcadelastigen Simulation. Der Schwung muß perfekt ausgeführt, die Schlagstärke optimal bestimmt und der ständig wechselnde Wind in die Schlagrichtung korrekt miteinberechnet werden, ansonsten landet die kleine weiße Kugel öfter im unwegsamen Terrain als einem lieb ist. Die Grüns sind mit einem einfachen Gitterraster versehen, dessen Höhenunterschiede sich auf Knopfdruck etwas deutlicher darstellen lassen. Die Schwierigkeit der Kurse steigt mit zunehmender Spieldauer deutlich an. Sandbunker, Bäume und Wassergräben müssen überwunden werden, um nicht unnötige Strafschläge zu kassieren. Optisch bewegt sich

positiv

- sehr schöne Grafik
- kaum Ladezeiten

negativ

- kann sich nicht für Arcade oder Simulation entscheiden



Über spezielle Videos wird man in die Steuerung eingewiesen.





Poy Poy

Martin Weidner

Genre:.....Party Game

Hersteller:.....Konami

Entwickler:.....Konami

Testmuster:....Konami

Erhältlich ab:.....Mai

Preis:.....ca. 99,- DM



Die Tikistatuen auf Maui lassen sich sogar als Wurfgeschosse mißbrauchen, vorausgesetzt sie spucken gerade keine schwarzen, explodierenden Kugeln aus.



Die zoomende Kamera rückt das Spielgeschehen ins rechte Licht.

Features

1-4
Spieler
Modus

8
Arenen

3
Cups

1
Memory
Card

A B E
Texte
Englisch

MULTITAP

Vier Kontrahenten liefern sich in einer Arena einen unbarmherzigen Schlagabtausch. Ob Felsbrocken, Raketen oder andere Mitspieler - alles, was auf dem Boden liegt, kann aufgehoben und auf die Gegenspieler geworfen werden. Klingt bekannt? Kein Wunder, denn Konami orientiert sich in der Grundidee des Spiels sichtlich an Hudson Softs Bomberman, ohne deshalb auf eigenständige Ideen zu verzichten!

Ein Vergleich mit Hudson Softs Aushängeschild bietet sich förmlich an. Dem Story Mode, einem in Bomberman sträflich vernachlässigten Spielmodus (zu einfach und zu kurz), kommt in Poy Poy eine sehr wichtige Bedeutung zu; und das nicht etwa, weil Solospieler auf die drei darin enthaltenen Cups angewiesen sind - der Battle Mode läßt sich auch gegen CPU-Gegner bestreiten. Vielmehr erhält der Spieler hier nämlich für jedes erfolgreiche Scharmützel ein Preisgeld, das sich

nach Beendigung eines Cups in neue Gloves bzw. deren Updates anlegen läßt. Einmal via Memory Card gesichert, lassen sich diese Spezialattacken auch im Multi Player Mode zum Einsatz bringen. Dies sollte für jeden Spieler genügend Anreiz darstellen, sich auch einmal an den Cups zu versuchen.

Aber erst im Multi Player Mode kommt so richtig Schadenfreude auf. Noch vor seinem Gegenüber eine fette Rakete zu erwischen und sie ihm mit einem diebischen Grinsen entgegenzuschleudern, während man sich hastig aus dem Explosionsradius zurückzieht, hat schon einiges für sich. Oder einen Feind von hinten zu packen, emporzu-



Die Siegesposen könnten fast einem Prügelspiel entliehen worden sein.

wirbeln und ihn eine Zeitlang hilflos in der Luft herumzappeln zu lassen, um ihn anschließend wegzuschleudern - solche Aktionen bringen einem selbst zwar nicht sonderlich viele Skill-Punkte ein, bereiten aber durchaus einen Heidenspaß.

Wer, nebenbei bemerkt, glaubt, als Letzter auf dem Schlachtfeld übrigzubleiben wäre für einen Sieg ausreichend, täuscht sich gewaltig. Diese Regel mag zwar im Falle von Bomberman zutreffen, in Poy Poy verhält es sich jedoch wiederum ganz anders.

Die Party Game-Alternative

Micro Machines V3 Codemasters



„Das ultimative Multi-Player-Rennspiel“ für bis zu acht Spieler: Spielmodi, Vehikel und Tracks ohne Ende, begleitet von einer kinderleichten Spielidee und einer kinderleichten

Steuerung; im Gegensatz zu Poy Poy ist Micro Machines V3 selbst für Solospieler bedenkenlos zu empfehlen.



In der Wüste macht einem eine Windhose zu schaffen.





Die Robots Stage zählt zu den detailliertesten Kampfschauplätzen. Während im Vordergrund die Schlacht tobt, wird im Hintergrund das Geschehen auf Großleinwänden präsentiert. Ein Roboter in der Mitte des Bildschirms schlägt nach allen Richtungen hin aus und setzt die Spieler im wahrsten Sinne des Wortes unter Strom.

Die CPU vergibt nämlich je nach der Zeit, welche man in der Arena überlebt, der Anzahl der direkten Treffer und dem Glück (!) der einzelnen Spieler Punkteboni, d.h. wer sich geschickt anstellt, kann, auch wenn er von einem Mitspieler in einer Runde aus dem Feld geschlagen wurde, trotzdem noch in der Endauswertung nach Punkten gewinnen. Gekämpft wird in der Regel über drei Runden hinweg auf acht Schauplätzen, die allesamt recht zweckdienlich, aber sehr cartoon-artig aufgezogen wurden.

All dies sollte einen aber nicht zu dem Trugschluß verleiten lassen, daß

es nicht auch Raum für Verbesserungen geben würde. Beispiele gefällig? Anhöhen und Gefälle im Landschaftsbild würden mehr Taktik in die Scharmützel bringen. Wünschenswert wären darüber hinaus eine Tastenfunktion, um Attacken geschwind ausweichen zu können, eine numerische Energieanzeige über den Köpfen der Gegner und die Möglichkeit, im Falle eines Ausscheidens weiterhin Einfluß auf das Spielgeschehen nehmen zu dürfen. In Bomberman World steht es dem Spieler frei, vom Rand der Arena aus Bomben in das Spielfeld zu befördern. Poy Poy hingegen verurteilt ausgeschiedene Spieler dazu, dem weiteren Treiben tatenlos zuzusehen. Oder wie wäre es mit einer Unterstützung von Sonys Dual Shock Analog Controller, um die Charaktere noch präziser diagonal steuern zu können?

► Als Partyspiel schlägt Poy Poy die PlayStation-Fassung von Bomberman um Längen. Trotz der angedeuteten 3D-Ansicht in den Arenen und der zoomenden Kamera bleibt die Über-

„Mit Poy Poy zaubert Konami letztlich eine erstaunlich spritzige Variante der Bomberman-Thematik aus dem Hut hervor, Solospieler sollten von dem play Rating aber einen Punkt abziehen.“

sicht fast stets gewährleistet, die Kollisionsabfrage ist durchaus fair und



Wer den Master Cup ohne den Verlust eines Continues beendet, gelangt in eine Bonus Stage, nach der als Belohnung das beste Poy Poy-Glove winkt.



In dem Nachtlevel verwandelt sich ein unscheinbarer Felsbrocken in einen alles verschlingenden Dinosaurier.



Vor dem Spielstart lassen sich die einzelnen Gloves auswählen. Die über 70 Gloves stellen im Grunde aber Augenwischerei dar, beinhalten diese doch sämtliche Ausbaustufen der einzelnen Spezialattacken.

die Gloves sind wohl durchdacht. Ebenso gut ausgearbeitet ist das Spielprinzip, das wohl kaum unkomplizierter und einsteigerfreundlicher hätte ausfallen können. Mit Poy Poy zaubert Konami letztlich eine erstaunlich

spritzige Variante der Bomberman-Thematik aus dem Hut hervor, Solospieler sollten von dem play Rating aber einen Punkt abziehen.



positiv
• sehr erfrischende Spielidee
• Vier-Spieler-Modus
negativ
• keine Anhöhen und Gefälle
• keine Beschleuniger-Taste
• ausgeschiedene Spieler sind zum Nichtstun verurteilt

Vigilante 8

Mark Liebold

Genre:.....Rennspiel/Shooter

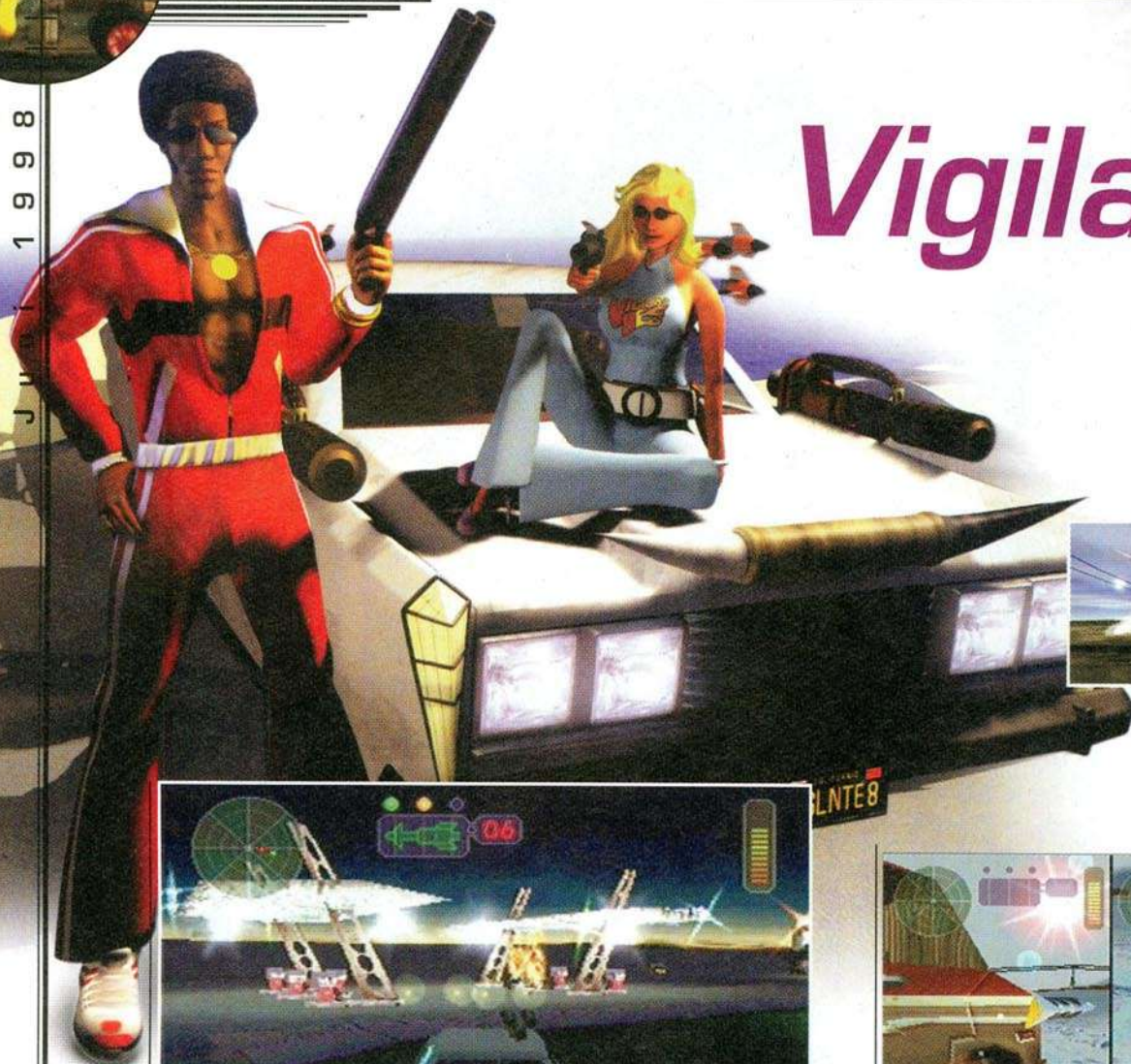
Hersteller:.....Activision

Entwickler:.....Luxoflux

Testmuster:...Activision

Erhältlich ab:.....Juli

Preis:.....ca. 109,- DM



Besonders in Las Vegas wimmelt es von Lens Flares und Lichtreflexionen.



Im Zwei-Spieler-Modus kann ein horizontaler oder vertikaler Split Screen gewählt werden.



setzen, dafür befindet sich in den Leveln eine Vielzahl unterschiedlichster Waffen-Upgrades. Jedes Fahrzeug kann mit bis zu drei verschiedenen zusätzlichen Waffen bestückt werden, die sich aber nur an einer bestimmten Stelle des Vehikels plazieren lassen. Deshalb muß man sich meist entscheiden, ob der Mehrfachraketenwerfer oder der Mörser effektiver im Kampf gegen den Feind sind. Alle Waffen besitzen zwei Specials, die durch Tastenkombinationen aktiviert werden. Leider haben sie auch ihre Vor- und Nachteile. Der Einsatz der langsamen Bruiser Cannon sollte nur auf stehende Ziele beschränkt werden, dafür



Das abschaltbare Head-Up-Display zeigt den sowohl die verwendete Waffe und ihren Munitionsvorrat, als auch die Energie und Position der Gegner an.

Irgendwo in der Wüste Nevadas liegt Site 4, eine geheime Base des amerikanischen Militärs. Hier werden die geheimsten und neuesten Waffen der Army gelagert. Genau die richtigen Mittel, damit Sid Burn sein derzeitiges Vorhaben, den wirtschaftlichen Niedergang der USA einzuleiten, in die Tat umsetzen kann. Nachdem die „Kojoten“, Terroristen, deren Anführer Sid ist, in die Site 4 eingedrungen sind, um sich der geheimen Waffentechnologie zu bemächtigen, werden sie von den Vigilantes, einer militanten Bürgerwehr, die es sich zum Ziel gesetzt hat, die „Kojoten“ mit allen Mitteln aufzuhalten, angegriffen.

In Vigilante 8 schlüpft man entweder in die Rolle eines wilden Verkehrsrowdies, der den „Kojoten“ angehört, oder Eure Wahl fällt auf einen der Vigilantes, die das Gesetz lieber selbst in die Hand nehmen. Jedes Team besteht aus sechs Mitgliedern, von denen am Anfang allerdings nur jeweils vier zur Verfügung stehen. Die

restlichen Charaktere werden freigeschaltet, sobald der Quest Mode erfolgreich durchgespielt wurde. Für einen schnellen Kampf allein oder zu zweit gibt es einen Arcade- und Zwei-Spieler-Modus. In Letzterem darf gewählt werden, ob man via Split Screen mit- oder gegeneinander fährt. Der Quest Mode ist in vier Abschnitte unterteilt, in denen primär alle Autos der gegnerischen Partei zerstört und tertiär Gebäude oder andere Einrichtungen vernichtet bzw. geschützt werden müssen. Um der feindlichen Übermacht gewachsen zu sein, geht jeder der zwölf Akteure mit einem dicken Muscle Car, das den Charakter und Hintergrund von jedem Fahrer genau widerspiegelt, an den Start. Von Molos monströsem Schulbus bis zu Sheilas flinkem Strandbuggy sind in Vigilante 8 alle Wagenklassen und Gattungen vertreten, wobei mehr Wert auf das Blubbern eines V8 Big Blocks als auf Endgeschwindigkeit gelegt wurde. Zwar ist es anfänglich nur möglich, sich mit einer MG zur Wehr zu

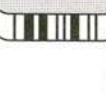


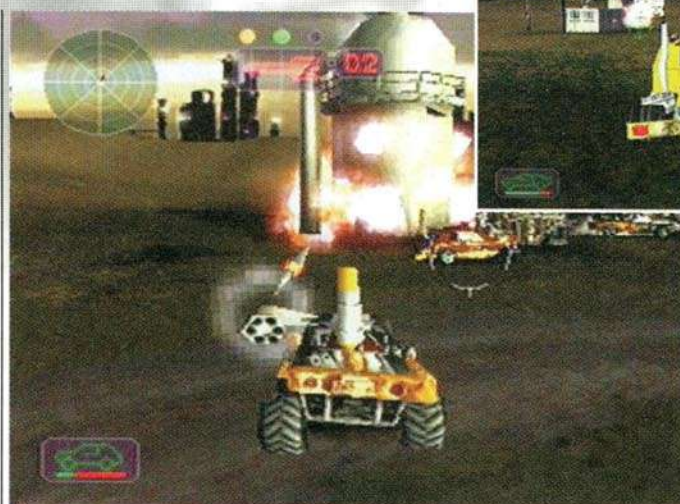
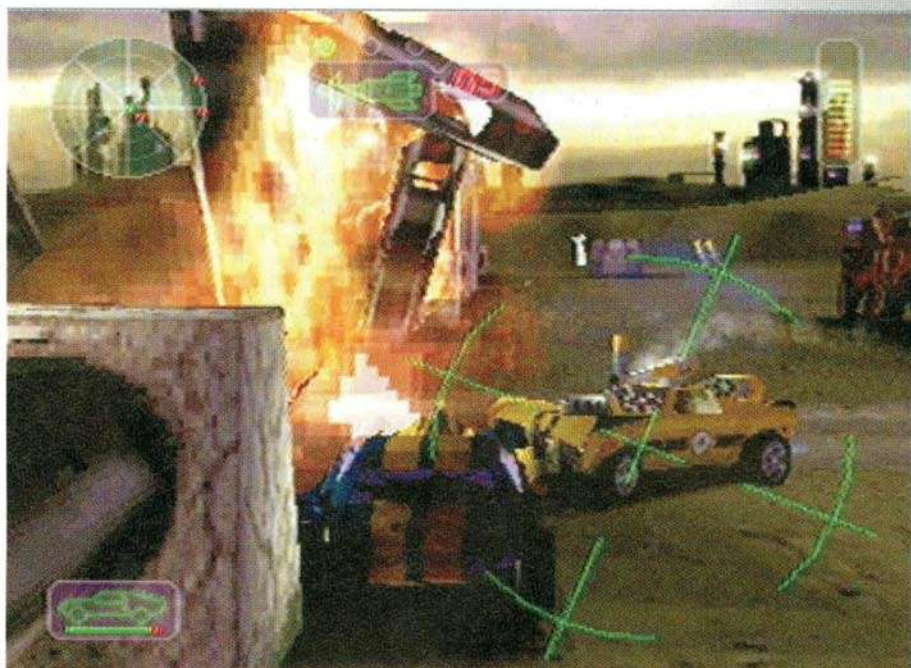
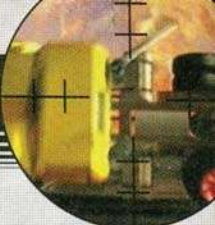
Mit Hilfe des kleinen Radarschirms kann Dave eine Horde UFOs herbeifunkeln, die seine Gegner gnadenlos angreifen.



In der Egoperspektive wird zusätzlich ein Lenkrad eingeblendet, das lässig mit einer Hand geführt wird.

Features





Ölraffinerien explodieren besonders schön.



Ist der Feind zerstört, bleibt von ihm nur noch ein ausgebranntes Wrack übrig.

durchschlägt sie mit ihrer enormen Feuerkraft mit Leichtigkeit selbst die dickste Panzerung. Bei manchen * Waffen, die über einen extremen Rückstoß verfügen, bricht der Wagen mitunter leicht nach links oder rechts aus. Weiterhin verfügt jeder Charakter über eine Spezialwaffe, bspw. kann Beezwax radioaktive Killerbienen gegen die Vigilantes schicken, die Androidin Houston 3 dagegen versucht, ihre Gegner mit einem Laserstrahl zu pulverisieren. In den Leveln befinden sich auch andere Extras, wie Schutzschilde oder Stör-sender, die aber nur eine zeitlich begrenzte Wirkung haben.

Die zehn großen Kampfarenen reichen von Colorados nördlichen Skigebieten bis hin zu den Orangen-

plantagen Kaliforniens. Desweiteren können in allen Gebieten sämtliche örtliche Gegebenheiten zerstört werden. Deshalb zählen zerborstene Brückenköpfe, Baumstümpfe und Häuserruinen sehr schnell zur Umgebung, in der man mit seinem Muscle Car ums Überleben kämpft. Manchmal können auch Einrichtungen wie Seilbahnen genutzt werden, um sich schneller über das Schlachtfeld zu bewegen. Aber nicht nur die Landschaft wird in Mitleidenschaft gezogen, auch das Fahrzeug bewegt sich nach einem heftigen Schußwechsel ziemlich demoliert durch das Spielfeld. Gesplittete Scheiben und zerbeulte Karosserien gehören schnell zum gewohnten Landschaftsbild. Leider wirkt sich der Schaden, den die Fahrzeuge erleiden, nicht auf deren Fahrverhalten aus.

Vigilante 8 bietet tolle Grafik, super Sound und garantiert einen enormen Spaß.

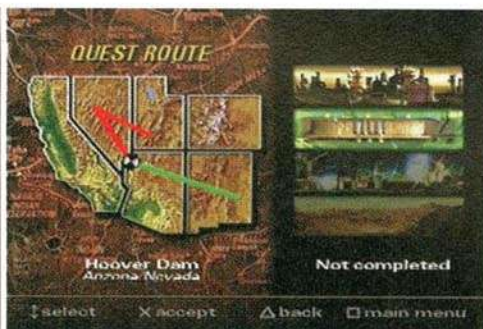
► Vigilante 8 spielt in den 70er Jahren. Um das zu verdeutlichen, wurden nicht nur die Outfits der Charaktere dieser Zeitepoche angepaßt, auch die Musikeinlagen spiegeln alle Stilrichtungen der wilden 70er wieder. Während das Spiel in vollen Gängen ist, kann ausgewählt werden, ob die Straßenschlachten von funky Disco-beats oder harten Rockrhythmen begleitet werden sollen. Bei der Gestaltung der grafischen Elemente sind Luxoflux einige Highlights gelungen. Lens Flares und Echtzeitreflexionen können an allen Ecken und Enden bewundert werden. Die Arealen sind großflächig und wurden mit vielen Kleinigkeiten ausgestattet. Das Spiel



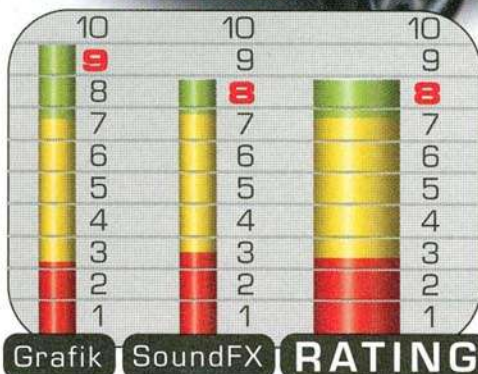
Mit der Zeit wird die Auswahl der spielbaren Charaktere immer größer, am Ende erhält man sogar das Alien.

geht ohne Slow downs vonstatten, nur im Zwei-Spieler-Modus müssen diese ab und zu ertragen werden. Neben dem Deformations-Feature wurden den Vehikeln auch eigene Fahreigenschaften verpaßt. Man kann deutlich den Unterschied zwischen dem quirligen Jeep und dem schwerfälligen LKW

merken, der dafür in Sachen Panzerung die Nase vorne hat. Der Dual Shock Analog Controller verbessert das Fahrfeeling, da jeder Treffer in Fleisch und Blut übergeht. Vigilante 8 bietet tolle Grafik, super Sound und garantiert einen enormen Spaß. Wer sowohl Shooter als auch Rennspiele mag, wird an diesem Spiel nicht vorbeikommen.



Die Quest Route erstreckt sich über vier Stationen und ist bei jedem Fahrer anders.



positiv

- gelungene Grafik
- grooviger Sound
- großer Spaßfaktor

negativ

- relativ schnell durchgespielt



Road Rash 3D

Sven Liebold

Genre:.....Rennspiel

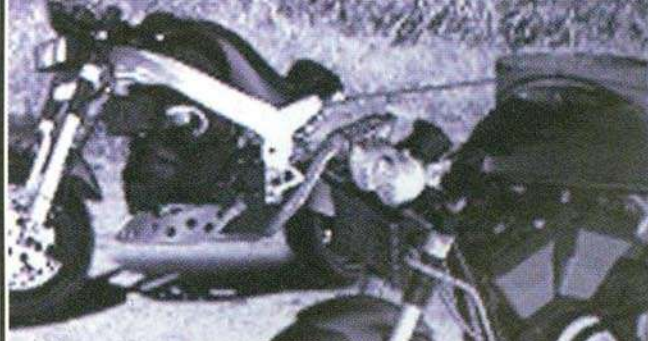
Hersteller:.....Electronic Arts

Entwickler:.....Electronic Arts

Testmuster:...Electronic Arts

Erhältlich ab:.....Juni

Preis:.....ca. 109,- DM



Per Button-Druck können verschiedene Waffen gewählt werden.



Wer nicht hören will, muß fühlen!



Das Motorrad-Prügelspiel mit Tradition kehrt zurück. Ohne große Vorankündigung läßt Electronic Arts erneut seine gemeinen Biker über die Straßen fegen. Angefangen bei Segas Mega Drive, konnte man schon fast auf jeder namhaften Konsole eine Version der schlagfreudigen Zweiradfahrer bewundern. Auch auf der PlayStation feierte der Titel bereits sein Debüt. Nach einer kompletten Runderneuerung hievt man nun das sonst nur 2,5D-Rennspiel vollends in die polygonalen Welten der Rennspielkonsole Nr. 1.

In typischer EA-Manier wird der Spieler von der ersten Sekunde an von der exzellenten Präsentation in den Bann gezogen. Mit einer Unmenge an Videoclips, stimmungsvollen Bildern und nicht zuletzt der brillanten Geräuschkulisse wird das „Biker-Ambien-

te“ perfekt unterstrichen. Das Grundprinzip des Games hat sich jedoch nicht verändert: Als Mitglied einer Gang versucht man, möglichst als Erster über die Ziellinie eines abgesteckten Kurses zu gelangen. Wer sich nach einer kurzen Spritztour etwas mit dem Fahrverhalten angefreundet hat, konzentriert sich dann auf die Meisterschaft, welche die eigentliche Herausforderung im Spiel darstellt. Nachdem man sich in der Namensliste verewigt hat, stehen dem Fahrer vier verschiedene Arten von Motorrädern zur Auswahl. Dabei reflektiert jede Klasse eine besondere „Gang“. Da hätten wir die durchgeknallten DeSades, die sich auf den RATs am wohlsten fühlen. Die Dewley schwören hingegen auf schwere Straßenkreuzer im Harley Davidson-Stil. Als Kaffe Boy ist man mit modifi-

zierten Wettbewerbsmotorrädern unterwegs, während die Techgeist sportliche Zweiräder aus Europa bevorzugen. Jede Rennklasse bietet drei unterschiedliche Modelle, die man sich allerdings hart erarbeiten muß. Um an bare Münze zu gelangen, muß das frischgebackene Gangmitglied im angesprochenen Liga-Modus möglichst bei jedem Rennen unter den drei ersten Fahrern ins Ziel gelangen. Je mehr Geld gescheffelt wird, desto bessere Maschinen warten auf den Straßenrowdy.

Besonders beeindruckte das Straßensystem, durch das sich die sehr langen Kurse ziehen. Das Areal, in dem sich die Fahrer bewegen, konnte nämlich ohne jede Schwierigkeiten völlig frei



Die große Weitsicht erlaubt vorausschauendes Fahren.



Die Fahrer wurden mit Motion Capturing lebensecht animiert.



Besonders im Tunnel kommen die hervorragenden Sourroundeffekte zur Geltung.



Der robuste Cruiser ist nur schwer von der Straße zu drängen.

Features



DOLBY SURROUND
TIP!



Mit dem Nitro-Boost kann das Bike noch einmal kurzfristig beschleunigt werden.



Wird man von den Cops erwischt, ist das Rennen sofort mit Bußgeld beendet.

setzt erneut die Meßlatte in Sachen Präsentation ein Stück höher. Das Streckendesign läßt keine Wünsche offen und ist mit ca. 40 Kursen sehr umfangreich ausgefallen. Die Polygonmodelle der Motorräder und Fahrer sind detailliert gestaltet worden. Lediglich die Framerate sinkt oft bedenklich in den Keller, was zwar den Spielablauf nicht gravierend beeinflusst, aber leider oft unangenehm auffällt. Auch verzichtete man wieder auf eine Unterstützung von Namcos neGcon Pad, was aber durch die gut gelungene digitale Steuerung verschmerzlich ist.



Über flache PKWs kann mit einem „Wheelie“ gefahren werden.

Wie bei allen Vorgängern legten die Entwickler hier einen deftigen Schwierigkeitsgrad vor, der ungeübten Rennfreaks einige Kopfschmerzen bereiten wird. Entschädigt wird man dafür mit musikalischen Leckerbissen von Bands wie CIV, Kid Rock, Sugar Ray oder The Party, die mit den pas-

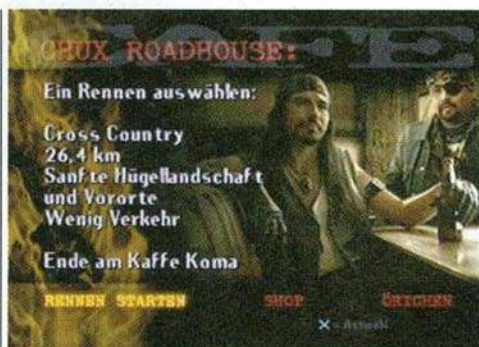
Alles in allem hat sich Electronic Arts ordentlich ins Zeug gelegt, und setzt erneut die Meßlatte in Sachen Präsentation ein Stück höher.



Je schneller das Motorrad, desto weiter die Sprünge.



Autsch! Hoffentlich landet man nicht allzu weit von seinem Motorrad entfernt.



Im Cafe der jeweiligen Gangs bekommt man markige Kommentare aus dem Bikerleben zu hören.

senden Rocktunes das Herz eines jeden Bikers höher schlagen lassen. Road Rash 3D fesselt wirklich von der ersten Minute an. Wer noch nie etwas mit Bikergangs zu tun hatte, wird sich spätestens nach diesem Spiel dem nächsten Motorradclub in der Umgebung anschließen. Von einer Nachahmung der Road Rash-Protagonisten ist jedoch aus gesundheitlichen Gründen abzuraten.



play
PLAYSTATION
BEST BUY!

positiv

- sehr lange Kurse
- makellose Präsentation
- treibender Soundtrack

negativ

- störende Slow Downs
- sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- keine neGcon Pad-Unterstützung

LET THE GAMES

CBZ

CYBALL ZONE

GEWINNSPIEL

IM RAHMEN DER ISPO 98 IN MÜNCHEN VERANSTALTET DAS MAGAZIN PIRANHA AM 1. AUGUST EINEN RIESIGEN CYBALL ZONE-EVENT, HAUPTSPONSOR IST NATÜRLICH DER HERSTELLER DES TITELS GT INTERACTIVE. IN BEZUG AUF DIESE VERANSTALTUNG PRÄSENTIEREN WIR IN ZUSAMMENARBEIT MIT GT INTERACTIVE DIE **CYBALL ZONE-COMPETITION.**

Folgendes müßt Ihr tun. Rechts aufgelistet findet Ihr sechs Teilnehmer, die stellvertretend für ein Team stehen und auf dem Event gegeneinander antreten werden. Eure Aufgabe ist es nun, den Sieger dieser Veranstaltung zu tippen. Seid Ihr im richtigen Topf, warten super Preise auf Euch:

1. PREIS ZWEI JAHRE

PREMIERE DIGITAL

(3 Programme, Bild und Ton in überragender Qualität)

2.-3. PREIS AIRBRUSH-PLAYSTATION

MIT CYBALL ZONE-MOTIV + CYBALL ZONE-SPIEL

4.-10. PREIS CYBALL ZONE-SPIEL

+ T-SHIRT

BEGIN

DIE TEILNEHMER SIND ALLESAMT RENOMMIERTE FUNSPORT-GRÖßEN, MIT AUSNAHME VON EX-SPORTLER UND PIRANHA-REDAKTEUR PEDRO BOKER, DER DEN EVENT ORGANISIERT HAT.



RENE HULGREEN

ALTER28
NATIONALITÄTDÄNE
SPORTARTINLINER
TEAMDOMINATORS



LENNARD SCHRÖDER

ALTER15
NATIONALITÄTDEUTSCHER
SPORTARTINLINER
TEAMKRAPP KLOWNS



GREGOR MYSZOR

ALTER18
NATIONALITÄTDEUTSCHER
SPORTARTINLINER
TEAMSENTINELS



BENJAMIN LUCAN

ALTER19
NATIONALITÄTDEUTSCHER
SPORTARTINLINER
TEAMVOODOO



RICHARD TAYLOR

ALTER15
NATIONALITÄTWALISER
SPORTARTINLINER
TEAMFIZ-O



PEDRO BOKER

ALTER31
NATIONALITÄTDEUTSCHER
SPORTARTEHEMALIGER EISHOCKEY-SPIELER
TEAMLEOPARDS

Schickt eine Postkarte mit Eurem Tip an:

play PLAYSTATION

Stichwort: „CyBall-Competition“

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

oder macht Faxen unter:

0931/4069123

oder per Elektropost:

cypress@mainfranken.de

Einsendeschluß ist der 31. Juli 1998,

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen,

die Gewinner werden in der nächsterreichbaren Ausgabe bekanntgegeben.

play unterhielt sich mit Christian Southgate, dem Producer und Lead Programmer von CyBall Zone, über die Entstehungsgeschichte dieser futuristischen Sportsimulation.

play: Gab es irgendwelche Spiele oder Filme, die Euch als Anregung für die Spielidee in CyBall Zone dienten, oder wart Ihr einfach von der Vorstellung angetan, daß sich Sportler in der Zukunft gegenseitig in Stücke reißen könnten?

Christian Southgate: Mit den Sportlern in der Zukunft liegst Du genau richtig. Als wir Striker '96 machten, kamen viele Leute auf uns zu und meinten „Wow! Ihr könntet doch auch ein wirklich cooles Spiel im Stil von Speedball auf die Beine stellen“. Wir kamen zu demselben Schluß und entschieden uns dafür, Speedball nicht bloß zu kopieren, sondern ein eigenständiges Spiel zu verwirklichen, das ähnlich gut spielbar wie Speedball sein sollte, aber in einer zeitgemäßen Aufmachung.

play: Wie habt Ihr diese Idee in die Tat umgesetzt? Habt Ihr jemand in Eurem Team, der auf das Äußere des Spiels maßgeblich Einfluß nimmt, oder würdest Du als Lead Programmer sagen, daß das gesamte Projekt eher von der Grafikengine als von dem Spieldesign bestimmt wird?

Christian Southgate: Wir haben dem Design und der Spielbarkeit von Anfang an die höchste Priorität eingeräumt. Natürlich ist es sehr wichtig, viel Arbeit in die Engine zu stecken, gerade was die Polygoncharaktere und die grafischen Effekte betrifft, aber ich glaube, daß Spiele, die in erster Linie auf ihre Grafikengine setzen, oft oberflächlich und steril wirken. Spielerische Tiefe und ein herausforderndes Gameplay kann man nur dann realisieren, wenn das Design okay ist. Die Engine ist selbstverständlich auch ein wichtiger Bestandteil eines Spiels, aber ohne Gameplay und Tiefe ist sie nur eine Demo der Hardwaremöglichkeiten.

play: Die detaillierten Management-Menüs sind für ein PlayStation-Spiel recht ungewöhnlich. Weshalb habt Ihr Euch hier von gängigen Sportspielen entfernt?

Christian Southgate: Ursprünglich sollte der Management-Teil noch anspruchsvoller ausfallen. Wir sahen uns jedoch dann gezwungen, auf einen Teil davon zugunsten der Spielbarkeit zu verzichten. Wir wollten CyBall Zone Tiefe verleihen und den Spieler ermuntern, auf sein Team und seine Spieler achtzugeben.

play: Welches Detail erwies sich als das schwierigste Unterfangen in der Entwicklung?

Christian Southgate: Die meisten futuristischen Sportspiele sind ziemlich bescheiden, da sich die Entwickler nicht dessen bewußt sind, daß sie eine völlig neue Sportart erfinden. Bei populären Sportarten hat es Jahre gedauert, bis sie professionell und kommerziell wurden. Die CyBall Zone zu erfinden war auf jeden Fall die größte Herausforderung für uns. Unser Ziel war es, uns eine glaubwürdige Sportart auszudenken, die man auch fast heute spielen könnte, vorausgesetzt, der schwebende Ball wäre schon erfunden!

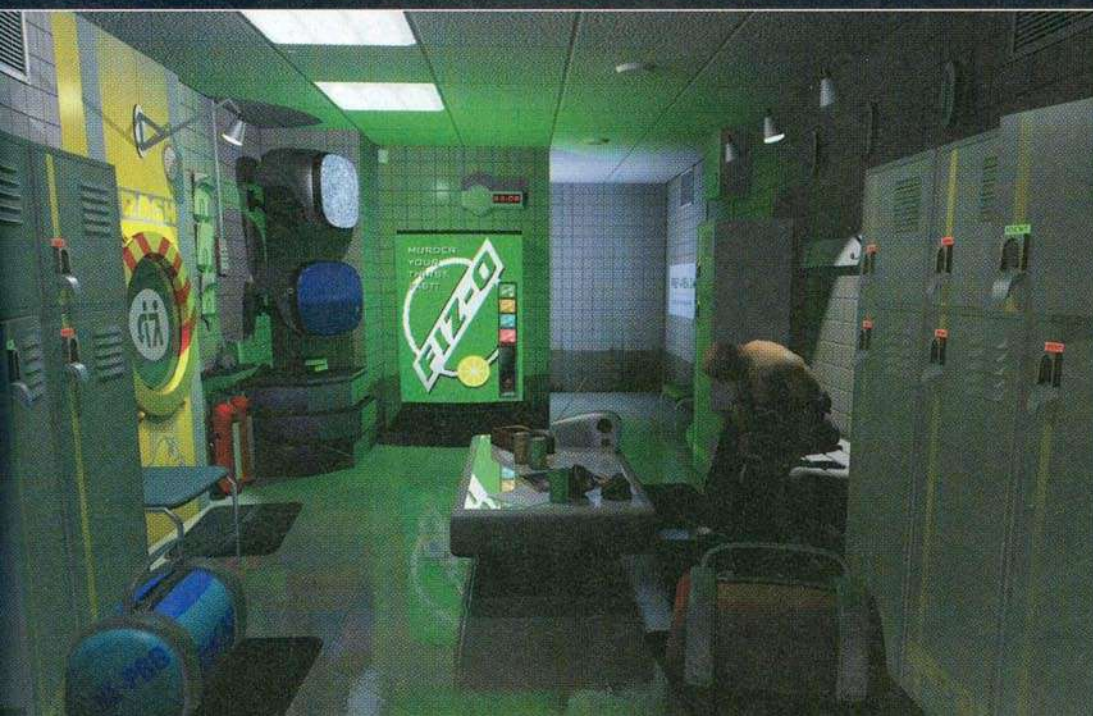
play: Sämtliche Menüs und Teamlogos wirken sehr Techno-orientiert. Habt Ihr Euch von irgendwelchen Filmen, Comics oder Eurer Lieblings-Technoband beeinflussen lassen?

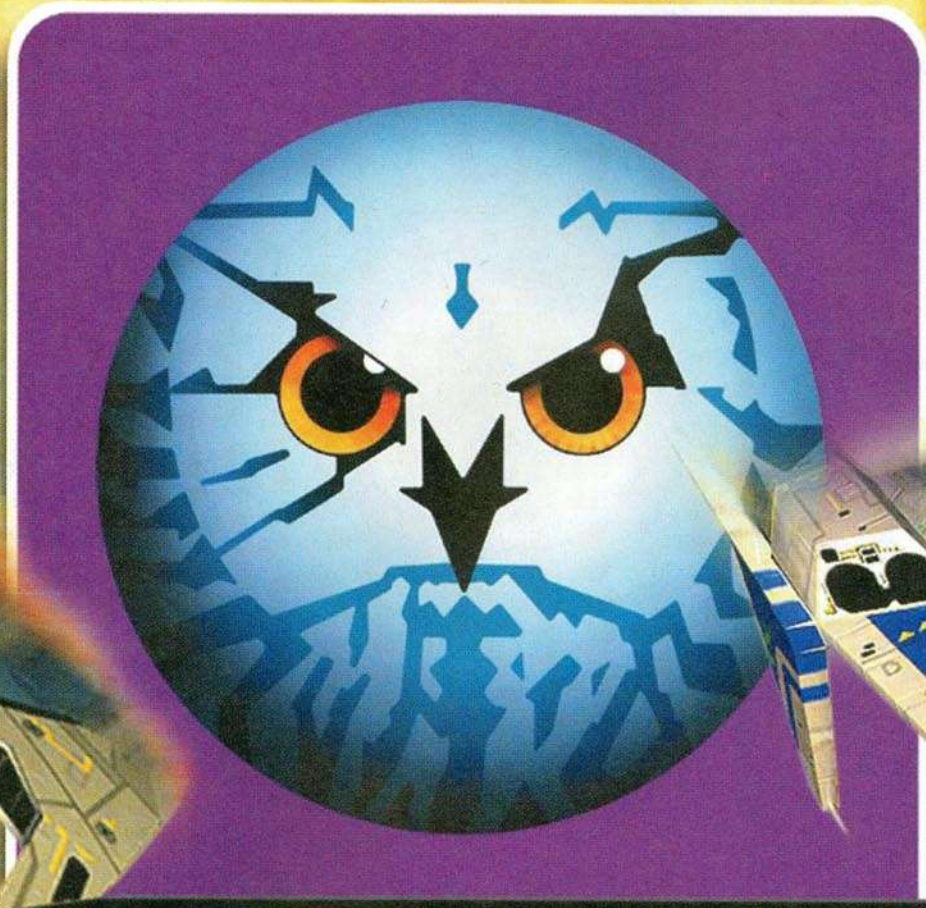
Christian Southgate: Masmune Shirow und Simon Bisley färbten zwar anfangs etwas auf uns ab, aber im Lauf der Zeit entwickelte das Projekt seinen ganz eigenen grafischen Stil. Wir ließen uns letztlich von allen möglichen Quellen inspirieren.

play: Wenn Du damit anfängst, ein Spiel zu designen, was ist Dein erster Schritt, und wie vermittelst Du Deine Ideen dem gesamten Team? Als Programmierer kannst Du sicherlich abschätzen, inwiefern sich Deine Ideen realisieren lassen - aber nichtsdestoweniger: Wann stößt Du auf gewisse Grenzen und wie versuchst Du sicherzustellen, daß solche Probleme erst gar nicht auftauchen?

Christian Southgate: Nicht so viele Fragen auf einmal! Zuerst sitze ich vor einem leeren weißen Blatt Papier, kratze mich am Kopf und schlürfe Kaffee. Nach einer Weile fange ich an, mir grobe Stichpunkte zu notieren und diese in Gedanken weiterzuverfolgen. Das Ganze ähnelt eigentlich sehr der Arbeit, aus einem großen Steinblock eine Skulptur zu machen. Das ist zum einen sehr gewagt, weil man nicht genau weiß, womit man anfangen soll, zum anderen wird aber auch das gesamte Team in diesen Prozeß mit-eingebunden. Jeder von uns steuert Ideen bei, wirft Fragen auf und gibt seine Meinung kund. Wenn ich das Spiel ganz allein designt hätte, wäre es nicht annähernd so gut wie es jetzt der Fall ist.

play: Vielen Dank für das Interview, Christian.





PSYGNOSIS

Ohne das vehemente Engagement von Psygnosis wäre die europäische Markteinführung der PlayStation Ende September 1995 wohl nicht ganz so reibungslos verlaufen. Kaum ein anderer Publisher reizte bisher das Potential der Hardware derartig konsequent aus wie diese Firma aus Liverpool. Nach den beiden Debüttiteln wipEout und Destruction Derby sollte ein Jahr später Formel 1 die Marktposition dieses Softwarehauses untermauern.

Das '98er Lineup fällt u.a. mit Action-Adventures, Echtzeit-Strategiespielen und einem RPG deutlich differenzierter aus als die Arcade-orientierten Titel der ersten Jahre. play liefert einen Vorgeschmack auf die Spiele, die zur E3-Messe vorgestellt werden sollen, und unterhielt sich mit den Producern von Colony Wars 2 Vengeance und Blast Radius über ihren Einstieg in die Videospielebranche, ihre derzeitigen Projekte, spielerische Neuerungen und Genrerivalen.

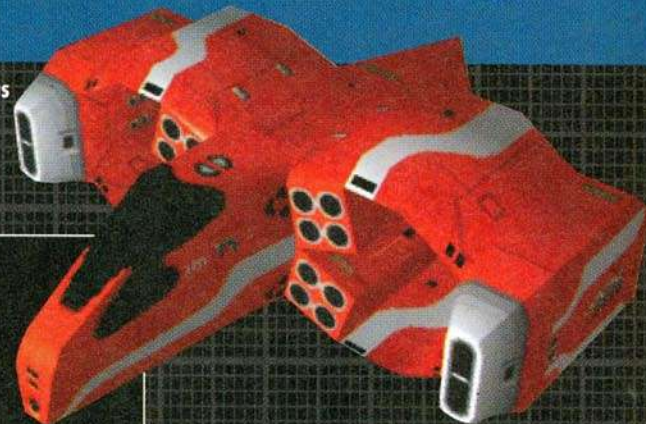
E3-Vorschau...



Lander



Blast Radius



O.D.T.



Colony Wars 2
Vengeance



SOCCER
MANAGER



PFA Soccer Manager





Formel 1 '98

Wurden die beiden ersten Formel 1-Versionen noch von Bizarre Creations entwickelt, entschied sich Psygnosis, für die '98er Edition auf die Hilfe von Visual Sciences zurückzugreifen. Neues Regelwerk, neue Fahrzeuge und die neuen Profilreifen - Formel 1 '98 soll dank offizieller FIA-Lizenz so akkurat wie möglich umgesetzt werden. Mit einer Vier-Spieler-Link/Splitscreen-Option, durch Rückspiegel, Aktivitäten am Streckenrand und einer grafischen Frischzellenkur soll Formel 1 in die neue Saison gehen.

Lander

Ob über verwüsteten Planeten oder tief im Herzen verwinkelter Minensysteme - in Lander wird man mit Geschicklichkeitstests und exakten Flugmanövern konfrontiert. Ähnlich den Oldies Thrust (C64) und Oids

strategischen Stabstruppe ULTRA, die via Satellit politische Krisenherde manipuliert und beabsichtigt, die Weltherrschaft zu übernehmen; wenn es nicht die World Order Enterprise geben würde, die genau das gleiche im Schilde führt. Die Waffen, die einem im Laufe des Spiels zur Verfügung stehen, reichen von Raketensilos, U-Booten, Schlachtschiffen und Bombern bis hin zu Waffentechnologie bis weit ins 21. Jahrhundert. Ein Editor soll es dem Spieler ermöglichen, auch eigene Missionen zu erstellen.

Eliminator

In Eliminator kämpfen Kriegsgefangene des nächsten Jahrtausends in riesigen Arenen um das nackte Überleben. Als Versuchskaninchen in einem Testkomplex steht einem hier lediglich ein wendiger Gleiter zur Verfügung, um aus dem Inferno zu entfliehen. 16

verschiedene Events, über 30 unterschiedliche Gegner und ein Zwei-Spieler Split Screen-Modus zählen neben dem futuristischen Soundtrack zu den wichtigsten Features.

PFA Soccer Manager

Psygnosis' Fußballmanager entsteht in enger Zusammenarbeit mit der englischen Spielergewerkschaft PFA. Als Präsident, Manager und Trainer führt man hier seinen Verein zu nationalen Ehren. Spielertransfers, Finanzen, Training, Zuschauerzuspruch, Terminprobleme - angehende Manager stehen unter hohem Erfolgsdruck. PFA Soccer Manager soll darüber hinaus die PlayStation-Maus unterstützen.

Martin Weidner

1998

(Atari ST) gehorcht Euer Frachter den Gesetzen der Schwerkraft, während Ihr versucht, Kapseln außerirdischer Herkunft einzusammeln und diese unbeschadet durch die insgesamt 40 Level zu bugsieren, während Euch eine Vielzahl an Gegnern unter Beschuß nimmt. Lander soll zu zweit gleichzeitig spielbar sein.

Global Domination

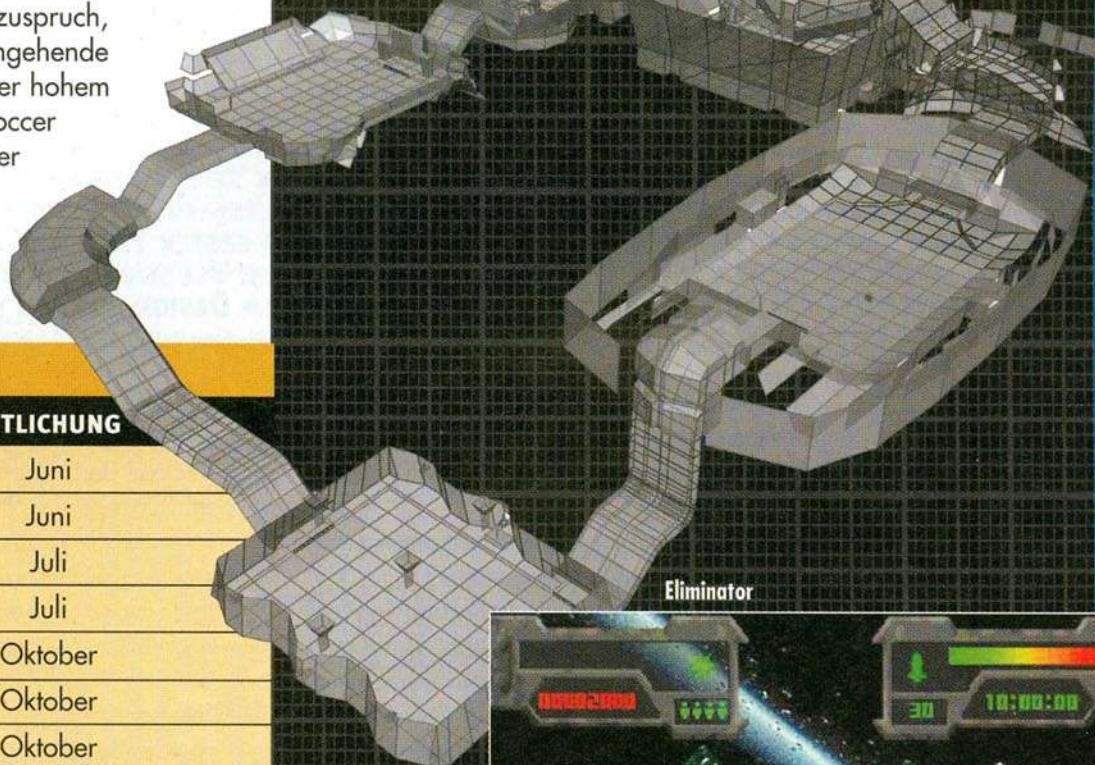
In dem Echtzeit-Strategiespiel Global Domination übernimmt man die Rolle über einen Rekruten der taktisch-

Alle Titel im Überblick

TITEL	GENRE	VERÖFFENTLICHUNG
Adidas Power Soccer '98	Sportspiel	Juni
Adventures Of Alundra	Action-RPG	Juni
Blast Radius	Shooter	Juli
Sentinel Returns	Strategie	Juli
Eliminator	Rennspiel, Shooter	Oktober
Global Domination	Echtzeit-Strategie	Oktober
O.D.T.	Action-Adventure	Oktober
Colony Wars 2 Vengeance	Space Opera	November
Formel 1 '98	Rennspiel	November
PFA Soccer Manager	Fußballmanager	November
Psybadek	Rennspiel	November
Kingsley	Action-Adventure	1. Quartal '99
G-Police 2	Shooter	2. Quartal '99
Lander	Shooter	2. Quartal '99



Global Domination



Eliminator





Im Gespräch mit Lol Scragg, dem Producer von Colony Wars 2 Vengeance

play: Wie kam es zu Deinem Einstieg bei Psygnosis, Lol?

Lol Scragg: Ich arbeite bereits seit Anfang 1994 bei Psygnosis. Damals befanden sich unsere Büros noch im Hafenviertel von Liverpool. Davor hatte ich in einem Supermarkt fünf Jahre meines Lebens verplempert!

play: An welchen Titeln hast Du bisher mitgewirkt?

Lol Scragg: Das erste Spiel, an dem ich gearbeitet hatte, dürfte, wenn ich mich recht entsinne, Flink auf dem Mega Drive

oder Armageddon II für den Amiga gewesen sein. Damals war ich aber noch als technischer Assistent angestellt. Liferforce: Tenka war der erste Titel, bei dem ich die Rolle des Producers übernahm.

play: Wann habt Ihr die Arbeit an Colony Wars 2 Vengeance aufgenommen?

Lol Scragg: Etwa zur gleichen Zeit als der erste Teil fertiggestellt wurde. Am Anfang ging es uns aber in erster Linie darum Ideen für das Sequel zu

„WAS DAS DESIGN ANBELANGT, GAB ES IN DER ORIGINALEN VERSION EINIGE PUNKTE, ÜBER DIE WIR NICHT GLÜCKLICH WAREN UND VON DENEN WIR GLAUBTEN, SIE NOCH VERBESSERN ZU KÖNNEN - ES GAB ABER AUCH EINIGE FEATURES, DIE WIR IM ERSTEN TEIL AUS UNTERSCHIEDLICHEN GRÜNDEN NICHT MEHR IN DIE TAT UMSETZEN KONNTEN. VENGEANCE GAB UNS DIE MÖGLICHKEIT, AN DIE STORYLINE ANZUKNÜPFEN UND DEM DESIGN UND DER TECHNISCHEN SEITE DEN LETZTEN SCHLIFF ZU GEBEN.“ Lol Scragg, Producer Colony Wars 2 Vengeance, Psygnosis UK

sammeln, denn es lag nicht in unserer Absicht, einfach eine Missions-CD zu produzieren. Wir wollten einen Schritt weiter gehen.

play: Mit welchen Intentionen seid Ihr das Projekt angegangen?

Lol Scragg: Unser Bestreben war es, den Plot des ersten Teils aufzugreifen und so das Colony Wars-Universum auszudehnen. Was das Design anbelangt, gab es in der originalen Version einige Punkte, über die wir nicht glücklich waren und von denen wir glaubten, sie noch verbessern zu können - es gab aber auch einige Features, die wir im ersten Teil aus unterschiedlichen Gründen nicht mehr in die Tat umsetzen konnten. Vengeance gab uns die Möglichkeit, an die Storyline anzuknüpfen und dem Design und der technischen Seite den letzten Schliff zu

geben. Es erwies sich für unser Team aber als ein sehr schwieriges Unterfangen, einen deutlichen Schritt nach vorne zu unternehmen und gleichzeitig an dem Grundgedanken, der Colony Wars derartig erfolgreich werden ließ, festzuhalten.

play: Wieviele Leute arbeiten an Colony Wars 2 Vengeance?

Lol Scragg: Momentan besteht unser Team aus 17 Mitarbeitern, von den Musikern und den Leuten, die für die Soundeffekte verantwortlich sind, ganz zu schweigen.

play: Befinden sich darunter auch einige Teammitglieder des ersten Teils?

Lol Scragg: Was den Kern des Entwicklerteams anbelangt, ist im Grunde alles beim alten geblieben. Hinzugekommen sind eigentlich bloß Dave Crook als neuer Art Director und ich als neuer Producer. Daves Stil geht in eine etwas andere Richtung, weicht aber nicht zu sehr vom ersten Teil ab. Unabhängig davon, wieviele neue Gesichter wir zu dem Projekt hinzuziehen, würde uns das Kernteam doch immer wieder auf den Boden der Tatsachen zurückbefördern, falls wir zu sehr von der Grundidee des Originals abschweifen sollten - aber eigentlich liegen wir alle auf derselben Wellenlänge.

play: Würdest Du uns kurz die Storyline schildern, Lol?

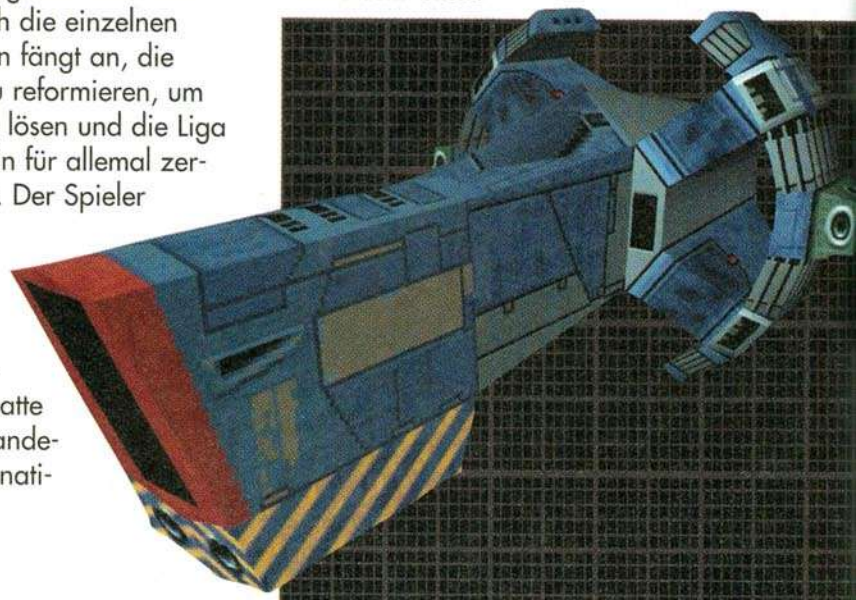
Lol Scragg: Vengeance greift den fünften Abspann des Vorgängers auf. Der Liga gelingt es nicht die Imperiale Navy auf ihrem Heimatsystem Sol zu schlagen. Die Freien Welten kommen darin überein das Warploch zu schließen und schneiden die Navy

dadurch unvermittelt von ihrem Nachschub an Ressourcen ab. Das Schicksal des Imperiums scheint besiegelt. Bürgerkriege flammen auf, und rivalisierende Clans versuchen, die Macht an sich zu reißen. Unter der Führung des Clanmitglieds Kron vereinigen sich schließlich die einzelnen Fraktionen, und Kron fängt an, die Navy schrittweise zu reformieren, um sich vom Sol System lösen und die Liga der Freien Welten ein für allemal zer schlagen zu können. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Veteranen Mertons, der in der Zeit der Kolonialkriege bittere Erfahrungen gesammelt hatte und jetzt mit vielen anderen Piloten seinen fanati-

schen Glauben an ihren Anführer Kron teilt. Dies ist nur der Ausgangspunkt der Geschichte. Im weiteren Verlauf des Spiels werden sich viele unvorhergesehene Wendungen ergeben, die ich aber zum momentanen Zeitpunkt noch nicht preisgeben möchte, um Euch die Überraschung nicht zu verderben.

play: Colony Wars stellt im Grunde einen vereinfachten Ableger des Klassikers Elite dar, der dem Spieler damals äußerst viel Freiraum ließ und Handelselemente in den Vordergrund stellte. Legt Ihr Euer Augenmerk in Colony Wars 2 wieder in erster Linie auf den Action Part oder wäre es möglich, daß wir uns diesmal auch auf einige etwas andere Missionen, wie z.B. das Einsammeln von Treibgut, Warenhandel oder kleine, verzweigte Geschichten freuen dürfen?

Lol Scragg: Ich persönlich würde Colony Wars mit Elite genauso vergleichen wie Gran Turismo mit Pole Position. Beide Titel verbindet eine ähnliche Thematik, aber damit hören die Gemeinsamkeiten schon auf! Elite war ein fabelhaftes Spiel, und wenn ich einen BBC B-Homecomputer auftreiben könnte, würde ich es immer noch spielen, zumal ich noch ein Exemplar besitze, aber der Schwerpunkt in Elite galt den Handelselementen, den Weltraumgefechten und vor allen Dingen der Handlungsfreiheit, die einem das Spiel ermöglichte. Colony Wars vermittelt einem hingegen ein ausgesprochen episches Flair und sieht eine Storyline mit Schlachten, Aufträgen und persönlichen Konflikten vor. Es gibt einige Missionen, in denen der Spieler vor die Aufgabe gestellt wird Fracht einzusammeln, und sehr viele überraschende Wendungen. Wir stellen nach wie vor die Actionelemente heraus, aber wir designen gleichzeitig eine sehr breite



VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

Tamagotchi 29,90
Dinkie Dino

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise

Importspele Hier!

SNES		
Donkey Kong 2	GV	79
Donkey Kong 3	Dt	109
Donald in Maui Mall.	Dt	129
FIFA Soccer '98	Dt	89
Jimmy Connors Tennis	Dt	79
Harvest Moon	Dt	99
Lost Vikings 2	Dt	89
Lucky Luke	Dt	99
NHL Hockey '97	Dt	99
NBA Live '97	Dt	99
Pinocchio	PV	99
Terranigma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Theme Park	Dt	99
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Worms	Dt	99
WWF Wrestlemania	Dt	79

Sega Saturn		
House of Dead	Dt	95
Croc	Dt	89
Grandia	JP	169
Last Bronx	Dt	99
Magic Knight Rayearth	US	119
SEGA Touring Car	Dt	109
Panzer Dragoon Saga	Dt	89
Vampire Savior	JP	129
X-Men vs. Streetfighter	JP	159

San Francisco Rush	Dt	119
Shadow of the Empire	Dt	129
Superstar Soccer 64	Dt	89
Top Gear Rally	Dt	119
Turok	PV	109
Vibrationspack	ab	29
Waverace 64	Dt	89
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	99
WCW Vs. NWO World Tour	Dt	129
Wild Choppers	JP	119
Yoshi's Story	JP/Dt	89

Deathtrap Dungeon	PV	89
Destruction Derby 2*	Dt	49
Diablo	Dt	79
Discworld 2*	Dt	89
Disruptor	Dt	59
Explosive Racing	Dt	69
Extreme Snowbreak	Dt	89
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	79
Fighting Force	Dt	89
Final Fantasy Tactics	US	119
Final Fantasy VII*	Dt	99

NBA Pro '98	Dt	95
Need for Speed 3	Dt	79
Newman Haas Racing	Dt	89
NHL Breakaway '98	Dt	59
NHL Open Ice	Dt	94
NHL Powerplay	Dt	49
NHL Powerplay '98	Dt	85
Nightmare Creatures*	Dt	89
Ninja Tengu	JP	149
One	Dt	89
Parasite Eve	JP	139
Pax Corpus	Dt	79
Porsche Challenge*	Dt	49
Power Rangers Pinball	Dt	59
Premier Manager '98	Dt	89
Pro Pinball-Timeshock	Dt	79
Rally Cross*	Dt	89
Rayman 2	US	119

Sonstiges		
Soundtracks		
z. B. Final Fantasy VII Reunion	59	
Final Fantasy VII	99	
Final Fantasy Tactics	99	
Virtua Fighter 3	59	
Xenogears	99	
Y's 5	59	
Manga Video's		
z. B. Countdown Stories	59	
M D Geist 2	39	
Bubblegum Crisis 1-3	je 49	
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49	
Bounty Hunter	39	
Streetfighter Serie Vol. 2	59	
Streetfighter Serie Vol. 3	59	
Moldiver Vol. 2	39	
Cheatbuch	28	
Players Guide's		
z. B.		
Diverse	ab 10	
Tekken 3	34	
Final Fantasy VII	29	
Final Fantasy Tactics	39	
Crash Bandicoot	34	
Legacy of Kain	34	
Mace the Dark Age	39	
Diddy Kong Racing	34	
Saga Frontier	39	
Turok	34	
Tomb Raider 2	19	
Nightmare Creatures	34	
WCW vs. NWO	34	
Final Fantasy Action-Set	89	
Yoshi's Story	29	

Game Boy		
Drucker	139	
Kamera	139	
Turok	Dt	55
Wariorland 2	PV	59
Game Boy	99	

Nintendo 64		
1080° Snowboard	US	169
Aero Fighters Assault	Dt	129
Bomberman	JP/Dt	89
Chamewleon Twist	Dt	109
Clayfighter 63 1/3	PV	79
Diddy Kong Racing	Dt	89
Dual Heroes	Dt	129
Extreme G	PV	109
F 1 Pole Position	Dt	119
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	119
Fighter's Destiny	Dt	129
Forsaken	Dt	129
Gamebuster	PV	99
GT 64 Championship	US	169
Konsole + Spiel	Dt	349
Lamborghini	Dt	119
Lenkrad mit Vibration	Dt	139
Mace the Dark Age	Dt	129
Madden Football 64	Dt	99
Mario Kart 64	Dt	89
Memory Card 1Meg	Dt	39
Memory Card 4Meg	Dt	79
Mischief Makers	Dt	89
Multi Racing Championship	Dt	119
Mystical Ninja	Dt	129
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt	129
NBA Courtside	US	169
NBA Hang Time	Dt	119
NBA In the Zone '98	US	99
NFL Quarterback Club '98	Dt	119
NHL Breakaway '98	Dt	119
Olympic Hockey	Dt	109
Rampage World Tour	US	169

Sony Playstation		
Abe's Odysee	PV	79
Ace Combat 2	Dt	89
Actua Ice Hockey	Dt	79
Agent Armstrong	Dt	79
All Japan Pro Wrestling 3	JP	169
Ayrton Senna 2	Dt	89
Baphomets Fluch 2	Dt	89
Batman & Robin	Dt	89
Bloody Roar	Dt	79
Brahma Force	Dt	79
Breath of Fire 3	Dt/US	89/119
Bushido Blade 2	JP	139
Bushido Blade*	Dt	99
Bust A Move 3	Dt	69
Castlevania	Dt	79
Clock Tower	Dt	79
Command & Conquer 2	Dt	99
Cool Boarders 2*	Dt	89
Courier Crisis	Dt	59
Crash Bandicoot 2*	Dt	89
Crash Bandicoot*	Dt	49
Dead or Alive	US	119

Formel 1 '97	Dt	119
Forsaken	Dt	89
G-Police*	Dt	89
Gex 3 D-Return of the Gecko	Dt	89
Grand Theft Auto	Dt	89
Hercules*	Dt	89
Hexen	Dt	59
Hot Shots Golf	US	119
Indy 500	Dt	79
Jeremy McGrath Supercross '98	Dt	89
K 1 Fighting Arena	Dt	89
Kick Off '98	Dt	89
Lucky Luke	Dt	89
Magic the Gatering	Dt	49
Master of Teräs Käsi	Dt	79
MDK + Soundtrack	Dt	39
Mega Man 8	Dt	89
Mega Man Battle Chase	Dt	89
Mega Man X 3	Dt	49
Men in Black	Dt	89
Micro-Machines V 3	Dt	45
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt	95
NBA Hang Time	Dt	89
NBA In the Zone 2	Dt	59
NBA live '98	Dt	79

Return Fire	Dt	59
Riven	Dt	119
Road Rage	Dt	79
Road Rash 3D	Dt	79
Saga Frontier	US	119
San Francisco Rush	Dt	89
Skull Monkeys	Dt	89
Snowracer	Dt	89
Soul Blade*	Dt	99
Spiceworld*	Dt	49
Star Trek Generation's	US	119
Steel Reign	Dt	89
Streetfighter Collection	Dt	85
Streetfighter EX	Dt	89
Suikoden	Dt	59
Superstar Soccer Pro	Dt	49
Syndicate Wars	PV	69
Tactics Ogre	US	119
Tail Concerto	JP	144
Tekken 3	US	119
Tekken 2*	Dt	49
Test Drive 4	Dt	79
Theme Hospital	Dt	89
Tomb Raider 2	PV	89
Toshinden 3	Dt	79
Touringcar Championship	Dt	89
Transport Tycoon	Dt	89
Treasure of the Deep	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	69
Versus -Vs.-	Dt	94
Virtua Pool	Dt	59
VMX Racing	Dt	89
VR Baseball '99	Dt	89
Warcraft 2	Dt	79
Warhammer	Dt	59
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	79
Wrecking Crew	Dt	94
Xenogears	JP	169
Young Blood	Dt	89
Control Pad	ab	25
Game Gun	ab	39
Lenkrad für 3 Systeme	139	
Negcon Pad	79	
Sony PSX Value Pack	Dt	333

Umbauten+Kit		
SNES 60 Hz Umbau	99	
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	89	
Saturn 60 Hz Umbau	99	
Laserjustierung auf Anfrage		

ANGEBOT DES MONATS	
Game Buster-Nachbau.....	69
Memory Card 1Meg-Nachbau.....	25
RGB-Kabel.....	19
Memory Card 8Meg.....	39
Tekken 3 + Memory Card 1Meg-Nachbau.....	119

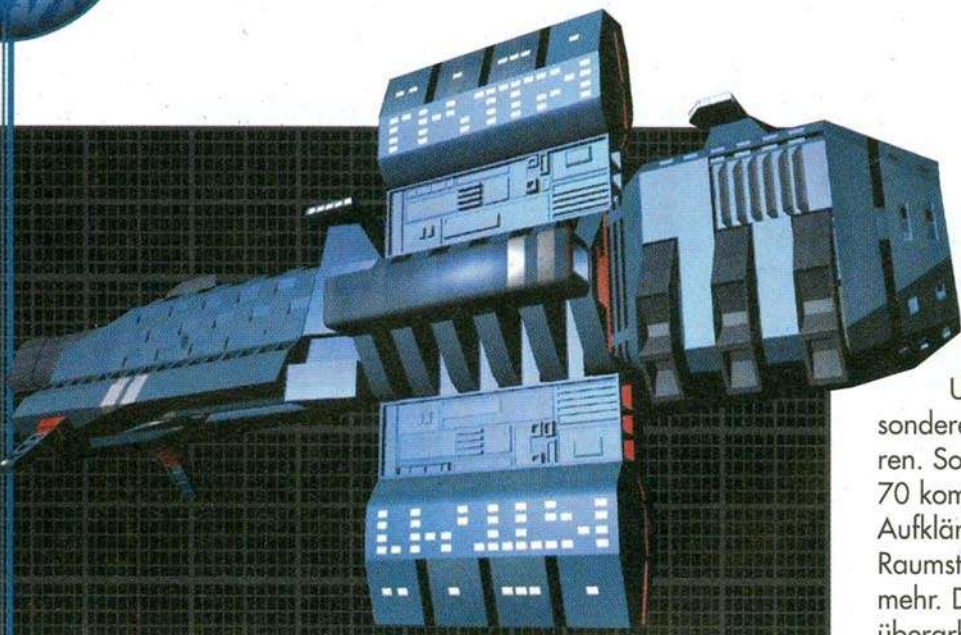
PSX-Umbauchip
für JP u. US-Games
zum Selbsteinbau
incl. Anlgt.
nur 19,90

SPEZIALUMBAU
PSX
für JP u. US-Games
nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Seegefelder Str. 75 nahe Rathaus	MARZAHN 2x Marzahner Promenade 47 Wittenberger Str. 76-80	Laden/Versand Danziger Str. 124 Ecke Greifswalder Str.	PRENZ' L BERG Hans-Otto-Str. 28 nahe Danziger Str.
---	--	---	---

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!
Ladenpreise können abweichen!
* Versand kostenfrei



Palette an Missionen, jede darunter mit ihren eigenen Mission Objectives - nicht bloß reine Weltraumschlachten.

play: Colony Wars zeichnete sich vor allem durch die erstklassige technische Seite aus. Glaubst Du, daß es Euch mit Vengeance gelingt den Vorgänger in den Schatten zu stellen?

Lol Scragg: Ich glaube, daß Vengeance bereits in der jetzigen Form den Vorgänger übertrifft. Was das Feedback zu Colony Wars betrifft, wur-

den oft die Worte „episch“ und „filmreif“ gebraucht. Die audiovisuelle Inszenierung trug unserer Meinung nach sehr viel zu diesen Äußerungen bei.

Unser Bestreben war es, insbesondere die visuelle Seite zu optimieren. So gibt es in Vengeance z.B. über 70 komplett neue kleine Jäger, Aufklärer, Frachter, Fregatten und Raumstationen, neue Nebel und vieles mehr. Die Planeten wurden vollständig überarbeitet, und wir haben viele Extras eingebaut, die für so manch angenehme Überraschung sorgen werden.

play: Im Gegensatz zu den gefilmten Full Motion Videos in der Wing Commander Saga verwendete Colony Wars gerendertes Material. Weshalb?

Lol Scragg: Wir haben uns in Colony Wars für gerenderte Sequenzen entschieden, um das oft „kitschige“ Flair, mit dem viele Full Motion Videos in der Vergangenheit

bei Videospielen behaftet waren, zu vermeiden. Wenn ich mir Full Motion Videos ansehen möchte, sehe ich mir lieber einen Videofilm an als ein Videospiel.

play: In Colony Wars war es bisher nicht möglich unter den Schiffen frei auszuwählen. Beabsichtigt Ihr, dieses Manko im zweiten Teil zu beheben?

Lol Scragg: Ja. Der Spieler wird nämlich nun in der Lage sein sein Schiff abhängig von seiner Leistung in den einzelnen Missionen weiterzuentwickeln. Darüber hinaus bekommt er im weiteren Verlauf des Spiels neue Schiffe zugeteilt, so daß einem später insgesamt vier zur Verfügung stehen. In Verbindung mit den Upgradeoptionen für die einzelnen Schiffe bieten wir dem Spieler eine deutlich breitere Auswahl als im Vorgänger an.

play: Vielen Dank für das Interview, Lol.

Im Gespräch mit Richard Underhill, dem Producer von Blast Radius

play: Wie lange bist Du schon bei Psygnosis, Richard?

Richard Underhill: Ich bin erst im März 1997 bei Psygnosis eingestiegen. Davor arbeitete ich acht Jahre lang als Director bei Arc Development. Ich war vorher auch als Producer und Programmierer tätig, aber das kann man nicht sein ganzes Leben lang machen, denn der Streß wächst einem sonst eines Tages über den Kopf. Leider ging Arc Development im Januar 1997 pleite, aber im Laufe meiner mittlerweile 13jährigen beruflichen Laufbahn habe ich für die meisten größeren Publisher gearbeitet.

play: Aus wievielen Leuten besteht Euer Team eigentlich?

Richard Underhill: Wir waren insgesamt zu acht. Andrew Fitter, unser Lead Programmer, ist ein Branchen-veteran, der u.a. für Palace Software Projekte wie * (nicht das gleichnamige Spiel von Psygnosis) entwickelt hat. Er war auch einige Zeit bei Sony Computer Entertainment Europe im Technischen Support für die PlayStation tätig. Edward Bradley kam direkt von der Uni und war für die Künstliche Intelligenz in Blast Radius verantwortlich, was wirklich keine leichte Aufgabe war. Blast Radius war sein erstes Projekt. Anders Hansen, der zuvor bei

ebenfalls am Schiffsdesign mit, an dem Aufbau der einzelnen Missionen und an dem Gameplay. Joe war eine Zeitlang bei Elite Systems, bevor er zu uns kam. Zum Schluß wären da noch der Designer Russel Kerrison und meine Wenigkeit als Producer.

play: Wann habt Ihr mit der Arbeit an Blast Radius begonnen?

Richard Underhill: Das ist eine lange Geschichte. Blast Radius befand sich eigentlich schon sehr lange in der Entwicklung. Psygnosis feuerte den Producer und den Lead Programmer, und ich wurde zu dem Projekt hinzugezogen, um dafür zu sorgen, daß es endlich fertiggestellt wird, bevor ich mich meinem ersten eigenen Projekt widmen sollte. Andy stieg damals zum Lead Programmer auf, und dann kam die ganze Sache richtig ins Rollen. Wir setzten uns mit dem Team zusammen und gingen das Design und den Zeitplan durch, um, so glaubten wir, innerhalb eines genau abgesteckten Zeitrahmens unser Ziel umsetzen zu können. Der Entwicklungsstart war etwa Januar 1997.

„BLAST RADIUS MACHT AUSGIEBIG VON DEN MÖGLICHKEITEN DER PLAYSTATION GEBRAUCH. WIR HABEN EINEN CHECK MIT DEM PERFORMANCE ANALYZER DURCHFÜHRT UND DANN AM FEINTUNING DES SPIELS GEARBEITET. GEMESSEN AN DER GESCHWINDIGKEIT DER CPU IST DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ SEHR AUSGEREIFT, UND WIR HABEN WIRKLICH VERSUCHT, SO VIELE GRAFISCHE EFFEKTE WIE MÖGLICH IN DAS SPIEL HINEINZUPACKEN.“

Richard Underhill, Producer Blast Radius, Psygnosis UK

play: An welchen Titeln hast Du vor Blast Radius mitgewirkt?

Richard Underhill: Ich habe eine Menge von Spielhallenkonvertierungen gemacht, die Simpsons-Spiele, aber auch einige eigenständige Titel. An einige darunter würde ich mich am liebsten gar nicht mehr erinnern. Ich habe seinerzeit auch viele Datasetten- und Floppyspeeder entwickelt, und auch Kopierschutzprogramme. Das erste Spiel, das ich programmiert hatte, war für den alten Atari 800. Während meiner Zeit als Programmierer habe ich auf dem Atari 400/800, C64, C16, ZX Spectrum, Amiga, ST und PC gearbeitet.

Scavenger war, ist ein sehr erfahrener Programmierer. Er kam eigentlich aus der Amiga-Demoszene und war zusammen mit Andrew für den Großteil der Special Effects in Blast Radius verantwortlich. Er war auch die treibende Kraft hinter dem Linkkabel-Code und der -logik. Mark Brown war für die Full Motion Videosequenzen zuständig, und auch dafür, die Grafikfülle zu koordinieren. Iki Ikram arbeitete maßgeblich an dem Design der Schiffe und anderen grafischen Details. Vor seinem Einstieg bei Psygnosis arbeitete Iki für Telstar und Crush an Titeln wie Mortal Coil. Joe Money wirkte



* wurde im Oktober 1987 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert.



Das Blast Radius-Team (von links nach rechts): Iki Ikram - Artist, Mark Brown - Lead Artist, Joe Money - Artist/Gameplay Designer, Anders Hansen - Programmierer, Russell Kerrison - Designer, Andy Fitter - Lead Programmierer, Richard Underhill - Producer (nicht im Bild: Edward Bradley - Programmierer).

play: Mit welchen Designvorgaben seid Ihr das Projekt angegangen?

Richard Underhill: Blast Radius sollte ursprünglich sehr komplex ausfallen, und die Full Motion Videos sollten in den Vordergrund gestellt werden. Wir haben uns schließlich dazu entschieden, den Action Part zu betonen und ein 3D Arcade-Spiel zu realisieren, wenn man es so ausdrücken möchte. Gerade den Schwierigkeitsgrad richtig abzustufen war sehr schwierig zu verwirklichen.

play: Was ist Deiner Meinung nach das beeindruckendste Element in dem Spiel, Richard?

Richard Underhill: Eindeutig die Special Effects. Ein Schiff zu zerstören und sich von ihm zu entfernen, während man auf die Heckansicht umblendet und zusieht, wie es in die Luft fliegt, erfüllt einen schon mit sehr viel Befriedigung.

play: Wie sehr schöpft das Spiel das Potential der Hardware aus?

Richard Underhill: Blast Radius macht ausgiebig von den Möglichkeiten der PlayStation Gebrauch. Wir haben einen Check mit dem Performance Analyzer durchgeführt und dann am Feintuning des Spiels gearbeitet. Gemessen an der Geschwindigkeit der CPU ist die Künstliche Intelligenz sehr ausgereift, und wir haben wirklich versucht, so viele grafische Effekte wie möglich in das Spiel hineinzupacken. Blast Radius stellt darüber hinaus eines der wenigen Spiele dar, die das Linkkabel unterstützen. Man kann wahlweise die voreingestellten Missionen als Wingman für seinen Mitspieler bestreiten oder auch in einer der vier Deathmatch-Arenen gegeneinander antreten.

play: Welches Detail erwies sich als das schwierigste Unterfangen in der Entwicklung?

Richard Underhill: Das ist eine einfache Frage - der Linkkabel-Code. Das war ein einziger Alptraum! Die Richt-

linien von Sony bezüglich der Memory Card-Verwaltung haben uns auch etwas Kopfzerbrechen bereitet.

play: Wie steht es mit der Storyline?

Richard Underhill: Es gibt eigentlich keine richtige Storyline. Wir brauchen sie auch gar nicht. Wenn Du ein Spiel wie R-Type oder Galaga spielst, interessiert Dich denn dann dessen Hintergrundgeschichte? Ganz bestimmt nicht! Blast Radius handelt, soweit man überhaupt von einer Handlung sprechen kann, von einem einsamen Söldner, der für eine friedfertige außerirdische Rasse kämpft. Das mag sehr klischeehaft klingen, ich weiß, aber mehr gibt es zur Storyline eigentlich gar nicht zu sagen.

play: Ist Blast Radius nicht im Grunde eine abgespeckte Version von Colony Wars, in der einige Libraries wiederverwertet werden und die sich den späten Veröffentlichungstermin des Colony Wars-Nachfolgers Vengeance zunutze macht?

„BLAST RADIUS WURDE VÖLLIG UNABHÄNGIG VON COLONY WARS ENTWICKELT. ES KAM ZWAR VOR MEINER ZEIT ALS PRODUCER DES SPIELS ZU EINEM TREFFEN ZWISCHEN DEN DESIGNERN DER BEIDEN TEAMS, DAS ABER ERGEBNISLOS VERLIEF. COLONY WARS IST EINE SPACE OPERA IM WING COMMANDER-STIL. MIT BLAST RADIUS HABEN WIR HINGEGEN EINEN ARCADE-ORIENTIERTEN 3D-SHOOTER MIT MISSION BRIEFINGS AUF DIE BEINE GESTELLT. BEIDE TITEL SIND SEHR UNTERSCHIEDLICH AUFGEBAUT. IN BLAST RADIUS BEFINDET SICH NICHT EINE EINZIGE ZEILE CODE AUS COLONY WARS.“ Richard Underhill, Producer Blast Radius, Psygnosis UK

Richard Underhill: Nein, in keinsten Weise. Blast Radius wurde völlig unabhängig von Colony Wars entwickelt. Es kam zwar vor meiner Zeit als Producer des Spiels zu einem Treffen zwischen den Designern der beiden Teams, das aber ergebnislos verlief. Colony Wars ist eine Space Opera im Wing Commander-Stil. Mit Blast Radius haben wir hingegen einen Arcade-orientierten 3D-Shooter mit Mission Briefings auf die Beine gestellt. Beide Titel sind sehr unterschiedlich aufgebaut. In Blast Radius befindet sich nicht eine einzige Zeile Code aus Colony Wars.

play: Welche Spiele haben Euch dann inspiriert?

Richard Underhill: R-Type, Galaxians, die Galaga-Serie, im Grunde alle klassischen Ballerspiele.

play: Aber klassische Ballerspiele sind auf der PlayStation nicht gerade sehr verbreitet. Glaubst Du nicht, daß Ihr ein hohes Risiko eingeht, gerade diese Art von Spiel zu produzieren?

Richard Underhill: Nein! Jedes Genre wird ab und zu wieder populär. Wenn man Glück hat, liegt man auf der richtigen Seite. Shoot'em Ups sind zeitlose Klassiker. Solange sie gut gemacht sind, wird es immer Leute geben, die sie gerne spielen. Das ist aber nur meine persönliche Meinung.

play: Das Radar am unteren Bildschirmrand erinnert sehr an David Brabens und Ian Bells Klassiker Elite. Habt Ihr Euch etwas inspirieren lassen?

Richard Underhill: Hm... Elite? Nie gehört! Aber ganz im Ernst, im Anfangsstadium haben wir schon sehr viel mit dem HUD herumexperimentiert, aber das Radar in Elite erschien uns einfach als die beste Möglichkeit den 3D-Raum darzustellen.

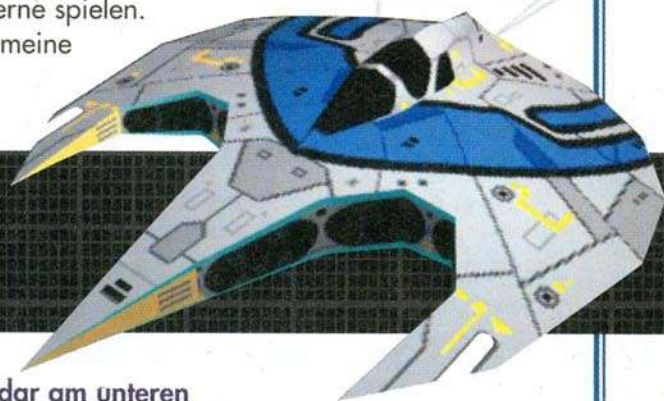
play: Gibt es auch einige verborgene Features?

Richard Underhill: Durchaus. Es gibt einige versteckte Schiffe, eine komplett unterschiedliche Zeitzone und einige kleine grafische Veränderungen, was die Himmelskörper betrifft. Mehr möchte ich dazu aber noch nicht verraten.

play: Habt Ihr schon Pläne für ein neues Spiel?

Richard Underhill: Wir arbeiten bereits an dem Grundgerüst für unser nächstes Produkt. Allerdings wird dieses wahrscheinlich nicht mehr für die PlayStation erscheinen. Mehr kann ich dazu momentan noch nicht sagen, sonst würde mich Psygnosis wahrscheinlich hinrichten, aber ich glaube, ich habe eigentlich schon genug gesagt.

play: Vielen Dank für das Interview, Richard.





see you next month...

Die Spiele des Jahres

Alle Neuheiten von der E3-Messe

Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3, LAPD, Brave Fencer Musashiden

Spät, aber doch

Heart Of Darkness

Das Jump'n Run der Superlative

Auf Erfolgskurs

Breath Of Fire 3

Endlich wieder Rollenspiel-Nachschub

Im Gespräch mit den Entwicklern

The Making Of Road Rash 3D

Die Rückkehr einer Rennspiel-Legende

und Dead Or Alive, Batman & Robin, Buggy, SuperCross 98 featuring Jeremy McGrath, Wild Arms, Gran Turismo Player's Guide und überhaupt - die nächste play wird es in sich haben. Laßt Euch überraschen!

play PLAYSTATION 7/98:

ab 24. Juni überall erhältlich.

CyPress
Verlags-Gesellschaft mbH

play PLAYSTATION

Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Fax.: 09 31 / 4 06 91 23

Elektronpost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:
Martin Weidner

Leitender Redakteur:
Sven Liebold

Redakteur:
Mark Liebold

Art Direction:
Wolfgang Müller

Layout:
Wolfgang Müller, Frank Bogan,
Ralph Knieling

Textkorrektur:
Barbara Strobel

Freie Mitarbeiter:
Sascha Abb, Gunter Glos, René Meyer,
Mischa Strecker, Marco Spörl,
Michael Holzappel, Mathias Neumann

Titel:
Codemasters, play PLAYSTATION

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektronpost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1998 by play PLAYSTATION,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenliste Nr. 4 vom 1.1.1998

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel.: +49-02234/96365-0, Fax: +49-02234/96365-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlags-Gesellschaft mbH

play
PLAYSTATION

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

THEO KRANZ VERSAND

DER
VERSANDSPEZIALIST*



Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg ▶ Bahnhofstraße 28, Passau

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

SOLANGE VORRAT REICHT:

**SONY PLAYSTATION
VALUE PACK**

nur begrenzte Stückzahl

323,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:	
SONY PLAYSTATION VALUE PACK	323,-
WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD	
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN)	39,95
ANALOG PAD ORIG. DUAL SHOCK	59,95
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,95
X-PLORER CHEAT CARTRIDGE	89,95
RGB KABEL (G-CON-ANSCHL.&AV)	29,95
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.)	119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION G-CON KOMP.	79,95
PISTOLE ERAZER GUN G-CON KOMPATB.	79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG.	36,95
(VERSCHIEDENE FARBEN)	
MEMORY CARD 30 BLOCKS 2 IN 1	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,95
ACTUA TENNIS	89,95
ADIDAS POWER SOCCER 98 (JUNI)	89,95



AIRONAUTS (JUNI)	89,95
ALUNDRA (JUNI)	89,95
ARMORED CORE (JUNI)	89,95
ATARI ARCADE.GREAT.HITS 2	74,95
BABY UNIVERSE (JUNI)	79,95
BATMAN UND ROBIN (JUNI)	84,95
BLASTO (JULI)	79,95
BLOODY ROAR - BEAST	84,95
BOMBERMAN WORLD (JUNI)	79,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI)	89,95
BUBBLE BOBBLE 2	89,95
BUSHIDO BLADE	89,95
BUST A MOVE 3	59,95
CART INDY CAR-WORLD SER.	79,95
CIRCUIT BRAKERS (JUNI)	89,95
COLIN MCRAE RALLY (JULI)	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95

CRIME KILLER (JUNI)	89,95
DEAD OR ALIVE (JUNI)	109,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
SPIELEBERATER DEATHTR. DUNG.	19,95
DIABLO	89,95
DREAMS (JUNI)	89,95



EVERYBODYS GOLF (JUNI)	79,95
EXTREME SNOWBOARD	89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,95
FIGHTING FORCE	99,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 97	109,95
FORSAKEN	89,95
FRANKREICH 98-FUßBALL WM	89,95



GEX 2 (GEX 3D)	89,95
GHOST IN THE SHELL (JUNI)	89,95
GOLDEN GOAL '98	89,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS (JULI)	89,95
HUGO 1	89,95
INDY 500	89,95
JET RIDER 2	79,95
KICK OFF WORLD	89,95
KLONOA (JUNI)	89,95
KULA WORLD (JUNI)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MAGESLAYER	89,95
MASTERS OF TERAS KASI	89,95
MEDIEVIL (JUNI)	89,95
MEGA MAN 8	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEN IN BLACK	89,95
MOTORHEAD	89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,95
NASCAR 98	89,95
NBA LIVE 98	89,95
NBA PRO 98	99,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NEWMAN HAAS RACING	89,95
NHL 98	89,95
NHL FACE OFF 98 (JUNI)	79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,95



TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ADIDAS POWER SOC. - PLT.	49,95	PORSCHE CHALLENGE-PLAT.	49,95
AIR COMBAT - PLATINUM	49,95	POWERBOAT RACING	69,95
ALIEN TRILOGY - PLAT.	44,95	RAYMAN - PLATINUM	44,95
BUST A MOVE 2 PLATINUM	49,95	RIDGE RACER REV.-PLAT.	49,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95	ROAD RASH - PLATINUM	44,95
DESTRUCTION DERBY 2- PT.	49,95	SOUL BLADE - PLAT.	49,95
FADE TO BLACK - PLATIN	44,95	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
FIFA SOCCER 96 - PLATIN	44,95	TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95	THUNDERHAWK 2 - PLAT.	44,95
INT. SUPER. SOCCER PRO PL.	49,95	TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
INT. TRACK & FIELD - PLAT.	44,95	TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
MASS DESTRUCTION	59,95	WIPEOUT 2097 - PLAT.	49,95
MICRO MACHINES V3 PLAT.	49,95	WORMS - PLATINUM	44,95
PANDEMONIUM-PLAT.	49,95	X-MEN CHILD. OF THE AT.	69,95

NIGHTMARE CREATURES	79,95
ONE	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PET IN TV (JUNI)	79,95
PITFALL 3D	89,95
PHAT AIR SNOWBOARD (JUNI)	89,95
PLANE CRAZY (JUNI)	94,95
POINT BLANK	89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JUNI)	154,95
POY POY	89,95
PREMIER MANAGER 98	89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,95
PULSE (DEPTH) (AUGUST)	79,95



GRAN TURISMO 89,95

RASCAL	89,95
REBOOT	89,95
RIVEN - MYST 2	114,95
ROAD RASH 3D (JUNI)	89,95



FORSAKEN 89,95

SAN FRANCISCO RUSH	89,95
SENTINEL RETURNS (JULI)	89,95
SHADOW GUNNER (JUNI)	94,95
SKULL MONKEYS	89,95
SNOWRACER 98	89,95
SPAWN	79,95
SPICE WORLD	49,95
STEEL REIGN	79,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
SUPERCROSS 98	84,95
SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95



TENNIS ARENA 2	94,95
THEME HOSPITAL	89,95
TOKA TOURING CAR CHAMP.	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOMBI (JULI)	89,95
TOTAL NBA 98	79,95
TREASURES OF THE DEEP (JUNI)	84,95
UBIK	99,95
V-BALL	89,95
V-RALLY	89,95
VIGILANTE 8 (JUNI)	89,95
VIPER (JULI)	89,95
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,95
VR BASEBALL '99	79,95
VS. (VERSUS) (JUNI)	99,95
WARGAMES (JUNI)	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,95
WCW NITRO (JUNI)	99,95
WILD ARMS (JUNI)	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98	79,95
WRECKING CREW (JUNI)	99,95
WWF WARZONE: RAW IS WAR (JULI)	89,95
X-COM APOCALYPSE (JUNI)	94,95
XENOCRACY	94,95
YOUNGBLOOD (JULI)	89,95



FIFA WM FRANKREICH 98 89,95

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT
Fax 093 1/571602

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77**

1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEH.

0931 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 57 16 01

Bei Anpfiff Action

1		WLS Saison 98/99		PC CD	PlayStation	13
2		published by		EIDOS INTERACTIVE		14
3		Sitzplatz überdacht				15
4		Mo-So	24 Stunden	3358 *		16
5		*Superflüssige Grafik mit bis zu 30 Bildern/Sek.				17
6		*Dolby-Pro-Logic-Surround-Sound *Alle gängigen 3D-Grafikkarten (PC-Version) *4-Spieler-Modus				18
7		*Dynamische Kameraführung *Nationalliga, Weltliga, Freundschaftsspiele, Pokalturniere				19
8		... und unberechenbares Wetter				20
9		Keine Haftung für Personen- und Körperschäden, sowie resultierender Sucht und nervösem Fingerkribbeln. Bei Verlangen: Weiterspielen!				21
10						22
11						23
12						∞

Die Dauerkarte für's Vergnügen.



World League Soccer 98. Entwickelt von Silicon Dreams Ltd. © & © 1998 Eidos Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Namen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

EIDOS INTERACTIVE