

FEBRUAR/MÄRZ 97

DAS KULTMAGAZIN FÜR PC UND KONSOLE

BRUTAL

GAMES

ÖS 70,-
DM 10,-

Alle moves zu **MKT**
für alle systeme
samt **BRUTALITIES**

inklusive GRATIS **GAME** *xpress*

Phantasmagoria 2 - Disruptor - Diablo -
Hardline - MKT - Killer Instinct 64

INHALT

Previews	04
Phantasmagoria2	06
Disruptor	08
Diablo	10
Hardline	14
Leserbriefe	17
Cheats	18
MKT 64	22
MKT Playstation ...	23
Killer Instinct Gold .	24
Project Overkill	28
Steel Harbinger	30
Vorschau	31
Impressum	31



Sorry, Leute!

Wir haben die zweite Ausgabe des Kultmagazins BLOOD Games für Anfang Dezember versprochen und sind dann sowohl intern als auch mit dem Testen der entsprechenden Games nicht wirklich zu Rande gekommen. Der Grund lag teilweise in der Übersiedelung unserer Produktionsabteilung, in den administrativen Aufwendungen bei einer Büroneueröffnung und natürlich auch im Transport der Geräte von A nach B. All das soll keine Entschuldigung, sondern vielmehr eine Erklärung der Lage sein. Wütende Anrufe und Briefe der Abonnenten waren die Folge, doch konnten wir die meisten beruhigen und verlängern als kleine Wiedergutmachung das Abo kostenlos und automatisch um eine Ausgabe. Wichtig ist, daß BLOOD Games nun endlich auf dem Markt ist und eine Fülle an Information, geile Tests und auch die besten Screenshots beinhaltet. Es hat sich fürchterlich abgespielt, nachdem die erste Ausgabe dieses Magazins erschienen war, die Reaktionen gingen in die verschiedensten Richtungen, waren aber größtenteils überaus positiv. Die Leserbriefe, die Beantwortung unserer Umfrage und auch die Zusendung der Cheats überstiegen bei weitem unsere Erwartungen und brachten die Administration ins Wanken. Hunderte Briefe mußten ausgewertet, die verschiedensten Tips und Tricks verglichen und elektronisch verarbeitet und die Ergebnisse der Leserumfrage analysiert werden. Der Grundtenor der Leserumfrage hörte sich wie folgt an: Geiles Magazin, Supertests, aktuelle Cheats und scharfes Layout. Aber: Zu geringer Umfang, teilweise zu wenig Blut und auch die Druckqualität nicht entsprechend. Eine Infohotline für Cheats war auch im Gespräch. Wir haben reagiert und die folgenden Änderungen bei BLOOD Games vorgenommen: Wesentlich verbesserte Druckqualität, bei dieser Ausgabe sogar der komplette **GAMEpress** gratis dazu und der Versuch, noch bessere und blutigere Screenshots zu zeigen. Auch die Einrichtung einer BLOOD Games Hotline steht zur Diskussion, auch wenn hier ein gewaltiger Arbeitsaufwand und entsprechende Kosten auf uns zukämen. Aber wie gesagt, es handelt sich hierbei nur um einen Gedanken, der noch fertig gesponnen werden muß. Nicht nur Liebhaber der harten Shoot 'em Ups und 3D Ballereien, sondern auch Leute, die offensichtlich den Namen BLOOD Games irgendwie mißverstanden haben dürften, meldeten sich nach der ersten Ausgabe lautstark zu Wort. "Es ist eine Schweinerei, was sich in diesem Heft abgeht, muß denn sowas sein?" oder "Finden Sie das richtig, eine Spielmagazin so zu versauen?" waren die Worte, die wir zu hören bekamen. Auf die Frage, was sie sich unter einem eingeschweißten Magazin mit diesem Namen und diesem Cover vorgestellt haben, wußte niemand mehr Antwort. Die Händler, die BLOOD Games im Zeitschriftenvertrieb hatten, waren größtenteils nach wenigen Tagen ausverkauft und bestellten von der zweiten Ausgabe entsprechend größerer Mengen. Ein Zeichen dafür, daß die Anhängerschaft sehr groß ist und noch größer zu werden scheint. Wir haben in dieser zweiten Ausgabe alles daran gesetzt, den hohen Anforderungen, die an uns gestellt werden, gerecht zu werden und ersuchen in unserem neuen Mittelteil wieder um Anregungen, Tips und Tricks und haben auch sonst so manche Frage an Euch.

Euer **BLOOD GAMES** Team

Etwas mehr als 50% sind vom neuen Acclaim Shooter Turok für die Nintendo Super Konsole fertig und schon kannst Du Dir in Deinem Kultmagazin einen Überblick darüber verschaffen, was Dich bald zum absoluten Baller-Wahnsinn bringen wird.

Mit insgesamt 16 verschiedenen Waffensystemen wird der Ego Shooter, bei dem es gegen wildgewordene Dinosaurier geht, auf den Markt kommen. O.K., es wird noch einige Zeit dauern, aber das, was uns dann erwartet ist schon vom Feinsten und wird die abgebrühtesten Fighter in Grauen versetzen. Unglaublich komplexe Level (8 Stück an der Zahl) mit genialst animierten Riesenechsen lehren Dich das Fürchten. Die Dinos sind mit derartiger Liebe zum Detail animiert, daß man glauben könnte, in einem Jurassic Park zu stehen und mit nichts als einer Waffe und zwei gesunden Beinen ausgestattet zu sein.

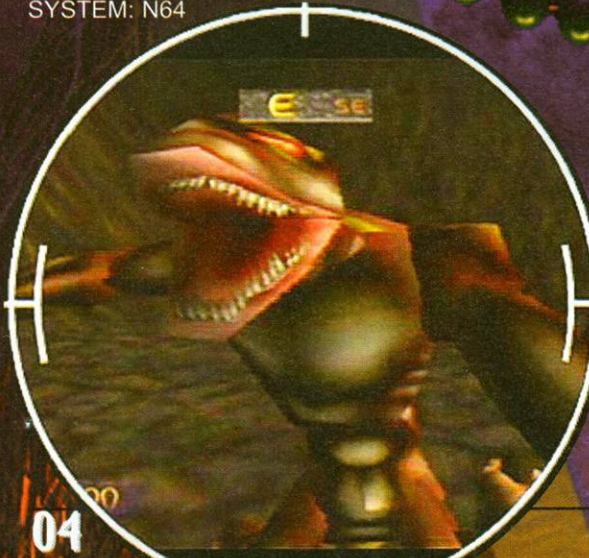
Eine einzublendende Übersichtskarte zeigt Dir die Feinde mittels eines roten Dreiecks ein, was zwar Übersicht bringt, Dich aber zusätzlich in ständige Panik versetzt.

Die Anzahl an verschiedenen Gegnern ist unfassbar, da gibt es jede Art von Dinosaurier (Biologiestunde am Fernseher), Kampffische oder auch andere, besorgniserregende Mutanten, die einem das Leben zur Hölle machen.

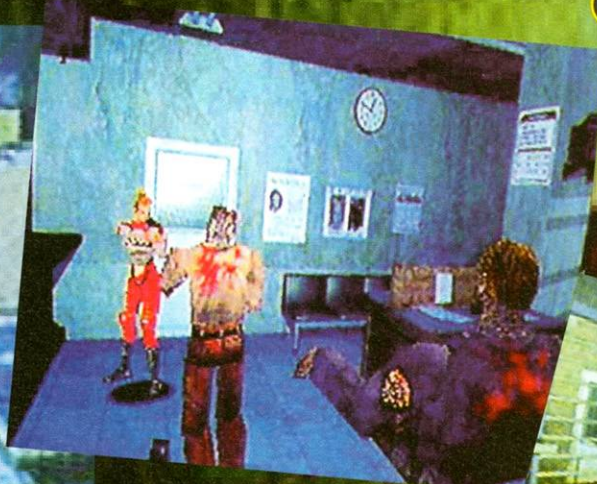
Alles untermalt von echt cooler, schwarzer Buschmusik wird Turok wohl zu einem der besten 3D-Shootern mutieren, die es je auf einer Konsole gegeben hat. Und die US Version soll ja auch nicht gerade unblutig sein, was die Fans der Blood Games in Freude versetzen wird.

SYSTEM: N64

TUROK



TUROK
BLOOD
DINOSAUR HUNTER



RESIDENT EVIL 2

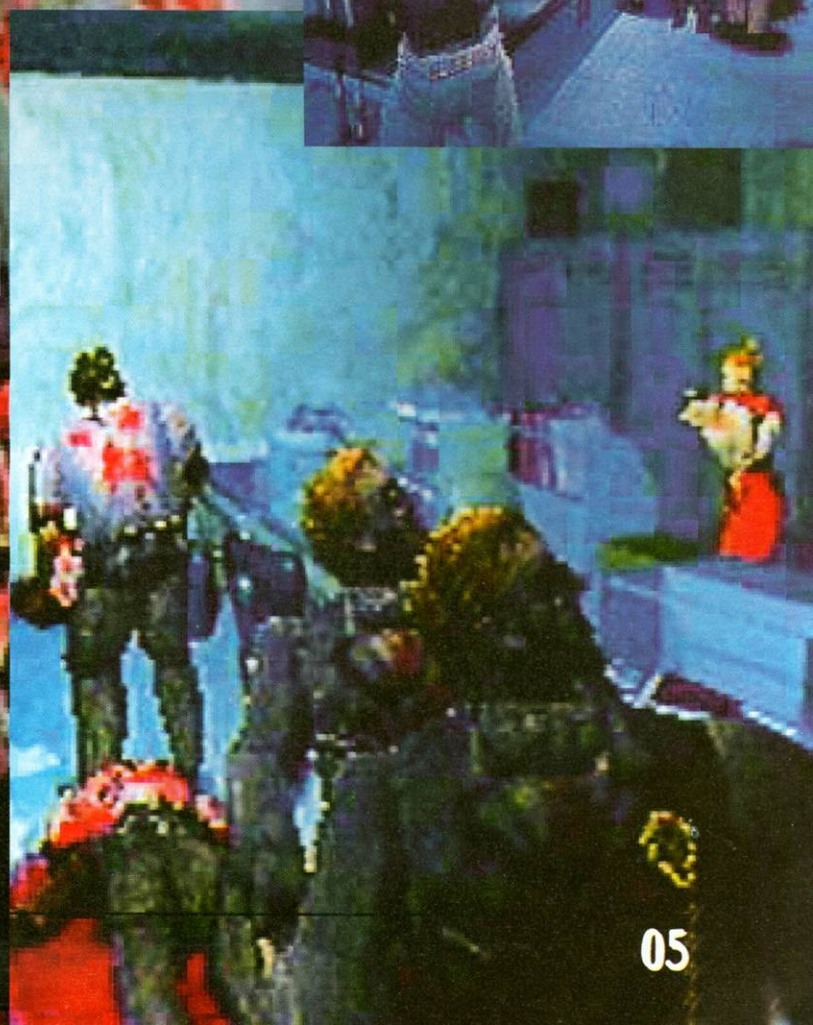
Kaum haben die Gambler des Grauens ersten Teil durchgespielt, schon tauchen die Gerüchte um den Nachfolger auf. Resident Evil 2 ist schon zu einigen Prozent fertig und wir haben Dir hier die besten Screenshots zusammengestellt.

Die Storyline des zweiten Teils ist ebenso einfach und banal, wie grauenvoll. Unvorstellbar viele Zombies und Horrorfiguren fallen in einer wesentlichen komplexeren Umgebung als im ersten Teil über Dich her. Kaum eine Tür, hinter der nicht eine Schar Untoter lauert und dir mit gräßlichen Geräuschen den Garaus machen will.

Hinter jeder Ecke steht ein Zombie und Du mußt schon verdammt auf Deine Rückendeckung aufpassen, jeden Schritt genau überlegen und immer genug Munition parat haben, um den modrigen Kampf gegen die stinkenden Gesellen zu gewinnen. Und eben da beginnt die große Problematik, denn die Gegner haben ihre Anzahl vervielfacht und warten regelrecht rudelweise auf Dich, Du allerdings besitzt anfangs auch nicht mehr als eine Faustfeuerwaffe und danach ein Shotgun. In weiterer Folge sollen aber schon gewaltige Wummen auf Dich warten und weiters auch der Flammenwerfer, den ja alle Resident Evil 1 Spieler so verbissen gesucht haben, ihn aber nur mit Hilfe des Action Replays und dazu gehörigen Codes erhalten haben.

Grafisch hat sich Resident Evil 2 stark verbessert, perfekte Polygontechnik und Feinheiten wie das Flackern von Flammen lassen Freude aufkommen und auch beim näheren Betrachten der Akteure und deren Widersacher sind grobe Pixel nicht mehr erkennbar.

Umfangreicher, mit noch mehr Liebe zum Detail, mit extremeren Gegnern und Special Effekts gespickt, so präsentiert Capcom den Nachfolger des Megaseillers Resident Evil 1. Das Grauen findet die blutbesudelte Fortsetzung und das Überleben in zombieverseuchter, modriger Umgebung wird noch etwas schwerer.

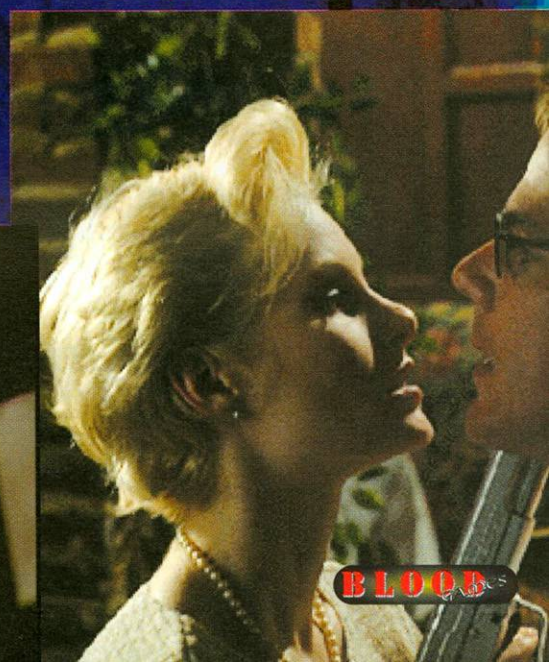
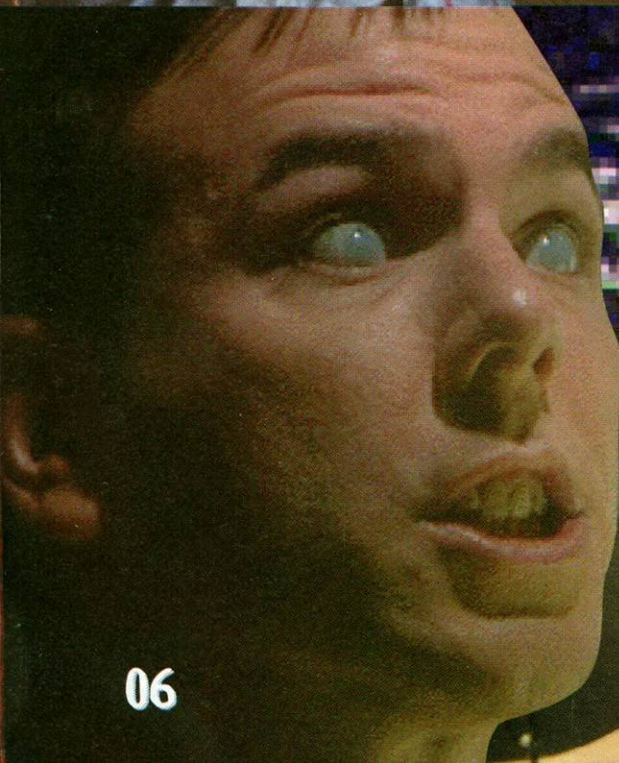


PHANTASM

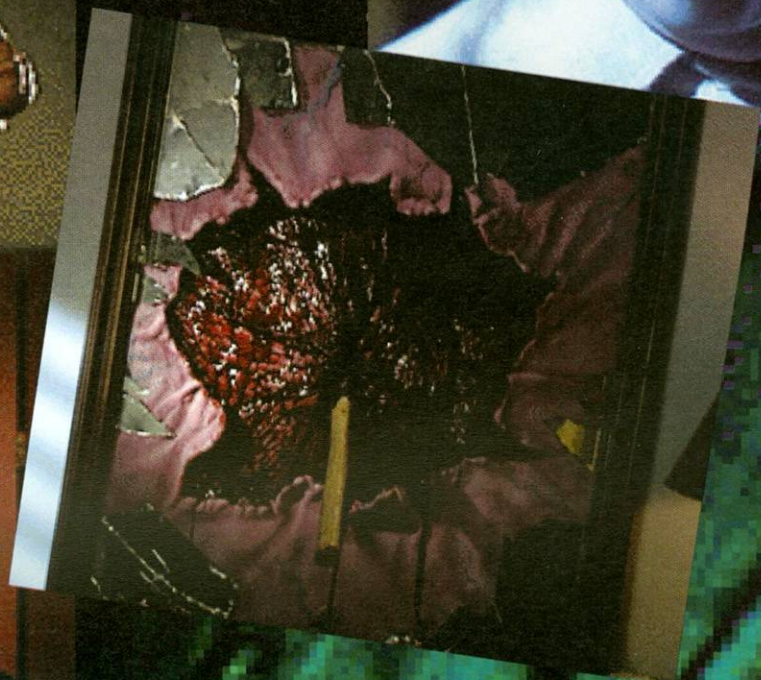
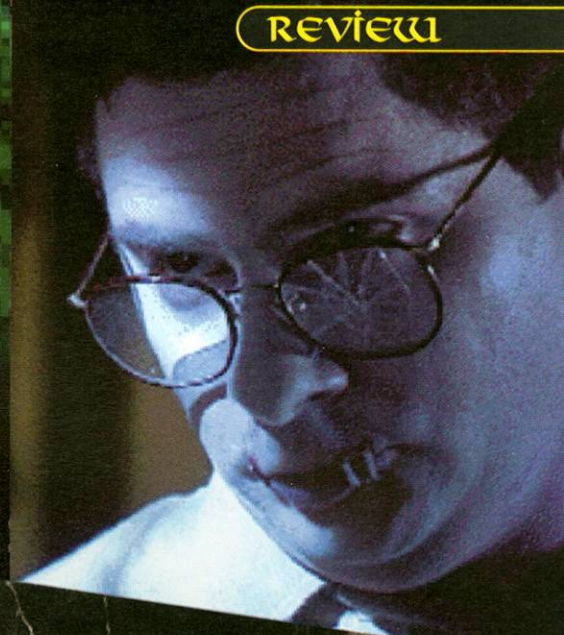


Der erste Teil war nicht von schlechten Eltern. Was sich nun in Teil 2 bietet, spottet jeder Beschreibung.

Diesmal befindest Du Dich in einem Forschungslabor, das mit sehr viel unheimlichen Sachen



AGORIA 2



aufwarten kann. Da gibt es äußerst unangenehme Mitarbeiter, welche aber ihre gerechte Strafe erfahren. Ebenso gibt es sehr nette Damen, die Dir sehr nahe stehen, bzw. Die es auf Dich abgesehen haben. Natürlich nicht nur in der einen Sache. Um in die tieferen Hallen des Labors vorzustoßen bedarf es auch ganz schon viel Hirnschmalz, denn dieses Game ist

zumindest genauso schwer wie sein Vorgänger. Aber da Du ja sicherlich sehr viel Erfahrung im Rät-

sellösen hast, wird es Dir nicht allzu schwer fallen, hinter die Geheimnisse von Deiner Arbeitsstätte zu kommen. Du mußt wie immer mit allen Leuten über alle Dinge sprechen, die Du so in Deinem Inventar hast. Alleine der Ausgang aus Deiner Wohnung ist recht knifflig. Aber wie man weiß, kann man Ratten mit Keksen ködern. "Blob" Deine Ratte hat auch noch eine Bedeutung für Deinen Zugang zum Hauptcomputer. Mehr will ich Euch schon nicht mehr verraten. In Punkto

Blutigkeit ist es zu Beginn nicht sehr aufregend. Je weiter Du aber in das Labor vorstoßen kannst, desto wilder wird es. Es wird sogar richtig grauslich, wenn ich

an dieses @+#!.. Monster denke. Für Freunde vom ersten Teil ist der Kauf von Phantasmagoria 2 ein MUSS!!! Die Filme sind noch besser, der Sound und die Stimmung kommen optimal rüber. Also, wie wäre es mit einer kleinen Gehirnwäsche? Oder hast Du etwa Angst!

HS

Phantasmagoria 2

GRAFIK:	90 %
SOUND:	85 %
BLUTFAKTOR:	92 %

WERTUNG 89 %

SYSTEM - RICHTPREIS:

PC ÖS 649,-

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

0043 (0)3614 50050



DISRUPT



DISRUPTOR

Wenngleich dieses Game aus der Schmiede von Acclaim nicht unbedingt zu den blutigsten des Genres gehört, haben wir uns doch entschlossen, den Ballereien des Soldaten Jack auf den Grund zu gehen und natürlich wieder einmal die besten Shots zu präsentieren.

Die Story spielt rund um die Eliteeinheit der Lightstormers, die, wenn einmal ausgerückt, keinen Mutanten, keinen Droiden oder Alien ganz lassen und alle Gegner ins Nirwana der Galaxis blasen. Die Videosequenzen, die in diesem Spiel eingebaut sind, sind für dieses Genre ungewöhnlich, wenn auch faszinierend.

Bevor noch der erste Einsatz beginnt, werden die Waffen gewählt und man sollte immer auf die Wirkung der einzelnen Wummen achten. Ob Du nun zu einer "Phase Repeater", "AM Blaster" oder "Zodiac" greifst, eine Art der Gegner wirst Du relativ leicht zerballern, mit anderen hingegen wirst Du größere Probleme haben.

Nun, das reine Abfeuern von Unmengen an Munition ist nicht die einzige Möglichkeit, die unliebsamen Gestalten zu vernichten. Jack besitzt durch die Aufnahme von "Psion"-Einheiten die Fähigkeit, seine Feinde mittels Gedankenstrahlen zu eliminieren, was bei einer großen Anzahl von Psions und den da-

durch einsetzbaren "Terrablast" zu unglaublicher Wirkung führt.

Disruptor ist ein klassischer Ego-Shooter (also aus der eigenen Perspektive gespielt) und erlaubt Jack neben der körperlichen Fähigkeit des Springens auch die Möglichkeit des "Strafens", welches wir ja aus Spielen wie z.B. Doom bestens kennen.

In insgesamt 13 Leveln, die teilweise wirklich extrem schwer und hart ausgefallen sind, heißt es Ballern, Fighthen und Laufen, was das Zeug hält. Denn nur mit sehr viel Geschick und auch Strategie wirst Du die Stages überleben und dann schließlich erkennen, was der Hintergrund dieses Spiels ist, was die schöne Eve mit der ganzen Sache zu tun hat und was in den einzelnen Kolonien vor sich geht.

In Summe ist den Programmierern von Acclaim mit Disruptor ein ausgezeichnetes Spiel des Shootig Genres gelungen, das durch abwechslungsreiche Levels



mit gräßlichen Gegnern und überaus wirksamen Waffen führt und wo auch das Hirn eine große Rolle spielt. Ob Du's nun für die Lösung eines Problems einsetzt oder einem Alien aus dem Kopf schießt,

TG



DISRUPTOR

GRAFIK:	62 %
SOUND:	60 %
BLUTEFAKTOR:	82 %

WERTUNG 68 %

SYSTEM - RICHTPREIS:

PLAYST. Ös 649,-

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

0043 3614 30050

DIABLO



0



Bereits auf der ECTS im Herbst 96 erregte Diablo auf dem Blizzard Stand Aufsehen. Nun ist es soweit. Diablo gibt es nun endlich im Handel. Es scheint auf den ersten Blick gar nicht so brutal zu sein, aber bei genauerem hinsehen, erkennt man wunderschöne Details.

Nach langer Zeit findest Du Dich wieder in Deiner Heimatstadt ein. Doch man wird es kaum glauben, das Böse herrscht hier und Du wirst ersucht, dem Unwesen ein Ende zu bereiten. Natürlich nimmst Du an, denn sonst brauchst Du Dir dieses Game gar nicht erst zulegen und begibst Dich in die Dungeons unter der Kirche. 16 Levels und zwei Sonderdestinationen dauert Dein Kampf gegen das Böse. Anschließend gibt es einen schönen Abspann und natürlich verrate ich Dir an dieser Stelle nicht mehr, sonst wäre es ja keine Überraschung.

Diablo bietet für eingefleischte Adventurer einiges. Zuerst wäre hier die exzellente Grafik zu nennen. Die Spielfigur und die Gegner bewegen sich so flüssig, besser geht es wahrscheinlich nicht mehr. Fackeln werfen ihren Lichtschein durch das Dunkel der Gänge und Dein Sichtkreis ist natürlich je nach Ausrü-

stung und persönlicher Eigenschaft auch begrenzt. Da kann es schon vorkommen, daß ein Pfeilhagel aus dem Finsternen auf Dich niederprasselt. Der Sound vermittelt Dir eine perfekte Kulisse zu diesem Spiel. Da ertönen Schrei und Jammern aus den Tiefen der Dungeons, daß einem manchmal der Adrenalinspiegel sehr hoch ansteigt. Sehr schön sind auch die Gegner programmiert. Jedes Wesen hat so seine eigene Taktik. Manche laufen nach dem ersten Treffer weg um Dich hinterrücks wieder anzugreifen. Die feuerspeienden (oder sollte ich lieber sagen säurespeienden) Hunde halten sich immer auf Distanz und sind daher nur schwer zu besiegen. Wie Du siehst steckt so einiges hinter diesem Spiel. Das ganz dicke Ende kommt aber noch. Vorbei ist es mit einem einheitlichem Lösungsweg. Jeder Level wird beim ersten betreten neu generiert!!! Damit gibt es keinen "Standard" Weg. Auch die Aufgaben sind sehr verschieden. Als Zauberer mußte ich den Skelett - König und den Butcher besiegen, mit dem Warrior hingegen, war mit nur das Rätsel der verseuchten Quellen vergönnt. Somit macht es auf jeden Fall Sinn, das Abenteuer mehrmals durchzuspielen, denn jeder der drei möglichen Charaktere hat so seine Vor- und Nachteile. Mit





dem Zauberer bist Du Anfangs sehr verwundbar. Nur sehr langsam kommst Du weiter, jedoch mit Fortdauer des Spieles (ab Level 5) wird Dein Zauberer mächtig und durch Einsatz von magischen Sprüchen macht er ganz schön viel Mist. Mit dem Warrior kommst Du gleich schnell voran, doch da er nicht so gut zaubern kann, bleibt ihm mehr oder weniger nur der Nahkampf, welcher bei den größeren Monstren (ab Level 7) schon recht gefährlich wird. Ich bin jedenfalls über die säurespeienden Hunde mit dem Warrior nicht hinweg gekommen. Mit dem Rouge, bietet sich eine Lady an, welche den Umgang mit Pfeil und Bogen besonders gut beherrscht. Damit sind auch weiter entfernte Gegner kein Hindernis mehr.

Für das Kämpfen erhältst Du (wie bei den meisten Adventures) Erfahrungspunkte. Nach jedem Levelsprung kannst Du 5 Punkte bei Deinen Eigenschaften erhöhen. Mit dem Magier erreichte ich 4.578.768 Experience Points. Wobei der letzte Sprung fast 1,5 Millionen Punkte benötigte. Im Level 25 habe ich dann den Obermütz besiegt. Als über drüber Angebot, bietet sich die Möglichkeit, mit einem bereits existierendem Charakter ein neues Spiel zu beginnen. Mit meinem Magier habe ich auch ein neues Spiel begonnen und bin ohne Abzuspeichern bis in den 8 Level gekommen und habe nach meinem Tod (ich habe vergessen das Mana Shield einzuschalten) das nicht-speichern verflucht.

Die Brutalität, ich meine die Blutspritzer kommen auch nicht zu kurz. Es kommt halt darauf an, welche Blutgruppe Dein Gegner halt hat. Aber gepfälte Torsos und andere Dinge sind wirklich keine Seltenheit.

HS

DIABLO

GRAFIK: 95 %

SOUND: 90 %

BLUTFAKTOR: 85 %

WERTUNG **90 %**

SYSTEM - RICHTPREIS:

PC **ÖS 699,-**

TESTMUSTER:

DYNAMIC SYSTEMS

0043 (0)3614 50050

HARDLIN



VE



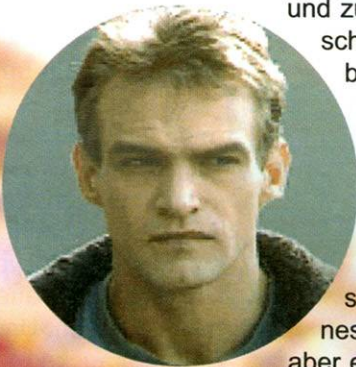
Hier geht interaktiv die Post ab, denn was sich da am PC-Monitor abspielt, ist nicht gerade von schlechten Eltern.

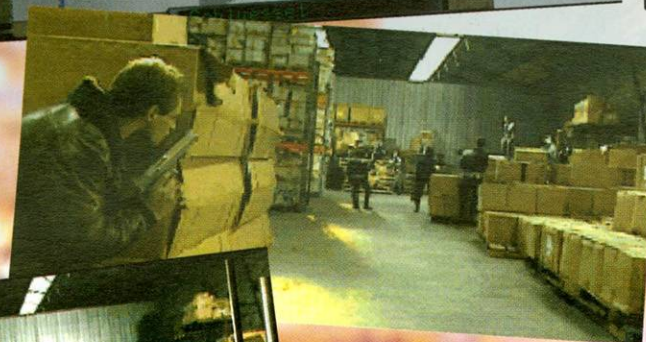
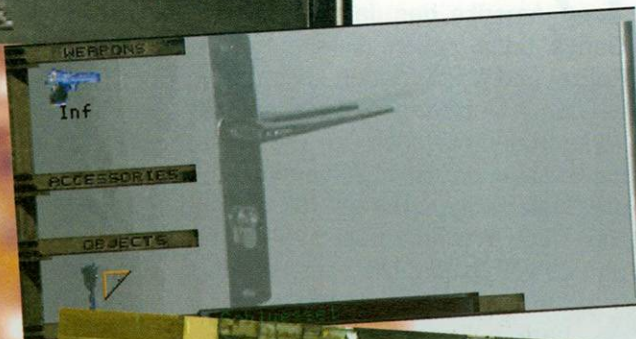
Die Story dreht sich um Ted Irvin, einem Söldner in Amerika des Jahres 1998. Gangs beherrschen die Straßen, Polizei und Militär haben schon lange den Kampf gegen das Unrecht verloren und nur noch Du, Ted, hast die Chance, das Böse zu vernichten, die hinterlistigen Jungs mit ihren High-Tech Waffen zurückzudrängen und zu vernichten. Die alles beherrschende Sekte, eine undefinierbare außerirdische Macht hat die Kontrolle übernommen und nur Du hast die psychische und physische Kraft sie in die Knie zu zwingen. Du bist verfolgt von Träumen und Visionen, die Du nicht verstehst und die Sekte fürchtet nur eines. Dich und Deine Kräfte. Es ist aber ein Kampf, der Deinen vollsten Einsatz erfordert, denn die Gegner sind mächtig und zahlenmäßig weit überlegen. Du tauchst ein in eine Welt voll Gewalt, Brutalität und Blut, Dein Instinkt ist gefragt und Deine Sinne müssen geschärft sein, sonst ist Dein Leben keinen Penny wert. Setz' Dich nun vor Deinen PC, dreh' das Licht ab und leg' die erste von insgesamt drei CD's ins Laufwerk. Dann kann der Kampf beginnen, aber denke immer daran, daß hinter jeder Ecke ein Knabe mit einer gigantischen Waffe warten kann, daß aus jeder Tür ein Roboter auf Dich feuern kann und daß Du auf alles schießen mußt, was sich xnur irgendwie bewegt. Du bist ein Söldner, ein Verstoßener, ein Außenseiter, der die Gegner mit aller Härte bekämpft und den Kampf gegen das

eigene Ich zu verlieren scheint.

Jetzt aber hinein in die erste von insgesamt 10 Welten, die Dich fesseln und nicht mehr loslassen werden. Es kommen Gegner in solcher Überzahl auf Dich zu, daß Du glaubst, es nie überstehen zu können. Und doch gibt es immer einen Weg, mit irgendeiner Waffe, einem Sprengsatz oder einem Granatwerfer das Problem zu lösen und eine Spur der absoluten Vernichtung zu hinterlassen. Sie haben es nicht anders verdient, sind sie doch in Dein Hirn eingedrungen, haben Besitz von Dir ergriffen und dafür müssen sie bezahlen. Sie haben Deine Stadt in Schutt und Asche gelegt, haben Deine Freunde zu psychischen Sklaven gemacht und die absolute Kontrolle übernommen. Ja, sie haben Angst, Angst vor Dir. Und das zu Recht, denn Du hast die Kraft, ihnen diese Macht wieder zu nehmen, sie dort hinschicken, wo sie hingehören - zum Teufel!

Dieses Game wird Dich packen und nicht mehr loslassen, so realistisch und gut ist es gemacht, so unglaublich sind diese Filmsequenzen, die Du durch Deine Handlungen beeinflussen kannst. Denn Du lebst, handelst und denkst mit den Augen des Ted Irvin und siehst nach gesetzter Aktion die Auswirkungen anhand der Filmszene. Dufeuerst mittels Cursor auf alles was sich bewegt und siehst





mit sensationeller Realitätsnähe, wie die Getroffenen blutüberströmt zusammenbrechen und das Zeitliche segnen. Du trägst im Inventar – mittels Mausklick rasch zu öffnen – Codecards, Munition, Gasmasken oder Sprengstoff mit Dir herum und kannst es (ja Du mußt es sogar) jederzeit anwenden. Der Cursor zeigt Dir an, wo eine Aktion zu setzen ist, wo Du hinein kannst und wo nicht. Das ist allerdings schon die einzige Hilfe, die Du bekommst, denn glaube mir, die Härte dieses Games wird Deine kühnsten Erwartungen übertreffen, die Gegner kommen in solcher Überzahl und Deine Waffen sind anfangs so schwach, daß man glauben könnte, man habe sie Deiner Großmutter aus der Kommode genommen. Aber keine Angst, Du kommst in den Besitz starker, wirkungsvoller Waffen, die Deine Feinde aus den Schuhen stellen werden. Und Du wirst diese Waffen brauchen, denn der Tod ist näher als Dir lieb ist.

TG

Hardline

GRAFIK:	83 %
SOUND:	82 %
BLUTFAKTOR:	70 %

WERTUNG 78 %

SYSTEM - RICHTPREIS:

PC ÖS 699,-

TESTMUSTER:

AVALON

0043 (0)1 600 46 00

BLOODY LETTERS

Der neue Lesercorner für alle die etwas zu sagen haben!

Wir haben nach Veröffentlichung unserer ersten Ausgabe eine Flut an Briefen erhalten und auch zum Thema Mortal Kombat eine Unmenge an Cheats und Moves bekommen.

Hier sind einige Auszüge daraus:

Ein blutiges Hallo an die Blood Games Redaktion!

Erst einmal ein RIESEN Lob an Euch, weil Ihr das erste wirklich gute Fachmagazin für uns Blut- und zerfetztes Fleisch-gierige Menschen verwirklicht habt.....
René H. Elsterwerda

Sehr geehrtes Blood Games Team!

Ich habe mich sehr gefreut, daß sich endlich einmal jemand getraut hat über mehr oder weniger blutige Videospiele zu schreiben. Auch die Anzahl der Berichte ist beeindruckend, viel mehr hätte man ganz sicher nicht in die erste Ausgabe schreiben können. Anmerken möchte ich jedoch diese Hintergrundfotos. An vereinzelt Stellen stören die großen Pixel beim Lesen. Auch die Farben erscheinen etwas blaß und das Cover sollte vielleicht noch etwas lebendiger gestaltet werden.....
D.Wittschieber, Berlin

He Blood Games Redaktion!

Ich finde es absolut geil, was Ihr das fabriziert, denn Ihr seid die einzigen, die es sich trauen, damit auch auf den deutschen Markt zu kommen. Habt Ihr keine Angst wegen der BPS? Ich finde das Magazin einfach spitze, wenn auch noch etwas zu dünn.....
Herbert Klaaren, Frankfurt

Spitze, Leute!

Blood Games ist das erste echte Blood Magazin das ich gesehen habe. Super-Layout, wenn auch etwas zu blasse Farben, aber ansonsten echt O.K.! Macht weiter so, Eure Fangemeinde wächst.....
Manfred Holstein, Bonn

Etwas mehr Blut, wenn ich bitten darf!

Ich war echt enttäuscht, als ich Blood Games zum ersten Mal gesehen haben, denn soviele Blut ist das auch wieder nicht drinnen. Aber Spaß beiseite, Ihr seid schon in Ordnung, aber gebt Euch mit den Hintergrundbilder mehr Mühe. Die Cheats sind übrigens super.....
Karsten Koch, Berlin

Resident EVIL!

Den Super Cheat den Ihr im letzten Blood Games gebracht habt, funktioniert leider nicht. Ich habe es mit meinen Freunden auf allen Systemen ausprobiert und.... nichts. Wo habt Ihr denn den Tip her? Ich glaube Ihr solltet mal Euren Informanten die Ohren langziehen. Aber Spaß beiseite, wenn Ihr den richtigen (funktionierenden) Tip habt, sendet ihr in mir zu. Antwortkuvert liegt bei.....
Manfred Schmiedt, Wien

MK4!

Super Ihr seid das erste Magazin, das etwas über MK4 bringt. Gerüchten zufolge sollte es ja schon 1997 erscheinen. Habt Ihr mehr Infos darüber? Gibt es vielleicht schon ein paar Fotos davon? Ich bin schon ganz wild auf dieses Game. Übrigens im Abspann von der Trilogie wird auf MK4 hingewiesen.....
Robert Merten, Salzburg

Diese und hunderte anderer Briefe mit überwiegend positivem Inhalt, wenn auch mit einigen Anregungen und Verbesserungsvorschlägen sind bei uns in die Redaktionsräume geflattert. Manche davon kunstvoll mit Blutstropfen, Mortal Kombat Zeichen und Totenköpfen verziert, manche mit Fotos der Mortal Kombat Sammlung als Beilage. Wir danken Euch recht herzlich dafür und möchten uns an dieser Stelle nochmals für die so stark verzögerte zweite Ausgabe entschuldigen.

Auch die Umfrage, die wir in der Mitte des Heftes gestartet hatten, wurde zu einem durchschlagenden Erfolg, denn ganze Kartons wurden mit den Antworten gefüllt.

Der Grundtenor hört sich wie folgt an. Preis O.K., Umfang müßte eventuell erweitert werden, Covergestaltung sehr gut, Idee des Einfolierens wurde nicht so begeistert angenommen, Du-Form wäre besser, Gesamtnote reicht und Blood Faktor ideal, Cheats brandheiss, Farben könnten kräftiger sein, Gesamthotline (auch kostenpflichtig) wäre super. Es freut uns, daß Ihr so zahlreich geantwortet habt und daß unser Weg, den wir mit Blood Games eingeschlagen haben, grundsätzlich einmal richtig ist. Verbesserungen und Erweiterungen sind absolut notwendig und werden bereits ab der vorliegenden Nummer sichtbar sein.

Schreibt Euer Anliegen an uns. Wir beantworten nach Möglichkeit sofort. Falls Ihr Cheats etc. haben wollt, bitte Antwortkuvert beilegen!!

G+S Verlag

"Blood Games"

**Laxenburgerstraße 42/15+16
1100 Wien**

QUAKE:

Wie kann man Quake-Leveln in das Spiel einbinden ?

Hier die Antwort im 1:1 Format:

SECRET-FREAK SHEET
DER GURU VERRÄT GEHEIME
TRICKS FÜR QUAKE-ZUBEHÖR

Levels:

Erstelle in dem Verzeichnis
C:\QUAKE\ID1 das Verzeichnis MAPS.
Kopiere mit Hilfe des CD-Menüs das
bsp-File in das Verzeichnis
C:\QUAKE\ID1\MAPS. Starte das Spiel
mit QUAKE +MAP NAME.

(NAME=Name des bsp-File ohne Endung!!!) Bsp.: C:\QUAKE\QUAKE.EXE +MAP MYMAP

Wird die Meldung "FALSCHE VERSION" angezeigt (Level Version is 28 and not 29), muß das Level mit dem auf der CD enthaltenen Utility QVER konvertiert werden.

Level konvertieren:

Kopiere "von Hand" alle Dateien aus dem Verzeichnis D:\LEVEL\4LEVEL\ in das Verzeichnis C:\QUAKE\ID1\MAPS. Dann in das Verzeichnis C:\QUAKE\ID1\MAPS wechseln und schreibe: QVER NAME REG 29 (NAME=Name des bsp-File ohne Endung!!!)

Bsp.: QVER HELLKEEP REG 29 Level dann wie oben beschrieben einbinden!

Waffen:

Um die Waffen einzubinden gibt es sehr viele verschiedene Möglichkeiten, d.h. es gibt keine allgemein gültige Lösung. Am besten man liest sich die *.TXT-Files in den jeweiligen Verzeichnissen durch, in denen sich die Waffen befinden.

Monster:

Um die Monster einzubinden gibt es sehr viele verschiedene Möglichkeiten, d.h. es gibt keine allgemeingültige Lösung. Am besten man liest sich die *.TXT-Files in den jeweiligen Verzeichnissen durch, in denen sich die Monster befinden.

Die Verbreitung dieser Secret-Cheats wird mit Sesamstraße nicht unter 5 Jahren bestraft!

Viel Spaß und übt mal schön fleißig!
Bei Fragen zur CD bitte eine Email an die folgende

Adresse schreiben:

Sebastian.Zettler@T-online.de

ACHTUNG!

Die angegebenen Verzeichnisse und Utilities beziehen sich auf die CD QUAKE-IT! der Hemming GmbH.

Duke Nuke'em 3D:

Einbindung von "Duke'em 3D" Leveln:

Die Einbindung des Levels funktioniert (wenn man es weiß) sehr einfach. Man kopiert den Level ganz einfach in das Verzeichnis, in das man "Duke Nuke'em 3D" installiert hat. Damit ist schon die halbe Arbeit getan. Jetzt muß man den Level nur noch umbenennen, etwa in E1L1.MAP. Startet man nun das Spiel wird der erste Level der ersten Episode durch den neuen Level ersetzt. Bei E2L4.MAP der vierte Level der zweiten Episode (E=Episode, L=Level) oder man startet das Programm mit dem Aufruf

DUKE3D.EXE -map XXXXX.MAP
Dabei steht XXXXX.MAP natürlich für den Namen des Levels.

CHEAT:

[Backspace] und [PageDown] zur gleichen Zeit gedrückt, bringen Dir volle Ammo und alle Schlüssel.

By: KRAJNIAK Dominik /Austria'97

Killer Instinct Gold

Glacious Infinite Combo

This is a real infinite combo. Use Glacious's liquidize and uppercut with a medium kick for the opener, and then press forward and fierce kick, keep repeating this and the combo will go on until the life bar is gone or the opponent breaks it (or unless your hands get tired). This can also be opened with the Cold

Shoulder with a medium punch then forward and fierce kick.

Play as Gargos

At the character select screen, where age, height, etc. are shown, press ZARZAB. You will hear him laugh if the code works.

Multi-Colored Players

At the character select screen (same as where you chose Gargos), press

ZBAZAL. this code will automatically save, and will enable you to play as the black, gold, and white colors.

Reach the Sky Level

At the Character Select screen and in Two-player Mode (two joypads must be plugged in), hold down the analog joystick and press kick (the bottom C button)

simultaneously. You should be able to play in the sky (just like with the arcade version).

View Credits

To view all of the credits without finishing the game, press in this combination: Z, left shift, A, Z, A, and Right Shift. MORTAL KOMBAT TRILOGY ALL MOVES AND SPECIALS

Als erstes deutschsprachiges Magazin veröffentlichen wir an dieser Stelle alle und bekannten

*Moves
Fatalities
Babalities
Friendships
Stage Kills
Brutalities
zum Thema*

**Mortal Kombat Trilogy.
Diese Moves sind für alle Systeme gültig!**

Solltest Du zu diesem Megagame noch Ergänzungen oder Verbesserungen haben, so sende diese bitte an:

**"BLOOD Games,
Kennwort MKT
Laxenburgerstraße 42/16
A-1100 Wien,"**

nun aber zu den versteckten Menüs, zu den verborgenen Kämpfern und zu einigen anderen wichtigen Dingen, die Du als professioneller Mortal Kombat Fighter wissen solltest.

PlayStation Codes

Stage select:

Sonya auswählen, dann o+start drücken

Classic Fights

bei Jax, Rayden, Kano, Kung Lao in der Kämpferauswahl "select" drücken

Chamäleon anwählen:

Human Smoke wählen, dann z+hp+hk+blk+r gedrückt halten bis Runde beginnt. Smoke verwandelt sich dann in den Megafighter

Fragezeichen anwählen:

Im Optionsmenü auf irgend ein Kästchen gehen und o+L1+L2+R1+R2 gedrückt halten bis eine Explosion zu hören ist, dann ist das Fragezeichen "geöffnet"

Legende: v=vor, z=zurück, o=oben, u=unten, hk=High Kick, hp=High Punch, lk= Low Kick, lp=Low Punch, blk=Block, r=run

Kitana

Fan Toss v,v,hp+lp Fan Wave z,z,z,hp
Square Wave u,z,hp
Combo 1 hp,hp,z,lp,v,hp
Combo 2 hk,hk,lk,z,hk
Fatality 1 (nahe) r,r,r,b,b,lk
Fatality 2 (nahe)v,u,v,v,hk
Animality (nahe) u,u,u,u,r
Babality v,v,u,v,hk
Friendship u,z,v,v,lp
Stage Kill v,u,u,lk
Brutality ,hp,blk,hk,blk,lk,blk,lp,blk,hp,blk

Human Smoke

Spear z,z,lp
Teleport Punch u,liu,z,hp
Fatality 1 (Fußfeger-Distanz) r,blk,r,r,hk
Combos sind keine bekannt
Fatality 2 v,v,z,r
Animality ist keiner bekannt
Babality u,z,z,v,r
Friendship (Fußfeger-Distanz) u,v,v,v,r
Stage Kill blk halten v,o,o,blk loslassen lp
Brutality (nahe)
hp,lk,lk,hk,blk,blk,lp,lp,hp,hp,blk

Johnny Cage

Low Fireball z,u,v,lp
High Fireball v,u,z,hp
Shadow Elbow z,u,liu,hp
Untitled Move z,v,lk
Untitled Move z,z,v,lk
Combo 1 hp,hplp,u,hp
Combo 2 hk,lk,hk,lk
Fatality 1 (nahe) u,u,v,v,lp
Fatality 2 u,u,v,v,lk
Animality (nahe)u,v,v,hk
Babality v,z,z,hk
Friendship u,u,u,u,lk
Stage Kill u,z,v,v,blk
Brutality hp,lk,hk,lp,hp,hk,hk,hp,hp,lp,hp

Raiden

Bolt u,reu,v,lp
H.Dive z,z,v
Shocker hp R.Bolt u,z,lp
Teleporter u,o
Combo 1 hp,hp,u,lp,lp
Combo 2 hk,hk,lk,z,hk
Fatality 1 hp 2 Sekunden halten
Fatality 2 lk 2 Sekunden halten, loslassen,blk,lk
Animality (weit) u,v,u
Babality u,u,o,hk
Friendship u,z,v,hk
Stage Kill u,u,u,hp
Brutality hp,hp,lk,lk,lk,hk,lp,lp,lp,blk,blk

Baraka

Spark u,liu,z,hp
Slicer z,z,lp
Big Slash z,hp
Top Spinner v,u,reu,blk
Combo 1 hp,hp,z,hp,v,hp
Combo 2 hk,hk,lk,z,hk
Animality hp halten,v,u,v,hp loslassen
Babality v,v,v,hk
Friendship u,v,v,hk
Stage Kill lk,r,r,r,r
Brutality (nahe)
hp,hp,hp,lp,lp,blk,hk,hk,lk,lk,blk

Noob Saibot

Disabler u,reu,v,lp
Teleporter u,o
Shadow Throw v,v,hp
Combo 1 hp,hp,u,lp,lk
Combo 2 hk,lk,lk,lk
Fatality 1 (Fußfeger-Distanz) z,z,v,v,hk
Fatality 2 (nahe) u,u,o,r
Animality (nahe) z,v,z,v,hk
Babality u,v,v,v,lp
Friendship v,v,z,hp
Stage Kill u,v,blk
Brutality hp,lk,lp,blk,lk,hk,hp,lp,blk,lk,hk

Rain

Control Ball u,reu,v,hp
Lightning z,z,hp
Teleport Kick z,hk
Combo 1 hp,hp,lp,hp
Combo 2 hk,hk,lk,hk,z,hk
Fatality 1 (nahe) v,v,u+hp
Fatality 2 (weit) u,v,v,hk
Animality (Fußfeger-Distanz) z,z,r,r,z,z
Babality v,z,z,hp
Friendship u,v,v,v,lp
Stage Kill ist nicht bekannt
Brutality
hp,hp,blk,lk,hk,blk,lk,hk,blk,hp,lp

Scorpion

Spear z,z,lp
Teleport Punch u,z,hp
Air Throw (in der Luft) blk
Flying Teleport Punch u,z,hp
Combo 1 hp,hp,hk,z,hk
Combo 2 hk,hk,lk,lk
Fatality 1 (weit) u,u,o,hk
Fatality 2 (nahe) v,v,u,o,r
Animality (nahe) v,o,o,hk
Babality u,z,z,v,hp
Friendship (nahe) z,v,v,z,lk
Stage Kill v,o,o,lp
Brutality
hp,hp,blk,hk,hk,lk,hk,hp,hp,lp,hp

Reptile

Untitled Move z,z,v,v,hp+lp
Acid Spit v,v,hp
Invisibility blk u,hk
Slide z,blk,lp+lk
Elbow Rush z,v,lk
Combo 1 hp,hp,u,lp
Combo 2 ist nicht bekannt
Fatality 1 (weit) z,v,u,blk
Fatality 2 (Fußfeger-Distanz) v,v,o,o,hk
Animality (nahe) u,u,u,o,hk
Babality v,v,z,u,lk
Friendship (nahe) u,v,v,o,hk
Stage Kill blk,r,blk,blk
Brutality
hp,blk,hk,hk,blk,hp,lp,lk,lk,blk,blk+hp

Sonya

E-Rings u,v,lp
E-Wave v,z,hp
Leg Grab u,lp+blk Up
Bicycle Kick z,z,u,hk
Combo 1 hk,hk,hp,hp,lk,z,hk
Combo 2 hp,hp,lp,z,hp
Fatality 1 z,v,u,u,r
Fatality 2 (weit) blk +r halten,o,o,z,u
Animality (nahe) lp halten z,v,u,v
Babality u,u,v,lk
Friendship z,v,z,u,r
Stage Kill v,v,u,hp
Brutality hp,lk,blk,hp,lk,blk,hp,blk,hk,lk

Jax

Two Missiles u,reu,v,lp
Teleport PD u,o
Shadow Throw v,v,hp
Combos sind bei Jax keine bekannt
Fatality 1 (nahe) blk halten,o,u,v,o
Fatality 2 (weit) r,blk,r,r,lk
Animality lp halten v,v,u,v
Babality u,u,u,lk
Friendship lk,r,r,lk
Stage Kill u,v,u,lp

Brutality

hp, hp, hp, blk, lp, hp, hp, hp, blk, lp, hp

Jax (MK 2)

Fatality (nahe) lp halten, v, v, v

Animality nicht aktiv

Babality u, o, u, o, lk,

Friendship u, u, o, o, l

Stage Kill o, o, u, lk

Brutality

hp, hp, hp, blk, lp, hp, hp, hp, blk, lp, hp

Nightwolf

Arrow u, z, lp

Axe Uppercut u, v, hp

Project Reflect z, z, z, hk

Shadow Shoulder v, v, lk

Combo 1 lk, hp, hp, lp, 2 Axe, hk

Combo 2 hk, hp, hp, lp, z, hk

Fatality 1 (weit) z, z, u, hp

Fatality 2 (nahe) o, o, z, v, blk

Animality (nahe) v, v, u, u,

Babality v, z, v, z, lp

Friendship r, r, r, u

Stage Kill r, r, blk

Brutality hp, hp, hk, lk, lk, blk, blk, lp, lp, hp, hk

Jade

Boomerang 1 z, v, lp,

Boomerang 2 z, v, hp,

Boomerang 3 z, v, lk

Glow Slide Kick u, v, lk

P. Invincibility z, v, hk

Star W. Return z, z, v, lp

Combo 1 hp, hp, u, lp, lk, hk, z, lk, hk

Combo 2 hk, hk, lk, z, hk

Fatality 1 (nahe) r, r, r, blk, r

Fatality 2 o, o, u, v, hp

Animality v, u, v, v, lk

Babality u, u, v, u, lk

Friendship z, u, z, z, hk

Stage Kill z, v, u, r

Brutality hp, lk, hp, lp, hk, hk, lk, blk, hp, hk

Kano

Blade Toss u, z, hp

Blade Upper u, v, hp

Cannonball Low Kick halten und loslassen

Grab & Shake u, v, lp

Vertical Ball v, u, v, hk

Combo 1 hp, hp, u, lp, u, hp

Combo 2 ist nicht bekannt

Fatality 1 (Fußfeger-Distanz)

lp, blk, blk, hk

Fatality 2 (nahe) lp halten v, u, u, v

Animality hp halten, blk, blk, blk

Babality v, v, u, u, lk,

Friendship lk, r, r, hk

Stage Kill o, o, z, lk

Brutality hp, lp, blk, hp, blk, hk, lk, blk, hk, lk

Mileena

Sai Throw High Punch halten und loslassen

Drop Kick v, v, lk

Roll z, z, u, hk

Combo 1 hp, hp, hk, hk, o, lk, u, hk

Combo 2 hp, hp, hk, hk, u, v, lk

Fatality 1 v, v, u, u, lk

Fatality 2 u, o, o, blk, r

Animality (nahe) u, u, o

Babality u, u, u, hk

Friendship r, r, r, u+ r

Stage Kill r, blk, blk, lk

Brutality hp, lp, hp, blk, lk, hk, hk, lk, hk, lp, hp

Ermac

Fireball u, z, lp

Teleport u, liu, z, hp

Inviso Slam z, u, z, hk

Combo 1 hp, hp, z, lp, hk, lk

Combo 2 hk, hk, lk, v, hk

Fatality 1 (nahe) r, blk, r, r, hk

Fatality 2 (Fußfeger-Distanz) u, o, u, u, blk

Animality v, v, z, z, lk

Babality v, v, v, hp

Friendship u, u, z, u, hk

Stage Kill r, r, r, lk

Brutality hp, hp, lp, blk, hk, lk, blk, hp, lp, lk, hk

Classic Sub Zero

Ice Blast u, v, lp

Ground Freeze u, z, lk

Slide z, blk+lp+lk

Combo 1 hp, hp, u, lp, u, hp

Combo 2 hp, hp, kl, z, hk, v, lk

Fatality 1 (nahe) u, u, u, v, hp

Fatality 2 (nahe) u, v, v, v, hp

Animality z, z, v, u, lp

Babality u, z, z, hk

Friendship u, z, z, v, lk

Stage Kill v, u, v, v, hp

Brutality ist leider keiner bekannt

New Sub Zero

Ice Blast u, v, lp

Ice Shower u, v, hp

Ice Shower Front u, v, z, hp

Ice Shower Back u, z, v, hp

Ice Clone u, z, lp

Slide z, blk+lp+lk

Combos sind keine bekannt

Fatality 1 (Fußfeger-Distanz) r, blk, r, blk, r

Fatality 2 (weit) z, z, u, z, r

Animality (nahe) blk halten v, o, o

Babality u, z, z, hk

Friendship lk, r, r, hk

Stage Kill z, u, v, v, hk

Brutality hp, lk, hk, lp, hp, hk, hk, hp, hp, lp

Sektor

Missile v, reu, u, liu, z, hp

Dumb Missile v, v, lp

Teleport Punch v, v, lk

Double Missile Kombination nicht bekannt

Combo 1 hp, hp, hk, hk, z, hk

Combo 2 hp, hp, u, lp

Fatality 1 (Fußfeger-Distanz) lp, r, r, blk

Fatality 2 (weit) v, v, v, z, blk

Animality (nahe) v, v, u, o

Babality z, u, u, u, hk

Friendship r, r, r, u

Stage Kill r, r, r, u

Brutality

hp, hp, blk, blk, lp, hp, hp, hp, blk, lp, hp

Sindel

Fireball v, v, lp

Fireball in Air u, v, lk

Levitate z, z, v, hk

Scream v, v, v, hp

Combo 1 hk, hp, hp, u, hp

Combo 2 hk, hp, hp, lp, hk

Fatality 1 (Fußfeger-Distanz) r, r, blk, r, blk

Fatality 2 (ganz nahe) r, blk, r, blk, blk+ r

Animality (nahe) v, v, o, hp

Babality r, r, r, o

Friendship r, r, r, r, o

Stage Kill u, u, u, u, lp

Brutality

hp, blk, lk, blk, lk, hk, blk, hk, lk, blk, lp

Stryker

Low Grenade u, z, lp

High Grenade u, z, hp

Truncheon Trip v, z, lp

Truncheon Throw v, v, hk

Gun z, v, hp

Combo 1 lk, hp, hp, lp

Combo 2 hp, hp, u+lp

Fatality 1 (nahe) u, v, u, v, blk

Fatality 2 (weit) v, v, v, lk

Animality (Fußfeger-Distanz) r, r, r, blk

Babality u, v, v, z, hp

Friendship lp, r, r, lp

Stage Kill v, o, o, hk

Brutality hp, lp, hk, lk, hp, lp, lk, hk, hp, lk, lk

Cyrax

Bomb Close lk, z, z, hk

Bomb Far lk, v, v, hk

Energy Net z, z, lk

Teleport v,u,blk
Air Throw u,v,blk,lp
Combo 1 hp,hp,hk,hp,hk,z,hk
Combo 2 ist nicht bekannt
Fatality 1 (nahe) u,u,v,o,r
Fatality 2 u,u,o,u,hp
Animality (nahe) o,o,u,u
Babality v,v,z+hp
Friendship r,r,r,o
Stage Kill r,blk,r
Brutality hp,hk,hp,hk,hk,hp,hk,hp,hk,lp

Kung Lao

Hat Tross z,v,lp
Dive Kick Sprung,u,hk
Teleport u,o
Top Spin v,u,v,r (oft antippen)
Combo 1 hp,lp,hp,lp,lp,hk,z,hk
Combo 2 lk,lp,z+hk
Fatality 1(Fußfeger-Distanz) v,v,z,u,hp
Fatality 2 r,blk,r,blk,u
Animality (nahe) r,r,r,r,blk
Babality u,v,v,hp
Friendship z,z,z,u,hp
Stage Kill u,u,v,v,lp
Brutality hp,lp,lp,hk,blk,hp,lp,lp,hk,blk,hp

Kabal

Eye Spark z,z,hp
Ground Blade z,z,z,r
Spin Dash z,v,lp
Combo 1 lk,lp,hp,hp,u,hp
Combo 2 ist nicht bekannt
Fatality 1 (nahe) r,blk,blk,blk,hk
Fatality 2 (weit) u,u,z,v,blk
Animality hp halten,v,v,u,v
Babality r,r,lp
Friendship r,lp,r,r,o
Stage Kill blk,blk,hk
Brutality hp,blk,lp,lp,hk,lp,lp,lp,lp,lp

Sheeva

Fireball u,v,hp
Ground Stomp z,u,z,hk
Teleport Stomp u,o
Combo 1 hp,hp,lp,hk,hk,lp,z,hk
Combo 2 hp,hp,lp,v,hp,hp,Fireball
Fatality 1 (nahe) hk halten,z,v,v
Fatality 2 (nahe) v,u,u,v,lp
Animality (nahe) r,blk,blk,blk,blk
Babality u,u,u,z halten,hk
Friendship v,v,u,v,hp
Stage Kill u,v,u,v,lp
Brutality hp,lp,blk,lp,hk,blk,hk,lp,lp,lp

Shang Tsung

Fireball z,z,hp
2 Fireballs z,z,v,hp

3 Fireballs z,z,v,v,hp
Eruption v,z,z,lp
Combo 1 lk,hp,hplp,z+hp
Combo 2 hk,hk,z+hk
Fatality 1 (nahe) lp halten,u,v,v,u
Fatality 2 (nahe) lp,r,blk,r,blk
Animality (Fußfeger-Distanz) hp,r,r,r
Babality u,u,u,hk
Friendship r,r,r,u+r Stage Kill r,blk,blk,lp
Brutality hp,blk,blk,blk,lp,lp,lp,lp,lp,lp

Die Verwandlungen des Shang Tsung

Kitana v,u,v,r
Reptile r,blk,blk,hk
Sonya u,r,lp,blk
Jax v,v,u,lp
Nightwolf o,o
Jade v,v,u,u,blk
Scorpion u,u,v,lp
Kano z,v,blk
Ermac u,u,o
Mileena r,blk,hk
Cage z,z,u,lp
Baraka u,u,lp
Raiden (MK2) u,z,v,lp
Raiden (MK1) z,z,v,r
Rain r,blk,lp
Kano blk z,u,v,o
Jax (MK2) u,v,z,hk
Classic Sub Zero blk,blk,r,r
Sub Zero v,u,v,hp
Sektor u,v,z,r
Sindel z,u,z,lp
Stryker v,v,hk
Cyrax blk,blk,blk
Kung Lao r,r,blk,r
Kabal lp,blk,hk
Sheeva LK halten,v,u,v
Lui Kang 360° Drehung gegen Uhrzeigersinn
Kung Lao (MK 2) z,u,z,hk
Smoke v,v,lp
Goro z,z,z,lp
Shao Kahn z,v,hk
Kintaro lp 3 Sekunden halten

Liu Kang

High fireball v,v,hp
Low Fireball v,v,lp
Flying Kick v,v,hk
Bicycle Kick lk halten und loslassen
Combo 1 hp,hp,blk,lp,lp,hk,lp
Combo 2 hp,hp,u,lp
Fatality 1 v,v,u,u,lp
Fatality 2 u,o,o,blk+r
Animality (nahe) u,u,o
Babality u,u,u,hk
Friendship r,r,r,u+r

Stage Kill r,blk,blk,lp
Brutality hp,lp,hp,blk,lp,hk,hk,lp,lp

Human Smoke

Spear z,z,lp
Teleport Punch v,v,lp
Invisibility blk,o,o,r
Air Throw blk
Combo 1 hp,hp,lp,hk,lp
Combo 2 hk,hk,lp
Fatality 1 (nahe) r,blk,r,r,hk
Fatality 2 v,v,z,r
Animality ist keiner bekannt
Babality u,z,z,v,r
Friendship u,v,v,v,r
Stage Kill v,o,o,lp
Brutality hp,lp,lp,hk,blk,blk,lp,lp,hp,hp,blk

Smoke

Moves sind gleich
Fatality 1(weit) o,o,v,u
Fatality 2 (Fußfeger-Distanz) r+blk halten ,u,u,v,o
Animality (weit) u,v,v
Babality u,u,z,z,hk
Friendship (weit) r,r,r,hk
Stage Kill v,v,u,lp
Brutality hp,lp,lp,hk,blk,blk,lp,lp,hp,hp,blk,blk

Motaro

Grab Punch v,v,v,hp
Teleport z,z,v,hk
Projectile Ik Zap v,u,z,hp
Fatality 1 (Fußfeger-Distanz) v,v,v,hk

Goro

Grab Pound v,v,hp
Hand Spin z,z,v,hk
Fireball z,z,z,hp
Taunt u,u,lp

Shao Kahn

Laugh u,u,r
Taunt blk,u,u,r
Fireball z,z,v,lp
Hammer z,v,hp
Shoulder Slam v,v,hp
Shadow Leap u,u,v,hk
Fatality 1 v,z,z,hp
Fatality 2 (ganz nahe) lp halten r,blk,r,blk
Animality (Fußfeger-Distanz) hp halten, r,r,r
Babality r,r,r,lp
Friendship lp,r,r,u
Stage Kill o,o,z,lp
Brutality ist keiner bekannt

-THE END-

SHEEVA WINS

SS

WINS: 01

SS

71

WINS: 01

SS

65

PUSH START

WINS: 01

SS

71

RAYDEN WINS

WINS: 01

SS

65

WINS: 01

SS

84

WINS: 01

SS

65

PUSH START

WINS: 02

SS

80

WINS: 00

SS

81

WINS: 00

SS

81

WINS: 00

SS

81

22

Wir haben dieses Game, welches in der US Version für den N 64 erhältlich ist, mit der PlayStation PAL Version verglichen. Einfach um zu sehen, worin die Unterschiede liegen, wie die Flüssigkeit der Bewegungsabläufe differiert und welches System die größere Power an den Tag legt.

Grundsätzlichster Unterschied zur PlayStation Version ist die Tatsache, daß am N 64 leider nur 28 Kämpfer (+ zwei offensichtlich versteckte) statt der 32 in der CD-Variante anwählbar sind. Ein Manko, welches allerdings, unserer Meinung nach, durch die unglaubliche Geschwindigkeit, die MKT an den Tag legt, ausgeglichen wird. Speziell in der grafischen Aufbereitung hat Mortal Kombat Trilogy auf dem N64 gewaltige Vorteile gegenüber der PlayStation Version. Da sind die Kämpfer schon ganz beachtlich animiert, die Hintergründe wirklich traumhaft ausgeführt und auch die Moves zeichnen sich durch grafische Feinheiten aus.

Der Nachteil des Games auf dem N 64 im Vergleich zur Sony Konsole ist mit Sicherheit der Sound, denn da ist die PlayStation eine Klasse für sich. Zum kultigsten aller Kultspiele selbst wollen wir eigentlich gar nicht soviel berichten, den Inhalt kennt bereits jeder und alle Moves, Combos, Fatalities, Animalities, Friendships und Brutalities findest Du ohnehin im Cheatspecial im Innenteil dieses Heftes.

Erfreue Dich einfach an den geilsten und besten Screenshots, die jemals von MKT gezeigt wurden und bereite Dich auf den nächsten, ultimativen Kampf gegen einen der unzähligen Gegner vor.

MKT 64

GRAFIK:	80 %
SOUND:	60 %
BLUTFAKTOR:	90 %

WERTUNG 77 %

SYSTEM - RICHTPREIS:

N64/US ÖS 1.490,-

TESTMUSTER:

POWERPLAY

0043 (0)1 597 28 21



Nun zum absoluten Kultgame, welches bereits vor Wochen auf der PlayStation erschienen ist, dem insgesamt 5. Teil der Mortal Kombat Saga. Mortal Kombat Trilogy.

Wir haben die Spiele für N 64 (US Version) und eben dieses in der PAL Version für die PlayStation verglichen und die folgenden Schlüsse daraus gezogen. Die PlayStation Version hat nunmal 32 Kämpfer und wird daher vor den blutigen Prügelfreaks bevorzugt werden. Jeder Fighter mehr gilt als (verständlicher) Pluspunkt und kann aber durch die bessere Grafik und den unglaublichen Speed, den das Game auf der Nintendo Konsole an den Tag legt, wett gemacht werden.

Dazu kommt noch der Spitzensound, für den die PlayStation je bekannt ist. Die Moves, Fatalities, Brutalities und weitere Specials unterscheiden sich logischerweise nicht und zeigen auf beiden Systemen die gleiche Wirkung. Wir können Dir zu diesem Game vom Spielinhalt leider nichts mehr sagen, dazu kennst du MTK schon zu gut. Schnapp Dir einfach irgend einen der 32 Kämpfer, schau in unseren Mittelteil der Mortal Kombat Trilogy Moves und lege los. Dann wirst Du erkennen, welch geniale Programmierer bei Williams am Werk sein müssen.

Wir haben dieses Game, welches in der US Version für den N 64 erhältlich ist, mit der PlayStation PAL Version verglichen. Einfach um zu sehen, worin die Unterschiede liegen, wie die Flüssigkeit der Bewegungsabläufe differiert und welches System die größere Power an den Tag legt.

MKT Playstation

GRAFIK:	75 %
SOUND:	70 %
BLUTFAKTOR:	90 %

WERTUNG 78 %

SYSTEM - RICHTPREIS:

PLAYST./PAL ÖS 699,-

TESTMUSTER:

SONY ELECTR. PUBL.

0043 (0)1 61051-0



HITS	
CIT	13
CS	13
RBN	11
TW	9
DON	7

DAMAGE	
CS	35
RBN	30
TW	25
NIK	21
DON	20



MAYA

HITS	
CIT	13
CS	13
RBN	11
TW	9
DON	7

DAMAGE	
MJC	35
KEN	30
NIK	28
LEE	25
NC	25



B.ORCHID

HITS	
MB	13
KEV	13
CIT	11
CS	9
RBN	7

DAMAGE	
KEV	35
CIT	30
NIK	26
CS	25
RBN	20



SABREWULF

HITS	
DON	13
MJC	13
KEN	11
LEE	9
MB	7

DAMAGE	
LEE	35
MB	30
NIK	28
KEV	25
NIK	20



HITS	
CIT	13
CS	13
RBN	11
TW	9
DON	7

DAMAGE	
TW	35
NIK	31
DON	30
NIK	26
MJC	25



GLADIUS

HITS	
KEN	13
LEE	13
MB	11
KEV	9
CIT	7

DAMAGE	
LEE	35
MB	30
NIK	28
KEV	25
CIT	20



TUSK

HITS	
DON	13
MJC	13
KEN	11
LEE	9
NIK	8

DAMAGE	
TW	35
NIK	33
DON	30
MJC	25
KEN	20



SPINAL

HITS	
CIT	13
CS	13
RBN	11
TW	9
DON	7

DAMAGE	
NIK	35
KEV	30
CIT	28
CS	25
RBN	20








Kim Wu is a character from the Tekken series, depicted in her signature purple and orange outfit. She is shown in a dynamic pose, with one leg raised and arms extended.

13
13
11
9
7

KIM WU

HITS

DON	15
MJC	13
KEN	11
LEE	9
MB	7

DAMAGE

KEV	35
CIT	30
CS	25
RBN	20
TW	15



Fulgore is a character from the Tekken series, depicted in his signature gold and black armor. He is shown in a dynamic pose, with one leg raised and arms extended.

FULGORE



T.J. Combo is a character from the Tekken series, depicted in his signature green and black outfit. He is shown in a dynamic pose, with one leg raised and arms extended.

13
13
11
9
7

T.J. COMBO

HITS

DON	15
MJC	13
KEN	11
LEE	9
MB	7

DAMAGE

CS	35
RBN	30
TW	25
DON	20
NIK	20



Jago is a character from the Tekken series, depicted in his signature blue and yellow outfit. He is shown in a dynamic pose, with one leg raised and arms extended.

JAGO

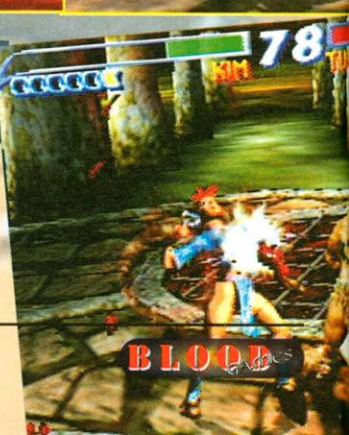
Es war uns ein blutiges Vergnügen, das zum dreidimensionalen Megaprügler avancierten Game auf dem Nintendo 64 zu testen. Wir waren gespannt, was sich im Vergleich zum S-NES Vorgänger, abgesehen von der wesentlich besseren Hardwareausnutzung, geändert hat.

Prügeln um jeden Preis ist das Wichtigste, meinst Du? Stimmt im Ansatz, wenn jedoch ein Game mit derart vielen aufregenden Details gespickt ist, dann macht's natürlich noch viel mehr Spaß.

Sensationelle Hintergründe und Special-Effects in insgesamt 11 Kampfarenen stellen den perfekten Hintergrund für Combos, Fatalities oder Ultimate-Moves dar und freut ungemein, wenn das Gegenüber den virtuellen Löffel abgibt.

Welchen der insgesamt 10 Kämpfer (plus den mittels Cheat anzuwählenden Obermotz) Du wählst ist egal, jeder einzelne beherrscht Mehrfach-Hit-Combos und irre Specialmoves. Für Leute, die des Prügelns noch nicht so mächtig sind, empfehle ich Tusk, den Barbaren, der zwar relativ träge reagiert, mit seinem mächtigen Schwert jedoch unglaublichen Schaden anrichtet. Wesentlicher schneller in den Bewegungen ist Kim Wu, die richtig gehend durch die Stages wirbelt und mit sensationellen Combos den Gegnern die Fresse poliert. Der gute alte Spinal, Du weißt schon, der klapprige Sensenmann, hat auch so einiges drauf und ist als Gegner überaus unangenehm, weil ziemlich schnell. Ein absoluter Hammer ist B.Orchid, die mit ihren Flickflacks die Gegner aufmischt und kaum zu blocken ist. Die hervorragende Reichweite Ihrer Moves macht sei besonders unangenehm, die Specials sind allerdings auch nicht einfach auszuführen.







Die gravierendste Änderung zu Killer Instinct 1 ist der Juggle Combo, der es Dir ermöglicht, nach einem abgeschlossenen Combo mit Fatality dem Feind nachzuhechten und ihm mit einer Unzahl an Schlägen den Rest zu geben. Wieder ist es möglich, den Gegner vom Felsen zu treten und ihn so in die ewigen Jagdgründe des instinktiven Kills zu befördern.

Und auch der Trainingsmodus wurde wieder eingebaut, der es nicht so versierten Beat 'em Up-Freaks ermöglicht, die Combos und Ultramoves zu lernen und so im Kampf einen gewaltigen Vorteil zu haben.

Besonders viel Spaß macht das Game natürlich im Zwei Spieler Modus, wo die heftigsten Gefechte entstehen. In unserer Redaktion haben wir uns kräftig den Polygonschädel eingeschlagen und mit brutalsten Combos den Kollegen in den Staub geworfen.

Killer Instinct Gold ist eine 1:1 Umsetzung der Automaten Version und besticht durch schöne Hintergründe, geile Moves und fetzigen Sound. Einzig und allein die Ansage der gemachten Combos durch den Sprecher ist uns ein wenig abgegangen. Gegen unseren Tester Nicki, der der absolute Prügelmaster ist und auch alle Teile der Mortal Kombat Sage durchgezockt hat, hatten wir jedoch nicht den Funken einer Chance, wurden jedes Mal in den Staub gedonnert und mußten selbigen fressen. Aber so ist das nunmal, einen Besseren gibt es leider immer.

TG

Killer Instinct

GRAFIK:	90 %
SOUND:	80 %
BLUTFAKTOR:	85 %

WERTUNG 85 %

SYSTEM - RICHTPREIS:

NG4/US ÖS 1.790,-

TESTMUSTER:

POWERPLAY

0043 (0)1 597 28 21

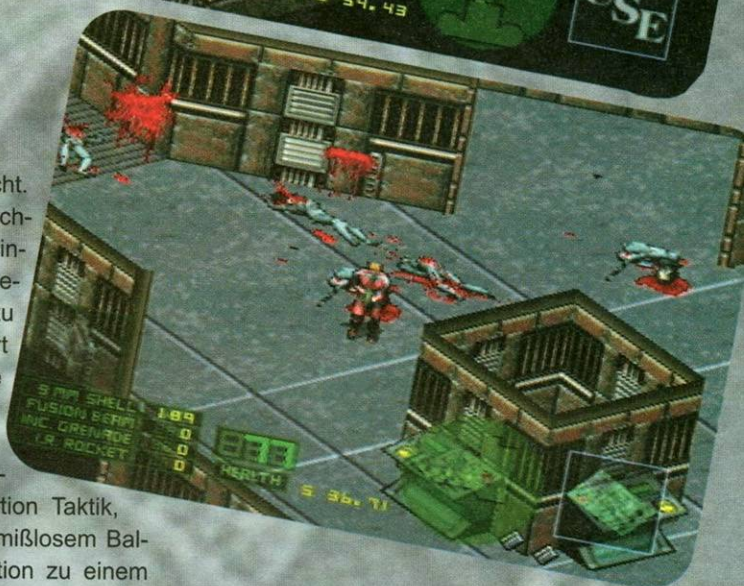
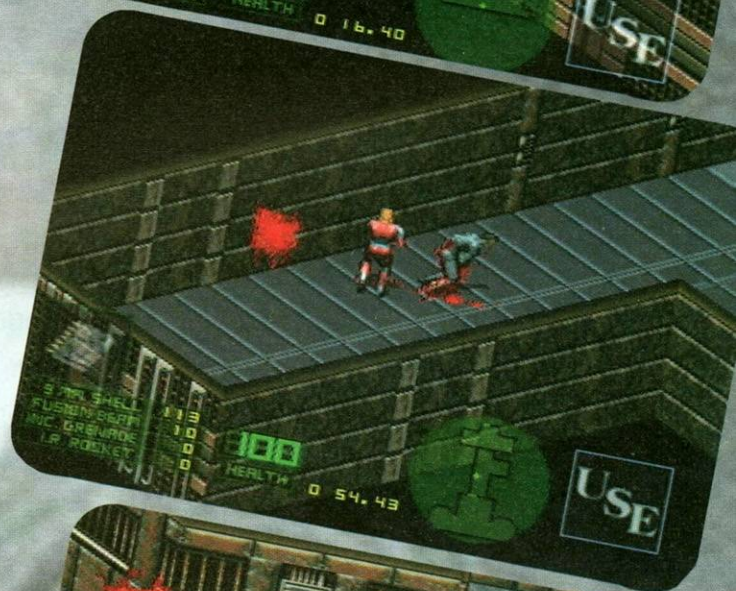
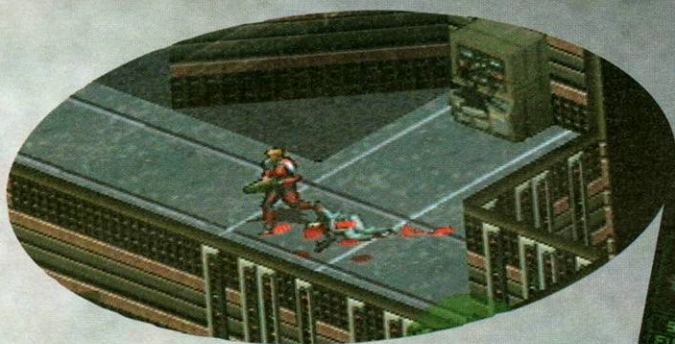
PROJECT OVERKILL

Es ist nicht mehr ganz taufrisch, aber dafür um so blutiger. Es gehört zu den Heftigsten des Splatter-Genres und ist gleichzeitig das Erste aus dem Hause Konami. Project Overkill ist eine Ballerei der wirklich schlimmsten Art und kann vom Blood Faktor mit Games wie Die Hard Trilogie in manchen Bereichen durchaus mithalten.

Was aber steckt hinter diesem perversen Auswuchs eines Blutspiels, in dem man sogar die eigenen Fußspuren im Blut des getöteten Gegners sehen und das saftige "Quatsch" der Schuhe als ungünstige Unterhaltung serviert bekommt?

Isometrische Ansicht ermöglicht beste Übersicht und das Töten der Mutanten und gegnerischen Soldaten kann beginnen. Nachdem Du Dir einen der vier Fighter ausgewählt hast, erhältst Du Anweisungen die erste Mission betreffend. Nun heißt es nur Finger an den Abzug und rein ins Getümmel. Wo immer Du das Mündungsfeuer Deiner Krache hinhältst, dort bleibt kein





Stein über dem anderen (oder besser kein gegnerischer Körperteil am anderen). Die Feinde brechen in einer unglaublichen Blutlache zusammen, lassen ihre Waffe fallen und werden Dich in Zukunft höchstens noch in Deinen Träumen stören.

Es ist wieder mal Amoklaufen angesagt und Du hinterläßt mit Deinem Söldner eine wahre Spur der Verwüstung. Wer sich zufällig knapp bei einer Wand befindet, endet nach Deiner Säuberungstour als Blutfleck an der Wand, wer sich Dir in den Weg stellt, dem wird die Rübe von den Schultern gepustet, denn die Mission heißt nun mal "Overkill", und dem Na-

men wird alle Ehre gemacht. Freilich ist Ballern und Nachladen um jeden Preis eindeutig zu wenig, um die Levels in Project Overkill zu überstehen. Es gehört schon eine ganze Menge mehr dazu, nämlich strategische Feingefühl, Improvisationstalent und vor allem eine gewaltige Portion Taktik, denn gepaart mit kompromißlosem Ballern führt diese Kombination zu einem wahren Blutbad unter den Feinden. Die Hintergründe sind grafisch einwandfrei ausgeführt, die Gegner gut animiert und auch die Steuerung läßt kaum Wünsche offen. Sie ist gut und direkt ausgefallen und ermöglicht auch in brenzigen Situationen rasche Richtungswechsel und somit auch mehr Tote pro Sekunde. Am Sound kann man auch nicht herummeckern, zu gut und aggressiv sind die Tracks ausgefallen und passen sich dem nicht gerade jugendfreien Inhalt bestens an.

Project Overkill war uns aus eben diesen Gründen einen Test und geile Screenshots wert, denn wirkliche Freaks des isometrischen und blutigen Gemetzels werden ihre wahre Freude an diesem Game haben.



Projekt Overkill

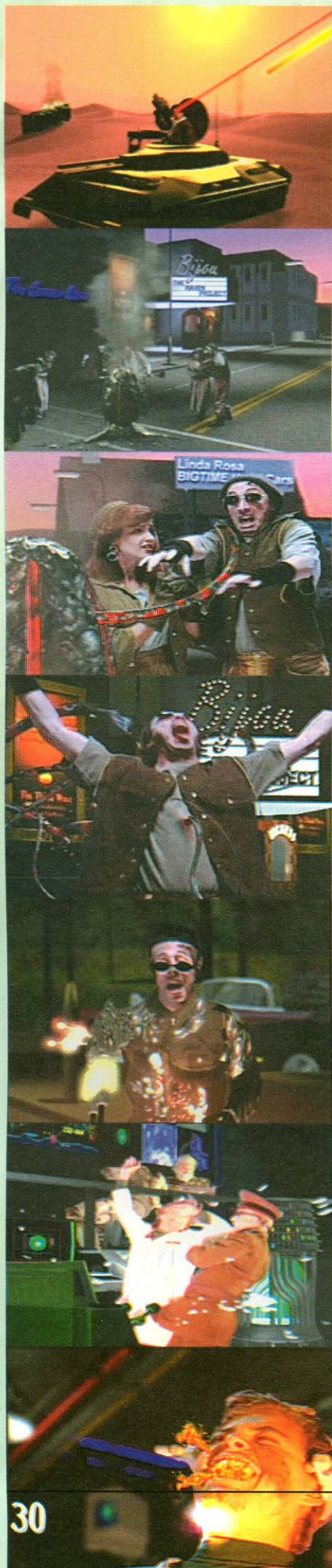
GRAFIK: 72 %
SOUND: 65 %
BLUTFAKTOR: 90 %

WERTUNG 76 %

SYSTEM - RICHTPREIS:
PLAYST./PAL ÖS 649,-
TESTMUSTER:

KONAMI

0049 (0)6995 08120



Unappetitlich und grauslich stellt sich das neueste Produkt aus dem Hause Mindscape für die Sony PlayStation dar, denn was die Super Heldin (ja, Du hast richtig gelesen - der Held ist eine Frau, und was für eine auch noch!) in "Steel Harbinger mit den Aliens aufführt, das geht auf keine Kuhhaut.

Grundidee dieses Games ist die Verseuchung einer Region durch Aliens und der Aufgabe der Superheldin, sowohl die Aliens zu killen, Menschen zu befreien, als auch einige andere Aufgaben in den einzelnen Levels zu lösen. Von der Spielperspektive schließt Steel Harbinger nahtlos an Diablo oder Teilen der Die Hard Trilogy an, denn alles spielt sich von schräg oben ab, allerdings mit der Möglichkeit mittels der R1 und R2 Taste das Geschehen heran - und wegzoomen zu können. Grafisch allerdings kann es weder dem einen, noch dem anderen Game auch nur annähernd das Wasser reichen, kann aber durch Sound und FX dieses Manko wieder ausgleichen. Wenn wir aber schon bei den technischen Features von Steel Harbinger sind, noch ein Wort zur Steuerung. Diese ist etwas harkelig ausgefallen und kann im Kampf gegen gleich mehrere Aliens den eigenen Adrenalin-Spiegel in besorgniserregende Höhen treiben. Nach einiger Spielzeit kommt man allerdings auch damit zurecht und kann den verhassten Aliens perfekt den Garaus machen. Soweit zu den Features, die Steel Harbinger zu bieten hat, zu den Fehlern, die den Spielspaß allerdings nur bedingt trüben. Was spielt sich im Game selbst ab, ist es würdig, in die Gilde der BLOOD Games aufgenommen zu werden?

Wie bereits erwähnt geht es um die Säuberung der Levels von ungu-

STEEL HARBINGER



Aliens, die Dir an die Wäsche wollen. Die Gegner bestehen sowohl aus menschenähnlichen Figuren, können aber auch in Form von blutrünstigen Hunden oder menschlichen Soldaten (unter der netten Schale schlummert aber ein untoter Kern) bestehen. Daß das nicht alles ist, kannst Du Dir natürlich vorstellen, denn in den höheren Levels gibt es Sandwürmer, die nur äußerst schwer zu beseitigen sind (immer von hinten angreifen, dann tust Du Dir leichter) oder auch mehrarmige Dinger, die Dir nach dem Leben trachten und eine ungeheuer große Anzahl an Schüssen vertragen, ehe sie sich in einer Blutlache aus dem Spiel verabschieden. Und da beginnt schon mal die Problematik, die Steel Harbinger zu einem wirklich motivierenden Game macht. Die Munition, die entweder gekillte Aliens liegen lassen oder aber auch in

EL BINGER



den einzelnen Gebäuden zu finden ist, ist recht rasch aufgebraucht und dann wird's echt haarig. Ganz nackt stehst Du nie da, allerdings wenn der letzte Schuß verpulvert wurde, dann dauert's einige Sekunden, bis genau an dieser Stelle 40 Stück "Beginnermunition" vom Himmel fallen. Das kann im Kampf gegen einen überaus resistenten Sandwurm tödlich sein. In den Häusern findest Du sowohl Lebensenergie (Du wirst sie brauchen!) und Munition, als auch bessere Waffen oder Dinge, die Du für den Übertritt in den nächsten Level benötigst. In manchen Regionen verfolgen Dich unzählige Laserstrahlen, vor denen Du nur flüchten kannst, weil es keine wirksame Waffe dagegen gibt, Du hast nur die Möglichkeit, aus großer Distanz die Ursache der Strahlen, nämlich schwarze Fässer, zu zerfetzen. Energie wirst Du bei diesen Ak-

tionen wohl in jedem Fall verlieren, da die Laserstrahlen in der absoluten Übermacht sind.

Zu Beginn sprach ich von einem unappetitlichen Spiel und nun möchte ich selbstverständlich den Grund für diese Aussage liefern. Wenn die Superheldin einen Gegner (egal ob nun einen Menschen oder einen Alien) in seine Einzelteile zerballert hat, so futtert sie die Leichenstücke durch einfaches "Drüberwegspazieren" in sich hinein, was durch gräßliches Schmatzen ungünstig untermalt wird. Positives an dieser Überreizung der Magennerven ist das langsame Auffüllen des Energiebalkens, welches in so mancher Situation hilfreich sein kann.

Resümierend sei gesagt, daß es sich bei Steel Harbinger aus dem hause Mindscape um ein blutiges und hartes Game für die PlayStation handelt, welches durch komplexen

Levelaufbau und guten Sound besticht, allerdings in puncto Grafik und Steuerung einige Abzüge bekommt.

TG

Steel Harbinger

GRAFIK:	70 %
SOUND:	75 %
BLUTFAKTOR:	78 %

WERTUNG 74 %

SYSTEM - RICHTPREIS:

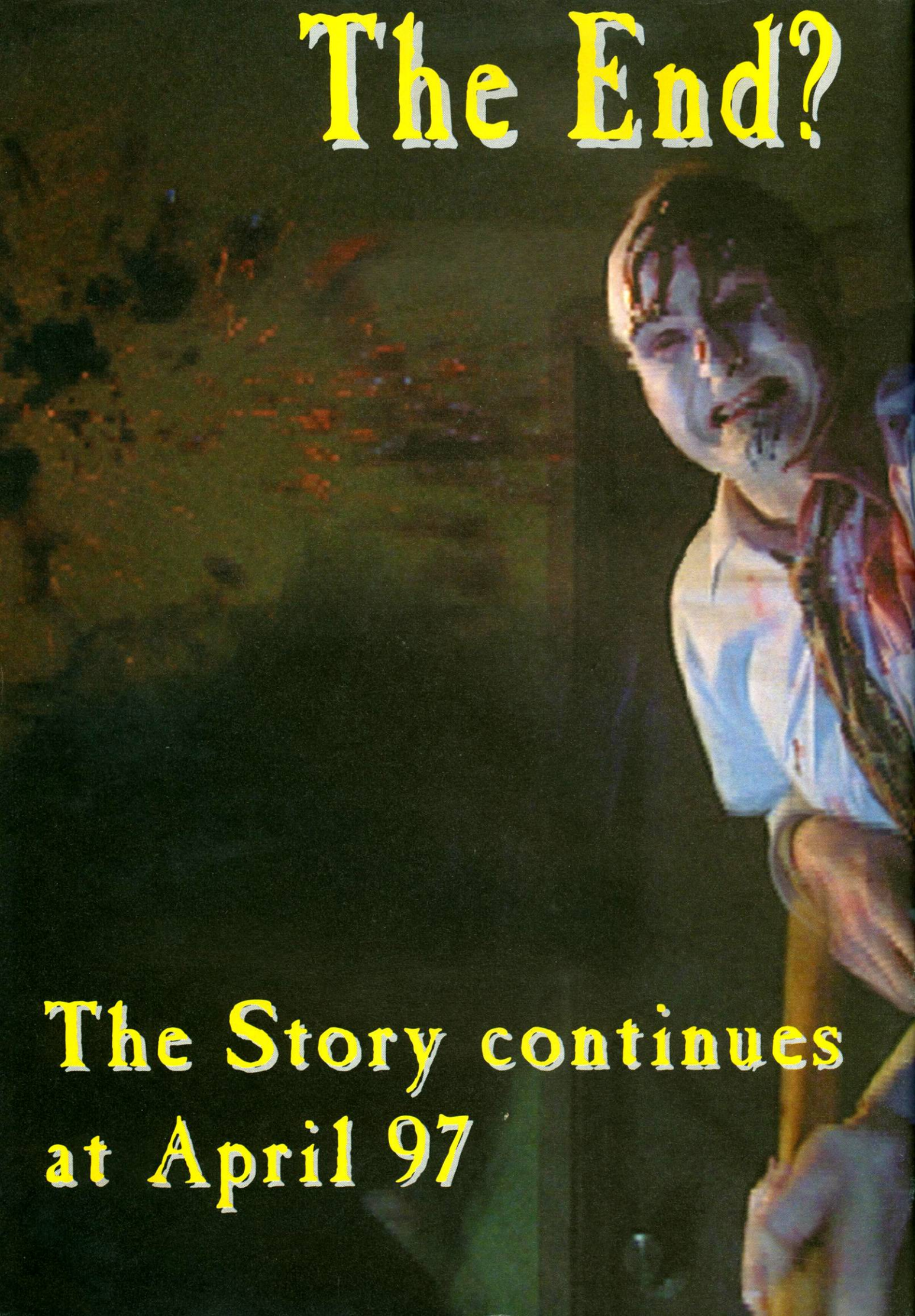
PLAYST./PAL ÖS 699,-

TESTMUSTER:

MINDSCAPE

0049 (0)203 99 24 100

The End?



The Story continues
at April 97