

KONSOLen

SONY · NINTENDO · SEGA · ARCADE

Nr. 1/99

nur DM
3,90

IM TEST: DISK- UND CD-ROM LAUFWERK FÜR NINTENDO 64!

I ♥ SCOTLAND

Earth Worm Jim**Jetzt gehts los!
Voll durchgeknallt und 3D****Die fünfte Dimension****Videospiele: Made in Hollywood****Maximum Warp****So holt Ihr noch mehr Power
aus der Playstation****Die Konsolen erobern das Internet!****Kopierstationen**
Unter der Lupe



Mr. Backup Z64

Abspielen ohne original Spiel-Modul möglich!

Einfache Bedienung durch intelligente Menüführung!

Kopieren von Disk zu Disk!

Kopieren von Nintendo 64 Spiel-Modulen auf Zip-Disk!

Auf jede Zip-Disk können bis zu 10 Nintendo 64 Spiele gesichert werden!

Speichern von Spielständen auf Zip-Disk!

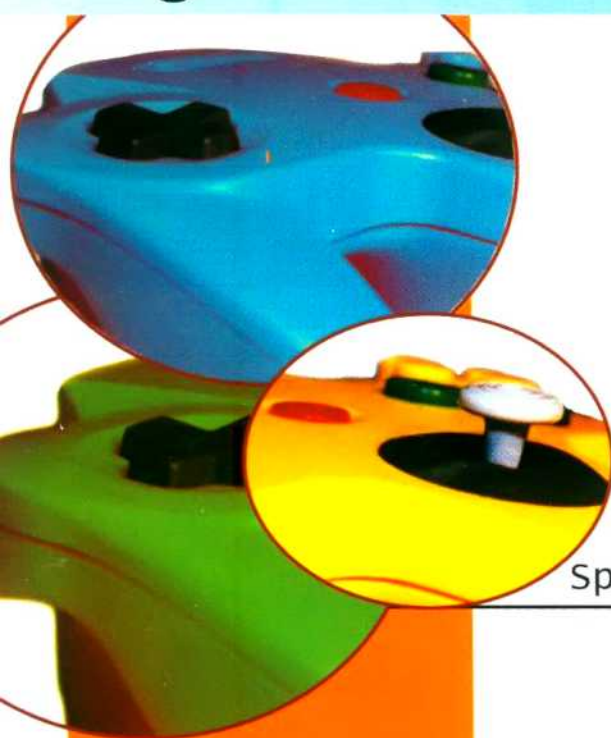
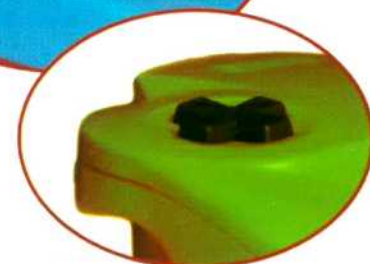
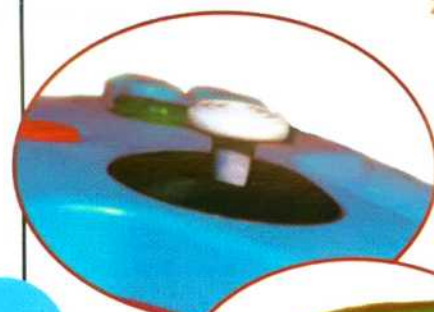
Eingebaute Cheatcode Funktion (Action Replay)



Wir akzeptieren alle gängigen Kreditkarten!

**Bequeme
Ratenzahlung:**
z.B. 20 x DM 54,-

**Keine
Versandkosten!**



Spielmodul

LCD Display



zip 100 Disk Drive

Connect Z64 mit N64

Visoly Inc.

Bohnenmahlstraße 2
A-6850 Dornbirn

Telefon Deutschland / Schweiz

0043 5572 55084

Telefon Österreich

05572 55084

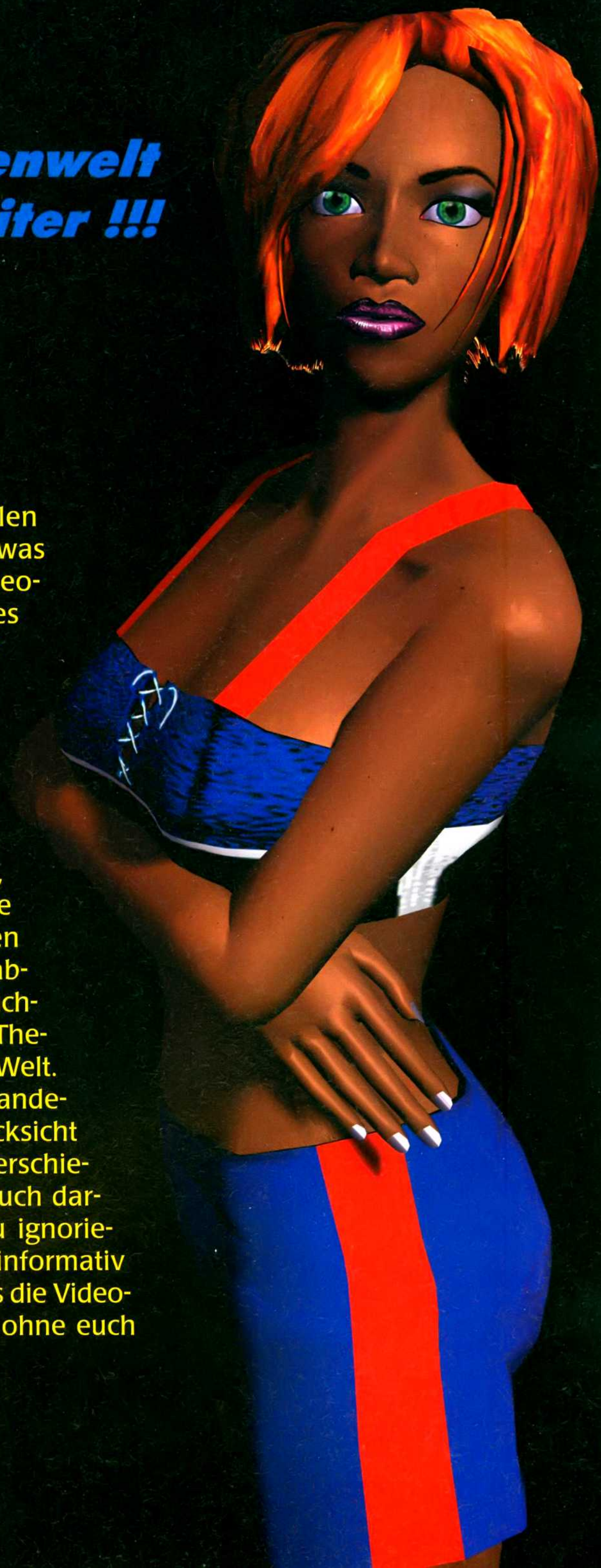
Fax +43 5572 55094

<http://www.visoly.com>

...und die Konsolenwelt dreht sich weiter !!!

Mit unserer Erstausgabe der Konsolen Szene setzen wir den Startschuß zu etwas neuem, wir werden euch in die Videospiele Szene entführen. Unser junges Team ist seit jeher von der Videospiele- und Konsolenwelt fasziniert und hat etliche Stunden vor dem Flimmerkasten verbracht. In einem Moment der Unbeherrschtheit über firmenpolitische Falschmeldungen in verschiedenen Videospielezeitschriften haben wir uns dazu entschlossen, manche Dinge in der Videospieleszene auf den Punkt zu bringen, und allen Videospielefans ein vollkommen unabhängiges Magazin anzubieten. Wir berichten für euch unabhängig über alle Themen und Neuheiten der Videospiele Welt. Wir nehmen im Gegensatz zu allen anderen Videospielmagazinen keine Rücksicht auf die internen Marktpolitiken der verschiedenen Hersteller. Deshalb liegt uns auch daran gewisse Themen nicht einfach zu ignorieren, oder diese einfach kurz und uninformativ abzuwerten. Denn schließlich würde es die Videospielwelt in ihrem heutigen Dasein ohne euch nicht geben!

Viel Spaß beim lesen!



INHALT

Rubriken

- 44** Leserforum
- 67** Impressum
- 02** News

Spielevorstellungen

- 06** Die Hitfabrik - Shiny Entertainment
- 08** Earthworm Jim
- 14** Angespielt: Gex 3D
- 15** Der Vergleich: Forsaken
- 32** Erste Dreamcast Preview: Blue Stinger
- 45** Ridge Racer 4
- 64** Offroad Challenge

Specials

- 16** Unter der Lupe:
Backup Units für Nintendo 64
- 39** Die fünfte Dimension:
Videospiele Made in Hollywood
- 36** Babewatch Wettbewerb
- 61** Genau betrachtet: CD-Duplicator
- 10** Playstation Generation
Der Chip für mehr Power
- 12** Lasereinstellung
Wenn die Playstation streikt

Neue Konsolen

- 58** Was leisten die neuen Konsolen wirklich?
- 65** Playstation 2: Gerücht oder Tatsache?

Internet

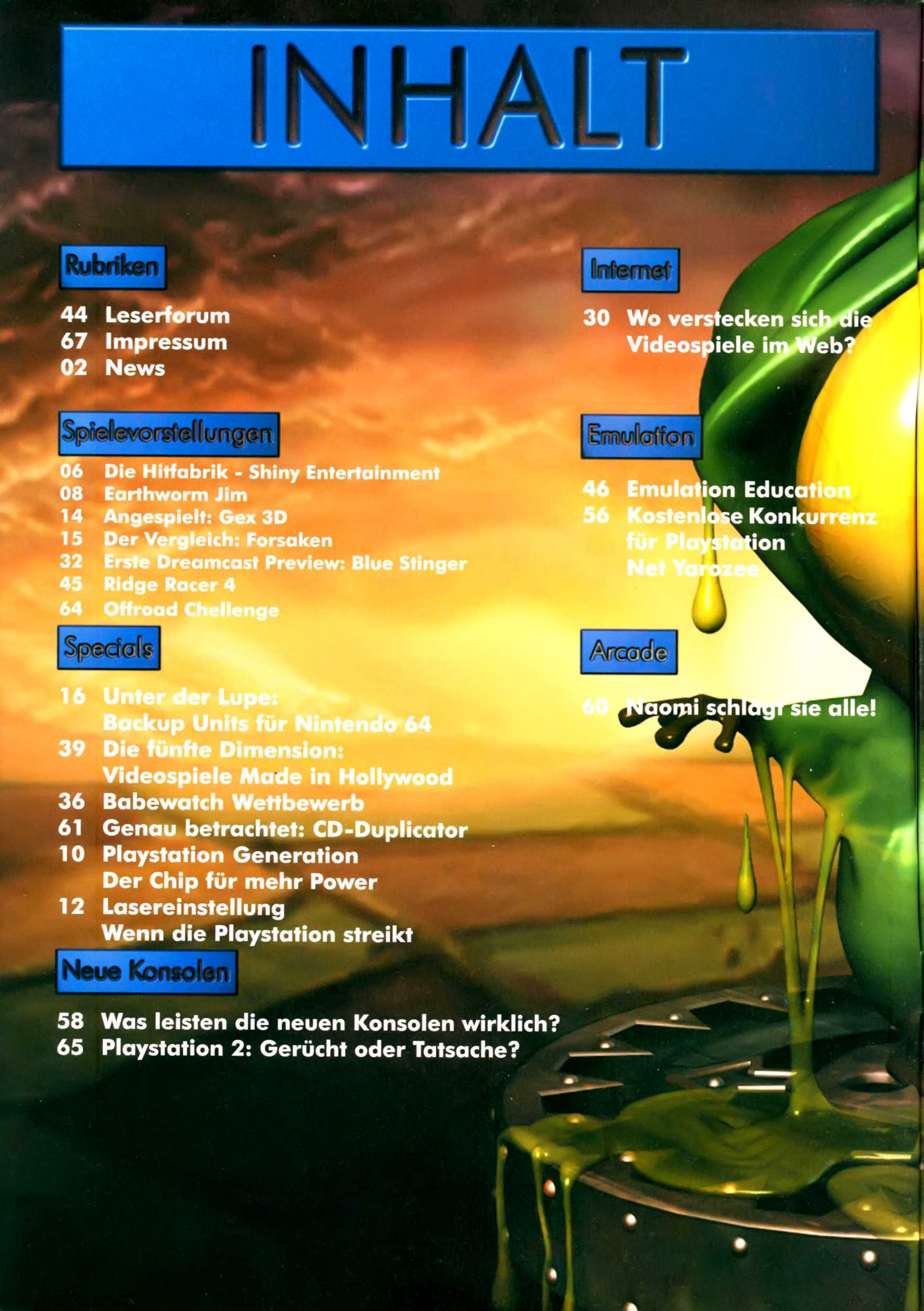
- 30** Wo verstecken sich die
Videospiele im Web?

Emulation

- 46** Emulation Education
- 56** Kostenlose Konkurrenz
für Playstation
Net Yarozee

Arcade

- 60** Naomi schlägt sie alle!



NEWSFLASH

Steckt Sony erneut Sega „in die Tasche“?

Sony wird eine Woche vor dem offiziellen Dreamcast-Release in Japan eine Ankündigung zur Playstation 2 machen. Entgegen früheren Gerüchten soll die Playstation 2 NICHT zur alten Playstation kompatibel sein. Als CPU ist ein Multimedia-Prozessor von der bisher recht unbekannten Firm

Segas Logo nun doch auf der Konsole!

Sega hat nun doch entschieden ihr Sega-Logo auf dem Dreamcast zu verwenden. Das Sega-Logo befindet sich nun auf der Frontseite der Dreamcast-Konsole.

Demnächst PC-Spiele von Konami?

Konami plant im nächsten Jahr auch PC-Spiele auf den deutschen Markt zu bringen. Bisher wurden keine Titel angekündigt, allerdings wäre „Metal Gear Solid“ durchaus ein Kandidat. In Japan wurden von Konami schon einige PC-Spiele veröffentlicht, wie z.B.

PSX: Auch Sony geht gegen Importe vor!

Auch Sony geht gegen US- und Japan-Spiele, sogenannten „Grauimporten“ vor. Bereits in Deutschland eingeführte Import-Spiele sollen nur noch bis zum 31. Dezember 98 verkauft werden. Bei aktuellen Import-Titeln versteht Sony gar kein Spaß mehr, wer jetzt noch NTSC-Spiele importiert, welche in den USA oder Japan nach dem 1. Oktober 98 erschienen sind, soll sogar strafrechtlich verfolgt werden.

Kommentar: Branchenkenner können diese Entscheidung nicht nachvollziehen. Ein

Import-Verbot würde die deutschen Playstation-Besitzer ins „Steinzeit-Alter“ zurückversetzen und sogar Import-Liebhaber und Sammler dazu zwingen auf Eigen-Importe (falls dies dann noch möglich ist) oder noch schlimmer auf Raubkopien zurückzugreifen.

Bomberman für die Sony Playstation

Am 10. Dezember erscheint Bomberman für die Playstation in Japan. Es handelt sich bei dieser Version um ein Remake der NES/PC-Engine, d.h. das Spiel wird traditionelle 2D-Grafik bieten. Es können 1-5 Spieler (per Multitap) an einem Match teilnehmen.

Das waren die Renner in den USA:

Hier eine Liste der meistverkauften Spiele für den Monat September in den USA:

1. Parasite Eve
2. Tenchu
3. Madden 99
4. NFL Blitz
5. NFL Blitz N64
6. NFL Gameday 99
7. Spyro The Dragon
8. GoldenEye 007
9. Megaman Legends
10. WWF Warzone

Turok 2 auch für Segas Dreamcast!

Acclaims 3D-Shooter soll auch für Segas neue Konsole erscheinen, daß an einer Version für den Dreamcast gearbeitet wird, wurde jetzt definitiv bestätigt.

Tamagotschi?

Sega hat Neuigkeiten zum A-Life (Artificial Life) System von Sonic Adventure veröffentlicht. So wird es in jeder Welt eine spezielle Spezies der A-Life Kreaturen geben mit denen Sonic interagieren kann. Die A-Life Kreaturen besitzen kein Geschlecht und ändern ihr Aussehen und Verhalten je nachdem wie man sich verhält oder wo man sich befindet. Scheinbar ist es auch möglich die Kreaturen auf dem VMS abzuspeichern und wie Tamagotchis zu züchten.

EARTHWORM JIM 3D

The Worm Has Returned.

„Wir waren eine sehr kleine Firma. Und das Einzige was wir wollten, waren Spiele für eine Konsolen zu Produzieren“, erinnert sich David Perry (Shiny's Präsident). „Wir hatten ein Treffen mit den Bossen von Sega vereinbart. Wir mußten uns zuerst eine Moralpredigt über die Videospiele Industrie anhören, bevor wir zu Wort kamen. Von Marktschwierigkeiten und von der Überschwemmung des Marktes war die Rede, und, daß Sega die Pfortner dieses Marktes seien. Ich saß da in diesem überdimensionierten Besprechungszimmer und hörte mir aufmerksam die lange Rede an, die uns auf das schlimmste vorbereiten sollte. Dann stand ich auf und legte das Modul ein. Ich zeigte ihnen, was wir hatten. Plötzlich wurde es Leise im Raum, wir hatten Sie voll erwischt. Sie wußten erst gar nicht recht, wie sie reagieren sollten. Danach erledigten sich die Formalitäten innerhalb weniger Minuten: Wir hatten einen Deal, das Titelblatt von Sega's eigenem Magazin, und den Respekt des größten Spiele-Herstellers dieser Welt.“

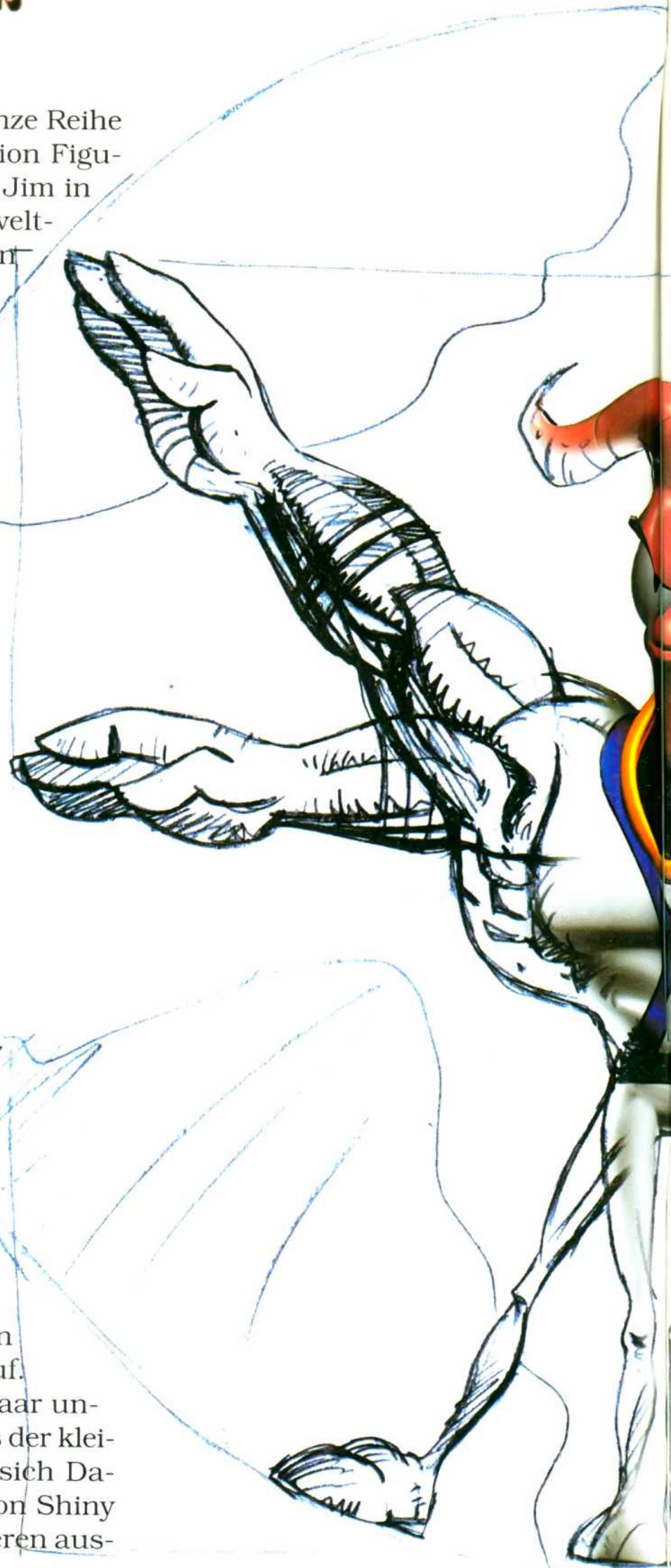
Earthworm Jim war so erfolgreich, daß es nicht bei einem Spiel blieb. Es wurden ganze drei Lizenzen verkauft, und sogar außerhalb der Videospiele Welt wurde er erfolgreich vermarktet. So Produzierte ein „Spielkollege“, der bisher viel erfolg mit den Teenage Mutant Ninja Turtles Action Figu-

ren hatte, gleich eine ganze Reihe von Earthworm Jim Action Figuren. Von nun an spielte Jim in der selben Liga wie die weltweit bekannten Kollegen von Nintendo und Sega: Mario der Klemptner und Sonic der blaue Igel.

Aber das war erst die Spitze des Eisbergs. Ende 1994 schaffte Jim auch den großen Schritt in das heimische Wohnzimmer über das TV-Kabel. Er hatte seine eigene Zeichentricksérie und natürlich das eigene Comic Magazin. Die Fernsehshow war so erfolgreich, daß sofort das grüne Licht für eine Fortsetzung gegeben wurde. Die Zeichensfarben sind noch nicht mal ganz trocken, da tauchte er auch schon in einem Hollywood Film auf. Nicht schlecht für eine paar unabhängige Entwickler aus der kleinen Stadt Laguna. Daß sich David Perry und der Rest von Shiny nicht ewig auf den Lorbeeren aus-

ruhen würden war klar: Nachdem die Firma für eine beträchtliche Summe an Interplay verkauft war, ging es an das erste geplante lukrative Projekt für den PC Markt.

Der Angriffsplan lautete folgendermaßen: Man nehme einen verrückten Wissenschaftler, einen schäbigen Hund, und einen Jungen mit einer Waffe auf dem Kopf, und lasse das ganze gut gemischt auf eine CDROM gepreßt auf die Menschheit los.



MDK war das größte Projekt, an dem Shiny bis dahin gearbeitet hat. Es war nicht nur ein neues System, da sie bisher nur auf Konsolen programmiert hatten, sondern es war auch ein neuer Markt. Sie kannten sich auf Konsolen besser aus, als manch andere Firmen, und sie hatten schon großen Erfolg mit Earthworm Jim. Der PC Markt war anders. Es war ein unvorhersehbarer und überladener Markt. Und da war dann noch die PC Presse. Die Redakteure konnten ein Spiel in der Luft zerreißen und Shiny's Tür zum PC-Spiele Markt für immer verschließen. Sie mußten mit MDK etwas beweisen, und haben das ganze Risiko auf sich genommen.



Ohne irgendwelchen Zweifel ist es Dave Perry und seinen Shiny-Leuten wieder einmal gelungen einen Volltreffer zu landen. **MDK** wurde eines der erfolgreichsten PC Spiele überhaupt, in den ersten Monaten der Freigabe wurden phenomene 500.000 Stück weltweit verkauft. Die notorisch aufgehobene und zynische PC-Presse verlieh dem Spiel



alle möglichen Preise und Auszeichnungen. Mittlerweile ist wieder einmal eine Spielzeug und Film-Lizenz im Gerede. Es scheint als werde alles was Shiny anfaßt zu Gold. Auch David Perry hat dies erkannt, und wird sich in Zukunft hauptsächlich dem Spiele-Design widmen.

Fortsetzung auf der nächsten Seite...

Daß dies genau der Richtige weg für Shiny ist, zeigt der Plan für 1998. Perry verhandelt derzeit über die Lizenzen mit TV und Filmfirmen, die MDK zu einem Begriff machen werden. Praktisch „Nebenbei“ überwacht er die Entwicklung des technisch hochentwickeltesten Spiels überhaupt, **Messiah**, und natürlich hat er auch die Entwickler der Konsolen Projekte **Wild 9** und **RC Stunt Copter** fest im Griff. Er taucht sogar hin und wieder in TV Shows und Nachrichten auf, gibt anderen Videospieler-Entwicklern Tips für die Vermarktung ihrer geschaffenen Helden, und er wurde sogar von Amerikas führendem Videospiele Magazin „Next Generation“ als Interessanteste Person in der Videospiele Industrie genannt. Nicht schlecht für einen Jungen aus Nord Irland, der mit einem schelchten Haarschnitt und der Liebe zu Videospielen begonnen hat.

ak@konsole.com



Nachdem Jim vom Game Boy bis hin zum Super Nintendo alles gesehen hat, wird uns Interplay noch diesen Winter mit der 3D Umsetzung auf Nintendo 64, Play Station und PC beglücken.

Wie uns der Titel des neuen Kapitels von Earthworm Jims Leben schon zu verraten versucht, wurde diesmal das Spiel nicht nur um eine neue Story, sondern auch um eine weitere Dimension bereichert. Er kann sich in der neuer-



schaffenen Welt vollkommen frei bewegen, ohne Einschränkungen. Der Spielablauf ist völlig verändert worden. So treffen alle Ereignisse zufällig ein, da sich Jim nicht von einem Punkt zum anderen bewegt. Es wurden teilweise ganz neue Charaktere geschaffen, wobei man aber hin und wieder auf alte Bekannte trifft (wie z.B. Psycrow, Evil the Cat, Professor Monkey-For-A-Head). Da wir Jim bereits kennen-

nen, und wissen, daß er einfach zu viele Filme gesehen hat, können wir uns auf einiges gefaßt machen.



Vom Supermarkt Level, in dem er gegen Pizza und Hotdog antreten muß, bis hin zu den Wildwest Szenen, in welchen er mit durchgeknallten Kühen und Hühnern um die Oberhand kämpfen muß, wird er in seinem 3D Debüt alles erleben.

Sein neuer Auftritt wird wieder ein wenig



Abwechslung in sein Leben bringen, denn 3D Typisch ist er diesmal größer, besser und vor allem schlechter gelaunt als je zuvor. Entwickelt wird die Fortsetzung allerdings nicht von Shiny, wie man eigentlich vermuten könnte. Der Auftrag



ging an VIS Interactive, die ihren Sitz in einem ehemaligen Geburtskrankenhaus haben. Da bleibt eigentlich nur noch abzuwarten, ob Interplay's Wahl die Richtige war. David Perry hat sich dazu folgendermaßen geäußert: „Wir haben die Rechte an Jim nicht verkauft - bevor die N64-Version in den Handel kommt, muß sie durch meine persönliche Qualitätskontrolle. Was ich

bis jetzt gesehen haben, gefällt mir recht gut - die witzigen Ideen passen zu Jim“.



Für Abwechslung ist gesorgt!

Gewinnspiel

Wir verlosen 10x Earth Worm Jim 3D für die Konsole deiner Wahl. Eine Postkarte oder eMail reicht, um an der Verlosung teilzunehmen. Vergiß nicht dein System (N64, PSX oder Dreamcast) anzugeben.

**Konsolen Szene
„Earth Worm Jim“
Postfach 1869
88108 Lindau**

eMail: jim@konsole.com

**Die Gewinner werden schriftlich verständigt.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**



PLAYSTATION

Der Streifzug durch die Entstehungsgeschichte der PSX, bis hinauf zum vielleicht nützlichsten Zubehörteil der Playstation, dem Multinorm bzw. Bootchip.

1990 gilt eigentlich als das Geburtsjahr der Playstation-X (deshalb auch PSX genannt). Von diesem Jahr an mußte das Projekt Playstation und sein Urvater Ken-Kutarag einen steinigen Weg gehen, um offiziell im September 1995 die ersten PAL-Geräte in Europa verkaufen zu können. Durch professionelles Marketing von SCE wuchsen die weltweit verkauften Stückzahlen bis Juli 1998 auf weit über 37 Millionen an. Noch nie hatte eine Spielkonsole einen derart hohen Marktanteil für sich verbuchen können. Vom ungetrübt anhaltenden Boom durch fallende Preise und ein immer breites Angebot an Spielen scharten sich immer mehr Freaks und Erwachsene um das Konsolen Geschehen.

Einziger Kritikpunkt der Wunderkonsole war der Verkaufsgebietschutz von SCE bei den von ihnen Vertriebenen Software Produkten. Es wurde auf jede PSX CD eine eigene Länder-Kennung gespeichert, die das Spielen von Importspielen unmöglich machte und gleichzeitig als Kopierschutz

diente. Erkennt die Playstation nicht die richtige Länder Kennung, bootet sie einfach nicht hoch und bleibt im Grundmenü stehen.

Mit diesem Umstand wollten sich jedoch einige Freaks nicht zufrieden geben. Durch eifriges experimentieren an

modifizierte Gerätegeneration, die die Playstation mit der Seriennummer SCPH 5XXX. Diagnose: Wechseltrick unmöglich!

Findige Elektronik Spezialisten aus Fernost konterten mit ihrer neuesten Erfindung, dem Multinormchip. Was hatte es

nun mit diesem in Fachzeitschriften verdeckt als der Gute oder Superchip beworbene Teil auf sich? Technisch gesehen ist er nichts anderes als ein winziger Computer der vom Fachmann für verschiedenste Aufgaben programmiert werden kann. In unserem Fall ist seine Bestimmung, nach dem Einlegen der Import CD, automatisch alle programmierten Länder Kennungen an die Recheneinheit der PSX zu übertragen. Hat die PSX die Richtige erkannt, beginnt sie mit dem Einlesen der Spieledaten.

Wer einen Elektroniker Lötkolben sein Eigen nennt und ab und zu sich schon mal mit der Physik des Lötens vertraut gemacht hat, dürfte beim „Do it yourself“ Einbau des Chips in seine Konsole keine Probleme bekommen.

Die Playstation ist durchdacht aufgebaut und in etwa so zu zerlegen: 1. PSX umdrehen und alle Schrauben entfernen 2. PSX zurückdrehen, Deckel



ihrem Kultgerät der ersten Generation fanden sie heraus, daß erst die Länder Kennung von der CD und dann die Datenspur gelesen wurde. Was lag näher als eine normale europäische CD einzulegen und abzuwarten bis die PSX hochgebootet war, um im geeigneten Moment diese gegen ein Importspiel auszutauschen. Die Freude an diesem sogenannten „Wechsel Trick“ war leider nur von kurzer Dauer. Es folgte darauf eine

PLAYSTATION

GENERATION

herunternehmen, Spannungsversorgungslleitung und Datenleitung abziehen und somit den Leserkopf herunterziehen.

solen-Spieler zweifeln, und jede Sicherheitskopie als Raubkopie anschwärzen. Bei ihnen wird man nur sogenannte „Non

zum TV) getauscht wird, seht ihr alle Importspiele nur in schwarz-weiß. Wer jetzt noch immer Bedenken wegen des Selbsteinbaues des Multinormen Chips hat, den kann man getrost beruhigen: Die meist im Set mit RGB Kabeln angebotenen Chips enthalten wirklich detailgenaue Umbauanleitungen für alle im Moment angebotenen Playstation Versionen. Sollte man sich jedoch nicht imstande sehen die Modifikation selbst vorzunehmen, wird jeder Elektronikland um die Ecke für ein paar Mark professionelle Hilfestellung bieten.

mo@konsole.com



3. Schrauben des Abdeckbleches und der Platine entfernen, Platine umdrehen. 4. Chip nach Einbauplan einlöten. 5. In entgegengesetzter Reihenfolge wieder zusammenbauen.

Hat man den Superchip richtig eingebaut, laufen auf der nun Multinorm PSX alle Originalspiele sowie alle Sicherheitskopien, welche man auf jedem PC mit eingebautem CD-Brenner erstellen kann. Laut internationalem Urheberrecht ist das erstellen von Sicherheitskopien erlaubt. Aber Vorsicht! Es gibt genügend Händler, welche an der Mündigkeit der Kon-

Piracy Chips“ kaufen können, die zwar bei allen Importspielen funktionieren, jedoch mit jedem „Brennling“ die Zusammenarbeit verweigern.

Sind Auswahl und Einbau des Superchips glücklich, fehlt nur mehr das RGB-Kabel, welches im gut sortierten Versandhandel erhältlich ist. Ohne dieses Spezial-Kabel, das gegen das Original Verbindungskabel (PSX

DER CHIP

Namen:
Mod Chip
Super Chip
Größe:
6x9mm



Leistung: 100%



GENERATION

PLAYSTATION

Wie macht man eine Lasereinstellung?

Mit dieser Anleitung werdet auch ihr das lästige Ruckeln bei Videosequenzen endlich los. Dieses Problem scheint fast ausschließlich bei den neueren Modellen aufzutreten. Manchmal bleibt der Fehler nicht nur beim Ruckeln der Videos, sondern die Playstation verweigert den Dienst gleich komplett. Manche CDs werden einfach nicht geladen. Dies kann an einem verstellten Laserkopf liegen. Wie man diesen einstellt, wird in der folgenden Anleitung erklärt:

Zuerst muß das Gehäuse entfernt werden. Dazu die PSX umdrehen, und die fünf Kreuzschrauben herausdrehen. Danach wieder umdrehen, und das Gehäuse abheben. Direkt unter und leicht links von der Linse befinden sich zwei sehr kleine silberne Schrauben. Zu deren rechter Seite findet sich noch eine Dritte etwas abseits. Das vorher erwähnte Paar interessiert uns dabei. Die Eine mit GAIN, und das Andere mit BIAS auf der Platine beschriftet.

Der BIAS ist für die Fokussierung des Laserstrahls zuständig. Wenn dieser nicht genau auf die CD trifft, sondern ein Stück darüber oder darunter fokussiert ist, können die Daten nicht richtig gelesen werden. Achtung: Bei den neueren Playstation Modellen gibt es nur noch eine Schraube, welche nicht bezeichnet ist. Diese befindet sich direkt auf dem flachen Kabel, welches zur Hauptplatine führt. Sie können herausfinden, ob eine Änderung des BIAS ihrem Problem abhelfen würde, wenn sie die Playstation vor dem Öffnen auf den Kopf stellen. Wenn das Gerät in dieser Lage normal arbeitet, und die Videos nicht rucken, dann ist der Laser mit ziemlicher Sicherheit falsch fokussiert.

Also an die Arbeit: Sie drehen einfach die Schraube BIAS um eine achte Umdrehung im

Uhrzeigersinn. Dazu benutzen sie am besten einen ganz dünnen Uhrmacherschraubenzieher, da dies eine heikle Sache ist. Sollte die Schraube zu weit gedreht werden, funktioniert im Endeffekt gar keine CD mehr. In diesem Falle sollte man die Schraube wieder ein Stück zurückdrehen, **Ausprobieren ist angesagt. Kaputt machen kann man durch drehen der Schraube nichts.** Das schlimmste ist, daß die PSX kurzzeitig nicht funktioniert, bis die BIAS-Schraube wieder in der Ausgangsposition ist. Daher ist es ratsam, sich die Ausgangsposition der Schraube irgendwie zu kennzeichnen, damit der Originalzustand leicht wieder herzustellen ist.

Wenn alles funktioniert kann die Playstation wieder zugeschraubt werden. Möglicherweise ist die erste Einstellung nicht die beste, und die ganze Prozedur muß wiederholt werden - Leider ist das aber die einzige Möglichkeit, wie man sich als Laie ohne Profigeräte selbst helfen kann.

Na dann, viel Spass!

mo@konsole.com

PLAYSTATION MODELLE

MODEL	LAND	LAYOUT	SPECIAL
SCPH-7002	PAL	PU-20	DUAL-SHOCK PACK
SCPH-7000	JAPAN	PU-20	DUAL-SHOCK PACK
SCPH-5552	PAL	PU-18	SILVER PACKAGE
SCPH-5502	PAL	PU-18	
SCPH-5501	USA	PU-18	
SCPH-5000	ASIA	PU-8	
SCPH-3500	JAPAN	PU-8	
SCPH-3000	JAPAN	PU-8	
DTL-3000	ALL	PU-8	NET-YAROZE
SCPH-2000	ALL	PU-7	DEVELOPER MODEL
SCPH-1002	PAL	PU-8	
SCPH-1001	USA	PU-8	
SCPH-1000	JAPAN	PU-7	

PLAYSTATION

ACTIVATED

1701 / 1772

MEMORYCARDS in AlienEye-Optik!
Verschiedene Farben. 1 MB 25 DM
5 Stück 1 MB je 20 DM
72 MB Mit LCD-Display nur

95 DM



SHOCKGUN mit Rückschlagfunktion und Fusspedal zum Nachladen. GunCon-Stecker

78 DM



Transparentes Rumble/AnalogPad mit starker Vibration

38 DM



Rumble/AnalogPad mit starker Vibration sowie Dauerfeuer & SlowMotion

38 DM



DualShockPad ohne Analogteil. Starke Vibration

28 DM



5 in 1 JoyPaderweiterung für alle StandardPads

12 DM



Desktop JoyStick mit Microschaltern und TurboFunktion

34 DM



COBRA LichtPistole GunCon (NAMCO)-kompatibel! Mit TURBO!

58 DM



2 Infrarot-JoyPads mit Super Reichweite, Dauerfeuer und SloMo.

68 DM



Controller mit Dauerfeuer und Slowmotion jetzt zum Sonderpreis

18 DM



COBRAPAD mit SloMo & Dauerfeuer, in blau, rot oder gelb

28 DM



Omark JoyPad mit Dauerfeuer und SloMo. Extra langes Kabel

24 DM



SuperPad transparent mit Dauerfeuer und Slow Motion

26 DM



RF-Modulator mit Antenneneingang. Schließen Sie Ihre Playstation über den Antenneneingang an.

28 DM



Der PAL-BOOSTER konvertiert das bei Importspielen verwendete NTSC-Signal in PAL (Farbe). Liefert Chinch Audio/Video und Antennensignal

63 DM



NAKI-TASCHE Schwarzes Kunstleder passend für PlayStation oder Nintendo 64

28 DM



1001 SuperChip

Ermöglicht das Abspielen von Importspielen und Sicherheitskopien auf der PlayStation. Mit Einbaukabeln und Einbauanleitung für ALLE Modelle (auch SCPH-7002)

Stück	Preis	IM SET MIT RGB-KABELN
5 Stück	39 DM	1101
10 Stück	59 DM	
25 Stück	139 DM	
50 Stück	249 DM	
100 Stück	459 DM	

Größere Mengen auf Anfrage 2 0 0 DM

1005 Farbumbau für alle Modelle! Nur 3 Lötstellen, ohne Löten am Grafikchip! Staffeln a.A. **35 DM**

3001 PlayStation DualShock mit eingebautem Chip **299 DM**

3002 PlayStation DualShock zusätzl. mit Farbumbau **333 DM**

1100 RGB-KABEL mit Entstörfilter Super Qualität! **15 DM**

1299 Joypadverlängerung PSX (ohne Shock) **5 DM**

1292 Joypadverlängerung PSX (MIT SHOCK!) **15 DM**

1109 Linkkabel für Playstation 2 Meter **17 DM**

1230 StandardPad NuGen Blau-Transparent **24 DM**

3005 Playstation Ersatzlaufwerk für alle Modelle **98 DM**

1110 RGB-KABEL mit Chinchbuchsen für GunCON **25 DM**

1120 RGB-KABEL mit 2xChinch Audioanschluss **22 DM**

0092 X-PLORDER "Das Beste" Schummelmodul **98 DM**

Ladengeschäft: Gpress data service Levetzowstr. 12a 10555 Berlin

Tel. 030-399 918-0

Lagerware geht spätestens am nächsten Tag zur Post. Händleranfragen erwünscht

Tel. 030-399 031-55

Irrtum und Preisänderung vorbehalten

Mehr Infos und Staffelpreise unter Faxabruf oder Internet.

Versandkosten: Vorkasse & Kreditkarte 10 DM, Ausland 15 DM

Nachnahme nach Aufwand 10 bis 15 DM, Ausland 20 DM

Faxabruf 030-399 031-58

Fax 030-399 031-57

"Information will frei sein"

www.infoPOOL.com





Die Hersteller von Gex 3D haben sich vom Können des Nintendo-Boliden überzeugt und ihren zweiten Teil auf das N64 umgesetzt. Unserer Meinung nach übertrumpft Gex 3D sicherlich in Leveldesign als auch in Sachen Spielspaß seinen Vorgänger Mario 64.



Die Steuerung ist im Gegensatz zu Mario um einiges verbessert worden. Außerdem kann man bei Gex 3D auch mit dem Steuerkreuz navigieren. Zum Einen zeichnet sich Gex 3D durch brillante farbenfrohe und detaillierte Grafik aus, zum Anderen durch das abwechslungsreiche Leveldesign, das teilweise aus komplett verschiedenen Grafiksets besteht. Die Programmierer von Gex3D lehnten sich an verschiedenen bekannten Film-Helden an, einmal kämpft sich der Gecko als Indianer Jones durch ein düsteres Atztecken Level, ein anderes mal als Bruce Lee in Chinatown, und gleich am Anfang als Bugs Bunny gegen Riesen-Blumen und Elmar den Jäger. Das Grundlevel ist Media Dimension, und dient dazu, sich in die verschiedenen Levels zu beamen. Desto mehr Levels man durchzockt, umso größer wird Media Dimension (wie bei Mario 64 das Schloß immer größer wird). In jedem der insgesamt 30 Levels befindet sich eine rote Fernbedienung, die benötigt wird um in neue Levels vorzudringen. Übrigens schnappt euch die silbernen Fernbedienungen auch immer, so öffnen sich Bonuslevel. Leider ist das Finden eines Gegenstandes nicht immer leicht, mal'n Hebel betätigen, mal'n Gegner erledigen, dann wieder über waghalsige Plattformen klettern und springen um in den Besitz eines Extra's zu gelangen. In Extra-Szenarios kann man auch in den Besitz einer goldenen Fernbedienung gelangen, hat man vier von ihnen öffnet sich ein Geheimlevel.

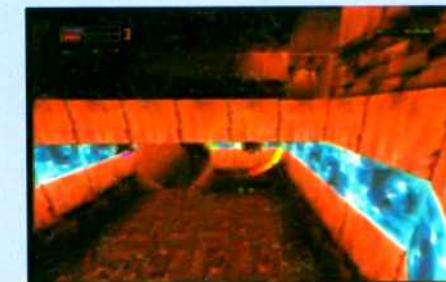
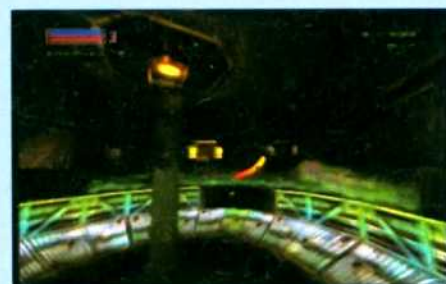
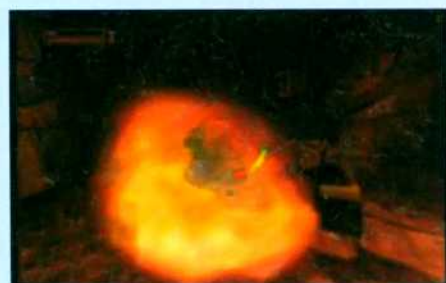
Im Großen und Ganzen ist GEX 3D ein qualitativ gutes Spiel mit hohem Niveau, cooler Grafik und extra viel Spielspaß.

bm@konsole.com

Konsolen Szene - Most Wanted

Dies sind die Spiele auf die ganz Europa sehnsüchtige wartet!

Spiel	Plattform
1. Zelda 64	Nintendo 64
2. Metal Gear Solid	Playstation
3. Final Fantasy VIII	Playstation
4. Turok 2	Nintendo 64
5. Perfect Dark	Nintendo 64
6. Parasite Eve	Playstation
7. F-Zero X	Nintendo 64
8. Formel 1 '98	Playstation
9. Tomb Raider 3	Playstation
10. Grandia	Saturn



Die Umsetzung des Action Hit's Forsaken für N64 ist Acclaim wirklich gut gelungen. Die Entwickler haben wieder einmal bewiesen (wie schon zuvor bei Turok), daß es leicht möglich ist Spiele mit atemberaubenden Spezialeffekten und unvergleichbarem Gameplay in ein nur 64MBit Modul zu Packen.

Forsaken 64 ist nicht identisch mit den anderen Forsaken Versionen, es verfügt über mehr Optionen und völlig neu gestaltete Levels. Anders als bei der Playstation Version kann man bei Forsaken 64 Sicht, Kontrast, Farbtiefe uvm. einstellen. Bis vor kurzen spielte ich Forsaken noch auf der „guten alten“ Playstation, doch Sony's Traumkonsole hat leider beim direkten Vergleich ihre Grenzen erreicht: Bei Grafik, Effekten und Gameplay schneidet die Playstation deutlich weniger gut ab als das N64.

Selbstverständlich unterstützt Forsaken 64 auch das Rumble Pak, das den Spielspaß gleich um einige Etagen höher schraubt. Forsaken 64 in Kombination mit dem Rumble Pak ist wirklich ein Muß für jeden 3D-Shooter Fan.

Nebenbei: Acclaim wird im November Turok 2 veröffentlichen und das Herz eines jeden 3D Shooter Fans noch höher Schlagen lassen. Damit steht dann erstmals ein 256MBit 3D-Shooter mit unterstützung der Speichererweiterung zur Verfügung. Lassen wir uns überraschen!

bm@konsole.com



Der erste Vergleich !



Alle drei Backupsysteme für den Nintendo 64 im Test

Die drei Backup-Systeme für Nintendo 64 unter der Lupe!

Zum Ersten berichten wir über Backup-Systeme, weil kein anderes Videospielmagazin dieses Thema für euch klarstellt, zum Zweiten weil es in der Gerüchteküche immer wieder sehr viele und fatale Falschmeldungen gibt, und drittens, weil wir selbst wissen wollten was jetzt eigentlich Sache ist. Nach diesem Bericht werdet Ihr wissen wie Backup-Systeme funktionieren, welche Vor- und Nachteile die einzelnen Systeme haben, und welche Station die meisten deiner persönlichen Anforderungen erfüllt.

Mr. Backup Z64

⇒ Die populärste Station

Bezeichnung:

Mr.Backup Z64

Hersteller:

Mr.Backup Enterprises Ltd.

Generalvertrieb:

Visoly Inc.

Drei Tage nach der Bestellung aller drei Geräte kam der Z64 in der Redaktion an und wurde bequem per Nachnahme bezahlt. Die Standardlieferung umfaßte den Mr. Backup Z64 samt Netzteil, eine Zip-Diskette, die deutschsprachige Anleitung und selbstverständlich die Rechnung mit Garantienachweis.

Erster Anschluß

Wir haben den Z64 mit dem Netzteil verbunden und wie ein Spiel-Modul auf den N64 aufgesteckt. Nach dem Einschalten des Z64 erschien die Meldung "Mr. Backup Z64 Bios 2.0 und dann die Meldung "PLAY CARTRIDGE". Laut Anleitung gibt es an dieser Stelle die Möglichkeit zwischen dem On-Screen Display (OSD), und dem im Mr. Backup eingebauten Display zu wählen. Wird der Nintendo 64 an dieser Stelle eingeschaltet, erscheint am TV-Bildschirm das On-Screen Menü. Die Steuerung im On Screen Menü erfolgt mittels Joypad. Schaltet man den Nintendo 64 nicht ein, wird der Mr. Backup über das im Gerät eingebaute Display mittels der drei Tasten neben dem Display bedient. Es ist also frei wählbar, ob man per On-Screen Menü oder per eingebautem Display bedient. Dies hat unter anderem den Vorteil, daß zum Kopieren eines Spiels nichts anderes als eine Steckdose benötigt wird, da die Kopierfunktion auch ohne N64 arbeitet.

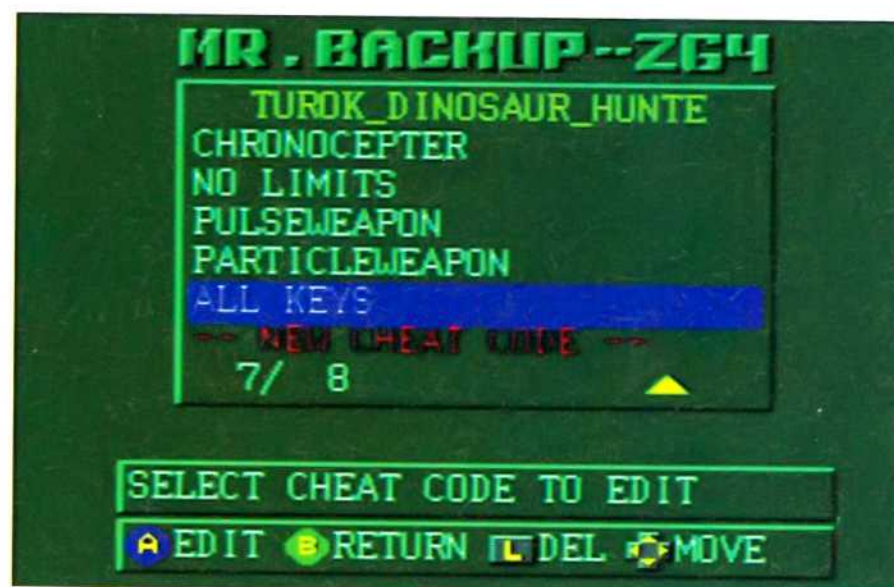
Die Bedienung per Display

Die Menüpunkte sind *Play Cartridge* und *Backup Cartridge*. Bei Play Cartri-

ge wird das in den Z64 einsteckbare Modul ohne weitere Abschweifungen ausgeführt (bei uns steckte 1080° Snowboarding im Slot). Nach dem Anwählen des zweiten Menüpunktes Backup Cartridge per Funktionstaste, wurde das Originalmodul ausgelesen und auf die Zip-Disk kopiert. Anschließend erschien ein zusätzlicher Punkt im Menü. Um sicher zu gehen, wechselten wir das 1080° Snowboarding gegen Forsaken 64 aus. Mit dem Drücken der Funktionstaste wurde 1080° in ca. 15 Sekunden in den DRAM Speicher des Mr. Backup geladen und die Meldung "Turn on N64 Power" erschien am Display. Also schalteten wir den Nintendo ein und sahen, daß 1080° wie vom Originalmodul gestartet und ohne Einschränkungen auf dem Bildschirm erschien.

Bedienung per On-Screen Menü

In diesem Menü können per Joypad alle Funktionen wie per Displaybedienung ausgeführt werden. Jedoch sind hier noch einige Zusatzfunktionen möglich. Die wichtigste Zu-



satzfunktion ist sicherlich die eingebaute Cheat-Funktion (kompatibel zu Action Replay, GameBuster und GameGenie). Wir wählten den gelben Stern an und es erschien die Frage, für welches der auf Disk befindlichen Spiele ein Cheatcode eingegeben werden soll. Wir wählten das Spiel Turok und gelangten somit in das Eingabe Menü.

Nach dem Speichern der Codes verließen wir dieses Menü. Wir wählten Turok im Inhaltsverzeichnis der eingelegten Zip-Disk an, und die Abfrage "Use Cheat Codes YES / NO" erschien. Dies bedeutet, daß die eingegebenen Cheatcodes gespeichert bleiben, und der Mr. Backup die Möglichkeit bietet, das Spiel mit oder ohne Cheatcodes zu starten. Es ist sogar möglich einzelne von den eingegebenen Codes zu deaktivieren. Ein weiterer zusätzlicher Menüpunkt ist das Tools Symbol. In diesem Menü ist es möglich den Mr. Backup für den eigenen Gebrauch einzustellen, und noch weitere Funktionen zur Verwaltung der gespeicherten Spiele auf den Zip-Disks.

Die Technik im Detail

Wir haben den Z64 geöffnet, und uns mit der Elektronik vertraut gemacht. Das Z64 ist ein 386PC mit 40 Mhz Taktfrequenz. Das Gerät ist mit einem normalen PS/2 32MB Speicher bestückt. Also ist der Mr. Backup ohne zusätzliche Kosten für 256Mbit Spiele gerüstet. Weiters befindet sich auf der Platine (Motherboard) ein BIOS Chip mit einer Speicherkapazität von 512KB. Der BIOS Chip (Betriebssystem) kann mittels Software neu gespielt werden. Die restlichen Komponenten des Motherboards sind Standardbauteile für PC's.

Das Speichermedium des Mr. Backup Z64 sind Zip-Disketten. Diese gehören zum Sektor PC und sind in jedem Fachgeschäft erhältlich. Die Preise liegen zwischen DM 19,- und DM 29,- je nach Qualität und Stückzahl. Auf einer Zip-Diskette können bis zu 100 MByte gespeichert werden. Nintendo 64 Module haben momentan eine Speicherkapazität zwischen 8 und 16 MByte oder 64 und 128 Mbit. Deshalb ist es möglich zwischen 6 und 12 Spiele pro Zip-Disk zu speichern. Die Disk wird von dem eingebauten originalen Iomega Laufwerk gelesen und beschrieben. Im

steller ist die Funktionalität der Spiele auch in Zukunft gesichert, da das BIOS jederzeit kostenlos upgegradet werden kann.

Dies bedeutet also, daß die Spiele der Zukunft auch funktionieren werden. Gegebenenfalls benötigt man nur ein kostenloses Update, welches einfach aus dem Internet heruntergeladen oder auf einer Zip-Diskette bestellt werden kann. Durch diese Updates ist es nicht wie bei den anderen Stationen notwendig, die Spiele mit Patches aus dem Internet zu fixen (=den Patch aus dem Internet auf das Spiel anwenden).

Wir haben festgestellt, daß der Mr. Backup Z64 keinen Unterschied zwischen NTSC Spielen (japanische oder amerikanische Versionen) oder PAL Spielen macht, also ein automatischer PAL und NTSC Adapter ist.

Fortsetzung auf der nächsten Seite...



1. Länderkennung
2. Größe
3. Position
4. Gesamtzahl der Spiele auf Zip-Disk

eingeschalteten Zustand hat das Gerät eine Stromaufnahme

zwischen 0.02 A während des Spielens, und während des Ladens 0.03A.

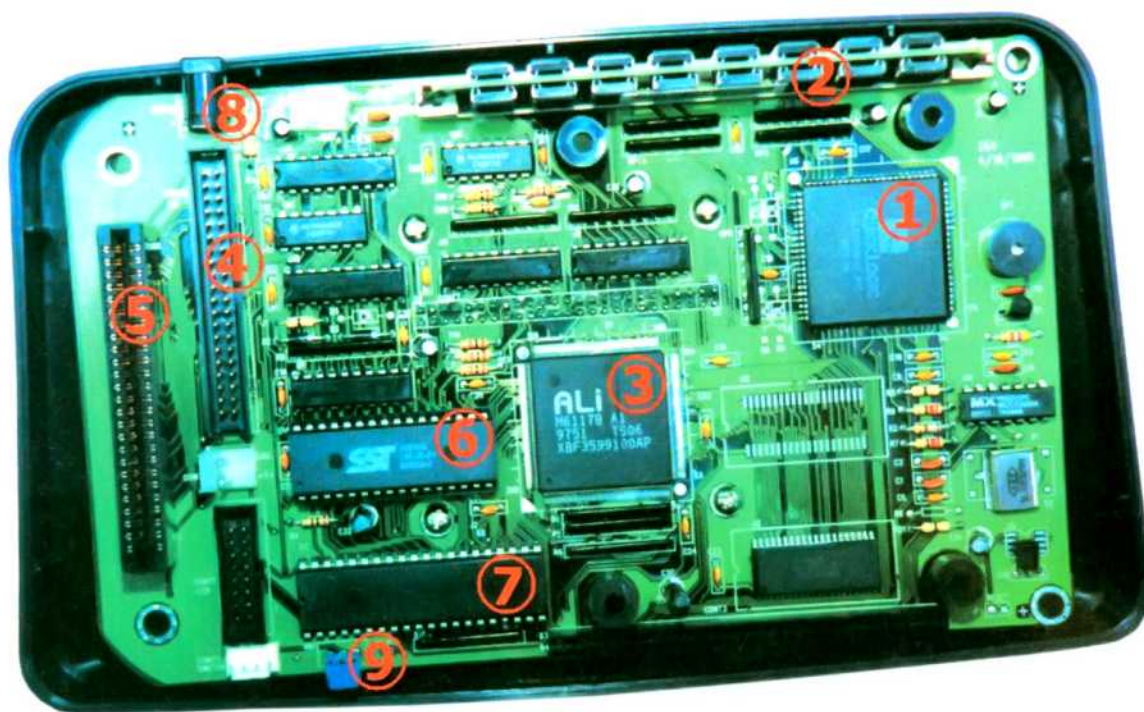
Anwendungsmöglichkeiten des Z64

Welche Spiele funktionieren mit dem Z64? Wir haben die Meisten unserer Spielmodule auf Diskette kopiert und die Funktion getestet. Alle unsere Module haben ohne Einschränkungen funktioniert. Laut Her-



Spielstände

Da beim Spielen von Zip-Disk das original Modul nicht im Slot stecken muß, speichert Mr. Backup Z64 Spielstände automatisch auf Disk. Nachdem das N64 ausgeschaltet wird, ist gegebenenfalls im Display die Frage „UPDATE RECORD YES / NO“ zu bestätigen. So wird der Spielstand mit einem einfachen Tastendruck innerhalb eines Augenblicks auf die Zip-Disk gespeichert. Beim nächsten Laden des Spiels wird vom Z64 wiederum automatisch der auf Disk gespeicherte Spielstand verwendet. Durch diese Technologie ist das Austauschen von Spielständen mit Freunden kein Problem, alle Daten (Spielstände) lassen sich von Disk zu Disk kopieren. Es existieren sogar schon Internet-Seiten, in welchen Spielstände getauscht werden. Im Gegensatz zu den anderen Stationen geht der Spielstand im Modul nicht verloren.



1. Disk-Controller
2. 32 MB PS/2 DRAM
3. CPU 386/40 MHz
4. IDE-Bus Steckplatz
5. Modulslot
6. BIOS Chip 512KB
7. PIO Chip
8. Netzteil Anschluß
9. Display Dimmer

Mr. Backup Z64 - 256MBit

Da 256MBit Module langsam spruchreif werden, haben wir uns beim Hersteller des Mr. Backup Z64, Mr. Backup Enterprises, über die Speichersituation erkundigt. Der Hersteller hat schon seit Mai dieses Jahres auf Speicherbausteine mit 256 MBit umgestellt. Alle seit Mai ausgelieferten Geräte sind mit 256MBit Speicher ausgestattet. Spiele wie Zelda64 oder Turok2, die von den Herstellern mit dieser Modulgröße angekündigt wurden, werden vom Mr. Backup Z64 unterstützt. Es können sowohl Backups erstellt werden, die dann ohne dem wertvollen original Modul im Slot laufen, als auch alle anderen Funktionen wie z.B. Cheat Code

und IPS verwendet werden. Angesichts der Tatsache, daß Mr. Backup Z64 mit einem Standard PC-Speicher arbeitet (PS/2 EDO 60ns), können ältere Geräte jederzeit erweitert werden. Auch die schon mit 256MBit gelieferten Geräte sind theoretisch auf 512MBit aufrüstbar. Ein derartiger Speicher kostet im normalen PC Handel ca. 70,- DM.

Beim Doctor V64 ist die Aufrüstung (das Gerät wird ab Werk nur mit 128MBit ausgeliefert) etwas teurer, da ein spezieller Speicherbaustein verwendet werden muß, den nur der Hersteller in Hong Kong für ca. 100,- DM (samt Nebenkosten) anbietet.



Mr. Backup Z64 für Profis!

Wie bereits besprochen, werden alle Daten im PC-Format auf Zip-Disk gespeichert. Wie bei PCs üblich, werden die Dateien mit der Endung unterschieden. Derzeit existieren sechs verschiedene Dateitypen. Um auf die Daten zugreifen zu können, wird im PC ein Zip-Laufwerk benötigt. Das Laufwerk des Mr. Backup Z64 läßt sich ohne weiteres an einen PC anschließen, die Treiber sind in Windows enthalten.

Die Dateitypen:

.ROM	Ausführbares Programm (Spiel oder Demo)
.V64	Ausführbares Programm (Spiel oder Demo)
.IPS	Patch (International Patch System)
.EEP	Gespeicherter Spielstand
.RAM	Gespeicherter Spielstand
.ZCC	Cheat Code Daten (Z64CheatCode)

Wird z.B. ein Spiel auf eine leere Zip-Disk kopiert, so vergibt Mr. Backup Z64 automatisch den Dateinamen 0001.ROM. Wird dieses Game dann gespielt und ein Spielstand gespeichert, legt Mr. Backup Z64 automatisch die Datei 0001.EEP oder 0001.RAM an (je nach Typ des Spiels). Gibt man anschließend noch einen Cheat Code ein, wird die Datei 0001.ZCC erzeugt. Wenn wir uns nun aus dem Internet einen IPS-Patch für dieses Spiel besorgen, muß dieser unter dem Namen 0001.IPS auf die selbe Diskette gespeichert werden.

Der Inhalt unserer Diskette sieht dann wie folgt aus:

0001.ROM	Spiel
0001.EEP	Spielstand
0001.ZCC	CheatCodes
0001.IPS	IPS-Patch

Kopieren wir ein weiteres Spiel auf die Zip-Disk, so legt der Z64 automatisch die Datei 0002.ROM an. Der genaue Name der Datei ist im Prinzip egal, wichtig sind die Dateierendungen. Das Beispiel von oben würde auch funktionieren, wenn wir die Dateien wie folgt auf dem PC umbenennen:

BanjoKazooie.ROM	Spiel
BanjoKazooie.EEP	Spielstand
BanjoKazooie.ZCC	CheatCodes
BanjoKazooie.IPS	IPS-Patch

IPS oder APS?

Ein technisches Detail am Rande: Da das IPS-System auf 16MB (+3 Bytes) eingeschränkt ist, tüfteln die N64 Entwickler derzeit an einem Nachfolger: APS steht für Advanced Patching System.



So sieht ein Trainer in Form eines IPS-Patches aus

Was sind IPS-Patches?

Weltweit haben sich mittlerweile Programmierergruppen angesammelt, die ihre Backup Systeme wie Mr. Backup Z64 anwenden, um eigene Spiele zu programmieren, oder eben bestehende Spiele von Nintendo oder anderen Firmen zu verbessern. So existieren z.B. für fast alle Spiele sog. Trainer. Diese Trainer wurden von Programmierern in das Spiel eingebaut. Vor dem eigentlichen Spiel erscheint ein Menü auf dem Bildschirm, das das Einstellen von unendlich Leben, unendlich Energie usw. ermöglicht. Nachdem die Einstellungen komplett sind, kann mit der Start-Taste das Spiel gestartet werden. Da diese Programmierer ihre „Produkte“ auch mit anderen Spielern auf der ganzen Welt teilen möchten, mußte eine Lösung gefunden werden. Da das so manipulierte Spiel nicht auf Diskette verschickt oder im Internet verteilt werden darf, wurde das IPS-System erfunden. Da ein Trainer nur einen geringen Teil der originalen 16MB einnimmt, muß der Programmierer nur eine IPS-Datei erzeugen, die die veränderten Daten enthält. Diese Dateien werden unter anderem im Internet zum Download angeboten. Wenn wir uns nun diesen Trainer/IPS-Patch auf die Zip-Disk kopieren, und den richtigen Dateinamen vergeben (SPIEL.IPS), wird vom Mr. Backup Z64 automatisch der Trainer in das Spiel eingefügt. Auf dem Bildschirm erscheint vor dem Spiel das Trainermenü.

Dies ist nur eine Anwendung von IPS-Patches, denn außer Trainern werden auch PAL/NTSC-Umwandlungen und weitere Verbesserungen/Veränderungen im IPS-Format angeboten. Daß sich dieses Format durchgesetzt hat, zeigt auch die Tatsache daß schon zu Super Nintendo Zeiten IPS-Patches verwendet wurden. Auch für viele Game Boy und SNES Spiele werden im Internet IPS-Patches angeboten. Diese können dann mit einem Emulator (siehe Emulation Education) verwendet werden, der den Patch wie ein Backup System in das eigentliche Spiel einfügt.

ak@konsole.com

Doctor V64

⇒ Der Veteran

Bezeichnung:

Doctor V64

Hersteller:

Bung Enterprises Ltd.

Vertrieb:

Bung, Hong Kong

Wir haben den Doctor V64 bei Bung Enterprises gegen Ende der angekündigten Lieferzeit erhalten. Lieferumfang: Doctor V64, Netzteil, TV Scart Kabel, Connection Adapter, Emulation Adapter. Wobei uns beim ersten Inbetriebnehmen aufgefallen ist, daß das Netzteil die im Raum befindlichen Geräte (vorallem Radio und TV) stört.

Erster Anschluß:

Der V64 wird über den Expansionsport mit dem Nintendo 64 verbunden. Dabei ist zu beachten, daß der Video- und Audioausgang des Nintendo, mit dem Eingang des V64 verbunden wird. Der Ausgang des V64 ist dann die Verbindung zum Monitor oder TV. Das Netzteil des V64 wird mit einem Standard Gerätestecker für PC's ausgeliefert (nur bei V64.de). Das Netzteil an sich liefert zwei verschiedene Spannungen: DC 5V und DC 12V. Ist also ein Standard PC Netzteil.

Funktionsweise:

Um ein Spielemodul zu kopieren, wird der V64 mit Hilfe des mitgelieferten Parallelkabel mit dem PC verbunden. Dieser Vorgang war wirklich ein wenig Nerv und Zeitraubend, aber es funktioniert. Um die Moduldaten auf einen PC zu speichern, wird am PC ein spezielles Programm zum Auswählen der Daten benötigt. Wir verwenden das Programm RTOOL, welches gratis im Internet zur Verfügung steht. Die Übertragungszeit für ein 16MB Modul beträgt ca. 6-7 min. Es sollte bedacht werden, daß einige Spiele erst mit einem Patch, gefixt

werden müssen, bevor Sie auf eine CD geschrieben werden können. Ansonsten laufen diese Spiele mit dem Doctor V64 nicht. Patches stehen im Internet auf den verschiedenen Homepages gratis zur Verfügung. Ist die CD jedoch einmal beschrieben, benötigt man keinen PC mehr, um ein Spiel auszuführen.

Das Verwalten von Spielständen mit dem Doctor V64 ist ein wenig umständlich.

Spiele, welche den Spielstand im Memory Pack speichern, funktionieren auf die selbe Weise weiter. Wird der Spielstand im Modul selbst gespeichert, wird dieser in das eingesteckte Modul geschrieben. Also werden Spielstände im eingesteckten Modul immer überschrieben, wenn Sie einen neuen Spielstand errungen haben.

!Achtung! Dies bedeutet, Der Spielstand im Originalmodul geht verloren. Mit Hilfe eines SRAM Managers kann man den Spielstand vom Modul in den Memory Pack kopieren, und diesen somit speichern. Auch das BIOS des V64 ist Updatbar. Die neue Version wird entweder auf eine CD geschrieben, oder über



```
U64 Operation Menu
>Manual Slide Show
Auto Slide Show
U64 Self Test
Fully Test 128M DRAM
Fully Test 256M DRAM
Upload DRAM Data-->PC
Fix CRC code-->run game
Show Game Name in DRAM
Upload U64 Bios to PC
DX256 Upload to PC
```

```
Top Directory <Page 001>
<
000-IDX .U64 000-SRAM .U6
001U .U64 002J .U64
003P .U64 004J .U64
005U .U64 006P .U64
007J .U64 008J .U64
009J .U64 010P .U64
011P .U64 012J .U64
013U .U64 014P .U64
<PAL Version> 064M
<SUPER MARIO 64 >
```

```
U64 Operation Menu
>PC Download to DX256
Swap Byte order in DRAM
Upload Save Data->N64
Backup Card Auto-->DRAM
Backup Card Auto--> PC
```


die Parallelverbindung mit dem PC eingelesen.

Die Menüführung:

Der v64 verfügt über ein On-Screen Menü, welches mit Hilfe der 9 Tasten auf dem Gehäuse des Gerätes bedient wird.

1. Ist beim Start eine CD eingelegt, so erscheint nach Betätigung der PLAY Taste das Auswahlmenü: Inhaltsverzeichnis der CD.

Mittels der Pfeiltasten wird die gewünschte Datei gewählt, welche mit ihrem vollständigen Namen am unteren Ende des Bildschirms angezeigt wird. Nach der Bestätigung des Files, laden wir mit Hilfe der PLAY Taste, die gewünschte Datei in den Speicher. Mit dem einschalten des Nintendo 64 wird diese anschließend ausgeführt.

2. Betätigt man die Stop Taste und anschließend den MENÜ Knopf, erscheint das erste Auswahlmenü:

1. Manuelles Starten einer Photo CD
2. automatisches Starten einer Photo CD
3. Speichertest bis 16MB Standard-speicher

4. Speichertest über 16MB bis 32MB Speichererweiterung

5. Speicherinhalt des Doctors zum PC übertragen

6. errechnet die Prüfsumme des Spieles, (nur für Programmierer und Freek's)

7. zeigt den gespeicherten Namen des Programmes im Speicher

8. das V64 Bios wird zum PC übertragen

9. Spielstände aus dem DX256 oder DS1 werden zum PC übertragen.

3. Befindet man sich im Menü, und betätigt den CH Knopf, erscheint das zweite Menü:

1. Speichert Spielstände vom PC auf die Speicherkarte DX256 oder DS1

2. verdreht die Bytereihefolge der Daten aus dem Speicher. Ein spezielles V64 Format entsteht daraus

3. Spielstände zum Nintendo 64 übertragen

4. kopiert den Modulinhalt in den Speicher des Doctors

5. kopiert den Modulinhalt auf die Festplatte eines PC's.

Die Technik im Detail

Das sehr gute Design und die gute Verarbeitung des Gerätes von außen,

wird beim Innenleben leider ein wenig getrübt. Öffnen wir einmal das Gerät und sehen uns die Elektronik etwas genauer an.

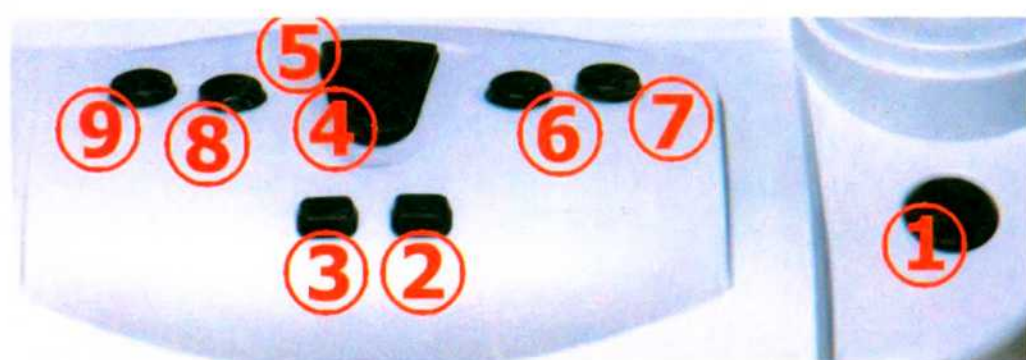
Die Elektronik an sich ist speziell für den Doctor V64 aus vorgefertigten Baugruppen zusammengestellt worden. Zum Beispiel wird der Doctor von einem 6502 Prozessor gesteuert, welcher auch im Super Nintendo im Einsatz ist. Es werden 4x/8x/16x/24x -fach CD-Rom Laufwerke unterstützt, wobei die Arbeitsgeschwindig-

keit niemals mehr als 8x beträgt. Der Speicher ist Standardmäßig auf 16MB ausgelegt, und kann nur mit einem speziellen Speicher von Bung Enterprises auf 32 MB erweitert werden. Zusätzlich ist der Doctor V64 ein VCD Player. Das heißt, wir haben die Möglichkeit MPEG Video CD's abzuspielen. Allerdings läßt die Leistung dieser Funktion zu wünschen übrig (Bericht auf der nächsten Seite).

Der Doctor V64 hat eine Stromaufnahme von 0,07A während des spielens, und eine Stromaufnahme von 0,11A während des ladens von der CD.

Wir mußten zwei unserer 10 Testspiele mit einem Patch versehen, um die Sicherungen lauffähig zu machen. Der Doctor V64 ist Zukunftssicher wegen seines updatebaren Bios und hat ein cooles Design.

Jedoch wird ein wenig Erfahrung im Umgang mit Computern gefordert, um die Funktionen des Doctor V64 nutzen zu können.



1. Ein/Aus
2. Menü
3. Channel
4. Play
5. Stop
6. Vorwärts
7. Rückwärts
8. Seite vorwärts
9. Seite rückwärts





Der erste Kontakt - oder ein VCD Player der nicht funktioniert!

Die vielen Anschlüsse bringen nicht viel, wenn der eingebaute VCD Player nicht funktioniert!

Leider läßt auch die VCD (Video CD Player) Funktion des Doctor V64 zu Wünschen übrig. Nach dem Einlegen einer von Bung Produzierten Promotion VCD, auf der sich Werbe Videos befinden sollten, reagierte das Gerät mit einem PARAMETER ERROR.

Obwohl wir schon mit so allerhand Hardware zu tun hatten, konnten wir uns nicht vorstellen, was dieser PARAMETER ERROR nun mit uns zu tun hatte, bzw. was wir falsch machten. Genau das macht einen guten VCD Player aus, daß man eine VCD in das Laufwerk legt, und dann PLAY drückt. Genau wie bei einem Videorecorder. Nur anstatt des erwarteten Werbevideos erschien nur eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm. Irgendwie erinnerte mich diese ganze Szene an Bill Gates: Ging es ihm bei seiner Windows 98 Vorstellung nicht genau so. Klar, es ist nicht ganz das Selbe, aber man könnte doch eigentlich erwarten, daß wenn ein VCD Player schon nicht der Beste ist, daß er wenigstens mit der vom Hersteller zugesandten CD funktioniert. Leider gelang es uns auch nach mehrmaligem Neuinstallieren (Kabel raus, alles auseinander gesteckt, Kabel rein, etc.) und reinigen der CD nicht, das Ding dazu zu bewegen, irgendeinen Film am Bildschirm anzuzeigen.

In diesem Moment hätte uns wahrscheinlich ein Standbild erreicht. Wir kontaktierten einen VCD Spezialisten, der die CD mit

fachmännischem Blick begutachtete. An der CD selbst war kein Defekt (Kratzer) festzustellen. Er legte die VCD in seinen Computer ein und forstete die Verzeichnis-Struktur durch. Nachdem er ein paar Dateinamen geändert hatte, erschienen auch schon die verschiedenen Bung Videospots auf dem PC Bildschirm. An der VCD lag es also nicht. Der Spezialist bot uns an, doch eine Standard VCD zu probieren, da Firmen aus Hong Kong (wie Bung eben auch) für ihre Qualitätsmängel bekannt seien. Unsere erste Wahl viel auf StarTrek: First Contact, da wir die Mutter aller Borgs nochmal beim Flirten mit Data sehen wollten (Resistance is Futile). Also zogen wir mit unserer Bung VCD, der StarTrek: First Contact VCD und der Freude auf diesen excellenten Film wieder von dannen. Wieder in unserem Büro eingetroffen, schmissen wir die erste der beiden StarTrek CDs ins Laufwerk und drückten PLAY. Doch das einzige was dieser Doctor V64 von sich gab, war ein kurzes SSSSSRRRRR und dann den berühmten PARAMETER ERROR. Das mit Data's Flirt konnten wir also vergessen. Wir dachten kurz darüber nach, ob wir evtl. etwas falsch machten, oder etwas verwechselten. Nein, VCD heißt VideoCD, und auf der Verpackung war groß zu lesen: VideoCD Player.

Jetzt konnten wir leider nichts anderes mehr machen, als den Hersteller in Hong Kong um Rat zu fragen. Da wir das Glück haben, über einen Internet-An-

schluß zu verfügen, war dies auch in Null Komma Nix erledigt. Ein „Nicht Internet Benutzer“ hätte sich da wahrscheinlich etwas schwer getan, da ein Telefonat nach Hong Kong etwas teurer ist, und nach Murphy's Gesetz in Hong Kong immer jemand abnimmt, der nicht englisch spricht.

Knapp einen Tag später hatten wir die Antwort in unserem elektronischen Briefkasten: Der Hersteller empfiehlt PANASONIC CDROM Laufwerke. Was hatte dies nun wieder zu bedeuten? Der Sachbearbeiter bei Bung Enterprises in Hong Kong wollte uns dazu überreden, ein Panasonic Laufwerk in den neu erstandenen (!) Doctor V64 einzubauen, damit der eingebaute VCD Player funktioniert. Daß dabei die sowieso nur 90 Tage dauernde Garantie leider erlischt, weil beim Öffnen des Geräts die Garantiesiegel zerstört werden, erwähnte der Mann in Hong Kong nicht mal nebenbei.

Leider übersteigt dies ein klein wenig unseren Horizont. Aber sehr wahrscheinlich hatte unser VCD Spezialist Recht: Hong Kong ist anders, und in Hong Kong sind Geschäfte nach dem Kauf abgeschlossen.

Nichtsdestotrotz haben wir auf unseren Garantie-Anspruch verzichtet, da wir das Gerät zur genauen Analyse sowieso auseinanderbauen mußten. Also haben wir bei dieser Gelegenheit gleich ein anderes Laufwerk ausprobiert. Ob man es nun glaubt, oder nicht, erst das dritte (!) Laufwerk hat uns zum gewünschten Erfolg verholfen:

Der erste Kontakt war Hergestellt!

ak@konsole.com

OUT NOW!

[METAMORPHOSE]

[BY CHRISTOPH RENZ & HANNES GISELBRECHT]



198,-

DM 28 / SFR 23

[74 MINUTES PURE TECHNO / TRANCE]

BESTELLSCHEIN: [FAHEN, ODER ZUSCHICKEN]

Ausschneiden, in ein frankiertes Kuvert stecken und abschicken.

ICH BESTELLE ☐ ☐ CD(S) ZUM STUECKPREIS VON OS 198,-

NAME:

ADRESSE:

PLZ/ORT

ZAHLART: ☐ PER NACHNAHME
(ZZGL. NACHNAHMEGEBUEHR)

☐ VERRECHNUNGSSCHECH

SURROUND RECORDS
HAISER-FRANZ-JOSEF STR. 2
6890 LUSTENAU / AUSTRIA
TEL: +43 5577 84288
FAX: +43 5577 89600

CD64

⇒ Die Heimwerker Station

Bezeichnung:

CD64

Hersteller:

UFO Company

Vertrieb:

<http://www.cd64.de>

Das CD 64 wurde wie auf der Homepage von "CD64 direkt!" beschrieben, innerhalb des vereinbarten Zeitraumes geliefert. Die Standardlieferung umfaßte: Das Gerät CD64, Netzteil, englische Anleitung.

Erster Anschluß

Wir haben das CD64 mit dem Nintendo 64 über den Expansionsport zusammengesteckt. Nach dem Einschalten des N64 stellte sich heraus, daß das CD64 auch ohne Netzteil funktioniert (Spannungsversorgung über den Nintendo Expansionsport), allerdings nicht sehr lange. Beim ersten Zugriffsversuch auf das CD-Rom schaltete sich das Nintendo 64 Netzteil ab. Durch eine Nachfrage beim Hersteller haben wir erfahren, daß die Versorgung über den Expansionsport nur mit einem Lap-Top CD-Rom Laufwerk funktioniert. Wir besorgten uns also einen Adapter, um den amerikanischen Stecker des Netzteils, in einen verwendbaren europäischen Stecker zu verwandeln.

Wie der Doctor V64 ist auch der CD64 kein Standalonegerät, wenn es um Sicherungen (Kopieren von Moduldaten) auf einen Datenträger geht. Die Verbindung zwischen PC und CD64 erfolgt mittels eines Parallelkabels, welches entweder über einen Adapter, oder mittels einer Einbaukarte an den PC angeschlossen wird. Zur Einbaukarte oder zum Adapter wird jeweils eine Installationdiskette mitgeliefert. Nach dem Einbau der Karte in den PC, mußten wir leider feststellen, daß die mitgelieferten Installationsprogramme nicht so ohne weiteres dem heutigen Benutzerstandard entsprechen (MS-DOS). Nach dem wir die Verbindung zum PC aber nicht zum Laufen brachten, hol-

ten wir uns das aktuelle BIOS aus dem Internet, spielten es auf den BIOS Chip, und versuchten erneut eine lauffähige Verbindung herzustellen. Allerdings ohne sichtbaren Erfolg.

Wir versuchten wirklich sehr lange, die Verbindung zwischen dem CD64 und unserem TestPC lauffähig zu machen. Die unternommenen Versuche würden sicherlich den Rahmen dieses Heftes sprengen. Am Ende stellte sich heraus, daß dieses Gerät die neuen Parallelstandards des PC's nicht unterstützt. Es ist notwendig im BIOS des PC's die Übertragungsgeschwindigkeit des Parallelports auf die langsamste Stufe einzustellen. Der Hersteller sollte mehr auf den Installationskomfort achten, und nicht von einem PC Profi als Benutzer ausgehen.

Mit der nun lauffähigen PC Verbindung haben wir 10 Module der Reihe nach auf die Festplatte des PC's kopiert.

Diese Spiele haben wir anschließend auf einen CD-Rohling gebrannt. Von den 10 Spielen funktionierten 8 Spiele auf anhieb, bei Banjo Kazooie und 1080° Snowboarding blieb der Bildschirm schwarz.

Also holten wir uns die notwendigen Patches aus dem Internet, und haben das ganze erneut auf ei-



nen CD-Rohling kopiert. Bis auf das Spielständespeichern funktionierten nun alle Spiele einwandfrei.

Da zu diesem Gerät keine deutschsprachige Anleitung mitgeliefert wird, erläutern wir die einzelnen Menüpunkte. Die Bedienung des CD64 erfolgt ausschließlich via Joypad über den TV-Bildschirm. Die Tastenbelegung wird jeweils am unteren Rand des Bildschirms angezeigt.

Erläuterungen zum Menü

Load CD64 FILE:

Beim Betätigen wird zuerst das Inhaltsverzeichnis der CDRom erstellt, ca. 15 sec. Dann werden alle Spiele gelistet angezeigt. Anschließend wählt man das gewünschte Spiel im angezeigten Inhaltsverzeichnis der CD-Rom aus und bestätigt dieses per Knopfdruck. Wenn ein Spiel bestätigt wird, dauerte es ca. 9-15 Sekunden, je nach Spielegröße, bis das Spiel in den DRAM-Speicher des CD64 geladen ist und gestartet wird.

Start CD64 FILE

Wenn sich Daten im DRAM-Speicher des CD64 befinden, also wenn man zuvor ein Modul oder ein Spiel von der CD in den DRAM geladen hat, wird dieses hier gestartet.

DOWNLOAD CARD

Dieser Befehl lädt die Daten des Originalmodules in den DRAM-Speicher (16MB) des CD64.

START CARD

Das eingesteckte Modul wird direkt gestartet.

MEMORY MANAGER

Das CD64 funktioniert wie oben kurz erwähnt nicht einwandfrei bei allen Spielständen.

Spielstände, welche im Controllerpack gespeichert werden, sind kein Problem. Spielstände, welche normalerweise im Batteriespeicher des Modules gespeichert sind, werden immer in den Batteriespeicher des eingesteckten Originalmodules gespeichert. Das heißt also, daß der Spielstand des eingesteckten Originalmodules verloren geht, aber auch, daß die errungenen Spielstände immer wieder überschrieben werden, wenn man einen Spielstand eines anderen Spieles speichert.

Deshalb gibt es die Möglichkeit mittels des Memory Managers Spielstände aus dem Batteriespeicher des eingesteckten Originalmodules in den Speicher des Controllerpacks zu übertragen, und diese somit im Controllerpack zwischenspeichern. Jedoch verliert man durch die Anzahl an Spielständen gleich den Überblick wo sich welcher Spielstand befindet, falls es nicht notiert wurde. Wie oben bereits erwähnt, sollte sich der Hersteller hier noch einiges einfallen lassen, um dieses Gerät dem heutigen Benutzerkomfort näherzubringen.

X-Terminator

Die japanische Bezeichnung, der bei uns bekannten Gamebuster und Action Replay Codes.

Funktioniert im Prinzip wie ein Gamebuster. Es sind schon sehr viele Codes (unendlich Leben, unendlich Energie, usw.) für Importspiele gespeichert. Man kann selbst neue Codes eingeben, oder sich die Updates, welche für dieses Gerät nur im Internet zur Verfügung stehen, herunterladen und einspielen.

CD64 TOOLS

Dieser Menüpunkt gliedert sich in weitere 5 Punkte, diese sind allerdings mehr

für Konnsolen-Profis geeignet.

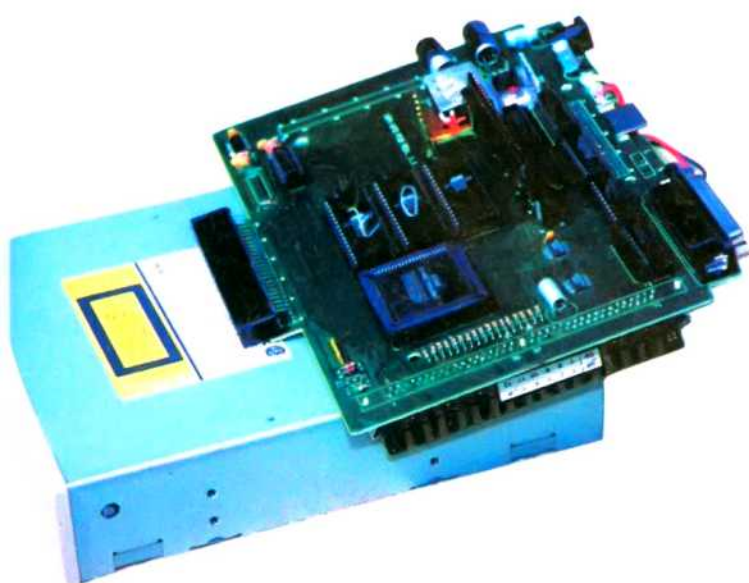
Hier ist es möglich Änderungen am Programm, in Hex angezeigt, vorzunehmen, die Bytereihenfolge zu vertauschen usw. Dieser Menüpunkt ist sicher nur für Programmiererfreek's verwendbar.

CD64 TEST

Dieser Punkt unterteilt sich wiederum in 5 Punkte:

1. DOWNLOAD & VERIFY
Auslesen und überprüfen der Daten des Originalmodules.
2. DRAM & CARD VERIFY
Vergleicht den Speicherinhalt mit den Daten des Originalmodules.
3. XTERM BUFFER FORMAT
Löscht einen gewählten Code wieder aus dem Speicher.
4. CD64 INITIALIZATION
Selbstüberprüfung des Gerätes.
5. CONFIG CD64

In diesem Menüpunkt können einige Grundeinstellungen verändert werden, wie z.B. die CD-Rom Geschwindigkeit (schnell oder langsam). Allerdings ist uns der Nutzen dieses Punktes ein Rätsel, da es sich bei dem eingebauten CD-Rom Laufwerk um ein 4xCD-Rom Baujahr 1995 handelt.



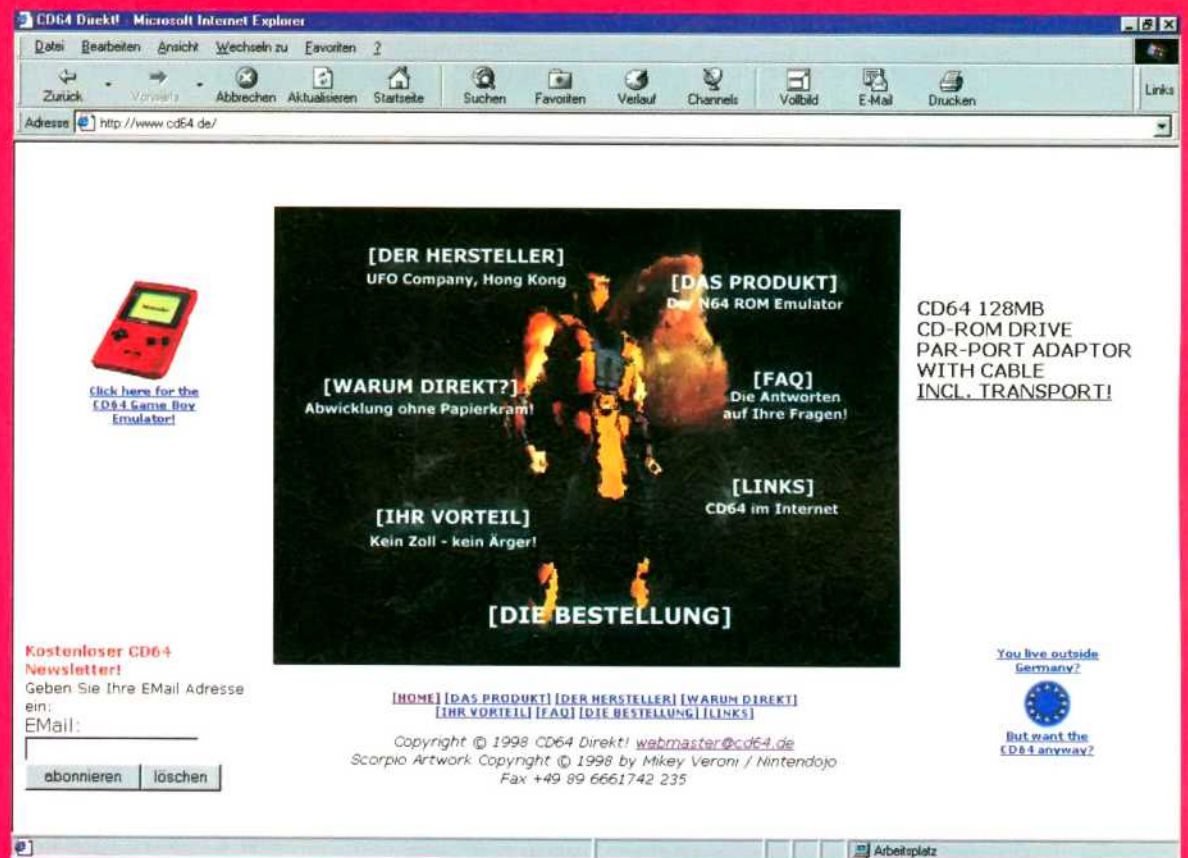
Die Technik im Detail

Wir haben auch das CD64 auf geschraubt, um mit der Verarbeitung und der Elektronik vertraut zu werden. Zu unserem Erstaunen war in diesem Gerät nicht viel zu begutachten. Auf der wahrlich scheußlich verarbeiteten Platine befindet sich ein CD-Rom Laufwerks-controller, 3 Bios Chips und 16 MB Speicher. Ansonsten ein paar Widerstände, ein Quarz und Kondensatoren. Die Verarbeitung des Gerätes läßt wie die Verarbeitung der Elektronik auf eine absolut unprofessionelle und einfache Fertigung der Geräte schließen!

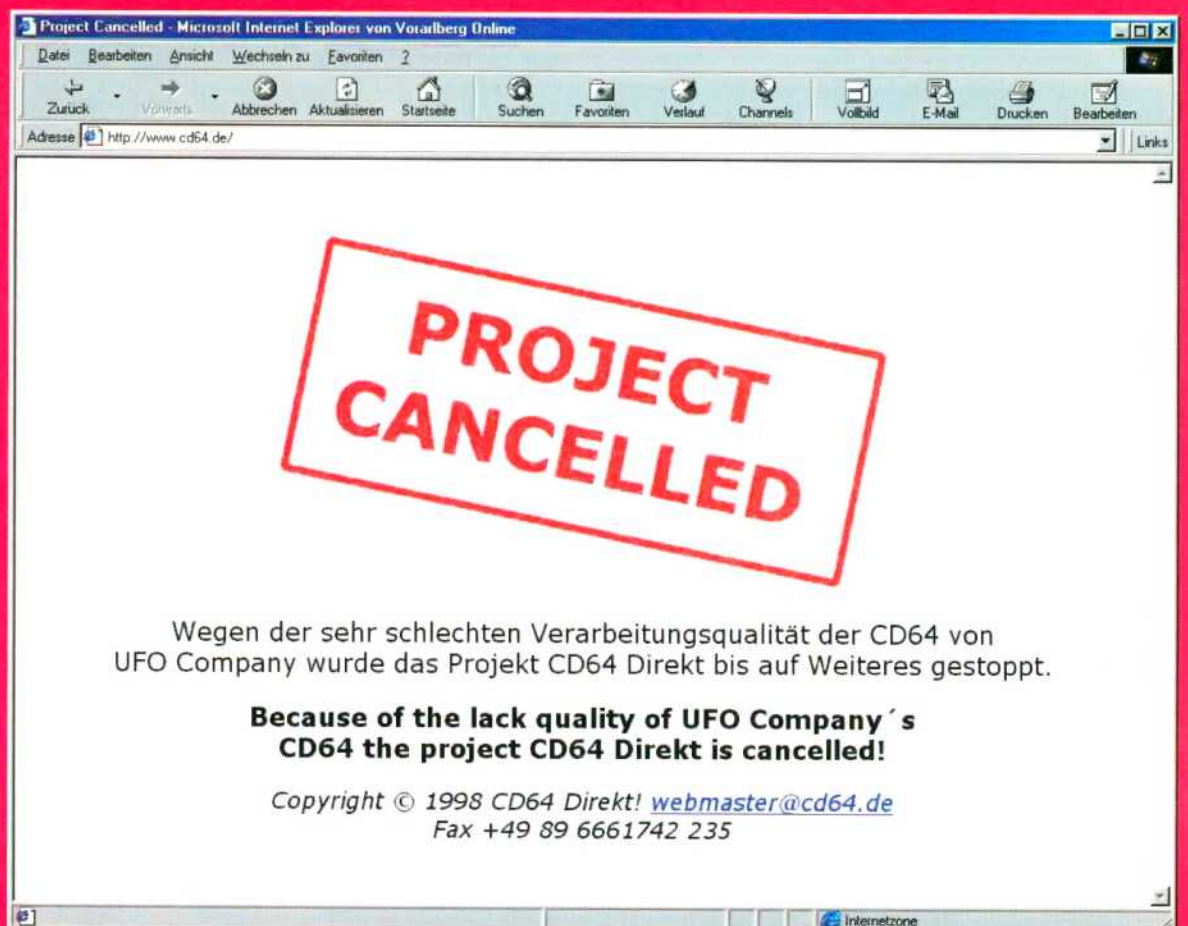
Im Großen und Ganzen kann von diesem Gerät aber nur abgeraten werden, da die Qualität wirklich zu wünschen übrig läßt.



CD64 Deutschland Vertrieb aus Mangel an Qualität eingestellt ?



So wurde das CD64 noch bis vor kurzem im Internet angeboten.



So wurden wir bei unserem letzten Besuch empfangen. Das Projekt wurde wegen der schlechten Qualität der CD64 eingestellt!

	Mr. Backup Z64	Doctor V64	CD64
Ladegeschwindigkeit	Lädt ein 128MBit Spiel in 30 sec. in den Speicher	Lädt ein 128MBit Spiel in 15 sec. in den Speicher, benötigt 7 min. vom PC	Lädt ein 128MBit Spiel in 20 sec. in den Speicher, benötigt 9 min. vom PC
Kopiergeschwindigkeit	128Mbit in 30 sec. auf Zip-Disk	128MBit in 7 min. auf PC und anschließend auf CD	128MBit in 9 min. auf PC und anschließend auf CD
Spielstän­de­ver­wal­tung	Verwaltet Spielstände automatisch auf Zip-Disk oder Memory Pack	Spielstände müssen händisch verwaltet werden	Spielstände müssen händisch verwaltet werden
PAL und NTSC	Ein selbstständiger PAL und NTSC Converter	Mit den notwendigen Patches aus dem Internet meist kein Problem	Mit den notwendigen Patches aus dem Internet meist kein Problem
Speichererweiterung	Standardmäßig mit 256MBit ausgestattet	128MBit, mit speziellem Speicher auf 256Mbit erweiterbar	128MBit, mit 256MBit PS/2 Speicher erweiterbar
Preis/Leistung	Komfortabel und qualitativ	Etwas unkomfortabel, aber mit CD und VCD player (extra CD-Rom)	Unübersichtlich, schlechte Qualität sehr günstig
Bedienungs­kom­fort	Mittels drei Tasten oder per Joypad bedienbar	Solange man keine PC Verbindung benötigt, ist es relativ einfach dieses Gerät zu bedienen	Bis auf die PC Verbindung kann das Gerät einfach per Joypad bedient werden
Wird ein PC benötigt?	Es wird kein PC und auch kein N64 benötigt, um eine Sicherheitskopie zu erstellen.	Es ist nur mit einem PC und eingebautem CD-R möglich Sicherheitskopien zu erstellen.	Es ist nur mit einem PC und eingebautem CD-R möglich Sicherheitskopien zu erstellen.
Konstruktion	Praktisches und gutes Design, gute Qualität	Gutes Design, aber schlechte Verarbeitung der Elektronik.	Die Verarbeitung läßt zu wünschen übrig
Kompatibilität	Kompatibel zum V64 und CD64, alle Dateien sind DOS, also PC-Daten	Kompatibel zum Z64 und CD64, bei älteren BIOS Versionen muß die Bytereihenfolge vertauscht werden.	Kompatibel zum Z64 und V64, alle Dateien sind DOS, also PC-Daten
Geräusche	Während des Ladens wird das Zip-Laufwerk leise wahrgenommen.	Keine wesentlichen Geräusche	Keine wesentlichen Geräusche
Gamebusterfunktion	Gute Bedienbarkeit	Nicht Vorhanden	Es sind bereits viele Codes enthalten, aber schlecht bedienbar

Erreichte %

92,5 %

56,7 %

55 %

Video Games @ World Wide Web

Seit das Internet immer mehr an Bedeutung in unserem Alltag gewinnt, wächst und wächst die Anzahl der Benutzer und somit auch die Zahl der Anbieter von Waren und Diensten jeglicher Art. Im Großen und Ganzen können sie im Internet Informationen und Artikel jeder Art aufspüren, oder innerhalb kürzester Zeit per eMail anfordern. Durch die Sintflut an Informationen sollten sie ein wenig Erfahrung haben, um eine bestimmte Suche erfolgreich zu beenden. Wichtig ist, daß sie immer auch die kleiner geschriebenen Texte überfliegen, ansonsten springen sie von einer Titelseite auf die andere und kommen niemals zu der gesuchten Information oder dem gewünschten Artikel. Aber wie sieht es mit Konsolen und Videospielen im Internet aus. Gibt es da Informationen?

Und ob! Sie können stundenlang auf verschiedenen Videospiel Seiten alle gewünschten Informationen oder Artikel finden und bestellen. Die Anzahl der verschiedenen Videospiel Seiten ist unzählbar und steigt jeden Tag an. Das Angebot bewegt sich durch die ganze Spielewelt von Hardware bis Software, Zusatzartikel für alle Systeme, Neuigkeiten am Spielmarkt mit Testberichten und Hintergrundinformationen, Tips & Tricks kurz gesagt „Alles“. Neuigkeiten im Internet haben zwei sehr große Vorteile gegenüber sämtlichen Fachmagazinen. Zum ersten

sind Onlineinformationen kostenlos und zweitens sind sie jederzeit erneuerbar, denn es gibt keinen Redaktions-schluß. Der Inhalt einer Internetseite kann immer erneuert oder verändert werden. Deshalb gibt es so erfolgreiche Internetmagazine wie Nintendo-Zone oder Gameover, ebenso Nintendojo, eine englische Seite. Im Internet finden sie Informationen aus der ganzen Welt, egal ob diese aus Japan, England oder den USA stammen, man ist jederzeit Top aktuell. Auf zahlreichen Seiten wird über die Neuigkeiten des Spielmarktes informiert, und die Spiele werden meistens auch direkt vorgestellt und bewertet. Entscheidet man sich anschließend für den Kauf des Spieles, kann dieses meistens gleich online bestellt werden, und wenige Tage später wird das Spiel ins Haus geliefert. Um die besten Seiten dieser Sparte zu finden sucht man mit einem Schlagwort in einer Suchmaschine. Jedoch würde eine Aufzählung der meisten Seiten den Rahmen dieses Magazines sicherlich sprengen. Der Informations- und Softwareumfang für den Nintendo 64 ist sehr viel größer als jener für Playstation oder Sega Saturn. Nintendo 64 Programme sind im Moment höchstens 16 MB groß, hingegen haben Playstationprogramme fast immer 400 MB oder mehr. Da die Geschwindigkeit der Datenübertragung noch relativ gering ist, gibt es verständlicherweise mehr Nintendo 64 Informationen und Demos im Netz.

dm@konsole.com



Sega Homepage



Nintendo Homepage



Playstation Homepage

Leider sind die Firmeneigenen Seiten nur selten wirklich informativ und interessant. Die wirklich interessanten Seiten im Internet sind etwas schwieriger zu finden. Doch die Mühe lohnt sich, sie haben die Möglichkeit viele Neuigkeiten zu erfahren und von vielen verschiedenen Meinungen zu profitieren. Wenn ihr euch die Mühe und das Glücksspiel gute und aktuelle Seiten zu finden sparen wollt, dann seid ihr bei uns richtig:

www.konsole.com ist die Adresse im Internet für jeden, der sich in der Internetwelt der Konsolen informieren möchte. Auf unserer Sei-

te findet ihr Links zu allen aktuell und interessant gehaltenen Homepages welche die Welt der Videospiele betreffen. Dort findet Ihr Anschluß an sogenannte Talk Foren wie N64talk. Auf diesen Seiten unterhalten sich Profis, Szeneleute, und Leute, die einfach Interesse an der Sache haben und auf dem neuesten Stand sein wollen. Datenbanken mit Cheat Codes, Trainern, Tips&Tricks für alle Spiele. Auch Nintendo 64 Programme von Hobbyprogrammierern können heruntergeladen werden. Kurz gesagt: ein Besuch lohnt sich!

www.konsole.com



mit @konsole.com
könnt ihr durchstarten in der
Internetwelt der Konsolen!



Elliot G. Ballade

Er ist der Hauptcharakter in Blue Stinger und ist Mitglied des C730 Battalion der ESER (Especial Sea Rescue). Elliot ist ein sehr heißblütiger Mensch, der seinen Job über alles liebt und immer zur Stelle ist wenn jemand hilfe benötigt. Er wurde geboren um zu retten und ein Held zu sein. Na wenn das nicht heiter werden kann!



Janean King

Janean ist eine Spezialistin für Ökosysteme und Umwelt. Ihren Abschluß machte sie mit Auszeichnung. Wie sie in das Geschehen eingreift bleibt noch offen. Könnte durchaus sein, daß Ihr Elliot mit starker Hand zur Seite steht und am Schluß noch ein Liebesdrame zu sehen ist.



Dogs Bower

Dogs war früher ein Spezialist für schwere Waffen und Mitglied der ersten Einheit auf Dinosaur Island. Er hat inzwischen seinen Dienst quittiert und betreibt ein Fährschiff zwischen dem Festland und der Insel. Die genauen Hintergründe seiner Vergangenheit bleiben jedoch ein Rätsel. Ist er ein Freund oder Feind ?



Neffilim

Neffilim ist eine Art weiblicher Geist, dem Elliot im Laufe des Spieles begegnet. Ihre Absichten sind zunächst noch unklar, werden jedoch deutlich werden im Verlauf von Blue Stinger

BLUE STINGER

ブルー スティンガー

Im Jahr 2000 erschüttert ein starkes Erdbeben Mexico. Die Schäden in der Region sind zwar nur minimal, aber im Meer erhebt sich eine neue Insel. Ein Jahr nach dem Erdbeben beschließen die amerikanische und die mexikanische Regierung die Insel „Dinosaur Island“ zu nennen. Ein Forschungsteam beider Regierungen wird auf die Insel geschickt um geologische Untersuchungen und andere Tests auf der Insel durchzuführen. Die Ergebnisse dieser Forschungen werden jedoch



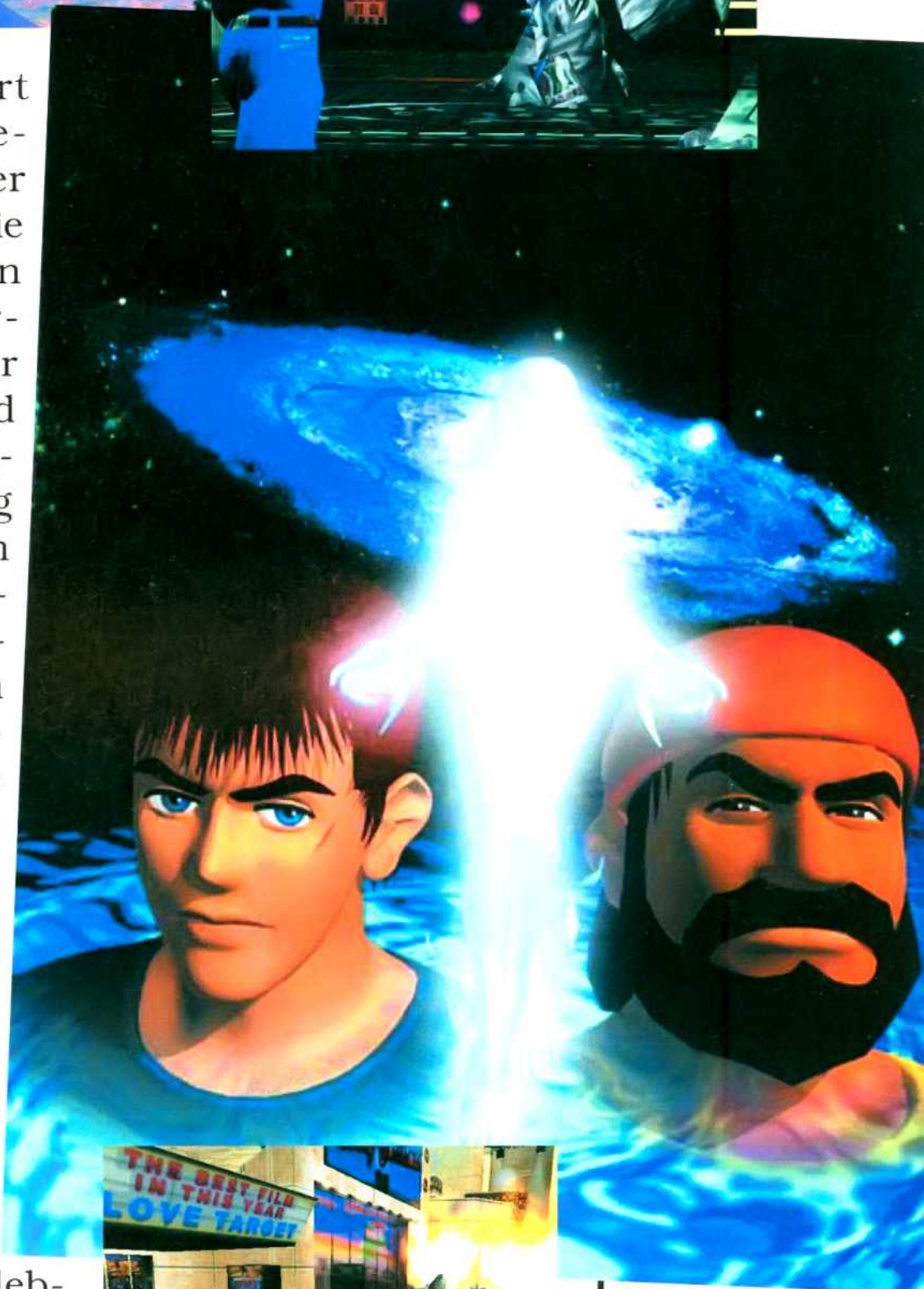
geheimgehalten. Nach ein paar Jahren geraten diese Vorgänge jedoch in Vergessenheit. Geheime Forschungen werden jedoch auch die folgenden 17 Jahre betrieben und eine Kolonie auf der Insel errichtet. Alles war ruhig.....bis etwas geschieht.

Grafik:

Sega steckt eine Menge Aufwand in dieses Spiel. So wurden z.B. Leute aus Hollywood



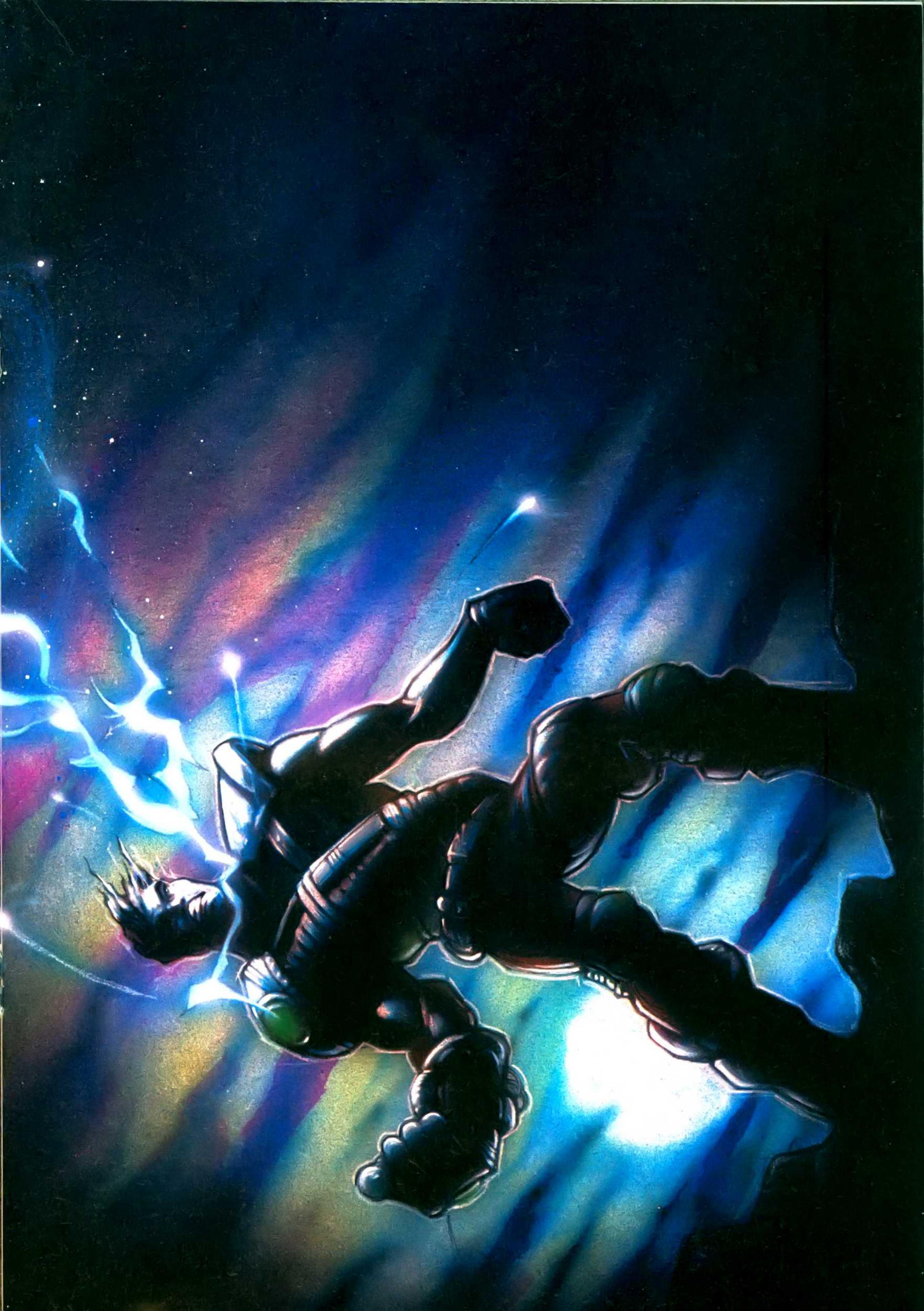
dafür engagiert die furchterregenden Monster zu entwerfen. Die menschlichen Charaktere wirken sehr detailliert und sind dank Motion-Capturing sehr flüssig in ihren Bewegungen. Elliots Augen reagieren sogar auf verschiedene Lichtverhältnisse in den unterschiedlichen Szenarien. Sega verspricht, daß Blue Stinger die Möglichkeiten des Dreamcast nutzen und ein besonderes Erlebnis sein wird. Die Bilder sprechen auf jeden Fall dafür!



 Dreamcast™



KONSOKEZ



BABEWATCH



Leeloo / 5th Element

Die **Konsolen Szene** ruft offiziell zur ersten **Babewatch-Wahl** auf! Die Teilnehmerinnen dieser Ausgabe sind fein säuberlich **von Hand selktiert**. Ihr seid die Jury. Also, greift schnell zum Stift und sendet uns eure erste Wahl. Der **Gewinnerin** werden wir ein **Special** widmen.

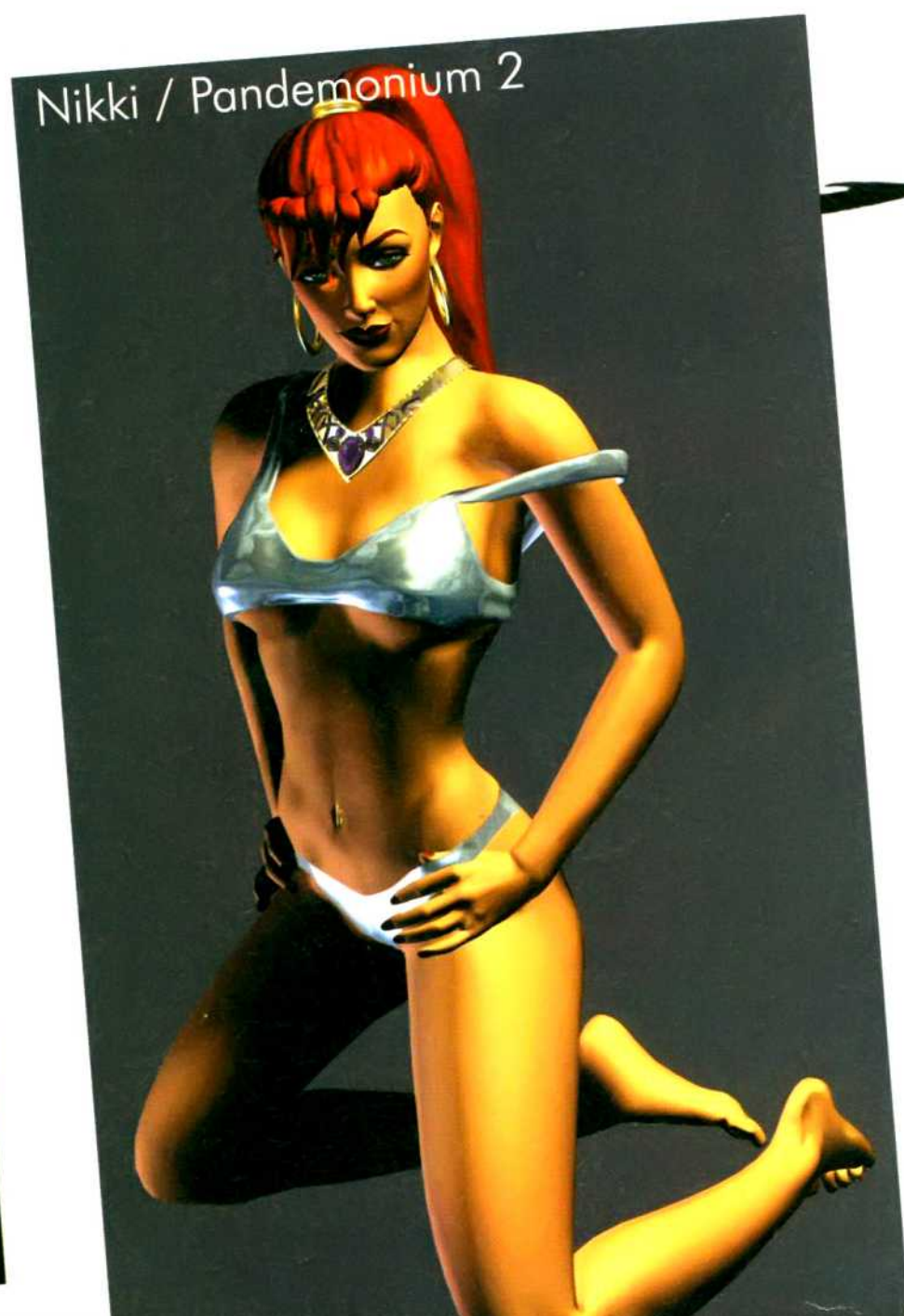
Euer Starlet ist nicht dabei? Kein Problem, wir sind **für alle Vorschläge zu haben!**

Konsolen Szene
Postfach 1869
88108 Lindau

eMail:
babewatch@konsole.com



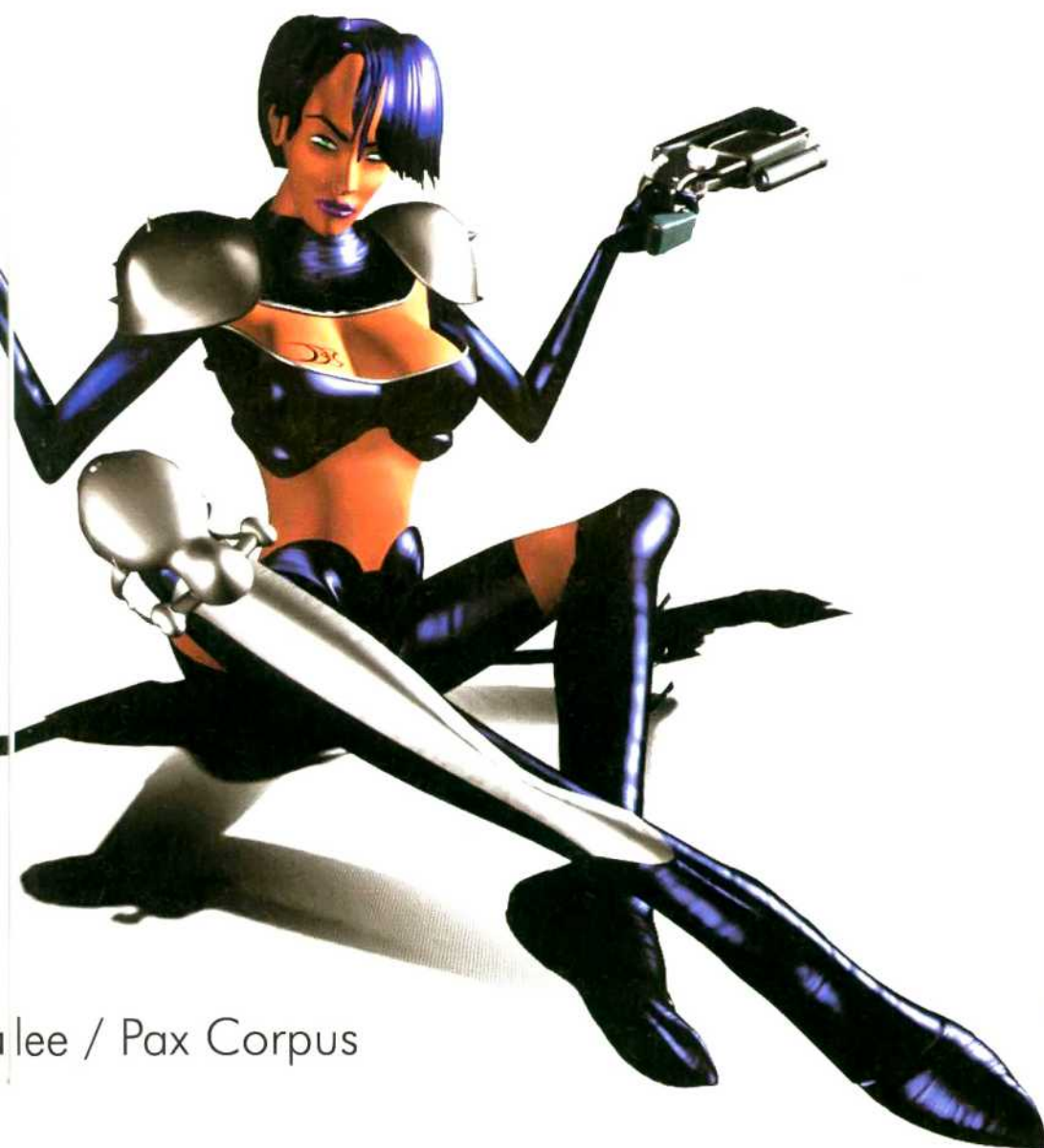
Dehlia / Dark Earth



Nikki / Pandemonium 2



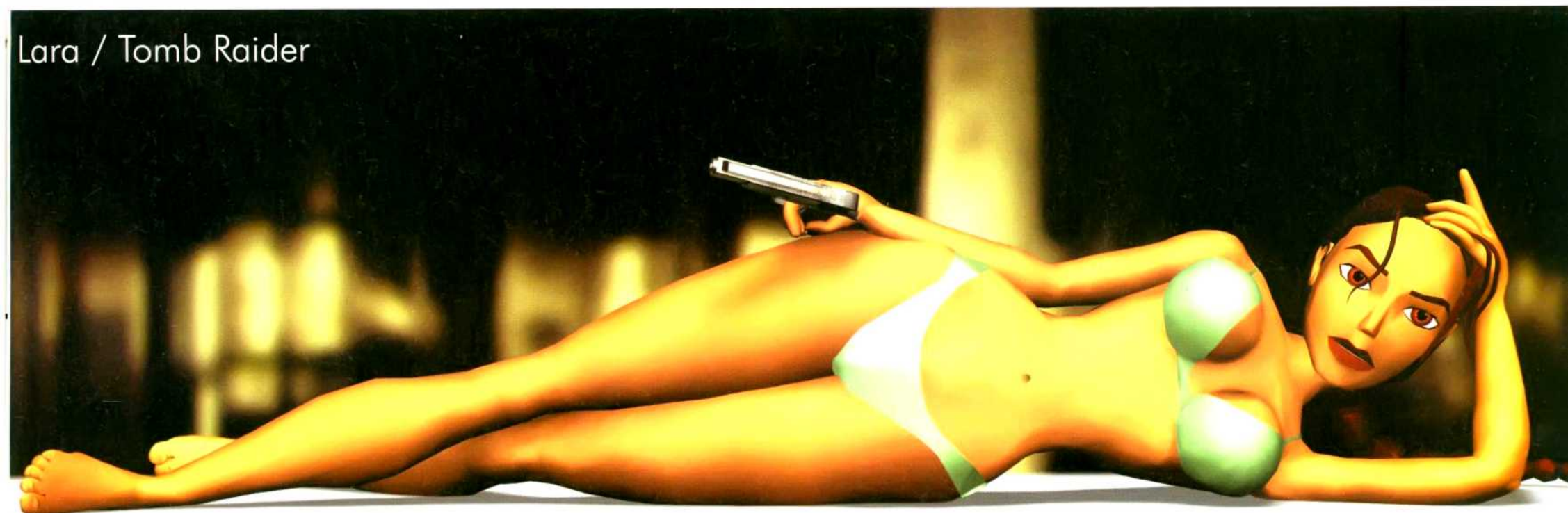
Für den richtigen Tip
werden wir euch mit
einem Poster belohnen !



lee / Pax Corpus



Red Lotus / Deathtrap Dungeon



Lara / Tomb Raider

VISOLY INC.
www.visoly.com

Achtung Teilzahlung!
z.B. 20 x DM54,-

Info und Bestellhotline:

Deutschland, Schweiz
0043 5572 55084

Österreich
05572 55084



Mr. Backup Z64

- ⇒ Kopieren von Nintendo 64 Spiele-Modulen auf Zip-Disk
- ⇒ Abspielen ohne Original möglich
- ⇒ Mit eingebauter Cheat-Code Funktion
- ⇒ Speichern der Spielstände auf Zip-Disk
- ⇒ TV-Menü oder Displaymenü frei wählbar
- ⇒ Kopieren von Zip-Disk auf Zip-Disk ist möglich
- ⇒ Auf eine Zip-Disk können bis zu 12 Spiele kopiert werden
- ⇒ Abspielen von Nintendo64 Programmen aus dem Internet
- ⇒ Hoher Bedienungskomfort durch intelligente Menüführung



Wir akzeptieren alle gängigen Kreditkarten

VISOLY INC. - Bohnenmahlstr. 2 - A-6850 Dornbirn

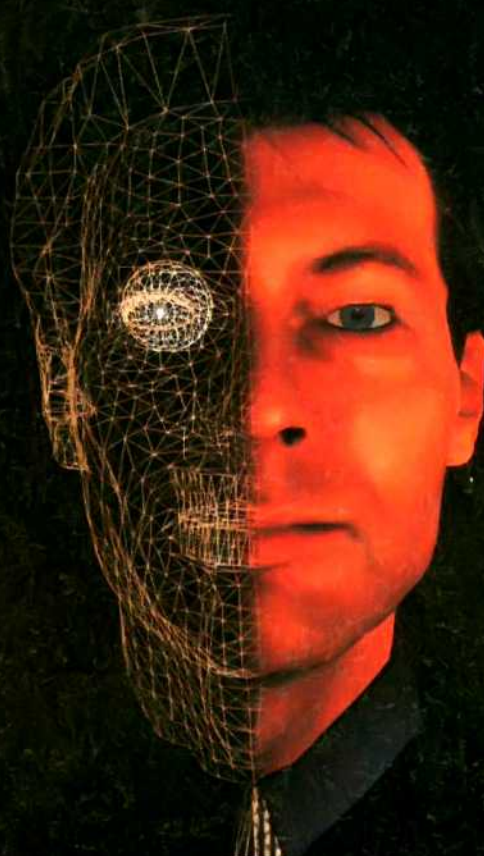
nur DM 998,-
inkl. Versandkosten

Laut internationalem Urheberrecht ist nur das Anfertigen von Sicherheitskopien erlaubt!
Nintendo 64 und N64 sind eingetragene Warenzeichen der Firma Nintendo.
Weder die Firma "Visoly Inc." noch von uns angebotene Artikel stehen in Verbindung zu Nintendo.

Kernschmelze der fünften Dimension

Was digitale Videobearbeitung zu leisten im Stande ist, hat uns Roland Emmerich mal wieder mit Godzilla gezeigt. Den Rest wird SEGA erledigen, denn mit der neuen Konsole Dreamcast wird erstmals das richtige Werkzeug für den Ausflug in die unendlichen Weiten der Virtual Reality zur Verfügung stehen. Daß nicht nur die neue Technologie immer mehr zusammenrückt, sondern schlußendlich sogar ganze Industriezweige verschmelzen, liegt klar auf der Hand: Neue Konsolen werden zwar Top Secret, aber trotzdem gemeinsam, von führenden Giganten wie Sega, Microsoft, NEC, Hitachi, Videologic und Yamaha entwickelt. Die Unterhaltungsbranche (und dazu gehören wir Videospieler selbstverständlich auch) ist längst zum Millionenbusiness geworden. Wir werden uns daran gewöhnen müssen, daß nun ein Punkt erreicht ist, an dem offenbar keine Grenzen mehr existieren: Mit der Heldin unseres Lieblingsfilmes werden wir uns in Zukunft via Joypad durch virtuelle Welten prügeln, und als zusätzlichen Bonus werden wir von Musiksendern mit ihrem aktuellen Chart-Breaker beglückt.

Auch Nintendo rückt diesem Ziel mit der Speicherereiterung für N64 ein Stück näher!



die helden der zukunft?



Michael Jackson und Madonna gehen in Rente. Stars aus dem Cyberspace stürmen die Charts - makellos, schrill und clever.

Jeder hat sie irgendwo schon einmal gesehen. Ob im Fernsehen, im Web oder in einem Computerspiel - Popstars aus dem Rechner wie Lara Croft oder Kyoko Date sind allgegenwärtig.

Ihre Erkennungszeichen: makellos reine Haut bis auf den letzten Pixel, klare Gesichtszüge, ein gradliniger Blick und vor allem eine supererotische Ausstrahlung. In der Welt der Pop-Ikonen findet ein Generationswechsel statt. Wir haben hinter die Kulissen der Pixelparade geschaut und dabei festgestellt: Die künstlerischen Wesen werden

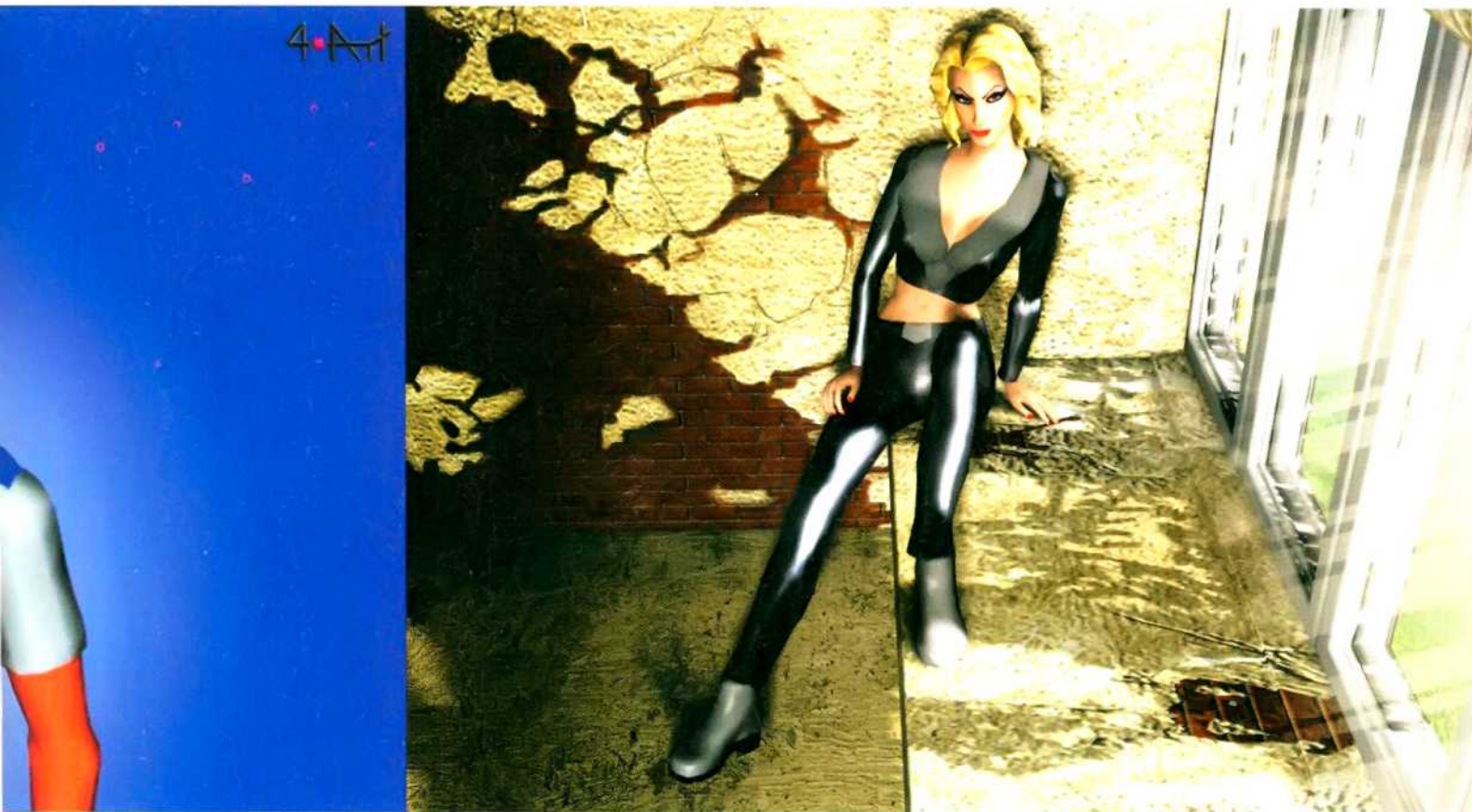
uns einen ziemlich heißen Herbst bescheren.

Es war mal die verrückte Idee einer Stammtischrunde in Tokyo. Drei Jahre ist es nun her, daß Yas Hitaka Hori dort mit seinen ungläubigen Kollege Stritt. Der Vizepräsident der japanischen Talentagentur Hori Pro war sicher:

Ein Pixelstrichwesen, mit Computergrafik erzeugt, werde von den schwärmischen Teenagern des Landes ebenso als Idol akzeptiert wie die leibhaftigen Menschlichen Pop-Sternchen. Aus Horis Nachwuchsschmiede. Aus der Provokation wurde eine Wette, aus der Wette ein Welterfolg. Ausgestattet mit High-End-Maschinen, von denen jeder Computergrafiker träumt, machten sich die Top-Designer des

angesehenen Visual-Since-Laboratory in Tokyo im Auftrag von Hori Pro ans Werk. Nach 18 Monaten Entwicklungszeit stellten sie ihr Kind der Öffentlichkeit vor. Der kryptische Arbeitstitel „DK-96“ (Digitalkid 96) wurde rasch gegen einen gefälligeren Namen ausgetauscht: Kyoko Date war geboren, der erste „Mensch“ aus dem Rechner. Doch nur hübsch auszusehen, das war zu wenig. Also wurde Kyoko zum Pop-Star. Mit ihrer spacigen Dancefloor-Nummer „Love Communication“ katapultierte sich die kleine Asiatin in die Top 10 der japanischen Charts. Eine CD samt Videoclip folgte. Der wöchentliche Radio-Talk wurde ein Renner. Und als seine Macher dem anmutigen Schoolgirl mit den





Rehaugen schließlich auch noch eine komplette Vita samt Charakterzügen angedichtet (Lieblingsblume: Schneeglöckchen, Lieblingsfarben: Schwarz und Weiß), stand Japan Kopf. E-Mail Liebesgrüße schmachtender Verehrer, Interviews in Zeitungen und Fernsehen, Kyoko Date-Superstar. Geschätzter Marktwert: 12 Millionen Dollar.

Das ganz große Geschäft mit den Polygon-Popporn aus der Grafik-Workstation steht aber erst noch bevor. Denn Kyokos Erfolg hat der Multimedia-Branche einen gehörigen Adrenalinstoß versetzt. Kaum ein neuer Monat, in dem nicht ein neuer Pixel-Stern am Himmel aufgeht. Die angesehensten Grafik- und Multimedia-Firmen in Japan Amerika und Deutschland

überschlagen sich mit Neuvorstellungen digitaler Kreaturen. Kyokos Geschwister heißen Laura, Lola und Lulu, tragen Namen wie Tyra, Ronja, Aimee oder E-Cyas. Im Cyberspace Jargon sind sie als Avatare bekannt. Das Sanskrit-Wort bezeichnet nach dem Glauben der Hindus göttliche Wesen, die sich eines menschlichen Körpers bedienen, um auf der Erde zu leben und dort ihre Botschaft zu verbreiten. Avatare, darin ist man sich einig, sollen in Zukunft alle Bereiche der Gesellschaft bevölkern, vom Kino bis zum Kopiergerät, vom Game Boy bis zum Autokauf. Als erstes wollen sie die Musikbranche aufmischen. Zum Beispiel Lara Croft. Die k a m p f s p o r t -begeisterte Heldin aus dem Megaseller „Tomb Raider“ hat

zwar mit dem Auftritt im Videoclip des Ärzte-Chartbreakers „Ein Schwein namens Männer“ die Nation in entzücken versetzt, mit ihrer Solokarriere tut sie sich ungewohnt schwer. Von dem Titel „Beautiful Days“ gingen gerade mal 35.000 Exemplare über den Ladentisch - und das nur in Frankreich. Trotz prominenter Namen wie Ex-Eurythmics Dave Stewart (Musik) und Lara-Croft-Double Rhona Mitra (Gesang) floppte der Song der erfolgsverwöhnten Lady (weltweiter Umsatz mit Tomb Raider: 200 Millionen Mark). Beco Mulderij, Marketing-Chef des Croft-Vermarkters Eidos, sagt: „Die Musik ist ganz einfach schlecht. In Deutschland wird das Stück ganz sicher nicht auf den Markt kommen. Dafür sorgen wir schon.“

Auch bei Crystal Dynamics, der Spielefirma, die Laras schärfste Konkurrentin, Nikki, unter Vertrag hat, will man die Musikkarriere ganz ganz vorsichtig angehen. Die rotharige Avatar-Dame, bekannt aus dem Jump & Run-Hit Pandemonium, wird ihr Remake des 60er-Jahre-Evergreens „Crimson And Clover“ vorerst nur in Frankreich trällern.

Fortsetzung auf der nächsten Seite...



oder kommerzieller wahnsinn?



Also doch alles nur heiße Luft mit dem Avatar-Sound? Keineswegs. Denn auch wenn keiner die Kehlen der Damen aus dem Spieleregal so richtig zu schätzen weiß, holen die Companies jetzt ihren eigentlichen Trumpf aus der Tasche: Künstliche Stars, nach allen Regeln der Marketing-Kunst für ihre Karriere im Pop-Markt geschaffen, stehen in den Startlöchern. Allen voran Busena. Das Szenegirl stammt aus dem selben Haus wie Kyoko Date, ist aber auf den westlichen Geschmack zugeschnitten. Ihre erste CD hat busena schon aufgenommen, sie erscheint im Herbst. Der Höhepunkt der Avatar-Welle ist für Oktober zu erwarten. Dann kündigt sich ein richtiger Sängerwettstreit an, ausge-

tragen von zwei deutschen Avataren der Spitzenklasse, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Wenn Tyra von der Kölner Agentur Vierte Art, und E-Cyas, programmiert von der I-D Gruppe in Stuttgart, in der Hitparade aufeinander treffen, dann werden sich damit auch zwei international angesehene Multimedia Firmen fetzen. Die einzige Gemeinsamkeit zwischen dem dunkelhäutigen und dem lässigen Anti-Macho ist die Technologie, mit der beide zum Leben erweckt wurden. Dann hört die Harmonie aber schon auf. Darauf legt Dirk Oliver Waschelitz großen Wert. Der gelernte Betriebswirt ist zuständig für die virtuellen Idole bei der Vierten Art: „Tyra mag Kyoko Date und Busena, aber E-Cyas ist für sie

ein Angeber, den kann sie nicht leiden.“ Bernd Kolb, Geschäftsführer der I-D Gruppe, von Haus aus Psychologe, provoziert: „Wo bitte schön ist der Unterschied zwischen Tyra und Mickey Maus? Bitte beantworten!“ Daß sich Tyra und E-Cyas nicht grün sind, hat nichts damit zu tun, daß die eine auf einer Windows-NT-basierten Plattform entstanden und der andere Rechnern des Herstellers Silicon Graphics entsprungen ist. Die Wurzel des Streits liegt in der unterschiedlichen Denkweise beider Häuser. Für Waschelitz steht die möglichst exakte Nachbildung realer Menschen im Vordergrund, wenn er predigt: „Unser Ziel ist der Kontakt der Vierten Art, die Interaktion mit der Illusion.“ Die Vierte Art versteht





sich selbst als Agentur für virtuelle Models, Schauspieler (z.B. Aimee) und Sänger (z.B. Tyra). Waschelitz ist sicher, daß hier in Zukunft ein gigantischer Markt entsteht: „Schon heute lassen sich US-Schauspieler komplett digitalisieren, um so unsterblich zu werden. Bei Bedarf können Sie dann auch noch Jahrzehnte nach ihrem Tod mit Computerhilfe wieder lebendig gemacht werden.“ In diesem neuen Markt will die Vierte Art mit dabei sein. Erklärtes Unternehmensziel ist daher neben dem Aufbau von virtuellen Charakteren auch die Lizenzierung fremder Avatare. Mit der Zeit soll so ein Katalog entstehen, der potentiellen Kunden eine Vielzahl von digitalen Akteuren für jeden

Zweck zur Auswahl bietet. Diese virtuellen Schauspieler, Sänger, Tänzer oder Moderatoren könnten dann projektbezogen gemietet werden. Das Besondere: Die Animation erfolgt in Echtzeit. Ein verkabelter „echter“ Schauspieler leiht dem Avatar seine Bewegungen, die dann blitzschnell auf das Computermodell umgerechnet werden. Da diese sogenannte Motion-Capture-Technologie ständig Fortschritte macht, dürfte es in Zukunft nur schwer möglich sein, virtuelle von realen Künstlern zu unterscheiden.

Ob nun Tyra oder E-Cyas mehr CDs verkauft, ob Busena in den Charts abräumen wird oder ob Lara Croft und Nikki mit ihren Songs doch noch in Deutschland groß rauskommen -

die Pop-Stars der Zukunft kommen aus dem Rechner. Das weiß man inzwischen auch im Welt-Zentrum der Unterhaltungsindustrie, in Hollywood. Dort arbeitet „Titanic“-Regisseur James Cameron gerade auf Hochtouren an seinem nächsten Knüller: „Avatar“. Hauptdarsteller: 13 Wesen aus dem Computer. Natürlich werden uns die Hollywood Produzenten mit dem passenden Videospiel beglücken.

Tombraider 4 featuring Tyra

Vielleicht treffen wir Tyra eines Tages in einer Tomb Raider Fortsetzung an Laras Seite wieder, denn bei ihren Schöpfern **Vierte Art** und **X-IST** wird mit einem Play Station Entwicklungssystem experimentiert



KAMPF DER GIGANTEN

SONY PLAYSTATION | NINTENDO 64

Wer sich ein wenig mit der Videospielwelt beschäftigt, kennt garantiert auch die momentan wohl unterschiedlichsten Ansichten und Meinungen über die Leistung der Playstation gegenüber dem N64. Aber welche der beiden ist nun die bessere Konsole?

Ich werde hier einige interessante Aspekte für beide Stationen zur Diskussion stellen, und hoffe auf ein Feedback von euch Lesern. Solltet Ihr anderer Meinung sein, weitere Fragen, Vorschläge, Erfahrungen usw. haben, sind diese in unserem neuen Leserforum immer sehr willkommen!

achwuchs. Daß diese Methode mit Erfolg gekrönt ist, sieht man bestimmt daran, daß vor 3 Jahren erschienene Spiele die Technik der Konsole wirklich nur sehr gering ausnutzten. Wenn man im Vergleich die neuesten Spielehits betrachtet, erkennt man sehr deutlich, was das ausnutzen der Fähigkeiten einer Konsole ausmacht.

Im Vergleich dazu steht der Nintendo 64 (Verkaufsstart Deutschland: Mai '97). Die technischen Fähigkeiten dieser Station sind zweifelsfrei größer als jene der Playstation. Aber durch die Verwendung von Modulen steht immer nur ein sehr geringer Speicherplatz zur Verfügung. Ein Spiel für die Playstation belegt meist ca. 400 bis 600 MByte. Die Grenze bei Nintendo 64 Spielen hingegen liegt bei nur 32

MByte. Im Moment umfassen jedoch die größten Spiele nur 16 MB. Meiner Meinung nach gibt es im Verhältnis zur Playstation nur wenige richtig gute Spiele für den Nintendo 64. Ich glaube jedoch auch, daß diese zwar nicht in jenem Umfang wie bei der Playstation, aber trotzdem noch viel besser werden, wenn die Programmierer diese Konsole bis aufs Kleinste überlisten. Diese Behauptung kann vertreten werden, durch die letzten Erscheinungen für den Nintendo 64. Eines der Spiele ist zum Beispiel 1080° Snowboarding. Dieses Meisterwerk sollte man einfach gespielt haben. Außerdem ist die Nintendo Version von Forsaken meiner Meinung nach die beste Umsetzung (verglichen mit der Playstation). Erwähnt werden muß aber auch die neue F1

Simulation für den Nintendo-Boliden. Ein absolut gelungenes und spannendes Spiel. Wenn man bedenkt, daß F1-World GP nur 12 MB benötigt, ist dies eine wahre Meisterleistung der Programmierer. Doch auf Grund der geringen Speicherkapazität muß wie auch bei F1-World GP der Sound und der Vorspann darunter leiden. Allgemein ist es beim Nintendo 64 besser möglich ein bestimmtes Fahr-, Gleit- oder Fluggefühl zu erzeugen, da die 3D Animationen zwar ein wenig unscharf aber dennoch hervorragend sind. In dieser Hinsicht wird auch noch einiges auf uns zukommen, denn das Problem der Unschärfe im Bild wird, wie bereits bei Turok2 gesehen, mit der 4MB Speichererweiterung behoben sein.

+ KONSOLEN SZENE +++ LESERFORUM +++ POSTFACH 1869 +++ D-88108 LINDAU ++

Die Sony Playstation ist sicher an erster Stelle zu nennen. Die Verkaufszahlen sprechen Bände! Der größte Vorteil der Playstation liegt in Ihrem Speichermedium sowie in der Vermarktungsstrategie von SONY. Durch den praktisch unbegrenzten Speicherplatz auf einer CD, ist es relativ einfach einen hochauflösenden und spektakulären Videovorspann mit perfekten Soundsequenzen zu programmieren.

Durch das bereitstellen günstiger Entwicklungssysteme (Net Yaroze) und vor allem durch das zur Verfügungstellen aller notwendigen Daten über die Playstation, entwickelte sich auch im privaten Kreis ein enormer Programmierern-



Fazit

Für Nintendo 64 ist es sicher nicht möglich, Adventure Spiele mit gleicher Qualität zu programmieren wie für die Playstation. Dafür hat der Nintendo 64 große Vorteile bei Geschicklichkeitsspielen. Speziell Spiele in welchen Dinge umgebungsbetont und sehr feinfühlig zu steuern sind.

Also ist ein geniales Spiel meist nur geringfügig von der Konsole, sondern viel mehr von der richtigen Idee und der Genialität der Programmierer abhängig.

forum@konsole.com

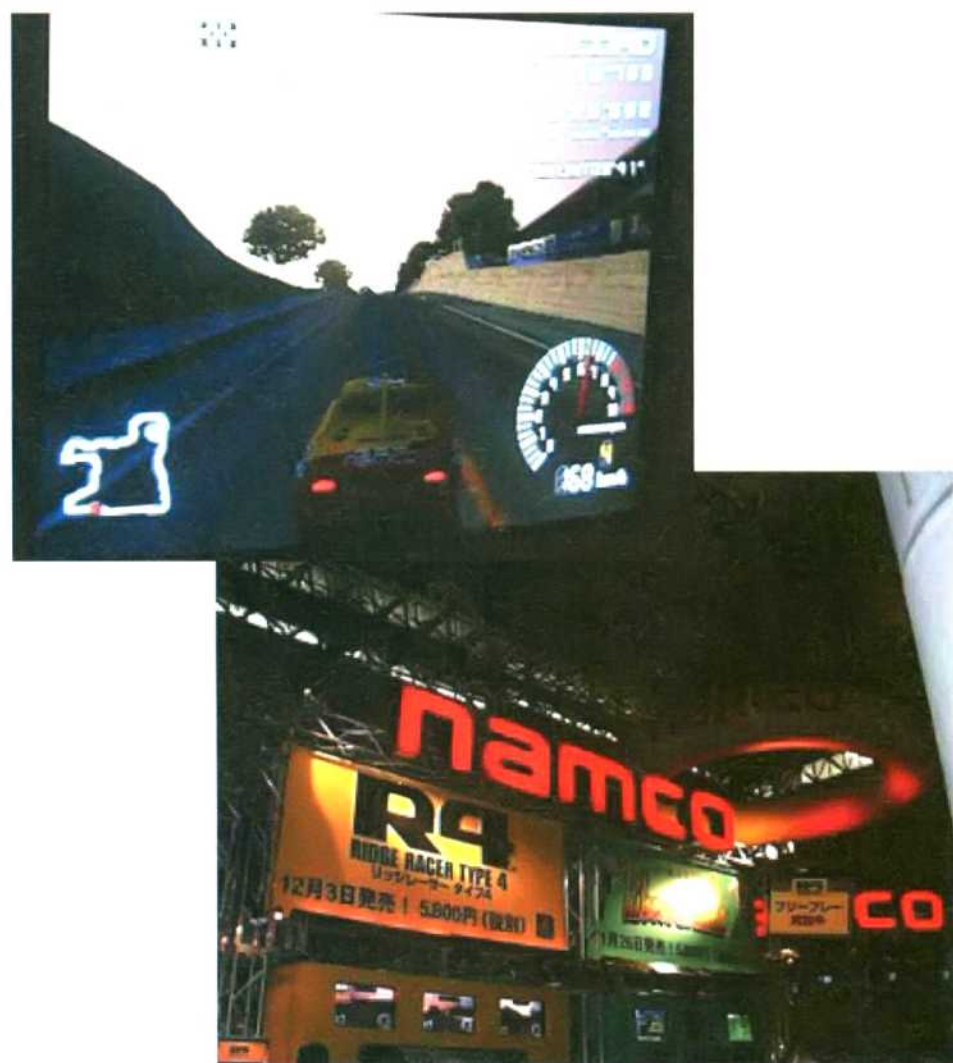


**Ridge Racer 4
soll Namco
wieder die
Krone im
Playstation
Racing holen.**

Die bisherigen Ridge Racer Versionen waren schon immer eine Herausforderung für alle Racing Fans.

Mit R4 wird Namco der Serie von Ridge Racer die Krone aufsetzen, und in Sachen Grafik sogar Gran Turismo übertreffen. NAMCO arbeitet an zahlreichen Verbesserungen während des Gameplays, schafft für diese Rennsimulation ein extrem realistisches Fahrgefühl durch Echtzeitbeleuchtung. Das Demolieren von Fahrzeugen wird zwar immer noch nicht möglich sein, aber sämtliche Unfallsequenzen werden neu gestaltet.

Allerdings gibt es auch etwas neues im Gamemenü. Der Spieler wird in die Schuhe eines Rennfahrers gestellt, und muß mit diesem Spieler und dem Team Resultate erzielen, um vielleicht in der nächsten Rennsaison in einem besseren Auto sitzen zu können.



SEGA ZONE



www.videospiele.com/segazone



Wählt Sega Zone !
Heute lesen was morgen passiert



100% DREAMCAST

(C) 1998 by Boris Lang - Daniela IHDGDL - mail me: segazone@videospiele.com

Nur bei AOL! Kennwort: Videospiele



Nur bei AOL! Kennwort: Videospiele

Der Internet-Minister warnt: AOL macht süchtig!

Das AOL-Videospiele Forum bietet tägliche News, aktuelle Tests, tolle Specials, umfangreiche Software-Archive und vieles mehr...

Motorola Blackbird

Sega Dreamcast



Wie sieht die Videospiele-Zukunft aus?

**TESTS
FORUM
GEWINNSPIEL
INTERVIEW
NEWSLETTER
CHEATS
LINKS
NEWS ARCHIV**

[videospiele.com](http://www.videospiele.com)

Videospiele.com bietet tägliche News, einen kostenlosen Newsletter, sowie regelmässige Gewinnspiele, Cheats, Interviews und Testberichte!

Schaut rein:

<http://www.videospiele.com>

(C) 1998 by Martin Lethaus / eMail: Lethaus@videospiele.com



Welcome to the wonderful world of Emulation!

Die modernen PCs verfügen heutzutage über Pentium II 333Mhz und 3DFX Voodoo 2 Power, was den N64 in (fast) jeder Hinsicht übertrifft. Ironischerweise verwenden tausende Menschen ihre 3500,- DM PC-Systeme zum Spielen von 12 Jahre alten Titeln. Aufgrund dieser seltsamen Begebenheiten in den Wohnzimmern der Videospieler haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, die Leser über die Welt von Emulation (kurz EMU) aufzuklären.

Emu-Was?

In unserem Falle ist ein Emulator ein Programm (DOS oder Windows), das auf einem PC verwendet wird. Es sind aber auch Emulatoren für MacOS und Unix er-

hältlich. Der Emulator versucht die Bestandteile einer Konsole softwaremäßig „vorzutäuschen“ (=emulieren). Im Allgemeinen empfängt der Emulator einen Befehl vom Spiel, den er wie die original Konsole auf dem

scheinlich fragen, warum ein 133MHz PC immer noch Schwierigkeiten hat, Spiele wie Super Mario World abzuspielen, die normalerweise auf einem 3.6MHz SNES laufen. Das Problem liegt an der Emulation selbst. Einen 133MHz PC zu

Problem ist auf die Kenntnisse des Programmierers zurückzuführen. Dazu muß man wissen, daß die meisten Emulatoren von Hobby-Programmierern entwickelt werden. Sie verwenden sehr viel ihrer Freizeit, um ihre Emulatoren weiter zu entwickeln. Die meisten Emu's sind kostenlos erhältlich. Manche funktionieren besser als andere, und einige arbeiten mehr schlecht als recht. Man muß aber jedem Lob aussprechen, der einen (halbwegs) lauffähigen Emu entwickelt hat. Sie versuchen uns das Gefühl zurückzugeben, das wir hatten, als wir das aller erste mal Super Mario World gespielt haben. Wenn man einen Emulator auf dem PC installiert hat, muß man nichts anderes mehr machen als das schon längst vergessene Spiel



PC-Bildschirm wiedergeben muß. Damit dies auch wirklich funktioniert, muß der Programmierer eines Emulators viel Zeit und harte Arbeit investieren. Emulatoren werden in der Regel in den Programmiersprachen C und Assembler programmiert, da auf keinen Fall Rechnerzeit verschwendet werden darf. Rechnerzeit wird in Sachen Emulation groß geschrieben, sonst funktioniert gar nichts. Sie werden sich jetzt wahr-

haben, heißt nicht gleichzeitig, daß sie mit dem richtigen Programm eine Nintendo Konsole mit 133MHz haben. Es steckt für einen Intel-Pentium-Prozessor sehr viel Arbeit dahinter, wie ein Motorola 65816 Prozessor, der im SNES zu finden ist, zu „denken“. Die Architektur dieser Prozessoren ist sehr unterschiedlich. Trifft der Pentium-Prozessor auf einen SNES-Befehl, muß er eine Menge mehr Arbeit verrichten, um das selbe Ergebnis zu erzielen. Das andere



Emulation: A Link to the Past



Geschäft? Viele der neueren SNES Spiele sind auf einem Emulator nicht lauffähig. Es ist z.B. nicht Möglich StarFox, Yoshi's Island usw. zu Spielen, welche auch Heute noch verkauft werden. Diese Spiele beinhalten im original Modul einen sog. FX Chip (mehr dazu später).

Why Brother?

aus der untersten Schublade zu holen und via Kopierstation auf eine PC-Diskette zu speichern. Videospiele im Allgemeinen werden als sog. ROMs auf Disketten gespeichert. Das in den PC laden dieser ROMs und starten ist dann nur noch ein Kinderspiel.

ROMs aus dem Internet?

Es existieren sehr viele Internet Seiten, auf welchen ROMs für alle möglichen Systeme zum runterladen bereit stehen. Auf Grund der ungewissen rechtlichen Lage können wir keine Liste veröffentlichen. Rein theoretisch ist es rechtlich aber erlaubt ein Spiel aus dem Internet zu laden, wenn sie das Originalspiel besitzen. Der Einsatz einer Kopierstation,

zum Erstellen des ROMs, ist dann nicht mehr notwendig.

Was sagt Nintendo dazu?



Nun, Nintendo ist absolut gegen das gesamte Emulator-Konzept. Wie es rechtlich für die Programmierer aussieht, die einen Emu programmieren, soll hier unerwähnt bleiben. Wichtig für uns ist hier die Verwendung der Emu's zum Spielen. Illegal ist es auf jeden Fall, wenn man urheberrechtlich geschützte Spiele aus dem Internet lädt oder kopiert, wenn man nicht im Besitze des Originals ist. Ist man im Besitze von z.B. Mario World 3,

wäre es erlaubt sich auch aus dem Internet zu besorgen, um es mit einem Emulator abzuspielen. Die Nintendo Manager fühlen sich wirtschaftlich von Emulatoren bedroht. Nintendos Anwälte haben schon manchem Emulator-Programmierer auf den Zahn gefühlt. Die Klagegründe der Nintendo-Anwälte sind perfekt: Warum soll man sich ein SNES Spiel im Geschäft kaufen, wenn man es kostenlos aus dem Internet laden und auf dem PC spielen kann. Es gibt nur einen kleinen Denkfehler in deren Argumentation: Bei uns in der Redaktion verstaubt seit Jahren ein 8 Bit NES. Doch Spiele gibt es keine mehr zu kaufen. Warum soll sich Nintendo bedroht fühlen, von einem nicht mehr existierenden

Das ist meistens die erste Frage nach der Konfrontation mit dem Emulator-Konzept. Ist es Nostalgie? Oder ist es die Geschichte? Niemand kann das wirklich beantworten. Es hat sich aber jede müde Mark gelohnt, die ich damals in Mario Bros 3 gesteckt habe. Ich hatte davor noch nie ein so geniales 2D-Platform Spiel gesehen. Ich hatte schon fast vergessen, was für ein großartiges Spiel das war - erst ein Emulator hat mich daran erinnert.

Dreht man das Rad der Zeit um 10 Jahre zurück, erlebt man eine Videospiel-Welt in der das Gameplay bei den Softwarefirmen noch das wichtigste war. Es hing alles vom Spielverlauf ab, nicht von den 300.000 anti-alias ed, perspective correct, texture mapped polygona, die pro Sekunde über den Bildschirm flattern. Sehen wir uns z.B. das originale Donkey Kong und Mario 64 an. Wir werden einige Gemeinsamkeiten entdecken. Mit einem Emulator können wir uns nochmals durch Donkey Kong hin zu Yoshi's Island vorarbeiten.

Jedes dieser Spiele wird uns ein lächeln ins Gesicht zaubern, wenn wir uns an die alten Zeiten erinnern, in welchen wir genau diese Spiele jahrelang spielten. Und noch mehr als das. Wir sehen bei jeder einzelnen „Mario-Episode“, die Entwicklung der Videospiele innerhalb der letzten 15 Jahre. Die selbe Verbindung sieht man bei Pole Position für den Atari 2600 über F1'97 für die Sony Playstation und nun zu F1 Grand Prix für N64. Wie auch immer, die Münze hat - wie so oft im Leben - zwei Seiten. Letztes Jahr

wurde eine immense Nachfrage nach Emulatoren im World Wide Web verzeichnet. Tausende Videospieler besorgten sich von verschiedenen Internet-Seiten die Spiele ihrer Kindheit. Sie erinnerten sich an die vielen Nächte, die sie vor der Flimmerkiste verbracht haben, um gnadenlos alles niederzumachen, was sich auf dem Bildschirm bewegte. Die meisten dieser „erwachsenen Kinder“ waren sehr erschrocken, als sie das selbe Spiel, das sie mit kristallklarer Grafik und einem monumentalen Soundtrack in Erinnerung hatten, mit dem Emulator spielten. Die Erinnerung kann ein grausamer Betrüger sein... es dauerte einige Wochen, bis das Geschehene verarbeitet war: Das Gameplay war früher das, was ein Spiel zum Hit gemacht hat, und nicht die Grafik. Es gibt noch einen kleinen Bonus für Emulator-Spieler. Titel die nie in Europa verkauft wurden, können nun endlich gespielt werden. All diese genialen NES und SNES Automaten-Umsetzungen, die es einfach nicht nach Europa geschafft haben. Sollte jemand gedacht haben, er hat

alles durchgespielt, was je für seine Konsole gemacht wurde, so hat er sich gewaltig getäuscht. Das Web beinhaltet einiges an Überraschungen, abgesehen von den vielen selbstgemachten Spielen. Okey, soviel zur Einleitung. Laßt uns nun direkt mit den Emulatoren für die

oben schon erwähnt, die Programmierer investieren sehr viel Freizeit in ihre Projekte und entwickeln die EMU's ständig weiter.



verschiedenen Systeme fortfahren. Zu erwähnen ist, daß es hier primär um Nintendo Emu's geht. NES, Gameboy, SNES, N64. Alle anderen Systeme, wie das Sega Master System oder Mega Drive, sollen hier nicht erwähnt werden, da sie wohl den Rahmen dieses Berichtes sprengen würden.

Was sonst noch?

Beachten sie, daß die Redaktion keine Auskünfte über ROM-Seiten im Internet geben kann. Bitte verfluchen sie keinen Emulator, der ihr Lieblingsspiel nicht korrekt abspielt. Wie

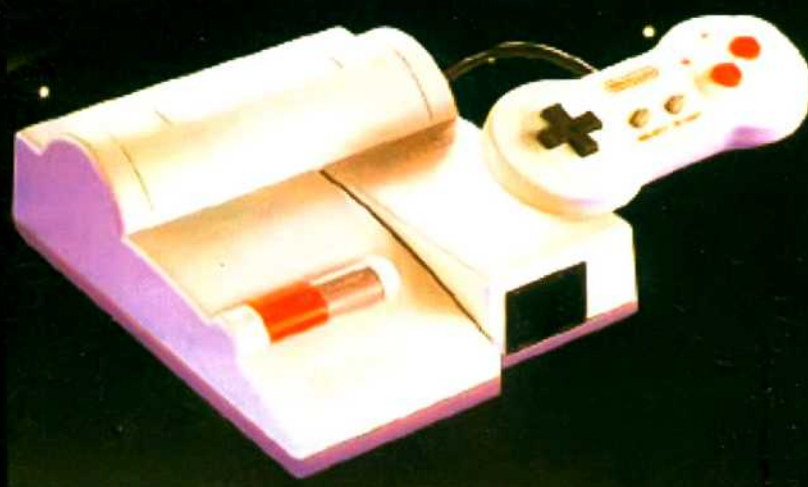
Name:
Nintendo
Entertainment System (NES)

Nachdem Nintendo 1985 ihr NES zum Verkauf freigaben, wurde das Interesse der Videospiele Branche wieder zum Leben erweckt. Das NES wurde trotz der Tatsache, daß es dem Sega Master System technisch unterlegen war, zur meistverkauften Konsole der Welt, und diese Auszeichnung wird es wahrscheinlich immer behalten können.

Klassische Spiele:

Auf dem NES wurden sehr viele Spiele eingeführt, die man heutzutage als Klassiker bezeichnet. Auch heute noch fin-

det man in den Spielen der neueren Konsolen Handlungen, die auf den original Titel für NES zurückzuführen sind. Mit dem NES eingeführte Spiele sind z.B. Super Mario und der Beginn der Zelda Saga. Auch Spiele von anderen Firmen, wie Probotector und verschiedene Automaten-Umsetzungen wurden auf dem NES eingeführt und sind auch heute noch auf Nintendo 64 & Co zu Hause.



Nintendo Entertainment System

Emu meiner Wahl:
NESticle
Dos & Win95

Abgesehen vom Namen ist dieser Emu von Sardu/Bloodlust Software genau das was der Videospieler braucht. Ist erst mal das Gravis-Pad am

Mittlerweile kann man mit NESticle sogar gegen Gegner aus dem Internet Spielen (Netzwerkfähig). Achja, was nicht zu vergessen ist: Das alles wird vom Programmierer kostenlos zur Verfügung gestellt.



PC angeschlossen, fühlt man sich gleich wie in guten alten NES-Zeiten. Die Erste Version wurde am 3. April 1997 vorgestellt und erweckte ein komplett neues Interesse an Emulatoren. Viele Videospieler wollten nicht glauben, was ab da auf den Bildschirmen zu sehen war. Das wirklich neue an NESticle war nicht nur die brillante Spielequalität, sondern auch der ganze Schnick-Schnack, wie Game Genie/Action Replay-Funktion und die Möglichkeit ein Video aufzunehmen während des Spieles.

Name: GameBoy

Es ist erstaunlich, daß diese Handheld-Konsole, die schon 1989 eingeführt wurde, immer noch gut verkauft wird. Es wurden weltweit über 52 Millionen Game Boys verkauft, und in Japan übertreffen die Verkaufszahlen, wegen des Spiels Pocket Monster derzeit sogar die des N64. Der Game Boy verdrängte SEGA's Game Gear und ATARI's Lynx vom Markt, obwohl diese mit Farb-Display und „16Bit Power“ aufwarteten.

Klassische Spiele:

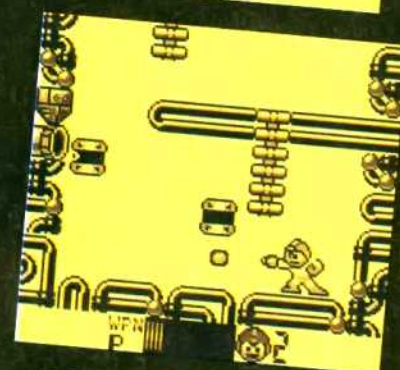
Mittlerweile sind über 500 Spiele für den Game Boy erhältlich, viele Titel kommen von Nintendo selbst. Kirby, der Star aus Kirby's Dream Land Adventures, Arkanoid Clone und Kirby's Block Ball wurde mittlerweile zu einem Maskottchen der Game Boy Welt. Donkey Kong Land und Killer Instinct, gaben dem Game Boy Spieler den Vorgeschmack auf das, was ihre großen Brüder am SNES schon längst für einen alten Hut hielten. Eine große Bereicherung für den

„Kleinen“ von Nintendo ist die Legend of Zelda Saga, die an den kleinen grünen Bildschirm angepaßt wurde. Natürlich waren auch alle Mario Spiele vom feinsten, und auf dem Game Boy konfrontierte uns Nintendo das erste mal mit Wario, dem Bösewicht ohne irgendwelche Originalität. Auch Capcom beglückte uns mit einigen Megaman Spielen. Doch meiner Meinung nach, eine der größten Überraschung war Capcom's Gargoyles Quest, ein Ghost 'n' Goblins Clone mit brillianter Grafik. Dank der zahlreichen Emu-Spezialisten ist es uns möglich die japanische Version von Street Fighter II zu spielen, die es nie offiziell in unsere Breitengrade geschafft hat. Von neun Jahren waren genau 30 Spiele für den Game Boy angekündigt oder in der Entwicklungsphase. Einige dieser Spiele waren Mystical Ninja

Starring Geomon, International Superstar Soccer, Mickey Mouse V, Hercules, Rugrats, Xena: Warrior Princess and Yoda Stories. Auch auf heutigen Konsolen sind diese Spiele noch zu finden, nur halt eben mit „einigen Bit mehr Power“.

Emu meiner Wahl: NO\$GMB - Dos

Bis vor kurzem hatte man nur die Wahl zwischen zwei vernünftigen Game Boy Emulatoren (Virtual Gameboy und GB '97). Bis plötzlich aus dem Nirgendwo NO\$GMB auftauchte. Dieser Emu ist genau so schnell wie die anderen beiden auch, und doch besitzt er mehrere bemerkenswerte Unterschiede: Er ist kostenlos und hat mehr Funktionen. Der einzige Nachteil ist, daß der Sound geringfügig schlechter wiedergegeben wird als von den anderen zwei Emu's.



**Name:
Super
Nintendo
Entertainment Sy-
stem (SNES)**

1991 trat die Video-
spiele-Industrie
durch die Veröffent-
lichung von des 16Bit
SNES in eine neue
Ära ein. Alles was
Rang und Namen
hatte, fing an für das
SNES Spiele zu ent-
wickeln. Selbst klei-
nere Firmen, die bis-
her nur Spiele für
Heimcomputer (C64,
Amiga) program-
mierten, hatten kei-
ne Probleme sich
den technischen
Durchblick zu ver-
schaffen. Mit dem
SNES wurde auch der
Sagenumwobene
Mode 7 eingeführt,
der erstmalig 360°
Bewegungen des
Bildschirms ermög-
lichte. Ursprünglich
war sogar geplant,
einen 3D-Chip in das
SNES einzubauen. In
letzter Minute wurde
dieser Plan aus Ko-
stengründen wieder
verworfen. Eine ab-
gespeckte Version
dieses Chips wurde
später als FX-Chip in
Spiele wie Star Fox
eingebaut. Der FX-
Chip erlaubte kom-
plexe (zumindest für
damals) Polygon-
Umgebungen und
andere Vorteile. Im
Jahr 1993 wollte Nin-
tendo gemeinsam
mit Sony ein CDROM



Laufwerk für SNES
veröffentlichen, das
aber wegen Streitig-
keiten der beiden Fir-
men nicht fertig ent-
wickelt wurde. Sony
stellte sich auf eige-
ne Beine und produ-
ziert seither das wohl

Obwohl keine SNES
Spiele mehr entwik-
kelt werden, liest
sich der 700+ Spiele
Katalog wie die
Wunschliste des
N64. Es gibt für SNES
so hochwertige Spiele,

daß mir
eine Auflis-
tung der
klassischen
Spiele fast
schwer fällt.
Einige der „al-
ten“ Titel wer-
den wohl
auch bald für
den N64 er-
scheinen. Das
erste Spiel,
das die Mas-
sen mit dem
SNES-Virus in-
fizierte, war
Capcom's
Street Fighter
II.

Eine
brillianten Um-
setzung des populär-
sten Automaten-
spiels dieser Zeit. Da-
nach wurde alles,
was sich Kampfspiel
nennt, nur noch an
Street Fighter II ge-
messen. Natürlich
war Mario World der
König aller Plattform-
spiele dieser Zeit, mit
seinen 96
Levels, seinem ab-

wechslungsreichen
Soundtrack und na-
türlich mit Yoshi!
Shigeru Miyamoto
(Erfinder von Mario)
überraschte uns mit
zwei weiteren Spie-
len: Pilot Wings und
F-Zero. Beide eröff-
neten neue Dimen-
sionen in ihren Gen-
res und wurden so zu
Klassikern. Beide
wurden mittlerweile
auf 64Bit umgesetzt
(N64). Selbstver-
ständlich wurde
auch Zelda auf 16Bit
Basis wiederbelebt,
und Gott sei Dank
war es Zelda 1 (NES)
ähnlicher aus Zelda
2 (NES). Klare Graft-
iken und brillantes
Gameplay sicherten
Zelda schnell den
Kult-Status. Eine an-
dere NES-Umsetzung
war Super Metroid,
mit einem weibli-
chen Star, lange be-
vor Lara Croft die er-
ste 45er zu Gesicht
bekam.



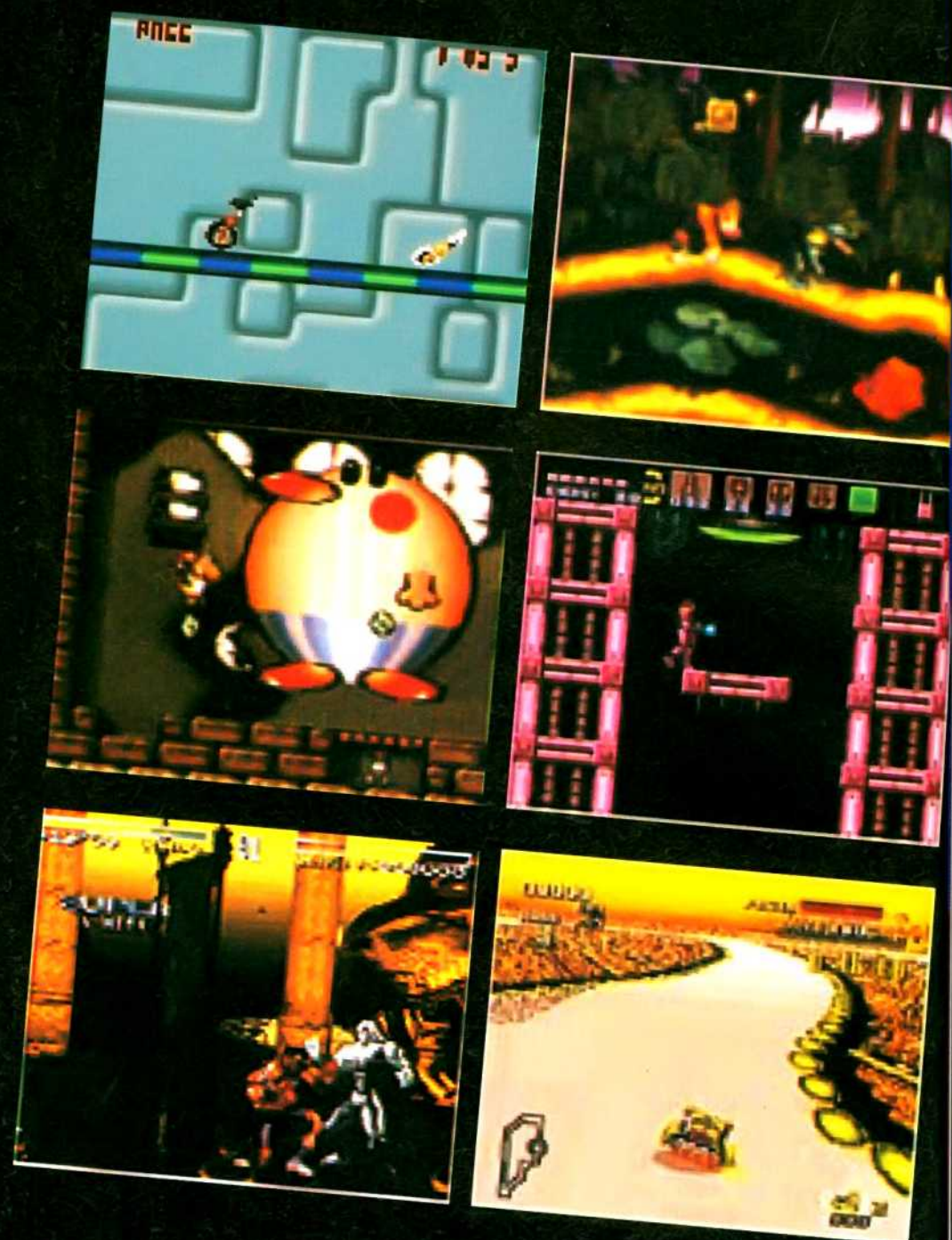
größte Konkurrenz-
gerät der Nintendo-
Produktreihe: Die
Sony Playstation.
Aus dem 16Bit
„Krieg“ ging Ninten-
do als gewinner her-
vor, insgesamt
wurden über 46 Mil-
lionen SNES Welt-
weit verkauft.

Klassische Spiele:

setzung des populär-
sten Automaten-
spiels dieser Zeit. Da-
nach wurde alles,
was sich Kampfspiel
nennt, nur noch an
Street Fighter II ge-
messen. Natürlich
war Mario World der
König aller Plattform-
spiele dieser Zeit, mit
seinen 96
Levels, seinem ab-

Action bepacktes Gameplay mit einer Menge Power-Ups sicherten dem SNES weiterhin hohe Verkaufszahlen. Weiters folgten einige Film-Lizenzen und Comic-Plattform Spiele. Tiny Toons ist sicher das beste Beispiel dafür. Das Erscheinen des Super FX Chips brachte ein wenig Aufregung in die Entwicklungsabteilungen der Software-Schmieden. Wie auch immer, es sind einige FX gepowerte Spiele wie Star Fox, Yoshi's Island, Stund Race FX usw. erschienen. Irgendwann, während dieser Zeit, erwarb Nintendo für eine beträchtliche Summe die Mehrheit an einem nahe verbündeten Spielehersteller. Verglichen mit dem, was diese Firma mittlerweile für Nintendo verdient hat, ist diese Summe ein klax. Na, haben Sie's schon erraten? Rare ist fundamental für das N64 Software Line-Up verantwortlich. Aber ebenso wichtig war für Nintendo, daß Rare mit Spielen wie Donkey Kong Country das SNES-Business wiederbelebt hat. Einige Videospiele Magazine berichteten, daß Rare an Donkey Kong Country für Ultra 64 (so lautete der

Projektname für N64) arbeiten würde. Die Überraschung war sehr groß, als schlußendlich feststand, daß dieser Titel für SNES sein wird. Nach der Erscheinung war Donkey Kong sofort ausverkauft, die spektakuläre Grafik war nicht zu übertreffen. Auf der E3 Präsentation von Donkey Kong Country wurde Shigeru Miyamoto gefragt, was er von den Grafiken hält. Seine Antwort verlief kurz und knapp, bevor er die Messe in Richtung VIP-Lounge verließ: „Ja, nette Grafik!“. Auch beim Nachfolger haben die Grafiken und Ideen der Software-Designer nicht nachgelassen. Rare war auch für Killer Instinct auf dem SNES verantwortlich, welches wegen seiner Popularität auch „schamlos“ zur Einführung des N64 ausgenutzt wurde. Es war eine hervorragende Konvertierung (wenn man die Hardware-Beschränkung des SNES bei Seite läßt) und wurde mit einer wirklich guten Music CD ausgestattet, anders als der eher schlechte Inhalt der Donkey Kong Contry CD.



Emu meiner Wahl: ZSNES - DOS

Super Nintendo Emulation ist derzeit voll angesagt, da die Emulatoren nun einen sehr hohen Standard erreicht haben. ZSNES in seiner neuen Version hat eindeutig die Führung der SNES Emulatoren übernommen. ZSNES ist der schnellste SNES Emu mit vielen Funktionen wie alle Bildschirmauflösungen, Mode 7, Laden/Speichern in Echtzeit usw. Es hat eine einfache und noch nicht ganz komplette Menüführung, aber trotzdem sind alle Funktionen verfügbar.

Name:
Nintendo 64

Im September 1993 wurde das Project Reality geboren. Erstaunlicherweise sollte diese neue Technologie nicht in der Nintendo Zentrale in Kyoto entwickelt werden, sondern in Kalifornien. Nintendo ging eine Partnerschaft mit Silicon Graphics ein, die das Innenleben der 64Bit Konsole entwickeln sollten. Diese Konsole, deren Entwicklung absolut geheim gehalten wurde, basiert auf der abgespeckten Hardware der Reality Engine, ein Super-



Nintendo 64

Nintendo 64

pok

computer im Wert von über 170.000,-DM. Während Silicon Graphics zwei Jahre lang entwickelte, schaffte es Nintendo alles was Rang und Namen in der Spiele-Branche hatte, in Ihr „Dream Team“ zu holen. Spiele Giganten wie Lucas Arts unterschrieben diesen Software-Entwickler-Vertrag gemeinsam mit schillernden Namen wie Paradigm Entertainment, DMA design, Acclaim und (logischerweise!) Rare. Killer Instinct und Cruis n' USA sollten die ersten Automaten Spiele sein, die bewiesen, was mit der jetzt in Ultra 64 benannten Technologie möglich ist. Eine nähere In-

spektion zeigte allerdings, daß sich hinter diesen Automaten „ganz unspektakuläre“ Standard Williams Arcade Maschinen verbargen. Besucher der 1995 abgehaltenen Shosinkai Messe (nun Space World) hofften nun endlich zu sehen, was hinter den geheimen Türen bei „Big N“ und Silicon Graphics entwickelt wurde. Ihre Neugier wurde befriedigt: Mario 64 wurde vorgestellt. Nach einigen Verzögerungen und Entschuldigungen („Mangel an Chips“, „nicht genug Spiele“, „Miyamoto will mehr Zeit um Mario fertigzustellen“), wurde der Nintendo 64 am 23. Juni 1996 in Japan zum Verkauf freigegeben. Im September folgte die Auslieferung in den USA und abschließend im Mai 97 in Europa. Es ist die (technisch gesehen) modernste Konsole auf dem Videospiele Markt. Und es ist wieder mal ein Nintendo System. Es wurde gemeinsam mit dem größten

Videospiel aller Zeiten (zumindest damals), Super Mario 64 ausgeliefert. Wer konnte da schon widerstehen?

Klassische Spiele:

Das N64 ist, nicht so wie die anderen Nintendo Systeme, immer noch im Aufbau. Auf den Spiele-Listen werden noch einige gute Spiele vermißt, und die Qualität der Software läßt manchmal noch zu wünschen übrig. Erst nach einer gewissen Einarbeitungszeit wird es den Spiele-Herstellern möglich sein die Hardware völlig auszuschöpfen.



Die Playstation ist seit drei Jahren erhältlich, und auch auf der Playstation hat es lange gedauert, bis die Entwickler wußten, wie man das Maximum von der Hardware fordert. Dennoch verbringen wir auch jetzt schon sehr schöne „Videospieler-Momente“ vor dem N64. Bedenke man nur Golden Eye 007, 1080° Snowboarding oder F1 World Grand Prix. Aber wie schon erwähnt, fehlen dennoch einige Kult-Spiele auf der Liste für N64. Mit F1 Grand Prix wurde endlich ein vernünftiges Rennspiel geliefert (nichts gegen Diddy Kong Racing und Mario Kart). In der Nintendo 64 Kampfsportabteilung sieht es im Moment auch etwas mager aus. Wir alle vermissen Spiele vom Kaliber eines Street Fighter 3 oder Tekken 3. Die erhältlichen 2D Kampfspiele sind nur durchschnittlich. An der 3D-Fighter Front sieht es ein wenig anders aus. Fighter's Destiny ist ein exzellentes Spiel, das selbe kann man von Bio Freaks behaupten.

Emu meiner Wahl: Project UnReality Win95

Project UnReality war der Erste und ist derzeit ohne Zweifel der beste N64 Emulator. Es laufen haufenweise N64 Demos und selbstgemachte Spiele wie Pong 64 aus dem Internet. Allerdings befindet sich

dieser Emulator noch im Entwicklungsstadium. Kein einziges der kommerziellen Spiele funktioniert. Einzig bei Wave Race wird das N64 Logo eingeblendet. Es bleibt wirklich abzuwarten, ob es in nächster Zeit einen funktionstüchtigen N64 Emulator geben wird.

Weitere Emus im Internet:
www.konsole.com

ak@konsole.com

Windows oder MacOS?

In diesem Bericht wurde bis jetzt nur der PC als Emulator erwähnt. Wie Ihr euch aber bereits denken konntet, existieren auch für andere Betriebssysteme als DOS/Windows zahlreiche Emulatoren. Teilweise wurden bestehende Emu's von spezialisten auf andere Betriebssysteme wie MacOS, Unix/Linux, OS/2 und Amiga umgesetzt.

SNES oder Atari 2600?

Da auch die erwähnung der verschiedenen Emulator-Systeme den Rahmen dieses Berichtes mehr als nur gesprengt hätte, wurden hier nur die in der Emu-Szene populärsten Systeme (die von Nintendo) erwähnt. Außer den ganzen „alten“ Konsolen sind auch Homecomputer wie C64 und sogar Automaten wie M.A.M.E. als Emulator vertreten. Auch für moderne Geräte wie die Sony Playstation existieren Emulatoren.

N64 emuliert alles?

Mittlerweile sind sogar Emulatoren für Nintendo 64 erhältlich. Mit einem Backup System und dem richtigen Emu spielt Ihr in Zukunft eure NES und Game Boy Spiele auf dem großen TV-Bildschirm und N64 Joypad. Wer sich z.B. die mühe macht nach dem M.A.M.E. Emu für N64 zu suchen, bekommt gleich ca. 100 Automaten-Spiele mitgeliefert. Da auch Automaten früher auf 8Bit basierten, ist dies für Rechenpower und Speicherbedarf des N64 kein Problem. Von GameBoy, NES bis hin zu SNES-Emu ist alles möglich!

The Ultimate Tools and Emulator Collection For Your Favourite Videogame System!

**TONS OF FREE GAME-ROMS
PLAY ALL THE OLD GAMES
ON YOUR PC OR MAC**

EMULATION STUFF CONSOLE/HAND-HELD:

ATARI 2600

ATARI 5200

EMERSON ARCADE

GAME BOY

NEO GEO

NINTENDO NES

SUPER NINTENDO SNES

NINTENDO 64

SEGA GENESIS

SONY PLAY STATION

16/PCE

OTHER SYSTEMS

EMULATION STUFF ARCADE:

MULTI GAME

NEO GEO

SINGLE GAME

MAME

EMULATION STUFF COMPUTERS:

AMIGA

APPLE II

ATARI ST

COMMODORE 64

OTHER SYSTEMS

ADDITIONAL BONUS:

CRACKING TOOLS

GRAPH RIPPER

PATCHES

AND MANY MORE



SOME CDROM / WINDOWS AND MAC COMPATIBLE

DM 49,-
shipping cost included!

Name:

Address:

Signature and Date:

Payment:

- ☐ Bar / Cash (envelope)
- ☐ Eurocheck (envelope)
- ☐ Creditcard (include a copy)

Send your order to:

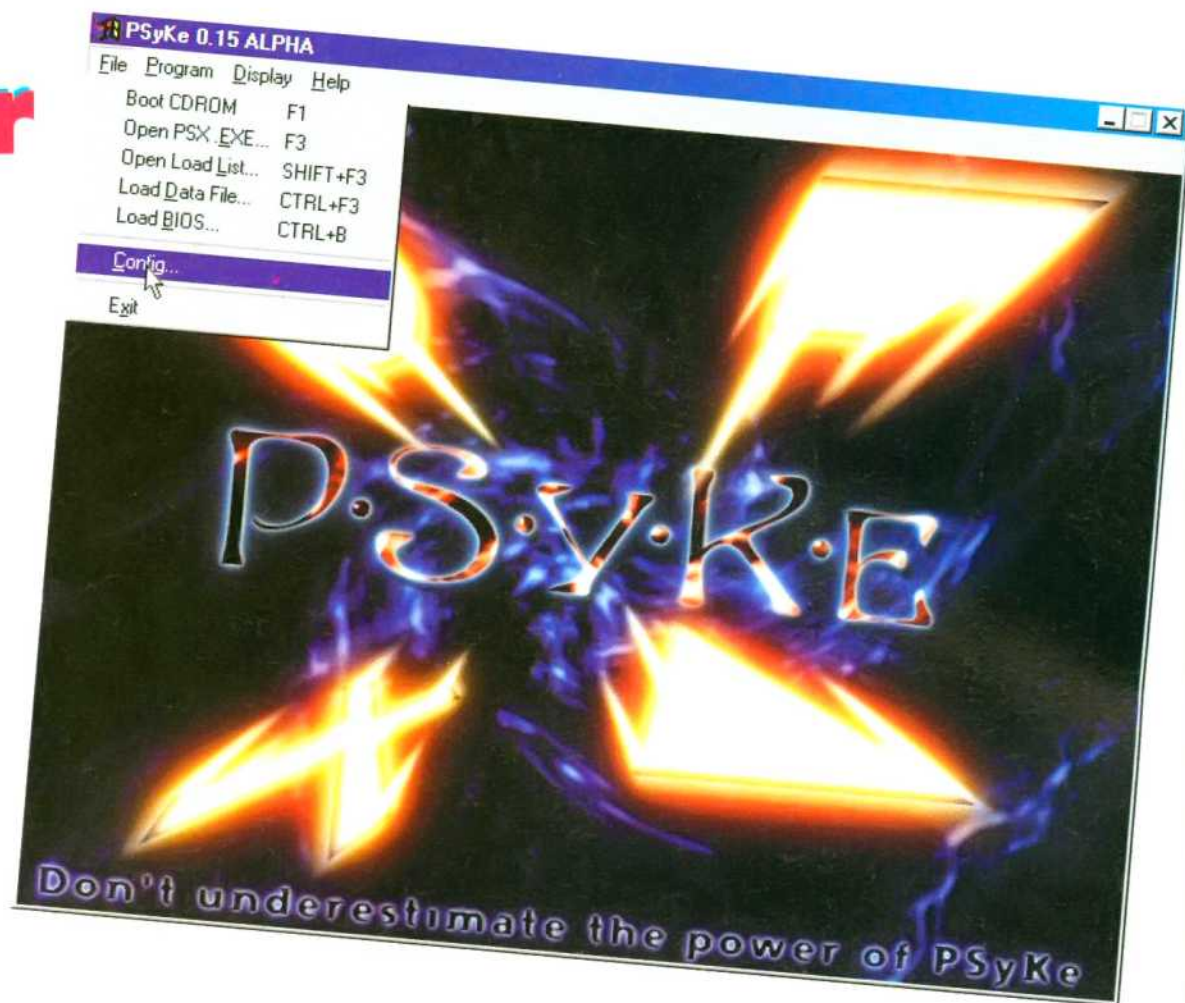
**Speed Softworks
Heldendankstraße 24
A-6901 Bregenz**

Konkurrenz für Net Yarozee ?!

Der PlayStation Emulator für Windows!

Wir staunten nicht schlecht, als uns ein Internet-Freak von einem funktionierenden (!) PlayStation Emulator für den PC erzählte. Da wir für diese Ausgabe schon den Emulation Education Bericht eingeplant hatten, setzten wir uns davor und versuchten herauszufinden, was nun wirklich dahinter steckt.

Tatsache ist, daß Giovanni Bajo und Stephano Crosara in der Emu-Szene schon länger unter den Namen **mOoNsHaDoW** und **RaskY** bekannt sind. Die beiden Hardcore-Programmierer haben es sich zur Aufgabe gemacht die PC Gemeinde mit einem lauffähigen Playstation Emulator zu versorgen. Daß es sich bei den 18 und 23 jährigen Italienern keinesfalls um zwei unprofessionelle Hobby-Programmierer handelt, erkennt man beim Studieren der technischen Daten sofort: mit Psyke haben sie ein technisches Meisterwerk geschaffen. Das Entwickeln eines derartigen Emulators setzt nicht nur spitzen Kenntnisse der Playstation Hard- und Software voraus, sondern dafür ist auch ein gewisses Können auf den Windows Maschinen nötig. Programmiert wurde das ganze in MS C++ und Assembler.



Bedenkt man, daß es sich noch um eine Alpha Version handelt, werden wir in Zukunft so einiges erwarten dürfen. Die Liste der funktionierenden

Denn warum sollten sich Programmierer noch ein Entwicklungs-System kaufen, wenn ein Emulator den selben Zweck erfüllt. Da Net Yarozee Spiele über Internet verbreitet werden, kann man mit PSyKe gleich loslegen, ohne eine extra Hardware zu kaufen. Allerdings ist diese



Tekken 3



Tekken 3

nierenden Spiele liest sich jetzt schon wie das Who-is-Who der Playstation Charts. Es geht aber noch viel weiter, denn mit PSyKe könnte es passieren, daß Sony's Net Yarozee arbeitslos wird.



Tomb Raider

Möglichkeit nur Profis vorbehalten, da ein Anfänger auf die mit Net Yarozee mitgelieferten Bücher angewiesen ist.

Nun aber zum Eigentlichen Bericht: Nachdem wir uns PSyKe von der Homepage der Programmierer heruntergeladen hatten, kopierten wir das nur ca. 350 KByte große Programm in ein neues Verzeichnis auf der Festplatte. Nach dem Doppelklick auf



NBA 96

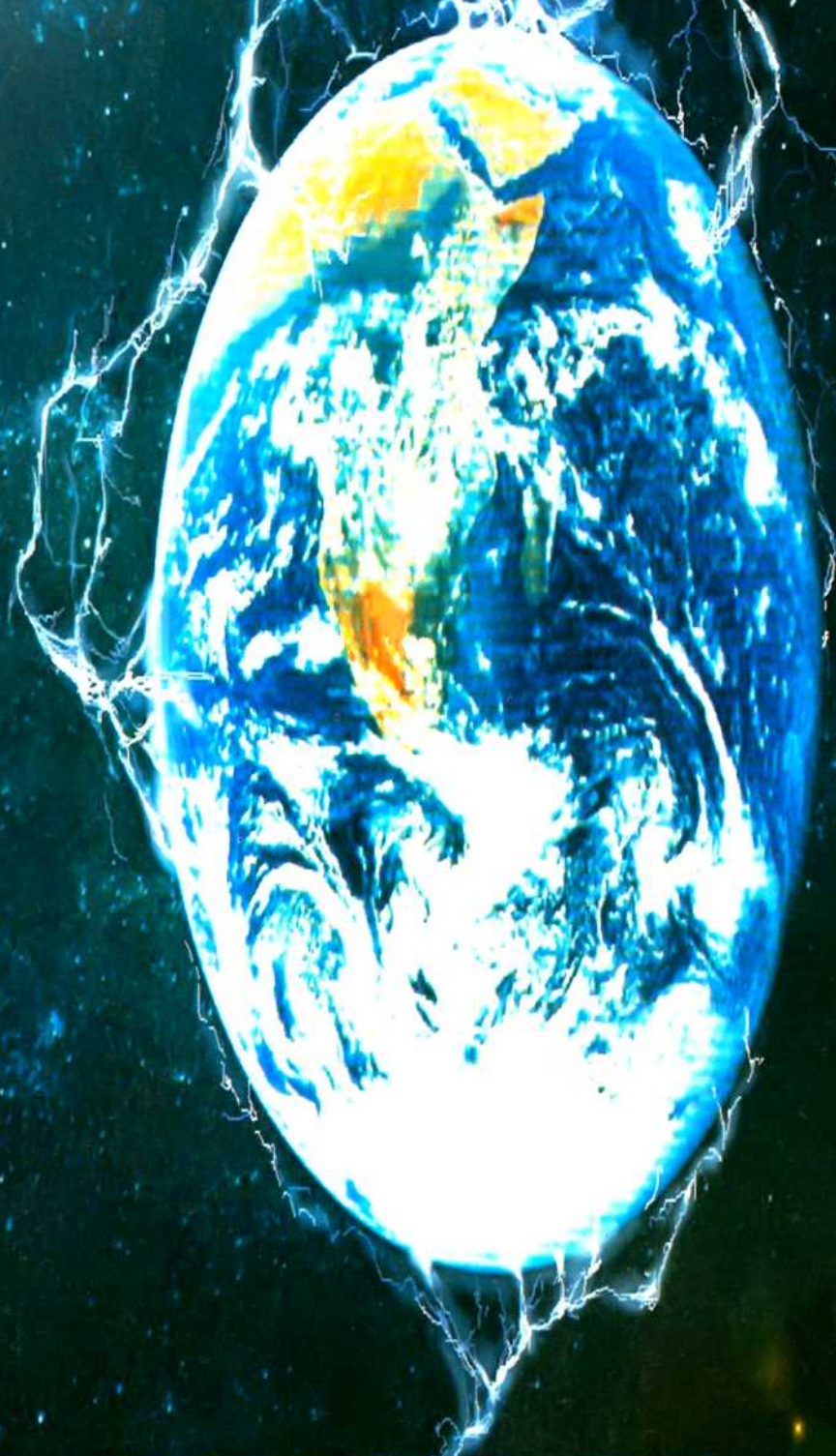
das Programm erschien der Menü-Bildschirm. Von hier aus kann das gesamte Programm komfortabel bedient werden. Eine nette Zusatzfunktion ist das erstellen von Screenshots. Egal an welcher Stelle eines Playstation Spiels man ist, mit der Taste F12 wird automatisch ein Screenshot gespeichert. Dieser kann dann mit einem Grafik-Programm bearbeitet, oder über Internet versendet werden. Alle auf diesen Seiten abgebildeten Screenshots wurden mit PSyKe erstellt.

ak@konsole.com



MDK / Shiny Entertainment

Videospiele ohne Grenzen



www.konsole.com

[WAS LEISTEN DIE NEUEN]

N64

Nintendo

[PREIS]

249 DM

[PROZESSOR]

64 BIT RISC
93,75 Mhz

[GRAFIK]

64 BIT MIPS
62,5 Mhz

[SOUND]

16 BIT Audio
64 Stimmen
Midi oder Mod
(CPU belastend!)

[VIDEO]

256x224 bis
640x480

[MEDIA]

6-32 MB
Cartridge

[MODEM]

nicht vorhanden

[SPEICHER]

4.5 MB Hauptspeicher
(bald erweiterbar um
weitere 4MB)

Playstation 2

Sony Entertainment

[PREIS]

keine Information

[PROZESSOR]

200-300 Mhz

[GRAFIK]

3D Performance
Chipset

[SOUND]

[VIDEO]

640x480
16BIT Farbtiefe

[MEDIA]

DVD Laufwerk oder
CD 12x speed

[MODEM]

vorhanden

[SPEICHER]

14-24 MB Hauptspeicher
4-8 MB Videospeicher
1-2 MB Audiospeicher

Dreamcast

SEGA

[PREIS]

699 DM

[PROZESSOR]

Hitachi SH-4
200 Mhz, 128 BIT

[GRAFIK]

PowerVR2
3 Millionen Polygone / Sek.

[SOUND]

Yamaha ARM7 Chip
64 Stimmen
36.000 Transistors
45 Mhz, 40 MIPS
eigene Sound CPU, 3D

[VIDEO]

640x480

[MEDIA]

CD 12x speed
640MB

[MODEM]

PCMCIA Anschluß

[SPEICHER]

16MB Hauptspeicher
2MB Audiospeicher



KONSOLEN WIRKLICH?]

Projekt X

VMLabs

[PREIS]

ca. 700 DM

[PROZESSOR]

RISC CPU

[GRAFIK]

RISC CPU

[SOUND]

GEHEIM

[VIDEO]

GEHEIM

[MEDIA]

DVD

[MODEM]

Kabelmodem 56k

[SPEICHER]

GEHEIM

Vor nicht allzulanger Zeit wurde die Videospiele Branche noch von Nintendo und Sega dominiert. Einzig die Konkurrenzfirma Atari versuchte ein wenig mitzumischen, wobei es beim Versuch blieb. Mittlerweile hat sich viel getan: Sony wurde zu Anfangs nicht ernst genommen, hat aber allen gezeigt wie man eine Konsole richtig vermarktet. Heutzutage werden Konsolen nicht nur von einer Firma entwickelt, die Hersteller verlassen sich bei der Entwicklung der Technik auf renommierte Unternehmen wie Silicon Graphics, Microsoft und NEC. Mit dem Einzug des Windows CE Betriebssystems in die heimischen Wohnzimmer wird noch einiges auf uns zukommen, da die Konvertierung von Spielen auf verschiedene Systeme vereinfacht wird.

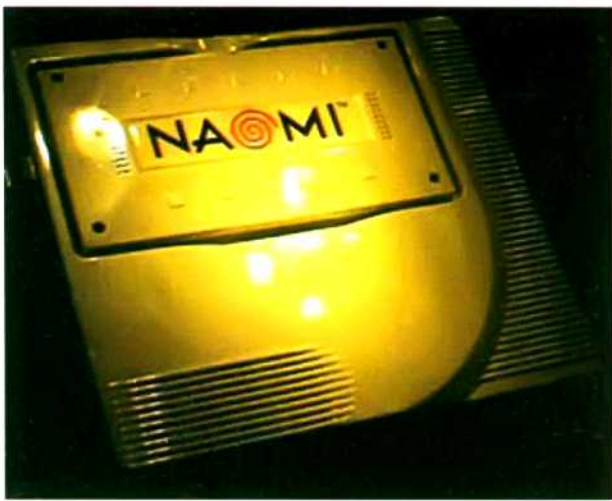
Langsam wird es ernst. Das PDA für die Dreamcast Konsole ist schon erhältlich. Hier wird man sich mit dem „Gameboy-für-arme“ schon einmal warm spielen können. Im Herbst des Jahres erscheint sie dann, die neue 128bit Power von SEGA. Bis Mitte des nächsten Jahres sollte das Dreamcast dann auch in der europäischen Version erhältlich sein. Laut Aussage von SEGA sollen bis zur Jahreswende über 60 Spiele erhältlich sein. Wer mit uns daran zweifeln möchte sei willkommen im Club. Doch wenn es auch nur 10 Spiele geben sollte, wird Dreamcast sicherlich auch in Europa ein Renner zu Weihnachten.

Doch schon 2 Monate später soll die nächste Konsole an den Start gehen. Projekt-X bietet für ca. 700 DM eine Multimedia-plattform, die ihresgleichen sucht. Mit den richtigen Spielen könnte auch VMLabs - ebenso wie Sony vor vier Jahren - den Sprung in die Videowelt schaffen. Dennoch heißt es hier abwarten, denn das 3DO floppte vor nicht allzulanger Zeit. Wenn auch ein Vergleich zwischen diesen beiden Konsolen nicht unbedingt realistisch ist. Doch letztlich wird die entgültige Entscheidung über Erfolg oder Mißerfolg der neuen Konsolen sicher die angebotene Software bringen.

Dennoch ist zumindest für uns Projekt-X schon fest eingeplant. Neben dem DVD Player wird einem auch die Möglichkeit geboten über normale ISDN Leitungen Bildtelefonie zu betreiben. Allein der Spaß kostet bei der Telekom derzeit 999DM.

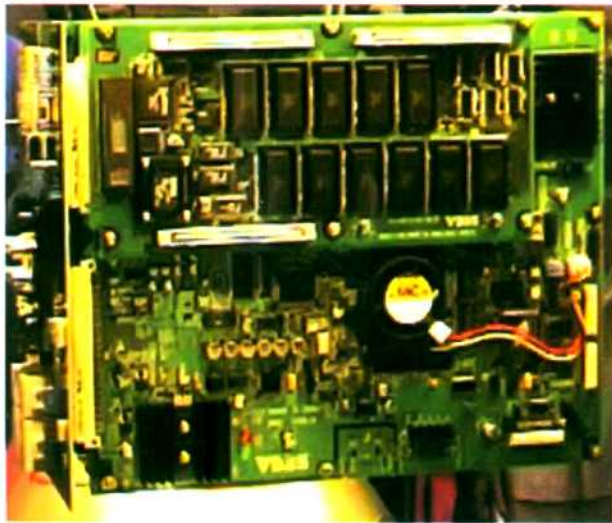
ak@konsole.com





NAOMI™

Nicht nur das Logo läßt darauf schließen, daß wir es hier mit einer speziellen Arcade-Version von Sega's Dreamcast zu tun haben, sondern auch die technischen Daten bestätigen unsere Vermutung. Man würze die Dreamcast Technologie mit ein wenig arcade-spezifischen Feinheiten, gebe etwas mehr RAM dazu, und voila: Der „Spielautomat“ der nächsten Generation ist entwickelt.



Die zwei mit dem neuen Board vorgestellten Titel **Blood Bullet** and **House of the Dead 2** lassen dem eingefleischten Arcade-Profi das Blut in den Adern gefrieren. Da sich Sega (diesmal) nicht lumpen läßt, basiert das ganze Konzept auf der Kompatibilität, der Systeme: Beide Titel werden Mitte 1999 auf Dreamcast erscheinen (bei uns wahrscheinlich in einer geschnittenen Fassung).

Durch den Einsatz der selben Technik ersparen sich die Entwickler die langwierige Konvertierungsarbeit auf ein anders System. Einzig und allein die „INSERT COIN“-Routinen müssen modifiziert bzw. entfernt werden. Es ist allerdings davon auszugehen, daß die „Umsetzungen“ für Dreamcast generell Einbußen hinnehmen müssen, da NAOMI im Gegensatz zur Heimversion mit 16MB mehr RAM (Hauptspeicher) und mit 8MB mehr VRAM (Grafik) ausgestattet ist.

Den wirklichen Unterschied werden wir auf jeden Fall mit Interesse begutachten. In Kürze werden die ersten Automaten ausgeliefert, die Dreamcast Versionen folgen im Sommer.



ak@konsole.com

S P E C S

CPU:

SH4 RISC CPU with 128-bit graphics engine
(200MHz 360MIPS/1.4 GFLOPS)

Graphics Engine:

Power VR2

Sound Engine: 32-Bit RISC (64 ch. ADPCM)

Main Memory: 32Mb

VRAM: 16Mb

CG: Bump mapping, Fog, Alpha-blending,
Mip mapping, Tri-linear filtering,
Anti-aliasing, Environment mapping,
Specular effects

Optional Media: CD-Rom



Der CD-Duplicator

Das Doppeldeck für CD's

Die CD ist zweifellos zum Standarddatenträger der heutigen Zeit geworden, vor wenigen Jahren noch unvorstellbar und hoch technisch versiert, Entwickelte sich im Laufe der Zeit eine Normalität der CD gegenüber. Compact Disc's gehören zu unserem Alltag wie Musik hören oder videospiele. Es ist schon lange nichts besonderes mehr einen CD-Player zu besitzen. Und es ist schon lange kein Problem mehr CD's via Computer mit Brenner und der dazugehörigen Software zu kopieren oder zu gestalten. Vergleicht man jedoch den Aufwand eine CD zu kopieren mit dem Aufwand eine Audio Kasette zu kopieren, ist der technische

Fortschritt ziemlich unkomfortabel, oder? Wir haben für euch den CD-Duplicator getestet. Er ist exakt die Entwicklung eines Doppeldecks für CD's. Natürlich hinkt dieser Vergleich ein wenig, da klarerweise das Leistungsspektrum der CD um einiges größer ist.

Mit dem CD-Duplicator ist das Brennen von CD's so einfach wie das überspielen einer Musik-Kassette. Der CD-Duplicator ist in der Lage jegliche Art von CD's zu kopieren, jedoch muß immer darauf geachtet werden, daß die Urheberrechte gewahrt bleiben.



Das handliche, nur 5 Kilo schwere CD-Dupe ist eine per Netzkabel zu installierende "Standalone Kopierstation". Dieses Gerät ermöglicht das Herstellen von Sicherheitskopien für alle gängigen CD-Formate. Auch spezielle Formate sind in wenigen Schritten einfachen zu erstellen. Zusätzlich besteht die Möglichkeit eigene Audio-CDs zu kreieren.

Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Modelle des CD-Dupe. Das von unserer Redaktion getestete Gerät ist eine sogenannte "Pro-Ausführung" mit einer zusätzlich eingebauten Festplatte und mehreren Multimedia-Funktionen. Das Gerät weist einige typische Merkmale auf: zwei, in der Front übereinander eingebaute CDROM-Laufwerke, wobei das untere ein CD-Writer ist. Nach der Betätigung des etwas schlecht platzierten Netzschalters ist uns ein kraftvolles Lüftergeräusch im Netzteilbereich aufgefallen. Nach dem "Hochfahren" des im BIOS-Chip befindlichen Betriebssystem meldet sich das Gerät schließlich mit einem aus sieben Punkten bestehenden Hauptmenü. Leider ist dieses derzeit nur in englischer Sprache verfügbar. Ein gut lesbares grafikfähiges Display und nur vier Richtungs- und eine "Enter" Taste tragen zu einer einfachen Steuerung bei. Zusätzlich sind drei Leuchten zur Systemkontrolle eingebaut. Das Menü ist sehr einfach und selbst erklärend aufgebaut, was längere Einarbeitungszeiten erübrigt.

CD-Player

Das Abspielen von Audio-CDs ist einfach und komfortabel möglich. Alle wichtigen CD-Player-Funktionen mit der Anzeige der Titelnummern und der Spielzeiten sind vorhanden.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, durch die Richtungstasten einen Lautstärke Regler zu betätigen. Im Gerät selbst ist ein kleiner Lautsprecher eingebaut, so muß nicht immer eine Stereoanlage angeschlossen sein.

Auf der intern vorhandenen 2.1GB großen Festplatte (nur Pro-Version) können einzelne Titel verschiedener Musik-CD's gespeichert werden. In Anwendung des Editor-Menüs wird dann die Titelreihenfolge festgelegt. So kann ein Rohling zur eigenen Lieblings-CD verwandelt werden.

Beim Kopieren kompletter CD-Roms gibt es keine Probleme. Einschränkung bestehen höchstens beim Versuch, Dateien und Ordner direkt auf die interne Festplatte zu speichern. Bei der von uns getesteten Pro-Version kann auch ein Microfon angeschlossen werden. Gesprochene Texte werden einfach in Form einer Audio-Datei gespeichert. Weiters gibt es eine Möglichkeit die gespeicherten Dateien, die sich in der Library (selbst zu verwaltendes Datenarchiv) befinden, wieder über einen analogen Ausgang, beispielsweise über einem Verstärker, wiederzugeben.

Das Brennen eigener Musik CD's macht wirklich Spaß. Das Gerät erübrigt alle überflüssi-

gen Unannehmlichkeiten, wie gewohnte Speicherprobleme auf der Festplatte oder das experimentieren mit den mittlerweile vielen verschiedenen Audio Speicherformaten auf dem PC. Man muß sich nur noch mit einer zufriedenstellenden Gestaltung der CD befassen, um eine eigene Sampler-CD entstehen zu lassen. Nach der befriedigenden Zusammenstellung der CD kann das Ergebnis zur Kontrolle nochmals angehört werden, um ärgerlichen Fehlgriffen vorzubeugen. Einzelne Titel erst später einfügen oder die Titelreihenfolge nachträglich zu ändern stellt kein Problem dar. Mit einem einfachen "write" Befehl können die Daten nun auf einen herkömmlichen 650er Rohling (74 Minuten Spielzeit) gebrannt werden. Auf Knopfdruck können dann unzählige weitere Kopien erstellt werden. Die auf der Festplatte gespei-



Das Hauptmenü



Der eingebaute CD-Player

cherten Daten stehen selbstverständlich auch nach einem Neustart weiterhin zur Verfügung.

Der Brennvorgang eines Rohlings dauert bei einer komplett bespielten CD ca. 15-20 Min. und liegt damit sicherlich im Rahmen, wenn man bedenkt, daß es sich hier doch um 74 Minuten Spielzeit handelt. Die Vorbereitungszeit ist gleich Null, da nur ein oder zwei Knopfdrücke notwendig sind um eine Kopie zu erstellen. Da es sich hierbei um SCSI-Laufwerke handelt, sind natürlich auch zwei SCSI-Schnittstellen vorhanden, wobei eine davon mit einem gegebenenfalls notwendigen Endstecker versehen ist. Durch die Schnittstellen ist es auch möglich, das CD-Dupe in Verbindung mit dem PC und der dazugehörigen Brenner Software zu betreiben. Ist das CD-Dupe an den PC angeschlossen, besitzen Sie zwei externe CDRom-Laufwerke (Laufwerk und Brenner). Bei angeschlossenem Computer stellt sich der CD-duplicator automatisch auf einen anderen Modus um, der im Display, mit dem Text "external cable" angezeigt wird. Dadurch werden die Funktionen des Standalone Modus deaktiviert. Leider ist es nicht möglich, auf die im Gerät installierte Festplatte zuzugreifen. Auch kann der "external cable" Modus ohne ein entfer-

nen des SCSI Kabels nicht wieder deaktiviert werden.

Fazit:

CD-Dupe oder PC mit CD-R Brenner?

Das kopieren kompletter CD's ist mit dem CD-duplicator wesentlich einfacher und schneller möglich. Außerdem weist der CD-Duplicator gegenüber dem PC mehrerer Vorteile auf: Das CD-Dupe benötigt viel weniger Platz, kopiert problematische Audio-CDs reibungslos und ist von Jederman bedienbar. Sollte man außer dem CD-duplicator noch einen PC besitzen, kann dieser während des Schreibvorganges für weit wichtigere Angelegenheiten verwendet werden. Jedoch ist der Preis des CD-Duplicators mit ca. DM 2100,- nicht wesentlich geringer als der Preis eines kompletten PC's, mit dem alle diese Funktionen, wenn auch etwas umständlicher, durchgeführt werden können.

dg@konsole.com

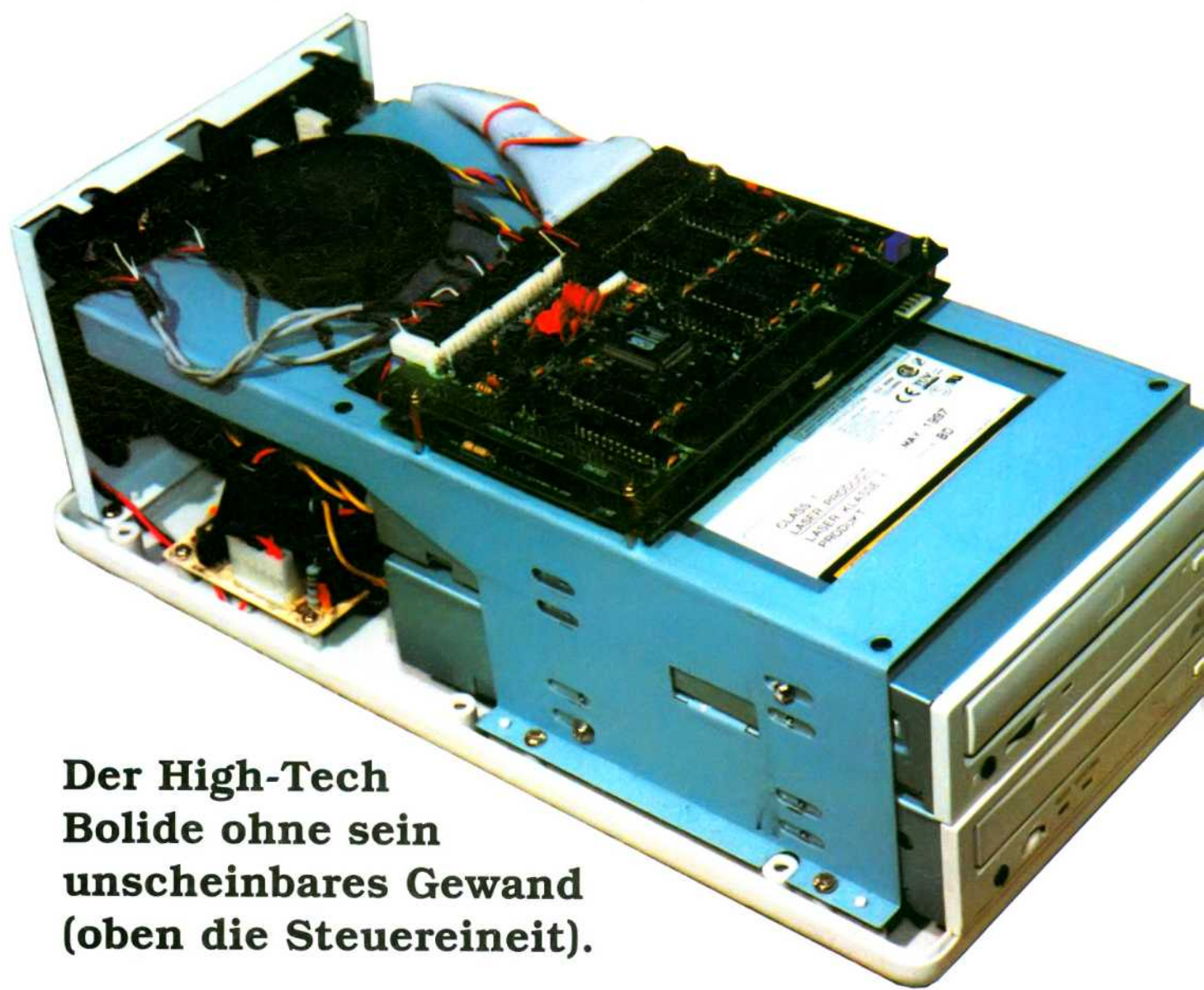
Technische Daten:

Geschwindigkeit:
8x lesen / 4x schreiben

Abmessungen: (L x B x H)
360x185x160mm

Gewicht: 5,3kg / PRO 11,7kg

Besonderheit: Kopiert auch defekte CDs, die normalerweise Probleme machen!



Der High-Tech Bolide ohne sein unscheinbares Gewand (oben die Steuereinheit).



Jede Menge Anschlüsse



PRESS START

Off-Road Challenge / N64

Das neue Home Entertainment Game von MIDWAY wurde nicht groß angekündigt, wie wir es normalerweise von fast allen N64 Titeln gewohnt sind. Off-Road Challenge wurde nach der Veröffentlichung einfach an die Presseabteilungen versandt. Ein Fehler? Nein!, denn mit einer groß gerührten Werbetrommel wäre dieses Spiel nur eine weitere Enttäuschung auf dem Sektor Racing-Games für den N64 geworden. Lediglich die Fahrzeuge sind neu gestaltet worden, und neue Strecken wurden erstellt. Ansonsten ist dieses Spiel, und das nicht nur auf den ersten Blick, exakt wie Cruis'n USA geworden. Wobei schon damals bei Cruis'n USA die Grafiken besser waren.

Grafik:

In diesem Punkt muß man Midway wirklich vorwerfen, mit dem Geld anderer Leute zu spielen. Denn mehr als ein Spiel kann die Erstellung dieser Grafiken ja nicht gewesen sein. Mit der Technik des N64 dürfen Spiele mit einer dermaßen schlechten Grafikumsetzung einfach nicht erscheinen. Grafikmäßig ist dieses Spiel erst am Anfang der notwendigen Entwicklung. Schade daß sich die Welt von Midway um Zeit und Geld dreht und nicht um Qualität.

Sound:

Na Ja; Mono Soundeffekte und Musik, ein Vergnügen es sich reinzuziehen. Jedes Auto hat sein eigenes Motorgeräusch, und dazu noch einige Soundeffekte welche durch kollisionen mit verschiedenen Gegenständen herbeigerufen werden. Alles in allem ist der Sound sicher in einer Rekord Zeit erstellt worden. Kurz gesagt legt Midway dem oder den Spielern nahe, eine CD in den CD-Player zu legen und den "Sound" oder Ton des Spieles abzustellen.

Gameplay:

Wenn man über die Qualität des Spieles selbst hinwegsieht, ist es wirklich möglich Spaß beim spielen zu haben. Die Entscheidungen um die Plätze fallen immer sehr knapp aus. Eigentlich befindet man sich die ganze Runde durchgehend in einem Kopf an Kopf Rennen mit seinen Kontrahenten. Das ganze wird aufgepuscht durch sehr gut eingedachte Zufallsaktionen. Während des spielens gibt es immer wieder Stellen in den einzelnen Runden, an welchen man einfach viel

Geschick mit dem Joystick benötigt, aber auch viel Glück haben muß. Das interessante dabei ist, daß auch die Gegner, obwohl von der CPU gesteuert, das selbe Schicksal erleben. Es ist oft nur durch solche Zufälle möglich, bessere Platzierungen oder gar das Treppchen zu erobern.

Steuerung:

Die realistische Steuerung eines Fahrzeuges in einem Nintendo 64 Spiel sollte eigentlich schon lange kein Problem mehr darstellen oder? Jedoch hat dies Midway leider noch nicht in die Tat umgesetzt. Für eine wirklich realistische Steuerung wären noch ein paar Programmiererstunden erforderlich gewesen.

Zwei Spieler:

Dieser Modus ist ideal um die Strecken zu trainieren, die Framerate des Spieles wird so langsam, das selbst ein ungeübter Fahrer dazu neigt, einzuschlafen während des spielens.

Konsolen Szene, unsere Meinung:

Schade, daß Midway aus diesem Konzept für ein Racing Game nicht mehr gemacht hat. Das

Spiel selbst kommt wirklich von einer guten Grundidee. Kopf an Kopf rennen mit Monstertrucks und Buggy's, durch die verschiedensten Straßenbedingungen, Hindernisse, Schanzen immer verschiedene Bonusse usw.. Aber leider ist mit diesem Spiel klar, das Midway uns Off-Road Challenge 2 schuldet, denn mit der bisherigen Erfahrung am Nintendo 64 ist es sicher kein Problem dieses Spiel so zu verwirklichen wie es eigentlich von Anfang an gemacht werden hätte sollen. Vielleicht mit der Speichererweiterung? Off-Road Challenge müßte gratis oder zumindest sehr sehr günstig angeboten werden, so das sich ein Kauf lohnt. Denn die Ausarbeitung des Spieles steht in keinem Verhältnis zum Preis.

md@konsole.com



Apple Macintosh und Sony PlayStation 2



Playstation meets Macintosh

Der neue iMac ist offiziell zwar nicht als Spielerechner konzipiert - dafür sind auch seine 3-D-Fähigkeiten zu bescheiden, doch manche Stimmen bei Apple wollen trotzdem nicht ausschließen, daß er zum Spiele-Verkaufsschlager im diesjährigen Weihnachtsgeschäft werden könnte. Und wer weiß, vielleicht schüttelt Steve Jobs ja auch noch pünktlich einen echten gMac (g für Game) aus dem Ärmel.

In den Zusammenhang derartiger Spekulationen passen diverse momentan im Internet kursierende Gerüchte über eine Kooperation zwischen Apple und Sony. Unter anderem, so munkelt man, sei geplant, Spiele für PlayStation I und II auf G3-Macs spielbar zu machen. Fest steht, nichts davon ist bestätigt. Doch Don Crabb, Kolumnist der "MacWeek", zitiert in einem Artikel einen anonymen Apple-Entwickler mit den Worten: "Wir arbeiten an einem Plan, um Sony- und Nintendo-Spiele direkt auf Macs abspielen zu können." Dafür würden, so Crabb, sowohl Hardware- (Steckkarten) als auch Softwarelösungen (Emulatoren) in Frage kommen. Schon jetzt sind über Emulatoren zwar nahezu alle Spiele für das Super Nintendo Entertainment System (SNES) und andere Konsolen auf Power-Macs komfortabel spielbar - nur ist das bislang nicht lizenziert. Daß nun aber auch offiziell über eine technische Zusammenführung der Welten nachgedacht wird - darauf deutet noch ein anderes Indiz, von dem Crabb in seinem Artikel spricht: So scheint man bei Apple eine engere Zusammenarbeit mit Metrowerks anzustreben, deren CodeWarrior eine Entwicklungsumgebung sowohl für das Mac OS als auch für die PlayStation ist.

Tatsache ist, daß sich mit Spielkonsolen bis dato kaum Geld verdienen läßt. Gewinne fahren die Konsolenhersteller vor allem mit Spie-

len ein. Und vor diesem Hintergrund erschiene eine solche Kooperation für alle Seiten vorteilhaft: Auf einen Schlag würden Hunderte attraktiver Spiele für die Macintosh-Plattform verfügbar, und den PlayStation-Spiele-Entwicklern würde sich ein finanzstarker, großer neuer Markt eröffnen.

Apple wiederum könnte sich aus mehreren Gründen als interessanter Technologielieferant für Sony empfehlen. Bislang wurden für Konsolen meist spezielle Chips konzipiert. Ob sich eine Eigenentwicklung, die N64 auszusteichen fähig ist, angesichts der prekären Gewinnlage im Konsolenmarkt finanziell überhaupt noch lohnt, ist durchaus fraglich. Wenn Sony im Jahre 2000 die PlayStation II herausbringen will, so also möglicherweise sogar auf Basis des PowerPC, der nach einhelliger Meinung von uns befragter Experten dafür sowohl Leistungsstark als auch preisgünstig genug ist.

Überdies ist Sony in Zugzwang, was die Internetfähigkeit der nächsten Konsolengeneration angeht. Derweil Versuche, eine Mehrspieler-Option mit LinkKabeln oder geteilten Fenstern an einem Fernseher zu realisieren, als endgültig gescheitert gelten dürften, scheint der Trend zum Multiplay via Internet nicht mehr aufzuhalten - und hierfür haben Sega und Microsoft unlängst das gemeinsame Projekt "Dreamcast" aus der Taufe gehoben: Unter diesem Arbeitstitel läuft die mit Windows CE als System auszurüstende Nachfolgekonsole der Saturn.

Für die Realisierung eines Internet-Zugangs via Konsole hätte Apple nun verglichen mit Windows CE sicherlich das System mit dem komfortableren Interface zu bieten.

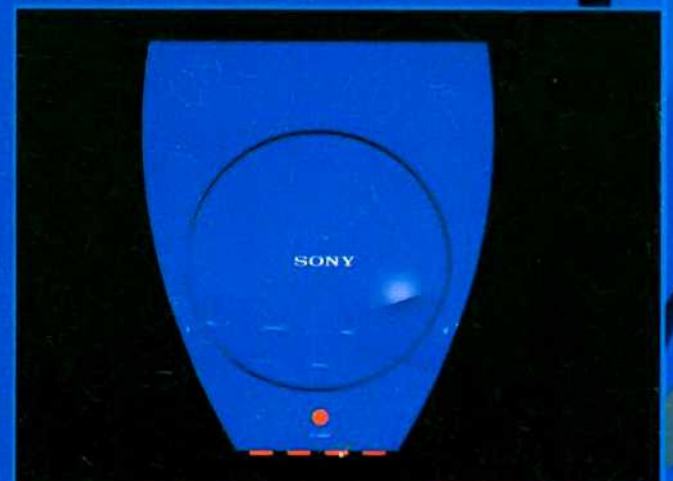
Doch nicht nur die Benutzerführung spricht für Apple; Multiplay macht erst Sinn, wenn es plattformübergreifend betrieben werden kann. Dafür wird ein Tool benötigt, das mit

diversen Netzwerkprotokollen umgehen kann, ein Tool also, wie es Apple und Bungie mit "Über" entwickelt haben. In "Myth" kam dieses erstmals erfolgreich zum Einsatz. Aber trotzdem: Kenner der Szene sind eher skeptisch, daß Sony sich mit Apple verbünden könnte, zumal die Japaner gerade wieder versuchen, eine eigene PC-Produktpalette auf den Markt zu bringen - basierend auf Intel-Chips. Zudem sei Apple das Risiko viel zu groß, den wichtigen Profi-Markt zu vergraulen, indem sie sich plötzlich als Konsolenproduzent betätigt. Nun, die Zeit wird all diese Fragen klären.

ak@konsole.com



So stellt sich ein talentierter Grafiker die Playstation 2 vor



KONSOLEN

Die neue Konsolen Szene ist am 10. Februar überall erhältlich!

Verlag

ART Medienverlag
Achstraße 12
6921 Kennelbach
Austria

Vertrieb:

IPV GmbH.
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg
eMail: ipv@guj.de

Titel:

Interplay Productions Ltd.

Die Konsolen Szene ist ein absolut unabhängiges Magazin. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der jeweiligen Hersteller von Hard- oder Software, ihrer Partner oder Drittanbietern wieder.

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. Die Redaktion Konsolen Szene recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollt trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in der Konsolen Szene erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

Special Thanks:

Harald Feierabend für die freundliche Genehmigung zur Verwen-

dung einiger Auszüge aus ONLINE-TODAY, Dirk Oliver Waschelitz/Vierte-Art, Martin Lethaus, Michael Gabriel, Paul O'Keeffe, Dieter Gmeiner, Michael Galatti, Mario Böhler, Lisa Blum, Markus Mennel, Markus Hofstätter.

Very Special Thanks:

Euch Leser!

© Copyright 1998

ART Medienverlag

eMail: verlag@konsole.com

Inserentenverzeichnis:

Magnetix Devices
Renz&Giselbrecht
Konsole.com
Hackneyed
GPress Data Service
Visoly Inc.
AOL Spieleforum
Segazone
Videospiele.com

MAGNETIX

[D E V I C E S]



COBRA



SCORPION



TWIN SHOCK



MEMORY 60



MEMORY 90



MEGA SHOCK



4MBYTE



1MBIT

Nur für Händler!
 Fax. 089-66617-59141
 (Gewerbenachweis erforderlich)



Mr. Backup Z64

Abspielen ohne original Spiel-Modul möglich!

Einfache Bedienung durch intelligente Menüführung!

Kopieren von Disk zu Disk!

Kopieren von Nintendo 64 Spiel-Modulen auf Zip-Disk!

Auf jede Zip-Disk können bis zu 10 Nintendo 64 Spiele gesichert werden!

Speichern von Spielständen auf Zip-Disk!

Eingebaute Cheatcode Funktion (Action Replay)



Wir akzeptieren alle gängigen Kreditkarten!

**Bequeme
Ratenzahlung:
z.B. 20 x DM 54,-**

**Keine
Versandkosten!**



Spielmodul

LCD Display



Zip 100 Disk Drive

Connect Z64 mit N64

Visoly Inc.

Bohnenmahlstraße 2
A-6850 Dornbirn

Telefon Deutschland / Schweiz
0043 5572 55084

Telefon Österreich
05572 55084

Fax +43 5572 55094

<http://www.visoly.com>

Nintendo 64 und N64 sind eingetragene Warenzeichen der Firma Nintendo. Weder die Firma Visoly Inc. noch die von uns angebotenen Artikel stehen in Verbindung mit Nintendo. Laut internationalem Urheberrecht ist nur das Anfertigen von Sicherheitskopien erlaubt!