

GAMERS

VIDEOGAME-ENTERTAINMENT MAGAZIN

100%
SEGA

DISNEY'S ALADDIN

**DAS NEUE
GRAFIK-SPEKTAKEL
VON DAVID PERRY**



Infos & Tests zu:
Thunderhawk,
Shinobi 3, F1,
Silpheed, Bubsy,
General Chaos,
Gunstar Heroes,
Populous 2, Chuck Rock II, Dune, James
Pond 3, Jurassic Park, Fantastic Dizzy, etc.

DIE OTTIFANTEN KOMMEN !

**Komplett neue
Fassung für MD !**



**DIE ULTIMATIVE
PRÜGELORGIE !**

STREETFIGHTER II

INFOS • AKTIONEN • TESTS • TIPS & TRICKS

Presenting

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

SAURIER-SPANNUNG

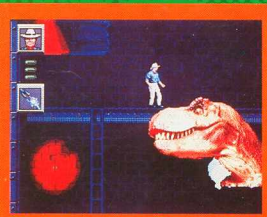
SEGA
MEGA DRIVE

ACTION

■ Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier – direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielmodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II
- MEGA CD



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?



Gib dem Saurier Saurus.



Die Urzeit schlägt zurück.



16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA

EDITORIAL

HALLO GAMERS,

bevor Ihr nun gespannt und völlig aufge-
regt über Euer brandneues Heft herfallt,
laßt Euch eben noch schnell eine kleine
Warnung verpassen, denn: „Frutti di
Mare“ ist angesagt, und wir servieren

Euch diese heftige Portion
erlesenster Prachtexemplare
auf einem der farben-
frohesten Tablettis – wenn
nicht gar auf dem edlen
goldenen. All die Glanzstück-
ke, sind Gold und vor allem ihr Geld wert
– keine Frage. Aber: Es kommt noch
besser. Die dicksten Fische entpuppen
sich zu sahnemäßigen Supertiteln, und
schon die Zutaten sind ex-
quisit. So haben wir uns
denn erlaubt, Euch nicht nur
den Mega-Star unter den
stärksten Kandidaten, die da
im Fangnetz zappeln, her-
auszufiltern, nein, diesmal
schlagen wir doppelt zu und
verköstigen Euch mit gleich
zwei „Gamy des Monats“:
„Streetfighter 2“ für Mega
Drive und „Thunderhawk“
fürs neue ROM. Superspiele, Ihr werdet
seh'n! Ja, sie rangelten sich mit harten

Bandagen um Euren Freund,
doch so unterschiedlich sie
auch sind, nicht die kleinste
Gräte vermochte unsere
schier endlose Begeiste-
rung zu trüben. Ergo:
Beide Action-
Knüller ge-

hen in die '93er An-
nalen der GA-
MERS-Crew ein.
Das hat doch

was! Wir bleiben beim Fisch: Gleich ein
ganzes Süppchen könnten wir aus den
„Ponds“ machen, die uns vor wenigen
Tagen ins Netz gegangen sind. Regel-
recht hochgenommen haben wir „Robo-
cod“, der auch unter „James Pond 2“ auf
dem Master System fungiert; und den
Dreier schnappten wir gleich dazu, wäh-
rend er gerade auf einer Mega-Drive-
Platine seiner „Operation Starfish“
nachgehen wollte. Enttarnen konn-
ten wir auch die Jungs, die
erst kürzlich mit Blö-
delbarde Otto Waa-
lkes in der Versenkung

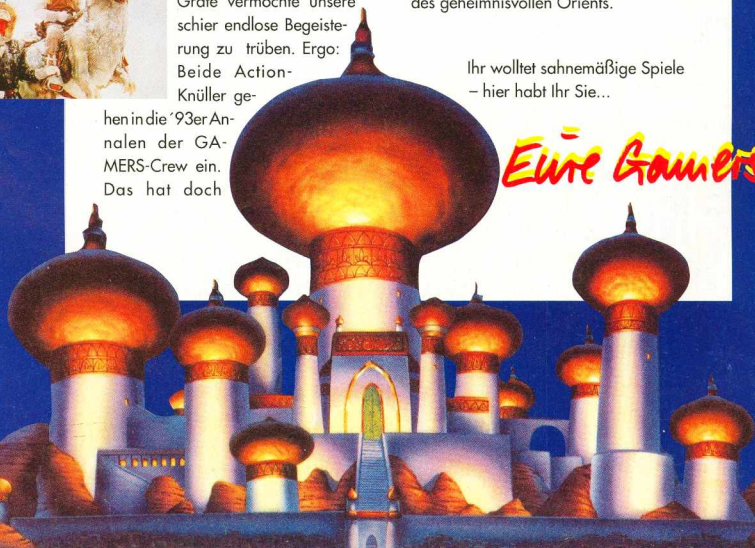
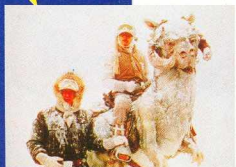
verschwun-
den sind, um wie Hannibal,
eine Horde Rüsseltiere auf
die Reise zu schicken. Alles
über die „Ottifants“ erfahrt
Ihr ab Seite 32...

„Sonic 3“ – es geht wei-
ter; und sein drittes Come-
back feiert der Knabe jetzt
erst mal auf dem Master
System. „Jurassic Park“ –
wird Dr. Grant es nun auch

via Mega Drive schaffen, gegen die Rie-
senechsen anzustinken? „Starwars“ –
„...unterschätze niemals die dunkle Seite
der Macht...“ oder „Disney's Aladdin“ –
seit 1001 er Nacht ungeschlagener Held
des geheimnisvollen Orients.

Ihr wolltet sahnemäßige Spiele
– hier habt Ihr Sie...

Eure Gamers-Crew



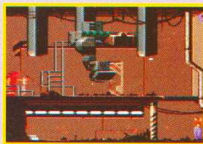


Heißer SEGA-Herbst

Auch in dieser GAMERS geht's mal wieder von Stärke zu Stärke. Bei „Street Fighter II“ könnt Ihr nun endlich so richtig den Lukas hau'n und den Dieter und den Klaus gleich noch dazu ... „Sonic 3“ für die 8-Bit-Systeme steht in den Startlöchern, ebenso wie „Aladdin“, der nur darauf wartet, sein Liebchen befreien zu können. Tja, und dann kommen die ersten Mega-CD-Spiele und ein nochmal verbessertes Wertungssystem auf Euch zu, und auch das war noch nicht alles! „Flashback“ wird teilweise gelöst, ist doch auch was! Wie? Noch mehr?? Na gut: „The Ottifants“ samt Kurzinterview mit dem Maestro selbst, „Gunstar Heroes“, der neue Sega-Action-Knaller, „F1“, das geniale neue Rennspiel, „Bubsy“, „Thunderhawk“, „James Pond 3“ und vieles mehr (auch Seiten!) – das muß genügen!

FLASHBACK – Die Lösung Teil 1

Endlich ist Schluß mit dem Haarausraufen bei „Flashback“! GAMERS präsentiert Euch den ersten Teil der Lösung zu diesem Mega-Spiel. Dabei haben wir freilich weder die horrenden Kosten noch die qualvollen Mühen gescheut, um Euch eine wirklich optimale Hilfestellung zu geben. Seht selbst!



FLASH-
BACK
• TEIL 1 **84**

JETZT NOCH MEHR WERTUNGSPOWER!

„GAMERS“ meint...

□ **Schöne Gruselgeschichte mit einem großen, feix zu bewundernden Heldenprinzen. Der Zauber findet das Ganze nett ab.**

GRAFIK	SOUND
2	2+
GAMEPLAY	DAUERSPAß
2	2-

□ **Nervtötende Musik, leere Levels mit wenigen, aber sehr schwer besiegbaren Gegnern motivieren weniger, als man es sich erhofft.**

NOTE
2

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
6 Levels
Schwierigkeitsgrad:
hoch bis sehr hoch
Continues:
keine
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

Nachdem unser Scharfblick alle Fakten über ein Spiel im Test entblößt hat, findet Ihr seine Eckdaten in komprimierter Form in der Wertungsbox. Unsere Noten sind voll schulverträglich (1 = Spitzenklasse, 6 = Müll, Plus und Minus zeigen die Tendenz). Zum ersten Mal findet Ihr in dieser GAMERS Wertungen zu Gameplay (Spielbarkeit) und Dauerspaß. So, und jetzt stürzt Euch ins große GAMERS-Lesevergnügen!

FLASH

Rubriken

- 3 Editorial
- 6 News: Neu und wissenschaft
- 10 Post: Briefe von unseren Lesern
- 50 Top 5: Eure Hits im Herbst '93
- 52 GAMERS-Shop: Unentbehrliche Fan-Ausstattung
- 83 Tips&Tricks: GAMERS bringt Euch weiter
- 90 Listen Up: Pop-News von Andreas Heineke
- 92 Börse: Kleinanzeigen
- 96 Gesammelte Werke: Was gab's bisher in GAMERS?
- 97 Comic: Gamy
- 98 Vorschau
- 98 Impressum

News

- 32 The Ottifants
- 46 Populous II/Interview

Preview

- | | | |
|----|------------------------------------|-------|
| 14 | Aladdin | MD |
| 18 | Dune | MCD |
| 21 | EA Soccer | MD |
| 73 | F1 | MS/GG |
| 26 | James Pond II: Robocod | MS |
| 28 | James Pond III: Operation Starfish | MD |
| 22 | Sonic Chaos | MS |
| 30 | Star Wars | MS/GG |
| 32 | The Ottifants | MD |

Test: MD

- 42 Bubsy
- 68 Chuck Rock II – Son of Chuck
- 71 F1
- 40 F-15 Strike Eagle II
- 70 General Chaos
- 60 Gunstar Heroes
- 62 Haunting Starring Polterguy
- 48 Jurassic Park
- 38 NHL Hockey '94
- 44 Populous II
- 64 Shinobi III
- 56 Street Fighter II
- 78 The Fantastic Adventures of Dizzy

Test: MS

- 34 The Ottifants
- 37 Wolfchild

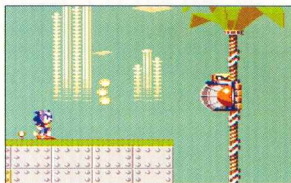
Test: GG

- 54 Chakan
- 54 Master of Darkness
- 35 The Ottifants
- 37 Wolfchild

Test: MCD

- 66 Chuck Rock
- 80 Silpheed
- 74 Thunderhawk
- 36 Wolfchild

Heiß: Sonic Chaos!



Endlich geht's in die dritte Runde! Noch dampfend aus den Sega Entwicklungs-labors können wir Euch in dieser GAMERS „Sonic Chaos“ für das Master System vorstellen. Das ausführliche Preview findet Ihr ab Seite 22!

THE OTTIFANTS – DAS SPIEL MIT DEM RÜSSEL



Es ist klein, und es ist grau. Was ist das? Nein nein, keine Wollsocke, es ist ein Rüssel – und so Sega will, sollte jeder einen haben. Mehr über das ‚Ottifanten‘-Spiel gibt's ab Seite 32.



Street Fighter II – nur das Beste



Da kommt die ganz große Freude auf! Nicht nur, daß das gute Stück endlich fertig ist, nein, es ist auch die beste Fassung, die es für Konsolen (und Geld) zu kaufen gibt! Was Ihr morgen schön prügeln könntet, solltet Ihr schnell ab Seite 56 nachlesen. Wer's ganz besonders ausführlich mag, kann sich freilich auch das zehnteilige SF-II-Feature in GAMERS Special Nr. 3 reinton – ebenfalls jetzt am Kiosk!



begeisterte uns nachhaltig! Für alles, was Ihr über den CD-Knaller mit deutscher Sprachausgabe (!) und schicker 3D-Grafik wissen müßt, könnt Ihr flugs auf Seite 74 nachschlagen!

Alles klar zum Abheben! Das Mega CD dreht mit „Thunderhawk“ voll auf und



LILLEHAMMER

SCHNEE SCHMELZEN MIT U.S. GOLD

Mit dem offiziellen Software-Sportereignis zum den 17. Olympischen Winterspielen wartet „U.S. Gold“ auf. Während die Aktiven im norwegischen Lillehammer den Schnee zum Schmelzen bringen, kann man sich zu Hause oder unterwegs mit „Winter Olympics“ auf Mega Drive, Master System, (Dezember) (Januar) die den einzelnen vertreiben.

Schnee schmelzen und Eis brechen für Daheimgebliebene



Einmal Lillehammer und zurück – jetzt mit U.S. Gold

STERNENTOURIST

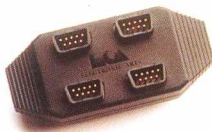
WILDER GALAXIS-STÜRMER

„Cosmic Spacehead“ heißt der neuste Held der britischen „Codemasters“, die kürzlich mit ihrem „Micro Machines“ Furor machten. Als Touri einer fernen Galaxis muß er sich durch diverse Action-Szenarien aufmachen, um die Existenz der Erde per Urlaubsschnapschuß zu beweisen. Erhältlich sein soll das Ganze im November (MD, MS, GG).

ELECTRONIC ARTS

EIGENER ADAPTER

„Electronic Arts“ kündigt für den Oktober die Veröffentlichung des Vierspieler-Adapters „4-Way-Play“ für das Mega Drive an. Das Gerät wird zu dem Konkurrenzprodukt von „Sega“ nicht kompatibel sein. Der Preis stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest. Erste Spiele mit 4-Way-Play-Unterstüt-



Treffender Name: „4 Way Play“ von EA



zung werden: „General Chaos“, „Bill Walsh College Football“, „NHL Hockey ‘94“, „John Madden Football ‘94“ und „EA Soccer“ sein.

Wird vom Adapter unterstützt: Militär-Klamotte „General Chaos“ à la M.A.S.H.

EIGENER ADAPTER II

Auch „Sega“ ist auf dem Feld der Mehrspieler-Vergnügungen für das MD nicht untätig. Der „Vierspieler“-Adapter kommt bei uns Ende September auf den Markt und wird voraussichtlich ca. 60 Mark kosten. Erstes Gruppenspiel: „Ultimate Soccer“.



Das wird der neue Galaxis-Stürmer aus „Cosmic Spacehead“ sein...

SEGA DREHT AUF! MEGA DRIVE II UND MEHR...

Jetzt ist es raus! Sega schnürt einige dicke Pakete für das Jahresende. Eins von ihnen könnte demnächst auch auf Eurer persönlichen Wunschliste stehen.

Zuerst einmal wird das Mega Drive II in den Markt eingeführt. Technisch hat sich am MD nichts geändert, lediglich das Design ist ein glatteres geworden. Diesen Nobel-Hobel wird's in folgenden Zusammenstellungen geben: 1. Nur das Mega Drive II mit einem Pad, ohne Spiel für DM 199,-, 2. als „Extra 3“-Pack in limitierter Auflage inklusive dreier Module und einem Pad für DM 289,- und 3. im „Aladdin“-Set mit einem Pad und „Aladdin“ für DM 299,-.

Weiter geht's mit dem Master System, und einem Pad kommt für DM 149,-, „Sonic“, „Columns“, „World Soccer“, gehandelt.



Ein schlichtes Master System mit eingebautem „Sonic“ über den Ladentisch, das „Extreme Set“ wird inklusive „Super Monaco GP“ und zwei Pads für DM 179,-.

Letztlich gibt's auch noch das Game Gear, und zwar inklusive „Columns“ für 199,-, den TV-Tuner für DM 149,- und etlich im Preis gesenkte ältere Spieltitel für alle Systeme. Na, wenn das nichts ist...

STRASSENFEGER VON KONAMI THE NEW GENERATION

Jahrelang konnte sich's auf der Nintendo-Konsole an der Spitze der Verkaufscharts halten, jetzt macht Konami den langersehnten Schritt tatsächlich wahr. Castlevania, Dauerbrenner und Straßenfeger zugleich, wird in Bälde für die Sega-Maschinen erwartet. Der Clou: Entgegen der Nintendo-Version wurde jetzt extra für das Mega Drive die Story völlig neu überarbeitet und das gesamte Spiel nach allen Regeln der Kunst und mit technischen Raffinessen neu programmiert, was nicht zuletzt dazu führte, da? der Titel jetzt mit Anhängsel erscheint: „Castlevania - The New Generation“. Mehr gibt's im November...

DIE „MORTAL KOMBAT“-GEWINNER

Es folgen die Gewinner des „Mortal Kombat“-Wettbewerbes aus GAMERS 5/93 und TOTAL!7/93. Der Gewinner des ersten Preises heißt OLIVER PAUL und kommt aus Berlin, der zweite Preis geht an MARKUS KLOTZBERG aus Neustadt/Hessen, und den dritten Preis kassiert MARCO MELCHERS aus Bork. Die Gewinner der 30 „Mortal Kombat“-Module sowie der zehn T-Shirts sind bereits benachrichtigt. Herzlichen Glückwunsch!

RASENMÄHER-MANN:

STRATEGIE VERWORFEN

Noch lange nicht erschienen, bekommt der Lawnmower-Man (GAMERS berichtet in den vergangenen beiden Ausgaben) schon Nachwuchs. Wie innerhalb der Strom/The Sales Curve-Gruppe in London jetzt kurzfristig entschieden wurde, wird ab sofort an einer Fortsetzung der Cybersex-Geschichte gearbeitet, analog zu den Movies. „Das Spiel ist so unglaublich gut gelungen, daß wir den Erfolg gleich mitprogrammieren konnten – und das schreit nach einem gehörigen Nachschlag“, meint Colin Brown, Marketing Manager der britischen Company. Die Folge: Teil eins muß „Federn lassen“, indem er sein Anhängsel „2“ einbülßt. Wir meinen: besser so!



VIRGIN GAMES: **GAMES**

KOMM' DOCH MAL RÜBER

Zwei Dinge gestalten sich bei dem britischen Erfolgslabel Virgin Games jetzt von Grund auf neu: zum einen der Firmenname, den die Engländer jetzt in „Virgin Interactive Entertainment“ umbenennen werden, zum anderen – für die deutschen Veröffentlichungen interessant – der Firmensitz. Nein, nein, sie wollen ihren Londoner Firmensitz nicht abackeln, dafür aber tut Virgin („Global Gladiators“, „Cool Spot“, wir erinnern uns) ab sofort für Video- und Computerspieler in Deutschland aus nächster Nähe Gutes: mit Christian Gloe als Geschäftsführer und Martin Spieß als Marketingleiter hat „Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH“ – so heißt das jetzt – zwei eigens für den deutschen Spielmarkt eingesetzte Profis und Kenner für die Branche gewonnen. Auf großzügigen 220 Quadratmetern brandneuer Bürofläche, die sich bei Redaktionsschluss noch eifrig im Entstehen befand, werden die beiden Herren managen, verkaufen, bewerben und präsentieren. Top Job? GAMERS wünscht gutes Gelingen. Ach ja, und der nächste große Hammer ist selbstverständlich auch schon in Sicht: „Das Dschungelbuch“ für Mega Drive und Master System. Wann? Frühjahr'94!

LORICIEL MACHT MELDUNG

MUSKELN UND TENNISARME

Labyrinth, Plattform-Action und Ballersequenzen satt, was will das Spielerherz denn mehr? „Jim Power in Mutant World“ soll jetzt seine Muskeln auf den Mega Drives dieser Welt spielen lassen. Darüber hinaus wird das französische Label Loricel – inzwischen seit nunmehr zehn Jahren im Geschäft – um die Weihnachtszeit mit „Davis Cup World Tour“, einem bislang sehr nett anzusehenden Spielchen, die Mega-Drive-Slots fordern. Wir sind gespannt...

FALSCHES SPIEL MIT MORTAL KOMBAT

KURZ VOR DER AUFKLÄRUNG

Hin und weg und ausgepowert von einer langen Nacht mit Acclaims „Mortal Kombat“ haben wir in GAMERS 5/93 bedauerlicherweise einen föllig valschen Wertungskasten in unserem Testbericht auf Seite 47 gedruckt. Liebe Leute, das falsche Spiel hat nun wirklich ein Ende, denn „Mortal Kombat“ stammt zum einen nicht von Sega, sondern vielmehr aus dem Hause Acclaim, das ist doch klar. Zum anderen kostet dieser Kampfsport doch etwas mehr als angegeben, im ganzen nämlich etwa 130 Deutsche Mark, und zum dritten schließlich gebührt dem Spiel nach dem nichtamtlichen Mittelkurs auf der repräsentativen GAMERS-Tester-Skala eine glatte, satte „2“. Sorry, das kann passieren. Hier nun also der richtige Wertungskasten...

„GAMERS“ meint...

Mortal Kombat bietet filmreife Animationen der Extraklasse. In Sachen Grafik wird das MD vollgefordert.

GRAFIK SOUND

2+

3+

GAMEPLAY DAUERSPASS

2

2

Das **Gameplay** bietet keine neuen Einfälle und unterscheidet sich kaum von dem anderer Prügelspielen.

NOTE

2

Hersteller:

Acclaim

Preis:

130 DM

Genre:

Action

Anzahl Spieler:

1-2 Spieler

Levels:

15

Schwierigkeitsgrad:

wählbar

Continues:

maximal 9

Erhältlich:

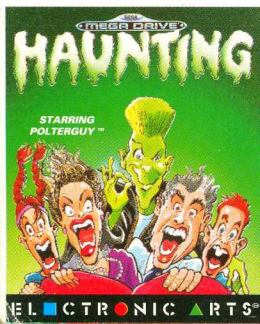
ab sofort

Speicherkapazität:

16 MBit



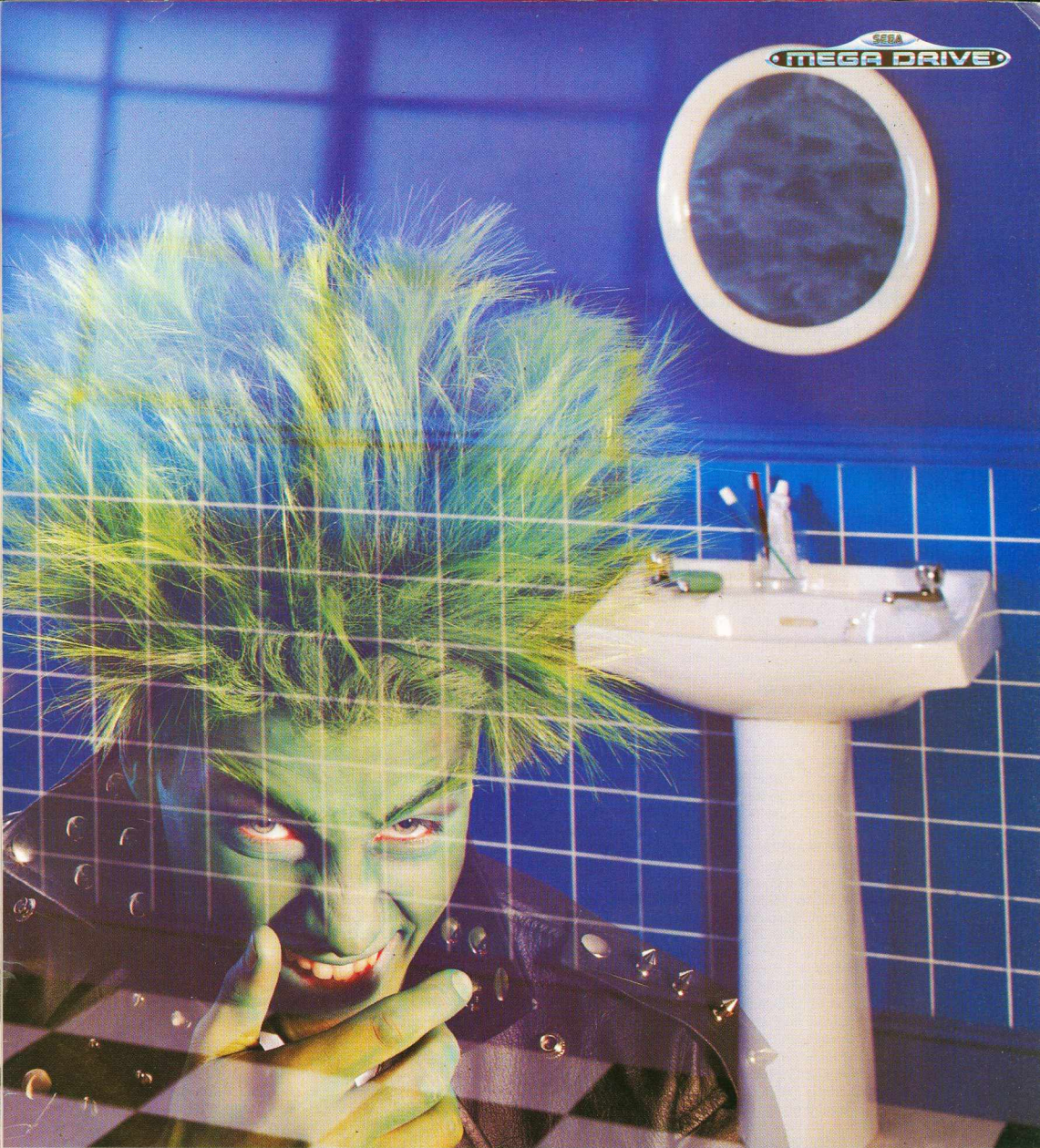
WENN SIE BIS JETZT NOCH NIE IN IHREM BADEZIMMER GESPUKT HABEN, DANN HABEN SIE IN IHREM LEBEN ETWAS VERSÄUMT. DAS SOLLTEN SIE JETZT NACHHOLEN!



Rache ist süß es. Und was könnte süßer sein, als aus dem Grab zurückzukehren, um bei denen zu spuken, die für Ihr tragisches und verführtes Ableben verantwortlich waren: die böse Familie Sardini.

In der Rolle des unvergleichlichen Polterguy können Sie bis zu 400 übernatürliche Scherzartikel aktivieren, um die vier Sardinis mit





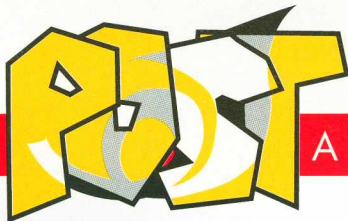
panikverzerrten Gesichtern, weißen Haaren und völlig entnervt aus jeder Ihrer palastartigen Villen zu vertreiben.

Um jedoch Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie einen extra großen Vorrat an lebenswichtigem Ektoplasma mitnehmen.

Aber passen Sie auf! Nicht alles wird nach Plan verlaufen, denn die bössartigen Ectobeasts sind darauf aus, Ihr Leben nach dem Tod zur Hölle zu machen.

Falls Sie "besessen" sind von ungeheurer Gerissenheit, schwarzem Humor und der Art von Mut, die natürlich (oder übernatürlich) ist, wenn man nicht mehr unter den Lebenden weilt, dann ist Haunting Starring Polterguy genau das richtige für Sie.

Andernfalls haben Sie nicht den Spuk (Verzeihung, die Spur) einer Chance.



Laßt Schreibmaschinen rattern, Drucker knarzen, Federn quietschen und Kulis rollen: Unsere Post-Ecke ist genau das Richtige für den mitteilungsbedürftigen Sega-Spieler. Die interessantesten Zuschriften werden abgedruckt; wir behalten uns dabei eine Kürzung der Briefe vor. Vergeßt bitte Euren Absender nicht!



**IHR WOLLT
UNS ETWAS
MITTEILEN?**

**KEIN PROBLEM! SCHICKT
EURE BRIEFE AN DIESE ADRESSE:**

**MVL GMBH
GAMERS
HEILIGWIGSTR. 39
20249 HAMBURG**

KAMPFSPORT-FRAGEN

1. Wird 'Street Fighter 2' für das MS erscheinen?
 2. Wenn nicht, könnt Ihr mir ein paar Kampfspiele wie z.B. 'Street Fighter 2' aufzählen?
- Michael Pfrogner,
Schwindegg*

GAMERS ANTWORTET:

1. Nein, leider nicht.
2. Hier können wir Dir nur zu 'Streets of Rage' raten. Der Test befand sich in GAMERS 4/93, es bekam eine '2'.

SPANNUNGEN

Ich hätte da eine Frage. Mein Netzadapter vom Mega Drive ist defekt, und nun möchte ich gerne wissen, ob man den Master-System-Netzadapter benutzen darf, oder ob es schadet.

Guido Kunert, Berlin

GAMERS ANTWORTET:

Das ist eine Frage von Spannung und Stromstärke. Das Master System II wird mit 9 Volt/500 mA gespeist, das MD mit 12 V, 1200 mA – folglich liefert das 'kleine' Netzteil zu wenig Saft für das MD, beim Betriebsversuch dürfte nicht viel passieren. Fragen dieser Art kann Euch allerdings der Sega-Infoservice viel schneller und bequemer beantworten. Tel.: (040) 22 709 61, Mo.-Fr. von 10h bis 18h.

NIE GETESTET?

Erst mal ein großes Lob an Euch. Von allen Sega-Zeitschriften ist GAMERS die gelungenste. Doch genug mit der Süßholzrasperei. Ich habe einige Fragen an Euch:

1. Wieso sind die GAMERS-Special-Ausgaben nicht im Abo unbegriffen?
2. Ihr habt in keiner Ausgabe 'Toejam & Earl' getestet. Welche Note würdet Ihr dem Spiel geben?
3. Wird das sechsknöpfige Joypad im GAMERS-Shop zu kaufen sein?
4. Mir ist zu Ohren gekommen, daß es sich bei der 'Street Fighter 2'-Version nicht um die gleiche Version wie auf dem SuperNES handeln wird, sondern um eine Champion- oder Turbo-Ausgabe. Welche Vorteile wird dies mit sich bringen?

Sebastian Tartert, Mainz

GAMERS ERLÄUTERT:

1. Das Abo wäre dann wesentlich teurer – und was ist, wenn jemand zwar das normale Heft, nicht aber die Specials haben möchte? Übrigens kann man die Special separat abonnieren – und das ist gänzlich neu-eu-eu!
2. Gar nicht wahr! Wenn Du einen Blick in die 'Gesammelten Werke' der Ausgabe 5/93 geworfen hättest, wäre Dir dies in der dritten Spalte aufgefallen. Der Test befindet sich in Ausgabe 1/92.
3. Kommt Zeit, kommt Rat... Wenn Ihr Dinge wißt, die Ihr im GAMERS-Shop sehen möchtet, laßt es uns wissen!
4. Alle Details über 'SF 2' findest Du in dieser GAMERS oder auch (noch ausführlicher!) in GAMERS Special Nr.3, die bereits erhältlich ist!

DIE 'NEUE' GAMERS

Wow! Ich bin echt baff; die 'neue' GAMERS ist eine Com-

puterzeitschrift der Spitzenklasse! Vor allem die Bewertung der Spiele ist super. Bei den Leserbriefen war ein Brief von einer gewissen Anabel Etzel aus Petersburg dabei. Sie hatte ein Problem, das viele Besitzer von Konsolen haben, und zwar: Welches Spiel ist wohl das beste in einer Kategorie? In Eurer Antwort war auch (in meinen Augen) die beste Lösung, und zwar Nummer zwei. Ich finde, Ihr könnt Euren Lesern ruhig mal die 'crème de la crème' gönnen. Ich wäre auch schon froh, wenn die Topauswertung nur zweimal im Jahr käme, denn die derzeitige Auswertung ist echt billig.

Alexander Kuhl, Frankfurt

GAMERS WERTET AUS:

Wenn Dir die Erweiterung des Wertungsschemas gefallen hat, werden Dir in dieser GAMERS bestimmt schon wieder die Augen übergehen... Die derzeitige Ordnung des Verzeichnisses ist nicht billig, sondern alphabetisch, und somit logisch richtig. Um Euch Überblicke anhand verschiedener Kriterien geben zu können, werden wir die Art der Sortierung aber von nun an abwechseln: Mal alphabetisch, mal nach Noten, mal nach Kategorien. O.K.?

AUSLÄNDER-STATEMENT

Euer Mega-Mag ist die beste Videospiele-Zeitschrift, die ich kenne, und rein aus Hobby-Gründen kaufe ich mir so ziemlich alle Schriften, die ich zu diesem Thema kaufen kann. Aber Eure Zeitschrift ist die einzige, bei der ich mich auf die Ergebnisse der Tests auch verlassen kann. Eure neue Art, die Ergebnisse der Tests in das Übersichts Kästchen zu bringen, gefällt mir sehr gut. Da Ihr ja sicher viele junge Leser habt, würde es mich

freuen, wenn Ihr mal was zur bzw. gegen die Ausländerfeindlichkeit in Germany sagen bzw. schreiben würdet.

Thomas Busse, Laatzen

GAMERS SAGT:

Vielen Dank für Dein Vertrauen in GAMERS! Zur Ausländerfeindlichkeit dies: Wir leben alle auf EINEM Planeten. Diejenigen, die sich über andere erheben und sie nicht als gleichwertig akzeptieren – aus welchem Grund auch immer – sollten sich ihrer Dummheit schämen. Leider sind sie gar zu dumm, diese überhaupt zu erfassen, geschweige denn das Ausmaß des glücklichen Umstandes ihrer Existenz. Was solche Menschen aus den ihnen unverdienterweise gegebenen Fähigkeiten machen, spottet jeder Beschreibung und ist eine Beleidigung der Menschheit und ihrer selbst – aber auch das verstehen sie nicht. Traurig, aber wahr!

AUSLANDS-FRAGEN

Zuerst ein dickes Lob an Euch! Doch eins stört mich: Da jetzt amerikanische und japanische Spiele nicht mehr auf deutschen Mega Drives laufen, könntet Ihr doch zu jedem Spiel dazuschreiben, ob es amerikanisch usw. ist? Gibt es noch mehr Lernspiele wie 'Carmen Sandiego'? Wenn ja, wie heißen sie?

Stefanie Wendle, Neuried

GAMERS ERKLÄRT:

Eigentlich stellen wir keine Importspiele vor – sollte es doch mal vorkommen, werden wir sie gesondert in einer sogenannten 'Import-Corner' unterbringen und deutlich darauf hinweisen, welchen Ursprungs sie sind. 'Carmen Sandiego' ist auf seine Weise einzigartig – leider.

ENTSPANNUNG

Immer wenn ich mein MD einschalte, bekomme ich ein dumpfes Brummen aus den Boxen meiner Stereo-Anlage und aus der meines Fernsehers. Dieser Ton hält auch während des Spielens an. Woran könnte dies liegen?

Jürgen Scheffler,
Aschendorf

GAMERS VERMUTET:

Leider hast Du Dein Problem nicht so richtig aufgedrösel't. Zwei Fragen unsererseits: Hast Du Dein MD an die Stereo-Anlage gekoppelt? Benutzt Du das Original-Netzteil? Nun gut, hier ein paar Möglichkeiten:

1. Deine Funkentstörung ist im Eimer, bei welchem Gerät auch immer...

2. Du jagst zuviel Strom in Dein MD.

3. Dein Netzteil hat einen Knacks.

4. Irgendwo in Deiner Anlage ist ein Kurzschluss.

Also: Bei technischen Fragen dieses Kalibers immer ganz genau erklären, oder mal den Info-Service anrufen, denn der ist Probleme dieser Art gewohnt und kann deshalb schnell und unkompliziert helfen.

GAME-GEAR-FUSSBALL

Könntet Ihr mir sagen, welche Fußballspiele es auf dem Game Gear gibt?

Jörg Roskoden, Magdeburg

GAMERS ANTWORTET:

Lediglich 'Super Kick Off' transferiert diesen Rasensport auf das Handheld, und das in einer Qualität, die nicht unbedingt akzeptabel ist. Siehe auch 'Gesammelte Werke'. In freudiger Erwartung sehen wir allerdings der Game-Gear-Fassung von 'Ultimate Soccer' entgegen – sobald spruchreif, werden wir testen!

TOTAL SCHARF

Ich bin auf das Spiel 'Mega Turrican', welches Ihr im Heft 3/93 im Preview hattet, total scharf. Wann wird es für das MD erscheinen, und wieviel wird es ungefähr kosten?

Christian Mayer,
Magdeburg

GAMERS ANTWORTET:

Der exakte Termin für 'Mega Turrican' stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest – man geht aber allenthalben vom Januar '94 aus. Der Kostenspunkt dürfte bei etwa 110 Markern liegen.

STOLZER BESITZER

Ich bin stolzer Besitzer eines Mega Drives und größter Fan Eurer Zeitschrift. Doch habe ich jetzt einige Fragen an Euch:

1. Welches Spiel würdet Ihr am ehesten empfehlen? 'Rolo to the Rescue', 'Cool Spot' oder 'Flashback'?

2. Wofür steht die Bezeichnung 'MBit'?

3. Wird 'Prince of Persia' fürs MD erscheinen?

Christian Schmitz, Wülfrath

GAMERS ANTWORTET:

1. Alle drei Spiele sind super. Man macht also bei keinem einen Fehlkauf. Welches Du am liebsten haben möchtest, hängt von Deinem Geschmack ab. 'Flashback' ist ein tolles, innovatives Action-Adventure, die anderen beiden sind super Jump & Runs.

2. 'MBit' (= MegaBit) ist die Maßeinheit für die Speicherkapazität von Modulen. Ein MegaBit (1024 Bit) ist gleichbedeutend mit vielleicht geläufigeren 128 KiloByte. Ein 8-MBit-Modul umfaßt also 1 MByte (auch 'MB'), weil ein Byte (Na? Genau!) aus 8 Bits besteht. Haben das alle verstanden? Nein, nein, bitte antwortet nicht!

3. 'Prince of Persia' für MD

erscheint laut Plan im Oktober – in England. Wann es offiziell bei uns zu haben sein wird? Wir informieren Euch, sobald wir's wissen!

EINSTEIGERIN

Seit ca. drei Monaten bin ich Besitzerin eines Mega Drives und Fan Eurer Zeitschrift. Daher habe ich einige Fragen an Euch:

1. Kann man das Mega CD 2 an das alte MD anschließen?

2. Ihr habt geschrieben, daß etwa 600 Module auf eine CD passen. Heißt das, daß man Spiele auf eine CD übertragen kann und darf?

3. Was bedeuten die Worte 'Converter', 'Konsole' und 'Vierspieler-Adapter'?

Dragica Gopic, Marl

GAMERS ANTWORTET:

1. Ja.

2. Wir haben geschrieben, daß eine CD die Speicherkapazität von etwa 600 Modulen hat – das ist ein feiner Unterschied. CDs lassen sich mit dem Mega CD nicht beschreiben, nur lesen, womit die Frage schon erschöpfend beantwortet wäre.

3. Mit dem 'Converter', einem klobigen Aufsatz für das Mega Drive, ist es möglich, Master-System-Spiele quasi via MD zu spielen. In Wirklichkeit befindet sich aber in dem Gerät die komplette Master-System-Technik, und das MD wird kaum benötigt.

Die 'Konsole' ist das Grundgerät (z.B.: Mega Drive), welches meist an einem festen Ort aufgestellt ist. Anders ist

dies beim 'Handheld' (Game Gear), welches man auch problemlos mal in den Bus oder die Schule schleppen kann, ohne gleich eine Steckdose zu benötigen.

Hinterdem, Vierspieler-Adapter' verbirgt sich eine Art Weiche für den Joypad-Anschluß, die es ermöglicht, mehrere Joypads an eine Buchse anzuschließen und diese auch für Spiele mit mehreren Spielern zu nutzen.

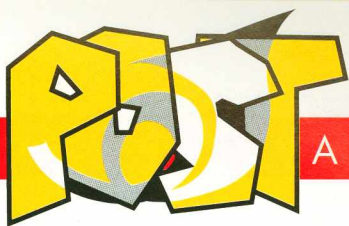
VERANTWORTUNG & MEHR

Da ich seit Ausgabe eins dabei bin, erlaube ich mir einfach mal, ein paar Gedanken zu Eurem Blatt zu äußern. GAMERS bietet einen befriedigenden Überblick über die Erscheinungen aus dem Hause Sega. Ihr versucht auch, neue technische Errungenschaften, wie z.B. das Mega CD, zu erläutern und darüber zu berichten. Leider werden Spiele, die vor der ersten GAMERS-Ausgabe erschienen sind, nicht berücksichtigt. Nun ist es aber mit Eurer Objektivität sonst nicht weit her. Euer Schreibstil ist normalerweise äußerst subjektiv und höchstens für 14-jährige interessant. Ich weiß, daß viele Jugendliche Euer Blatt lesen und sich auch stark von Eurer Meinung beeinflussen lassen. Das ist wohl ein Punkt, den Ihr oft vergeßt. Was in GAMERS gut bewertet wird, wird auch gekauft. Somit habt Ihr eine gewisse Macht, Trends zu setzen.

Weiterhin werden alle Jump&Run-Spiele übertrieben gut bewertet, obwohl sie spielerisch haargenau nach demselben Schema ablaufen. Auch die ganzen 'Disney-Spiele' werden ständig mit Bestnoten versehen, obwohl jedes ein Abklatsch des Vorgängers ist. Doch Donald und Mickey kennt eben jedes Kind, und somit sind sie zum Verkaufshit prädestiniert und müssen selbstverständlich auch gelobt werden. Auch ein Spiel à la 'Thunderforce' ist bestenfalls für jemanden mit Fingerprothese interessant, da man nichts zu tun hat, außer dauernd zu feuern. Grafik hin, Grafik her, eine '2' ist wohl für ein Ballerspiel nicht



Dieses Bild von Sonic im GAMERS-Ambiente sandte uns Patrick Timm aus Flensburg. Vielen Dank, Patrick!



gerechtfertigt, wenn man es objektiv betrachtet.

Wichtig und auch gerechtfertigt war die Besprechung von „Flashback“, da dieses Spiel wirklich Maßstäbe setzt und es noch nichts Vergleichbares gibt. Ihr solltet Euch jedoch auf einen Bericht (Bericht, nicht Erzählung) beschränken und auf eine Benotung verzichten – zumindest nicht in dem Ausmaß benoten, wie Ihr es tut. Doch dazu später noch etwas.

Es ist nicht zu übersehen, daß Ihr den Trend ganz eindeutig zum Mega Drive (seit neuestem Mega CD) lenkt. Ist ja logisch, da diese Spiele mehr Kapital ins Hause Sega bringen, als die vom Master System. Vor ein paar Ausgaben fragte jemand in einem Leserbrief, ob Sega-Spiele mal billiger werden würden. Eure Antwort war derart unverfroren, daß es fast schon zum Lachen war. Es hieß da, daß die Produktionskosten ach so hoch wären, die Grafik so toll und die Entwicklung so teuer, usw.... Als Sega-Propagandisten könnt Ihr Euch selbstverständlich nicht ins eigene Fleisch schneiden, aber 14/15jährige Kids derart anzuschwärzen, ist nicht legitim. Eine Kassette (oder Modul) hat einen reinen Materialwert von maximal DM 10,-, kostet neu aber durchschnittlich DM 100,- bis 120,-. Das Einzige, was einen hohen Materialwert hat, ist der Cadillac des Chefs von Sega Enterprises. Das Geschäft mit der Illusion ist grenzenlos und läuft bestens. Was ich damit sagen will, ist, daß nur ganz wenige Herrschaften mit trivialen Illusionen den Kids ganz viel Geld aus der Tasche ziehen. Durch Eure unkritische Darstellung macht Ihr Euch mitschuldig! Ich selbst lasse mir das Geld ja auch aus der Tasche ziehen, jedoch überlege ich mir zehnmal, ob es ein Spiel wert ist. Ich fürchte jedoch, daß man bei vielen Jugendlichen eine kritische Denkweise noch nicht erwarten kann – und genau an dieser Stelle übt Ihr einen sehr großen Einfluß aus, den Ihr, wie gesagt, nicht unterschätzen solltet.

Falls es jemanden interessiert: Ich bin 23 Jahre alt, Student und seit zwei Jahren begeisterter Sega-Spieler.

Ralf Mibold, Ludwigsburg

GAMERS ENTGEGNET:

Lieber Ralf, erst einmal müssen wir uns entschuldigen, Deinen viereinhalbseitigen Brief für den Abdruck gekürzt zu haben – anders war es aber leider nicht möglich. Wir denken, Deine Kernaussagen übergebracht zu haben. Nun laß wir unseren Job ordentlich machen und uns dieses Vertrauens somit würdig erweisen. Wir wollen niemanden „beeinflussen“, sondern lediglich bei der Entscheidung helfen, ob es sich lohnt, ein Spiel zu kaufen oder nicht. Objektivität: Selbst wenn wir alle uns nie unserer subjektiven Eindrücke erwehren können, denken wir, daß sich eine Test-Crew mit jahrelanger Erfahrung erlauben kann, Spiele zu bewerten, in Qualitätskategorien einzuordnen und eine Kaufempfehlung auszusprechen (oder auch nicht). Daß unsere Testberichte (nicht Erzählungen) keine plumpen Protokolle des Spielgeschehens sind, sondern auch über Stilmittel verfügen und sich dementsprechend gut lesen, finden wir wichtig, auch in Hinsicht auf unsere Zielgruppe. Warum soll es nicht angenehm oder gar unterhaltsam sein, sich Informationen zu holen? Überbewertung / Fingerprothese: Hier nimmt Deine eigene Subjektivität überhand. Du bist also der Meinung, daß jedes Jump&Run revolutionäre, neue Features bieten muß. Hm! Was machst Du z.B., wenn zeitgleich zwei Jump&Runs auf den Markt kommen, die in etwa dieselben Features bieten wie auch schon zehn andere vor ih-

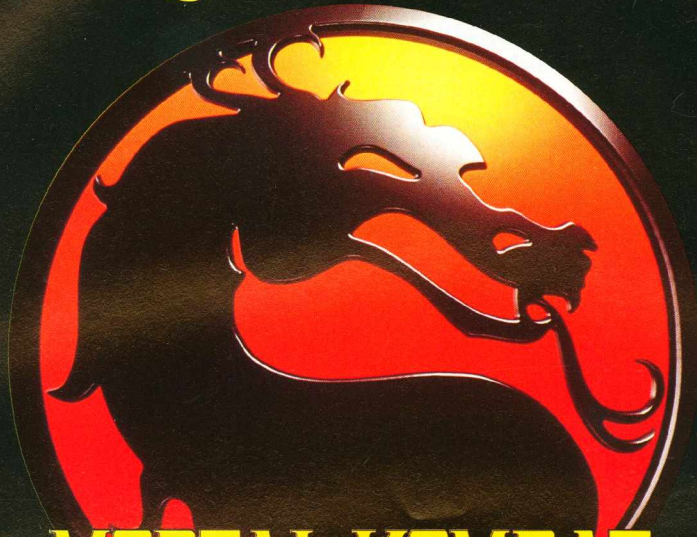
nen. Du besitzt aber noch kein J&R. Solltest Du deswegen keines der beiden kaufen, nur weil der J&R-Standard inzwischen hoch ist, und sich die guten Elemente natürlich wiederholen? Welches ist besser? Ach, das ist geschmacksabhängig. Aber gut sind sie beide? Es ist doch so: Wenn jemand gerne Jump&Runs spielt, erwartet er gewisse Dinge, genau wie bei gutem Essen. Das hundredste Filetsteak in Folge ist etwas öde, aber nach etwas Zeit hat man doch wieder Lust drauf. Genauso gibt es Leute, die Ballerspiele mögen (ja, Du nicht), und dann zählen eben die feinen Unterschiede. Ist ein Ballerspiel gut gemacht, bekommt es eine gute Note. Es wäre nicht objektiv zu sagen, daß das Action-Genre ein schlechtes ist und deswegen alle Spiele niedrige Wertungen bekommen, denn durch Ausgrenzung setzt man Trends, nicht anders.

Keine Wertung: Das wäre nun wirklich Unsinn, denn die Wertung stellt eine Mischung aus technisch meßbaren Fakten und nicht meßbaren, durch Erfahrung und Vergleich ermittelte Werte dar, die die gesamte Qualität eines Produktes zu umreißen sehr wohl in der Lage ist (kompliziert, ich weiß). Wenn man keine Ballerspiele mag, wird man sich auch kein mit „1+“ bewertetes „Thunderforce“ kaufen, interessiert man sich aber dafür, weiß man, was auf einen zukommt. Segas Kapital / Modulpreise / Sega-Propagandisten: Erst einmal sind wir keine Sega-Propagandisten! Wir machen ein Heft über Sega, nicht für Sega. Wir lenken auch den Trend nicht in Richtung MD oder MCD, wir berichten lediglich über die Produkte, die da kommen. Die dabei auftretende Gewichtung entsteht via Sega im Markt selbst.

Den Brief mit unserer unverfrorenen Antwort habe ich leider nicht gefunden, nur einen, in dem das Thema gestreift wurde, und unsere Antwort darauf war völlig korrekt. Der Herstellungspreis, wie Du ihn angibst, ist – sofern er

überhaupt stimmt – doch sehr blauäugig kalkuliert, denn ein Grundstoff-Einkaufspreis hat wenig mit dem letztendlichen Verkaufspreis eines Produktes zu tun. Schönes Beispiel: Glas. Das bißchen Quarzsand etc. kostet weitaus weniger als z.B. ein veredeltes Präzisions-Brillenglas. Die Verstärkung Deines „Argumentes“ hast Du doch ein bißchen weit getrieben. Eins ist klar: Wir möchten alle, daß die Module billiger werden, nur muß man dabei auch Realitäten sehen. Mangelnde Kritik / Mitschuld: Wir sprechen nicht über das Für oder Wider von Videospiele oder den (Un-)Sinn dieser Freizeitbetätigung. Wir machen eine Zeitschrift über Videospiele, weil wir uns genau wie unsere Leser für Videospiele interessieren. Ob sich jemand ein Spiel leisten kann oder soll, oder ob jemand dabei etwas verdient, was ihm gegönnt sei, wenn seine Produkte gut sind und das halten, was sie versprechen, ist ein ganz anderes Thema. Wir versuchen, unsere Leser vor Fehlinvestitionen zu bewahren und nebenher über das Thema zu informieren, das einen Teil ihres Lebens ausfüllt. Unsere Leser würden sich, sonst würden sie GAMERS nicht kaufen. Du sagst, Du bist ein begeisterter (!) Sega-Spieler, dann können doch die Dir verkauften Illusionen so trivial nicht sein – oder zumindest sind sie dann ihr Geld wert. Wir fänden es auch schöner, wenn die Modulpreise pulzeln würden, sie tun es aber nunmal nicht. Zumal: Für ein gutes Spiel geben wir auch gern mal 'ne Mark mehr aus. Denkweisen Jugendlicher: Ich glaube nicht, daß die Kids leichtfertig ihr knappes Geld zum Fenster rauswerfen – da wird auch überlegt, welches Spiel sich lohnen könnte, und vor allem, was man sich leisten kann. Wenn GAMERS hier helfen kann, letzten Endes für Zufriedenheit zu sorgen und den Lesern den richtigen Tip zu geben, ist unsere Aufgabe bereits in weiten Teilen erfüllt. Was wollen wir mehr?

Schlag' Dich durch.



MORTAL KOMBAT

AKkaim
Entertainment GmbH

MORTAL KOMBAT ist da.

Erhältlich in allen TOYS "R" US-Fachmärkten für Game Boy, Game Gear, Super NES, Mega Drive und Master System.



TOYS "R" US

Sie finden uns 34 x in Deutschland:

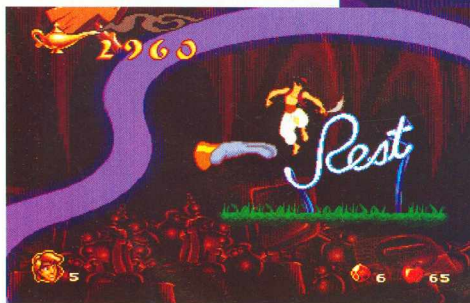
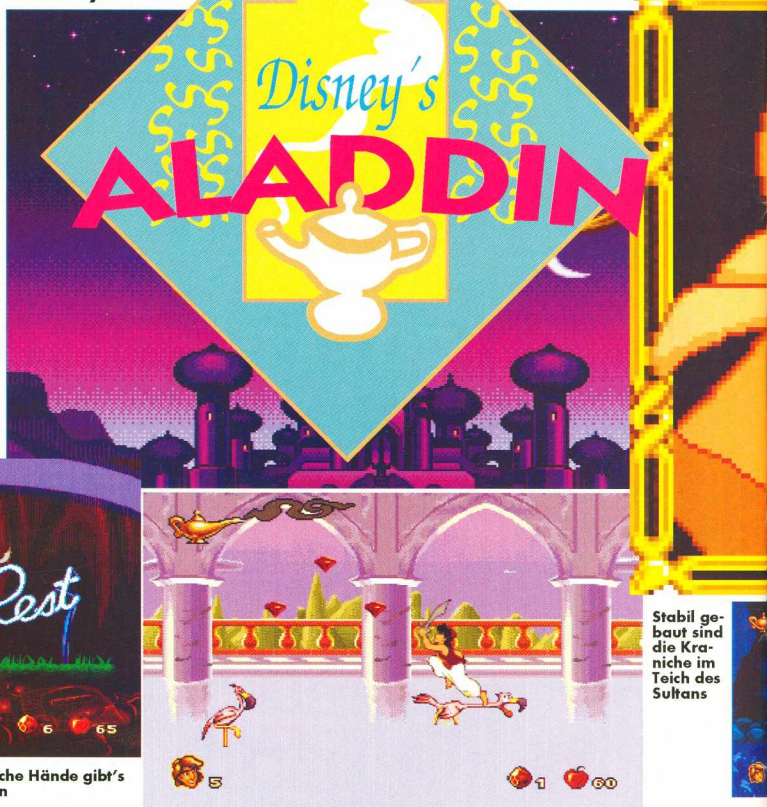
- Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Günthersdorf bei Leipzig • Hagen
- Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide
- Köln-Marsdorf • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Paderborn • Regensburg • Röhrsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen
- St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau • Wallenhorst bei Osnabrück • Waltersdorf bei Berlin
- Würselen bei Aachen

Aladdin

Eigentlich ist das nur Neues, wenn Zeichentrickhelden ihrem Film untreu werden und nebenher auch zu Videospiel-Stars werden. Gab's alles schon zuhauf – siehe Tiny Toons, Donald Duck, Tom und Jerry und und und. Und daß ein Game praktisch zeitgleich mit einem Kinofilm auf den Markt kommt, kann nach Jurassic Park auch keinen mehr vom Hocker reißen. Eher im Gegenteil: Die Filmtitel unter den Videogames haben oft unter den teuren Lizenzgebühren zu leiden und bieten häufig total mieses Gameplay, weil die Kohlen und die Zeit nicht mehr für das

Trommeln gehört zum Geschäft. Das hat in diesem Jahr Steven Spielberg mit Jurassic Park bewiesen wie kein zweiter. Beinahe schon im Schatten der wildgewordenen Dinos kündigt sich jetzt ein weiterer Film an, zu dem es ein mega-heißes Game geben wird: Aladdin von Walt Disney.

Aladdin ist wirklich ein gelenkiges Kerlchen...



Ruheinseln („Rest“) und hilfreiche Hände gibt's im Inneren der Lampe zu sehen



Stabil gebaut sind die Kraniche im Teich des Sultans

Entwickeln eines ordentlichen Spiels gereicht haben.

Schlechte Karten also für 'Aladdin', das Spiel zum gleichnamigen Walt-Disney-Zeichentrickfilm? Weit gefehlt! Denn „Aladdin“ hat vielmehr das Zeug dazu, einen neuen Jump&Run-Standard auf dem Mega Drive zu setzen.

Aber der Reihe nach. Wie es sich für ein ordentliches „Spiel zum Film“ gehört, hält

sich Aladdin ziemlich eng an die Handlung des Films. Kurzer Abriss der Story: Der junge Aladdin, seines Zeichens Besitzer eines Lampengeists, hat sich unsterblich in die Tochter des Sultans verliebt, die hübsche Prinzessin Jasmine. Als wenn er damit nicht schon genug Sorgen am Hals hätte, muß Aladdin „nebenbei“ auch noch den Thron des Sultans retten. Denn auf diesen hat es der böse Wesir

Jafar abgesehen. Und eine wichtige Rolle spielt außerdem der goldene Skarabäus. Er ist der Schlüssel zu einem sagenumwobenen Schatz. Klar, daß sich nicht nur Aladdin für dieses Kleinod interessiert.

Im Film ist das Happy-End natürlich im Preis inbegriffen – im Game müßt Ihr selbst Hand an den Joypad legen. Eure Aufgabe ist es, Aladdin durch alle Levels zu lotsen

und dabei unzählige Gegner auszuschalten. Dabei hat das Game eine Sache mit dem Film gemeinsam: State of the Art Grafiken in der fast sprichwörtlichen Walt-Disney-Qualität. Selten hat man eine solchen Augenschmaus auf dem Mega Drive gesehen. Akteure und Hintergrundgrafiken sind vom allerfeinsten, herrlich knallbunt und angenehm abwechslungsreich. Das kommt natürlich nicht von

ungefähr. Hinter den Kulissen haben insgesamt zehn Walt-Disney-Zeichner an den Grafiken gearbeitet; ein Teil dieser Leute hat auch am Aladdin-Film mitgestrickt.

Alle Grafiken entstanden wie die des Films. Schauspieler stehen zunächst Modell für die verschiedenen Animationsphasen der menschl-

gelegt. Sie entwickelten eine neuartige Animationstechnik für Aladdin. Wenn man den Presseunterlagen glauben darf, ist das Game mit 60 Bildern pro Sekunde animiert, im Vergleich zu 24 Bildern pro Sekunde bei Kinofilmen. Wir sind zwar von der schnellen Truppe, nachzählen konnten wir das allerdings nicht. Aber

besteht der größte Teil des Soundtracks aus den Original-Filmmusiken, umgesetzt für den Soundchip des Mega Drive.

Alle diese erlesenen Zutaten sorgen dafür, daß Aladdin trotz seines simplen Jump&Run-Musters ein richtig tolles Game wird. Schon unsere Vorversion zeigte sich in jeglicher Hinsicht von der Schokoladen-seite. Man glaubt manchmal, in einem 'richtigen'

Zeichentrickfilm mitzuspielen. Das fängt schon bei den super Bewegungsabläufen des Helden Aladdin an. Er kann nicht nur laufen und springen, sondern klettert auch schon mal an Seilen oder Ketten hoch oder hängt sich an Stangen unter der Decke entlang.

Klar, daß Aladdin nicht allein gegen das Böse antreten muß. Als 'Argumentationsverstärker' Nummer eins hat er einen Säbel, mit dem er wieselflink herumfucheln kann. Und als zusätzliche Waffe findet Ihr überall herr-

Zwischen den einzelnen Levels erwarten Euch allerfeinste Zwischengrafiken wie diese

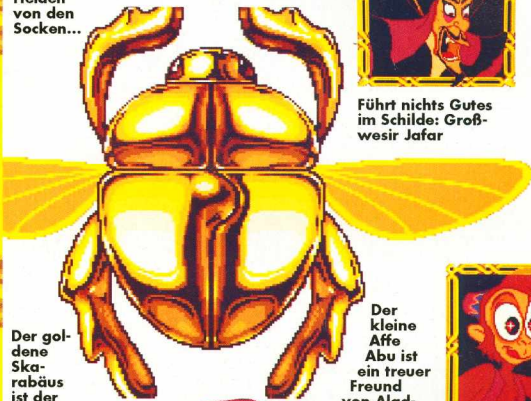


Da haut's den Helden von den Socken...



Führt nichts Gutes im Schilde: Großwesir Jafar

Der goldene Skarabäus ist der Schlüssel zum Reichtum



Der kleine Affe Abu ist ein treuer Freund von Aladdin



lich knackige rote Äpfel von der im wahren Sinne des Wortes 'granatenharten' Sorte. Sie geben prima

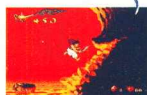
Frisch aus der Wunderlampe entfleucht: Genie, der geniale Geist, steht Aladdin mit Rat und Tat zur Seite



Wurfgeschosse ab, um auch weiter entfernte Gegner gefahrlos platzzumachen.

Eine besondere Spezialität des Orients ist der 'handgeknüpfte Helikopter', sprich

Ab und wann geht's ganz schön heiß her!



chen Charaktere. Dieses Rohmaterial wird anschließend zeichnerisch verfremdet und verfeinert, bis zum Schluß flüssig animierte Zeichentrickfiguren dabei herauskommen. Klar, daß dieser Grafiksegen seinen Tribut zollt: Satte 16-MBit Speicherplatz sind nötig, um Aladdin und Co. in eine handliche SEGA-Cartridge zu pressen.

Neben den Grafikern haben sich auch Virgin's Programmierer mächtig ins Zeug

wir haben unsere Brillen geputzt und geguckt. Siehe da: Aladdin und seine Gegner laufen, hüpfen und kämpfen sich wirklich sehr flüssig animiert und ruckelfrei durch den digitalen Orient - edel! Damit auch die Ohren was zum Schmausen haben,

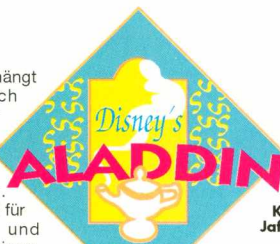


fliegende Teppich. Auch Aladdin kommt natürlich nicht ohne aus. In einem Bonuslevel dient er als fliegender Punkte-Sammler, und in anderen Levels führt der Weg nach oben nur über einen Flug auf der textilen Unterlage.

Selbstverständlich geht's bei all der akrobatischen Hüpferei und Rauferei nicht biererst zu – ganz im Gegenteil. Da verliert schon mal ein kühner Gegner seine Beinkleider, wenn Ihr ihn mit dem Schwert kitzelt. Ganz besonders gelungen sind die sit-

am Seil hängt oder sich unter der Decke entlanghangelt. Viel Arbeit für Grafiker und Programmierer, die sich hier aber wirklich gelohnt hat.

Der einzige Schwachpunkt an Aladdin ist



...beim Kampf in Jafar's Palast...

Action satt: Ob auf der Flucht vor dem Stein...



... oder als 'Hähnchenjäger' – Aladdin hat alle Hände voll zu tun!



Hi-Tech aus dem Orient: der fliegende Teppich!

Nix wie raus aus diesem ungemütlichen Kerker!



zenden Kamele, die hie und da faul in der Sonne liegen. Ihr könnt sie als Trampolin benutzen. Jedesmal, wenn Ihr auf den Höcker springt, speien sie eine gefährliche Spucksalve auf den Gegner los. Muß man gesehen haben!

Obwohl Aladdin's Grafik das Mega Drive bis zum Letzten ausreizt, bleibt das Game immer gut spielbar. Die schnelle Animation wird auch dann nicht ruckelig, wenn Hochbetrieb auf dem Bildschirm herrscht, und Aladdin reagiert immer angenehm direkt und präzise auf Eure Steuerkommandos. Hier macht sich die Liebe zum Detail sehr angenehm bemerkbar: Aladdin kann selbst dann noch den Säbel schwingen und Äpfel nach den Gegnern schleudern, wenn er gerade



Der sensationelle Trick mit dem Kamel: Bei jedem Sprung auf den Höcker hagelt es eine Spucksalve. Da zerreißt es dem Herrn rechts glatt das Beinkleid...

Obwohl unsere Preview-Version eigentlich schon einen rundum vollendeten Eindruck hinterließ, ist das Game noch nicht ganz fertig. Wenn Ihr Aladdin auf seinem abenteuerlichen Streifzug durch den Orient begleiten wollt, müßt Ihr Euch leider noch bis zum November gedulden. Aber eins ist sicher: Das Warten lohnt sich!

Gerald Arend



Grafik, Grafik und kein Ende. Mehr Zeichentrickfilm als bei Aladdin läßt sich kaum in ein Mega-Drive-Spiel packen!

sche Spektakel vom Gameplay her eben ‚nur‘ ein herkömmliches Jump&Run. Aber ein verdammt gut gemachtes.

allenfalls die eigentliche Spielidee. Trotz aller technischen Raffinessen ist das orientali-



Deutschland – Italien

8 : 0

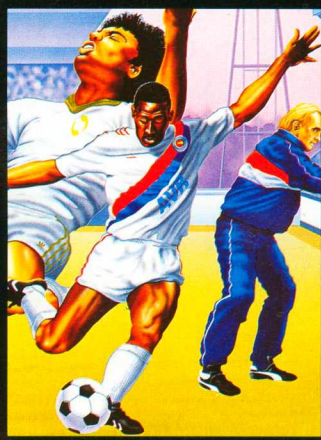
SEGA™

... und Sie sind der Torschützenkönig!

ANCO



Playtime 8/93: "Schmeißt alles weg, was Euch bislang für diesen Sport unter die Finger kam – der ultimative Fußballsimulator ist da."



O.K., wir geben zu, das Ganze ist nur in Ihrem Wohnzimmer passiert. Aber, SUPER KICK OFF ist so realistisch, daß Sie auch in Wirklichkeit Ihr Spiel gemacht hätten! Schließlich entscheiden Ihr Können, die Dribblings und Flanken, die taktische Vorbereitung, Verwertung der herausgespielten Torchancen und Ihr "Geschick" bei "Unregelmäßigkeiten", ob Sie als Sieger aus dem Match hervorgehen. Stellen Sie Ihr Team zusammen, bereiten Sie Spielzüge vor, und tricksen Sie den gegnerischen Torwart aus. Sie sind am Ball. Machen Sie was draus!

Für MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM und GAME GEAR



© 1991, 1992 ANCO GAMES. All rights reserved. SEGA, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Limited. Screen shots from Mega Drive version.

**Willkommen auf Arrakis, dem heißesten Planeten...
Nein! Willkommen auf Dune, dem wüstesten Planeten des gesamten bekannten Universums...**

Ja, was denn nun? Heiß oder wüst? Oder beides??? Naja, sowohl als auch... Dune, oder Arrakis, wie die Einheimischen diesen Planeten nennen, ist so ziemlich das ungemütlichste Pflaster,

das in den erforschten Galaxien der Milchstraße zu finden ist. Nicht unbedingt der Platz, an dem man Urlaub machen möchte, in anderer Hinsicht wiederum aber ein durchaus profitträchtiges Örtchen. Denn dort, und nur dort, gibt es das legendäre 'Spice', jene Droge, auf der die intergalaktische Raumfahrt und somit letztendlich auch jedwelches (Handels-) Leben im Universum basiert: Das Spice erlaubt es speziell ausgebildeten Piloten der Navigatorengilde, mit seiner Hilfe den Raum zu falten, wodurch die intergalaktische Raumfahrt erst möglich und effektiv wird. Und wer den Fluß des Spice kontrolliert, der kontrolliert damit praktisch auch die Lebensader der Galaxis – und insofern ist

ein Aufenthalt auf Dune bzw. Arrakis in den Kreisen der Herrschenden nicht unbedingt eine Art Abstellgleis. Das Leben auf Dune ist zwar eines der härtesten, aber auch eines der einträglichsten...

Das ist auch der erste Eindruck von Herzog Leto Atreides, als er mit samt seiner Familie vom heimischen Planeten Caladan nach Arrakis versetzt wird. Gut, der Spice-Abbau sollte eigentlich noch zu schaffen



Ein ganzer Planet wartet darauf, von Euch erforscht und kolonialisiert zu werden. Wahrlich keine leichte Aufgabe, denn Ihr müßt nicht nur mit Wind und Wetter fertig werden...



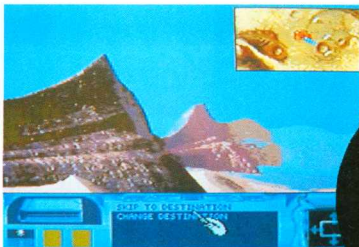
DUNE



Auf der Oberfläche von Dune sucht Ihr nach Verbündeten und Spice

sein, wären da nicht noch die lästigen Harkonnen. Dieses Herrscherhaus ist nicht nur relativ fies drauf, es steht auch noch unter dem persönlichen Schutz des derzeitigen galaktischen Imperators, der wohl offensichtlich darauf aus ist, den Guten gegen den Besse-

ren ausspielen zu wollen. Sei es drum, die Karten sind ausgeteilt, möge der Bessere gewinnen! Zum Glück ist Leto nicht allein, ihn begleiten neben einigen kompetenten Beratern auch seine Gemahlin Jessica, die einer geheimnisvollen intergalaktischen Sekte angehört, sowie der gemeinsame Sohn Paul Atre-



Dieser nette Herr ist der Herzog Leto Atrides, Euer hochwohlgeborener Dad



Die Wüstenlandschaft hat durchaus ihre Reize, aber nur mit Sonnencreme...

Spice-Produktion zu genügen. Parallel dazu müßt Ihr auch bei den Fremden um ordentliche Unterstützung werben, denn sie liefern nicht nur das Spice, sondern auch die Streitkräfte, mit denen Ihr dem Treiben der Harkonnen Einhalt gebieten könnt...

Und in einem furiösen Showdown sollten sich diese Fieslinge tatsächlich von Dune vertreiben lassen!!!

Also schnappt Euch Euren Ornithopter und macht Euch auf die Suche nach Verbündeten! Die bekommen ihre Aufgaben zugeteilt und werden so zu Spice- oder Armespezialisten oder durchkämmen die Wüste nach Ausrüstung oder neuen Informationen – bis dann der Tag der Abrechnung gekommen ist..

Bleibt nur noch ein kleiner Exkurs in die neuere Geschichte. SciFi-Freaks wis-

sen sowieso schon Bescheid, für alle anderen hier nochmals ein kleiner Abriß: Es war Anfang der 60er Jahre, als der Science-Fiction-Autor Frank Herbert den ersten Teil seines Romanzyklus um den Wüstenplaneten Dune, seine Bewohner und deren Philosophie veröffentlichte. Im Laufe der Zeit wurde daraus ein sechsbändiges Mammutwerk, das die geneigte Leserschaft in seinen Bann zog.

Dennoch dauerte es nochmals etliche Jahre, bis der Story auch zum Massendurchbruch verholfen wurde, nicht zuletzt durch die grandiose Verfilmung des Stoffes durch den Kult-Regisseur David Lynch im Jahre 1984.

Von da an war es nur noch ein kleiner zeitlicher Schritt bis zur Verarbeitung des Themas auch in der Unterhaltungsindustrie – was zu Beginn der 90er Jahre auf den Heimcomputern für Furore sorgte, dürfen wir in Bälde auch auf den Silberlingen des Mega-CD bewundern.

Wir bleiben für Euch am Ball und liefern neue Informationen, sobald Virgin die Scheibe im Oktober offiziell auf den deutschen Markt gebracht hat!

Michael Anton

DUNE

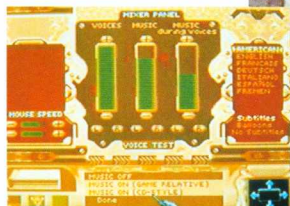
des, der so wohl von seinem Vater als auch von seiner Mutter Positives mit auf den Weg bekommen hat.

Ist Paul etwa der Erwählte??? Jener legendäre Mensch, der nach den Legenden der Fremden, der Ureinwohner von Dune, die sich den lokalen Lebensgewohnheiten optimal angepaßt haben, den Planeten zu neuer und echter Blüte führen soll? Der den Sandwurm reiten und die bösen Harkonnen vertreiben wird? Der das Geheimnis von Dune erkunden und dorthin gehen wird, wohin sich selbst die mächtigen Bene Gesserit, die Mitglieder der Sekte seiner Mutter, nicht trauen? Der dem intergalaktischen Herrscher Einhalt gebieten und dem Wüstenplaneten zu wahrhafter Blüte verhelfen

wird? Die Hoffnungen in Paul sind groß, aber kann er sich ihrer würdig erweisen?

Hier kommt Ihr ins Spiel, denn an Euch liegt es, ob Paul den Anforderungen gerecht werden kann.

In einer tollen Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel müßt Ihr Euch gegen alle Widersacher des Universums behaupten. Als erstes müßt Ihr Eurem Daddy natürlich helfen, den kommerziellen Anforderungen des Imperators durch einträgliche



Das Spiel wird überwiegend durch eine einheitliche Benutzeroberfläche gesteuert, so sollte es keine Probleme mit der Bedienung geben



Ornithopter sind das Fortbewegungsmittel auf Dune

MORTAL KOMBAT®

Schlag Dich durch!



Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992. All Rights Reserved - Used by Permission. Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Acclaim™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Alle Screenshots SNES.

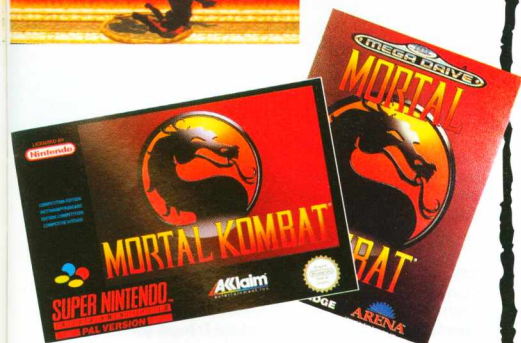
NEU: 16 MEG

MORTAL KOMBAT®

ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnisvollen und sagenumwobenen Shaolin-Turniere als Schauplatz dienen.



In verschiedenen packenden Leveln kämpfst Du um den Titel des Grand Champion. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vierarmige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind. Dafür hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampfstil hat, den es zu erlernen gilt. **MORTAL KOMBAT**, das ist der Kick, den Du jetzt brauchst.



Electronic Arts ist zweifellos der Sportspiel-Hersteller Nummer 1. Ob American Football oder Eishockey, das amerikanische Softwarehaus bürgt stets für Qualität. Nun folgt endlich auch eine Fußballsimulation.

VIEW preW



Der ist wohl durch...

Der Name des voraussichtlich im Dezember erscheinenden Programmes wird schlicht und einfach „EA Soccer“ lauten. Weniger schlicht soll hingegen die Aufmachung dieser 16-MBit-Fußballsimulation ausfallen – wenn man dem Hersteller glauben darf. Eine erste Vorversion läßt dies auch gern glauben. Denn abgesehen davon, daß sich vier menschliche Spieler gleichzeitig die Schienbeine einreten dürfen, verfügt das Spiel über zahlreiche andere nette Features. So kann beispielsweise mit oder ohne Abseits gespielt werden, und Torhüter dürfen selbst kontrolliert werden, müssen aber nicht.

Gespielt wird mit Nationalmannschaften, welche jeweils



charakteristische Stärken und Schwächen aufweisen. Außerdem wurden die aktuellen Spielernamen übernommen. Was Aufstellungen und Spieltaktiken betrifft, bietet EA Soccer reichlich Auswahl. Ihr könnt sogar einstellen, welche Räume der Abwehr, dem Mittelfeld und dem Sturm für ihre Aktionen zur Verfügung stehen. Somit ist eine effektivere Konzentration der Spieler auf dem Feld möglich.

Viele andere Funktionen und eine hervorragende Spielbarkeit sollen EA Soccer nicht nur für Fußball-Freaks zum Weihnachtsrenner '93 werden lassen. Wir sind jedenfalls auf das fertige Produkt gespannt und werden Euch auf dem laufenden halten.

Hans-Joachim Amann



Das Auswahlmü



Packende Torszenen dank hervorragender Animation





Dank nützlicher Plattformen kann so manches Wasser überquert werden.



Kopfüber geht's durch den Looping. Sind Sonic oder Tails dabei zu langsam, fallen sie herunter.



Der kleine Tails wird durch die Gegend katalpultiert.



Die 'Schrauben' sind neu bei Sonic 3 (links).

Eine der beliebtesten Videospiele-Charaktere aller Zeiten setzt zu seinem dritten imposanten Sprint an. Es ist die Sega-Figur Nummer 1, der von groß und klein gleichermaßen geliebte Sonic The Hedgehog. Noch schneller, noch besser und noch spaßiger soll 'Sonic Chaos' sein.

Alt ist er noch nicht, der liebe Sonic. Denn 'geboren' wurde der Igel erst im Mai 1991, als er nämlich zum ersten Male das Licht der Welt in den Auslagen der Spielwaren- und Konsolenfachgeschäfte Japans und der USA erblickte. Doch trotz seines geringen Alters – und dabei überdreibe ich bestimmt nicht – avancierte der quirlige kleine Igel mit dem Borstenhaarschnitt, den weißen Hand- und roten Turnschuhen schon nach wenigen Tagen seines Videospiele-Debüts zum Mega-Helden schlechthin. Weder vor Geschlecht noch Alter machte Segas freche, niedliche Kreation und gleichzeitige Symbolfigur des japanischen Konzerns halt. Erbarmungslos ebnete er sich den Weg in die Herzen aller, die nur irgendetwas mit Spielen am Hut hatten.

Nur 'in' einem Videospiele blieb Sonic allerdings nicht. Merchandising-Produkte wie Plüsch-Sonics, Anstecker, Uhren und vielerlei mehr wurden auf den Markt geschmissen und fanden ebenso reißenden Absatz wie das Spiel selbst. Kein Wunder also, daß bei diesem Erfolg – ja, bei dieser Sonic-Manie – ein

Nachfolger nicht ausblieb. Und weil sich der blaue 24V-Turbo-Igel noch immer unverminderter Beliebtheit erfreut, darf auch in diesem Jahr kein Spiel rund um den größ-



So können wir unseren geliebten Sonic: Frech dreinschauend und doch niedlich.

Die Haupt

LAYER SELECT



Nur wer Sonic als Spielfigur wählt, kann das Game lösen.

ten aller Sega-Heroen fehlen. Doch in seinem diesmaligen Abenteuer, das ebenfalls durch einen höchst rasanten Spielablauf besticht, ist Sonic nicht allein auf der Seite der Guten. Sein kleiner Freund namens Tails, den wir bereits vom zweiten Teil der jetzt zur Trilogie gewordenen Serie her kennen, steht ihm zur Seite. Der kleine Dreikäsehoch, der so gern in die Pfötchenstapfen seines großen, mit roten Latschen beschuhten Vorbildes treten möchte, ist diesmal nämlich auch mit von der Partie. Klar,



Der Spielablauf von Sonic Chaos ist schneller als je zuvor.

Freund Tails bei seinen Flugunternehmungen.



SONIC CHAOS

das war er auch schon beim unmittelbaren Vorgänger und ist somit nicht neu, mögt Ihr vielleicht denken. Jedoch mußtet Ihr damals den zweischwänzigen Fuchs aus den



rekter Titel „Sonic Chaos“ ist:

Auf Sonics friedvoller Heimatinsel sind die magischen Chaos-Edelsteine die Quelle allen Lebens und halten das Eiland im Gleichgewicht. Eines schönen Tages erfahren

rallwelt. In den Händen von Sonic und Tails liegt es nun, ob das Schicksal der „South Island“ besiegelt ist, oder ob es sich noch einmal abenden läßt...

Sechs verschiedene Zonen erwarten unseren beliebten Igel und dessen Freund Reineke Fuchs. Jede davon ist in drei Stages untergliedert, wovon am Ende der letzten jeweils ein Endgegner wartet. Nur nach dessen Beseitigung führt der Weg weiter.

Am Spielablauf hat sich bei Sonic Chaos gegenüber den Vorgängern eigentlich nichts geändert. Nach wie vor gilt es, möglichst viele der in den Welten verstreuten Ringe innerhalb kürzester Zeit einzusammeln. Gelingt es, ganze 100 Stück der goldenen Teile einzuheimsen, kommt Sonic in eine von fünf Bonusrunden, ohne deren Erreichen die Insel noch komplett zu retten ist. In diesen



Da lacht das Igelherz: Haufenweise Bonusringe warten auf Sonic.

Runden sind nämlich die Chaos-Edelsteine verborgen. Den roten Stein hat jedoch Doktor Robotnik, welcher in der letzten Welt auf Euch wartet und alles ihm mögliche unternimmt, um das kostbare Steinchen zu behalten.

Grafisch unterscheiden sich die sechs Welten selbstverständlich völlig voneinander. Auch gibt es ein paar Neuerungen gegenüber dem Vorgänger. So erwarten Euch beispielsweise schon in der ersten Zone neben den alt-

aktuelle von Sonic Chaos



Die dritte Hauptfigur: der arglistige Doktor Robotnik.



Tails kann fliegen und schwimmen – Sonic nicht.

Klauen des listigen Doktor Robotniks befreien, während Ihr nun sogar mit Tails spielen könnt. Dadurch, daß der Gute ein paar interessante Fähigkeiten mehr als Sonic besitzt, wird das Spielen mit ihm auch einfacher und ist gerade für Einsteiger recht vorteilhaft. Tails kann nämlich – dank seines doppelten Schweifs – fliegen! Seine beiden Schwänze setzt er elegant als Rotor ein und meistert somit selbst die tiefsten Abgründe ohne mit 'ner Wimper zu zucken. Aber kommen wir erst einmal zur Story von Sonic 3, dessen kor-

Sonic und Freund Tails, daß Doktor Robotnik den roten Chaos-Edelstein gestohlen hat und eine Nuklearwaffe entwickelt. Doch es kommt noch schlimmer: Durch das Abhandenkommen des einen Klunkerchens wird das Gleichgewicht der Insel so gestört, daß sie im Ozean versinkt.

Zu allem Überfluß gingen dabei auch die fünf übriggebliebenen Edelsteine im Meer verloren und befinden sich nun in einer Pa-

Oha, das kann nicht gutgehen...



SONIC Chaos

Schön ist dieses Ding nicht - aber selten.



Nur wer die Steine zerbröselt, kommt weiter.



Ringe, Ringe, Ringe - so weiß das Auge recht.



Der Endgegner des ersten Levels.



Ops, schnell abgebremst, sonst erwischt Sonic die grünen Biester noch und verliert all seine Ringe. Wie immer glänzt der blaue 24V-Turbo-Igel durch tolle Animation.

bekanntem Loopings, durch die Sonic flink durchrast, nun auch zum ersten Male 'Schrauben', die wir bislang nur von der 16-Bit-Fassung her kannten. Es sieht wirklich toll aus, wie Sonic bzw. Tails über diese Dinger sausen.

Schnell war Sonic ja schon immer, doch nun läuft er so richtig auf Touren - dank seines neuen Super Spin Dash, der ihn innerhalb kürzester Zeit auf Höchstgeschwindigkeit bringt. Bei dieser Spezialfortbewegung rollt sich Sonic - Tails übrigens auch - igeltypisch ein, rotiert dabei um die eigene Achse und düst auf Knopfdruck los. Diverse Felsbrocken, die oftmals den Weg zu kostbaren Extras versperrten, werden somit sogar zerbröselt.

Neben seinen außerordentlichen Flugfähigkeiten, überrascht das Füchlein mit einer besonderen Fähigkeit, auf

die unser Sonic nur neidisch sein kann: Tails ist es möglich, zu schwimmen! Auch dies ist ein Vorteil, der nur aus den beiden Schwänzen resultiert. Mit dem Fuchs zu spielen wird somit einfacher, da Sonic weder fliegen noch schwimmen kann. Dafür wird derjenige, der sich für Tails als Spielcharakter entscheidet, das Spiel nicht komplett lösen können. Nur Sonic hat nämlich die Möglichkeit, die Edelklunker zu finden und somit die Insel aus der Versenkung zu holen. Auch kann Reineke Fuchs

weder den Pogo Stick noch die Raketenschuhe einsetzen, die sich dann und wann finden lassen. Mit Hilfe des Pogo Sticks kann Sonic besonders hoch springen und somit in für gewöhnlich nicht erreichbare Gefilde gelangen. Noch

diese sehr rar und oftmals versteckt. So ganz ohne weiteres gelangt man an die Dinger also nicht immer ran.

Sonic Chaos soll insgesamt noch wesentlich mehr Abwechslung und Spielspaß bieten, als die beiden Vorgänger. Die Aussichten, daß dies auch wirklich so ist, sind jedenfalls gut, denn das, was wir bislang von dem diesjährigen Weihnachtsrenner fürs Master System und Game Gear zu Gesicht bekamen, sah sehr vielversprechend aus. Die sechs Welten sind vollgestopft mit guter Grafik, witzigen Gegnern und die Spielbarkeit ist ebenfalls absolut zufriedenstellend. Der Spielablauf hat zudem durch einen geschickteren Levelaufbau an Tempo gewonnen. Da können wir also eigentlich nur noch hoffen, daß die kessenen Jungs Sonic und Tails halten, was sie versprechen.

Hans-Joachim Amann

praktischer sind aber die kleinen Raketen, die aus dem blauen Igel ein noch fixeres Tierchen werden lassen. Freilich finden sich auch noch andere Boni in den zahlreichen Welten. Auch solche, von denen Tails Gebrauch machen kann. Da wären, zum Beispiel 'Ringe im Zehnerpack und Extraleben, von denen man ja nie genug bekommen kann. Allerdings sind gerade




Unbeatable!

MEGASPANNIX.

SUPERTEMPIX.

JUMP'N'RUNIX.

SEGA
MEGA DRIVE



JUMP'N'RUNIX

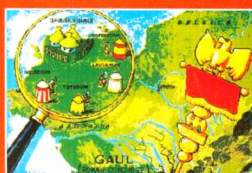

- Grafik fast wie im Zeichentrickfilm. ■ Riesen 16 MB Speicher. ■ 2 verschiedene Spielmodi, entweder als Asterix oder Obelix. ■ 6 nervenaufreibende Levels.

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II: ASTERIX II

Asterix

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



Ist ganz Gallien besetzt?



Die spinnen die Römer.



Schlag' drauf und Schluß.



SEGA

Er ist der 007 aus der Tiefsee und fürchtet weder Haie noch Mörderwale: James Pond. Mit seinem nagelneuen Panzerzug muß er als „Robocod“ (zu deutsch: Robot-Kabeljau) mal wieder die heißesten Kastanien aus dem Feuer holen.

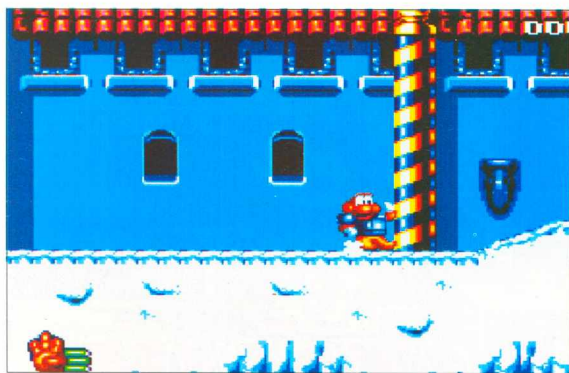


Robocod auf gefährlicher Klettertour – da wird sogar Roger Moore neidisch



Knuddeln verboten! Dieser Teddy ist tödlich!

JAMES POND



Unser Geheimagent behält immer einen kühlen Kopf – was für ein Wunder, bei so viel Eis!

Naaja, obwohl... sichtlich warm wird es Pond in seiner zweiten Konsolen-Mission vermutlich nicht, denn der Auftrag führt ihn in die Eiswüste des Nordpols (brrr!). Bekanntlich steht dort die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmanns, in der viele kleine Engelchen fleißig für das Fest werken. Leider ist es dem oberbösen Dr. Maybe gelungen, die Anlage ansich zureißen und die Produktion zu stoppen.

Ihr übernehmt die Rolle unseres schuppigen Helden, der sich



Pond in Action

todesverachtend den zahllosen Feinden entgegenstellt. A la „Super Mario Land“, lassen sich diese Bösewichter am besten dadurch vom Screen entfernen, indem man auf sie draufjumpt. Ein, zwei Hüpfen auf die Rübe, und schon machen sich die meisten Bösewichter aus dem Staub. Die gut gepanzerten Endgegner benötigen selbstverständlich eine entsprechend höhere Dosis. Manchmal kommt Pond an Steinblöcken vorbei, die sich von unten anrumsen lassen



und dann ein nettes Bonus-Symbol freigeben, das z.B. Euren Lebensvorrat oder das Punktekonto aufbessert. Aber: Vorsicht vor kleinen Giftfläschchen, denn wenn Ihr diese einsammelt, verliert Pond Lebensenergie!

Extrem hilfreich hingegen sind die Power Ups, welche Robocod für kurze Zeit in einen fliegenden Fisch verwandeln. Auf dem Luftweg lassen sich natürlich selbst die gemeinsten Feinde und Hinterhalte umgehen.

Da aber diese Zusatzflügel recht selten auftauchen, verfügt Robocod serienmäßig über eine andere wirklich erstaunliche Eigenschaft: Er kann sich mehrere Bildschirme in die Höhe strecken, um an der Decke Halt zu finden. Unter der hangelt er sich dann entlang, um so an Plattformen heranzukommen, die er sonst auch mit dem höchsten Sprung nicht erreichen könnte.

Das Spiel beginnt vor den Mauern der Polarfabrik. Dort findet Ihr neun Türen, die zu den

einzelnen Levels führen. Die meisten dieser Portale sind allerdings verschlossen und öffnen sich nur, wenn Ihr zuvor einen anderen Abschnitt erfolgreich hinter Euch gebracht habt. Die Eingänge zu den höheren Abschnitten sind zudem erst nach einer kleinen Kletterpartie zu erreichen.

Grafisch nutzt das Game die Möglichkeiten des Master Systems nicht 100%ig aus. Jeder Level ist zwar unterschiedlich gestaltet und bietet andere Gegner, die Backgrounds jedoch wurden ziemlich einfallslos hingenklatscht. Das ist aber noch nicht alles: Die Animation des Helden und seiner Kontrahenscharen ist ebenfalls nicht sonderlich abwechslungsreich. Vorablorbeer gibt es hingegen für den Sound. Was bisher zu hören ist, macht einen wirklich guten Eindruck.

Also: Wir warten jetzt auf die fertige Master-System-Version von James Pond II“, die voraussichtlich Anfang November auf den Markt kommen wird.

Martin Klugkist



Bei einer so lebensfeindlichen Umwelt...

wünscht sich Pond in seinen Fischteich zurück.

Für mich muß es

Wenn Du mich liebst, dann läßt Du mehr zu und zierst Dich nicht so, meint Heiko enttäuscht. Nicole ist sich aber noch nicht sicher. Nur wenn es die große Liebe ist, will sie mit einem Jungen schlafen. Aber woran erkennt sie, daß es soweit ist?

Wenn Du mehr darüber wissen willst, bestell' Dir die kostenlose Broschüre »Liebe«. Über den Umgang mit Liebe, Freundschaft, Sex und vieles mehr.

schon die

große Liebe sein

Ich will »Liebe«, die Broschüre über Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft! Bitte schicken Sie mir Exemplar(e)!

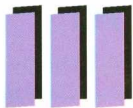
Absender

 Name

 Straße, Hausnr.

 PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben (Absender und Briefmarke nicht vergessen) und ab geht die Post an die BZgA, 51101 Köln



Operation Starfish

JAMES POND

Mit respektablen 16 MBit und mehr als 100 Leveln meldet sich unser Fisch-Agent James Pond von seinem letzten Polar-Abenteuer zurück. Heute verschlägt es den Jump&Run-Helden auf den Mond, wo sein Erzfeind in rauen Mengen Käse, Yogurt und Eis-Creme abbaut, um all dieses auf die Erde zu exportieren.

Dr. Maybe gibt nicht auf: Jetzt versucht er schon zum dritten Mal, die Welt zu unterjochen. Das ist doch nun wirklich nicht nett, oder? Ihr Auftritt, James Pond!



In dem blauen Block befinden sich...



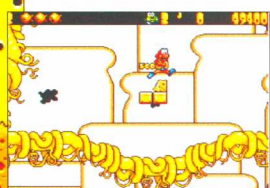
...viele kleine Gold-Monde.



Pond im Bonus-Punkte-Rausch. Laßt nichts liegen!



Mein Name ist Pond!



Wir jagen Dr. Maybe



In der Mini-Rakete von Level zu Level



Ein Fisch auf gefährlicher Agenten-Mission



Bloß nicht in die Säure fallen!

Seine Absicht: das Weltmonopol. So weit darf es nicht kommen! Also schickt der irdische Geheimdienst seinen altbewährten Top-Spion. Ihm zur Seite steht der Agenten-Azubi Finnius Frog, den er per Extra zur Hilfe rufen kann.

Wie schon im zweiten Teil müßt Ihr die Levels nicht alle der Reihe nach durchspielen. Nach manchen Stages stehen mehrere Abzweigungen zur Auswahl. Ihr könnt Euch also einen eigenen Weg zu Dr. Maybe bahnen.

Leider hat dieser inzwischen ein ganzes Heer der unheimlichsten Ungeheuer um sich geschart, die schon

sehnsüchtig auf ein gutes Kabeljaufilet warten.

Aber auch Pond ist vorbereitet: Mit Raketenrucksäcken, Spezial-Anzügen und Hubschraubern rückt er seinen Gegnern zu Leibe. Der Hammer sind jedoch die Saugschuhe: Mit diesen Tretern kann er nämlich sogar Wände hochlaufen. Wer wird denn da noch klettern?

Insgesamt stehen 30 Extras zur Verfügung, aber nicht alle sind nützlich. Wie schon im zweiten Teil solltet Ihr das Gift-Pickup besser liegen lassen.

Die Grafik macht bereits in unserer frühen Vorversion einen ganz netten Eindruck. Wenn Mr. Maybe den Programmierern keinen Streich spielt, wird das fertige Spiel

nicht mehr lange auf sich warten lassen. Dann, so verspricht „Electronic Arts“, werdet Ihr mit einem Buggy, einer Bohrmaschine und sogar einem gigantischen Mond-Wurm (!) die Gegend unsicher machen. Wir werden sehen... *Martin Klugkist*

So heiß, daß es den MegaDrive zum Schmelzen bringt!

F-15 STRIKE EAGLE

Erleben Sie jetzt auf Fingerdruck Hunderte von mitreißenden Flugabenteuern mit der realistischsten Jet-Flugsimulation, die je für den Mega Drive produziert wurde!

MicroProse bringt Ihnen das Spiel, auf das Sie schon lange gewartet haben!

Alle Ihre sieben Sinne sind gefragt, wenn Sie den Luftkampf gegen die gefährlichsten modernsten Düsenjäger aufnehmen und den technisch ausgefeilten, tödlichen Raketen ausweichen, mit denen Ihr Gegner sich verteidigt.

Überfliegen Sie exakt kartographierte Gebiete, in denen Sie strategische Bodenziele angreifen, und lassen Sie sich dabei mehr und mehr von dieser einmaligen Flugsimulation fesseln!

Zahlreiche Einsätze mit Haupt- und Sekundärzielen über sechs echten Kriegsgebieten, auf vier Schwierigkeitsstufen, mit einer großen Auswahl an Cockpit- und Außenansichten... Kein Wunder, daß dieses Spiel alle anderen um Längen schlägt!

Gehen Sie mit Ihrem Mega Drive aufs Ganze - nehmen Sie die Herausforderung an, den heißesten Kampffluger der Welt zu fliegen!

Stürzen Sie sich in die Hitze des Gefechts!

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

SEGA
MEGA DRIVE





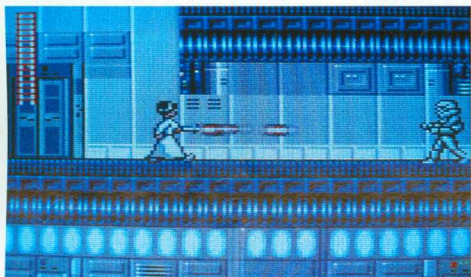
Auch R2D2 kann manchmal bockig sein



Hurra, ein Extraleben! Dieser Fund wird für Luke bestimmt noch irgendwann von Vorteil sein.

Die Idee, dem ersten Star Wars-Film ein Spiel zu widmen, ist alles andere als neu. Es gibt kaum ein Computer- oder Videospiel-system, das noch nicht zum Tummelplatz der berühmten „Krieg der Sterne“-Rebellen verwandelt wurde.

STAR WARS

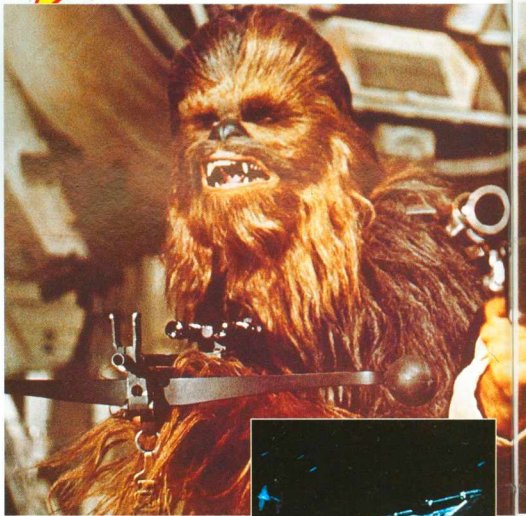


Prinzessin Leia im Kampf mit den imperialen Sturmtrup-

Bei „Star Wars“ von „Lucasfilm Games“ dreht sich natürlich ebenfalls alles um den Kampf des jungen Luke Skywalker gegen den bösen Darth Vader, der mit seinem Todesstern den Weltraum-Guerillas den Gar aus machen will. Wie schon im Film-Vorbild beginnt das Abenteuer auf Lukes Heimatplaneten. Dort müßt Ihr den ausgebüxten R2D2 einfangen und ihn zu Obi Wan bringen. Dummerweise liegen zwischen Euch und dem alten Jedi-Ritter mehrere gefährliche Höhlensysteme, in denen sich die abscheulichsten aller Aliens eingerichtet haben. Aber mit ein paar gezielten Laser-Schüssen befördert Ihr jedes

Monster ins Jenseits. Ab und zu könnt Ihr wertvolle Extraleben und Schutzschilde einsammeln. Letztere erweisen sich bei der 3D-Flugsequenz als überaus praktisch. Dann nämlich müßt Ihr heranbrausenden Meteoriten ausweichen. Falls Euch die Deflektor-Power ausgeht, droht bei der nächsten Kollision das Game Over.

Natürlich kämpft es sich auch im All gemeinsam am besten. Jeder während des Spiels befreite Rebell wird Euch bei der weiteren Mission unterstützen. Weltraumpilot Han Solo eignet sich dank seiner dicken Laser-Kanone bestens zum Nahkampf, Prinzessin Leia wiederum besitzt die Sprung-



Ein X-Wing-Fighter in Aktion

qualitäten einer Gazelle. Nach dem unfreiwilligen Ableben eines Helden tritt Obi Wan in Aktion, der verstorbene Rebellen dank seiner Kräfte wieder ins Leben rufen kann. Freilich dürft Ihr diesen Zauber nicht unbegrenzt oft anwenden.

Die Grafiker von Lucasfilm Games werden auch mit Star Wars ihrem gutem Ruf gerecht: Unsere Sternenkrieger sind wirklich gut getroffen und gelungen animiert. Manchmal

gibt es sogar die eine oder andere Zwischensequenz zu bestaunen.

Als Star-Wars-Fan darf man also mit Recht auf die Endversion gespannt sein. Anfang November sind wir schlauer!

Martin Klugkist



Obwohl „Star Wars“ für das Master System zum großen Teil vom Game Gear übernommen wurde, hat „Lucasfilm Games“ auf die übliche 1:1-Umsetzung verzichtet.

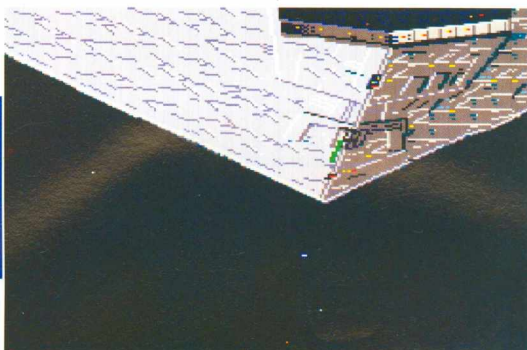
R2D2's Freund C-3PO ist etwas geschwätzig



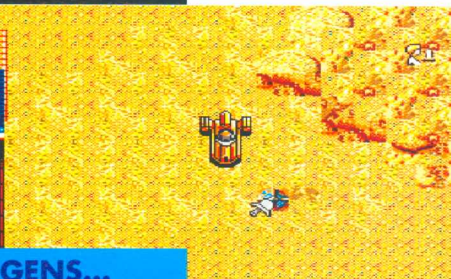
Volle Deckung: Han Solo ist schwer bewaffnet und fackelt nicht lange



Mit Jedi-Schwert und Laser-Pistole kämpft sich Luke den Weg frei

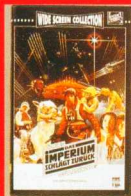
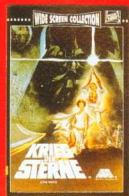


Wenn ein Stern-Zerstörer auftaucht, ist der Ärger nicht fern



ÜBRIGENS...

Fox Video plant für Oktober die „Krieg der Sterne“-Trilogie neu auf Laser Disc und Kaufkassette herauszubringen. Die Cineasten unter Euch werden sich besonders über das „Wide Screen“-Format freuen. Wie im Kino werdet Ihr also Harrison Ford, Peter Cushing und Alec Guinness im 16:9-Seitenverhältnis bewundern können. Pro Video-Kassette müßt Ihr 40 Talerchen auf den Ladentisch legen. Der Preis für die Silberscheibe liegt mit empfohlenen 80 Märkern ebenfalls noch im Bereich des Erträglichen.



VIEW

preW

MASTER SYSTEM

klettern. Der Haken: Ohne Lichtschwert, Han Solo und Extra-Schilder wird das Game höllisch schwer. Spätestens bei der finalen Todesstern-Schlacht werdet Ihr R2D2s Reparatur-Talente wirklich vermissen.

Machen wir es kurz: Auch die Master-System-Besitzer haben allen Grund zur Vorfreude.

Martin Klugkist



Sie sind klein, grau und haben einen ‚Rüssel‘. Von wem hier die Rede ist, dürfte klar sein, macht doch die Familie Bommel bereits per Comic und Fernsehserie Furore. Nun ist man auch auf den Sega-Modulsystemen nicht mehr vor den Ottifanten sicher...

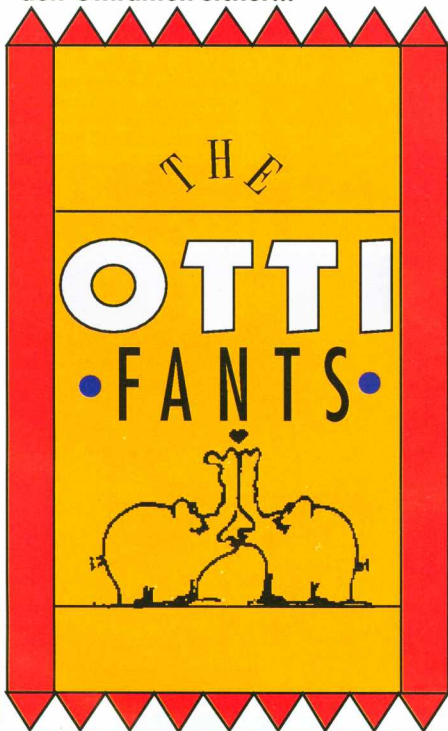
as ließe sich wohl aus dem Bommelschen Familiendrama Besseres machen als ein Jump&Run mit schicker Grafik und spritzigem Gameplay?

So dachte man auch bei „Sega“, und nach kurzer Zeit sowie Erledigung der nötigen Formalitäten hatte das britische Entwicklungshaus „Graftgold“ einen Vertrag über die Umsetzung des in Zusammenarbeit mit Otto Waalkes selbst erarbeiteten Konzepts für MD, MS und GG in der Tasche.

Wer die Taschenbücher oder die Fernsehserie kennt, weiß, daß die Phantasie öfters mal mit dem Sproß der Bommel-Dynastie durchgeht. So auch an diesem Abend, da Vater Bommel im Büro etwas länger zu tun hat — trivial, mag man sagen, doch



Den kennt man ja, den Herrn Waalkes



Mein Name ist Bommel, Bruno Bommel. In meiner Freizeit bin ‚Superfant‘!

Sei schlau und gib acht auf'm Bau!

Ottifanten? Ich glaube nicht, und in Glaubensfragen soll man ja nicht diskutieren...

G: Kommen wir zum Spiel an sich. Wie hastest Du als Schöpfer der Hauptfigur auf ‚The Ottifants‘ Einfluß? Hast Du selbst Grafiken gezeichnet?

O: Es war in einem kleinen Londen Vorort, wo ich in einem düsteren Segastudio, angekettet an ein Graphic Board, die besten Jahre meines Lebens bei Wasser und Brot — umgeben von japanischen Foltermeistern — die Entwicklung des Ottifantenspiels wesentlich hinausgezögert habe. Vergenbs! Jetzt ist es da!

G: Wie bewertest Du die Ein-

Was sagt Otto dazu?

Otto Waalkes über ‚Ottifants‘, Videospieldentwicklung und mehr...

GAMERS: Otto, daß Du mit Videospiele was am Hut hast, weiß man je spätestens seit Deinem letzten Film. War Dein Spieltrieb nur eine nette Idee für das jüngere Publikum oder zwackst Du auch etwas von Deiner Freizeit für Sonic und Konsorten ab?

OTTO: Was heißt hier Freizeit,



Vergnügen? Für mich ist Videospiele harte Arbeit. Das wird jeder bestätigen, der jemals sämtliche Ebenen des neuen Ottifantenspiels durchgelitten hat. Ob ein junger Mensch sowas überhaupt durchsteht? Ich weiß es nicht!

G: Wie entstand überhaupt die Idee, ein Ottifanten-Spiel zu machen? Kam Sega auf Dich zu oder war es umgekehrt?

O: Das ist eine längere Geschichte. Auf meiner letzten Fernost-Reise lernte ich einen älteren Herrn kennen, der sich als Tenno zu erkennen gab. Er versprach mit



seiner halbe Tochter und sein ganzes Kaiserreich — äh — oder umgekehrt — aber wollen Sie sich wirklich diesen ganzen Wahnsinn bis zum Ende mitanhören? Das Spiel ist da! Das muß reichen!

G: Der niedliche Fant ist inzwischen Dein Markenzeichen. Kam der Durchbruch erst mit dem Dickhäuter oder hastest Du auch ein Leben vor dem Ottifant? Oder hatte der Ottifant gar ein Leben vor Otto, als Ottimammut quasi?

O: Das ist jetzt aber eine uralte Frage, die schwer ins Religiöse geht. Gibt es ein Leben vor dem

für Bruno stellt sich die Lage ganz anders dar: Außerirdische Invasoren haben Vati Bommel entführt, und nur einer kann ihn retten! Bruno alias „Superfant“ wird gebraucht!

So macht sich der Sproß auf die abenteuer-



Im Garten der Bommels wartet ein garstiger Endgegner

verständlich noch größer. Doch wie überall, haben die Götter auch hier den Schweiß vor die geernteten Früchte gestellt – in der Form vieler Hindernisse, kleiner Rätsel und Gegner.

Grundsätzlich geht es darum, in jedem Level eine gewisse Anzahl von Gummifan-

ten aufzusammeln, damit sich das Tor zum nächsten Abschnitt öffnet und Bruno dem Ziel ein Stück näher ist. Neben dieser Süßigkeit gibt's verschiedene Eissorten zu finden, die je nach Reihenfolge, in der man sie aufnimmt, zusätzliche Boni einbringen, von denen nur manche in der Anleitung erwähnt sind... Von Zeit zu Zeit ist es Bruno möglich, sich seines schwächlichen Äußeren zu entledigen und sich in Superfant zu verwandeln. Wie es sich für einen ordentlichen Helden gehört, kann der natürlich fliegen und hat somit völlig neue Möglichkeiten der Levelerkundung. Die versteckten Bonushöhlen müssen wir nicht erwähnen, oder doch?

Um sich der Bedrohung durch die zahlreichen Feinde



Links: Wir warten aufs Continue...



Unterwegs im Keller...



Witzig: Bruno kann Schrägen runterrutschen

liche Reise – in den Kampf gegen die Gefahr aus dem All, für Frieden, Freiheit, Gerechtigkeit, und eben alles, worfür es sich zu kämpfen lohnt.

Dabei muß er vom heimischen Kinderzimmer aus den (Horror-) Keller des Bommelschen „Anwesens“, den Garten, eine Baustelle voller ausgeflippter Werkzeuge etc. und letztlich das Büro und einen Dschungel durchqueren, um zusammen mit dem Geretteten heimkehren zu können. Sammelt er zusätzlich noch den von Vater Bommel verschlapteten Bürokrampf, ist der Triumph selbst-

drücke, die Du während dieser Zeit gewonnen hast? War's eine Gaudi oder nur die ganz dröge Alltagsarbeit?

G: Diese Frage kann ich nur als bodenlosen Menschenverachtenden Zynismus empfinden... Klar war's 'ne Gaudi – was denn sonst?!

G: Otto Waalkes, vielen Dank für dieses Gespräch.



INTERVIEW

Was sagt Sega dazu?

Torsten Oppermann, Co-Producer von 'The Ottifants' über Produktionsstreß, Abgabetermine und anderes...

GAMERS: Torsten, welche Tätigkeit erfüllst Du im Normalfall bei Sega?

Torsten: Tagtäglich bin ich für das Produktmanagement verantwortlich. Ich stehe mit Entwicklern, Produzenten, der Presse, dem Außendienst und nicht zuletzt den anderen Abteilungen hier bei Sega in ständigem Kontakt, um Veröffentlichungstermine bekanntzumachen, allen Stellen die jeweils für sie relevanten Informationen zukommen zu lassen. Oder kurz: Ich kümmere mich um sämtliche Sega-Artikel von der ersten Info aus Japan bis zum Verkauf hier in Deutschland.

G: Wie bist Du in das „The Ottifants“-Projekt geschlüpft?

T: Aufgrund meiner Position bei Sega und meiner vorherigen Tätigkeiten war ich für diesen Job prädestiniert. Als sich dann bei einem ersten Meeting herausstellte, daß ich auch mit Otto sehr gut zusammenarbeiten konnte, war die Sache beschlossen.

G: Was hast Du als „Co-Producer“ des Spiels zu dessen Entstehung beigetragen?

T: Ich jonglierte mit den verschiedenen Anlaufstellen des Projekts, raste und telefonierte zwischen Otto, Sega, Graffgold und der Presse hin und her, kümmerte mich um die Qualitätskontrolle am Produkt selbst, wachte mit Argusaugen über die Terminverbindungen in der heißen Endproduktionsphase und hielt so letzten Endes das gesamte Projekt in Bewegung.

G: Wie sehr konntest Du auf das Produkt Einfluß nehmen? Hast Du selbst

auch Ideen dazu beigetragen?

T: Durch die Erfahrung, die ich im Laufe der Jahre mit Videospielen gesammelt habe, konnte ich natürlich einige Tips geben und auch ein paar Ideen beitragen – sofern mir das mein Restjob zeitlich erlaubt hat.

G: Wie lange hat die Entwicklung insgesamt gedauert?

T: Die Entwicklungszeit war eigentlich auf neun Monate angesetzt, aber wie das nun mal so ist, ergeben sich während einer solchen Arbeit „natürliche“ Verzögerungen. Entweder brechen sich die Programmierer die Arme, die Festplatte des Entwicklungssystems bricht zusammen oder die Grafiker setzen sich ins Ausland ab. Wie dem auch sei, letzten Endes landeten wir bei einer Produktionszeit von elf vollen Monaten.

G: Wie ist das, ein solches länderübergreifendes Projekt zusammen mit einem Star wie Otto durchzuführen?

T: Von Ottos Image ausgehend sollte man meinen, daß die gesamte Produktion das reine Chaos gewesen sein muß. Arbeitet man aber erst mal mit ihm zusammen, ist man gleichermaßen erstaunt und erfreut über das hohe Maß an Professionalität und das trotzdem erstklassige Klima, das er rüberbringt. Neben den guten Ergebnissen hatten wir auch viel Spaß bei der Arbeit, und das ist wichtig.

G: Wie sieht's mit einem nächsten Mal aus?

T: Erstmals ausschlafen, dann geht es weiter! Wir sehen der Zukunft positiv entgegen – schließlich gibt es noch einige sehr interessante deutsche Lizenzen.

G: Torsten, vielen Dank für dieses Gespräch.

erwehren zu können, kann Bruno eines seiner wesentlichen Körpermerkmale nutzen: den Rüssel. Mit ihm kann er Kugeln spucken, daß es gar dem im Keller-Level vorkommenden Sensen-Ottifant-

delnde Putzfrau oder der tiefsten Tiefen entsprungene Teufelsfant. Die Wahl der Obermotze ist jeweils auf den Levelinhalt abgestimmt.

Doch Otto hat nicht nur Ideen zum Spielkonzept beizubringen, sondern auch aktiv an der Umsetzung seiner Ottifanten in Videospiegelgrafik mitgewirkt – man sieht's dem Hauptcharakter deutlich an.



Wird Superfant die Lage retten können?



In den Bonushöhlen kann man jede Menge Gummifanten einsacken – da tanzt der Elefant!

Waschechte Gruselatmosphäre kommt im Keller-Level auf



ten angst und bange wird. Aber der Rüssel verfügt noch über eine weitere Funktion, denn wie der Saugbläser „Heinzlmann“, hat er einen Doppelnutzen, will sagen, Bruno kann verschiedene Dinge ansaugen, um sie als Podest oder Transportmittel zu benutzen. Das Leveldesign ist freilich so angelegt, daß man diese Fähigkeiten auch einsetzen muß, und so braucht man neben der Jump&Run-Tauglichkeit manchmal gar ein bisschen Hirnschmalz um weiterzukommen. Aber keine Bange, der flotte Spielfluß wird hierdurch nicht gehemmt.

Am Ende jeder Stufe wartet freilich ein ebenso unangenehmer wie großer Endgegner. Sei es ein mutierter Spielzeugroboter, die feu-

Die Animation des kleinen Bruno ist so allerliebst geworden, daß es eine wahre Freude ist, ihn durch die Levels zu steuern. Auch die Animation vieler Gegner ist ausgefallen und witzig – Kompliment!

Am Leveldesign und der Spielbarkeit wird bis zur Stunde noch gefeilt. Was bisher zu sehen und zu spielen war, machte einen soliden Eindruck. Zu überraschen wußte die Musik durch ihre eigenen, aber dennoch gut zum Spiel passenden Kompositionen. Auch die Instrumente können sich hören lassen, besteht es doch nicht nur aus Standardklängen. Alles in allem läßt unsere Vorabfassung auf ein solides Spiel hoffen, das sich durchaus im Genre behaupten können wird.

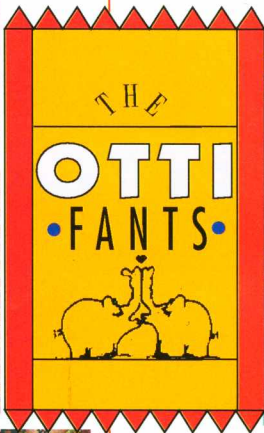
Ulrich Mühl

MASTER SYSTEM TEST

Die Bommels sind los! Vati wöhnt man von Aliens entführt, Büro-Papiere sind weg. Nur Bruno steht zwischen der Lage und dem Chaos!



mer, den Keller des Bommel-Hauses, die Baustelle auf dem Weg zu Vati Bommels Büro und hernach durch einen (vermutlich ebenfalls Brunos Phantasie entsprungene) Dschungel. In Sachen Endgegner hat man sich nicht lumpen lassen. Ein Spielzeugroboter ist ebenso mit von der Partie wie der Teufelsfant, ein Baustellenfahrzeug und Herr Kaluppe, Vati Bommels Chef. Auf dem Weg durch die verschiedenen Levels muß Bruno Gummifanten sammeln, um den jeweiligen Ausgang zu öffnen und sich



Die Aufgabe bei „The Ottifants“ ist, Brunos alten Herrn vor Überstunden zu retten – die Geschichte mit der Entführung durch UFOs war wohl doch nur eins von Brunos Phantasieprodukten – und gleichzeitig verlorene Bürounterlagen wiederzufinden.

Der Weg zur Rettung des Familienoberhaupts führt den Racker durch sein Kinderzim-

melting mit genügend Energie in Superfant verwandelt, um die Levels im Fluge angehen zu können.

Sammelt Bruno drei verschiedene Eise an Stiel in einer der richtigen Reihenfolge auf, gibt's dafür nochmal ein recht hilfreiches Extra.

Versucht ein Gegner mal,

„GAMERS“ meint...

Ordentliche Umsetzung des Charakters in ein Jump&Run mit niedlichen Animationen. Auch technisch solide gelöst.

GRAFIK	SOUND
2	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

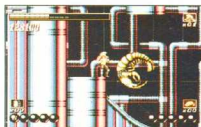
Zwar nett, aber nicht wirklich stark. Spielerisch läßt The Ottifants hier und dort zu wünschen übrig.

NOTE

3

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 80 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
5 Welten
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
3
Erhältlich:
ab Oktober
Speicherkapazität:
2 MBit

Diese Riesengarnele sucht wohl Streit. Den kann sie haben...



Daddys Technik macht den netten Menschen zum rasenden Tier



Auf Plattformen geht es durch den dichten Dschungel

Wenn eine fiese Terroristengruppe ein Familienoberhaupt entführt und fast die gesamte Familie hinmetzelt, schreit das nach Rache!

WOLF



Entsprechend sauer ist Saul Morrow, als er von einer Forschungsreise zurückkommt und mit genau dieser Situation konfrontiert wird. Die Verbrecherorganisation Chimera unter dem Kommando des Fieslings Karl Draxx hat sich des Nobelpreisträgers Karl Morrow bemächtigt und die restliche Familie bis auf Saul brutal ausgelöscht.

Der Grund dafür ist ganz offensichtlich: Professor Morrow arbeitete an einem Ge-

Das erste Level spielt auf einem Luftschiff



Dieser nette Herr ist der Endgegner von Level 3



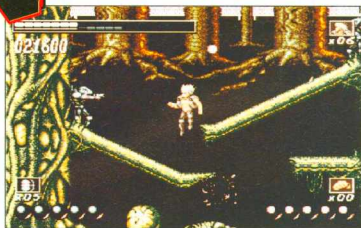
sen und seiner Hilfe die Welt zu erobern.

Pech für Draxx, daß Saul nicht nur überlebt hat, sondern auch noch Zugang zu einem Geheimprojekt seines Vaters hat, nämlich zum Projekt „Wolfchild“. Mit ihm kann sich ein Mensch in einen Wolfsmenschen verwandeln, eine sehr widerstandsfähige Kreatur, die viel Schaden anrichten kann. Allerdings ist die Verwandlung von der jeweiligen Lebensenergie abhängig, werden also zu viele

Truffer einkassiert, verwandelt sich der blitzschleudernde Wolf wieder in einen normalen Menschen zurück, der nur noch seine Fäuste als Waffe hat. Saul ist guter Hoffnung, daß er in dieser Form den Kampf gegen Chimera auf-

heimprojekt, mit dem er aus normalen Menschen mittels Genmanipulationen ‚tierische‘ Kampfmaschinen erschaffen konnte. Eine Synthese aus menschlicher Intelligenz und tierischen Kampfinstinkten, wenn das nicht die beste Grundlage für zukünftige Soldaten ist... Das dachten sich auch Draxx und seine Kumpane, und so schnappten sie sich den Professor, um mit seinem Wis-

Gefahren lauern an allen Ecken



Der Weg zu seinem Vater führt Saul durch fünf verschiedene Weltten, die allesamt voller Gefahren stecken, selbst für einen Wolfsmenschen. Sich durch das feindliche Luftschiff zu schlagen ist noch eine der leichteren Übungen, den Weg durch dichten Dschungel und dunkle Tempel muß sich Saul schon mit etwas mehr Einsatz freikämpfen. Schließlich geht es durch das Hauptquartier von Chimera bis zum Hauptquartier von Draxx, wo es zum großen Showdown kommt.

Doch um dort lebend anzukommen, muß Saul gegen allerhand Ungetier kämpfen, denn in den Regionen wimmelt es nur so von Monstern und Mutanten, die allesamt im Dienste Chimeras stehen und natürlich alles daran setzen, daß unser Held sein Ziel nicht lebend erreicht.

Doch zum Glück ist Saul nicht ganz wehrlos: Als Mensch kann er auf kurze Distanz ordentlich zuhauen, so richtig zur Sache kommt er jedoch erst in seiner mutierten Form. Dann kann er

Und so geht's ab...

□ Mit den Richtungstasten wird Saul nach links und rechts gelenkt oder in die Hocke versenkt. Mehr gibt es für das Teil nicht zu tun....



□ Über Knopf A werden die Smartbombs ausgelöst.

□ Knopf B läßt Saul zuschlagen oder Blitze schleudern.

□ Über Knopf C macht Saul seine Luftsprünge.



In alten Tempeln sollte man immer auf unliebsame Überraschungen gefasst sein

nämlich Blitze verschleudern, die auch auf Distanz ordentlich Schaden anrichten.

Der Standardblitz kann durch die Aufnahme von Bonussympolen verändert werden, das Spektrum reicht vom Dreifachblitz bis hin zu zielsuchenden Feuerbällen, die verheerenden Schaden anrichten können. Allerdings ist Saul in seiner Wolfsform nicht unverwundbar, ziehen ihm die Gegner zu viel Energie ab, verwandelt er sich wieder in seine menschliche Form mit allen ihren Nachteilen. Zum Glück lassen sich

immer wieder Energieauffrischungen finden, durch das Einsammeln von Bonussympolen kann Saul auch Extrasleben einheimsen.

Der Rest des Games ist eher mittelmäßige Plattform-Action ohne besondere Reize. Die Grafik sieht ganz passabel aus, der Soundtrack hört sich von CD auch ganz nett an, und die Steuerung ist in Ordnung. Das war es aber auch schon, denn angesichts der vielen fiesen bis hinterhältigen Stellen im Spiel

kommt nicht unbedingt Freude auf. Zwar läßt sich der Schwierigkeitsgrad in weiten Grenzen einstellen, die Levels sind allerdings oft so gestylt, daß man sich nur kurze Zeit an den gewonnenen Extras erfreuen kann. Angesichts fehlender Paßwörter geht die Langzeitmotivation auch langsam talwärts, schade drum... So bleibt „Wolfchild“ leider Durchschnitt und kann nur hartgesottenen Actionprofis empfohlen werden.

Michael Anton



CHILD

MASTER SYSTEM
TEST
TEST
GAME BEAR



Wolfe auf GG

Auch auf den kleinen Sega-Konsolen darf das Wolfskind tanzen...



Ein flatterhafter erster Endgegner auf dem MS

Am Gameplay hat sich im Vergleich zur CD so gut wie nichts verändert, außer daß die Level manchmal

etwas kürzer ausgefallen sind. Da sich die beiden nun vorgestellten Versionen auch

nur an einigen wenigen Stellen im Levelaufbau geringfügig unterscheiden, erhalten sie eine gemeinsame Wertung.

Die Programmierer haben dem Game Paßwörter spendiert, aber die Einstellung des Schwierigkeitsgrades vergessen. Auch ist der Sound recht öde ausgefallen...

Michael Anton

„GAMERS“ meint...

NOTE 3

Einstellbarer Schwierigkeitsgrad, guter CD Soundtrack und roch passable Grafiken

GRAFIK	SOUND
3	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4+	3-

Keine Paßwörter, viele unfaire Stellen und zu wenig Abwechslung.

Hersteller: Sega
Preis: 120 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 5 Wölven / 9 Stages
Schwierigkeitsgrad: mittel bis unfair
Continues: 2
Erhältlich: ab sofort

Fossy's VIDEOSPIELEVERSAND in BRUCHKÖBEL

Inh. Thomas Forster	DM	MEGA DRIVE 2	DM
Jetzt erhältlich		ohne Spiel + 1 Pad	199,-
MEGA CD ohne Spiel	520,-	4-Spieler-Adapter	59,-
MEGA CD		Sega Maus	79,-
incl. Road Avenger	590,-	Adams Family	99,-
CDX Pro	129,-	Cool Spot	99,-
Action Replay Pro	120,-	Ottifanten	99,-
Afterburner 3	90,-	Rocket Knight Adventure	99,-
Ecco The Dolphin	90,-	Wimbledon 2	99,-
Jaguar XJ 220	90,-	Asterix	110,-
Jurassic Park	90,-	Castlevania	110,-
Prince Of Persia	90,-	Jungle Strike	110,-
Sherlock Holmes	90,-	Shinobi 3	110,-
Sonic CD	90,-	Ultimate Soccer	110,-
Thunderhawk	90,-	Mortal Combat	119,-
Time Gal	90,-	F-15 Strike Eagle	119,-
Wolfchild	110,-	Jurassic Park	120,-
Batman Returns	110,-	NFL Quarterback	120,-
Dune (Der Wüstenplanet)	110,-	Shining Force	120,-
Dracula	110,-	WWF 2 Royal Rumble	120,-
Hook	110,-	Bubsey	124,-
Indiana Jones 4	110,-	Street Fighter	124,-
Monkey Island	110,-	Comp. Edition	130,-
Robo Aleste	110,-	Landstalker	130,-
Son Of Chuck	110,-	GAME GEAR	199,-
Willy Beamish	110,-	WWF Steel Cage	80,-
Wing Commander 2	110,-	WWF Steel Cage	80,-
Wonderlog	110,-	Master System	90,-

... UND VIELE ANDERE SPIELE AUF LAGER.
WIR LIEFERN SOFORT per N.N. zzgl. DM 9,-
Täglich von 10.00 bis 22.00 Uhr
TEL: 06181/72 352 FAX: 06181/72 352

„GAMERS“ meint...

Die Grafik ist ganz passabel, immerhin wurde an Paßwörter gedacht...

GRAFIK	SOUND
2	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4+	3-

...dafür gibt es keine Continues oder Einstellmöglichkeiten.

NOTE 4+

Hersteller: Virgin
Preis: 70 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 5
Schwierigkeitsgrad: mittel bis unfair
Continues: Paßwörter
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit

TEST

MEGA DRIVE

Alle guten Dinge sind drei. Ein Eishockey-Match dauert drei Drittel, und dreimal dürft Ihr er-

ten, welche Eishockey-Simulation in ihre dritte Runde geht. Jawollja, es ist Electronic Arts' Hockey, dessen erste beiden Teile bereits vor langer Zeit auf Drive für sorgen.



HOCKEY 94

Ein gleiches vorweg: Bei „NHL Hockey 94“ hat sich am grafischen Aufbau so gut wie nichts gegenüber den Vorgängern geändert. Die Spieler als auch die Arena sehen identisch aus. Lediglich ein paar Animationsphasen sind bei den Männchen hinzugekommen und machen somit die Bewegungsabläufe noch einen Tick realistischer.

Auch von spielerischer Seite ist größtenteils alles beim alten geblieben. Das heißt,

Vierspieler-Modus. Dank des demnächst erhältlichen 4-Way-Play-Adapters von Electronic Arts können sich nämlich vier Spieler aus Fleisch und Blut ins eisige Vergnügen stürzen.

Wer Statistiken liebt, der kommt bei NHL Hockey 94 so richtig auf seine Kosten, denn diesbezüglich wird der unmittelbare Vorgänger NHL-



Ein wunderschönes Tor von Brett Hull.



Neues Feature: Zeitlupe auch aus umgekehrter Perspektive.

Ein kurzer Vergleich beider Teams kurz vor dem Match.



PA Hockey 93 noch um eine ganze Ecke übertroffen. Auch ist der Spielablauf schneller geworden, so daß nun noch heißere Gefechte angesagt sind. Gefechte im wahrsten Sinne des Wortes mußten allerdings weichen. Wer sich also hauptsächlich an den knallharten Auseinandersetzungen



Leider wurde an der Grafik nicht viel geändert.



Der Schiedsrichter hat aufgepaßt: Das war Abseits.

mit den Fäusten ergötzt, wird wohl enttäuscht sein, denn Schlägereien gehören nicht mehr zum Spiel. Dafür gibt es aber Penalty-Shots, natürlich nicht nach jedem Foul, sondern abhängig von der jeweiligen Spiel-situation.

Für eine Eishockey-Atmosphäre, wie sie selbst in einem Stadion nicht besser sein könnte, sorgen die über 70 verschiedenen Soundedeffekte. Von Pfiffen und Buhrufen der Zuschauer bis hin zum eishockeytypischen Orgelspiel wird alles geboten. Um den ohnehin extrem hohen Realismus noch ein wenig nach oben zu schrauben, übernahmen die Programmierer die Originalspielernamen der amerikanischen Hockey-Saison 92/93.

NHL Hockey 94 setzt zweifelslos nochmals einen oben drauf und gibt von spielerischer Seite her keinen Anlaß zum Meckern. Was man Electronic Arts jedoch ganz dick rot ankreiden muß, ist, daß noch immer kein Liga-Modus integriert wurde. Ihr trainiert entweder pur oder steigt gleich in die Playoffs ein. Darum gibt's auch ein kleines Minus hinter unserer Note.

Fazit: Wer einen der beiden Vorgänger besitzt und diesen ab und zu mal spielt, der braucht NHL Hockey 94 sicherlich nicht zu erwerben. Hartgesottene Eishockey Fans und Neueinsteigern ist es jedoch wärmstens ans Herz zu legen.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

Vierspieler-Modus, Torhüter können manuell gesteuert werden, sehr atmosphärische Soundedeffekte, viele Statistiken.

GRAFIK	SOUND
2	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1	1

Noch immer kein Liga-Modus. Grafik hätte man gegenüber dem Vorgänger verbessern können.

NOTE

1.

Hersteller: Electronic Arts
Preis: 130 DM
Genre: Sport
Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
Levels:
Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung
Continues:
Batterie
Erhältlich: Oktober
Speicherkapazität: 8 MBit

FANTASTIC
DIZZY



Phantastisch

ERHÄLTlich FÜR:
MEGA DRIVE. GAME GEAR. MASTER SYSTEM. AMIGA.

Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam,
Warwickshire, CV33 0DL, G.B.

Codemasters™ 

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragene Warenzeichen der unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzten Marken von Sega Enterprises Ltd. für die Systeme ist dem Sega Magazine, dem Sega Master System und Game Gear. Intersect Magazine, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz.



**Sie ist eine der leistungs-
fähigsten und mit modern-
ster Technik ausgestatteten
Kampfmaschinen der Welt:
die F-15, die gemeinhin**

**„Strike Eagle“ genannt wird. MicroPro-
se, weltweit etablierter Hersteller von
Simulations-Software, lädt Euch nun
zum Probeflug mit dieser Maschine
auf dem Mega Drive ein.**



Strike Eagle erlaubt den Blick nach hinten und diverse andere Richtungen.

Eigentlich dürft Ihr bei „F-15 Strike Eagle II“ weit-
aus mehr als nur einen
Probeflug bestreiten. Um ge-
nauer zu sein: Hunderte ver-
schiedener Einsätze warten
nur darauf, von Euch in An-
griff genommen zu werden.
Sechs verschiedene Kriegs-
schauplätze stehen zur Wahl.

**Ziel erfährt:
Fertig machen zum
Abschluß!**



Diese sind der Golf, Libyen,
Nordkap, der Nahe Osten,
Europa und – wie könnte es
bei einem amerikanischen
Produkt dieser Gattung an-
ders sein – natürlich Vietnam.
Da es sich hierbei um keine
fiktiven, sondern authenti-
sche Regionen handelt und
das Programm sogar origi-

15 STRIKE EAGLE II

nalitätsnamen anzeigt,
dürften dem einen oder an-
deren bei dieser „Realitäts-
nähe“ die Nackenhaare zu
Berge stehen. Wer der Hin-
tergrundstory weniger Be-
achtung schenkt und sich ins
simulierte Kriegsgeschehen
stürzen möchte, der muß zu-
nächst einen von vier Schwie-

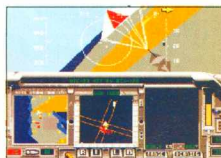
rigkeitsgraden auswählen.
Von diesen hängt die Realitäts-
nähe des Spiels ab. Auch
werden mit zunehmendem
Schwierigkeitsgrad die Ge-
gner wesentlich besser.
Die Bewaffnung der F-15
ist zwar nicht gerade sehr
abwechslungsreich, aber
Spiel-Hersteller MicroProse
verpaßt ihr alle wichtigen
Waffen, die Ihr für die Einsätze
benötigt, als da wären, die
obligatorische Bordkanone,
die zielsicheren AMRAAMs
(für Luftziele) und natürlich
die bekannten Mavericks,
welche fürs Ankratzen von
Bodenzielen zuständig sind.
Um sich von „festgefressenen“
Raketen oder SAMS zu entledigen,
kann zudem von Chaffs und Flares
Gebrauch gemacht werden.
Vor jedem Ein-

st's aber auch nicht, sich um
andere Bodeninstallationen
zu „kümmern“. Mehr Punkte
und frühere Beförderungen
winken.

Spielerisch reißt einen F-15
Strike Eagle nicht unbeding-
t vom Hocker, denn durch die
Polygongrafik, für die das Mega
Drive ja nicht gerade geschaf-
fen ist, wird der Spielablauf
relativ träge. Besonders schnell
ist die ansonsten ordentliche
Grafik nämlich nicht. Auch
Triebwerkgeräusch und sonstige
Soundeffekte sind nicht un-



**Das Ende einer wundervollen
Fliegerkarriere...**



**Dieser Pilot hat wohl ein
wenig Pech gehabt.**

bedingt lobenswert. Schön
hingegen, daß es verschie-
dene Außenansichten gibt
und der Pilot auch im Cockpit
seinen Kopf drehen kann.

Wer Simulationen dieser Art
mag und sich beispielsweise
mit Mig 29 zufrieden zeigte,
dem wird Micro Proses Spiel
aber mit Sicherheit gefallen,
zumal es wahrlich ausrei-
chend Missionen bietet.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

- Sehr viele Missionen, verschiedene Außenansichten, vier Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK SOUND

3+

3

GAMEPLAY DAUERPASS

3+

3+

- Grafik nicht schnell genug, Sound könnte besser sein.

NOTE

3+

Hersteller:
MicroProse
Preis:
120 DM
Genre:
Simulation
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
Hunderte Missionen
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

Hit me!

DAS 16-BIT-AS

FÜR MATCHWINNER

SPIEL AUF SATZ UND SIEG



SPORT

- MEGA DRIVE:
- Für 1 bis 4 Spieler (Mit Adapter).
- Training auf Hartplatz, Rasen oder Sand möglich.
- Vier verschiedene Spielmodi.
- Einzel- und Doppelmatches zur Auswahl.
- Fantastische Animationen.
- Grandios realistische Ballkontrolle.

NEU FÜR DAS

- MASTERSYSTEM:
- WIMBLEDON II FÜR 1 BIS 2 SPIELER.

WIMBLEDON II

Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA

TEST

MEGA DRIVE



BUBSY

So geht das aber nicht! Da kommt eine Schar wildfremder Gesellen aus dem All daher und meint, uns Erdenbewohner um den sauer erarbeiteten Vorrat besten Wollgarns bringen zu können. Und wozu? Nur, um die Knäuel zu verspeisen, als wären's Tafeln edler Schokolade?

Das allein riecht schon nach allerhand Ungemach, und der äußerst strenge Mundgeruch der 'Woolies' erschwert die Abwehr noch dazu. Was da höchstens noch hilft, wäre ein ganzer Kerl, dank ...Accolade.

Und Bubsy hat's. Megaschnell und auf leisen Sohlen zugleich, 'tastet' sich unser 'de Luchs-Sondermodell' an seine Gegner heran. Wollknäuel in allen Farben schnappt er ihnen vor der Nase weg, und erfüllt so sehr

Da steht er nun: flink wie ein Wiesel, frech wie Oscar und ...fast könnten wir sagen: spitz wie Nachbars Lumpi, aber: Worauf das Lüchschchen Bubsy im Folgenden so rattenscharf ist, sind keine süßen Mäuse, sondern 'Woolies'...

bald zu unser aller Freude den einen Teil seines Auftrags. Heftiger gestaltet sich das sogenannte 'Plätten' der knuffigen Außerirdischen, denn die Woolies verfügen über Eigenschaften, die wir Erdlinge als in höchstem Maße unangenehm empfinden.

Da ist zum Beispiel der üble Mundgeruch zu vermerken, den Euch die Fremdlinge eindringlich entgegenhauen, sobald Ihr Euch mit dem 'Katzen-Cop' in deren Nähe wagt. Sie werfen um sich, lassen allerlei 'Ungemach' fallen und lieben den direkten Kontakt mit Euch, denn den dürft Ihr stets mit einem von Bubsy's neun Katzenleben bezahlen.

Es ist ein Wettlauf gegen die Zeit, während Ihr den



Diese Reise macht Bubsy megaschnell.



Mächtige Gegner erschweren seinen Weg zum Erfolg...

Spielersprite im Ein- oder auch via Zweispielers-Modus durch 16 von Woolies umzingelte Levels steuert. Die Landschaften sind mit liebevoll gezeichneten Details versehen, die gestalterisch sowohl von der „Handschrift“ des Zeichners als auch von der Farbwiedergabe her kaum hätten besser erschaffen werden können – selbst die Hintergrundgrafiken laden zum Genießen ein.

Auch Bubsy selbst bekommt hier eine Glanzrolle. Als erfreulich großer Sprite bekennt sich der Luchs zu seinem schwer zu leugnenden Verwandtschaftsverhältnis mit den ganz großen Cartoon-Charakteren unserer Zeit. Seine Animation geht mit seinen 40 (!) Varianten kompromißlos flüssig vonstatten und bringt unheimlich viel Leben, Slapstick und Situationskomik in die Bude. Das wird am Bei-

spiel „Katz“ und Wasser“ besonders deutlich, denn auch hier wird die Darstellung der kühlen und verächtlichen Beziehung aller Katzen mit der feuchten Eigenschaft von Wasser köstlich in Szene gesetzt. Toons-Liebhaber kommen da voll auf ihre Kosten, denn wie alle Katzen macht sich auch Bubsy nur sehr ungern die Finger 'schmutzig'. Es bedarf also kaum eines geübten Auges festzustellen, daß hier echte Grafik-Enthusiasten am Werk waren.

Was sich in den Mega-Drive-Slots auf einem 16 MBit-Cartridge bis zur Unsäglichkeit tummelt, sind die Wollfresser. Allerorts trifft man sie an, im ganzen in fünf von Charakter, Atmosphäre und Optik her unterschiedlichen Welten. Hat Bubsy ein neues Areal betreten, muß er sich dort jeweils in drei gleichartigen Leveln profilieren, bevor



Eine Schikane: Der 'ToonCar'

Auf die Plätze, fertig, los...



So läßt man sich's gern gefallen: Gehhilfsbergauf und dann nur noch treiben lassen.



Wer hätte gedacht, daß dieser Spitzen-Start so schnell mit einem Extra-Hörnchen enden wird?





What's up?
Wasserscheue
Pfötchen hat
Bubsy auch...



Nur ein Schritt zu kurz, und für Bubsy geht's wieder beim Restart-Punkt los.

oder wird zumindest mit dem Leben bestraft.

Mitten im Spiel ist es rat-sam, sich auf die großen Aus-rufezeichen zu stürzen, die ab und zu mal auftauchen, denn die gewähren Euch

nach jedem Able-ben einen mög-lichst angeneh-men Start am zu-letzt passierten 'Restart-Point' mitten im Spiel – ja, so heißen diese Dinger. Empfehlenswert sind auch die Paßwörter für ganze Level-Continues, die Euch die jeweiligen Endgeg-ner alle drei Level, also nach jedem vollständig abgegras-ten Areal, ausplaudern, sofern Ihr es schafft, erfolgreich aus dem Handgemenge herauszukommen. Bonusrun-den und -leben sowie magi-



Im Zeppelin außer Gefahr vor den Woolies? Denkste!

er eine neue Welt erreichen kann, will prinzipiell heißen: Woolies plattmachen und Knäuel sammeln. Zusätzlich bergen die unterschiedlichen Schauplätze aber auch ganz andere Gefahren: große Käseräder können Bubsy überrollen oder Klaviere, die laut klinkernd eine Schräge herunterpoltern, Cartoon-Cars und Kaugummi-Automaten sind nur mit Vorsicht zu genießen. Eine plötzliche Konfrontation mit derlei Gegenständen endet meist tödlich

COMPUTERKUDAK



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

SEGA MEGA DRIVE

Alien	dt. DM 99,00
B.O.B.	dt. DM 109,00
Chiki Chiki Boys	dt. DM 99,00
Cool Spot	dt. DM 109,00
Fatal Fury	dt. DM 119,00
Flashback	dt. DM 109,00
Flintstones	dt. DM 109,00
Ecco The Dolphin	dt. DM 109,00
John Madden Football '93	dt. DM 109,00
Jungle Strike	dt. DM 119,00
Lemmings	dt. DM 109,00
Micro Machines	dt. DM 91,00
Mig - 29	dt. DM 109,00
Muhammed Ali	dt. DM 109,00
NHLPA Hockey '93	dt. DM 109,00
Rocket Night Adventures	dt. DM 99,00
Shining Force	dt. DM 129,00
Starflight	dt. DM 139,00
Summerchallenge	dt. DM 93,00
Superman	dt. DM 109,00
Tiny Toon	dt. DM 99,00
Turtles	dt. DM 109,00
Winterchallenge	dt. DM 93,00
World of Illusion	dt. DM 91,00
X-Men	dt. DM 91,00
Mega CD ROM	dt. DM 0 A -
Grundgerät MD (16 Bit)	dt. DM 199,00
Sonic Set	dt. DM 269,00
Magnum Set	dt. DM 359,00
Action Replay mit Cheat-Finder	dt. DM 142,00
Mega Fire Control Pad	dt. DM 46,00
Joypad-Verlängerungskabel	dt. DM 9,00
* ab September lieferbar	

SEGA MASTER SYSTEM II

G.P. Rider	dt. DM 81,00
James Bond 007 - The Duel	dt. DM 81,00
Streets of Rage	dt. DM 91,00
Superman	dt. DM 81,00
The Flash	dt. DM 91,00
Ultimate Soccer	dt. DM 81,00
Wimbledon 2	dt. DM 91,00
Wonderboy in Monsterworld	dt. DM 81,00
World Tournament Golf	dt. DM 81,00
Grundgerät MS (8 Bit) inkl.	dt. DM 139,00
1 Control Pad + Alex Kidd I	
Grundgerät MS II Plus X inkl.	dt. DM 189,00
Alex Kidd I + Sonic the Hedgehog	
+ 1 Tennisspiel + 2 Control Pads	
Mega Fire Control Pad	dt. DM 46,00
Mega Slick	dt. DM 66,00

SEGA GAME GEAR

Galaga 2	dt. DM 81,00
Robocod - James Pond II	dt. DM 81,00
Streets of Rage II	dt. DM 81,00
Sirird II	dt. DM 81,00
Talespin	dt. DM 81,00
Tengen World Cup Soccer	dt. DM 81,00
Tom & Jerry	dt. DM 71,00
Ultimate Soccer dt.	dt. DM 81,00
Grundgerät GG Plus inkl.	dt. DM 289,00
Netzteil + Sonic the Hedgehog	
Grundgerät GG 4 Fun	dt. DM 239,00
inkl. 4 Spielpl.	
Battery Pack	dt. DM 82,00
Wide Gear	dt. DM 36,00
TV-Tuner	dt. DM 149,00

IHRE VORTEILE

T O P - P R E I S E I I I

Original Sega Deutschland

Alles deutsche Versionen

1 Jahr Garantie auf Hard- und Software

Versandkosten DM 6,95

Bestellungen am Wochenende per Telefon oder Telefax erhalten ermäßigte Versandkosten von DM 3,95

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können.
- Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.
- Lieferung erfolgt per Nachnahme.
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

„GAMERS“ meint...

Unheimlich detaillierte Grafiken. Die Animationen vermitteln Slapstick pur.

GRAFIK	SOUND
2+	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2

Hier und da ist Bubsy nur schwierig zu meistern, langatmige Spielphasen sind drin.

NOTE

2

Hersteller:
Accolade
Preis:
130 DM
Genre:
Jump & Run
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler
Levels:
5 Wäلتen à 3 Level
Schwierigkeitsgrad:
hoch
Continues:
Paßwort & Restart
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
16MBit

sche Shirts und andere Extras geben hier nochmals einen Motivationsschub „on top“. Selbst der Ton ist bei all dem grafischen Spektakel noch ein guter, denn: Bubsy kann sprechen, zumindest innerhalb der Zwischensequenzen. Etwas nervig ertönt der für ein Jump&Run bereits bekannte Sound, den Ihr durchaus abstellen könnt. In Toto bekommt Ihr mit Bubsy einen unheimlich flinken Flitzer in den Slot, der von seiner Art begeistert und Euch nicht selten absolut zur Verzweiflung bringen wird – ohne jedoch in großen Katzenjammer ausbrechen zu müssen.

Matthias Siegl

Alles göttlich: Selbst der Schiedsrichter ist kein normal Sterblicher



Einmal richtig aus dem Vollen schöpfen und alle anderen nach der eigenen Pfeife tanzen lassen – wär' das schön. Als Mega-Drive-Besitzer könnt Ihr das demnächst zumindest am Bildschirm tun: Das 'göttliche' Spiel Populous II kündigt sein Kommen an...

blauen Klamotten. Dieses Völkchen ist anfangs sehr klein und siedelt auf einem winzigen Teil des großen quadratischen Landes. Damit's mit Euren Leuten aufwärts geht, müßt Ihr ihnen erst einmal Bauland basteln, sprich das Land ebenen, indem ihr es anhebt oder absenkt. Je größer die Ebenen sind, desto größere Gebäude bauen Eure Mannen. Und je größer die Gebäude, desto mehr Leute mit höherem Zivilisationsgrad

leitet und haben das gleiche Ziel wie Ihr: sich auszubreiten und zu vermehren. Dummerweise ist das Land aber nicht unbegrenzt groß – und so kommt es früher oder später zum großen Knall. Denn getreu dem Highlander-Motto kann es bei Populous auch nur einen geben.

Als Gott habt Ihr eine ganze Reihe von Mitteln an der Hand, um Eurem Gegner ordentlich ins göttliche Handwerk zu pfuschen, beispielsweise eine bunte Mischung

POPULOUS II



Tausend Gefahren: Gewitter im Winter...

...und 'digitaler Waldbrand' sind nur zwei davon!

Die Männlein im Mega Drive leben nur für ihren Gott...

erlesener Naturkatastrophen. Da könnt Ihr Blitz und Donner auf das rote Volk loslassen, die Gegner mit glühenden Meteoritenschauern versengen, alles ertränkende Flutwellen auslösen – und und und. Über 15 Katastrophen warten darauf, dem Gegner das Leben zur Hölle zu machen. Natürlich läßt sich der Gott aus dem Rechner nicht lumpen und zahlt Euch alle Gemeinheiten mit gleicher Münze zurück.

Ohne Mana geht aber gar nichts. Jede noch so kleine Aktion kostet mehr oder weniger des kostbaren Guts. In der Anfangsphase eines Spiels reicht die Energie gerade mal, um ein wenig Land zu ebenen. Erst nach und nach habt Ihr genug Power, um gewaltige Katastrophen auszulösen.

Das Schatzkästlein der 'Dirty Tricks' ist mit Blitz und Donner aber längst noch nicht ausgereizt. Eine besondere Rolle spielt der sogenannte päpstliche Magnet, das Symbol Eurer Macht. Ihr könnt Eure Leute auf Befehl dorthin schicken. Wer den Magneten zuerst erreicht, wird der Anführer Eures Volkes. Wenn Ihr genug Mana habt, dann könnt Ihr selbigen in einen von sechs verschiede-

Was könnte das Leben so schön sein, wenn man Gott wäre: Den ganzen Tag auf der faulen Haut liegen, den Huldigungen des gewöhnlichen Fußvolks lauschen und dreizehn gerade sein lassen – nett! Bevor Ihr jetzt Eure Bewerbungen schreibt, solltet Ihr aber unbedingt weiterlesen. Denn es ist nicht leicht, ein Gott zu sein...

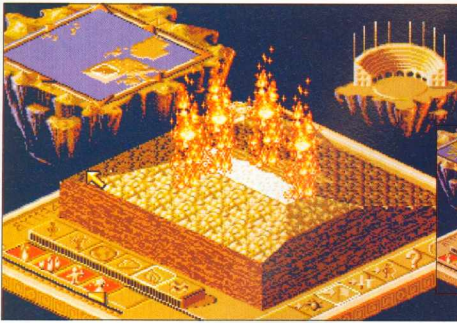
Wer's ausprobieren will, der kann sich die göttliche Kraft demnächst am SEGA reinschrauben: Populous II für Mega Drive ist da. Nachdem

der geniale Gott-Simulator schon auf Amiga und PC für Furore gesorgt hat, schickt Bullfrog jetzt die erste Konsolen-Version ins Rennen.

Falls Ihr Populous Teil eins oder zwei überhaupt noch nicht kennt, ein paar Worte zum Spiel. Der Clou an dem Game ist, daß der Spieler – also Ihr – in die Rolle eines Gottes schlüpft. Damit Ihr in dieser gehobenen Position auch was erreichen könnt, bekommt Ihr auch noch ein Volk dazu, eine Truppe von Jungs und Mädels mit

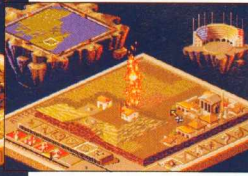
und mehr Intelligenz scharen sich um Euren Gott. Als Lohn für diesen Erfolg kassiert Ihr göttliche Energie, Mana genannt.

Die Populous-Welt könnte so friedlich und beschaulich sein, gäbe es da nicht das Volk der Roten. Sie werden vom Gott des Rechners ge-



Fies hoch drei: Ein Vulkan- ausbruch macht Land und Leute platt.

Auch die wandernden Feuer- säulen sind nicht ohne!



nen Superhelden verwandeln. Diese Jungs marschieren schnurstracks auf die Behausungen des Gegners zu und machen dort alles nieder, was sie zu fassen kriegen – und zwar so lange, bis ihre Energie erschöpft ist. Bevor Ihr Euren Anführer per göttlicher Führung in einen Helden verwandelt, müßt Ihr genügend Leute am päpstlichen Magneten sammeln. Sie vereinigen sich zu einem Anführer; je mehr dort zusammenlaufen, desto stärker wird auch Euer Anführer oder Häuptling.

Bei Populous II steuert Ihre Eure Leute nicht selbst per Joypad. Ihr könnt ihnen nur einige einfache Regeln für ihr Verhalten vorgeben. Im Modus ‚Siedeln‘ bauen und vermehren sich Eure Leute, beim ‚Kämpfen‘ gehen sie etwas offensiver vor und erobern auch Gebäude des Gegners. Das Kommando ‚zum päpstlichen Magneten‘ schickt alle frei herumlaufenden Menschen zum heiligen Symbol, wo sie sich zu einem einzigen Anführer vereinigen. Und der Modus ‚Versammeln‘ bewirkt, daß die drei herumlaufenden

Menschen (Wanderer) zu stärkeren Leuten ‚zusammenschmelzen‘.

Klingt ganz schön kompliziert, findet Ihr? Ist es am Anfang auch. Als Populous-Neuling braucht Ihr schon ein paar Stunden, bis Ihr in die Riege der erfolgreichen Götter aufgenommen werdet. Wenn diese erste Hürde aber erst einmal geschafft ist, wird Euch das Game nicht mehr loslassen. Dafür sorgen schon die insgesamt 1000 (!!!) Levels, gleich Welten, die mitgeliefert werden. Jede dieser Welten unterscheidet sich in

punkto Landschaftsaufbau von den anderen. Damit's auch optisch reizvoll bleibt, gibt es vier verschiedene Landschaftstypen, von Sommerwelt bis hin zu verschneiter Winterlandschaft.

Spannend wird das Spiel vor allem dadurch, daß Ihr und der Gegner in den meisten der Welten nur eine sehr begrenzte Auswahl an Effekten und Aktionen zur Verfügung habt. Und meistens sind das andere als beim Gegner. So fordert Populous II immer wieder neue Strategien, wenn Ihr gewinnen wollt. Und wer besondere Herausforderungen mag, der kann sich im Custom-Modus auch seine eigenen Welten striken und dort die eigenen Fähigkeiten und die des Gegners selbst bestimmen.

Normalerweise werdet Ihr nicht alle der 1000 Welten zu sehen bekommen. Wenn Ihr einen Level gewonnen habt, entscheidet der Rechner nach Eurem Punktestand, wie weit Ihr befördert werdet. Dabei sind Sprünge von sieben oder mehr Levels durchaus drin. Abhängig vom Punktekonto bekommt Ihr

Interview

mit
Peter Molyneux

Wer könnte sich in Sachen Populous besser auskennen als der Erfinder selbst, Peter Molyneux. ‚Mr. Populous‘ stand Deinem GAMERS-Team Rede und Antwort.

GAMERS: Peter, was genau machst Du bei Bullfrog?

Peter: Ich bin Firmenleiter, Spiel-Designer und Programmierer.

G: Wie bist Du Videospiel-Programmierer geworden?

P: Ich habe schon immer Computerspiele gemocht. Früher habe ich kommerzielle Software für den Amiga geschrieben. Damals, 1986, wurde der Amiga so richtig zum Spiele-Computer. Und da hatte ich die perfekte Ausrede, um mit dem Programmieren von Spielen anzufangen.

G: Welche Spiele hast Du allein entwickelt und bei welchen hast Du mitgearbeitet?

P: Ich war der Hauptdesigner und -programmierer bei ‚Populous‘, ‚Powermonger‘ und ‚Populous II‘ und habe beim Design von ‚Syndicate‘ mitgearbeitet.

G: Woher stammt die Idee für Populous?

P: Ich wollte ein Spiel machen, bei dem man in eine kleine Welt hineinschaut. Diese Idee stammt noch aus meinen Kindertagen, als ich mit meinen Spielsachen im Sandkasten geses-



Peter Molyneux von Bullfrog ist der geistige Vater der Populous-Spiele.

sen habe. Noch wichtiger war mir aber, ein Game zu programmieren, in dem man Macht und Einfluß auf Menschen ausübt.

G: Es dauert relativ lange, bis die einzelnen Versionen von Populous II fertig sind. Die Amiga-Version gab's beispielsweise fast ein Jahr vor dem PC-Spiel. Woran liegt das?

P: Wir möchten, daß Populous II auf jeder Maschine ein ausgewogenes Spiel ist. Und dazu brauchen wir nun mal reichlich Zeit zum Programmieren und Testen.

G: Kümmerst Du Dich selbst um jede einzelne Umsetzung?

P: Nein, das geht nicht – schließlich wurde das Original-Populous auf insgesamt 17 Rechner-Systemen umgesetzt. Aber ich habe jede Version selbst genehmigt und die ‚wichtigeren‘, wie die für Mega Drive und Super NES, natürlich auch selbst gesehen.

G: Wie viele Leute arbeiten an jeder Version des Spiels?

P: Bei Populous II hatten wir einen Vollzeit-Programmierer und einen Grafiker als Teilzeit-Mitarbeiter. Musik und Sound-Effekte hat jemand außer Haus gemacht.

G: Gab es irgendwelche maschinen-typischen Probleme bei der Umsetzung auf Mega Drive und SuperNES?

P: Ja. Der Ärger bei den Konsolen ist, daß sie sich sehr stark von PC und Amiga unterscheiden. Es gibt große Probleme mit dem Speicherplatz, außerdem haben die Geräte ein Joypad. Mit diesen Schwierigkeiten mußten wir uns zuerst herumschlagen. Die Konsolen sind im Vergleich zu PC und Amiga außerdem langsam. Man bekommt nicht so viele Sprites auf einmal auf den Bildschirm.

G: Mit welcher Hardware programmiert Du am liebsten?

P: 3DO.

G: Eine letzte Frage: Welche Art Computerspiele magst Du persönlich gern?

P: Am liebsten solche Spiele, die mich richtig in die Atmosphäre hineinziehen, so was wie Civilization, Dune II und Legacy.

G: Vielen Dank für das Gespräch, Peter!



Kleine Katastrophenkunde

Mit diesen Effekten rückt Ihr Eurem Gegner (und er Euch!) in Populous II zu Leibe.

Feuer	Wasser	Erde	Bevölkerung	Vegetation	Luft
Feuer säule	Basalt brücke bauen	Straßen bauen	Land anheben/senken	Bäume anpflanzen	Blitzschlag
Feuer regnen	Strudel	Stadtmauer bauen	Pöpstlichen Magneten plazieren	Land erneuern	Wirbelsturm
Held 'Achilles' erschaffen	Taufbecken	Erdbeben	Held 'Perseus' erschaffen	Sumpf anlegen	Gewitter
Vulkan ausbruch	Heldin 'Helena von Troja' erschaffen	Felsen setzen	Pest auslösen	Giftpilze pflanzen	Held 'Odysseus' erschaffen
	Flutwelle	Held 'Heracles' erschaffen	Armageddon erklären	Held 'Adonis' erschaffen	Hurrikan

außerdem nach jedem Sieg einige „Erfahrungsblicke“. Diese könnt Ihr auf die insgesamt sechs Effekt- und Aktionsabteilungen verteilen. Je mehr Erfahrung Euer Gott hat, desto mehr Power haben Eure Katastrophen und Helden.

Bei einem so komplexen Game wie Populous II ist natürlich die reibungslose Steuerung sehr wichtig. Und die ist leider nicht immer das Gelbe vom Ei. Populous II ist eigentlich ein Spiel für Rechner mit Maus, und das merkt man deutlich. Die Entwickler haben sich zwar alle Mühe gegeben, das Joypad optimal auszunutzen, aber anfangs geht's ganz schön heftig zur Sache. Als Erleichterung könnt Ihr den Rechner anweisen, das Land für Euch zu ebenen. Das funktioniert ganz gut, macht aber die Steuerung vor allem bei gro-

stropfen bleibt. Populous II ist ein echter Rechenzeitfresser. Bei komplexen Landschaften mit großer Bevölkerung geht das Mega Drive ganz ordentlich in die Knie, der Spielablauf wird etwas schleppend und zäh. Dagegen ist kein Kraut gewachsen.

Was sonst noch? Nun, die Grafik selbst gehört zwar sicher nicht in die Kategorie „Sahne“, ist aber ordentlich und gut erkennbar. Gleiches gilt für Soundeffekte und Musik; sie setzen wahrlich keinen neuen Standard, klingen aber auch nicht schlecht. Im Eifer des Gefechts achtet man bei Populous II auf solche Dinge auch nicht.

Klar, daß Populous II kein Game für zwischendurch ist. Die ersten Levels sind noch in 20 Minuten zu meistern,

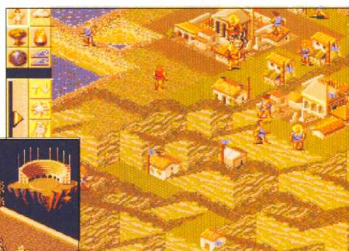
per Paßwort am Anfang dieser Welt wieder einsteigen. Weil das Modul keine Batterie enthält,



Tag der Abrechnung: Armageddon!

müßt Ihr auch Euren Gott mit seinen Erfahrungswerten vor dem Spielstart per 16stelligem (!!!) Paßwort wieder zum Leben erwecken.

Wenn Ihr den Vorgänger Populous schon kennt, dann erwartet Euch im zweiten Teil nichts entscheidend Neues. Aber die neuen Effekte und



Mehr Übersicht im Vollbildmodus - leider wird's gehend langsam.

Grafiken geben dem Spiel noch einmal den richtigen Kick - Populous II ist eben 'das bessere Populous'. Und es macht, genau wie das erste Game, süchtig, gaaanz fürchterlich süchtig. Die Zeit zwischen Tagesschau und Frühstück wird mit Populous II jedenfalls verflücht kurz...

Gerald Arend



Glucke-di-gluck: Strudel reißen das bebauete Land weg

Die Hilfestellung erklärt alle Katastrophen

ber Bevölkerung sehr träge. Die ultimative Lösung dieses Problems gibt's ab Ende September: die Maus für's Mega Drive. Populous II ist eines der ersten Games mit Mausunterstützung.

Aber ganz gleich, ob Maus oder Joypad - ein Wermut-

aber das Niveau zieht schnell an. In späteren Welten müßt Ihr mitunter schon mal ein paar Stündchen bis zum Sieg investieren. Dummerweise läßt sich ein laufendes Spiel nicht abspeichern. Wenn Ihr ein Spiel abrecht, dann müßt Ihr beim nächsten Start

„GAMERS“ meint...

□ Taktisch forderndes und absolut packendes Strategiespiel mit hoher Sichtqualität. Langzeitmotivation garantiert!

GRAFIK SOUND
3+ 3+

GAMEPLAY DAUERSPASS
2 1-

□ Recht komplex, gewöhnungsbedürftige Steuerung, manchmal zu zäher Spielablauf, keine Save-Funktion.

NOTE

2

Hersteller:

Virgin

Preis:

120 DM

Genre:

Strategie

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

1000 Welten

Schwierigkeitsgrad:

mittel - superschwer

Continues:

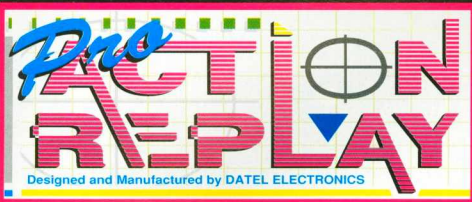
Paßwörter

Erhältlich:

September

Speicherkapazität:

8 MBit



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR

**LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

JE NACH SPIEL :

**UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR**



**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

**SPECIAL FXTM
SYSTEM**

FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-

MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

**Pro ACTION
REPLAY
CLUB'S**

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!**
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosysteams-Garantie

*SEGA, "MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] **02822 68545 / 537182**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSysteMS B.V. EDE NETHERLANDS



FÜR SUPER NESTM
NUR DM 149,-



FÜR NESTM NUR DM 99,-



FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEARTM
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTlich BEI



UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN



TEST

MEGA DRIVE

Wer da glaubt, dem Ernst des Lebens schon einmal so richtig ins Auge gesehen zu haben, der war noch nicht im „Jurassic Park“. Das satte Grün unerschlossener Natur, Wildbäche und Canyons trügen nicht über die schreckliche Wahrheit hinweg...

Der Doktor und das liebe Vieh...



Schwerfällig kippt das Monstrum zu Boden. Bis es aber...



... dazu kommt, heißt es: Situation einschätzen, die ...



... richtige ‚Spritze‘ wählen, und schon schläft der Kerl!

JURASSIC



Unter lautstarkem „Käkern“ fliegender Echsen und unsäglichem Brüllen tonnenschwerer Super-Saurier erschließt sich ein Land, das in der Form seit 160 Millionen Jahren nicht mehr existent sein dürfte, aber: „Jurassic Park“ ist die reine Gegenwart, zum Greifen nah und unheimlich, in‘. Warum das Stück Erde gerade im 20. Jahrhundert den Rückschritt in paläo-

zoische Zeiten machen mußte, warum gelangweilte US-Wissenschaftler ausgerechnet an der fossilen DNS ehemaliger Brutalo-Giganten herumbasteln mußten und

gen Tagen überall in den Kinos dieses Landes selbst verfolgen...

Was Erfolgsregisseur Steven Spielberg geschaffen hat, ist die actiongeladene Umsetzung des Buches ‚Dino-Park‘ von Michael Crichton-Spezialeffekte inklusive.

Die Cartridge-Materie klinkt sich erst an der Stelle in die Handlung ein, an der sich die Katastrophe bereits vollzogen hat. Freunde sportlicher Action-Adventures können sich somit gleich durch den verheerenden Parkschlagen, denn die einstigen Prototypen irdischer Schöpfung laden Euch gern dazu ein.

Die Dinos arbeiten also an ihrem verspäteten Comeback auf der Erde ... Ihr habt jetzt zwei Möglichkeiten: Bestreitet Euren Weg als massiger Raptosaurus durch fünf Le-

vels und behauptet Euch im Kampf ums bloße Überleben oder nehmt großzügig die Rolle von Dr. Alan Grant an und tastet Euch langsam durch gar sieben urige Levels vor, in denen Euch dann die Saurier das Fürchten lehren werden. Egal, für welche Position Ihr Euch entscheidet, die Gefahren gibt es hier umsonst, da hat Sega nicht geknauert.

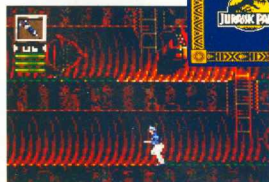
Der spannende Leidensweg von Grant beginnt im Dschungel, direkt hinter dem Holzportal, und führt direkt durch das Kraftwerk. Ein Wildwasser schließt sich an und bringt Euch dann gen Wasserwerk, von dort aus durch eine tiefe Schlucht und über einen aktiven Vulkan in das Besucherzentrum. Prinzipiell sind alle Wege blockiert, und die Saurier nutzen

Das sieht verdammt nach Abenteuer-Urlaub oder einer Folge aus dem ‚Reich der wilden Tiere‘ aus, doch der Schein trügt. Was Dr. Grant hier vorhat, kann schnell tödlich enden,...



Das Insel-Diagramm sorgt für die nötige Orientierung

warum der Forschercrew das anfänglich als geheim eingestufte Experiment so furchtbar aus den Händen geglitten ist, das könnt Ihr seit eini-



...oder wird zumindest mit dem Tode bestraft.

jeden Hinterhalt, um aus Dr. Grant eine ordentliche Mahlzeit zu machen. Nur für den Fall, daß der Wissenschaftler gewisse berechtigte Einwände gegen solche Verfahrensweisen hegt, wurde er zu seiner eigenen Sicherheit mit allerlei unterschiedlich einsetzbarem Instrumentarium ausgestattet, welches auf den

andere ‚Instrument‘ mal ausgeht, kann sich der Doktor im Verlauf der Geschichte durchaus Nachschub organisieren. Sehr angenehm sind die gewissen Kleinigkeiten wie ‚Power Ups‘, angelegte Restart-Punkte und die Paßwortoption nach jedem überstandenen Level, nicht zu vergessen die drei anwählbaren

Stimmig ist ebenfalls der ‚gute Ton‘, denn das beeindruckende Sauriergeschrei, so bedrohlich und einschüchternd es wirkt, bekommt durch die sphärischen und ethischen Klänge eine ganz besonders rasante Note. Die Sprites sind allesamt sehr gut gelungen, groß und deutlich voneinander zu unterscheiden, und das Schönste



‚Nessy‘ und sein neuestes Spielzeug

ist: Die sehen wirklich so aus, wie Ihr sie auch in der Literatur finden könnt. Vorsicht ist dennoch geboten, denn diese Atmosphäre kann Euch verschlingen.

Matthias Siegl

PARK

ersten Blick wohl wie ein reines Waffenarsenal aussieht, sich bei näherer Betrachtung jedoch lediglich als Betäubungsmunition herausstellt. Von der grafischen Komponente her macht das zumindest zum Teil nur wenig Unterschied, denn Betäubungsgranaten z.B. sehen nicht nur aus wie echte, sie platzen auch so ...

Vom Phaser bis zum Bolzenschuß-Apparat scheint jedenfalls alles vorhanden zu sein, und wenn das ein oder

Schwierigkeitsgrade, ohne die sich nach einer gewissen Zeit nur noch das vernünftige, aber kaum ausfüllende ‚Saurierplättchen‘ einstellen würde.

In toto spielen sich die prähistorischen Handlungen um die Missionen unseres Wissenschaftlers vor einer schön gezeichneten Kulisse ab. Der Dschungel zum Beispiel erscheint in sattem, frischem Grün, und die Wildwasserfahrt läßt so richtig Urlaubsstimmung aufkommen.

„GAMERS“ meint...

□ **Tolle Hintergrundgrafiken und detaillierte Sprites sind hier in Einklang mit der Atmosphäre.**

GRAFIK	SOUND
2+	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2

□ **Der Sound ist so dominant, daß er nach einigen Anläufen doch lästig werden kann.**

NOTE

2

Hersteller:
Sega
Preis:
130 DM
Genre:
Action-Adventure
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
7
Schwierigkeitsgrad:
hoch
Continues:
Paßwort/Restart-Punkte
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
16 MBit

Bernd Herfurth's

FREAK'S SHOP

0251-527971

0251- 527854

Sonderangebote!!!

Weseler Str. 54 48151 Münster

MEGA DRIVE	*US*	MEGA DRIVE	*Deutsch*	SEGA MEGA - CD	*Deutsch*
D. R.'s SUPREME COURT	69,95	MORTAL KOMBAT (09.93)	129,95	CD - ROM (PAL) + 3 CD's	699,95
EX-MUTANTS	69,95	B.O.B.	109,95	BLACK HOLE ASSAULT	99,95
GALAXY FORCE II	69,95	COOL SPOT	109,95	FINAL FIGHT	99,95
GOLDEN AXE	69,95	DOUBLE CLUTCH	109,95	NIGHTTRAP	119,95
INDIANA JONES - L.CRUSADE	69,95	DOUBLE DRAGON 3	99,95	ROAD AVENGER	99,95
JAMES POND II	69,95	FLASHBACK	119,95	WOLFCHILD	99,95
LEGEND OF GALAHAD	69,95	FRED FEUERSTEIN	109,95	PRINCE OF PERSIA	109,95
MYSTIC DEFENDER	69,95	G. FOREMAN'S KO BOXING	89,95	SHERLOCK HOLMES	109,95
REVENGE OF SHINOBI	69,95	JUNGLE STRIKE	119,95	JAGUAR XJ220	109,95
SAGAIA	69,95	MAZIN WARS	109,95	AFTERBURNER 3	99,95
SHADOW OF THE BEAST II	69,95	MICRO MACHINES	89,95	ROBO ALESTE	99,95
STAR CONTROL	69,95	MIG-29	109,95	CHUCK ROCK	a.A.
TASK FORCE HARRIER	69,95	MUHAMMAD ALI	109,95	WILLY BEAMISH	a.A.
TOXIC CRUSADER	69,95	SHINING FORCE	129,95	WONDERDOG	a.A.
TURRICAN	69,95	STRIDER 2	109,95	DRACULA	a.A.
UNIVERSAL SOLDIER	69,95	SUPERMAN	119,95		
		TECHNO CLASH	119,95		
		TECMO CLUB SOCCER	119,95		
		ULTIMATE SOCCER	119,95		
		X - MEN	99,95		
MEGA DRIVE	*Japan*	MASTER SYSTEM	*Deutsch*	GAME GEAR	*Deutsch*
In grosser Auswahl	je 49,95	MORTAL KOMBAT (09.93)	109,95	BATTLETOADS	69,95
Game Converter	24,95	ULTIMATE SOCCER	89,95	DOUBLE DRAGON	79,95
		WWF STEEL CAGE	89,95	GALAGA 2	79,95
		CALIFORNIA GAMES 2	79,95	STREETS OF RAGE	79,95
				STRIDER 2	79,95
				SUPERMAN	79,95
				TALESPIIN	79,95
				WORLD CUP SOCCER	79,95
				ULTIMATE SOCCER	79,95

Händleranfragen erwünscht!!!
Irrtümer vorbehalten!!!

SEGA * NEO GEO * VIDEOS * LASERDISC * FILM-MUSIKPLAKATE * CD * NINTENDO

MASTER SYSTEM



1
(1)

Sonic 2

Er rast und rast und rast und rast... Die kleine, blaue Stachelkugel ist und bleibt der Held der 90er. Natürlich auch mit seinem neuesten Abenteuer.



2
(3)

Mickey Mouse Land of Illusion

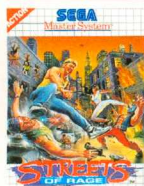
Ein böser Zauberer mopst Mickey's Freunde. So weit, so gut – aber was dann kommt, ist für uns das beste MS-Modul aller Zeiten. Aufgepaßt, Sonic!!



3
(2)

Sonic 1

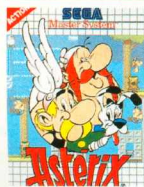
Aber auch sein erster Kampf gegen Doc Robotnik hat immer noch genügend Fans für einen ganz ordentlichen Platz in unserer Hitparade.



4
(4)

Streets of Rage

Irgendwie steckt doch in uns allen ein verkappter Straßenkämpfer. Hier könnt Ihr ihn endlich mal "rauslassen" – auch ohne blutige Nase...



5
(5)

Asterix

Auch, wenn man den wohlbeleibten Gallier namens Obelix in Sachen Zaubertrank immer wieder vernachlässigt, hat er genug Power für jede Menge Fun & Action.

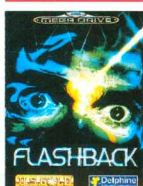
MEGA DRIVE



1
(1)

Sonic 2

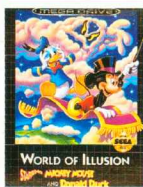
Einmal Nummer 1, immer Nummer 1? Mal sehen, wie lange Sonic sich noch gegen die immer stärker werdende Konkurrenz behaupten kann,...



2
(3)

Flashback

Carl strandet auf einem unbekanntem Planeten und hat nicht einmal sein Gedächtnis dabei... Pech für ihn, aber ein gigantisch animiertes Game für Dich.



3
(4)

Mickey & Donald World of Illusion

Zu zweit geht zwar nicht *alles* besser, aber doch eine ganz Menge. Das wissen auch Mickey & Donald und halten weiterhin zusammen.



4
(2)

Sonic 1

Auf zu neuen Taten, Sonic! Das erste Igel-Spiel baut langsam ab, aber am Horizont ist bereits jede Menge Nachschub auszumachen.



5
(5)

Lemmings

Und immer noch tapsen die kleinen, suizid-gefährdeten Männchen fröhlich in die fiesesten Fallen. Und immer noch macht's vielen Spaß, sie zu retten.

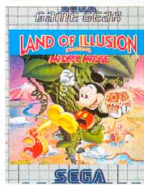
GAME GEAR



1
(1)

Sonic 2

Wie schon letztes Mal, so auch heute wieder! Sonic steht unangefochten auf Platz eins der Game-Gear-Hitparade und zeigt der Konkurrenz, was 'ne Harke ist!



2
(2)

Mickey Mouse Land of Illusion

Auch hier ist Mickey's neuestes Abenteuer auf Sieges-Kurs. Kein Wunder: Tolle Graphik, prima Spielspaß und knifflige Rätsel.



3
(3)

Sonic 1

Sonic und kein Ende – ganz langsam geht's jedoch mit den alten Heldentaten bergab! Aber keine Bange, auch hier spendiert Euch Sega demnächst eine weitere Fortsetzung!



4
(5)

Lemmings

Sie geben's einfach nicht auf: Es könnte ja irgendwo noch eine Grube sein, in die sie noch nicht gefallen sind. (Zur Not tat's natürlich auch ein Feuerchen..!)



5
(4)

Shinobi 2

Was von Ninja-Hand geschliffen wurde, wird so schnell nicht stumpf. Joe M. aus dem fernen Asien präsentiert sich weiterhin von seiner besten Seite.

TIPS VON GAMERS

- | | | | |
|----------|--|-------------------|-----|
| 1 | | Street Fighter II | MD |
| 2 | | Thunderhawk | MCD |
| 3 | | Landstalker | MD |
| 4 | | Sonic Chaos | MS |
| 5 | | Flashback | MD |

INTERNATIONALE HITS



- | | | | |
|----------|--|--------------------------|----|
| 1 | | Street Fighter II | MD |
| 2 | | Cool Spot | MD |
| 3 | | Jungle Strike | MD |
| 4 | | Rocket Knight Adventures | MD |
| 5 | | Land of Illusion | MD |

DIE GROSSE LESER-HITPARADE VON GAMERS VERRÄT, WELCHE MODULE AM BELIEBTESTEN SIND. UM MITZUMACHEN, SCHREIBT IHR UNS EURE DREI AKTUELLEN LIEBLINGSSPIELE (UNTERTEILT IN 1., 2. UND 3.) ZUSAMMEN MIT DEM SYSTEM AUF EINE POST-KARTE UND SCHICKT SIE AN:

**MVL GMBH
GAMERS-HITS
HEILWIGSTR. 39
20249 HAMBURG**

GLEICHES (MOGEL) RECHT FÜR ALLE!

"Unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power, härter zuschlagen, höher springen, in jedem Level starten..." Das waren sie, die unerfüllbaren Träume eines SEGA-Spielers. Bis die Firma Data Flash kam. Und etwas im Gepäck hatte, das ein bißchen an Aladins Wunderlampe erinnerte: Action Replay, das Mogelmodul. Als Adapter zwischen die Konsole und das Spielmodul gesteckt, machte es den Spieler zum Herren über Leben und Tod, ermöglichte es ihm, endlich das Schlußbild zu sehen und auch die unüberwindlichsten Level durchzustehen. Ok, man schummelt ein bißchen dabei, aber was soll's. Der Zweck heiligt ja bekanntlich die Mittel, und da der Zweck "Spielspaß statt Frust" heißt, müßte Action Replay eigentlich demnächst ein "Sankt" verpaßt bekommen... Die Sache hatte nur einen kleinen Haken: Ausschließlich Mega Drive Besitzer konnten den kleinen Freund und Helfer in ihre Dienste nehmen. Doch das ist nun endlich vorbei. Ab sofort gilt gleiches Recht für alle, wird auch an Master System und Game Gear gemogelt, was die Module halten. Klar, daß wir diese frohe Botschaft nicht nur verkünden, sondern Dich auch regelmäßig mit den neuesten Codes versorgen. Deinem Siegeszug durch all Deine noch nicht bewältigten Module steht somit also nichts mehr im Wege.

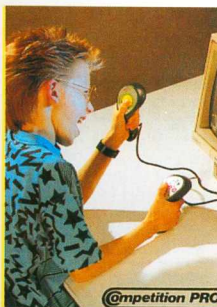


"WEICH-EI" SONIC

Klar, wenn's drauf ankommt, ist Sonic ein verflixter harter Bursche, aber natürlich hat er auch seine weichen Seiten. Von seiner ganz besonders weichen präsentiert er sich für nur DM 39,95. Aus kuscheligem Plüsch und mit beweglichen Armen und Beinen dürfte er so wohl auch das eine oder andere Schwester- und Mutti-Herz höher schlagen lassen...



MANIX TWINS



Hallo Muskelkater - jetzt kommt Bewegung ins Spiel

Die "verrückten Zwillinge" sind da... und versprechen jede Menge Fun und Aktion. Zwei einzelne, mit extra langen Kabeln versehene "Steuerknüppel" bescheren Dir eine noch nie dagewesene Bewegungsfreiheit. Für nur DM 39,95 kannst Du richtig mitmischen, sei es nun beim Vermöbeln des Endgegners oder beim alles entscheidenden Wimbledon-Aufschlag... Aber Achtung: Geschwister und leicht zerbrechliche Einrichtungsgegenstände sollten sich dabei möglichst nicht in Deine Nähe trauen...



KLEIN-KRAM



"Jedem das, was ihm zusteht." Und – mal ehrlich – bei all dem Spaß, den Dein Game Gear Dir so bereitet, steht ihm doch eigentlich auch mal ein wenig Luxus zu... Wie zum Beispiel eine gefütterte Tragetasche aus strapazierfähigem Material. Mit verstellbarem Trageriemen, Gürtelschlaufe und genügend Platz für das gute Stück und mehrere Module. Kurz: ein Game Gear Soft Case. (Für nur DM 29,95 übrigens ein ganz erschwinglicher Luxus...)

NA, WIE SCHMECKT EUCH DAS...?

Eine Napoli mit Extra Schinken, vielen Zwiebeln und doppelt Käse? Haben wir leider nicht..., aber sonst gibt's im GAMERS SHOP so ziemlich alles, was der Freak zum gepflegten Überleben braucht.

GUTE ZEITEN

"Dem Glücklichen schlägt keine Stunde", sagt das Sprichwort. Dem SEGA-Fan schon. Was nicht heißt, daß Du deshalb unglücklich sein mußt. Im Gegenteil. Denn diese Quarz-Uhr mit Sonic 2 Motiv hat alles, um Dich 24 Stunden täglich glücklich zu machen: Gehäuse und Armband aus robustem Kunststoff, knallige Farben und einen Superpreis - nur DM 49,95.



KUNSTHAUT

"An meine Haut laß' ich nur Sonic und Tails..." Die bunten Tattoos mit den witzigen Sonic 2 Motiven machen's möglich. Mit ihnen wird aus jedem schlaffen Durchschnitkörper einen wandelnde Kunstausstellung. Da kann Dein Nebenhühler Hanteln stemmen, bis er umfällt - für nur DM 1,- pro Stück stiehlt Du ihm garantiert die Show.



ALLROUNDER

"Nimm' mich mit, Kapitän, auf die Reise..." Los, alle Mann mitsingen... und das Mega Drive verstauen! Denn im SEGA Rucksack fühlt es sich nicht nur auf längeren Übersee-Reisen, sondern auch zwischendurch äußerst wohl. Weiterhin schreit das schicke Teil aus wetterfestem Material natürlich geradezu danach, auch mal Dein Sportzeug, die Schulklamotten oder was Du sonst so durch die Gegend schleppest, zu schlucken. Und das für nur DM 79,95.

ECHT SPITZ(E)

Pin-Freaks aufgepaßt: Noch haben wir ein paar von den Sonic 2-Pin-Sets zum sensationellen Preis von DM 19,95. Aber wer weiß, wie lange noch.... Denn die 5 Anstecknadeln aus Metall sind nicht nur äußerst begehrt, sondern auch noch limitiert. Also: Hol' Dir das edle Geschenk-Etui aus hochglänzendem Aluminium, bevor es zu spät ist. Denn dann können selbst wir Dir nicht mehr helfen...



BESTELL-COUPON 6/93

Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis
	Sonic 2 Uhr	49,95		Action Replay Pro MD	149,00
	Sonic 2 Pin-Set (5 Stck.)	19,95		Action Replay Pro MS	99,00
	Sonic Plüschtier	39,95		Action Replay Pro GG	99,00
	Sonic Tattoos	1,- pro Stck.		Joystick MS oder MD	je 39,95
	Game Gear Carry all	39,95		Gamers Heft 2/92	5,00
	Game Gear Soft Case	29,95		Gamers Heft 4/92	5,00
	Sega Rucksack	79,95		Gamers Heft 5/92	6,00
			Ausverkauft!	Gamers Heft 1/93	6,00
			Ausverkauft!	Gamers Heft 2/93	6,00
				Gamers Heft 3/93	6,00
				Gamers Special 1/93	9,80
				Gamers Special 2/93	9,80
				Gamers Special 3/93	9,80
				Tips & Tricks Buch 1 MD	29,95
				Tips & Tricks Buch 2 MS/GG	29,95

Inland: Ihre Bestellung zzgl. Versandkosten 8,- DM. Im Werte von mehr als 15,- DM zzgl. Versandkosten 12,- DM
Ausland: Versandkosten 12,- DM. Inland u. Ausland bei einem Warenwert von mehr als 200,- DM versandkostenfrei.

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop

Name: (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Datum/Unterschrift: (bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Euro-Scheck (bitte unbedingt! Kartennummer angeben)

per Nachnahme, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr 3,- DM)

Bitte keine Überweisung!

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Ich bin damit einverstanden, telefonisch weitere Informationen zu erhalten

ja nein

Gesamt

Adresse: MVL GmbH, GAMERS-Shop, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

TEST

GAME GEAR

Nebel liegt über London, eilige Schritte verhallen in der Dunkelheit. Sie liegt tot am Boden – und wieder ein neues Opfer des unbekanntes Killers.



Dr. Social, dem Helden dieses Jump & Run, schwant Schlimmes: Eine Mordserie bei Vollmond und Wolfsgeheul samt Geistern auf den Straßen können nur die Rückkehr Draculas bedeuten. Noch ist seine

Herrschaft nicht vollkommen,

Nicht nur Fledermäuse jagen hier nachts..



Wer kommt dem Mörder auf die Spur?

doch seine untoten Geschöpfe bevölkern schon weite Teile der schlafenden Stadt. Den „Fürst der Finsternis“ zu stellen, war schon in Carpenters gleichnamigem Roman nicht ganz einfach und ist denn auch Socials Aufgabe – sollte er sein Leben so lange behalten.

Monster satt, fies verteilte Extras und eine feine Präsentation verlocken immer wieder zur nächtlichen Jagd. Stilvoll sind Musik und Grafik, nicht minder gestaltet sich die Beschaffenheit der Extras: Tränke, Voodoo-Puppen und Pistolen verüben des Spielers Leben – wenn er sie zur rechten Zeit aufnimmt. Die Waffen werden hier nicht gewählt, sondern automatisch



Blutrünstige „Monster“?

ersetzt, und der falsche Hieb zur rechten Zeit kann das Aus bedeuten. Deshalb sind Versuch und Irrtum vonnöten,

um auch einmal nein zum Extra sagen zu können. Dank einer sauberen Steuerung sind selbst schwierige Stellen zu meistern – das Spiel wird nie unfair. „Master of Darkness“ ist ein gruseliger Geistergenuß, der – im Gegensatz zum ähnlich düsteren Chakan – wohl jeden Game-Gearigen unter Euch entzücken kann. Das Modul steht jeder Sammlung gut zu Gesicht.

Eva Hoogh

„GAMERS“ meint...

Toller Levelaufbau, strategisch zu wählende Extras und viele verschiedene Gegner – was will man mehr?

GRAFIK	SOUND
2	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2

Die **Die Gegner sind erst nach quälend langem Kampf mit vollen Power-Ups zu überwältigen.**

NOTE
2

Hersteller:
Sega
Preis:
90 DM
Genre:
Geschicklichkeit
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
5
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
keine
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

TEST

GAME GEAR

CHAKAN

Ist Unsterblichkeit wirklich die Erfüllung? „Chakan“ findet: nein! Jetzt sucht der Krieger die ultimative Konfrontation... und seine lang ersehnte Ruhe.

Es ist nicht leicht, unsterblich zusein. Nachdem unser schwertschwingender Held selbst Gevatter Tod besiegt hat, findet er keinen Frieden. Nur, wenn er sechs Astralleben von allem Bösen befreit, darf er sich zur ewigen Ruhe betten. Von einer riesigen, seitlich gesehenen



Anfangshöhle aus – in der sämtliche Extras tunlichst abzuräumen sind – hüpf, läuft und schlägt Chakan sich in beliebiger Reihenfolge durch die feindlichen Welten. Groß und recht leer präsentieren die sich, so daß der Doppelsalto mit Schwerthieb in diesem Hack&Run zur Pflichtübung wird.

Trifft der ewige Krieger allerdings auf (hier im Spiel meist fliegende) Untiere, hat er Mühe, sein Leben zu verteidigen. Dank allerlei strategisch verteiltem Zauber und Extraschwertern ist es in der Theorie zumindest möglich, zum Endmonster vorzudringen. Wem das allerdings auf nur einer der drei Schwierigkeitsstufen gelingen kann, sei hier einmal dahingestellt. Sind die Sprites und die Steuerung

Nur mit Mühen schlägt Ihr Euch durchs Leben auch noch so schön gelungen, geht der gruselige Minimal-sound doch bald

auf die Nerven. Allzu schnell landet Ihr nach Eurem ersten, zweiten, dritten, vierten, fünften... Ableben wieder am Levelanfang, um Eucherneut von Beginn an durch die an sich stimmigen Landschaften durchzubeißen. Trotz gu-



Schwert oder Rasierklinge...?

ter Ideen und anständiger Präsentation wird Chakan den meisten Spielern unter Euch einfach zu schwierig sein.

Eva Hoogh

„GAMERS“ meint...

Schöne Gruselgeschichte mit einem großen, feim zu steuernden Heldensprite. Der Zauber endet das Ganze nett ab.

GRAFIK	SOUND
3	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

Nervende Musik, leere Levels mit wenigen, aber sehr schwer besiegbaren Gegnern motivieren weniger, als man es sich erhofft.

NOTE
3

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Jump&R./Action-Adv.
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
6
Schwierigkeitsgrad:
hoch – sehr hoch
Continues:
keine
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

Der sympathische Versand und Laden
Beach Games

Deutschland Am Brenner 3 97941
 Tauberbischofsheim

Tel.: 093 41 / 31 21

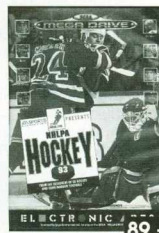
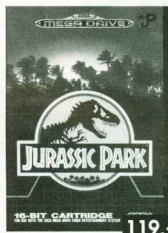


Ottifants
 limitierte Auflage mit
 Ottifanten-Sticker 93,-

- 6-Button-Joypad 39,-
- Sega-Maus 79,-
- 4-Spieler-Adapter 59,-
- Action Replay 99,-



- Two Tribes (Populus II) 109,-
- Flintstones 108,-
- Rolo to the Rescue 104,-
- Mickey und Donald 89,-
- Another World 109,-
- Streetfighter ab Okt. 139,-
- Streetfighter m. T-Shirt 149,-
- Quackshot 89,-
- WWF 89,-
- Olympic Gold 89,-
- Super Monaco 2 89,-
- Lotus Turbo 89,-
- Kid Chameleon 89,-
- Alien 3 89,-
- Green Dog 89,-
- WWF Royal Rumble 125,-
- Landstalker 119,-
- (kompl. m. dt. Bildschirmtext)
- NHLPA Hockey '94 109,-



- Bubsy 99,-
- Flashback 119,-
- Rocket Knight Adv. 99,-
- Tiny Toon 99,-
- Turtles 99,-
- EA Hockey 99,-
- Ultimate Soccer 119,-
- Sunset Riders 89,-
- Bird vs Jordan 79,-
- Mick + Mack 109,-
- F-1 Racing 119,-
- Micro Machines 89,-
- Toe Jam & Earl 49,-
- Turbo Out Run 49,-
- Lemmings 89,-
- Mig 29 109,-
- F-15 Strike Eagle 109,-
- Shinobi 59,-
- Phantasy Star 2 79,-
- Summer Challenge us 119,-
- Jack Nicklaus Golf 119,-
- Amazing Tennis us 129,-
- Andre Agassi Tennis 109,-
- B.O.B. 109,-
- Fatal Fury 119,-
- Road Rash 2 89,-
- Wimbledon 109,-
- Davis Cup Tennis 109,-
- Gunstar Heroes 109,-
- Shinobi III 109,-



Mortal Kombat 125,-



Menacer
 mit 6 Spielen 169,-



Mega CD II-Spiele

- Aferburner cd 94,-
- Cobra Comand cd 93,-
- Final Fight cd 94,-
- Jaguar XJ220 cd 93,-
- Prince of Persia cd 93,-
- Sonic cd 93,-
- Time Gal cd 93,-
- Thunderhawk cd 109,-
- Ecco cd 93,-
- Batman Returns cd 109,-

Game Gear

- Game Gear + 4 Spiele 239,-
- TV Tuner 149,-
- Streets of Rage 2 79,-
- Battletoads 69,-
- Ottifants 79,-

Mega CD II

- 1 Jahr Garantie + 1 Spiel 589,-
- ohne Spiel 519,-
- CDX Adapter 119,-
- Mega Drive II 199,-
- Mega Drive II mit Aladin 289,-

Bestellen leicht gemacht

Schriftlich: Beach Games
 Am Brenner 3
 97941 Tauberbischofsheim

Telefonisch: 09341 / 31 21

T-Shirts jetzt neu!!!

Street Fighter II, Tazmania, Tiny Toons und
 viele andere mehr
 ab 29,-

TEST

MEGA DRIVE

Nach langem Hin und Her prügelt auch die Sega-Welt mit: Endlich erscheint „Street Fighter II“ auch fürs Mega Drive – und besser denn je. GAMERS konnte exklusiv in Zusammenarbeit mit dem US-Magazin ‚Sega Vision‘ und ‚Capcom Europa‘ die endgültige 24 MBit-Version des Megahits testen.

1991 dann begann das ‚Street Fighter II‘-Phänomen in den Spielhallen. Schon nach kurzer Zeit schluckten die Automaten Rekordbeträge. Der Erfolg war nicht mehr aufzuhalten, und binnen kürzester Zeit war fast die ganze Welt im Prügelspiel-Rausch. Nicht nur andere Vertreter des Genres versuchten am Erfolg mitzuverdiene, selbst wahrwitzigste Gerüchte machten die Runde: So druckte die US-Zeitschrift ‚EGM‘ in ihrer Aprilausgabe 1992 das Bild eines versteckten Kämpfers namens ‚Sheng Long‘, der erscheinen sollte, wenn man das Spiel auf perfekte Art durchspielte. Die Fans glaubten die Ente und schnell hatte sich Sheng Long verselbstän-



STREET FIGHTER II

S P E C I A L E D I T I O N

Ryus Level im Mondschein: Die Grafiken wurden exakt vom Champion-Edition-Vorbild übernommen



Nur wenige werden sich an ‚Street Fighter‘ erinnern. 1987 erschien mit gutem aber keineswegs phänomenalem Erfolg das Spiel, in dem man in der Rolle Ryus gegen Kämpfer aus aller Welt antreten mußte. Auffällig war der Automat nicht etwa durch aufwendige Grafik oder gute Spielbarkeit, vielmehr machte er durch sechs Schlagbutons, die man malträtiert konnte, auf sich aufmerksam.

dig. Zwar wurde dessen Existenz schnell gelehnet, doch noch heute gehen Tips in Redaktionen in aller Welt ein, wie man ihn zu Gesicht bekommen kann...

Sega-Fans in aller Welt mußten lange auf die Einigung zwischen Capcom und Sega warten. Kurze Zeit nach dieser wurde auf der Sommer-Messe ‚CES‘ in Chicago eine fast fertige 16MBit-Version präsentiert. Dies ließ Erzrivalen Nintendo nicht ru-

hen, und zum Schrecken aller Sega-Fans kündigte man auf derselben Messe eine nochmals verbesserte Turbo-Version für das Super Nintendo an. Das gefiel wiederum Sega nicht, die damit gerechnet hatten, die beste Version bieten zu können...

Solltet Ihr bereits ‚Fakten‘ über die MD-Version gelesen haben, vergeßt alles, was Ihr wißt: Capcom ging nämlich angesichts der Proteste noch einmal in



sich und programmierte fast das ganze Spiel neu. Exklusiv erfährt Ihr in GAMERS, ob die 24 MBit (!) ‚Special Champion Edition‘ wirklich alle anderen Versionen übertrifft – oder ob Nintendo dieses Mal die Nase vorn hat.

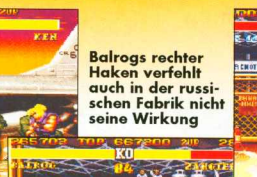
Wie im ersten Teil geht es natürlich auch in Street Fighter II ums pure Prügeln. In der Rolle eines von 12 Kämpfern tretet Ihr vor entspre-

Jeder Fighter kämpft in seiner Heimat



Guiles heimatische Flugzeugbasis im aller schönsten Abendrot

Balrogs rechter Haken verfehlt auch in der russischen Fabrik nicht seine Wirkung



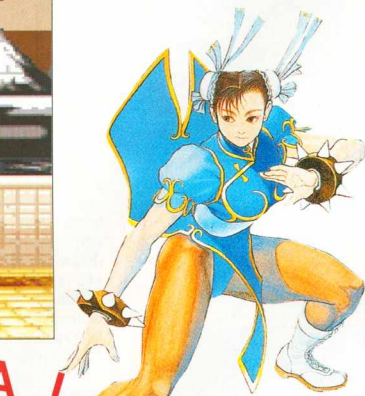
Chun Li und Blanka tummeln sich im brasilianischen Urwald

Zangiebs berühmte Wirbel-Spezial-Attacke (Opfer: Chun Li)





Der Stein des Anstoßes:
Capcoms Turbo Edition auf dem Super Nintendo erscheint in Deutschland später als Segas SF II

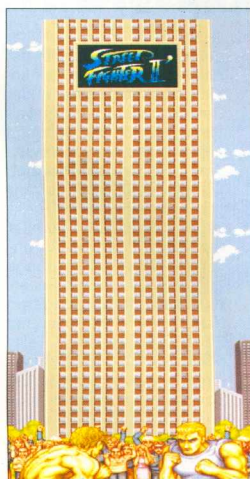


FI GHTER II

P I O N
T I O N

Zweispeler-Modus gewählt haben, könnt Ihr Euch zusätzlich noch den Ort des Kampfgeschehens aussuchen, einen der neuen Battle-Modi anwählen und sogar alle Special-Moves der Kämpfer ein- bzw. ausschalten. Ob nun einzeln oder zu zweit, im Spiel geht's dann so richtig los...

Hoffentlich mit den neuen 6-Button-Pads gerüstet, sammelt Ihr mit drei verschiedenen Schlag- bzw. Trittstärken die ersten Erfahrungen. Zwar können Anfänger einiges mit den ganz simplen Button-Funktionen anfangen, interessant wird's aber erst durch geschickte Kombinationen: Je nach Spezialität des einzelnen Kämpfers startet Ihr mittels ausgefallenster Joypad-Button-Kombinationen die irrsinnigsten Angriffe. Gehen die beiden Fighter z.B. auf Tuchfühlung, stehen die tollsten Würfe und Überschläge zur Verfügung. Auch im Knien und im Sprung wird eine Vielzahl von Techniken



Nur in der Mega-Drive-Version: der Original-Automaten-Vorspann der Champion Edition

nen die irrsinnigsten Angriffe. Gehen die beiden Fighter z.B. auf Tuchfühlung, stehen die tollsten Würfe und Überschläge zur Verfügung. Auch im Knien und im Sprung wird eine Vielzahl von Techniken

chenden Landeshintergründen an – und fightet Euch so bis an die Spitze dieser Meisterschaft.

Bevor Ihr zur Wahl des Spielers schreitet, könnt Ihr in neun Stufen die Spielgeschwindigkeit auswählen. Ganz ähnlich dem Hyper-Modus in der Automaten-Turbo-Edition können SF II-Profi die Spielgeschwindigkeit so extrem hochsetzen, daß auch alte Hasen wieder vor echten Problemen stehen.

Zur Kämpferwahl stehen zehn ganz besonders trainierte Männer, und um das Spiel nicht ganz einseitig maskulin erscheinen zu lassen, eine besonders emanzipierte und schlagkräftige Frau. Allen ist gemeinsam, daß vom Sieg im Street-Fighter-Wettbewerb ihre gesamte Zukunft abhängt. Ganz andere Absichten hegt Kämpfer Nr. 12, der besonders fiese Gangsterboß M. Bison, der den Wettbewerb als Möglichkeit nutzt, die letzten verbliebenen Wi-



Zangief's Rußland-Level: In gewaltige 24 MBit wurde mehr hineingepackt als in irgendeine andere Version



Auch die letzten vier Endgegner kämpfen mit: Sagat vs. Blanka – nur in der Champion Edition

derstandskämpfer gegen ihn und seine Machenschaften auszuschalten. M. Bisons Endziel ist nämlich nicht nur der Sieg im Kampf, sondern die Übernahme der Welt Herrschaft mit Hilfe finsterster Mittel. Solltet Ihr im Einspieler-Modus alleine gegen computergesteuerte Gegner antreten, geht gleich nach der Spielerwahl der erste Fight los. Solltet Ihr den sehr viel witzigeren

Und so geht's ab...

☐ Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Euren Fighter – drückt Ihr es nach oben, springt er, drückt Ihr es nach unten, duckt er sich. Spezielle Bewegungen in Kombination mit Feuerknöpfen ermöglichen die sogenannten „Special Moves“, für die man allerdings etwas Übung braucht.



☐ Oben: Schlag in Stärke eins, unten: Tritt in Stärke eins.

☐ Oben: Schlag in Stärke zwei, unten: Tritt in Stärke zwei.

☐ Oben: Schlag in Stärke drei, unten: Tritt in Stärke drei.

STREETFIGHTER II

geboten. Ob der Gegner per Beinschere oder mit einem Kick aus der Hüfte außer Gefecht gesetzt wird, fast alles ist möglich und erlaubt.

Besonders interessant werden die verschiedenen Kämpfer erst durch Ihre ganz persönlichen Spezialattacken. Beherrscht Ryu als alter Karateprofi noch relativ konventionelle Zwirbelsprünge und einen nützlichen Feuerball, protzen die anderen Kampfteilnehmer sogar mit Elektrizitätsattacken, Teleportationen und Ganzkörper-Verwandlungen. Die Spezialitäten ergeben sich aus den Eigenarten der Kämpfer und sorgen oft für einen Ausgleich der teilweise sehr unterschiedlichen Körperhandicaps. Ist z.B. der Sumo-Ringer E. Honda normalerweise behäbig, besitzt

henten voneinander.

Habt Ihr Euch alleine durch die Reihen der zwölf Kämpfer gefightet, ist bei der Abspannsequenz der Schwierigkeitslevel Eures Spiels entscheidend: Je höher er eingestellt war, desto mehr bekommt Ihr von den pompösen, kämpferspezifischen Abspannen zu sehen.

Solltet Ihr noch kein Sechsen-Button-Pad Euer Eigen nennen, sind alle Belegungen im opulenten Optionsmenü einstellbar – inwieweit allerdings die Spielbarkeit dadurch be-



M. Bisons Psycho Crush gegen Vegas Krallenhände



Macht was her: die „indische“ Hintergrund

mehreren Kämpfern antreten könnt. Unschlagbar fein sind die Geschwindigkeitsabstufungen, die die Turbo-Einstellung ermöglicht, das Tüpfelchen auf dem i sind aber die beliebige an- und abschaltbaren Spezial-Fähigkeiten der

zu leiden hatte, kommt erstaunlich nahe an die des Automatenbilds heran. Alle Hintergründe, Animationen und fast alle Effekte sind aufs MD hinübergerichtet worden.

Das einzige Manko sind die Soundeffekte. Den Capcom-Männern gelangen zwar die Digi-Effekte hingegen kratzen teilweise zu sehr. Verwunderlich ist deren mangelnde Qualität angesichts des enormen Speichers von 24 MBit – da hätten sicher bessere Tritte und Schreie hineingepaßt!

Von dieser Schwäche mal abgesehen, bleibt uns nur Begeisterung: Solltet Ihr nicht gerade zu den Verächtern von Prügelspielen gehören, müßt Ihr Street Fighter II haben. Macht's alleine schon irren Spaß, kommt spätestens zu zweit der geradezu gemeingefährliche Suchteffekt des Moduls zum Vorschein – eindeutig ein Klassiker!

Julian Eggebrecht

Im Einzelspieler-Tournament könnt Ihr alle paar Runden Bonuspunkte ergattern



Jede Kombination von Kämpfern und Orten ist möglich.

einträchtig wird, können sich Kenner des Originals denken.

Die famose Nachricht: Alle SFG-Fans haben die mit Abstand umfangreichste SF-II-Version von Capcom „geschenkt“ bekommen. Selbst die „Turbo“-Optionen vom Super Nintendo wurden integriert und sogar noch um einige Details erweitert: Unschlagbar gut ist der neue Battle-Tournament-Mode, in dem Ihr im K.O.-Prinzip mit

Kämpfer – bisher bot keine Version soviel Flexibilität.

Insgesamt merkt man dem Spiel deutlich an, daß hier mit extrem viel Liebe zum Detail programmiert wurde. Natürlich (und glücklicherweise) ist die Spielbarkeit perfekt gelungen, darüber hinaus sind aber so viele Feinheiten eingebaut worden, daß diese Version alle anderen übertrifft. Sogar die Grafik, die etwas unter der Farbart des MD

er als Ausgleich den starken Hundert-Schläge-Angriff, der auch hartnäckigen Angreifern zu schaffen macht.

Jeder Wettbewerbsabschnitt besteht aus zwei bis drei Runden: Der Kämpfer, der als erster zwei Punkte gesammelt hat, wirft den Unterlegenen aus dem Rennen. Sollte im Einzelspieler-Modus mal ein verführtes Aus auf der Tagesordnung stehen, ist ein erneuter Versuch dank unbegrenzten Continues kein Problem. Habt Ihr im Zweispieler-Modus das Gefühl, daß die Kämpfe unausgewogen sind, könnt Ihr dank des „Champion Edition Modus“ sogar mit ein- und demselben Kämpfer gegeneinander antreten. In diesen Fights unterscheidet nur die Farbe der Kleider die Kontra-

„GAMERS“ meint...

□ Gigantisch gut spielbare Prügelei mit vielen Details. Ohne Zweifel das beste Spiel des Genres.

GRAFIK	SOUND
1	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1	2

□ In 24 MBit hätten bessere Soundeffekte gepaßt; davon abgesehen perfekt.

NOTE

1

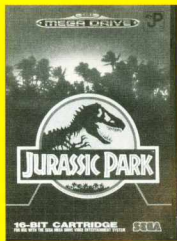
Hersteller:
Sega/Capcom
Preis:
150 DM
Genre:
Action/Sport
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler (simultan)
Levels:
12
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
unbegrenzt
Erhältlich:
ab Oktober
Speicherkapazität:
24 MBit



Chun-Li bringt einen Hauch von „Weiblichkeit“ in die harte Prügelwelt

Superstarker Spiele Spaß

089/344 388



Jurassic Park dt DM 119,-



Mega Drive II
DM 199,-

Mega CD II mit Rod
Avenger dt DM 579,-



Mario All Stars dt DM 99,-

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive II	dt	199,-
CD Rom m. Road Avenger	dt	579,-
CD Rom o. Spiel	dt	499,-
Japan Adapter		29,-
NTSC-Converter		39,-
6-Button Pad		59,-
4-Spieler Adapter		59,-
Sega Mouse		79,-
Grundg.-Umbau 50 Hz/60 Hz		30,-
CDX Converter	us/jp/dt	119,-
Batman CD	dt	109,-
Chuck Rock 2 CD	dt	109,-
Cobra Kommand CD	dt	99,-
Final Fight CD	dt	99,-
Robo Aleste CD	dt	109,-
Time Gal CD	dt	99,-
Terminator CD	us	109,-
Barf Arm CD	us	119,-
Silphheed CD	us	119,-
Spid. vs. Kingp. CD	us	109,-
Aero the Acrobat	dt	109,-
Alladin	dt	119,-
Blaster Master 2	us	109,-
B.O.B.	dt	109,-
Bubsy	dt	109,-
Chuck Rock 2	dt	109,-
Cool Spot	dt	119,-
Dashin Sesperados	us	109,-
F-1 Grand Prix	dt	119,-
F-15 Strike Eagle 2	dt	109,-
Fatal Fury	dt	99,-
Flashback	dt	119,-
Gauntlet 4 (4 Spieler)	us	109,-
Gunstar Heroes	us	109,-
Hardball 3	us	119,-
Haunting	us	109,-
Jungle Slike	dt	119,-
Jurassic Park	dt	119,-
Landstalker	us/dt	119,-
Mazin Saga	jp	99,-
Mega Io Mania	dt	119,-
Micro Machines	dt	99,-
Mig 29	dt	109,-
Mortal Kombat	dt	139,-
NHLPA 94	us	119,-
Popolus 2 (Maus)	dt	109,-
Ranger-X	us	119,-
Rocket Knight Adv.	dt	99,-
Robocop vs. Ter.	us	109,-
Street Fighter 2 CE	us	139,-
Super Shinobi 3	us	119,-
Shining Force	us/dt	129,-/139,-
Splitterhouse 3	jp	109,-
Strider 2	dt	79,-
Summer Challenge	us	109,-
Tecno Clash	us	109,-
Terminator	us	49,-
Ultimate Soccer	dt	109,-
Warsong	us	79,-
Wimbledon Tennis	dt	99,-
X-Men	dt	99,-



HIGH SCORE GAMES

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München

Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

Kunwickstr.2 26122 Oldenburg Fußgängerzone

Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

Ab sofort Manga Videos lieferbar

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EINER SPIELT IMMER

GAME GEAR

Game Gear mit Columns	dt	199,-
Ax-Battler	dt	39,-
Double Dragon	us	79,-
Global Gladiators	dt	79,-
Jurassic Park	us	79,-
Land of Illusion	us	79,-
Micro Machines	us	79,-
Mortal Kombat	dt	79,-
Outrun	dt	39,-
Predator 2	us	69,-
Sonic 2	us	79,-
Streets of Rage 2	us	79,-
Surf Ninjas	us	79,-
Wimbledon Tennis	dt	39,-
WWF Steelcage	us	79,-
World Cup Soccer	us	79,-

NEO GEO

Gold Set RGB Spiel nach Wahl	1099,-
World Heroes 2	399,-
Hunter	399,-
Reactor	399,-
Fatal Fury 2	399,-
Art of Fighting 2	399,-
Samurai Shodown	399,-

Achtung Achtung Achtung
An- und Verkauf von gebrauchten
Neo Geo-Spielen

GAME BOY

Game Boy o. Sp.	dt	99,-
Asterix	dt	69,-
Addams Family 2	us	69,-
Bubble Bobble 2	us	69,-
Darkwing Duck	dt	69,-
Fainal Fantasy 3	us	79,-
Joe & Mac	us	69,-
Kid Dracula	dt	69,-
Kirby's Dreamland	dt	59,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mystic Quest (d. T.)	dt	69,-
Mega Man 3	us	69,-
Mortal Kombat	dt	69,-
Out of Gas	us	39,-
Raging Fighter	dt	69,-
Speedy Gonzales	us	69,-
Spiderman 3	us	69,-
Star Trek	us	59,-
Star Wars	us	59,-
Titus the Fox	us	69,-
WWF 3	us	69,-
Zelda	us	69,-

TURBO DUO

Turbo Duo System	us	749,-
Air Zonk	us	109,-
Bonk 3	us	109,-
Bomberman 93	us	109,-
Cosmic Fantasy 2	us	99,-
Dungeon Explorer 2	us	109,-
Exile 2	us	109,-
Lords of Thunder	us	109,-
Shapeshifter	us	99,-
Vasteel	us	109,-

SUPER NES

Super NES	us	249,-
Super NES dt ohne Spiel		199,-
Universaladapter 50/60 Hz		49,-
4-Spiele Adapter		69,-
Ascii Dauerfeuerpad	dt	59,-
SG prog. Pad	dt	69,-
Top Fighter Stick	dt	119,-
Acion Replay Pro		119,-
Aero the Acrobat	us	129,-
Actraiser	dt	19,-
Asterix	dt	129,-
Batman	dt	129,-
Battletoads	us	129,-
Bomberman	jp	139,-
Bubsy	dt	129,-
Cool Spot	us	129,-
Dungeon Master	us	149,-
Dessert Strike	dt	119,-
EVO	us	139,-
F-1 Grand Prix	us	129,-
Final Samurai	dt	119,-
Final Fantasy 2	us	139,-
Fatal Fury	us	119,-
Final Fight 2	us	129,-
F-Zero	dt	149,-
Goof Troop	us	129,-
Jurassic Park	us	129,-
Legend of the Ring	us	129,-
Lock on	jp	119,-
Logic Bomb	us	129,-
Lost Vicings	dt	129,-
Mechwarior	us	129,-
Mortal Combat	dt	149,-
Mystic Quest Legend	dt	99,-
Maro Allstars	dt	99,-
NBA is Missing	us	119,-
NBA Showdown	us	129,-
Migel Mansel GP	us	129,-
Pope'n Twin Bee	dt	129,-
Prime Goal	jp	129,-
Pwermonger	dt	129,-
Rock'n Roll Racing	us	129,-
Shadow Run	us	139,-
Shanghai 2	us	99,-
Sim City	dt	79,-
Super James Pond	us	119,-
Starwing	dt	129,-
Street Fighter 2 CE	us	159,-
Striker	dt	129,-
Super Off Road	us	129,-
Super Slap Shot	us	119,-
Super Turrican	us	119,-
Taz- Mania	us	99,-
Tecmo NBA Basketball	us	139,-
The 7th Saga	us	129,-
Troddlers	us	129,-
Tuff e Nuff	us	129,-
World Heroes	us	139,-
WWF Royal Rumble	dt	139,-
Yoshie's Safari	jp	129,-

Colonel Red ist einer dieser machtbesessenen Psychos. Mit Hilfe von vier mystischen Edelsteinen will er die totale Kontrolle über den friedlichen Planeten Gunstar 9 erringen. Klaro, daß sich diesem gewissenlosen Plan einige edle Recken entgegenstellen – nämlich Ihr.

Euer Job besteht darin, entweder allein oder zu zweit die bösen Truppen des Feindes aufzumischen und dem bösen Red die Kiesel zu klauen. Also frisch ans Werk!

„Gunstar Heroes“ ist ein Jump&Run mit saftigen Balereinlagen. Wie bei Turricon müßt Ihr Euch gegen Hunderte böartige Gegner wehren, die aus allen Richtungen auftauchen und nach Leibeskraften ihre Magazine leer-schießen.

Mit der serienmäßig eingebauten Schmalspur-Knarre habt Ihr aber leider nur die Lebenserwartung einer Ein-tagsfliege. Dementsprechend willkommen ist das breite



Nicht aus dem Gleichgewicht kommen!

Power-Up-Sortiment. Manche Feinde vererben Euch nach ihrem Dahinscheiden eine Extrawaffe, die Ihr aufheben könnt.

Wie es sich für ein gutes Action-Game gehört, hat jede Wumme ihre speziellen Vorzüge. Der Flammenwerfer ist zwar recht wirksam, aber aufgrund seiner geringen Reichweite nur für den Nahkampf geeignet. Dem Langstrecken-Laser hinge-

GUNSTAR



Action-Überflieger mit technischer Perfektion: So viele Sprites hat man auf dem Mega Drive selten gleichzeitig gesehen.

gen mangelt es wiederum ziemlich kräftig an Feuerkraft. Zwei verschiedene Systeme könnt Ihr gleichzeitig tragen, per A-Knopf anwählen und teilweise sogar kombinieren. Verbindet Ihr beispielsweise den Feuerspucker mit dem Strahlmann, erhaltet ihr einen Blitzsäbel.

Einige Waffen-Mixturen sind sogar selbstkündend. Ihr drückt also nur den Feuer-

knopf und weicht den gegnerischen Attacken aus. Der Feind wird automatisch getroffen und seine Hit-Points



Wo sonst gibt es so tolle Endgegner zu bestaunen?



Den letzten Level erlebt Ihr aus der Sicht der Bösen.

Etwas leichter kämpft es sich zu zweit



Robotrandalierer: Die Endgegner sind extrem flüssig animiert.

Beieilt Euch, Ihr habt nicht lange Zeit, um den Bonus-Level zu schaffen

Und so geht's ab...

Mit dem Steuerkreuz weicht Ihr den heranrasenden Gegnermassen aus, steuert Sprünge und Waffenausrichtungen. Durch Kombinationen mit Buttons könnt Ihr Euch auf mehrere Arten mit Gegnern anlegen.

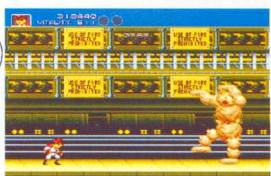
Damit schaltet Ihr die Waffenkombinationen um.

Button B dient, wie so oft, zum Springen.

Damit werden die Waffen abgefeuert und kontrolliert.



Grundregel eins: Wer zögert, verliert



Diesem Gegner tretet Ihr ohne Waffen gegenüber



Im vierten Level „erwürfelt“ Ihr Euch den...



...nächsten Endgegner-, Bonus- oder Tüffelraum.

HEROES

Traurig aber wahr: Auch in der Zukunft wird es immer Menschen geben, die mit gierigen Fingern nach der Weltherrschaft greifen. Das wollt Ihr doch nicht etwa zulassen, oder?

schmelzen nur so dahin. Praktisch, nicht? Besonders im Zweispieler-Modus läßt sich so der ganze Screen in Null Kommanichts leerlegen.

Technisch ist das Game wirklich spitze! Mitunter sind so viele Feinde auf dem Bildschirm, daß man echt den Überblick verliert und blindlings in der Gegend herumballert. Besonders mit 'nem hochfrisierten Flammenwerfer verwandelt sich der Screen in das pure Inferno.

Auf den Schwierigkeitsgrad wirkt sich dieses Feuerwerk ebenfalls aus. In einem Wort: gnadenlos!

Aber es geht noch weiter: Die zahllosen Obermotze des Spiels sind so verflücht gut gepanzert, daß Ihr kaum eine Chance habt, mit diesen mitunter fast bildschirmgroßen Monstern fertig zu werden. Da hilft nur eines: draufhalten, flüchten, draufhalten, flüchten.

Trotz der übersehbaren Parallelen zum Edel-Action-Game Rocket Knights Adventure können wir Euch das Spiel nur empfehlen.

Wer auf knallharte Action mit Overkill-Zuschlag steht, sollte unbedingt einen Blick auf Gunstar Heroes werfen.

Martin Klugkist



Schnelle Reflexe sind der Schlüssel zum Sieg



Im Kampf gegen Flugroboter: Vieles erinnert an Rocket Knights Abenteuer.



Gewaltfrei, aber dafür wirklich knifflig

„GAMERS“ meint dazu...

□ Technisch fast perfekt: Das Game bietet gute Animation, sanftes Scrolling und viele Farben. Kaum ein Spiel bietet schönere Endgegner

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	2	2+	2-

□ Manchmal geht es ganz schön heftig ab. Wer soll bei so vielen Feinden und Explosionen noch durchsteigen? Die Oberbosse sind etwas zu gut gepanzert.

NOTE
2+

Hersteller:
Sega
Preis:
120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1-2
Levels:
7
Schwierigkeitsgrad:
mittel/hoch
Continues:
ja/unbegrenzt
Erhältlich:
Oktober
Speicherkapazität:
8 MBit

TEST

MEGA DRIVE

Für einen Toten ist Guy noch recht lebendig



Haunting

STARRING POLTER GUY

Power zum allergrößten Teil in Grafik-Spielerien gesteckt. Zugegeben: In den ersten Minuten ist es ein Riesenspaß, die Sardinis mit einer schick animierten Bösartheit nach der anderen quer durch Ihr Heim zu hetzen. Das gilt natürlich ganz besonders für den Zweispieler-Modus, in dem Ihr mit vereinten Kräften auf Jagd gehen könnt, wenn auch nur nacheinander.

Am Gameplay hingegen wurde etwas zu sehr gespart. Ein kleiner Spuk hier, eine gemeine Zauberei da; das ist einfach nicht abendfüllend. Zudem wiederholen sich einige dieser Kunststücke in den späteren Levels. Es fehlt ganz einfach die spielerische Abwechslung. Schade! Alles in allem Mittelmaß.

Martin Klugkist



Kein Gefühl ist so unbegrenzt haltbar wie Haß. Manch eine Feindschaft wird bis zum letzten Atemzug gepflegt, andere sogar noch ein wenig länger...

Ein fliegender Schaukelstuhl? Kein Problem für einen Geist!

Kein Gegenstand im Haus ist vor Euch sicher

Polterguy macht seiner Sippe das Leben schwer



Zu früh gefreut: Nach monatelangem Psychoterror ist es den Sardinis endlich gelungen, ihren reichen Verwandten Guy in die ewigen Jagdgründe zu schicken, um an das Erbe heranzukommen.

Doch so leicht macht es der alte Herr den Übeltätern nicht: Als Poltergeist will er jedes einzelne Familienmitglied in den Wahnsinn treiben.

Folglich besucht er sie in ihrem frisch erworbenen Anwesen, das Ihr aus der schrägen Draufsicht gut überblicken könnt. Mittels seiner überirdischen Kräfte kann er in Hunderte Gegenstände „hineinfahren“ und sie verhexen. Prompt werden die schlimmsten Alpträume wahr: Der Sessel verwandelt sich in eine Todesfalle, und die Tischdecke wird zur tiefenden Blutlache.

Langsam aber sicher dreht Hausherr Vito samt Anhang

durch und verläßt fluchtartig die Bude.

Allerdings verbrauchen diese Aktionen ziemlich viel „Ecto-Plasma“, ohne das Guy nicht existieren kann. Sobald ihm jenes ausgeht, wird er automatisch in ein unterirdisches Labyrinth, gebeamt“, in dem das Zeug nur so von der Decke tropft. Leider hausen in dem Stollen einige bössartige Geisterwesen. Jede Feindberührung bringt ihm das „Game Over“ ein Stück näher.

Sollte er die Tour überleben, kann er seinen Rachefeldzug an gleicher Stelle fortführen. Aus insgesamt vier Hütten muß unser kleiner Quälgeist seine ungeliebte Sippe verschrecken – Erst dann kann er Frieden finden.

Über satte 16 MegaBit verfügt „Haunting Starring Polterguy“. Leider hat „Electronic Arts“ diese Speicher-

„GAMERS“ meint...

□ Herrlich: Die Animation der geschockten Bewohner. Neue Spielidee.

GRAFIK	SOUND
2	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3-	4

□ Das Gameplay ist etwas schwach und kann nicht allzulange fesseln.

NOTE
3-

Hersteller: Electronic Arts
Preis: 170 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: ??? Spieler
Levels: 4
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: -
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 16 MBit

TEST

MEGA
DRIVE

Joe beginnt seine abenteuerliche Reise im Wald.



Die lange Zeit des ungewissen Wartens ist vorbei. Mit einiger Verspätung kommen endlich auch wieder die Mega-Drive-Besitzer in den Genuß eines Shinobi-Abenteuers. Ninja-Meister Joe Mushashi muß mitsamt neuen Tricks und Techniken erneut gegen die Schergen des Neo-Zeed-Verbrechersyndikats antreten.



Höhlen-Ninjas: In den ersten Stages könnt Ihr Joes Fähigkeiten ausprobieren.

wierige Kampf gegen die Neo-Zeeds.

Die anfangs noch natürlichen Hinter-

M SHINOBI 3

Wie schon im Vorgänger „Shadow Dancer“ beherrscht der Meister-Ninja allerlei Techniken des Nah- und Fernkampfes: Seid Ihr mit den kostbaren Wurfsternen und Messern ausgestattet, sind die meisten Gegner aus der Entfernung zu erledigen, geht der Vorrat daran aus, müßt Ihr auf Tüchtführung gehen.

Natürlich hat Joe Mushashi auch nichts von seinen Sprungkräften verloren. Neben einem normalen Hüpfkatapultiert er sich via Ninja-Salto in höchste Höhen. Seht Ihr über Euch eine Höhlendecke oder andere Wandelemente, könnt Ihr Euch dort festhalten und bis zum nächsten Hindernis hangeln. Ist der Vorrat an weitreichenden Waffen erschöpft, könnt Ihr mit einem Kickdash besonders hartnäckigen Gegnern



Jeder Level ist in mehrere Abschnitte unterteilt.

den Garaus machen.

Die Ninjitsu-Techniken wurden teilweise geändert. Im Pausenmenü kann wieder die gewünschte Ninjitsu-Technik eingestellt werden und steht im Spiel dann zur Verfügung.

In den sieben Levels, die in diverse, grafisch unterschiedliche Abschnitte unterteilt sind, findet Ihr in Holzkisten reichlich Überraschungen: Sowohl Lebensenergie und zusätzliche Shuriken-Vorräte finden sich dort als auch Negativ-Extras in Form von heimtückischen Zeitbomben.

Der erste Level erinnert sehr an den Anfang des Vorgängers: In japanischer Waldumgebung beginnt der lang-

gründe ändern sich im Verlauf des Ninja-Abenteuers in harte Techno-Grafiken. Einen Großteil des Spiels bestreitet Ihr mit dem Durchsuchen von Labors und Festungen der Verbrecherorganisation. In deren Tiefen gehen Euch Lavamassen, Retortenaliens und sprunghafte Ninja-Mädchen ans Leder. Natürlich dürfen auch die Edgegner nicht fehlen, die mit Hilfe von cleverem Ninjitsu-Einsatz und einigen Versuchen zu besiegen sind.

Um die Abwechslung nicht zu kurz kommen zu lassen, reitet Ihr in einem Level auch mal auf einem Pferd oder surft



...oder surft drauflos.



Zur Abwechslung steigt der Ninja aufs Pferd...



Der Bio-Obermotz wirkt in der Shinobi-Welt etwas fehl am Platz – er hätte besser in ein Shoot 'em Up gepaßt.



Der Shuriken-Regen für besonders hartnäckige Mittel- und Endgegner.

Praktische Hangeln: Droht auf dem Boden Ungeheim, setzt sich der Ninja ab.

Schutzschild-Power von ganz oben: Mit Hilfe der Ninjitsu-Künste sind Ihr geschützt.

einem Lebensverlust immer wieder von vorn spielen muß. Die Grafiken wurden stilistisch an die des ersten Teils angelehnt, an deren Klasse kommen sie allerdings nicht heran. Vor allem in späteren Levels nehmen die Hintergrunddetails ab, und auch die Animation der Spielfiguren hält sich in engen Grenzen. Insgesamt beschleicht einen das Gefühl, daß hier mit telmäßige Männer versucht

haben, einen Nachfolger zusammenzuschustern. Zwar ist die vorliegende Endversion besser als der etwa ein Jahr alte erste Versuch, das reicht aber immer noch nicht aus, wenn der Name Shinobi auf dem Titel prangt. Über uninspirierte Mittelmäßigkeit kommt das Modul selten hinaus – das haben weder die Fans der Shinobi-Reihe noch Joe Mushashi verdient.
Julian Ehegebracht

im Höllentempo übers Meer. Vielleicht waren die Erwartungen einfach zu hoch, trotz dem überfiel uns doch gellender Schrecken als die ersten Töne erklangen. Sah die Grafik noch passabel aus, kamen beim (nicht von Yuzo Koshiro gemachten) Sound hartnäckige Zweifel auf. Zwar ist die Steuerung ganz gut gelungen, sie ist aber schlechter als beim Vorgänger und hakt und ruckelt beim Hangeln unter Decken leider ganz fürchterlich.

Joe Mushashi ist sicher nicht das entscheidende Manko des Moduls. Das läßt sich eher mit dem Begriff „Langeweile“ umschreiben: Leider ist keine Spur der Klasse und der vielen Innovationen des Vorgängers zu entdecken. Es entsteht der Eindruck, daß die Programmierer exakt eine „Idee“ pro Level hatten und damit auskommen mußten. Selbst die im Ansatz guten Surf- und Reitsequenzen werden in letzter Konsequenz dadurch kaputtgemacht, daß man sie bei

„GAMERS“ meint...

NOTE 3+

Hersteller: Sega
Preis: 120 DM
Genre: Action/Jump&Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 7
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: unbegrenzt
Erschließung: ab Oktober
Speicherkapazität: 8 MBit

Surfen und Reiten bringen Abwechslung, Musik und Grafik sind gut, die Steuerung bis auf...

GRAFIK	SOUND
2	3+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2-	3+

...Mängel, die einzelne Stellen unfair machen, ebenfalls. Die Levels bieten zuwenig.

SCHELL, SCHELLER, THEO KRANZ VERSAND

Hammerpreise nur 39,-DM

Game Gear: Chessmaster, Factory, Panic, Olympic Gold, Ax Battler, Wimbledon Tennis, Pengo, Dragon Crystal, Shinobi, Out Run, Solitaire, Poker, Woody Pig
Master System: Bonanza Brothers, Cyber Shinobi, Bubble Bobble, California Games, G-Lox, Klax, Marble Madness, Super Kick Off

nur 49,-

Mega Drive: Strider, Klax, Space Harrier II, Toe Jam & Earl, Ghost & Ghoula, Toki, Thunderforce 2, Joe Montana Football
Master System: Parfour Games, Sega Chess, Moonwalker, R-Type, World Games



Landstalker dt. Texte (Okt) 119,-



The Ottifants (Okt) 89,-

Mega Drive

Mega Drive o. Sp.	189,-
Mega Drive II o. Sp.	199,-
Mega Drive II 3 Set (3 Sp.)	289,-
Street Fi. II (24MBit, Okt)	134,-
6 Button Controller	39,-
6 Button Arcade Power Stick	89,-
X-Men	89,-
Shinobi III	109,-
Rocket Knight Adv.	104,-
Jungle Strike	109,-
Bubsy	89,-
Aladdin (Nov)	119,-
Shining Force	124,-
The Ottifants (Okt)	89,-
Mortal Kombat	129,-
Fishback	119,-
B.O.B.	104,-
Fatal Fury	109,-
WWF Royal Rumble (Okt)	129,-
Daviscup Tennis	109,-
Double Clutch	89,-
Micro Machines	109,-
F-4 (Batterie)	109,-
F-15 Strike Eagle II	109,-
Gunstar Heroes	109,-
Mazin Wars	109,-
Mig-29	109,-
Ranger-X	109,-
Chuck Rock II	109,-
Jurassic Park	119,-

Techno Clash 109,-
Populuz II 109,-
Ultimate Soccer (1-8 Sp.) 109,-
Shining in the Dark 109,-
Poker Woody Pig 59,-

Master System

Streets of Rage 89,-
Mortal Kombat 109,-
Master of Darkness 79,-
Sonic 3 (Okt) 89,-
Jurassic Park (Nov) 89,-
Star Wars 79,-
F-1 79,-
Chuck Rock II 79,-
California Games II 74,-
Ottifants 79,-
Ultimate Soccer 74,-
Wonderboy in MW 54,-

Game Gear

Game Gear mit Columns 189,-
Streets of Rage II 109,-
F-1 79,-
Jurassic Park 79,-
Sonic III (Nov) 79,-
The Ottifants (Okt) 74,-
Mortal Kombat 89,-
Master of Darkness 74,-
T. World Cup Soccer 89,-
Tom u. Jerry 74,-

Mega CD II

Mega CD II mit Road Ace 589,-
Mega CD II ohne Spiel (Okt) 509,-
Cobra Command 89,-
Final Fight 89,-
Robo Aleste 109,-
Prince of Persia 89,-
Silpheed (Nov) 89,-
Sonic CD (Okt) 89,-
Thunderhawk (Okt) 109,-
WWF CD 89,-
Eco CD 89,-
Batman Returns CD 109,-



In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei!

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKREITEN (DM 3,-) UND ABGESIEHTEN RÜCKMELDEKOSTEN (AN VERSAND FREI) DM 8,-. BEI VORR. NUR EUROCHECKS (DM 4,-). VERSAND UND LADEN: PRESIRTTUMER, ANDERUNGEN VORBEHALTEN. UPS DM 10,- Porto. Ausland DM 18,-.

MEGA CD



Kein Hindernis ist Chuck auf seiner Mission zu gefährlich.

Da war zum Beispiel dieser Fiesling namens Gary Gritter. Daß er ein bißchen wie Elvis aussieht, ist noch mit das Positivste an ihm, aber dafür konnte er sich in prähistorischen Zeiten nur wenig kaufen. Also nimmt er sich einfach das, was ihm gefällt, in diesem Falle die schöne Ophelia, die er per Keulenschlag von ihren hausfrau-lichen Pflichten befreit und in seine Höhle entführt.

Soweit, so gut, für diese steinharten Zeiten sicherlich ein ganz normaler Vorgang. Pech für Gary allerdings, daß Ophelias Lebensgefährtin mit dieser Aktion ganz und gar nicht einverstanden ist und seinen Bierbauch aus dem heimischen Fernsehsessel schwingt, um seine Gattin zu retten. Chuck Rock heißt der Gute übrigens, und er ist für dieses Zeitalter nicht einmal der Dummste. Das kann er sich auch gar nicht leisten, denn als angehender Homo Sapiens muß man schon einiges auf dem Kasten haben, um gegen die Hinterhältig-



Es waren schon raue Sitten in der Steinzeit. Nicht genug, daß sich die Neandertaler gegen die gefräßige Flora und Fauna zur Wehr setzen mußten, nein, sie mußten sich auch noch das Leben gegenseitig schwer machen.

keiten der Epoche bestehen zu können. Allerdings ist Chuck nicht unbedingt zur Kopfarbeit geboren, aber zum Steinwerfen reicht es allemal, und außerdem wurde er von der Natur mit einem soliden Schmerbauch ausgestattet, mit dem er Gegner ganz einfach aus dem Weg fegen kann.

Und somit ist Chuck bestens gerüstet, sich auf den langen harten Weg zur Befreiung Ophelias zu machen. Der führt ihn durch fünf Level steinzeitlicher Fieslichkeiten, in denen es von hungrigen Urviechern nur so wimmelt, die alle kein Interesse daran haben, daß es zu einem Happy End kommt. Saurier in allen Farben, Formen und Größen haben gerade tierischen Appetit auf Urmenschen-Fleisch. Lava- und Gifttümpel ver-

sperren die Wege und Flug-saurier und Insekten machen die Lüfte unsicher. Von Zeit zu Zeit tauchen auch besonders große und fiese Endgegner auf, die einer Sonderbehandlung sehr schnell vorbei. Zum Glück kann Chuck aber durch Einsammeln herumliegender Herz-

trum reicht vom Schmuse-Säbelzahn-tiger über Mammut und diverse Saurier, bis hin zum bösen Tyrannosaurus Rex. Alle knabbern an Chucks Lebensenergie, und beißen sie zu oft zu, ist das Steinzeitleben sehr schnell vorbei. Zum Glück kann Chuck aber durch Einsammeln herumliegender Herz-

CHUCK ROCK



Der finstere Bösewicht lauert auf die wunder-schöne Ophelia. Wenn Ihr sie nicht rettet, ist die Gute verloren!

Und so geht's ab...

Das Steuerkreuz macht das, was es kraft Amtes soll: Es steuert Euren Helden in die gewünschte Richtung...

Knopf A ist normalerweise arbeitslos, kann aber auf Wunsch auch belegt werden.

Knopf B sorgt für die Action: Chuck nimmt Gegenstände auf und wirft sie, schwingt seinen Bauch oder tritt zu.

Knopf C läßt Chuck springen, schwebt er erst einmal, kann mit Knopf B der Tritt aktiviert werden.



Trotz seines gewaltigen Bierbauches ist Chuck nicht zu unterschätzen



Grafisch kann Chuck Rock wirklich überzeugen.

container seine Lebensenergie wieder auffrischen, auch liegt sehr viel Eßware herum. Wird diese eingesammelt, so freut sich das Punktekonto und läßt von Zeit zu Zeit ein Extraleben springen.

Auch die Landschaft macht

Chuck das Leben nicht unbedingt leicht. Besonders interessante Stellen sind meist nur schwer zugänglich, und so muß unser Held oft seine ganze Intelligenz aufbringen, um an das begehrte Futter zu kommen. Einfachstes Hilfsmittel sind hierbei Felsbrocken, mit denen Chuck nicht nur nach Gegnern werfen, sondern sie auch als Kletterhilfe verwenden kann. Praktisch sind auch die Flugsaurier, die Chuck zu ungeah-

ten Höhenflügen verhelfen, Dinos in Laufschuhen, die Aufzüge in Bewegung setzen und Krokodile, die als Katapulte zweckentfremdet werden können. Praktisch sind auch die Schlangen, die auf dezentes Anklopfen zu Brücken werden.

Grafisch hat sich an der CD-Version im Vergleich zum normalen Modul nur wenig verändert, der Steinzeit-Rambo mit seinen lustigen Animationen ist immer wieder für einen Lacher gut, das abwechslungsreiche und faire Gameplay hat auch noch einen Pluspunkt abgeben: Die Programmierer haben dem Game nämlich endlich Paßwörter spendiert. Der Sound, der direkt von der Silberscheibe kommt, ist zwar nicht steinzeitgemäß, aber durchaus hörenswert. Alles in allem ist die Saurier-Verklopperei ein durchaus spielenswertes Jump&Run, also holt Eure Keule aus dem Schrank. In diesem Sinne ein fröhliches „Bonga, Bonga!“

Michael Anton



Um diesen Abgrund zu überwinden, müßt Ihr einfach mit 'nem Stein...



...die Schlange bewegen, und schon ist der Weg frei. So einfach ist das!

„GAMERS“ meint...

□ Putziges Jump & Run mit netten Effekten und sogar Paßwörtern.

GRAFIK		SOUND	
2	2+	2	2
GAMEPLAY		DAUERSPASS	
2	2	2	2

□ Kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad, wenig Continues.

NOTE 2+

Hersteller: Sony/Sega/Core Design
Preis: 120 DM
Genre: Jump & Run
Anzahl Spieler: 1
Levels: 5
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: 1/Paßwörter
Erhältlich: ab Oktober
Speicherkapazität: - MBit

Ihr wollt Spiele kaufen oder verkaufen?

TVGAMES

ist Euer Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und Gratisinfo anfordern

Schickt Eure durchgespielten Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!



Besucht unseren Laden – Hier könnt Ihr auch leihen!
Wedding, Brüsseler Str. 19 • 4 53 22 73 * Mo–Sa 14-20 Uhr

Irgend wie
Steinzeit-Pech
Schon wieder er-
Entführungsfall im
jungen, harm-

scheint diese Familie das
wirklich gepachtet zu haben:
schüttert ein hinterhältiger
Hause Rock das Glück dieser
losen Familie!



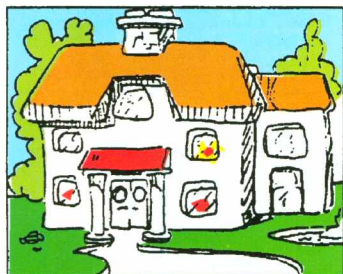
Es ist noch gar nicht so lange her, daß Chuck Rock seine geliebte Ophelia aus den Händen des fiesen Gary Gritter befreit hat, als schon wieder die Kidnapper an der Haustür klopfen. Diesmal ist es der nicht weniger fiese Brick

CHUCK ROCK

2



Ein Bild der Familie aus glücklicheren Zeiten...



tes Argument bei Unterhaltungen mit den diversen Bewohnern der Epoche. Die sehen kleine Windelträger allenfalls als willkommene Bereicherung des Speiseplans an oder als wehrloses Opfer, das man nach Belieben ärgern kann. Doch oft reicht schon ein Schlag mit der Keule, um den Herrschaften Respekt einzufloßen. Es gibt al-

Jagger, der seinen Konkurrenten Chuck aus dem Weg räumen will. Allerdings gehtes ausnahmsweise nicht um Frauen, sondern um Steinzeit-Automobile: Sowohl Chuck als auch Brick betreiben florierende Autofabriken, und Konkurrenz belebt zwar das Geschäft, aber warum soll man den Kuchen denn unbedingt teilen? Also läßt Brick den unliebsamen Mitbewerber ganz einfach entführen, in der Hoffnung, daß Chucks Laden mangels Geschäftsführer Pleite macht.

Allerdings hat Brick eine Kleinigkeit übersehen: Chuck und Ophelia haben geheiratet, und es hat sich inzwischen auch Nachwuchs eingestellt: Chuck Junior ist zwar erst sechs Monate alt, aber schon ganz der Papa. Will heißen, daß auch der Junior von der Entführung eines Familienmitglieds nicht sonderlich angetan ist und nach Rache schreit... Aber was kann so ein kleiner Dreistei-



Der Ritt auf dem Elch...



Ganz schön praktisch, so eine Keule. Jetzt aber nur nicht die Balance verlieren!

nehoch, der noch nicht mal seine Windeln sauberhalten kann, schon gegen die Hinterhältigkeiten des Steinzeitlebens tun? Heulen? Das bringt nichts, genauso wenig wie einfach im Laufstall herumsitzen und auf Daddys Rückkehr zu warten. Also schnappt sich der Kleine das Lieblingsspielzeug aller da-

malgigen Kinder, nämlich seine Keule, und ehe es Ophelia so richtig merkt, ist der Laufstall leer und der Junior auf dem Weg zu seinem Vater. Irgendwie liegt es wohl doch in der Familie...

Daß so eine Keule ein ganz praktisches Werkzeug ist, merkt Chuckie sehr schnell, denn mit ihr hat man ein gu-

lerdings auch Gegner, die etwas härter sind. Insbesondere die fiesen Dinosaurier haben es wohl noch nicht verkräftet, daß sie nicht in 'Jurassic Park' mitspielen durften, und so warten sie bevorzugt an Levelenden auf den Junior, um Rache zu nehmen. Doch mit guten Reflexen und einigen gezielten Keulenhie-

ben können auch sie unseren Helden nicht lange aufhalten.

Allerdings sind die diversen Urtiere nicht die einzigen Hindernisse auf Chucks Weg. Auch Dornengestrüpe, Lavatümpel und tiefe Abgründe müssen überwunden werden, wozu der Kleine oftmals mit seiner Keule Felsbrocken in die richtige Position prügeln muß. Es gibt aber auch einige nettere Steinzeitbewohner, die Chuck an kniffligen Stellen weiterhelfen. Das Spektrum reicht von fleischfres-



Tarzan Junior schwingt an der Bananenschaukel



senden Pflanzen, die als Katalpult dienen, über Ameisen und Tiger als Transportmittel, bis hin zu Straußen, Ziegen und Elchen, die sich als Reittiere anbieten.

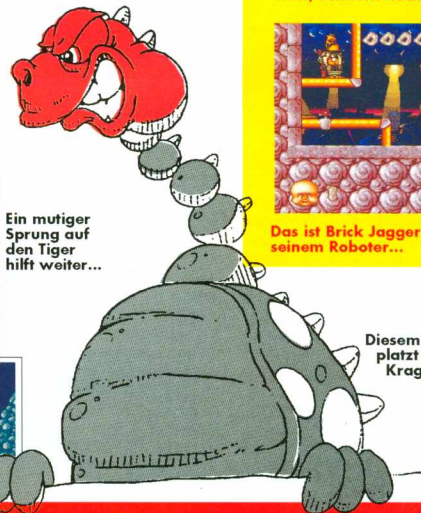
So führt das Schicksal den Kleinen durch 20 kunterbunte und abwechslungsreiche Levels, die nicht nur seine Keulenreflexe, sondern auch seinen ganzen Verstand fordern. Was in den heimischen Vorstädten noch relativ gemächlich beginnt,artet sehr schnell in Streß aus: In den Lavahöhlen geht es heiß her, die Dschungelidylle ist trügerisch und auch in eisigen Bergen kommt man ganz schnell ins Schwitzen. Von Zeit zu

Zeit warten die großartig gestylten Endbosse auf Prügel, in verschiedenen Bonusleveln können die heißbegehrten Continues erspielt werden. Und dann ist da immer noch der böse Brick, der mit seinem Roboter den Weg zum Happy End versperrt...

Core Design hat mit „Chuck Rock II – Son of Chuck“ einen würdigen zweiten Teil des Steinzeit-Familiendramas geliefert: Abwechslungsreiche Level, farbenfrohe Grafiken, witzige Sprites und Animationen, die wirklich sehenswert sind. Dazu ein Soundtrack, bei dem auch Dinosaurier tanzen und eine gelungene Steuerung – da greift man immer wieder gern zur Keule. Zwar wurde leider auf Paßwörter verzichtet, aber geschickte Spieler können sich dank des weitgehend fairen Gameplays schnell mit Continues und Extra-

leben eindecken. Für Chuck-Fans und Freunde gepflegter Jump&Runs ist dieses technisch ausgereifte Teil ein absolutes Muß, aber auch für andere Leute lohnt sich ein Blick. Und noch etwas: Wenn Euch einmal auf der Straße ein Säugling mit einer Keule im Schlepptau entgegenkommt, dann seid lieber recht vorsichtig...

Michael Anton



Ein mutiger Sprung auf den Tiger hilft weiter...

Diesem Dino platzt der Kragen...



Die besonders liebevoll gestalteten Endgegner...



...sind nicht nur sehenswert, sondern auch fies!



Das ist Brick Jagger in seinem Roboter...

„GAMERS“ meint dazu...

□ **Abgedrehte Grafiken, putzige Gegner und ein netter Soundtrack** machen die Keulenschwingerer zum Genuß.

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERPASS
2+	2	2-	2+

□ **Leider wurden keine Paßwörter eingebaut, auch ist das Gameplay manchmal etwas unfair.**



NOTE
2+

Hersteller:
Sega/Core Design
Preis:
120 DM
Genre:
Jump & Run
Anzahl Spieler:
1
Levels:
20
Schwierigkeitsgrad:
leicht/mittel
Continues:
1/erspielbar
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

GENERAL CHAOS

Neues aus der Abteilung „gut und geschmacklos“: Electronic Arts bittet zum digitalen Krieg auf dem Mega Drive. Da ist Bombenstimung garantiert!

Keine ehrenhafte Rettung gefangener Kameraden, nix mit Gut gegen Böse, und auch einen selbstlosen Kämpfer für Frieden und Freiheit sucht Ihr in dem Game vergebens – Electronic Arts' neuestes Gemetzel kommt wirklich ohne einen Funken Moral oder Geschmack daher. Und so wäre es eigentlich leicht, das Game ordentlich niederzumachen – wenn es nicht so witzig gemacht wäre.

Das fängt bei den urkomischen Gestalten an, denen

Ihr dort begegnet. Die Charaktere sind allesamt gelungene Karikaturen, im besten Comic-Stil gezeichnet. Die witzige Musik klingt nach Slapstick und Zeichentrick und ist der Grafik damit ebenbürtig. Das alles ergibt zusammen eine bitterböse Videospiel-Parodie auf Krieg und Militär.

Die Story ist ganz easy. Zwei verfeindete Länder rüsten zum Krieg. Auf der blauen Seite steht General Chaos, der die Armeen von Viceira leitet. Sein Gegner ist General Havoc; er leitet die Streitkräfte von Moronica. Ihr müßt mit Eurer Armee den Gegner besiegen und seine Hauptstadt erobern. Ihr fangt

Der eigentliche Kampf findet anschließend auf dem bildschirmgroßen Szenario statt. Im Laufe des Spiels kämpft Ihr in zahlreichen verschiedenen Geländetypen, angefangen bei der ländlichen Idylle mit Fluß und See über kaktusenbewachsenes

Wüstenland bis hin zur Innenstadt-Kulisse.

Zur Schlacht: Um Euren Gegner zu besiegen, müßt Ihr zunächst Eure Leute optimal platzieren. Per Joypad wählt Ihr immer einen aktiven Soldaten aus, den Ihr mit Hil-



Nix für Pazifisten: Wenn sich Rot und Blau begegnen, geht's nicht gerade zimperlich zu...



Die Landkarte vermittelt Euch einen Hauch von Strategiespiel



Preisfrage: Würdet Ihr diesen vertrauensverweckenden Herren ein Videospiel abkaufen?

dabei in der Mitte der Landkarte an und kämpft Euch dann in Richtung der gegnerischen Stadt vor.

Vor Beginn jeder einzelnen Schlacht sucht Ihr Euch Eure Kampftruppe aus einer Auswahl von vier verschiedenen aus. Die einzelnen Kommandos unterscheiden sich zunächst in der Zusammensetzung. Es gibt fünf verschiedene Arten von Soldaten, die

jeweils einen Waffentyp führen: Maschinengewehr, Handgranate, Flammenwerfer, Bazooka und Dynamit. Der Rechner stellt für Euch vier Truppen aus Leuten der verschiedenen Waffen-

gattungen zusammen, von denen Ihr eine auswählt.

So ein Kampfteam besteht prinzipiell aus fünf Leuten. Verwegene Spieler können sich aber auch für ein Zweimann-Kommando entscheiden. Es ist etwas leichter zu steuern, hat aber auch weniger Kampfkraft. Diese Mini-Teams spielen vor allem in den Mehrspieler-Modi eine wichtige Rolle.

fe eines Cursors zu jedem Ort auf dem Spielfeld schicken könnt. Der richtige Standpunkt für jeden hängt vor allem von der Reichweite seiner Waffe ab. Per Knopfdruck feuern alle Soldaten automatisch auf den am nächsten stehenden Gegner – sofern sie nicht unterwegs zu einem anderen Standort oder aber verwundet sind.

Um die Verletzten kümmern sich Eure Sanitäter, die per Knopfdruck zu Hilfe eilen. Sie



Rennspiele gibt's viele - auch auf dem Mega Drive tummeln sich schon einige Vertreter des Genres. Ganz neu im großen Sega-Rennzirkus sind die „Domark“-s, die jetzt mit „F1“ einen rasanten Straßenfeger herausbringen.

Noch bevor Sega durch Master System und Mega Drive auch zu Hause populär wurde, feierten die Japaner einen Spielhallenerfolg nach dem anderen. Die meisten der opulenten 3D-Spiele waren Rennsimulationen. Schon 1982 überraschte „Turbo“ als eines der ersten Rennspiele mit für damalige Verhältnisse aufsehenerregenden Grafiken. Zweiter Meilenstein war dann 1987 „Out Run“ und schließlich letztes Jahr das absolut fantastische „Virtual Racing“.

Weniger ruhmreich sieht die Geschichte der dazugehörigen Heimumsetzungen aus, denn das schlampfte Sega leider des öfteren: Gerade das Mega Drive hätte die Möglichkeiten gehabt, die flotte Flitzerei Out Run z.B. sehr gut auf den heimischen Bildschirm zu bringen, die entsprechende Version überzeugte aber nicht gerade durch brillante Technik und Spielbarkeit. Genauso erging es leider auch fast allen an-

F1



Zum rechten Zeitpunkt wird man auf am Wagen notwendige Arbeiten hingewiesen

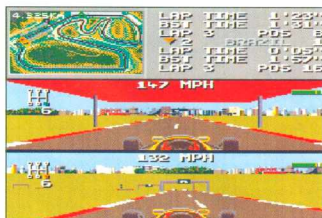
deren Rennspielen. Neuer Hoffnungsträger ist das gerade angekündigte „Virtual Racing“, das sogar mit Zusatzprozessor im Modul ausgeliefert werden wird.

Um allen Formel 1-Fans die Zeit bis zum Erscheinen des segaeigenen Referenzspiels zu versüßen, bringt die englische Softwarefirma „Domark“ im Herbst ein neues 3D-Rennspiel heraus.

F1 ist zwar nicht die erste

aller Mega-Drive-Formel 1-Simulation, versucht aber den anderen Vertretern des Genres durch neuartige Grafiken und andere Details den Rang abzulaufen.

Erstmals dürft Ihr hier nicht nur einsame Runden auf Rennstrecken in aller Welt drehen, sondern auch zu zweit gleichzeitig fahren: Der Bildschirm wird im Zweispieler-Modus einfach halbiert und „Road Rash“-Sonic 2-artig in zwei Fenster aufgeteilt.



Grafik-Spielerlei sind inklusive: Hier ist die Strecke überdacht.

Selbst wenn auf dem Bildschirm richtig was los ist, braust F1 gut los



Boxenstop oder nicht? Die Polygon-Grafik ist gut untergebracht.

Neben dem Zwei-spieler-Modus bietet F1 natürlich alle gewohnten und erwarteten Formel 1-Spezialitäten. Ihr könnt zwischen allen Strecken der Rennsaison wählen, Euren Flitzer in den Boxen tunen und sowohl im Training als auch in einer ganzen Rennsaison antreten. Besonders interessant ist für Formel 1-Muffel, die nicht mit allen Details des Wagens kämpfen wollen, der Arcade-Modus: Diese sehr nützliche Einstellung erleichtert das Rennen ungemein und ist für Gelegenheits-Rennfahrer geradezu wie geschaffen.

Habt Ihr Euch für eine komplette Saison entschieden, müssen natürlich erst einmal die notwendigen Qualifikationen ‚erfahren‘ werden, bis die



In diesem schicken Screen läßt sich die F1-Steuerung einstellen

Ist das erledigt, macht man sich am Gefährt zu schaffen



Fehlt bloß noch eine Strecke, und es kann losgehen...

Hatz auf die 'Pole Position' losgehen kann.

Startet Ihr Euer erstes Rennen, fällt sofort die ungewöhnliche Grafik auf: Ein Großteil der Strecke wird in echter 3D-Polygon-Grafik dargestellt, kleinere Details auf der Strecke und auf Schildern mit klassischen Sprites. Diese Mischung ist nicht nur optisch toll gelungen, auch die Geschwindigkeit ist berauschend: Kranken andere Vertreter der Gattung meist am ungenügenden Geschwin-

den trotz des Joypads traumhaft gut, man sitzt schweißgebadet hinter dem Steuer des Wagens, verliert aber nie unfaire oder unkontrollierbare die Kontrolle darüber.

Neben all diesen sehr positiven Eindrücken gibt es auch bei F1 zwei bittere Pillen zu schlucken: Der Sound brummt und düdelt nur im Mittelfeld herum, und die digitalisierten Zwischengrafiken sind qualitativ absolut nicht auf dem Standard der fixen 3D-Spielgrafik. Am Spielablauf nervt nur die etwas übergenaue Kollisionsabfrage mit ungnädigen Straßenhindernissen – teilweise haut's den Spieler allzu stark aus dem Spielfluß, da man an jedem Hindernis kleben bleibt, als wär's aus Beton.

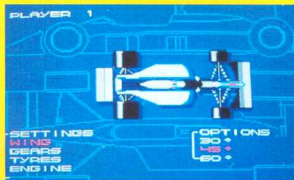
Mal von diesen nicht allzu tragischen Mankos abgesehen, setzt sich F1 allerdings locker an die Spitze der Formel 1-Hitparade – bis jetzt kam bei keinem MD-Rennspiel ein derartiger Geschwindigkeitsrausch auf, wie hier. Die rasante Grafik ergänzt sich perfekt mit der toll gelungenen Steuerung. Nicht zu verachten ist auch der Zweispieler-Modus, der trotz des geteilten Bildschirms im Gegensatz zu 'Sonic 2' sehr gut funktioniert.

Solltet Ihr zu den Fans heißer Videospiel-Rennereien gehören oder noch nach einem guten Formel 1-Spielsuchen, müßt Ihr F1 auf jeden Fall haben – aber auch Gegner von Formel 1-Spielen sollten es sich mal anschauen, so viel Spielspaß wurde im Rennspiel-Bereich auf dem Mega Drive noch nicht geboten.

Julian Eggebrecht

Von F1 sind auch Fassungen für Master System und Game Gear in Arbeit. Hier könnt Ihr einen ersten Blick auf sie werfen.

Auch auf den 'kleinen' Systemen wird man den Wagen ordentlich manipulieren können – wie man sieht



Auch der Einzspieler-Modus macht grafisch einen passablen Eindruck...

... wollen wir hoffen, daß das alles so gut wird, wie es hier aussieht!



digkeitseindruck, hat man bei F1 erstmals wirklich das Gefühl, mit lockeren 300 Stundenkilometern über die Rennpiste zu brausen und erschreckt sich gehörig, wenn man mit Karacho in die Streckenhindernisse kracht.

Noch besser als die tolle Grafik ist die Steuerung gelungen. Das Fahrgefühl ist

JUMP 'N' RUN

ENTERTAINMENTCENTER

Hardware	Module
Mega Drive II dt 189.00	Aladdin 119.90
Mega CD II dt	Bubsy the Bobcat 99.90
inkl. Road Avenger 579.00	Cool Spot 109.90
Mega CD II US	Fatal Fury 119.90
inkl. Sewer Shark 599.00	F-15 Strike Eagle II 109.90
RGB/AV Kabel 39.90	F1 109.90
Street Winner II	Flashback 119.90
Joyboard 129.90	Gunstar Heroes 109.90
Vier Spieler Adapter 59.90	Jurassic Park 119.90
Sega Maus 74.90	MIG-29 109.90
Action Replay Pro 109.90	Mortal Combat 129.90
	Ranger X 109.90
	Rocket Knight 109.90
CD's dt. Versionen	Shining Force 129.90
Batman Returns 109.90	Shinobi III 109.90
Cobra Command 89.90	Sonic II 99.90
Ecco the Dolphin 89.90	Son of Chuck 109.90
Final Fight 89.90	Sorcerer's Kingdom 109.90
Jaguar X1220 89.90	Tecnoclash 109.90
Robo-Aleste 109.90	The Otilants 99.90
Silphedge 89.90	Two Tribes/Populous III 109.90
Son of Chuck 109.90	Ultimate Soccer 109.90
Sonic CD 89.90	Wimbledon 109.90
Thunderhawk 109.90	

0221 - 12 33 93

Wir versenden per NN zuzüglich DM 9,- Versandkosten.
 Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.
 Händleranfragen erwünscht. Telefax: 0221-12 36 78 · Ebertplatz 2 · 50666 Köln

„GAMERS“ meint...

Kein anderes F1-Spiel macht soviel Spaß. Von der Steuerung übers Fahrverhalten bis hin zur Grafik ein tolles Modul!

GRAFIK	SOUND
2+	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1-	2

Die Präsentationsbildschirme sind sehr mittelmäßig gelungen, und leider ist auch der Sound nur Durchschnitt.

NOTE 2+

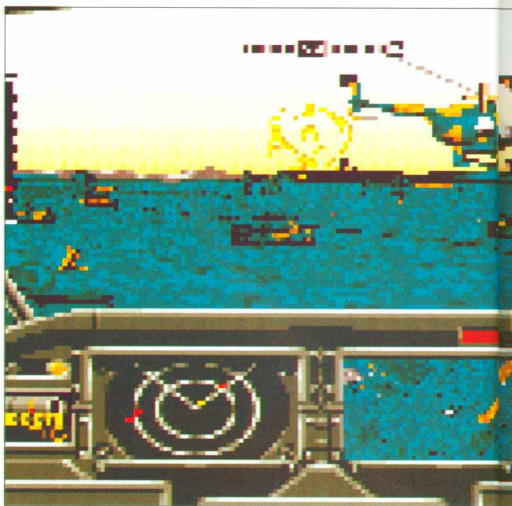
Hersteller:
 Danmark
Preis:
 120 DM
Genre:
 Sport
Anzahl Spieler:
 1-2 Spieler (simultan)
Levels:
 10 Strecken
Schwierigkeitsgrad:
 einstellbar
Continues:
 Batterie
Erhältlich:
 Oktober
Speicherkapazität:
 8 MBit

Runter kommen sie alle, denn bekanntlich hat auch Luft keine Balken. Hub-schrauberpiloten haben kein leichtes Leben, ständig im Kampf mit der Schwerkraft, die absolut nicht auf ihrer Seite steht, ebensowenig wie die Gegner. Wahrlich kein leichtes Leben.

Vor allem dann nicht, wenn sie Piloten des Thunderhawk sind, einem der modernsten Kampfhubschrauber, und es überall auf der Welt Fieslinge gibt, die absolut nicht einsehen wollen, daß mit einem Thunderhawk einfach nicht zu scherzen ist. Wer nicht hören will, der muß eben fühlen, denn selbst eine aussichtslose Übermacht an Panzern, Raketen oder Kanonenbooten kann einen Thunderhawk-Piloten nicht schocken. Also nochmals den Pilotenhelm poliert, die Maschine aufgetankt und ab ins Gefecht... Aber halt, noch ein klärendes Wort vorweg: Die Action findet nicht wirklich statt, es handelt sich um eine Cyberspace-Simulation. Denn im Jahre 2029 hat es die Menschheit endlich geschafft, Konflikte nur noch in der virtuellen Welt der Computersysteme auszutragen.

zelen Missionen, die zu fliegen (und zu überleben) sind. Schwächeln gilt nicht, denn wer insgesamt dreimal erfolglos ist, wird zum Bodenpersonal degradiert und muß von vorne beginnen.

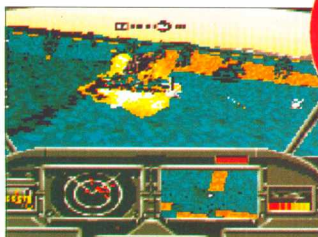
Jedes Einsatzgebiet hat seine landschaftlichen Eigenheiten und stellt verschiedene Anforderungen an die Flugkünste. Während man in der Eiswüste von Alaska bedenkenlos im Tiefflug über die Landschaft donnern kann, sollte man



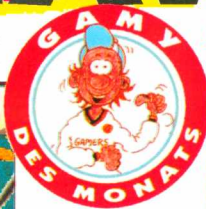
Thunderhawk



Das Kanonenboot ist bestimmt nicht mehr lange see-tüchtig...



Hinter Bäumen verstecken gilt nicht! Und hilft auch nicht!



Dort sind die Computergegner nun etwas aufmüpfig geworden und sorgen mit ihren Roboterarmeen für Unruhe... Alles klar?

Insgesamt zehn Feldzüge in allen Teilen der Welt gilt es erfolgreich zu absolvieren, um das Ziel des Spiels zu erreichen. Jeder dieser Feldzüge besteht aus bis zu sechs ein-

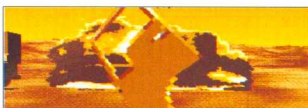
im südamerikanischen Dschungel schon darauf achten, daß man möglichst ohne Kontakt mit Bäumen oder Felsen über die Runden kommt. Wer das blaue Naß nicht missen möchte, der kommt bei Missionen am Panama-Kanal oder in der Südsee auf seine Kosten, auch der Nahe Osten hat ein

Welch wüstes Treiben in der Wüste...

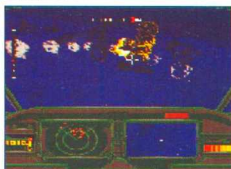


Diese Landebahn sieht nicht mehr gut aus...

Auch in der Luft lauern fiere Feinde auf Euch...



Nachts sind alle Panzer blau, oder wie sagt man doch so schön?



Und so geht's ab...

□ Mit dem Steuerkreuz habt Ihr Euren Heli voll unter Kontrolle. Zusammen mit dem C-Knopf könnt Ihr Euren Heli auch im Stand drehen und die gewünschte Flughöhe einstellen.



□ Knopf A sorgt dafür, daß es den bösen Gegnern ziemlich heiß wird...

□ Mit Knopf B wählt Ihr aus Eurem nicht sehr reichhaltigen Waffenarsenal.

□ Knopf C erlaubt zusammen mit dem Steuerkreuz weitere Flugmanöver.

reizvolles Fluggebiet auf Lager: Hier werden die Missionen in einem engen Canyon geflogen.

Nach der Auswahl des Einsatzgebietes geht es zu den einzelnen Missionen: In einer animierten Einsatzbesprechung, die vollständig mit deutscher (!) Sprachausgabe abgehalten wird, werden Operationsgebiet und Missionsziele vorgestellt. Bei vielen Missionen handelt es sich zwar um reine Such- und Zerstör-Aufträge, allerdings gibt es manchmal ein recht knappes Zeitlimit, in dem etwa ein

kommt es manchmal vor, daß man die eigene Basis gegen vorrückende Panzer verteidigen muß, einmal wartet auch ein abgeschossener Pilot auf seine Rettung. Ist die Einsatzbesprechung vorüber, geht es ab ins Cockpit des Helikopters.

Als Standardausrüstung verfügt der Thunderhawk über eine Bordkanone mit unbegrenzter Munition und 16 zielsuchenden Raketen. Zusätzlich steht noch eine dritte Waffe zur Verfügung, die jedoch von Mission zu Mission unterschiedlich sein kann. Normalerweise besteht sie aus 72 'dummen' Raketen, steht jedoch ein besonderer Auftrag an, etwa die Zerstörung einer Brücke oder eines Flughafens oder der Kampf gegen

U-Boote, so finden sich dort die passenden 'Werkzeuge'. Der Vorrat an effektiven Spezialwaffen ist begrenzt, so daß man sich schon genau überlegen muß, wann man feuert... Allerdings sollte man mit dem Überlegen auch nicht allzu lange warten, denn die Feinde sind nicht nur zahlreich, sondern auch gnadenlos! Der Weg zum Hauptziel ist lang und gefährlich, denn es wimmelt in der Gegend nur so von Gegnern.

Luftabwehrraketen und Panzer setzen alles daran, unvorsichtigen Piloten einige Kratzer in den Lack des Helis zu machen, ähnliche Anliegen haben auch die oft überraschend auftauchenden feindlichen Flugzeuge und Helikopter. Während man feindliche Bodenstellungen durchaus noch weiträumig umfliegen kann, können die Luftgegner schon recht lä-



Auge in Auge mit einer Flugabwehrrakete. Ob das wohl nochmal gut geht, steht in den Sternen...



Auch im kühlen Alaska geht es ziemlich heiß her!

stig werden. Und wenn einem dann auch noch ein Zeitlimit im Nacken sitzt, hilft oft nur noch ein mutiges 'Augen auf, und durch' - hoffentlich hält die Panzerung. So ein Thunderhawk ist zwar recht stabil, aber doch nicht unverwundbar. Spätestens dann, wenn die Cockpitscheibe ei-

Thunder Hawk

nige unplanmäßige Lüftungslöcher hat, sollte man zusehen, daß man schnellstmöglich aus der Gefahrenzone kommt. Wurde das Hauptziel ausgeschaltet und man hat noch etwas Munition übrig und auch noch etwas Hubschrauber um sich herum, kann man sich auch noch daran machen, an den Bodentruppen Rache zu nehmen. Das ist zwar nicht mehr unbedingt nötig, bringt aber Punkte und vielleicht sogar einen der begehrten Orden.

Ist aus dies erledigt, geht es auf kürzestem Wege raus aus dem Operationsgebiet

Soundtrack von der CD und die deutsche Sprachausgabe auch während des Fluges tragen ebenfalls zur packenden Atmosphäre bei. Selbst an Kleinigkeiten wie die Animation der Gegner wurde gedacht: Sich drehende Radarkuppeln sind fast zu schade zum Abschießen, wer mutig ist, der sollte sich einmal von hinten an eine Raketenbatterie heranschleichen und zuschauen, wie sie sich langsam in Richtung Heli dreht und dann feuert.

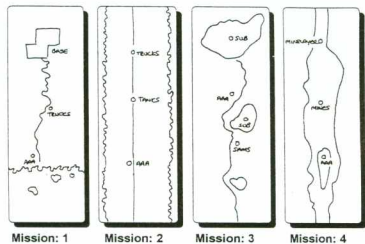
An den 48 Missionen dürften alle Hobbypiloten längere Zeit zu knabbern haben, denn die Übermacht der Gegner und die Begrenzung der Munition werden in den späteren Einsätzen etwas lästig. Aber Übung macht den Meister, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad einstellbar und der Spielstand nach jeder Mission speicherbar.

Schwierigkeitsgrad einstellbar und der Spielstand nach jeder Mission speicherbar.



Diese Maschine sieht nicht nur fies aus, sie ist es auch tatsächlich.

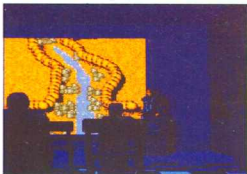
Missionen in Folge...



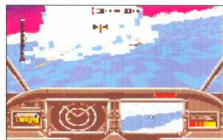
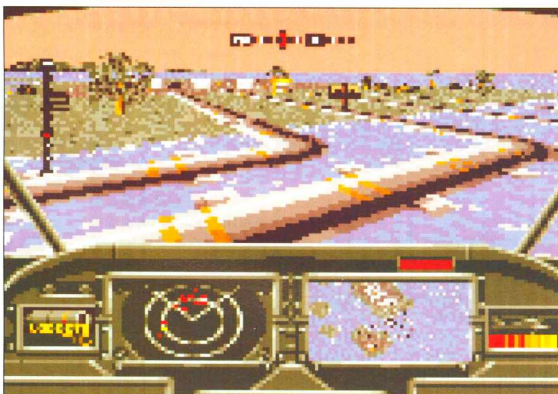
Hier seht Ihr die Alaska-Episode auf dem Story-board



Das Spiel hält wirklich, was das Intro verspricht!



In der Einsatzbesprechung wird Euch der Auftrag vorgestellt



In der Südsee dürft Ihr nach Belieben Inselhüpfer spielen...

und zur Lagebesprechung für die nächste Mission...

Zugegeben, besonders abwechslungsreich und friedlich ist das Gameplay tatsächlich nicht, aber solche Bedenken verfliegen schnell, nachdem man die ersten Runden gedreht hat. Was da an Flugaction geboten wird, ist wirklich beeindruckend: Rasantes und ruckelfreies Scrolling, atemberaubende Drehungen und 3D-Effekte, wie man sie auf dem Mega-CD noch nicht gesehen hat. Zusammen mit den Landschaftsdetails und der durchdachten Steuerung kommt sehr schnell echtes Heli-Feeling auf, der kernige

Core Design hat mit „Thunderhawk“ mit Sicherheit einen Meilenstein in der Geschichte der Action-Flugsimulatoren auf dem Mega-CD produziert und einen Maßstab gesetzt, an dem sich andere Spiele des Genres werden messen lassen müssen.

Einziger Wermutstropfen ist der kriegerische Hintergrund, aber angesichts der technischen Perfektion des Games sollte man da mal ein Auge zudrücken. Man kann das Game ja durchaus als Flugtrainer spielen und Slalom zwischen den Bäumen üben...

Michael Anton

„GAMERS“ meint...

Das Mega-CD wird technisch voll angereizt, die Resultate können sich wahrlich sehen lassen.

GRAFIK	SOUND
1	1
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1	1

Das Gameplay ist wirklich nicht sonderlich friedlich ausgefallen...

NOTE 1

Hersteller:
Sega/Core Design
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Action/Simulation
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
48 Missionen
Schwierigkeitsgrad:
anstiegend
Continues:
Batteriepuffer
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-

HASTA LA VISTA, BABY



CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

Achtzehn Monate nach seinem Sieg über Gary Grifter ist Chuck Rock nun stolzer Besitzer der äußerst erfolgreichen Firma "Chuck Motors" und außerdem Vater eines kleinen Sohnes. Doch Papa Chuck Rock wurde von seinem Erfinder Brick Jagge gekidnappt und wird sich wahrscheinlich in ein Häufchen Staub verwandeln, wenn sich niemand aufmacht, ihn zu retten. Da reckt sich plötzlich Chuck Junior, springt aus seinem Kieselgitter und macht sich auf die Socken. "Ich komme! Deba Jaba Duhh!....."



CORE
DESIGN LIMITED

Erhältlich für Mega CD II, Mega Drive, Master System II, Game Gear.

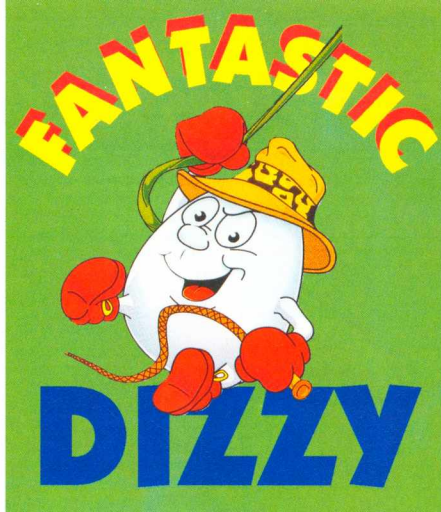
SEGATM

Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Chuck Rock II © Core Design Ltd. All Rights Reserved. SEGA, MEGA-CD, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM and GAME GEAR are Trade marks of Sega Enterprises Ltd

Friede, Freude Eierkuchen? Das war einmal, zumindest im Lande des Dottervolks, dessen Ruhe brutal gestört wurde... Denn über Nacht kam ein fieser Zauberer daher und trieb allerlei Schabernack mit den friedlichen Einheimischen. So ist nun mal das Leben...

Eigentlich ist das Dottervolk ja ein ganz lustiges Häufchen, auch wenn sie etwas ungewöhnlich aussehen: Sie erinnern in ihrer Form ein wenig an unsere heimischen Frühstückseier. Ihre Hauptbeschäftigung besteht normalerweise darin, in ihren Baumhäusern eine ruhige Kugel zu schieben, in unterirdischen Schächten nach Diamanten zu graben und mit dem Rest der Welt in friedlicher Eintracht zu leben. Doch damit war es plötz-



Was mag denn wohl nur in dieser Truhe sein? Bald werden wir es wissen...



Schlafende Drachen sollte man besser nicht wecken, es sei denn, man hätte zufällig ein passendes Ei dabei...

lich vorbei, als der böse Zauberer Zaks auftauchte. Der hatte nichts Besseres zu tun, als sein Zauberschloß in den

Ei' von Dizzy, entführt und auf das Wolkenschloß verschleppt hatte.

Also zieht sich Dizzy die Abenteuerstiefel an und begibt sich auf die Suche nach seiner Angebeteten.

Das gestaltet sich gar nicht so einfach, denn es erwarten Dizzy auf seinem Wege jede Menge Rätsel und Aufgaben. Zunächst einmal muß er die Probleme seiner Freunde lösen, bevor er sich auf den Weg in die Ferne begibt. Dort gilt es dann einige harte Abenteuer zu überstehen, etwa bei der Erforschung einer Mine, in der sich ein Drache herumtreibt, während einer Keilerei mit Piraten und schließlich im Kampf gegen Zaks selbst.

Überall in der Gegend sind Hilfsmittel versteckt, die Dizzy bei seiner Aufgabe helfen,



Denzil on the Rocks? Dagegen sollte man was tun!

Wolken zu bauen und von dort aus seine Eroberungszüge zu starten. Eines Tages war auch das Dottervolk an der Reihe, und wie durch ein Wunder entkam nur Dizzy



In der Lore gibt Dizzy mächtig Gas. Das ist auch besser so.

dem Zorn des Zaks. Den übrigen Bewohnern des Baumdorfes erging es nicht so gut, denn sie wurden alle in recht mißliche Lagen versetzt, etwa in Frösche verwandelt, in Eisblöcken eingesperrt oder in Dauerschlaf oder Siechtum versetzt.

Nur Dizzy war noch handlungsfähig, und so mußte er sich auf den Weg machen um seinen Freunden zu helfen, denn das Schlimmste war, daß Zaks die hübsche (für die Maßstäbe des Dottervolks jedenfalls...) Daisy, ihres Zeichens das „Lieblings-

Ein Ei mit Problemen



Diese bissige Pflanze versperrt den Weg.



Erst nachdem Dizzy ein Brett als Brücke...



benutzt, findet es den Unkrautvertilger.

praktisch sind auch die verstreuten Früchte, die Dizzy neue Lebensenergie geben. Denn trotz seiner harten Schale kann Dizzy nicht allzu viele Feindkontakte verkraften. Dizzys



größtes Problem ist, daß seine Tragfähigkeit auf drei Objekte beschränkt ist. Da die Hilfsmittel weit verstreut sind, wird relativ viel Herumrollerei notwendig, um alle Aufgaben zu erledigen.

Dies ist auch die größte spielerische Schwäche, denn obwohl es so viel zu tun gibt, besteht leider keine Speichermöglichkeit. Weder Paßwörter noch Batteriepuffer sind vorhanden, so daß man das Spiel in einem Rutsch durchspielen sollte. Damit

schrämt das Game leider an einer besseren Bewertung vorbei, obwohl der Rest eigentlich in Ordnung ist: Ein abwechslungsreiches, wenn gleich auf Dauer doch nicht so originelles Gameplay, putzige Grafiken und ein solider Soundtrack, dazu alles noch komplett eingedeutscht, was will man sonst mehr. Schade, daß durch die fehlende Speicherefunktion



on gewisse Frustgefahr besteht, sonst wäre es das perfekte Spiel – insbesondere für die jüngeren Sega-Fans...
Michael Anton

Ein Klick ins Inventar hilft manchmal...

„GAMERS“ meint...

□ **Komplett in deutsch, neues Gameplay, das durchaus „kindgerecht“ ist.**

GRAFIK	SOUND
2-	2+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3+	3-

□ **Keine Speichermöglichkeit, sehr viel reine Laufarbeit durch begrenztes Inventar.**

NOTE
3 +

Hersteller:
 Codemasters
Preis:
 70 DM
Genre:
 Adventure
Anzahl Spieler:
 1
Levels:
 keine
Schwierigkeitsgrad:
 mittel
Continues:
 keine
Erfährlich:
 ab sofort
Speicherkapazität:
 4 MBit

GAME EXPRESS

- | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|--|
| Jungle Strike dt 109,-
X-Men Preis auf Anfr.
Landstalker Preis auf Anfr.
Pirates Gold Preis auf Anfr.
Mortal Kombat Preis auf Anfr.
Royale Rumble Preis auf Anfr.
Streetfighter II Preis auf Anfr.
Zombies Ate my Neighbours Preis auf Anfr. | CD Hook
CD Jaguar XJ220 us
CD Time Gal us
CD Wonderdog us
CD Spiele us / ip ab
Chakan dt
Cool Spot dt
Crüe Ball us
Desert Strike us / dt 79.-/89.-
Double Dragon dt 49.-
Dragons Fury dt 99.-
Eco Dolphin dt 99.-
Euro Club Soccer dt 49.-
F22 us 79.-
Fatal Fury us / dt 99.-
Firemustang jp 49.-
Flashback dt 99.-
Hinstones us 89.-
G-Lac 49.-
Galalahd us / dt 49.-
George F. Boxing us 69.-
Global Gladiator dt
Golds (nur auf 60Hz)
Golden Axe III
Grandstem Tennis dt
Greendog dt | Hardball 3
Hit the Ice us
Home Alone dt 49.-
Indiana Jones dt 89.-
James Bond 007 79.-
James Pond dt 99.-
Jewel Master us 99.-
Joe Montana 92 99.- | 99.- LHX Attack Chopper us
59.- Lotus Turbo C. dt 49.-
49.- Marble Madness dt 99.-
99.- Mega lo Mania dt 99.-
79.- Micro Machines dt 89.-
39.- Monaco GP RGT ip / dt 69.-/99.-
39.- Mutant League football us 89.-
59.- NBA Allstar Challenge us 89.- | 99.- Phobos dt
99.- Power Manger dt / us 99.-/89.-
99.- Predator II us
99.- Rambo II dt 49.-
49.- Risky Woods dt
129.- Road Rash II
99.- Solo the Rescue dt
69.- Shadow o.a. Beast II us
49.- Thunderforce II dt
99.- Thunderforce IV dt
Shining Force (mit 60Hz Adapter) 109.-/149.-
Shining i.t. Darkness 129.-
Shinobi II 99.-
99.-/89.- Side Pocket dt / us
69.-/89.- Sonic II ip / dt
99.- Splatterhouse III
99.- Streets of Rage II dt
99.- Strider II dt
99.- Summer Challenge
99.- Sunset Riders dt
99.- Super Battle Tank us
89.- Super Shinobi dt
89.- Terminator II us / dt 89.-/99.-
99.- Terminator dt
99.- Terminator IV dt
99.- Tiny Toons dt | 99.- TMNT-Turtles dt
39.- Toe Jam & Earl ip
39.- Turbo Outrun dt
39.- Turrican dt
39.- Universal Soldier dt
39.- USA Team Basketball us
99.- World of Illusion dt
89.-/99.- WWF Wrestlingman us / dt
39.- Streetfighter 6Buttons Pad
19.- Japan Converter
49.- Converter us 60Hz auf dt
109.- CD Converter us / dt / ip
29.- RGB Kabel
39.- Honey Bee Pad
39.- Mancrator dt
129.- Action Replay PRO
99.- Magnum Set
349.- Mega Drive o. Spiel dt
199.- CK us inkl. 6 Spiele
599.- Umbau Megadrive auf 60Hz
59.- | 99.- Texmiz us
99.- T-Shirts Tiny Toons
35.- Nezmania us. ab |
|---|---|---|--|---|---|--|

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für SUPER NES, Amiga, PC, NEO-GEO und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse • Auskunfts- oder Neuheiten und weitere Angebote telefonisch.

Auch Lädenverkauf • Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit Silpheed aus dem Hause Game Arts wird im Bereich Shoot 'em Up eine neue Ära eingeleitet: Während wir Weltraumspektakel bislang lediglich in Zweidimensionalität serviert bekamen, dürfen wir uns nun über phantastische, äußerst rechenzeitaufwendige Polygongrafik erfreuen, wie sie das Mega Drive noch nicht gesehen hat. Das brandneue Mega-CD macht es möglich, daß riesige, dreidimensionale Objekte über den Screen fliegen, ohne daß der Spielablauf ins Stocken gerät.

SILPHEED



Netter Effekt: Der Planet dreht sich um seine eigene Achse.

Beinahe schon filmreif ist der Vorspann, den Game Arts' „Silpheed“ bietet: Ein Raumjäger wird per Befestigungsarm durch das Innere einer mobilen Basis in Abschußposition befördert. Sekunden später zünden die Triebwerke des Jägers, und

Ein wahres Monstrum von Raumbasis schwirrt hier vorbei.

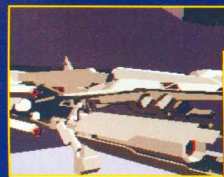
ab geht's – an großen Raumstationen vorbei gen Ziel, das da lautet: Erde. Diese muß nämlich – wie hätte es anders sein können – einmal

mehr gerettet werden.

Nicht nur von grafischer Seite ist das Intro toll gelungen. Auch die akustische Untermalung läßt keine Wün-

sche übrig. Besonders nett ist die Sprachausgabe, die während der gesamten Zeit ertönt. So gibt eine sympathische Damenstimme ein paar Infos zur Sachlage und der Pilot seinen aktuellen Status ab.

Von diesem Vorspann schwer beeindruckt, wird die Enttäuschung zunächst recht groß sein, wenn dann das eigentliche Spiel läuft. Viel mehr als eine nicht sehr bezaubernde Planetenoberfläche und einen Sternenhintergrund gibt es nämlich nicht zu sehen. Keine Spur von großen, dreidimensionalen Weltraumbasen, oder ähnlichem. Weit gefehlt! Doch schon recht bald, wenn zum ersten Male ein großes Etwas – es könnte ein Frachter sein – auftaucht und freundlicher-



Der Countdown läuft: Die Maschine ist einsatzbereit...



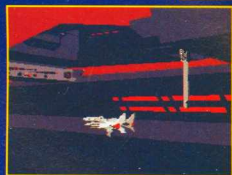
... und wird mittels Greifarm durch die Basis...



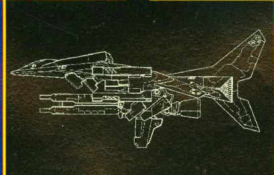
... nach draußen geschafft,...



...wo die SA-77 Silpheed Sekunden später...



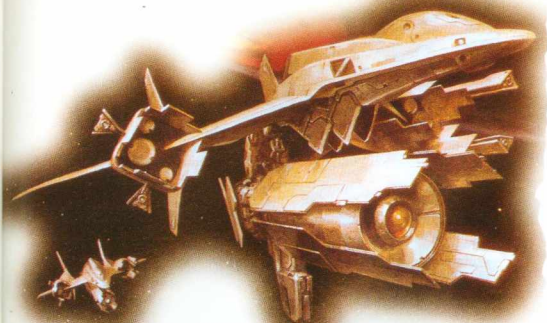
... die Triebwerke zündet und durchstartet.



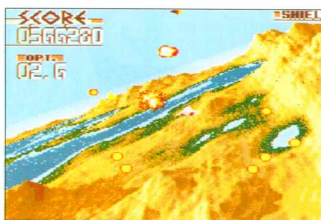
Die SA-77 Silpheed im Querschnitt.



Vorbei geht's an der Flotte Richtung Erde.



EED



In diesem Level ruckelt es leider arg.



Die Edgegner sind wenig spektakulär.



Ein Finale im Innern einer Weltraumstation.

weise von einem furchteinflößenden Laser in Dutzende kleiner Fetzen zerlegt wird, kann man erahnen, was bei Silpheed noch alles auf den Spieler zukommen könnte...

Der von Euch gesteuerte Raumjäger ist übrigens die berühmte SA-77 Silpheed. Wer dieses vor allem bei Hausfrauen des Dagobert-Systems sehr beliebte Vehikel nicht kennt, dem sei gesagt, daß das recht häßliche Teil über einen Schutzschild und eine zweistrahlige Bordkanone verfügt – sonst nichts. Sozusagen 'ne Luxusversion des Trabis oder so ähnlich. Der Schutzschild, der einige Treffer aushält, läßt Euch so manche Kollision mit den zahlreichen Feindgeschwadern, welche es auf Euren Skalp abgesehen haben, überleben. Ist der Schild allerdings zerbrösel, nimmt die SA-77 bei jedem weiteren Treffer richtig bösen Schaden. Nachdem das Waffensystem teilweise ausfällt und

auch im Maschinenraum ein wärmendes Feuerchen herrscht, heißt's dann sogar Game Over. Um dem ungewünschten Spielende vorzubeugen, sollten Extra-Kapseln, die dann und wann über den Screen schwirren, aufgeschossen und deren Inhalt eingesammelt werden. Nicht selten verbergen sich im Inneren nämlich Reparaturkits von unterschiedlicher Wirksamkeit. Weitere Nettigkeiten sind: Bonuspunkte (10000 - 10000), Smart Bombs, Unverwundbarkeitspillen und das Option Energy Up, welches Eurer Extrawaffe – frühestens ab Le-



Level vier ist wie ein Flug durch einen Canyon.

vel 2 erhältlich – zusätzliche Energie spendet. Vier dieser ungemein praktischen Spezialwaffen gibt es insgesamt. Da wären beispielsweise die Anti-Mattebomben und die Photon-Torpedos. Allesamt sehr nützliche Bonuswaffen, deren Vorrat allerdings beschränkt ist. Nicht limitiert sind hingegen die Schüsse aus der Bordkanone, welche im Spielverlauf aufgemotzt werden kann. So sind in höheren Stages Streu-, extra starke und sogar zielsuchen-

de Geschosse wählbar.

Richtig staunen darf der geneigte Ballerfreak dann ab Level drei. Dort wird erstmals gezeigt, daß das, was bereits im Intro zu sehen war, auch im Spiel möglich ist: Euer Weg führt an einem riesigen Kampfschiff vorbei, das nahezu den gesamten Bildschirm ausfüllt und nicht einmal ruckelt. Noch viel besser weißt Stage vier zu gefallen, in der Ihr über eine in mehreren Ebenen aufgebaute Verteidigungsbasis wie durch einen Canyon fliegt. Nicht nur, daß es hierbei atemberaubend schnell und nahezu flüssig abgeht. Auch entpuppt sich der abenteuerliche Flug als enorm tückisch, greift die gegnerische Basis doch nicht nur mit Schwadronen aus der Luft, sondern auch mit hinterhältigen Bodeninstallationen an. An dieser Stelle sei einmal erwähnt, daß sämtliche Gegner-Sprites, die abgeschossen werden können, nicht aus 'platter' Bitmapgra-

Und so geht's ab...

□ Viele Aufgaben wurden dem Steuerkreuz nicht beschert. Es ist lediglich zum Steuern des Raumschiffes und zur Optionen-Auswahl da.

□ Mit Knopf A wird die Bordkanone eingesetzt.

□ Button B zeichnet für die Spezialwaffen verantwortlich.

□ Wie Knopf A.





Die grüne Barriere ist eine abgefeuerte Spezialwaffe.



Wow, hier geht echt der Bär und noch viel mehr ab.



Vorsicht vor den Wänden: Eine Kollision kostet wertvolle Energie.

fik zusammengeschnitten sind, sondern aus Polygongrafik bestehen.

Ein weiteres Highlight bietet Level acht. Fans üppiger Weltraumschlachten kommen hier voll auf ihre Kosten. Macht doch das Kampfgeschehen – das im Hintergrund tobt, aber keinen Einfluß auf



Der böse Bube der Story



Immer wieder gibt es...



...Zwischensequenzen.

den Spielablauf hat – selbst dem „Krieg der Sterne“ ernste Konkurrenz. Unzählige Laserstrahlen, von den mannigfachen Kampfschiffen abgefeuert, zischen durch die Luft und lassen Gefrorenes explodieren.

Ihr dürft noch auf einige andere grafische Schmankerl gespannt sein, von denen ich an dieser Stelle jedoch nicht berichten möchte. Zwölf Levels dauert die actionlastige Odyssee durch die (nicht ganz) unendlichen Weiten des Alls an, bei der es ständig recht hektisch zugeht. Leider ist der Spielablauf nicht sonderlich durchdacht, geschweige denn abwechslungsreich. Von spielerischer Seite her bietet Silpheed weder Neues noch Spektakuläres und reicht lange nicht an andere Shoot 'em Ups, wie beispielsweise Thunder Force IV, heran. Doch allein die sensationelle Grafik sorgt für langanhaltende Motivationschübe und läßt über oben erwähntes Manko hinwegsehen.

Bedauerlicherweise meist genauso hektisch wie der Spielablauf sind die Musikstücke, die nahezu alle schlecht komponiert sind. Wesentlich besser und die Filmatmosphäre zusätzlich fördernd – welche einen unweigerlich beim Vorbei- oder Durchfliegen von riesigen Basen ereilt – sind die tollen Sprachausgaben. Ständig ertönen irgendwelche Kommentare zum aktuellen Geschehen auf dem Screen. Freilich ist dieses immer dasselbe, da die Flugroute vorgegeben ist und auch die Gegner stets zur selben Zeit am selben Platz sind. Auch

-Fortsetzung-

SILPHEED



Eine Mega-Schlacht tobt in Level acht im Hintergrund.



Hier können die Waffensysteme gewählt werden.

können die enorm großen Kampfschiffe nicht beschnitten werden, da sie als reine Hintergrundgrafik fungieren. Nur die kleinen, normalen Sprites müssen Eure Kanonen fürchten. Das ist eben der Nachteil von „Full Motion Video“, bei dem die Hintergrund-Objekte direkt von CD eingeladen und nicht berechnet werden, folglich also kei-

ne Sprites wie das eigene Schiff sind. Ein letzter negativer Punkt sind die Soundeffekte. Explosionen klingen saft- und kraftlos, auch Schüsse sind nicht besser gelungen.

Alles in allem ist Silpheed ein größtenteils grafisch hervorragendes Programm, das durch die ordentliche Sprachausgabe ein tolles Flair vermittelt. Spielerisch hinkt es diesem zwar deutlich nach, nichtsdestotrotz werden Action-Freunde bei diesem hektischen und nicht ganz einfachen Abenteuer auf ihre Kosten kommen. Für genügend Augen- und Ohrenschaum ist bei Silpheed jedenfalls gesorgt.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint dazu...

□ Silpheed bietet phantastische Polygongrafik und riesige Objekte. Die Geschwindigkeit kann ebenfalls voll und ganz gefallen. Die digitalisierte Sprachausgabe sorgt für ein tolles Flair. Zwölf Levels.

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERSPASS
1.	3.	3	2.

□ Der Spielablauf ist leider zu hektisch und zu undurchdacht. Nur zwei Musikstücke können einigermaßen gefallen, der Rest ist reichlich daneben. Nicht besser sind die Soundeffekte.

NOTE
2.

Hersteller:
Game Arts
Preis:
100 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1
Levels:
12
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar (2 Stufen)
Continues:
3
Ersch.lich:
November

TIPS & TRICKS

WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder heiße Tips und Tricks für Eure Lieblings-spiele. Damit uns der Nach-schub nicht ausgeht, ist natürlich Eure Mitarbeit gefragt, denn schließlich lebt diese Rubrik ja von Euren Einsendungen.

Also her mit Euren Briefen zu diesem Thema, schickt uns alles, was Ihr habt. Und nochmals die Bitte an alle fleißigen Karte-zeichner: Schwarzer Filzstift auf weißem Papier, damit könnt Ihr nicht nur unseren charmanten Lay-outerinnen einen großen Gefallen tun, sondern auch Eure Chancen auf einen Abdruck vergrößern. Bleistiftzeichnungen können

wir nämlich nicht verwenden. Für den „Tip des Monats“ gibt es wie üblich drei Spiele nach eigener Wahl.

Schickt Euer Material an:

**MVL GmbH
Redaktion GAMERS
Kennwort: Tips
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender und Eure Wunsch-spiele nebst System klar und deutlich auf dem Brief zu vermerken.

Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröf-fentlichungsrechte an den Verlag über.

Der Rechtsweg ist ausge-schlossen.

GAIN GROUND (MD/MS)

Von Oliver Anwand und Ernst Naschenweg

Drückt Ihr, während das Logo zu sehen ist, das Joypad nach oben und die beiden Knöpfe gleichzeitig, so kommt Ihr auf dem Master System in einen

Special-Modus. Wenn Ihr auf dem Mega Drive im Optionsmenü A, C, B, C drückt, könnt Ihr Euch das Startlevel aussuchen.

GLOBAL (MD) GLADIATORS

Von Thomas Kallenborn

Wenn Ihr etwas mit den Feuerknöpfen spielt, könnt Ihr Euch einige praktische Hilfen verschaffen: Wenn Ihr ein Extraleben bekommen wollt, tippt im Pausenmodus folgende Kombination: A, A, B, B, C, C, C, B, A. Wird Euch ein Level zu langweilig, dann tippt doch einfach B, C, B, A, B, B, C, B, A, B im Pausenmodus. Und wenn Ihr unbegrenzt Leben und Energie haben wollt, dann solltet Ihr sofort, wenn die kleinen Kinder „Virgin“ rufen, folgende Tasten drücken: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

JUNGLE (MD) STRIKE

Von Thomas Ohlrogge

Hier die Codes für die einzelnen Missionen. Praktischerweise spendieren sie gleich noch 23 Leben...

Level 2 RXWLCZD3N7Z
Level 3 9W7GR74MZCH
Level 4 X7N4CZD3VX4
Level 5 VNZXL6PC3KV
Level 6 W6PJR7LGP6
Level 7 THJVM3BRB4
Level 8 7CZ94ZDYKYX
Level 9 N4SFR9T7N7J

SHINING FORCE (MD)

Von Rainer Hinterberger und Jörg Gronowski

Die schönsten Dinge stehen natürlich nicht im Handbuch und müssen durch Ausprobieren herausgefunden werden. Beispielsweise die Tatsache, daß einige Dinge nicht nur per EQUO, sondern auch über USE eingesetzt werden können. Hier ist eine kleine Übersicht:

ITEM	EQUIP	USE
White Ring	Defense+6	AURA 2
Black Ring	Attack+6	BLAZE 2 (*)
Speed Ring	Agility+4	EGRESS
Mobility Ring	Move+2	-
Power Ring	Attack+4	BOOST
Evil Ring	Attack+8	BOLT 3 (*)
Chaos Breaker	Attack+40	FREEZE 3
Sword of Light	Attack+36	BOLT 2
Sword of Darkness	Attack+40	DESOL (*)
Demon Rod	Attack+35	Abzug von MPs (*)
Atlas	Attack+33	BLAZE 3
Halberd	Attack+25	BOLT 2
Heat Axe	Attack+22	BLAZE 2
Shower of Cure	-	AURA 3

Die mit (*) gekennzeichneten Gegenstände sind übrigens verflucht und sollten nur mit äußerster Vorsicht angewendet werden...

Und wenn Ihr Euren Leuten eigene Namen geben wollt, dann geht wie folgt vor: Startet ein neues Spiel und nennt Euren Charakter „b“, setzt den

Cursor auf END, drückt aber noch nicht START. Jetzt drückt Ihr auf dem zweiten Joypad START, A, B und C gleichzeitig und haltet sie gedrückt, während Ihr auf dem ersten Joypad A, C und START gleichzeitig drückt. Jetzt könnt Ihr die Helden so nennen, wie Ihr wollt.

OUT (GG) RUN

Von Ernst Naschenweg

Time-Outs und Schäden am Auto müssen nicht sein. Alles, was Ihr tun müßt, ist bei der Einstellung der Anzahl der Spieler das Joypad nach links und die beiden Feuerknöpfe gleichzeitig drücken.

UNIVERSAL (MD) SOLDIER

Von Volker Fischer

Hier sind die Levelcodes:

Level 2 CHSGM
Level 3 MKSNS
Level 4 SGGBY
Level 5 ILGPH
Level 6 JDRSD
Level 7 PKSD
Level 8 CWBPM
Level 9 SFTNP
Level 10 CMVDG
Level 11 BYTCM

FATAL (MD) FURY

Von Thomas Richter

Im Continue-Bildschirm des Turnier-Modus könnt Ihr Euch beliebig viele Credits beschaffen. Drückt einfach die Tasten OBEN, A, B, C gleichzeitig und laßt dann die Feuerknöpfe wieder los. Für jeden Druck auf die drei Knöpfe gibt es dann ein neues Continue. Jetzt sollte das Spiel wirklich kein Problem mehr darstellen.

KOPMANN Computer

Tel.: 0581- 4 35 19
Fax: 0581- 4 43 27

SONDERGEBOTE

Mega Drive Spiele:

B.O.B. 89,95
Jungle Strike 99,95
Klax 39,95

Game Gear Spiele:

Street of Rage 2 69,95
Ultimate Soccer 69,95
Ax Battler 29,95
Olympic Gold 29,95
und vieles mehr...

KOSTENLOSER KATALOG

29506 Uelzen •

FLASHBACK

(MD)

LEVEL 1

Keine Frage, Flashback ist schon wirklich ein tolles Game. Die abenteuerlichen Geschichten um Conrad Hart, der einer Alien-Verchwörung auf die Schliche kommt, hat bereits Tausende von Sega-Fans in seinen Bann gezogen.

Und das zu Recht. Wo gibt es sonst eine so tolle Animation zu bewundern? Dennoch hat das Game auch seine

Tücken. Manche Rätsel sind echte Kopfnüsse. Aber keine Angst, Rettung naht:

Für alle, die verzweifelt irgendwo im Urwald Titans oder den Gewölben New Washingtons festhängen, präsentieren wir jetzt den ersten Teil der ultimativen Flashback-Komplettlösung.

Also los, Leute, rettet die Menschheit vor der außerirdischen Bedrohung!

Hier beginnt Eure gefährliche Mission.

Schaltet den Wach-Roboter aus und springt über den Abgrund! Ein wenig Anlauf kann dabei nicht schaden.

Mit der hochgepowerten Cartridge könnt ihr die Brücke einschalten. Kümmert Euch danach um den herantuckenden Blechkameraden!

Den Holocube solltet Ihr auf sammeln und sofort benutzen! So nämlich erfährt Conrad mehr über seinen Auftrag.

Ein Teleporter? Klingt nett! Wozu dieses Ding wohl gut sein soll?

Wer will, kann den Kiesel hier aufheben. So oder so: Der andere Stein auf dem Schalter muß wieder weg!

Der Schalter läßt sich mit einem Stein blockieren. Nur so könnt Ihr den kleinen Aufzug erreichen.

Mit dem Fahrstuhl geht's jetzt nach unten!

Glück gehabt! Hier könnt Ihr Euch absichern. Ganz harte Kerle können natürlich auch drauf verzichten...

Verschlössen? Habt Ihr etwa keine ID-Card?

Hier hilft nur die harte Tour. Springen, zielen, schießen.

Zwei gegen einen? Wie unfair! Werft einen Stein, und die Selbstschußanlage macht Euch den Weg frei! Die Wächter können einem dann wirklich leid tun...

Ist der Schutzschild am Ende? Keine Sorge, hier steht ein Generator!

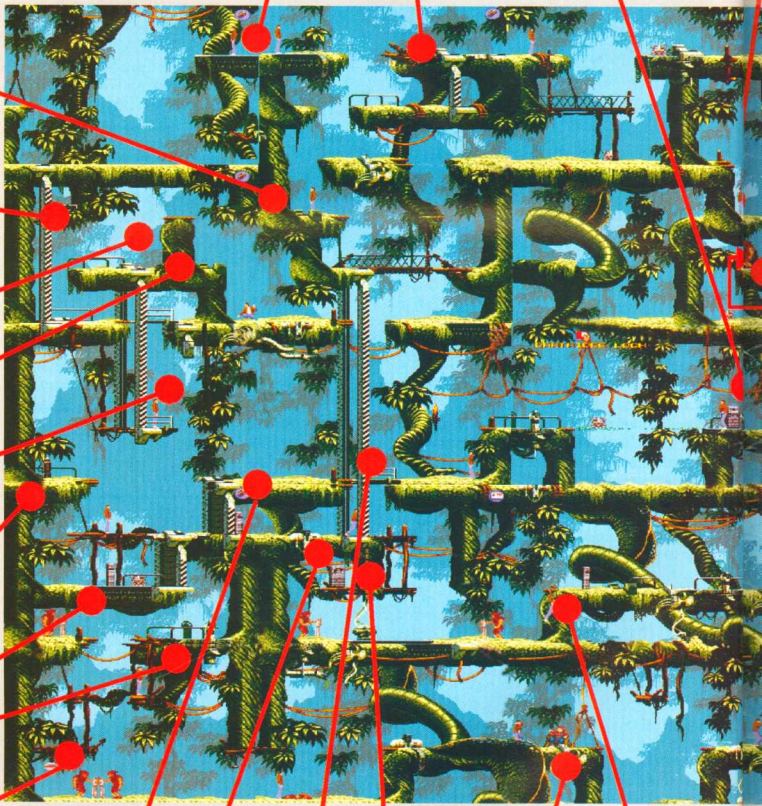
Der „Steinwurf-und-schieß-in-den-Rücken“-Trick ist zwar alt, aber den Wächter dort unten wird das bestimmt nicht stören.

Wieder ein grünes Feuer! Wie gut, daß der Aus-Schalter nicht weit ist!

Mit dem Schlüssel öffnet sich diese Tür.

Kleine Fahrstuhlfahrt gefällig? Kein Problem, es lohnt sich!

So viel Geld für einen lumpigen Anti-Gravitations-Gürtel? Nicht so sparsam: Ohne dieses Ding überlebt Ihr den Sprung in die Grube nicht. Was nützt Euch schon die ganze Knete, wenn Ihr tot seid?



Der Stein kann später noch mal ganz nützlich sein!

Zieht die Waffe und betäubt den Wächter, bevor er Euch zu fassen kriegt!

Den Wächter könnt Ihr umgehen und von hinten aufs Korn nehmen. Wie nett: Er hinterläßt Euch eine Cartridge, die aber leider erst aufgeladen werden muß.

Vorsicht vor diesem Robbi! Laßt ihn besser in Ruhe!

Den linken Schalter solltet Ihr ruhig betätigen, um den Fahrstuhl zu bewegen. Aber Vorsicht: Der rechte Schalter macht das Ganze wieder rückgängig!

Lenkt den Wächter mit einem Steinwurf ab! Sobald er Euch den Rücken zudreht ... neja, den Rest könnt Ihr Euch denken.

Achtung, Conrad! Das grüne Feuerchen ist extrem gesundheitsgefährdend!

Holt die Wumme aus der Jacke und rollt Euch ins nächste Bild. Der Wächter schießt schaf!

Der Verletzte wird den Teleporter zu schätzen wissen. Sein Abschiedsgeschenk, die ID-Card, wird Conrad später gute Dienste leisten.

Endlich ein Generator: Also schnell den Schild und die Cartridge aufladen!

Noch mehr Mäuse! Die nehmen wir glatt doch mit!

Ein Kontakt mit dem Schalter und die Selbstschußanlage ist aktiviert. Unbedingt umgehen!

Laßt bloß nichts liegen, erst recht nicht den Schlüssel (key)!

Das Geld liegt hier auf der Straße, oder doch zumindest auf dem Boden.

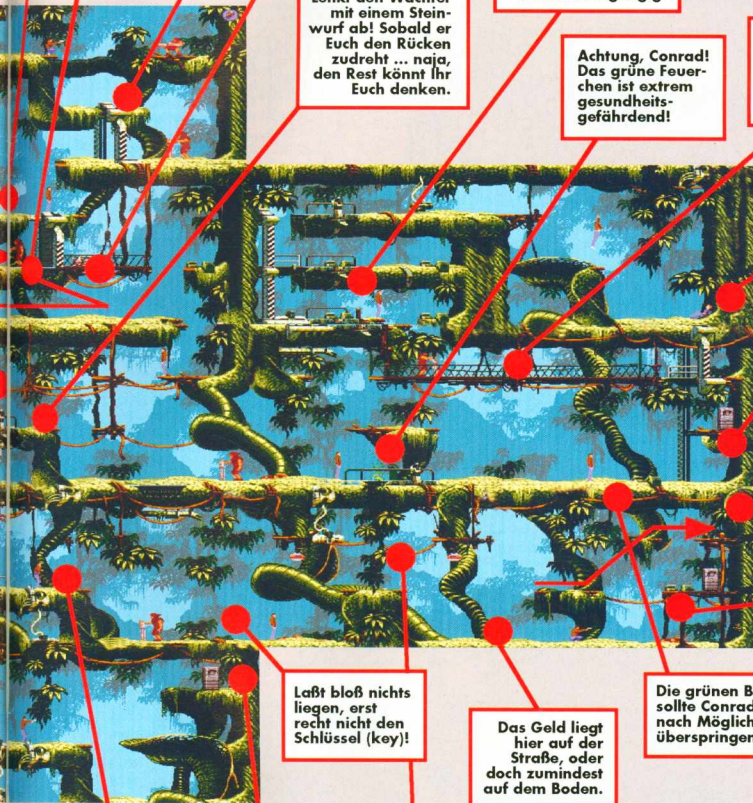
Die grünen Blitze sollte Conrad nach Möglichkeit überspringen.

Noch 'ne Wache... ob die wohl schlauer ist als die anderen?

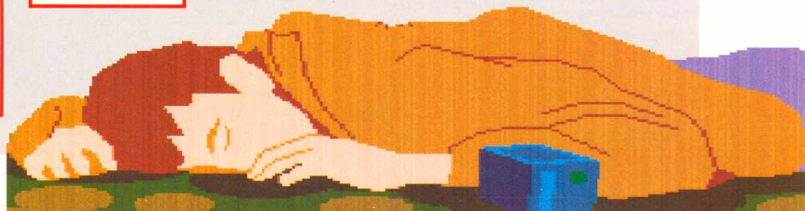
Hier seid Ihr schon etwas zu weit gelaufen. Wenn Conrad aber schon mal hier ist, sollte er gleich seine Schilde aufladen.

Auf dem Hinweg ist die Selbstschußanlage noch völlig harmlos.

Arme Außerirdische: Conrad holt zum Gegen-schlag aus



Den Kampf gegen die Alien-Invasion bezahlt Conrad Hart beinahe mit seinem Leben



LEVEL 2

Mission 1

Der erste Auftrag ist noch recht einfach: Ihr sollt ein Päckchen in Asien bei „Titan Travel“ abholen und nach Filiale in Afrika transportieren. Abgesehen von der nervenden Wache kurz vor Eurem Ziel habt Ihr keine Probleme zu erwarten.

Am Checkpoint gibt es einen Fahrplan, der gleichzeitig als Ticket benutzt wird.

Das Paket, das Ihr in der ersten Mission transportieren sollt, müßt Ihr hier abholen.

Zwei Wachen lauern im nächsten Raum, den Ihr folglich nur mit gezogener Waffe betreten solltet.

Dank Ians Hilfe gewinnt Conrad sein Gedächtnis zurück.

Die Untergrundbahn bringt Euch von Station zu Station.

ASIA

Die Sicherung (fuse) für den Fahrstuhl liegt in der Grube. Aber Vorsicht, sie wird bewacht!

Klettert auf die kleine Plattform und nehmt so viel Anlauf wie möglich. Nur so könnt Ihr die nächste Etage erreichen.

Und wieder hilft nur viel Anlauf und ein weiter Sprung.

Ein Generator für den Fall der Fälle.

Laßt Euch vorsichtig in die Grube herab! Nicht von oben springen!

Mission 2

Conrad als Leibwächter: Ein VIP wartet vor der gesperrten Zone in Afrika und will von Euch sicher durch dieses Gebiet geführt werden. Seine Angst ist durchaus berechtigt, denn ein ganzes Heer böser Mutanten lauert auf ihn.

Mission 3

Der Fluch der Technik: Ein Cyborg dreht wegen einer Fehlfunktion durch. Conrad soll Schlimmeres verhindern und den Blechkopf ausschalten. Dreh- und Angelpunkt des Geschehens ist die Bar in Amerika.

Auch nicht in New Washington darf man ohne Arbeitserlaubnis einen Job annehmen. Also holt Euch dieses Papier!

Wenn Ihr das Päckchen hier heil abliefern, hat Conrad die erste Mission geschafft.

AFRICA

Der VIP hat keine Lust zu klettern. Conrad muß also voraus laufen und den Weg frei machen.

Diese Wache sollte kein Problem darstellen. Sie läßt sich mit einem Hieb betäuben. Den Schlüssel, den sie Euch vererbt, könnt Ihr später noch gebrauchen.

Wie verabredet wartet der VIP. Die zweite Mission kann beginnen!

Ein Raum voller Feinde: Erst wenn alle ausgeschaltet sind, könnt Ihr den Schlüssel nehmen und verschwinden.

Puh! Der VIP ist wohlbehalten am Ziel angekommen!

Laßt den VIP erstmal hier warten!

Achtung: Mine!



Mission 4

Tschernobyl läßt grüßen! Der Reaktor unter der Stadt droht durchzubrennen, wenn nicht irgendwer innerhalb von 90 Sekunden eine kleine Sicherung auswechselt. Freiwillige vor!

Das digitale Arbeitsamt. Um einen Job zu bekommen, müßt Ihr Eure Arbeits-erlaubnis dabei haben.

Für ein paar Credits könnt Ihr hier ein Paßfoto machen lassen.

Habt Ihr Jack's Papiere? Dann ab in den dritten Level!

EUROPE



Hier liegt ein Schlüssel.

Vorsicht vor den Wächtern! Wenn sie Conrad erwischen, stürzt er sich möglicherweise zu Tode.

Wie im Paradies: Hier kann Conrad abspeichern und den Schild aufladen.

Betätigt hier den Schalter.

Achtung: Minen!

Geht nach dem ersten Meeting mit dem Polizisten hierhin. Achtung: Ihr werdet angegriffen! Der Kerl, der Euren Kampf mit dem Mutanten abwartet, sagt Euch später die Wahrheit über den Polizisten.

Legt einen Stein auf den Sensor.

Mit ein wenig Geschick treffen sich die Wachen gegenseitig!

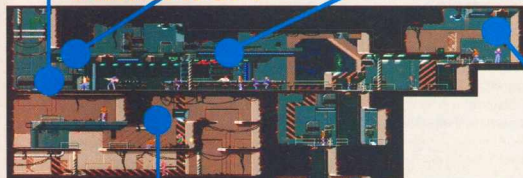
Der Schlüssel öffnet Euch die Luke zum Versteck des Cyborgs.

An der Bar erhaltet Ihr wertvolle Informationen über den ausgeflippten Cyborg.

Nehmt den Schlüssel und das Geld mit!

Hängt Euch an den Absatz und springt. Benutzt das Kraftfeld und schaltet dann den Mutanten aus.

AMERICA



Am Ziel! Fast zu schön, um wahr zu sein!

Bei Jack könnt Ihr für 1500 Credits die Eintrittskarte für den dritten Level kaufen. So ein Wucher!

Der Cyborg erwartet Euch schon. Laßt Ihn nicht entkommen!

Dieser Polizist steckt mit dem Cyborg unter einer Decke. Bei Eurem ersten Treffen führt er Euch noch in die Irre, beim zweiten müssen die Fäuste sprechen. Nach seinem Ableben hinterläßt er einen Schlüssel.

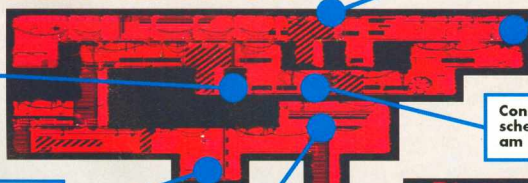
Mission 5

Alien-Alarm! Ihr habt die zweifelhafte Ehre, die Sperrzone 3 in Europa von Außerirdischen zu befreien. Rambo hätte seinen Spaß an diesem Job.

Nehmt Anlauf und überspringt die Gefahrenzone!

Dieser Schalter öffnet die Bodenluke.

DER REAKTOR



Ein weiterer Satz rettet Euch das Leben.

Conrad mag keine elektrischen Schläge. Rollt Euch also am besten darunter durch.

Jeder falsche Schritt ist tödlich!

Klettert auf die Plattform und wartet auf den Fahrstuhl!

Der dritte Reaktor von links ist defekt und benötigt das Ersatzteil.

REPLAY ACTION REPLAY

Gut, Ihr habt ja recht, wir hatten in letzter Zeit etwas wenig Action-Replay-Codes im Angebot... Sorry, soll nicht wieder vorkommen, ab dieser Ausgabe soll diese Code-Ecke eine ständige Einrichtung werden. Dafür sind wir natürlich auch auf Eure Mitarbeit angewiesen, insbesondere an 8Bit-Codes herrscht noch etwas Mangel. Wenn ihr also brandheiße Codes herausgefunden habt, so laßt es uns unter der üblichen Adresse wissen. Für die folgenden Codes bedanken wir uns bei unseren Lesern Sascha Jakobi, Andi Kniep, Florian Hilgart, Eric Schmidtlein, Matthias Franz, Peter Wilkens und Volker Merlitz.

WORLD OF ILLUSION (MD)

- FFF05 30003 – unbegrenzte Tries
- FFF05 3000x – x Leben
- FFA03 B000x – x Energie

TINY TOONS (MD)

- FFF0B B0003 – unbegrenzte Herzen
- FFF0B 90003 – unbegrenzte Leben

- FFF0B F00xx – xx Karotten
- FFF0B 1000x – unbegrenzte Freunde
- FFF78 E0003 – unbesiegbar bis Levelende

SONIC 2 (MD)

- FFF76 0000C – dauerhafte Turboschuhe
- FFFE1 6000x – Bonuslevel x
- FFF76 3000F – TopSpeed-Sonic

QUACKSHOT (MD)

- FF8F9 90003 – unbegrenzte Leben
- FFEE6 200FF – Donald dauerhaft in Wut (Achtung: Wenn nicht erwünscht, A.R. vor Levelbeginn ausschalten, z.B. in Transsylvanien!)

TALESPIN (MD)

- FF27C D0003 – unbegrenzte Leben Spieler 1
- FF27C F0003 – unbegrenzte Leben Spieler 2

ROLO TO THE RESCUE (MD)

- FFC51 D0003 – unbegrenzte Leben

SUNSET RIDERS (MD)

- FFB09 90002 – unbegrenzte Leben Spieler 1
- FFB09 B0002 – unbegrenzte Leben Spieler 2

BATMAN RETURNS (MD)

- FFF03 80002 – unbegrenzte Leben

MARBLE MADNESS (MD)

- FFB0C F0038 – unbegrenzte Zeit

ROLLING THUNDER (MD)

- FFB20 D0002 – unbegrenzte Leben
- FFF20 30040 – unbegrenzte Patronen
- FFCD3 30001 – Unverwundbarkeit

TALMIT'S ADVENTURE (MD)

- FFF74 70006 – unbegrenzte Leben

CHAKAN (MD)

- FFC0D 0000C – unbegrenzte Leben

COOL SPOT (MD)

- FFF5E 00007 – unbegrenzte Energie
- FF071 40035 – kein Zeitlimit
- FF030 50003 – unbegrenzte Leben

STEEL TALONS (MD)

- FFEBD D00xx – Levelwahl (xx=00-32)

SLIME WORLD (MD)

- FF66C 70000 – Unverwundbarkeit
- FF669 F0007 – Jetpack immer verfügbar

INDIANA JONES (MD)

- FF7F5 90020 – unbegrenzte Energie
- FF7F4 F00A7 – kein Zeitlimit
- FF7F5 3000A – unbegrenzte Peitschen

SHADOW OF THE BEAST II (MD)

- FF223 90080 – unbegrenzte Energie

CRUE BALL (MD)

- FF843 D003 unbegrenzte Bälle

LEMMINGS (MD)

- FFF4D F0064 – immer 100 % gerettet
- FFF4E 8003B – kein Zeitlimit



Nerven Euch die kleinen, putzigen Grünlinge? Dann schnappt Euch einfach Euer Action Replay und zeigt es ihnen!

SONIC 1 (GG)

- 00D2 0628 – dauerhaft Schild
- 00D4 1205 – dauerhaft Turboschuhe
- 00D2 38xx – Levelwahl (xx=00 bis 12)

SONIC 2 (GG)

- 00D5 3202 – dauerhaft Schild

SLIDER (GG)

- 00C3 9704 – unbegrenzte Leben
- 00C3 5459 – kein Zeitlimit
- 00C5 7F04 – 8-fach-Schuß

WONDERBOY DRAGON'S TRAP (GG)

- 00CF 4A02 – unbegrenzte Leben
- 00CF 4863 – unbegrenzte Stones
- 00CF 6E63 – unbegrenzte Fireballs
- 00CF 3F63 – unbegrenzte Tornados
- 00CF 4063 – unbegrenzte Arrows
- 00CF 4163 – unbegrenzte Bumerangs
- 00CF 4263 – unbegrenzte Thunder

SEGA
WORLD OF GAMES
Computerpiele Videospiele
Turnstr. 6 D-75173 Pforzheim
Tel. 07231 21404

SEGA MEGA CD
mit 7 Spielen
Dt. Version DM 799,00

SEGA Game Gear
TV TUNER DM 79,00
nur solange Vorrat!

SEGA MEGA Cass.

Cool Spot	DM	109,90
Bubsy	DM	119,90
Jungle Strike Dt.	DM	119,90
Summer Challenge	DM	119,90
The Flintstones	DM	99,90
Mortal Combat	DM	119,90
WWF Royal Rumble	DM	139,90
Micro Machines	DM	139,90
Tiny Toon	DM	99,90
Shining Force	DM	99,90
Jurassic Park	DM	139,90
F-15 Strike Eagle II	DM a.Anfrage	
Thunderforce	DM a.Anfrage	
Streetworker2	DM	119,90
	DM a.Anfrage	

Laufend Neuheiten!

GAME-Island Berlin

Neu: Verleih

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy,
Neo Geo, Game Gear, Super NES

Laden: Donau Str. 51 1000 Berlin 44
U-Bahnhof-Rathaus Neukölln
Tel.: 030-68 74 545 Fax: 030-69 1 38 38

... Leser helfen Lesern

Na also, es geht doch. Zu vielen Fragen der letzten Ausgabe sind Antworten eingetroffen. Macht weiter so, damit diese Rubrik wächst und gedeiht!

Nachmals die Spielregeln: Wenn Euch irgendwelche Probleme quälen, fiese Endgegner scheinbar unbesiegbar erscheinen oder versteckte Levelausgänge zu gut versteckt sind, so schreibt uns einen Brief mit der entsprechenden Frage. Wir drucken diese ab und geben sie somit an unsere Leser weiter. Und wer die Antwort auf die Frage hat, der möge uns ebenfalls schreiben. Spätestens in der übernächsten Ausgabe wird diese dann veröffentlicht.

Und hier geht die Post hin:

GAMERS, MVL GmbH
Kennwort: *Helpline*
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

FRAGEN

SUPER HYDLIDE (MD)

Sven-Olaf Schultz sucht das magische Horn, um in der ersten Dimension in die Stadt der Illusion zu kommen. Wer kann helfen?

SHINING IN THE DARKNESS (MD)

Katja Heimbächer hat sich in der Cave of Wisdom verirrt: Sie hat Dai getroffen, mußte sich aber mit der Engelsfeder in Sicherheit bringen. Jetzt steht sie im Dorf vor dem geschlossenen Händler und weiß nicht, was zu tun ist.

LEMMINGS (MS)

Stefan Pirch hat beim TRICKY-Level 28 Probleme. Wo ist die Tür, durch die die Lemmings marschieren sollen? Wie lautet der Code für das nächste Level?

PHANTASY STAR II (MD)

Wolfram Henning hat sich schon erfolgreich mit Neifirst geprägt und sucht nun verzweifelt nach den Dammkarten und den Startplatz des Raumschiffes, mit dem man nach Dezo kommt. Wer kann helfen?

ECCO THE DOLPHIN (MD)

Stephan Müller sitzt in der Dark Water Zone fest und weiß nicht, wie er die kugelförmige Spirale zerstören kann. Wer weiß es?

REVENGE OF SHINOBI (MD)

Level 7.1 bereitet Michael Junghans Kopfzerbrechen: Es wird durchquert, indem man von Stein zu Stein springt. Später werden die Abstände so groß, daß es nicht mehr zu schaffen ist.

PSYCHIC WORLD (GG)

Jens Ropers hat einen Tip für Kay, wie er Cecile befreien kann: Steht man ihr das erste Mal gegenüber, fängt sie an zu schießen. Daher sollte man sich unverwundbar machen und die Gnädigste mit dem Gefrierstrahl kaltstellen. Anschließend klettert man über sie und trifft wenig später auf ein Gehirn, das mit Laserstrahlen um sich schießt. Also wieder unverwundbar machen und die Waffen in der folgenden Reihenfolge einsetzen: Hydrowelle, Ultra-schallwelle, Psychokanone, Feuerbälle, Gefrierstrahl. Das Ganze einige Male wiederholen, und Cecile ist frei.

MOONWALKER (MD)

Hier ist ein ein Hinweis von Thomas Witt und Jörn Helms für Adina: In Level 6.2 tauchen beim Betreten drei Kanonen auf. Öffnet sich eine davon zum Schuß, muß sie drei- bis viermal getroffen werden, mit den anderen wird ebenso verfahren.

WONDERBOY IN MONSTERWORLD (MD)

Lothar Peters kann Beat weiterhelfen: Die Laserkanonen lassen sich sehr gut mit den magischen Waffen Thunder und Firebolt bekämpfen. Bei den Sägeblättern hilft allerdings nur geschicktes Ausweichen. Mit guten Reflexen sollte dieser Gegner kein Problem sein.

SONIC 2 (MS)

Hilmar Tenholten verrät Carolin, wo der Chaos Emerald in der Trickberg-Zone zu fin-

den ist: Über die zwei Förderbänder springen, die Schiene schräg hochlaufen und am Ende der Schiene links durch die Wand springen. Vorher sollte man aber den Gegner beseitigen, der von rechts oben kommt.

LAND OF ILLUSION (MS)

Hilmar hat auch noch für Oliver einen Schnelldurchlauf durch das Phantom-Schloß auf Lager: Zuerst den Pfeil am Boden hochziehen, dann nach rechts und mit dem Schlüssel durchs Tor gehen. Weiter geht es nach rechts durch die Tür, den kleinen Stein hochziehen und zurück durch die Tür. Mit dem Schlüssel geht es wieder zum Tor und nach links zu dem anderen Schlüssel. Jetzt wieder nach rechts und ab ins Wasser.

Mit dem Schlüssel das Tor aufschließen, nach links gehen und den Pfeil oben an der Decke nach oben drücken. Dann zurück nach rechts und durch die obliegende Tür. Jetzt zwei bis drei Schritte nach links gehen, bis die kleine Tür auf einen zukommt, dann sofort nach rechts bis zum Ende laufen und auf die Tür springen.

Durch die Türe gehen und nach links laufen, dann die untere Türe nehmen und sich ins Wasser fallen lassen, dann durch das Labyrinth nach unten schwimmen. Das Phantom muß insgesamt siebenmal getroffen werden: Zweimal auf den Kopf springen, zweimal mit dem Stein treffen und nochmals dreimal auf den Kopf springen. Das war es schon.

TAUSCH-RAUSCH

BEI
Mega-Drive
+ S-NES
+ Game-Play



Umbau-Mega-Drive
US/Japan Norm

Nur 50.-DM Verkauf+Verleih+Tausch
sofort Gratisliste Anfordern bei
Game-Play (gegen Frankierten Rückumschlag)

Österwiederstr. 70
33415 Verl
Fax: 05246/81270

05246/81184

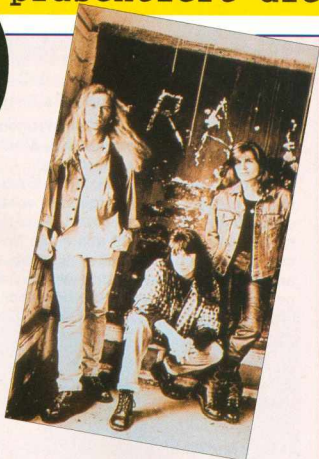
Mo. bis Sa.
Tel.: 07457/5534 von 8.00 - 12.00
07472/43514 von 14.30 - 18.30

MK's Games World

Video & Computergames
Laden und Versand
72108 Rottenburg, Kirchgasse 6.

SUPER-NES	109.-	MEGA-DIVE	109.-	SUPER NINTENDO
SUPER TURBICOIN	109.-	GOLDEN AXE 3	109.-	NINTENDO
FLAME SAMURAI	129.-	COOL SPIES	109.-	GAME BOY
WAVE 2	129.-	BURRY	109.-	MEGA DRIVE
BURRY	109.-	MORTAL COMBAT	109.-	CEGA MASTER
STRANING	109.-	HOMER	99.-	GAME BOY
STRIDER	129.-	THE ELITEWARRIOR	109.-	NEW GEN
ARTEKX	129.-	ANDRE ANARDI	99.-	AMIGA U. PC
HORROR CHASE	129.-	GAME-BIT		NEUKREUZ
SORDERNWERBOTE:		HERBIE'S QUEST DT.	59.-	RUPT UNS AN I
ADDAM FAMILY 2	109.-	ARTEKX	59.-	
MARIO ALLSTAR	89.-	USA.		
MOU * BANGORANTLER NEW				
DT. ABLEITUNG	139.-			

WIE FÜHREN ALLE GÄNGEN KONSOLE!



Hallo Freunde,

ist Euch beim MTV-Gucken schonmal aufgefallen, daß es dort plötzlich Herbert Grönemeyer mit seiner neuen Single zu sehen gibt? Das ist natürlich kein Zufall: MTV macht das vielmehr in Hinblick auf die Zukunft! Denn die Konkurrenz aus deutschen Landen steht schon in den Startlöchern: Viva, 30% der Musik, die dort gespielt werden soll, kommt aus Deutschland. Klar, daß MTV jetzt versucht, die Musikvideofans zu halten.

Vielleicht ist das aber vergebliche Liebesmühs, denn in einigen Bundesländern findet vielleicht ein Austausch statt: Viva kommt MTV geht. Auf dem Kanal, auf dem Ihr jetzt MTV empfangt, seht Ihr vielleicht noch in diesem Jahr deutsche Kost von Viva.

Was uns erwarten wird? Nun, sehen wir mal von Bands wie den Toten Hosen oder den Ärzten ab, gibt es als Solokünstler noch Herbert Grönemeyer, Udo Lindenberg und natürlich Marius. Berechnet man mal aus Spaß, daß diese Künstler ein Drittel des Programms ausmachen, dann läuft einmal pro Stunde einer dieser Acts.

Dahinter kämen dann Leute wie Peter Dinklage oder Juliane Werding! Wollen wir diese Leute tagtäglich sehen? Oder sollten sich die Plattenfirmen lieber auf neue deutsche, singende Acts stürzen? Ich wäre dafür, was meint Ihr? Schreibt mir doch mal Eure Meinung zu diesem Thema. Ich werde sie in der nächsten Ausgabe veröffentlichen.

Andreas Heineke



Die ganze Welt sang 1991 einen Hit: 'To be with you'. „Es war unglaublich“, so Sänger Eric Martin, „eigentlich war 'To be with you' nur als ein Witz gedacht, doch irgendwie fanden wir es lustig, diesen als Bonus-Song mit auf unsere letzte CD zu nehmen“.

Irgendein DJ, an der Westküste Amerikas spielte den Song eines Tages im Radio, schon standen die Telefone nicht mehr still. Nach ihrem sensationellen Welthit aus 1991 sind sie jetzt endlich wieder da. Das neue Mr.-Big-Album heißt 'Bump ahead' und steht dem Vorgänger in (fast) keiner Weise nach.

'Nothing but love' ist der perfekte Nachfolger für 'Just take my heart', und 'Colorado Dog' zeigt

die erste Verbindung zwischen Heavy Metal und Blues. Der Nachfolger für 'To be with you' soll dann 'Wild World' sein, der alte Cat-Stevens-Klassiker, an dem sich ja auch schon Maxi Priest versucht hat.

Mit der Mr.-Big-Platte könnt Ihr jede Menge Fun haben, denn es sind gute und auch witzige Songs drauf. Und auch für die Hobby-Gitarristen unter Euch gibt es auf der Scheibe jede Menge zu entdecken.



SINGLE CHECK

1. Weather Girls - Can u feel it

Es war sehr lange ruhig um die beiden „gut genährten“ Mams, die einst mit ihrem Song 'It's raining men' einen Riesenhit landeten. Jetzt melden sich die beiden endlich wieder zurück. Ihre Comeback-Single 'Can u feel it' überzeugt mit guten Dancebeats und tollen Stimmen.

Vielleicht wird 'Can u feel it' ja der Herbsthit dieses Jahres? Drücken wir den beiden „Wonneprappen“ fest die Daumen...



2. Freddie Mercury - Living on my own

Freddie Mercury mit seinem treibenden Disco-beat unterlegt – da wird sich der Ärmste im Grabe umdrehen! Ein Produzent namens Julian Raymond scheint hier schnelles Geld gewittert zu haben und will sich anscheinend eine goldene Nase damit verdienen. Ganz auf Kosten von good old Freddy – denn der hat diese Verunglimpfung seines musikalischen Vermächtnisses ganz sicher nicht verdient...



3. Earth, Wind & Fire - Sunday Morning

Hätte es Hits wie 'September' oder 'Fantasy' nicht gegeben, hätte ich mich wohl nie für Discomusik begeistern können, doch durch fantastische Bläsersätze und tierischen Grooves wurden Earth, Wind & Fire legendär.

Auch wenn die große Zeit vielleicht schon vorbei ist, lohnt sich ein genaueres Hinhorchen allemal.

Die Single ist jedenfalls ein guter Vorbote zu ihrem neuen Album 'Millennium'.



4. Stevie Nicks - Push 2 the limit

Mit dem 1990er Dancefloor-Hit 'Dirty Cash' startete der englische Souler vor drei Jahren seine Karriere. Damals klang seine Musik noch nach heiligstem Dancefloor und hatte wenig Soul. Stevie N. aber liebt Soul und halt mit seinem letzten Werk alles wieder auf. Der neue Smash läßt auf feinsten englischen Street Soul hoffen.



5. Scorpions - Alien Nation

Uns allen hing das Geflüchte doch wirklich zum Hals raus. Die Scorpions tun gut daran, nicht schon wieder mit einer ätzenden Ballade die Radiosender zu befriedigen. Hier knallt es endlich mal wieder, und das nicht zu knapp – genau das Richtige für die alten Heavy-Fans der Scorpions. Und falls das neue Album die Versprechungen der Single hält, dann dürften die Hannoveraner die beliebteste deutsche Band im Ausland bleiben.



Neuheiten aus der Musikszene

4 NON BLONDES

DIE ABRÄUMER DES SOMMERS

Sie kamen aus dem Nichts und waren plötzlich Nr. 1 in den deutschen Charts: die '4 Non Blondes' mit ihrer Single 'What's up'. Der Song mit dem ungewöhnlichen Gesang dreht sich um Selbstverwirklichung. Oder um es mit der Sängerin Linda selbst zu sagen: „Manchmal muß man eben schreien, um gehört zu werden“. Mit ihrem lässigen Outfit und ihrer unkomplizierten Art, Musik zu machen, eroberten die 'vier Nicht-Blonden' schnell unsere verwöhnten Ohren. Während New Rock Bands wie die 'Spin Doctors' oder 'Soul Asylum' die Charts stürmen, wird auch der Kopf wieder mehr eingesetzt. Da ist es halt egal, wie die Bands aussehen – auf die Messa-ge kommt es an.

Das Erscheinungsbild der Sängerin Linda paßt sehr gut in diesen gegenwärtigen Trend. Linda hat sich laut eigener Auskunft seit einem Jahr die Haare nicht mehr gewaschen, und der Ring durch ihre Nase soll nur der Anfang sein. Demnächst sollen jeweils ein Ring durch die Brust und durch den Bauchnabel folgen.

Nicht ganz so ungewöhnlich wie die Pläne von Sängerin Linda ist die Musik der Newcomer. Wer auf melodiosen Gitarrenrock mit bluesigen Einschlägen steht und sich auch von der einen oder anderen ruhigen Ballade nicht abschrecken läßt, sollte unbedingt reinhören!

Den Titel für ihr Album hätten sie nicht passender wählen können: Mit „Bigger, Better, Faster, More!“ eroberten die '4 Non Blondes' die Charts im Rekordtempo.



GAMERS CHARTS

Vielen Dank wieder für Eure zahlreichen Zuschriften und die vielen Anregungen, denen ich in den nächsten Ausgaben versuche, nachzukommen. Ich freue mich natürlich über Eure Briefe und würde gerne weiterhin von Euch wissen, über welche Stars Ihr in Eurer „GAMERS“ mehr erfahren wollt. Das gleiche gilt natürlich auch für alle TOTAL!-Leser. Wie immer: Mitmachen lohnt sich! Diesmal gibt es ein Super-TOTAL!-CD-Package zu gewinnen. Mit den aktuellen Hits! Schreibt mir am besten, was Ihr im Falle eines Gewinnes gerne haben wollt. Nicht zu vergessen natürlich Eure persönlichen fünf Lieblings-CD's, aus denen die „GAMERS“-Charts entstehen. Schreibt eine Postkarte an die neue Adresse: GAMERS, Kennwort „Listen Up“, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Alsdann: Wir sehen uns beim Sega-Championship am 29. Mail!

Verlosung



1 (-) 4 Non Blondes
Bigger, better,
faster, more!



2 (2) Depeche Mode
Songs of Faith
and Devotion



3 (1) Snow
The 12 Inches

- 4 (4) Die Toten Hosen – Kauf mich!
- 5 (6) 2 Unlimited – No Limits
- 6 (9) Bon Jovi – Keep the Faith
- 7 (-) Spin Doctors – Pocket full of Kryptonite
- 8 (5) Ace of Base – Happy Nation
- 9 (10) Culture Beat – Mr. Vain
- 10 (8) Ugly Kid Joe – America's least wanted

Gewinner der fünf Gamers Dance Packets der Ausgabe 5/93:
Felix Blan, Sebastian Payer, Mark Richter, Nicolai Schmidt, Jan Wehr



**& VIDEO
GAME**

**BARGELD
für alle
SPIELE**

TEL.: 030 - 426 68 22
FAX: 030 - 930 94 81

VERSAND + LADEN

**AN &
VERKAUF**

**BERLIN
VERLEIH**

Gebrauchte Mega Drive

- Sonic 1 DM 29,90
 - Sonic 2 DM 59,90
 - Rolo DM 69,90
 - Jungle Strike DM 89,90
 - Cool Spot DM 79,90
 - M. Mouse I / II DM 69,00
 - Donald Duck DM 69,90
 - Flashback DM 89,00
 - Alex Kidd DM 39,90
- und vieles mehr

**HANS • OTTO • STR. 28
PRENZLAUER BERG

BERGSTRASSE 05
M A R Z A H N**

800

**SPIELE
GEBRAUCHT
GÜNSTIG
AUF ANFRAGE**

Titel System Heft Note

JUMP&RUN/ADVENTURE

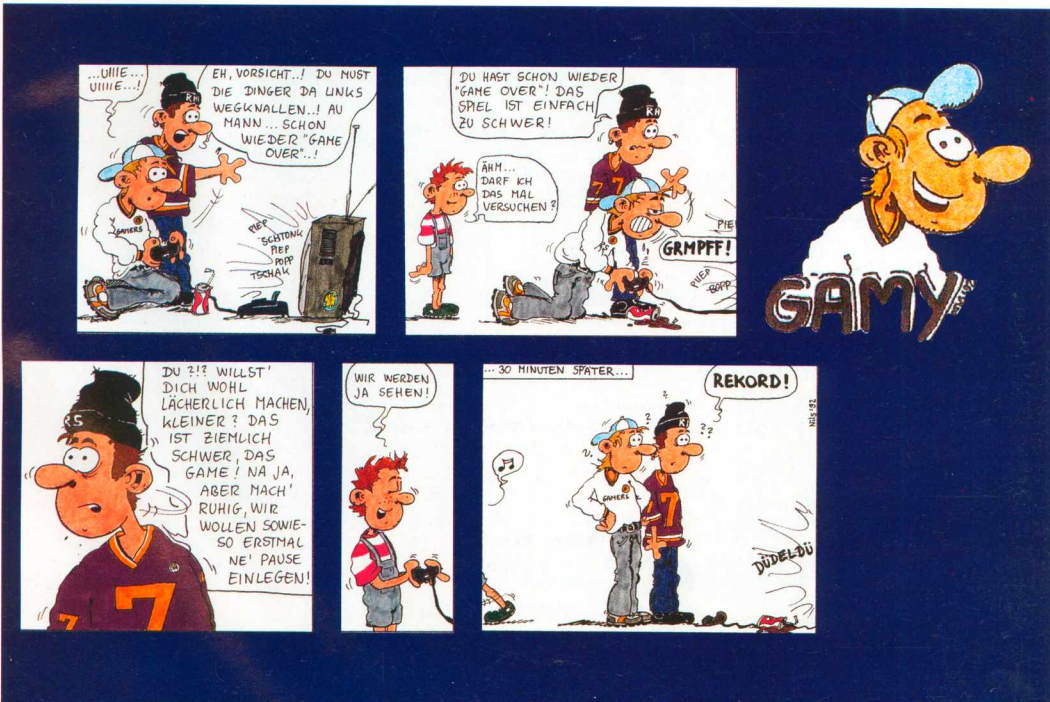
Prince of Persia	MS	5/92	2
Prince of Persia	GG	5/92	2
Shadow of the Beast	MD	1/92	4
Toejam & Earl	MD	1/92	2
S P O R T			
4 in 1	GG	1/93	2-
American Baseball	MS	3/92	3
Aquatic Games	MD	5/92	2
Arch Rivals	MD	3/92	2
Arnold Palmers Golf	MD	5/92	2-
Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix 2	MS	3/92	2-
Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix 2	MD	3/92	2
Basketball Nightmare	MS	5/92	4-
Battle Out Run	MS	2/92	3-
Battle Out Run	MS	5/92	3-
Budokan	MD	1/93	2-
Bulls vs. Lakers	MD	4/92	2
Bulls vs. Lakers	MD	3/93	4
California Games	MD	2/92	2-
California Games	MD	2/92	2
California Games II	MS	3/93	4-
Champions of Europe	MS	3/92	3-
Champions of Europe	MS	3/93	3-
Championship PRO AM	MD	4/93	3+
David Robinson's Supreme Court	MD	2/92	2
Enduro Racer	MS	2/92	2-
European Club Soccer	MD	4/92	2
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	MD	4/92	3
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	GG	4/93	4+
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	GG	4/93	4+
Ferrari Grand Prix Challenge MD	5/92	4-	
George Foreman's KO Boxing	GG	4/92	3-
GP Rider	MS	2/93	2
Grand Slam Tennis	MD	5/92	2
Hard Drivin'	MD	4/92	4-
HardBall III	MD	4/93	2
HardBall III	MD	4/93	2
Joe Montana Football II	MD	1/92	2
John Madden Football	MD	1/93	1-

Titel System Heft Note

John Madden Football '92	MD	1/92	1-
Jordan vs. Bird	MD	3/92	4
Mario Lemieux Hockey	MD	2/92	3
Muhammad Ali Heavyweight Boxing	MD	3/93	3
Mutant League Football	MD	4/93	3
NFL Sports Talk Football	MD	5/92	2
NHLPA Hockey '93	MD	5/92	1
Olympic Gold	MD	3/92	2
Olympic Gold	MS	3/92	2-
Olympic Gold	GG	4/92	3
Olympic Gold	MD	2/92	-
Out Run	MD	2/92	3-
Out Run	GG	2/92	4
Out Run	MS	2/92	4
Out Run Europa	MS	2/92	4
Out Run Europa	GG	5/92	4
PGA Tour Golf II	MD	2/93	1-
Pit-Fighter	MD	3/92	4-
Putt & Putter	GG	2/92	3-
Putt & Putter	MS	3/92	3-
RC Grand Prix	MS	2/92	3-
Side Pocket	MD	2/93	2
Speedball 2	MD	5/92	2-
Speedball 2	MS	5/92	2-
Summer Challenge	MD	5/93	2
Summer Challenge	MD	4/93	-
Summer Hang-On	MD	2/92	2-
Super High Impact	MD	1/93	4
Super Kick Off	MS	1/92	3
Super Kick Off	MD	4/93	3-
Super Kick Off	GG	5/92	4
Super Monaco GP	GG	2/92	2-
Super Monaco GP	MD	2/92	2
Super Monaco GP	MS	2/92	3
Super Monaco GP II	MD	3/92	2
Super Monaco GP II	MS	3/92	2
Super Monaco GP II	GG	3/92	3
Team USA Basketball	MD	1/93	2
Turbo Out Run	MD	2/92	3-
Wimbledon	MS	2/92	2
Wimbledon	GG	3/92	2
Wimbledon II	MS	2/93	-
Winter Challenge	MD	2/92	3-
World Class Leaderboard	GG	1/92	2
World Class Leaderboard	MD	1/93	2
World Cup '92	MD	2/92	3-
World Cup Soccer '92	MS	1/93	3-
World Grand Prix	MS	2/92	2-

Titel System Heft Note

Wrestlewar	MD	3/92	4
WWF Super Wrestlemania	MD	1/93	3
S T R A T E G I E			
Blockout	MD	1/93	2-
Chessmaster	GG	2/92	2
Columns	MS	1/93	2-
Humans	MD	4/93	2-
Humans	MD	4/93	2-
Klax	MD	2/92	2
Klax	MS	3/92	2
Lemmings	MD	4/92	1-
Lemmings	MS	1/93	2
Lemmings	GG	1/93	2
Lemmings 2	MD	5/92	-
Mega lo Mania	MD	1/93	2-
Mega lo Mania	MD	5/92	-
Populous	MS	2/92	1-
Rampart	MS	1/93	3
Sega Chess	MS	1/92	2-
Sega Chess	MS	2/93	2
Solitaire Poker	GG	1/92	2
Trivial Pursuit	MS	1/93	2
Warsong	MD	2/92	2
Where in Time is Carmen Sandiego ?	MD	2/92	2
R E P O R T A G E N			
Jurassic Park	allg.	5/93	-
Lawnmower Man 2	MD	4/93	-
Lawnmower Man 2	allg.	4/93	-
Messebericht Spring ECTS	allg.	4/93	-
Messebericht Summer CES	allg.	5/93	-
Messebericht Winter CES	allg.	3/93	-
Reportage Mega CD	CD	5/93	-
J O Y S T I C K S			
Joystick: Apollo Pro Stick	allg.	3/93	2-
Joystick: Arcade Power Stick	allg.	3/93	3
Joystick: Genistick	allg.	3/93	4-
Joystick: Gizmo Stick	allg.	3/93	4
Joystick: Power Clutch SG	allg.	3/93	3-
Joystick: Pro-2 Joypad	allg.	3/93	3-
Joystick: Sega Mega Fire	allg.	3/93	3
Joystick: XE-8	allg.	3/93	5
D I V E R S E S			
Art Alive	MD	3/92	4
Kris Kross	CD	5/93	-



VOR SCHAU

Nächstes Mal in GAMERS:

Dieser November wird wieder richtig gut! Nicht nur, daß Weihnachten vor der Tür steht... nein, es erscheinen auch wieder etliche Titel, die Euch interessieren werden! Glaubt Ihr nicht? Werdet Ihr sehen!

SONIC SPINBALL

„Sonic 3“ läßt bis Februar auf sich warten. Frustriert? Gereizt? Wir haben das Mittelchen, das Euch die Zeit vertreiben wird, nämlich „Sonic Spinball“ (MD). Wer schon immer gern geflippert hat, wird hier von hochofren sein!



ASTERIX



Na, sorgt der kleine Gallier auch auf dem Mega Drive ordentlich für blaue Augen, oder wird's nur bewölkt bis regnerisch? In der nächsten GAMERS bekommt Ihr die Antwort!



ALADDIN

Nur für Euch untersuchen wir die Geschichte dieses Helden ganz besonders gründlich. Was dieses David „Cool Spot“ Perry-Spiel fürs Mega Drive an Grafik und Animation auf Lager hat, beeindruckt uns zutiefst und wird Euch schwer begeistern.



ULTIMATE SOCCER



Endlich mal zu viert vor dem MD sitzen und heiße Dribbles bis zum bitteren Ende ausfechten? „Ultimate Soccer“ (MD, MS & GG) soll's demnächst möglich machen. Wir nehmen das neue Sega-Referenzspiel gründlichst unter die Lupe und sagen Euch, was von ihm zu erwarten ist – und was nicht.



IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
 Chefredaktion: Matthias Siegk, Ulrich Mühl
 Redaktion: Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Martin Klugkist, n. n.
 Koordination: Sven Jakobsen
 Graphik: Katrin Förster, Matthias Grobys, Peter Kemmler, Marion Limbach, Lola Ruppel, Kim Schimansky
 Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend
 Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Andreas Heineke, Eva Hoogh, n. n.
 Korrespondenz England / USA: Derek dela Fuente
 Marketing: Thomas Franzen
 Anzeigen: Hans-Ullrich Panitz, Ann-Katrin Schoel
 Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23, Fax: 040 / 48 05 21 99
 Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993
 Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46, 20097 Hamburg
 Abonnement: GAMERS-Aboservice, Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg
 Gamers Shop: Julia Abeyesekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
 Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH, Münzstraße 11, 20097 Hamburg
 Druck: EVERS-DRUCK, Meisdorf, Tel.: 041 71 21 21 21
 Verlag: MVL GmbH, Heiligwigstr. 39, 20249 Hamburg, Tel.: ++49 (0) 40 48 05 20, Fax: ++49 (0) 40 48 05 21 99
 (C) 1993 für alle Beiträge bei MVL GmbH
 Alle Rechte vorbehalten
 Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
 Gerichtsstand ist Hamburg
 GAMERS erscheint zweimonatlich zum Einzelpreis von DM 6,-

... und was kommt noch?

Na, woll'n doch mal in der großen Kiste gucken: Auf dem Master System steht unter anderem „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine“, der neueste Knobel-Streich von



Sega auf dem Plan, dicht gefolgt vom zweiten „Donald Duck“-Spiel.

Donaldisten aufgepaßt! Wenn's nach dem Entenich ginge, dürfte keine Comicfigur einen solchen Stress erleben!



von dem wir Euch schon mal zwei Shots präsentieren können. Die „Game-Gearigen“ können sich ebenfalls auf den stets am Existenzminimum lebenden Entenich sowie unser aller Freund „Ecco“ freuen – ebenso wie alle Mega-CD-Besitzer. Für eben diese gibt's dann übrigens auch den „Jurassic Park“. Also: Bis die Tage!

Das nächste
GAMERS-Heft
 erscheint am
 19. November 1993

GAMERS SPECIAL

A One - A Two



und jetzt geht
die volle
Action los!

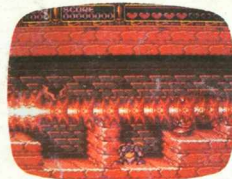
GAMERS SPECIAL NR. 3 IST DA!

Wir packen aus! Nach „BEST OF SEGA“ und „SPORTS BY SEGA“ kommt jetzt das Neue: die rasanteste, turbostärkste „ACTION BY SEGA“ - jetzt neu mit 10 Seiten Exklusiv-Report zu „Streetfighter 2“. Als „Power Up“ für zwischen-durch: Pausenknopf - GAMERS SPECIAL - Abchecken - Weiterkommen. Zum Beispiel mit den kompletten Levelkarten von Rocket Knights Adventure. Mit dabei: Mortal Kombat, Terminator, X-Men, Flashback, Streets of Rage II, Batman Returns, oder wie wär's mit 'ner Turtles-Bonusrunde? Kein Problem mehr mit GAMERS SPECIAL 3 - jetzt am Kiosk!



PS: Ihr solltet Euch beeilen, denn GAMERS SPECIAL lesen viele...

ACTION BY SEGA - BEAT 'EM UP!



Neu! Sparkster Superstar!

Jetzt wird's eng für alle Heldentypen in den Videokonsolen. Sparkster ist da! Die neue Nr.1! Dieses schwimmfliegspringrennstarke Opossum mit Rucksackdüsentrieb und Zauberschwert setzt neue Maßstäbe. Sparkster gehört zu den Rocket Knights, der Elite-Mannschaft des fernen Königreichs Zebulus. Durch 7 Levels geht's. Jedes eine knallharte Herausforderung. Traumhafte Animation. Spitzengrafik. Jede Menge Gags und neue Ideen.

Gamers 5/93 meint:

"Rocket Knight Adventures erhielt in der Gesamtbewertung die Note 1 -
Das Game strotzt nur so vor Farbenpracht...!"
Bereits das dritte Level ist knallhart und ein Fall für echte Joypad-Profis..."



Alle 14 Tage neu:
Brandheiß
KONAMI-Infos
 auf Videotext Tafel 745
 im **SUPER CHANNEL**



KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
 Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
 Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

