

GAMERS

100% SEGA

ENTERTAINMENT MAGAZIN

**DAS
DSCHUNGELBUCH
DISNEY-KLASSIKER
JETZT AUF SEGA!**

**Spitze!
Disney's Aladdin
Ausführlicher Test**



SONIC KEHRT ZURÜCK!

ZWEI NEUE SPIELE IM TEST!

- **SONIC CD**
- **SONIC SPINBALL**



Tests & Infos zu:
 Robocop vs. Terminator • Zool • Gods •
 Cosmic Spacehead • Zombies • F1 • Mortal
 Combat • Cool Spot •
 Streets of Rage 2 • EA Soccer • Sensible
 Soccer • Ultimate Soccer • B.O.B. •
 Wonderboy in Monsterworld, Mega CD

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

New entry!



SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Otifant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienenmafia.



Wo ist der kleine Otilie?

SEGA

SEGA
MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN

- Extrem detailreiche Animation.
- Digitalisierte Soundeffekte.
- Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
- Viele, versteckte Bonuslevel.
- Passwort-Option.

ERHÄLTlich AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II

The
Ottifants

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

SEGA



HALLO GAMERS

Ihr habt ja mal wieder das ganz große Los gezogen: Dreimal „Sonic“ in einem Heft – is' das nicht der Hammer? Als Umsetzung geht er jetzt aufs Mega CD, als Flipper-Igel jumpt er durch die Drives und als Chaos-Manager versucht er sich gar auf dem Master System. GAMERS hat ihn gleich dreimal zum großen EKG geladen. Der zweite Dreier für Euer neues GAMERS ist der Mega-Vergleichstest in Sachen „Fußball“: „FIFA International Soccer“, „Sensible Soccer“ oder „Ultimate Soccer“ – wir sagen Euch, welches Spiel 'ne rote Karte bekommt. Aber: Noch vor der großen Fußballmanie überrollt uns alle die große Schneelawine aus Lillehammer, Norwegen. Es sind die

17. Olympischen Winterspiele, auf die wir aus aktuellem Anlaß schon mal einen Vorausblick liefern. GAMERS war vor Ort, wie Ihr ab Seite 20 erfahren könnt. Auch Ihr habt jetzt gute Chancen, in Lillehammer zu sein, wenn die große Action losgeht. Mehr dazu auf Seite 39... Endlich da ist auch das Spiel zum Weihnachtsmotive: „Disney's Aladdin“ für Mega Drive bekommt nur zu Recht als allererster unseren brandneuen GAMERS-Star! Der gebührt ab sofort allen Spielen, die wir mit 2+ oder besser getestet haben. Ein gabenreiches Weihnachtsfest und 'nen flotten Rutsch gen '94 wünscht Euch...

EURE GAMERS-CREW

ZOO KOMMT



Demnächst macht der Ninja aus der nten Dimension auch Eure Mega Drives unsicher. Wir konnten für Euch einen

ersten Blick auf kommende Attraktionen werfen. Lest ab Seite 14, was „Gremlin Graphics“ auf der Pflanze hat.

COOL SPOT-GEWINNER

Jetzt stehen sie fest! Nach nicht enden wollenden Auswertungs Nächten hat das Redaktionsgremium die Gewinner des Wettbewerbs aus GAMERS 5/93 gekürt. Auf geht's: **Das Surfboard** geht an **Rasmus Seiker**, Paderborn. Sein Spruch:

Die Sonnenbrille putzend auf'm Surfbrett stehen und gelassen darauf warten, daß der Wind anfängt zu wehen.

Um wen es sich hier handelt ist ja wohl klar, es geht um Cool Spot, Virgils coolsten Star.

Je ein „Cool Spot“ für Mega Drive haben **Michael Seidel**, Kaarst, **Hanna Niemann**, Schwerin, **Susanne Ehlers**, Hennstedt, **Steve Hack**, Wädenswil und **Christoph Jeschioro**, Weissach gewonnen.

Die Gewinner der T-Shirts werden postalisch benachrichtigt.

Herzlichen Glückwunsch

GLASKLAR: DIE GAMERS-WERTUNG

„GAMERS“ meint...

□ Schöne Gruselgeschichte mit einem großen, feix zu beurnden Heldensprite. Der Zauber ründet das Ganze nett ab.

GRAFIK	SOUND
2	2+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2-

□ Nervtönde Musik, leere Levels mit wenigen, aber sehr schwer bestiegbaren 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:

hochbis sehrhoch

Continues:

keine

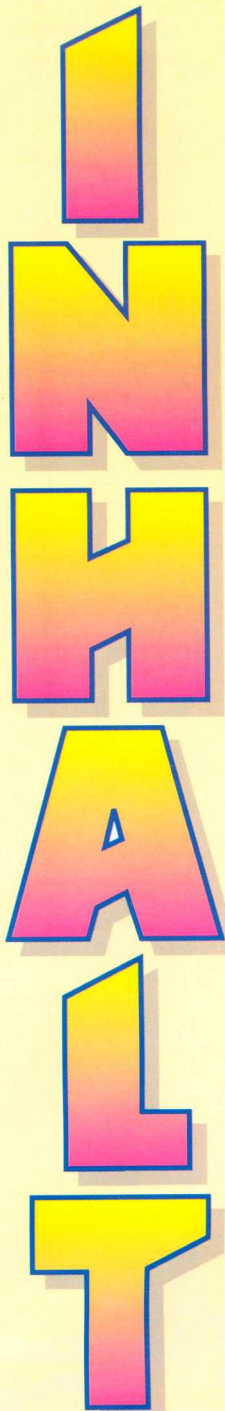
Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

2 MBit

Nachdem unser unbestechlicher Scharfblick alle grundlegenden Fakten über das jeweilige Spiel im Test entblößt hat, findet Ihr die wichtigsten Eckdaten in komprimierter Form. Unsere Wertungen sind voll schulnotenverträglich (1=spitze, 6=Müll, Plus und Minus zeigen die Tendenz). Das kennt man ja! Und das ist neu: Allen Spielen, die wir mit einer „2+“ oder besser bewerten, verleihen wir ab sofort den „GAMERS-Star“ – ein Garant für höchste Qualität! So, und jetzt stürzt Euch ins GAMERS-Lesevergnügen!



Wettbewerb:

39 Winter Olympics/Lillehammer

Previews:

22	Pelé	MD
16	Robocop vs. Terminator	MD
18	Strider 2	GG
20	Winter Olympics	MD
14	Zool	MD

Test: MD

28	Aladdin
32	Andre Agassi Tennis
26	Asterix
62	B.O.B.
76	Cosmic Spacehead
84	EA Soccer
86	Gods
46	McDonald's Treasure Island
66	Sensible Soccer
80	Sonic Spinball
40	Superman
74	Technoclash
42	The Ottifants
85	Ultimate Soccer
34	Wimbledon
48	Zombies

Test: MS

33	Andre Agassi Tennis
70	Cool Spot
68	F1
24	Jungle Book
58	Mortal Kombat
40	Superman
64	Wonderboy in Monsterworld

Test: GG

71	Cool Spot
77	Cosmic Spacehead
25	Jungle Book
58	Mortal Kombat
72	Streets of Rage 2
40	Superman

Test: Mega CD

80	Ecco the Dolphin
38	Jaguar XJ220
44	Sonic CD
82	Wonder Dog

News:

52 Loricel

Rubriken:

4	Editorial
6	News: Neu und wissenschaft
10	Post: Briefe von unseren Lesern
54	Top 5: Eure Hits im Herbst '93
56	Toys: Für unterwegs
66	GAMERS-Shop: Unentbehrliche Fan-Ausstattung
90	Listen Up: Pop-News von Andreas Heineke
92, 98, 99, 100	Tips&Tricks: GAMERS bringt Euch weiter
94	Lösung Flashback, Teil 2
101	Börse: Kleinanzeigen
104	Gesammelte Werke: Was gab's bisher in GAMERS?
105	Comic: Gamy
106	Vorschau
106	Impressum



8-Bit-Gamers
herhören! Mä-
ster System
und Game
Gear sind die
ersten Systeme,
für die das
fantastische

„Jungle Book“ von Virgin getestet wird. Alles
über die Games findet Ihr **ab Seite 24!**



SONIC LEGT WIEDER LOS!

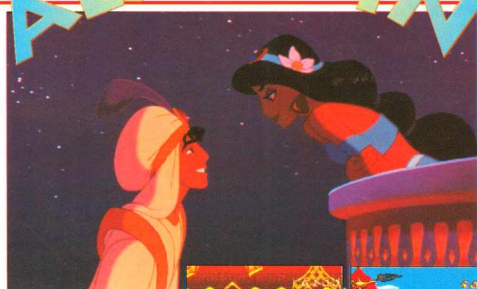


Wie wird Sonic auf dem Mega CD ab-
schneiden? Was ist anders, was ist
besser? Wir schildern Euch **ab Seite**

44 unsere Eindrücke! Kann „Sonic Spinball“ mithalten? Unser Test sagt Euch, wie gut der Igel-Flipper wirklich ist!



ALADDIN



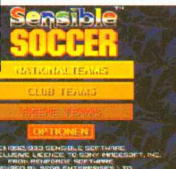
So prächtig wie kein
anderes Spiel auf
dem Mega Drive!
„Aladdin“ bietet die
besten und witzig-
sten Animationen,
eingebunden in ein
fesches Jump&Run
von Star-Designer
David Perry.
Lest **ab Seite 28!**

„Aladdin“ bringt
Euch Geschichten
aus 1000 und
einer Nacht auf
Euer Mega Drive.



DER TOTALE ÜBER- BLICK

Tja, welches hättet Ihr denn gern? „Ultimate Soccer“ von Sega, „EA Soccer“ von Electronic Arts oder gar „Sensible Soccer“ von Sony? Unser großer Vergleichstest mit Riesentabelle zeigt Euch, was die Spiele bieten und hilft Euch bei der Entscheidung! **Ab Seite 84!**



Drei neue Games - welches ist das beste für Euch? GAMERS hilft bei der Entscheidung!

COPYRIGHT © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD.
PROGRAMMED BY RAGE SOFTWARE LTD.

UND NOCH EIN PAD... ... DANK ASCII!

Die amerikanische Firma ASCII Entertainment Software Inc. setzt neben qualitativ hochwertiger Software jetzt auch in Deutschland verstärkt auf Zubehör und Peripherie. Für die Mega Drives haben sich die Entwickler in den Staaten jetzt das „asciiPad MD“ einfallen lassen. Nach unserem Foto zu urteilen läßt auch dieses Pad keine Wünsche offen. Warten wir



„ascii-Pad MD“ – ergonomisches Design

mal, bis der Kurier ein solches Testexemplar bei uns in der Heiligwigstraße abliefern ...

feuerfähig und besitzt eine Neun-Pin-Verbindung, ein Zwei-Meter-Kabel und vier kleine Saugfüße zum – naja, Ihr wißt, wofür. Daneben gibt es jetzt die beiden Pads: „Mega Drive Control Pad“ und „Control Pad Plus“, beide mit Acht-Wege-Bedienerfeld, drei Feuerknöpfen und nem Startknopf und zusätzlich mit je einer Neun-Pin-Verbindung und dem beliebten Zwei-Meter-Kabel. Der Control Pad Plus verfügt darüber hinaus über Autofeuer, Zeitlupen-Funktion sowie über eine unabhängige Turbo-Kontrolle für alle Feuerknöpfe. Hört sich verdammt nach heißem Stoff für einen GAMERS-Dauertest an, oder?



MEGA DRIVE CONTROL STICK



MEGA DRIVE CONTROL PAD



MEGA DRIVE CONTROL PAD PLUS

UND WIEDER EINE KULTFIGUR!

VIRGIN BRENNT BRUCE LEE AUF ROM

„Einfachheit ist der letzte Schritt der Kunst und der Beginn der Natürlichkeit“, so sagte einst Bruce Lee, der Meister der Kampfkunst, der dynamischsten aller Künste. Eigentlich der perfekte Mann für verkaufsfördernde Werbe-Gigs von Herstellern weißer Muskel-Shirts und Unterhemden, Sonnencremes oder auch Gelenksalben, starb er völlig unerwartet im Alter von 32 Jahren. Zwanzig Jahre später erwacht die Legende wieder zu neuem Leben, in Virgin Games' Umsetzung des gleichnamigen autobiografischen MCA-Fims: „Dragon“. Was wir schon verraten können: Als Bruce Lee werdet Ihr es in Dragon auf allen Sega-Maschinen gegen 12 verschiedene Gegner aufnehmen, darunter gegen die berühmtesten ‚Sun Brothers‘, den grausamen ‚Oriental Fan Fighter‘ und ‚Das Phantom‘. Bis Februar etwa dürft Ihr Euch aber noch gedulden.

Dient als exakte Vorlage für die Spiele-Umsetzung: Bruce Lee als Filstar.



MIT LEISURES „PLUS LINE“

STICKS 'N' PADS FÜR MEGA DRIVE

Die Leisuresoft GmbH geht neue Wege und setzt im Zuge ihrer Techno-Plus-Serie jetzt interessantes Konsolenzubehör ‚on top‘. Ihre brandneue Mega-Drive-Kollektion führt einen Stick und zwei unterschiedliche Pads, die vom Preis her bei attraktiven 20 bis 25 Mark liegen. Der „Mega Drive Control Stick“ bietet nebst ergonomischer Form drei Feuerknöpfe und einen Startknopf, ist turbo-

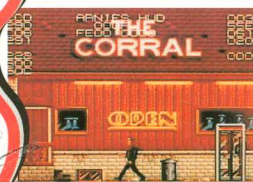


HASTA LA VISTA,

BABE!

ENDLICH FÜR SEGA ...

...und dreimal werdet Ihr noch wach, heiß, dann is' Judgement-Tach. Jawoll! Was lange währt, wird jetzt auch für Eure Sega-Maschinen zur harten Realität: „Terminator 2: Judgement Day“ kommt, und damit breitet sich einer der härtesten Kino-Thriller aller Zeiten über Eure Maschinen aus. Kampfesgeschick, Schnelligkeit und Nerven wie Drahtseile, das müssen Eure Trümpfe sein, denn in Verkörperung der Charakterrolle von Kraftprotz, Ledermacken und Muskelpaket ‚Arnold‘ ‚Arnie‘ Schwarzenegger kämpft, ballert und stinkt Ihr gegen den giganti-



Arnie allein gegen T-1000 und den Rest der Welt gibt's bald für Sega ...



schen T-1000-Roboter aus Flüssigmetall an. Der Münchner Hersteller Acclaim, Garant für verschärfte Spielthematiken, verspricht schon jetzt sensationelle Spezialeffekte inklusive On-Screen-Display und Super-Action. Mehr dazu gibt's später!

„ICH BIN DER MÄRCHENPRINZ“ ...

DOMARK GOES NAHOST

Für die Sega-Konsolenpalette mit Ausnahme des Game Gear bedient sich Domark der Märchen- und Sagenwelt samt seinen Gestalten aus dem Nahen Osten, genauer: dem heutigen Iran. Wenngleich Ihr nicht gerade die Memoiren von Reza Pahlevi, des letzten Schah von Persien, aufgetischt bekommt, kann der „Prince of Persia“ durchaus eines der Überflieger-Module für das kommende Jahr belagern, denn dieser orientalische Digi-Fürst hat ebenfalls schon reichlich Geschichte gemacht: Software-Geschichte - vor noch gar nicht so langer Zeit für verschiedenste Home-Computer dieser Erde. Was wir Euch hier schon zeigen können, sind die ersten Grafiken, die von den Domarkern dieser Tage für das Mega Drive entwickelt werden, und die sehen doch schon unglaublich gut aus, oder? MS und MCD sollen folgen ...

... begeistert
konnte,
kommt
jetzt auf die
Sega-Maschinen ...



Grafisch eine Augenweide:
Der Fürst, der schon einmal auf
den Computer-Versionen ...



Hier die
ersten Grafiken - nicht
schlecht,
oder?



Das hätten wir von U.S. Gold auch gar nicht anders erwartet: Sobald die jahreszeitbedingten „Winter Olympics“ vom Internationalen Olympischen Komitee begutachtet und freigegeben und (mehr darüber ab Seite 20...) dieser Tage schon wieder der programmiererrischen Vergangenheit angehören, machen die Jungs wieder volle Socke eins auf Action: Jump&Run-Freund „Robocod“ (... wir erinnern uns: Operation Starfish, usw.) wird Euch ab Frühjahr '94 mit 'nem neuen Auftrag die Langeweile gnadenlos verkürzen, einzige Voraussetzung: Ihr besitzt das Master System. Wenn Ihr mehr auf Mega-Drive-Stoff steht, dann macht das auch nichts, denn: auch da ist für Nachschub gesorgt, denn die „Gunship“-Module - Spiele der etwas härteren Gangart - werden wohl um die glei-

U.S. GOLDIGES IN SICHT! NACH LILLEHAMMER WIEDER IN ACTION



„Ihr Auftrag,
Robocod“.
Undercover
jumps, und
runf er wieder ...



... um die farbenfrohen
Comiclevels einmal
mehr vom Bösen
dieser Welt zu
befreien.



Eisenharte
Geschütze:
„Gunship“ für
die Drives.

che Zeit von den Händlern hierzulande geordert. Mehr darüber gibt's in der nächsten GAMERS, Freunde!

BACKUP-SYSTEME KEINE CHANCE IN GAMERS

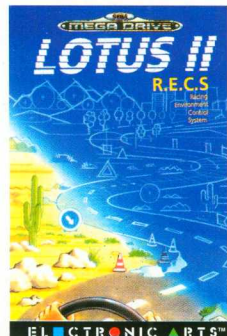
Seit einigen Monaten wird der Einsatz von Backup-Systemen im Videospiele-Bereich auch und gerade in Verbindung mit dem Aus- bzw. Verleihen von Videospiele kontrovers diskutiert. Hersteller der Spiele melden in ihrer Funktion als Rechtsinhaber an der Software Besorgnis hinsichtlich beträchtlicher finanzieller Verluste an, die ihnen bei der Verbreitung und Nutzung eines Spiels durch Kopie entstehen. Das Ausleihen von Spielen gegen sehr geringen finanziellen Aufwand kann den Handlungsspielraum des Kopierens und anschließenden Verbreitens solcher Kopien erheblich erweitern. Das durch finanzielle Einbußen nicht mehr ausreichend kalkulierbare Kosten-Nutzen-Verhältnis seitens der Hersteller könnte mittel- oder langfristig eine Veränderung des Marktes hinsichtlich der Preisgestaltung und/oder der Angebotsvielfalt zur Folge haben.

Ein „Zweites Gesetz zur Änderung des Urheberrechtsgesetzes“ vom 9. Juni 1993 (Bundesgesetzblatt, Jahrgang 1993, Teil 1, Seite 91 Off.) wirkt dem beliebigen Verleih für gewerbliche Zwecke insofern entgegen, als daß die Vervielfältigung, die Verbreitung und der Verleih von Software, die ab dem 1. Januar 1993 (!) erworben wurde, ausschließlich im Ermessen des Rechtsinhabers, also des jeweiligen Herstellers liegt. Damit ist das Verleihen gestattet, jedoch nicht ohne die ausdrückliche Genehmigung des Herstellers.

Spiele, die vor dem 1. Januar 1993 für diesen Zweck erworben wurden, bleiben davon unberührt.

Anders bei den Backup-Systemen. Hier sind sowohl Verkauf und Erwerb eines solchen Systems gestattet, nicht jedoch das Anfertigen einer Kopie zum Zweck der Verbreitung (Raubkopie). Da dem Anbieter die Kontrolle nicht möglich ist und das Gesetz dieser Handhabung nicht eindeutig entgegenwirkt, verzichtet GAMERS aus Gründen der Schadensbegrenzung ab sofort auf Beiträge und Angebote, die sich auf den Verleih von Videospiele und den Verkauf von Backup-Systemen beziehen, ohne den entsprechenden Anbietern dahingehend böswillige Absichten anzulasten. Das GAMERS-Team bittet um Verständnis!

CHEFDESIGNER FÜR UND FLIPPERT



War es nicht schon immer Ihr Wunsch, Computerspiele nach Ihren eigenen Ideen zu gestalten und zu verändern?

Mit "Lotus 2 R.E.C.S." (Race Environment Construction Set) können Sie selbst entscheiden, ob Sie ein Kopf-an-Kopf-Rennen einer Fahrt allein vorziehen. Bevorzugen Sie ein abenteuerliches Rennen bei Nacht und Nebel oder kurvenreiche Rennstrecken bei Schneegestöber? Möchten Sie lieber durch futuristische Landschaften oder durch die Wüste rasen? Fühlen Sie sich auf Kurzstrecken oder Marathondistanzen zu Hause?

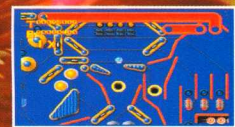
Ihre Fähigkeiten werden hinter dem Steuer eines Elan, Elite oder dem neuen Comcept 2000 auf eine harte Probe gestellt. Dabei stehen Ihnen ein Automatik- oder ein Schaltgetriebe zur Verfügung.

Sie können sogar die Zahl, die Größe der Hindernisse und die Höhe der Berge auf Ihrer Rennstrecke einstellen. Nur eines kann nicht verändert werden: Wer die Ziellinie überschritten hat, wird Sie so außer Atem sein, daß er ein Sauerstoffzelt braucht.

ELECTRONIC ARTS

75380

R RENNSTRECKEN SCHE GESUCHT!

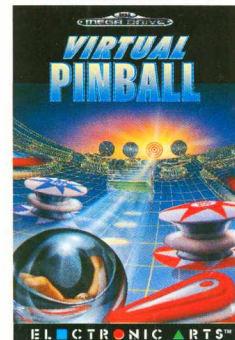


Alle Flipper-Fans brauchen sich jetzt nicht länger über die ewig gleichen Bumper und Hintergründe zu ärgern. Denn "Virtual Pinball™" eröffnet Ihnen unendlich viele Möglichkeiten, die Flippertische zu verändern.

Stellen Sie die Hintergrundgrafiken, Mauern, Ziele und Extras ein - so viele und wann immer Sie mögen. Drehen Sie die Musik und die Soundeffekte auf. Entscheiden Sie sich für einen Action-Level - von Basic bis Apocalyptic. Flippeln Sie auf zahlreichen Tischen und mit jeder Menge Kugeln.

Sie können das Design einstellen und jederzeit bis zu acht Spiele abspeichern. Außerdem haben Sie Zugriff auf mehrere Ebenen und spezielle Bonusrunden.

Laden Sie drei Freunde zu einer Flipperrunde ein, und führen Sie ihnen Ihre entworfenen Kunstwerke vor.



NIC ARTS™

Mit Lotus 2 R.E.C.S. und Virtual Pinball sind Sie auf dem richtigen Weg.

er Str. 1, 33332 Gütersloh.

Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA Direkt, Tel: 05241/24307, Fax: 05241/24244



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!

POST
IHR WOLLT UNS ETWAS MITTEILEN?
KEIN PROBLEM! SCHICKT EURE BRIEFE AN DIESE ADRESSE:
MVL GMBH
GAMERS
HEILIGSTR. 39
20249 HAMBURG

SUPER FX

Meine Frage lautet: Warum gibt es den Super FX-Chip nur für das Super-Nintendo-Entertainment-System, und noch nicht auf dem Mega Drive? Wird es überhaupt einen Chip für das MD geben? Meine zweite Frage lautet: Wird es auch mal einen zweiten Teil von den „Turtles“ auf dem MD geben?

Richard Kuck, Berlin

GAMERS ANTWORTET:

Der „Super FX“-Chip, in der Form, wie er z.B. in „Starwing“ seine Dienste verrichtet, würde so in einem Sega-Gerät freilich nicht funktionieren-

ICH GEHE JETZT ZU «GAMERS»



ren. Bei Sega ist man fleißig am Werken (Demos waren bereits zu sehen), aber es handelt sich hier wohl um zwei verschiedene Politiken. Sega setzt mehr auf CD, Nintendo a u f

Speicherchips. Bei Konami plant man fleißig – alles weitere zu seiner Zeit.

VERNACHLÄSSIGUNG

Eure Zeitschrift war ziemlich gut, bis Ihr „TOTAL!“ ins Programm genommen habt. Jetzt finde ich, Ihr vernachlässigt die Sega-Freaks ein wenig. So, das waren die Beschwerden und nun zu meinen Fragen:

1. Da ich ein Mega Drive besitze, interessiert mich: Was ist Sega TV?
2. Da ich Game Gear mit Master-Gear-Converter habe, frage ich mich, warum Ihr keine Note für das Master Gear gebt. Z.B. testet Ihr „Sonic 3“ für MS, dann könntet Ihr doch eine Note für Master Gear geben, oder?

Falko Melz, Schwelm

GAMERS ANTWORTET:

Das Gefühl der „Vernachlässigung“ der Sega-Freaks ist unserer Meinung nach unbegründet. Die geringeren Heftumfänge der Ausgaben 4 und 5/93 (wir denken, sie sind der Grund für diese Annahme) waren rein saisonal bedingt (Sommer, Softwareflaute) und hatten nichts mit dem Erscheinen von TOTAL!

zu tun. Zum Winter hin ist der Umfang von GAMERS wieder auf dem alten Niveau, und wir meinen, daß GAMERS ansonsten durch TOTAL! nur gewonnen hat – oder etwa nicht? Diejenigen unter Euch, die beide Hefte kennen, werden bemerkt haben, daß z. B. das neue GAMERS-Wertungsschema anhand des sehr bewährten TOTAL!-Wertungsschemas erweitert wurde. Nun aber zu Deinen Fragen:

1. Sega TV ist lediglich eine

Werbekampagne, kein Gerät oder etwas in der Art.

2. Warum das? Es ist dasselbe Spiel, bloß der Bildschirm ist kleiner. Schließlich geben wir auf MS-Spiele, die man via Converter auf dem MD spielt auch keine Extranote. Wozu auch?

FRAGENSALAT

1. Ich habe in der GAMERS gelesen, daß „Populous 2“ für das MD rauskommen soll. Kommt „Populous 2“ auch für das MS raus?
2. Noch habe ich „Power Monger“ für das MD nicht gesehen. Wird es für das MS rauskommen?
3. Können Sie mir Spiele sagen, die ähnlich wie „Populous“, „Rampart“ und „Lemmings“ sind?

Sebastian Heckelmann, Melbeck

GAMERS ANTWORTET:

1. Vorerst nicht, wahrscheinlich nie.
2. Siehe 1.
3. Klar können wir, doch leider gibt es die zumindest momentan nicht für das Master System. Für alle Fälle: „Humans“ und „Mega lo Mania“ sind klare Kandidaten. Siehe auch „Gesammelte Werke“ in GAMERS 6/93 – haben wir uns nämlich was bei gedacht.

GRUNDLEGENDE DINGE

Seit einiger Zeit bin ich Besitzer eines Mega Drives und begeisterter GAMERS-Leser. In der letzten Ausgabe (6/93) fiel mir sofort der Leserbrief von Ralf Mibold aus Ludwigsburg auf. Hierzu möchte ich einige grundlegende Dinge sagen:

1. Zum Thema Objektivität: Ich denke, ein Spiel kann nie 100%ig objektiv bewertet

werden, da z.B. der Faktor Spielspaß trotz toller technischer Features von Spieler zu Spieler verschieden ist. Hier spielen eben die eigenen Interessen und persönlichen Anforderungen eine große Rolle. Hier widerspricht sich Herr Mibold selbst, wenn er behauptet, bei „Thunderforce“ gibt es nichts anderes zu tun als zu feuern. Das ist jedoch Geschmackssache, manchen Leuten macht es nun einmal Spaß, einfach nur etwas Action auf dem Bildschirm zu haben. Im übrigen glaube ich nicht, daß er dieses Spiel jemals selbst gespielt hat, da es technisch so gut und so abwechslungsreich gemacht ist, daß man über die übrige Monotonie, die wohl bei fast allen Ballerspielen vorhanden ist („Fingerprothese“...) hinwegsehen kann. Wäre es vielleicht objektiv, jedem Ballerspiel von vorne herein eine oder zwei Noten abzuziehen?

2. Was denkt Herr Mibold eigentlich, wie ein Spiel produziert wird? Es ist nun mal nicht so einfach, daß ein Programmierer kommt, für 10 DM Speicherchips kauft, diese in ein Modul steckt und hofft, daß dabei ein gutes Spiel herauskommt. Um ein Spiel herzustellen, benötigt man eine gute Hardware-Ausstattung, Grafiker, Musiker für den Sound, Programmierer, ...

Diese Personen arbeiten nicht umsonst, und auch der Materialpreis ist höher als 10 DM. Zudem verdient der Einzelhandel noch eine ganze Menge pro Spiel. Im Endeffekt bleibt für die Firma, die das Spiel produziert hat, gar nicht so viel übrig.

3. Ich denke, daß man von einem 15jährigen eine kritische Denkweise sehr wohl erwarten kann. Ich bin selbst

ALLE « GAMERSHETTE » ZU MIR



Die Sonics, die Ihr auf diesen Seite seht, sandte uns René Grob aus Effretikon. Einen besonderen Dank an ihn!

für das Game Gear erscheinen?

3. Welche Note würdet Ihr 'Streets of Rage II' (GG) geben?
4. Wie hoch ist die MBit-Zahl (oder auch 'Höchstleistung') des Mega CD II?
5. Könnt Ihr mir einige gute Action-Simulationen für das Game Gear nennen?

GAMERS ANTWORTET:

1. Das höchste Gefühl bei den GG-Modulen sind 4MBit, theoretisch geht aber auch mehr – wird aber aufgrund der Produktionskosten nicht vorkommen.

2. Zuerst einmal erscheint 'Desert Strike' – wenn auch nicht offiziell, wird es per Import sicherlich zu haben sein. 'Jungle Strike' wird laut EA nicht für die 'kleinen' Sega-Systeme (MS & GG) umgesetzt.

3. Kannst Du im Test nachlesen – Seite 49.

4. Das müssen wir wohl etwas grundlegender erklären. Die MBit-Angabe gibt bei Modulen die Größe des zur Verfügung stehenden Speichers an – die 'Größe' des Moduls. 24 MBit wie bei 'Street Fighter II' ergeben umgerechnet drei MByte.

Eine CD kann in etwa 600 MByte an Daten tragen, also 4800 MBit – zweihundertmal 'SF II'. Ein Spiel, das diese 'Höchstleistung' auf konventionelle Art und Weise erbringt, ist also theoretisch ein Jahrhundertprojekt. Sollte jemals ein Spiel eine ganze CD füllen, wird der größte Teil der Daten (über 99%) entweder von vorberechneten Grafiken (siehe 'Silpheed'), Datenmustern oder digitalisierter Musik uitgemaakt werden. Ist doch ganz einfach...

5. Action-Simulationen? Schwierig... Ganz erträgliche Adventures gibt's, aber bei den Sims sieht's düster aus. Das Game Gear ist einfach nicht die richtige Maschine dafür. Ein nach Genres geordnetes Testverzeichnis hatten wir in der GAMERS 6/93.

NICHTS FALSCH GEMACHT

Eure Zeitschrift ist wieder toll und hat sich die Note 1+ verdient. Meine Meinung zur Post-Ecke von 6/93 von Ralf Mibold, Ludwigsburg: Ich habe alle GAMERS von Anfang an und bin beim Kauf von Modulen immer nach Eurer Bewertung gegangen und habe bis heute nichts falsch gemacht. Ihr beeinflusst nicht die Kids, sondern helft Ihnen beim richtigen Kauf von Modulen.

Post von Thomas Busse, Laatzten: 'Ausländerfeindlichkeit'

Macht doch Deutschland nicht so (!) schlecht, und: Die Kinder sehen die Ausländerfeindlichkeit doch ganz anders, das weiß ich von meinem Sohn (9 Jahre). Er hat in seiner Fußballmannschaft so viele Kids von anderen Ländern, und sie kommen gut miteinander aus.

Diese Frage von Thomas Busse gehört nicht in die GAMERS. Weil die Kids anders miteinander umgehen als die Erwachsenen. Das soll es zur Post sein.

Ich habe drei Fragen: Wann gibt es Module in deutscher Sprache (wie bei Nintendo)?

Sollte man sich ein Mega CD II anschaffen?

Sind eigentlich Männer mit 35 zu alt zum Spielen mit Modulen?

Uwe Rosinsky, Hamburg

GAMERS ANTWORTET:

Zu Thomas Busse: Es lag nicht in unserer Absicht, Deutschland mit unserem Statement 'schlechtzumachen'. Auch findet sich in den Zeilen nirgends eine Passage, die die Aussage des Textes auf irgend ein Land begrenzt – und die Leute, die sich bereits die richtigen Gedanken zu dem

Thema gemacht haben, wollten wir auch nicht ansprechen. Eigentlich sollte eine respektvolle Behandlung sämtlicher Mitmenschen für jeden selbstverständlich sein – wie ein hier nach diesem Statement eingegangener Leserbrief (immerhin nur einer!) bewiesen hat, ist dem aber leider nicht so. Daß viele Kinder nicht so dumm sind wie manche ihrer Eltern (Sie sind nicht gemeint!) finden wir gut. Lassen wir es dabei bewenden.

Zu Ihren Fragen:

An deutschsprachigen Modulen wird derzeit gearbeitet – 'Landstalker' sei hier als Beispiel genannt, weitere folgen.

Das ist eine gute Frage. Ob die wenigen guten Spiele, die es derzeit für das MCD gibt (und das zu stolzen Preisen!) eine derartige Ausgabe rechtfertigen, muß jeder für sich selbst entscheiden.

Die letzte Frage: Quatsch!

ABHEBEN MIT MS?

Ich hätte da ein paar Fragen.

1. Ich habe in GAMERS 6/93 gelesen, daß man die GAMERS-Special-Ausgaben jetzt separat abonnieren kann. Aber wie?

2. Wird 'Thunderhawk' (MCD) auch fürs Master System erscheinen?

3. Könnt Ihr mir ein paar Flugsimulationen nennen? Fürs Master System!

Kay Hardelt, Lauenstein

GAMERS ANTWORTET:

1. In der GAMERS-Special befindet sich ein Coupon.

2. Nein.

3. Ebenfalls nein. Es gibt keine, es sei denn, man möchte Spiele wie 'G-Loc'-(TestGAMERS 4/92, Note 4-) Flugsimulatoren nennen.



in diesem Alter und kann sehr gut entscheiden, welche Spiele mein Taschengeld wert sind und welche nicht. Sonst würd ich die GAMERS ja nicht lesen, die mir diese Entscheidung erleichtert. Im Prinzip gäbe es zum Brief von Rainer Mibold noch viel mehr zu sagen, aber ich denke, daß der Brief sonst zu lang würde. Ich wünsche Euch noch weiterhin guten Erfolg.

Erik Dieterle, Pfalzgrafenhäuser

GAMERS MERKT AN:

Wir meinen, unseren Teil zu Ralfs Brief schon gesagt zu haben. Ralf hat übrigens zwischendurch wieder geschrieben und auf unsere Reaktion reagiert – und das recht positiv. Alles weitere steht ab sofort zur freien Diskussion.

BAFF ABER FRAGEN

Die GAMERS ist echt geil! Ich drück' das jetzt mal indiskret aus, aber als ich mir die GAMERS 6/93 geleistet habe, war ich total baff: Besser kann eine Zeitschrift für Segaisten nicht mehr werden! Na, jetzt genug mit dem Rumgeschleime, ich habe da ein paar Fragen:

1. Wie hoch ist die Höchstleistung (MBit) des Game Gear?
2. Wird 'Jungle Strike' auch

RÜCKBLICK & TESTS

1. Ich finde die GAMERS echt superturboaffenstark, aber wie Ihr den Rückblick neu gestaltet habt, finde ich ... ! Entweder solltet Ihr ihn nach Systemen oder wie früher ordnen!

2. In der Ausgabe 6/93 ist auf Seite 8/9 Werbung für die Spiele „Super Baseball 2020“ und „Techno Clash“. Warum habt Ihr sie nicht in der Ausgabe getestet?

3. In Ausgabe 4/93 habt Ihr „Humans“ getestet. Daraufhin habe ich in vielen Geschäften danach gefragt. Doch wo ich auch gefragt habe, ich konnte es nur als US-Spiel finden. Was ist los?

Bernhard Pöhlmann, Riedstadt

GAMERS

ANTWORTET:

1. Der Rückblick wird immer wieder mal anders aussehen – um Euch einen besseren Überblick zu ermöglichen. Laßt Euch überraschen!

beiden zum Opfer gefallen – wir liefern nach!

3. Ooops! Stimmt. Bis heute gibt es „The Humans“ nur als Importspiel. In diesem Falle war man seinerzeit einer Fehlinformation aufgelaufen. Offiziell steht es auch vorerst nicht an. Sollte sich das einmal ändern, werden wir Euch rechtzeitig informieren. Los ist, was nicht angebunden ist.

MEGA CD II

Ich habe vier Fragen über das Mega CD II. Aber erst einmal ein paar nette Worte: Ich fand die zehn Seiten „Street Fighter II“ im Special 3 super. Macht weiter so!

So, jetzt die Fragen:

1. Ich will mir ein Mega CD II kaufen. Welche CD-Spiele würden Sie mir empfehlen?

2. Es gibt ein Verlängerungssteil, damit das Mega Drive I auf das Podest des Mega CD II paßt. Ist es dem Mega CD II gleich beigelegt?

3. Ich habe in einer Anzeige gelesen, daß man für das Mega CD II eine Stereo-

anlage braucht. Stimmt das?

4. Befaßt sich das GAMERS Special 4 nur mit dem Mega CD II? Und wann wird es erscheinen?

Siegfried Hahn, Berlin

GAMERS

ANTWORTET:

1. „Thunderhawk“, „Chuck Rock“, in „Maßen, Silpheed“ (tolle Grafik-Demo).
2. Jawollja.
3. Nein, ist aber besser.
4. Ja, mit MCD und allem Drumherum. Sieerscheint am 3. Dezember!

KOMISCHE ERFINDUNG

Ich täte gern mal wissen, warum es Action Replay gibt. Es ist eine komische Erfindung. Ich habe zwar nichts dagegen, aber Spiele sind zum Spielen da und nicht gleich zum Durchschaffen, und man sollte nicht jedes Spiel an einem Tag durchschaffen. Man braucht manchmal Monate dazu, und schafft man es einfach durch. Ich finde das blöd, und wie eine totale Schummelgeschichte. Und jetzt meine Frage: Wieso ist dieses Gerät in die Welt geschafft worden?

Heiko Mattern, Wald-Michelbach

GAMERS ANTWORTET:

Des Menschen Wille ist nun mal sein Himmelreich. Manche Leute wollen oder können nicht warten/üben, bis sie ein Spiel auf „ehrliche“ Weise schaffen.

In die Welt ist es geschafft worden, damit eben jene Leute – gegen einen gewissen Obulus – auch nicht warten müssen. Wer nicht will, der muß ja nicht.

SPEICHERFRAGEN

In der letzten GAMERS haben mir vor allem die Mega CD-Spieletests gefallen. Macht weiter so! Aber ich habe auch eine Frage: Warum kann man die Speicherkapazität von Mega CD-Spielen nicht angeben?

Patrick Heinze, Recklinghausen

GAMERS ANTWORTET:

Die Angabe von Speicherkapazitäten ist durchaus mißverständlich, beim Mega CD noch eher noch als bei normalen Cartridges. Das hat Gründe. Bei jedem Spiel gibt es eine technische und eine

SONIC THE HEDGEHOG



spielerische Seite. Die technische läßt sich in Bits und Bytes ausdrücken. Ihre Qualität ist vom „handwerklichen“ Geschick der Entwickler abhängig. Die spielerische Seite ist nicht so einfach zu erfassen. Macht ein Spiel Spaß? Ist das Leveldesign gut und abwechslungsreich? Gibt es unfaire Stellen, etc., etc. Dies alles läßt sich eben nicht in einer Speichergrößenangabe festhalten.

Beiden Cartridges ist es noch so, daß Preis und grafischer/klanglicher Abwechslungsreichtum eines Spiels mit dessen Speichergröße zusammenhängen (Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel) – je mehr desto besser und kostet es! Bei einer CD ist enorm viel Speicher vorhanden, und das zu einem günstigen Produktionspreis – man ist endlich von jenen hinderlichen Einschränkungen befreit. Nun kommt das neue (und eigentliche) Problem ins Spiel: Womit soll man den ganzen Speicher füllen? Tja, und dann kommt es zu Dingen wie digitalisierten Soundtracks und Hintergrund-„Filmen“, die endlos Speicher fressen, aber dem Spiel an sich nicht viel geben. Ein Spiel in 2 MBit (nehmen wir mal „Tetris“) kann also mehr Spaß machen als eins in 200 oder gar 2.000 MBit, das zwar viel Grafik & Sound, dafür aber keine Ideen bringt. Aus diesem Grunde ist eine solche Angabe sinnlos. Sicher, man könnte sie errechnen, über wozu? Die Angabe an sich führt nur in die Irre, viel zu viele Erklärungen sind zusätzlich erforderlich!



VIELLEICHT BRAUCHT SPARKERS UNTERSTÜTZUNG!

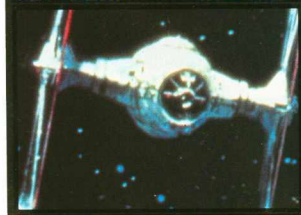
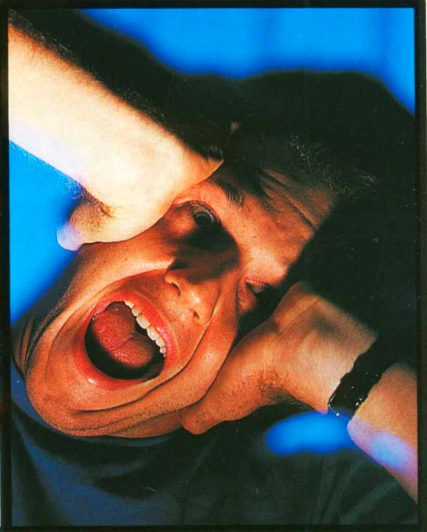
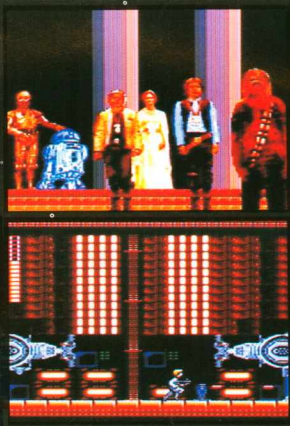
2. Während der Produktion von GAMERS 6/93 mußten wir aus verschiedenen Titeln die für Euch interessantesten herausuchen. Dem sind die

Nur wer die Wege der **Macht** kennt, hat eine **Chance...**

SEGA™

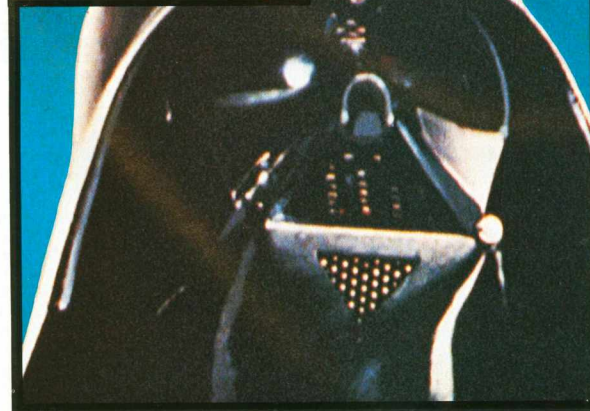


Erhältlich für MASTER SYSTEM und GAME GEAR



Gamers 6/93: "Unsere Sternenkrieger sind wirklich gut getroffen und gelungen animiert." Sega Pro Oktober'93: "Dieses Spiel ist eine erfrischende Abwechslung gegenüber dem Plattformerleier, das man beim Master System überlicherweise geboten bekommt."

Vielleicht sind Sie ein guter Pilot ... vielleicht können Sie auch gut mit einem Laserschwert umgehen – aber ohne die **MACHT** können Sie Darth Vader nicht entgegentreten! Mit Obi-Wan Kenobi, R2 D2, 3-PiO und Han Solo an Ihrer Seite, versuchen Sie, Prinzessin Leia zu retten. Nur die Zerstörung des Todessterns macht Ihr Abenteuer komplett. In **STAR WARS** übernehmen Sie die Hauptrolle, je nach Situation als Luke Skywalker, Han Solo oder Leia. Ein großer Film – ein großes Ziel, jetzt auf Ihrem Master System oder Game Gear. Und: "Möge die Macht mit Euch sein!"



STAR WARS Game © 1990, 1993 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Used under authorization. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company "SEGA", "Master System", "Game Gear" are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. U.S. Gold is registered trademark of U.S. Gold Limited.

*kommt in
Stückchen*

MEGA DRIVE
1 Spieler • Electronic Arts

Eines schönen Tages, unserer Ameisenheld befindet sich gerade auf Vergnügungsfahrt durchs All, setzt der Space-Antrieb aus. Gesteuert von irgendeiner bösen Macht treibt Zool auf einen kleinen Planeten zu. Dort mit Bruchlandung angekommen, macht sich der grüne Ninja sofort auf die Suche nach Ursache seiner Panne. Dieses Böse personifiziert sich in dem teuflischen Krool und seinen diabolischen Schergen. Wir haben es hier aber nicht mit normalen Widerlingen zu tun, die einfach

nur die Weltherrschaft erringen wollen. Statt dessen hat der fiese Krool vor, die Kontrolle über jeden positiven Gedanken zu erlangen, damit die Langeweile im Mega Drive Einzug hält. Zum Glück aber gibt es Zool, den letzten Verteidiger der Phantasie, und er stürzt sich auch sofort ins Abenteuer.

Soweit die recht lustige Hintergrundgeschichte. Gleich nach dem Spielstart werdet Ihr von einer Farbenpracht überrascht, die man nicht alle Tage auf dem Mega Drive sieht. Fast könnte man glauben, Electronic Arts hat Euer Mega Drive in ein Schlaraffenland verwandelt. Überall bunte Kuchen und Zuckergerst.

Da aber zu viel Naschwerk bekanntlich nicht gut für die Zähne ist, sind die restlichen



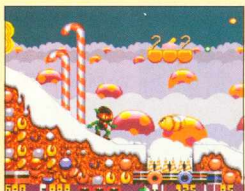
Euer leuchtendes Spiegelbild, das Euch auf Schritt und Tritt folgt, ist sehr hilfreich. Leider hält dieses Extra nicht lange.



Sieht er nicht aus wie der geborene Ninja-Kämpfer?



Die Axt im Haus erspart den Zimmermann.



Zuckerstangen, Bonbons und Lebkuchen. Da schlägt doch unser aller Herz höher.



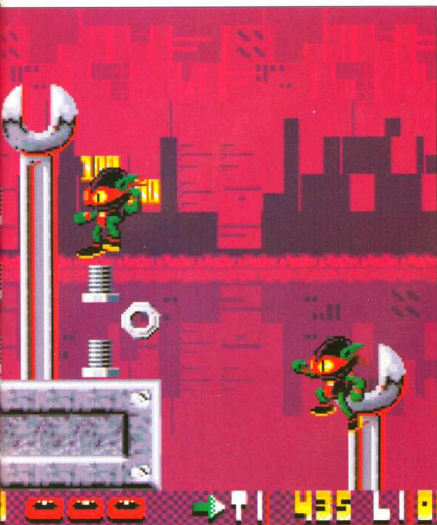
Die Gegenvielfalt ist überraschend. Bananen, kein Problem. Wer lieber die große Artillerie mag wird auch bedient.

Dimension verantwortlich sind, müssen sie von Euch unschädlich gemacht werden.

Das geht einmal nach Sonic-Manier durch freundliches Klopfen auf des Gegners Kopf, oder auch mit einer speziell für Ameisen angefertigten Bazooka.

Sollte beides nichts fruchten, bleibt Euch noch die Schlitter-Attacke: Im vollen Lauf ruscht Ihr dann mit ausgestrecktem Fuß dem Bösen an die Kniescheibe (oder was

eine laufende Gitarre da so hat). Da diese Möglichkeit in der Luft logischerweise nicht gegeben ist, zückt Ihr dort das obligatorische Ninja-Schwert und zerhackstückelt Eure Widersacher. Manche schmeißen dann gestohlene Süßigkeiten weg, die Ihr aufsammeln müßt, denn erst wenn Ihr genügend davon gesammelt habt, könnt Ihr in den nächsten Level überwechseln. Im Spielfeld selber sind auch etliche der kleinen Sammelobjekte ver-



Wer Zool in die Quere kommt kann nicht mehr lachen.



nicht alle Programmierer denken an solche Details. Das Spiel ist sehr schnell und Zool äußerst flink, was leider zu Lasten der Steuerung geht. Manche Sprünge müßt Ihr mehrmals versuchen, bis Ihr endlich auf der gewünschten Plattform landet. Auch sind manche Levels schon so unverschämt bunt, daß die Objekte nicht immer gut zu erkennen sind. Wir sollten aber nicht vergessen, daß wir nur eine Preview-Version haben. Ob Electronic

Musikalische Genies könnt hier frei komponieren.



Auf den Noten könnt Ihr gut nach oben schweben.



Habt Ihr schonmal was von der 'Nten-Dimension' gehört? Nein?! Dann seid Ihr nicht mehr 'up to date', wie es so schön auf neudeutsch heißt. Aus dieser besagten Dimension nämlich entspringt der grüne Ameisen-Ninja „Zool“, dem Ihr mit Eurem Geschick zum Sieg über das Böse verhelfen müßt.

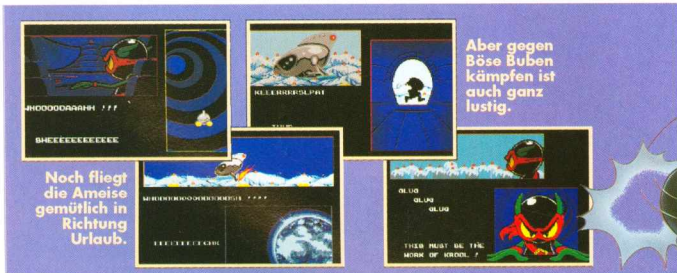
steckt, und nicht nur die: So gibt es beispielsweise einen Unverwundbarkeitszauber oder als besonderen Gag eine Zool-Kopie, die genau wie Ihr hüpf und schießt, nur eine halbe Sekunde später. Sogar versteckte Bonuslevels gibt es zu entdecken, die allerdings recht gut versteckt sind. Eure Befreiungsreise führt die kleine Ameise durch sieben Welten, die jeweils aus

vier Stages bestehen. Ganz im Gegensatz zu den sehr unterschiedlichen Leveln können die einzelnen Unterstages nicht durch abwechslungsreiche Grafik glänzen. Am Ende einer Welt müßt Ihr dann nochmal zeigen, daß sich Euer hartes Ninja-Training auch wirklich gelohnt hat, dann nämlich kommen die Endgegner. Große Burschen, die keinen Spaß ver-

stehen und Zool all sein Können abverlangen. Da heißt es springen und schießen, was das Zeug hält, aber nicht vergessen, den feindlichen Geschossen auszuweichen. Zur besseren Anpassung an die eigenen Fähigkeiten könnt Ihr sowohl den Schwierigkeitsgrad als auch die Anzahl der Continues vor dem Spiel einstellen. Eigentlich eine Selbstverständlichkeit, aber

Arts diese kleinen Mankos noch auswetzen wird, oder ob unser Ameisenheld am Ende gar zum Maulwurf mutiert, all dies und noch viel mehr erfährt Ihr wie immer in der nächsten... GAMERS. Wer Jump&Runs mag, sollte sich die nächste Ausgabe schon mal vormerken.

Maris Feldmann



Aber gegen Böse Buben kämpfen ist auch ganz lustig.

Noch fliegt die Ameise gemütlich in Richtung Urlaub.



*kommt in
Drehbuch*

Zwei Metall-Giganten der Filmgeschichte stehen sich gegenüber! Aber warum? Haben sich zwei Paralleluniversen überlappt, oder hat es ein kosmisches Zeitparadoxum gegeben? Alles falsch: Virgin hat beide Film-lizenzen erworben, und außerdem steht das so im Drehbuch!



Unser Gegner scheint Probleme mit der Kühlung zu haben!

sein. Wahre Heerscharen von Androiden, Cyborgs, Robotern und Terminatoren aller erdenklichen Modelle haben es in diesem Spiel auf Euch Robocops abgesehen. Natürlich müßt Ihr die Welt nicht mit einer kleinen Spielzeugpistole befreien, hier gibt es andere Spielzeuge: das klassische MG, zielsuchende Raketen, lenkbare Granaten oder auch ein wirkungsvolles Lasergewehr. Zwei dieser re-

Gegner sind spitzenmäßig gezeichnet und ebensogut animiert. Damit passen sie ideal vor den Hintergrund, denn der bleibt von seiner Qualität her nicht hinter den Sprites zurück. Das gleiche könnt Ihr ebenfalls von der Musik, insbesondere den Soundeffekten erwarten.

In der nächsten Gamers werden wir Euch nähere Details zur deutschen Version, die übrigens schon im November werden wir

Unser alter Kumpel Arnold wollte mal wieder auf einen Tee vorbeischauen.



Und nun scheint auch noch Darth Vader zum Kaffee zu kommen. Was ist bloß mit den Endgegnern los?



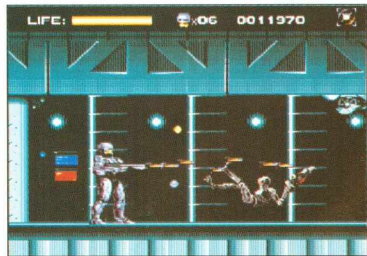
ROBOCOP VS. TERMINATOR

Da steht der Held in schimmernder Rüstung.

Halt, nicht gleich weiterblättern! O.k., wir wissen alle, daß Spiele – sind sie nach und aufgrund von Filmveröffentlichungen entstanden – oft eine arge Enttäuschung werden, aber: Hier liegt endlich mal eine Ausnahme dieser Regel vor. So viel kann schon mal verraten werden.

Was schon Arnold in Terminator II geschafft hatte, das darf nun auch Robocop versuchen: Skynet, den großen, bösen Computer zu vernichten. Als wandelnde Blechbüchse mit menschlichem Gehirn scheint er der geeignete Freiwillige für solch ein Selbstmord-Kommando zu

gelächerten „Argumentationsverstärker“ könnt Ihr mit Euch herumschleppen und jederzeit zwischen ihnen umschalten. Der Endgegner jedes Levels versteckt sich stets hinter vielen Plattformen mit fast ebensovielen geheimen oder nur schwer zugänglichen Passagen. Beim Durchqueren dieser Abschnitte warten häufig kleine Bonbons wie Extraleben, gute Waffen oder Energie (Ihr kennt das ja) auf Euch. Im großen und ganzen gilt zwar: Ballern was die Rohre hergeben, aber während so mancher Situation solltet Ihr die Waffe klug auswählen, um ans Ziel zu



Terminatoren scheinen eine Abneigung gegen Blei entwickelt zu haben. Der hier freut sich anscheinend nicht über das Luftpost-Geschenk.

gelangen. Leider darf nur ein Spieler losziehen, um die Welt zu befreien, doch selbst dies bereitet schon reichlich Kurzweil, denn: Sowohl der Roboterpolizist als auch seine

scheinen soll, verraten können. Steht Ihr auf Beinhardt Action-Kost, freut Ihr Euch auf „Robocop vs. Terminator“ garantiert!

Maris Feldmann

MORTAL KOMBAT®

Schlag Dich durch!

NEU 16-MEG

MORTAL KOMBAT® ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnis-



Screenshot SNES

vollen 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 vier-armige 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 beherrschen gilt. MORTAL KOMBAT® ist der Kick, den Du jetzt brauchst.



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

Acclaim®

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

ARENA

MIDWAY

VIEW

preW

GAME GEAR
1 Spieler • U. S. Gold

*kommt in
Dokus*

Der Fall ist klar: Entführung! Der böse Meister und sein nicht minder übles Imperium haben sich die Prinzessin Magenta geschnappt, und das nur aus einem einzigen Grund. Der miese Oberschurke hat noch ein persönliches Hühnchen mit Strider zu rupfen und rechnet fest damit, daß unser Held sich nicht um den Befreiungskampf drücken wird.

Mit dieser Ansicht liegt er auch goldrichtig. Strider schnappt sich sein Plasmaschwert und seinen tödlichen Wurfstern, um dem Imperium ein für allemal das Rückgrat zu brechen und Prinzeßchen zu befreien.

Klingt nach Jump&Run, findet Ihr? Ja, ist es auch. Strider kämpft sich durch insgesamt fünf große Levels, um die Schergen des Meisters

sich auf dem Game Gear angenehm farbenfroh und abwechslungsreich. Auf seinem beschwerlichen Weg muß sich der kühne Recke in jedem Level gleich mit mehreren Bößmonstern auseinandersetzen, und die haben's manchmal ganz schön in sich. Erfreulich, daß die Pro-

dem auch Continues. Schotischer Geiz zeigt sich aber, wenn man nach Paßwörtern

Lust bekommen auf eine kleine Rettungsaktion? Der 2-MBit starke „Hand-Held“ macht sich in diesen Wochen auf den Weg zu Eurem Händler.

Gerald Arend



**Finsterer Geselle:
der miese Meister**

Action in der Raumstation: Strider muß sich um einen fliegenden Roboter kümmern

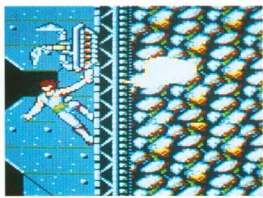
Eine hübsche Prinzessin, die entführt wurde; ein starker Recke, der sie retten will – das sind die Zutaten, aus denen das brandneue Strider II für das Game Gear gebacken sind.



STRIDER



Nix mit Waldesruh: Mutierte Wölfe ärgern Strider



Der Held bei einer seiner sportlichen Klettertouren

allezumachen. Sein Weg führt ihn durch verschiedenste Grafikwelten mit so hübschen Namen wie „Forbidden Forest“, „Castle Metropolis“ oder „Alien Labyrinth“.

Vor diesen illustren Kulissen ist ganz schön was los. Strider wäre natürlich nicht Strider, wenn er nicht ordentlich Muskelschmalz und Kampferfahrung hätte. Die hat er sich nämlich im Vorgängerspiel „Strider“ antrainiert. Er kann nicht nur aus dem Stand bis zum Fensterbrett des zweiten Stockwerks springen, sondern auch an vielen Wänden und Decken herumhangeln. Die Abenteuer des Strider präsentieren

grammierer vor jeden Bößgegner einen Restart-Point gesetzt haben. Und weil Prinzeßchens Befreiung gar nicht



Strider im Zweikampf gegen einen der vielen Bößgegner

mal so einfach ist, gibt es nicht nur zwei verschiedene Schwierigkeitsstufen, son-



Welch ein Held: Strider beim Fototermin für GAMERS

Aus-schau hält. Die werdet Ihr genauso vergeblich suchen wie Power-Ups fürs Waffensystem – mehr Power für Schwert und Wurfstern gibts eben nicht. Dafür findet Strider aber hier und da schon mal ein Schild oder frische Energie.

WALT DISNEY'S MEISTERWERK

Das Dschungelbuch

Für Sega Game Gear und Sega Master System



© Disney

Walt Disneys Meisterwerk - Das Dschungelbuch - gibt es nun endlich auch als Videospiel. Der junge Mogli möchte in das Dorf der Menschen zurückkehren. Auf seiner abenteuerlichen Reise, die ihn durch

12 atemberaubende Level führt, trifft er auf Balu den Bären, King Louis, den lustigen Affenkönig und natürlich auf Shir Khan, den gefährlichen Herrscher des Urwalds.

Es gibt geheime Schätze, versteckte Level und Bonusspiele zu entdecken. Das Dschungelbuch wurde von dem Virgin Games Inc. Programmiererteam entwickelt, welches sich schon für die State-of-the-Art Spiele Cool Spot und den Megahit Aladdin verantwortlich zeichnet. Die unglaubliche Grafik, die Animation, die einem Zeichentrickfilm gleicht und der bombastische Soundtrack stehen ganz im Sinne des Originalfilms.



Virgin



Der Flieger nimmt Anflug auf Oslo, die Hauptstadt im Land der Trolle: Vermummte Leute, tiefe Fjorde und Rentiere, das sind die Merkmale für dieses Land. Unser Ziel ist Lillehammer,

schiedlichen Events zur Höchstform herausfordern. So ist die beliebte Mehrspieler-Option samt Kopf-an-Kopf-Rennen vorgesehen, aber auch der 'Einzelkämpfer' soll Herausforderer bekommen, deren Steuerung dann der Rechner übernimmt. Während die Vier-MegaBit-Versionen (GG/MS) etwa 90 Märker kosten

Euch jetzt nicht die Kugel zu geben. Das kannten bis vor kurzem allenfalls eingefleischte Norwegen- und Skilanglauf-Fans – und jene, die sich für das norwegische Königshaus interessieren. Ohne ein paar mutige Männer auf Skiern gäbe es die blaublütigen Jungs heute wohl kaum, denn die hatten einst mit ihren Birkenbrettern an den Beinen ein königliches Baby im Gewaltmarsch über die verschneiten Berge nach Lillehammer in Sicherheit gebracht. Deshalb führt Lillehammer noch heute einen Skifahrer im Wappen. Wenn

tembertag (um 2.00 Uhr morgens) - nein, eben nicht in den Schnee! Es ist warm hier, und wir stellen uns also eher auf einen Olympiade-Trockenkurs ein.

Bei unserer ersten Visite fällt überraschenderweise auf, daß sich das Gros der meganeuen Sportanlagen hervorragend in die Landschaft einpaßt. Viele der Arenen sind überhaupt

AUF INSPEKTION IN LILLE

Frohe Kunde für alle Wintersport-Freaks! Für die Videospiele-Maschinen in nah und fern wird der Startschuß der Winterspiele im norwegischen Lillehammer um gut und gerne acht Wochen vorverlegt. GAMERS begab sich vor Ort, um dem Mysterium auf den Grund zu gehen.



ein Städtchen, das nicht einmal mehr als 20.000 Einwohner zählt und jetzt als Norwegens High-light gefeiert wird. Noch bevor hier am 12. Februar 1994 die erste Sportskanone im funkelnden Schnee an den Start geht, kann bei Euch daheim die 17. Olympiade bereits entschieden sein. Das Olympische Komitee sieht's gelassen, so daß „Winter Olympics“ für Eure drei Sega-Systeme bereits im Dezember und für die Mega CDs mit immer noch ausreichend Vorsprung kurz nach Neujahr in den Handel geht. Hersteller U.S. Gold hat die offizielle Lizenz, und das ließen sich die Manager schon einiges kosten. Winter Olympics wird Euch in allen zehn unter-

sollen bekommt Ihr Olympische 12MBit (MD) noch für faire 130 Mark. Das Produkt-Management von Selling Points: „Wer es ganz realistisch liebt, der kann sich mit Winter Olympics ohne weiteres einschneiden lassen, ohne daß ihm dabei kalt wird.“ Das sehen wir auch so und schwenken nun wieder um, denn wir sind ja in ...

... Norwegen. Wenn Ihr noch nie etwas von Lillehammer gehört habt, braucht Ihr



Angst essen Seele auf: Auf der Konsole einfach getan, ...



... ist aus dieser Betrachtung höchstens noch „einfach gesagt“!



The Viking Ship ist die gigantische...

hier vom 12.-27. Februar '94 der Sport in seiner größten Dimension passiert, dann gibt's für jeden Wintersport-Fan nur einen Wunsch: dabei sein ... Mit der Frühmaschine ging's für uns schon an einem Sep-

nicht zu sehen, obwohl wir Lillehammer völlig ohne Schneedecke erleben. Lediglich die flächendeckend installierten Olympia-Schilder und -wegweiser prophezeihen den „großen Bahnhof“ im Schnee. Überhaupt kommen während der Erkundungstour Fragen auf, auf die wir auf Anhieb gar

nicht so sehr gut herausge-
 geben können. Was zum Bei-
 spiel hat „The Viking Ship“ –
 ein Wikingerschiff also - mit
 dieser 17. Winterolympiade
 zu tun? Ja, da kommt unser-
 eins ins Gröbeln. Wir gehen
 dem Wegweiser nach und ge-
 langen nach wenigen Kilo-
 metern Fußmarsch nach Ham-
 mar und: stehen vor dem Vi-
 king Ship. Sieht aus wie ein
 überdimensioniertes
 umge-

übten Statikern mal eben in
 einen Berg eingebettet, hinter-
 läßt die im Inneren des
 Bergs mit allen Schikanen
 ausgestattete Olympia-Höhle
 lediglich einen schlichten
 Eingang in der Bergland-
 schaft.

Nach einem ersten Probe-
 lauf durch die Konsolensiel-
 Disziplinen wird es jetzt ernst:
 O.k., die Eishallen mögen
 schon sehr authentisch aus-
 sehen, aber wie steht es bit-
 teschön mit den Rennstrek-
 ken? Unsere Inspektion führt
 uns (trotz Stromausfall) im
 Sessellift ganz gemütlich
 nach oben zu den
 Loipen, vorbei an
 den beiden riesi-
 gen
 Sprung

etwa dem, was Ihr bald auf
 Eurem Monitor sehen könnt.
 Auch die Abfahrthänge bei
 Ringebu in Kvittfjell und dem
 1065 Meter hoch gelegenen
 Hafjell sind auf U.S.Golds Si-
 mulation – welch Freude –
 deutlich erkennbar und mit
 Bergen und anderen markan-
 ten Fixpunkten versehen.

Unseren jetzt folgenden
 Ernstfall, den wir proben wol-
 len, werden wir mangels
 Schnee
 und

von Hunderfossen. Ökologi-
 sch eine Meisterleistung,
 dann jedenfalls, wenn ein
 in Ermangelung einer Eisde-
 cke die reine graue Betonpiste
 entgegnet. Erst als man für
 uns die Sommerbobs auf
 Rädern herausucht, wirkt das
 Szenario zwischen den rau-
 schenden Bäumen belebter.
 Was uns anbetrifft, macht sich
 erhöhte Nervosität breit, denn
 jetzt gilt's: Helm auf, hinter
 den Profi-Fahrer in das
 enge Gefährt zwän-
 gen, ange-
 schoben
 wer-
 den,

HAMMER 12 MEGABIT FÜR DEN SCHNEE



Liegt eingebettet in den Bergen: das Eishockey-Feld.



Noch kleine Korrekturen bis zum Finishing und „Winter Olympics“ winkt ein GAMERS-Star!



1365 Meter Schußfahrt durch die Röhre:

ein ungleicher Wettlauf gegen die Zeit...

stül-
 ptes
 Kanu und
 entpuppt sich
 in seinem bereits
 komplett errichteten
 Inneren als gigantisches
 Olympisches Eisstadion für
 die Wettkämpfe im Eislauf
 und als Arena für den Eistanz.
 Ebenfalls komplett aufgebaut
 präsentiert sich in Gjøvik das
 Eishockey-Spielfeld; Von ge-

schanzen.
 Unsere geübten Augen lasen
 uns zu folgendem Ver-
 gleich zwischen Realo- und
 Digital-Welt kommen: Die auf
 dem Berg angelegten Biath-
 lon-Tracks entsprechen in

und
 a b
 geht's
 mit Bravour.
 Wenig elegant
 rast und rüttelt der
 sportive Kabinenroller los, der
 Fahrtwind zischt, der behelmte
 Kopf schleudert hin und
 her, und wenn das Gefährt
 während seiner 1365 Meter
 Schußfahrt in den Steilkurven
 die Röhre hochschnellt,
 dann nimmt der Druck auf
 unsere Körper kräftig zu ...
 Mit etwas gewöhnungsbe-
 dürftiger Bedienung, aber
 bestens nachvollzogener At-
 mosphäre und einem origi-
 nalgetreuen Verlauf der Bahn
 entspricht auf den Konsolen
 alles genau dem Erlebnis hier
 in Lillehammer. Bravo!
 Könnte Winter Olympics
 den begehrten GAMERS-Star
 bekommen? Kleine Korrek-
 turen vorausgesetzt: ja!

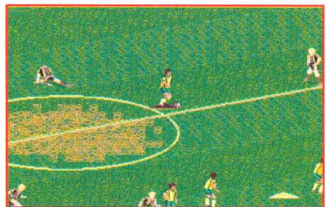
Antje Hink



Er gehört zu den ganz Großen des Fußballs: Pelé. Geboren 1940 in Brasilien, startete er seine Wahnsinnskarriere 1958 in Schweden. Schon kurz darauf wechselte er ins heimische Lager; in den folgenden Jahren räumte er für Brasilien so ziemlich alles ab, was der Spitzenfußball zu bieten hat. Gleich dreimal verhalf Pelé Brasilien zum Weltmeistertitel, und zwar in den Jahren 1958, 1962 und 1970. Für seine Leistungen wurde der begnadete Balkünstler 1959 zum besten Fußballer der Welt gekürt. Zehn Jahre später schoß Pelé sein 1000tes Tor in einem Profispiel.

Das war für den lange Zeit „bestbezahlten Fußballer der Welt“ lange noch nicht das Signal zum Aufhören. Seinen Abschied von der Profi-Liga nahm Pelé erst 1977. Das heißt aber nicht, daß er dem runden Leder seit dieser Zeit den Rücken zukehrt. Noch heute frönt der ausgesprochen agile Mittfünfziger seiner großen Leidenschaft und ist immer noch ein echter

Wo will der junge Mann denn bloß mit dem Ball hin?



Könner auf seinem Gebiet.

Kein Wunder also, daß Pelé ein prima Zuppferd für ein Fußball-Game abgibt. Zur Zeit ist man in der Accolade-Schmiede in den Staaten noch fleißig am Werken — und zwar mit Hilfe des Meisters selbst. Denn Pelé gibt nicht nur seinen Namen, sondern wirkt auch aktiv am Game-Design mit — oder, um es mit Pelé selbst zu sagen: „Ich habe beim Gestalten des Spiels mitgeholfen, also wißt Ihr, daß es realistisch ist“.

Vor wenigen Tagen flatterte eine frühe Vorabversion



Pelé bei seinem Abschied von der Profiligen.

Der Altmeister des Fußballs gibt sich die Ehre: Pelé. GAMERS durfte schon mal einen ersten Blick auf die Vorversion der brandheißen Accolade-Simulation werfen.



Warum nur laufen die 22 Jungs hinter diesem kleinen Ball her?

PELÉ

Das sieht ja schon gefährlich nach Tor aus.

fürs Mega Drive in unsere Hallen. Natürlich ist das Game längst noch nicht fertig — aber diese Vorversion zeigt schon, daß Pelé auch als Game-Co-Designer seine Qualitäten hat.

Was sofort ins Auge fällt, ist die Perspektive. Bei Pelé seht Ihr die Spieler nicht als kleine Pixelklümpchen aus der Vogelperspektive, sondern aus einer Schrägperspektive — ungefähr wie im Fernsehen. Die Spieler sind entsprechend angenehm groß. Das Spielfeld scrollt flüssig in vier Richtungen.

Pelé bietet Euch verschiedene Spielmodi. Im Liga-Modus tretet Ihr in über 30 Spielen gegen europäische und lateinamerikanische Teams an. Ihr wählt Euer Team aus über 40 angebotenen Teams aus. Jede Mannschaft besitzt ihr individuelles Profil mit verschiedenen Werten für Angriff, Verteidigung und Geschwindigkeit. Damit keine Langeweile aufkommt, spielt ihr natürlich

auch auf verschiedenen Plätzen. Besonders gelungene Spielpassagen könnt Ihr Euch im Replay-Modus nochmal vor Augen führen. Außerdem zeigte unsere Preview-Version auch einen Trainer-Modus. Er enthält bisher aber nur eine Disziplin, nämlich den direkten Angriff auf das Tor in der „Starbesetzung“ Stürmer und Torwart.

In unserer Preview-Version mochte sich nicht das richtige Fußballfieber einstellen, weil die Steuerung noch nicht ganz ausgereift war. Die Auswahl des aktiven Spielers schien mehr vom Zufall abzuhängen, gezielte Torangriffe per Joypad waren nur sehr schwer möglich. Hoffentlich ist man bei Accolade der gleichen Ansicht wie wir und



schraubt noch ein wenig an der Steuerung herum. Zeit genug wäre jedenfalls: Der digitalisierte Pelé wird nicht vor Dezember auf Eurem Mega Drive zu Hause sein.

Eins steht jedenfalls fest: Wenn es den Programmierern gelingt, die genannten Schwachpunkte auszumerken, dann hat Pelé das Zeug, ein echter Renner zu werden. Warten wir's ab und drücken die Daumen ...

Gerald Arend

Eine Schönheit ist Puggsy nicht, aber in punkto Intelligenz ist er seinen Zeitgenossen haushoch überlegen.

Diesmal allerdings braucht er Hilfe. Seines Raumschiffs beraubt, ist er buchstäblich auf einem entfernten Planeten gestrandet und muß nun 17 verschiedene Ebenen durchqueren. Sie alle sind vollgepackt mit kniffligen Rätseln, schwierigen Proben und Horden von feindlichen Außerirdischen. Mit Hilfe des einmaligen TOI-Systems (Totale Objekt-Interaktion) mußt Du ihm helfen, sein Schiff wiederzufinden und nach Hause zurückzukehren.

Mit irren Grafiken, toller Musik und einer kompletten Junioren-Sektion für unsere jüngeren Spieler — Puggsy, der Orangefarbene, ist auf Deine Hilfe angewiesen.

PS: In Anerkennung des Umstandes daß er einfach nicht schlau genug ist, hat Michelangelo für dieses Abenteuer seine Teilnahme abgesagt.

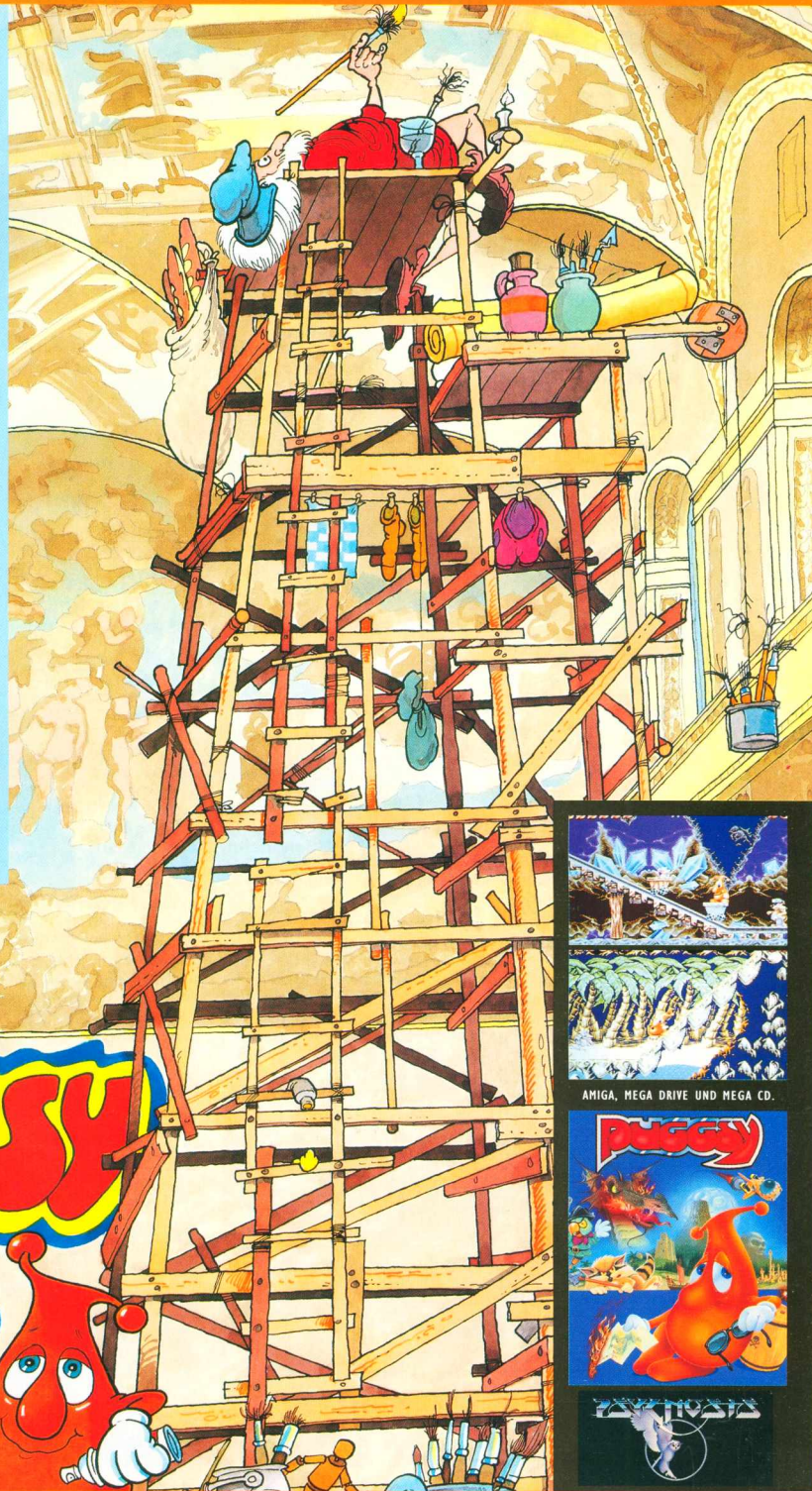
92% Sega Magazin

90% Megadrive Adv. Gaming

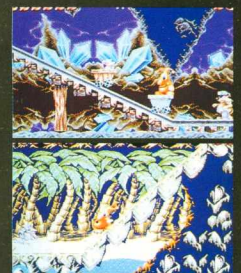
90% Mega Tech

91% Sega Mean Machines

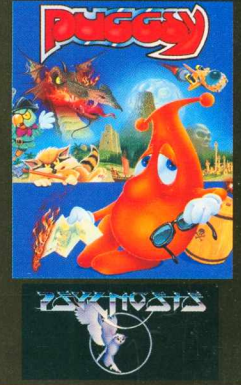
MAN MÜß ZWAR
KEIN GENIE SEIN,
ABER SCHADEN
KANN ES NICHTS.



**PUGGSY
WAS
HERE**



AMIGA, MEGA DRIVE UND MEGA CD.



MASTER SYSTEM
TEST TEST
GAME GEAR

Wenn die Affen mal wieder durch den Wald rasen, dann können eigentlich nur zwei Leute dafür verantwortlich sein...

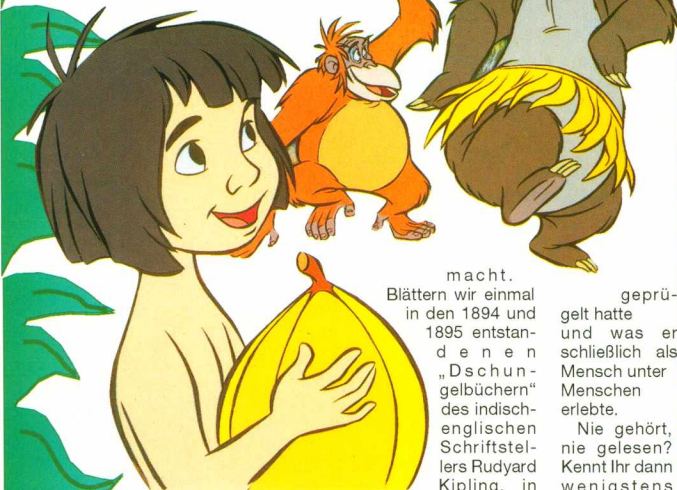
türlichen Eltern getrennt und von den Tieren des Urwalds aufgezogen und mit den lokalen Gesetzen vertraut ge-

der Schlange, King Louie und seinen fiesen Affen und letztendlich mit Shir Khan selbst herum-



Man schlängelt sich so durch...

Hier tanzt nicht nur der Bär...



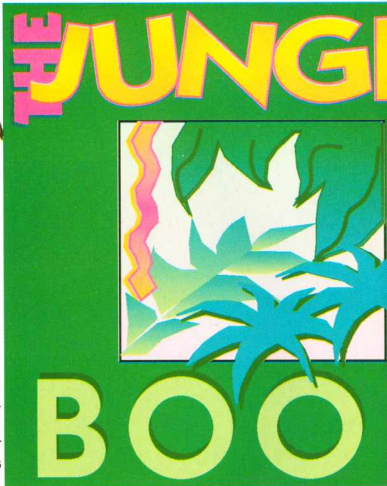
macht. Blättern wir einmal in den 1894 und 1895 entstandenen „Dschungelbüchern“ des indisch-englischen Schriftstellers Rudyard Kipling, in deren Kurz-

Nein, diesmal ist es nicht Tarzan, der im Dschungel für Auf- fuhr sorgt, sondern sein indisches Gegenstück Mogli. Mit seinem afrikanischen Kollegen teilt dieser ein gemeinsames Schicksal: Beide wurden in jungen Jahren von ihren na-

geschichten unter anderem die Geschichte von Mogli erzählt wird: Wie er durch den bösen Tiger Shir Khan seiner Eltern beraubt und von Wölfen aufgezogen wurde, wie er von Baloo dem Bär und Bagheera dem Panther ins Dschungelleben eingeweiht wurde, wie er sich mit Kaa,

geplü- gelt hatte und was er schließlich als Mensch unter Menschen erlebte.

Nie gehört, nie gelesen? Kennt Ihr dann wenigstens eine der filmischen Umsetzungen der Story? Nein, nicht unbedingt die amerikanisch-japanische Zeichentrickserie, die Euch von Zeit zu Zeit in der Glotze präsentiert wird, etwas anspruchsvoller darf es schon sein! Zum Beispiel die 1942 entstandene



Solche Sprünge setzen viel Geschick und auch etwa Glück voraus.



King Louie benimmt sich in seinem Tempel ganz schön affig, oder?



Baloo verhilft Mogli zu einer abenteuerlichen Flußreise.



Mit solchen gemeinen Affen ist wirklich nicht zu spaßen.



Die fiese Schlange Kaa macht Mogli das Leben ganz schön schwer.

Hinter den Bananenstauden verbergen sich manchmal...



...ganz nützliche Extras wie dieser Boomerang.

englische Verfilmung, die nicht nur durch schöne Filmaufnahmen, sondern auch durch eine tolle Filmmusik begeistern konnte. Die war immerhin so gut, daß sie die erste Filmmusik war, die als eigenständige Schallplatte veröffentlicht wurde. Nicht gesehen? Dann aber hoffentlich den Zeichentrickfilm aus dem Jahre 1967, der war nämlich was ganz besonderes! Er war nicht nur ein Film aus den Disney-Studios, was eigentlich allein schon für optische Qualität bürgt, er war auch der

letzte Film, dessen Herstellung Walt Disney persönlich überwacht hatte. Ein reizvolles Feuerwerk aus Gags, Zeichentrick in Perfektion – einfach ein Riesenspaß! Das etwas kitschige Happy End ist Geschmackssache und viel-

weder Testbericht noch Anleitung vermitteln. Das Game knüpft nämlich an den Disney-Zeichentrickfilm an und erzählt die Geschichte von Mogli auf seinem Weg in die Gesellschaft der Menschen.

und Fledermäuse können ganz schön nerven. Doch zum Glück ist Mogli nicht wehrlos: Auf Wunsch schmeißt er mit Bananen um sich und kann dadurch die Gegner Mores lehren, hinter Bananenstau-

hen zu können. Nur sind die Extras im Gegensatz zu den Schikanen leider viel zu selten zu finden. Das ist auch das Hauptmanko des Spieles: So schön die comic-ähnliche Grafik auch anzuschauen ist, der Spielwitz bleibt wegen einiger Schikanen und Wiederholungen doch irgendwo auf der Strecke. Spätestens wenn man mit maximal vier Leben und einem Continue vor dem ersten Zwischengegner steht und ihm nicht so recht beikommt, fragt man sich, warum die Lebensenergie nur so knapp bemessen ist und warum es nur ein Continue gibt und keine Paßwörter und, und, und...

Schade, daß der Einsteigerfrust so hoch ist, denn so bekommt man die wirklich sehenswerten Sequenzen kaum zu sehen. Es stecken so viele tolle Ideen in diesem kleinen Modul, aber leider sind sie nur schwer zugänglich. Hier hätten die Designer noch etwas herumfeilen können...

Michael Anton



Shir Khan, der Oberbösewicht, ist ein harter Brocken!

Es gilt, in bester Jump&Run-Manier die diversen Hindernisse im Dschungelleben zu überwinden und nach zahlreichen Gefahren heil im Dorf der Menschen anzukommen. Das ist gar nicht so einfach, denn der Urwald steckt voller Gefahren.

den verbergen sich oft nützliche Extras, etwa ein Bananen-Boomerang oder Schnellfeuer-Erdnüsse, aber auch so nette Sachen wie Energiespender, Continues oder Extraleben. Die braucht er auch, um gegen solche fieseren Zwischengegner wie Kaa, King Louie oder Shir Khan persönlich erfolgreich beste-



Der Dschungel steckt voller Gefahren.

leicht nicht ganz im Sinne von Rudyard Kipling, aber das ist wieder eine andere Geschichte... Wie, kennt Ihr auch nicht? Dann aber schleunigst ab ins Kino, in die Videothek und zum Buchhändler – so etwas solltet Ihr wirklich gelesen und gesehen haben!!! Denn nur so wißt Ihr letztendlich, warum es im „Jungle Book“ von „Virgin“ tatsächlich geht, das Wissen können

Mutter Natur mit ihren diversen Abgründen und energiezehrenden Hindernissen ist nur ein Aspekt der Probleme, dem durch geschicktes Springen und Hangeln an Ranken und Lianen beizukommen ist. Auch die Tierwelt macht Mogli das Vorkommen ziemlich schwer. Allen voran stehen die Affenhorden von King Louie, die unseren Helden in den unpassendsten Situationen mit Kokosnüssen bewerfen. Aber auch giftspuckende Schlangen, amoklaufende Ameisenbären, Piranhas, Krokodile und tiefliegende Papageien



Elefantentrupps.

„GAMERS“ meint...

Die optische Umsetzung der Zeichentrick-Vorlage ist bei den beiden 8Bit-Versionen hervorragend gelungen.

GRAFIK	SOUND
1.	2.
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3.	3

Leider ist das Gameplay nicht sonderlich abwechslungsreich und strahlt vor unfaireren Stellen...

NOTE
2.

Hersteller:
Virgin Games
Preis:
ca. 90DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
15
Schwierigkeitsgrad:
mittel-schwer
Continues:
erspielbar
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2Mbit

TEST

MEGA DRIVE

Die berühmtesten Gallier der Welt im Mega Drive. Asterix und Obelix machen endlich auch in ihrem eigenen Spiel den Römern das antike Leben schwer.



ASTERIX

trast: In einigen Levels kommt Ihr z.B. nur durch selbstgebaute Brücken oder per Schalter aktivierte Plattformen weiter. An allen Ecken des Spiels warten Puzzles, die mit Hilfe der Extras gelöst sein wollen.

Die Reise der Gallier ist in mehrere Levels aufgeteilt, die noch einmal in mehrere Abschnitte gegliedert sind. Level eins versetzt Euch ins Heimatdorf der Gallier, weiter geht's durch Unterwasser-Levels, labyrinthartige Höhlen und luftige Höhen – für Abwechslung ist gesorgt.

Asterix zeigt, daß die Programmierer das Mega Drive gut im Griff haben – von schwabbelnden Wassermassen bis hin zu Zoom-Effekten bietet Asterix einiges aus der Trickkiste. Auch die Steuerung ist ganz gut gelungen, obwohl hier etwas mehr Feinarbeit eine höhere Wertung möglich gemacht hätte. In den Levels wurde im Bereich Fairneß etwas geschleudert. Störend fällt aber hauptsächlich die lieblose Animation der Helden ins Gewicht. Ungewöhnlich, aber leider nicht zum Spiel passend, ist der Sound gelungen: Die Rhythmen sind zwar neu, wollen sich aber nicht so recht mit dem Ambiente der Gallier vertragen. Unter der Rubrik „ganz nett“ findet der Spieler dann auch noch die Puzzles, die aber in der Regel



Auch unter Wasser haben die Gallier zu tun

so einfach gestaltet sind, daß sie keinem echte Gehirnarbeit abverlangen.

Insgesamt bleibt trotz eines nett gemachten Jump&Runs ein fader



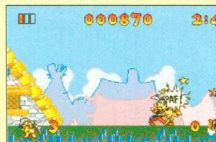
Original-Illustrationen aus den Comic-Bänden sollen echte Asterix-Atmosphäre aufkommen lassen, was nur in Teilen gelingt



Nachgeschmack: Man hat das Gefühl, als hätten sich die Designer nie mit den Comicvorlagen und deren Atmosphäre beschäftigt. Gerade in den späteren Levels

könnte man ohne Probleme die Spielfigur auswechseln, und niemandem würde auffallen, daß dies mal ein Asterix-Spiel sein sollte.

Julian Eggebrecht



Asterix' Haken sieht lächerlich aus, wirkt aber



Der Eisklumpen (?) bringt Obelix weiter

„GAMERS“ meint...

Core Design überzeugt mit guter Technik, netten Hintergrundgrafiken und ungewöhnlichen Sounds, ...

GRAFIK	SOUND
2-	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3+	2-

... die kaum zum Spiel passen. Schlecht ist die Animation der Hauptfiguren - Asterix' Boxversuche wirken lächerlich.

NOTE
3+

Hersteller:
Sega
Preis:
120DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
20
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
ja
Erscheinlich:
ab Oktober
Speicherkapazität:
16 MBit

**Kompakte
Technologie -
preiswert!**



Neu!



CD-I TRACKERBALL
Für eine besonders
schnelle und
exakte Steuerung
der Programme.

169⁹⁹

**CD-I ROLLER
CONTROLLER**
Steuergerät
für Kinder
ab 3 Jahre.

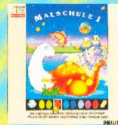
169⁹⁹



**PHILIPS
Matchline
CD-i Player**

Für interaktive CD's, Photo-CD's und
CD-Audio Platten. Mit integriertem
Joystick und Scart-Kabel
für TV-Anschluß.

1.249.-



3990



5990



5990



6990



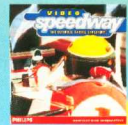
6990



7990



7990



8990



9990



11990

TOYS 'R' US

Sie finden uns 37 x in Deutschland:

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



Walt Disneys Held aus tausendeiner Nacht erobert in diesen Tagen Deutschlands Kinos. Und wir möchten fast wetten, daß er auch in der SEGA-Szene für einigen Wirbel sorgen wird!

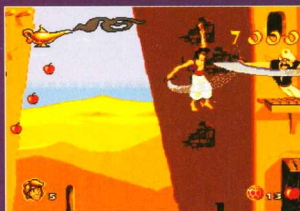
Aladdin, der große Abräumer, ist da. In diesen Tagen läuft der bislang erfolgreichste Zeichentrickfilm aller Zeiten in Deutschlands Kinos an. Über 30 Millionen Zuschauer sahen bis heute Aladdins Abenteuer und ließen dafür mehr als 200 Millionen Dollar an den Kinokassen. Damit hat

der orientalische Wirbelwind sogar „Die Schöne und das Biest“ übertrumpft – denn die spielten „nur“ 145 Millionen Dollar ein. Daneben hat Aladdin auch bei den begehrtesten Trophäen der Filmbranche zuge schlagen und sich gleich zwei Oscars an Land gezogen. Die gingen allerdings nicht an Disneys Grafikabteilung. Die Lorbeeren gebühren in erster Linie Komponist Alan Menken und den Textern Tim Rice und Howard Ashman. Sie heimsten die Oscars für den besten Originalsong und die beste Originalmusik ein.

Die Story von Aladdin basiert auf dem bekannten Märchen aus dem 8. Jahrhundert. Der Sultan von Agrabah eröffnet seiner Tochter Jasmin, daß sie bis zu ihrem Geburtstag heiraten muß – und der ist dummerweise schon in drei Tagen. In ihrer Verzweiflung flieht sie aus dem Palast in die Stadt, wo sie den Tagedieb und Straßenjungen Aladdin trifft. Die beiden freunden sich miteinander an und haben

viel Spaß miteinander – so lange, bis Aladdin erkennt, daß er es mit der Prinzessin zu tun hat.

Unterdessen intrigiert der üble Großwesir Dschafar am Sultanspalast. Er will den Sultan stürzen und die Macht an sich reißen. Dabei soll ihm die Wunderlampe helfen, die in einer Höhle in der Wüste verborgen liegt. Er beauf-



Volle Action: Aladdin im „Luftkampf“ gegen einen Schwertrecken

tragt Aladdin, sie dort für ihn zu holen, weil nur er das schaffen kann.

Aladdin macht sich mit seinem Freund, dem Affen Abu, auf den Weg und findet in der Höhle zwei neue Gefährten: einen fliegenden Teppich und die Wun-



Nichtschwimmer Aladdin mißbraucht die Kraniche als Plattformen

derlampe. Sie ist das Zuhause des Lampengeists Dschinni. Weil Aladdin ihn nach jahrhundertelanger Gefangenschaft aus der Lampe befreit hat, verspricht Dschinni, ihm drei Wünsche zu erfüllen.

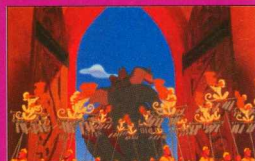


Berater und Verräter in einem: Dschafar intrigiert kräftig gegen den Sultan



Prinzessin Jasmin ist verzweifelt: Ihr Vater will sie verkuoppeln

ALADDIN



Man soll die Feste feiern, wie sie fallen



Aladdins Weggefährten: Das Äffchen Abu, der fliegende Teppich und Lampengeist Dschinni





Aladdins erster Wunsch ist, ein Prinz zu sein, um Jasmin zu gefallen. Der Zauber gelingt, aber die Prinzessin läßt Prinz Ali alias Aladdin zunächst abblitzen. Erst, als sich Aladdin wieder bescheidener gibt, erkennt sie in ihm wieder den Straßenjungen von ihrem Ausflug und findet Gefallen an ihm.

Das sieht Dschafar natürlich gar nicht gerne, schließlich will er Jasmin selbst heiraten und auf

Hilfe einem Mordanschlag des üblen Wesirs.

Immerhin findet der Sultan an dem vermeintlichen Prinzen Ali



al i a s Aladdin seinen Gefallen, verspricht ihm die Hand seiner Tochter und kün-

des Landes zu machen und Aladdin wieder in den einfachen Tagedieb zurückzuverwandeln. Dschinni gehorcht widerwillig. Trotz der widrigen

Umstände gibt Aladdin nicht auf. Er kehrt wieder an den Palast zurück, um sich Dschafar zum letzten, alles entscheidenden Kampf zu stellen. Logo: Das Happy-End ist natürlich im Preis unbegriffen!

Rechtzeitig zur deutschen Uraufführung schickt SEGA einen Jump&Run-Hammer ins Rennen, wie ihn das Mega Drive noch nicht gesehen hat. Selten haben wir mit solcher Spannung auf das

ney-Filmen. Da flackert nichts, da ruckelt nichts – und das, obwohl auf dem Bildschirm immer reichlich was los ist. Vor allem Aladdins Beweglichkeit läßt einen nicht mehr aus dem Staunenherauskommen. Wieselkink läuft, springt und klettert er über den Bildschirm, schwingt seinen Säbel und wirft wie wild mit Äpfeln um sich. Vieles davon kann er sogar gleichzeitig. Aladdin geht auch nicht die Puste aus, wenn er sich an einem Seil unter der Decke entlanghangelt und dabei gleichzeitig einen Apfelhagel auf die Schergen des üblen Großwesirs Dschafar losläßt. Es ist wirklich verblüffend, wie viele ver-



Der Held in der Lavahöhle – das gibt heiße Söckchen...

Eintreffen der fertigen Version erwartet wie bei diesem Game.

Das Warten hat sich gelohnt! Denn was Walt Disneys Grafiker zusammen mit den Programmie-

schiedene Animationsphasen die Disney-Grafiker allein für Aladdin gezeichnet haben. Sahne!

Die Hintergründe können da lässig mithalten. Aladdins



Abu kann schon schön mithelfen, hier beim Vermöbeln eines Gegners

diese Weise Sultan werden. Nur knapp entgeht Aladdin dank Dschinnis



Der Händler verkauft Leben und Continues

digd die Hochzeit an. Währenddessen kauft Dschafars cleverer Papagei Jago die Wunderlampe. Dschafar zwingt den Lampengeist Dschinni, ihn zum mächtigsten Magier



Klasse: Ein Extra-Leben gewonnen!

rern von Virgin in die kleine Cartridge gezaubert haben, grenzt schon fast an Magie. Die Animation der Figuren ist beinahe genauso gut wie in den allseits bekannten Walt-Dis-

Reise führt ihn durch viele wunderbare Szenarien. Die Wüstenstadt, des Sultans Palast und eine unterirdische Lavawelt sind nur einige davon. Und alle bieten Optik-Freuden satt. Viel Arbeit, die sich gelohnt hat. Aladdin ist

DISNEY'S

ALADDIN

sozusagen ein waschechter Walt-Disney-Streifen fürs Mega Drive – Kino für die Konsole.

Aber nicht nur die Augen haben was zum Staunen. Die passende akustische Untermalung stammt ebenfalls frisch aus dem Film. Zahlreiche Musiken aus dem Soundtrack wurden sorgsam für den Soundchip des Mega Drive umarrangiert. Dazu werden reichlich klasse digi-



Vorsicht, explosive Skelette im Dungeon!

das Game wird nicht einmal dann merklich langsamer, wenn



s o richtig High Life auf dem Bildschirm herrscht. Sauber programmiert!

Inhaltlich geht es bei Aladdin richtig witzig zu. In allen Ecken wimmelt es nur so von seltsamen und

Ihr Eure gesammelten Edelsteine in neue Leben oder auch Continues eintauschen könnt. Da n e -

ben enthält das Spiel einige Bonusrunden mit dem Affchen Abu als Hauptdarsteller sowie einen einfachen Spielautomaten, an dem Ihr Edelsteine, Äpfel, Leben und

Stunden durchgespielt. Trotzdem wären ein paar mehr Levels schön gewesen. Aber man kann nicht alles haben – schließlich enthält die Cartridge schon satte 16-MBit-Speicher.

Genug gemockert. Die Programmierer und Designer haben sich alle Mühe gegeben, wirklich das Allerletzte aus dem Spielkonzept „klassisches Jump & Run“ herauszuholen. Und das ist ihnen ohne Wenn und Aber gelungen. Dieses Game



Ääätscht! Dieses Lockbrett ist der Ausgang

Und so geht's ab...

□ Echte Helden kennen keinen Stillstand. Wer Aladdin unverseht durchbringen will, hat reichlich zu tun. Da wird das Steuerkreuz zum Quirl...



□ Schleudert einen Apfel in Aladdins Blickrichtung

□ Scharfe Klinge: Aladdin holt zum Schwerthieb aus

□ Mit Knopf C springt Aladdin nach oben



Das große Finale: Dschafar verwandelt sich...



...während des Kampfes in ein Monstrum

talisierte Soundeffekte serviert. Auch hier gibt's also wirklich keinen Grund zur Klage.

skurillen Gestalten, die der Großwesir auf die Jagd nach dem mutigen Teen ausgesandt hat. Da werfen unsichtbare Bösewichter mit Tonkrügen aus Fensterlücken, da müssen die langen Hälse von Kranichen als Sprungbretter für Aladdin herhalten, und so mancher säbelschwingende Recke verliert im Eifer des Gefechts schon mal sein Beinkleid. Die reichlichen Slapstick-Einlagen lassen garantiert keine Traurigkeit aufkommen.

Die meisten der Levels bieten zwar nur einen einzigen Weg vom Start bis zum Ziel, für Abwechslung sorgen aber zahlreiche versteckte Boni und andere Leckereien. Und hier und da taucht ein fliegender Händler auf, bei dem

lichen Continues gibt es keine Paßwörter oder gar eine Save-Funktion. Schade, denn Aladdin ist auch in der einfachsten Spielstufe nicht in ein paar

hat das Zeug, zu einem der ganz großen Klassiker zu werden. Aladdin gehört in jede gutsortierte Mega-Drive-Spielesammlung. Uneingeschränkt empfehlenswert! *Gerald Arend*



Painlich! Dieser Herr läßt die Hosen runter

Die opulenten Grafiken und Soundorgien reizen die Hardware des Mega Drive so ziemlich bis zum letzten aus. Trotzdem kräuseln sich keine Rauchwölkchen aus den Lüftungsschlitzen der Konsole. Soll heißen,

„GAMERS“ meint...

□ Geniale Grafik, satter Sound, super Spielbarkeit, abwechslungsreich und witzig

GRAFIK SOUND

1 1-

GAMEPLAY DAUERSPASS

1- 2+

□ Keine Paßwort- oder Save-Funktion, es hätten ein paar Levels mehr sein dürfen

NOTE

1-

Hersteller:
Virgin & Disney Software
Preis:
ca. 130 DM
Genre:
Jump & Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
10+ Bonuslevels
Schwierigkeitsgrad:
einsteilbar
Continues:
sammelbar
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
16 MBit



DAS
LEBEN
WÄRE
WUNDERSCHÖN,
WENN
ALLES
SO
LEICHT



GINGE
WIE
MEINE
ASCIIPAD MD-
VIDEOSPIELE!

Wer immer gesagt hat "Das Leben ist unfair," muß gegen jemanden mit einem AsciiPad gespielt haben. Der hat nämlich **TURBO FIRE** (bis zu 24 Schuß pro Sekunde), freihändigen **AUTO-TURBO** und **ZEITLUPENKONTROLLE**. Außerdem sieht AsciiPad echt cool aus. Bei der Kontrolle kommt man immer wieder auf die Beine - was man vom Leben nun mal nicht sagen kann, AsciiPad MD. Da ist nichts Fairees dran.

NEU VON **ASCIIWARE**™ für **MEGA DRIVE • MEGA CD**



DA GEHT'S UMS GEWINNEN.

Sportspiele gibt's zu Hauf für das Mega Drive. Darunter viele hervorragende, äußerst realistische Exemplare. Beim Spielchen rund um die gelbe Filzkugel taten sich die Programmierer bislang jedoch schwer. Anders bei TecMagik?

André Agassi – seines Zeichens Namensgeber für TecMagiks erste Tennis-Simulation – zeigt sich jedenfalls sehr zufrieden. „Das Spiel gibt den Druck und die Spannung des Weltklasse-Tennis so realistisch wieder, daß ich dachte, ich stünde wirklich auf dem Court.“, so der beliebte Tennis-Star. Tolle Worte, doch wie sieht's wirklich aus?

Bedauerlicherweise ganz, ganz anders, denn „André Agassi Tennis“ bietet eigentlich nur all das, was keine realistische, gut aufgemachte Simulation des „Weißen Sports“ auszeichnet. Schon vor dem ersten Ballwechsel fallen die Mini-Plätze negativ auf. Doch nicht nur, daß diese sehr klein sind, auch die Farbgebung sieht bei Sand- und Grasplätzen sehr seltsam aus. Man könnte schon beinahe von Batik-Looksprechen. Keinesfalls besser sind die Cracks gelungen. Von athletischen Laufbewegungen kann bei ihnen keine Rede

ter weit. Von optimaler Stellung zum Ball kann da kaum mehr die Rede sein. Somit ist auch dessen Kontrolle nicht so exakt, wie sie eigentlich



sein sollte. Schlimmer jedoch, daß des öfteren zum Überkopfball angesetzt wird, obwohl sich der Ball bereits in Hüfthöhe befindet. Ebenfalls ein Handicap ist, daß der Schlag hin und wieder auf der falschen Seite ausgeführt wird – sehr ärgerlich, denn da ist ja kein Ball...

Ebenfalls nicht sehr erbauend sind die Soundeffekte. Zwar wurde Sprachausgabe implementiert, doch klingt diese so robotermäßig, daß es schon peinlich ist und an Spielautomaten der siebziger Jahre erinnert. Weniger ist eben oftmals mehr.

Mit acht Computergegnern bietet André Agassi auch auf diesem Gebiet nicht sonder-

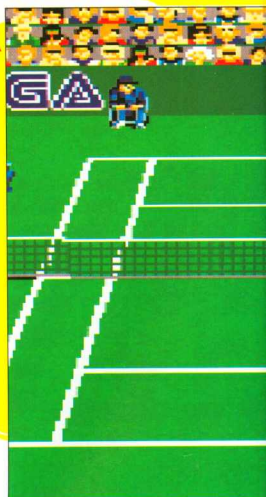


ANDRÉ

lich viel. Standardmäßig sind die Spieloptionen, die neben dem Trainings- auch das Turnierspiel im Einzel oder Doppel ermöglichen. Neu dabei ist der Skinsmodus, bei dem jeder Schlag Geld bringt. Freilich dürfen auch zwei Spieler am Geschehen teilhaben.

Wir wissen nicht, wie André Agassi zu seinem durch nichts zu rechtfertigenden Urteil kommt, aber wir wissen, daß dieses Programm nur wenig mit realistischem Tennis gemein hat. André Agassi Tennis ist so mäßig, daß sogar dem Ball im Game ganz übel wurde und dieser als blasse, weiße Filzkugel über den Court fliegt.

Hans-Joachim Amann



André Agassi Tennis enttäuscht



Mit Computerpartner können auch Doppel bestritten werden.

sein. Selbst ein 120jähriger würde geschmeidiger über den Platz düsen. Die Animation beim Schlagen ist hingegen besser gelungen.

Steuern lassen sich die Sprites mehr schlecht als recht. Anstatt pixelweise über den Court zu laufen, ruckeln sie gleich mehrere Zentime-

„GAMERS“ meint...

Vier verschiedene Platzarten.

GRAFIK SOUND
4 5

GAMEPLAY DAUERPASS
4- 5+

Keine Speichermöglichkeiten, Statistiken und Weltreihenlisten; unrealistisch, technisch schlecht.

NOTE
4.

Hersteller:
TecMagik
Preis:
ca. DM 120,-
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-2
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
einfach
Continues:
-
Erhältlich:
sofort
Speicherkapazität:
4 MBit



Die Spielerporträts sind auf dem MS kaum schlechter als auf dem MD.



Rechte amüsante Verrenkungen machen die Männchen zuweilen.

AGASSI Tennis



sowohl grafisch als auch spielerisch.

Auch auf dem kleinen Master System gibt sich André Agassi die Ehre. Doch hat diese Version überhaupt eine Chance gegen die bereits völlig verunglückte 16-Bit-Fassung?



Die Animation ist nicht sonderlich gelungen...



ser getroffen werden, und realistischer ist das Geschehen auch noch. So wird beispielsweise nicht mehr so gut wie jeder – normalerweise un-

trotz fehlt TecMagiks Produkt noch mehr als nur der letzte Schliff, damit daraus ein ordentliches Spiel geworden wäre.

Hans-Joachim Amann

Daß so manches Programm auf dem kleinen Sega besser war als auf dem großen, haben wir in der Vergangenheit schon einige Male erfahren müssen. Auch bei „André Agassi Tennis“ verhält es sich ähnlich. Denn diese Simulation des seit Boris Becker und Steffi Graf hierzulande stets beliebter werdenden und mittlerweile zum Volkssport avancierten Sports kann der Mega-Drive-Version durchaus die Bälle reichen. Auf den ersten Blick fällt bereits auf, daß die Grafik beinahe mit dem 16-Bit-Agassi übereinstimmt. Dies

betrifft sowohl die Spielerporträts als auch die vier verschiedenen Plätze. Letztere gefallen sogar besser. Zum einen darum, weil sie ein Stückchen breiter geworden sind und zum anderen, weil Gras- und Sandplatz nicht mehr so bunt gesprenkelt sind. Die Spieler-Sprites sind nahezu identisch, was die Animation beim Schlagen angeht. Dafür laufen sie aber (fast) noch genauso seltsam und unpräzise wie auf dem Mega Drive. Spielen läßt sich das Teil nun aber einen ganzen Tick besser – und schneller. Die Ballwechsel sind spannender, die Filzkugel kann bes-

„GAMERS“ meint...

Vier verschiedene Platzarten, besser als 16 Bit-Version.

GRAFIK 3- SOUND 5

GAMEPLAY 4+ DAUERSPASS 4

Keine Speichermöglichkeiten, Statistiken und Weltreihenliste; nicht sehr realistisch.

NOTE
4+

Hersteller:
TecMagik
Preis:
ca. DM 90,-
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-2
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
einfach
Continues:
-
Erhältlich:
sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

Das älteste, weltweit bekannteste und für die Sportler wichtigste Tennisturnier ist zweifelsohne das von Wimbledon. In der letzten Juni- und ersten Juliwoche treffen sich hier Elitesportler und Zuschauer aus aller Welt.



WIMBLEDON

Mega Drive-Besitzer müssen allerdings nicht unbedingt Tennisprofi oder zumindest Zuschauer beim Wettkampf im Londoner Villenviertel sein, um an dem bunten Treiben teilhaben zu können. Ihnen reicht der Erwerb von Segas „Wimbledon“, das dem bislang nicht gerade tennisverwöhnten „Mega Driver“ endlich zeigen soll, daß auch auf dem 16-Bitter Lobs und Stopp à la carte möglich sind.

Für die Jagd nach der gelben Filzkugel stehen Euch exakt ein Dutzend männlicher und weiblicher Spieler zur Verfügung. Auf echte Tennis-Größen müßt Ihr leider verzichten. Ihr findet weder Herrn Agassi noch Frau Navratilova vor. Jeder der fiktiven Cracks zeichnet sich mehr oder weniger durch Aufschlagskraft, Vorhand- bzw. Rückhandstärke und -kontrolle sowie Fußarbeit aus. Außerdem besitzt jeder einen anderen Spielstil. Während der eine lieber am Netz spielt, agiert der andere von

der Grundlinie her wesentlich besser. Davon abgesehen gibt es auch Rechts- und Linkshänder.

Im Turniermodus spielt Ihr stets auf dem „Heiligen Rasen“, im Trainingsmodus dürft Ihr jedoch zwischen Gras-, Hart- und Sandplatz wählen. Wer über einen Mehrspieler-Adapter verfügt, kann sogar mit bis zu drei Freunden gleichzeitig im Doppel antreten. Die „All England Lawn Tennis Championships“ sind dann allerdings tabu, da

Es ist schon fast zum Heulen, wenn die Cracks über den Court laufen. Da fuchteln sie völlig unkoordiniert mit Armen und Schlägern herum, als hätten sie noch nie ein Rack in den Händen gehalten. Die Schlagbewegungen sind glücklicherweise ge-

lungener. So auch die Spielbarkeit. Im direkten Vergleich zu TecMagiks Andre Agassi Tennis kann Sega auf diesem Gebiet ein deutliches Plus einheimen. Trotzdem wären noch einige Verbesserungen zu wünschen: Zwar sind flotte Ballwechsel mit Lobs, Schmetter- und angeschnittenen Bällen möglich, aber die Bestimmung der Schlagstärke ist nur zufriedenstellend gelöst. Schmerzlich vermissen muß man den oftmals praktischen Stoppball. Nicht unbedingt gelungen ist auch die Sprachausgabe, die zwischen den Ballwechseln den aktuellen Spielstand akustisch wiedergibt.

Fazit: Segas Wimbledon ist zweifellos eine ganze Ecke besser als Andre Agassi Tennis, doch noch lange keine perfekte Simulation.

Hans-Joachim Amann



Drei verschiedene Bodenbeläge stehen zur Wahl.

Jeder Spieler verfügt über individuelle Stärken.

diese nur allein angetreten werden können.

Auf dem Court gibt's dann zunächst eine kleine Enttäuschung, denn die Animation der Sprites ist teilweise ärm-



Wimbledon bietet recht flotte Action, hätte an einigen Ecken und Enden aber noch verbessert werden können.

„GAMERS“ meint...

Zwölf verschiedene Cracks mit individuellen Stärken, Paßwortfunktionen, bis zu vier Spieler.

GRAFIK
3-

SOUND
3-

GAMEPLAY
3-

DAUERSPASS
3-

Nicht gut spielbar, Animation teilweise lächerlich, schlechte Sprachausgabe.

Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 120

Genre:
Sport
Levels:

Anzahl der Spieler:
1-4 (mit Adapter)
Schwierigkeitsgrad:
je nach Paarung

Continues:
Paßwort
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

NOTE
3-

Premiere!

ERSTMALIG DEUTSCH

EINMALIG SPANNEND

UMWERFENDE 16 MB



ROLLENSPIEL/ADVENTURE

- Das bisher umfangreichste Rollenspiel für den MEGA DRIVE.
- Kombination von Rollenspiel und Geschicklichkeitsspiel.
- Super animierte Sprites und 3D-Szenario-Power.
- Bis zu 4 Spielstände speicherbar.
- Nicht nur für Freaks.

ERSCHEINUNGSTERMIN:
■ ENDE NOVEMBER

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



Die etwas andere Schatzinsel.



Triff auf viele interessante Charaktere.



Begib Dich in dunkle Verliese.



SEGA



**Und willst Du nicht
mein Bruder sein,
dann schlag ich Dir
den Schädel ein - bei
Gods geht es recht
handfest zu!**

**Weg da,
Fettsack:
Herkules
bekommt
es mit
ganz
schön seltsamen
Wesen zu
tun**



zeichnet und animiert. Jeder Level besitzt einen eigenen fantasievollen Grafikstil für die Hintergründe. Eine bunte Horde verschiedener Gegner der unterschiedlichsten und seltsamsten Rassen machen Euch dort das Leben höllisch schwer.

Schon der erste Blick auf die Grafiken verrät die Handschrift der Macher. Herkules und die gegnerischen Figuren sind in allerfeinster Bitmap-Brothers-Manier wunderbar fantasy-mäßig ge-

GODS

Niemals Hauptdarsteller einer Beerdigung sein - dieses hehre Ziel hat sich Held Herkules gesetzt. Weil die Unsterblichkeit nicht auf der Straße liegt, muß er sich auf den Weg machen und in vier großen Levels die Prüfungen der Götter bestehen.

Das berühmte Tüpfelchen auf dem „i“ bekommt das Game durch die eingebauten Rätsel. Denn bei Gods schwingt Ihr Euch nicht einfach von Plattform zu Plattform und wedelt dabei mit der großen Kelle nach Euren Gegnern - iwofl Quasi „nebenher“ müßt Ihr Teile von Wandbildern, Vasen und Edel-

steine sammeln und in bestimmten Räumen ablegen, Geheimtüren öffnen und Schlüssel sammeln, was das Zeug hält. Aber keine Panik: Für Anfänger hält Gods

manch wichtigen Tip in Textform bereit. Außerdem paßt sich das Game an das Können des Spielers an. Solltet Ihr beispielsweise in einem Labyrinth gefangen sein und

Und so geht's ab...

Erraten! Mit dem Steuerkreuz sagt Ihr Held Herkules, wo es langgeht. Mit Unten und A hebt Ihr Gegenstände auf, mit Oben und A betätigt Ihr all die netten kleinen Schalter, an denen Herkules vorbeikommt.



A wie Abschluß: Herkules setzt seine Waffen ein.

Mit B springt Herkules über Abgründe und auf Leitern.

Mega-Power-Blast-Schlag? Nee, C wird nicht benutzt!



Klettern, kämpfen, Chaos - die Prüfungen der Götter sind zum Teil knochenhart!

den Schlüssel für den Ausgang an einem jetzt unerreichbaren Ort versiebt haben, dann liefert ihn das Programm nach kurzer Zeit nach. Sackgassen sind damit ausgeschlossen, Frust kommt gar nicht erst auf.

Trotz dieser überaus netten Hilfen ist Gods aber keinesfalls ein harmloses Anfänger-Spielchen für Zartbesaitete. Denn Herkules' Gegner sind aufdringlich und haben überhaupt keinen Sinn für Humor. Wohl dem, der da mit den richtigen Waffen aussteilen kann.

Reichlich allerfeinste Argumentationsverstärker hält der freundliche Händler bereit, der immer wieder auftaucht. Vom Wurfstern über Schwert, Feuerbälle und Power-Ups gibt es hier alles, was das Heldenherz begehrt. Natürlich rückt der Händler das Zeug nicht für einen feuchten Händedruck raus. Herkules zahlt mit klingender Münze. Um sein Konto aufzufüllen, muß er die Edelsteine aufsammeln, die besiegte Gegner hinterlassen.

Die vier Levels von Gods bestehen aus jeweils drei Welten. Am Ende jeder dritten Welt wartet ein Endgegner darauf, Herkules kräftig zu beharken. Haltet durch – denn wenn Ihr die Obermötze nicht plattmacht, dann rückt das Programm auch



kein neues Paßwort raus. Die wenigen Paßworte sind sehr wichtig, weil es keine Continues gibt – schade! Dafür macht Herkules aber nach seinem Tod an der gleichen Stelle weiter, wo er den Löffel abgegeben hat – sofern noch Leben übrig sind. Und bereits angeschlagene Endge-

gner erhalten selbst dann nicht ihre volle Energie zurück, wenn unser Held während des Kampfs ein Leben lassen muß. Das ist wirklich fair!

Etwas gewöhnungsbedürftig ist leider die Steuerung, genauer: die Sprung-Steuerung. Sie ist etwas zu hakelig und unpräzise. Herkules muß für einige Jumps verflüxt genau platziert werden. Damit werdet Ihr aber nach kurzer Zeit ganz gut zurechtkommen.

So ganz und gar nicht ge-



Keine Angst vor großen Tieren! Herkules macht einen Endgegner platt.



wöhnen mochten wir uns allerdings an die akustische Untermauerung der Heldensaga. Die Macher haben den Ex-Ultravox-Mann John Foxx verpflichtet, eine komplett neue musikalische Untermauerung für das göttliche Spiel zu stricken. Tja, Adel verpflichtet – und zwar in diesem Fall Euch, Eure Ohren auf Durchzug zu schalten. Das monotone Gedudel nervt schon nach kurzer Zeit ganz gewaltig. Die digitalen Sound-FX sind dagegen gar nicht schlecht geraten. Tja, nur lassen sich Musik und FX dummerweise nicht separat ein- und ausschalten ...

Aber davon solltet Ihr Euch besser nicht abschrecken lassen. Sonst entgeht Euch nämlich ein verflüxt gutes Game, eins von der Sorte, die auch nach dem ersten Durchspielen nicht langweilig werden. Denn in Gods gibt es reichlich Geheimräume zu

entdecken und verborgene Schätze zu heben. Und das reichhaltige Waffenangebot will auch erstmal komplett durchprobiert sein. Wenn Ihr ein richtig edles, actiongeladenes Jump&Run für Euer Mega Drive sucht, dann solltet Ihr Euch einen Blick auf Gods nicht entgehen lassen!

Gerald Arend

Grund zum Jubeln: Der Händler kommt – und er bringt jede Menge feiner Sachen mit!



Sterben Helden einsam? Nein – sie nehmen immerhin noch ihre Waffen mit ...



Gott oder Mensch...

... der letzte Kampf entscheidet!



Geschafft: Herkules wird von den Göttern aufgenommen.



„GAMERS“ meint...

□ Tolle atmosphärische Grafiken, super Waffen, einfaches und fair.

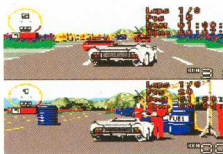
GRAFIK	SOUND
1-	4+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	1-

□ Fürchterlicher Soundtrack, keine Continues.

NOTE
2+

Hersteller:
Accolade
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
4 Levels à 3 Welten
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

Im Zweispieler-Modus ist der Spielablauf kaum noch flüssig.



Core Design lädt alle Mega-CD-Besitzer zu einem außerordentlichen Fahrvergnügen in einer PS-reichen Raubkatze ein. Nämlich im Jaguar XJ220.



Der schnelle Sportwagen aus England, von dem lediglich 350 Stück in Serie gingen, basiert auf dem XRJ-11 Rennwagen und erreicht in acht Sekunden eine Geschwindigkeit von rund 170 Stundenkilometern, weitaus mehr als so manch anderes Sportvehikel. Dank Core Design dürft Ihr nun bei

„Jaguar XJ220“ in dem raren, teuren Traumwagen Platz nehmen und über Asphaltpisten heizen, ohne Angst davor haben zu müssen, das Ding vor einen Baum zu setzen und dabei selbst Schaden zu erleiden.

Insgesamt 16 verschiedene Strecken erwarten Euch. Auf diesen könnt Ihr die Reifen wahlweise im Training, beim Grand Prix oder bei einer Welttour zum Qualmen bringen. Wer allerdings Original-Strecken wie die von Hokenheim oder Silverstone erwartet, wird enttäuscht sein. Leider werden nämlich lediglich fiktive Kurse geboten. Dafür könnt Ihr aber mit Hilfe des integrierten Editors ganz persönliche Kurse erstellen. So zum Beispiel die Strecke ‚Tante-Emma-Laden-Kirche-Bushaltestelle und zurück‘ aus Eurem Heimatdorf. Sogar Steigen und Senken kön-

nen eingebaut werden.

Beim Rennen geht's dann reichlich fix zu. Die Seitenbegrenzungen in Form von Schildern, Bäumen, Tonnen oder auch Zuschauern scrollen flüssig und schnell an Euch vorbei. Die Autos der Computerkonkurrenten sind ebenfalls gelungen. Zudem handelt es sich hierbei um unterschiedliche Fabrikate. Es befinden sich also nicht ausschließlich ‚Raubkatzen‘ im Spiel, sondern nur

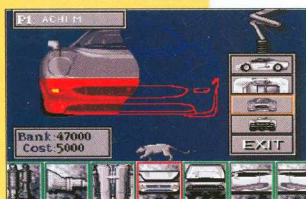
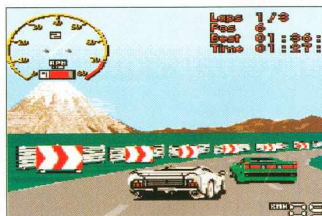
geschwindigsfeeling aufkommt. Vielmehr zuckeln die großen Raubtiere wie brave Hauskätzchen durch die Landschaft. Und dies, obwohl wesentlich weniger Objekte den Streckenrand zieren.

Ein weiterer Kritikpunkt sind die Soundeffekte. Allein das Motorengeräusch klingt so lächerlich, daß es dem eines Seat Marbella bei 5000 Umdrehungen pro Minute im ersten Gang recht nahe kommt. Aber dem eines Jaguars? Ordentlich ist hinge-



Der Editor erlaubt, eigene Strecken zu kreieren.

Überholmanöver sind nicht immer einfach, denn auch der Computer will gewinnen.



Rote Fahrzeugteile müssen repariert werden.



Die liebe Konkurrenz und ihre Vehikel.

Reichlich Objekte zieren den Straßenrand im Einspieler-Modus. Zu zweit sieht's da etwas anders aus.



zwei. Der Wagen wird übrigens wahlweise mit manueller Schaltung oder Automatik ‚geliefert‘. Nach jedem Rennen winkt ein Preisgeld, das für Reparaturen am Fahrzeug und/oder für den Transport zur nächsten Strecke im Welttour-Modus eingesetzt wird.

Besonders interessant ist der Zweispieler-Modus – bis man ihn gesehen hat. Bedauerlicherweise wird der Spielablauf bei gesplittetem Screen deutlich langsamer, so daß kaum noch ein Hoch-

gen der Sound gelungen, der direkt von der CD kommt. Insgesamt sechs verschiedene Stücke versüßen Euch – je nach persönlichem Geschmack – die Raserei, die allein durchaus Spaß macht. An das F1-Modul kommt Jaguar XJ220 allerdings lange nicht heran.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

Fixes Rennspiel mit Edel-Sportwagen; Streckeneditor, ordentliche Musik, Rennlänge variabel.

GRAFIK	SOUND
3+	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3+	2-

Grafik wird im Zweispieler-Modus zu langsam; auf die Dauer nichts Neues, zu gewöhnlich.

NOTE

3+

Hersteller:
CoreDesign
Preis:
DM100
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-2
Levels:
165 Strecken
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
CD-ROM-Speicher
Erhältlich:
sofort

XVII. Olympische
Winterspiele,
Lillehammer,
Norwegen

Winter OLYMPICS

Dabei sein ist alles!

Sie können jetzt dabei sein! Entweder in Ihrem
Wohnzimmer – mit WINTER OLYMPICS – oder live!

Gewinnen Sie eine Reise* zu den XVII. Olympischen Winterspielen

mit



für

2 Personen

19. bis 24. Februar 1994



© 1993 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Sega, Mega Drive, Master System, Game Gear, Mega-CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



So können Sie teilnehmen:

Schreiben Sie eine Postkarte, oder nutzen Sie die Teilnahmekarten im Handel, und nennen Sie uns die drei oben abgebildeten Wintersport-Disziplinen, in denen Sie neben sieben weiteren Olympischen Höhepunkten in WINTER OLYMPICS um die Gold-Medaille wetteifern können. Schicken Sie die Karte an: Selling Points GmbH, Kennwort: U.S. Gold, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh. Einsendeschluß ist der 15. Januar 1994.

Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden Einsendungen ausgelost. Es genügt das Datum des Poststempels. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährigen Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werden. Ausgeschlossen sind Mitarbeiter der Firmen Selling Points GmbH und U.S. Gold. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Preis beinhaltet *Flug; Transfer nach Oslo, Hotel U/F Oslo, Transfer und Eintritt zu einer Veranstaltung sowie DM 800,- Taschengeld. Der Preis kann nicht in Bargeld gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd.


WINTER OLYMPICS von U.S. Gold erscheint für die SEGA-Geräte Mega Drive, Master System, Game Gear sowie MS-DOS- und Amiga-Computer

TEST

MEGA DRIVE

Seit Urzeiten verkörpert der muskelbepackte Alleskönner in unzähligen Ausgaben der DC-Comic-Welt die Figur des „Rächers der Enterbten“, des Wohltäters und Beschützers. Er schafft Ordnung auf der Welt – aber jetzt ...

SUPERMAN



THE MAN OF STEEL



Nee, das macht den Superman nicht an!



Da kann der Kryptonier noch so sehr auf die Pauke hau'n, die Wohltat wird nur dem zuteil, der den Schalter findet.

Gerade dem Comic entspringen, haben ihn die Produzenten bei Virgin schon wieder dingfest gemacht: auf Platine. Festgelötet ist er also, der „Superman“, Spezialspezialist seines Zeichens für alle und alles, was einer echten Wohltat bedürftig ist. Was das auf Euren Mega Drives bedeutet: Metropolis in fünf Akten. Als kleine Bonusrunde gibt's danach 'nen Trip durchs All, denn dort erwartet den Kryptonier voller Sehnsucht: Lois Lane, die hier als Gefangene ihr Dasein fristet. Wohltaten werden also am Fließband serviert, und zwar immer dann, wenn Superman einen Fiesling, Obermoltz oder sonstigen

Anhänger metropolitänisch-krimineller Vereinigungen heftig zur Seite nimmt. Problem: Ganz so einfach ist das nicht, da der Mega-Charakter nicht selten von seiner Ausstattung her außerordentlich benachteiligt ist. Und so wendet sich das Blatt und wir Mega Driver empfinden es schon als wohltätig genug, wenn die dünne Superman-Variante unseren Slots möglichst fernzubleiben pflegt.

Der Grund ist gelinde gesagt ein unsäglicher Mangel an möglichem Spielspaß, der schon bei der Grafik beginnt. Da haben wir einen mickrigkleinen, bläulichen Sprite, Superman also, der sich tapfer auf, unter und über den Straßen von Metropolis bewegt. Vor einfalls-

losen Backgrounds trifft der Held überall auf miese Gegnersprites, die nicht von schlechten Eltern sind, wenn es um das Stichwort ‚Fairneß‘ geht, denn: Das gesamte Gesocks ist bis an die Zähne bewaffnet und macht mit unserem Wohl-

täter sehr schnell kurzen Prozeß. Prinzipiell ist es ganz egal, wo die Action abgeht, ob auf den Häuserdächern, in dem Röhrensystem der U-Bahn oder in den Straßen von ... na Ihr wißt schon wo. Die Spielbarkeit wird stets getrübt durch viel zu schnelles Scrolling und somit viel zu schnelle Handlungsabläufe aller beteiligten Akteure. Ähnlich schwach auf der Brust: der Sound. Wie gut, daß ich jetzt gleich die ‚Erlöser-Taste‘ drücken darf...



Noch ist Lois nicht verloren, noch sind wir nicht erlöst ...

Matthias Siegel

„GAMERS“ meint...

Die Spielstory wurde sehr eng an die Comic-Handlung angelehnt.

GRAFIK SOUND
4 4

GAMEPLAY DAUERPASS
5 4-

Zu schwierig, zu schnelles Scrolling, einfallslose Grafiken, Mageresound – das ist zu much!

NOTE
4.

Hersteller:
Virgin Games
Preis:
120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
5
Schwierigkeitsrad:
hoch – sehr hoch
Continues:
3
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
4 MBit

SUPERMAN • SUPERMAN • SUPERMAN • SUPERMAN • SUPERMAN

MASTER SYSTEM TEST

Auf dem Master System konnte sich die Grafik im Verhältnis zu den Möglichkeiten der Hardware- vorausset-



„Über den Dächern von Nizza“ kommt besser ...



Wo bitte ist der Stahl? Ein Kampf mit ungleichen Mitteln steht kurz bevor ...

zungen durchaus noch verschlechtern – in diesem Punkt waren die Jungs von Virgin also richtig konsequent.

Besonders vorbildlich und umfangreich ist das Handbuch geworden ...

GRAFIK SOUND
4- 4

GAMEPLAY DAUERPASS
5 4-

Schade, diese Zeit hätte man eher noch in die Grafik stecken sollen – denn die ist einfach schlecht.

NOTE
4.

Hersteller:
Virgin Games
Preis:
80 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
5
Schwierigkeitsrad:
hoch – sehr hoch
Continues:
3
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 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**

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

**Duo
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
Eurosystems-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 EMERICH
FAX 02822 68497

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

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NESTM
NUR DM 149,-



FÜR NESTM NUR DM 99,-

**UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS**
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



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 ERHÄLTICH BEI

TOYS 'R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN



TEST

MEGA DRIVE

Chaos im von Otto Waalkes kreierte(n) Hause Bommel! Sohn Bruno wöhnt seinen alten Herrn böswillig von Außerirdischen entführt - dabei sitzt je-

ner nur im Büro und fährt Überstunden. Doch Bruno sieht keine Alternative: Er muß seinen Vati retten!

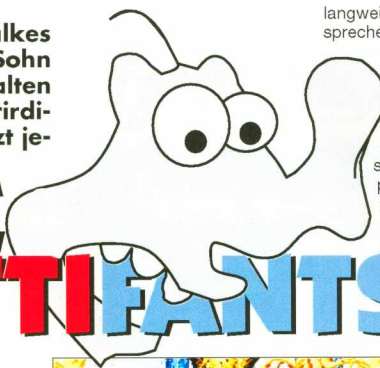
Doch der Weg bis zu Herrn Bommels Arbeitsstelle ist weit, und die ganze Welt ist (in Sohnmenns Augen) verrückt geworden. So nimmt es nicht Wunder, daß unser Held von Spielzeugrobotern, Teufelsfantem und anderem mehr heimgesucht wird.

Sechs Levels wollen durchsprungen sein, und um dieses für ein Wickelkind gigantisch erscheinende Unterfangen lösbar werden zu lassen, hat man dem Dickhäuter ein paar hilfreiche Fähigkeiten gegeben. Zum einen kann Bruno springen, wie sich das gehört. Mit seinem Rüssel verschießt er Kullen, die jeden Gegner mit der Zeit knacken, und: Er kann seinen Rüssel zum Ansaugen von Ge-



Der Dschungel-Level macht was her!

THE OTTIFANTS



langweilig, andere doch ansprechend, und das alles geht - wie auch die Schwierigkeit - bunt durcheinander. Das und die schwammige, gewöhnungsbedürftige Steuerung sind die Hauptkritikpunkte, die wir anzumerken haben.

Grafik und Animation sind ordentlich und teilweise sehr witzig. Der Sound ist o.k. und bietet



Der Teufelsfant-Endgegner: Weihwasser nicht vonnöten!



Schöne Grafiken im recht umfangreichen Garten-Level.

genständen benutzen. Als Levels stehen Brunos Kinderzimmer, der Keller des Bommel-Hauses, der Garten, eine Baustelle, das Firmengebäude und ein Dschungel zur Verfügung - passende Gegner und Bonusräume sind selbstverständlich inbegriffen. Schön hier: Räumt Bruno einen Bonusraum im Zeitlimit komplett aus, gibt's nochmal einen Bonus obendrauf! Auch der Eiscremekombinationsbonus ist nicht schlecht: Immer wieder findet Bruno ver-

schiedenfarbiges Eis. Hat er drei zusammen, wird ausgewertet, und so manche Kombination ergibt ein Extra.

Von Zeit zu Zeit kann sich Bruno auch in 'Superfant' verwandeln und fliegen - nette Idee, aber belanglos. Am Ende der Abschnitte findet man Endgegner vor, die bei The Ottifants aber leider nicht überzeugen konnten - spielerisch zu lau! Dieses Problem findet man in der 16-Bit-Rüsselsei immer wieder. Manche Levels sind eher

teils ungewöhnliche Kompositionen, die aber nerven können.

Das Gameplay sackt deutlich ab - und der Dauerspaß? Mittelmaß! Im Bereich der Lizenzprodukte bewegt sich Ottifants ohne Höhenflüge, insgesamt keine Pflichtvorstellung. *Ulrich Mühl*



Eine der „Geheim Kammern“ - hier gibt's Bonus!



Teilweise unübersichtlich: Brunos Spielzimmer.

„GAMERS“ meint...

- Witzige Animationen, ordentliche Grafiken und ein hörbarer Soundtrack reizen reichlich zum Kauf ...

GRAFIK	SOUND
2-	2-
GAMEPLAY	DAUERSPAß
3-	3

- ... doch das Gameplay ist nicht so gut wie es sein könnte und müßel die Steuerung ist zu schwammig.

NOTE

3

Hersteller: Sega
Preis: ca. 100 DM
Genre: Jump&Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 6 Welten
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: 3
Erhältlich: ab Dez./Jan.
Speicherkapazität: 8 MBit



Cosmic SPACEHEAD™

“Die dröhlige Grafik und der umwerfende Soundtrack sind eine mittlere Sensation”

Play Time magazin



Elektro-Schocks!



Die Post



Detroitica

“Ein einzigartiges, brillantes Spiel voller herausfordernder Überraschungen und unvergleichlichem Spaß - auf gar keinen Fall verpassen!”

Sega pro magazin



Die Straßen der Stadt



Die Fabrik



Die Lichter der Nacht

“Eine der innovativsten Neuheiten für den Mega Drive”

Play Time magazin

Wie würdest du die Existenz der Erde beweisen?

Hier ist Cosmic - der erste außerirdische Tourist aller Zeiten - bei seiner wilden Jagd durchs Universum! Begleite ihn bei seiner aufregenden Reise durch 32 Action-Bereiche und löse in den Arcade-Adventureabschnitten die kniffligsten Rätsel. Kommuniziere mit den seltsamsten Gestalten in völlig verrückten und abgedrehten Orten auf 300 Bildschirmen. Erlebe, was es heißt, Astro-Wagen zu fahren, Roboterattacken und abgedrehten zu überstehen und Asteroiden-Felder zu durchkreuzen. Dieses Spiel ist geradezu überirdisch!



ERHÄLTICH FÜR
Amiga, PC, N.E.S.

Codemasters™



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

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Cosmic Spacehead sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Mega Drive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziertes Mega Drive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in keiner Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden.

MEGA CD

Oh Graus: Metall-Sonic entführt soeben Sonics Freundin Amy.



Der 'liebe' Dr. Robotnik scheint die Rolle des Bösewichts in sämtlichen Sonic-Abenteuern gepachtet zu haben, denn auch auf der Silberscheibe ist er mal wieder Auslöser allen Übels. Diesmal hat sich Onkel Doktor erdreistet, einen kleinen Planeten, auf dem sich magische Steine befinden, zu erobern und in eine Festung zu verwandeln. Mindestens genauso schlimm: Sonics Freundin Amy – natürlich in zartem Rosa – wurde von Metall-Sonic, einem Untertan Robotniks, gekidnappt. Nun gilt es also, Sonics Welt vor der drohenden Herrschaft des Doktors, die er durch die magischen Steine erlangen kann, als auch



Auf Mega Drive, Master System und Game Gear ist Sonic the Hedgehog schon lange ein alter und immer wieder gergesehener Bekannter. Da war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, wann der quirlige 24V-Turbo-Igel auf die Silberscheibe überspringen und auch das Mega-CD unsicher machen würde. Diese Zeit ist nun angebrochen.

die geliebte Freundin zu retten. Eine Aufgabe, die Sonic durch sieben verschiedene, außergewöhnliche Welten voller Überraschungen und Gefahren führt, Welten, wie sie eingefeischte Sonic-Fans

zwar vom spielerischen Ablauf, nicht aber von ihrer Bizarrheit und Abwechslung her kennen.

Mit zahlreichen neuen und äußerst eigenwilligen Gegner-Kreationen bekommt es Sonic auf seiner Wanderschaft zu tun. Alle verfolgen nur ein Ziel: Der dunklen Seite der Macht zu dienen. So muß Sonic arglistige, mutierte Schnecken, Raupen, Moskitos, Käfer und andere seltsame Kreaturen ausschalten, bevor es ihm selbst dunkel vor Augen wird. Dies gelingt ihm durch seine berühmt-berühmtesten Attacken, bei denen er sich igeltypisch zusammenrollt und die Schurken einfach überrollt, wodurch sich diese in blühenden Blumen verwandeln. Doch auch die



Ein Zeichentrick-Intro mit Gesang läßt schon einmal Stimmung aufkommen.



Und so geht's ab...

□ Mit der Richtungstaste steuert Ihr Sonic. Haltet Ihr diese nach unten und eine der Aktionstasten gleichzeitig gedrückt, so setzt Sonic zu seiner Spezialattacke an.



□ Läßt Sonic springen und Spezialattacken ausführen.

□ wie A

□ wie A



Welten selbst stellen für das liebe Kerchen reichlich Gefahr dar. Da ist beispielsweise der Level 'Tidal Tempest', in dem es nicht nur auf dem Festland, sondern auch im kühlen Naß zugeht. Gefährliche Strudel, Stahlspitzen und Sauerstoffmangel sind nur einige Punkte, die das Leben des blauen Stachelhirs stets aufregend gestalten. Nicht zu vergessen die Hochspannung in der 'Wacky Workbench', welche Sonic bei Kontakt einen Stromstoß verpaßt, der sich gewaschen hat und ihn fortkatapultiert. Unterkühlen kann er sich, wenn er zu dicht an einen Belüftungskanal gerät und und und. Abwechslung an kniffligen Stellen, listigen Gegnern, schöner Grafik und gutem Sound bietet Sonic CD reichlich.

Bei all der ungeheuer schnellen Action dürfen wir

die zu erledigende Aufgabe aber nicht vergessen. Es gilt nämlich, die altbekannten goldenen Ringe fleißig einzusammeln, nicht nur, damit Sonic bei 100 Stück ein Extraleben gutgeschrieben bekommt, sondern vor allem dafür, daß er in die spielentscheidenden Bonuslevels gerät. In diesen interessanten, grafisch sehr aufwendigen und eindrucksvollen 3D-Leveln, wie sie das Mega Drive noch nicht gesehen hat, müssen zahlreiche, umherfliegende UFOs vom Himmel geholt werden. Klappt dies, gelangt Segas Symbolfigur in den Besitz eines magischen Zeitsteins. Sieben an der Zahl existieren davon und keiner darf in die Hände Dr. Robotniks gelangen.

auch eine tadellose Technik. Flüssiges Mehrebenen-Parallaxscrolling, bunte, gut gezeichnete Levels und Gegner sowie ein toller, meist technoartiger Sound (direkt von CD), teils mit Gesang,

Sega zugeben, daß wirklich spielentscheidende, große Änderungen gegenüber den Modulversionen ausblieben. Allerdings ist ein neuer Spielmodus hinzugekommen, in dem die Level möglichst

Tuning zu unterziehen. Herausgekommen ist ein Programm, das – wenn auch manchmal ein wenig zu einfach – erstklassige Action und Abwechslung bietet.

Hans-Joachim Amann



Der erste ist der schönste Endgegner.

Zeitzone & Endgegner



Ganz oben sieht ihr zweimal denselben Level. Einmal in der Gegenwart, einmal in der Zukunft.

Sowas hat das Mega Drive noch nicht gesehen: die superbe 3D-Bonuslevels von Sonic CD.



Robotnik vor und nach Sonics Behandlung (oben).



Euer Widersacher läßt sich eine Menge Gemeinheiten einfallen.



Apropos Zeit: In allen Level befinden sich neben Geheimräumen mit kostbaren Extras auch Schilder mit den Aufschriften „Past“ (Vergangenheit) und „Future“ (Zukunft). Wird ein solches Schild berührt, kann Sonic durch einen megaschnellen Spurt die Zeitmauer durchbrechen und findet sich nach einem Warp schließlich im selben Level wieder. Allerdings hat dieses ein neues Outfit, nämlich das gute alte, bevor der bekannte Fiesling die Welt eroberte, bzw. eines, wie es in der Zukunft aussehen könnte. Jeder Level hat folglich drei „Gesichter“. Toll!

Zum abwechslungsreichen, packenden und verdammt schnellen Spielablauf (es ist schon beachtlich, wie fix Sonic durch die Landschaft düst oder katapultiert wird) gesellt sich allerdings

verwöhnt Auge und Ohr. Da verzeiht man gern, daß so mancher Endboß in altbekannter Sonic-Manier recht einfach zu beseitigen ist, oder der Spielablauf bei zu vielen Sprites ab und zu ein wenig ins Stocken gerät. Von diesen Mankos abgesehen, muß

schnell durchstreift werden müssen. Die Bestzeiten werden dabei gespeichert.

Sega hat es hervorragend verstanden, Sonic einem erstklassigen



„GAMERS“ meint...

□ Super Grafik, toller Sound, reichliche Abwechslung, Klasse 3D-Bonuslevels, Time Attack-Spielmodi.

GRAFIK	SOUND
1-	2+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	1-

□ Die Endgegner sind zu einfach, spielerisch keine gravierenden Änderungen zu Modulversionen.

NOTE
1.

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. 120 DM

Genre:

Jump&Run

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

7 à 3 Stages

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

unendlich viele (RAM-Backup)

Erhältlich:

ab sofort

Kommt im Februar

MEGA DRIVE
1 Spieler • McDonald's/SEGA



Dieser nette Drache ist nur einer von vielen Feinden.



Grafisch erinnert das Game mitunter ein wenig an Sonic.

McDonald's TREASURE LAND

Daß sich McDonald's nicht nur aufs Burgerbraten versteht, hat die Schnellrestaurant-Kette mit „Global Gladiators“ bereits eindrucksvoll unter Beweis gestellt.

Mit „McDonald's Treasure Land“ wollen die Fritten-Wender zusammen mit Sega jetzt ihren Erfolg wiederholen. Die Hauptrolle des Jump&Runs übernimmt Firmen-Maskottchen Ronald, der rotschöpfige Clown mit dem viel zu großen Schuhwerk. Dieser findet auf einem Spaziergang im Wald das erste Stück einer alten Schatzkarte. Als Amateurheld läßt er sich natürlich nicht nehmen, die Kostbarkeiten auszubuddeln.

Doch wie so oft im Leben, ist auch hier der Weg zum Glück recht beschwerlich und



Gewonnen! Dieser Endgegner ist am Ende

gefährlich, denn so ziemlich jede Monstergattung will dem Fastfood-Schelm die Tour vermasseln. Mit jedem Hautkontakt geht Ronald ein wertvoller Power-Kristall verloren. Sobald der letzte futsch ist, kann er auch gleich ein weit kostbareres Leben abschreiben. Im Kampf gegen die Angreifer kann er sich nur auf eine Waffe verlassen: seine Magie. Ein Druck auf die Feuertaste, und schon verschießt der Clown eine Zauberwolke, die nach ein- oder zweimaliger Anwendung für reinen Tisch sorgt. Leider läßt die Reichweite dieser Hexerei sehr zu wünschen übrig. Um so mehr werdet Ihr Euch freuen, wenn Ihr auf der Reise ein ‚Magic Power Up‘ aufhebt, denn mit diesem netten Extra lassen sich auch entferntere Ziele aufs Korn nehmen. Ohne angemessene Feuerkraft werdet Ihr spätestens beim ersten Endgegner das eine oder andere Problemchen bekommen. Diese netten Zeitgenossen können nämlich nicht nur enorm viel einstecken, sondern auch massiv austreten. Zudem besitzen die meisten nur eine schwache Stelle, die es erst einmal zu entdecken gilt. Zur Belohnung überreicht Euch der Obermütz nach seiner Niederlage einen weiteren Fetzen der Karte.

berwolke, die nach ein- oder zweimaliger Anwendung für reinen Tisch sorgt. Leider läßt die Reichweite dieser Hexerei sehr zu wünschen übrig. Um so mehr werdet Ihr Euch freuen, wenn Ihr auf der Reise ein ‚Magic Power Up‘ aufhebt, denn mit diesem netten Extra lassen sich auch entferntere Ziele aufs Korn nehmen. Ohne angemessene Feuerkraft werdet Ihr spätestens beim ersten Endgegner das eine oder andere Problemchen bekommen. Diese netten Zeitgenossen können nämlich nicht nur enorm viel einstecken, sondern auch massiv austreten. Zudem besitzen die meisten nur eine schwache Stelle, die es erst einmal zu entdecken gilt. Zur Belohnung überreicht Euch der Obermütz nach seiner Niederlage einen weiteren Fetzen der Karte.



Als Zwischenspiel winkt diese nette Tetris-Variante.



Die Extras im McDonald's-Shop sind ganz schön teuer!

Es lohnt sich also, jeden Level genauestens nach Power-Ups abzusuchen, bevor Ihr Euch einem solchen Monster stellt. Einige Etagen sind indes viel zu hoch, als daß Ronald sie mit 'nem Sprung erreichen könnte. Die Lösung des Problems liegt in den Haltegriffen, die Ihr unter manch einer Plattform findet. An diesen müßt Ihr Euch nur festklammern und – sportlich, sportlich! – hochschwingen.

Wenn Ronald trotz eifrigster Suche nicht fündig wird, bleibt ihm nichts anderes übrig, als in den zahlreich auftauchenden Shops die fehlenden Extras nachzukaufen. Hoffentlich hat er die zahlreichen Ringe und Goldstücke mitgenommen, die die Programmierer überall versteckt haben! Denn merke: Ohne Moos nichts los! Besonders für ein Zusatzleben oder gar ein Continue müßt Ihr tief in die Tasche greifen.

Bis Februar nächsten Jahres haben Sega und McDonald's noch Zeit, die eine oder andere Macke unserer Preview-Version auszubügeln. Besonders an der Animation sollte noch kräftig gebastelt werden, denn Ronald zappelt wie ein Suppenkasper über den Screen. Von flüssigen Bewegungsabläufen ist nichts zu sehen.

Gespannt warten wir auf die Verkaufsfassung von „McDonald's Treasure Land“. Dann wird sich zeigen, ob das Modul sein Geld wert ist oder ob Ihr Eure Mäuse besser in BigMacs anlegen solltet.

Martin Klugkist

Der Bessere gewinnt? Na dann:



Wir schreiben das Jahr 2038. Die Menschheit muß innerhalb von 10 Jahren beweisen, daß sie friedlich ist. Sonst wird sie von einer kosmischen Allianz für immer vernichtet. Das Problem: Eine geheime Macht will die Weltgeschichte sabotieren, um die Menschheit ins Verderben zu stürzen. Du bist Mitglied von Temporal Protectorate, einem Agenten-Eliteteam. Deine Aufgabe: In die Vergangenheit reisen und die Sabotage mit allen Mitteln verhindern. Der Name des Spiels: The Journeyman Project. Die Meinung der Experten: Kein Spiel ist realer. *Maximale Bildqualität* wie in einem echten Spielfilm. Was Du dafür brauchst, siehst Du oben: Einen anständigen Macintosh Computer mit CD-ROM-Laufwerk. Worauf Du übrigens noch jede Menge andere

Spiele spielen kannst. Und das Schönste daran: Es wird Deinen Eltern schwerfallen, ein besseres Weihnachtsgeschenk für Dich zu finden. Denn Du kannst damit nicht nur spielen, sondern Hausaufgaben machen, rechnen, schreiben, zeichnen, Musik komponieren, Englisch lernen, und und und. Die meisten nennen das Multimedia. Wir nennen es Apple Macintosh. Und wir würden Dir das Ganze gern mal zeigen. Auf unserem Apple Multimedia Festival. Vom 15.

November bis zum 3. Dezember bei Deinem Apple Händler. Ruf uns einfach an. Kostenlos unter **0130/7978**. Dann sagen wir Dir, wo Du den nächsten Händler findest. Und niemals vergessen: Der Bessere gewinnt! **Apple Macintosh. Unbegreiflich begreiflich.**



TEST

MEGA DRIVE

Kinofans dürfte „Lucas-film“ kein unbekannter Name sein, denn so heißt der Kreativkoloß, den „Krieg der Sterne“-Schöpfer George Lucas vor ca. 15 Jahren ins Leben rief. Eine der vielen Kreativbranchen, in denen die Lucas-Jünger neben der Filmerei arbeiten, sind die Videospiele. Leider setzten die Kalifornier ihr immens erfolgreiches „Super Star Wars“ nicht aufs Mega Drive um,



Unkrautjäten im Garten: Die Flora schlägt zurück!

Killer-Kleinkindern kramten die Designer tief in allerlei B-Movies und Horrormagazinen – und ziehen das gesamte Genre gnadenlos durch den Kakao.

Konami geht fremd: Der neueste Mega-Drivestreich des Herstellers stammt aus dem U.S.-Haus Lucas-film Games – und gefiel den Japanern so gut, daß sie ihn unter ihre Fittiche nahmen.



O.: Ein Level spiel in der GAMERS-Red. R.: Ein Spieler verwandelt sich zum Supermonster.



Bei der Zombiehatz geht's nicht immer ganz friedlich zu.

ZOMBIES



Alle Register des fantastischen Films werden gezogen: Hier bedrohen Außerirdische unsere Horror-Kids.

dafür nahm man sich der „Zombies“ an.

So grauselig sich der Titel auch anhört, bei den Zombies ist Persiflage pur angesagt. Ihr schlüpfet entweder alleine oder zu zweit in die Haut von wahnsinnig coolen Teenagern, die die Nachbarschaft vor Horden von teils untoten Aggressoren retten müssen. In 55 Levels stürmen alle nur erdenklichen Arten von Untoten, Mutanten und Mumien auf Euch und Euré Freunde ein. Von den obligatorischen Zombies über ultraaggressive Axtmörder bis hin zu militanten

Damit Ihr nicht ganz wehrlos gegen die Angreifer antretet, stehen diverse Waffen zur Verfügung. Die Palette fängt hier noch relativ harmlos mit kleineren Pistolen an, später bekommt Ihr dann aber auch riesige Bazookas und Elektroschockgeräte, um gegen besonders hartnäckige und trickreiche Untote vorgehen zu können. Bei der fröhlichen Zombiehatz geht es allerdings nicht darum, viele Untote in den Zombie-Himmel zu schicken, sondern um die Rettung möglichst vieler hilfloser Nachbarn und Freunde vor dem frühzeitigen Ab-

leben. Damit Ihr nicht zu lange in den labyrinthartigen Levels herumlaufen müßt, verschafft eine Radaranzeige Überblick über die Umgebung. Sind mit Hilfe diverser Waffen und einigem Geschick alle legitimen Bewohner des Levels gerettet, kommt Ihr eine Stufe weiter auf der Suche nach der Quelle allen Unheils – im letzten der 55 vorhandenen Levels könnt Ihr die für alles verantwortlichen Aliens ausschalten.

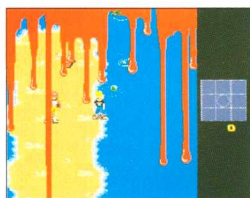
So fürchterlich und blutig sich die Spielbeschreibung auch anhören mag, bei den Zombies habt Ihr es nicht mit ernstgemeinten Geschmacklosigkeiten à la „Mortal Combat“ zu tun, sondern mit einem Feuerwerk von ironischen Ideen und herrlichen Persiflagen auf das Horror-Genre. Die bekannten Figuren aus allerlei blutigen Kinoabenteuern sind so witzig überzeichnet und comic-lustig dargestellt, daß niemand auf Indizierungsgedanken kommen kann. Man merkt den Jungs von Lucasfilm an, daß sie echte Fans des Kinos sind – alle Grafiken sind extrem stilischer getroffen und versetzen Euch direkt in die



Die Körperfresser kommen! Diese Pflanzen produzieren exakte

B-Movie-Atmosphäre der 50er Jahre.

Angesichts der wirklich lustigen Ideen und der sehr guten Grafiken fällt aber bald auf, daß die Kalifornier spielerisch nicht ganz so sehr auf der Höhe sind. Das sehr einfache Spielprinzip wird zwar hier und da mit neuen Waffen und ungewöhnlichen Hindernissen und Umgebungen aufgelockert, auf Dauer geht es



holen sollen: Konami-untypisch quieken ziemlich fade Musiken und erstaunlich kratzige Soundeffekte aus dem Mega Drive. Insgesamt hat man den Eindruck, daß Lucasfilm technisch noch nicht ganz den Anschluß an die neuesten Mega-Drive-Produktionen gefunden hat.

55 Levels hören sich zwar sehr verlockend an, ermüden dank fehlender Abwechslung

oder Euch einfach mal köstlich bei einem Videospiel amüsieren wollen, ist Zombies genau das Richtige. Wer allerdings extremen spielerischen Tiefgang und genial designte Endgegner erwartet, wird enttäuscht sein. Zombies bietet etwas zu viel Schein als Sein, um zum Riesenhit zu werden.

Julian Eggebrecht

Blut, Blut!
So erscheint das
„Game Over“.



Die Spieler kommen zu spät: Ein Zombie hat sich zwei der Nachbarn vorgenommen – sie schweben vordann.

aber ziemlich. Zwar spendieren die Programmierer dem Modul ein Paßwort-System, so müßt Ihr nicht jedesmal dieselben Levels durchkauen, aber auch mit diesem lobenswerten Feature kommt Ihr nicht um dezentes Gähnen hier und da herum.

Solltet Ihr Horror-Fans sein



Humor bei den Levelnamen.



Kopien der Spielfiguren.

aber nun mal nur um simples Herumlaufen, Abballern von Untoten und Einsammeln der stumpf herumstehenden Hilfsbedürftigen. Auch die sehr selten auftauchenden Endgegner sind nicht so toll gelungen: Von japanischem Einfallsreichtum à la Konami kann keine Rede sein. Auch im Soundbereich hätten sich die Programmierer Rat bei ihren japanischen Partnern

„GAMERS“ meint...

Abgedrehte Spiel-Parodie mit herrlichen Filmgags – stilföher in Szene gesetzt.

GRAFIK		SOUND	
2-	4+		
GAMEPLAY		DAUERSPASS	
2-	3		

Nach spätestens 5 Levels fängt das Gähnen an – selbst die besten Gags können nicht über spielerische Mängel hinwegtäuschen.

NOTE
2-

Hersteller:
Konami
Preis:
ca. 120DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler (simultan)
Levels:
55
Schwierigkeitsgrad:
steigt linear
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
ab Dezember
Speicherkapazität:
8MBit



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

SEGA MEGA DRIVE

Aladdin	dt. DM 119,00
B.O.B.	dt. DM 108,00
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 109,00
E.A. Soccer	dt. DM 119,00
F1	dt. DM 119,00
F15 Strike Eagle	dt. DM 109,00
General Chaos	dt. DM 119,00
Gunstar Heroes	dt. DM 109,00
Jungle Strike	dt. DM 119,00
Jurassic Park	dt. DM 119,00
Landsstalker	dt. DM 119,00
Asterix	dt. DM 119,00
Sonic Spinball	dt. DM 109,00
Mortal Combat	dt. DM 129,00
NHL Hockey '94	dt. DM 119,00
Ottilians	dt. DM 108,00
Rocket Night Adventures	dt. DM 99,00
Streetfighter II	dt. DM 132,00
Techno Clash	dt. DM 104,00
Winter Olympics	dt. DM 119,00

SEGA MEGA CD II

After Burner 3	dt. DM 91,95
Balman Returns	dt. DM 109,95
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 109,95
Dune	dt. DM 109,95
Ecco the Dolphin	dt. DM 91,95
Final Fight	dt. DM 91,95
Jurassic Park	dt. DM 91,95
Prince of Persia	dt. DM 88,95
Silpheed	dt. DM 91,95
Sonic	dt. DM 91,95
Terminator	dt. DM 109,95
Thunderhawk	dt. DM 108,95
Time Gal	dt. DM 91,95

SEGA MASTER SYSTEM II

Asterix 2	dt. DM 81,00
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 81,00
F1	dt. DM 81,00
Flash	dt. DM 91,00
Jurassic Park	dt. DM 81,00
Cool Spot	dt. DM 81,00
Ecco the Dolphin	dt. DM 81,00
Power Strike 2	dt. DM 91,00
Star Wars	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM 80,95
Jungle Book	dt. DM 81,00
Winter Olympics	dt. DM 81,00

SEGA GAME GEAR

Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 81,00
F1	dt. DM 81,00
Asterix 2	dt. DM 81,00
Cool Spot	dt. DM 81,00
Ottilians	dt. DM 71,00
Jungle Book	dt. DM 81,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic Chaos	dt. DM 81,00
Jurassic Park	dt. DM 81,00
Ultimate Soccer	dt. DM 81,00
Winter Olympics	dt. DM 81,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!
Sämtliche Titel erhältlich

Auch für Nintendo-, Amiga-, Atari- und IBM-Spiele

Original Sega Deutschland

Alles deutsche Versionen

1 Jahr Garantie auf Hard- und Software

Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil

Weitere Spiele, Konsolen und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesampelpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können.

Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anteil am Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen. Lieferung erfolgt per Nachnahme. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Flipping around!

MAGIC SONIC

TOTAL AUSGEFLIPPT

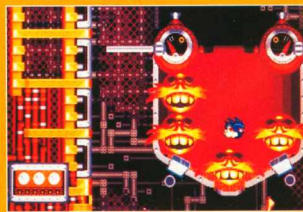
WIEDER NEU

Wer den Mega Drive hat, hat

SEGA TV



Die aufregendste Wirbeli seit Erfindung des Flippers.



Bringt Dr. Robotnik zum Tillen.



Nicht stolpern, Leute: Schleudern!



SEGA

SEGA

MEGA DRIVE



ACTION

- 4 umfangreiche Level mit verschiedenen, actiongeladenen Flippern.
- 3 Bonuslevel und 1 Speziallevel (Multiball-Level).
- SONIC-typische fantastische Grafik mit vielen neuen Herausforderungen.

ERSCHEINT 1994 AUCH FÜR:

- MASTER SYSTEM II
- GAME GEAR

SONIC

THE HEDGEHOG

SPINBALL

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

REPORTAGE

Mega-Drive-Tennis der Profiklasse mit „Davis Cup World Tour“.

Zehn Jahre jung wurde kürzlich der französische Hersteller mit der pechschwarzen Mietze im Aushängeschild. Ein Grund zum Feiern allemal, denn gerade im Computerbusiness verschaffte sich Loriciel den guten Ruf, der noch in diesem Jahr von Paris aus auf eine ganz neue Frequenz geschaltet wird:



SEGA. Erster Kanal: Mega Drive. „Auf einem Bein könne man schlecht stehen“, meint Presse-Dame Catherine und lockt uns daher mit gleich zwei Titeln für eure Mega-Konsole aus der Reserve. Wir landen auf „Charles de Gaulle“, Terminal 2, direkt vor den Toren von Paris. Eine geschlagene Stunde später klopft eine neugierige Delegation der GAMERS-Crew an Loriciels Pforte. Ein weiteres halbes Stündlein vergeht, und GAMERS spielt die Rohversion von „Davis Cup World Tour“ auf dem Mega Drive. Neue Komponenten für den reichlich ausgelutschten Konsolen-Sport in weiß tun sich auf, Realitätsnähe ist das oberste Ziel. Dem werdet Ihr in Kürze all die erdenklichen Features, wie Einzel und Doppel, wahlweise im Ein- oder Zwei-

LORICIEL TEN YEARS AFTER



Heheres Ziel: Realitätsnähe und tennisspezifische Features ohne Ende für „D.C.W.T.“ drei Schwierigkeitsstufen, die Euch die Chance geben, eure Technik zu vervollkommen. In einem speziellen Trainingsmodus sollen sogar alle möglichen Arten von Schlägen, eure Schnelligkeit, die Präzision, ja selbst Dinge wie Ser-



Fun & Action mit oder ohne 3D-Brille: „Jim Power in Mutant World“.



Her mit der Zauberbrille und dann nur noch weg mit den Mutanten ...

spieler-Modus zu vollziehen, oder auch die vier unterschiedlichen Böden vom Rasen bis zur Halle zu verdanken haben. Ihr könnt gegen die 64 besten Spieler auf der Welt angestrengt antreten und eine ganze Saison absolvieren – wer hätte es gegnert? Ebenfalls auf dem Programm: Weltmeisterschaft und Nationen-Cup, geplant in jeweils

vice geübt werden können. Was uns von vornherein gefällt, sind die äußerst einfache Steuerung und die nette Animation von Spielern. Überraschend daher, daß der Programmierer mit seinem Ergebnis noch immer nicht zufrieden ist und die Grafiken weiter überarbeiten möchte. Wer nicht will, der hat eben. Wenn wir Glück haben, be-

kommt Ihr mit der kommenden GAMERS schon eine testbare Version vorgestellt – wir bleiben jedenfalls absolut am Ball.

Ein zweites heißes Eisen mit der schwarzen Katze aus Paris wird es schaffen, Euch Mega-Drivern den Zugang in die Welt der 3D-Spiele zu eröffnen, ja, ja! Dazu wird jedem Spiel eine spezielle, von Loriciel entwickelte Brille, beigegeben, die – und das ist der Clou – ausschließlich für die optische Tiefe am Screen sorgen soll. Spinnen wir mal eben schnell diesen Gedanken weiter, dann werden diese Games auch ganz normal ohne das zweifarbige Nasen-Bike betrachtet und gespielt werden können, eben dann nur ohne die optische Tiefe (... die dank spektakulärer Effekte zweifelsohne den größten Reiz dessen ausmachen soll!). Ihr Debut möchten die Franzosen mit „Jim Power in Mutant World“ auf dem Mega Drive feiern. Das bedeutet sieben Levels voller heißer Acti-

on in einem Jump&Run, 3D-Effekte und Sound von Soundprofessor Chris „Turrican“ Hülsbeck inklusive.

List, Tücke, Überlegung (aber nicht zu lange) und äußerst viel Geschick wird von Euch in drei starken Plattform-Levels gefordert, in welchen Ihr ganz schön unter Zeitdruck geraten werdet, das jedenfalls garantieren Catherine & Co. In zwei weiteren Levels werdet Ihr zeigen müssen, was Ihr nun wirklich unter Geschwindigkeit versteht, und in den übrigen beiden ist reinrassiges Ballern angesagt. Da dürft Ihr dann mit einem flotten Raumflitzer horizontal durch die Gegend scrollen und aus allen erdenklichen Rohren feuern. Und wenn Ihr gar auf Zweikämpfe mit miesen Monstern steht, dann bekommt Ihr mit Jim Power gleich fünf herrliche Prachtexemplare mit auf den Weg. Ergo: Nix für schwache Feuerfinger!

Antje Hinck

THUNDERHAWK

THE ULTIMATE COMBAT SIMULATOR

Eine Flugsimulation, wie man sie noch nie gesehen hat! Fliegen Sie mit Ihrem AH-73M Thunderhawk Einsätze in einer Cyberspace-Welt. Halten Sie Roboter-Armeen in Krisengebieten auf, bevor sich ernsthafte Konflikte entwickeln!

Komplett deutsche Sprachausgabe.



Erhältlich für Mega CD II



SEGA™

“Egal, welche Spiele man bevorzugt hat, dieses Spiel wird man lieben”.
SEGA Magazin (92%).

“Rasantes und ruckelfreies Scrolling, Zoom- und 3D-Effekte, wie auf dem Mega CD II noch nie gesehen.”
GAMERS (1/Gamy des Monats).

CORE
DESIGN LIMITED

Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Thunderhawk © Core Design Ltd. All Rights Reserved, SEGA and MEGA-CD are Trademarks of Sega Enterprises Ltd

MASTER SYSTEM



1
(1)

Sonic 2

An seinen Stacheln kommt keiner vorbei! Sonic hat mal wieder alle auf seiner Seite und bleibt nach wie vor auf seinem wohlverdienten ersten Platz.



2
(2)

Mickey Mouse Land of Illusion

Entenhausen forever: Mickey rettet seine Freundin aus den Händen eines bösen Zauberers – und ist dabei dem guten Sonic dicht auf den Fersen!



3
(3)

Sonic 1

Da war er wieder, der stahlblaue Stachelheld. Dank seiner robusten Natur hält sich der flinke Flitzer gleich zweimal in den Master-System-Charts!



4
(-)

Powerstrike 2

Mehr Power gibt's nicht aus dem Master System rauszuholen. Diese unglaubliche Ballerorgie vom Allerfeinsten beweist, daß 8 Bit längst noch nicht tot ist!



5
(-)

Wonderboy in Monsterworld

Jäger und Sammler auf dem Vormarsch! Das große Game mit dem kleinen Helden hat sich kammheimlich noch in unsere Charts geschlichen!

MEGA DRIVE



1
(-)

Street Fighter II

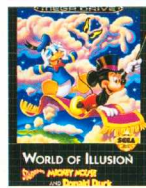
In dieser Prügelorgie fliegen dermaßen die Fetzen, daß es zum Aufsteiger des Monats reicht. Verdienter Spitzenplatz für den Super-Straßenkampf!



2
(1)

Sonic 2

Pech gehabt: Diesmal müssen Sonic und Tails mal ein paar Federn lassen und die Spitzenposition in der 16-Bit-Klasse verlassen.



3
(3)

Mickey & Donald World of Illusion

Die Entenhausener stürmen gleich zu zweit die GAMERS-Charts. Aber verdienterweise dank Supergrafik und tollem Gameplay!



4
(2)

Flashback

Conrad's Schwierigkeiten und Abenteuer inmitten einer Armee unfreundlicher Außerirdischer können Euch immer noch begeistern!



5
(-)

Cool Spot

Da seid Ihr aber ganz schön auf den Punkt gekommen: Der coole Spot hat sich mit seiner Kohlensäurekanone ruckzuck in die Charts gesprudelt!

GAME GEAR

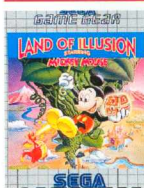


1

Sonic 2

Auch in dieser Saison groß in Mode: der tragbare Igel. Auf Segas kleinstem ist Sonic nach wie vor absolut der Größte und läßt sich seinen Spitzenplatz nicht strittig machen!

(1)



2

Mickey Mouse Land of Illusion

Kleintiere sind auf dem Vormarsch! Neben den Igeln ist auch die Super-Mäuserich Mickey wieder ganz dick im Geschäft.

(2)

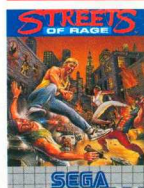


3

Shinobi 2

Schnell wie der Blitz und hart wie Beton – so ein Ninja kämpft sich durch. Mit seinem Erfolgsrezept liegt der flinke Asiate auch in unseren Charts goldrichtig!

(5)



4

Streets of Rage

Jetzt gibt es sie endlich auch auf dem Game Gear: Die unfreundlichen Gestalten mit den harten Bandagen schlagen auf voller Breite zu!

(-)



5

Lemmings

Ein paar kommen immer noch durch: Obwohl sie langsam, aber sicher auf dem absteigenden Ast sind, haben sich die Lemminge noch einmal in den Charts eingenistet.

(4)

TIPS VON GAMERS

1		Sonic Spinball	MD
2		Cool Spot	MS
3		Cosmic Spacehead	GG
4		Gods	MD
5		Zombies	MD

INTERNATIONALE HITS



1		Street Fighter II	MD
2		Aladdin	MD
3		Cool Spot	MD
4		Jungle Strike	MD
5		Rocket Knights Adventure	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 POSTKARTE UND SCHICKT SIE AN:

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



Seine Schöpfer, die genialen Apple-Ingenieure, taufen ihn „Newton MessagePad“ und beschreiben ihn als einen „Persönlichen Digitalen Assistenten“. Angesichts seiner beeindruckenden Fähigkeiten im Bereich zwischenmenschlicher Beziehungen erscheint uns aber auch noch eine andere Bezeichnung äußerst treffend:



DER KOMMUNIKATOR

Boston, im Juni 1992. Auf der MacWorld läutet John Sculley, einer der Ober-Bosse des wohl revolutionärsten Computer-Unternehmens aller Zeiten, durch die Bestellung einer Pizza eine neue Ära „künstlicher Intelligenz“ ein: die Newton-Technologie. Einmal mehr unterstreicht er damit eine Philosophie, die bereits im Jahre 1984 mit der Einführung des inzwischen schon legendären „Apple Macintosh“ erstmals mit elektronischem Leben erfüllt wurde.

„Damit der Mensch nicht wie ein Computer denken muß, hat sein Computer wie ein Mensch zu denken“, sagt Apple. Und daß dieses mehr als nur werbewirksames Gerede ist, weiß jeder, der schon einmal an einem Mac gearbeitet hat. Wer da zum Beispiel einen Brief löschen möchte, gibt nicht etwa irgendwelche unverständlichen Computer-Befehle ein... Vielmehr macht er mit dem nicht mehr benötigten Dokument einfach das, was jeder damit tun würde: Er wirft es in den Papierkorb. Einfach so. Nur ein kleines, aber äußerst bezeichnendes Beispiel für eine große Idee, die Apple übrigens innerhalb kürzester Zeit zum weltweiten Marktführer machte...

Aber nun genug der „alten Geschichten“, kommen wir zurück zur Gegenwart, repektive der Zukunft. Und damit auch zurück zu jener Pizza. Diese malt Mr. Sculley nämlich einfach per Griffel auf das Display eines kleinen, grauen Kastens.

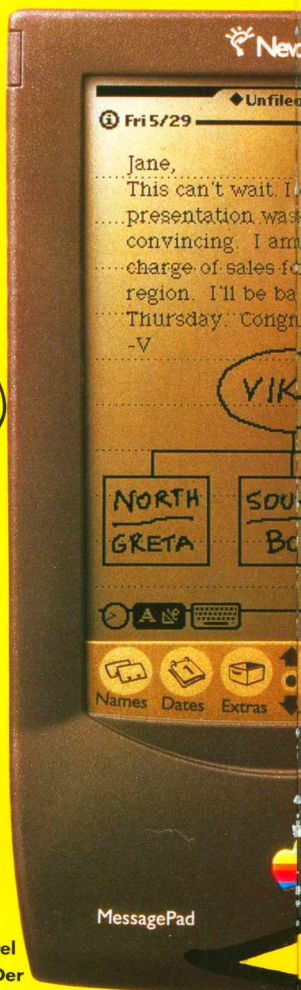
Zuerst einen mehr oder weniger geometrischen Kreis, den er dann in Viertel unterteilt. Diese wiederum beschriftet er mit dem gewünschten Pizza-Belag. Der kleine, graue Kasten, bei dem es sich natürlich um das Newton MessagePad handelt, beginnt seine verblüffende Arbeit, indem er zuerst einmal die Skizze in eine saubere Grafik und die handgeschriebenen Worte in Typo umwandelt. Dann folgt der wiederum handgeschriebene Befehl „Fax an Pizza-Service“. Auch dieser wird erkannt und sofort befolgt: Newton sucht sich völlig selbstständig die Nummer des Pizza-Services aus dem Adreßbuch, setzt die vorher gefertigte Grafik in das gespeicherte Fax-Formular ein und sendet das Ganze unverzüglich ab. Noch während der Präsentation erscheint der Pizza-Bote auf der Bühne, sichtlich verwirrt über



Damit der Mensch nicht wie ein Computer denken muß...



KOMMU



KOMMUNIKATOR

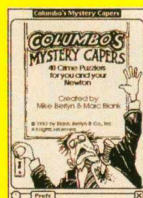
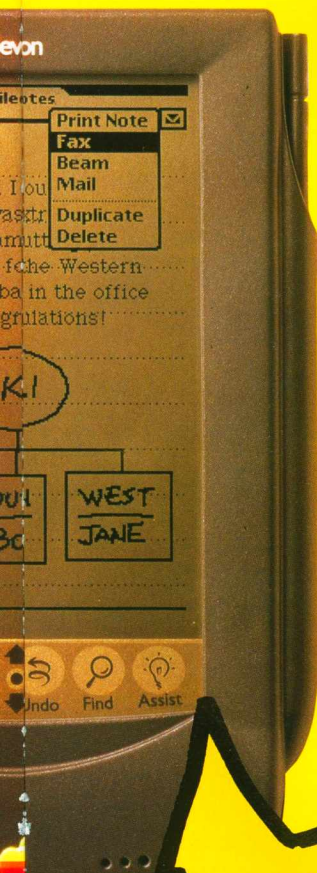


all die wild applaudierenden Menschen...

Natürlich wurde der Newton nicht nur zum Pizza-Bestellen entwickelt, aber gerade diese Anwendung zeigt besonders gut, was ihn so revolutionär macht: seine menschliche Arbeits- und Denkweise. Einem Computer – selbst einem Mac – muß mal nun einmal ganz genau sagen, was er zu tun hat, der Newton weiß es dagegen

zum größten Teil selbst. Mehr noch, im Laufe der Zeit „lernt“ er nicht nur die Handschrift seines Benutzers, er übernimmt sogar dessen Angewohnheiten und arbeitet mit ihnen. Ein paar Beispiele: Ein flüchtig hingekritztes „Mittagessen Donnerstag mit Steffi“ veranlaßt ihn zu einer wahren organisatorischen Meister-Leistung. Aus Erfahrung weiß er nämlich sowohl, daß meine Mittagspause um 12:30 beginnt als auch, daß ich mir für Steffi gewöhnlich eine gute Stunde Zeit nehme. Natürlich kennt er auch unser Lieblingsrestaurant – die vollständige Eintragung in meinen Terminkalender ist somit nur noch Formsache... Wenn ich mich bei meinen Notizen mal verschreibe, streiche ich das Wort einfach durch, wodurch sich dieses im wahrsten Sinne des Wortes in Luft auflöst – natürlich inklusive Staubwolke. Will ich Satzteile umstellen, umkreise ich sie und ziehe einen Strich an die gewünscht Textstelle – schwupp, Newton macht den Rest. Und wenn ich eine kurze Notiz oder auch einen Termin an einen anderen Newton-Besitzer weitergeben möchten, wird sogar gebeamt: Die integrierte Infrarot-Schnittstelle ermöglicht den drahtlosen Daten-Austausch. Diverse Software-Steckkarten für alle möglichen Spezial-Anwendungen, Druck-Funktion, elektronische Post, demnächst auch City-Ruf und und und vervollständigen die genialen Fähigkeiten des Newton, von denen ich an dieser Stelle leider nur die Oberfläche ankratzen konnte. Deshalb mein Tip: Schaut mal bei Eurem Apple-Fachhändler rein und laßt Euch selbst vom Kommunikator beeindrucken.

Carsten Waitz



GEWINN' DEN KOMMUNIKATOR

Apple und GAMERS verlosen 2 Kommunikatoren im Gesamtwert von über 3000,- Mark!



Wow – 2 der ersten in Deutschland erhältlichen Newton MessagePads hat Apple exklusiv für GAMERS-Leser reserviert. Und so wird gewonnen: Der Kommunikator kann ja heute schon schier Unglaubliches. Aber – was könnte er denn irgendwann mal sonst noch können? Laß' Deiner Phantasie freien Lauf! Schreib' Deinen Vorschlag auf eine Postkarte (Absender nicht vergessen!) und schick' sie an: MVL, Stichwort "Newton", Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg. Einsendeschluß ist der 15.12.93, danach werden die Newtons unter allen Einsendern verlost. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Und jetzt: Viel Glück!



Gegen Goro haben nur die Besten von Euch eine Chance. Kein Wunder, der Herr hat ja auch vier Arme



Nicht viel friedlicher geht es im Zweispieler-Modus zu: Jeder sucht sich vor dem Match einen Fighter aus, der sich dann so lange mit seinem Gegenüber fetzt, bis er mangels Power aus den Sandalen kippt.

Die Grafik der Master Sy-

Als nächste Station seines digitalen Leidensweges ist jetzt das Master System an der Reihe.

Die altbekannte „Mortal Kombat“-Story in Kurzform: Ein mystisches Karate-Turnier, irgendwo links von ‚Wolke sieben‘, verkommt vom fairen Wettkampf zur blutigen Metzerei.

Verantwortlich für diese fatale Entwicklung ist die Terror-Truppe um Shang Tsung, die eher durch ihre Gnadenlosigkeit als durch Sportsgeist auffiel. Seit 500 Jahren konnte sich diese Verbrecherbande gegen jeden Herausforderer durchsetzen.

Trotz der, vorsichtig ausgedrückt, unangenehmen Folgen einer Niederlage wagen sich auch dieses Jahr sieben (todes-)mutige Recken in den Ring, um sich à la ‚Street Fighter‘ das Stroh aus der



Ava! Hoffentlich bekommt Sub Zero keine Zahnschmerzen.



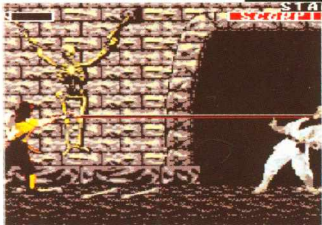
stem-Version kann sich natürlich nicht mit der ihrer großen 16-Bit-Schwester messen. Dennoch bietet das Modul einige Animationen, die es nicht alle Tage auf dem Video-Game-Veteran zu sehen gibt. Die Fighter bewegen sich relativ flüssig über den Screen, welcher - schade - dann um so ruckeliger vor sich hin scrollt.

Wer auf bloße Prügel-Action steht, sollte sich das Game ruhig mal ansehen. Sehr viel mehr dürft Ihr aber nicht erwarten.

Martin Klugkitz

MORTAL KOMBAT

Keine Gnade mit Shang Tsung! Eine Konsole nach der anderen wird von der Gewalt-Herrschaft des fiesen Karate-Meisters befreit.



dard-Schwingern haben alle Kämpfer ein paar Asse in Form von Spezial-Aktionen im Ärmel. So verwandelt sich Schlitzohr Kano in eine menschliche Kanonenkugel, die alles in ihrem Weg rammt. Zombie-Ninja Scorpion hingegen traktiert seine Gegner mit einer Harpune.

So oder so, es gibt nur ein Ziel: den Sieg. Allerdings müßt Ihr jeden Feind gleich zweimal den Sand der Arena schmecken lassen, um eine Runde weiter zu kommen. Kampf für Kampf arbeitet Ihr Euch so zum finalen Duell gegen den Oberboß vor.

Rübe zu prügeln. Sobald Ihr Euch einen von ihnen herausgepickt habt, kann das Spektakel beginnen: Beide Teilnehmer besitzen einen Energienvorrat, der mit jedem eingesteckten Treffer langsam dahinschmilzt. Abgesehen von den normalen Stan-

„GAMERS“ meint...

„Schönes Spiel zum Abregieren. Die Bewegungsabläufe der Fighter sind recht sehenswert“

GRAFIK	SOUND
3	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

„Stupides Gameplay. Wirklich Spaß macht das Game nur im Zweispieler-Modus“

NOTE

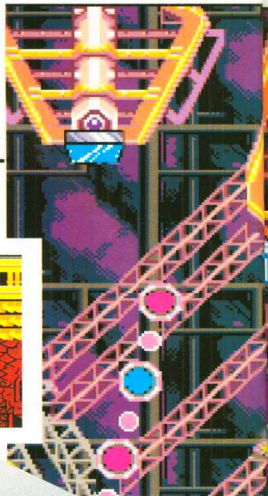
3

Hersteller: Acclaim
Preis: 90 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: -
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: unbegrenzt
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 4 MBit

TEST

MEGA DRIVE

Der schnellste und erfolgreichste aller Sega-Helden ist Sonic the Hedgehog, den wir schon in zahlreichen Jump&Runs begleiteten. Ebenfalls zu diesem Genre gehören die beiden brandneuen Spiele Sonic Chaos und Sonic CD, die wir in dieser Ausgabe vorstellen. Daß es aber auch anders geht, beweist uns der flinke Igel bei Sonic Spinball.



SONIC SPINBALL

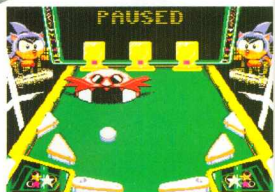
Ob Dr. Robotnik hier selbst Opfer seiner krankhaften Genexperimente geworden ist?

Wißt Ihr eigentlich, wann Sonic the Hedgehog geboren wurde? Nein? Dann laßt Euch gesagt sein, daß der blaue, unglaublich schnelle Igel noch gar nicht so alt ist, wie seine Popularität vermuten läßt. Erst im Jahr 1991 wurde Segas Symbolfigur „geboren“. Damals, im Mai, erblickte das quirliche Kerlchen mit den weißen Hand- und roten Turnschuhen das Licht der Welt in den Auslagen der Spielwaren- und Konsolenfachgeschäfte Japans und den USA.

Innerhalb kürzester Zeit avancierte er vom lediglich neuen Videospielecharakter zum Mega-Star schlechthin. Weder vor Geschlecht noch Alter machte Segas freche und doch niedliche Kreation halt. In Windeseile ebnete er sich den Weg in die Herzen aller, die nur irgend etwas mit Videospiele am Hut hatten.

Bislang glänzte der schnelle Igel allerdings ausschließlich in actiongeladenen Jump&Runs. Das ändert sich nun mit „Sonic Spinball“, dem ersten Flipper mit Sonic als Spielball! Ja, Ihr habt ganz richtig gehört, Sonic the Hedgehog fungiert in Segas Programm als

Kleine Arcade-Flipper sind auch mit dabei.



Spielkugel. Der Clou an der Geschichte ist allerdings, daß Sonic nicht leblos wie eine echte Flipperkugel über die Spielbahn düst, sondern wie in den Jump&Runs lebt. Konkret heißt dies: Schießt Ihr das Stacheltier umher, igelt es sich ein und flitzt wie eine normale Kugel über den Bildschirm. Landet es allerdings auf einer Plattform, so rollt es sich wieder aus, und Ihr könnt Sonic normal steuern. Dazu gehören Laufen, Springen

und natürlich der superschnelle Kampfangriff, mit dem Gegner auf direktem Wege ins Jenseits befördert werden. „Gegner“, fragt Ihr Euch? Ganz richtig, denn über den Flipper verstreut befin-



„GAMERS“ meint...

Originell, abwechslungsreich, gute Grafik, für bis zu vier Spieler, vier Riesen-Flipper.

GRAFIK	SOUND
2	3+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	1-

Scrolling ruckelt ein wenig, der Sound könnte besser sein, Paßwortfunktion wäre nicht verkehrt.

NOTE

1.

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. 120 DM

Genre:

Action

Anzahl Spieler:

1-4 (abwechselnd)

Levels:

4 Flipper

Schwierigkeitsgrad:

mittelschwer

Continues:

-

Erhältlich:

Dezember

Speicherkapazität:

8MBit



Nur gut das Sonic so stabil gebaut ist. Manch anderer hält sich hier ein paar Knochenbrüche zugezogen.

öffnen oder beispielsweise Schienengleise umgelegt werden, auf denen Sonic mit 'ner Lore herumkurvt. Keine Frage, daß auch Extrabälle erhascht werden können. Diese sind auch bitter nötig, denn einfach sind die Flipper nicht unbedingt. Da ist man

richtiggehend froh, daß der Ball beim ersten Pinball kaum ins Aus gehen kann. Flutsch Sonic nämlich zwischen den beiden Backen durch, schwingt er sich elegant auf einen rettenden Felsen. Zeit zum Verschrauben hat er dabei allerdings nicht, denn ein scheußliches Monster greift ihn an, wenn er nicht sofort ins Spielfeld zurückspringt.

Es ist nicht immer ganz einfach, die benötigten Power-Edelsteine zu finden, und so wird aus der witzigen Flipperrei schon beinahe ein richtiges Abenteuer, das Abwechslung, Spaß und Spannung für bis zu vier Spieler bietet. Viel geboten wird auch

in Sachen Grafik. Zwar ruckelt das schnelle Scrolling ein wenig, doch machen dies die tollen Grafiken und witzigen Animationen locker wieder wett. Nicht gar so toll wie Spielablauf und Grafik ist der Sound. Dies soll aber auch der einzige Kritik-

punkt an einer rundherum gelungenen, spritzigen Flipper-simulation sein, die für lange Zeit Abwechslung und irre viel Spaß bringt.

Hans-Joachim Amann

Und so geht's ab:

□ Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr die Richtung, in die Sonic katapultiert wird, ein wenig beeinflussen. Auf Plattformen und anderen ebenen Untergründen wird der Igel hiermit gesteuert.



□ Mit Knopf A könnt Ihr den linken Flipper betätigen.

□ Button B zeichnet für den rechten Flipper verantwortlich.

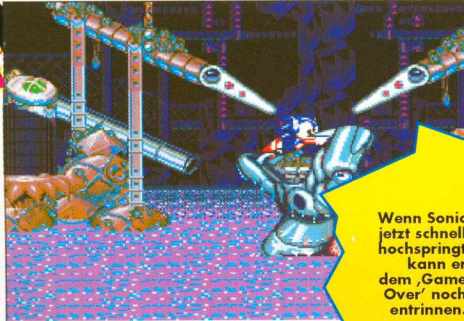
□ C aktiviert beide Flippertasten gleichzeitig.



den sich zahlreiche skurrile Geschöpfe, die es nicht gerade gut mit Euch meinen.

Die verschiedenen Flipper sind übrigens riesengroß. Im Gegensatz zum bereits etwas älteren, aber bislang besten Flipper auf dem Mega Drive, Dragons Fury von Electronic Arts, scrollt das Spielfeld nicht nur zwei Bildschirme hoch, sondern etliche mehr. Zudem geht es in die Breite. Man kann sagen, daß mehrere kleine Flipper einen großen ergeben.

Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl von Power-Edelsteinen zu finden und einzusammeln (Na, kennen wir dies nicht auch von den Jump&Runs?). Nur, wenn Sonic im Besitz dieser Steine ist, kann er in den obersten Flipperteil vordringen, wo bereits Dr. Robotnik - Ihr wißt schon, das ist der Oberfiesling in allen Sonic-Aben-



Wenn Sonic jetzt schnell hochspringt kann er dem 'Game Over' noch entkommen.

teuern - in furchteinflößender Montur auf Euch wartet. Gelingt es Euch, Dr. Robotnik zu besiegen, ist der Level gelöst, und es geht zum nächsten Flipper. Diese sind den Programmierern übrigens erstaunlich gut gelungen. Natürlich besitzen die verschiedenen Pinballs all das, was einen guten, echten Flipper ausmacht. Als da wären: Seiten- und normale Bumper, Multiplikator-Felder, Kontakte, die berührt werden müssen, damit sich Durchgänge



Kleine Monster befördern Euch per Blasebaig wieder nach oben. Süß, gell?



Na bitte, da hätten wir ja einen der begehrten Power-Edelsteine, die Sonic so dringend braucht.

Jeder Besteller erhält ein kleines Präsent! Jeder Besteller erhält ein kleines Präsent!

Welcome To The Land

Mega Drive

Mega Drive mit Aladdin (1 J. Gar.)	299,-
Mega Drive ohne Spiel (1 J. Gar.)	199,-
Mega Drive mit 3 Spielen (1 J. Gar.)	279,-
Action Replay Pro dt	119,-
6 Button Joypad dt	39,-
4-Spieler Adapter dt	59,-
Sonic Plüschtier dt	39,-
Chuck Rock II dt	109,-
Wimbledon Tennis dt	109,-
Winter Olympics dt	119,-
F1 dt	119,-
Ranger X dt	109,-
General Chaos dt	109,-
Haunting dt	109,-
Bill Walsh Football dt	109,-
John Madden '94 dt	119,-
Gauntlet IV dt	109,-
Populus 2 dt	109,-
Shinobi III dt	109,-
Turtles dt	109,-
Sunset Riders dt	89,-
Jungle Strike dt	109,-
Pele Soccer dt	99,-
Sensible Soccer dt	119,-
Brett Hull Hockey dt	99,-
Addams Family dt	99,-
LHX Attack Chopper (Dez) dt	109,-
James Pond III dt	109,-
Zombies dt	99,-
PGA Tour Golf II dt	119,-
Virtual Pinball dt	109,-
MIG 29 dt	109,-
Super Strike Eagle dt	109,-
Global Gladiators dt	109,-
Cool Spot dt	104,-
Fatal Fury dt	99,-
James Bond 007 dt	99,-
Castle of Illusion dt	99,-
Mickey & Donald dt	94,-
Sonic 2 dt	89,-
Gunstar Heroes dt	109,-
X-Men dt	94,-
Flashback dt	119,-
Ecco the Dolphin dt	109,-
Hook dt	109,-
WWF Royal Rumble dt	129,-
Mortal Kombat dt	129,-
Micro Machines dt	89,-
Battletoads us	79,-
Young Indy - dt	
Instrument of Chaos dt	119,-
Fantastic Dizzy dt	99,-

Mega CD

Mega CD II dt mit 1 Spiel (1 J. Gar.)	589,-
Mega CD II dt ohne Spiel (1 J. Gar.)	519,-
Silpheed dt	89,-
Night Trap dt	149,-
Sonic CD dt	89,-
Thunderhawk dt	109,-
Cobra Command dt	139,-
Batman Returns dt	109,-
Ecco the Dolphin dt	89,-
Terminator dt	109,-
Chuck Rock II dt	109,-
Hook dt	109,-
Final Fight dt	89,-
Karaoke System komplett mit Mikro und CD 149,-	

Master System/Game Gear

Sonic Chaos dt	84,-
Cool Spot dt	84,-
Ecco the Dolphin dt	84,-
F1 dt	84,-
Robocod dt	84,-
Jungle Book dt	84,-
Jurassic Park dt	84,-
Otlifants dt	74,-
PGA Tour Golf dt	84,-
Road Runner dt	84,-
Star Wars dt	84,-
Streets of Rage 2 dt	84,-
The Flash dt	84,-
Winter Olympics dt	84,-
Wolfchild dt	84,-

Sonderangebote Mega Drive

NHLPA Hockey '93	79,-	Mystic Defender	59,-
Lemmings	79,-	Moonwalker	59,-
California Games	59,-	Summer Challenge	79,-
Two Crude Dudes	59,-	Jack Nicklaus Golf	79,-
Captain Planet	69,-	Universal Soldier	79,-
Herzog 2	69,-	Bubsy	99,-
Dungeons & Dragons	89,-	MegaLoMania	89,-
Starflight	79,-	Streets of Rage II	75,-
Truxton	69,-	Nur solange Vorrat reicht!!!	

PATRIOT Patriot Joypad mit vorprogrammierten Special Moves für Streetfighter II und Mortal Kombat



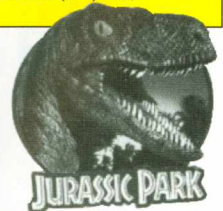
Joypad Verlängerungskabel (2m) 10,-
Sega Maus dt 79,-

Beach Games

Am Brenner 3 97941 Tauberbischofsheim

Tel.: 093 41/ 31 21

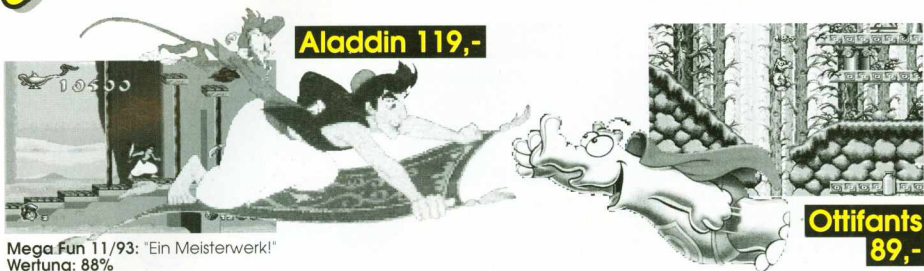
Der sympathische Versand und Laden



mit Tattoo Pack (6 Stück) 119,-

ches Fest und einen guten Rutsch ins neue Jahr!



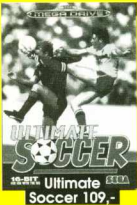

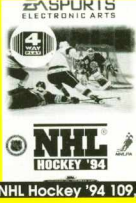




Of 1001 Adventures!



Aladdin 119,-

Otifants 89,-

Mega Fun 11/93: "Ein Meisterwerk!"
Wertung: 88%

 Asterix 119,-	 Rocket Knight Adventures 99,-	 Ultimate Soccer 109,-
 B.O.B. 109,-	 NHL Hockey '94 109,-	 Summer Challenge 79,-
 Quackshot 79,-	 Tiny Toon 99,-	 Davis Cup 109,-



Sonic CD 89,-
Sonic Spinball 109,-



Turtles Tournament Fighters 129,-

EA Soccer 109,-



Mega Fun 12/93: "Die unumstrittene Nr. 1 in Sachen Video-Bolzereien."
Wertung: 93% Fußball-Referenz

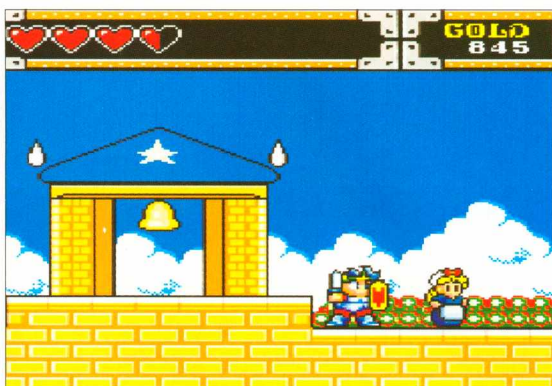


Street Fighter II SCE 139,-

Achtung! Gegen 3,-DM erhalten Sie unser neues Weihnachtsmagazin. Achtung!

Nein, Sonic hat den Wonderboy doch noch nicht als Sega-Maskottchen entmachtet. Letzterer darf sich nach langer Pause auf dem Master System nochmals ins Abenteuer stürzen.

Eigentlich sollte es ja nicht weiter störend sein, daß es in Monsterworld nur so von Monstern wimmelt... Das Problem an der Sache ist nur, daß die Biester ziemlich frech und aufsässig geworden sind und der übrigen



Zaubersprüche und andere Gegenstände sind wichtig für Wonderboys Erfolg.

„Wonderboy in Monsterworld“ ist eine gelungene Mischung aus Action und Adventure, die jetzt endlich auch auf dem Master System erhältlich ist. Im Vergleich zur Mega-Drive-Version wurden zwar einige Abstriche gemacht, aber das Game ist für Freunde des Genres immer noch ein Muß: Kunterbunte Grafiken, putzige Gegner, ein einfühlbarer Soundtrack und eine abwechslungsreiche Story machen das Heldenleben zum Genuß. Allerdings lassen sich die Spielstände nicht sichern, statt dessen

WONDERBOY IN MONSTER WORLD



Dieser schwertschwingende Herr ist der Held unseres farbenprächtigen Adventures.

freien und sie auf ihren Thron zurückzubegleiten, ist es für Wonderboy noch lange nicht getan. Schließlich wartet noch jede Menge anderer Unholde darauf, daß ihnen jemand die Leviten liest. Und so prügelt sich unser Held durch düstere Wälder, ver-

Bevölkerung ganz schön auf den Geist gehen. Eine nette und sympathische Prinzessin zu entführen ist schon ein ziemlich starkes Stück, und das ist erst der Anfang. Klar, daß ein tapferer Held her muß, der dem dunklen Treiben Einhalt gebietet.

Shion heißt der „Wunderknecht“, der sich auf die Suche nach der verschwundenen Prinzessin Shiela macht, und er findet die Gnädigste recht schnell. Doch damit die Dame aus den Klauen eines fieslen Fliegenpilzes zu be-



Gute Ausrüstung ist lebenswichtig!



Hier gibt es neue Informationen.

winkelte Labyrinth, immer auf der Suche nach neuen Aufgaben. Seine Aufträge erhält er im Gespräch mit Einwohnern, die ihm auch oft Tips fürs Weiterkommen geben. Die Monster, die ihm auf seinem Weg in die Quere kommen, verwandelt Shion mit seinen Waffen in klingende Münze, gegen die es in verschiedenen Läden praktische Ausrüstungsgegenstände gibt. Waffen, Rüstungen,

werden Paßwörter vergeben, die mit ihren 45 Zeichen doch etwas unhandlich sind. Aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch, vorausgesetzt, Ihr seid einigermaßen fit im Englischen, denn auf eine Eindeutigung der Bildschirmtexte wurde verzichtet. Wer damit leben kann, wird ein nettes Action-Adventure vorfinden, das für längere Zeit begeistern kann.

Michael Anton

„GAMERS“ meint...

Ein putziges Action-Adventure mit farbenfroher Grafik und einer abwechslungsreichen Story.

GRAFIK	SOUND
2-	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2-	3+

Das Paßwortsystem ist leider etwas unhandlich ausgefallen, die Bildschirmtexte wurden nicht übersetzt.

NOTE
2-

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Action-Adventure
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
einfach - mittel
Continues:
Paßwörter
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

TEST

MEGA DRIVE

Die Zwischen- und Endgegner sind nicht nur sehr fies, sondern manchmal auch recht hartnäckig. Aber unser B.O.B. schafft sie irgendwann alle!

Und sein Vater hatte ihm noch stundenlang Vorträge gehalten, wie B.O.B. mit der Familienkutsche umzugehen habe: Vorsichtig behandeln, nicht mehr als Warp 4 fahren und um keinen Preis einen Kratzer in den edlen Lack machen...



B O B



Der Junior hörte sich die Litanei mit halbem Ohr an, denn in Gedanken war er schon bei seinem Rendezvous am anderen Ende der Galaxis. Angesichts der Entfernung hatte er all seine

Überredungskunst aufbieten müssen, um sich hinter das Steuer von Daddys Raumschiff setzen zu dürfen, aber schließlich hatte es ja geklappt und B.O.B. war auf dem Weg, einem Weg, den völlig überraschend auch ein Asteroid kreuzte, der wiederum dafür sorgte, daß sich der Junior recht plötzlich und ohne Fahrzeug auf einem fremden Planeten wiederfand.

Der Weg zur Verhandlung sollte für B.O.B. ziemlich hart werden, denn er mußte nicht nur ein neues Fahrzeug finden, sondern sich auch gegen die Vielzahl der

rinthen, die er bei seiner Suche zu durchqueren hatte, kamen ihm auch die Fernsteuerungen recht, die er als guter Android benutzen konnte. Letztere bestanden beispielsweise aus Trampolinen oder Helikopterhüten zur Überwindung von Abgründen oder aus Schutzschilden oder Zeitbomben. Zwar mußte diese Ausrüstung erst einmal gesucht werden, aber was soll's, als es B.O.B. schließlich geschafft hatte, ein Fahrzeug zu finden, war die Sache für ihn noch nicht vorbei: In seiner Dußligkeit schrotte er das Teil ebenfalls und

landete auf einem anderen Planeten...

Drei Planeten mit insgesamt 45 Levels gilt es in klassischer Jump&Shoot-Manier zu bewältigen. In „B.O.B.“ stecken nur wenig neue Ideen und insgesamt gesehen etwas wenig Abwechslung, aber das Ganze wurde in ein technisch gut gemachtes und spielbares Game verpackt. Angesichts der Vielzahl an Extras und dem recht komplexen Leveldesign bietet der Robot auf Freiersfüßen den Fans des Genres durchaus vergnügliche Stunden.

Michael Anton

Der harte Weg zum Date...



In den Levels geht es wirklich oft heiß her!



Dieser Gegner ist recht schlagfertig.

fiesen Bewohner des Planeten wehren, die für seine Probleme wenig Verständnis hatten. Doch konnte er zur Verstärkung seiner Argumente sechs verschiedene Arten von Munition verschießen, in den kniffligen Laby-



Aber irgendwie muß ein fahrbarer Untersatz her.

„GAMERS“ meint...

Jump&Shoot mit netten Extras, komplexen Levels, Paßwörtern und guter Verpackung.

GRAFIK	SOUND
2-	3+
GAMEPLAY	DAUERPASS
3+	3+

Leider gibt es insgesamt doch etwas zu wenig Abwechslung in den 45 Levels.

NOTE

3+

Hersteller:
Electronic Arts
Preis:
120 DM
Genre:
Jump&Shoot
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
45 Angabe
Schwierigkeitsgrad:
ansteigend
Continues:
Paßwörter
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

GAMERS

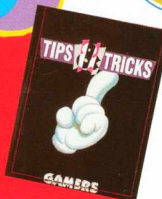
SHOP

GROSSE UND KLEINE
GESCHENKTIDEEN

**20,- DM
gespart!**



WEIHNACHTSPAKET



Genau das Richtige zum Sich-selber-Schenken: Das große Cheat-Pack zum advents-schonenden Sparpreis von
DM 158,95!
Satte 20 Mäker gespart!

**GREIFT
SIE
EUCH!**

**HOLT EUCH
DIE LETZTEN
EXEMPLARE!**

nur noch
6 STCK.
SONIC 2 UHR

nur noch
15 STCK.



GAME GEAR
CARRY ALL

nur noch
16 STCK.

SOFT CASE



nur noch
22 STCK.

SEGA RUCKSACK

**TELEFON-
KARTEN**

NEU!
FÜR SAMMLER!
Limitierte Auflage!
Nur 100 Stück je Sorte.
je **DM 98,-**



**MD/MS-Tasche
DM 59,95**



MEIN SEGA KOMMT NICHT IN DIE TÜTE!

Die Originale aus den USA sind da: Die ultimativen Kulturbeutel für den mobilen Sega-Fan! In den Case-Logic-Taschen hat's reichlich Platz für Konsole, Ga-



**CD-Tasche
DM 19,95**

mes und Zubehör. Alles ist bombensicher, trittelastisch und freizeiteifert verstaubt. Wer sein Sega richtig liebhat, schenkt ihm ein genützlichcs Zubause von Case Logic!



**Game-Gear-Tasche
DM 44,95**

BESTELL-COUPON 1/94

Best.-Nr.	Menge	Artikel	Preis	Best.-Nr.	Menge	Artikel	Preis
301		Sonic 2 Uhr	49,95	110		Gamers Heft 4/93	6,00
302		Sonic 2 Pin-Set (5 Stck.)	19,95	111		Gamers Heft 5/93	6,00
303		Sonic Plüschtier	39,95	112		Gamers Heft 6/93	6,00
305		Sega Rucksack	79,95	101		Gamers Special 1/93	9,80
308		Game Gear Soft Case	29,95	102		Gamers Special 2/93	9,80
309		Game Gear Carry all	39,95	103		Gamers Special 3/93	9,80
201		Action Replay Pro MD	149,00	401		Tips & Tricks Buch 1 MD	29,95
202		Action Replay Pro MS	99,00	402		Tips & Tricks Buch 2 MS/	29,95
203		Action Replay Pro GG	99,00	310		MD/MS-Tasche GC-2	59,95
104		Gamers Heft 2/92	5,00	311		CD-Tasche CDW	19,95
105		Gamers Heft 4/92	5,00	312		Game-Gear-Tasche GC-1	44,95
106		Gamers Heft 5/92	6,00			BESONDERHEITEN:	
107		Gamers Heft 1/93	6,00	501		Telefonkarte Iggelflink	98,00
108		Gamers Heft 2/93	6,00	502		Telefonkarte Fuchsigelsgnell	98,00
109		Gamers Heft 3/93	6,00	601		WEIHNACHTS-PAKET	158,95

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop

Bitte keine Überweisung!

Gesamt

Name: (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Euro-Scheck
(Bitte unbedingt Kartennummer angeben)

Straße:

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

PLZ/Ort:

Die Ware bleibt bis zur vollständigen
Bezahlung Eigentum des Verlages.
Ich bin damit einverstanden, telefonisch
weitere Informationen zu erhalten

ja nein

Adresse:

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

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

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.



BLUTSPENDER GESUCHT!

BRAM STOKER'S
Dracula

SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
Mega CD

SEGA
GAME GEAR

GAME BOY

INTERNATIONAL
SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PC

AMIGA

Bram Stoker's DRACULA - das Originalspiel zu Coppola's Kino-Meisterwerk läßt Dir das Blut in den Adern gefrieren.

Game Screens are from Mega CD other formats vary. Bram Stoker's Dracula™ and ©1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved.



Sony Imagesoft and Imagesoft are Trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Master System™, Megadrive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™, Nintendo Entertainment System™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

MASTER SYSTEM TEST

Rennspiele für das Master System sind relativ selten. Dem versucht jetzt Domark mit einer Formel 1-Simulation Abhilfe zu schaffen.

Auf den ersten Blick ist dabei eine reine Spar-Formel-1 herausgekommen, denn es steht nur die Hälfte der Strecken des offiziellen Formel 1-Zirkus zur Auswahl. Die ist aber von der Streckenföhrung recht gut gelungen, auch das Renngeschehen wird einigermaßen ordentlich wiedergespiegelt, zumindest im Championship-Modus. Hier gibt es alles, was das Herz begehrt: Nachdem Ihr Euer Fahrzeug nach Euren Wünschen eingestellt habt, kann zunächst eine Proberunde gedreht werden. Anschließend erfolgt das Qualifikationsrennen, und dann geht es an den Start, um gegen die Computergegner und eventuell auch einen zweiten menschlichen Spieler anzutreten und möglichst viele Weltmeisterschaftspunkte herauszufahren.



Im Arcade-Modus könnt Ihr Euch mit den Rennstrecken und den Fahrzeugen vertraut machen, die hier erfahrenen Punkte zählen nur für die Highscore-Liste. Je nachdem, ob Ihr Euch für den einfachen oder den höheren Schwierigkeitsgrad entschieden habt, gibt es mehr oder weniger viele Punkte und störende Gegner, auch müßt Ihr bestimmte Mindestplatzierungen erreichen, damit das Spiel nicht vorzeitig beendet ist. In beiden Modi ändert sich auch die Stabilität des Fahrzeugs:



Wer öfter mit Volgas in die Kurven geht, der riskiert einen Dreher, wer zu oft in der Botanik gelandet ist, sollte dringendst einen Boxenstopp einlegen, denn die Leistungen des Fahrzeugs lassen dann rapide nach.

Das eigentliche Renngeschehen verläuft dann in der klassischen Perspektive, wobei im Zweispieler-Modus der Bildschirm horizontal geteilt wird. Sonderlich viel gibt es zwar nicht zu sehen, allerdings geht die Action ohne größere Ruckeleien recht flott über die Mattscheibe. Recht sparsam ausgefallen sind die Boxenstopp. Hier gibt es keine spektakulären Szenen, stattdessen fährt der Rennwagen einfach mal für eine kurze Zeit auf den Randstreifen.



Überholmanöver sind an der Tagesordnung.

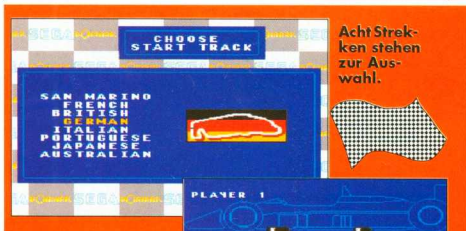
Alles in allem ist „F1“ ein solides Rennspiel ohne besondere Höhen und Tiefen. Freunde der PS-Boliden können ruhig mal einen Blick auf diese Umsetzung für das Master System werfen, wenngleich sie nicht unbedingt die größte spielerische Offenbarung ist: Wer auf den Zweispieler-Modus verzichten kann, der sollte vielleicht



Dies ist der klassische Zweispieler-Modus.

eher Super Monaco GP II vorziehen, da ist zumindest optisch mehr los ...

Michael Anton



Acht Strecken stehen zur Auswahl.



Wir tunen unser Fahrzeug.

Freie Bahn zur Qualifikation.



Endlich kann es an den Start gehen. Möge der Bessere gewinnen ...

„GAMERS“ meint...

Ein flottes Rennspiel mit passablem Zweispieler-Modus und einigen Einstellmöglichkeiten.

GRAFIK 3+

SOUND 3-

GAMEPLAY 3+

DAUERSPASS 3

Leider ist optisch nur wenig auf dem Bildschirm zu sehen, auch fehlen einige Kurse.

NOTE
3+

Hersteller:
Domark
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler
Levels:
8 Kurse
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
keine
Erhältlich:
ab Dezember
Speicherkapazität:
2 MBit

Superstarker Weihnachtsspaß

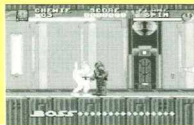
089 / 344 388



FIFA Soccer MD 119,-



CD ROM ohne Spiel 499,-



**Empire Strikes Back
SNES 139,-**

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive II	dt	199,-
Mega Drive II m. Alad.	dt	299,-
CD Rom m. Road Ave.	dt	579,-
CD Rom o. Spiel	dt	499,-
Japan Adapter		29,-
NTSC-Converter		39,-
6-Button Pad		39,-
6-Button Pad Dauerfeuer		49,-
4-Spieler Adapter		59,-
Sega Mouse		79,-
RGB-Kabel MD2		35,-
Grundg.-Umbau 50 Hz/60 Hz		30,-
CDX Converter	us/jp/dt	109,-
Batman CD	dt	109,-
Final Fight CD	dt	99,-
Dune CD	dt	119,-
Robo Aleste CD	dt	109,-
Time Gal CD	dt	99,-
Thunderhawk CD	dt	119,-
Terminator CD	us	109,-
Silpheed CD	us	109,-
Spid. vs. Kingp. CD	us	109,-
Sonic CD	dt	99,-
Aero the Acrobat	us	109,-
Aladdin	dt	119,-
B.O.B.	dt	99,-
Bubsy	dt	109,-
Chuck Rock 2	dt	109,-
Cool Spot	dt	119,-
Dashin Desperados	us	109,-
F-1 Grand Prix	dt	119,-
F-16 Strike Eagle 2	dt	109,-
Flashback	dt	119,-
Gauntlet 4 (4 Spieler)	us	109,-
Gunstar Heroes	us	109,-
Hardball 3	us	119,-
Hauting	us	109,-
Hook	us	99,-
Jungle Strike	dt	119,-
Jurassic Park	dt	119,-
Landstalker	us	129,-
MC Donald's Treas.	jp	79,-
Mortal Kombat	us	119,-
NHL '94	dt	119,-
Ottifants	dt	119,-
Popolous 2 (Maus)	dt	109,-
Pacific Theater of Op.	us	129,-
Ranger-X	us	109,-
Rolling Thunder 3	us	119,-
Rocket Knight Adv.	dt	99,-
Street Fighter 2 CE	jp	119,-
Shinobi 3	dt	119,-
Simpsons Nightmare	us	99,-
Spiderman X-Men	us	99,-
Sonic Spinball	dt	119,-
Shining Force	us/dt	129/139,-
Spatterhouse 3	us	119,-
Strider 2	dt	79,-
Ultimate Soccer	dt	109,-
Warsong	us	79,-
Wimbledon Tennis	dt	109,-



HIGH SCORE GAMES

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München

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

Kurwinkstr. 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
3DO lieferbar



GAME GEAR

Game Gear mit Columns	dt	199,-
Aleste 2	jp	69,-
Asterix 2	dt	79,-
Chuck Rock 2	dt	79,-
Cool Spot	dt	79,-
F-1	dt	79,-
Jurassic Park	dt	79,-
Land of Illusion	us	79,-
Mortal Kombat	dt	79,-
Ottifants	dt	79,-
Road Runner	dt	79,-
Sonic Chaos	dt	79,-
Streets of Rage 2	dt	79,-
Star Wars	dt	79,-
Wimbledon Tennis	dt	39,-
World Cup Soccer	dt	69,-

NEO GEO

Gold Set RGB Spiel nach Wahl	1099,-
World Heroes 2	399,-
Top 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. Spiel	dt	99,-
Batterieset m. Netzteil	dt	69,-
Asterix	dt	69,-
Addams Family 2	us	59,-
Bubble Bobble 2	us	59,-
Darkwing Duck	dt	69,-
Duck Tales 2	us	69,-
Dracula	us	69,-
Final Fantasy 3	us	79,-
Joe & Mac	us	69,-
Jurassic Park	us	69,-
Kid Dracula	dt	69,-
Kirby's Dreamland	dt	59,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mystic Quest (d. T.)	dt	69,-
Mortal Kombat	dt	69,-
Pinball Dreams	us	69,-
Raging Fighter	dt	69,-
Speedy Gonzales	us	69,-
Spiderman 3	us	69,-
Star Wars	dt	59,-
Top Rank Tennis	us	59,-
WWF King of the Ring	us	69,-
Zelda (d. T.)	dt	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	us	199,-
Universaladapter 50/60 Hz	dt	49,-
4-Spieler Adapter	dt	79,-
Ascii Dauerfeuerpad	dt	59,-
SG prog. Pad	dt	69,-
Top Fighter Stick	dt	119,-
Action Replay Pro	dt	109,-
Actraiser 2	us	139,-
Aero the Acrobat	us	129,-
Air Diver	jp	99,-
Aladdin	dt	129,-
Arcus Odyssee	us	129,-
Art of Fighting	jp	159,-
Asterix	dt	129,-
Battletoads	dt	129,-
Bomberman + Adapt.	us	139,-
Bubsy	dt	129,-
Cool Spot	us	129,-
Equinox	us	139,-
EVO	us	139,-
F-1 Grand Prix	us	129,-
Fatal Fury	us	119,-
Final Fight 2	us	129,-
Flashback	us	129,-
F-Zero	dt	49,-
GP-1	us	129,-
Darius Force	jp	119,-
Jurassic Park	us	129,-
Legend of the Ring	us	129,-
Logic Bomb	us	129,-
Lost Vikings	dt	129,-
Mario Kart	dt	79,-
Mechwarrior	us	129,-
Mortal Kombat	us	109,-
Mario Allstars	dt	99,-
Mystic Quest	dt	99,-
NBA Showdown	us	129,-
Nigel Mansel GP	us	119,-
Pop'n Twin Bee	dt	129,-
Prime Goal	jp	99,-
Rock'n Roll Racing	us	129,-
Ron Saber	us	119,-
Secret of Mana	us	139,-
Senkou	jp	119,-
Shadow Run	us	139,-
Skyblazer	us	129,-
Starwing	dt	129,-
Street Fighter 2 Turbo	dt	149,-
Striker	dt	129,-
Super Off Road Baja	us	99,-
Super Turrican	us	119,-
Taz-Mania	us	99,-
The Journey Home	us	129,-
The 7th Saga	us	139,-
Turtles Tour'n. Fighter	dt	129,-
Trodders	us	109,-
Wing Comm. S. Miss.	us	119,-
World Heroes	us	139,-
Zombies	dt	119,-

TEST

GAME GEAR

Es soll sogar Leute geben die auf Surfbrettern durch die Wellen pflügen.



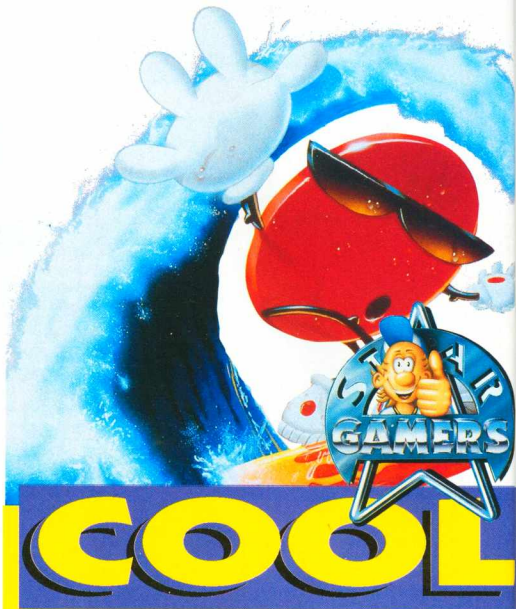
Wenn Ihr einmal anfangt zu Rollen, dann geht Cool richtig ab.

Selbst auf Segas kleinster Konsole macht „Cool Spot“ einen sehr guten Eindruck. Unser Held hat jetzt zwar nur noch eine Pausenanimation (Jo-Jo), und auch die Hintergründe sind trister geworden. Für Game-Gear-Verhältnisse ist das Game jedoch ein Jump&Run der Spitzenklasse. Für die, die den Cool-spot-Test in GAMERS 4/93 nicht gesehen hatten, hier nochmal zum Spiel selbst: Durch elf sehr unterschiedliche Levels müßt Ihr Euch springend, kletternd und schießend bis hin zu Euren eingesperreten Kollegen vorarbeiten. Das Lustige daran ist, daß Ihr nicht irgendeinen blöden Söldner oder ein put-

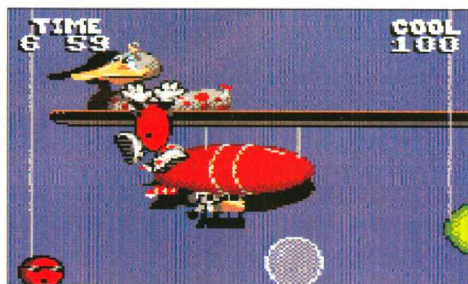
ziges Tierchen durch die Gegend bewegt, sondern einen Punkt. Ausstaffiert mit Sonnenbrille, Turn- und Handschuhen, wird er von Euch durch ziemlich verwinkelte Levels gesteuert. Je nach Schwierigkeitsgrad muß unser roter Held unterwegs mehr oder weniger kleine rote Punkte einsammeln, bis er seinen entführten Kameraden aus dem Käfig befreien kann. Da Euch unterwegs allerlei Feinde aufauern, dürft Ihr fleißig mit Kohlenäsureumspritzen, welche dann bei getroffenen Gegnern Schwindelsuchtsymptome auslöst. Daselbst ein Cool Spot Energieverlust nicht immer vermeiden kann, sind natürlich auch Power Ups in den Levels verborgen. Wer es schafft, besonders viele rote Punkte zu sammeln, darf im Bonuslevel dann auf Continue-Jagd gehen. Dieses Spiel sollten sich auch diejenigen von Euch anschauen, die schon ein ähnliches Spiel haben, denn hier geht richtig die Post ab. *Maris Feldmann*

Wer hier nicht genau springt, der läuft doppelt und dreifach.

Stechmücken sind lästige Viecher, auch für rote Punkte die an Luftballons hängen



Nach dem famosen Einstand auf dem Mega Drive gibt der kleine rote Sympathieträger nun auch auf dem Game Gear seine Vorstellung.



„GAMERS“ meint...

□ Gute Animation, intelligenter Levelaufbau, totaler Spielspaß. Das ultimative Jump&Run.

GRAFIK	SOUND
1	2-
GAMEPLAY	DAUERPASS
2+	2+

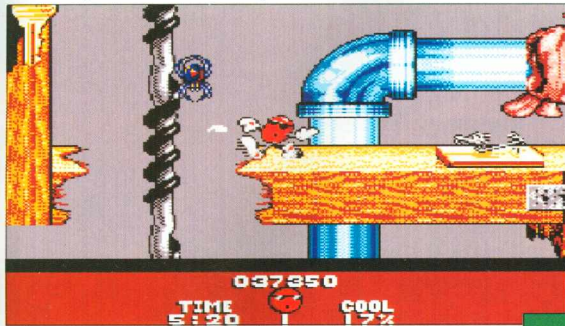
□ Man muß manchmal sehr genau steuern, da sonst die Zeit extrem knapp wird.

NOTE

1.

Hersteller:
Virgin
Preis:
90 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
11
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
sammelbar
Erhältlich:
ab November
Speicherkapazität:
2 MBit

Aller guten Dinge sind ja bekanntlich drei. So bleibt auch Segas Ältester nicht vom genialen Jump&Run „Cool Spot“ verschont.



Wenn Ihr keine Spinnen mögt, solltet Ihr in diesem Level aufpassen.

SPOT



Eine (un)freundliche Krabbe in Badehose will uns ans Leder.

Da direkt links von diesem Test schon die Game-Geard-Version besprochen wurde, erspar' ich Euch einen erneuten Aufguß des Spielgeschehens. Nur der super Bonuslevel soll nicht unerwähnt bleiben.

In einer Erfrischungsgetränkflasche springt Ihr auf zerplatzenden Blasen nach oben, um die Buchstaben des Herstellers zu sammeln. Jeder von ihnen steht dann für ein Continue. Kommen wir nun aber zu den Unterschieden: Im Gegensatz zum Handheld wurde beim Master System die Statusanzeige unter den Spielbildschirm gepappt, eine sich lobenswerte Maßnahme, wenn man bedenkt, daß das Game auf dem Master System auch so schon leicht ruckelt, wenn sich Cool Spot zu schnell bewegt. Die Grafik mußte leider auch noch ein bißchen abspecken, was aber nur im direkten Vergleich zum Game Gear auffällt. Ihr solltet des-

wegen aber nicht denken, daß wir hier über ein schlechtes Spiel sprechen. Trotz der technisch bedingten Abstriche ist Cool Spot ein sahnemäßiges Jump&Run und sollte in (fast) keiner Spielesammlung fehlen. So ein Gewaltfreies Spiel legt Oma bestimmt gerne auch unter den Weihnachtsbaum.

Maris Feldmann



Hier ist Cool Spot zu Hause.

„GAMERS“ meint...

Viel grafische Abwechslung und tolle Animationen machen das Game zu einem echten Renner.

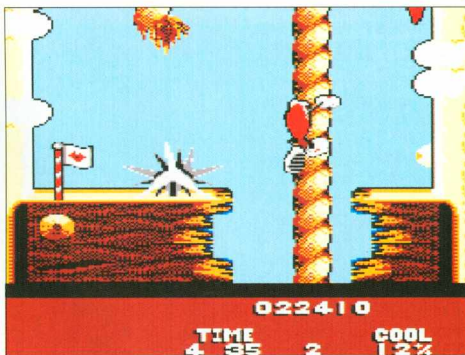
GRAFIK	SOUND
2-	3+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2+

Ruckeliges Scrolling und fehlende Passwortfunktion dämpfen den Super-Spielspaß ein wenig.

NOTE

2+

Hersteller:
Virgin
Preis:
90 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
11
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
sammelbar
Erhältlich:
ab November
Speicherkapazität:
2 MBit



Wenn Ihr ein Leben verliert, startet Cool Spot bei der letzten Restart-Fahne, die Ihr aufgezogen habt. Also nicht vergessen!

GALAXY

Sega Mega Drive			
Sega Mega Drive 2 dt			199,-
Sega CD Rom 2 + Spiel dt.			599,-
ASCII Joypad us.			113,-
CDX-Modul dt			99,-
Mega Adaptor			49,-
6-Button Joypad			49,-
4-Playeradapter			49,-
6-Button Joystick ASCII			109,-
Action Replay Pro			99,-

Sega Mega Drive Spiele			
	jp.	us.	dt.
Aero the Acrobat		119,-	
Afterburner 3 CD	29,-	119,-	119,-
Aladdin		113,-	
Alexis CD	29,-	119,-	99,-
Amazing Tennis		109,-	
Asterix		119,-	119,-
Baron returns CD		119,-	119,-
Bill Walsh Football		69,-	119,-
Bubby		109,-	99,-
Chuck Rock 2		119,-	119,-
Cool Spot			
Cyborg 009 CD	69,-		
Dashin Desperados		99,-	
Davecup Tennis		119,-	
Ecco the Dolphin		99,-	119,-
Ecco the Dolphin CD		119,-	119,-
Fatal Fury		129,-	
Final Fight CD		119,-	99,-
Flashback		129,-	129,-
General Chaos		119,-	119,-
Global Gladiators		99,-	119,-
Gods	29,-	49,-	
Gunstar Heroes	79,-	99,-	119,-
Hardball 3		109,-	
Haunting		109,-	119,-
Jaguar XJ220 CD		109,-	119,-
Joe Montana CD		99,-	119,-
John Madden 93		119,-	129,-
Jurassic Park		119,-	119,-
Landstalker		139,-	
Micro Machines			99,-
Mig 29		129,-	129,-
Mortal Kombat		129,-	129,-
Mutant League Footb.		119,-	119,-
NHL Hockey 94		119,-	119,-
Night Train CD		129,-	
PGA Tour Golf 2		109,-	119,-
PTO		119,-	
Ranger X		99,-	
Rocket Knight Adv.	69,-	99,-	89,-
Rolling Thunder 3		119,-	
Shining Force		99,-	99,-
Shinobi 3		99,-	119,-
Silpheed CD		129,-	
Sonic 2		69,-	99,-
Spiderman vs Kingpin CD		109,-	
Spiderman & X-Men		99,-	119,-
Spatterhouse 3		119,-	
Streets of Rage 2		119,-	99,-
Streets of Rage 2	99,-	139,-	129,-
Strider 2		119,-	119,-
Summer Challenge		109,-	109,-
Thunderforce 4		109,-	99,-
Time Gal CD		119,-	119,-
Tiny Toons		99,-	109,-
Ultimate Soccer		99,-	99,-
Wimbledon 2		109,-	109,-
Wolfchild CD		69,-	119,-
World of Illusion		99,-	99,-
Zombies ate my Neighb.		89,-	109,-

Neuheiten November/Dezember

7th Guest CD		129,-	
Awesome Possum		109,-	
Cliffhanger CD		129,-	
Dracula CD		129,-	
Dragons Lair CD		129,-	
Dragons Revenge		109,-	
F16 Strike Eagle 2		129,-	
F1 Grand Prix		109,-	119,-
FIFA Soccer		119,-	119,-
Gauntlet 4	109,-	119,-	119,-
Monkey Island		129,-	
Ottifanten			99,-
Pirates Gold		119,-	
Sonic CD		129,-	99,-
Sonic Spinball		109,-	
Terminator CD		129,-	
Thunderhawk CD		129,-	119,-
WWF Royal Rumble		119,-	119,-
WWF Rage It Cage CD		129,-	129,-

Sega Game Gear

Defender of Oasis		79,-	89,-
Donald Duck	39,-		75,-
Jurassic Park			79,-
Lemmings		59,-	79,-
Mickey Mouse 2		69,-	79,-
Mortal Kombat		79,-	89,-
Ottifanten			79,-
Shinobi 2		69,-	79,-
Sonic 2		69,-	79,-
Spiderman 2			79,-
Star Wars			79,-
Streets of Rage 2	59,-	69,-	79,-
WWF Steel Cage		69,-	79,-
World Cup Soccer		69,-	79,-

Versandkosten:
Postnachnahme: 10,- DM + 3,- DM Nachnahme
UPS-Nachnahme: 10,- DM + 7,- DM
Vorkasse: 10,- DM
Ausland: 12,- DM (nur Vorkasse)

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN

FANTASTIC DIZZY



Überleben im Baumhaus



Angriff auf die Burg



Schiff kaputt

„Ein ideales Abenteuer für Tüffelreunde“

Video Games magazin



Drachenzlager



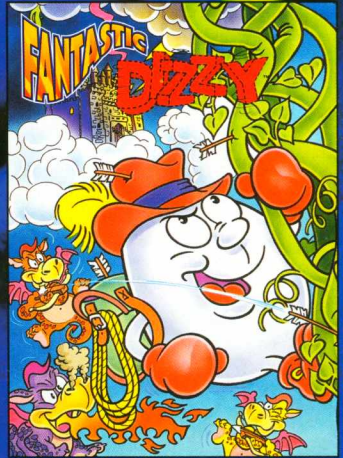
Unheimlich! Ein Wolkenschloß

„Die Eierköpfe rollen direkt ins Herz - besonders bei den jüngeren Spielern“

Video Games magazin



Da ist er endlich! **Dizzy** auf einem riesigen Arcade - Abenteuer! Erforsche das geheimnisvolle Königreich Zakeria mit seinem Palmenstrand, der mittelalterlichen Stadt, dem verwunschenen Friedhof, dem Palast der Trolle und vielen anderen aufregenden und mysteriösen Gegenden! In diesem absolut unumwerfenden Spiel triffst auf die seltsamsten Leute, eigenartigsten Kreaturen und furchterregenden Ungeheuer! All das und noch viel mehr findest du nur in diesem preisgekrönten Abenteuer deines Lebens!



Lizenziert von Sega Enterprises Limited für die Anwendung auf dem SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM UND SEGA GAME GEAR.

ALSO AVAILABLE ON: AMIGA, IBM PC, NES.*

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

Codemasters™

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1992. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragene Warenzeichen der ersten Klasse der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für die Spiele auf dem Sega Mega Drive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Mega Drive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und ist keine Marke mit Nintendo Co. Ltd. verbunden. Titel "The Fantastic Adventures of Dizzy" Spieltext nicht in Italienisch oder Spanisch.

TEST

MEGA DRIVE



Noch völlig ohne Plan auf weiter Flur: Ronaan, die rechte Hand des Zauberers.

„Down Under“ im Reich des Bösen suchen wir brav die Teile des Stabs.



Das also nennt man „Technoclash“. Ob dieser kosmische Disput letztendlich zugunsten der Menschheit entschieden wird, oder ob die Maschinen-Köpfe entsprechend mehr Wasser auf die Mühle bekommen, das liegt an Euch, Ronaan und Abaris allein ... letzterer aller-

ding eingesetzt Hexerei geht hier gar nichts. Neun unterschiedliche Kampfzauber sind über einfachen Knopf- und Richtungsdruck aufzurufen, vier gewöhnliche Sprüche unterstützen Euch u.a. beim Heilen, Teleportieren oder Schweben.

Während des ersten Levels wird Zauberzögling Ronaan

edigen Mechano-Gegner. Während Eurer Streifzüge werdet Ihr bestimmte Tore versiegeln müssen, um die unendlich scheinenden Reserve-Trupps der Monster zu stoppen, an anderer Stelle werdet Ihr Raketenbasen der Robotniks in Schutz und Asche legen, denn nur so gelangt Ihr ans Ziel. Kurz vor Levelende wartet auf

schon Ronaan, Eurem Helden und dem Tod. Noch mehr bekommt Ihr mit jedem abgegrastem Herzsymbol. Gemessen an Inventar, der fortgeschrittenen Levelanzahl und Eurer Lebensreserve ändert sich das Paßwort, darum: den Code regelmäßig aufschreiben. Von der stimmungsvollen Einführung über das praktische Options- und



Trotz Abaris' Segen müssen die Recken hier höllisch auf ihr teures Lebenslicht aufpassen



dings ist müde – und grimmig. Ein gräßliches Wesen, halb Mensch, halb Maschine, konnte sich den Zugang in das innere Reich verschaffen, um Abaris' mächtigen Lichtstab zu entwenden. Also befindet sich der Zauberer geradewegs auf dem Weg ins Reich des Bösen, um die gestohlenen Stabteile zu bergen. Der prophezeigte „Technoclash“ bahnt sich an, und der entpuppt sich schnell als vehementes Actionsspektakel

sich noch alleine durchschlagen müssen, aber schon im zweiten trifft er auf Abaris, der seinem Zögling mit Rat zur Seite steht. Dort kann er sich zweier dienlicher Computer-Charaktere bedienen: Fargg ist im Kampf ein flinker seines Zeichens. Zu fortgeschrittener Stunde könnte Chazz allerdings nützlicher sein. Kein ganz so vehementer Krieger, kann dieser jedoch hervorragend zaubern.

Immer getreu zur Seite ist Späherfalle Indar, denn er präsentiert Euch eine Art Radaraufnahme der gesamten Umgebung. Darin findet Ihr sowohl Eure Position als auch die Eurer Gegner verzeichnet.

Als Retter des Reiches laufen all diese Helden durch eine vogelperspektivisch betrachtete, grafisch exzellente Landschaft. Jeder Level ist äußerst komplex und mit Artenreichtum in Szene gesetzt worden, nicht zuletzt durch die auffällig wen-

Euch stets ein bestiesiges Maschinenwesen, welches seiner Vorliebe auf achtlose Wanderer nachgeht. Nach erfolgreichem Kampf bekommt Euer Held sodann einen Teil seines Lichtstabs und eine zusätzliche Portion an Lebenskraft zurück.

Drei Leben stehen zwi-

Zauberverfahren bis hin zur immer dichter werdenden Handlung ist Technoclash gelungen. Trotz Paßwort ist dennoch vor akuter Schlaflosigkeit und erhöhtem Kaffeekonsum zu warnen. Wohl dem, der einen großen Bildschirm hat!

Eva Hoogh



Bio-Organismen vs. Techno-Monster: Wer wird das Rennen gewinnen?

mit reichlich Tiefgang. Zahllose Monster und Robotniks wollen hier gemeuchelt werden, und ohne taktisch rich-

„GAMERS“ meint...

Von dieser packenden Mischung aus Action und Fantasy kommt Ihr kaum wieder los.

GRAFIK SOUND

2

3

GAMEPLAY DAUERSPASS

2+

1-

Die Sprites sind schwierig voneinander zu unterscheiden. Könnte zu Ungereimtheiten bei der Steuerung führen.

NOTE
2+

Hersteller:
Electronic Arts
Preis:
130 DM
Genre:
Action-Rollenspiel
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit



Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13



MEGA DRIVE		Galaxy Force II d		39,90 T 2 Arcade d		69,90		GAMEGEAR		
Action Replay Pro	99,90	Global Gladiators d	79,90	Thunderforce 4 d	69,90	69,90		79,90	Action Replay	69,90
6 Button Pad	29,90	Green Dog dt	59,90	Tiny Toons d	99,90	Toki I	39,90	Aerial Assault d	29,90	
6 Button Pad dt	39,90	Gunstar Hero	59,90	Turtles d	49,90	Ultimate Soccer d	99,90	Batman D	49,90	
Joypad m. Dauerfeuer	19,90	Gynoug dt	29,90	Verytex I	59,90	Warrior Eternal Sun d	69,90	Defender of Oasis d	29,90	
Joypad Verlängerung	9,90	Hard Driving d	49,90	Wimbledon Tennis d	39,90	World of Illusion d	49,90	Devilish I/d	29,90	
A 688 Attack Sub d	49,90	Hurrican I	69,90	X-Men d	89,90	Zero Wings I	39,90	Donald Duck d	49,90	
Abrahams Battletank d	49,90	Indy Jones d	39,90	Ka-Ge-Ki I	49,90	Kick Boxing I	79,90	Factory Panic d	29,90	
Afterburner d	49,90	James Bond 007 d	49,90	Kick Off d	49,90	Kid Chameleon d	49,90	Fantasy Zone d	29,90	
Aladdin d	109,90	Joe Montana '93 d	39,90	Last Battle d	39,90	Lemmings d	49,90	G - Loc d	29,90	
Aladdin I	89,90	John Madden 92 d	49,90	LHX Attack d	59,90	Lotus Turbo d	59,90	Halley Wars d	29,90	
Alien 3 d	79,90	Jungle Strike d	89,90	Magical Hat I	39,90	Mazin Wars d	69,90	Jurassic Park d	49,90	
Alienstorm I	39,90	Ka-Ge-Ki I	39,90	Megagames 2	69,90	Megagames 3	69,90	Klax d	39,90	
Another World d	89,90	Last Battle d	39,90	Mickey & Donald d	69,90	Mickey & Donald d	69,90	Land of Illusion d	49,90	
Arch Rivals d	39,90	Lemmings d	49,90	Micro Machines	79,90	Mig 29 d	79,90	Leaderboard Golf d	29,90	
Arielle d	59,90	LHX Attack d	59,90	Mortal Combat 2	29,90	Mutant League d	49,90	Lemmings d	49,90	
Back to Future III d	59,90	Lotus Turbo d	59,90	NBA Allstars I	59,90	NHL PA '93 d	69,90	Master of Darkn d	49,90	
Bad Omen I	39,90	Magical Hat I	39,90	NHL PA '93 d	69,90	Olympic Gold d	39,90	Monaco GP d	29,90	
Ball Jacks d	69,90	Mazin Wars d	69,90	Olympic Gold d	39,90	Olympic Gold I	39,90	Mortal Combat d	59,90	
Batman Returns d	69,90	Megagames 2	69,90	Olympic Gold I	39,90	Popils d	39,90	Olympic Gold d	49,90	
Batman Revenge I	69,90	Megagames 3	69,90	Prince of Persia d	99,90	Prince of Persia d	29,90	Prince of Persia d	29,90	
Battle Toads d	79,90	Mickey & Donald d	69,90	Robo Aleste d	119,90	Son of Chuck d	69,90	Son of Chuck d	69,90	
Biohazard d	79,90	Micro Machines	79,90	Sonic 2 d	49,90	Streets of Rage II	49,90	Streets of Rage II	49,90	
B.O.B d	79,90	Mig 29 d	79,90	Talespin d	59,90	Talespin d	49,90	Talespin d	49,90	
Bubble World I	29,90	Monaco GP 2 d	69,90	Tazmania d	49,90	Tazmania d	49,90	Tazmania d	49,90	
Cadash I	39,90	Mortal Combat 2	29,90	Tom & Jerry d	49,90	Tom & Jerry d	49,90	Tom & Jerry d	49,90	
California Games d	59,90	Mortal Combat d	29,90	Wonderboy d	39,90	Wonderboy d	39,90	Wonderboy d	39,90	
Capatin Planet d	69,90	Mutant League d	49,90	CDX Modul	89,90	CDX Modul	89,90	CDX Modul	89,90	
Carmen Sandiego I	39,90	NBA Allstars I	59,90	Afterburner 3 d	99,90	Afterburner 3 d	99,90	Afterburner 3 d	99,90	
Chakan d	79,90	NHL PA '93 d	69,90	Afterburner 3 I	69,90	Aisle Lord I	79,90	Aisle Lord I	79,90	
Chiki Chiki Boys d	79,90	Olympic Gold d	39,90	Aisle Lord I	79,90	Aleste I	99,90	Aleste I	99,90	
Cool Spot d	89,90	Outrun I	39,90	Aleste I	99,90	Batman d	69,90	Batman d	69,90	
Corporation d	59,90	Outrun 1919 d	69,90	Batman d	69,90	Chuck Rock I	99,90	Chuck Rock I	99,90	
Crackdown I	39,90	Pacmania d	49,90	Classic Collect d/I	119,90	Classic Collect d/I	119,90	Classic Collect d/I	119,90	
Crueball d	69,90	Paperboy d	39,90	Earnest Evans I	99,90	Earnest Evans I	99,90	Earnest Evans I	99,90	
Cyborg Justice d	59,90	Paperboy d	39,90	Ecco d	59,90	Ecco d	59,90	Ecco d	59,90	
Dahna I	29,90	PGA 2 Golf I	69,90	Final Fight d	69,90	Final Fight d	69,90	Final Fight d	69,90	
David Robinson I	39,90	Powermonger I	89,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Desert Strike d	99,90	Predator 2 d	69,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Double Sports d	89,90	Rings of Power I	99,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
(John Mad. & EA Hockey)	99,90	Risky Woods d	49,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Dungeon & Dragon d	49,90	Roadrash 2 I	69,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Empire of Steel d	59,90	Shiningforce dt	119,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Europ. Clubsoccer d	69,90	Shinobi 3 d	99,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Ex Mutants d	79,90	Snake Rattle R. d	109,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
F 1 Race d	99,90	Son of Chuck d	109,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
F 22 Interceptor I	49,90	Sonic d	49,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Fantasm Soldier I	29,90	Speedball 2 d	69,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Fantasy Zone d	69,90	Spiderman	129,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Ferrari Grandprix d	79,90	Streetfighter T. d	59,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Final Blow I	39,90	Streets of Rage d	99,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Flashback d	89,90	Streets of Rage II d	99,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Flicky d	49,90	Superman d	89,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Flintstones d	89,90	Talespin d	59,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
Georg Foreman I	89,90	Tazmania d	49,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
	89,90	Technoclash d	49,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	
	59,90	Terminator d	49,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	Final Fight I	39,90	

d=deutsch I=Import

Wir haben Spiele für Super Nintendo und Gameboy !!!

Lieferbedingungen:

Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszu-tauschen, zu reparieren oder gut-zuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Un-freie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto- und Versand-kosten folgende Pauschalen:
 Bei Lieferwert - DM 99,- DM 13,90
 - DM 299,- DM 9,90
 bei Lieferwert über DM 299,- frei

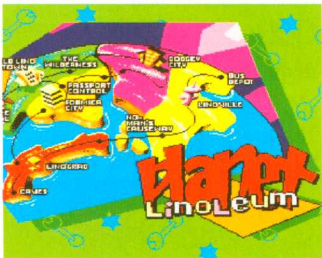
Gnadenlos GmbH
 Orleansstr. 63
 81667 München



Wer kennt Cosmic? Hoffentlich bald jeder Videospieleler – so denken zumindest die „Codemasters“-Macher. Cosmic ist ein knuddeliger Weltraumheld, der in den nächsten Monaten auf Sega- und Nintendo-Konsolen sein Adventure-Debüt feiert. Im Gegensatz zu den simpel gehaltenen Jump&Runs und Rennspielen, die die Spezialität der Codemasters sind, habt Ihr es hier mit einem handfesten Grafikadventure zu tun: Nicht Ballern ist gefragt sondern Kombinieren!

Cosmic's Geschichte spielt in einer abgedrehten Comicwelt im 50er-Jahre-Stil: Völlig verwirrt und ohne Ziel landet der Weltraum-Knirops auf dem Planeten Linoleum. Gesteuert wird er mit dem Joypad – allerdings nicht ganz wie gewohnt. Ihr steuert nämlich nicht Cosmic direkt, sondern einen Pfeil, der dem Helden verrät, wohin er laufen soll. Steht Ihr dann vor einem Gegenstand oder einer Tür, wird's etwas kompli-

Planetenkarten im Vergleich: rechts GG, unten MD.



ziert: Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Zeile mit Befehlen. Wollt Ihr einen Gegenstand betrachten, wählt mit dem Pfeil das entsprechende Wort aus und zeigt dann auf das zu betrachtende Objekt – schon seht Ihr einen mehr oder weniger sinnvollen Kommentar. Genauso funktioniert auch das Nehmen und Untersuchen von Gegenständen.



Direkter Vergleich: Links das MD-, rechts das GG-Jump&Run.

COSMIC SPACE HEAD

Cosmic kommt: Nach den ‚Micro Machines‘ erlebt der neue Star des englischen Softwarehauses sein erstes Abenteuer auf Game Gear und Mega Drive.



Unterwegs im Postamt: Die GG-Fassung kann beeindruckend.

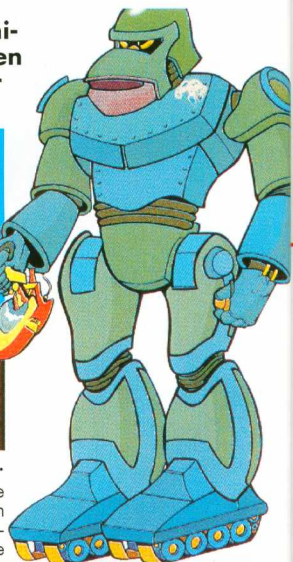
Damit auch etwas komplexere Puzzles möglich sind, könnt Ihr auch Gegenstände kombinieren, also z.B. einen Teleporter erst mit einer eingesammelten Zutrittskarte in Gang setzen. Auch Gespräche mit Personen sind möglich – erst auf diesem Weg bekommt Ihr wertvolle Tipps für die Puzzellösungen.

Habt Ihr von einem Ort genug, könnt Ihr einfach an einer der Seiten hinausgehen und auf einer Übersichtskarte zu neuen Plätzen vorstoßen. Beim ersten Mal wird's Euch nicht ganz so leicht gemacht: Jeder Ort auf der Karte muß vorm ersten Betreten in einem kleinen Jump&Run-Abschnitt erspielt werden. Monster trachten Euch hier nach dem Leben und wollen übersprungen werden.

Damit Ihr nicht das ganze Abenteuer in einem Rutsch bewältigen müßt, spendieren die Programmierer eine

Paßwort-Funktion: An entscheidenden Plätzen bekommt Ihr auf Wunsch einen Code spendiert.

Codemasters betreten mit Cosmic Spacehead auf dem Game Gear geradezu revolutionäres Territorium. Bis jetzt hatte noch keiner den Mut, es auf Segas Handheld-Sprößling mit einem waschechten Grafik-Text-Adventure inklusive einiger Gehirnakrobatik zu versuchen. Verübt wird Euch das Ganze mit einer sehr gut gelungenen deutschen Übersetzung: Auch Englisch-Muffel können getrost zuschlagen. Ziemlich überflüssig gerieten die kleinen Jump&Run-Abschnitte, die zwar gut spielbar sind, von der Ideenfülle und Ab-



„GAMERS“ meint...

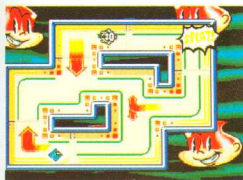
Witzige Grafiken, gute Spielbarkeit und herrlich schräge Ideen...

GRAFIK	SOUND
2	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1.	2.

... dafür aber ziemlich durchschnittlicher Sound mit viel Gedudel.

NOTE
2

Hersteller:
Codemasters
Preis:
ca. 80 DM
Genre:
Adventure
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
Paßwörter
Erschließlich:
ab Dezember
Speicherkapazität:
4 MBit



Oben sieht ihr das „Bo-nusspiel“ der MD-Fassung, rechts stehen die MDler an rät-selnd an einem Eissee.



wechslung aber nicht gerade überzeu-gen. Durch und durch lustig sind die knallbunten Co-micgrafiken gerat, die das 50er-Jahre-Comicflair per-fektrüberbringen. Nur durch-schnittlich kommt der Sound daher – viel Gedüdel, dem man bald schon den Laut-sprecher zudreht.

Weniger Begeisterung kommt bei der Mega-Drive-Version auf. Zwar wird das-

selbe Spiel gebo-ten, die Meßlatte liegt auf dem ad-venture-versorgten Mega Drive jedoch sehr viel höher. Nicht ganz 16-Bit-würdig ist nicht nur der Umfang des Spiels: Leider gelang den Graf-ikern die MD-Variante bei weitem nicht so schnuckle-lig wie die 8-Bit-Version. Auch der Sound ist eher schlapp ge-raten und reißt keinen vom Hocker. Ent-täuschung

macht sich auch dann breit, wenn der erste Jump&Run-Abschnitt daherkommt: Die 8-Bit-Variante spielt sich um Längen besser als der große 16-Bit-Bruder. Da wohl auch einigen Leuten bei den Code-masters die Defizite der Mega-Drive-Variante auffielen, packte man noch schnell ein kleines und extrem simples Zweispiel-Spielchen in das noch nicht ganz gefüllte Mo-dul – mit dem wertvollen Spei-cherplatz hätte man mehr ma-

COSMIC SPACE HEAD

chen können. Das Fazit: So gut die Codema-sters auch mit 8-Bit-Konsolen umgehen können – im 16-Bit-Lager bleibt noch einiges zu wünschen übrig. Für GG-Besitzer, die genug vom stupiden Action-Einerlei haben, ist Cosmic Space-head ein Muß, MDler sollten sich eine Anschaffung zwei-mal überlegen.

Julian Eggebrecht

TEST

MEGA DRIVE

Nette Rätsel ma-chen CS zum Ver-gnügen (MD).



„GAMERS“ meint...

Die Spielidee ist innovativ, und die deutschen Texte sind recht gelungen.

GRAFIK	SOUND
3	4+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	3

Mega Drive Spieler sind umfangreichere Adventures gewohnt – auch der Sound und die Grafik sind nicht gerade umwerfend.

NOTE 3

Hersteller: Codemasters
Preis: ca. 120 DM
Genre: Adventure
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: -
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: Paßwörter
Erhältlich: ab Dezember
Speicherkapazität: 8 MBit

Bernd Herfurth's

0251 - 52 78 54 **FREAK'S SHOP** 0251 - 52 79 71

Mega Drive – US –

D.R.'s Supreme Court	69,95
Ex-Mutants	69,95
Galaxy Force II	69,95
Golden Axe	69,95
Indiana Jones – L. Crusade	69,95
James Pond	69,95
Legend of Galahad	69,95
Mystic Defender	69,95
Revenge of Shinobi	69,95
Sagaia	69,95
Shadow of the Beast	69,95
Star Control	69,95
Task Force Harrier	69,95
Toxic Crusader	69,95
Turrican	69,95
Universal Soldier	69,95

Master System – Deutsch –

Laser Ghost	49,95
Spy vs. Spy	49,95
Shadow Dancer	49,95
Submarine Attack	49,95
Thunderblade	49,95
und viele andere!!!	
Mortal Kombat	109,95
Ultimate Soccer	89,95
WWF Steel Cage	89,95
California Games 2	79,95

Mega Drive – US –

Aladdin	119,95
Cool Spot	109,95
Chuck Rock 2	109,95
Shinobi 3	109,95
Gunstar Heroes	109,95
Flashback	119,95
Streetfighter 2	129,95
G. Foreman's K.O. Boxing	89,95
Jungle Strike	129,95
Rocket Knight Adv.	99,95
Micro Machines	89,95
Mig - 29	109,95
Mortal Kombat	129,95
NHL Hockey 94	109,95
Strider 2	109,95
Shining Force	129,95
Techno Clash	109,95
Muhammad Ali	109,95
Ultimate Soccer	109,95
X - Men	89,95

**Weseler Str. 54
48151 Münster**

**Irrtümer
vorbehalten!!!
Händleranfragen erwünscht!!!**

Sega Mega – CD – Deutsch –

Mega CD 2	
+ Spiel Road Avenger	589,95
Final Fight	89,95
Batman Returns	109,95
Road Avenger	109,95
Wolfchild	109,95
Prince of Persia	89,95
Sherlock Holmes	119,95
Jaguar XJ220	89,95
Time Gal	89,95
Robo Aleste	109,95
Ecco the Dolphin	89,95
Sonic CD	89,95
Silpheed	89,95
Thunderhawk	109,95

Game Gear – Deutsch –

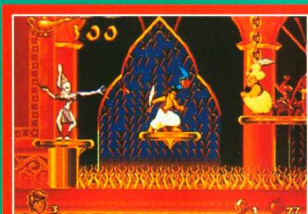
Mortal Kombat	89,95
Streets of Rage 2	84,95
Ottifants	79,95
Chuck Rock 2	84,95
Tale Spin	84,95
World Cup Soccer	84,95

It's magic!

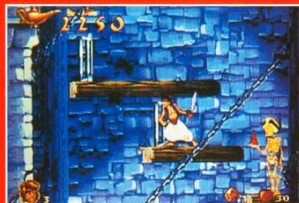
ORIGINAL SCHAUPLÄTZE

ORIGINAL FILMMUSIK

ORIGINAL 16 MB



Der Tempelkampf um die Wunderlampe.



In der Höhle des Dschinnies.



Noch ein Kampf, dann zu Jasmine.

SEGA

SEGA

MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN

■ Grafiken von den Original Disney-Zeichnern. ■ Über 12.000 Animationsphasen. ■ Oscarprämierte Original Filmmusik. ■ Entwickelt von den "Cool Spot"-Machern.

ERSCHEINT ANFANG 1994 AUCH FÜR:

- MASTER SYSTEM II
- GAME GEAR

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

SEGA

© The Walt Disney Company.

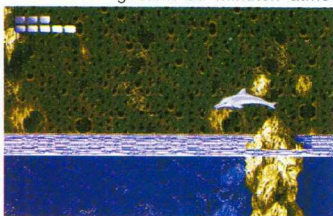
© Disney

Ecco, der Delphin, hat einen großen Bruder bekommen. Kaum hat die Cartridge-Version ein paar Monate auf dem Buckel, schiebt SEGA jetzt die CD-Version hinterher, aufgemotzt mit neuem Vorspann und neuer Musik. Das Gameplay und die Levels entsprechen der Cartridge-Version, der wir in GAMERS 2/93 (S. 26) eine satte 2- verpaßt haben.

Hier nochmal eine kurze Zusammenfassung des Inhalts. Delphin Ecco durchstreift die Meere auf der Suche nach seinen verschwundenen Artgenossen. Auf seiner langen Reise muß er sich mit vielen gefährlichen Tiefsee Lebewesen auseinandersetzen und zahlreiche Rätsel lösen. Artgenossen und freundlich gesonnene Tiere helfen ihm mit wichtigen Informationen weiter. Dreh- und Angelpunkt des Spiels sind die Kristalle, die überall in den Unterseehöhlen zu finden sind. Sie veranlassen Euch wertvolle Informationen oder öffnen neue Ausgänge.

Eccos Geschichte ist in wunderbar gezeichnete und realistische Grafiken verpackt und klasse animiert. Nur ein bißchen mehr Abwechslung hätte der Grafik gutgetan.

Schlichtweg genial ist dagegen der Soundtrack. Insgesamt 50 Minuten atmo-



Ecco beim eleganten Sprung in einer Unterwasserhöhle.

sphärische Synthesizerflächen begleiten Euch auf dem Weg durch die Tiefen und sorgen für allerbeste Unterwasserstimmung.

Weniger sensationell sind leider die eingebauten Rätsel. Steineschubsen und Kri-

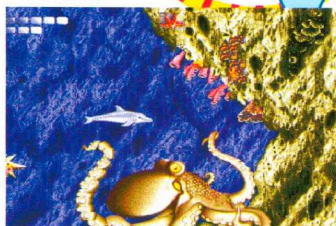
Der Stoff, aus dem die Spiele sind, muß nicht immer aus der Abteilung Science-fiction oder Horror stammen. Auch Mutter Natur hat genug Ideen zu bieten – so viel, daß es sogar für einen ganzen Silberling fürs Mega CD reicht.



Der neue Vorspann der CD-Version zeigt Eccos Heimat aus allerlei Perspektiven.



Vorsicht, dieser alte Herr haßt Hektik. Bitte nur ganz langsam vorbei-schwimmen!



Im Verlauf des Spiels muß Ecco immer wieder die seltsamen Kristalle mit seinem Ultraschall anpiepsen.



stalle anpiepsen machen eben noch kein gutes Gameplay aus. Und auch die Steuerung hat's etwas in sich, denn bei Ecco braucht Ihr sehr oft die gemeinen diagonalen Steuerbewegungen. Mit einem Joystick spielt es sich wesentlich einfacher.

Für eine gute Bewertung reicht's aber allemal. Die zugrundeliegende Idee ist einfach toll, und die Atmosphäre kommt dank super Grafik und Sound hervorragend rüber. Vor allem die eleganten Sprünge aus dem Wasser machen jeder Delphinshow Konkurrenz. Ein Muß für alle Flipper-Fans!

Gerald Arend

„GAMERS“ meint...

Klasse Spielidee, dichte Atmosphäre, exzellenter Soundtrack.

GRAFIK SOUND

2

1-

GAMEPLAY DAUERSPASS

2-

3

Langweilige Rätsel, Steuerung etwas knifflig, zu wenig grafische Abwechslung.

NOTE

2

Hersteller:

SEGA

Preis:

120 DM

Genre:

Geschick/Simulation

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

24 Unterwasser-

wolten

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

Paßwort

Erhältlich:

ab sofort

Wenn es um Geschwindigkeit geht, sind Wiz 'n' Liz einsame Spitze.

Sie sind die besten Zauberer des Planeten Pum. Ihre Zaubersprüche lassen jeden anderen Zauberer vor Neid erblassen, und ihre riesige Sammlung zahmer Kaninchen

ist legendär.

Doch plötzlich ist alles wie verhext. Ein falsch rum aufgesagter Zauberspruch hat die geliebten Kaninchen laufen lassen, und dies ist der Anfang zu einem Rennen gegen die Zeit.

Explodierende Kaninchen, ein verrückter Kessel, Hunderte von

Zaubersprüchen und superschnelle Action werden dafür sorgen, daß Wiz 'n' Liz mit der verrückten Kaninchenjagd den Computer zur Heißglut bringen.

Jetzt zu kriegen auf dem Amiga und Megadrive — wenn Ihr schnell genug seid!

Das 2-Spieler-Spiel ist alles,

was das rucklige, hopplige Kopfan-Kopf-Rennen auf dem Sonic 2 hätte sein sollen.

MEGA

Fantastisch schnell, selten so gelacht.

MEGA DRIVE ADVANCED GAMING

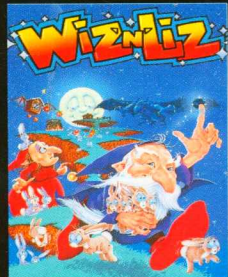
So was Schnelles gab's seit der Vorpubertät nicht.

DOMINIK DIAMOND, SMASH HITS

SNAPPT SIE, WENN IHR KÖNNT.



AMIGA UND MEGA DRIVE.



PSYGNOSIS

Pygnosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ United Kingdom Tel: 051-789 5755

MEGA CD

Nach der Landung ist Wonder Dog noch ein ganz gewöhnliches Hündchen...



Gibt es intelligentes Leben im Weltall? Ja! Humanoide Wesen? Nein! Hunde, aber richtig intelligente und zivilisierte Hunde! Sie bevölkern den lauschigen Planeten K-9 und haben ein recht heftiges Problem am Hals (nein, keine Flöhe!): Die böse Pitbull-Space-Armada hat den Planeten erobert und regiert nun mit eiserner Hand – ääh, eiserner Hand.

Zum Glück haben die Hunde auf K-9 ein unglaubliches Wunderserum entwickelt, das einfache Hundebabys in kraftstrotzende Wunderhunde verwandeln kann. Kurz vor der Eroberung des Planeten impften sie eine Welpen mit dem noch ungetesteten Serum, packten sie in eine Minirakete und programmierten den Kurs in Richtung Erde ein. Dort soll der kleine Held in Sicherheit vor dem Pitbull-Imperium sein und seine wunderhaften Fähigkeiten entwickeln, um später seinen Heimatplaneten zu retten.



Abgedreht: Fliegende Ratten an Luftballons.

Eine gute Idee; denn das niedliche Hündchen entpuppt sich sehr schnell als ausgewachsenes Kraftpaket. Dabei hilft ihm seine Original-Wonder-Dog-Ausrüstung, vor allem sein Wurfstern. Diese Waffe hat es ganz besonders in sich. Die gefährlichen Sterne fliegen nicht schnurstracks geradeaus, sondern auch in Bogen nach oben. Damit las-

sen sich auch fliegende oder sehr große Gegner wirklich hervorragend treffen.

Schauplatz des Geschehens sind acht verschiedene Szenarien, in denen es insgesamt 19 Levels zu bewältigen gibt. Jede Welt wartet mit neuen grafischen Leckerbissen auf. Sieht auf der guten alten Erde alles noch recht gewöhnlich aus, so wird die Grafik nach und nach immer abgedrehter. Je weiter sich Wonder Dog in den Weltraum vorarbeitet, desto exotischer werden Gegner und Hintergründe. Vom ausgeflipp-

WONDER



Nein, dieser Igel ist nicht der nette Sonic!

Lassie, go home, Boomer, beam Dich weg! Freic-fressende Hunde-Waschlappen wie ihr seid nicht mehr gefragt – denn jetzt kommt Wonder Dog und mischt tierisch die Galaxis auf!

Käseplaneten mit den grünen Götterspeise-Kugelmännchen bis hin zu den fliegenden Schweinen des Planeten Weird ist grafische Langeweile garantiert ausgeschlossen. Kleine Animationen

von der interstellaren Reise des Helden lockern das Geschehen zusätzlich auf.

Die einzelnen Welten sind nicht nur mit reichlich Gegnern gespickt. Am Ende der meisten Stages bekommt Ihr es mit ziemlich seltsamen „Hundeassern“ zu tun: Fliegende Ratten an Luftballonbündeln, zahnradspuckende Wecker und eine bezaubernde Dame mit Nudelholz sind nur drei Beispiele für die ausgeflippeten Edgegner, die allerdings recht einfach zu bewältigen sind.

Wonder Dog findet während seiner Mission reichlich edles Bonusmaterial: Edelsteine für das Punktekonto,

„GAMERS“ meint...

Klasse Grafik, witzige Gegner und starker Soundtrack.

GRAFIK	SOUND
2+	1-
GAMEPLAY	DAUERPASS
2	3

Für Joypad-Akrobaten zu einfach, zu wenige Levels.

NOTE
2

Hersteller:
JVC
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
19
Schwierigkeitsgrad:
niedrig-mittel
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
ab Dezember
Speicherkapazität:
2 MBit

kleine Flügel für die Lebensenergie oder Minitornado für kurzzeitige Unverwundbarkeit. Besonders nützlich ist der Smiley, den es nur einmal pro Welt gibt. Wenn Wonder Dog ihn aufhebt, werden auf einen Schlag alle unsichtbaren Plattformen einer Welt sichtbar. Es lohnt sich, den Smiley zu suchen, denn viele der neckischen Boni erreicht das sportliche Schlappohr nur über versteckte Plattformen. Daneben gibt es in allen Levels auch reichlich Zugänge zu weiter oben liegenden Bonusräumen.

zität der CD geht auch für den witzigen Vorspann drauf. Er erzählt die Vorgeschichte von Wonder Dog und zeigt seinen Werdegang von der Bruchlandung auf der Erde bis hin zu seiner Verwandlung in Wonder Dog – ein wirklich gut gemachter Einstieg!

Überhaupt machen Wonder Dogs Abenteuer richtig Spaß. Für

Der Smiley läßt die unsichtbaren Plattformen erscheinen

Seltsam: die fliegenden Affen von Planeten Weird



DOG



Die ganze Action wird von witzigen Soundeffekten untermalt, außerdem gibt's reichlich gute Musik dazu. Die 19 verschiedenen Songs verdanken ihre überdurchschnittliche Qualität der CD. Denn sie kommen nicht aus dem Soundchip des Mega Drive, sondern von der CD. Ein Teil der Speicherkapa-

echte Jump&Run-Freaks dürfte das Game allerdings etwas zu einfach sein. Einsteiger werden sich über das Paßwortsystem freuen, mit dem Ihr am Anfang jeder Welt wieder einsteigen könnt.

Ein Manko bleibt allerdings: Wonder Dogs Welten sind nicht gerade groß, und mit ein bißchen Übung ist K-9,



Noch zwei witzige Boßgegner: Mrs. Nudelholz und der General mit schwerem Geschütz

ruck zuck, von allen Pitbulls befreit. Wenssichon CD, dann hätten es auch ruhig ein paar mehr Levels sein dürfen. Man bekommt jedenfalls nicht den Eindruck, daß der Wunder-

hund die teure Hardware richtig ausnutzt. Ein tolles Jump&Run mit vielen witzigen Gestalten und tollen Einfällen ist Wonder Dog aber allemal.

Gerald Arend

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

F-1 us	denné, erhältlich	Chakan dt	99,-	James Bond 007	69,-	Micro Machines dt	89,-	PTG us	109,-	USA Team Basketball us	99,-
CD Thunderhawk	denné, erhältlich	Cool Spot dt	99,-	James Pond dt	39,-	Mig 29 dt	99,-	Ranger X us 60Hz	99,-	World of Illusion dt	89,-
Pirates Gold	denné, erhältlich	Desert Strike us/dt	79,-/89,-	Jewel Master us	59,-	Monaco GP 2 dt	99,-	Risky Woods dt	45,-	WWF Wrestlingmania us/dt	89,-/99,-
Royale Rumble	denné, erhältlich	Dinosaurs for Hire us 60Hz	99,-	Joe Montana 92	99,-	Mental Kambatt dt/us	109,-	X-Man dt	99,-	X-Men dt	99,-
F15 Strike Eagle	denné, erhältlich	Eco Dolphin dt	99,-	John Madden 93	99,-	Mutant League Football us	89,-	Xenon 2 dt	49,-	Xenon 2 dt	49,-
Aladin dt	99,-	Euro Club Soccer dt	99,-	John Madden 93 us	89,-	NBA Allstar Challenge us	69,-	Zombies a. m. N. us 60Hz	99,-	Zombies a. m. N. us 60Hz	99,-
Aquatic Games us/dt	49,-	Fatal Fury dt/jp	99,-/59,-	Jordan vs Bird us	39,-	NHLBA us/dt	109,-/119,-	4-Spieler Adapter	59,-	Japan Converter	19,-
Ariel us	59,-	Ferrari Grand Prix dt	49,-	Jungle Strike us/dt	99,-/109,-	NHLRA Hockey us/dt	89,-/99,-	Converter us 60Hz auf dt	39,-	5-Spieler Adapter	59,-
Bad Omen jp	29,-	Firemstang jp	49,-	Jurassic Park dt/us	109,-/99,-	Outrun 2019	99,-	CDX Converter us/dt/jp	39,-	Shovel Wars 1, Beast II us	39,-
Batman Returns us	69,-	Flashback dt	99,-	Landstalker us 60Hz	129,-	Sonic II dt	99,-	RGB Kabel MD 1 und 2	99,-	Shining Force dt	129,-
Battletoads	79,-	Flintstones us/dt	89,-/99,-			Spider-Man dt	99,-	Honey Bee Pad	39,-	Shining Force dt	129,-
Bill Walsh College Football	109,-	G-Loc	49,-			Spider-Man X-Man us	149,-	Manacore dt	59,-	Shining Force dt	129,-
BOB dt/us	99,-/89,-	Gain Ground dt	49,-			Streets of Rage II PAL	89,-	SG Programmable Pad dt	39,-	Shining Force dt	129,-
Calash us	39,-	Galahad us/dt	49,-			Strider II dt	79,-	Action Replay PRO	89,-	Shining Force dt	129,-
Carman San Diego	49,-	General Chaos dt	99,-			Summer Challenge us/dt	89,-/99,-	CD II dt ohne Spiel	479,-	Shining Force dt	129,-
CD Afterburner dt	99,-	George F. Boxting us	39,-			Sunset Riders dt	49,-	CD II dt inkl. 1 Spiel	549,-	Shining Force dt	129,-
CD Batman us	99,-	Global Gladiator dt	79,-			Super Shinobi dt	49,-	Umbau Megadrive 1+2 auf 60Hz	59,-	Shining Force dt	129,-
CD Draconia us	99,-	Gods (nur auf 60Hz)	89,-			Superman dt	99,-	Gebrauchte Spiele	ab 9,-	Shining Force dt	129,-
CD Ecco the Dolphin us	99,-	Golden Axe III	89,-			Technoclash us	89,-/99,-	NEU: T-Shirts Tiny Toons,	25,-	Shining Force dt	129,-
CD Final Fight dt/us	99,-	Grandslam Tennis dt	99,-			Terminator II us/dt	89,-/99,-	Tazmania usw. ab	99,-	Shining Force dt	129,-
CD Hook us	89,-	Greenog dt	49,-			Thunderforce II dt	99,-	NEU: US-Magazine: DIE-HARD,	8,-	Shining Force dt	129,-
CD Jaguar XJ220 us	99,-	GUNSTAR HEROS jp/dt	89,-/99,-			Thunderforce IV dt	99,-	GAME FAN, Electronic Gaming,	Monthly	Shining Force dt	129,-
CD Robo Aleste dt/us	89,-	Hardball 3 us	109,-			Tiny Toons dt	99,-	Monthly	8,-	Shining Force dt	129,-
CD Silphheed dt	129,-	Hannung us/dt	49,-			TMNT Turtles dt	39,-	NEU: 300-Konsole von	PANASONIC	Shining Force dt	129,-
CD Sonic	129,-	Hit the Ice us	49,-			Toe Jam & Earl jp	39,-	Ultimate Soccer dt	99,-	Shining Force dt	129,-
CD Spiderman us	89,-	Hoak us	99,-			Treasure Island (McDonalds)	99,-			Shining Force dt	129,-
CD Spiele us/jp/dt	ab 79,-	Humans us	109,-			Ultimate Soccer dt	99,-			Shining Force dt	129,-
CD Time Gal us/dt	99,-	Indiana Jones dt	99,-							Shining Force dt	129,-
CD Wonderdog us	89,-									Shining Force dt	129,-

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 (View Point 499,-) und CD-ROM! Solange Vorrat reicht.

Auch An- und Verkauf von gebrauchten Modulen! • Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei.

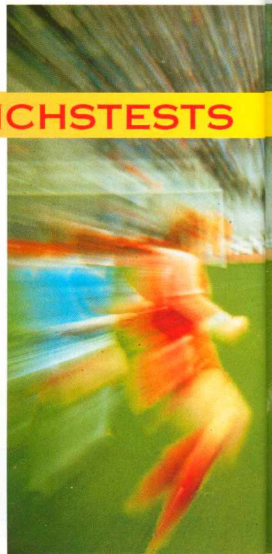
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse • Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch.

Auch Ladenverkauf! • Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Electronic Arts' „FIFA International Soccer“, das wir in der vorherigen Ausgabe noch als EA Soccer gepreviewed haben, soll laut Hersteller eines der stärksten Sportprogramme sein. Der erste grafische Eindruck bestätigt diese Aussage auch durchaus, denn das, was die bis zu vier Spieler zu sehen bekommen, schlägt alles bisher dagewesene. Die Spieler sind so hervorragend und detailliert animiert, daß selbst Fußball via TV kaum realistischer wirken kann. Tolle, packende Szenen mit Flugkopf-



Diesen Ball konnte der Goalie gerade noch über die Latte lenken.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Nettes Feature: die frei definierbare Raumaufteilung.



Hübsche Animationen – auch, wenn sich ein Spieler am Boden krümmt...

bällen, Fallrückziehern, strammen Abstaubern oder traumhaften Paraden seitens der Torhüter begeistern immer wieder – übrigens auch die „Zuschauer“, die je nach Action mehr oder weniger mitjubeln.

Doch was nützt die schönste Grafik, wenn das Game nicht spielbar ist? Keine Bange, FIFA International Soccer versagt auf diesem Gebiet nicht, doch humpelt die Spielbarkeit der ansonsten technisch nahezu tadellosen Ausführung deutlich hinterher. So benötigt man eine ganze Weile, um sich in die Steuerung hineinzufinden. Aber selbst dann landen viel zu viele Pässe und Abschlüsse beim Gegner. Ein anständiges Dribbling ist nahezu unmöglich, und des öfteren

gleich der Spielablauf einem undurchsichtigen Gewusel.

Nichtsdestotrotz schlägt Electronic Arts' erstes Spiel, das sich dem „Football“ unserer Gefilde annimmt, alle bislang erhältlichen Fußballsimulationen auf Segas 16-Bitter. Dazu tragen neben der tollen Grafik auch die zahlreichen Optionen bei. So dürft Ihr die Spielzeit variieren, die Torhüter der Computerkontrolle entziehen und selbst steuern, Strafen ein- oder ausstellen und vieles mehr. Neben verschiedenen Spielmodi (Freundschaft, Turnier, sogenannte Play Offs und Liga) gibt es auch unterschiedliche Platzverhältnisse. Erwähnenswert ist noch die Absichtsregel, die auf Wunsch aktiviert wird. Insgesamt stehen 48 Nationalmannschaf-

Bis zur Fußball-WM vergehen noch einige Tage. Zur besseren Einstimmung werfen diverse Softwarehäuser jedoch schon jetzt Fußballsimulationen auf den Markt. So auch Mega-Drive-Sportspielhersteller Nr. 1: Electronic Arts.

ten mit individuellen Stärken zur Auswahl. Nach Belieben dürfen deren Spieler umpositioniert oder ausgewechselt werden. Unterschiedliche Spieltaktiken und sogar Räume für Abwehr, Mittelfeld und Sturm dürfen selbst festgelegt werden.

Tja, hätte Electronic Arts es geschafft, diesem Game eine solch hervorragende

Spielbarkeit wie NHL Hockey zu verpassen, wäre FIFA International Soccer sicherlich ein Kandidat für die heißbegehrte Eins. So müssen wir jedoch arge Abstriche machen. Unterm Strich bleibt eine Simulation, die zwar mehr das Auge verwöhnt, trotz einiger Kritikpunkte aber durchaus zu empfehlen ist.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

Hervorragende Animation, gute Perspektive, bis vier Spieler gleichzeitig, Abseits zuschaltbar.

GRAFIK	SOUND
1-	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3+	2-

Steuerung nicht optimal, Spielbarkeit läßt zu wünschen übrig, Scrolling zuckelt zuweilen.

NOTE

2-

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 120 DM
Genre: Sport
Anzahl Spieler: 1-8 Spieler (4 gleichzeitig)
Levels: -
Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung
Continues: Passwort
Erhältlich: Dezember
Speicherkapazität: 16 MBit

ULTIMATE SOCCER

Das hat die Sega-Welt noch nicht gesehen: **Bis acht (!) Spieler aus Fleisch und Blut können gleichzeitig an einem Spiel teilhaben! Kein Scherz, sondern erfreuliche Realität bei Ultimate Soccer.**



Sieht besser aus als es ist: Ultimate Soccer.



Schub - und Tor?

Diese Tatsache allein, für die zwei Vierspieler-Adapter von Sega vonnöten sind, bringt „Ultimate Soccer“ natürlich ein theoretisches Plus gegenüber der Konkurrenz ein, doch ist dies nicht das einzig hervorhebende Merkmal dieser Fußballsimulation. Gut gefallen kann auch die Menüführung und vor allem die Vielfalt an Optionen. Es ist schon nahezu beängstigend, was alles frei nach Belieben des Spielers eingestellt werden darf. Als da wären: Platzzustand, Windstärke bzw. -richtung, ob mit oder ohne Rückpaßregel gespielt wird und vieles mehr. Auch die Anzahl der Nationalteams mit ihren charakteristischen Stärken kann sich sehen lassen. Vierundsechzig an der Zahl sind's. Folgende Spiel-



Super Idee: Hallenfußball ohne Tor- und Seitenaus.

modi werden Euch geboten: Freundschaftsspiel, Elfmeterschießen, Liga, Pokalwettbewerb und K.-O.-Runde.

Leider können Grafik und Spielbarkeit mit den erwähnten positiven Eigenschaften nicht mithalten. Im Gegenteil: Ultimate Soccer, das wesentlich actionorientierter als die Konkurrenz ist, spielt sich wahrlich mäßig. Vor allem ein kleiner Programmierfehler mit großer Wirkung macht einem zu schaffen: Laufen zwei Spieler – einer mit, der andere ohne Ball – aufeinander zu, so verhaken

sich die beiden. Oft sogar schon dann, wenn sie sich noch gut einen Zentimeter auseinanderstehen! Für beide gibt es dann kaum ein vernünftiges Fortkommen. Es sei denn, einer gibt den Ball freiwillig preis und bolzt ihn unkontrolliert weg.

Auch die Anleitung birgt so ihre Schwächen. Nirgends wird auf etwaige verschiedene Funktionen der drei Aktionsknöpfe eingegangen. Alles, was wir lesen können, ist, daß die Buttons schüsse, Einwürfe etc. auslösen. Daß Ihr aber per Druck auf den C-Knopf einen Flugkopfball aus-

löst und mit B grätschen könnt, wird nicht erwähnt.

Die Tatsache, daß Spielstände überhaupt nicht speicherbar sind, kann den Gesamteindruck selbstverständlich auch nicht positiver gestalten. Zudem kommt ein stetiges, lästiges Ruckeln des Spielfeldes hinzu. Bedauerlich auch, daß der Mehrspieler-Modus mißlingen ist, da immer nur ein Mitspieler eine seiner Figuren steuern kann. Die übrigen Spieler müssen warten, bis sie in die Nähe des Balls oder in dessen Besitz kommen.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

☐ Acht Spieler gleichzeitig, viele Optionen, Statistiken, Hallenfußball.

GRAFIK	SOUND
3	3-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4+	3

☐ Gravierender Programmierfehler, mäßige Spielbarkeit, verwirrendes Scrolling, keine Speichermöglichkeiten.

NOTE
3

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Sport
Anzahl Spieler:
1-8 Spieler (gleichzeitig)
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
3 Stufen/Paarung
Continues:
-
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

Ultimate Soccer bietet die meisten Optionen.

Aus 64 Nationalteams darf gewählt werden.

Statistiken geben jederzeit über den Spielverlauf Aufschluß.



Völlig anders als die beiden Konkurrenzprodukte präsentiert sich Sony Imagesofts Sensible Soccer. Man könnte beinahe schon von Ameisen-Fußball sprechen, denn die 22 Kicker sind winzig klein und überhaupt nicht spektakulär animiert. Doch weniger ist bekanntlich oft mehr...



auch Abwechslung. Für letztere sorgt auch der integrierte Editor, mit dem eigene Teams erstellt werden dürfen. Glücklicherweise werden diese,

das rundherum runde Fußballvergnügen angenehm ab. Wer bei einer Simulation dieses Genres auf spektakuläre Grafiken und Sounds verzichten kann und mehr Wert auf hervorragende Spielbarkeit legt, der ist mit Sony Imagesofts Sensible Soccer wirklich bestens bedient.

Hans-Joachim Amann



Die Spieler sind zwar klein, die Spielbarkeit aber großartig.



SENSIBLE SOCCER



Selbst auf eisigem Grund kann man bei Sensible Soccer spielen.

Sehr verkaufsfördernd dürften sich die Screenshots von „Sensible Soccer“ auf dessen Verpackungsrückseite wahrlich nicht auswirken: Alles, was die neugierigen Augen des geneigten Bit-Fußballers zu sehen bekommen, sind klitzekleine Sportler, die sich auf einem direkt von oben dargestellten Spielfeld tummeln. Man muß schon ein Ründchen fußballerische Action kosten, um erkennen zu können, daß es sich bei Sony Imagesofts Werk um eine Klasse Fußball-

simulation handelt. Denn eines ist sicher: Sensible Soccer spielt sich auch ohne Übung flotter als die grafisch aufgepeppten Mitstreiter. Und da klein nicht automatisch minderbedeutet bedeutet, zirkeln die zum Spielfeld proportional richtig dargestellten Mannen hier mindestens genauso exakt Flanken auf des Kameraden Fuß wie die zimal so großen Vertreter Electronic Arts' und Segas. Gar Fallrückzieher, Kopf, Flugkopf- und angeschnittene Bälle gehören zu ihrem Repertoire. Kräftig hinlangen können die Minis sowieso. Da sieht der Schiedsrichter

schon mal gelb oder gar rot, wenn ihm ein Foul als zu hart erscheint. Sollte ein Pixel-Maradonna mit einer Verletzung ausscheiden, darf dieser durch einen Reservespieler ersetzt werden.

Im Gegensatz zu den anderen beiden Simulationen, können bei Sensible Soccer lediglich zwei Spieler gleichzeitig antreten, und dies auch nur gegeneinander. Teamwork ist leider nicht angesagt, auch keine Vierer-Matches. Dafür kann jedoch jeder der – je nach Spielart – maximal 64 Mannschaften von Euch übernommen werden. Im Verlaufe des Turniers trifft dann logischerweise jeder gegen jeden an.

Apropos Spielart: Derer gibt es gar viele. Ganz nach Lust und Laune dürft Ihr mit europäischen Nationalmannschaften oder Klubteams in (teilweise selbst editierbaren) Ligen und Pokalwettbewerben spielen. Dies bringt nicht nur Spaß, sondern natürlich

wie auch bis zu drei Spielstände, gespeichert.

Digitalisierte, stadiontypische Soundeffekte, verschiedene Platz- und Wetterverhältnisse, unterschiedliche Aufstellungen bzw. Taktiken, regelbare Spielzeit sowie drei Schwierigkeitsgrade runden



Spielmodus auswählen und rein in die Action.

simulation handelt. Denn eines ist sicher: Sensible Soccer spielt sich auch ohne Übung flotter als die grafisch aufgepeppten Mitstreiter. Und da klein nicht automatisch minderbedeutet bedeutet, zirkeln die zum Spielfeld proportional richtig dargestellten Mannen hier mindestens genauso exakt Flanken auf des Kameraden Fuß wie die zimal so großen Vertreter Electronic Arts' und Segas. Gar Fallrückzieher, Kopf, Flugkopf- und angeschnittene Bälle gehören zu ihrem Repertoire. Kräftig hinlangen können die Minis sowieso. Da sieht der Schiedsrichter

„GAMERS“ meint...

Sehr gute Spielbarkeit, viele verschiedene Modi, Teameditor, 3 Schwierigkeitsgrade, Batterie.

GRAFIK 5+

SOUND 4

GAMEPLAY 2+

DAUERSPASS 2+

Mega-schlechte Grafik, schwache Soundeffekte, keine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung.

NOTE

2+

Hersteller: Sony Imagesoft
 Preis: ca. 130 DM
 Genre: Sport
 Anzahl Spieler: 1-64 Spieler (2 gleichzeitig)
 Levels: -
 Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen/ Paarung
 Continues: -
 Batterie
 Erhältlich: ab sofort
 Speicherkapazität: 4 Mbit

SOCCER-GAMES

Das ‚Match‘ ist vorüber, der Gewinner unseres Fußball-Vergleichstests ermittelt: Sensible Soccer konnte sich dank hervorragender Spielbarkeit und solidem Drumherum gegen die Konkurrenten FIFA International Soccer und Ultimate Soccer durchsetzen. Die folgende Tabelle bietet Euch genauesten Aufschluß über alle wichtigen Features der Programme. Sie zeigt Euch, wo welches Spiel eine Verwarnung oder gar einen Verweis klassiert und auf welchem Gebiet es besonders gut ist. Das Wertungssystem ist dabei ganz einfach: Herausragende Leistungen werden mit drei, gute Leistungen mit zwei Fußballen honoriert. Normale Leistung wird durch einen Ball kenntlich gemacht. Dabei hängt die Bewertung auch von der Wichtigkeit des entsprechenden Features ab. Eine Option, die zwar nett, aber nicht unbedingt wichtig ist, muß also nicht zwangsläufig drei Bälle bekommen. Am Schluß werden alle Fußballer (Punkte) addiert und gelbe (minus 1 Punkt) bzw. rote Karten (minus 2 Punkte) subtrahiert. Das wichtigste Kriterium, die Spielbarkeit nämlich, wird übrigens dreifach gewertet. Eine gelbe Karte hier würde also für drei Punkte Abzug sorgen.

Kriterium	FIFA International Soccer	Ultimate Soccer	Sensible Soccer
Speicherkapazität	16 MBit	8 MBit	4 MBit
Anzahl Spieler maximal	8	64	64
maximal gleichzeitig	4 (gegen- od. miteinander) jeder Mitspieler kann seine Figur frei und jederzeit steuern	4 (gegen- od. miteinander) nur ein Mitspieler kann seine Figur steuern, nicht mehrere gleichzeitig; führt zur Abwertung	2 (nur gegeneinander)
Schwierigkeitsgrade	keine, hängt allein von von Paarung ab	3, hängt zusätzlich von Paarung ab	3, hängt zusätzlich von Paarung ab
Menüsprachen wählbar	4: deutsch, englisch, französisch, spanisch	5: englisch, französisch, spanisch, italienisch und deutsch mit französischem Akzent (ab und zu tauchen französische Meldungen anstatt deutsche auf; führt zur leichten Abwertung)	4: deutsch, englisch, französisch, spanisch
Anzahl der Teams	48 Nationalmannschaften mit charakteristischen Stärken, plus EA All Star Team	64 Nationalmannschaften mit charakteristischen Stärken	40 Nationalmannschaften & 64 internationale Klubs mit charakteristischen Stärken sowie 64 fiktive Teams
Spielmodi	4: Freundschaft, Turnier, Play Off, Liga	5: Freundschaft, Eifmeterschießen, Liga, Pokal- & K.o.-Wettbewerbe	15: Freundschaft, Ligen, und diverse Turniere
Spielmodi definierbar	nein	nein	ja (Anzahl Runden, Auswärtstore zählen doppelt etc.)
Originalnamen der Spieler individuelle Stärken der einzelnen Spieler	nein	nein	ähnlich (z.B. Klonsmann)
regelbare Spielzeit	ja: 2, 4, 6, 8, 10, 20 und 45 Minuten pro Halbzeit	ja: 2, 4, 6, 10, 20 und 30 Minuten pro Halbzeit	ja: 3, 5, 7 und 10 Minuten pro Spiel
Platzverhältnisse	4: normal, trocken, feucht, naß	4: normal, trocken, feucht, naß	7: normal, trocken, hart, eisig, naß schlammig, weich
Bodenbeläge	Rasen und Kunstrasen	Rasen und Halle	nur Rasen
Aufstellungen/Taktiken	5/5	8/6	8/keine
Spielbereiche für Abwehr, Mittelfeld und Sturm definierbar	ja	nein	nein
Torwarte auf Wunsch manuell steuerbar	ja	ja	nein
Abspielregel	ja (zuschaltbar)	nein	nein
Rückpaßregel	nein	ja (abschaltbar)	ja (nicht abschaltbar)
Strafen/abschaltbar	ja/ja	ja/nein (Schiri verteilt zu häufig rote Karten, auch ohne vorherige Gelbstrafe; führt zur Abwertung)	ja/nein
Auswechslungen/Taktik bzw. Aufstellungswechsel während des Matches	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Wind	nein	ja (Stärke und Richtung frei einstellbar)	nein
Hallenfußball	nein	ja	nein
Wiederholung/Zeitupe	ja/ja	ja/ja	ja/nein
Statistiken	ja	ja	nein
Teameditor	nein	nein	ja (Team- und Spielernamen sowie Trikots dürfen frei bestimmt werden, speicherbar)
Speichermöglichkeit	Paßwort	nein	Batterie
Grafik	hübsch gezeichnete und herrlich animierte Spieler verwöhnen das Auge, nicht einwandfreies Scrolling	ordentlich animierte Sportler, scheußliches Scrolling	winzige Sportler bieten nicht sonderlich viel fürs Auge
Sound	gute, situationsabhängige Soundeffekte unterstreichen die Fußballatmosphäre	keine spektakulären, aber solide Soundeffekte mit jubelnden Zuschauern und Getrommel	Sparkost bei den Mini-Kickern: außer ständigem Raunen und Jubeln bei Toren ist nichts drin
Spielbarkeit (wichtigstes Kriterium, zählt deshalb dreifach)	die Spielbarkeit hält nicht, was die spektakuläre Grafik verspricht; man benötigt einige Zeit, um sich mit der Steuerung wirklich gut zurechtzufinden; gute Dribblings sind nahezu unmöglich	tolle Optionen sind nicht alles, Segas Fußballbeitrag spielt sich mit Abstand am schlechtesten, ist viel zu hektisch und beinhaltet zudem einen Programmierfehler, der nicht unbedingt zur guten Spielbarkeit beiträgt	außerordentlich gute Spielbarkeit zeichnen dieses Programm aus; ein paar Sekunden und schon findet man sich mit der tadellosen Steuerung zurecht
Gesamtpunktzahl	33	26	38



SEGA

GAMERS

COMPETITION

OH, DU

**Gewinnt die
neuesten
SONICS für
ein rasendes
Weihnachten**

*Von drauß' von SEGA komm' ich
her, ich muß Euch sagen, es sonict
gar sehr. All, überall in den Dad-
delschlitzen sah ich flinke Igel
sitzen...*

FRÖÖÖHLIC

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!

TVGAMES
Grunewaldstr. 81
10823 Berlin

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



Nur ein schönes Weihnachtsmärchen? *Nix da!* Denn pünktlich zum Fest der (Konsolen-)Liebe erscheinen die neuen SONIC-Abenteuer für alle SEGA-Systeme. Wir können Euch also nur wärmstens empfehlen, mächtig viel Platz auf Eurem Wunschzettel zu reservieren. Und zwar dafür:

● **SONIC goes CD.** Die neue SONIC-Dimension: Der Igel aller Igel wirbelt in über 70 Stufen quer durch die Zeit, zeigt Euch, was Grafik wirklich heißt und bläst Euch mit HiFi-Stereo-Sound die Ohren frei. Extra: Der superschnelle 3D-Bonus-Level. SONIC CD – alles in allem alles andere als bescheidenlich...

● **Der Igel gibt sich die Kugel.** SONIC Spinball – der Wahnsinnsflipper für den MEGA DRIVE.

Dr. Robotnik muß mal wieder nette Gesellen in diese Gesellen verwandeln. Grund genug, ihm in 4 umfangreichen Flipperwelten, 3 Bonus- und einem Multiball-Level gehörig eins auf die Zipfelmütze zu geben.

● **Aller guten Dinge sind drei.** Und deswegen darf auch dies auf keinem ordentlichen Gabentisch fehlen: SONIC CHAOS – der dritte Teil der SONIC-Saga auf dem MASTER SYSTEM und dem GAME GEAR. Ohne Christkind – aber mit dem Fuchs Tails.

Ihr seht, Weihnachten kann kommen. Und damit Ihr Euch noch ein bißchen doller drauf freuen könnt, kommt jetzt das Beste. Denn alle, die uns beweisen, daß sie echte SONIC-Maniacs sind, können gewinnen! Und zwar:



1. Preis: 1 MEGA DRIVE II plus MEGA CD inklusive SONIC SPINBALL & SONIC-CD

2. – 10. Preis: 1 SONIC nach Wahl für Dein System

Einfach den nebenstehenden Coupon ausfüllen, abschicken und Daumen drücken (Aber nicht zu feste, den braucht Ihr schließlich noch zum Daddeln...)

SENDESCHLUSS: 15.12.93



ICH WILL MEINEN SONIC!

Ihr wollt mitmachen? O.K.! Beantwortet folgende Fragen, gebt Euren Wunsch-SONIC an und schickt die Antwort an: **Medienberatung und Verlag Limbach GmbH, Aktion: Ich will meinen SONIC! Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg**

Frage 1: Wie heißt SONICs gemeinster und größter Widersacher?

Deine Antwort:

Frage 2: Wie heißt der clevere Fuchs aus SONIC CHAOS?

Deine Antwort:

Frage 3: Wieviele Level hat SONIC CD?

Deine Antwort:

Frage 4: Was für ein Spiel ist SONIC SPINBALL und welche Bewertung hat es in GAMERS bekommen?

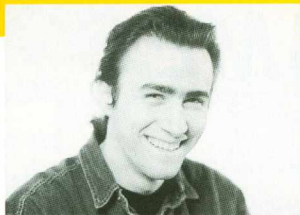
Deine Antwort:

Frage 5: Auf welchem Planeten lebt SONIC?

- Ist es Tails?
 oder Gaplus?
 vielleicht Gradius?
 oder Mobius?

Mein Wunsch-SONIC:

GAMERS wünscht viel Glück!



Hallo Freunde,

Der Sommer, der nie einer war, ist zu Ende. Während Ihr Euch mit Videospiele und CDs für die gemütlichen Abende zu Hause eindeckt, herrschten in den CD-Preßwerken Hochbetrieb.

Prince und Nirvana haben in diesen Wochen die Flut der Veröffentlichungen eingeläutet. Da klingeln die Kassen. Prince' CD „The Hits“ ist mit 75 Mark dabei nicht einmal die teuerste des Winters.

Denn während es im letzten Winter „Best of“-Platten schneite, genügt es in diesem Jahr anscheinend nicht mehr, eine simple CD in die Läden zu stellen – es muß gleich eine Box sein. Der Vorteil ist natürlich klar. Wir bekommen noch mehr Songs, müssen aber auch das drei- bis vierfache auf den Ladentisch legen. Natürlich möchten wir gerne sämtliche Songs von Bryan Adams haben, aber hätten wir uns dann nicht vielleicht schon alle gekauft?

Jetzt zur Weihnachtszeit wird uns dieses Angebot komplett neu schmackhaft gemacht. Dann natürlich wollen wir von Bryan Adams auch noch die beiden bislang unveröffentlichten Songs in unserer Sammlung stehen haben. Aber dann müssen wir doch, bitteschön, gleich das gesamte Sortiment kaufen. Die Industrie dankt es uns – denn natürlich kann man bei einem solchen Angebot den Preis nicht unter hundert Mark halten.

Schade nur, daß wir uns ja auch noch das Beste von Kim Wilde und die Neue von den Toten Hosen kaufen wollen. Ach ja, und dann ist da ja noch das Best Of Michael Jackson – und das soll ja auch nicht fehlen. Naja, dann können wir unseren Eltern in diesem Jahr halt nichts zu Weihnachten schenken ...

Andreas Heineke



„Natürlich fahre ich gerne mit einer Limousine ins Restaurant, aber ich kann auch sehr gut drauf verzichten.“

Rick Astley war von der TOTAL! begeistert. Wir haben uns in Hamburg im Hotel Interconti getroffen.



Andreas:

Dein Album „Body and Soul“ klingt sehr relaxt und unglaublich groovy. Bist Du im wirklichen Leben auch so?

Rick Astley:

Die meiste Zeit ja! Ab und zu flippe ich auch mal so richtig aus; aber Musiker sollten eigentlich immer entspannt sein, denn schließlich macht ihnen ihre Arbeit Spaß. Das unterscheidet Musiker so grundlegend von z.B. Schauspielern, denn die nehmen sich meistens furchtbar ernst. Im Musikbusiness ist Arroganz und Überheblichkeit nie angesagt.

Andreas:

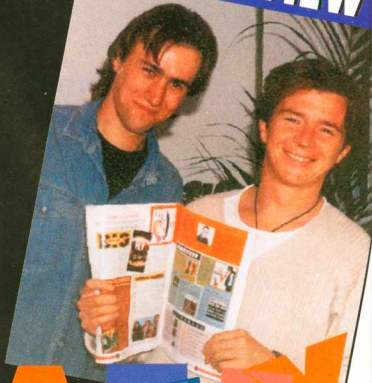
Ich kann mich noch daran erinnern, als ein englischer Radio D.J. die damalige Nr.1 Single „I should be so lucky“ von Kylie Minogue, versehentlich auf Platz 33 abgespielt hat und man Deine Stimme erkannte. Warst Du es damals nun, oder nicht?

Rick Astley:

Ich habe das zuerst auch geglaubt, denn die Stimme war tatsächlich meine. Vielleicht habe ich den Song mal irgendwann als Demo aufgenommen, Geld habe ich leider aber nie dafür bekommen. Aber mal im Ernst: Nein, ich war's nicht.

„Body and Soul“ – das neue Album-Cover von Rick Astley – Hör es Euch an, es lohnt sich!

★ INTERVIEW



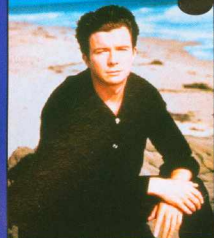
Andreas:

Auf Deinem neuen Album „Body and Soul“ klingst Du noch ein bißchen schwärzer als sonst, man könnte wirklich denken, man hätte es mit einem Farbigen zu tun.

Rick Astley:

(lacht) Oh ja, damit hatte ich mal richtige Probleme. Als ich früher meine Songs der Plattenfirma vorspielte, glaubte man mir nicht, daß ich selbst der Sänger sei. Ich mußte die Songs noch einmal live in einem Club singen. Das Problem war nur, daß ich durch den Künstlereingang nicht reinkam, da man einen Farbigen erwartete.

ZUM THEMA



„Hi TOTAL!-Freunde, dieses Mal könnt ihr fünf CDs meines neuen Albums „Body and Soul“ gewinnen.“



Knock out!

PRALLE 24-MB-ACTION
CHAMPION-EDITION &
TURBO-EDITION



Dhalsim gegen Zangief...



...E. Honda gegen Dhalsim,



oder Balrog gegen Blanka – Street Fighter II macht's möglich!

SEGA

FLASHBACK

(MD)

LEVEL 3

Der zweite Teil unserer ultimativen Flashback-Lösung entführt Euch erneut in die lebensfeindliche Stadt New Washington auf Titan.

Nachdem sich Conrad erfolgreich Zutritt zur Death-Tower-Spielshow verschafft hat, muß er sich in einem mörderischen Hindernisparcours bewähren.

Als Preis winkt die begehrte Fahrkarte zurück zu Mutter

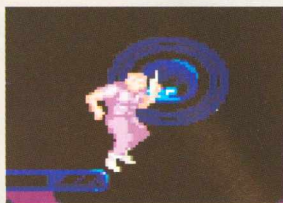
Erde. Nur dort kann er das Alien-Komplott aufdecken und so die Menschheit vor dem sicheren Untergang retten.

Also los Leute, zeigt den bösen Außerirdischen, wo der Hammer hängt.

Damit die Mission für Euch nicht zu schwierig wird, findet Ihr auf den nächsten vier Seiten die Karten für den dritten und vierten Level.



Die gezogene Waffe ist wie eine Lebensversicherung. Manchmal sollte man eben doch auf „Nummer Sicher“ gehen!



Da kommt der Feind! Noch habt Ihr Zeit, Euch auf den Angriff vorzubereiten.

Vorsicht! Wenn Ihr hier abstürzt, ist es vorbei mit Conrad.

Die letzte Atempause vorm Finale. Also absichern!

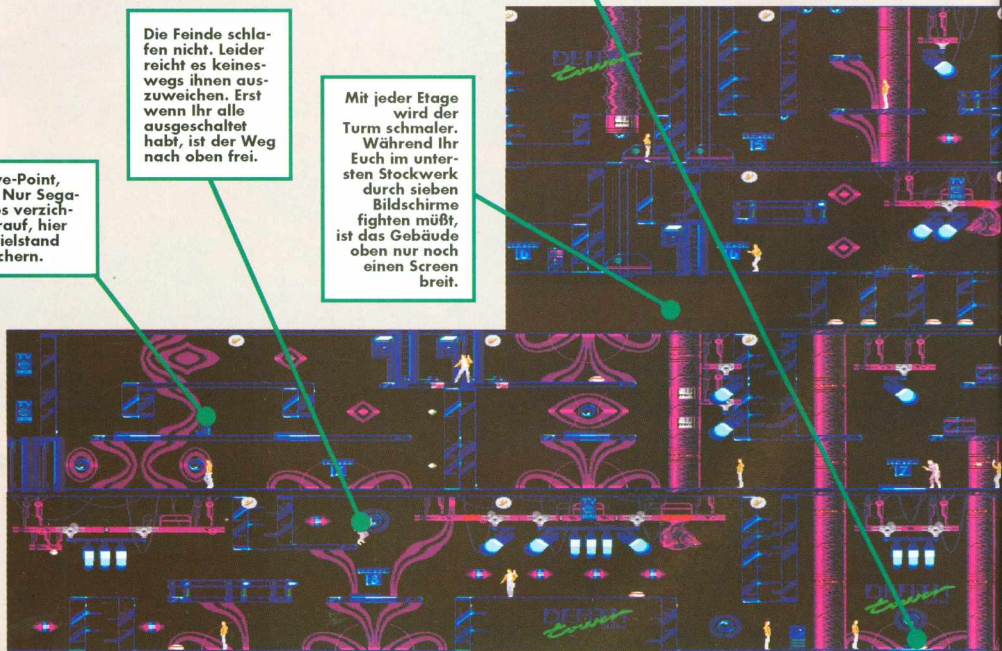
Hier beginnt das Abenteuer. Das große Gebilde rechts neben Euch ist eine Mine. Wirklich! Probiert Ihre Wirkung besser nicht aus, sondern jumpt elegant über sie hinweg!

Ihr könnt Euch sicherlich lebhaft vorstellen, was passiert, falls Conrad in eine dieser Gruben fallen sollte.

Die Feinde schlafen nicht. Leider reicht es keineswegs ihnen auszuweichen. Erst wenn Ihr alle ausgeschaltet habt, ist der Weg nach oben frei.

Mit jeder Etage wird der Turm schmaler. Während Ihr Euch im untersten Stockwerk durch sieben Bildschirme fighten müßt, ist das Gebäude oben nur noch einen Screen breit.

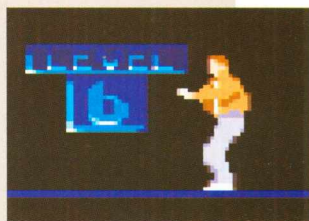
Ein Save-Point, Hurra! Nur Sega-Rambos verzichten darauf, hier den Spielstand abzusichern.



Die Gegner fackeln nicht lange. Zieht schon während des Kletterns die Waffe, um oben als erster am Drücker zu sein.

Conrad hat es fast geschafft. Oder nicht? Die Feinde in den letzten beiden Etagen versuchen, ihn kurz vor dem Ziel zu stoppen.

Das Ticket zu Erde ist in greifbarer Nähe. Ihr müßt nur noch den letzten Gegner ausschalten.



Kurz vor dem Ziel: Jetzt bloß nicht übermüht werden!

Das wurde aber auch Zeit: Endlich wieder ein Generator!

Ebenso begehrt wie die Save-Points ist ein Generator. Nur hier könnt Ihr den Schild wieder aufladen.

So eine Gemeinheit! Jeder Schalter öffnet lediglich die genau gegenüber liegende Tür. Ihr müßt also die komplette Etage durchqueren.

Der Death-Tower ist, wie der Name schon verrät, ein Turm. Wenn Ihr also hier die Karte verläßt, kommt Conrad am anderen Ende wieder heraus.

LEVEL 4

Nehmt Anlauf und springt!
Nur so erreicht Conrad die nächste Plattform. Unbedingt vorher sichern!

Die Scheibe könnt Ihr einschlagen.

Diesen Schlüssel werdet Ihr später noch benötigen.

Der Robbi muß weg!



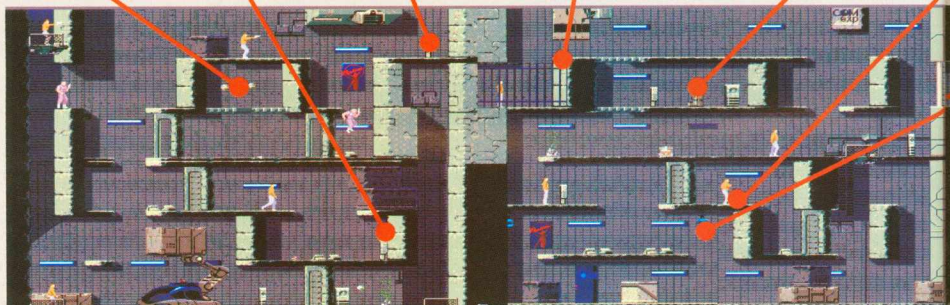
Eine böse Falle:
Nur nach einem Sieg über die Kampfballer öffnen sich die Türen wieder. Laßt den Schlüssel nicht liegen!

Duckt Euch, sonst wird Conrad getroffen.

Dieser Schalter verschiebt den Steinblock.

Der leichteste Weg, um an den Falltüren vorbei zu kommen: Geht mit der gezogenen Waffe in die Knie und rollt Euch vorwärts.

Schlagt drei Fliegen mit einer Klappe: Das Feuer ist aus, der Schild aufgeladen und der Spielstand abgesichert!



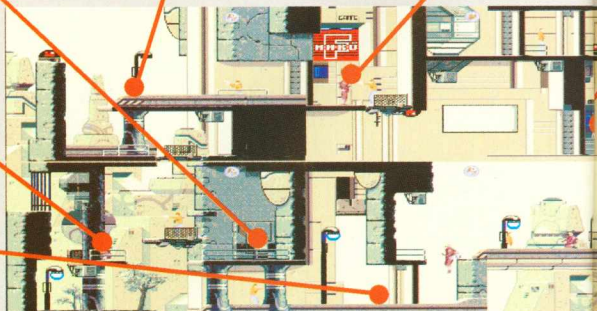
Ohne jeden Zweifel: Ein Generator.

Von jetzt an müßt Ihr jeden Wächter und jeden Robbi ausschalten.

Obwohl dieser Polizist anfangs ganz friedlich ist, solltet Ihr ihn gleich an Ort und Stelle ins Land der Träume schicken.

Noch auf dem Lift könnt Ihr diesem Aufpasser ein, zwei Schüsse auf den Pelz brennen.

Im nächsten Bild lauert mitunter ein schußbereiter Wächter.



Klettert auf die Plattform!

Der Schalter löst das grüne Feuer verlöschen.

Ein Schlüssel! Mitnehmen!

An diese unscheinbar müßt Ihr Euch hängen, der Weg nach unten öffnet sich.

Legt Euch nicht mit den Selbstschußanlagen an! Von oben läßt sich diese Etage viel einfacher erreichen.

Dieser nette Herr nimmt Euch die ID-Card ab, öffnet jedoch im Gegenzug die Tür.

Jetzt aber schnell, das grüne Feuer ist schon hinter Euch her!

Wachen, wohin man sieht.

Achtet unbedingt auf diesen Polizisten!

Hinter dieser Tür empfängt Euch manchmal eine Überraschung.

Action-Replay-Codes im Angebot... Sorry, soll nicht eine ständige Einrichtung werden. Dafür sind wir andere an 8Bit-Codes herrscht noch etwas Mangel. So läßt es uns unter der üblichen Adresse wissen. Lesern Jürgen Wrase, Tobias Frisch, T. K. Nguyen-Fritsch, Marc Schindewolf und Sascha Michalke.

SUPER FUN HOUSE (MD)

- unbegrenzt Leben
- unbegrenzt Munition

RY (MD)

- unbegrenzt Bälle Spieler 1
- unbegrenzt Bälle Spieler 2

FRAGE II (MD)

- unbegrenzt Leben Spieler 1
- unbegrenzt Leben Spieler 2
- kein Zeitlimit

DUKE (MD)

- unbegrenzt D-Gegenstände

Y (MD)

- unbegrenzt Zeit
- unbegrenzt MG
- unbegrenzt Granatwerfer
- unbegrenzt Handgranaten
- unbegrenzt Flammenwerfer
- unbegrenzt Leben

Y IN MONSTERWORLD (MD)

- unbegrenzt Energie
- unbegrenzt Donner

(MD)

- unbegrenzt Begleitstaffeln

THE DARKNESS (MD)

- unbegrenzt MP für Milo
- unbegrenzt MP für Pyra
- unbegrenzt HP für Pyra
- unbegrenzt HP für Mylo

STE (MD)

- unbegrenzt Forces

FFD11 30003 - unbegrenzt Leben

ATOMIC ROBOKID (MD)

FF803 B0007 - unbegrenzt Leben

SONIC 2 (MD)

FFFE2 100FA - immer 250 Ringe

AFTER BURNER (MS)

00C0 1802 - unbegrenzt Leben

GLOBAL GLADIATORS (MS)

00D0 B905 - unbegrenzt Leben

MICKEY MOUSE 2 (MS)

00C0 9F03 - unbegrenzt Leben
00C0 9904 - unbegrenzt Energie
00C0 A2xx - unbegrenzt Zeit

MOONWALKER (MS)

00C5 7608 - unbegrenzt Energie

WONDERBOY 2 (MS)

00C0 BC14 - unbegrenzt Energie

GOLDEN AXE WARRIOR (MS)

00C3 18FF - unbegrenzt Energie
00C0 DD9D - unbegrenzt Geld
00C0 DBFF - unbegrenzt Magie

PHANTASY STAR (MS)

00C4 01FF - unbegrenzt Leben für Alis
00C4 1116 - unbegrenzt Energie für Myau
00C4 21FF - unbegrenzt Energie für Odin
00C4 31FF - unbegrenzt Energie für Noha

Replay



Replay

Game Wir räumen unser Lager auf
Play Bis zum 31.12.93

50% auf alle Mega Drive, SNES und PC Engine japan-Module
z.B. MD Block Out 9.95, Volfied 19.95, Granada 14.95, Strider 24.95, Vertyx 24.95, Roadblaster 24.95, Sonic 9.95

UMBAU MD 50/60 Hz. und jap/engl Chip schaltbar
z.B. SNES Adams Family 34.95, Dino City 44.95
z.B. PCE Mr.Heli 14.95, Space inv. 9.95, Image Fight 14.95, Gomola 9.95

nur 75,-DM incl. 2 Spiele
Wonderboy 5+Chicki Chicki Boys
Viele US und dt. Spiele bis zu 30% reduziert !!!

Abverkauft solange Vorrat reicht!!!
Sofort anrufen und bestellen unter:
Österwieserstr. 70
33415 Verl
Fax: 05246/81270 **05246/81184**

LEVEL 4

Nehmt Anlauf und springt! Nur so erreicht Conrad die nächste Plattform. Unbedingt vorher sichern!

Der Robbi muß weg!

Eine böse Falle: Nur nach einem Sieg über die Kampfballer öffnen sich die Türen wieder. Laßt den Schlüssel nicht liegen!

Duckt Euch, sonst wird Conrad getroffen.

Dieser Schalter verschiebt den Steinblock.



Ohne jeden Zweifel: Ein Generator.

Noch auf dem Lift könnt Ihr diesem Aufpasser ein, zwei Schüsse auf den Pelz brennen.

Im nächsten Bild lauert mitunter ein schußbereiter Wächer.



BATMAN RETURNS (MD)

Von Markus Joerges

Wenn Ihr in Level 1.2 den zweiten Felsen nicht zerschlägt, werdet Ihr durch das Abzugsrohr zum Beginn des

Levels zurücktransportiert und könnt Extraleben und Waffen nochmals einsammeln.

THE FLINTSTONES (MD)

Von Jean-Luc Jürgens



Yappadappadood! Fred ist mal wieder in Höchstform - auf zu neuen Schandtaten!

verwundbar sein soll, so müßt Ihr nach dem Erscheinen des Titelbildes einfach auf dem

Er hat's nicht leicht, unser guter alter Fred... Mit den folgenden Tips könnt Ihr Euch das Leben aber etwas einfacher machen. Wenn Fred un-

Joypad OBEN gedrückt halten, dann Knopf A und anschließend START drücken. Ähnlich geht es zur Levelwahl, hier heißen die Zaubertasten LINKS und B, mit RECHTS und C beginnt Fred mit sechs Leben.

COOL SPOT (MD)

Von Christopher Kvesa

Ist Eurem Spot die Luft ausgegangen oder kommt Ihr mit einem Level nicht zurecht? Drückt doch im Pausenmodus einfach A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C schon seid Ihr nicht nur im nächsten Level, sondern auch unverwundbar.

TIME GAL (MCD)

Von Ralf Stumpe

Hier die Paßwörter für die verschiedenen Abschnitte:

BMCFXWRL
GJRPQVKS
THMZCYFB
RYFGSXDK
FTGBDQPW
VSLCZKTJ
CYVZBPMG
DRXHTLQJ
WBMRJZVH
SHKXGJWF
XPTMCSHD
ZVYFLGGQJ
QWCDHRKT
PLQTVMYX
LKDWBYSYF
KVGPRZCWF

CHUCK ROCK (MCD/MD)

Christian Meinberger und Sebastian Schmidt

Hier sind die Levelcodes für die CD-Version:

Level 2	GJFKFN
Level 3	PDPKKN
Level 4	JWNTXF
Level 5	TSFVNP

Für das normale Modul gibt es auch noch einen Trick, mit dem man Level überspringen kann: Gebt im Titelbild, in dem die Steinzeit-Band rockt, die Kombination A, B, RECHTS, A, C, A, UNTEN, A, B, RECHTS, A ein. Im Spiel braucht Ihr dann nur C und gleichzeitig A, B und RECHTS drücken, um in den nächsten Level zu gelangen.



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 Mitarbeiter 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 Jürgen Wrase, Tobias Frisch, T. K. Nguyenthanh, Jan Schmidt, Peter Wilkens, Volker Merlitz, Walter Fritsch, Marc Schindewolf und Sascha Michalke.

Replay



RINGS OF POWER (MD)

- FFC36 5009E – unbegrenzt Essen
- FFC36 700BE – unbegrenzt Wasser

JURASSIC PARK (MD)

- FF003 E000F – unbegrenzt Gasgranaten
- FF003 B0005 – unbegrenzt blaue Pfeile
- FF003 F0005 – unbegrenzt Blitzgranaten
- FF003 C000A – unbegrenzt rote Pfeile
- FF004 10005 – unbegrenzt Aufschlaggranaten
- FF004 00010 – unbegrenzt Raketen
- FF003 D0019 – unbegrenzt Energie für Schocker
- FF005 30003 – unbegrenzt Leben
- FF005 50020 – unbegrenzt Energie

TOEJAM & EARL (MD)

- FFA24 80003 – unbegrenzt Leben

KID CHAMELEON (MD)

- FFFC2 2000F – erhöhter Zeitbonus
- FFFC4 7000x – Verwandlungen (x=1-9)
- FFFC4 500xx – Levelanwahl
- FFFC4 30063 – unbegrenzt Diamanten

CHUCK ROCK (MD)

- FF06D 100xx – xx Leben

GALAHAD (MD)

- FF13E 700xx – xx Leben

TOKI (MD)

- FF1D2 70003 – Unverwundbarkeit
- FF1D2 40003 – Springschuh
- FF1B8 90002 – Feuerbälle

UNIVERSAL SOLDIER (MD)

- FF0B8 20001 – unbegrenzt Schild
- FF0AD F0004 – unbegrenzt Leben
- FF12D 90009 – Extrawaffe

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (MD)

- FF0FF 70003 – unbegrenzt Leben
- FF100 1000A – unbegrenzt Munition

DRAGON FURY (MD)

- FFF63 70002 – unbegrenzt Bälle Spieler 1
- FFF63 D0002 – unbegrenzt Bälle Spieler 2

STREETS OF RAGE II (MD)

- FFEF8 30002 – unbegrenzt Leben Spieler 1
- FFF08 30002 – unbegrenzt Leben Spieler 2
- FFFC3 C0086 – kein Zeitlimit

DYNAMITE DUKE (MD)

- FFF30 30005 – unbegrenzt D-Gegenstände

ALIEN 3 (MD)

- FF068 70045 – unbegrenzt Zeit
- FF084 50099 – unbegrenzt MG
- FF084 90050 – unbegrenzt Granatwerfer
- FF084 B0040 – unbegrenzt Handgranaten
- FF084 70080 – unbegrenzt Flammenwerfer
- FF090 B0003 – unbegrenzt Leben

WONDERBOY IN MONSTERWORLD (MD)

- FFDAC 00007 – unbegrenzt Energie
- FF95B A0003 – unbegrenzt Donner

TWIN HAWK (MD)

- FF005 D0002 – unbegrenzt Begleitstaffeln

SHINING IN THE DARKNESS (MD)

- FF16B 1005B – unbegrenzt MP für Milo
- FF16B 30060 – unbegrenzt MP für Pyra
- FF16A D0063 – unbegrenzt HP für Pyra
- FF16A B0056 – unbegrenzt HP für Mylo

MUSHA ALESTE (MD)

- FFD11 F0014 – unbegrenzt Forces

- FFD11 30003 – unbegrenzt Leben

ATOMIC ROBOKID (MD)

- FF803 B0007 – unbegrenzt Leben

SONIC 2 (MD)

- FFFE2 100FA – immer 250 Ringe

AFTER BURNER (MS)

- 00C0 1802 – unbegrenzt Leben

GLOBAL GLADIATORS (MS)

- 00D0 B905 – unbegrenzt Leben

MICKEY MOUSE 2 (MS)

- 00C0 9F03 – unbegrenzt Leben
- 00C0 9904 – unbegrenzt Energie
- 00C0 A2xx – unbegrenzt Zeit

MOONWALKER (MS)

- 00C5 7608 – unbegrenzt Energie

WONDERBOY 2 (MS)

- 00C0 BC14 – unbegrenzt Energie

GOLDEN AXE WARRIOR (MS)

- 00C3 18FF – unbegrenzt Energie
- 00C0 DD9D – unbegrenzt Geld
- 00C0 DBFF – unbegrenzt Magie

PHANTASY STAR (MS)

- 00C4 01FF – unbegrenzt Leben für Alis
- 00C4 1116 – unbegrenzt Energie für Myau
- 00C4 21FF – unbegrenzt Energie für Odin
- 00C4 31FF – unbegrenzt Energie für Noha

GAMESTAR

MEGA DRIVE

Kladden, dt.	116,85	NHL Hockey'94, dt.	12/93
André Aggassi, dt.	109,85	Jurassic Park, dt.	116,85
Asterix, dt.	116,85	Pele Soccer, dt.	95,85
B.O.B., dt.	109,85	Populous 2, dt.	12/93
Bubsy, dt.	109,85	Robocop, dt.	109,85
Chuck Rock, dt.	109,85	S.Fighter 2 Champ, dt.	12/93
General Chaos, dt.	12/93	Wimbledon, dt.	109,85
Gunstar, dt.	109,85	Winter Olympics, dt.	109,85

GAMESTAR • EICHENSTRASSE 1 • 61476 KRONBERG
MEGA CD, GG und MS auf Anfrage
0 61 73 / 51 74

Game Play Wir räumen unser Lager auf
Bis zum 31.12.93

50% auf alle Mega Drive, SNES und PC Engine japan-Module z.B. MD Block Out 9.95, Volfied 19.95, Granada 14.95, Strider 24.95, Verytex 24.95, Roadblaster 24.95, Sonic 9.95

UMBAU MD 50/60 Hz. und jap/engl Chip schaltbar **nur 75,-DM** incl. 2 Spiele Wonderboy 5 + Chicki Chicki Boys

z.B. SNES Adams Family 34.95, Dino City 44.95
z.B. PC Engine Mr. Heli 14.95, Space Inv. 9.95, Image Fight 14.95, Gomola 9.95

Viele US und dt. Spiele bis zu 30% reduziert!!!

Abverkauf solange Vorrat reicht!!!
Sofort anrufen und bestellen unter:
Österwieserstr. 70
33415 Verl
Fax: 05246/81270

05246/81184



... Leser helfen Lesern

Und wieder gibt es etwas Lebenshilfe für gefrustete Spieler. Nochmals 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 dann ab und geben sie somit an unsere Leser weiter. Und wer die Antwort auf die abgedruckte 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

SHINING FORCE (MD)

Hierzu gibt es eine Menge Fragen; wir haben sogar gleich die Antworten:

Mario Zechner sucht die Städte Rindo und Manarina sowie einen Weg, ins zweite Kapitel zu kommen. (Null Problemo, alle Kämpfe überstehen, dann kommst Du automatisch in diese Städte und in die weiteren Kapitel. Nach den ersten beiden Kämpfen kannst Du zwar auf der Landkarte herumlaufen, das bringt aber nix, es sei denn, Du hast Gong noch nicht rekrutiert. Der befindet sich neben der Hütte östlich vom ersten Kampfgebiet. Gehe stattdessen zurück nach Guardiania, quatsche mit allen Leuten, wobei Du zwei neue Kämpfer anheuern solltest, und anschließend geht es zum nächsten Kampf.)

Jens Ostendorf wird beim Versuch, die Burg von Alterone zu betreten, immer wieder hinausgeschmissen. (Das passiert nicht mehr, wenn mit wirklich allen Leuten im Dorf geredet wurde. Die Schlüsselinformation, die es zu bekommen gilt, ist wohl die über einen Geheimgang aus dem Gefängnis. Und sollte man sich von der Hexe die Zukunft lesen lassen, die Dame sieht man später wieder...)

Jörg Gronowski würde gerne wissen, wie man den Hamster und andere Leute, die sich nicht so sehr aufdrängen, in seine Truppe bekommt. Außerdem findet er das Ende des Games etwas deprimierend. (Den Hamster sieht man zwar schon im ersten Kapitel, aber erst im vierten ist er reif für die Party:

Einfach mal am südöstlichen Rand von Pao herumlaufen, bis man ihn sieht, anschließend ist er automatisch dabei. Nachdem Elliot besiegt wurde, sollte man nochmals an den Anfangsort des Kapitels zurückkehren, hier kann man jetzt Vankar anheuern. Zu Beginn des achten Kapitels kann man noch den Ninja Hanzou ‚shanghaien‘, der Scherzbold hat sich als Busch mit einem Zettel verkleidet und steht am Orteingang. Daß der Held zum Schluß baden geht, ist leider unvermeidlich. Aber laß‘ doch mal den Abspann ganz ablaufen, dann sieht die Sache schon wieder anders aus...)

PHANTASY STAR (MS)

Alexander Miethaner hat Lassic besiegt, jetzt fehlt ihm aber der Energiemesser für Dark-

fels. Wo gibt es das Teil?

KID CHAMELEON (MD)

David Kaschke würde gerne wissen, ob es bei diesem Game eine Levelwahl gibt.

LAND OF ILLUSION (GG)

Michael Möhring sucht die Sterne in den folgenden Gegenden: Flower Field, Desert und Island. Wer kann ihm bei der Suche helfen?

AX BATTLER (GG)

Björn Schulz plagt sich mit der Evil Cave herum. Hat jemand Tipps für ein einfacheres Durchkommen?

LEMMINGS (MD)

Thorsten Fritzel ist der Überzeugung, daß MAYHEM-Level 1 unlösbar ist. Wer kann ihn eines Besseren belehren?

ANTWORTEN

THE HUMANS (MD)

Julian Heine verrät Gerit das Paßwort zu Level 52: Es lautet BPHGLQXJHWJY.

BUBBLE BOBBLE (MS)

Felix Schurmann kann Jürgen zumindest in einem Punkt weiterhelfen: Der gesuchte Schlüssel befindet sich in Level 115. Um ihn zu bekommen muß er das Monster in eine Blase stecken, darf es aber nicht töten. Stattdessen muß er warten, bis der Geist erscheint und die rechte Tür verschwindet. Jetzt kann er im rechten Raum den Schlüssel einsammeln.

PHANTASY STAR II (MD)

Thomas Nickel hat die Antwort auf Wolframs Fragen. Nachdem Neifirst besiegt ist, sollte man zunächst seine Party neu organisieren, empfehlenswert ist die Besetzung Rolf, Rudo, Anna und Amy. Dann geht es nach Piata zu den drei Control Towers, von denen der mittlere betreten wird. Dort kämpft man sich zu den vielen Aufzügen vor und benutzt den vierten von links. Im oberen Stockwerk nimmt man den ganz linken Aufzug und arbeitet sich dann nach rechts vor bis man in eine Kammer mit einem weiteren Aufzug kommt. Nach der Fahrt mit dem Aufzug sucht man das Keyboard und verwendet an ihm die MUSIC-Technik, die man in

Opota bei Ustvestia lernen kann. Die Tür öffnet sich und man kann die Dämmkarten nehmen. Die Dämme erledigt man am besten in der Reihenfolge Rot, Gelb, Blau, Grün. Am Ende des grünen Damms kommt man dann automatisch zum Spaceport nach Dezo.

SHINING IN THE DARKNESS (MD)

Thomas hat auch einen Tip für Katja: Sie sollte einfach zurück in die Cave of Wisdom gehen und den Altar suchen, das Zeichnen von Karten ist angesichts der vielen Fallgruppen empfehlenswert. Sobald das Portal am Ende des Levels durchschritten hat, sollte der Händler eigentlich da sein.

REVENGE OF SHINOBI (MD)

Und nochmals Thomas, diesmal mit einer Hilfe für Michael: Bei dem weiten Abgrund die Ikazushi-Magie benutzen, ein Stück zurückgehen, auf den Abgrund zulaufen und erst im allerletzten Moment springen. Mit etwas Glück und Übung sollte es klappen.

LEMMINGS (MS/MD)

Thorsten Fritzel hilft Stefans Grünlingen auf die Sprünge: Die gesuchte Tür befindet sich auf einem Stein, der in der Luft schwebt. Hier muß man eine Treppe über die Metallplatten bauen und sich durch den Fels graben.

GAMESTAR

Franchisepartner gesucht!

Wollen auch Sie ein GAMESTAR - Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen? Rufen Sie uns an! Sie benötigen Kein Ladengeschäft und auch kein großes Kapital. Jeder kann mitmachen. Händleranfragen erwünscht!

GAMESTAR ● EICHENSTRASSE 1 ● 61476 KRONBERG

☎ 0 61 73 / 51 74

BÖRSE GAMERS

GAME GEAR

Verkaufe Brandneues GG-Spiel Sonic 2 für 75 DM. Bitte melden bei S. Legler, Str. der Technik, 06686 Grossgörschen

Verkaufe GG-Spiele: G-Loc, Ax-B., S. Monaco GP, Lemmings, Devilish, Halley Wars, Outrun, Crystal Warriors, Wonderboy, Dragon Crystal je 40 DM (m. Anleitung.) Uwe Broggitter, Weimarsche Str. 38, 99817 Eisenach

Verkaufe GG mit 18 Spielen und Battery Pack Vb 700 DM (Spiele z.B. Sonic 2) Tel. 08856-81918, Coco ab 18 Uhr

Tausche Alien III, Psychic World, Indiana J., Ninja G., Wonderb., The Dr... oder Chuck Rock gegen Defender o. Batman, S. R. oder Crystal W. Tel. 04461-72866 ab 18 Uhr Benjamin Binsch

Verk. GG-Spiele je 40 DM + Porto z.B. Sonic, Shinobi, Castle of Ill., Donald Duck etc. Gamegear m. 3 Spielen 250 DM + Porto. Tel: 0203-69615 ab 19 Uhr

Verkaufe GG mit 4 Spielen + Adapter und GAMERS 1/92 - 5/93 + GAMERS Special 1 und 2 für nur 300 DM. Ruff an: 09852-9514 (nur von 19 bis 20 Uhr)

Verkaufe GG + 8 Top Spiele + Masterkonverter + Gear-to-Gear-Kabel + Battery Pack für 350 DM. Tel. Leipzig 0341-283345

Verkaufe GG + Wonderboy 2, Columns, Defender o. Converter für 250 DM. Frederic Streicher Tel. 02104-45055

Verk. GG mit 10 Spielen, Netzstecker + TV Tuner, Battery Pack, Tasche, VHB, Matthias Wicklein, Kronacherstr. 20, 96332 Pressig. Tel. 09265-1034

Verkaufe GG mit 3 Spielen Sonic 2, Columns und Spiderman und Lupe-wide Gear. Alles neuwertig. Alles mit Originalverpackung. Ab 15 Uhr anrufen. Preis 320 DM. Tel. 04506-699 Christian

Verkaufe 2 GGs mit 11 Spielen, Netzteil, Akku, TV-Tuner, Lupe und Gear-to-Gear Kabel. Alles für 620 DM bis 650 DM !!! Robert J. Herne 1 44625, Tel. 02323-451778

Verkaufe Prince of Persia, Paperboy, Devilish für je 45 DM. Tel. 02137-13931 ab 18 Uhr

Was nützt ein GG TV-Tuner ohne Antennenbuchse??? Nichts!! Wir rüsten sie nach. Die Buchse zum Empfang von z.B. Kabel- oder Sat-TV. Ruf doch an: 05021-607127

Verk. GG mit 4 Spielen (Sonic 2, Streets of Rage usw.) mit Universal Adapter und einer Tasche für 290 DM. Tel. 08247-7533

Verkaufe od. tausche Shinobi 2, Donald D., Sonic, Monaco GP, Chuck Rock, Devilish, Phisic W. Suche GG Hülsen oder G.to G. Kabel o. TV T. Tel. 0661-601277 Dennis

Spezial-Angebot: GG + 33 Module + Modulmodul + Netzteil + Batt. Pack + Tasche Abs. Neuwertig (NP über 3000 DM) für 1700 DM. Tel. 0211-378996

Verk. od. tausche Tazmania 20 DM, Ninja Gaiden Fantasy Zone 40 DM, Dragon Crystal Ax Batterie 30 DM, Woody Pop 20 DM. Suche Psychic World Tom und Jerry. Thomas

Scheuner 06092-7353

MEGA DRIVE

Tausche Another World, EA Hockey, Thunderforce 4, 688 Sub Attack gegen Flashback, CoolSpot, Ecco, Rocket Knight od. Micro Machines. Keine jp. Games. Tel. 02224-78055

Verk./Tausche: J.M. Football '92, Starflight, F22, D. Fury, S.M. Monaco I, NHL Hockey '93, Olymp. Gold, Flashback, D.R.S. Court, Road Rash. Tel. 0228-614093

Tausche MD Spiele Sonic 2, Cast, Flashback, Mega Games, Kid Chameleon gegen World of Illusion, Tazmania, Flintstones, Captain Planet, Moonwalker. Tel. 030-2818668 (16 bis 19 Uhr)

Tausche Streets of Rage, J. Montana 2 und Fatal Fury (alle dt.) gegen Olympic Gold, Road Rash 2 und Flashback (nur dt.). Tel. 02443-6307

Verk. Univ. Soldiers, Rolo, Cyb. Justice, Rolling Thunder 2, Ato. Runn, oder tausche gegen ESwat, Streets of Rage, Double Dragon 3, Thomas Mücke, Scheffelstr. 15, 04774 Dahle

Verk. neuwertiges US-CD-Rom (inkl. 9 Spiele): Hook, Night Trap, Road Avenger, Sherlok Holmes... 3 Monate alt; 1a Zustand. Vb 599 DM. Tel. 06443-3836 (Holger)

Tausche Sonic 2 geg. Road Rash 2, Dragons Fury geg. Side Pocket, Ghostbusters geg. Toejam & Earl. Uwe Henning Tel. 0211-241465 ab 19 Uhr, R. Raum D. dort bevorzugt.

Verkaufe Flashback, Landstalker, F22, LHX Creuball, Alien, Captain America, 688 Sub Humans. Verkaufe zu Toppreisen. Alex Tel. 07158-64377 ab 18.30 Uhr

Tausche Ecco, Hellfire, Ferrari GP gegen Populous 1+2, Gynoug, Atomic Runner, Fire Shark, Risky Woods oder was auch immer sonst. S. Spehl 0721-32321 Karlsruhe

Euer MD ist zu hungrig? Setzt es auf Diät! **An- und Verkauf** von gebr. dts. MD-Spielen. Mo-Fr 18-20 Uhr. Sa 13-15 Uhr. Tel. 03601-441442

Tausche für MD Immortal, Quackshot und Streets of Rage. Suche Pormwonger, Flashback usw. Tel. CH-065/23.43.39 Schweiz

Verk. folgende MD Spiele: Sonic 50 DM, World of Illusion 70 DM, Tiny Toon, Adventures 90 DM, Mega Games 1 50 DM. Andreas Daum Tel. 09202-405

Tausche oder verk. viele SNES!! MD-Spiele. Suche auch Kontakt zu MGH-Besitzern. Suche Herzog 2, Wing Com., Royal Rumble, Golf Sp. usw. Tel. 07587-761 (evtl. Anr.beantw.)

Suche dringend die Tastenkombinationen für die Finishing-Moues bei Mortal Kombat (US-Version). Zahle 10 DM. Tel. 0661-602896 (Sven)

Verkaufe/Kaufe/Tausche MD-Spiele ab 30 DM. Suche immer Spiele, auch Sammlungen mit Gerät. Tel. 04774-1789

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf MD/ SNES/ NEO GEO/ Sega Master/ NES/ Mega CD/ GG/ Game Boy. Tel. 04521-71497 ab 18 Uhr

Verkaufe MD-Spiele: Winter Challenge DM 60, California Games DM 50, Bull vs Lakers DM 60, M.L. Hockey DM 50. Tel. 04795-7013

Verkaufe UFO Kopierstation für SNES mit 100 Spielen und MD + SNES + GG + GB Spiele Game 1 Genies und Pro Module. Tel. 06041-251 19-22 Uhr Mirko

Verk. Tausche: Taz 70 DM, Alien 3 60 DM, Ecco 70 DM. Suche: J.M. Football '93/94, PGA Golf 2, Hardball 3, EA-Hockey, S.T. Baseball, NHLPA Hockey u.a. Sportsseite, zus. GAMERS 1-6/92. Tel. 0202-708530

Verkaufe 85 MD Spiele z.B. Rolo, Rocket Knight, Avenger, Shinobi III, Double Dragon III, Mortal Kombat, Bubsy, Tiny Toon, Turtles, Offira., Battletote. Topqualität. Berlin 030-9211305

Verkaufe über 60 MD-Module ab 30 DM, sehr gut erhalten + Sega Menacer, Originalverpackt. Tel. 07231-82360 ab 18 Uhr

Verkaufe MD-Spiele Lemmings (70), Megalomania (75), Bulls vs Lakers (65), Flashback (80), La Russia Baseball (75), S. Kick Off (70), Jungle Strike (85), Sonic (50). Tel. 06111-301308

Tausche/Verk. World of Ill., Sonic 1, Rampart, Shining I.t.D., Immortal, Castle of Ill. usw. Verkaufe MS-Spiele Golvellens, Y's, Gold. Axe Warrior + MD Converter. 07225-73969

Tausche Pac-Mania, Taz, Fantasia, Lemmings, Thunderforce IV, Tiny Toon gegen Quackshot, W-Boy in Monsterw., Ecco, Global Gladiators, Rolo. Tel. 02352-73670

Tausche Turrican, Quackshot, Chuck Rock, Sonic 1+2, Castle of Illusion u.a. Suche Mega CD 2 dt. Tel. 08026-4369

Verkaufe MD-Spiele neu und gebraucht. Große Auswahl vorhanden! Kaufeständig MD-Spiele an (auch ganze Sammlung). Tel. 06103-63584 (16-20.00 Uhr)

Tausche Mega Games 1 (3 Spiele: Columns, World Cup Ital. 90, Super Hang On) gegen 1 Spiel: Sonic 2 oder Kid Chameleon. Tel. 06158-82914 oder 84536

Verkaufe MD-Module: Kings Bounty 50 DM, Sonic 2 60 DM. Tel. 02256-1319

Tausche James Pond II, 688 Attack Sub, Global Gladiators

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen: Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung BLZ (steht auf Ihrem Scheck) Geldinstitut Konto-Nr.

Unterschrift des Kontoinhabers Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlungen leisten. Rechnung abwarten.

diators und Shadow o.the B., Siche N's Mon. GP. II, World of Illusion u. Tazm. Tel. 08335-8674

Tausche NHL Hockey '93 (dt) + Jungle Strike (dt) + Sonic 2 (dt) gegen Herzog 2 (dt), Abrams Battle Kart (dt) + Shining Force (dt), Jürgen Mader, Burgheimerstr. 58, 86643 Bertoldsheim

Kaufe Jurassic Park (billig). Biete zum Tausch auch Mega Games I. Gebote schnell an: Antje Grote, Heidberg 5, 29396 Schönewörde

Tausche Sonic 1+2, Golden Axe II, World of Illusion. Suche Toki, Lemmings, Tazmania, Cool Spot, Toejam & Earl. Jörg Nitschke, Leuchtenburgstr. 23, 07552 Gera

Tausche Splatterhouse 2, LHX, Shinobi, Alien 3, Quackshot, Rocket Knights gegen alles mögliche. Tel. 05681-1272 o. 60298 nach 16 Uhr

Verkaufe deutsche MD-Spiele zum Beispiel Sonic 1+2, Wrestle War, Crude Deuces und vieles mehr. Tel. 02151-39413

Verkaufe MD-Spiele Ecco und Shining in the Darkness. Beide Spiele NP ca. 120 - 150 DM für je 100 DM VHB. Tel. 07641-570881 Ralph

Verkaufe 20 Spiele für Sega Mega Drive + Master System! Tel. 0431-641670

Biete: Golden Axe II, World of Illusion, Shining in the Darkness. Suche: Tazmania, Toejam & Earl, Sonic 2 oder Kid Chameleon. Katrin Schumann 07346-3537

Ich verkaufe Mickey u. Donald, Sonic 2, Warsong, NHLPA für je 50 DM. Tel. 07940-55311

Verk. Sega MD mit 2 J. Pads od. Spiele (Term. 2, Alien 3, Sonic 1 + 2)

JA! Ich abonniere GAMERS ab sofort für mindestens 1 Jahr zum Preis von DM 30,60 (Auslandspreis DM 30,60 plus Porto) und Versand. Schicken Sie mir GAMERS an folgende Anschrift:

ABONNEMENT-COUPON

VORNAME/NAME _____

STRASSE/HAUSNUMMER _____

PLZ/ORT _____

DATUM/UNTERSCHRIFT _____

Garantie:
Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMERS-Leserservice widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb dieser 10 Tage (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätigt ich durch meine zweite Unterschrift.

DATUM/UNTERSCHRIFT _____

GAMERS Leserservice
Postfach 10 32 45
20022 Hamburg

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!



Hallo, Gamers!
Diesmal haben wir unsere Beiträge anders sortiert. Bitte beachtet, daß die Tests ohne Noten/Previews sind!

Gesammelte Werke

Titel Genre Heft Note

TESTS GAME GEAR

4 in 1	Sport	1/93	2-
Aerial Assault	Action	4/92	3-
Aleste	Action	2/92	2-
Alien 3	Action/J&R	2/93	2-
Alien Syndrome	Action	3/92	2-
AX Battler	Action/Adv.	3/92	2-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Chakan	Action/J&R	6/93	3
Chase H.Q.	Action	4/92	3-
Chessmaster	Strategie	2/92	2
Crystal Warriors	Adventure	5/92	2
Defenders of Oasis	Adventure	1/93	2
Devilish	Action	3/92	3
Dungeons & Dragons	Adventure	5/92	2
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	Sport	4/93	4+
Factory Panic	Action	3/92	3
G-Loc	Action	1/92	4
Galaga 2	Action	5/93	2
Galaga '91	Action	1/92	2
George Foreman's KO Boxing	Sport	4/92	3-
Home Alone	Action	3/93	3-
Indiana Jones 3	Action/J&R	5/92	3-
Land of Illusion	J&R	4/93	1
Lemmings	Strategie	1/93	2
Marble Madness	Action	3/92	3-
Master of Darkness	J&R	6/93	2
Ninja Gaiden	Action/J&R	2/92	3-
Olympic Gold	Sport	4/92	3
Out Run	Sport	2/92	4
Out Run Europa	Sport	5/92	4
Paperboy	Action	5/92	3
Pengo	Action/Strat.	1/92	2-
Poplis	J&R	1/93	2-
Prince of Persia	J&R/Adv.	5/92	2
Putt & Putter	Sport	2/92	3-
Shinobi	Action/J&R	1/92	2
Shinobi II	Action/J&R	2/92	2-
Slider	Action/Strat.	2/92	2-
Solitaire Poker	Strategie	1/92	2
Sonic 2	J&R	2/93	2-
Sonic - The Hedgehog	J&R	2/92	2
Space Harrier	Action	2/92	3-
Spiderman	Action/J&R	3/92	2-
Super Kick Off	Sport	5/92	4-
Super Monaco GP	Sport	2/92	2-
Super Monaco GP II	Sport	3/92	3
Super Off Road	Action/Sport	3/93	3
Talespin	Action	4/93	4
Tazmania	J&R	5/92	2
Terminator	Action/J&R	5/92	4
The Lucky Dime Caper	J&R	2/92	2
The Otrifants	J&R	6/93	3+
Tom & Jerry	J&R	4/93	3+
Tom & Jerry	J&R	4/93	3+
Wrimbleton	Sport	3/92	2
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy: Dragons Trap	J&R	3/92	2
Woody Pop	Action	4/92	4-
World Class Leaderboard	Sport	1/92	2

TESTS MEGA DRIVE

Alex Kidd	J&R	5/92	3-
Alien 3	Action/J&R	1/93	2-
Alien Storm	Action	5/92	2-
Alisia Dragon	Action/J&R	2/92	3-
Altered Beast	Action/J&R	5/92	4
Another World	Action/Adv.	3/93	3
Aquatic Games	Sport	5/92	2
Arch Rivals	Sport	3/92	2-
Arnold Palmers Golf	Sport	5/92	2
Art Alive	Simulation	3/92	4
Bart vs. The Space Mutants	J&R	3/93	3-
Batman	Action/J&R	5/92	3-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	4-
Battle Squadron	Action	1/93	2-
Battletoads	Action	4/93	3

Titel Genre Heft Note

Bio Hazard	Action	1/93	3-
Blockout	Strategie	1/93	2-
Bonanza Bros.	J&R	1/93	3
Bubsy	J&R	6/93	2
Buck Rogers	Adventure	2/92	2-
Buck Rogers	Adventure	2/93	2-
Buck Rogers	Adventure	5/92	2-
Budokan	Sport	1/93	2-
Bulls vs. Lakers	Sport	3/93	4
Bulls vs. Lakers	Sport	4/92	2
Burning Force	Action	2/93	3
Burning Force	Action	3/92	3
Cadash	Action/Adv.	4/92	2-
California Games	Sport	2/92	2-
Captain America	Action	4/93	4
Captain Planet	Action/J&R	3/93	3
Chakan	Action/J&R	3/93	4
Championship PRO AM	Action/Sport	4/93	3+
Chiki Chiki Boys	J&R	1/93	2
Chuck Rock	J&R	4/92	2-
Chuck Rock II	J&R	6/93	2+
Cool Spot	J&R	4/93	1-
Corporation	Adventure	5/92	4-
Crûe Ball	Action/Sim.	5/92	3-
Cyborg Justice	Action	3/93	3-
Dark Castle	J&R	1/92	5-
David Robinson's Supreme Court	Sport	2/92	2
Decap Attack	J&R	1/92	2
Desert Strike	Action/Strat.	3/92	2
Devilish	Action	4/92	4
DJ Boy	J&R	5/92	4
Dragons Fury	Action/Sim.	3/92	2
Dungeons & Dragons	Adventure	3/92	2-
Ecco The Dolphin	Action/Adv.	2/93	2-
Empire of Steel	Action	3/92	2-
European Club Soccer	Sport	4/92	2
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	Sport	4/92	3
Ex-Mutants	Action	2/93	3
F-15 Strike Eagle II	Simulation	6/93	3+
F-22 Fighter Interceptor	Action/Sim.	1/92	2
F1	Sport	6/93	2+
Fantastic Dizzy	J&R/Adv.	6/93	3+
Fatal Fury	Action	4/93	3+
Fatal Fury	Action	4/93	3+
Ferrari Grand Prix	Action	4/93	3
Challenge	Sport	5/92	4-
Fire Shark	Action	3/92	2-
Flashback	Action/Adv.	4/93	1-
G-Loc	Action	2/93	4-
Galahad	J&R	1/93	3
Galaxy Force	Action	4/92	5
General Chaos	Strategie	6/93	2
Gley Lancer	Action	5/92	2
Global Gladiators	J&R	3/93	1-
Golden Axe II	Action/J&R	1/92	2-
Grand Slam Tennis	Sport	5/92	2
Greendog	J&R	5/92	3
Gunstar Heroes	Action	6/93	2+
Gynoug	Action	2/92	2-
Halley Wars	Action	2/92	2-
Hard Drivin'	Sport	4/92	4-
HardBall II	Sport	4/93	2
HardBall III	Sport	4/93	2
Haunting Starring	Sport	4/93	2
Pterofury	J&R/Strat.	6/93	3-
Hellfire	Action	2/92	3
Heroes of the Lance	Adventure	1/92	3
Home Alone	J&R	2/93	3
Humans	Strategie	4/93	2-
Humans	Strategie	4/93	2-
Indiana Jones 3	J&R	1/93	3
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	3
James Pond II	Action/J&R	3/93	3
Codemane Robocod	J&R	1/92	2-
Jewel Master	Action	2/92	3
Joe Montana Football II	Sport	1/92	2
John Madden Football	Sport	1/93	1-
John Madden Football '92	Sport	1/92	1-
Jordan vs. Bird	Sport	3/92	4
Jungle Strike	Action/Strat.	5/93	2+
Jurassic Park	Action/J&R	6/93	2
Kid Chameleon	J&R	2/92	1-
King of the Monsters	Action	5/93	4
Klax	Strategie	2/92	2
Krusty's Fun House	J&R	4/92	3
Lemmings	Strategie	4/92	1-
LHX Attack Chopper	Action/Sim.	2/93	2-
Lotus Turbo Challenge	Action/Sport	1/93	2-

Titel Genre Heft Note

Mario Lemieux Hockey	Sport	2/92	3
Master of Monsters	Action/Strat.	2/92	2-
Mega lo Mania	Strategie	1/93	2-
Micro Machines	Action/Sport	5/93	2-
Marble Madness	Action	2/92	3
MIG-29	Action/Sim.	4/93	3-
Might and Magic	Adventure	5/92	2-
Mortal Kombat	Action/Sport	5/93	3+
Muhammad Ali	Sport	3/93	3
Heavyweight Boxing	Sport	3/93	3
National League Football	Sport	4/93	3
NFL Sports Talk Football	Sport	5/92	2
NHL Hockey '94	Sport	6/93	1-
NHLPA Hockey '93	Sport	5/92	1
Olympic Gold	Sport	3/92	2
Out Run	Action/Sport	1/92	3-
Out Run	Sport	2/92	3-
Out Run 2019	Action/Sport	3/93	3-
Pac-Mania	Action	4/92	3
Paperboy	Action	5/92	4
PGA Tour Golf II	Sport	2/93	1-
Phantasy Star	Adventure	5/92	2
Phantasy Star II	Adventure	5/92	2
Phantasy Star III	Adventure	5/92	2-
Phelios	Action	2/92	2-
Pit-Fighter	Sport	3/92	4-
Populous II	Strategie	6/93	2
Quackshot	J&R	1/92	2
Rings of Power	Adventure	2/92	4
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Road Rash	Action/Sport	2/92	2
Road Rash II	Action/Sport	1/93	2
Rocket Knight Adventures	Action/J&R	5/93	1-
Rolo to the Rescue	J&R	3/93	1-
Shadow of the Beast	J&R/Adv.	1/92	4
Shining Force	Adventure	5/93	1-
Shining in the Darkness	Adventure	2/92	2
Shining in the Darkness	Adventure	5/92	2
Shinobi 3	Action/J&R	6/93	3+
Side Pocket	Sport	2/93	2
Sonic 2	J&R	1/93	1-
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Spatterhouse	Action/J&R	4/92	3
Starflight	Adventure	5/92	1-
Street Fighter II	Action	6/93	1
Streets of Rage	Action	2/93	2-
Summer Challenge	Sport	5/93	2
Sunset Riders	Action	5/93	4-
Super Fantasy Zone	Action	2/92	2-
Super Hang-On	Sport	2/92	2-
Super High Impact	Sport	1/93	4
Super Hydride	Adventure	4/92	4-
Super Kick Off	Sport	4/93	3-
Super Monaco	Sport	2/92	2
Super Monaco	Sport	2/92	2
Super Monaco	Sport	2/92	2
Grand Prix II	Sport	3/92	2
Talespin	Action	2/93	3-
Talmit's Adventure	J&R	1/93	3
Tazmania	J&R	4/92	2-
Team USA Basketball	Sport	1/93	2
Teenage Mutant Hero Turtles	Action	3/93	2-
Terminator	Action	4/92	3
Terminator 2	Action	2/93	5
Test Drive II: The Duel	Action/Sport	5/92	3
The Flintstones	J&R	4/93	2-
The Simpsons	J&R	3/92	3
Thunderforce 4	Action	2/93	2
Tiny Toons	J&R	3/93	1-
Toejam & Earl	J&R/Adv.	1/92	2
Toki	J&R	1/92	2
Traysia	Adventure	3/92	3
Turbo Out Run	Sport	2/92	3
Two Crude Dudes	Action	3/92	2-
Warso	Strategie	2/92	2
Where in Time is Carmen Sandiego?	Strategie	2/92	2
Winter Challenge	Sport	2/92	3-
Wonderboy in Monsterland	J&R	2/92	2
World Class Leaderboard	Sport	1/93	2
World Cup '92	Sport	2/92	3
World of Illusion	J&R	1/93	1-
Wrestlewar	Sport	3/92	4
WWF Super Wrestlemania	Sport	1/93	3
Xenon II	Action	5/92	3
Zero Wing	Action	4/92	3

Titel	Genre	Heft	Note
-------	-------	------	------

Titel	Genre	Heft	Note
-------	-------	------	------

Titel	Genre	Heft	Note
-------	-------	------	------

TESTS MASTER SY.

California Games	Sport	2/92	2-
Championship PRO AM			
Lawmower Man 2	Sport	4/93	3+
Action Fighter	Action	4/93	-
Aerial Assault	Action	3/92	3
After Burner	Action	3/92	4
Air Rescue	Action	3/92	3-
Alex Kidd I	J&R	4/92	2
Alex Kidd II	J&R	4/92	3-
Alex Kidd III	J&R	4/92	4
Alex Kidd IV	J&R	4/92	3
Alien 3	Action/J&R	2/93	2
Alien Storm	Action	2/92	4
Alien Storm	Action	4/92	4
Alien Syndrome	Action	4/92	4-
Altered Beast	Action/J&R	4/92	5
American Baseball	Sport	3/92	3
Arcade Smash Hits	Action	4/92	3
Arielle	Action	3/93	3
Asterix	J&R	1/92	2
Asterix	J&R	4/92	2
Back to the Future 2	Action/J&R	5/92	5
Back to the Future 3	Action/J&R	5/92	4
Bank Panic	Action	5/92	3
Basketball Nightmare	Sport	5/92	4-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battle Out Run	Sport	2/92	3-
Battle Out Run	Sport	5/92	3-
Bonanza Bros.	J&R	2/92	3-
Bubble Bobble	J&R	1/92	2
California Games II	Sport	3/93	4
Castle of Illusion	J&R	2/93	1-
Champions of Europe	Sport	3/92	3
Champions of Europe	Sport	3/93	3-
Chase H.Q.	Action	1/93	2-
Chase HQ	Action	2/92	2-
Choplifter	Action	3/93	2
Chuck Rock	J&R	4/92	3
Cloudmaster	Action	1/93	3
Columns	Strategie	1/93	2-

Cyber Shinobi	Action/J&R	1/93	5
Darius II	Action	2/92	2-
Dragon Crystal	Action/Adv.	1/92	3
Enduro Racer	Sport	2/92	2-
Fire and Forget 2	Action	2/92	5
G-Loc	Action	4/92	4-
Golden Axe Warrior	J&R	5/92	1-
GP Rider	Sport	2/93	2
Heroes of the Lance	Adventure	5/92	3
James Bond -			
The Duel	Action/J&R	3/93	4
Klax	Strategie	3/92	2
Krusty's Fun House	J&R	5/93	4+
Land of Illusion	J&R	2/93	1
Laser Ghost	Action	2/92	4-
Lemmings	Strategie	1/93	2
Line of Fire	Action	1/92	4
Marble Madness	Action	4/92	3-
Master of Darkness	Action/J&R	2/93	3
Ms. Pac-Man	Action	3/92	4
New Zealand Story	J&R	5/92	2-
Ninja Gaiden	Action/J&R	3/92	3
Olympic Gold	Sport	3/92	2-
Out Run	Sport	2/92	4
Out Run Europa	Sport	2/92	4
Populous	Strategie	2/92	1-
Powerstrike 2	Action	5/93	1-
Prince of Persia	J&R/Adv.	5/92	2
Putt & Putter	Sport	3/92	3
Rainbow Islands	J&R	3/93	3
Rampart	Strategie	1/93	3
RIO Grand Prix	Sport	2/92	3-
Running Battle	Action/J&R	2/92	3-
S.C.I.	Action	2/92	3-
Sega Chess	Strategie	1/92	2-
Sega Chess	Strategie	2/93	2-
Shadow Dancer	Action/J&R	1/92	3
Sonic 2	J&R	1/93	2
Sonic -			
The Hedgehog	J&R	1/92	1-
Space Gun	Action	5/92	5-
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Streets of Rage	Action	4/93	2-

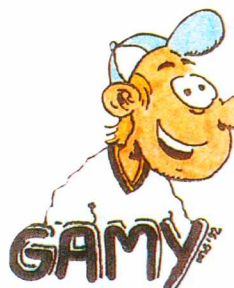
Super Kick Off	Sport	1/92	3
Super Monaco			
Grand Prix	Sport	2/92	3
Super Monaco			
Grand Prix II	Sport	3/92	2-
Super Space			
Invaders	Action	3/92	2-
Tazmania	J&R	1/93	3
Terminator	Action	4/92	3-
The Flash	J&R	4/93	3
The Flintstones	J&R	2/92	5
The Lucky			
Dime Caper	J&R	1/92	2
The Ottifants	J&R	6/93	3
The Simpsons	J&R	3/92	3
Tom & Jerry	J&R	4/92	4
Trivial Pursuit	Strategie	1/93	2-
Ultima IV	Adventure	5/92	3-
Wimbledon	Sport	2/92	2
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
World Cup	Sport	1/93	3
Soccer '92	Sport	2/92	2-
World Grand Prix	Sport	2/92	2-
Xenon II	Action	1/92	4-

TESTS MEGA CD

Chuck Rock	J&R	6/93	2+
Silphed	Action	6/93	2-
Thunderhawk	Action	6/93	1
Wolfchild	Action/J&R	6/93	3

Legende

Aus Gründen der Übersichtlichkeit mußten wir in der „Genre“-Spalte folgende Abkürzungen benutzen:
J&R - Jump&Run **Adv.** - Adventure
Strat. - Strategie **Sim.** - Simulation



VOR SCHAU

Nächstes Mal in GAMERS:

Richtig gehört! Auch diese GAMERS hat ein Ende! In der nächsten Ausgabe bekommt Ihr von uns sämtliche Neuveröffentlichungen – vielleicht sogar ‚Sonic 3‘ präsentiert. Außerdem freilich all‘ die Spiele, die wir diesmal ‚nur‘ previewen konnten – und einen Haufen Leserpost – und viele Kleinanzeigen – und wieder tolle Charts – und aktuelle News ... und tonnenweise Tips & Tricks! Also, holt Euch die nächste GAMERS!

VIRTUAL PINBALL

Flipper zum Selberbauen? ‚Virtual Pinball‘ (MD) von Electronic Arts macht's möglich. Nur ...



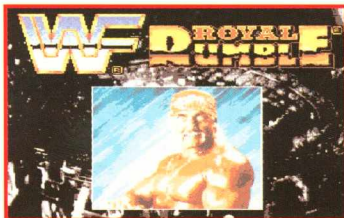
taugt es auch? Wir zeigen Euch die ganze Wahrheit über dieses neue Game der Amerikaner!

Viel Action mit Replay- Codes

Für alle, die statt zu spielen, viel lieber mit ihrem Action-Replay-Modul in fremder Leute Tage- und Nachtwerkumbasteln, haben wir in der nächsten GAMERS einen ganz besonders schmackhaften Happen. Um was es sich dabei genau handeln wird, wollen wir gemeinerweise jetzt noch nicht verraten – aber eins wissen wir: Ihr werdet begeistert sein!
Also: Was das Ding mit dem Dings ... äh, dem Modul wird ... laßt Euch überraschen! Nicht vergessen: GAMER kaufen!

ROYAL RUMBLE

Na, darauf warten alle Hobby-WWFler! Was ‚Royal Rumble‘ (MD) so alles auf dem Kasten hat, findet Ihr – wie immer erst-



klassig aufbereitet – in ... Ach, was sollen wir große Worte verlieren. Ihr wißt, daß Ihr bei uns nur die beste Qualität bekommt!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Chefredaktion: Matthias Siegh, Ulrich Mühl
Redaktion: Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Martin Klugkist, n. n.
Koordination: Sven Jakobsen
Graphic: Katrin Förster, Britta Jakobsen, Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), 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 Abeysekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 20097 Hamburg
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Heiligwst. 39, 20249 Hamburg, Tel.: ++49 (0) 40 48 05 20, Fax: ++49 (0) 40 48 05 21 99
© 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,-
Titel: Sonic Spinball Artwork (C) 1993 Sega of America

LANDSTALKER

Lange Zeit mußten die deutschsprachigen Sega-Fans warten und neidvoll glimmend zusehen, wie auf anderen Konsolen bereits vollständig in deutsch gespielt werden konnte. Die Zeit des Wartens ist nun endlich um! Hier kommt es nun: Segas



erstes großes deutschsprachiges Abenteuerspiel.

Was erwartet Euch bei ‚Landstalker‘? Brillantes Deutsch oder ein ärmliches Sprachenhickhack? GAMERS weiß die Antwort!



‚Landstalker‘ für das Mega Drive! Was der junge Niels auf seinem Weg so alles erleben wird, haben wir Euch in groben Zügen bereits in unserer Preview (GAMERS 5/93) verraten. Jetzt bringen wir Euch den Test des endgültigen Spiels!

Das nächste
GAMERS-Heft
erscheint am
21. Januar 1994

Wenn Du etwas

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

...frag Conny, hieß
es immer in der Klasse.
Aber dann stellte sich
heraus, daß Connys
blumige Beschreibungen
aus ihrem neuesten
Liebesroman stammten.
Wenn Du wissen willst,
wie es wirklich ist,
bestell' Dir lieber die
kostenlose Broschüre
»Liebe«.

Über den Umgang
mit Freundschaft,
Sexualität, Verhütung,
Schwangerschaft und
viele andere Themen.

über Sex wissen willst...

ZOMBIES

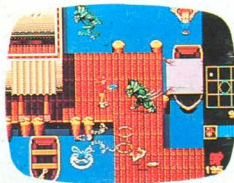
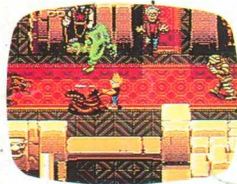


Neu! Zombies.

Der clevere, witzige Gruselschocker

Satte 55 Level verschrecken jede Langeweile. Alles, was Spaß macht, ist erlaubt. Alles geht, wenn Du mit Geschick und Cleverness Deine Nachbarschaft vor den nicht endenden Schurkereien der Zombies, Feuerteufel, Mumien, Vampire, Schleimblobs, Aliens, Werwölfe, Riesenbabies und verrückten Holzfäller schützt. Excellentes Scrolling. Gänsehautstarke Animation. Ein Sound der Gruselklasse. Spiele nie allein, wenn es sich vermeiden läßt! Uuiihaaa! Zu zweit macht dieses Abenteuer-Game doppelt Spaß. Hol' Dir Zombies - das witzig-gruselstarke Videogame.

Das renommierteste US-Videogame-Magazin Gamepro 8/93 schreibt: "...Die Grafiken sind wie Dynamit. Du bekommst den echten Kick von den schön detaillierten Zeichentrickcharakteren, die aus nahezu jedem Science-Fiction-, Grusel- und Horrorfilm stammen, der jemals über die Leinwand flimmerte."



Screens: Sega Mega Drive

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-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
 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.

KONAMI®

Superstarker Videospiele Spaß