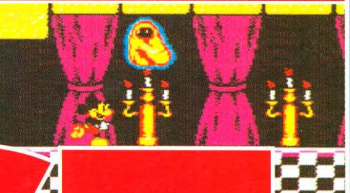
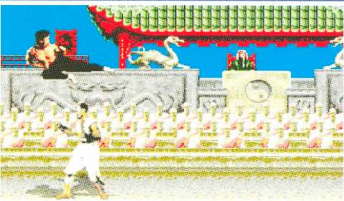


GAMERS

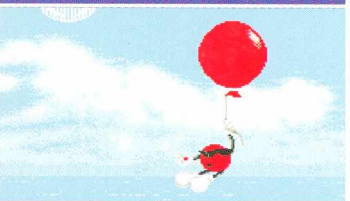
SPECIAL

4



BEST

of 1993



plus

MEGA-CD-ÜBERBLICK

MORTAL KOMBAT®

Schlag auf Schlag!

WIEDER LIEFERBAR: 16-MEG

MORTAL KOMBAT® ist wieder im Handel. Das actiongeladene Kampfspiel von Acclaim sorgt für Furore. Die Fachpresse ist voll des Lobes.

Der
MORTAL KOMBAT®-Sound
jetzt auch auf CD!

Für "Sega Pro" ist
MORTAL KOMBAT®
"unbedingt das beste
Prügelspiel!"

Für die Zeitschrift "Power Play" ist
der Titel "Hype des Jahres"
so sicher, wie ein Sieg Goros.

"Maniac" bewundert die
einfallsreichen, gut zu
steuernden Spielfiguren.

Zitate, wie
"MORTAL KOMBAT®
bietet filmreife
Animationen der
Extraklasse!",
(Gamers 6/93)
sind an der
Tagesordnung.

Kurz gesagt:
MORTAL KOMBAT®
ist der Kick,
den Du jetzt
brauchst.

In sämtlichen
Videospiegel-
charts rangiert
MORTAL KOMBAT®
zudem an erster
Stelle.

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® © 1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. 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. Arena and Acclaim are divisions of Acclaim Entertainment™ & © 1993 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

ARENA

MIDWAY

Ein Jahr SPECIAL und kein bißchen weiser?

Schon zum zweiten Mal habt Ihr ein „Best of“-SPECIAL in der Hand – das bedeutet geballte Information und gnadenlose Tests auf 84 Seiten. Das bedeutet auch, daß das GAMERS SPECIAL ein Jahr alt wird. Wir wollen den Anlaß nutzen, um auch Euch mitreden zu lassen: Die GAMERS-Redaktion ertrinkt in Leserbriefen, wir stehen auf dem Trockenen. Also, SPECIAL-Fans, mal los! Wir werten garantiert jeden Brief aus und machen uns über noch so unsinnige Vorschläge Gedanken. Wir wollen SPECIALS nach Eurem Geschmack machen – her mit den Lieblingsthemen! Um eins gleich vorwegzunehmen: Ja, es wird ein Sonic-SPECIAL geben – der Vorschlag gilt nicht mehr.

Ursprünglich war dieses Heft als reines CD-SPECIAL geplant, jetzt ist der CD-Teil zur Rubrik geworden. Lest selbst und bildet Euch Eure Meinung; wir glauben, daß das Mega-CD und seine Software, so interessant das Thema auch ist,



qualitativ und quantitativ noch kein ganzes Heft rechtfertigen. Sollt sich die Situation ändern, ändern wir unsere Meinung – es liegt in Segas Händen.

Das Jahr '93 war für Videospiele-Fans und -Macher interessant: Nintendo holte hierzulande gewaltig auf. Sega sprang auf den CD-Zug auf. Auch hier die Fragen an Euch: Habt

Ihr Lust auf Laser, oder zieht Erzrivale Nintendo mit dem Super FX-Chip und den 3D-Spielen vorbei? An der Software sollte es nicht liegen, wenn wir uns die Highlights in geballter Form anschauen: Wichtige Neuzugänge im Sega-Lager waren die Japano-Giganten Konami und Capcom, das wohl wichtigste Produkt des Jahres eindeutig ‚Street Fighter II‘. Viel Kontroverses kam aus der Prügelecke: Einerseits etablierte sich das Mega Drive dank ‚Aladdins‘ genialen Zeichentrickanimationen immer mehr als echte Familienunterhaltung, auf der anderen Seite erntete Acclaims ‚Mortal Kombat‘ harsche Kritik und setzte Videospiele zu Recht ins Zwielicht der ultra-brutalen Kinderbeeinflußung – eine Altersempfehlung für solche Spiele ist längst überfällig.

Lest alles über die Hits des Jahres, die Trends der Zukunft und knallharte Facts „ohne Wenn und Aber“.

Euer Gamers - Special - Team



INHALT

- 4 Laser-Age – Gehört die Zukunft der CD?
- 32 Core Design Interview
- 40 SPECIAL-Shop
- 82 Vorschau/Impressum

CD-Tests

- 8 Sonic CD
- 12 Chuck Rock
- 14 Chuck Rock 2 – Son of Chuck
- 16 Wonderdog
- 18 Ecco The Dolphin
- 20 Prince of Persia
- 20 Dracula
- 21 Hook
- 21 Wolfchild
- 22 Batman Returns
- 23 Spiderman vs. Kingpin
- 23 Final Fight
- 25 Jaguar XJ 220
- 26 Make Your Own Video
- 26 Willy Beamish
- 27 Sherlock Holmes I + II
- 28 Dune
- 30 Thunderhawk
- 34 Silpheed
- 36 Robo Aleste
- 37 Blackhole Assault
- 37 Afterburner
- 38 Time Gal
- 38 Cobra Command
- 39 Sewer Shark
- 39 Road Avenger



Best of 1993

- 42 Aladdin
- 46 Cool Spot
- 49 Land Of Illusion
- 52 Tiny Toons
- 54 Jungle Book
- 56 Global Gladiators
- 60 NHL Hockey 94
- 62 F 1
- 64 PGA Tour Golf II
- 66 Shining Force
- 72 Starwars
- 75 Flashback
- 76 Jungle Strike
- 79 Power Strike
- 80 Thunder Force 4



Im Vergleich

- 58 Street Fighter vs. Mortal Kombat
- 70 Rocket Knight vs. Gunstar Heroes





Sega-TV ist in aller Munde. Werden sich die Versprechungen der Werbekampagne in Luft auflösen, oder liefert Sega mit dem Mega-CD den Hardware-Hit der nächsten Generation? Gamers fragte und forschte, ob mit dem Mega-CD die nächste Evolutionsstufe der Videospiele erklimmen wird, oder ob sich die Revolution als Flop entpuppt.

Gehört die Zukunft der CD?

Das Zeitalter des Lasers begann im Land der aufgehenden Sonne. Wie so viele technische Innovationen unserer Zeit war der Auslöser der heutigen CD-Mania ein japanisches Unternehmen.

1988 erschien dort, von uns Europäern völlig unbeachtet, ein CD-Rom-Zusatz zu einer ganz und gar exotischen Konsole. Die Softwarefirma Hudson Soft hatte schon 1987 ein 8-Bit-Gerät in petto, das damals geradezu unglaublich leistungsfähig war, und selbst heute dem Mega Drive das Fürchten lehrt. So ungewöhnlich leistungsfähig die Konsole schon war, mit dem CD-Rom-Zusatz sollten noch größere und bessere Spiele möglich werden. Hudson Softs PCEngine konnte ausschließlich auf Daten zugreifen; von Full-Motion-Video, also direkt von CD abgespielten Filmen, konnte noch keine Rede sein. Zwar begann der Erfolg des Geräts langsam; da aber der Riesenkonzern NEC Jahr um Jahr das CD-Rom stärker unterstützte, etablierte sich die PCEngine mit dem CD-Rom als erfolgreichste Konsole nach Nintendos NES und Super Nintendo.

Sega sah den Erfolg der PCEngine und ihres neuen Speichermediums mit einiger Eifersucht: Obwohl aus Japan stammend, spielt Sega im eigenen Heimatland an der Heimkonsolenfront nur eine untergeordnete Rolle. Als 1990 auch

noch das Super Nintendo und diverse Gerüchte über ein CD-Rom für Nintendos 16-Bit-er erschienen, geriet Sega in Panik: Mit allen Mitteln wurde daraufhingearbeitet, pünktlich zum Weihnachtsfest 1991 einen CD-Zusatz zum Mega Drive fertigzustellen. Dieses CD-Rom sollte auf einen Schlag alle Vorteile des Super Nintendos wieder wettmachen: Neben der unglaublichen Menge von speicherbaren Daten auf einer CD sollte auch das Echtzeit-Abspielen von Filmen möglich sein. Da das Super Nintendo gerade große Furore mit sei-

schäften – von Nintendos CD-Rom keine Spur. So sehr sich Sega eigentlich hätte freuen können, den Erzrivalen zeitlich geschlagen zu haben, so sehr erwies sich die kurzfristig ge-



Traumkonsole oder überflüssiger Schnick-Schnack: Das Mega-Drive II mitsamt Mega-CD II.



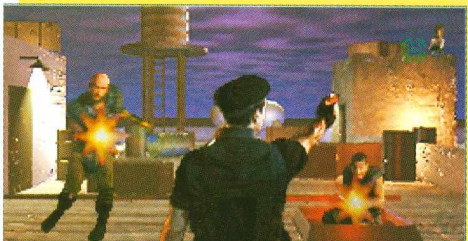
Segas Designer legten sich beim überarbeiteten Look gewaltig ins Zeug.

ware zu glauben: Verzweifelt warteten die CD-Besitzer Japans auf ein Sonic-CD oder Umsetzungen bekannter

„Mode-7“ 3D-Effekten machte, spendierten die Hardware-Entwickler dem Mega-CD auch gleich noch einen leistungsfähigen Ko-Prozessor und einige 3D-Funktionen. Pünktlich stand die Hardware Weihnachten 1991 in den japanischen Ge-

fällte Entscheidung für das Mega-CD als Giganto-Flop: Nur einige wenige und lächerlich schlechte Spiele kamen von unbekannteren Firmen heraus, und Sega selbst schien nicht so recht an die eigene Hard-

Sega-3D-Automaten. Was kam, waren drittklassige Spiele von unbekannteren Anbietern. Folgerichtig flopte das Mega-CD in Japan gadenlos – die erste Schlacht war verloren, ohne daß Gegner nötig waren.



Sega gelobte Besserung, denn in den USA sollte ähnliches nicht noch einmal passieren. Für Amerika wurde vor allem auf ein Wert gelegt: Damit sich die Hardware trotz des hohen Preises gut verkaufen konnte, mußten die Techniker etwas so Gewaltiges herauskitzeln, daß Uncle Sams Jünger bereit sein würden, die Brieftasche zu zücken. Lösung des Problems: Full-Motion-Video. Obwohl die Hardware nicht von vornherein so konzipiert wurde, umfangreiche Filme in Echtzeit von CDabzuspielden, kitzelten findige Sega-Entwickler mittels einiger Tricks diese Funktion aus dem Gerät heraus: Der Stein der Marketing-Weisen war gefunden – und der Niedergang der Spielbarkeit begann. Segas Entwickler und Riesenfirmen wie Sony stürzten sich auf die neue Technik und legten sofort mit Spielen für den US-Markt los. Erst bei der Präsentation auf der CES, der größten US-Messe für Elektronik, fielen den erstaunten Betrachtern die Tücken

im Detail auf: Dadurch, daß das Mega-CD nicht für diese Aufgabe gedacht war, fiel der Bildschirm-ausschnitt bei vielen Titeln lächerlich klein

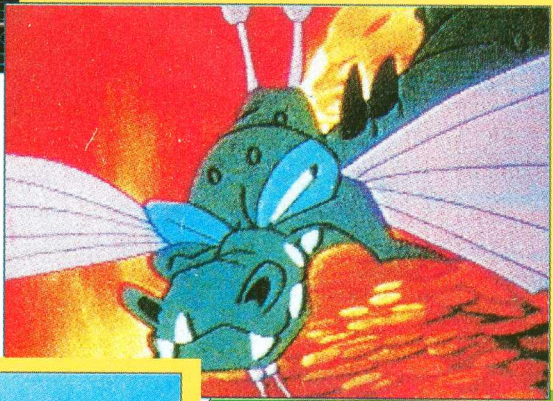


aus. Viel schlimmer aber wog der entscheidende Knackpunkt des Mega-CDs. Jedes Programm ist weiterhin auf die grafischen Fähigkeiten des Mega Drives beschränkt, und das hat leider viel zu wenig Farben für die aufwendigen Filme. Vermeintlich interaktive Katastrophen wie ‚Sewer Shark‘, ‚Cobra Command‘ und andere setzten gadenlos auf die voll animierten, kaum erkennbaren Video-Sequenzen ohne Spiel dahinter. Und obwohl auch in den USA fast ausschließlich sehr schlechte Titel auf den Markt kamen,

verkaufte sich die Hardware etwas besser als in Japan – oder wie es Marketing-Manager großer Firmen anders ausdrücken: „Den Amerikanern kann man alles verkaufen“.

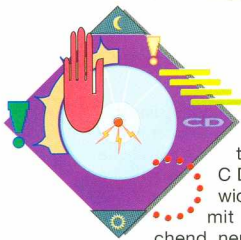
Als letzter Markt im großen CD-Reigen ist Europa dran – und ohne Hast und Konkurrenz könnte sich

Sega hier richtig auf die wirklichen Qualitäten der Hardware besinnen: Erzrivale Nintendo zog nämlich aus dem Flop des Mega-CDs die Konsequenz und strich das eigene CD-Rom komplett – freie Bahn für Sega. Nintendos offizielle Begründung auf einer Pressekonferenz war der fehlende Ein-



Zukunfts-
musik
oder
erstzu-
nehmen-
de
Konkurrenz:
Panasonic 3DO
ist sehr
teuer, lei-
stet aber
schon
heute ein
Vielfaches
der Mög-
lichkeiten
eines
Mega-
CDs.





fallreich-
tum der
CD-Ent-
wickler. Nur
mit entspre-
chend neuer Soft-
ware könne man neue
Hardware verkaufen – wohl
wahr. Bedenklich ist diese
Aussage vor allem in Hin-
blick auf das gestrichene
Nintendo-CD-Rom: Welt-
weit lagen den Entwicklern
alle Daten vor, die Maschi-
ne war also fertig – sie
war nicht nur fertig,
siewäre auch um
einiges besser
gewesen als
das Mega-
CD. Nintendos
CD-Rom hätte
von vorn-
herein den
Vorteil der
größeren
Farbanzahl
der Grund-
konsole ge-
habt und barg
in seinem Innern
einen sehr schnel-
len zusätzlichen Pro-
zessor: Selbst sehr
schnelle Polygon-3D-Spie-



le wären damit möglich ge-
wesen. Und trotz dieser
Leistungsfähigkeit ent-
schloß sich Nintendo ge-
gen eine Veröffentlichung:
Die Japaner haben aus den
Software-Flops des Mega-
CDs wirklich gelernt. Gera-
de auf der Software-Seite
zeichnet sich allerdings jetzt
endlich ein
Licht am
Ende des
Tunnels ab:



Das englische Haus Core
Design spezialisierte sich
schon früh auf das Mega-
CD und bringt einen Hit
nach dem anderen heraus.
Vorläufiger Höhepunkt: Das
technisch wie spielerisch
brillante ‚Thunderhawk‘.
Wegweisend an den Core-
Produkten ist vor allem die
clevere Nutzung der einge-
schränkten Fähigkeiten:
Core produziert im Gegen-
satz zu den meisten ande-
ren Mega-CD-Firmen tech-
nisch beeindruckende Spie-
le, die die 3D-Fähigkeiten
nutzen, und Full Motion Vi-
deo nur am Rande benut-
zen – auf Dauer der
einzig wahre
Weg, umwei-
terhin gute



umbedingt eine komplett
neue Hardware nötig ist, um
neue Spielergenerationen
einzuläuten. Mit einem ent-
sprechenden Super FX-
Chip auf dem Modul wäre
ein ‚Thunderhawk‘ proble-
mlos möglich – und Sega
hat einen derartigen Chip
mit dem Virtual Processor
auch schon
für ihre ‚Vir-
tual Racing‘-
Konvertie-
rung angekündigt.

Doch auch die Konkur-
renz schläft nicht: Seit zwei
Jahren entwickelte die neue,
von Electronic Arts ins Le-
ben gerufene Firma 3DO ein
eigenes CD-System. So
klein 3DO auch sein mag,
die Namen dahinter sind ries-
ig. Unterhaltungs-
Giganten wie Pana-
sonic und Sanyo
drängen Weihnachten
'93 mit 3DO-Gerä-
ten auf den ameri-
kanischen Markt und
kommen demnächst auch
nach Europa. Verglichen mit
den Fähigkeiten des 3DO
sieht das Mega-CD ziem-
lich alt aus: Was sind schon
512 Farben (und die noch
nicht einmal gleichzeitig)
gegen 16,7 Millionen. Doch
dieses Hardware-Monster
hat auch seinen Preis. Zumin-
dest anfangs geht das
3DO für 700 Dollar (das sind
über 1000 DM!) über den
Ladentisch – ein potentieller
Flop-Faktor.

Noch im nächsten Jahr
kommt noch ganz andere
Konkurrenz auf das Mega-
CD zu, die selbst die Daten
des 3DO winzig erscheinen
läßt: Hudson Softs Hard-
ware-Bastler zogen sich in
die Labors zurück und ba-
stelten einen PC-Engine-
Nachfolger, der in Japan
Ende nächsten Jahres den
Mega-CD-Überresten den
Todesstoß versetzen wird.

Zur Zeit noch unkalkulier-
bar, aber durchaus mit im
Rennen, sind auch Sony und
Atari: Sony tat sich mit Nam-
co zusammen, um eine CD-
Konsole der nächsten Ge-
neration zu bauen, und Ata-
ris 64-Bit-Waffe ‚Jaguar‘ er-
scheint schon dieser Tage



in den USA – al-
lerdings ohne CD-
Rom und noch auf Module
angewiesen. Gerade Ataris
Chancen zweifeln viele
Brancheninsider an, denn
‚Jaguar‘ ist Ataris letztes Ge-
fecht. Von den Marktchancen
mal abgesehen, all jene
Systeme sind um Längen
besser als das Mega-CD,
da helfen auch keine an-
geblichen Software-Wun-
dertechiken und Schönfär-
berien.

Segas größter Konkurrent
im Kampf um das Mega-
CD könnte jedoch Sega sein
– so absurd dies klingen mag.
Spätestens wenn zu
Weihnachten 1994 Segas
neue 32-Bit-Konsole Saturn
erscheint, wird der Wech-
sel der Systemgenerationen
so richtig losgehen – und
in diesem Übergang ist das
Mega-CD ein eingeschränk-
tes Fossil der Vergangen-
heit. Schon heute reden viele
Softwarehäuser intern
vom Mega-CD als reinem
Zwischenprodukt, als
Schritt zwar in die richtige
Richtung, im Endeffekt aber
zu spät und zu limitiert. Doch
selbst wenn man die Zu-
kunftsvisionen eines Saturn,
einer 3DO oder eines 64-
Bit-Systems namens ‚Pro-
ject Reality‘ von Nintendo
mal ganz außer acht läßt,
rechtfertigt zur Zeit die Men-
ge und Qualität der ange-
botenen Mega-CD-Spiele
einfach nicht den Kauf der
teuren Hardware. Module
wie ‚Aladdin‘ beweisen, daß
das Mega Drive auf einen
CD-Zusatz gar nicht ange-
wiesen ist. Nur Produkte wie
Thunderhawk rechtfertigen
eine Anschaffung, doch
Core's Hubschrauber-Bal-
lerei steht allein auf weiter
Flur – wegen eines Spiels
sollte man sich nicht ein so
teures Gerät zulegen.

Die CD-Zukunft hat zwar
begonnen, allerdings sicher
nicht mit und auf dem Mega-
CD – die CD-Zukunft lauert
in den Chips eines Saturn
von Sega, einer 3DO von
Panasonic und in den ‚Pro-
ject Reality‘-Phantasien
Nintendos.

Julian Eggebrecht



In Deutschland nie
erschienen, in Japan
ein Flop: Das Mega-
Drive samt Mega-CD
Nr. 1.



TOUCH DOWN
UNSTEIN
BLITCH



ARCADE

Mega advanced gaming-91%

Sega Pro-95%

A Blimp Brothers Game

GODS

WERE EIT GOTT AUF DEM



1991-1994, 1996 The Blimp Brothers, Gods, is a trademark of The Blimp Brothers. All rights reserved. Sega and Mega Drive are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Downloaded by Accolade Inc.

Der Turbo-Igel legt los: Nach langer Wartezeit erstürmt Segas Maskottchen endlich die CD. Schneller denn je kann Sonic auf der Suche nach seiner entführten Freundin Amy sogar durch die Zeit reisen.

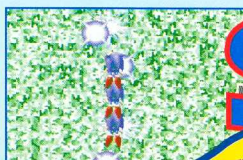
Deutsche Mega-CD-Besitzer haben es bedeutend besser als ihre japanischen Genossen: Schon vor 1 1/2 Jahren erschien das Mega-CD im Land der aufgehenden Sonne – nur Segas Trumpf im Ärmel, der superschnelle Turbo-Igel Sonic, ließ auf sich warten. Alle Gamers-Leser haben es besser, denn pünktlich zu Weihnachten trat Sonic endlich in seinem ersten CD-Abenteuer auf die Bühne.

Anlaß für die rasend schnelle Jagd durch insgesamt 70 Levels ist mal wieder der übelstgelaunte Dr.



Robotnik: Mit Hilfe seines Robot-Sonics entführt er Amy, heißgeliebte Freundin des Superstars, vor dessen Augen. Natürlich ahnt Segas Maskottchen sofort, wer hinter der Aktion steckt, und schon geht das Abenteuer los.

Um Euch gebührend auf das Spiel einzustimmen, nutzten die Sega-Entwickler die Möglichkeiten des CD-Roms, um einen kompletten Zeichentrickfilm auf



SO THE HEDGEHOG



Der cybernetische Sonic schlägt zu ...



... und Sonic macht sich zur Festung Robotniks auf.

den Bildschirm zu zaubern. Rasant geschnitten und von einem Sonic-Erkennungssong untermalt, rast der stachelige Held auf die schwebende Festung Robotniks zu, um dem bösen Widersacher ein für allemal das Handwerk zu legen.

Der erste Level des Spiels dient hauptsächlich zum Vertrautmachen mit Sonics neuen Fä-

higkeiten – obwohl nicht gerade viele dazugekommen sind: Noch immer sind alle drei Buttons des Joypads mit Sonics Sprung belegt. Natürlich könnt Ihr Euch wieder zusammenrollen und besonders schnell losrasen. Die große Innovation des Spiels ist die Fähigkeit Sonics, mit Hilfe seines unglaublichen Turbo-Speeds durch die Zeit zu reisen. Berührt Ihr auf Eurem Weg ein Schild mit der Aufschrift „Future“, kann Sonic für ei-



CD NIC



Sonic geht in die Luft: Bonus-Jagden in 3D.



Deja Vu auf ganzer Linie: Der erste Level erinnert an Sonic I+II.



Rasereien unter Zeitdruck: Die Bestzeiten werden gespeichert.

Raketen-Robotnik auf der Flucht.



Grafik und viele Details ändern sich aber. Neben dem reinen Spaßfaktor hat der Zeitsprung natürlich auch noch andere nützliche Effekte: Viele Bonusringe und Zusatzleben seht Ihr zwar in der einen Zeitzone, sammeln könnt Ihr sie aber nur in der anderen.

Von Sonic 1 übernahmen die Designer das Bonus-system: Wenn Ihr in einem

27en 3D-Level, in dem Ihr möglichst viele Gegner zum Platzen bringen müßt, dank riesiger Ventilatoren durch die Luft fliegt und per Beschleunigungspfeil rasend-schnell die Wege entlangflitzt. Das Spiel ist offiziell zwar in 70 Levels aufgeteilt, diese Rechnung ist aber nicht ganz fair: Sieben Welten mit je drei Levels sind zu bewältigen, wenn Ihr Robotnik schlagen und Amy befreien wollt. Sega zählte da anders: Durch den Zeitsprung gibt es drei Varianten eines jeden Levels – schon sind wir bei 70 Levels angelangt. Die Welten ähneln sehr stark denen des ersten Sonics: Ihr startet in der freien Natur, bekommt zunehmend mehr Techno zu Gesicht, und auch Kristalle und wabernde Wassermassen dürfen natürlich nicht fehlen. Noch größer sind die Levels

Unterge-taucht: Wabernde Wassermassen.



- WO IST TAILS? -

Spätestens wenn Euch Amy vor den Augen weg-geschnappt worden ist und Ihr ganz alleine mit



Wartet auf Teil 3: Sonics Fuchs-Freund Tails.

Sonic loslegen müßt, werdet Ihr Euch an Tails erinnern: Der sympathische Fuchs kam wohl durch einige Sega-interne Wirren abhanden – Sonics CD-Macher sind nicht identisch mit dem Team, das das zweite Sonic programmierte. Erst im dritten (Modul-)Teil soll Tails wieder mit dabei sein.



Level mehr als 50 Ringe aufammelt, wartet am Ende ein gewaltig großer Ring – der Eingang zur Bonuswelt. Wenn Ihr einen der Bonuslevels betretet, fängt die Mega-CD-Hardware so richtig an zu kochen: Ihr steuert Sonic in einem ech-

geworden: Vor allem in der zweiten Welt, gefüllt mit den altbekanntesten Flippern, verirrt man sich schon mal. Am Ende einer jeden Welt wartet natürlich Robotnik in den abstrussten Gefährten auf Sonic. Böse Zungen behaupten,



SONIC CD

THE HEDGEHOG



Sega hätte einmal ein großes Sonic mit ein paar hundert Levels designt, und verwendet seitdem immer nur einen Bruchteil in jedem neuen Spiel – der Eindruck entsteht schon: Die CD-Version erinnert verblüffend an Sonic 1 – Tails ist den Programmierern abhanden gekommen. Abhanden kam ihnen wohl auch der Super-Burst-Mode des Mega Drives, der laut Sega in Sonic 2 verwandt wurde, um das ultraschnelle Scrolling hinzubekommen:



Flippern bis zum ausflippen: Einige Levels geraten sehr groß.

Auf dem Sprung: Sonic in versteckten Winkeln.



Sonic-CD kommt derartig ins Stocken, wenn der Igel Gas gibt, daß man seinen Augen nicht trauen mag. Auch in den Levels enttäuscht das Spiel: Kaum neue Elemente sind vorhanden – viele Welten hat man so schon mal gesehen. Wirklich witzig ist die Idee mit dem Zeitsprung – spielerisch ist sie allerdings

nicht wertvoll, da es eigentlich egal ist, in welcher Zeitzone man einen Level spielt. Sehr gut gelungen sind die 3D-Bonusstages. Zwar erinnert die Grafik extrem an Nintendos F-Zero, die mangelnde Kreativität ihrer Grafiker glichen die Programmierer dafür mit guter Spielbarkeit aus. Besonders gut gelangen die CD-

Sounds, jede Zeitzone bekam ein eigenes Musikstück. Auch die Zeichentrick-Intro begeistert Igel-Fans; so sollten alle CD-Spiele präsentiert werden. Als Kleinen Bonus spendierte man Mega-CD-typisch eine Speicherfunktion und einen „Time-Attack“-Modus, in dem Ihr die Levels möglichst schnell schaffen müßt.

Insgesamt bleibt ein höchst gemischtes Bild: Fans von Sonic werden von der guten Spielbarkeit und dem exzellenten Leveldesign begeistert sein. Erwartet Ihr allerdings ein wirklich revolutionäres Sonic, das vor neuen Charakteren, Ideen und Levels strotzt, werdet Ihr enttäuscht: Sonic-CD hinterläßt eher den Eindruck eines „Sonic-1-CD-Remix“. Warum Sega in einen so wichtigen Titel und Ihr Vorzeigemaschottchen nicht etwas mehr Energie steckt, ist unverständlich – oder sollte Sega selbst nicht so recht hinter dem Mega-CD stehen ...?

Julian Eggebrecht



Der Ring zum Bonus-Glück.



Der Zeitsprung: Nur mit Super-Sonic-Speed könnt Ihr zwischen den Zeitzeonen hin- und herwechseln.



Schon mal dagewesen: Auch die Transport-Röhren kennt man schon.

„GAMERS“ meint...

Sonic erobert das Mega-CD mit riesigen Levels, Zeitsprüngen, gut gelungenen 3D-Bonusstages und exzellenten CD-Sounds.

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

Wenig wirklich Neues – revolutionär ist Sonic CD nicht gerade. Besonders stört das häufige Buckeln.

NOTE

1.

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. 100 DM

Genre:

Jump'n Run

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

70

Schwierigkeitsgrad:

leicht

Continues:

unbegrenzt

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

-

ROYAL RUMBLE

Jetzt bist Du dran!

Mr. Perfect

NEU 16-MEG

ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlingpower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt. Mit 12 Wrestlestars, die alle ihren eigenen Spezialschlag haben. Neu ist auch der **WWF Championship Modus**, bei dem sich jeder gegen jeden um die **Wrestlekrone** schlägt.



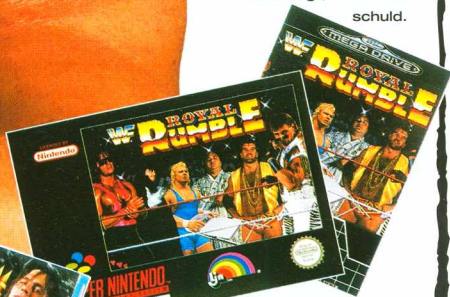
Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der **ROYAL RUMBLE*** selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegt Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.

ROYAL RUMBLE*, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.

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

Und ab Oktober neu für alle Game Boy™
und NES®-Fans:

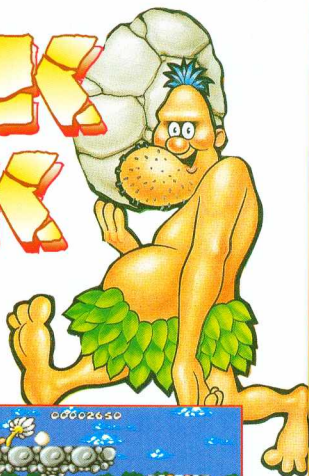


ACCLAIM

FLYING
EDGE



CHUCK ROCK ROCK



Normalerweise sind Jump 'n Stars knuddelig-süß. Core's Vorzeige-Neandertaler Chuck Rock fällt völlig aus diesem Schema: Hauptmerkmal des etwas stupide in die Runde blickenden Urzeitmannes ist seine immens hervorstechende Wampe – ein Bierbauch übelster Sorte. Just dieses Detail der Anatomie hilft ihm ganz gewaltig, als Chucks Angebotete entführt wird.

Natürlich macht sich Chuck sofort in die steinzeitliche

Auf Modul schon ein Klassiker, tritt Chuck Rock auch auf dem Mega CD noch einmal in seinem ersten Abenteuer an: Auf der Suche nach seiner entführten Angeboteten kämpft sich der wackere Steinzeitgeselle mittels Riesenwampe durch Gegnerscharen.



Dino & Co. als Helfershelfer in größter Not.



Wildnis auf, um die Geliebte zu befreien. Hauptwaffe gegen die Scharen von Gegnern ist der Bauch: Kommt ein Feind angelaufen, gibt er nach kurzem und heftigem Kontakt mit Chucks Wampe die bösen Absichten auf. Neben dieser sehr ungewöhnlichen Fähigkeit kann Chuck selbst größte Steinbrocken stemmen und umhertragen. Die verschiedenen Levels der sechs Welten machen dann auch ausgiebig

won Chucks Möglichkeiten gebrauch: Viele Mini-Puzzles könnt Ihr nur mit cleverem Einsatz der Gesteinsbrocken lösen. Auch Chucks Umwelt spendierte man diverse nützliche Features. Von Trampolin-Krokodillen bis zu Reit-Sauriern wird das ganze Panoptikum der Urzeit konsultiert.

Nicht nur die Grafiken gelangen extrem witzig, auch der groovige CD-Sound paßt und überzeugt. Man merkt der steinzeitlichen Klamotte angesichts des Umfangs die Modulvergangenheit an, trotzdem hat Chuck Rock kaum von seinem Charme eingebüßt. Sicherlich kein Oberhammer, reißt sich das urzeitliche Jump 'n Run trotzdem im oberen CD-Drittel ein.

Julian Eggebrecht



Der Bierbauch lohnt sich: Chucks unschlagbare Waffe.



Unheimliche Begegnung in der Steinzeit: Dino-Manie.



Geschickt eingesetzte Felsbrocken schützen.



„GAMERS“ meint...

□ Chucks Abenteuer sind denk witziger Grafiken, Sounds und Ideen für jeden Jump 'n Run-Fan.

GRAFIK SOUND

2

2

GAMEPLAY DAUERPASS

2-

2

□ Einige unfaire Stellen, etwas zu lange Levels und einige Patzer in der Spielbarkeit – insgesamt aber gut.

NOTE

2

Hersteller:

Sony

Preis:

ca. 100 DM

Genre:

Jump 'n Run

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

6

Schwierigkeitsgrad:

mittel/hoch

Continues:

unbegrenzt

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

-

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 Beschreibun-
gen 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.

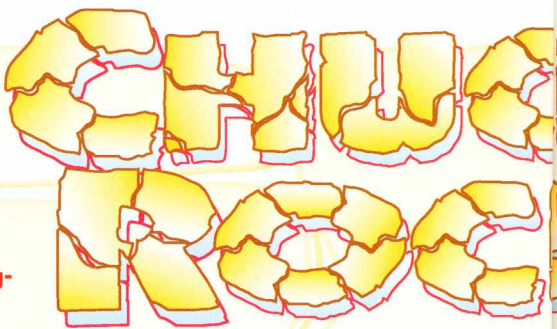
über Sex wissen willst...

Nachdem Chuck Rock im ersten Teil der urzeitlichen Eskapaden seine Angebetete gerettet und in den sicheren Hafen der Ehe zurückgebracht hatte, machten sich die beiden sofort daran, eine Familie zu gründen. Um es nicht gleich zu übertreiben, setzte man erst einmal einen Sprößling in die Welt und wartete auf dessen Gedeihen. Beruflich stieg der alte Faulenzer Chuck ebenfalls gewaltig auf: Mittels ei-



Steinzeit-Youngster im Dauerstreß: Core Design schlägt wieder zu. Nach dem famosen Thunderhawk zücken die Briten erneut die Keule und schicken Chuck Rocks windelpackten Nachwuchs ins Rennen.

Ob sich der vorzeitliche Jump'n Run-Spaß auch in der zweiten Generation auf dem Mega-CD behaupten kann, zeigt unser Test.



- SON OF C



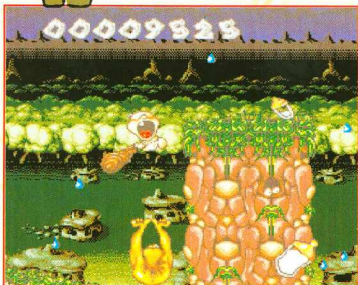
ner speziellen Keulenmethode erfand er als erster die Möglichkeit, aus unbehandelten Steinen komplette Automobile herauszuklopfen. Schnell wurde Chuck dank dieser genialen Idee reich, und Dutzende von Autos verließen die Steinzeit-Werkstätten. Daß der Erfolg auch immer Neider nach sich zieht, ist eine altbekannte Tatsache. In diesem Fall hieß



Im Schatten des Riesensauriers.



Urzeitliche Trampoline: Muskelprotze helfen dem Youngster.



der Neidhammel Brick Jagger, ein durch und durch intriganter Holzkopf, der scharf auf Chucks Millionen-Erfindung war.

Da die eigenen Anstrengungen kläglich versagten, griff Jagger schließlich zum gemeinsten und letzten Mittel – er ließ Chuck kurzerhand von zwei Schergen entführen, um ihm das Geheimnis höchst unsanft zu entlocken. Just an diesem Punkt der Geschichte schlüpft Ihr in die Haut des tapferen Sprößlings der Familie

Rock, schnappt Euch die überdimensionale Keule und zieht los, um Euren Vater zu befreien.

Da der Junior nicht mit dem Bauchumfang seines Vaters gerüstet ist, hat der Knipters die Keule dringend nötig: Wie schon im ersten Teil begegnet auch der Winzling allerlei Gefahren der vorzeitlichen Welt. Auch den Umfang des Spiels übernahmen die Core-Programmierer: Sechs Welten mit diversen Levels wolgengeschafft sein, bis der Herr Papa in Reichweite kommt. Wieder mit da-





UCK -



In den Bonuslevels kommt es auf Geschick und schnelle Daumen an: Per Button-Hämmerei ins Ziel.

bei sind natürlich auch die verschiedensten Helfer der heimischen Flora und Fauna: Ob Chucky muskelbepackte Dampfköpfe persanftem Keulenschlag zur Hilfe animiert oder von fleischfressenden Pflanzen in die Luft katapultiert wird – die Urzeit quillt über vor abgedrehten Gags.

Um die Levels im Vergleich zum Vorgänger noch interessanter zu gestalten, brachten die Leveldesigner die verschiedensten Arten von Bonus-Gegenständen und kleinen versteckten Details unter. Selbst wenn Ihr einen Level schon kennt, solltet Ihr beim nächsten Spiel versuchen, alle Bonusmöglichkeiten und Tricks und Kniffe auszunutzen. Wieder mit von der Partie sind auch die Bonusrunden zwischen den einzelnen Welten: Ob Ihr nun Saurier mit Äpfeln füttert oder in einem Holzfaß mit anderen urzeitlichen Kameraden um die Wette paddelt, für Abwechslung ist gesorgt.

Sehr viel imposanter gerieten auch die Obermot-

ze und Technik-Gimmicks: Fast jeder Endgegner ist aus Dutzenden von einzelnen Elementen zusammengesetzt und bewegt sich extrem flüssig. Auch vor totaler Ausnutzung des Mega Drives schrecken die Programmierer nicht zurück, denn selbst Effekte wie Zoomen und Rotationen wurden nicht vergessen.

War schon der Vorgänger ein richtig gut gelungenes Jump 'n Run, setzt die Juniorfassung noch eins drauf. Grundsätzlich spielen sich zwar beide sehr ähnlich, Chuck Rock 2 merkt man aber in vielen Details die gewachsene Erfahrung der Programmierer an. Nicht nur die Ausnutzung des Mega Drives wurde noch einmal besser, auch das Leveldesign und die Spielbarkeit ist um einiges besser und perfekter als beim Vorgänger. Einzig der Sound gelang nicht ganz so gut – zwar wird guter Ton von der



Miese Mobster kidnappen Chuck, doch sein Doktor naht: ...

Chuck Jr. schnappt sich die Familienkeule und zieht mutig los.



nahmsweise gelang hier ein filmartiger Vorspann ohne die berühmte-berüchtigte Farbramut anderer CD-Erzeugnisse. Schade, daß der Vorspann nicht auf deutsch synchronisiert wurde – die vorhandene Version ist genial, wenn man den Text versteht.

Insgesamt lieferte Core's Chuck-Rock-Team einen tollen zweiten Teil ab, der zwar wieder nicht den Speicherplatz der CD ausnutzt, andererseits aber ein sehr viel besseres Spiel als die interaktiven Krücken der Konkurrenz ist. Wenn Ihr den ersten Streich der quirligen Steinzeit-Sippe schon mochtet, werdet Ihr Teil zwei lieben. Jump 'n Run-

CD geboten, allzuoft passen aber die musikalischen Ergüsse nicht ganz zu den Stimmungen der Levels.

Besonders toll gelang den Core-Männern das Intro: Ein kompletter Zeichentrickfilm mit herrlichen Ideen und einem knochentrocken-humorigen Sprecher zieht jeden in seinen Bann – man kann sich daran kaum sattsehen. Aus-

süchtige Mega-CD-Besitzer, die bis jetzt noch nicht Chucks Bekanntschaft machen, können gleich zum zweiten Teil greifen. Solltet Ihr nicht zu den Besitzern eines Mega-CDs gehören, gibt es Chuck Rock II mit fast allen Details der CD-Version, aber natürlich ohne CD-Sound und Vorspann, auch als Modul.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Das Intro ist umwerfend komisch – ein kompletter Zeichentrickfilm. Das Spiel überzeugt mit viel Technik und Ideen.

GRAFIK	SOUND
2+	2-
GAMEPLAY	DAUERPASS
2+	2

In einigen Levels paßt die Musik schlecht zum Spielgeschehen, der Umfang könnte auf CD größer sein.

NOTE

2+

Hersteller: Core Design
 Preis: ca. 100 DM
 Genre: Jump 'n Run
 Anzahl Spieler: 1 Spieler
 Levels: 6
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Continues: 2
 Erhältlich: Januar
 Speicherkapazität: -

MEGA CD

Der Superhund aus dem Weltall: Behandschuht und bewaffnet macht sich Core's Welt-raum-Wau-Wau auf, die Herzen der Mega-CD-Spieler zu erobern.

Fliegende Killer in der ersten Welt: Einige gezielte Sternwürfe holen die grimmigen Angreifer auf den Boden der Tatsachen zurück.

Kurz nachdem das Mega-CD in Japan erschienen war, traf Sega ein Abkommen mit dem Riesenkonzern JVC: Neben dem normalen Kombi-Mega-CD sollte von JVC ein von vornherein integriertes Gerät mit zusätzlichen Fähigkeiten erscheinen. Wenige Monate später setzten die Hardwarebastler von JVC genau dies in die Tat um: Das Wonder-Mega enthielt nichts anderes als die Mega-Drive- und Mega-CD-Hardware und besaß einige nette Funktionen für das in Japan äußerst populäre Karaoke.

Da JVC natürlich auch ein ganz besonderes Spiel für die neue Hardware benötigte, beauftragte man Core Design mit der Entwicklung eines Maskottchens und des da-

WONDER DOG



Wunderhund mit Flügeln: Wonderdog stellt sich vor.



Wonderdog auf dem Käsemond - Löcher inbegriffen.



Kopflöse Endgegner im ersten Level.



Lüpf die Fahne, um einen Rücksetzpunkt zu ergattern.



zugehörigen Spiels - Wonderdog war geboren.

Wie in der lustig dargestellten Intro-Animation erzählt wird, stammt der Wunder-Wau-Wau aus fernen galaktischen Weiten und wird mit einem ganz besonderen Auftrag auf unsere Mutter Erde geschickt. Im Park hinter der Stadt schlägt das Raumschiff ein, und schon steht Wonderdog als ganz normaler Hund herum. Erst die Techniken seiner Weltraum-Zivilisation ver-

wandeln den ordinären Hund in den Superstar: Mit einem coolen Flügelhelm und Gegner-zerplatzenden Wundersternen macht sich Wonderdog auf, das Mega-CD zu erobern.

Ihr startet Eure Odyssee in einem recht unfreundlich gestimmten Waldgebiet: Mit Hilfe der Sterne können heran-nahende Gegner kurzerhand abgeworfen werden. Sollten Ihr mal aus größerer Höhe herunterfallen, hilft der Flügelhelm Wonderdogs: Mit einigen beherzten Schlägen sinkt der Wau-Wau langsam der Erde entgegen. Sammelt Ihr ein entsprechendes Ex-



Abgedreht werden die Hintergründe in den späteren Levels.



Der Drillbohrhund: Poröse Erdschichten werden mürbe gemacht.

tra, wird aus ihm ein wahrer Wirbelwind, der für einige Zeit Gegner abprallen läßt. Solltet Ihr mal an einer Stelle nicht weiterkommen, kann sich Wonderdog auch korkenzieherartig in den Boden bohren – und auf diese Weise auch Bonusstellen finden. Damit die Ab-

wechslung nicht zu kurz kommt, warten in der ersten Welt gleich zwei Endgegner: Erst nehmt Ihr es mit einer kopflosen Vogelscheuche auf, dann stürzen sich böse Artgenossen aus der Luft auf Euch herab. In den späteren Levels werdet Ihr nicht nur von wildgewordenen Hausfrauen malträtirt, auch die Hintergründe werden immer abgedrehter und ausgeflippter.

Wie von Core zu erwarten war, ist die Spielbarkeit des Wunderhundes gut gelungen: Locker springt man durch die Levels und schießt mittels Sternattacken die Gegner ab. Was man auch von Wonderdog nicht erwarten sollte, ist die große Mega-CD-Offenbarung: Der Umfang ist zu klein, fast das gesamte Spiel hätte man genauso gut auf einem Modul bringen können. Trotzdem, solltet Ihr noch nicht genügend gute Jump'n Runs haben, ist Wonderdog als Kandidat gut geeignet.

Julian Eggebrecht



Dresche mit dem Nudelholz droht am Ende der zweiten Welt.

Bonusräumlichkeiten in der Baumkrone: Wirbel-Wonderdog räumt ab.



WANDLUNGS-FÄHIGER WAU-WAU



Bei der unsanften Landung des Raumschiffs noch ganz normal daherhechelnd, ...



... verwandelt sich der Wau-Wau kurz darauf dank modernster Technik in Wonderdog.

Und so geht's ab...

Mit dem Joypad steuert Ihr Wonderdog in bester Sonic-Manier.



Nicht belegt.

B dient auch hier mal wieder zum Springen – Sega-typisch und konform.

Mittels C werft Ihr mit Sternen, die herumwuselnde Gegner ausschalten.

„GAMERS“ meint...

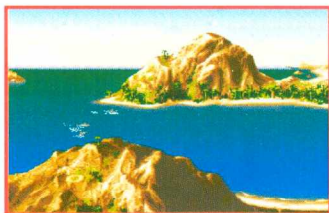
Lustige Grafiken, tolle CD-Sounds und gute Spielbarkeit – ein rundherum gelungenes Jump'n Run, ...

GRAFIK	SOUND
2+	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2-

... das auch auf einem Modul hätte erscheinen können – die CD dient nur als Musiklieferant.

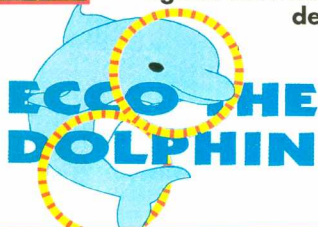
NOTE
2

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
Jump'n Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
6
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
unbegrenzt
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-



Wunderschöne Kulisse:
Eccos Heimat vor der Katastrophe.

Ein Spiel jenseits der bekannten und abgegriffenen Genres: Mit beeindruckenden Grafiken, sphärischen Synthesizer-Musiken und absoluter Friedfertigkeit schwimmt Ecco jetzt auch auf der Mega-CD-Welle mit.



Das Leben eines Delphins gestaltet sich normalerweise recht friedlich und beschaulich: Stundenlanges Herumtollen mit Freunden ist auch Eccos Hauptbeschäftigung. Eines Tages tummelt sich der Jungdelphin mitsamt seinen Artgenossen im Wasser, als plötzlich der Himmel hell erstrahlt und auf einen Schlag fast alle Meeresbewohner in einem Sog von gleißendem Licht verschwinden. Nachdem sich Ecco vom Schock dieses Erlebnisses erholt hat, macht sich der verängstigte Delphin auf die Suche nach den Überresten der planetarischen Bevölkerung, um herauszufinden, was passiert ist.

Ihr steuert Ecco durch die endlosen Weiten des Meeres – und nutzt seine natürlich angeborenen Delphin-Fähigkeiten: Mittels Buttendruck schickt Ihr Schallwellen durch die Tiefen der See – werden die Wellen reflektiert, seht Ihr auf einer Sonarkarte Eccos Umgebung. Ihr steuert den Delphin einfach durch Druck des Joypads in die unterschiedlichen Richtungen. Gegenüber normalen Spielen ist das Verhalten des Delphins etwas gewöhnungsbedürftig, nach einigen Minuten hat man den Dreh aber heraus. Etwas kniffliger wird es, wenn größere Hindernisse im Wasser übersprungen



Meeresidyll: Vor der großen Katastrophe spielen Eccos Freunde miteinander.

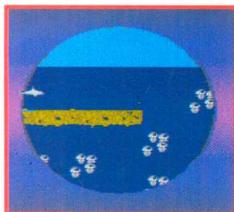
werden sollen: Mit einem Buttendruckimrichtigen Moment und etwas Anlauf kann Ecco kräftig Anlauf nehmen und mit richtigem Timing ganze Inseln locker überspringen.

Sollten auf Euren Erkundungstreifzügen vielleicht ein Schwarm von Quallen oder andere Hindernisse auftauchen, könnt Ihr sie mit et-

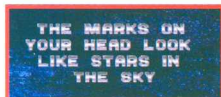


Kontaktaufnahme: Mittels seiner Schallwellen kann Ecco mit anderen Meeresbewohnern kommunizieren.

Natur-Sonar: Mittels Schallwellen tastet Ecco die Umgebung ab.



Rabiate Nase: Wollen Euch Gegner an den Kragen, oder stören allerlei Quallen, stupt sie einfach aus dem Weg.



Verwässerte Botschaften aus der Tiefe: Ecco „spricht“ mit anderen Meeresbewohnern.

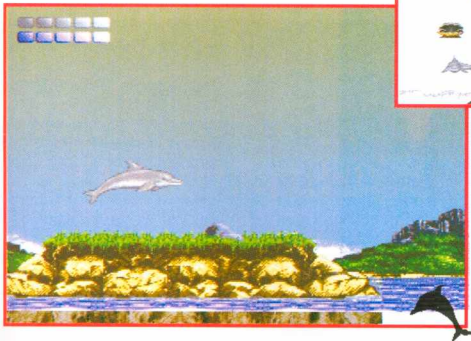


Delphine, und so schön wirken die herrlichen Hintergründe.

Neu in der CD-Version ist die komplett animierte Vorgeschichte, die allerdings stilistisch etwas aus dem Rahmen fällt: Trotz unbegrenztem CD-Speicherplatz wirken die Animationen des Mini-Zeichentrickfilms liebloser als die des Spiels. Wie bei keiner anderen CD bisher gelang den Ecco-Machern eine fast perfekte Sounduntermalung. Eure Abenteuer unter Wasser werden mit brillanten Synthesizer-Klängen im Quasi-Raumklang-Verfahren Q-Sound untermalt, die die Meeresatmosphäre des Spiels noch verstärken. Solltet Ihr Euer Mega-CD noch nicht an der heimischen Stereoanlage betreiben, wird spätestens mit Ecco ein Anschluß fällig. Die Musiker orientierten sich an den Themen bekannter Unterwasserepen wie „Atlantis“ und „The big Blue“ von Luc

was Anlauf und einem berherzten Stupser der Delphinase verschwinden lassen. Damit Ihr nicht ganz alleine auf Euch selbst gestellt seid, kann Ecco auch mit anderen Meeresbewohnern kommunizieren. Trefft Ihr z.B. auf einen befreundeten Wal, genügt ein kurzer Beschuß mit Schallwellen, und schon gibt Euch der Angesprochene Tips oder Kommentare.

Wenn Ihr die Tiefen der See erforscht, werdet Ihr bald einen riesigen Kristall im Wasser finden. Einige dagegen geworfene Schallwellen werden reflektiert, und Ecco bekommt den Auftrag, eine Art Schlüssel für das Kristalltor zu finden – nur so gelangt er in andere Teile der Wasserwelt. Dort angekommen, fängt das Spiel mit nur wenigen Änderungen und einem

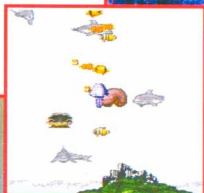


größeren Level wieder von vorne an: Erst den Kristall finden und dann seinen Auftrag ausführen. Besonders wichtig ist vor allem in den späteren Levels der rege Gedankenaustausch mit anderen Meeresbewohnern, sonst wird Ecco allzuoft in Sackgassen schwimmen oder Rätsel nicht lösen können.

Als erstes fällt selbst Mega-Drive-Veteranen die fantastische Grafik ins Auge: Schon in der Intro-Sequenz glaubt man kaum, ein Mega Drive vor sich zu haben, so flüssig gerieten die Animationen der

Besson; beides Filme, die auch den Rest des Spiels inspiriert haben könnten.

Ecco ist wie schon die Modulversion ein perfektes Spiel, um Videospiegel-Gegner von den pazifistischen Möglichkeiten der Konsolen zu überzeugen: Kein anderer Titel verblüfft mit so tollen Grafiken, und kein anderes Spiel hat eine so originelle und friedliche Thematik. Besonders gut gelang die Umsetzung der Delphinfähigkeiten in ein Spiel: Selbst die Kartenfunktion verpackte man geschickt und ohne technische Albern-



Fataler Sog: Eines Tages verschwinden die Meeresbewohner.

heiten. Zwar wurde neben kosmetischen Änderungen am Spiel auch auf CD nichts geändert, aber auch schon die Modulversion spaltete die Videospieffans: Große Levels und sehr ruhiges, um nicht zu sagen, etwas langweiliges Suchen sind nicht jedermanns Sa-

che. Erwartet Ihr irgendeine Form von Action oder größere Mengen Abwechslung, seid Ihr beim beschaulichen Ecco an der falschen Adresse: Während andere Spiele den Adrenalinpegel steigen lassen, beruhigen die Abenteuer des Delphins gestreßte Ballerdaumen und lädierte Action-Nerven.

Alle Verächter der aufreibend typischen Videospiekkost sollten sich die Abenteuer des Delphins unbedingt einmal anschauen.

Julian Eggebrecht

Die Kristalle sind der Schlüssel zu Eccos Rätseln. Andere Tiere geben Euch Tips.



„GAMERS“ meint...

<p>NOTE</p> <h1 style="font-size: 48px; margin: 0;">2</h1>	<p>Hersteller: Sega Preis: ca. 100 DM Genre: Action-Adventure Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 8 Schwierigkeitsgrad: niedrig Continues: keine Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: -</p>
---	--

□ Die Grafiken sind einfach genial – man kann sich an der Animation kaum satt sehen. Besonders gut gelang die CD-Musik.

GRAFIK	SOUND
1-	1-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	3+

□ Eccos Spielprinzip ist für erfahrene Spieler zu simpel. Anfänger werden die Abenteuer des Delphins lieben.

PRINCE OF PERSIA

Vor langer, langer Zeit wüteten unbarmherzige Machtkämpfe im fernen Persien. Mantel- und Degen-Action pur ... mit Prince of Persia.

Der Sultan ist gerade nicht im Lande, da beansprucht der Großwesir den persischen Thron. Um diesen halbwegs rechtmäßig zu erklimmen, muß er sich mit der Prinzessin vermählen. Die liebt allerdings einen jungen Mann. Der Fremde wird gefangen genommen und ins Verlies geworfen. Da die Prinzessin nicht an Heirat denkt, gibt ihr der Großwesir eine Stunde



... und der Prinz macht einen großen Sprung.



Säbelrasselein im Persien aus Tausend-und-einer Nacht: Tretet an gegen den bösen Großwesir und seine Schergen.

Bedenkzeit. In den unterirdischen Höhlen kämpft Ihr Euch inzwischen vor. Geheimgänge, lose Steinplatten, Rolltore und nicht zuletzt Krieger sind in den Katakomben zu finden. Besonders die Animation der Spielfigur ist lobend zu erwähnen. Der Fremde bewegt sich annähernd in Zeichentrickqualität. Leider ging dieses Konzept zu La-

sten der Steuerung, die nur sehr unflexibel und langsam ist. Ohne Scrolling und mit sehr mäßiger Grafik bestückt wirkt das Spiel wie eine schlechte Kopie des Computerspiel-Klassikers ohne dessen Klasse und gute Spielbarkeit. Von einer Mega-CD-Ausgabe hätte man viel mehr erwarten können.

Carsten Schmitz

„GAMERS“ meint...

Nette Geschichte mit Intro und ganz guter Animation der Heldenfigur im Spiel.

GRAFIK		SOUND	
4+		3	
GAMEPLAY		DAUERPASS	
3+		3	

Kein Scrolling trotz neuester Hardware. Dazu kommen träge Steuerung und völlig unzureichende Hintergrundgrafiken.

NOTE

4

Hersteller: Sega
Preis: ca. 100 DM
Genre: Jump&Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: -
Schwierigkeitsgrad: hoch
Continues: keine
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: -



Software zum Gruseln: Sony setzte Coppolas Kino-Beißer auch aufs Mega CD um. Via Silberscheibe kam ein besonders erschreckendes Spiel heraus.

Vor gut einem halben Jahr lehrte der berühmteste Blutsauger der Filmgeschichte uns wieder das Gruseln. Medienriebe Sony werkelt seitdem an entsprechenden Konsolenversionen: Ihr müßt Euch durchs wilde Transsylvanien bis ins Schloß des Grafen vor-kämpfen und dem Obersauger den Garaus machen.

Zwar beeindruckt das flüssige 3D-Scrolling der Hintergründe in den ersten Sekunden, wenn man aber unglaublich

Pardauz: Simple Tritte und fürchterliche Animationen lehren Euch das Gruseln.



stauend die lächerlich anmutenden Bewegungen der Spielfigur gesehen hat, offenbart das Machwerk seine wahren Qualitäten: Dumpf und dämlich trottet Ihr stoisich von einem Level in den

nächsten, tretet oder schlagt ein paar Gegner nieder und lacht Euch angesichts der Animationen Eures Helden tot. Ist die Spielbarkeit schon eine Katastrophe, wird sie vom Abwechslungsreichtum der Gegner noch locker unterboten. Mit Dracula schuf Sony ein blutleeres Spektakel, das sich in die Ahnenreihe der Mega-CD-Gurken als einer der besonderen Tiefpunkte einreihet.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Das 3D-Scrolling der Landschaft à la Street Fighter II sieht anfangs interessant aus.

GRAFIK		SOUND	
4+		4	
GAMEPLAY		DAUERPASS	
5		5-	

Eine Gurke allerersten Ranges: Selbst Spezialisten suchen vergeblich nach einem Spiel im interaktiven Grafikmill.

NOTE

5

Hersteller: Sony
Preis: ca. 100 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 6
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: unbegrenzt
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: -



Hook – das ist ein Kinofilm mit viel Phantasie. Wer den Film kennt, erwartet vom Mega-CD-Spiel ein Feuerwerk an Gags, Tempo und Ideen.

Vor langer Zeit war Peter Pan der Anführer Nimmerlands. Doch Peter vergaß das Land der Phantasie, der Träume und der Jugend. Er wurde älter, heiratete, und wurde ein erfolgreicher Geschäftsmann. Um seinen Kindern eine Freude zu machen, kehrt

Vom Zelluloid ins Mega-CD: Als Peter Pan reist Ihr in Steven Spielbergs Nimmerland.

er an den Ort seiner Kindheit, nach London, zurück. In seinem Kinderzimmer holt ihn und seine beiden Kinder die Vergangenheit ein. Hook, der böse Pirat,



Der alternde Pan und die „Lost Boys“.

HOOK

„GAMERS“ meint...

☐ Toller Sound und teilweise schöne Grafiken trösten über einige Mankos hinweg.

GRAFIK	SOUND
2-	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4+	3-

☐ Kriechende Langeweile kommt allzu oft auf: Peter Pan leidet unter programmier-technischer Gicht.

NOTE

3-

Hersteller: Sega
 Preis: ca. 100 DM
 Genre: Jump & Run
 Anzahl Spieler: 1 Spieler
 Levels: 6
 Schwierigkeitsgrad: leicht
 Continues: 3
 Erhältlich: ab sofort
 Speicherkapazität: -

entführt Peter Pans Kinder. Er sucht Rache für seine Niederlagen. Peter versteht die Welt nicht mehr, als ihn eine kleine Elfe aufsucht und ihn nach Nimmerland entführt. Das CD-Spiel verpackt Szenen aus dem Film in sechs gradlinige Jump'n-Run-Levels. Auf der Suche nach seinen Kindern kommt Peter durch allerlei Landschaften, bis er schließlich das verruchte Piratennest erreicht. Die Grafik ist detailliert und farbenfroh. Der Originalsound

aus dem Film sorgt zwar für einige Atmosphäre, dafür geriet das Intro extrem spartanisch. Im Spiel ruckelt das Scrolling dezent vor sich hin, und das gesamte Gameplay läuft eine Stufe zu langsam – in Pans Alter geht's halt nicht mehr schneller. Vieelerlei Macken im Leveldesign, teils triste Langeweile dank des dahinkriechenden Protagonisten, und der zu klein geratene Umfang machen aus Hook nur schlechtes Mittelmaß.

Carsten Schmitz / Julian Eggbrecht



Schwunghaft: Endgegner-Attacke.

WOLF CHILD



Gen-Manipulation auf dem Mega-CD. Core Design läßt den Wolf raus...

„GAMERS“ meint...

☐ In seinen positiven Momenten bietet Wolfchild unispiriertes Mittelmaß.

GRAFIK	SOUND
3	3+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3-	3-

☐ Uraltetes Spielkonzept, zuckelndes Scrolling und unterdurchschnittliche Spielbarkeit. Nur für Hardcore Actionisten

NOTE

3-

Hersteller: Core Design
 Preis: ca. 100 DM
 Genre: Action
 Anzahl Spieler: 1 Spieler
 Levels: 5
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Continues: 2
 Erhältlich: ab sofort
 Speicherkapazität: -

Der Wissenschaftler Dr. Karl Morrow experimentierte höchst erfolgreich mit Genen herum. Das Resultat: Eine neue Lebensform – intelligent wie ein Mensch, aber zäh und unempfindlich wie ein Wolf. Saul, jüngster Sohn des Doktors, kehrt nach Hause zurück. Seine Mutter ist tot und sein Vater entführt. Hinter diesen Verbrechen steckt die Chimera, eine terroristische Organisation. Ihr Anführer Draxx will die Welt beherrschen. Allerdings rechnet er nicht mit Saul, der todesmutig in den Genkonverter springt und zum gefährlichen Mutanten wird. In fünf Levels

mit mehreren Spielstufen treibt sich Saul springend, schießend und mutierend herum. Diverse Extrawaffen wie Smartbomben, Plasmabälle und Schilde helfen ihm bei seinem Kampf gegen Roboter, Söldner und andere Angreifer. 13 verschiedene Extras könnt Ihr insgesamt einsammeln.

Selbst auf Cartridge würde Wolfchild niemanden vom Hocker hauen, als CD-Spiel ist es technisch und spielerisch überflüssig und unispiriert. Gerade von den Mega-CD-Spezialisten, „Core Design“ sind wir weit Besseres gewöhnt.

Carsten Schmitz / Julian Eggbrecht

BATMAN RETURNS

Gestern noch im Kino - heute auf dem Mega-CD: Die Fledermaus kehrt mitsamt rasanten Batmobil-Rasereien auf das Sega-System zurück.

Hierzulande wollte auch beim zweiten Film nicht das große Batman-Fieber ausbrechen - trotz großem Pomp und der verführerisch miauenden Michelle Pfeiffer ging der teutonische Geschmack an der Fledermaus vorbei.

Nichtsdestotrotz setzte Sega die Lizenz brav aufs Mega Drive um und brachte das Modul vor gut einem Jahr heraus. Als eine Mega-CD-Version auf der Tagesordnung stand, erkannte man, daß mit dem reinen Modulspiel keine Fledermaus hinter dem Ofen hervorzuholen sein würde. Stattdessen be-



Der Actionteil erzählt mehr oder weniger die Geschichte des Films nach: In diversen Levels springt und boxt Ihr als Batman an Fassaden entlang. Als Bewaffnung dient Euch der Bumerang, ein tödlicher Bumerang im Zeichen der Fledermaus. Sollte mal ein Abgrund zu tief und weit werden, hilft nur noch das Bat-Seil. Am Ende der zunehmend komplexer werden den Levels wartet natürlich immer der obligatorische Endgegner: Die Spielermacher bedienen sich beim Vorbild, und so tretet Ihr in den Kämpfen gegen Cat-Woman und den Pinguin an.

Schwieri: Mit dem Bat-Rope von Fassade zu Fassade.

sann man sich auf die 3D-Fähigkeiten des Mega-CDs und hielt sich an die Batmobil-Szenen des Films. Heraus kam eine in zwei Teile aufgesplittete CD: Wollt Ihr das ganze Machwerk erleben, spielt Ihr abwechselnd einen der simplen Action-Levels des Moduls und dann einen Abschnitt mit dem Batmobil.

mißlungen, auch die Spielbarkeit ist weit unter dem Durchschnitt. Ganz anders gelangen die Straßenrowdie-Rasereien. Nicht nur die Technik verblüfft mit flüssigen Zooms von Gegnern und Gebäuden, auch die Spielbarkeit gelang gut. Sogar gegen die Endgegner kann man fair kämpfen - kein leichtes Programmierunterfangen in 3D. Insgesamt bleibt ein extrem durchschnittliches Bild: Vergeßt die glücklicherweise abschaltbaren 2D-Parts und spielt lieber die flotten Rennereien. Doch vor-sicht - auch die werden schnell langweilig, da nicht allzuviel Neues dazukommt.



Gefährliche Clowneerien: Straßenrowdies contra Batman.

Stimmungsvolle Zwischensequenzen gibts nur auf CD.



ben. Mit Maschinengewehr und einsammelbaren Raketen ausgerüstet räumt Ihr die Straßen auf. Am Ende der Missionen warten auch hier Endgegner.

Der große Schwachpunkt ist noch immer der 2D-Teil. Nicht nur die Grafiken sind

Batman-Fans können sich der Rennsequenzen wegen einen Kauf überlegen - alle anderen kommen auch gut ohne die Fledermaus aus.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Die Rennsequenz überzeugt sowohl spielerisch als auch grafisch - das Batmobil-Feeling kommt gut rüber.

GRAFIK	SOUND
3	3+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

Der gesamte Action-Jump'n-Run-Teil bietet miese Grafiken, öde Levels und schlechte Spielbarkeit.

NOTE

3

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
8
Schwierigkeitsgrad:
mittel/hoch
Continues:
unbegrenzt
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-

SPIDER-MAN VS. KINGPIN



New York ist in großer Gefahr! Keiner hilft? Doch, Spiderman kommt und kämpft wagemutig gegen den bösen Kingpin ...

Spiderman ist ein Held vom Formate eines Superman. Beiden Charakteren ist gemein, daß sie berühmte Comic-Helden sind, die bereits seit Jahrzehnten Kultstatus genießen. Spiderman kämpft gegen das

Unrecht in der Welt, hilft Menschen in Not und begibt sich in jede Gefahr. Bösewicht des Spiels ist Kingpin, der die Stadt New York mit einer Bombe erpreßt. Das exzellent animierte Intro beeindruckt. Seltsamerweise klappt zwischen den CD-Dialogen und der Animation auf dem Screen eine Zeittücke. Nach dem Vorspann geht es ab ins Jump'n Run-Spiel, wobei „abgehen“ ein irreführender Begriff ist. Spiderman ist selten langweilig, da wenige Gegner auf immer gleiche Weise ihr Leben an den Superhelden abtreten. Spiderman springt, versprüht lähmende

Spinnweben und haut auf die Bösen ein. Zusätzlich kann er gut klettern und sich mit einem Spinnenseil von Plattform zu Plattform schwingen. Alles gähnend langweilig. Höchstens die Trickfilm-Zwischensequenzen sind sehenswert. Selbst Fans werden enttäuscht sein. Fazit: Schwach!

Carsten Schmitz

„GAMERS“ meint...

□ Spiel mit der berühmten Comicfigur. Sehenswertes Intro.

GRAFIK		SOUND	
3	3	3	3
GAMEPLAY		DAUERSPASS	
3-	4	3-	4

□ Wenig Abwechslung, für CD-Verhältnisse bescheidene Grafik und unglaublich langweilig!

NOTE
4

Hersteller: Sega
Preis: ca. 100 DM
Genre: Jump&Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 45
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: keine
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: -

Heute schon Spinnweben gefangen?



Dreschen im Duett: Gou und Haggar räumen auf.

Langelamentierten Sega-Fans über die fehlende Umsetzung für das Mega-CD – da nahm sich Sega ein Herz und kaufte die vermeintlich lukrative Lizenz. Alleine oder zu zweit gleichzeitig macht Ihr Euch mit einem von drei Kampfern auf, die entführte Tochter des Bürgermeisters aus den Klauen eines Verbrechersyndikats freizuprügeln. Mittels geschickter Button-Joypad-Kombinationen könnt Ihr die heranrückenden Gegnerscharen in acht Levels auf Übelse vertrimmen. Zwischendrin und am Ende der Levels warten natürlich be-

sonders starke und gemeine Obermütze. Als Bonusgag spendierte Sega der CD einen Zusatzlevel, in dem es aufs möglichst fixe Verprügeln ankommt.

Zu spät! Zu viel Zeit ist ins Videospiel-Land gegangen – das eingeschränkte Spielprinzip reicht heute nicht mehr zum Hit. Zwar gelang die Spielbarkeit gut, enttäuschend gerieten dagegen die Grafiken und CD-Musiken: Unbunt und uninspiriert kommt beides daher. Es bleibt ein Spiel für Fans, alle anderen sollten auf einen Knaller der nächsten Generation warten.

Julian Eggebrecht

FINAL FIGHT



Prügelfans horchen auf: Endlich erscheint Capcoms schlagkräftiger Klassiker auch für Sega. CD-exklusiv wird der Kampf gegen das Böse aufgetragen.



„GAMERS“ meint...

□ Alle Features des Vorbilds wurden umgesetzt. Zusätzlich spendierten Segas Programmierer einen Bonus-Level.

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

□ Enttäuschend unbunte Grafiken, müde CD-Musiken und auf Dauer langweilige Levels – an Final Fight nagt der Zahn der Zeit.

NOTE
3

Hersteller: Sega
Preis: ca. 100 DM
Genre: Prügelspiel
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: 3
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: -

Prügelein unter Zeitdruck: CD-exklusive Bonusspielereien.

TOTAL!

DIE RITTER DER TAFELRUNDE,...

GAMERS

... SIE SUCHEN: DEN KÖNIG!

DEN DIDDEL-DUDEL-DADDEL-KÖNIG, DEN FLINKEN JOYPAD-SUPERHELDEN, DEM KEIN SPRITE GEWACHSEN, KEIN LEVEL ZU HOCH UND KEIN DUNGEON ZU TIEF IST. DU BIST VERSIERT, DU KENNST DIE SLOTS UND IN SACHEN SPIELE BIST DU SO WIESO SCHON VÖLLIG ABGEKLÄRT? DANN BIST DU DER KÖNIG. EIN NEUER RITTER FÜR UNSERE HOCHMOTIVIERTE TAFELRUNDE, EBEN UNSER MANN. ÜBRIGENS: WENN DU EINE KÖNIGIN BIST, FINDEN WIR DAS GENAUSO KLASSE!

DEIN REICH:
GAMERS- UND
TOTAL!-SPECIAL.
DEIN SCHAUPLATZ:
DIE GEMÄCHER DER
MVL GMBH IN HAMBURG.
DEINE BERUFUNG: SPIELETESLER/IN.
DEIN PREIS: CASH.



... UND SIE SUCHEN: DIE GÖTTIN
ÜBER STIL UND SCHREIBE!

SIE VERSTÄRKT DAS LEISTUNGSORIENTIERTE, ERFOLGREICHE UND GÖTTLICHE TEAM. SIE HAT DEN STIL UND NICHT DEN BLUES. SIE KENNT DAS SPIEL UM BITS UND BYTES UND WEISS, DASS SPITZEN-STORYS UND STARKE SPIELETESLS DER UNTERHALTUNG UND NICHT DEM EINSCHLAFEN DIENEN. SIE IST FLINK UND BEHERRSCHT DIE RECHERCHE - VIELLEICHT NOCH EINE ZEICHENSPRACHE, ABER ENTHÄLT DIESE GERN JEDEM BRITEN UND AMERIKANER VOR. SIE SUCHT EINE TAFELRUNDE, DIE IHRE SCHREIBMASCHINEN GEGEN MACINTOSHs GETAUSCHT HAT.

SIE SCHREIBT FÜR:
GAMERS, TOTAL! UND
DIE SPECIALS.
SIE SCHREIBT IN DEN GEMÄCHERN
DER MVL GMBH IN HAMBURG.
SIE IST: REDAKTEURIN.
APROPOS: JUNGE GÖTTER SIND SELBST-
VERSTÄNDLICH EBENSO WILLKOMMEN ...

ÜBER HELDENHAFTER, MAJESTÄTISCHE ODER GÖTTLICHE BOTSCHAFTEN FREUT SICH
HERR JAKOBSEN BEI DER MEDIENBERATUNG UND VERLAG LIMBACH GMBH
(MVL), HEILWIGSTRASSE: 39, 20249 HAMBURG.

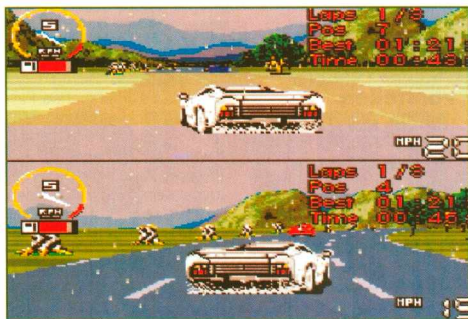
Fans von schnellen Autos werden von Sega vernachlässigt. Um der Konkurrenz zu zeigen, was mit dem Mega-CD und seiner 3D-Hardware alles machbar ist, startet Core mit dem Jaguar-Lizenz die Motoren.

Ihr sitzt hinter dem Steuer eines heißen Flitzers und müßt auf Strecken in aller Welt möglichst gute Plätze herausfahren.

Die Steuerung wurde simpel angelegt: Am wichtigsten ist der Blei-Daumen. Erfahrenere Raser können sich in einem Menü auch den Schwierigkeitsgrad durch größeren Realismus erhöhen: Schalten und walten wie in einem echten Flitzer ist dann gefragt.

Ihr seht während des Rennens Euren Wagen von hinten – aufgepaßt, denn Karambolagen rächen sich spätestens in den Boxen. Solltet Ihr einen Mitfahrer zur Hand haben, sind Simultan-Rasereien mit geteiltem Bildschirm kein Problem. Kreative Autofans können sich mit dem Strecken-Editor eigene Kurse erstellen. Jaguar überzeugt mit guter Technik: Flüssig zoomen die Streckenbegrenzungen auf Euch zu.

Nur im Zwei-Spieler-Modus ist die Hardware überfordert, allzu stark fängt das Ruckeln



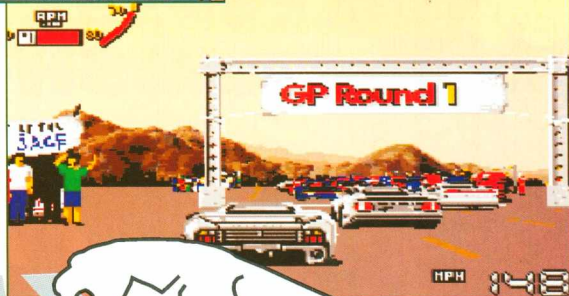
Zu zweit ist die Hardware etwas überfordert – die Grafik wird allzu ruckelig.



In den Boxen wird der Wagen repariert – rote Teile müssen ausgetauscht werden.

an. Auch die Spielbarkeit gelang gut, Jaguar spielt sich sehr Automaten-ähnlich. Damit tritt auch das große Manko hervor: Trotz der hübschen Menüs bleibt nur ein Actionspiel ohne Tiefgang. Egal in welchem Teil der Welt Ihr herumrast, ändern sich nur die Hintergrundgrafiken und das Wetter – weitere Spieldetails, die die Langzeitmotivation erhalten könnten, vermißt man schmerzlich.

Julian Eggebrecht



JAGUAR



CD-Spezialist Core läßt kein Spielgenre aus:

Neben Jump'n Runs, Actionspielen und Hubschrauberballereien erobern die Briten mit Jaguar jetzt auch die Welt der Rennspiele.



Boxenstopp: Bei längeren Rennen dürft Ihr nicht vergessen, öfter mal zu tanken.

„GAMERS“ meint...

□ Gut spielbarer und unkomplizierter Rennspiel – vor allem im 2-Spieler-Modus flitzert die Grafik ganz schön.

GRAFIK	SOUND
2	3+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2-	3-

□ Zu zweit gerät die Hardware über ins Stottern. Insgesamt viel zu wenig Spielelemente – Längeweile kommt auf.

NOTE
3+

Hersteller: Sega
Preis: ca. 100 DM
Genre: Rennspiel
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 16
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: unbegrenzt
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: –



In Dutzenden von Menüs könnt Ihr die Rennstrecke, viele Spielpa-



rameter und sogar Eure bevorzugte Musik auswählen.

MEGA CD

The Adventures of

WILLY BEAMISH

Der kleine Willy Beamish will Euch seine verrückte CD-Welt vorstellen.



Wer Bauchschmerzen erfindet, „leidet“ bei der Schwester...



Willy Beamish ist ein Spiel rund um das Thema: Was Ihr als kleiner Junge tun wolltet, Euch aber nicht getraut habt! Willy will

hoch hinaus und der ultimative Champion der Videospielwelt werden. Helfen wir ihm dabei! Also CD eingelegt und Start gedrückt.

Ziel dieses Spiels ist es, Spaß zu haben und Willys Welt zu entdecken. Und es gibt viel zu entdecken, zu tun und zu



lernen: Willy kann durch die verschiedenen Räume gehen und sie auf das Genaueste mit seiner Lupe untersuchen. Findet Willy wichtige Gegenstände, so kann er sie in seinem Rucksack mitnehmen. Auf Willys Erkundungstouren ist immer sein Frosch dabei, den er über alles liebt. Trotz der mäßigen 64 Farben des Systems erscheinen die Grafiken auf dem Bildschirm knackig bunt und in sehr guter Qualität. Alle Dialoge zwischen den einzelnen Perso-

nen im Spiel werden in englischer Sprache gesprochen. Musikalisch glänzt Willy Beamish mit rökigen Musikstücken mit viel E-Gitarre. Nach dem Logi kommen wir nun zu den weniger erfreulichen Punkten: Nervtötend sind die vielen langen Ladezugriffe. Außerdem ist der liebevoll animierte Junge manchmal recht langsam unterwegs! Willy Beamish ist ganz gut, aber höchstens Durchschnitt.

Carsten Schmitz

„GAMERS“ meint...

□ **Ansprechende bunte Grafiken, viele Details und cooler Sound ...**

GRAFIK	SOUND
2	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4	3

□ **Langsame Laderoutine versetzt den Spielspaß. Das Gameplay gestaltet sich ziemlich zäh!**

NOTE
3-

Hersteller:
Dynamix
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
Adventure
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
leicht
Continues:
keine
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-

MEGA CD

MAKE YOUR OWN VIDEO

Jung-Regisseure via Mega-CD: Echte multimediale Erlebnisse verspricht Sonys interaktive Videoclip-Baukastenreihe mit mehr oder weniger populären Pop-Heroen.

Wolltet Ihr schon immer mal Eure eigenen Videoclips zusammenfummeln?

Als Grundlage dienen mehrere Clips von Kris Kross, Inxs und anderen Pop-Ikonen. Fein säuberlich wurden die Clips in Einzelteilen auf der CD aneinandergereiht. Ihr könnt am digitalen Schnittplatz ganz neue Clips montieren – ganz neu aber natürlich nur im Rahmen des vorgegebenen Materials. Da das Ganze im Mega-CD abläuft, spendieren die Programmierer diverse Verfremdungseffekte, die über Szenen gelegt werden können:

Rappen im Pixel-Nirvana: Kris-Kross-Clips selbstgemacht – wer braucht das schon?

Mittels simpler Farbricks und einiger anderer Minimalisteneffekte verunstaltet Ihr Eure Stars bis zur Unkenntlichkeit. Gnadenlos schlägt mal wieder die Farbarmut des Mega-CDs zu. Doch nicht nur die Darstellung enttäuscht, viel schlimmer ist es mit der Interaktion: Dank der lächerlich geringen Möglichkeiten,

Einfluß auf die gespeicherten Clips auszuüben, wird Euch in kürzester Zeit der kreative Funke ausgehtrieben – Langeweile ist angesagt. Besorgt Euch die Clips lieber auf Video und dreht am Helligkeitsregler des Fernsehers – viel mehr Möglichkeiten bietet Sonys Flop-Reihe auch nicht.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

□ **Ein innovatives Konzept, das theoretisch etwas Kreativität fördern könnte ...**

GRAFIK	SOUND
3-	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3-	4-

□ **... wenn die Möglichkeiten nicht durch liebevolle Programmierung und viel zu wenig Auswahl völlig verschenkt würden.**

NOTE
4

Hersteller:
Sony
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
-
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
-
Continues:
-
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-



SHERLOCK HOLMES 1+2

MEGA CD

Es war einer dieser Tage, an denen der Nebel durch London waberte und man kaum seine Hand vor Augen sehen konnte. Bereits im letzten Jahrhundert hatte London mehr als vier Millionen Einwohner. Und bereits damals waren nicht alle rechtschaffend.

Viktorianische Untugenden unter der Lupe. Wenn Scotland Yard das Handtuch wirft, tritt Sherlock Holmes auf den kriminalistischen Plan.

Watson notiert jede Einzelheit ins Notizbuch.

Die beiden Sherlock-Holmes-Spiele auf CD bieten

Euch die Möglichkeit, unklare Verbrechen aufzuklären. Doch bevor auch Ihr ein Meister der Kombinationskunst und des Indiziensammelns- und -auswertens werdet, gibt Euch der Meister persönlich

Tips. In einem Fenster seht Ihr den erzählenden Kriminalologen aus der Baker Street. Nur wer gut Englisch kann, hat eine Chance, die Anweisungen, Tips und Tricks des Meisters zu verstehen.

Anschließend könnt Ihr Euch einen Fall vornehmen und mit den Ermittlungen beginnen. Ihr als Sherlock Holmes kennt eine Reihe wichtiger Persönlichkeiten, die Euch bei den Ermittlungen behilflich sind. Journalisten wie Henry Ellis, Nachrichtenchef der Times, oder Chemiker wie Sir Jasper Meek helfen Euch bei der Recherche. Wichtige Plätze wie die Londoner Bibliothek oder das Hauptquartier von Scotland Yard können über ein Icon im

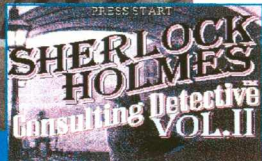
Hauptmenü erreicht werden. Andere Icons führen Euch zum Notizbuch, zum Adreßbuch von London oder lassen Euch eine Zeitung lesen. Wobei Lesen für richtige Detektive nicht ausreicht: Es ist wichtig, zwischen den Zeilen zu lesen. Weitere Icons lassen Euch zu Menschen und Orten fahren, die dann in einem Play-Fenster in Form von Filmsequenzen erscheinen. Das Holmes-File-Icon stellt Euch Hintergrundinformationen zu Personen oder Orten zur Verfügung. Informationen könnt Ihr natürlich auch auf ganz andere Weise bekommen. Die Straße war schon immer ein guter Ort, die aktuellsten Neuigkeiten zu erfahren. Ihr könnt Untergrund-

Beobachter beauftragen, Gerüchte und Aussagen zu ergattern. Wenn Ihr schließlich glaubt, alle Fakten und Beweise herausgefunden zu haben, könnt Ihr diese dem Gericht vorlegen. Sollten Eure Informationen dem Richter nicht für einen Prozeß reichen, so werdet Ihr wieder auf die „Schnüffeltour“ geschickt. Grafisch sind beide

die CD zu bannen. Die Dialoge sind gut aufgenommen.

Klar sollte jedem Käufer sein, daß er keine Action erwarten sollte, sondern Knobelspaß. Fazit: Ein Spiel für angehende Privatermittler, das eine Menge Spielspaß bieten kann, wenn Ihr ruhige Spiele mögt. Actionfreaks kann ich nur raten: Hände weg!

Carsten Schmitz



„GAMERS“ meint...

Strategische Spiele mit anspruchsvoll digitalisierten Filmsequenzen und genügend Futter für lange Abende.

GRAFIK SOUND

3

3-

GAMEPLAY DAUERSPASS

3

3+

Ohne fundierte Kenntnisse der englischen Sprache kommt Ihr nicht weit.

NOTE

3

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. 100 DM

Genre:

Strategie

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

2 oder 3

Schwierigkeitsgrad:

hoch

Continues:

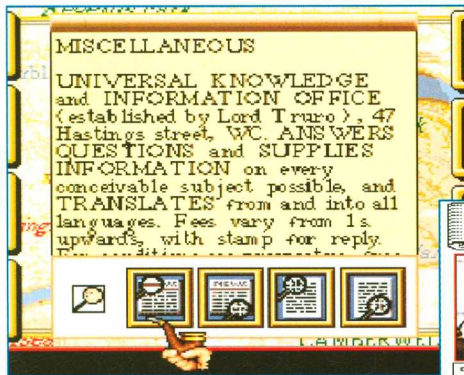
keine

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

-



Die Lektüre der Times ist wichtig.



Sherlock Holmes erklärt Euch den Film.

Die Übersichtskarte mit Icons.

Einer der großen Science-Fiction-Kultromane ist Frank Herberts „Wüstenplanet“ bzw. „Dune“. 1984 versuchte sich Kultregisseur David Lynch am gewaltigen Epos – und scheiterte an der Kinokasse. Virgin erwarb die Lizenz für Sega-Systeme und bringt jetzt das Spiel ausschließlich auf CD heraus.

Solange David Lynch nicht seine angekündigte 5-Stunden-Version des Films schneidet und damit dem Buch näher kommt, können sich Dune-Fans an Virgin's Mega-CD-Version der Geschichte halten.

Ihr schlüpft in die Haut des jungen Paul Atreides, der auf den Planeten Dune kommt, um in abenteuerliche Vorgänge verstrickt zu werden. Auf Dune wird die wichtigste Substanz im Universum abgebaut – das sogenannte Spice. Mit Hilfe des Spice-Gewürzes werden interplanetarische Reisen möglich. Wegen dieser sehr wertvollen Substanz ist Dune ein Spielball der politischen Interessen: Mehrere Herrscherhäuser kämpfen um die Vorherrschaft.

Paul gehört zum Haus der Atreiden. Als er auf Dune ankommt, verkünden ihm seine Eltern, daß von den Harkonnen, einem hinterhältigen Clan, große Gefahr ausgeht. Während Paul langsam aber sicher in die Wirren hineinge-



zogen wird, merkt er, daß die Nähe zum Spice seinen Geist verändert. Er wird den Fremden ähnlich, einem auf Dune lebenden Volk, das durch die Nähe zum Spice über die Jahrhunderte mutierte.

Dune ist trotz seiner komplexen Handlung

einfach aufgebaut: Mittels sehr simpler Menüs bewegt Ihr Euch durch die Gebäude auf Dune. Trefft Ihr auf Personen, könnt Ihr mit ihnen reden und weitere Informationen bekommen, die die Story vorantreiben. Verlaßt Ihr den Palast, könnt Ihr mit Hilfe eines Sandgleiters die einzelnen Orte erreichen. Sobald Ihr die Fremden überzeugt habt, Euch hilfreich zur Seite zu stehen, kommt neben dem Adventure ein Strategie-Teil dazu, in dem Ihr die Truppenstärken, Bewegungen und Aktionen der Fremden kontrolliert.



Dune's Texte sind komplett eingedeutscht – nur die Sprachausgabe ist auf englisch.



In diesem Menü gebt Ihr Euren befreundeten Fremden-Truppen Befehle, und wählt Ziele aus.



NE

Im Gegensatz zu anderen Flops auf CD beeindruckt Dune durch extrem flüssige und erstaunlich farbige Filmabschnitte: Beim französischen Entwicklerteam Cryo scheint man die Macken der Hardware im Griff zu haben. Im Spiel geht es simpel zu: Paul muß sich aus den

Gesprächen mit seinen Mitmenschen die nötigen Informationen besorgen und von Zeit zu Zeit einfache strategische Anweisungen geben. Obwohl sich das Spiel mehr oder weniger auf diese Aspekte beschränkt, kommt dennoch dank der exzellenten Grafik, der stimmungsvollen Sounds und der Sprachausgabe viel Spielatmosphäre

auf. Zum besseren Verständnis tragen die deutschen Bildschirmtexte bei – die Sprachausgabe wurde nicht synchronisiert. Seid Ihr auf ein Spiel ohne allzugroßen Tiefgang, aber mit viel Atmosphäre aus, solltet Ihr Euch Dune unbedingt zulegen – Fans klassischer Actionkost oder Adventure-Akrobaten sollten lieber die Finger davon lassen.

Julian Eggebrecht



Besonders beeindruckend sind die via CD flüssig animierten Flugsequenzen.

„GAMERS“ meint...

Sehr gute Grafiken, gelungene Musiken und extrem viel Sprachausgabe erzeugen echte Kino-Atmosphäre.

GRAFIK SOUND

1-

2+

GAMEPLAY DAUERSPASS

2-

3+

Das Spielprinzip ist auf Dauer zu dünn – die Strategie-Anteile sind zu simpel. Man vermischt Adventure-Puzzles.

NOTE

2-

Hersteller:

Virgin

Preis:

ca. 100 DM

Genre:

Adventure

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

–

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

Speichert ab

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

–

Wenn's um CD geht, ist Virgin einer der Vorreiter – was kommt demnächst fürs Mega-CD?



I'm back! Terminator auf dem Mega-CD.

Auf Heimcomputern gilt Virgin seit dem beeindruckenden CD-Rom-Spektakel „7th Guest“ als Spitzenreiter auf dem heiß umkämpften CD-Markt der Zukunft. Schon vor einem Jahr kaufte sich Nintendo kurzerhand die „7th-Guest“-Lizenz, um das Spiel als eines der ersten für das Nintendo-CD-Rom herauszubringen. Doch Nintendo ließ das CD-Rom kurzerhand fallen – und Virgin wendete sich dem Mega-CD zu: Erster Streich ist das gut ge-



lungene Dune, das vor allem in den Filmsequenzen die Konkurrenz hinter sich läßt. In den nächsten Monaten könnt Ihr mit zwei Film-Umsetzungen rechnen: Arnold Schwarzenegger ist als Terminator auch auf dem Mega-CD zurück. Virgin nahm das etwas angestaubte Modul als Grundlage und bastelte

Dune verblüfft mit exzellenten Film-Sequenzen.



Q-Sound und Animationssequenzen aus dem Terminator-Film.

ein ganz neues Terminator-CD. Aktueller ist Demolition Man mit Sylvester Stallone. Am Set des Films wurden extra für die Verfertigungen zusätzliche Szenen gedreht – erste Bilder der 3DO-Version sehen sehr gut aus, hoffentlich gelingt die



Demolition Man auf dem 3DO: Wie wird die Mega-CD-Version?

Stallone ließ extra für das Spiel zusätzliche Szenen drehen.

Mega-CD-Variante ähnlich imposant. Auch Fans des Adventures „Another World“ werden CD-gerecht voll auf ihre Kosten kommen: „Another World 1“ und ein bisher nicht veröffentlichter zweiter Teil (nicht identisch mit Flashback) erscheinen auf einer CD. Wann all diese Leckerbissen und noch weiteres Mega-CD-Futtern von Virgin erscheinen, ist noch nicht raus – Gamers bleibt am Ball.

Julian Eggebrecht



THUNDER HAWK

Während andere Firmen auf dem Mega-CD größere Mengen schlechter Software produzieren, ragt eine kleine englische Firma heraus: Core Design programmierte sich mit Wonderdog schon in der Anfangszeit des Mega-CDs warm, und stürmt jetzt mit Thunderhawk die Charts.

Nach der obligatorischen Introsequenz erwartet der interaktiv von Krücken wie Cobra Command gebeutelte Spieler eine weitere Enttäu-

Während fast alle anderen Firmen hartnäckig Überflüssiges auf die CDs pressen, kommt aus dem Hause Core Design ein Highlight nach dem anderen: Lang erwartet, steigt jetzt endlich der Star am tristen Mega-CD-Himmel auf. Thunderhawk zeigt, was wirklich in Segas Maschine steckt.



schung, doch weit gefehlt: Ihr sitzt am Knüppel der Maschine und schaut aus dem Cockpit auf eine 3D-Landschaft. Ein Druck des Joypads nach vorne genügt, und schon fliegt Ihr sanft drauflos. Mit Hilfe der Buttons schießt Ihr die unerschöpflichen Munitionsreserven des Maschinengewehrs in Richtung feindlicher Stellungen und schickt zielsuchende Raketen auf den Weg.

Bevor die Ballerei so richtig losgeht, erfahrt Ihr Details über Eure Mission in einer Lagebesprechung: Auf einer Karte des Terrains werden feindliche Stellungen und das Ziel dargestellt. Damit der Pilot auch etwas herumkommt, wählten die Core-Designer Krisenregionen in

aller Welt aus.

Auf dem Schlachtfeld solltet Ihr Euch als erstes mit den Fähigkeiten der Maschine vertraut machen. Ein Blick auf die eingeblendete Übersichtskarte genügt, und schon fliegt Ihr los. Schon nach kurzer Zeit wird der „Thunderhawk“ von Panzern, Artillerie und fliegenden Gegnern angegriffen. Spätestens jetzt lohnt sich die Beherrschung des Hubschraubers; mit wilden Manövern und unter ständigem Feuern müßt Ihr die feindlichen Stellungen und Gefährte ausschalten und sprengen.

Fängt die erste Mission noch harmlos an, fliegt Ihr später durch gefährliche Canyons, streift haarscharf Baumwipfel und zerstört so-



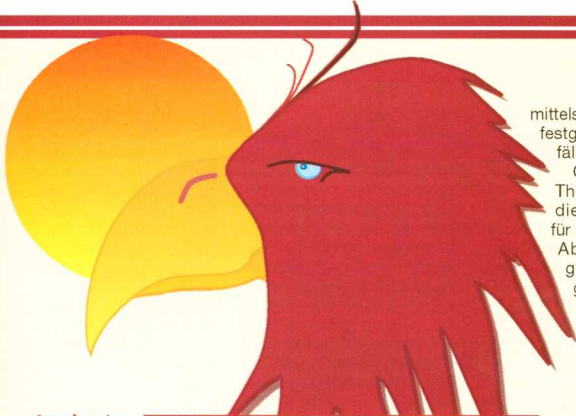
Jeder Level bietet einen neuen Auftrag und neue Grafiken.



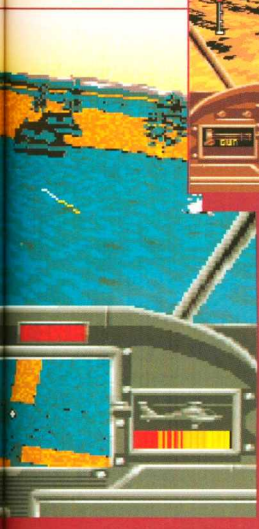
Kriegsschauplätze im Überblick: Die zehn Missionen spielen in aller Welt.



Volltreffer und versenkt: Blitzschnell rast Ihr durch die Fontäne.



Attacken im Canyon: Die Grafik erinnert an Segas 3D-Automaten.



Endlich kocht die Mega-CD-Hardware: Core's Programmier-Asse schlagen zu.



Nachtattacken: In der Dunkelheit erkennt Ihr Gegner erst sehr spät - könnt aber auch nicht so leicht getroffen werden.

mittels Batteriespeicher festgehalten - Todesfälle inklusive.

Core gelang mit Thunderhawk, was die meisten nicht für möglich hielten. Absolut flüssig gleitet der Untergund unter Eurem Cockpitfenster hinweg, und ebenso flüssig zoomen Landschaftsdetails und Gegner auf den Spieler zu. Doch Technik ist nicht alles, auch die Spielbarkeit gelang famos: Ihr seid schnell im Spiel drin, und trotz diverser Waffensysteme muß man nicht mit der Maschine kämpfen. Nicht so berauschend geriet der Umfang: Nur zehn Missionen füllen die CD

gar Brücken. In den Missionen geht es nicht nur um stupides Abschießen von Gegnern, teilweise müßt Ihr sehr genau arbeiten, um nicht unerwünschte Zerstörung anzurichten. Solltet Ihr mal unter Beschuß geraten oder vom Kurs abkommen, fordert eine freundliche Stimme per deutscher Sprachausgabe zum Ändern des Kurses auf. Neben der Sprache wurden auch alle Texte des Spiels übersetzt. Damit Ihr die zehn Missionen nicht in einem Rutsch schaffen müßt, wird Eure Karriere

sicher noch nicht, und auf Dauer wiederholen sich die Spielelemente allzuoft.

Besonders passend geriet der Sound: Militärische Stütke von CD und die exzellent digitalisierte Sprachausgabe runden das Spiel ab.

Ein weiteres Manko in dem CD-Meisterwerk: Die Action ist allzu kriegerisch - für Deutschland ist derartig martialisches Metzeln nicht ganz angebracht. Solltet Ihr aber nach einem rasanten 3D-Action-Knüller suchen und nicht gerade eiserne Pazifisten sein, ist Thunderhawk erste Wahl. *Julian Eggebrecht*

Filmreife Intros: CD-Grafik-Power



Thunderhawk überzeugt nicht nur durch die rasende 3D-Grafik:



Vor dem Spiel werdet Ihr mit aufwendigen Animationen auf die ...



... kommenden Aufgaben vorbereitet. Bei der Einsatzbesprechung bekommt Ihr Euren ...



... Auftrag, nach abgeschlossenen Missionen eine Bewertung.



„GAMERS“ meint...

Flüssige 3D-Grafiken in Perfektion: So müssen CD-Titel aussehen. Auch die Spielbarkeit der Action-Ballerei überzeugt.

GRAFIK	SOUND
1-	2+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1-	2

Auf Dauer langweilig - viel Neues kommt in den höheren Levels nicht flogen - trotzdem ein Muß für CD-Besitzer.

NOTE

1.

Hersteller:
Core Design
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
10
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
Batteriespeicher
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-

CD-Spezialisten im Verhör: GAMERS traf sich in London mit dem Thunderhawk-Team und horchte die Sega-Gurus gnadenlos über Spiele, Techniken und die Sega-Zukunft aus. Rede und Antwort standen uns dabei Programmier-As Mark Avory, der König der Pixel Jason Gee (Grafik), Cores Synthesizer-Süchtiger Martin Iveson (Musik) und Marketing-Chef Richard Barclay.

GAMERS: Wenn jeder von Euch etwas an Thunderhawk ändern könnte, was wäre das?

Jason Gee: Ich hätte gern mehr Farben, aber das kann die Maschine nicht.

GAMERS: Wieviele mehr?

Jason: 252.

Mark Avory: Wenn wir mehr Zeit gehabt hätten, gäbe es mehr Missionen. Es ist immer so eine Fertigwanderung zwischen fertig werden und viel in das Spiel hineintun.

Jason: Du könntest Dir zwei Jahre Zeit lassen, aber dann wäre es technisch nicht mehr aktuell.

Mark: Es ist immer noch viel Platz auf der CD übrig, ungefähr 150 MByte. Aber wie Jason schon sagte, wenn die Entwicklung länger als zwei Jahre dauert, ist es, wenn's erscheint ... naja, verglichen mit dem, was wir jetzt machen, ist es schon überholt.

GAMERS: Die Amiga-Version von Thunderhawk benutzt 3-D-Polygon-Grafiken. Warum habt Ihr das bei der Mega-CD-Version geändert?

Mark: Weil die Maschine es kann. Sprites und „Texture gemappter“ Untergrund sind viel besser als Polygone.

Jason: Wir haben Polygone zuerst für die Häuser benutzt.

Mark: Das war aber nichts, weil's zu langsam war. Sprites sind viel schneller und sehen besser aus, beeindruckender.

GAMERS: Sind Sprites für Euch leichter zu machen?

Mark: Nicht unbedingt. Sprites sind nur simple Bildschirmlösungen und Polygone, naja, da hätte ich einfach den Code von der Amiga-Version nehmen können.

GAMERS: Habt Ihr die Objekte erst berechnet und dann in Sprites umgewandelt?

Jason: Genau. Wir wählen ein Oberflächenmuster aus, legen es rechnerisch um das Objekt und berechnen das dann aus allen Blickwinkeln achtmal – da hast Du Dein

fertiges Sprite.

Mark: Wir wollten den Automaten-Look haben, so wie ein typischer Sega-Automat. Da werden immer Sprites benutzt. Außerdem wollte Sega damit das Mega CD verkaufen, also mußten wir die Maschine bis zum letzten ausreizen. Und Polygongrafiken nutzen die Hardware einfach nicht aus. Es ging also nicht einfach nur darum, ein Cartridge-Spiel auf CD zu machen. Wir wollten etwas machen, das nur auf dem Mega CD geht.

GAMERS: Wieviel Unterstützung bietet Sega den Entwicklern?

Richard Barclay: Ich würde sagen, daß Core Design enger als alle anderen hier in England mit Sega zusammen arbeitet. Wenn man bedenkt, daß Thunderhawk das sechste oder siebte Mega-CD-Spiel ist, das wir In-house gemacht haben; keiner sonst hat diese Kapazitäten.

GAMERS: Ich nehme an, daß es nützlich ist, mit dem Designer der Maschine in engem Kontakt zu stehen, wenn man sie voll ausreizen will?

Mark: Ja, die geben Dir die Spezifikationen und Du kannst genau sehen, was die Hardware kann.

Richard: Core Design macht Software – das klingt jetzt viel-

leicht blöd – die State-of-the-Art ist. Und das sage ich ganz offen. Es braucht schon ein paar Jahre, bis man die In-house-Kapazitäten hat, um etwas wie Thunderhawk zu machen. Und wie Mark schon sagte, das ist schon wieder alt, verglichen mit dem, was wir jetzt machen.

GAMERS: Findet Ihr als Programmierer das Mega CD wirklich so schlimm?

Mark: Überhaupt nicht, im Gegenteil. Es hat zwei 68000er Hauptprozessoren. Du hast immer genug Platz auf der CD. Es ist schon ein großer Unterschied, wenn man ein CD-Laufwerk hat. Man kann viel mehr machen, Sachen wie Animationen und so. Und Du hast zwei Prozessoren; der vom Mega Drive läuft auf 7,16 MHz, der vom Mega-CD läuft auf 12,5 MHz, also ... und sie können parallel arbeiten. Zusätzlich gibt es einen speziellen Grafik-Chip, der auch parallel arbeitet. Das alles hat natürlich auch Nachteile: Es ist nur eine Ergänzung zum Mega Drive, es gibt also weiterhin zu wenige Farben ...

GAMERS: Also haben diese Einschränkungen viel mehr damit zu tun, daß es ursprünglich ein Mega Drive ist, und nicht mit den Fähigkeiten des Mega CD?

Mark: Genau. Das Problem ist, daß kaum jemand mit der Hardware umgehen kann. Es wird immer gesagt, „Ach, wir nehmen diese Grafiken einfach von der CD, ... aber wo ist das Spiel?“

GAMERS: Die Leute waren wohl zuerst von solchen Spielen beeindruckt, sind es aber inzwischen nicht mehr.

Mark: Das ist die andere Seite von Thunderhawk. Es gibt nur einen Programmierer, nicht ein ganzes Team.

GAMERS: Wenn es nur einen gibt, heißt das, daß Du ganz genau weißt, wie alles funktioniert?

Mark: Richtig, Du liest nicht im Source-Code eines anderen und denkst, „Was zum Teufel ist das?“. Es hat natürlich auch Nachteile. Wenn Bugs drin sind, und es gibt zwei Programmierer, kann man immer dem anderen die Schuld geben!

GAMERS: Arbeitet man auch schneller?

Jason: Du mußt den anderen nicht ständig erklären, was Du gerade machst, Du fängst



FOTOS: Adrian Ford

Mega-CD-Spezialisten unter sich. Von links: Mark Avory, Jason Gee, Ian Gray und Martin Iveson.



Richard Barkley ist Core Designs Marketing-Chef.

an und zieht es durch.

Richard: Mark und Jason arbeiten gut zusammen. Die haben dieses Projekt in sechs Monaten beendet, wo andere Teams vielleicht in zwei Jahren dasselbe erreichen.

GAMERS: Welches Programmiererteam bewundert ihr am meisten und warum?
Martin Iveson: Eigentlich keins ...

Jason: Ich auch nicht (Lachen). Nee, ich glaube, wir bewundern viel von den PC-Sachen aus Amerika.

Mark: Aber die sitzen immer jahrelang an ihren Spielen. In der Zeit könnte ich das auch. Das erste, was wir machen, ist, auf der letzten Seite der Anleitung zu lesen, wieviele Leute dran gearbeitet haben. Du hast da einen Flug-Simulator und siehst, der Programmierer hat die 3-D-Objekte gemacht, der die Karten, der die Spiellogik, der die Präsentationsbildschirme usw. usw. – und ich denke, echt der Wahnsinn! Es sieht gut aus, aber wenn Du keinen 486 DX2 hast, ist es Müll. Ruckelt die ganze Zeit. Aber wenn es eine Anregung zu Thunderhawk gab, war es bestimmt Strike Commander. Ich hab's auf dem PC gesehen und dachte 'Heh, das kann ich auch!' Eigentlich sollte es kein Polygon-Spiel werden, aber irgendwann stellte ich fest, daß es so geht.

GAMERS: Holt ihr Euch Anregungen von anderen Spielen, oder sind es komplett Eure Ideen? Seht Ihr was und denkt, das können wir noch besser?

Mark: Ich glaube, das machen alle. Du mußt doch gucken, was so auf dem Markt ist, und hin und wieder siehst Du was und denkst 'Das ist clever'. Oder ein anderes Programmiererteam kommt mit einer Idee, die sie noch nicht

so gut umgesetzt haben, und Du denkst, 'Wennich DAS damit mache, sieht's super aus'. Man nimmt weniger die Spielidee eines anderen, sondern einzelne Elemente und verbessert die. Manche Leute haben tolle Ideen und machen nur Mist draus.

GAMERS: Auf welche Maschine würdest ihr mit angehaltenem Atem warten und warum?

Mark: Das 32-Bit Sega, weil ich die Leistungsdaten schon gesehen habe (Lachen).

GAMERS: Warum freust Du Dich drauf?

Mark: Es wird 3DO schlagen. Hunderdprozentig Commodores CD32 verdrängen. Es gibt nichts annähernd so Gutes.

GAMERS: Es gibt auch einen Preisvergleich, das 3DO ist eine teure Kiste ... CD32 ist teuer ...

Mark: Ich denke, die Sega-Maschine wird bei 700,- DM oder drunter liegen ... alles andere wäre nicht gerechtfertigt.

GAMERS: Normalerweise hat man am Anfang reine Effektivitäten ohne Spielspaß. Das bessert sich, wenn die Leute lernen, mit der Kiste umzugehen.

Mark: Ja, aber wir wollen gleich von Anfang an richtig gute Spiele machen.

GAMERS: Eure Kontakte zu Sega helfen da natürlich. Habt Ihr schon Eure ersten zwei, drei Titel auf der neuen Maschine geplant?

Core Team: (Verdächtige Stille)

GAMERS: Hmm, okay. Nächste Frage: Seht Ihr irgendwelche Grenzen bei der Produktion von Software auf CD?

Jason: Außer der Zeit ...

Mark: Dem Speicherplatz ...

Martin: Nur CD-Speicherplatz.



Martin Iveson umgeben von seinem Equipment. Er ist für den CD-Sound verantwortlich.

GAMERS: Aber CDs mit höherer Speicherkapazität lösen solche Probleme. Man kann jetzt schon „Full-Motion-Video“-Filme machen, aber wenn man dazu bei Spielfilmlänge zwei CDs braucht, kann man auch gleich einen Videorekorder benutzen.

Mark: Momentan hat man ein 74-Minuten-Limit.

Jason: Und die Musik verbraucht das meiste davon.

Mark: Die werden mit Sicherheit schneller, bis zu 600k pro Sekunde, und das ist schon nahe an der Harddisk-Geschwindigkeit. Das Mega-CD ist in der Beziehung immer noch recht langsam.

GAMERS: Was haltet ihr von „Full-Motion-Video“?

Mark: Das einzige, was mich stört, ist, wenn wirklich Filme auf CD rauskommen, was sollen die kosten? Musik-CDs sind teuer, was wird eine Video-CD kosten? Und was die Spiele betrifft, die „Full-Motion-Video“ benutzen ... oh oh. So wie Silpheed – nette Hintergründe, aber wo ist das Spiel?

Jason: Silpheed besteht eigentlich nur aus der neunminütigen Intro, aber danach kommt kein Spiel.

Mark: Ich glaube, wenn neue Maschinen rauskommen, haben die bessere Grafik, so daß man keine beeindruckenden Intros mehr braucht.

Jason: Mit solchen Grafik-Intros zeigen die Leute, 'Das können wir damit machen'. Aber nichts davon ist im Spiel.

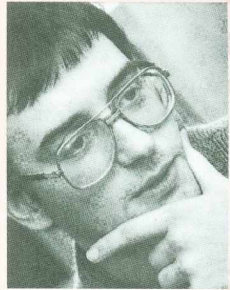
Richard: Und diese Spiele kosten Geld. Ich kauf' mir ein paar CDs, die zusammen 150,-DM kosten, und ich habe das Gefühl, viel auszugeben zu haben. Street Fighter II Turbo kostet 150,-DM. Das heißt, ich denke nicht, daß 130,-DM für Thunderhawk zu viel ist, wenn man bedenkt, was alles drin ist.

GAMERS: Werdet Ihr Segas 3D-Möglichkeiten bei Eurem nächsten Titel benutzen?

Mark: Machen wir schon. In beiden. Ich habe eine Menge von Thunderhawk-Code benutzt, um die Spiele zum Laufen zu bringen. Die 3D-Technik ist da sehr nützlich, wundere mich, daß es sonst keiner benutzt.

GAMERS: Wenn Ihr mal in die Zukunft denkt, was wird die wichtigste Änderung bei den Spielen sein?

Jason: CDs, wenn „Full-Motion-Video“ nicht mehr benutzt wird.



Mark Avory programmierte Cores Thunderhawk.

Mark: Ich denke, die nächste Generation von Maschinen wird grafisch besser sein, man wird das CD-Laufwerk für die Musik und Daten benutzen, aber es wird keine riesigen Animationen oder protzigen Hintergründe mit ein paar schlechten Sprites davor geben ... Programmtechnisch ist „Full-Motion-Video“ eine Sackgasse. Nur eine Abspiel-Routine, und das war's. Ein schneller Weg, Spiele rauszubringen, aber ohne Spielspaß.

GAMERS: Letzte Frage: Wenn ihr ein Haushaltsgerät wäre, was würdet ihr sein?

Mark: Ah ...

Jason: Ah ...

Martin: Ah ...

GAMERS: Mensch, das war ja einfallsreich ...

Richard: Wie wär's mit 'nem Kühlschrank?

Mark: Ja, 'n Kühlschrank, echt cool.

Jason: Ein Videospiel.

Mark: Ein fehlerhaftes Alarmsystem.

GAMERS: Äh, tja, ... vielen Dank, Jungs.





Die feindlichen Geschwader greifen an.

SILPH

Das Weltraumspektakel „Silpheed“ sorgt vor allem durch seine eindrucksvolle Polygongrafik für Aufsehen. So könnt Ihr mit Eurem Schiff über und zwischen riesigen dreidimensionalen Sternenkreuzern hindurchfliegen. Kann diese Actionodyssee nicht nur optisch, sondern auch spielerisch Euren Geschmack treffen?



Bislang unterscheiden sich nur die wenigsten Mega-CD-Programme von den herkömmlichen Mega Drive-Spielen. Zumeist handelt es sich um spielerisch nahezu identische Umsetzungen, die lediglich mit einem besseren Sound oder einigen spektakulären Zwischensequenzen versehen wurden.

Silpheed ist in dieser Beziehung eine der wenigen erfreulichen Ausnahmen. Das Shoot'em Up verfügt über eine aufwendige Polygongrafik, die zwar nur als Film ohne Eingriffsmöglichkeiten abgespielt wird, dem Spieler im

Die Weltraumschlacht gibt ein ganz neues Spielgefühl. Können Ihr bei dem Gewühl die Übersicht behalten?



Vergleich zu den bekannten Weltraumabenteuern aber trotzdem ein völlig neues Spielgefühl gibt. Schon im Vorspann wird Euch dies in eindrucksvoller Weise demonstriert: Hier wird Euer Raumjäger von einem

Hangar aus durch einen dreidimensionalen Schacht in Richtung der Abschußrampe transportiert. Die Triebwerke starten, und schon kurz darauf schwebt er an der heimischen Flotte vorbei.

Auf diese grafischen Besonderheiten müßt Ihr auch im Spiel nicht verzichten. So rast Ihr in einem der insgesamt zwölf Level beispielsweise über eine gigantische Weltraumstation, ein anderes Mal trägt Ihr Eure Gefechte zwischen zahlreichen Sternenkreuzern aus.

Neben zwei Bordkanonen verfügt Euer Schiff über einen robusten Schutzschild, so daß es einige Treffer und Kollisionen unbeschadet überstehen kann, bevor nach und nach die einzelnen Systeme ausfallen.

Damit es gar nicht erst so weit kommt, erscheinen von Zeit zu Zeit Bonus-Kapseln, die Ihr aufschiessen und ihren Inhalt einsammeln müßt. So frischt Ihr Euren Schild wieder auf oder erhaltet andere Extras, wie zum Beispiel Smart Bomben, Zusatzpunkte, Unverwundbarkeitsgegenstände und Sonderwaf-

Im Kreuzfeuer der Weltraumstation.



Zwischen den einzelnen Levels gibt es immer kleinere Verschnauf- ...



... pausen, da Ihr mit anscheinlichen Sequenzen verwöhnt werdet.



Auf dem Weg zur gegnerischen Kommandozone.

HEED SA 977



Meteoritenregen in fremden Galaxien.



Auch auf fremden Planeten lassen sich grüne Gebirge erblicken. Genießt die Aussicht aber nicht zu lange.

fen. Diese lassen sich in einem gesonderten Menü abrufen und können, wie der Laser auch, im Verlauf des Spiels erweitert werden.

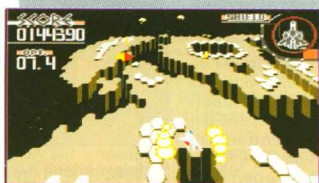
Das Spielprinzip ist über alle Level hinweg gleichbleibend: Ihr lenkt Euren Jäger vertikal oder ein wenig in die Tiefe des Bildschirms und

verteidigt Euch dabei gegen die feindlichen Geschwader. Zwar müßt Ihr in einigen Passagen eure Flugkünste unter Beweis stellen, wenn Ihr in einen Meteoritenregen gera-



In diesem Menü könnt Ihr eure Waffensysteme wählen.

In Level vier überfliegt Ihr eine Art Weltraumlandschaft.



„GAMERS“ meint...

Ballereanlage mit beeindruckender Hintergrundgrafik von CD. Action-freunde kommen 12 Level lang auf ihre Kosten.

GRAFIK	SOUND
1-	3-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	2-

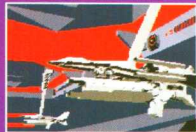
Spielerisch und musikalisch bestenfalle Durchschnitt. Teilweise viel zu hektisch und unübersichtlich.

NOTE 2-

Hersteller: Game Arts
Preis: ca. 100 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 12
Schwierigkeitsgrad: 2 Stufen einstellbar
Continues: 3
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: -



Die Silpheed wird durch einen Schacht ...



... manövriert und zum Start fertig gemacht.

tet oder Euch im Schacht eines Sternenkreuzers befindet, insgesamt wird Euch spielerisch allerdings viel zu wenig Abwechslung geboten. Die Bezeichnung Endgegner ist zumeist genauso hektisch wie die weniger erwähnenswerten Musikstücke.

Tolle Film-Hintergrundgrafiken hin, Augenweide hier; was ist ein noch so ansehnliches Programm wert, wenn man teilweise völlig die Übersicht verliert, weil man nicht mehr weiß, welcher Teil des Bildschirms nun einen Gegner darstellen soll und welcher nicht? Bislang ist es auf Sega-Systemen noch nicht gelungen, eine überzeugende Mischung aus spielerischer Klasse und einer derartigen Grafik zu finden. So ist diese Weltraumreise zwar als „Schritt in die richtige Richtung“ zu bezeichnen, zur Zeit habt Ihr jedoch leider nur die Wahl zwischen einer der beiden Alternativen.

Trotz allem ist Silpheed einer der besseren CD-Titel. Und da die Grafik über die spielerischen Schwächen hinwegtröstet, sollte er bei Eurem nächsten CD-Kauf nicht unbeachtet bleiben.

Reza Abdolali

COMPUTERKUDAK

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 119,00
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
Landstalker	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
Batman 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 109,95
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
Road 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 I I I
- Sämtliche Titel erhältlich
- Auch für Nintendo-, Amiga-, 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!

Wellere Spiele, Konsolen und Zubehör erziehen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können. Geben Sie bitte Ihr System an.

Sommesbesteller sparen Versandkostenanteile und haben durch geringeren Absatz von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen. Lieferung erfolgt per Nachnahme. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

ROBOALESTE

Compile schlägt wieder zu: Nach langer Mega-Drive-Abstinenz ballern die Action-Spezialisten und Schöpfer des Klassikers Musha Aleste CD-gerecht drauflos – besser als der Modul-Vorgänger?



Auf Kollisionskurs: Fliegende Festungen kommen Euch entgegen.



Robot-Angriffe mit Schwert und Flammenwerfer.

Nur Mega-Drive-Veteranen werden sich noch an die Anfangszeit der Sega-Konsole erinnern: Höchst dröge Kost pflasterte damals fast alle Genres – nur wenige Highlights hielten die 16-Bit-Fans bei der Stange. Eins davon war der Ballerklassiker Musha Aleste. Programmiert wurde das Spiel

vom japanischen Entwicklungsteam Compile, das sich schon auf vielen Konsolen einen guten Namen für Actionspiele gemacht hat.

Pünktlich zur Ankunft des Mega-CD zückten die Programmierer jetzt wieder die Tastaturen und inszenierten einen zweiten Teil der japanophilen Shoot'em Up-Orgie. In einem recht langen, spärlich animierten Vorspann wird die etwas abstruse Geschichte eines mittelalterlichen Clankrieges in Japan erzählt, in dessen Verlauf auch hochmoderne Roboter und fliegende Festungen zum Einsatz kamen. Gerüstet mit zwei Multi-Funktionsatelliten macht Ihr Euch in einem Roboteranzug auf, alles Böse zu vernichten. 11 Levels wollen durchschossen werden,

bis endlich die Konfrontation mit dem Obermottz bevorsteht. Natürlich ist Eure Robot-Rüstung waffentechnisch nicht ganz ohne: Je nachdem, welche Farbe vorbeifliegende Kapseln haben, bekommt Ihr ein spezielles Waffensystem, das noch in drei Stufen aufrüstbar ist.

Alle Fans des Modul-Klassikers werden bitter enttäuscht sein: Wenig ist geblieben von

der Brillanz der Grafiken und der Spielbarkeit. Noch nicht einmal der Sound kann sonderlich überzeugen: Müde dudeln simpelste Pop-Tracks von der CD – unpassender hätte man das Spiel nicht vertonen können. Was bleibt, ist ein durchschnittliches Ballerspiel mit einigen wenigen und kurzen Höhepunkten – Das Mega-CD wird mal wieder in keinsten Weise genutzt.

Julian Eggebrecht



Grafisch schlicht: Musha Aleste bot die schönere Pixelpracht.



Endgegner Nr. 1: Aber mit der richtigen Bewaffnung kein Problem.



Verfolgungsjagd auf Schienen: Im Zug lauern Dutzende von Gegnern.

„GAMERS“ meint...

Teilweise gut animierte, Endgegner und stimmungsvolle Zwischensequenzen, solide Balleraction

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

Keine Mei Überaschungen und Innovationen – schlechte Ausnutzung des Mega-CD. Die Musik ist unpassend.

NOTE

3+

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
11
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
unbegrenzt
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-



Mittelalterlicher Roboterkrieg: Die Geschichte des Spiels...



...erzählt von fliegenden Festungen und Stammesfeuden.

BLACKHOLE ASSAULT



Prügelnde Robot-Rambos auf CD: Konkurrenz für die seriöse Konkurrentenschar à la Capcom oder Marketing-Gag?

Zwei Roboter dreschen ohne Gnade aufeinander ein, machen irrwitzige Schläge und Kicks und zielen mit Blastern aufeinander: Zugege-

ben, die Idee dieses CD-Spiels ist nicht gerade neu. Sie scheiterte bereits kläglich bei Cyborg Justice, einem älteren Mega-Drive-Modul. Wer denkt, die Entwickler hätten die CD-Technologie genutzt, um das an sich interessante Konzept endlich in Form eines Knallers umzusetzen, der irrt.

Ihr bekommt gute Musik, ein ansehnliches Intro, aber ein langweiliges Prügelspiel auf der Silberscheibe geliefert. Gegner sind die Akirov-Warbots, die unsere Zivilisation angreifen. Auf fallen Planeten des Sonnensystems kommt es zu zunehmend langweiligeren Kämpfen: Taktiken und Spe-

zialangriffe sind für die kämpfenden Bleckkameraden Fremdwörter.

Blackhole Assault ist eins der Spiele, das nach einer halben Stunde auf Nimmerwiedersehen im Regal oder, etwas passender, im nächsten schwarzen Loch verschwindet, daran können auch zahlreiche Pseudo-Optionen wie Trainings- und Ligamodus nichts ändern.

Carsten Schmitz / Julian Eggbrecht



Schwerelosler Schlagabtausch: Rüde Roboter räumen auf.

„GAMERS“ meint...

Neue Intro-Sequenzen im besten Japano-Stil

GRAFIK	SOUND
3-	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4	4

Die Roboter sind reine Makulatur: Wenig Abwechslung und scheußliche Spielbarkeit verderben den Prügelspaß.

NOTE
4-

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
10
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
2
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-

Stupide bis ins Detail, der dritte Überschall-Knall.

Der Spielhallen-Klassiker Afterburner gehört zu den gößten Sega-Erfolgen. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Abschießen ohne abgeschossen zu werden. Ihr steuert eine F14-Tomcat und müßt feindliche Maschinen vom Himmel holen. Gut gerüstet tretet Ihr mit Maschinengewehren und Raketen an. Gegner werden automatisch erfaßt und schon flitzt dank neuester Technik eine gnadenlos zielsuchende Rakete auf den feindlichen Piloten zu. Solltet Ihr mal allzusehr in der Bredouille stecken, hilft ein berherztes Zünden des Nachbrenners – schon gucken die Verfolger in die Triebwerksröhre. Ihr könnt den Luftkampf aus zwei Perspektiven führen. Entweder sitzt Ihr leibhaftig im Cockpit oder Ihr seht die Maschine aus einigem Abstand von hinten. Nähert sich eine feindliche Maschine von hinten, wird die Perspektive automatisch gewechselt. Die Devise heißt dann, möglichst schnell den Kurs zu ändern und den

Nachbrenner zu betätigen. Auf dem Bildschirm werdet Ihr über Schäden, die Punktzahl und die Anzahl der zur Verfügung stehenden Maschinen informiert.

Afterburner 3 ist ein reindrassiges Sempel-Ballerspiel mit mieser Grafik und technischen Schwächen. Es ist eines der Spiele, die nur simpelste Spielernaturen reizen können. Solltet Ihr hinter minimalem Spielwitz, wenig abwechslungsreichen Leveln und völlig ungenügender Nutzung des Mega-CD her sein...

Carsten Schmitz / Julian Eggbrecht



AFTERBURNER 3



Im Visier: Die Flucht vor dem Spielwitz.

„GAMERS“ meint...

Wer völlig sinnlose Spiele schätzt, kann sich Afterburner 3 ja mal anschauen.

GRAFIK	SOUND
4-	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4	4

Simpel von der Flügelspitze bis zum Triebwerk. Schlechte Grafik und nicht vorhandenes Gameplay.

NOTE
5+

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
maximal 20
Schwierigkeitsgrad:
leicht
Continues:
3
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-



Interaktives für japanophile Zeichentrickfans: Große Augen, großer Spielspaß?



Ein Urzeit-Dino unter Beschuß.



Time Gal erzählt die Abenteuer eines Mädchens, das in 16 Zeitepochen verschlagen wird. Dort wird es nicht gerade nett von den „Ureinwohnern“ empfangen. Steinzeitmenschen, Dinos oder Roboter wollen ihr ans süße Leben. Selbst im alten Rom, wo man doch Verständnis für Schönheit hatte, benehmen sich die Gladiatoren in der Arena nicht gerade wie Gentleman. Sklaventreiber, Piraten und Aliens runden das umfangreiche Angebot der Schurken und Widersacher ab.

Liegt eine Epoche hinter Euch, bekommt Ihr für den Spielstand ein Paßwort geliefert und Punkte angerechnet. Reagiert Ihr nicht schnell genug mit dem Steuerkreuz, wird die Heldin von ihren Verfolgern zur Strecke gebracht!

Wurden der schönen Japanerin alle Leben abgezuckt, kann das Mädel durch einige Continues vorübergehend wieder ins Spiel zurückgeholt werden. „Time Gal“ leidet trotz erstaunlich bunter Präsentation unter der Standardseuche der interaktiven Filme: Wer kann sich

mehr als zehn Bewegungsrichtungen ohne größere Gehirnverrenkungen merken, bzw. wer will sich derartige Pseudo-Spielereien antun? Angesichts des knackigen Preises sollte man sich den Kauf der interaktiven Filme ernsthaft überlegen. Nur Spieler, denen schon „Pong“ zu kompliziert war, werden länger Spaß an dieser Form der Unterhaltung haben.

Carsten Schmitz / Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Relativ farbenfroher, mäßig interaktiver Trickfilm auf CD mit passabler Musik und gelungener Animation.

GRAFIK	SOUND
2-	3

GAMEPLAY	DAUERSPASS
4-	4-

Der übliche „interaktive“ Tiefgang ohne ein echtes Spiel dahinter – wer's kauft, ist selber schuld.

NOTE
4.

Hersteller: Renovation/Sega
Preis: ca. 100 DM
Genre: Geschick
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 16
Schwierigkeitsgrad: hoch
Continues: maximal 5
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: -



Hubschrauber-Hatz ohne Rücksicht auf Verluste: Der Spielwitz wird zum ersten Opfer.

COBRA COMMAND



Lichter der Großstadt: Die dunklen Straßenschluchten verborgen den Spielwitz.

Bedrohungen des Weltfriedens sind in der Videospielwelt an der Tagesordnung. In diesem Fall schlägt Ihr samt Hubschrauber, Lenkaretten und Maschinengewehrsalven zurück. Der Weg zum Sieg über die Terroristen führt Euch nicht nur durch den Grand Canyon, über das Meer zur Osterinsel oder nach Rom. Auch New York, der Dschungel und Wüstenabschnitte liegen vor Euch, bis Ihr im zehnten Szenario die Festung der Bösewichter unter Feuer nehmt.

Gegner gibt es während des ganzen Spiels in mehr als ausreichenden Mengen, natürlich ist der Griff zum Feu-

erknopf mal wieder die einzige Methode, die Angreifer in den Griff zu bekommen.

Cobra Command bedeutet trotz Continues und Extraleben mühsames Auswendiglernen. Nur wenn Ihr die geforderten Joypad-Bewegungen in die richtige Richtung zur richtigen Zeit liefert, springt das Spiel zur nächsten Filmsequenz. Gnadenlos unbunt geht die Hubschrauber-Hatz los und endet bald im frustigen Sumpf des interaktiven Einerleis. Spielsüchtige Hubschrauber-Fans sollten beim brillanten „Thunderhawk“ zugreifen.

Carsten Schmitz / Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Umfangreicher interaktiver Zeichentrickfilm mit guter Soundeffekte, gutes Intro.

GRAFIK	SOUND
3-	3-

GAMEPLAY	DAUERSPASS
4-	4-

Zu wenige Farben bedeuten allzu oft undefinierbare Pixel-Wüsten – den minimalen Spielspaß stört das kaum noch.

NOTE
4.

Hersteller: Sega
Preis: ca. 100 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 10
Schwierigkeitsgrad: hoch
Continues: 3
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: -

Versetzen wir uns auf eine Raumstation. Die Bewohner dieses Metallgebildes im All produzieren trotz technischen Fortschritts jede Menge Müll. Der muß natürlich „entsorgt“ werden – dazu haben die Erbauer der Station riesige Abwasserkanäle angelegt. Leider vergaßen sie, daß Kanäle ideale Brutstätten für unerwünschte Besucher sein könn-

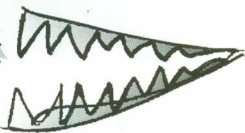
nen. Kurzum: Euer Boss will die Dinger im Kanalsystem loswerden. Da Ihr schon immer ein „Sewer Shark“ sein wolltet, geht Ihr mit voller Kraft und dem Hole Hawg an Euren Job als Kanal-Hai. Euer Gefährt ist bis über beide Zähne bewaffnet. Mutantentratten, gefährliche Fledermäuse, Skorpione und andere Getier lassen sich in der Regel ja nicht mit freundli-



MEGA CD

Hallo, Ihr gefräßigen Ratten! Ich komme gleich.

SEWER SHARK



chen Worten zum Umziehen bewegen.

Nach dem Start der CD empfängt Euch in einem winzigen Bildschirm-Ausschnitt ein Intro mit echten Schauspielern. Obwohl dieses Intro relativ schlecht gemacht ist, ist es der beste Teil des „Spiels“. Sewer Shark ist ein Desaster: Stures Ballern ohne Hirn ist der einzige Sinn. Ihr fliegt in den Kanälen umher. Tore öffnen sich, der Kanal ändert seine Richtung. Ihr

Traumjob: Weltraum-Kammerjäger!

steuert mit dem Joypad das Fadenkreuz auf dem Screen und ballert! Trefft Ihr ein Alien, gibtes Punkte. Damit wäre das Spiel beschrieben. Den ultra-krazigen Rausch-Sound könnt Ihr ebenfalls vergessen. Sewer Shark ist eine einzige Frechheit.

Carsten Schmitz / Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Das Intro hindert den Spieler kurzfristig am angekündigten Ausschließen des Mega-CD's.

GRAFIK	SOUND
4-	4-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
5	5

Ein Machwerk, das die neue Technik nicht wert ist! Schlecht digitalisierte Szenen, wenige Farben, null Spaß!

NOTE

5

Hersteller: Sony Image Soft
Preis: ca. 100 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 1
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: keine
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: -

Eine Spezialeinheit der Polizei wurde gegründet, um motorisierte Verbrecher besser bekämpfen zu können. Ihr schlüpft in die Rolle eines der führenden Mitglieder der Sonderkommission. Eure Frau Cindy kam in einem Feuergefecht mit Mitgliedern der schlimmsten Bande ums Leben. Eure Zukunftspläne sind zerstört und Ihr wartet nur darauf, Rache nehmen zu können. Als motorisierter Rambo geht es ab auf den heißen Asphalt.

Das Spiel ist wie ein interaktiver Film aufgebaut. Ihr müßt innerhalb einer gewissen Zeit Angaben auf dem Screen mittels Joypad folgen. Andernfalls kommt die berühmte große Explosion, und die Rache findet erst einmal ihr Ende. Das Steuerkreuz ist in Richtung der auftauchenden Pfeile zu drücken. Die Level führen z.B. über



Ausweichen, sonst gib's eins mit der Schaufel!

Küstenstraßen, Canyonwege oder Autobahnen.

„Road Avenger“ ist nicht ganz so katastrophal wie andere interaktive Krücken, tieferen Spielwitz oder gar ein echtes Spiel sucht man dennoch umsonst. Als kostenlose Beilage zum Mega-CD gerade noch erträglich.

Carsten Schmitz / Julian Eggebrecht



Folgt dem Pfeil oder es kracht!

In den späten 90er Jahren beherrschen motorisierte Banden die Straßen Amerikas. Zahlreiche Überfälle gehen auf ihr Konto...

ROAD AVENGER

MEGA CD

„GAMERS“ meint...

Die Grafiken reizen anfangs...

GRAFIK	SOUND
3-	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4-	4-

Ein „interaktives“ Debakel ohne Spiel. Einmal durchgespielt, wanden die CD tonsicher für immer ins Regal.

NOTE

4-

Hersteller: Data East/Sega
Preis: ca. 100 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 11
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: 3
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: -



Diese Gamers Galerie ist verkäuflich!



Frustriert, weil Ihr eine Ausgabe Eurer GAMERS verpaßt habt? Keine Panik: Wir haben noch Restbestände der meisten Ausgaben. Schnell bestellen, bevor Euch die anderen zuvor kommen...



Game Gear Soft Case

DM 29,95



Das Game Gear Softcase, ein erschwinglicher Luxus für Euer Game Gear. Mit genügend Platz für alles, was Ihr so „on the road“ braucht, das Hand-held und mehrere Module. Nur noch in wenigen Exemplaren verfügbar.

Ein Sonic zu mir!

Diesmal nicht als der knallharte Action Hero, sondern als knuddeliger Plüsch, mit beweglichen Armen und Beinen.

nur DM 39,95



Alle Action Replays

nur DM 99,-

Nehmt Euch nicht den Strick, wenn Ihr mal wieder nichts das nächste Level schafft! Nein, holt Euch lieber eines dieser unschlagbaren Action Replays. In der Gamers und den Specials findet Ihr jede Menge Action-Replay-Codes, mit denen Ihr auch den fliesten Endgegner knacken könnt.



nur DM 149,-



nur DM 39,95

Ein solides Hardcase für Euer wertvolles Game Gear. Durch den strapazierfähigen Trageriem ist die ideale Transportbox. Nur noch in wenigen Exemplaren verfügbar.



nur DM 99,-

Game Gear Carry all

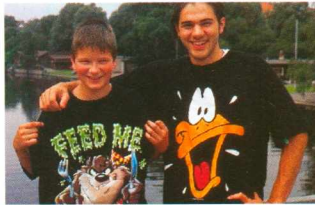


Jede Menge T-Shirts

★ Völlig cool und genau richtig für jede erdenkliche Jahreszeit! Mit diesen Shirts seid Ihr immer voll im Trend!



Daffy Duck „Loonatic“



Tazmania

Duffy Duck „Face“



Bad to the Bone

ab **DM 29,95**
Größen M oder XL

★ CD „Shades“

MEIN SEGA KOMMT NICHT IN DIE TÜTE!

Die Originale aus den USA sind da: Die ultimativen Kulturbestell 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, tritteltastisch und freizeiteif versstatt. Wer sein Sega richtig liebt, schenkt ihm ein gemütliches Zubause von Case Logic!



Game-Gear-Tasche DM 44,95

Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis	
	Sonic Plüschtier	39,95		Gamers Heft 5/93	6,00				
	CD: Chris Hülsbeck <i>Turrican</i>	29,95		Gamers Heft 6/93	6,00	M	XL	T-SHIRTS:	
	Game Gear Soft Case	29,95		Gamers Heft 1/94	6,00	M	XL	Daffy Duck „Loonatic“	39,95
	Game Gear Carry all	39,95		Gamers Special 1/93	9,80	M	XL	Tazmania	29,95
	Action Replay Pro MD	149,00		Gamers Special 2/93	9,80	M	XL	Daffy Duck „Face“	29,95
	Action Replay Pro MS	99,00		Gamers Special 3/93	9,80	M	XL	While E. Coyote „Self Destruct“	29,95
	Action Replay Pro GG	99,00		Tips & Tricks Buch 1 MD	29,95	M	XL	Streetfighter II	39,95
	HEFTE:			Tips & Tricks Buch 2 MS/GG	29,95	M	XL	Hellraiser	29,95
	Gamers Heft 2/92	5,00		TASCHEN:				Bad to the Bone	29,95
	Gamers Heft 4/92	5,00		MD/MS-Tasche GC-2	59,95			Gesamt	
	Gamers Heft 5/92	6,00		CD-Tasche CDW	19,95				
	Gamers Heft 1/93	6,00		Game-Gear-Tasche GC-1	44,95				
	Gamers Heft 2/93	6,00		BESONDERHEITEN:					
	Gamers Heft 3/93	6,00		Telefonkarte Iggelink	98,00				
	Gamers Heft 4/93	6,00		Telefonkarte Fuchsigeltschnell	98,00				

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

ja nein

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Special-Shop:

Bitte keine Überweisung!

Name: (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Euro-Scheck (bitte unbedingt Kartennummer angeben)

Straße:

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

PLZ/Ort:

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

Inland: fixe Beistellung 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.

A D R E S S E :

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

Alle Abbildungen sind ohne Gewähr

TEST

MEGA
DRIVE



Komm, komm!
Ich tu' Dir nichts.



In
Dschafar's
Palast
kommt
es zum
großen
Finale.

Aladdin zeigt Euch, wie nützlich ein Flamingo sein kann.



*Aladdin und die
fröhlichen Luftballons*



Bleibt nicht zu lange
an den grinsenden ...



... Gesichern hängen,
da sie sonst platzen.



Dieser viel-
armige
Höhlen-
bewohner
ist ein
besonders
hartnäckiger
Bursche.



ALADDIN

Virgin's Star-Programmierer David Perry hat es ein weiteres Mal geschafft: Nach den Erfolgen „Cool Spot“ und „Global Gladiators“ zauberte er diesmal Aladdin's Reise durch tausend und eine Nacht auf das Mega Drive.

Daß die Walt Disney Zeichner für die mit Abstand besten Trickfilme verantwortlich sind, stellen sie seit über einem halben Jahrhundert regelmäßig unter Beweis. Daß sie aber auch ebenso gute Videospiele kreieren können, ist dagegen erst seit kurzem bekannt. Zusammen mit den Virgin-Programmierern zauberten sie Ende letzten Jahres

die Abenteuer des Straßenjungen Aladdin auf Euer Mega Drive.

Auf dem Weg zum Palast des hinterhältigen Großwesirs Dschafar durchschreitet Ihr insgesamt zehn kunterbunte Levels – eines schöner als das andere.

In den Straßen von Agrabah könnt Ihr Euch mit Aladdin's Fähigkeiten vertraut machen. Wiselflink läuft, springt und klet-

ALADDIN



tert er über den Bildschirm und gibt selbst in luftiger Höhe eine gute Figur ab, wenn er sich geschwind an einem Seil entlanghangelt. Um sich gegen die verschiedenen Widersacher angemessen verteidigen zu können, trägt er einen Säbel und eine begrenzte Anzahl von Äpfeln bei sich.

Schon nach den ersten Gehversuchen habt Ihr jede Menge zu schmun-

zeln: Da verliert ein über-eifriger Handlanger des Wesirs im Duell seine Hose, oder ein anderer hoppelt Euch mit schmerzverzerrtem Gesicht entgegen, da er gerade mit bloßen Füßen über glühende Kohlen marschiert ist. Die weiteren Stufen führen Euch durch eine Wüstenstadt, eine Grotte oder aber eine feurige Lavahöhle. Obwohl sich das Spiel-

Ab in den Rachen des Lam-pengeistes Dschinni – und weiter geht's ins nächste Level.



Begegnung mit einem über-großen Fisch.



Aladdin und das spuckende Kamel



Mit Hilfe des Dromedars könnt Ihr Eure ...



... Gegner überwinden. Ein Sprung auf den ...



... Rücken des Tiers, und weg ist der Gauner.

Vergeb-liche Fakir-übungen des Böse-wichts.

- EXTRAS -



Ein Ticket für den Spielauto-maten.



Aladdins Kopf bringt ein Extra-leben.



Mit Abus Kopf könnt Ihr in die Bonus-runde gelan-gen.



Jedes Herz bringt neue Kraft.



Die Anzei-ge Eurer Lebens-Energie.



Diaman-ten hel-fen beim Händ-ler wei-ter.



Jede blaue Vase markiert einen Restar-t-point.

ALADDIN



Der Flug durch die Lavahöhle.



prinzip während des gesamten Abenteuers nur unwesentlich ändert, kann von

den Weg in eine Bonusrunde, bei der Ihr mit Aladdin's Äffchen Abu mächtig abräumen könnt. Darüber hinaus erhaltet Ihr zwischen den Levels die Chance, am Spielautomaten Euren Vorrat an Äpfeln, Diamanten und Continues aufzustocken. Ein nicht ganz unwesentliches Feature, wenn man bedenkt, daß Euch selbst in der leichtesten Spielstufe nur einige wenige Leben zur Verfügung stehen.



Der hinterlistige Papagei stiehlt auch schon mal Wunderlampen.

Von diesem jungen Mann könnt Ihr Euch getrost etwas andrehen lassen.

Durchhängern oder gar Langeweile keine Rede sein. Die verschiedenen Extras sorgen für zusätzliche Abwechslung: Die von Euch gesammelten Edelsteine lassen sich beim Straßenhändler gegen wertvolle Continues und Zusatzleben eintauschen. Ein anderer Gegenstand eröffnet Euch



Aladdin stellt stellenweise selbst die Top-Titel des Genres in den Schatten. Die überzeugende Grafik – besonders

Bei den schwingenden Kugeln ist das richtige Timing gefragt.



Peinlich! Hat der gute Mann denn keinen Gürtel?



„Mit Dir hatte ich sowieso noch ein Hühnchen zu rupfen!“

- GEGNER -





ALADDIN



Aladdin auf der Flucht.



Irgendwie hab' ich das Gefühl, ich werde beobachtet.

Der Spielautomat hält Edelsteine, Extraleben, Äpfel und Continues für Euch bereit.



Das gibt 'ne bombige Überraschung.

Abstecher mit dem fliegenden Teppich.

Doch auch diese minimalen Schwächen können nicht über den nahezu perfekten Gesamteindruck hinwegtäuschen. Aladdin gehört auf jeden Fall zu den besten aller Mega-Drive-Spielen.

- Levelübersicht -



„GAMERS“ meint...

Das beste Jump & Run auf dem MD überzeugt durch grandiose Grafik, gute Spielbarkeit und Abwechslungsreichtum.

GRAFIK	SOUND
1	1-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1-	2+

Weder Paßwortsystem noch Batterie. Ein paar mehr Levels hätten nicht geschadet.

NOTE

1-

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



Ein Verkehrsschild in der Wüste? Hier kann doch was nicht stimmen.

wenn es nicht sogar schon das beste ist.

Bleibt abzuwarten, was sich die Programmierer einfallen lassen werden, um Euch auch weiterhin derartig begeistern zu können.

Flaze Abdolali

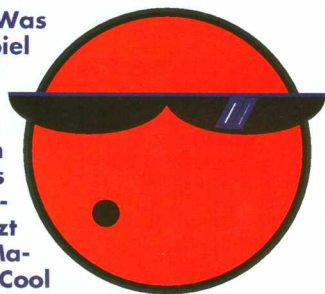


TEST TEST TEST

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE



Ein Punkt geht um die Welt: Was einmal als einfaches Werbespiel für die Firma Seven Up begann, mauserte sich unter der Regie von Sega-Spezialist Dave Perry zu einem der spielbarsten und originellsten Jump & Runs auf dem Mega Drive. Mit einjähriger Verspätung kamen jetzt endlich auch Game-Gear- und Master-System-Versionen heraus: Cool Spots Siegeszug ist kaum aufzuhalten.

Normalerweise kommt bei einem Werbespiel-Auftrag nichts besonders Gutes heraus. Die Ausnahmen dieser Regel schuf in den letzten 1 1/2 Jahren ein ehemals englischer Programmierer, der inzwischen kalifornische Sonne dem englischen Nebel vorzieht. David Perry, so der Name des begabten Programmierertalents; CoolSpot einer der Höhepunkte seiner Karriere. Dave Perrys Erfolg begann mit der Allianz zwischen McDonalds und Virgin beim Spiel Global Gladiators. Der Erfolg des soliden Jump & Runs war bald in aller Munde, und flugs meldete sich Getränke-riese Seven Up bei Virgin, um ein ähnliches Spiel zu bekommen. Gesagt, getan ... Dank des Erfolges von Global Gladiators wurde wieder Dave Perry auf den Plan gerufen, um sich Gedanken über den Hauptcharakter der Seven-

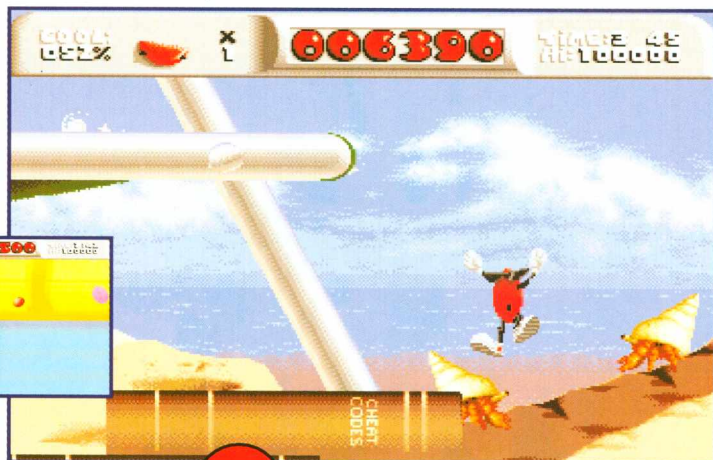
Quietschen-Reiten inklusive: Spot tut alles, ...



... um seine Freunde zu retten.



Up-Kampagne zu machen. So leicht war das nicht, denn der kleine Knirps war nichts anderes als ein roter Punkt. Zum Hauptdarsteller des Spiels wurde er erst durch den genialen Input von Davids Grafikern; Sie schufen in nächtelangen Sitzungen einen voll animierten Zei-



chenrickstar. Ein simpler roter Punkt mit einer Sonnenbrille, zwei Beinen und zwei Armen.

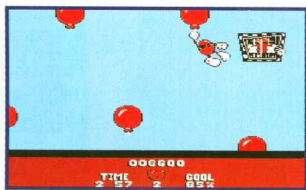
Als der Hauptdarsteller fertig war, begann die Arbeit am

eigentlichen Spiel. Auch hier hatten die Grafiker wieder einen riesigen Haufen Arbeit, denn Spot sollte mehr Animationsphasen bekommen als die meisten Videospiel-Helden vor ihm. Auch dieses Kunststück klappte, und bald war es nur noch an den begabten Programmierern und Leveldesignern, aus den Bruchstücken ein komplettes Spiel zu

Strand-Eskapaden: Nach wildem Surfen auf Flaschen landet Ihr mitten im heißesten Sand.



Um in den Bonuslevel zu kommen, müßt Ihr besonders viele Coolness-Punkte auf sammeln.

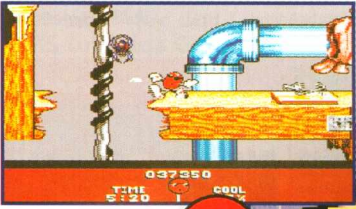




COOL SPOT



Rasende Rutschpartien – Erinnerungen an Sonic werden wach ...



Auch auf den 8-Bit-Systemen macht Spot eine gute Figur.



Klettereien am Landungssteg: Im Hintergrund schipern friedlich Schiffe, während Spot mit garstigen Würmern zu kämpfen hat.



Auf dem Master System stört das ruckelige Scrolling.

machen.
Ihr schlüpft in die Rolle des ultracoolen Spot. Er ist zwar ultracool, hat aber dennoch das Problem, daß ihm seine Freunde, allerlei rote Punkte, abhanden gekommen sind, und in Käfigen gefangen gehalten werden. Flugs macht sich Freund Spot auf einer Flasche surfend auf den Weg zum Strand – um der Spur seiner entführten Kameraden zu folgen.

Spots Fähigkeiten sind, verglichen mit denen anderer Jump&Run-Stars, nicht gerade umwerfend vielfältig, sie reichen aber dennoch aus.



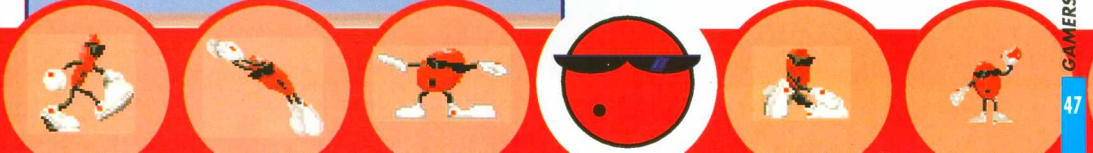
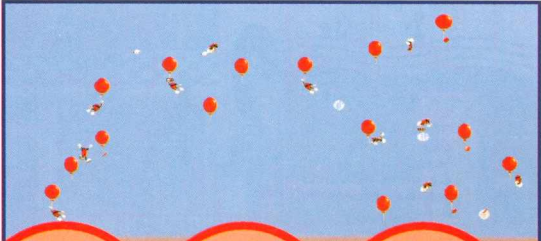
Kommt ein Gegner angestapft, schießt der wehrhafte Punkt einige Kohlendioxidteilchen auf seine Widersacher, und schon zerplatzen

die garstigen Bösewichter in tausend Teilchen. Da sich die Feinde von allen Seiten nähern und Spot auch oft aus der Luft

Spot wäre aber kein echter Jump

Ballon-Clovereien: Nehmt Ihr im ersten Level den beschwerlichen Weg, winken Bonuspunkte.

& Run-Star, wenn er nicht auch ganz gewaltige Hüpfert machen könnte. Schon im ersten Level bietet sich ein Labyrinth aus Luftballons geradezu für wilde Luftakrobatiken an. Besonders begehrt sind auf dem Weg einsammelbare Coolness-Punkte, die, in ausreichenden Mengen eingesammelt, ein Öffnen des Käfigs mitamsamt Eures eingesperrten Freundes möglich machen. Solltet Ihr trotzdem weiter Coolness-Punkte einsammeln, bekommt Ihr ab einer bestimmten Menge Zutritt zu einem Bonuslevel zwischen den Abschnitten des Spiels. Aber



COOL SPOT

aufgepaßt – unvorsichtige Schatzsucher sterben auch mal an einem abgelaufenen Zeitlimit.

Los geht die Hatz nach Coolness und den gefangenen Punkten am Strand, weiter im Hafen und schließlich durch so abgedrehte Levels wie Badewannen und Kinderzimmer-Regale. Insgesamt 11 Levels müßt Ihr erkunden, um alle befreundenen Punkte

Der Schlachtplan kommt zuerst: Reißt den gefangenen Spot – und sammelt dabei möglichst viele coole Punkte.



tionen beeindruckend auf dem Game Gear und Master System fast genauso wie auf dem großen 16-Bit-Bruder. Einzige die Master-System-Version leidet unter einem ziemlich ruckeligen Scrolling, das sich auch negativ auf die Gesamtspielbarkeit auswirkt. Im Soundbereich kann man natürlich keine Wunder erwarten,

aber auch da schlagen sich die kleinen Segas wacker.

Ob 16-Bit oder 8-Bit, ob zu Hause oder für unterwegs – Cool Spot ist für Sega-Fans ein absolutes Muß.

Julian Eggebrecht

gelang hier auch der Sound: Drum-Samples helfen der Atmosphäre des Spiels.

Aber auch die 8-Bit-Varianten sind erstaunlich gut gelungen: Alle Levels sind intakt, und auch Spots Anima-



Kabale im Kinderzimmer: Spielzeug contra Spot.

aus den Käfigen zu befreien. Cool Spot ist einfach coool. Selten zuvor gab es einen so genial animierten Hauptdarsteller in einem Videospiel. Hunderte von Animationsphasen stecken in dem kleinen roten Punkt – geradezu unerschöpflich scheint der Fundus der Gags

und kleinen Feinheiten zu sein, die in ihm stecken. Laßt Spot einfach mal 10 Minuten auf der Stelle stehen, und Ihr erlebt ein Feuerwerk an Gags. Doch so simpel auch der Rest des Spiels gestrickt ist, dank der hervorragend designten Levels, der guten Hintergrundgrafiken und der witzigen Musik machen alle 12 Levels einen Heidenspaß.

Die beste Version wird Euch natürlich auf dem Mega Drive geboten, hier quillt das Modul geradezu über vor Animationen und opulenten Hintergründen. Besonders der gut

TEST TEST „GAMERS“ meint...

Sehr gute Animationen und tolle Spielbarkeit machen Cool Spot zu einem der besten Jump & Runs auf MD und GG.

GRAFIK SOUND
1- 2+

GAMEPLAY DAUERSPASS
1- 2+

Auf dem Game Gear sind die Zeitbegrenzungen teilweise etwas knapp.

NOTE
1.

Hersteller: Sega
Preis: ca. 120/90 DM
Genre: Jump & Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 11
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: sammelbar
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 8/2 MBit

TEST TEST „GAMERS“ meint...

Auch hier sehr gute Grafiken mit tollen Animationen – Spot ist einmalig.

GRAFIK SOUND
2- 3+

GAMEPLAY DAUERSPASS
2 2+

Ruckliges Scrolling, daher auch schlechtere Spielbarkeit als die anderen Versionen. Auch der Sound ist deutlich schlechter.

NOTE
2+

Hersteller: Sega
Preis: ca. 90 DM
Genre: Jump & Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 11
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: sammelbar
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo GameGear 3DO
Landstalker dt 109,95 ThunderHocker dt 99,95
F-15 Strike Eagle II dt 129,95 FIFA-Soccer dt 109,95
Aladdin dt 119,95 Streetfighter II dt 139,95

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h !

Und viele andere Titel auf Anfrage. Preisliste gegen 3 DM in Blotmarken.
Versand nur gegen Vorkasse zzgl. 5 DM Porto innerhalb der EG !

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
Tel./FAX: 030/621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz





TEST
GAME GEAR

MASTER
SYSTEM
TEST



Die Programmierer der Disney-Module sind immer wieder für eine Überraschung gut. Bestes Beispiel hierfür ist wohl „Land of Illusion“ für das MS und das GG.



Von wem der Lippenstift auf seiner Wange wohl stammt ...

Mickey's Traumwelt in der Übersicht.

LAND OF ILLUSION

Nach dem großen Erfolg des ersten Mäuse-Abenteurers auf dem Master System und dem Game Gear war es keine Frage, ob es eine Fortsetzung geben würde, sondern vielmehr, wie diese aussehen würde. Nicht zuletzt aufgrund der spielerischen Qualität

hätten ein paar neu gestaltete Levels für einen weiteren Top-Hit ausgereicht. Daß das hohe Niveau von „Castle of Illusion“ nicht nur gehalten, sondern in imposanter Weise überboten werden konnte, war zur Zeit der Erscheinung des Spiels, Anfang 1993

um so erfreulicher, und hat bis heute das wohl beste Modul auf Sega's „kleinen“ Konsolen zur Folge.

Auf den Spuren des Phantoms geleitet Ihr Mickey durch 13 unterhaltsame Welten, die jeweils in bis zu sieben Levels untergliedert sind.



In so manch hohlem Baum lassen sich hilfreiche Gegenstände finden.



Der kleine Mäuserich weiß sich selbst gegen Riesenschlangen zu wehren.

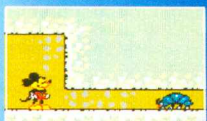


Der Trick mit dem Apfel stillt nicht nur den Hunger des Reptils ...

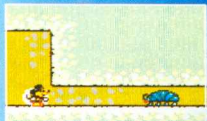


... sondern eröffnet Mickey auch den weiteren Weg in die dunklen Wälder.

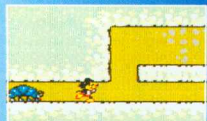
LAND OF ILLUSION



Manch noch so knifflige Stelle könnt Ihr durch ...



... Inanspruchnahme der von Euch gefundenen ...



... Gegenstände problemlos bewältigen.



Ein anderes Mal könnt Ihr auch mit bloßen Mäusen...



... händeln ganze Wände verschwinden lassen.



Euer kleiner Freund ist imstande, Gegenstände zu heben ...



... und dann wegzwerfen. Wenn Ihr diese Fähigkeit an der...



... richtigen Stelle anwendet, habt Ihr das nächste Rätsel gelöst.



Huhuuhu, Goofy! Hier bin ich!



Das Abenteuer beginnt in einem Zauberwald. Hier könnt Ihr Euch mit Mickey's neuen Fähigkeiten vertraut machen: Ihr dürft mit ihm nicht nur wie gewohnt umherlaufen und -springen, sondern seid jetzt auch imstande, Gegenstände aufzunehmen und mit Euch herumzutragen. Dies erweist sich als äußerst praktisch, da Ihr so Steine an einer beliebigen Stelle plazieren könnt und sich dadurch beispielsweise höher gelegene Plattformen erreichen lassen. Außerdem eignen sie sich vorzüglich zur Verteidigung – jeder beworfene Gegner verschwindet auf der Stelle.

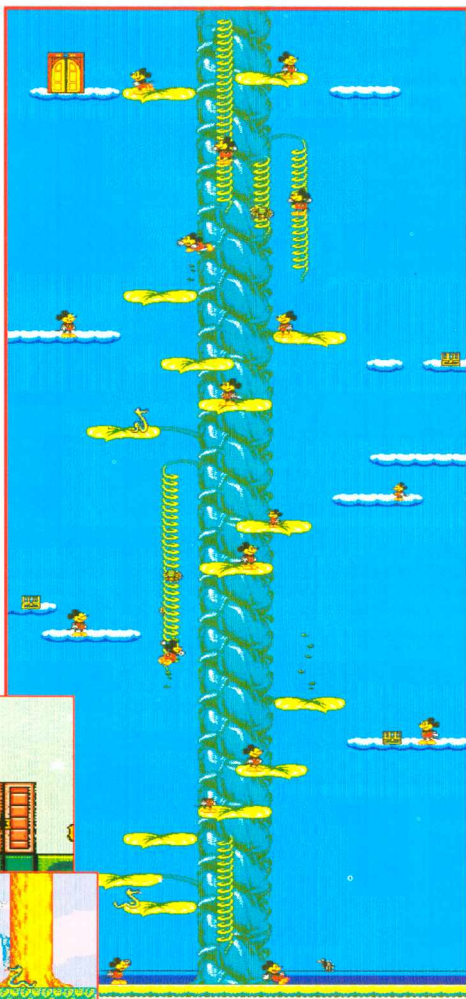
Die weiteren Stufen führen Euch in Unterwasser-Labyrinth, verschiedene Schlösser, einen Riesengarten oder auch ein Spiel-



Zu früh gefreut: Auch der Mini-Adler hat es auf Euch abgesehen.



Die kleine Schlange hat gleich eine wunderschöne Beule.



zeugland. Am Ende einiger Stufen werdet Ihr auf einen Gehefen des Phantoms stoßen, welcher einen Eurer entführten Freunde bewacht. Gelingt es Euch, diesen zu befreien, werdet Ihr jeweils mit einer Magie belohnt, auf die Ihr je nach Bedarf zurückergreifen könnt. So ist beispielsweise an besonders schmalen Stellen das Schrumpfelixier des Rätsels Lösung, welches Euch per Knopfdruck in eine „Mini-Maus“ verwandelt. Ein anderes Mal erhaltet Ihr ein

LAND OF ILLUSION



Zu jedem Schlüssel gibt es auch die dazugehörige Tür.



Selbst im Wasser gibt Mickey eine gute Figur ab.

Fliegende Kürbisse im Schloß? Halloween war doch gerade erst!



Zauberseil, das es Euch ermöglicht, nahezu jede Wand emporzuklettern.

Bis zum letzten Level, der Burg des gemeingefährlichen Phantoms, erwarten Euch noch eine ganze Reihe von Überraschungen, die selbst routinierte Spieler vor völlig neue Aufgaben stellen.

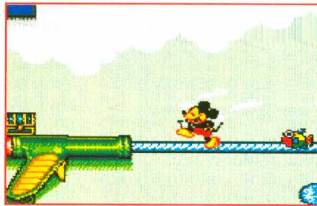
Land of Illusion ist eine perfekte Kombination aus Hüpf- und Knobelspaß. Spielerisch und technisch wird Euch nur vom Besten geboten: Der enorme Abwechslungsreichtum, gepaart mit einem flackerfreien und flüssigen Scrolling garantieren absoluten Spielspaß. Verstärkt

wird dieser zusätzlich noch dadurch, daß trotz der zahlreichen Rätsel und des zusätzlichen Zeitlimits, welches Euch in jedem Level auferlegt wird, keine unfairen Stellen zu finden sind.

Somit steht für uns eindeutig fest: Selbst nach fast einjährigem Bestehen des Moduls auf dem Master System und dem Game Gear hat es kein anderes Spiel geschafft, dem zweiten Mäuse-Abenteuer den Rang abzulaufen.

Reza Abdolali

Wozu Wasserpistolen doch gut sein können.



Mickey im Anmarsch: Da steht das Schloß Kopf!



„GAMERS“ meint dazu...

Das Disney-Modul überzeugt in allen Bereichen: Grandiose Spielbarkeit, grafisch makellos und überdurchschnittlich guter Sound. 13 abwechslungsreiche Levels mit flüssigem Scrolling und jeder Menge Ideen und Extras. **Unser Fazit:** Einfach genial!

GRAFIK	SOUND	GAMEPLAY	DAUERPASS
1	2	1	1+

Dem komplexer Spiel fehlt lediglich ein Paßwortsystem. Ansonsten ohne Fehl und Tadel.

NOTE 1

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Jump and Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
13
Schwierigkeitsgrad:
mittel-hoch
Continues:
unendlich
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
4 MBit

ENDGEGNER

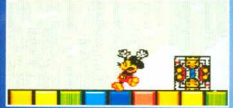
Der Riesenfels



Das Schloßgespenst



Der Kartenkönig



Die Tempelschlange



Die Riesenkrabbe



Das Phantom



TEST

MEGA
DRIVE

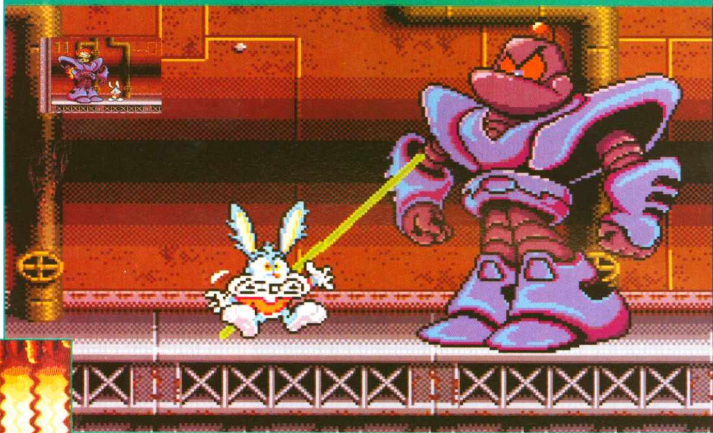
TINYTOON



ADVENTURES

Die chaotischen Zustände in Toontown sind in aller Welt bekannt. Da liefern sich Roadrunner und Coyote die haarsträubendsten Duelle, oder aber Duffy Duck raubt Bugs Bunny den letzten Nerv.

Diesmal ist Bugs Sohnemann Buster in Schwierigkeiten, weil Oberbösewicht Dr. Gene Splicer dessen Freunde gekidnappt hat, um mit ihrer Hilfe auf einer fernen Insel einen Schatz zu heben. Da Buster den Scharfsinn seines Vaters mit in die Wiege gelegt bekommen hat, zieht er artig die Mohrrübe aus der



Da wird es einem angst und bange! Solche Gestalten ...

... gibt es in Toon Town aber nicht.



Außerdem erreicht er selbst sehr hohe Plattformen, da er sich während des Sprungs von den Wänden nach oben abstoßen kann.

Gönnen Euch die teilweise urkomischen Gegner eine Verschnaufpause, solltet Ihr die Gelegenheit nutzen, um nach den vielen versteckten Extras zu suchen. Neben den Energieherzen gibt es jede Menge Mohrrüben. Die schmecken nicht nur besonders lecker, sondern verleihen Euch ab einer gewissen Anzahl auch die Fähigkeit, einen Freund herbeizupfeifen, der Euch in brenzlichen Situa-



Ob mit Hilfe eines Seils oder einer Riesenkugel: Buster weiß sich immer zu helfen.

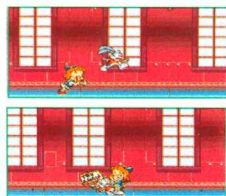
Backentasche, gibt seiner Babs ein Abschiedsbussi und macht sich auf in Richtung der Verschwörer.

Das Abenteuer beginnt mit einer Übersichtskarte der Inselgruppe, die Ihr mit Buster durchqueren müßt, um die Toons nach und nach zu befreien. Die Inseln sind in fünf

Regionen unterteilt, in denen jeweils vier bis sechs Level zu absolvieren sind.

Buster ist ebenso flink wie sprunggewaltig. Er kann nicht nur auf seine Gegner springen, um sie verschwinden zu lassen, sondern auch aus vollem Lauf heraus in sie hineinrutschen, so daß sie platzen.

Verfolgungsjagd



Federfertigkeiten



Kanonenflug



„Tiny Toons“ war zusammen mit den „Turtels“ Konami's erste Veröffentlichung auf dem Mega Drive und wurde gleich ein Top-Hit.



Selbst die drohlichen Schneemänner sind gefährlich.

Kleine Meinungsverschiedenheit mit einem Waldbewohner.



Levelübersicht



tionen aus der Patsche hilft.

Die mitunter sehr komplex aufgebauten Stufen führen Euch an die verschiedensten Orte, wie zum Beispiel in den Wald, in eine Tropfsteinhöhle, ins Wasser oder in eine Eislandschaft. Am Ende jedes Hauptlevels wartet Dr. Splinter, der einen Eurer Freunde als Helfershelfer zur Seite hat.

Tiny Toons überzeugt vor allem durch die herrlich animierte Titelfigur und



In der Tropfsteinhöhle kommt man schon mal ins Straucheln.

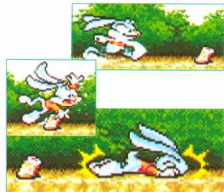
die Vielzahl der abwechslungsreichen Level. Teilweise erwarten Euch raffinierte Labyrinth, ein anderes Mal wird Euch eine reinrassige Jump-and-Run-Stufe präsentiert.

Grafik und Sound sind leider nur guter Durchschnitt, dafür verfügt das Modul aber über eine Paßwortfunktion.

Nicht zuletzt aus diesem Grund bereiten die putzigen Tiny Toons auch langfristig jede Menge Freude.

Reza Abdolali

Stolpersteine



Gegner



Endgegner



„GAMERS“ meint...

□ Herrlicher Comicspaß mit fast makelloser Spielbarkeit, gutem Sound, klasse Animationen und vielen Levels.

GRAFIK	SOUND
2-	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1-	1-

□ Es fehlt ein wenig die grafische Abwechslung, Ansonsten tadellos.

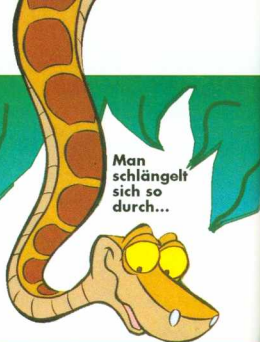
NOTE
1.

Hersteller:
Konami
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Jump & Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
5 Welten à 4-6 Stufen
Schwierigkeitsgrad:
mittel - hoch
Continues:
Passwortfunktion
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
4 MBit

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

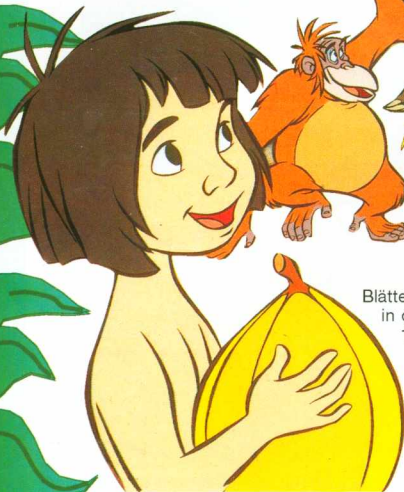
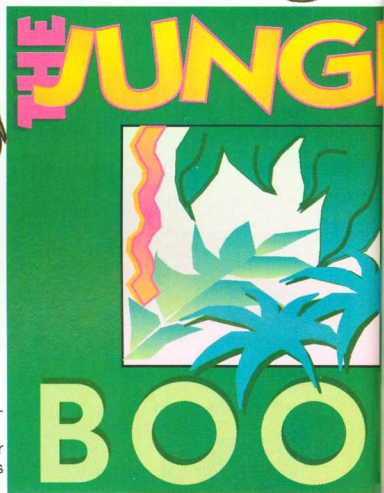
türlichen Eltern getrennt und von den Tieren des Urwalds aufgezogen und mit den lokalen Gesetzen vertraut ge-

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



Man schlingelt 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-

geprägt hatte und was er schließlich als Mensch unter Menschen erlebte.

Nein, diesmal ist es nicht Tarzan, der im Dschungel für Aufruhr 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,

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 fiesse Schlange Kaa macht Mogli das Leben ganz schön schwer.

Hinter den Bananenstauden verbergen sich manchmal...



...ganz nützliche Extras wie dieser Boomerang.

E
K

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

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...



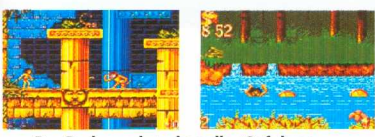
Shir Khan, der Oberbösewicht, ist ein harter Brocken!

Es gilt, in bester Jump&Run-Manier die diversen Hindernisse im Dschungelleben zu überwinden und nach zahlreichen Gefahren heil im Dorf der Menschen anzukommen.

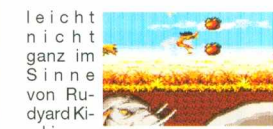
Das ist gar nicht so einfach, denn der Urwald steckt voller Gefahren. Neben den verbergen sich oft nützliche Extras, etwa ein Bananen-Boomerang oder Schnellfeuer-Erdnüsse, aber auch so nette Sachen wie Energiespender, Continues oder Extraleben. Die braucht er auch, um gegen solche fiesen Zwischengegner wie Kaa, King Louie oder Shir Khan persönlich erfolgreich beste-

hen zu können. 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



Der Dschungel steckt voller Gefahren.



Elefantenpatrouille.

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 bewerkeln. Aber auch giftspuckende Schlangen, amoklaufende Ameisenbären, Piranhas, Krokodile und tiefliegende Papageien

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 gesehen und gesehen haben!!!

Denn nur so wißt Ihr letztendlich, worum es im „Jungle Book“ von „Virgin“ tatsächlich geht, das Wissen können

„GAMERS“ meint...

NOTE

2-

Die optische Umsetzung des Zeichentrick-Vergätses in beiden 8Bit-Versionen hervorragend gelungen.

GRAFIK	SOUND
1-	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3-	3

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

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



In diesem (etwas anderen) Restaurant treffen Mick...



... und Mick auf Ronald McDonald - die Reise beginnt.

Noch vor einem Jahr war der Programmierer David Perry mehr oder minder ein unbeschriebenes Blatt. Mittlerweile hat er sich durch Titel wie ‚Cool Spot‘ oder ‚Aladdin‘ einen Namen gemacht. Der Durchbruch gelang ihm mit diesem grandiosen Titel.

GLOBAL GLADIATORS



EXTRAS



Die Herzen füllen Euren Energiebalken wieder auf.



Die Pfeile kennzeichnen die Restart-Punkte.



An einigen Stellen findet Ihr unsichtbare Stufen.



Sammelt die „M's“, um ein Level beenden zu können.



Der kleine Wecker erweitert Euer Zeitlimit.



Ronald McDonald winkt Euch aus jedem Level.

BONUSGAME



Im Bonusgame gilt es, diverse Gegenstände in die ...



Um die höhergelegenen Plattformen zu erreichen ...



... passenden Container zu werfen. Zur Belohnung ...



... müßt Ihr lediglich auf diese Röhren springen ...



... gibt es Extraleben und auch Continues.



... und schon werdet Ihr nach oben befördert.

Die erste Welt des Abenteurers trägt den pikanten Namen Slime World und ist die Heimat der glibberigsten und schleimigsten Monster. Um Euch gegen die Vielzahl der genial animierten Charaktere verteidigen zu können, tragt Ihr ein Goo-Gun (frei übersetzt: Schmierengewehr) bei Euch.

In den darauffolgenden Stufen erwarten Euch neben springenden Mülltonnen und peilschnellen Bibern auch

Schneefledermäuse und fliegende Fische. Es gilt, möglichst viele „M's“ einzusammeln, da Ihr das Ziel nur mit einer gewissen Anzahl von ihnen passieren könnt. Weil sie zum Teil an den unmöglichsten Stellen plaziert sind, müßt Ihr auf Plattformen, Gewächse und Katapulte springen, um sie erreichen zu können. Außer den Buchstaben sind noch weitere Symbole wie Herzen oder Uhren in den Leveln versteckt.

Die weiteren Welten führen





DIE GEGNER



Euch in einen mysteriösen Wald, die „Toxi Town“ und in die Eiswüste, wo Euch besonders schaurige Schneemonster erwarten.

Die urkomisch animierten Gegner sind neben dem enorm hohen Spieltempo ohnehin eine der großen Stärken dieses Moduls. Ein weiteres Highlight ist das spaßige Bonusgame, bei dem Ihr vom Himmel fallenden Müll in die dazugehörigen Recycling-Container befördern müßt. Klugerweise gibt es hierbei nicht nur Punkte zu ergattern: Geschickte Umweltschützer erhalten ab einer gewissen Anzahl entsorgter Gegenstände Extraleben und Continues.

Folglich bekommt Ihr mit Global Gladiators ein Abenteuer der oberen Klasse geboten. Einzig das über die gesamten 12 Level nur bedingt abwechslungsreiche Spielprinzip ist zu bemängeln – die vielen Ideen und Extras trösten aber auf jeden Fall

darüber hinweg. So bleibt die Reise zwar ein wenig im Schatten der neueren Werke des Autors David Perry (ausführliche Reviews von Alad-

Die Mülltonnen attackieren Euch mit ihrem Inhalt.

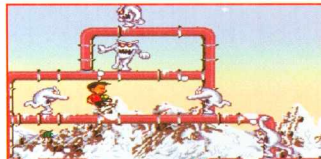


In der Arctic erwartet Euch der letzte Endgegner.



din und Cool Spoot findet Ihr auf den Seiten 42 und 48), war aber schon zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung das beste Spiel dieses Genres, welches nicht von Sega selbst produziert wurde.

Reza Abdolali



In einer Stufe des Arctic-Levels findet Ihr Euch in einer Eishöhle wieder.

Von Plattform zu Plattform durch den Zauberwald.



„GAMERS“ meint...

Flottes Action Jump-and-Run mit witziger Animation, fetzigem Sound und einem klasse Bonus Game.

GRAFIK	SOUND
2	2+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	2

Einzig das über alle 12 Level gleichbleibende Spielprinzip ist zu bemängeln.

NOTE
2+

Hersteller:
Virgin
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Jump 'n' Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Schwierigkeitsgrad:
4 Welten à 3 Level
mittel - hoch
Continues:
sammelbar
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

Wenn die Eismonster erst einmal loslegen, heißt es, Augen zu und durch!

TEST

MEGA DRIVE



Kampf der Titanen auf dem heimischen Bildschirm: Prügelspiele sind in Mode wie nie zuvor. Ausgelöst haben den Boom Capcoms Megahit

Lange mußten die Sega-Prügelfans auf dem Trockenen sitzen. Neidisch blickten sie hinüber zu den Nintendo-Anhängern, die schon seit einem Jahr das Spiel der Spiele besaßen. Die Rede ist natürlich von Street Fighter II. Seit den Zeiten des gelblichen Pampele-Geistes Pac-Man war kein Videospiel so unglaublich erfolgreich wie Capcoms Prügeltiger. Erst nach vielem Hin und Her und diversen politischen

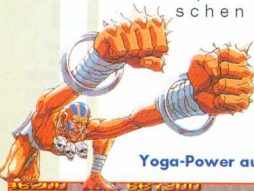


STREET FIGHTER II



Yoga-Power aus Indien.

E. Honda, der gefürchtete Sumo-Ringer.



Auseinandersetzungen bekam die Sega-Gemeinde zu Weihnachten endlich ihre eigene Street-Fighter-II-Version „geschenkt“.



Optionsvielfalt: Im Menü könnt ihr einzelne Schläge ausschalten.

Als einer von zwölf Kämpfern tretet Ihr im Turnier der weltbesten Straßenkämpfer an. Jeder der zwölf hat seine eigenen Gründe, am mörderischen Kampfteilzunehmen: Großer Bösewicht im Bunde der Zwölf ist M. Bison, Herr eines weltumspannenden Drogenkartells und Drahtzieher Hundertler von Verbrechen. Jeder Kämpfer beherrscht einige Standardangriffe und Taktiken, die universell einsetzbar sind – doch davon lebt das Spiel nicht. Viel wichtiger sind die sogenannten „Special Moves“, die über besonders

komplizierte Joystick-Feuertasten-Kombinationen ausgelöst werden. Erst diese individuell verschiedenen Angriffstaktiken machen das Spiel interessant. Street-Fighter-II-Fans haben natürlich Ihre Lieblingskämpfer: Besonders beliebt ist die wehrhafte Chinesin Chun Li, die ausgesprochen flink ist. In der Sega Version des Automatenknallers überzeugt

„GAMERS“ meint...

Der König der Prügelspiele: Perfekte Spielbarkeit, tolle Grafiken und eine erstaunliche Spieltiefe: Konkurrenzlos!

GRAFIK	SOUND
1	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1	2

Ohne Sechs-Buttons-Joy pads macht's kaum Spaß. Die Digisounds hätten in den 24 MBW besser klingen können.

NOTE 1

Hersteller: Sega/Capcom
Preis: ca. 140 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 12
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: unbegrenzt
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 24 MBit



Bonuszerstörungen: Mit rabiaten Fußtritten ergattert ihr Punkte.

Street Fighter II, doch Acclains ultrabrutales Mortal Kombat macht dem Klassiker den Thron streitig. Gamers fragte: Wer prügelt besser?

ten waren. Ein krasser Kontrast zur typischen Comicgrafik Street Fighters trat beinahe zur selben Zeit auf die Sega-Fighterbühne: Acclains Umsetzung des Automatenspiels Mortal Kombat sorgte schon im Vorfeld für heftige Diskussionen. Den eindeutigen Sympathie-Vorsprung des SF-II-Vorbilds

de das Modul hinsichtlich der Brutalität – die berühmten Todesangriffe fielen weg. In vielen anderen Punkten gleicht Mortal Kombat seinem Vorbild: Auch hier stehen 12 Kämpfer zur Wahl, und

en, beim längeren Spielen fallen die Unterschiede deutlich auf. Mortal Kombat besitzt bei weitem nicht die Spielbarkeit und Vielfalt eines Street Fighter II, die Bewegungen und Angriffe der Kontrahenten sind nicht so gut aufeinander abgestimmt, und viele Special Moves unterscheiden sich kaum voneinander. Auch die Protagonisten ähneln sich zu sehr. Besonders einfallsreiche

Furchtbarer Endgegner: Goro.

Charaktere wie den Inder Dhalsim aus SF II sucht man vergeblich – das Modul hat einfach nicht die Klasse des Vorbilds und bietet bei weitem nicht dessen Spieliefe. So sehr Mortal Kombat auch versucht, am Thron zu rütteln, echte Chancen hat der amerikanische Emporkömmling nicht. Zwar reißt sich Acclains Sprößling locker auf dem zweiten Platz ein und läßt die Verfolgerschar auf den hinteren Plätzen zurück, der Abstand zur Street-Fighter-II-Spitze bleibt trotzdem groß.

Julian Eggebrecht

MORTAL KOMBAT



vor allem die Spielbarkeit: Capcoms Programmierer vollbrachten zwar auch bei der Konvertierung der Grafiken ein kleines Wunder, das Spiel überzeugt aber dennoch hauptsächlich durch das extrem gut gelungene Spielgefühl – und nebenbei spendierten die Programmierer dem Modul noch einige Modi, die im Original nicht enthal-

versuchten die Mortal-Kombat-Macher durch fotorealistische Grafiken, extreme Brutalität und eine gnadenlose Marketingkampagne auszugleichen: Selbst hartgesottene Kämpfer erschrecken angesichts der blutigen Realoszener. Acclains Umsetzung gelang auch auf dem Mega Drive sehr passabel. Vor allem die Grafik wirkt auch in dieser Version extrem realistisch – nur die Hintergründe sind allzu schlicht und simpel. Etwas entschärft wur-

den zwischen den Levels diverse Bonusrunden.

Trotzdem hat im direkten Vergleich Street Fighter die Nase weit vor: Nicht nur die Grafiken sind auf Dauer sehr viel schöner anzuschau-

Der Kickboxer: Liu Kang.



Auch Mortal Kombat bietet Bonusrunden.

„GAMERS“ meint...

Sehr lebensecht digitalisierte Kämpfer. Schon mit dem normalen Pad perfekt spielbar.

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

Unnötige Brutalität und teilweise sehr schlechte Hintergründe. Weniger Techniken, Tricks und Spielmodi als SF II.

NOTE

2

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 140 DM
Genre: Prügelspiel
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 12
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: maximal 9
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 16 MBit



Altmeister Shang Tsung beherrscht alle Tricks.

Eisige Über-raschungen: Sub-Zeros Eis-Atom friert den Gegner ein.

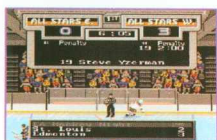
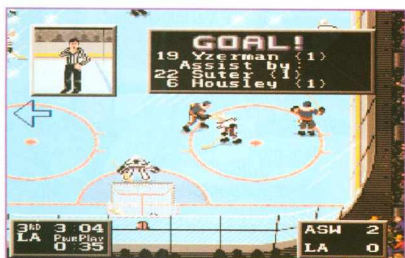




HOCKEY 94

Zwar wurde die dritte Auflage der fast schon legendären EA-Eishockeysimulation mit über 25 neuen Features ausgestattet, jedoch schon drei bis vier von ihnen hätten gereicht, um den Kauf des Moduls rentabel zu machen.

Zunächst einmal muß man den Programmierern dieses genialen Games Hochachtung zollen, da sie es ein weiteres Mal geschafft haben, ihren Vorgänger ohne gravierende Sound- und Grafikverbesserungen derart zu übertrumpfen. ‚Wie das geht‘, fragt Ihr – ganz einfach: Zunächst einmal könnt Ihr in Verbindung mit dem EA-Adapter (der allerdings nicht mitgeliefert wird!) mit bis zu vier Spielern gleichzeitig dem Puck hinterher jagen. Das dies eine ganz besondere Gaudi ist, versteht sich wohl von selbst, zumal in diesem Modus keine spielerischen Einbußen festzustellen sind. Außerdem sind die Torhüter nicht nur noch beweglicher und sicherer als



Nach einem Tor werden der Schütze sowie der Passgeber namentlich angezeigt.

Bei überhartem Spiel gibt es gleich eine Strafzeit.

zuvor, Ihr könnt Euren Keeper jetzt auch jederzeit anwählen, um die Schüsse des Gegners eigenhändig zu entschärfen. Mit Hilfe des „One Timer's“ zeigt Ihr Euch im Angriff variabler. Drückt Ihr nach einem Zuspiel sofort die C-Taste, holt Euer Spieler zu einem gewaltigen Schlagschuß aus. Durch solche Direktabnahmen fliegt der Puck sogar noch schneller aufs Tor, als bei den Attacken der schußstarken Spieler des ersten Teils. Werdet Ihr in einer aussichtsreichen Situation zu sehr bedrängt oder gar gefoult, bekommt Ihr einen Penalty zugesprochen, bei dem Ihr 25 Sekunden Zeit habt, den Puck am gegnerischen Tor-



TORWART



Da Ihr den Torhüter jetzt auch selbst steuern dürft, könnt Ihr die Schüsse des Gegners ganz nach Belieben entschärfen.



DIREKTABNAHMEN

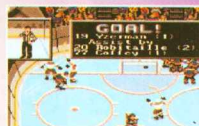
Nach einem Pass auf einen gut positionierten Angreifer Euros ...



... problemlos knallharte Schlagschüsse abgeben.



... Teams könnt Ihr mit Hilfe der One Timer Funktion ...



Diese Direktabnahmen führen meistens zum Torerfolg.

Electronic Arts setzt noch einen drauf: Ihr könnt jetzt zu viert gleichzeitig aufs Eis gehen, Euren Torhüter manuell steuern und Euch packende Duelle beim Penalty-Schiessen liefern.



wart vorbeizuschummeln. Die nötige Routine für diese amüsante Mann-gegen-Mann-Einlage könnt Ihr Euch im gesonderten „Penalty Shooting“-Modus antrainieren.

Die Vorzüge des zweiten Teils wurden übernommen und weitestgehend sogar verbessert. Ihr dürft zwischen 28 NHL-Teams und deren Stars der Saison 92/93 auswählen; die bekanntesten Statistiken wurden sinnvoll ergänzt und können ebenso wie Eure Spielrekorde mit einer Batterie abgespeichert werden. Die lästigen Schlägereien wurden abgeschafft, auf einen Liga-Modus müßt Ihr allerdings nach wie vor verzichten, da das Play Off-Turnier unverändert blieb.

NHL'94 ist eine perfekte Mischung aus den ersten beiden Teilen. Das hohe Spieltempo des Ur-Games wurde optimal mit dem realitätsnäheren NHLPA verbunden. Heraus kommt eine technisch brillante Simulation, bei der das ganze Drumherum noch zusätzlich motivieren kann. Somit können selbst die Besitzer der Erstlingswerke guten Gewissens die neue Herausforderung annehmen, weil es nicht mehr besser geht – oder etwa doch? In einem Jahr sind wir schlauer...

Reza Abdolali

Die Spieler versammeln sich zum Bully am Kreis.



STATISTIKEN

LOS ANGELES TEAM ROSTER

Position	Name	Overall
Pop.	Player	Rating
LD	4 Hot Blake	71
RD	50 Macky Robinson	61
LW	20 Ace Robinson	82
C	99 Wayne Gretzky	90
RW	7 Eddie Goodenow	76

A - Get Fab Teams

Jeder einzelne Spieler besitzt ganz individuelle Fähigkeiten.

NHL SPORTS PLAYER CARDS

All Stars Best

Steve Yzerman	Points: 24
19 Forward	Points: 24
19 Defense	Points: 24
19 Goalies	Points: 24
19 All Stars	Points: 24
19 Best	Points: 24
19 Points	Points: 24
19 Goals	Points: 24

ALL STARS W. LOS ANGELES GAME STATISTICS

ALL STARS W.	LOS ANGELES
19	0
245	06
0/0	0/2
0/100	0/204
0	3
2	0
0/0	0/0
0/2	0/15
0/0	0/0
5	10
12	17
2/26	0/28
4/20	7/12
33/62 (53%)	24/29 (83%)

Die erweiterte Spielstatistik läßt nahezu keine Wünsche offen.

Die Batterie speichert alle Bestleistungen der Profis.

NHL RECORD HOLDERS

Name	Min. 7	Min. 1000	Min. 100
1. BEZA	103	111	0
2. BATTERS	75	17	5
3. BEZA, MACHAS	68	4	2
4. BERRY	55	21	17
5. BERRY, ACHERICHEN	53	0	4
6. MACHAS	31	0	20
7. ACHERICHEN	0	0	25

Use A/C to clear ALL min records

Das Modul „merkt“ sich auch Eure persönlichen Rekorde.

MATCHUPS

ADVANTAGE: **center**

99 Yzerman	+++	99 Gretzky
------------	-----	------------

Vor jedem Spiel werden die Cracks beider Teams vorgestellt.

BANDENCHECK



Allzu lästigen Gegnern könnt Ihr ab und zu einen wirksamen Bandencheck verpassen.



Ein Druck auf die Taste C genügt: Euer Spieler hebt den Schläger – der Puck gehört Euch.

PENALTY-SCHIESSEN

SHOOTOUT MODE

32 K. Hradec
All Ready Meet
Los Angeles
Round 1

0/25	LA 0
ASH 0	

Werdet Ihr in guter Schußposition gefoult, bekommt Ihr einen Penalty zugesprochen.



... 25 Sekunden der Puck im gegnerischen Tor unterbringen. Mit der nötigen Routine und ...



Diese können im gesonderten Shootout-Modus geübt werden. Hier müßt Ihr innerhalb von ...



... ein wenig Glück, werdet Ihr den Torhüter in der vorgegebenen Zeit überlisten können.

„GAMERS“ meint...

- Vier-Spieler-Modus, Torhüter manuell steuerbar, viele Statistiken, genaue Spielbarkeit, Batterie speichert die Rekorde.

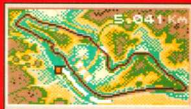
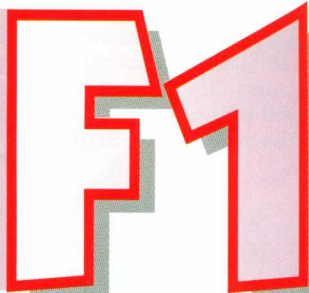
GRAFIK	SOUND
2	2
GAMEPLAY	DAUERPASS
1	1

- Nach wie vor wird ein Liga-Modus schmerzlich vermißt. Grafik und Sound blieben leider nahezu unverändert.

NOTE
1

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 130 DM
Genre: Sportsimulation
Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
Levels: -
Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung
Continues: Batterie
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 8 MBit

Um in die Fußstapfen eines Ayrton Senna oder eines Alain Prost zu steigen, wurden Euch auf dem Mega Drive mit diversen Formel-Eins-Simulationen bislang jede Menge Möglichkeiten geboten. Die mit Sicherkeit gelungenste ist allerdings Domark's Rennhit F1.



Als Besitzer eines Mega Drives hat man mittlerweile eine ganze Reihe von Möglichkeiten, seine Fahrkünste auf einer Formel-1-Strecke unter Beweis zu stellen.

Eine ernsthafte Herausforderung stellen bislang allerdings nur die beiden „Monaco-Module“ dar, die vor allem durch das mitreißende Fahrgefühl, welches dem Spieler vermittelt wurde, überzeugen.

Domark's es nun mit „F1“ gelungen, eine noch bessere

Rennsimulation auf den Markt zu bringen. Der Grund liegt in drei wesentlichen Punkten: Zum einen wird Euch optisch mehr geboten, da ein Großteil der Strecke in 3D-Polygongrafik dargestellt wird. Folglich ist die Gefahr, dem Geschwindigkeitsrausch zu verfallen, so hoch wie selten zuvor. Mindestens ebenso erfreulich ist die Tatsache, daß Ihr nicht nur allei-

ne gegen die Computer-Profis antreten müßt, sondern auch zu zweit gleichzeitig die Fahrerelite herausfordern dürft. Der Bildschirm wird hierzu einfach halbiert – die nötige Übersicht ist nach wie vor gewährleistet. Dritter positiver Aspekt ist die famose Steuerung, mit der man sich schon nach der allerersten Runde vertraut gemacht hat. Die Kurven können deshalb genau angesteuert werden, auch die Überholmanöver gelingen scheinbar besser als bisher.

Neben dem üblichen Trainings- und einem schlichten Arcademodus steht Euch als Spielvariante



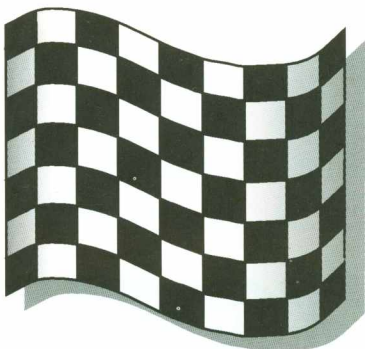
Die Sicht aus dem Cockpit ist besser denn je.

selbstverständlich auch ein Weltmeisterschaftsturnier zur Verfügung, bei dem Ihr um wichtige WM-Punkte kämpft. Obwohl, ganz so wichtig ja doch nicht, da man eine Saison auch ohne weiteres

punktlos beenden kann. Zieht man hier den Vergleich zu den „Super-Monaco-Modulen“, werden doch einige Defizite im WM-Modus deutlich: Ihr könnt weder den Rennstall wechseln, noch stehen Euch verschiedene Wagen zur Auswahl. Statt regulär 16 gibt es lediglich 12 verschie-



Vor dem Start könnt Ihr Euren Flitzer präparieren.



Und ab geht's in den Tunnel.

Glücklicherweise können die wenigen Schwächen den Spielspaß nicht sonderlich trüben, so daß unterm Strich die deutlich beste Formel-Eins Simulation auf dem Mega Drive herauskommt.

Reza Abdolali

dene Strecken. Auch zum vorhandenen Sechsgang-Getriebe gibt es keine Alternative. So ist die WM doch ein wenig zu schlicht entworfen worden, gleichwohl Ihr zwischen vier Schwierigkeitsstufen und einer Turbo-Version wählen dürft.

Insgesamt sind es also nur die Feinheiten, die dem Modul eine höhere Bewertung verweigern. Der Sound und die Zwischengrafiken sind nur Mittelmaß – ebenso ärgert es, daß jede Kollision mit einem Straßenhindernis den sofortigen Stillstand Eures Rennwagens zur Folge hat, was Euch immer wieder abrupt aus dem Spielfluß reißt.

„GAMERS“ meint...

F1-Simulation mit gelungenen 2-Spieler-Modus, toller Grafik, sowie einer faszinierenden Steuerung. 10 Spielstände speicherbar.

NOTE

2+

Hersteller: Domark
Preis: ca. 120 DM
Genre: Sportsimulation
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 12 Strecken
Schwierigkeitsgrad: 4 Stufen einstellbar
Continues: Batterie
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 8 MBit

GRAFIK	SOUND
2+	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1-	2

Ihr werdet bei der kleinsten Kollision völlig aus dem Spielfuß gerissen. Sound und Zwischengrafiken sind Mittelmaß.



Nach jedem Rennen erscheint die Rangliste der Fahrer.

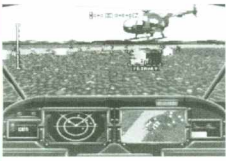


Welchen Kurs hätten wir denn gern? Zwölf stehen zur Auswahl.



Nach dem Qualifikationsrennen erfahrt Ihr eure Startposition.

Mit SEGA CD ins neue Jahr



Thunderhawk (MD) 109,-



Mega Drive II ohne Spiel 499,-

Mega Drive CD

- Mega CD II mit Road Avenger 589.00
- Mega-CD II ohne Spiel 499.00**
- After Burner III 89.00
- Batman Returns 109.00
- Chuck Rock CD 109.00
- Ecco CD 89.00**
- Final Fight 89.00
- Hook CD 109.00
- Joe Montana Football 109.00
- Jaguar XJ220 89.00
- Monkey Island (Jan 94) 119.00**
- NHL94 CD (Jan) 119.00**
- Make My Video INXS 89.00
- Powermonger CD 119.00
- Prince of Persia 94.00
- Road Avenger 109.00
- Robo Aleste 109.00
- Sewer Shark 134.00
- Silpheed 89.00
- Sherlock Holmes 2 119.00
- Sonic CD 89.00**
- Spiderman vs. Kingpin 89.00
- Thunderhawk 109.00**
- Time Gal 89.00
- Wolfchild 109.00
- WWF CD 89.00**

- Mega Drive II ohne Spiel 199,-
- Mega Drive II incl. Aladdin 289,-**
- Mega Drive II Magnum Set 379,-
- inc. 3 Spiele + Sonic2+ 2 Joyp.
- Special Tiny Toon Plus Sets Aufpreis 80,-
- (Mega Drive II Sets wie oben + Tiny Toon)
- 6 Button Contr. 39,-**
- 6 Button Arcade Power Stick 89,-
- 4 Spiele Adapter Sega 59,-
- Master System Conv. II 69,-
- 4-Way Play Adapter EA 74,-
- Dual Turbo (Infrarot 2 Pads) 139,-
- Aladdin 119,-
- Chuck Rock II 109,-
- Davidcup Tennis 109,-
- Dizzy 109,-**
- F-1 (Batterie) 109,-**
- FIFA Soccer (Elec. Arts) 109,-**

- General Chaos 109,-
- Hockey 94 109,-**
- Landstalker dt. Texte(Jan 94) **119,-**
- Mortal Kombat 129,-
- Peggy Soccer (Nov.) 89,-**
- Rocket Knight Adv 99,-**
- Shining Force 124,-**
- Shinobi III 104,-**
- Sonic Spinball 119,-**
- Street Fighter II (24MB)134,-**
- The Offitants 89,-**
- Tiny Toons 89,-
- Turtles Tourm. Fighters 129,-
- Wiz+Liz 109,-**
- WWF Royal Rumble 129,-**
- Virtual Pinball 109,-**
- Zool 109,-

Mega Drive:



NHL94 CD (MD) 119,-

**In punkto
Schnelligkeit:
Absolute Spitze!**

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brieft. Schnellpackchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE MAGAZINE, BEGINNEN MIT UNSEREM THEO-KRANZ-VERSAND FÜR NUR 199,- DM. E. - BEI VORRAT! ZUSÄTZLICHE 20% V. VERBUNDENEN ANGEBOTEN. BESTELLUNGSSCHNELLLEISTUNG. 100% SATISFAKTIONSGARANTIE. 100% PHOTO COPYRECHT.

TEST

MEGA
DRIVE

SKINS

Player	Score	Par	Strokes
1. Jerry Anderson	100	74	26
2. Phil Anderson	100	74	26
3. Peter Anderson	100	74	26
4. David Clark	100	74	26
5. Tom Clark	100	74	26
6. John Clark	100	74	26
7. Mike Clark	100	74	26
8. Steve Clark	100	74	26
9. Bruce Clark	100	74	26
10. Kevin Clark	100	74	26
11. Robert Clark	100	74	26
12. William Clark	100	74	26
13. Michael Clark	100	74	26
14. Charles Clark	100	74	26
15. Joseph Clark	100	74	26
16. Anthony Clark	100	74	26
17. Donald Clark	100	74	26
18. Kenneth Clark	100	74	26
19. Richard Clark	100	74	26
20. Christopher Clark	100	74	26



Player	Score	Par	Strokes
1. Jerry Anderson	100	74	26
2. Phil Anderson	100	74	26
3. Peter Anderson	100	74	26
4. David Clark	100	74	26
5. Tom Clark	100	74	26
6. John Clark	100	74	26
7. Mike Clark	100	74	26
8. Steve Clark	100	74	26
9. Bruce Clark	100	74	26
10. Kevin Clark	100	74	26
11. Robert Clark	100	74	26
12. William Clark	100	74	26
13. Michael Clark	100	74	26
14. Charles Clark	100	74	26
15. Joseph Clark	100	74	26
16. Anthony Clark	100	74	26
17. Donald Clark	100	74	26
18. Kenneth Clark	100	74	26
19. Richard Clark	100	74	26
20. Christopher Clark	100	74	26

Bei den Skins geht es an jedem Loch um eine ...

... hübsche Summe Geld. Der Reporter informiert Euch über die aktuellen Stände.

Und auf einer gesonderten Tafel lassen sich die Gesamteinnahmen ablesen.

EXTRAS

Player	Score	Par	Strokes
1. Jerry Anderson	100	74	26
2. Phil Anderson	100	74	26
3. Peter Anderson	100	74	26
4. David Clark	100	74	26
5. Tom Clark	100	74	26
6. John Clark	100	74	26
7. Mike Clark	100	74	26
8. Steve Clark	100	74	26
9. Bruce Clark	100	74	26
10. Kevin Clark	100	74	26
11. Robert Clark	100	74	26
12. William Clark	100	74	26
13. Michael Clark	100	74	26
14. Charles Clark	100	74	26
15. Joseph Clark	100	74	26
16. Anthony Clark	100	74	26
17. Donald Clark	100	74	26
18. Kenneth Clark	100	74	26
19. Richard Clark	100	74	26
20. Christopher Clark	100	74	26

Die Batterie speichert die Rekorde von bis zu 12 Spielern.



Der Kommentator hält Euch ständig auf dem Laufenden.

LEADERBOARD

Player	Score	Par	Strokes
1. Jerry Anderson	100	74	26
2. Phil Anderson	100	74	26
3. Peter Anderson	100	74	26
4. David Clark	100	74	26
5. Tom Clark	100	74	26
6. John Clark	100	74	26
7. Mike Clark	100	74	26
8. Steve Clark	100	74	26
9. Bruce Clark	100	74	26
10. Kevin Clark	100	74	26
11. Robert Clark	100	74	26
12. William Clark	100	74	26
13. Michael Clark	100	74	26
14. Charles Clark	100	74	26
15. Joseph Clark	100	74	26
16. Anthony Clark	100	74	26
17. Donald Clark	100	74	26
18. Kenneth Clark	100	74	26
19. Richard Clark	100	74	26
20. Christopher Clark	100	74	26

Nach jedem Loch liefert die Tabelle die nötige Übersicht.



Im Trainingsmodus könnt Ihr neben den Putts ...



... auch in aller Ruhe die Abschläge üben.



Nach jedem Schlag könnt Ihr mit Hilfe der Zeitlupenfunktion Eure Schläge bis ins kleinste Detail analysieren.

PGA TOUR

Neben den Eishockey- und Footballsimulationen von Electronic Arts gehört dieses Sportmodul zu den absoluten Top-Umsetzungen. Versucht Euer Glück auf sieben verschiedenen Plätzen!



Selbst die Schläge aus dem Bunker sollten mit dem richtigen Club kein Problem sein.



spiel den weitesten Schlag oder die beste Runde. Langzeitspaß ist also vorprogrammiert.

In punkto Steuerung seid Ihr ebenfalls variabler als beim Vorgänger: So lassen sich Schlagweite und -höhe nach wie vor mit Hilfe des „Powerbalkens“ bestimmen, zusätzlich könnt Ihr jetzt aber auch der Flugbahn des Balles einen leichten Drall nach links oder rechts geben.

Nicht zuletzt diese Feinheiten heben PGA II von der Konkurrenz ab. Die zahlrei-

Die Fortsetzung des erfolgreichen PGA Tour Golf bietet Euch neben einer verbesserten Grafik auch einige neue spielerische Features. Ihr könnt Eure Bälle jetzt auf sieben (statt bisher auf vier) verschiedenen Plätzen abschlagen; damit stehen Euch insgesamt 126 abwechslungsreiche Löcher zu Verfügung. Neben den Turnieren, bei denen bis zu vier Spieler gegen sechzig „echte“ Computerprofis antreten dürfen, gibt es für die Golf-Anfänger ein lehrreiches Übungsmenü. Ebenso neu ist der Wettkampf „Skins“, bei dem sich an jedem Loch einige Dollars verdienen lassen. Ansonsten erhaltet Ihr nur Prämien, wenn Ihr ein komplettes

Turnier, sprich: viermal die 18 Löcher eines Platzes, absolviert habt. Dies ist zwar ein längeres Unterfangen, die eingebaute Batterie erlaubt Euch allerdings, jederzeit eine Verschnaufpause einzulegen. Neben dem aktuellen Spielstand speichert sie außerdem alle Werte Eurer Akteure, wie zum Bei-





Steuert eine Kamera, um die Tücken zu finden.



Die Erhöhungen und Senken des Grüns offenbart Euch diese Einstellung.



Vor jedem Abschlag werdet Ihr durch diese Übersicht der Spielbahn und...



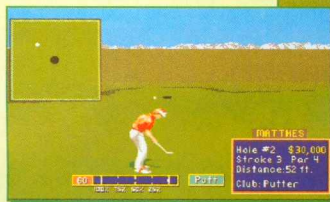
... den Hubschrauberflug über das Grün mit dem Platz vertraut gemacht.

GOLF II



Ein Computerprofi beim Abschlag. Hier könnt Ihr Euch einige Kniffe abgucken.

Genaueres Timing ist gefragt, sonst landet der Ball im Bunker und nicht auf dem Grün.



MATTHEW
Hole #2 Par 4
Stroke 2 E
Distance 46 yds.
Club: Putter

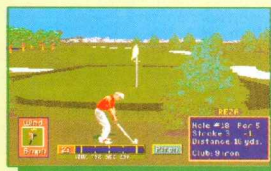
Eine wunderschöne Annäherung zur Fahne.



Zoeiler
\$45,000
1 Par 5
Distance 537 yds.
Driver

Mit Hilfe eines „Pitch’s“ lassen sich kürzere Distanzen besser überbrücken.

Das war wohl nichts: Der Schlag landet im Wasser.



MUNG
Hole #8 Par 9
Stroke 1 -1
Distance 6 yds.
Club: 9 Iron

chen Tabellen und Statistiken sorgen ebenso für zusätzliche Spannung wie der Kommentator, der den Spieler über die weiteren Geschehnisse auf dem Laufenden hält. Die diversen Platzansichten bringen die nötige Übersicht, es läßt sich sogar jede Stelle des Platzes mit Hilfe des „Hole Browser“ begutachten. Und die ansehnliche Darstellung des Grüns sorgt für Spannung beim Putten.

Obwohl PGA II die beste Golf-Simulation auf dem Mega Drive ist, bedarf es bei der Grafik, vor allem aber beim Sound noch einiger Verbesserungen.

Reza Abdolali

„GAMERS“ meint...

- **Famose Simulation** für bis zu vier Spielern mit gelungener Steuerung, diversen Spielmodi, vielen Statistiken und Batterie.

GRAFIK	SOUND
2	3-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1-	1-

- **Grafik und Sound** blieben hinter den Erwartungen. Vier der sieben Kurse wurden vom ersten Teil übernommen.

NOTE 1-

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 120 DM
Genre: Sport-Simulation
Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
Levels: -
Schwierigkeitsgrad: mittel-hoch
Continues: Batterie
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 8 MBit

PLÄTZE

Southwind



Eagle Trace



Scottsdale



Sawgrass



Avenel



PGA West



Sterling Shores



TEST

MEGA DRIVE

Im Waffenladen gibt es bessere Ausrüstung zu kaufen



SHINING FORCE

GAMERS DES MONATS

Dorhin hatten ihn vor rund 1000 Jahren die 'Ancients' gesteckt, nachdem er Tod und Verwüstung über das Land gebracht hatte. Doch bevor der böse Drache in die Verbannung geschickt wurde, drohte er noch mit seiner Rückkehr nach 1000 Jahren. Die Zeit der Wiederkehr ist also gekommen, und tatsächlich scheint sich die Prophezei-

Angst und Schrecken regieren in Rune, böse Mächte bedrohen das einstmalig friedliche Königreich: Der Dunkle Drache soll aus seinem Gefängnis befreit werden und seine Schreckensherrschaft wieder aufnehmen!



Man schlägt sich so durch...

Heldenleben leicht gemacht...

Der Kampf gegen das Böse kann manchmal ganz schön nervig sein, insbesondere in der Anfangsphase. Doch mit den folgenden Tips dürfte der Einstieg etwas leichter fallen.

Beim ersten Kampf solltet ihr zunächst etwas 'feige' sein und ihn kurz unterbrechen, indem ihr das Schlachtfeld am unteren Bildrand verläßt.

Anschließend könnt ihr nach Osten gehen und dort den Mönch Gong für die Shining Force rekrutieren. Seine Heilkräfte können Euch dann schon beim ersten Gefecht helfen.

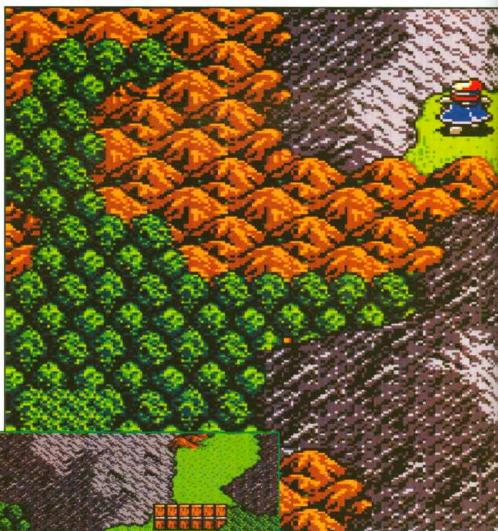


ung zu bewahren: Der Bösewicht Darksol hat sich mit den Mächten der Finsternis verbündet und fast alle Herrscher von Rune in seinen Bann gezogen, teilweise durch windige Versprechen,

aber auch durch brutale Gewalt und Terror. Und sollte es Darksol tatsächlich gelingen, in den Besitz des Schlüssels zu kommen, mit dem er das Tor zum Kerker des Drachens öffnen kann, so wären die Folgen katastrophal.

Lediglich in Gardiana hat das Böse noch keinen Fuß fassen können, und von dieser Stadt aus beginnt ein Kreuzzug, der dem Treiben der dunklen Mächte Einhalt gebieten soll. Acht tapfere Kämpfer brechen auf und liefern den Bösewichtern eine Schlacht nach der anderen. Dabei entwickeln sich die anfangs recht schmalbrüstigen Recken schnell zu fähigen 'Schlachtenbummlern'.

Das müssen sie auch, denn die Gegner, die sich ihnen in den Weg stellen, werden immer mächtiger und hinterhältiger, die Kämpfe immer schwieriger und härter. Und was als Kampf gegen die ilteren Chargen der dunklen Mächte beginnt, endet schließlich in der Konfrontation mit dem Bösen selbst... Es ist ein bunter Haufen,



In beinahe jedem Dorf finden sich mutige Leute, die sich der Shining Force anschließen

der sich da zur „Shining Force“ zusammengefunden hat: Schwertkämpfer, Ritter,

Bogenschützen, Magier und Priester verschiedener Rassen, jeder mit seinen besonderen Fähigkeiten und Eigenschaften, und alle mit nur einem Ziel: Rune vor dem Untergang zu retten. Und es bleibt nicht nur bei diesen 'Glorreichen Acht' in beinahe jeder Stadt schließen sich neue Mitstreiter an, sogar ein

Heldenleben Teil 2

Keine Panik, wenn die Figuren mal sterben, sie können beliebig oft wiederbelebt werden. Das kostet zwar etwas, aber normalerweise 'spielen' die Leutchen die dafür nötigen Goldstücke noch vor ihrem



Ableben ein. Das ist auch der einzige Verlust, Erfahrungspunkte und Levelsteigerungen, die die Figuren vor ihrem Ende gesammelt haben, bleiben erhalten. Lediglich der Hauptfigur ist besondere Aufmerksamkeit zu widmen, denn bei ihrem

Ableben werden die Geldvorräte halbiert. Daher den Typen also nicht allzusehr der Gefahr aussetzen und ihn in aussichtslosen Situationen lieber mit dem EGRESS-Zauber aus der Gefahrenzone bringen.

Dann muß man zwar das Szenario nochmals von vorne beginnen, was aber allerdings auch seine Vorteile hat: Gefällt Euch ein bestimmtes Szenario besonders gut, so könnt Ihr es mehrmals bis kurz vor dem Kampf mit den Endgegnern spielen und dabei Gold und Erfahrung sammeln. So kann man seine Reken relativ schnell und sicher einige Level nach oben befördern – und dabei auch Kohle machen, denn die späteren Waffenpreise sind doch recht hoch.



Jedes Szenario bietet andere Landschaften und erfordert auch andere Taktiken

Werwolf und ein Drachen stellen sich in die Dienste der Shining Force. Im Laufe der Gefechte sammeln die Reken immer mehr Erfahrung und entwickeln ihre Fähigkeiten weiter. Nachdem die Leute eine bestimmte Erfahrungsstufe erreicht haben, können sie in eine höhere

Klasse aufsteigen, die ihnen die Verwendung besserer Waffen oder effektiverer Zaubersprüche erlaubt. So praktisch die neuen Mitstreiter auch sind, sie bringen doch ein kleines Problem mit sich: An einer Schlacht können nur zwölf Kämpfer teilnehmen, die übrige Truppe muß auf der Reservebank bleiben, wo es natürlich keine Erfahrungen zu machen gibt. Also muß genau darauf geachtet werden, eine möglichst ausgewogene und vielseitige Mann-



Wer nicht am Kampf teilnimmt, darf im Hauptquartier eine ruhige Kugel schieben. Doch wer rastet, der rostet...

schaft zu pflegen, denn jedes Szenario hat einen eigenen Charakter und erfordert manchmal eine andere Zusammenstellung der Party. Und an abwechslungsreichen Szenarien mangelt es nun wirklich nicht: Kämpfe in Dörfern, auf weiten Ebenen und in bergigem Gelände sind ebenso vorhanden wie enge Höhlen oder Schiffe. Jedes Szenario ist eine neue Herausforderung an das strategische Geschick des Spielers, auch in den Zwischenepisoden gibt viel Neues und Lustiges zu entdecken.

In acht Kapiteln entfaltet sich die Story von der Befreiung Runes. Jedes Kapitel besteht aus aus adventure-ähnlichen Episoden,

Heldenleben Teil 3

Wollt Ihr neuen oder schwächeren Figuren eine Fitnesskur verpassen, so schickt sie mit einigen erfahrenen Kämpfern ins Gefummel und laßt die stärkeren Figuren die Gegner bis auf einen oder zwei Hitpoints schwächen. Den Todesstoß, für den es die meisten Erfahrungspunkte gibt, erledigen dann die schwächeren Leutchen (praktisch insbesondere für Magier und Priester), und kassieren den fetten Erfahrungsbonus ab.



in denen der Held in bewährter Fantasy Star-Manier Städte erkundet und dort nach wichtigen Gegenständen, Informationen oder Mitstreitern Ausschau hält. Ist dieser Teil erledigt, geht es an den nächsten Schauplatz – der allerdings erst zugänglich ist, nachdem die Party eine Schlacht gewonnen hat. In diesem Teil des Spiels werden die Kämpfer auf dem



Heilkräuter können im Eifer des Gefechts für eine gesunde Erfrischung sorgen

Und so geht's ab...

☐ Mit den Richtungstasten bewegt Ihr Eure Helden durch die Gegend und wählt die Menüpunkte aus.

☐ Knopf A dient zum Aufrufen der Menüs und zur Bestätigung einer Wahl oder einer Aktion.

☐ Mit Knopf B wird eine getroffene Entscheidung wieder rückgängig gemacht.

☐ Knopf C hat die gleiche Funktion wie Knopf A.



SHINING FORCE

Schlachtfeld bewegt und positioniert, die eigentlichen Kämpfe werden in einer animierten 3D-Sequenz dargestellt. Die Kämpfe zu Beginn des Spieles sind noch relativ harmlos, später werden sie



Es lohnt sich, mit allen Leuten zu reden. Vollaicht will ja einer von ihnen mit auf die Reise.

Heldenleben Teil 4

Wollt Ihr neuen oder schwächeren Figuren eine Fitnesskur verpassen, so schickt sie mit einigen erfahrenen Kämpen ins Getümmel und laßt die stärkeren Figuren die Gegner bis auf einen oder zwei Hilfpunkte schwächen. Den Todesstoß, für den es die meisten Erfahrungspunkte gibt, erledigen dann die schwächeren Leuten (praktisch insbesondere für Magier), und kassieren den Erfahrungsbonus ab.

Das wiederholte Spielen eines 'bequemen' Szenarios kann auch dazu verwendet werden, beförderte Charaktere in ihren neuen Status einzuarbeiten, da sie nach einer Beförderung noch relativ unsicher sind. Wann wer befördert wird, und wie die Party optimal aufgebaut ist, kommt auf das jeweilige



Ein Blick auf die Karte hilft...

Szenario und Euren persönlichen Geschmack an. Je nachdem, wie oft Ihr ein Szenario durchspielt, können schon nach dem dritten Kapitel die ersten Beförderungen anstehen. Zu diesem Zeitpunkt sollte sich auch so langsam die Stammparty herauskristallisieren, die bis zum Ende des sechsten Kapitels relativ stabil bleiben kann. Zu ihr sollten auf alle Fälle die beiden Vogelmenschen, zwei Bogenschützen (Hans, Diane), zwei Heiler (Gong, Lowe) und zwei Offensiv-Magier (Tao, Anri) gehören, der Rest kann nach Belieben oder Bedarf mit Riftern und Kriegeren besetzt werden. (Oder neuen Partymitgliedern, die noch ordentlich Erfahrung sammeln sollen.)



jedoch teilweise beinhart, insbesondere die Gefechte am Ende eines Kapitels, wo meistens ein besonders fieser und hartnäckiger Obermotz auf seine Niederlage wartet. Dieser Gegner birgt meist ein gewisses Frustrpotential in

Nur die Übung macht den Meister!

Durch das ständige Sammeln von Erfahrung bringt Eure Kämpfer voran:



Vom schmalbrüstigen Anfänger müßt Ihr Euch zu echten...



...Helden entwickeln, was ein harter Weg ist. Aber nur so...



...könnt Ihr gegen solche Finstertlinge erfolgreich sein!

sich, da er nur sehr schwer zu besiegen ist: Einen Typen zu bekämpfen, der bis zum Abwinken zaubern kann und nicht nur unverschämt viele Hitpoints hat, sondern diese in Kampfpausen auch noch automatisch wieder auffrischt, ist schon eine harte Sache! Spätestens dann merkt man, daß man seine Mannen noch etwas besser hätte trainieren sollen. So ist das Leben eben...

Alles in allem ist Sega mit Shining Force ein Meilenstein in Sachen Strategiespiel gelungen: Eine mitreißende Story in technisch gelungener Verpackung, dazu eine geniale Mischung aus Strategie- und Rollenspiel mit guter Bedienbarkeit und einem fairen Kampfsystem – da kommt Freude auf. Rollenspiel-Puristen werden vielleicht umfangreiche Dungeons vermissen, doch der Schwerpunkt liegt bei diesem Game eben auf der Charakterentwicklung und dem strategischen Aspekt. Wer das Genre mag, der wird mit Shining Force bestens bedient, langes Spielvergnügen ist garantiert.

Michael Anton

Heldenleben Teil 5

Stürzt Euch nicht immer gleich in die Schlacht, sondern studiert die Karte und die Stärken Eurer Gegner. Manchmal kann es ganz praktisch sein, erst mal einige Züge zu warten, bis der Gegner seine Ausgangsposition eingenommen hat – so könnt Ihr dann gezielter gegen seine Vorhut angehen. Geduld kann auch recht praktisch sein, beispielsweise bei der Episode mit dem Laser Eye: Läßt man einige Züge verstreichen und das Ding dreimal feuern, so sind die Gegner auf der Felsbrücke schon aus dem Weg geräumt.



„GAMERS“ meint...

Geniale Mischung aus Strategie- und Rollenspiel, fairer Spielablauf, hoher Suchfaktor.

GRAFIK
2+

SOUND
2+

Sound kann manchmal etwas nerven, stellenweise etwas zäher Spielablauf.

NOTE
1

Hersteller:

Sega
ca. Preis:
DM 140.-

Genre:

Strategie

Levels:

8 Episoden

Schwierigkeitsgrad:

anstiegend

Continues:

Batteriepuffer

Erscheint:

sofort

 Auf den Klempner... fertig...

...los!

Das Leiden hat ein Ende – Das **TOTAL! Special "Mario, Band I"** ist da. 100% Mario für alle, die wissen wollen, -wo's langgeht.

• 100 knüppellickevolle Prachtseiten

• Die ultimative Mario-Historie

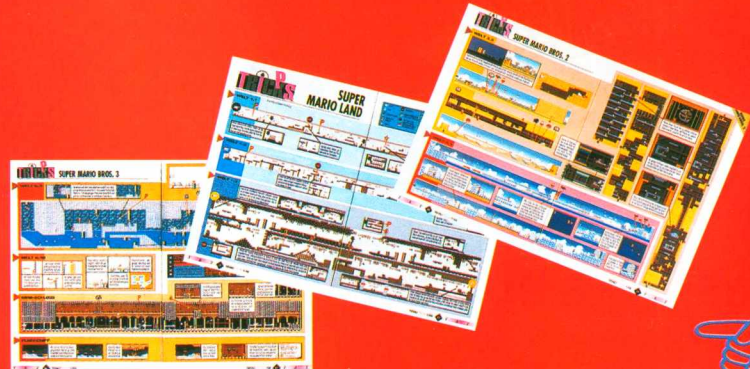
• Die Komplettlösungen inklusive aller Levelkarten für Super Mario Bros. I und II (SNES)



• Alle Levelkarten, super Tips&Tricks und die Komplettlösung für Super Mario Land I (GB)

• Die besten Tips&Tricks und die wichtigsten Levelkarten für Super Mario Bros. III (SNES)

75 kunterbunte Seiten Levelkarten!
(Gratuliere, Sven!)



Jetzt bei Deinem Zeitschriftenhändler. Hol's Dir, eh's ein anderer tut!



TEST

MEGA
DRIVE

Weltweit denken Action-Enthusiasten grundsätzlich an einen Namen, wenn es um höchstklassige Spiele des Genres geht: Konami. Dies könnte sich zumindest teilweise ändern, denn Konami verlor vor einiger Zeit einen Teil ihrer brilliantesten Köpfe: Die Abtrünnigen taten sich unter dem Namen „Treasure“ zusammen und begaben sich in die Obhut von Sega. Zwei Ergebnisse dieser Konstellation können wir jetzt auf dem Mega Drive bewundern: Konami ließ die verbleibenden Köpfer mit dem Opposum Sparkster einen ganz neuen Star erfinden, Treasure schickte die „Gunstar Heroes“, zwei flotte Zwillinge, in ihr erstes Abenteuer. Herausgekommen sind die zwei besten Actionspiele auf dem Mega Drive.

Konamis Sparkster gibt sich zwar anfangs wie ein typischer Jump'n Run-Star, schon nach wenigen Metern ist die Action allerdings heißer, und einige Gegenwehr mittels



Opposum in Not: Klein aber Oho!

Flugeinlage mittels Raketenrucksack: Sparkster hebt ab.



Energie-Bumerang ist vonnöten. Besonderheit des Raketen-Opposums: Dank seines explosiven Rucksacks kann sich Sparkster jederzeit blitzartig davonschießen, höchste Höhen erklimmen und, wenn's sein muß, auch mal einen Level durchfliegen.

Die agilen Zwillinge namens „Blue“ und „Red“ Gunstar haben dem Opposum eins voraus – sie treten bevorzugt zu zweit auf. Im Bereich der Waffen sind die Jungs nicht zimperlich: Vom Flammenwerfer über Laser bis hin zum zielsuchenden Schuß sammeln sie alles, was Zerstörung anrichten kann. Besonderer Clou: Zwei Waffen können beliebig kombiniert werden und ergeben so eine Mischform; ein ziel-

suchender Laser z.B.. Die Gunstar Heroes können von den insgesamt sieben Levels ihrer Mission vier in beliebiger Reihenfolge spielen – Sparkster muß sich an den vorgegebenen Levelaufbau seiner sieben Welten halten. Neben der etwas friedlicheren Natur des Opposums fällt der größte Unterschied zwischen den bei-

Konami contra Ex-Konami: Vor einiger Zeit verließen Top-Entwickler die Renommierfirma,

ROCKET KNIGHT Adventures

ACTION
-Knaller im Clinch



Appetitlich: Ein hungriger Riesenfisch.

Tücken der Technik: Ferngesteuerte Roboter-Randale.

„GAMERS“ meint...

□ Konami hat die Nase vorn: Sparkster düst der Konkurrenz dank genialer Spielbarkeit und Irrer Ideen davon.

GRAFIK	SOUND
2+	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1	2+

□ Für Anfänger nicht geeignet. Im Sound vermischt man Samples – davon abgesehen ist Sparkster Actionstar No. 1.

NOTE
1.

Hersteller:
Konami
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
7
Schwierigkeitsgrad:
mittel/hoch
Continues:
5
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

um sich auf eigene Faust durchzuschlagen. Das Ergebnis: Gleich zwei Action-Perlen.

den Spielen auf: Die Zwillinge treffen nach kurzer Zeit auf den ersten größeren Obermotz – von da an kennen die Jungs von Treasure keine Gnade mehr: In einer Action-Orgie ohnegleichen explodiert das Mega Drive vor Effekten. Ein unglaublicher Endgegner folgt dem nächsten. Erschlägt Gunstar

Heroes den Spieler konstant mit einer geballten Ladung Explosionen, geht Sparkster etwas bedächtiger vor. Längere und besser durchdachte Levels zeichnen das Opposum und seine Abenteuer aus – Rocket Knight tendiert eher in die Richtung eines Jump'n Runs als in die Hardcore-Action-Ecke.

Daß die Hüpfwurzeln nicht allzu extrem ausgeprägt sind, zeigen allerdings auch hier spätere Levels, in denen die Endgegnerdichte deutlich zunimmt. Beide Spiele nehmen sich kaum etwas, wenn es um die geschickte Ausnutzung sonst brachliegender Mega-Drive-Fähigkeiten geht: Ob nun Licht- und Schatteneffekte oder wilde Wabereien, die Effektpalette nutzen sie sehr gut aus – eine Seltenheit auf dem Mega Drive.

Grafisch bieten die Action-Reißer recht ungewöhnliche Kost: Während der eine zu düster-dreckigen Farben neigt (Rocket Knight), zeigt sich der andere sehr viel bunter, dafür mit sehr gewöhnungsbedürftigen stilistischen Mitteln, die nicht jedem zusagen werden. Im Soundbereich hängen die Zwillinge Sparkster glatt ab: Wahr-

es einfach zu viel des Guten: Einige Passagen, wie das anscheinend geniale Würfelspiel, in dem man den nächsten Level erwürfeln muß, ziehen sich oft zu sehr in die Länge. Konamis Mannen hatten das bessere Timing heraus: Sparkster brilliert mit



Alleine gegen alle: Auf die richtige Waffenauswahl kommt es an.

Innovativ: Action-Monopoly als Levelauswahl.



Endgegner am laufenden Band: Der Reaktor-Kern.

unterschiedlichsten Endgegnern, tollen Ideen und Riesenspannung bis zum Schluß und hat sehr viel weniger Hänger als die Gunstar-Zwillinge.

Solltet Ihr Euch nur eines der beiden Spiele kaufen wollen, greift lieber zu Rocket Knight. Seid Ihr aber fanatische Zwei-Spieler-Fans, oder auf die heißeste Action-Schlacht jenseits der Spielhalle aus, greift lieber zu den Gunstar Heroes. Habt Ihr etwas mehr Geld zur Verfügung oder noch einen Weihnachtswunsch übrig, kauft unbedingt beide – solche Action-Perlen erscheinen nicht alle Tage, und beide Spiele haben das Zeug zum Klassiker.

Julian Eggebrecht

GUNSTAR HEROES



„GAMERS“ meint...

Unglaublich viel Action am laufenden Band: Die innovativsten Endgegner seit langem – gleich zwei-zwischen.

GRAFIK	SOUND
2+	1-

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	2

Der Zwei-Spieler-Modus überfordert das oftener das Mega Drive – bei allzuviel Action wird es unübersichtlich.

NOTE

2+

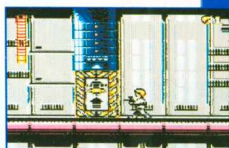
Hersteller: Sega
Preis: ca. 120 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 7
Schwierigkeitsgrad: mittel/hoch
Continues: unbegrenzt
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 8 MBit

sinnig abwechslungsreiche Stücke und exzellente Digi-Soundeffekte untermalen das Action-Inferno der Gunstar Heroes fast perfekt.

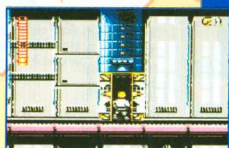
Unter dem Strich bleibt ein sehr knappes Kopf-an-Kopfrennen: Nur schwer mag man einem der beiden eine bessere Wertung geben, denn in beiden steckt unglaublich viel Spielbarkeit. Am Ende gewinnt dann doch Konamis Opposum um eine Nasenlänge: Gunstar Heroes bietet zwar den Zwei-Spieler-Modus, mehr Endgegner und mehr Action, teilweise und vor allem bei längerem Spielen ist



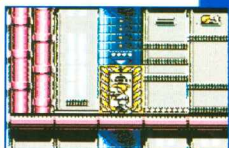
„Vor langer Zeit, in einer Galaxie, weit, weit entfernt ...“ – Über 15 Jahre ist es nun her, daß dieser Satz den ersten Teil der Star-Wars-Trilogie in den Kinos eröffnete. Erst Ende '93 erschien eine Videospielumsetzung für das Game Gear.



Da kommt selbst Luke mächtig ins Schwitzen!



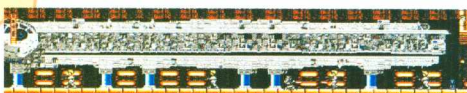
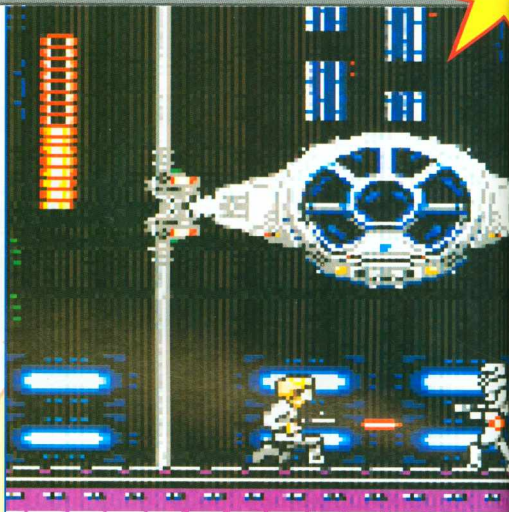
In diesem Level führen Euch die Life scheinbar...



... im Kreis herum. Hier hilft Euch R2-D2 weiter.

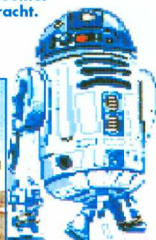
Die Geschichte der Jedi-Ritter, die sich seit Urzeiten gegen die dunkle Seite der Macht zur Wehr setzten, hat bis heute nicht ein bißchen an Reiz verloren. Im Gegenteil: Ende '93 veröffentlichte U.S. Gold eine Umsetzung des Filmerfolgs für das Game Gear und das Master System. Obwohl sich die Spiele nur unwesentlich voneinander unterscheiden, kann die Handheld-Version die Erwartungen der Star-Wars-Freaks ein wenig mehr befriedigen.

Bis auf einige Ausnahmen entspricht der Spielablauf des Moduls dem ersten Kinoadventure der Trilogie. Sobe-
ginnt Eure Reise im Welt-
raumkreuzer der Rebellen.
Hier müßt Ihr mit Prinzessin
Leia zunächst den feindlichen
Sturmtruppen entkommen,
um R2-D2 zu finden und ihn



Der rasende Falke in seiner ganzen Pracht.

mit den gestohlenen Plänen des Todessterns zu „füttern“. Danach tritt Luke in der Sandwüste seines Heimatplaneten Tatooine zum ersten Mal in Aktion. Er steuert sich genauso wie Leia: Mit dem ersten Knopf bringt Ihr ihn zum Springen, mit Taste 2 feuert er seine Laser ab. Haltet Ihr die erste Taste während des Gehens gedrückt, beginnt er zu laufen.

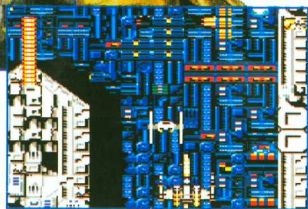


Unangenehme Begegnung mit dem Müllmonster.

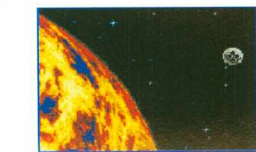
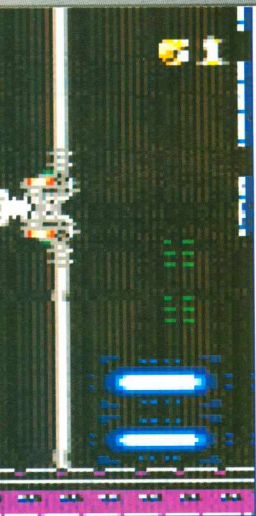


Der Titelscreen wurde selbstverständlich übernommen.

Mit dem X-Flügeljäger auf der Oberfläche des Todessterns.



WARS



Nach einer kurzen Auseinandersetzung mit den Jawas gelangt Ihr in deren Landcrawler, wo Ihr erstmalig richtig gefordert werdet, da im Inneren des Fahrzeugs zahlreiche Gegner und schwer erklimmbare Plattformen auf Euch warten. Habt Ihr den ausgebüxten Droiden wiedergefunden, müßt Ihr eine düstere Höhle passieren, um anschließend mit Obi Wan in Richtung des Raumhafens in Mos Eisley zu starten. Dort tummeln sich neben den Sturmtruppen die komischsten Gestalten. Nach den Verhandlungen mit Han Solo in der ortsigenen Bar geht es mit dem rasenden Falken ab in den Weltraum. Auf dem Weg zum Todesstern geratet Ihr in ein Asteroidenfeld. Hier ist Eure Reaktionsfähig-

LEVELÜBERSICHT



Die filmgetreue Levelabfolge: Leia begibt sich auf die Suche nach R2-D2.



Level zwei führt Euch in die Wüste der Sandmänner. Auf der Suche nach ...



... den Droiden müßt Ihr danach mit Luke düstere Höhlen durchkriechen.



Im Inneren des Landcrawlers werdet Ihr nach einer Weile fündig.



Vom Raumhafen aus fliegt Ihr mit Han direkt in einen Meteoritensturm.



Im Todesstern müßt Ihr zunächst Prinzessin Leia befreien, um kurz darauf ...



... den Fangstrahl außer Gefecht zu setzen. Ist Euch dies gelungen, ...



... gelangt Ihr über einige Umwege zurück zum rasenden Falken.



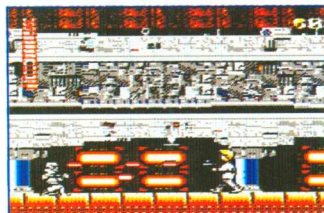
Zuletzt versuchen Euch Darth Vader's Handlanger daran zu hindern, ...



... die Oberfläche des Todessterns zu erreichen. Könt Ihr ihn zerstören?



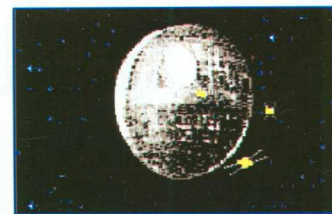
Mit dem Fadenkreuz auf Raumschiffjagd.



Geschafft: Prinzessin Leia hat den kleinen R2-D2 finden können.

keit gefragt, da sich das Feld nur schwer durchfliegen läßt. Auf dem Todesstern gönnt man Euch dann keine ruhige Minute mehr: Ihr müßt mit Hilfe von Aufzügen die labyrinthartigen Korridore durchlaufen, um danach Leia befreien zu können; das Monster in der Müllpreßanlage besiegen und den Fangstrahl außer Kraft setzen, um mit dem Millennium Falcon wieder fliehen zu können.

Auf dem Rückweg zum Rebellenstützpunkt attackieren Euch die Abfangjäger ebenso wie kurz vor der letzten Schlacht, bei der Ihr mit Eurem X-Wing durch die Gräben des Todessterns rast und Euren Torpedo in einen Luftungsschacht jagen müßt.



STAR WARS

EXTRAS



Die wenigen Extraloben sind besonders gut versteckt.



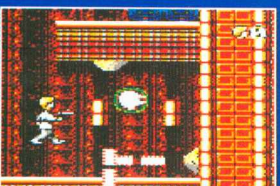
Durch diesen Gegenstand erhält Luke die angemessene Bewaffnung.



In der Pausenfunktion könnt Ihr Eure Freunde um Rat und Hilfe bitten.

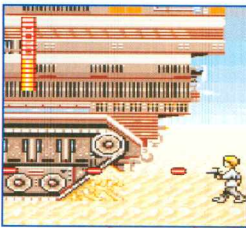


Die blinkenden Kugeln füllen Euren Energiebalken wieder auf, ...

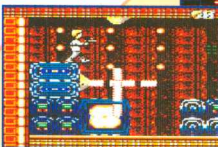


... und jeder Miniatur-Falke verstärkt ein wenig Eure Schußkraft.

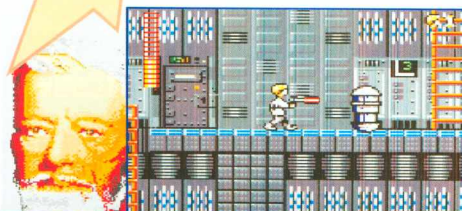
Am Ende des Wüstenlevels trifft Ihr auf den Sandcrawler der Jawas.



Ab und zu halten Euch die Selbstschußanlagen in Schach.



Feuergefecht im Hangar des Death Star's.



Star Wars begeistert vor allem durch die ebenso umfang- wie abwechslungsreichen Levels und die exzellenten Zwischensequenzen. Die verschiedenen Extras sorgen für zusätzliche Unterhaltung. So stehen Euch unter anderem Eure Freunde per Knopfdruck mit Rat und Tat zur Seite: Das Labyrinth-Level auf dem Todesstern ist ohne R2-D2's Hilfe (er verschafft Euch eine Übersichtskarte) fast nicht zu schaffen.

Weiterer Höhepunkt sind die Weltraumstufen, in denen Ihr den Millennium Falcon oder einen X-Wing steuern müßt. Einsteiger werden diese höheren Levels allerdings kaum



Ein Alien auf dem Todesstern! Bin ich hier denn im falschen Film?

zu Gesicht zu bekommen, da selbst der leichtere von zwei Schwierigkeitsgraden noch recht hoch ist und Euch lediglich acht Continues zur Verfügung stehen. Einige Stellen sind sogar derart schwer zu bewältigen, daß es schlichtweg unfair wird.

Insgesamt wird Euch ein gelungenes Weltraumspektakel geboten, das lediglich von einigen kleinen Schwachpunkten überschattet wird. In dieser Beziehung hätte beispielsweise ein knackiger Sound für eine bessere Atmosphäre sorgen können.

Reza Abdolali



R2-D2 überbringt die Nachricht der Prinzessin.

„GAMERS“ meint...

Abwechslungsreiches Action-Jump'n'Run. Die Fluglagen und die Zwischensequenzen sind besonders gut gelungen.

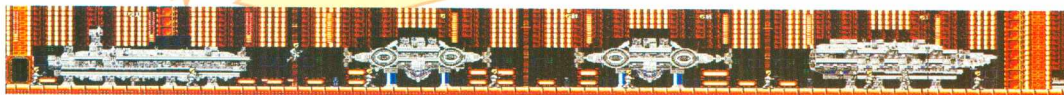
GRAFIK	SOUND
2	3
GAMEPLAY	DAUERPASS
2-	2

Selbst der leichtere von zwei Schwierigkeitsgraden ist für Einsteiger zu hoch, einige unfaire Stellen und mäßiger Sound.

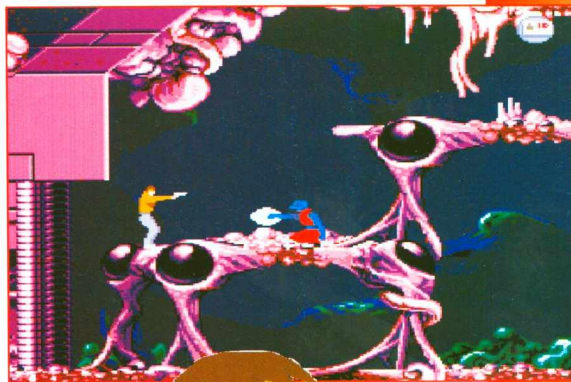
NOTE

2-

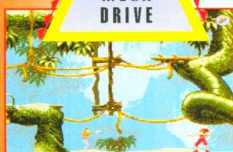
Hersteller:
U.S. Gold
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Action-Jump'n'Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
10
Schwierigkeitsgrad:
hoch bis sehr hoch
Continues:
8
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit



**Düstere
Zukunftsvision:
Außerirdische
haben die
Kontrolle der Erde
übernommen.
Könnt Ihr die
machtbesessenen
Aliens noch recht-
zeitig stoppen?**



TEST
MEGA
DRIVE



FLASHBACK



**Conrads
abenteuerliche
Reise beginnt
im Wald eines
fremden
Planeten.**



dem Abenteuer eine permanente Spannung. Überwältigende Animationen, die phantastische Grafik und die wenigen, aber geschickt eingebauten Soundeffekte runden das Spiel ab und lassen die immer zahlreicheren Actioneinlagen noch beeindruckender auf Euch wirken.

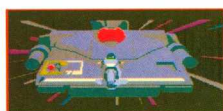
So avanciert Flashback zum absoluten Ausnahmemodul und wird zum unentbehrlichen Bestandteil jeder Mega-Drive-Modulsammlung.
Reza Abdolali

Beim Kampf gegen die Außerirdischen durchschreitet Ihr die unterschiedlichsten Kulissen.



So stoßt Ihr beispielsweise auf Holocubes – kleine Würfel mit Gedächtnisspeicher, welche Euch Euer früheres Ich hinterlassen hat ...

Jeden, der sich einmal mit diesem Modul befaßt, wird das Flashback-Fieber nach kürzester Zeit gepackt haben. Die filmreife Story wurde spielerisch nahezu perfekt umgesetzt. Euer Held zeigt sich bewegungsfreudiger als gewohnt und kann die verschiedensten Gegenstände aufnehmen, ohne deren Hilfe sich die zahlreichen Rätsel und Aufgaben nicht bewältigen lassen. Die ausgeklügelte Geschichte und die einmalige Atmosphäre verleihen



**Zwischen den einzelnen
Leveln erfouren Euch ...**



**... filmreife Animationen,
die die Story abrunden.**

„GAMERS“ meint...

Geniales Abenteuer mit einer perfekten Mischung aus Action und Rätseln. Zudem klasse Animationen und filmreife Story.

GRAFIK 1- SOUND 2

GAMEPLAY 1 DAUERSPASS 1-

Anstatt des Paßwortsystems wäre eine Batterie sinnvoller gewesen. Text nur in englisch oder französisch.

NOTE
1.

Hersteller: U.S. Gold/Delphine
Preis: ca. 130 DM
Genre: Action-Adventure
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 6
Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen einstellbar
Continues: unendlich
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 12 MBit

TEST

MEGA
DRIVE

Zwar ist die diesmalige Thematik nicht gar so brisant, wie damals, als es um den Golf-Krieg ging, aber immer noch fragwürdig genug. Der Sohn des in Desert Strike besiegten Diktators Kilaba hat den Vereinigten Staaten von Amerika Rache geschworen. Mit Hilfe seines Verbündeten, dies ist dummenweise der mächtigste südamerikanische Drogenbaron, hat er eine ungeheuer große Streitmacht mit modernstem Equipment auf die Beine gestellt. Das Ziel der Verschwörung: die totale Vernichtung von Washington D.C.

Es ist keine einfache Aufgabe, der Ihr entgegenzusehen. Neun Feldzüge mit insgesamt



Einem Auftrag müßt Ihr auf dem Wasser erfüllen.

über 50 Missionen gilt es zu meistern. Fast alle davon in bestimmter und strategisch kluger Reihenfolge. Fehler sind dabei nur wenige erlaubt. So mancher kann das absolute Aus für den aktuellen Feldzug bedeuten. Eine Mission besteht beispielsweise aus der Zerstörung einer Radaranlage, einer Drogenfabrik, der Sicherstellung von radioaktivem Material, das zur



JUN STR

Electronic Arts sorgt nach dem höchstumstrittenen 'Desert Strike - Return to the Gulf' einmal mehr für Zündstoff: Der Nachfolger des kriegerischen Stückes Software kommt nun - im Gegensatz zum Vorgänger sogar

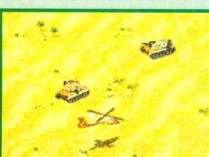
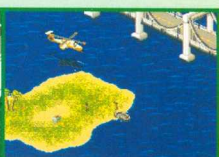
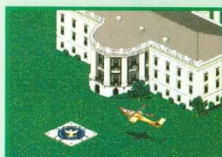


Selbst in einer Eiswüste müßt Ihr Eure Arbeit verrichten.



Während Desert Strike nur ein Wüstenszenario bot, bietet „Jungle Strike“ verschiedene

Produktion atomarer Waffen verwendet werden soll oder aus der Rettung von Kontaktpersonen und Gefangenen.



Schauplätze. Da wäre neben der amerikanischen Hauptstadt der südamerikanische Dschungel, ein Sumpfgebiet und eine schneebedeckte Bergregion, um nur drei zu nennen. Jede Gegend wimmelt nur so von feindlichen Basen, Heckenschützen, Panzern, Hubschraubern oder anderen Nettigkeiten, die Ihr mit Eurem Kampf-Vehikel ausfindig machen und zerstören müßt. Apropos Vehikel: Es stehen Euch insgesamt deren vier zur Verfügung. Als da wäre der Co-manche-Helikopter, der sich bei allen Missionen bewähren muß, ein Luftkissenboot, ein Motorrad und ein F-117A

Stealth Fighter. Jedes dieser Fortbewegungsmittel ist zur Erfüllung bestimmter Missionen vonnöten und muß dafür erstmal ausfindig und sich zu eigen gemacht werden. Selbstverständlich verfügt jedes Vehikel über spezifische Waffensysteme und Panzerung.

Die meisten Action-Programme - egal ob schlecht oder gut - fordern üblicherweise mehr oder minder stupides Herumgeballere. Jungle Strike indes verknüpft knallharte Action mit gehörig viel Strategie. Wer nur wild durch die Gegend fliegt oder fährt und noch ungezügelter seine Munition verplempert, der



Zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Im Gegensatz zum ersten Teil fliegt Ihr diesmal nicht nur mit dem Hubschrauber umher, sondern könnt auch andere Fortbewegungsmittel benutzen.



Zwischen den Panzern warten die Zivilisten schon auf ihre Rettung.



Im Pausenmodus könnt Ihr alle wichtigen Informationen erlangen.

Im letzten Level müßt Ihr unter anderem dem Hubschrauber des Präsidenten Geleitschutz geben. Achtet aber auch darauf, daß sein Heim nicht beschädigt wird.



Nach der Landung könnt Ihr das neue Gefährt besteigen.



lerisch als auch technisch zugelegt. Zum einen werden wesentlich mehr Missionen und Gegner geboten. Zum anderen ist die Grafik detaillierter. Die Animation ist teilweise schon zu genau. Nämlich dann, wenn sich feindliche Soldaten nach Beschuß mit Blutspritzern 'verabschieden'. Das wäre nun wirklich nicht nötig, entsprechendes Fingerspitzengefühl dafür umso wünschenswerter gewesen. Überhaupt ist Jungle Strike ein recht schamloses Produkt, wenn wir einmal ehrlich sind. Schließlich wird auf relativ realistische Art und Weise Krieg simuliert. Somit ist Electronic Arts' Programm absolut nichts für sensible Naturen und sollte keineswegs in Kinderhände geraten.

Wer jedoch über sämtliche moralische Bedenken hinwegsehen kann, Programme mag, bei denen er nicht nur stupide herumballern, sondern auch taktieren muß, der wird mit Electronic Arts' schmackhaftem 16 Mega-Bit-Cocktail aus erbarmungsloser Action, einer doppelten Portion Strategie und einer technisch nahezu einwandfreien Programmierung bestens bedient.

Hans-Joachim Amann

GLEIKE

offiziell - auf den deutschen Markt und ‚besticht‘ ebenfalls durch gnadenlose Action, die so manch friedlicher Natur mehr als nur verabscheuenswert erscheinen dürfte.

Mit dem Bomber in gefährlicher Mission.

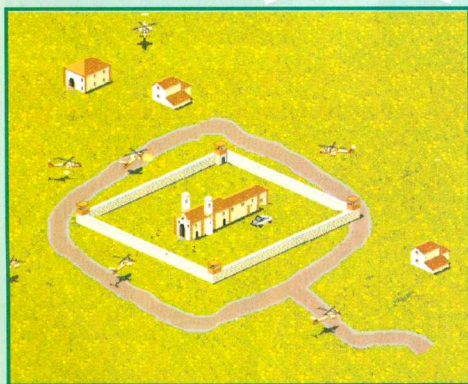


wird auf keinen grünen Zweig kommen. Sämtliche Waffen- und Spritvorräte sind nämlich begrenzt und nehmen logischerweise stets ab. Als klug erweist es sich, schon vor Beginn des Feldzuges Reserven, die auf der Übersichtskarte verzeichnet sind, im Ablauf mit einzukalkulieren.

Denn kaum etwas ist peinlicher (und tödlicher) als mitten im Kampf plötzlich munitionslos dazustehen oder unmittelbar vor Beendigung des Feldzuges mangels Sprit abzustürzen bzw. liegenzubleiben. Aber auch so mancher Gegner überläßt hilfreiche Boni, und in vielen

Häusern sind ebenfalls Waffen und Spritkanister versteckt. Als ein besonderes Schmankerl erweisen sich 'Werkzeugkästen', die wie von Geisterhand Eure Vehikel in Null Komma nichts reparieren.

Im direkten Vergleich zum Vorgänger, der nur als Import-Version die deutschen Konsolen-Besitzer erreichte, hat Jungle Strike sowohl spie-



Hier seht Ihr einen von vielen verschiedenen Stützpunkten, welche von Euch angefliegen werden müssen.

„GAMERS“ meint...

□ Im Vergleich zum Vorgänger sind die Missionen abwechslungsreicher geworden. Verschiedene Fortbewegungsmittel.

GRAFIK	SOUND
2	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2+	2+

□ Das Spiel ist für Kinder ungeeignet, für Anfänger zu schwierig. Das Scrolling ruckelt.

NOTE
2+

Hersteller:
Electronic Arts
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Action/Strategie
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
9
Schwierigkeitsgrad:
hoch
Continues:
-; Paßwort
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
12 MBit

POWER STRIKE



Lang, lang hat's gedauert: Erst im Herbst '93 entschlossen sich die Action-Spezialisten von Compile, ihre Fanggemeinde mit einer Fortsetzung des 8-Bit-Klassikers Power Strike zu beglücken.



verschiedene Extrawaffen zu Füßen. Diese können durch mehrmaliges Aufsammeln ausgebaut werden. Vom simplen Streuschuß über Napalm-Bomben bis hin zu Lenkraketen wird Euch alles geboten. Außerdem gibt es für besonders brenzlige Situationen noch spezielle Bomben, die alle Gegner vom Bildschirm verschwinden lassen. Am Schluß jeder Stufe trifft Ihr auf ebenso ansehnliche wie schwer zu besiegende Endgegner.

Power Strike II setzt neue Maßstäbe: Nie zuvor tummelten sich so viele Gegner, Schüsse und andere Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm des Master Systems.

Eine brillante Technik und die grandiose Spielbarkeit runden das Spiel zusammen mit vielen Details und abwechslungsreichen Levels in soweit ab, daß unser Strich das eindeutig beste Ballerspiel auf dem Master System herauskommt.

Reza Abdolali

Feindliche Schüsse, soweit das Auge reicht.



Zerstört die Raketenabschlußbasis, bevor es ein Unglück gibt!

Der Endgegner des dritten Levels ist ein besonders harter Brocken.



Master-System-Besitzer hatten in Sachen Actiongames im Vergleich zu Mega-Drive-Spielern bislang das Nachsehen. Titel, wie sie beispielsweise die Thunder Force-Serie beinhalten, sind auf dem 8-Bitter verständlicherweise nicht möglich. Lediglich Klassiker wie R-Type oder Power Strike konnten die Actionfreaks bislang begeistern.

Umso erfreulicher, daß sich die Profis von Compile Ende '93 noch einmal aufgerafft haben, um eine Fortsetzung des Ballerspektakels zu kreieren. Wie schon im ersten Teil kämpft Ihr Euch mit Eurem Flieger durch sechs rein vertikal scrollende Level.

Da Ihr während Eurer Mission nahezu pausenlos unter Beschuß steht, liegen Euch zu Eurer Verteidigung neben dem Standard-schuß gleich sechs



Entspannungspause im heimischen Kämmerchen.

Im fünften Level rast Ihr über ein Bergwerk hinweg.



Einer der insgesamt sechs wirklich ansehnlichen Endgegner.



Zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Eure Widersacher sind überall!



Selbst die riesigen Statuen nehmen Euch unter Beschuß.

„GAMERS“ meint...

Die Technik und die fantastische Spielbarkeit machen Power Strike II eindeutig zum besten Ballerspiel auf dem MS.

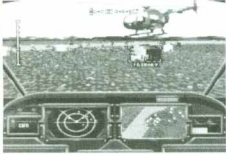
GRAFIK	SOUND
2	2+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1+	2+

Durch die Vielzahl der Gegner wird's ab und zu ein wenig unübersichtlich. Sound und Musik halten sich eher in Grenzen.

NOTE 1.

Hersteller: Compile
Preis: ca. 90 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 6
Schwierigkeitsgrad: 4 Stufen einstellbar
Continues: unbegrenzt
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 4 MBit

Mit SEGA CD ins neue Jahr



Thunderhawk (MD) 109,-



Mega CD II ohne Spiel 499,-



NHL94 CD (MD) 119,-

Mega Drive CD

Mega CD II mit Road Avenger	589.00
Mega-CD II ohne Spiel	499.00
After Burner III	89.00
Batman Returns	109.00
Chuck Rock CD	109.00
Ecco CD	89.00
Final Fight	89.00
Hook CD	109.00
Joe Montana Football	109.00
Jaguar XJ220	89.00
Monkey Island (Jan 94)	119.00
NHL94 CD (Jan)	119.00
Make My Video INXS	89.00
Powermonger CD	119.00
Prince of Persia	94.00
Road Avenger	109.00
Robo Aleste	109.00
Sewer Shark	134.00
Silphed	89.00
Sherlock Holmes 2	119.00
Sonic CD	89.00
Spiderman vs. Kingpin	89.00
Thunderhawk	109.00
Time Gal	89.00
Wolfchild	109.00
WWF CD	89.00

Mega Drive:

Mega Drive II ohne Spiel	199,-	General Chaos	109,-
Mega Drive II incl. Aladdin	289,-	Hockey 94	109,-
Mega Drive II Magnum Set	379,-	Landstalker dt. Texte (Jan 94) 119,-	119,-
inc. 3 Spiele + Sonic2+ 2 Joyp.		Mortal Kombat	129,-
Special Tiny Toon Plus Sets Aufpreis 80,-		Pele Soccer (Nov.)	89,-
(Mega Drive II Sets wie oben + Tiny Toon)		Puggsy	109,-
6 Button Contr.	39,-	Rocket Knight Adv	99,-
6 Button Arcade Power Stick	89,-	Shining Force	124,-
4 Spiele Adapter Sega	59,-	Shinobi III	104,-
Master System Conv. II	69,-	Sonic Spinball	119,-
4-Way Play Adaptor EA	74,-	Street Fighter II	134,-
Dual Turbo (Infrarot 2 Pads)	139,-	The Ottifants	89,-
Aladdin	119,-	Tiny Toons	89,-
Chuck Rock II	109,-	Turtles Tour. Fighters	129,-
Daviscup Tennis	109,-	Wiz'n'Liz	109,-
Dizzy	109,-	WWF Royal Rumble	129,-
F-1 (Batterie)	109,-	Virtual Pinball	109,-
FIFA Soccer (Elec. Arts)	109,-	Zool	109,-

**In punkto
Schnelligkeit:
Absolute Spitze**
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief-Schnellpaketchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sozial portofrei.

**Theo
KRAENZ
VERSAND
& LADEN**

Täglich Neuheiten

FOEDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKREICH (D.A.), UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHICKEN AN: VERSAND PER MAIL Z.B.: BEI VONK (AUR EUROSCHICK) 4, c/o VERSAND UND LADEN, PRESIDENTENHOF, ANDERUNGEN VORBEHALTEN, UPS DR 10, c/o Porto Ausland DM 15,-

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

TEL:
0251- 527854

Bernd Herfurth's
FREAK'S SHOP
Weseler Str. 54 48151 Münster

FAX:
0251-527971

MEGA DRIVE	*Deutsch*
ALADDIN	119,95
ASTERIX	119,95
DOUBLE CLUTCH	119,95
EA SOCCER	109,95
F1	119,95
FLASHBACK	119,95
GUNSTAR HEROS	109,95
JUNGELE STRIKE	119,95
JURASSIC PARK	119,95
NHL HOCKEY 94	109,95
SHINOBI 3	109,95
STREETS OF RAGE 2	89,95
T2 JUDGEMENT	a.A.
TECHNO CLASH	109,95
ULTIMATE SOCCER	109,95
RANGER X	109,95

MEGA CD	*
BATMAN RETURNS	109,95
CHUCK ROCK	109,95
ECCO THE DOLPHIN	89,95
FINAL FIGHT	89,95
HOOK	109,95
JAGUAR XJ 220	89,95
NIGHT TRAP	129,95
PRINCE OF PERSIA	89,95
ROAD AVENGER	109,95
SEWER SHARK	139,95
SHERLOCK HOLMES 1	79,95
SHERLOCK HOLMES 2	109,95
SONIC CD	109,95
TIME GAL	69,95
THUNDERHAWK	109,95

MASTER SYSTEM	*
ASTERIX	89,95
THE FLASH	89,95
CHUCK ROCK 2	84,95
GAUNTLET	49,95
JAMES POND 2	79,95
STAR WARS	79,95
R - TYPE	49,95
THUNDER BLADE	49,95

GAME GEAR	*Deutsch*
JAMES POND 2	79,95
CHUCK ROCK 2	84,95
OTTIFANTS	79,95
STAR WARS	79,95
STREETS OF RAGE 2	84,95
WORLD CUP SOCCER	84,95
TALE SPIN	84,95
ECCO THE DOLPHIN	79,95
VIELE US TITEL FÜR	59,95

MEGA DRIVE	ANGEBOTE
ALEX KIDD	59,95
SONIC	59,95
PHANTASY STAR 3	59,95
GYNOUG	59,95
MARBLE MADNESS	59,95
SPACE HARRIER 2	59,95
KLAST	49,95
TALMITS ADVENTURE	59,95
TALE SPIN	59,95
SHADOW O.T. BEAST 2	69,95

MEGA CD	*US*
LETHAL ENFORCERS +	
PISTOLE	149,95
THUNDERHAWK	109,95
MEGA CD 2	519,95
MEGA CD 2+ SPIEL	589,95
MEGA DRIVE	
ALADDIN SET	289,95
EXTRA 3 SET	
(MIT DREI SPIELEN)	279,95

MEGA DRIVE	ANGEBOT	*US*
SRAR CONTROL		69,95
WARSONG		69,95
TOXIC CRUSADERS		69,95
TASK FORCE HARRIER		69,95
...UND VIELE ANDERE!		
FRAGEN SIE NACH !!!		

AN + VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN Händleranfragen erwünscht! Irrtümer vorbehalten!!!
SEGA * NEO GEO * VIDEOS * LASERDISC * FILM-MUSIKPLAKATE * CD * NINTENDO

TEST

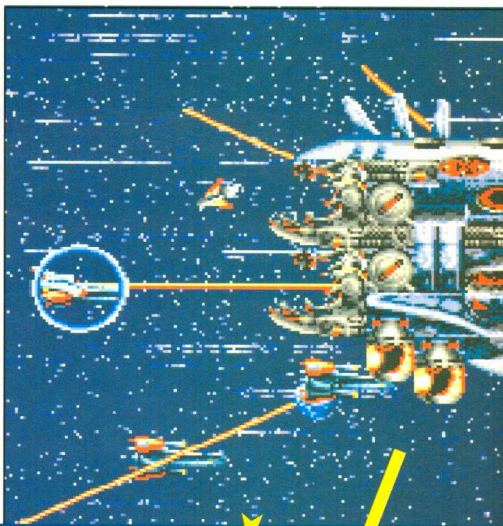
MEGA DRIVE

Anfang 1990 erschien mit Thunder Force 2 die erste Ausgabe der Trilogie auf dem Mega Drive. Die eher dürrtige Weltraummission wurde ein Jahr später von ihrem eigenen Nachfolger in den Schatten gestellt. Dieses Kunststück gelang den Programmierern Anfang 1993 noch einmal: TF 4 ist seinem Vorgänger um Längen überlegen und gilt bis

heute als „bestes Shoot 'em Up auf dem Mega Drive“. Dabei unterscheidet sich das Grundprinzip des Spiels nur

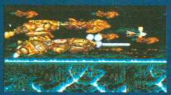


Ihr kennt die Jump 'n' Runs schon in- und auswendig? Sportspiele reißen Euch auch nicht vom Hocker? Und Euer neuestes Fighter-Spiel ist Euch zu langweilig? Dann wird es aber höchste Zeit für Euch, sich dieser Herausforderung im Weltraum zu stellen!

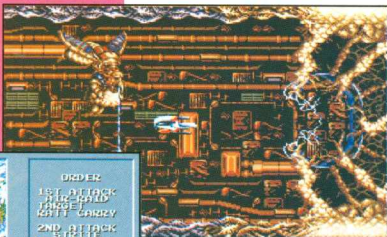


THUNDER FORCE

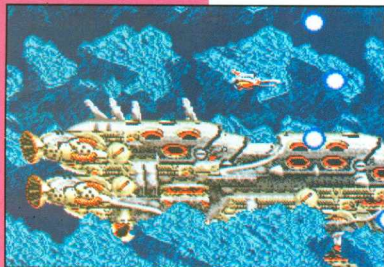
DIE ENDGEGNER



Kosmische Insekten im Anflug? Hier bleibt Euch aber auch gar nichts erspart!



Vor Beginn der Reise dürft Ihr die Reihenfolge der ersten vier Level festlegen.



Einige Sternenkreuzer sind gleich mehrere Bildschirme groß.

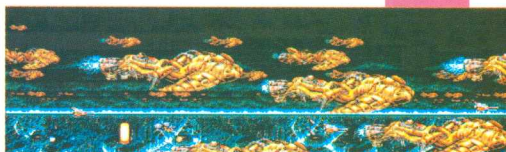
unwesentlich von dem der „herkömmlichen“ Weltraumabenteuer. Ihr steuert Euer Raumschiff durch die von rechts nach links scrollenden Level und verteidigt Euch dabei gegen unzählige feindliche Angreifer.

Hier sind aber auch schon die ersten Besonderheiten des Spiels zu finden: Selten zuvor wurden die Gegner so gut in Szene gesetzt. Beson-

ders die großen End- und Zwischengegner sind grafisch und in ihren Bewegungen hervorragend. In punkto Extrawaffen seid Ihr erfreulich variabel und könnt zwischen fünf spektakulären Schüssen wählen. Zudem habt Ihr Einfluß auf die Beweglichkeit Eures Schiffes, da sich die Fluggeschwindigkeit regulieren läßt. „Bewegungsfreiheit“ habt Ihr auch schon zu Be-



Selbst die Zwischengegner wurden brillant in Szene gesetzt.

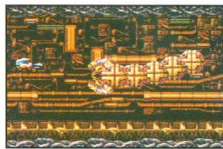
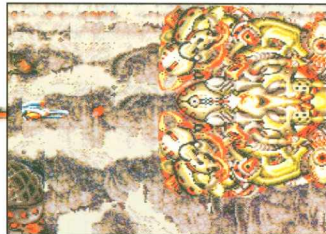




extrem enge Gänge manövrieren. Weiteres Extra: Einige Stufen sind ungefähr einhalb Bildschirme hoch – Ihr müßt also ständig in Bewegung bleiben, um immer den Überblick zu haben.

Die brillante Grafik, 32 fetzige Musikstücke und ein klasse Sound, eine punktgenaue Steuerung, sowie weitere Extras (z.B. Schutzschild) runden das Spielgeschehen ab und machen Thunder Force 4 zum absoluten Muß für jeden Liebhaber des Genres.

Einzig der enorm hohe Schwierigkeitsgrad und die fehlende Batterie hindern das Modul an einer noch



Zielt genau, sonst haben die Treffer keine Wirkung.

Dieser Bursche ändert ständig seine Form.

4



ginn der Reise, da Ihr die Reihenfolge der ersten vier Level selbst bestimmen könnt. Eine nette Idee, die vorzeitigen Frust im Keim ersticken läßt.

Der Einfallsreichtum der Programmierer kommt im Verlauf des Spiels immer wieder zum Vorschein. So müßt Ihr beispielsweise ein Unterwasser-Level durchqueren oder aber Euer Schiff durch

besseren Gesamtnote. Nur 20 Leben für zehn harte Level: Das treibt selbst dem routiniertesten Spieler die Schweißperlen auf die Stirn. Trotzdem lohnt sich das Modul, da es auf dem Mega Drive kein besseres Shoot'em Up gibt.

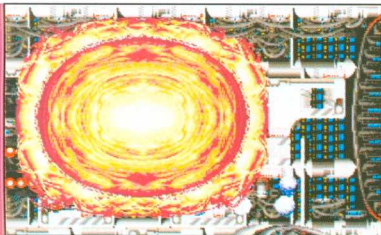
Reza Abdolali



Eure Bewaffnung im Überblick: Für jede Spielsituation steht Euch der richtige Schuß zur Verfügung. Ihr könnt ihn per Knopfdruck auswählen.



Ein wenig übertrieben: Ein fast bildschirmgroßer Schuß.



„GAMERS“ meint...

Bestes MD-Spiel des Genres. Zehn unterschiedliche Level mit hervorragender Grafik und spektakulären Gegnern.

GRAFIK SOUND

1.

1.

GAMEPLAY DAUERSPASS

1.

2

Der hohe Schwierigkeitsgrad und die fehlende Batterie werden nicht nur Einsteigern schwer zu schaffen machen.

NOTE

1.

Hersteller: Tecnosoft/Sega
Preis: ca. 120 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 10
Schwierigkeitsgrad: hoch - sehr hoch
Continues: 5
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 8 MBit



VOR SCHAU



Nächstes Mal in GAMERS SPECIAL:

Wir holen aus zum ultimativen Sonic-Special. Neben ausführlichen Tests liefern wir Euch wie gewohnt die heißesten Tips und Tricks, die wichtigsten Levelkarten und jede Menge Komplettlösungen zu allen, richtig gehört, allen bisher erschienenen Sonic-Modulen! Laßt Euch überraschen!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach, Sven Jakobsen (verantwortlich)

Redaktion: Reza Abdolali (Ltg.), Julian Eggebrecht, Carsten Schmitz

Graphik: Britta Jakobsen (Shop), Peter Kemmler (Titel), Domenico Pais, Kim Schimansky

Bildredaktion: Reza Abdolali, Julian Eggebrecht, Sven Jakobsen

Anzeigen: Hans-Ullrich Panitz, Ann-Katrin Schoel
Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23, Fax: 040 / 48 05 21 99
Anzeigenpreisleiste Nr. 2 vom 2. 4. 1993

Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46, 20097 Hamburg

Abonnement: GAMERS-Aboservice, Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg

Gamers Special Shop: Julia Abeysekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66

Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH,
Borsteler Chaussee 85-99A, 22453 Hamburg

Druck: Evers Druck, Meldorf

Verlag: MVL GmbH, Hellwigstr. 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 SPECIAL erscheint dreimonatlich zum Einzelpreis von DM 9,80.

ISSN 0944-5323

GAMERS SPECIAL im Abonnement:

Schnibbeldischnab... und gleich schick ich's ab!

ABONNEMENT - COUPON

Ja! Ich abonniere GAMERS SPECIAL ab sofort für mindestens ein Jahr (vier Ausgaben) zum Inlandspreis von DM 39,- (inklusive Zustellung), Auslandspreis DM 60,- (inklusive Zustellung). Schicken Sie mir GAMERS SPECIAL an folgende Anschrift:

VORNAME / NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/UNTERSCHRIFT

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: GAMERS SPECIAL-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

DATUM/UNTERSCHRIFT

Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/
Lastschriftinzug

BLZ (steht auf Ihrem Scheck)

Kto.Nr.:

Geldinstitut:

Unterschrift des Kontoinhabers:

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten.
Rechnung abwarten.

**GAMERS SPECIAL-Leserservice,
Postfach 10 32 45,
20097 Hamburg**

Bequem: Viermal im Jahr steckt GAMERS SPECIAL im Briefkasten. Brandaktuell, und die leidige Angst, eine Ausgabe zu versäumen, ist endgültig vorbei.

Fair: Das Jahresabonnement können Sie innerhalb von zehn Tagen (Poststempel) schriftlich widerrufen. GAMERS SPECIAL-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg



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**



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

**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 EMMERICH

FAX 02822 68547

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

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

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

AUCH ERHÄLTlich BEI



UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN



FÜR DIE ENTWICKLUNG DER CD-ROM GAB ES EINEN GUTEN GRUND ...

Microcosm enthält überwältigende Filmsequenzen, in denen hervorragende Grafiken mit atemberaubendem Filmmaterial kombiniert werden.



Außerdem ist Microcosm das erste Spiel, das die neueste Fraktaltechnologie für eine vollkommene Interaktion des Spielers mit den großartigen, vom System geschaffenen Grafiken nutzt.

Und das bedeutet, daß Sie in Microcosm absolut atemberaubende Computergrafiken sehen werden, was es zum umwerfendsten Spiel ALLER ZEITEN macht!

MICROCOSM

KEINER IST DAGEGEN IMMUN.

Amiga CD32 • PC-CD • Mega CD

