

GAMERS

VIDEOGAME-ENTERTAINMENT MAGAZIN

**DAS
MEGA
MAG**

HOME ALONE

**KEVIN GANZ
ALLEIN IN
EUREM SEGA**

**Mickey Mouse 2:
Land of Illusion**



**TIPS UND TRICKS DIREKT AUS
DEN SEGA-LABORS**

Erste Infos zu: Wimbledon 2, Battle Toats, Flashback, Rainbow Island • Die Sieger: Spiele des Jahres 1992 • Geheime Tips zu Sonic 2 • Im Test: Ecco the Dolphin, Streets of Rage 2, Shinobi 2, Batman Returns, Thunderforce 4, Tale Spin, X-Mutants



INFOS • AKTIONEN • TESTS • TIPS & TRICKS

28 Das Master System lebt!



Lesen bildet!

Auf dem Mega Drive wurden die Spiele immer besser, auf dem Master System schien die Entwicklung hingegen still zu stehen – bis jetzt! Denn was Sega in den nächsten Wochen alles abfeuert, läßt auch härteste Mega Drive-Freaks schwach werden. „Land of Illusion“, das neue

Spiel mit Mickey Mouse, sprengt den Modulschacht: 14 Welten, ein Level cleverer als der andere, jeder Pixel ein spielerischer Hochgenuß.

Egal ob Master System oder Mega Drive: Mickey bringt's!



MASTER MAUS

In der Halle: Tierische Stimmung und verschwitzte Joypads



Da kann selbst das neue Mickey-Spiel auf Mega Drive nicht mithalten. Aber damit nicht genug: Noch mehr Spiele-Perlen sind in Vorbereitung. GAMERS zeigt welt-exklusiv die ersten Bilder zu „Wimbledon 2“, der neuen Tennis-Simulation und „Rainbow Islands“, der Fortsetzung des Welterfolges „Bubble Bobble“. Beide Spiele zeigen, daß das Master System noch lange nicht zum alten Eisen gehört.

MODUL-NEWS



HOME ALONE **14**



ECCO THE DOLPHIN **26**



SHINOBI 2 **32**



ALIEN 3 **56**

Februar '93

EDITORIAL

HALLO GAMERS, willkommen im neuen Jahr!

Diesmal hat uns der Winter ganz schön ins Handwerk gefuscht: Ein Redakteur zog um, ein anderer wurde krank, der dritte mußte auf einmal nach Japan. Kurzum: Panik und Chaos waren an dieser Ausgabe besonders beteiligt. In diesem Trubel mußten einige Artikel das Leben lassen. So fehlt – wir hören schon Euer Zähneknirschen – der zum zweiten Mal versprochene Joystick-Test. Die Sticks waren da, alle fotografiert, die meisten getestet, doch dann wurde alles doch nicht mehr rechtzeitig fertig, weil unsere Ausgabe wegen der Weihnachtstage früher zum Drucker mußte. Andere „Leichen im Keller“ sind nicht unsere Schuld: California Games auf dem Master System wurde nicht rechtzeitig fertig, Meerjungfrau Arielle ist nicht aufgetaucht, World Tour Golf hängt noch im Bunker fest und Revenge of Shinobi 2 mutierte zum Shinobi 3 und wurde in den Sega-Plänen verschoben. Auch auf das Game Genie warteten wir vergeblich. Trotzdem haben wir, kaum zu glauben, die Ausgabe prallvoll mit neuen Infos gekriegt. So neu, daß sie noch nicht mal in unserer letzten Vorschau standen...

EURE GAMERS-CREW

**N
E
W
S
T**

- 4 Post: Briefe von unseren Lesern
- 5 Shorties: News aus aller Welt
- 6 Kellogg's Preisausschreiben
- 12 Side Pocket: Billard fürs Mega Drive
- 14 Home alone
- 16 Zum Thema: Kevin
- 18 Zum Thema: Batman Returns
- 19 Batman Returns
- 20 Batman Returns: Jetzt auch auf Master System und Game Gear
- 22 LHX Attack Chopper
- 24 Zum Thema: Delphine
- 26 Ecco the Dolphin
- 28 Land of Illusion: Mickey und Donald auf dem Master System
- 32 Shinobi 2
- 34 Streets of Rage 2
- 36 GP Rider
- 38 Terminator 2
- 40 Ex-Mutants
- 42 Top 5: Die Topspiele des Jahres 1992
- 44 G-Loc
- 46 Thunderforce 4
- 48 Talespin: Ein neuer Disney-Star auf dem Mega Drive
- 50 PGA Golf Tournament 2
- 52 Sonic 2
- 54 Risky Woods
- 56 Alien 3: Ripley auf dem Master System und Game Gear
- 58 Master of Darkness
- 60 Listen up: Andreas Heinecke mit News aus der Pop-Szene
- 62 Toys
- 65 Lexikon
- 68 Tips und Tricks: 10 Seiten geballte Sega-Infos
- 78 Börse: Kleinanzeigen von Lesern für Leser
- 82 Vorschau

34

Streets of Rage 2

Was macht man mit 16 Megabit? Das ist doppelt so viel, wie in jedem anderen Mega Drive-Spielmodul. Klar, ein Prügelspiel! „Streets of Rage 2“ verspricht mehr Abwechslung, mehr Kampfkunst, mehr Gegner und mehr Spielspaß als der erste Teil. Wir fühlen dem Ganzen genau auf den Zahn.



Seite 19: Batman Returns



Seite 38: Terminator 2



Man schlägt sich so durch in Streets of Rage 2

Der Shinobi ist wieder da.

Sein wahrer Name: Joe Mushashi. Sein Beruf: Weltenretter und Karate-Künstler. In unzähligen Sega-Modulen hat er das Böse bekämpft. Jetzt ist sein zweites Game Gear-Abenteuer zu haben. Und das nächste Shinobi-Modul steht auch vor der Tür. Sega hat gerade „Revenge of Shinobi“ fürs Mega Drive (siehe letzte Ausgabe) in „Shinobi 3“ umbenannt und programmiert noch ein paar Feinheiten für das jüngste Produkt um den Mann mit dem scharfen Schwert.



32

Leckerei auf Japanisch: Shinobi 2

Auf einen Blick: Die Spieletests in dieser Ausgabe

Titel	System	Test auf Seite
Alien 3	Master System	56
Alien 3	Game Gear	57
Batman Returns	Game Gear	21
Batman Returns	Master System	20
Batman Returns	Mega Drive	19
Ecco the Dolphin	Mega Drive	26
G-Loc	Mega Drive	44
GP Rider	Master System	36
Home alone	Mega Drive	14
Land of Illusion	Master System	28
LHX Attack Chopper	Mega Drive	22
Master of Darkness	Master System	56
PGA Golf 2	Mega Drive	50
Risky Woods	Mega Drive	54
Shinobi 2	Game Gear	32
Side Pocket	Mega Drive	12
Sonic 2	Game Gear	52
Streets of Rage 2	Mega Drive	34
Talespin	Mega Drive	48
Terminator 2	Mega Drive	38
Thunderforce 4	Mega Drive	46
Ex-Mutants	Mega Drive	40

Auf einen Blick: Die PREVIEWS in dieser Ausgabe

Titel	System	Test auf Seite
Battle Toads	Game Gear	7
Flashback	Mega Drive	8
Rainbow Islands	Master System	11
Wimbledon 2	Master System	10

Sushi für Mushashi



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

TOP 5

Hallo, Ihr Redakteure der absolut besten Videospielezeitschrift. Als erstes möchte ich Euch sagen, daß ich Eure Zeitschrift super finde. Aber gleich als zweites habe ich eine Frage an Euch:

1: In Euren Top 5 in der Gamers Ausgabe 1/93 habt Ihr bei den Internationalen Hits auf Platz 5 „EA Hockey“ für das Game Gear gelistet. Bitte teilt mir nun schnellstens mit, wo ich dieses Spiel kaufen kann.

2: Könnt Ihr eventuell schon Tips und Tricks für die Endgegner bei Sonic 2 auf dem Game Gear geben?

Marc Nagy, Neuhausen

GAMERS ANTWORTE:

Danke für das Lob, Marc. Zu Deinen Fragen: Bei EA Hockey für das Game Gear handelt es sich um einen der gefürchteten Tipp-Fehler. Natürlich meinen wir das Mega Drive-Modul. Für das Game Gear ist EA Hockey (leider) nicht geplant. Tips für Sonic Zwei in allen Formaten findet Ihr in dieser Ausgabe; für alle, die es besonders genau wissen wollen, gibt es Mitte Februar auch ein Sonderheft, in dem wir unter anderem Sonic Zwei komplett auflösen werden. Zum Thema Sonderheft schau am besten mal auf Seite 64.

BELOHNUNG

Liebe Gamers-Redaktion. Im Großen und Ganzen ist Eure Zeitschrift prima, doch warum erscheint die Gamers nur alle zwei Monate? Es gibt doch genug Spiele, um jeden Monat ein Heft zu füllen. Außerdem finde ich es nicht so gut, daß nur derjenige im Tips und Tricks-Teil eine Belohnung erhält, der sehr umfangreiche Tips bzw. Komplettlösungen einsendet. Die

anderen, z.B. Paßwörter, werden zwar auch abgedruckt, aber nicht „belohnt“, obwohl sie fast ebenso wichtig sind.

Doch nun zu meinen Fragen: 1: Ist das Wondermega offiziell in Deutschland erhältlich? 2: Ich möchte mir eines der beiden „Schummelmodule“ zulegen. Würdet ihr zum Action Replay oder zum Game Genie raten?

Sven Hegemeier

GAMERS ANTWORTE:

Gamers jeden Monat? Möglich wäre es schon, aber dann wäre jede Gamers-Ausgabe dünner und lange nicht so gehaltvoll. So viele Module erscheinen nämlich gar nicht im Monat (zum Glück; wer soll die denn alle kaufen?). Wir bleiben also vorerst bei unserem zwei-monatlichen Rhythmus. Dafür habt Ihr aber auch alle zwei Monate ein prallvolles Heft mit allen wichtigen Infos und kein monatliches Gelabere. Zu Deinen Fragen:

1) Nein, das Wondermega ist offiziell in Deutschland nicht erhältlich. Natürlich bieten einige Händler das Gerät an; hierbei handelt es sich um aus Japan importierte Geräte. Da wir selber keines haben, können wir Dir nicht sagen, ob wirklich alle Sega-CDs auf dem Wondermega laufen. Sega selbst sagt, nur japanische CDs laufen auf dem Wondermega. Wir empfehlen, mit dem CD-Kauf zu warten, bis es in Deutschland offizielle CDs gibt und wir testen können, auf welchen Geräten sie laufen.

2) Bisher haben wir nur das Action Replay Pro ausgiebig getestet; das Game Genie konnten wir bisher noch nicht unter die Lupe nehmen. Ein genauer Test des Genies folgt in Kürze, dort wird sicher auch

ein Vergleich zum Action Replay Pro gezogen. Im übrigen sind wir mit dem Action Replay Pro sehr zufrieden.

STOLZ

Als stolzer Besitzer eines Mega Drives habe ich einige Fragen:

1. Was hat bei einigen Modulen das meist andersfarbige Stück Plaste (man kann es auch herausziehen) zu bedeuten?

2. Ist es abzusehen, ob in einiger Zeit die Module preisgünstiger werden?

Thomas H., Berlin

GAMERS ANTWORTE:

1) Du meinst sicher das gelbe Stück Plastik an den Modulen von Electronic Arts. Es hat keinerlei Bedeutung, sondern ist lediglich Verzierung (das Firmenlogo ist in das gelbe Plastik eingepreßt).

2) Sega bringt zur Zeit eine Menge von Modulen für 99 Mark auf den Markt, was preiswerter ist als bisherige Module. Außerdem deutet sich an, daß demnächst ältere Titel in Neu-Auflagen etwas preiswerter angeboten werden. Einen richtigen Preisrutsch nach unten wird es aber kaum geben, dazu sind die Module in der Herstellung einfach zu teuer.

ADAPTER

Hallo Gamers, ich habe folgende Fragen, die das Master System betreffen.

1. Seit kurzen summt mein Adapter, was bedeutet das? 2. Gibt es für das Master System auch Action Replays, wenn ja welche?

Der Unbekannte

GAMERS ANTWORTE:

1) Wenn Dein Netzteil summt, hat das nichts Schlimmes zu bedeuten. Wird es dabei aber auch noch sehr heiß, dann

solltest Du es gegen ein neues auswechseln. Wie du ein neues Netzteil bekommst, sagt Dir der Sega Infoservice, Telefon: 040/2270961

2) Leider gibt es zur Zeit kein Action Replay für das Master System; bisher ist auch keines angekündigt.

GAME GEAR

Da ich mir erst ein Game Gear zulegen will, komme ich noch nicht so gut zurecht mit diesem amerikanischen und japanischen Krimskrams.

1. Funktionieren amerikanische oder japanische Module auf deutschen Game Gears? 2. Erscheint Streets of Rage 2 auch auf dem Game Gear? 3. Wird Konami auch Spiele für den Game Gear rausbringen?

Stephan Hahn

GAMERS ANTWORTE:

1) Auf dem Game Gear gibt es (bis jetzt) keinerlei Beschränkungen im Modul-Austausch. Jedes Modul läuft auf jedem Game Gear. Allerdings haben japanische Module oft japanischen Text auf dem Bildschirm, der für deutsche Spieler natürlich unlesbar ist.

2) Sega hat ja gerade erst die Umsetzung des ersten Teils fertig. Wenn der sich gut verkauft, wäre der zweite Teil auf Game Gear denkbar – angekündigt ist aber noch nichts.

3) Konami hüllt sich in Europa in tiefstes Schweigen. Die ersten Konami-Titel sind in USA erhältlich, aber ausschließlich auf Mega Drive. Ein Import der Konami-Module ist gefährlich, denn sie laufen nur auf amerikanischen Konsolen (noch nicht einmal auf japanischen). Konami hat noch keinen Game Gear-Titel angekündigt, aber man soll ja die Hoffnung nie aufgeben.

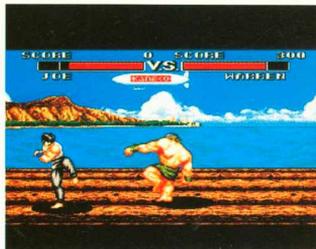


Straßenkämpfer

POWER ATHLETE FÜRS MEGA DRIVE

Heiße Duelle auf dem Mega Drive

Verblüffte Gesichter in der Redaktion. Unter dem Namen „Power Athlete“ erschien vor kurzem in Japan ein Mega Drive-Modul, das sehr stark an „Street Fighter II“ auf Super Nintendo erinnert. Auch hier kämpft man mit diversen Fighters aus aller Welt mit großen Figuren. Das Scrolling des Untergrundes und manche Spielzüge erinnern ebenfalls an den Nintendo-Hit. Gerüchte besagen, daß das Import-Spiel demnächst auch offiziell in Europa erscheinen könnte, vielleicht unter dem neuen Namen „Deadly Moves“. Näheres erfährt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



Auf die Dauer hilft nur Power

Blechsalat

CYBORG JUSTICE FÜRS MEGA DRIVE

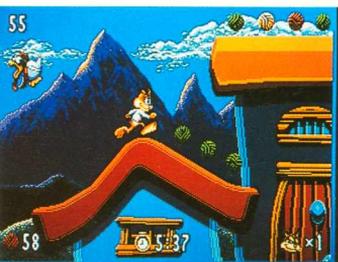
Die Programmierer von Novotrade, die gerade für Sega das Delphin-Spiel „Ecco“ abgeschlossen haben (siehe Test in dieser GAMERS, Seite 26), arbeiten gerade an etwas ganz anderem. „Cyborg Justice“ wird ein Prügelspiel, bei dem sich Roboter gegenseitig die Blechbirne einhauen. Dank neuer Animationstechniken sollen sich die Roboter besonders fließend über den Bildschirm bewegen. Ob die Metallo-Ringerei bei Euch einschlägt, werden wir voraussichtlich noch im Frühjahr 1993 erfahren.



Und da macht es „Klonk“

Hier kommt Bubsy

CLAWS ENCOUNTERS FÜRS MEGA DRIVE



Tolle Zeichentrick-Animation

Accolade hat vor kurzem den Prozess gegen Sega gewonnen und darf wieder freie und unzensurierte Module für das Mega Drive programmieren. Und schon zaubern die Entwickler von Accolade erste Bilder ihres neuen 16-Megabit-Moduls mit dem langen Namen „Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind“ her. Bei Claws geht es um den Kater Bubsy, der der Welt größter Sammler von Fadenknäulen ist. Kein Wunder, daß er sich als einziger den Aliens vom Planeten Rayon entgegenstellt, die der Erde alle Fadenknäule rauben wollen! Die Programmierer behaupten stolz, aus Claws den ersten interaktiven Zeichentrickfilm für das Mega Drive machen zu wollen. So soll Bubsy alleine 40 verschiedene Animationen bekommen. Wie in einem Zeichentrickfilm sollen viele optische Gags den Spieler unterhalten und das Geschehen auflockern. Fünf verschiedene Welten mit je drei Leveln sollen in das Modul gepackt werden, welches schon im März 1993 auf den Markt kommen soll.



Bubsy ist süß, aber gefährlich (und gefährdet)

U L T R A K U R Z

□ In den Sega-Entwicklungslabors wurden neue Mega Drive-Joy pads gesichtet, die sechs anstelle von drei Feuerknöpfen haben. Das öffnet wieder Spekulationen die Tür, ob nicht vielleicht doch das Prügelspiel „Street Fighter 2“ auch fürs Mega Drive erscheinen wird. Warten wir's ab.

□ Öko als Spiel: Mit dem Modul „Captain Planet“ fürs Mega Drive will uns Sega demnächst zeigen, wie Atom Müll, Chemischmutz und Energieverschwendung unsere Erde bedrohen. Superheld Captain Planet räumt den Müll weg.

□ „Commander“ James T. Jakobsen (unseren Lesern auch bekannt als Sven) mußte seinen Kommandanten-Sessel wieder räumen, nachdem entdeckt wurde, daß er in der letzten Ausgabe „Star Trek“ statt „Star Trek“ geschrieben hatte. Sorry an alle Enterprise-Fans!



4 IN 1 FÜR GAME GEAR

Vier gewinnt

Das Modul „4 in 1“ fanden wir in der letzten Ausgabe toll und gaben eine „2-“. Doch jetzt hat sich Sega entschieden: So kommt 4 in 1 nicht auf den Markt. Vielmehr wird daran gedacht, das Multi-Modul demnächst jedem neuen Game Gear beizulegen, es aber nicht separat für die Leute anzubieten, die schon ein Game Gear haben. Schade.

OUTRUN 2019 FÜRS MEGA DRIVE

Zeitreise

Ihr habt den Ferrari schon quer durch die ganze Welt gejagt. Doch damit nicht genug. Sega bereitet ein drittes Outrun-Modul für das Mega Drive

vor, bei dem Ihr einen Zeitsprung in das Jahr 2019 macht. Bei dem futuristischen Rennen fahrt Ihr nicht nur über normale Strecken, sondern auch durch Tunnel und über und unter Brücken. Die 3D-Effekte sind am verblüffendsten, wenn die Strecke sich teilt und einige Spuren auf einmal als Brücke oberhalb des eigenen Autos verlaufen. Den Zeitsprung könnt Ihr im Frühjahr '93 wagen.



Vorwärts in die Zukunft mit dem neuen Outrun



GEWINNSPIEL

VON *Kellogg's*® & GAMERS



250 verrückte Hahn-Wecker zu gewinnen. Damit Ihr nie wieder das Frühstück verpaßt...



So wird gewonnen!

"Wie heißen die vier KELLOGG'S Produkte, mit denen Du die Welt der Video Games erleben kannst?"
Schreib die Namen auf eine Postkarte und sende sie an: MVL/GAMERS, Stichwort: KELLOGG'S, Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13. Einsendeschluß: 25.2.93. Alle richtigen Einsendungen nehmen an der Verlosung von 250 Hahn-Weckern teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!

Übrigens: Unter 0421/1772 verlost KELLOGG'S bis zum 28. Feb. '93 noch 99 Magnum-Sets und 115 Game Gear Sets!



"Kind, jetzt leg' das komische Spiel weg und iß was...!" KELLOGG'S und SEGA sei Dank: Ab sofort kann auch ein SEGA Maniac Muttis sanfterm Drängen endlich mit Vergnügen nachgeben. Denn auf den Packungsrückseiten von KELLOGG'S FROSTIES, CORN POPS, CHOCOS und HONEYNUT LOOPS findet er jetzt die ganze Welt der Video Games. Brandaktuelle Infos über die neuesten Spiele, über Soft- und Hardware und sogar ein kleines Lexikon mit den wichtigsten Video-Game-Vokabeln. Außerdem gibt's noch in jeder Packung einen ultra-genialen Leuchtsicker zu Sammeln. Na, Appetit bekommen? Dann nichts wie los – Ihr wißt ja, wo's KELLOGG'S gibt.





Kröten-Krawall: Mit den gewaltigen Sprungkräften der "Toads" sind solche Abgründe kein Problem

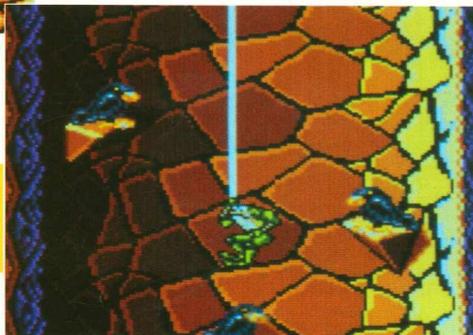
Kröten huschen über den Screen. In einer Preview-Version kündigt sich die amphibische Revolution auf dem Game Gear an.

ERBARMEN DIE KRÖTEN KOMMEN

Seit nunmehr zwei Jahren grassiert das Schildkrötenfieber: Die "Teenage Mutant Ninja Turtles" sind in aller Munde und regelmäßig im TV. Nachdem Videospiele-Gigant Konami schon in mehreren Episoden die Systeme des Sega Gegners Nintendo mit "Turtle"-Spielen bedachte, soll es demnächst auch auf dem Mega Drive soweit sein. Sicherlich auch durch deren Erfolg angeregt, macht sich auf dem Game Gear als direkte Konkurrenz eine ganz andere Sorte von tierischen

Nahkämpfern auf, die Spielerherzen zu erobern: Mit den "Battleloads" halten jetzt auch auf Sega-Systemen recht-schaffende Kampf-Kröten Einzug.

Die Fähigkeiten der "Toads" sind ungewöhnlich: Die aufrecht gehenden Amphibien-Streiter besitzen riesige Hämmer, Schwerter und ihre äußerst schlagkräftigen Fäuste, um allerlei Gegner-Gesocks aufzumischen. Angriffe finden am Boden wie auch aus der Luft statt. Um noch mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, brachte das englische



Hangeleien: In den Vertikal-Levels schwingt Ihr Euch an Seilen durch tiefe Schluchten und Schächte



Endgegner-Hatz: Lasst die Riesen-schlange nicht entkommen

Programmierteam "Rare" spielerisch völlig unterschiedliche Levels aufs Modul.

In einigen der insgesamt 10 Sequenzen reiten die "Toads" z.B. auf fliegenden Plattformen Schächte hinunter, Gegner springen von "hinten" (aus dem Hintergrund) heran, in den horizontal scrollenden Levels verschieben sich die Hintergründe in mehreren Ebenen u.s.w...

Auch technisch präsentiert sich die Vorversion schon von der Schokoladenseite: Gut animierte, bunt gezeichnete Grafiken bewegen sich flüchtig über den Bildschirm. Die

berühmt-berüchtigten Flackerprobleme von Segas 8-bit Sprößlingen scheinen hier endlich mal wieder gelöst zu sein.

Insider verblüfft das nicht, denn die Reputation der fleißigen Engländer "Rare" ist exzellent. Auf Nintendo-Systemen gehören die Programmier-Insulaner seit Mitte der 80er Jahre zu den sichersten Garanten für technisch und spielerisch brillante Module. Es scheint als könnten sie ihrem Ruf endlich auch auf Sega-Konsolen gerecht werden.

Insgesamt macht das Gesehene viel Appetit auf mehr Amphibien-Spaß. Demnächst erfahrt Ihr sicher mehr über die "Battleloads" und ihre Abenteuer. Übrigens, Gerüchte sprechen schon von einer "Battleloads"-Invasion auch auf anderen Sega-Konsolen...

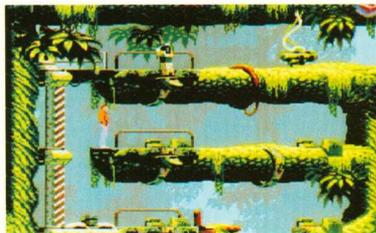
Julian Eggebrecht



Ein Punch mit der Krötenfaust und der Gegner sieht Sterne

Was wäre, wenn Du eines Morgens aufwachst und Dich einfach an nichts mehr erinnern könntest; weder an Deinen Namen, noch an den Deiner Freunde oder Verwandten - totaler Gedächtnisschwund. Jemandem um Hilfe fragen? Gut, aber jeder, den Du ansprechen willst, zieht eine Waffe und beginnt, auf Dich zu zielen (und zu schießen, wenn Du nicht schnell genug wegläufst). Und viel schlimmer noch: Die Pflanzen und Wesen hier sind Dir völlig fremd. Du bist doch nicht etwa auf einem fremden Planeten?

Flashback versetzt Euch genau in diese ziemlich beklommene Situation. Im Laufe der Handlung kriegt Ihr zumindest Teile Eures Gedächtnisses wieder, denn Euer früheres Ich hat Hologubes hinterlassen, kleine Würfel mit Gedächtnisspeicher. Die müßt Ihr aufsameln, nur um festzustellen,



Urwald-Labyrinth: Conrad steht ohne Gedächtnis auf einem fremden Planeten. Was jetzt?

daß Ihr offenbar eine Art intergalaktischer Spion mit geheimen Auftrag seid – so geheim, daß jemand den Auftrag aus Eurem Gedächtnis gestrichen hat. Es dauert nicht lang und schon seit Ihr einer intergalaktischen Verschwörung auf der Spur, die Euch nicht nur auf mehrere Planeten (ent)führt, sondern auch in einer tödlichen Fernsehshow um Euer Leben bangen läßt und in eine fremde Gala-

FLASH



Bewußtseins-Schwund: Mit einer Großaufnahme des Helden beginnt das Abenteuer



Animation en masse: Im opulenten Vorspann seht Ihr Eure Verfolger,...



...geheimnisvolle blinkende Boxen mit allerlei Schaltern und Lämpchen und...



...Kammern mit absonderlichen Fähigkeiten. Story und Ambiente wie im Kino

xis verschlägt, die noch kein Mensch betreten hat.

Mit dem Mega Drive-Modul Flashback wollen jetzt mal die Franzosen zeigen, was sie so alles draufhaben. Flashback ist das erste offizielle Mega Drive-Modul, das in Frankreich entwickelt wurde. Das Team namens Delphine Software hat mit einigen Computerspielen schon viel Aufsehen erregt, denn die Delphine-Programmierer haben ein spezielles Grafik-System, mit dem sie ganze Zeichentrickfilme in ein Modul quetschen. Dabei werden die Figuren zwar nur in flächig wirkender Grafik gezeigt, doch durch die fließende Animation fällt das gar nicht auf.

Schon zu Spielbeginn zeigt das 12-Megabit-Modul, was



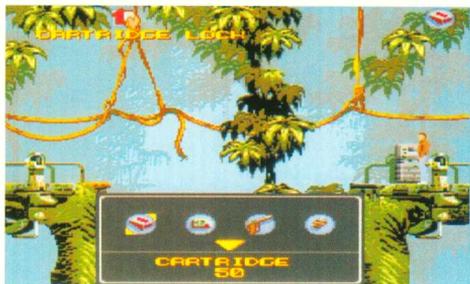
High Noon auf fremden Welten. Wenn die Trolle angreifen, solltet Ihr schnell die Waffe ziehen

in ihm steckt. Unser Held flieht in einer rasenden Verfolgungsjagd vor den noch unbekannteren Häschern. Sein Flugmotorrad wird abgeschossen, die Verfolger geben auf. Nun übernimmt Ihr die Steuerung über Conrad. Dieser kann nicht nur hin- und herlaufen, sondern auch springen, Salti schlagen und

einige andere Bewegungsabläufe durchführen. Das ganze sieht ähnlich gut animiert wie bei Prince of Persia aus, welches es ja nicht für Mega Drive, aber für Master System und Game Gear gibt. Anders als beim Persian-Prinz bewegen sich aber nicht nur der Held, sondern alle der zahlreichen Gegner in dieser aufwendigen Animation. Zusätzlich gibt es

zwischen durch immer wieder Bildschirmfüllende Zeichentrickszenen in erstaunlicher Qualität, in denen die Handlung weiter erzählt wird.

Wie haben es die Programmierer geschafft, derart viel Animation in ein Modul zu quetschen? Selbst bisherige Rekordhalter wie das japanische Import-Modul Gley Lan-



Die Level scrollen nicht, sondern bestehen aus einzelnen Bildern, zwischen denen hin- und hergeschaltet wird. Flashback wird eine ganze Reihe von kleineren Puzzles und Besonderheiten bieten. Conrad kann verschiedene Gegenstände einsammeln und später wieder einsetzen. Um beispielsweise eine Wache abzulenken, kann Conrad einen Stein werfen. Die Wache dreht sich um und Conrad den Rücken zu, dieser kann dann seine Waffe ziehen und die Wache eliminieren, um weiter zu kommen.

In einem Menü könnt Ihr aus all Euren Habseligkeiten wählen. Hat Conrad den Schlüssel für den Computer?

Zur Zeit haben die Programmierer sieben verschiedene Level eingepalnt und programmiert. Ob es noch mehr werden oder sogar wieder ein Level rausfliegen muß,

BACK

Was bei einer Schularbeit oder einer Unprüfung zum Verhängnis werden kann, ist auf fernen Planeten tödlich! Die Rede ist von Gedächtnisschwund.



In Level 2 findet Conrad eine futuristische Stadt im Dschungel. Feinde gibt's auch dort zuhauf

er, müssen mit weniger Grafik auskommen. Das Geheimnis nennt sich Polygon-Grafik und wird in dieser Form bisher nur von den Delphine-Programmierern genutzt. Bei normalen Spielen wird jedes Bild gemalt und komplett im Modul abgelegt. Bei Polygon-Grafik hingegen wird nur der Umriß gespeichert, und die Farbe, mit der er gefüllt wird. Wenn das Bild aufgebaut wird, muß das Mega Drive den Umriß auf dem Bildschirm malen und dann, wie bei einem Malbuch, mit Farbe ausfüllen. Die Umrisse brauchen wesentlich weniger Platz im Modul als die fertigen Bilder, so daß mehr Bilder (und damit längere Animationen) eingebaut werden können. Der Haken an dieser Technik: Man braucht ein sehr lei-

Ein Holocube in Reichweite. Findet Conrad hier sein Gedächtnis wieder?



stungsfähiges System, da das Malen und Ausfüllen der Umrisse viel mehr Arbeit ist, als das pure Anzeigen vorgezeichneter Grafiken. Eine Master System oder Game Gear-Version von Flashback wird aus diesem Grund wohl kaum möglich sein.

Spielerisch ist Flashback ein Jump-and-Run-Spiel ähnlich wie Prince of Persia.

ist noch nicht bekannt. Flashback kann wahlweise mit englischen oder französischen Texten gespielt werden, vielleicht kommen deutsche Texte noch dazu.

Wenn alles klar geht, dann werden die Flashback-Module im Frühjahr 1993 zu kaufen sein. Dann folgt auch ein genauer Test.

Boris Schneider

COMPUTER KUDAK

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2 - 4
2350 Neumünster
Telefon (04321) 2 27 37
Telefax (04321) 2 33 12

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE dt.

Grundgerät	DM 260,00
Magnum Set	DM 360,00

SOFTWARE

Allen 3	dt.	DM 112,00
Ferrari GP Chall.	dt.	DM 112,00
Mickey & Donald	dt.	DM 91,00
NHLPA Hockey '93	dt.	DM 112,00
Sonic II	dt.	DM 91,00

ZUBEHÖR

Control Pad	DM 44,00
Software Converter	DM 91,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

Grundgerät incl. Alex Kidd I	DM 140,00
Grundgerät incl. Alex Kidd I und Sonic	DM 190,00

SOFTWARE deutsch

Mickey Mouse II	dt.	DM 81,00
Prince of Persia	dt.	DM 91,00
Sonic II	dt.	DM 81,00
Tozmania	dt.	DM 81,00
Trivial Pursuit	dt.	DM 91,00

ZUBEHÖR

Control Pad	DM 19,00
Infrared Joypad	DM 73,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

Grundgerät incl. Sonic the Hedgehog und Netzteil	DM 335,00
--	-----------

SOFTWARE

Batman Returns	dt.	DM 81,00
Chuck Rock	dt.	DM 81,00
Lemmings	dt.	DM 81,00
Sonic II	dt.	DM 81,00
Tozmania	dt.	DM 81,00

ZUBEHÖR

TV Tuner	DM 189,00
Master Gear Converter	DM 44,00
Auto-Adapter	DM 40,00
Battery Pack	DM 82,00

Ihre Vorteile

— Top-Preise!

- Ausschließlich dt. Versionen
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr

Mengenrabatte erhalten Sie jeweils bei geschlossener Abnahme:

Netto-Warenwert	Rabatt
ab DM 500,-	3 %
ab DM 1.000,-	5 %

Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Preisliste, die Sie kostenlos anfordern können.
- Reservierung für Neuheiten werden vorrangig ausgeführt.
- Keine Nachnahmegebühr.
- Lieferung auf Rechnung zuzüglich Versandkostenanteil DM 5,95

- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Bespannt Eure Schläger und lockert den Tennisarm, denn die Jagd nach der kleinen Filzkugel geht in die zweite Runde.



Nachdem Sega vor nicht allzu langer Zeit den Tennis-Freaks das erste Wimbledon-Modul bescherte, war nach kurzer Zeit klar, daß damit eines der besten Sportspiele auf dem Master System erschienen war. Und somit war es wohl nur eine Frage der Zeit, wann ein Neuaufuß des Erfolges kreiert werden würde. Die Zeit ist nun reif und wir hatten die Gelegenheit, einen Eindruck von der unvollendeten Zweitversion zu erlangen.

Beim ersten Anspielen lassen sich im Vergleich zum Vorgänger wenig Neuerungen feststellen. Lediglich die

verbesserte Grafik macht auf sich aufmerksam. Ansonsten hat man zu Beginn wieder die Wahl zwischen einem Trainingsspiel oder dem Gang zur Tour. Die Zahl der Gewinnsätze ist in beiden Fällen selektierbar. Beläßt Ihr es vorerst bei einem „Free Match“, stehen lobenswerterweise fünf Konstellationen zur Verfügung. Ihr könnt mit dem Computer oder einem Freund im Einzel oder Doppel spielen. Außerdem ist die Kombination Player 1 und Comp. gegen Player 2 plus Comp. möglich. Die Bodenbeläge sind erwartungsgemäß Sand, Gras und Hartplatz. Im Tur-

niermodus muß zusätzlich das Geschlecht angegeben werden. Dieser besteht aus den vier Grand Slam Wettbewerben (US-, Australien- und French Open, sowie natürlich Wimbledon). Nach Zwangspausen aufgrund völliger Erschöpfung ist das Spiel mittels eines 14-stelligen Passwortes weiterführbar. Hat man den theoretischen Part hinter sich gebracht, geht es ab auf den Court. Dieser präsentiert sich frischer denn je und auch die Ballwechsel können mindestens genauso spritzig gestaltet werden wie bisher. Der erste Knopf des Joypads dient für alle Grundschnitte, mit dem anderen können zwanghafte Netzspieler vorzüglich ausgelobt werden. Durch

Betätigung des Steuerkreuzes während des Schlages sind Länge und Flugrichtung des Balles regulierbar. Insgesamt ist die Steuerbarkeit des Games als gelungen zu bezeichnen.

Die Vorversion von Wimbledon II hinterläßt einen überdurchschnittlich guten Eindruck, obgleich noch einige Mängel, vor allem in Sachen Sound, behoben werden müssen. Ob sich der Kauf des Endproduktes für Besitzer des ersten Teil rentiert, bleibt bis zum Test in einer der nächsten Gamers abzuwarten. Tennis-Neueinsteigern ist das Modul allerdings schon jetzt wärmstens zu empfehlen.

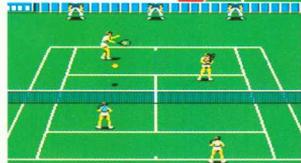
Reza Abdolali



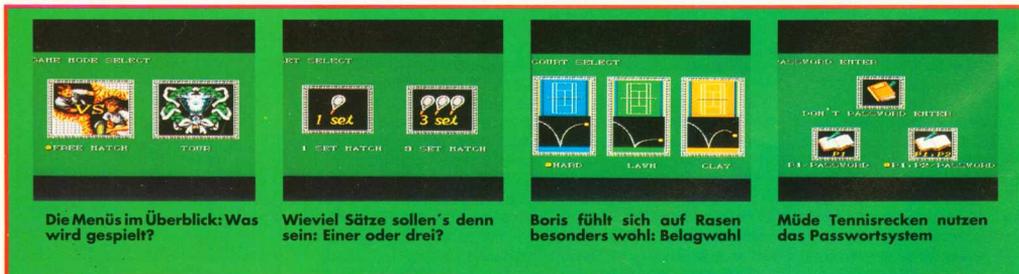
Der erste Aufschlag auf "heiligem" Rasen. Boris schlägt zu.



Ein gekonnter Stopball übers Netz und schon sieht der Gegner alt aus



Beim famosen Doppel kommt Hektik auf: Die Ballwechsel sind blitzschnell und irre nervenaufreibend



GAME MODE SELECT



FREE MATCH TOUR

Die Menüs im Überblick: Was wird gespielt?

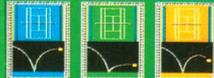
SET SELECT



1 SET MATCH 3 SET MATCH

Wieviel Sätze sollen's denn sein: Einer oder drei?

COURT SELECT



HARD LAWN CLAY

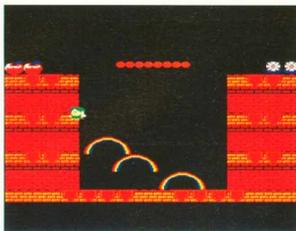
Boris fühlt sich auf Rasen besonders wohl: Belagwahl

PASSWORD ENTER



ENTER PASSWORD

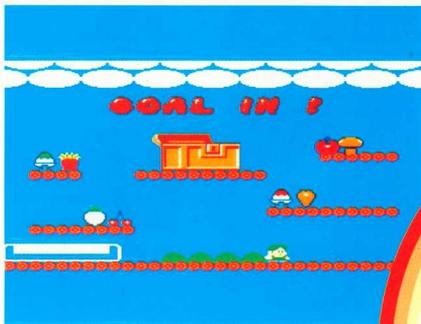
Müde Tennisrecken nutzen das Passwortsystem



Magische Klettereien: Regenbögen als Treppen

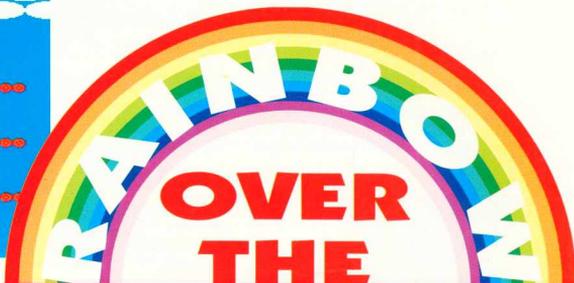


Burgenzauber: Mit herunterfallenden Regenbögen werden Gegner besiegt



Bonusregen: Am Ende der Levels werdet Ihr reichlich belohnt

Ein echter Spielhallen-Klassiker gibt sich demnächst auf dem Master System die Ehre. Kommt mit ins Land der Regenbögen!



Comicwelten: Die Regenbogen-Inseln sind Japan-typisch grellbunt. Passt auf die süßen Maikäfer und Raupen auf

Bubble Bobble, die Geschichte von den beiden luftblasenspuckenden Unterwasser-Sauriern, gehört zu den beliebtesten Master System-Modulen des letzten Jahres. In den Spielhallen gab es schon Ende der Achtziger Jahre die „Fortsetzung“ von Bubble Bobble zu spielen. „Rainbow Islands“ hieß das Gute Stück und hatte, außer dem Vermerk „The Story of Bubble Bobble 2“ eigentlich nichts mit dem Vorgänger gemeinsam – bis auf den Erfolg.

Jetzt haben Sega und Taito es geschafft, Rainbow Islands auch für das Master System umzusetzen. Im Frühjahr 1993 soll das Modul erscheinen – wir konnten

schon jetzt einen Blick auf die erste spielbare Version werfen.

In „Rainbow Islands“ haben sich unsere Helden Bub und Bob von Sauriern in Menschen verwandelt (meistens ist es in Spielen ja genau anders herum). Die Eigenschaft unserer kleinen Helden ist somit auch nicht das Luftblasen-Spucken sondern das Werfen mit Regenbögen.

Diese Regenbögen sind eine mächtig praktische Sache. Man kann darauf klettern, man kann damit Extras einsammeln und, nicht zu vergessen, man kann damit die gegnerischen Monster in ungefährliche und nahrhafte Gegenstände verwandeln. Aus mehreren Regenbögen

entstehen Rampen und Brücken. Allerdings ist so ein Regenbogen zerbrechlich; wenn ihr darauf fallt oder springt, zerfällt er sofort zu Staub. Wie bei einer Kettenreaktion erwischt es aber auch alle anderen Regenbögen, die mit dem zerfallenden in Berührung stehen. Sobricht also eine ganze Brücke oder Rampe mit einem Sprung zusammen und reißt mit etwas Glück einige Gegner mit.

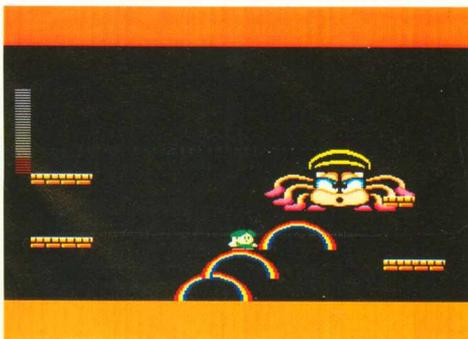
Welche Tricks noch so in dem famosen Regenbogen drinstecken, müßt Ihr ausprobieren. Wie schon bei Bubble Bobble geht es bei

Rainbow Islands auch um das Entdecken von versteckten Extras und Funktionen. Das Spiel wurde geradezu vollgepfropft mit Überraschungen, Bonusgelegenheiten und Geheimräumen.

Weichen müßte leider der famose Zwei-Spieler-Modus, aber angesichts der neuen Überraschungen kann man darüber hinwegsehen.

In einer der nächsten Ausgaben werden wir Rainbow Islands ganz ausführlich testen, und Euch dann auch schon die ersten Tips ver-raten können.

Boris Schneider



TEST

MEGA DRIVE

Für eine zünftige Runde Billard müßt Ihr jetzt nicht mehr eine verrückte Kneipe aufsuchen, sondern braucht nur noch das Mega Drive anzuwerfen.

Daß es bisher kein Billard-Spiel für das Mega Drive gab, war etwas verwunderlich. Sega selbst hatte ja auf dem Master System im Rahmen der Casino Games ein solches zu bieten.



Die digitalisierten Mädchen sind nur zur Verzierung da



Eine schwierige Kombination wird hier gefordert

Data East bereitet diesem Mangel aber jetzt ein Ende, denn „Side Pocket“ ist da.

Im Hauptmenü stehen gleich vier verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Zwei davon sind für zwei Spieler gedacht und können nur gewählt werden, wenn zwei Joypads eingesteckt sind. Im Ein-Spieler-Modus

könnt Ihr Euch zunächst mal an einem Billard-Spiel um Punkte und Level versuchen.

Ihr startet eine Tour durch die Billard-Clubs der USA. In jedem Club müßt Ihr bei einer Partie eine bestimmte Punktzahl erreichen. Die Punkte werden dabei nicht wie im echten Pool-Billard gezählt. Je nachdem, in welcher Reihenfolge Ihr die Kugeln versenkt, gibt es mehr oder weniger Punkte. Außerdem gibt es zahlreiche Boni, wenn Ihr eine Kugel in ein bestimmtes Loch packt oder besonders trickreiche Stöße ausführt.

Wenn Ihr eine Zielpunktzahl erreicht, dürft Ihr in die nächste Stadt fahren und müßt dort dann entsprechend mehr Punkte erreichen, um eine Stadt weiterzukommen.

Als zweiten Modus gibt es ein „Trick Shot“-Spiel. Hier werden auf dem Billardtisch ziemlich haarige Situationen aufgebaut, die Ihr mit einem einzigen Stoß abräumen müßt. Bestimmte Kugeln müssen in bestimmte Löcher,

auf dem Tisch stehen Gläser, die nicht getroffen werden dürfen. 15 vorprogrammierte Gemeinheiten gibt es zu bestehen, um diesen Programmteil zu meistern.

Spielt Ihr zu zweit, könnt Ihr zwischen zwei verschiedenen Spielen wählen. Das „9 Ball“



Es gibt fünfzehn verschiedene „Trick Shots“

Spiel entspricht weitestgehend dem normalen Pool-Billard, wird aber mit weniger Kugeln gespielt. Im „Pockets“-Spiel gelten ähnliche Regeln wie im 1-Spieler-Modus, also ein Spiel um möglichst hohe Punktzahlen.

Die Steuerung mit dem Joypad ist recht komfortabel. Eine Linie zeigt

Euch immer an, welche Richtung die weiße Kugel in etwa einschlagen wird. Mit zweimaligem Druck auf Knopf A gebt Ihr an, wie stark ihr die Kugel anstoßen wollt.

Da ein reiner Billardtisch mit den Kugeln auf Dauer langweilig aussieht, haben die Programmierer das Spiel mit vielen Menüs und einigen nett lächelnden Mädchen garniert. Außerdem klumpert ständig Bar-Musik durch den Lautsprecher und sogar ein paar Sprachausgaben haben ihren Weg ins Modul gefunden. Alles in allem ist Side Pocket ein kurzweiliges Modul, das einen echten Billard- oder Pool-Tisch nicht ersetzen kann. Dazu ist die Ballbewegung nicht realistisch genug. Wen das nicht stört, kann unbeschadet zugreifen.

Boris Schneider

SIDE POCKET



Hier müßt Ihr mit einem Spezialstoß die Kugel „lupfen“, um sie über die Gläser springen zu lassen

„GAMERS“ meint...

Abwechslungsreiches Billard-Spiel mit vier unterschiedlichen Spielmodi

GRAFIK 2- SOUND 2-

Kugelbewegung nicht realistisch, keine echten Pool-Billard-Regeln

NOTE 2 Genre: Sportspiel Hersteller: Data East/Sega ca. Preis: DM 120.-

PRO ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

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 ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**

**ACTION REPLAY
HOTLINE**
INFORMATION UND NEUE CODES

02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR

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.



FÜR GAME BOY™
FÜR NES™
NUR **DM 99,-**



FÜR SUPER NES™
FÜR SEGA MEGA™
NUR **DM 149,-**



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

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

**DATA
Flash**
G m b H

ERHÄLTlich wo es keine SPIELE GIBT!!
DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON (24 STUNDEN) **02822 68545 / 537182**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

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

DATAFLASH GMBH



4240 EMMERICH
WASSENBERGSTR. 34

**AUCH ERHÄLTlich
BEI**

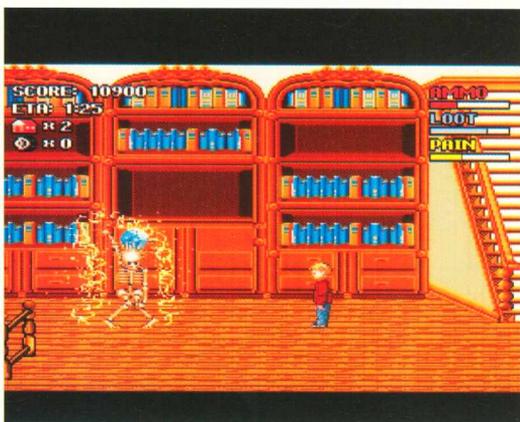
TOYS'R'US

**DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 085 56960
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301**

TEST

MEGA DRIVE

Einbrechen könnte für Marv und Harry einfach sein. Aber da ist ja noch Kevin, der weiß, was zu tun ist.



Brutzel: Einer der Banditen wird geröstet



Allein zu Hause. Keine Eltern oder nervende Geschwister. Ein ganzes Haus, nein ein ganzes Wohnviertel ist in den Winterurlaub gefahren, und ein Junge wurde schlichtweg vergessen. Es ist doch wohl ganz klar, welcher Junge gemeint ist? Richtig, es ist Kevin aus dem Zelluloidstreifen „Kevin allein zu Haus“. Und da dieser Film ein gigantischer Erfolg war, und ein zweiter

HOME ALONE



Kevin auf Patrouille mit dem Motorschlitten. Nur wer gut aufpasst, rettet alle Häuser

In den Häusern bekommt Kevin Übersichtspläne und kann Fallen legen.



Im direkten Kampf mit den Gangstern helfen die verschiedenen Waffen: Von der Zwillie bis zum Blasrohr

Teil gerade in unseren Kinos das Publikum zum Lachen bringt, lag nichts näher, als ein Modul zum Film zu produzieren. Es trägt allerdings den amerikanischen Originaltitel „Home Alone“.

Kevin hatte es sich gewünscht.

Aber die Realität, ohne seine Familie in einem großen Haus sein zu müssen, ist gar nicht toll. Fast wäre es Kevin richtig langweilig geworden, doch zum Glück tauchen Harry und Marv auf. In einem alten blauen Lieferwagen rollen sie verdächtig langsam durch das verschneite Viertel. Sie sind Einbrecher und wollen die Gunst der Urlaubszeit nutzen. Nur mit dem cleveren Kevin, mit dem haben sie dabei

überhaupt nicht gerechnet. Mit seinem motorisierten Rennschlitten überwacht Kevin die Gegend. Die Steuerung dieses Vehicels, das ihr aus der Vogelperspektive gezeigt bekommt, ist schwer. Nur bei niedriger Geschwindigkeit bleibt der Schlitten beherrschbar. Bei Vollgas kann man den förmlich entgegenfliegenden Hindernissen kaum ausweichen. Fingerspitzengefühl ist erforderlich,

Und so geht's ab...

□ Mit dem Steuerkreuz wird unser Racker durch die Winterlandschaft und die Nachbarhäuser dirigiert. Mit allen drei Knöpfen wird während der Schlittenfahrt richtig Gas gegeben.



□ Im Haus können mit Knopf A Reifen abgelegt werden.

□ Knopf B löst eure zur Zeit aktive Waffe aus.

□ Kevin springt, wenn Knopf C gedrückt wurde.



Harry hat's im Werkzeugkeller erwischt



Katzenjammer: In der Küche gibf's Zerbrechliches zuhauf. Wenn Kevin's Mutter das erfährt...

schön fies zusetzen. Drei wichtige Bildschirmanzeigen sind zu beachten: Wichtig ist die Anzahl euer noch verfügbaren Abwehrrutensilien, sowie die Anzeige des bereits durch die beiden Diebe angerichteten Schadens und an-



Am Ende gibts den „Schmerzensbonus“

„GAMERS“ meint dazu...

□ Kevin ist eine Sympathiefigur. Das wirkt auch auf den Spieler. Derben Slapstickhumor in Massen. Ein Game zum immer wieder Spielen!



□ Leider technisch nichts besonderes. Recht dilettantisch an einzelnen Stellen. Das Modul nutzt die Hardware- und Storymöglichkeiten nur unzureichend.

NOTE
3

Genre:
Geschick

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 100.-



Glibbriger Gangster: Kevin Superstar



um eines der 5 Häuser im Ernstfall schnell zu erreichen. Während der Fahrt macht es Kevin unglaublichen Spaß, wenn ihr durch Schneemännerheiz, daß es nur so kracht. Ist einer dieser kugeligen Typen erstmal dem Erdboden gleichgemacht, erhaltet ihr meist sogar noch eine Belohnung für eure Tat in Form eines Items oder Autoreifens. Der dient später in den Wohnungen dem kleinen Kevin als Sprungverstärker. Zusammen mit weiteren Ge-

genständen aus den Häusern können im Weapon-Menue skurrile Verteidigungswaffen, wie Pfeffergeschosse, Elektroschocker oder eine Schneebazooka montiert werden. Im Beginnermodus geschieht dies noch automatisch, während in der zweiten Spielstufe Expert die Zusammenstellung der „Zutaten“ von Hand zu erfolgen hat. Dies erfordert einige Erfahrung, aber mit den dann möglichen 22 Waffen kann man Marv und Harry wenigstens richtig

dererseits der Messbalken für die durchgestandenen Qualen, die Kevin selbstlos als Geschenke an die beiden „Einsteiger“ verteilt. Ist dieser Balken ausgefüllt, ist ein Haus gerettet. Was aber nicht heißt, daß Marv und Harry nicht schon wieder neue Objekte observieren. Kevin kann vorsorglich in allen Häusern Fallen aufstellen. Löt-lampen gekoppelt mit Fall-drähten, tausende von Murmeln auf dem Fußboden oder ein Berg aus Spielzeug stellen Hindernisse dar. Doch der Aufbau kostet Zeit und der blaue Lieferwagen kann jederzeit wieder auftauchen.

Polizei-stunde: Die Banditen sind ge-schnappt, aber einige Häuser hat Kevin übersehen

„Home Alone“ bietet aufgrund seiner ausgereiften Hintergrundstory fast schon eine Erfolgsgarantie. Allerdings hätte vieles besser werden können, ja müssen. Die Schlittensteuerung ist dilettantisch. Die Sounds und vor allem die Musiken sind

nur als ausreichend zu bewerten. Besser kommt da schon die etwas detaillose Grafik weg. Das Scrolling ist solange ruckelfrei, bis Kevin



eine Treppe in die nächste Etage hochsteigt. Dann wackelt alles doch recht heftig. Bleibt noch der Spielspaß. Der starke Background der Kinofilme und der Fun kleiner Leute, es den Großen einmal zu zeigen, überträgt sich fast unverzüglich auf den Spieler. Fans der beiden Filme sollten einen Kauf unbedingt ins Auge fassen, wenn ihnen die leichten technischen Schwächen egal sind.

Carsten Schmitz

ZUM THEMA

Der clevere Knirps Kevin ist wirklich keine Eintagsfliege. Nach dem weltweiten Erfolg (der Film spielte insgesamt eine halbe Milliarde Dollar ein) von „Kevin – Allein zu Haus“ und noch bevor die Gegenforderungen von Kevin-Darsteller Macaulay Culkin und seinem Vater und Manager Kit ins astronomische wucherten (fünf Millionen Dollar waren ja wohl auch wirklich genug), legten Regisseur Chris Columbus und Drehbuchautor John Hughes einen zweiten Teil nach.

Dabei von einer Fortsetzung zu sprechen, trifft die Sache jedoch nicht so ganz. Auch wenn Kevin diesmal seinen Eltern auf dem Weg ins sonnige Florida abgängig ist und im winterlichen New York landet, tut Teil zwei nicht mehr als seinen eigenen Vorgänger zu imitieren. Auch in New York tauchen wieder die zwei Gangster Marv und Harry auf, die aus unerfindlichen Gründen Kevins rüde Attacken überlebt haben. Die einzige Steigerung dabei ist, daß sie noch mehr



Klein, aber oho. Kevin fühlt sich in New York pudelwohl, solange Marv und Harry ihn nicht verfolgen



KEVIN – ALLEIN IN NEW YORK

leiden müssen als im ersten Teil. Wenn sie auf vereisten Treppen ins Straucheln kommen, tief stürzen oder einfach nur im Dreck landen, sind



Gerade erst aus dem Gefängnis geflüchtet und zu neuen Schandtaten bereit...

sie zwar wieder gut für viele Lacher, aber auch für eine gute Portion Mitleid, weil sie dem Knaben Kevin einfach nicht gewachsen sind. Der nämlich hat sich gegenüber dem ersten Zusammentreffen mit Marv und Harry, als es nur darum ging, das elterliche Haus gegen die zwei Eindringlinge zu verteidigen, zu einem fast schon sadistischen Bübchen weiterentwickelt. Zwar lächelt der kleine Mann

immer noch unschuldig, wenn sich die Dusselgangster mal wieder langlegen, aber es scheint ihm zunehmend Spaß zu machen, sie ein bißchen mehr als nötig zu quälen. Dennoch, richtig ernst wird es nie, denn wie Zeichentrickfiguren erholen sich die gepeinigten Fieslinge schon nach Sekunden wieder, um prompt dem nächsten Streich Kevins zum Opfer zu fallen. Und gerade im großen New



...bekommen Marv und Harry bald ihren ersten "Dämpfer" von Kevin

York kann man eine Menge Fallen stellen.

Pünktlich zur Weihnachtszeit setzte Kevin der Zweite zum Beutezug in Richtung der



Kevins Eltern verstehen die Welt nicht mehr: Der Sohn ist wieder weg

deutschen Kinokassen an, wo der Erfolg programmiert sein mußte. Und wenn nicht, sollten die 90 Millionen Dollar reichen, die er in den USA schon eingespielt hat.

Original: Kevin – Lost In New York, USA 1991, 120 Min., **Regie:** Chris Columbus **Buch:** John Hughes, Kamera: Julio Macat, **Musik:** John Williams, **Darsteller:** Macaulay Culkin, Joe Pesci, Daniel Stern, Tim Curry



SUPER SPACE INVADERS™



**TRAGBARE UNTERHALTUNG
IN PERFEKTION**



TAITO™ SEGA™ GAME GEAR™ DOMARK™

Super Space Invaders © 1991 Taito Corp.

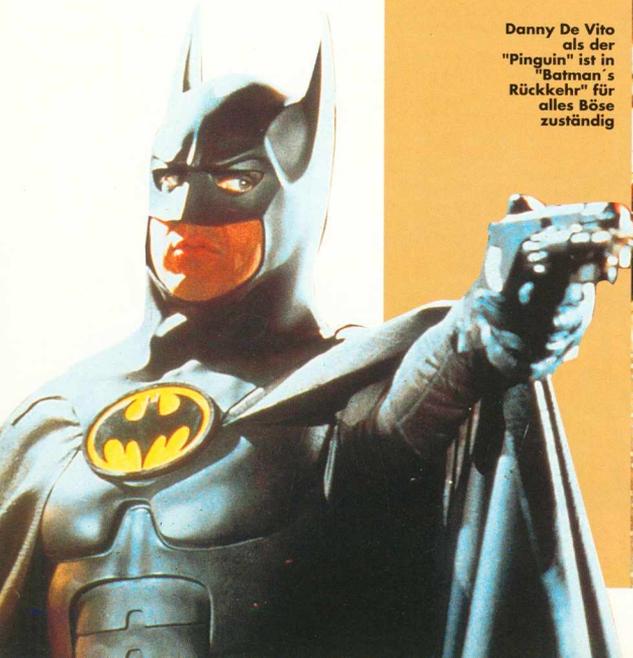
SEGA Vertrieb: Deutschland - Sega Gesellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahnn-Weg 53, D-2000 Hamburg 76, Tel: (040) 229380
Österreich - Sega Vertriebsgesellschaft mbH, A-1100 Wien, Davidgasse 92-94, Top 9, Tel: (0222) 60147
Schweiz - Videophon AG, Bahnhofplatz 9, Postfach, CH-6341 BAAR 1, Tel: (042) 332288

ZUM THEMA

Wißt Ihr noch „Batman“? 1989 war das, ein lustiger Sommer. Da gab es trockene Bat-Sandwiches und Bat-Müsli mit Knusperreisgeschmack, und da gab es Bat-Parties im ganzen Land. Sogar ins Kino pilgerten einige Unermüdliche.

Drei Jahre später kommt der „amerikanische Trance-Zustand“ (Der Spiegel) erneut über uns. In der Produktion bombastischer, visuell kälter und inhaltlich, nun ja, fast gewagt.

Autor Daniel Waters hat sich in diesem ersten Fledermaus-Sequel der hohen Kunst der Polit-Satire angenommen. Zielscheibe: der diesjährige US-Wahlkampf und die amerikanische Finanzwelt. Die Starke-Mann-Parolen des Bösewichts Oswald Chesterfield Cobblepot, genannt Pinguin, ähneln denen des Bush-Herausforderers Ross Perot, der Charakter des fiesen Immobilienhais Max Schreck erinnert stark an den Reagan-Yuppie Donald Trump.



Schlagende Argumente: Michelle Pfeiffer als „Catwoman“ stiehlt der Fledermaus die Show



Lack und Leder: Designermode aus Gotham City.

Wesentlich überzeugender: Michelle „Miauu!“ Pfeiffer als Catwoman. Sie ist der eigentliche Star des Films, Batman (Michael Keaton) hingegen verkommt zum viertelstündlich auftretenden Statisten. Mit dem Merchandising flog die Fledermaus wieder in gewohnte Höhen: So gab es eine Bat-Rakete mit echten Startgeräuschen, eine Zeichentrick-TV-Serie für

die ganz Kleinen, und natürlich auch das lang ersehnte Bat-Spiel auf dem Mega Drive und Game Gear.

BATMANS RÜCKKEHR

Danny De Vito als der „Pinguin“ ist in „Batman's Rückkehr“ für alles Böse zuständig



Ein schwerer Brocken: Dieser Schläger wird ohne Mogeln fast unbesiegbar sein

BATMAN RETURNS



Comeback, das Erste: Batmans Rückkehr findet zuerst auf dem Mega Drive in gewohnter 16-Bit-Grafik statt.

Wer auf die linke Seite geguckt hat, ahnt schon worum es geht: Eine Fledermaus kämpft gegen einen Pinguin, eine Katze und ein paar Menschen. Die Mega Drive-Umsetzung des Kinofilms fällt in erster Linie durch ungewöhnlich

programmiert hat. In einem verfallenen Hochhaus gibt es beispielsweise nur schräge Fußböden, auf denen man schwer läuft. Auch bei den Endgegnern hat man Phantasie bewiesen. Da wird ein Denkmal zur zahnradspukenden Todesmaschine.

Grafisch haben die Programmierer einen sehr seltsamen Stil eingeschlagen. Die Grafik sieht durch Aneinandersetzen von sehr unterschiedlichen Farben sehr abgedreht aus; manchen gefällt, bei anderen verursacht es eher Kopfschmerzen. Über die Grafik kann man in jedem Fall diskutieren - über den Spielwitz aber nicht. Selbst mit Einsatz härtester Mittel (Action Replay für unendlich viele Leben) ist es uns nicht gelungen, spätere Endgegner zu "knacken". Besonders schlimm auch die Szene im eingestürzten Haus, bei der Clowns auf Einrädern bombenwerfend auf Batman zukommen. Hat ein Clown erstmal mit dem Bombenwerfen angefangen, dann hat Batman praktisch keine Chance mehr.

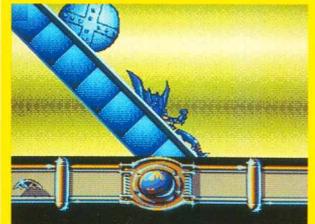
Kurz gesagt ist Batman Returns derart unfair, daß wir



Das Denkmal zeigt Zähne, oder besser Zahnräder, die es auf Euch wirft



Da ist er, der böse Pinguin. Doch was will er mit der großen Stahlkugel?



Verfolgt von der Stahlkugel muß Batman die Rolltreppen heruntertutschen

„GAMERS“ meint...

□ Ungewöhnliche Grafik, viele Extras und neue Ideen beim Levelaufbau

GRAFIK 3
SOUND 3

□ Unspielbare und unfaire Stellen machen den Spielspaß erfolgreich zunichte

NOTE
4

Genre: Action
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 120.-

che Spielelemente und Perspektiven auf. Auf den ersten Blick ist es ein normales Lauf- und Hüpfspiel. Ihr laßt Batman durch die Straßen von Gotham laufen, verprügelt die herumlaufenden Bösewichter und sammelt Extras ein. Aktiviert werden diese durch Druck auf die Start-Taste des Mega Drives; während der nun herrschenden Atempause könnt Ihr Euch eine von fünf Batwaffen aussuchen.

Sieht der erste Level noch relativ "normal" aus, bekommt Ihr später einige Level zu sehen, die bisher noch niemand auf dem Mega Drive



Böse Clowns und schräger Boden: Batman kriegt Probleme

dieses Modul irgendwann entervint in die Ecke pfefferten. Batman-Fans mit mehreren Sega-Konsolen sollten sich die Master System- und Game Gear-Module von "Batman Returns" ansehen; die sind besser spielbar.

Boris Schneider

Nach der Bat-Katastrophe der Mega Drive-Version waren wir bei der Master System-Version auf alles mögliche gefasst, wurden aber auf's angenehmste überrascht!



Schwungvolle Eskapaden mit dem Fledermausmann



Auf Route 1 ist hauptsächlich geschicktes Springen angesagt

Batman für 8 Bit: Das Spiel um den Mann mit dem Fledermaus-Tick kann an Master System-Klassiker wie „Shinobi“ anknüpfen.

Batman ist mit seinem „Batarang“ bewaffnet, den Ihr mit dem ersten Feuerknopf auflöst. Der zweite Knopf dient normalerweise zum Springen; löst Ihr ihn in der Luft aus, setzt Batman seine Seilkano ein. Das Seil hakt sich dann an einem Vorsprung oder an der Decke fest. Batman kann nun am Seil nach

sten. Der gefährliche Bumerang fliegt dann weiter und fügt Gegnern mehr Schaden zu. Die vielen herumliegenden Extraleben kann er gut gebrauchen, weil schon die kleinste Berührung mit einem Gegner ein Leben kostet.

Für's Auge wird bei diesem MasterSystem-Modul einiges geboten. Die Grafik ist bunt,

BATA



Hinter den Fledermäusen verstecken sich hilfreiche Extras



Schon ein Treffer mit einer Bombe und Batman haucht eins seiner Leben aus: Extraleben kann man gut gebrauchen

Batman Returns teilt sich auf dem Master System in fünf Abschnitte; jeder Abschnitt hat mehrere Level, meistens zwei normale und dann einen kurzen Level mit Endgegner. Zum klassischen Ablauf kommt eine völlige Neuheit dazu: Es gibt in jedem Abschnitt zwei unterschiedliche Level-Sets, im Modul „Routen“ genannt. Route Eins und Route Zwei haben zwar die gleiche Grafik, aber unterschiedlichen Level-Aufbau und andere Gegner. Meist legt eine der beiden Routen mehr Wert auf Batmans kämpferische Fähigkeiten, während die andere genaues Zielspringen erfordert. Ihr könnt Euch also das

Spiel ganz nach Eurem Geschmack aus den vorgegebenen Routen zusammensstellen.

oben oder unten klettern, oder aber daran hin- und herschwingen. Laßt Ihr bei entsprechendem Schwung das Seil wieder los, springt Batman besonders weit und kann so unangenehme Hindernisse überwinden.

Mit sporadisch auftauchenden Extras kann Batman die Durchschlagskraft seines Batarangs ein wenig aufrü-

ber nicht schreiend grell wie bei anderen Spielen. Die Animationen der Figuren sind flüssig, das Scrolling ruckelfrei und makellos. Der Hin- und Herschwingeffekt am Bateisel wurde recht gut getroffen. Nur wenn Endgegner auftauchen, wird es manchmal etwas trist: Beim Flammenwerfer in Level Eins reicht die Power des Master Systems leider nicht mehr für einen Hintergrund.

Wer actionlastige Jump- & Run-Spiele in Richtung „Shinobi“ mag, kommt an Batman Returns nicht vorbei. Scheinbar aussichtslose Situationen lassen sich mit geschickter Steuerung bequem umschiffen. Und da kein Zeitlimit drängt, kann man auch vorsichtig auf Gegner zugehen und so Batmans wenige Leben schützen. Wird ein Level mal zu langweilig, schaltet Ihr beim nächsten Mal einfach auf die andere Route um.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

Technisch prima, guter Level-Aufbau, herausfordernd, aber nicht unspielbar und wählbare Routen

GRAFIK **2** SOUND **2-**

Etwas wenig Gegner, Endgegner grafisch etwas trist

NOTE
2

Genre:

Action

Hersteller:

Sega

ca. Preis:

DM 80.-

In Stein gemeißelt steht geschrieben – Batman wird die Bösen kriegen



Batman? Den steck' ich doch jederzeit in die Tasche! Logisch, mit der Game Gear-Version von „Batman Returns“.



BATMAN RETURNS

Die Qual der Wahl: Welchen Weg wollt ihr wählen? Der eine fordert mehr Geschick, auf dem anderen warten dafür mehr Gegner. Probiert am besten beide mal aus.



Auf den ersten Blick sagt sich der Leser: Aha, für das Game Gear haben die Programmierer mal eben die Master System-Version von Batman Returns an den kleinen Bildschirm angepaßt. Denn auf den Fotos gleicht sich die Grafik nahezu bis aufs Haar. Spielt man „Batman Returns“



auf dem Game Gear aber erstmal an, dann beginnen die Augen zu leuchten. Die Grafik ist in großen Teilen gleich, aber die Level sind neu und durch spezielle Game Gear-Effekte sogar noch schöner geworden. Die Programmierer haben also das Game Gear nicht nur grafisch ausgereizt, sondern

wenn Ihr die Start-Taste drückt. Damit entfallen natürlich die Extras, die den Baratarang stärker machen. Dazu habt Ihr als „Smartwaffe“ das Batmobil bzw. Batboot, das auf dem ganzen Bildschirm aufräumt.

Spielerisch ist die Game Gear-Variante einen Hauch leichter als die Master Sy-



Der Wahlkampf-Laster des Pinguins beherbergt eine böse Überraschung

auch ein „tragbares“ Spiel aus Batman Returns gemacht.

Auch auf dem Game Gear muß sich Batman durch fünf Abschnitte in Gotham City kämpfen, um dem Pinguin und der Catwoman eins auszuwischen. Für jeden Abschnitt gibt es zwei Routen, aus denen Ihr frei wählen dürft. Nach mehreren (meist zwei bis drei) kurzen Leveln folgt noch ein Endgegner, bis Ihr dann im nächsten Abschnitt wieder eine von zwei Routen wählen dürft.

Wie auch beim Master System hat Batman seinen Baratarang und seine Seilpistole dabei. Während das Seil genauso funktioniert wie beim Master System, hat der Baratarang eine einstellbare Feuerkraft. Ihr könnt ihn besonders weit oder nur ganz kurz fliegen lassen. Doch je weiter er fliegt, desto schwächer trifft er seine Gegner. Die Einstellung nehmt Ihr in einem Pause-Menü vor, das erscheint,

Die Level sind kürzer, dafür müssen jetzt manche Gegner mehrmals getroffen werden. Außerdem hat Batman einen Energiebalken und stirbt nicht bei jeder Feindberührung. Erst wenn die Energie verbraucht ist, ist somit ein Bildschirmleben futsch.

Die speziell an das Game Gear angepaßte Version machte uns beim Test einen Hauch mehr Spaß, weil wir etwas flotter durch die Level kamen; dafür ist sie auch eher durchgespielt. Für unterwegs ist das kurzweilige Spiel geradezu ideal; die Idee mit den auswählbaren Routen hätte auch hier einen Modul-Oskar verdient. Die zusätzlichen grafischen Effekte, die nur auf dem Game Gear-Bildschirm zu sehen sind (fallender Schnee, Scheinwerfer-Effekte etc.) verheißen der Game Gear-Version beinahe zu einer besseren Gesamtnote.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

□ Auch auf Game Gear gut: Routen-System, bunte Grafik und kurzweiliger Level-Aufbau

GRAFIK
2

SOUND
2-

□ Ein paar Paßwörter hätten dem Spielwitz nicht geschadet

NOTE
2

Genre: Action
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 90.-

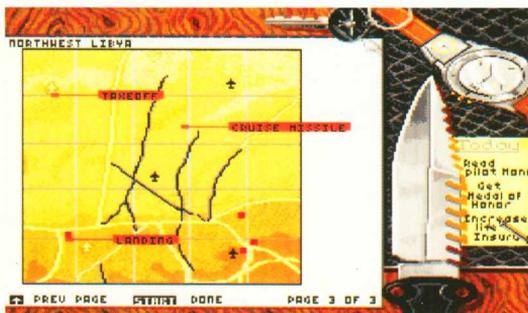
TEST

MEGA DRIVE



Hubschrauber in der Wüste, die Zweite: Electronic Arts macht aus dem Action-Spiel diesmal eine handfeste Simulation für Mächtgern-Piloten.

LHX ATTACK CHOPPER



Bevor Ihr Euch ins Kampfgetümmel stürzt, gib't Informationen zuhaurf im Kartenbildschirm

Wenn es um Flugsimulationen geht, sind Videospiele den PCs gegenüber immer im Rückstand gewesen. Lediglich „F-22 Interceptor“ von Electronic Arts darf sich als Simulation sehen, alle anderen Flugzeug-Module sind nur Actionspiele ohne großen Realitätsanspruch.

Das selbe Team hat sich nun dem Thema Hubschrauber gewidmet und das Modul „LHX Attack Chopper“ programmiert. Inhaltliche Ähnlichkeiten zu einem anderen Titel, bei dem ebenfalls ein Hubschrauber in Wüstengebieten herumhuscht, werden schon beim ersten Ansehen zur Seite gewischt: Die Grafik zeigt keine Außenansicht von schräg oben, sondern das,

was der Pilot im eigenen Cockpit sehen würde. Die Außenwelt wird dabei durch sogenannte „Vektorgrafik“ dargestellt. Während bei Afterburner und Co. die anderen Flugzeuge und der Boden von Grafikern gezeichnet wurden, rechnet das Megadrive bei LHX aus Formeln aus, wie der Hubschrauber aus unterschiedlichen Blick-



Euer Hubschrauber als klassische Pixelgrafik...

...und in der 3D-Vektorgrafik-Version in Action

ein geordneter Rückzug gefragt. 30 verschiedene Missionen warten auf Euch; nach jeder Mission gibt es ein Paßwort um Euch das Immer-Wieder-Fliegen der einfachen Missionen zu ersparen. Die Missionen reichen vom einfachen Abwurf von Hilfsmitteln und dem Aufsammeln gestrandeter Piloten bis zum Angriff auf gegnerische, gut bewachte Hauptquartiere, bei denen sich Panzer und Raketenwerfer in Euren Weg stellen. Um die Abwechslung zu erhöhen, gibt es sogar fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade und zwei grundverschiedene Hubschrauber mit unterschiedlichen Flugeigenschaften und Bewaffung.

„GAMERS“ meint...

Hubschrauber-Simulation mit echter 3D-Grafik, viele Missionen, neuartiges Spielprinzip

GRAFIK 3- SOUND 3-

Grafik ist langsam und stellenweise zu abstrakt; nichts für Actionfreunde mit losem Feuertinger.

NOTE 2-

Genre: **Flugsimulation**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 ca. Preis: **DM 120.-**

winkeln aussieht.

Wichtiges Kennzeichen jeder Simulation: Knopf drücken und losfliegen ist nicht! Vielmehr müßt Ihr Euch wirklich mit dem Handbuch auseinandersetzen und die verquere Joypad-Belegung lernen. LHX unterstützt sogar zwei Joysticks gleichzeitig (mit zwei Joypads könnt Ihr nicht richtig spielen, da Ihr die kaum zugleich bedienen könnt), was die Bedienung der Waffensysteme wesentlich erleichtert.

Anders als bei einem Action-Spiel heißt es bei LHX nicht „Augen zu und durch“. Vielmehr ist geschicktes Taktieren, anschleichen an den Gegner und abundzu auch



Anflug auf ein Bodenziel aus „Cruise Missile“-Perspektive

Mit LHX Attack Chopper hat sich Electronic Arts eine Menge vorgenommen: Konsolen wie das Megadrive sind nun mal nicht für Simulationen gebaut worden. Sieht man aber von der ruckeligen und abstrakten Grafik ab, hat LHX das hochgesteckte Ziel durchaus erreicht. Es spielt sich erfreulich anders als der übliche Action-Mampf. Man sollte aber nicht vergessen, daß es nicht jedermanns Sache ist, in einem Kampfhubschrauber gegen Libyen loszuziehen; warum kann man solche Spiele nicht in abstrakte Gebiete verlegen, anstelle die Weltpolitik zu bemühen?

Boris Schneider

Flipper, der kluge Fernseh-Delphin, machte seine Artgenossen weltbekannt. Doch noch immer sind Delphine in aller Welt bedroht

RETTET DIE DELPHINE!



Was Delphine betrifft, ist viele Jahrhunderte hindurch nichts leidenschaftlicheres diskutiert worden, als die Frage nach der vermutlichen Intelligenz und der Kommunikationsfähigkeit dieser Tiere. Die Verbreitung der eleganten Meeressäuger erstreckt sich auf 71 Prozent unserer Erde. Delphine sind in Flüssen, Seen und in allen sieben Weltmeeren zuhaus.

„Intelligent“ allein schon die Evolution von „Flipper“, der verbreitetsten Art der über 80 Spezies umfassenden Familie der Großwale. Die Entwicklungsgeschichte zeigt eine clevere Anpassungsfähigkeit. Die Geburtsstunde des Lebens allgemein entstand vor Milliarden von Jahren – im riesigen Ur-Ozean, dem Tethysmeer. Vor hundert Millionen Jahren eroberten



Das perfekte „Haustier“ unter Wasser. Zutraulich lassen sich Delphine streicheln

Ihre Zutraulichkeit ist vielen Delphinen zum Verhängnis geworden



ten Wirbeltiere das Land. Im Eozän (vor 50 Mio. Jahren) entdeckten die Vorfahren, die Urahnen der Wale, den Nahrungsreichtum im küstennahen Flachwasser. Weitere 25 Millionen Jahre dauerte es, bis ehemalige Wasser-Bewohner, die erst das Land eroberten, wieder völlig ins nasse Element zurückkehrten.

„Atemberaubend schnell“ verlief die Umstellung der beiden „modernen“ Großgruppen der Zahn- und Barrenwale. Der neue Lebensraum – lebensfeindlich:

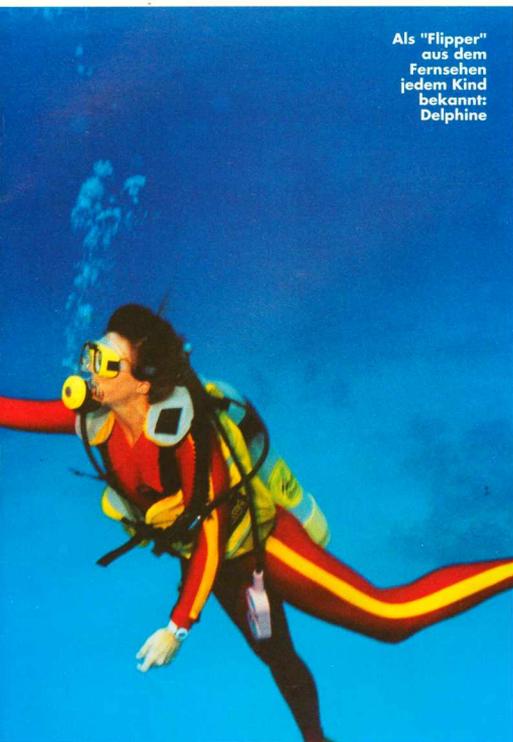
- Wasser ist ein guter Wär-

meleiter. Gleichwarme Tiere wie Delphine oder Wale müssen den Verlust von Körperwärme verringern. Ein isolierender Speckmantel half da, diente gleichzeitig als Reserve-Energiespeicher.

- Da Meerwasser ein dichteres Medium ist als Luft, mußte sich der ehemalige Landbewohner-Körper den neuen Bedingungen anpassen. Hinterbeine wurden zur Schwanzflosse (Flute), Vorderläufe wurden „umgestylt“ zu Brustflossen (Flipper). Kombiniert mit gewaltigen Muskelpaketen und einem



Als "Flipper" aus dem Fernsehen jedem Kind bekannt: Delphine



ben. Als „Streuschüssel“ dient die sogenannte Melone. Der ausgesandte Schall trifft das Objekt. Das zurückgeworfene Echo erreicht den Empfänger, den Trommelknochen im Unterkiefer. Schall-Intensität und -Zeitabstand gelangen so ins Gehirn, werden dort in sekundenschnelle in Informationen über Größe und Entfernung ausgewertet.

Wissenschaftler beobachten den Echolot-Einsatz auch als Unterwasser-Waffe. Schallstöße können schnellere und gewandtere Beutefische töten oder zumindest lähmen.

Voraussetzung für den Einsatz dieser Waffe ist Kooperation mit den Artgenossen. Zahnwale wie die Delphine jagen in Teams, verständigen sich mit Unterwasser-Lauten, aber auch durch Körper-Berührung. Delphine, die „Intellektuellen des Meeres“, können dank ihres großen Gehirns (bis zu 2,5 Kilo) und der ausgeprägten Gehirnfurchung mit ganz besonderen Fähigkeiten aufwarten.

In Gefangenschaft lernen die Burschen mit dem meterbreiten Grinsen durch Beobachtung Kunststücke auszuführen, beeindruckend durch ihren scheinbaren Sinn für Humor und ihren Kommunikationsdrang, was natürlich auch zu Mißbrauch der Kreatur „Delphin“ führen kann.

Die US-Navy experimentiert in Geheim-Missionen mit „Soldat Flipper“. Delphine werden abgerichtet, Haft-Minen an Schiffen zu befestigen. Doch auch die industrielle Fischerei stellt den pfeilschnellen Tieren nach. Delphine leiten die Fisch-



Delphin-Taxi, die billigste Art, unter Wasser voranzukommen

Trawler zu ihren Futterplätzen, verenden elendig in den feinen Maschen der Thunfisch-Netze. Galt in den 70er und 80er Jahren noch der Wal als bedrohtester Meeresbewohner, sind es heute die Delphine. Millionen von ihnen sterben jährlich in den 100 km langen Nylon-Netzen. Die Naturfasern von gestern konnten sie noch zerbeißen, sich befreien. Nylon wird ihnen heute zur tödlichen Falle.

Umweltschützer wie Greenpeace machen mit spektakulären Aktionen auf das Massen-Killen besonders in japanischen Gewässern aufmerksam. Dort ist das tierische Symbol für Anmut, Unschuld und Intelligenz besonders bedroht.

Intelligent oder nicht? Die Meeresforscher streiten sich noch



Delphine sind Säugetiere, können also unter Wasser nicht atmen. Deswegen müssen sie manchmal an die Oberfläche

stromlinienförmigen Körper ermöglichen sie die fantastische Wasser-Akrobatik, die wir in freier Wildbahn oder den Delphinarien der großen Zoos bewundern.

Für „Durchblick“ in den

dunklen Tiefen haben die Delphine noch eins draufgesetzt. Ein Echolot im Buglotst den Fisch-Jäger durchs Revier. Hochfrequente Klick-Laute werden über die wulstige Stirn nach vorne abgege-



Gruppenfoto mit Mensch: Wer sieht klüger aus, der verschmitzte Delphin oder der verdutzte Taucher?

TEST

MEGA DRIVE

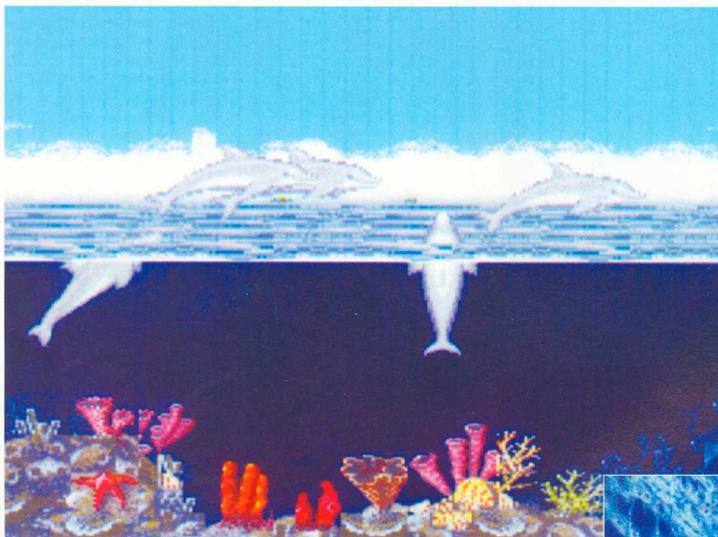
Mit Ultraschall und Flossenschlag – kein Superheld, sondern ein Delphin wie Du und Ich rettet die Welt.



Kann Ecco wie Kollege Flipper den Tag retten?

THE ECCO Z DOLPHIN

Geht Ecco der Luftvorrat aus, ist die Wasseroberfläche oder eine Höhle die letzte Rettung



macht, zieht ein Wirbelsturm auf, der alle Meereslebewesen in seiner Nähe aufsaugt. Ecco ist alleine, seine Freunde sind verschwunden.

Jetzt übernehmt ihr die Rolle von Ecco und versucht herauszubekommen, was geschehen ist und wie ihr zurück zu Eurer Gruppe kommt. Dazu kann Ecco natürlich durchs Wasser schwimmen und wie echte Delphine sein Ultraschall-Organ benutzen. Per Ultraschall kann Ecco mit anderen Lebewesen reden, oder es wie ein Radar benutzen und sich so eine Karte der näheren Umgebung ansehen.

Zu Beginn ist Ecco alleine und schwimmt in einen anderen Bereich des Ozeans, wo



Nach den "Glyphen", funkelnden Riesendiamanten, sucht Ecco auf seiner Reise durchs Meer

Wennes uns Menschen nicht gäbe, wären die Delphine vielleicht die intelligentesten Wesen auf unserem Planeten. Jetzt kommen die im Wasser lebenden Säugetiere auch zu Videospielehren: Ecco the Dolphin macht aus den Del-

phinen keine Superhelden, läßt sie aber ungewöhnliche Aufgaben lösen.

Ecco und seine Freunde haben viel Spaß und genießen die Weite des Ozeans. Doch eines Tages, gerade als Ecco einen besonders hohen Sprung aus dem Wasser

„GAMERS“ meint dazu...

□ Eine gute neue Spielidee mit wunderschöner Grafik — Ecco hat das Zeug zum Bestseller-Modul



□ Ungenaue Steuerung und lieblose Puzzles verwässern den Spielwitz; die Grafik könnte abwechslungsreicher sein

NOTE
2

Genre: **Geschick**

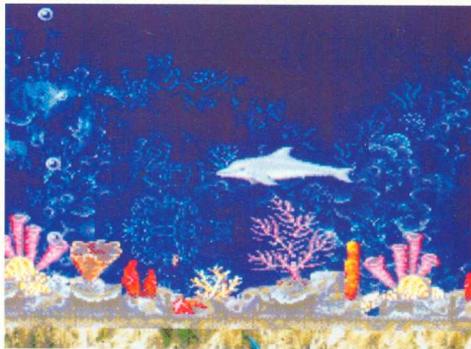
Hersteller: **Sega**

ca. Preis: **DM 120.-**

noch einige Delphine aus anderen Gruppen zu finden sind. Auch sie haben den Wirbelsturm erlebt, können Ecco aber auch nur wenig weiterhelfen. Vielleicht weiß „Der Große Blaue“ mehr? Doch der Weg in weitere Bereiche des Ozeans wird immer komplizierter.

Nicht alle Tiere des Meeres sind Ecco freundlich gesonnen. Da sind zum einen scharfkantige Muscheln und giftige Quallen, die bei Berührung an der Lebensenergie zehren. Ab und zu muß sich Ecco auch mit ausge-

wachsenen Haien und anderen Raubtieren herumschlagen. Dazu hat Ecco ein weiteres Problem: Atemluft. Delphine sind Säugetiere und würden unter Wasser ersticken, wenn sie nicht alle paar Minuten auftauchen und Luft holen. Ecco macht da keine Ausnahme: Entweder schwimmt er an die Oberfläche oder findet Luftblasen, die sich in Höhlen angesammelt haben. Zwei Anzeigen in der linken oberen Ecke geben Eccos Luftvorrat und Restenergie an. Ist der Luftvorrat erschöpft, und Ecco kann

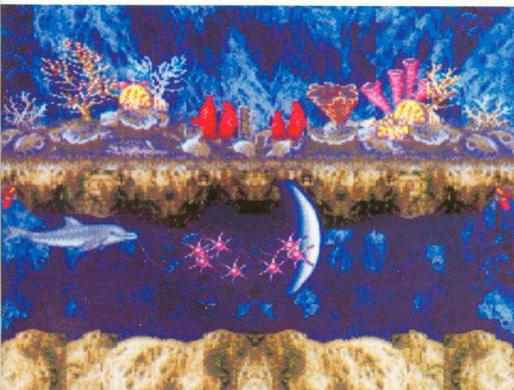


So toll die Grafiken auch gezeichnet sind:

Etwas Abwechslung wäre willkommen



Dieses Diamanten-Tor ist noch verschlossen. Erst wenn Ecco einen anderen Diamanten findet, öffnet es sich



nicht atmen, fällt die Lebensenergie rapide. Diese kann der Delphin aber auf zweierlei Arten wieder aufrischen: entweder findet Ihr eine energispendende Muschel oder geht Fische jagen.

Fische, Quallen und andere kleinere Gegner kann Ecco durch einen gezielten Schnauzen-Stubs auffressen, aus dem Weg oder gar ganz aus dem Spiel drängen. Dieser auf Knopf B gelegte Stubs ist gleichzeitig der „Turbo“-Antrieb: Wenn kein Hindernis in der Nähe ist, beschleunigt Ecco gewaltig und kann so

mehrere Meter aus dem Wasser springen oder peilschnell durch das Wasser zischen.

Um das Ganze noch ein wenig schneller zu machen, warten diverse Puzzles auf Ecco. So ist an manchen Stellen eine Mauer aufgebaut, die nur mit bestimmten Muscheln oder Seesternen geknackt werden kann. Ein anderes Puzzle ist eine Strömung, die den Delphin nach oben spült. Stößt Ecco jedoch einen großen Stein in die Strömung, kann er quasi in „Windschatten“ dieses Stei-



Im Weg herumpaddelnde Quallen werden mit einem Stubs weggedrängt

nes doch nach unten gelangen. Ein Kapitel für sich sind die „Glyphen“, große Kristalle, die über den Meeresboden verstreut stehen. Einige Glyphen verhalten sich wie geschlossene Tore, die sich erst öffnen, wenn man einen Glyphen an anderer Stelle des Levels berührt. Wieder andere geben Tips (in Englisch), die später weiterhelfen.

Ecco beeindruckt durch

verblüffend bunte Grafik und äußerst flüssige Animation des Delphins. Allerdings vermißt man schon bald etwas Abwechslung: Die Blau-in-Blau-Level sind trotz aller Details ein wenig eintönig. Trotzdem ein Lob an die Grafiker: Die Delphine bewegen sich so schön wie in einem Dokumentarfilm von Jacques Cousteau.

Spielerisch hat Ecco einige Ecken und Kanten, die einem nicht so recht schmecken wollen. Ohne die Anleitung zu lesen werdet Ihr beispielsweise nie herausfinden, wie man Passwörter eingeben kann (ganz zu Beginn nach links schwimmen); beginnt man ein neues Spiel, tut sich gar nichts, bis Ihr aus Zufall auf die Idee kommt, in die Luft zu springen und dann eine Rolle rückwärts zu drehen – dann erst taucht der Wirbelsturm auf, um den es geht. Die Steuerung des Delphins ist für ein Joypad etwas ungenau; mit einem Joystick schwimmt es sich wesentlich genauer. Aber auch mit entsprechender Steuerung kommt Ihr ohne ein Minimum an Notizen und Karten schwer weiter. Die Luftblasen sind in späteren Levels so weit auseinander, daß nicht mehr viel Zeit zum Erkunden auf dem Weg zur nächsten Atemstation bleibt. Schließlich ist die ständige Kollision mit Quallen und Muscheln mehr als lästig; spätestens dann, wenn Eccos Energie ausgangen ist, und der aktuelle Level wieder von vorne begonnen werden muß. Schon im dritten Level werdet ihr mehrere dutzend Versuche brauchen, weil Euch immer wieder die Luft ausgeht. Ohne das Zeichen von Karten ist hier gar nichts zu machen.

Boris Schneider

Und so geht's ab...

□ Ecco schwimmt oder schaut in die Richtung, in die ihr das Joypad drückt.



□ Ecco spricht mit anderen Delphinen oder sucht per Ultraschall die Umgebung ab.

□ Ecco beschleunigt.

□ Ecco schwimmt vorwärts.

Segas Programmierer machten Überstunden und schickten Micky Mouse in ein neues Abenteuer auf dem Master System. Das Gamers-Qualitätsurteil: Genial!

LAND ILLUSI

Im Wald fängt alles an: Micky muß riesige Mammutbäume erklimmen



Entenhausen ist ein friedlicher Ort (sofern nicht gerade die Panzerknacker unterwegs sind). Zur Zeit ist es Micky aber viel zu friedlich, denn die Stadt ist menschen- (mäuse-, enten-) leer. Ein böser Zauber hat die prominenten Einwohner wie Minnie, Donald, Dagobert und Freunde ins Land der Illusion entführt. Dort werden die Comicstars in 13 Leveln von mehreren Monstern bewacht. Micky kennt keine Angst und macht sich auf die Reise, seine Freunde zu befreien.



Versteckte Schatztruhen zuhause



Elliot, das Schmunzelmonster als Endgegner

ler-Modus und damit auf Donald Duck verzichten (außer in einer Nebenrolle). Auch sonst haben die Module eigentlich (bis auf Micky selbst) gar nichts miteinander gemeinsam. Aber das ist überhaupt kein Nachteil, denn eines wollen wir schon so früh im Testbericht verraten: „Land of Illusion“ ist eines der besten, wenn nicht das beste, Master System-Modul überhaupt!

Micky muß durch ganze 13 Welten durch; die Welten haben manchmal nur einen,

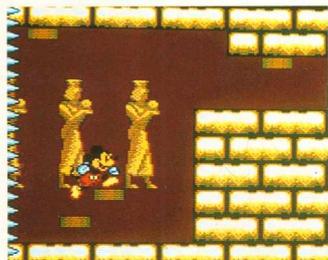
manchmal aber bis zu sieben Level, respektive Abschnitte. In allen Leveln sind kleine Schilder mit Pfeilen postiert; wenn Micky an diesen Schildern vorbeiläuft, ändern die Pfeile ihre Farbe. Wenn Micky zuviel Lebensenergie verliert und nochmal von neuem beginnen muß, steigt Ihr beim zuletzt umgefärbten Pfeilschild ein.

Zum Einstieg ins Spiel muß Micky durch einen Zauberwald wandern, in dem Ihr die wichtigsten Steuerungselemente üben könnt. Micky



Honigtopf-Knocheleien

kann normal springen; drückt ihr im Sprung den Knopf Nummer Zwei, dann streckt Mickey seinen Allerwertesten nach unten. Mit dem Killer-Popo kann er alle Gegner betäuben und vom Feld räu-



Ägyptisch angehaucht: Pyramidenspringereien im Wüstenlevel

So beginnt das neueste Disney-Modul aus dem Hause Sega. „Land of Illusion“ ist sozusagen der kleine Bruder von „World of Illusion“, dem Mega Drive-Modul mit Micky und Donald, das wir in der letzten GAMERS getestet haben. Auf dem Master System müßt Ihr auf Zwei-Spie-



Türfrustration. Wie kommt man auf die andere Seite?



Der Boxhandschuh aus der Kiste kickt Euch hoch



Die Tür lies sich nur mit einem Topf öffnen



zeigen die Programmierer einige besondere Tricks. So geht es an einer Stelle beispielsweise einen großen Baum hinauf. Im Baum drin sind Räume, die durch Türen begangen werden können. Geht Mickey durch eine solche Tür, blendet das Bild um und Ihr seht das Innere des Baumes. Geht Mickey wieder durch die Tür raus, könnt Ihr wieder an der Außenseite des Baumes entlang laufen.

In der zweiten Welt wird es feucht. Mickey muß durch Unterwasser-Labyrinth schwimmen und dabei immer wieder Ecken finden, an denen er etwas frische Luft schnappen kann. Die gibt es entweder an der Wasseroberfläche oder in Höhlen, in denen sich etwas Luft in einer Ecke gesammelt hat. Unter Wasser kann Mickey nicht richtig springen, dafür aber schwimmen. Wenn Mickey aber einen Gegenstand dabei hat, kann er wegen des zusätzlichen Gewichts nur am Boden entlang laufen.

In Welt Drei gerät Mickey in ein Schloß, das von besonders feurigen Wesen bewohnt wird. In den Gängen fließt kochend heiße Lava, Drachen und Streichholzmännchen versuchen, Mickey aufzuhalten. Besonders witzig: Die Streichholzmännchen brennen stilgerecht ab, wenn die Maus auf sie drauf springt. Die nächste Welt ist etwas

kühler: In einer alten Ruine steht wartens schon Fledermäuse und Pfeile spuckende Statuen auf den kleinen Helden. Einer der Level in den Ruinen ist ein packendes Rennen gegen die Zeit: Wäh-

men, aber auch Schatzkisten knacken und Steine, die als Hindernisse im Weg liegen, zu Staub zerblasen. Bevor Ihr Mickey aber alles einfach kaputt machen laßt, solltet Ihr Knopf Zwei mal ausprobieren, wenn Mickey mit beiden Beinen auf dem Boden steht. Dann kann er nämlich Gegenstände nehmen und durch die Gegend tragen. Ein weiterer Druck auf Knopf Zwei und Mickey legt den Gegenstand wieder ab oder wirft ihn durch die Luft, wenn er gerade läuft. Mit diesen Gegenständen könnt Ihr Euch verteidigen, denn die Wurfgeschosse geben eine prima Waffe ab. Ihr könnt die Gegenstände aber auch zu provisorischen Trittleitern zusammenbauen, denn oft liegen Felsvorsprünge zu hoch, als daß Mickey mit einem normalen Sprung darauf gelangen könnte.

Schon in dieser ersten Welt



Schlangenbeschwörung: Im Wald geht's noch ruhig zu

rend ständig neue Wände wachsen, müßt ihr die Nerven bewahren und den Ausgang suchen.

Mickey lernt in der Zwischenzeit einen neuen Zauberspruch und kann sich ab sofort kleiner machen, was er in der fünften Welt auch benötigt. Mickey kriecht durch Insektenhöhlen unter dem Erdboden, die oft so schmal sind, daß nur der Mini-Mickey



Jack in the box: Knifflig



Unterwasserknobeleien: Wie kommt die Maus an die Schatztruhe?

hindurchpaßt. In dieser Größe kann Mickey aber keine Gegenstände nehmen. Das besondere an den Insektenhöhlen: Es sind zwei ineinander verschachtelte Labyrinth, zwischen denen Ihr nur an ganz bestimmten Punkten wechseln könnt. So lauft Ihr manchmal direkt an bestimmten Extras vorbei, könnt sie aber nicht nehmen, weil sie im „anderen“ Labyrinth stecken.

In Welt Nummer Sechs



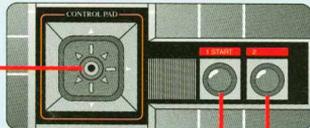
Enterich Donald hat nur eine Statistenrolle: Mickey muß ihn befreien

wartet ein riesiger Garten mit Blumen und Insekten in Monstergröße. Die gemeinsten Gegner sind die rollenden Tautropfen und die fleischfressenden Pflanzen (die Mickey aber wieder ausspucken). Mit Hilfe von schwebenden Blättern und Pustebäumen könnt Ihr aber die Hindernisse überwinden.

Ab ins Spielzeugland geht es in Welt Nummer Sieben, die Ihr Euch am besten als mehrere übereinander geschichtete Level vorstellen könnt. Durch Türen kann Mickey quasi in den Bildschirm hinein oder aus ihm heraus gehen, so als ob Ihr mehrere Fernseher vorein-

Und so geht's ab...

□ Hiermit steuert Ihr Mickey über den Bildschirm, wenn Ihr nach unten drückt, drückt er sich



□ Mit Knopf 1 springt Mickey, drückt Ihr im Sprung Knopf 2 dazu, plätzt der Mäuserich Gegner. Mit Knopf 2 können auch Gegenstände getragen werden.

LAND OF ILLUSION

ander gestellt hätte. Dadurch ergibt sich eine besonders trickreicher Lösungsweg. Noch dazu trifft Ihr hier auf einige der abgedrehtesten Gegner des Spiels. Da ist beispielsweise ein unzerstörbares Modellflugzeug, das Mickey verfolgt, das aber abstürzt, wenn Ihr die Fernbedienung zerstört. Außerdem läuft Mickey über riesige Wasserpistolen und benutzt Jojos als Aufzüge, in dem er mit seine Füßen die Jojo-Scheibe in Bewegung versetzt.

Die nächsten beiden Stationen sind ein Spukschloß (komplett mit Geistern) und ein Wüstental (mit Geiern und Höhlen, in denen sich die Wände bewegen). Dann landet Mickey in Ägypten, wo er das Innere einer Pyramide erforschen muß. Durch zwei weitere Schließern mit immer neuen Überraschungen geht die Hatz, bis Mickey an einem Strand auf eine Riesenbohne stößt. Diese verwandelt sich in eine hunderte Meter hohe Ranke, die, wie nicht anders



Mäuseschreck im Gespensterschloß: Der Kürbis will der Maus ans Leder

zu erwarten, zum Schloß des Oberbösewichts führt. Hier feuern die Programmierer nochmal ein ganzes Bündel von Überraschungen ab: Türen, die sich in Monster verwandeln, Level, die auf einmal auf dem Kopf stehen und andere Gemeinheiten fordern Euch und Mickey bis auf Letzte heraus.

Ihr seht schon: Land of Illusion ist kein normales Modul wie alle anderen. Noch nie gab es ein derart abwechslungsreiches Spiel für das Master System. Praktisch jede bekannte und eine Menge neuer Ideen aus den Sega-Hüpf-Spielen wurde hier eingebaut. Dazu gibt es exquisite Grafik, die nicht nur bunt ist

„GAMERS“ meint...

Perfekt gemachtes Modul. Unglaublich abwechslungsreich und technisch brillant.

GRAFIK
1

SOUND
2

Wir haben beim besten Willen nichts Negatives finden können.

NOTE
1

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 100.-



Schloß unter Wasser: Mickey geht die Puste aus



Wenn Ihr den magischen Schlüssel bekommt, öffnet sich die Tür zum nächsten Level - aber vorher muß Mickey durch Labyrinth hetzen

Wasserspiele: Riesige Wasserpistolen machen im Legoland Mickey's Leben schwer

und nie gesehene Farben aus dem Master System kitzelt, sondern auch noch in Bezug auf flackerfreies, flüssiges Scrolling neue Maßstäbe setzt. Land of Illusion hat sogar absolute Mega Drive-

Freaks, die das Master System bisher nicht mal ansehen wollten, bekehrt. Spielerisch ist es das beste aller Disney-Module und ganz einfach eine Klasse für sich.

Boris Schneider



NACHTS IST'S KÄLTER ALS DRAUSSEN...

dynatex

VIDEOSPIELEVERSEND DER SUPERLATIVE



YO, KOMMT AN BOARD IHR SEID RICHTIG, EHI!



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super NES RGB



nur 249,- DM



GAME BOY GAME GEAR

Neo Geo mit 2 Joysticks und Spiel nach Wahl

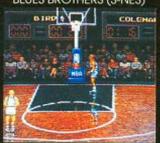


nur 999,- DM



GAME GEAR

Streets of Rage - Lemmings
 Alien III - Terminator
 Shinobi II - Holyfield Boxing
 Predator II - Chakan



Magnum Set mit 2 Controllern und 4 Spielen



nur 349,- DM



MEGA DRIVE

Shinobi II - T2 Arcade
 Hook (CD) - MC Kids - Sunset Riders
 Mickey & Donald - Batman II
 Sonic II - Streets o. Rage II
 Kriss Kross (CD) - Aleste (CD)

GAME BOY

Humans - Alien III
 Mario Land II - T2 Arcade
 Lemmings - Ren & Stimpy
 Tumble Pop - Titus the Fox
 Universal Soldier - Flintstones

WIRTSCHAFTS
 FAX 0231 521553
 ERWUNSCHT

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Star Wars - Push Over
 Tiny Toons - Batman Returns
 Might Magic II - Gods
 T2 - Out of this world
 Naxat Pinball - Combatribes
 Rushing Beat II - Cybernator
 Battle - Toads



Sengoku II - Soccer
 Wrestling - Fatal Fury II
 Art of Fighting - World Heroes

SEGA

SEGA DRIVE

ACHTUNG: BEI UNS BEKOMMT JEDER 1000ste BESTELLER 1000 DM IN BARI!

LORENZ F&G

Versandanschrift:
 Brückstraße 42-44
 4600 Dortmund
 Versandkosten: Inland +10,-DM

Öffnungszeiten:
 Montags - Freitags:
 9:30 - 17:30

TEL: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

Ladenlokal:
 Brückstraße 42-44
 4600 Dortmund 1
 Ausland NUR Vorkasse + 12,-DM

Öffnungszeiten:
 Mo: 9:30 - 18:30
 Di: 9:30 - 20:30
 Sa: 9:30 - 14:00

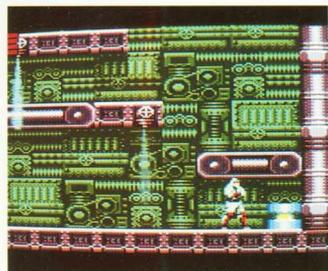
Eingang zur Höhle des Löwen: Hinter der Tür lauern die Schergen des Bösen



Es ist nicht allzu lange her, da hing der Haussegen in Neo City gewaltig schief. Eine Verbrecherorganisation übernahm die Macht in der Stadt und verbreitete Angst und Schrecken. Nur dem Edel-Ninja Joe Musashi war es zu verdanken, daß die Bürger wieder ruhig schlafen konnten. Er vernaschte die Verschwörer im Alleingang und wurde schon zu Lebzeiten eine Legende. Doch das ist leider Schnee von gestern. Der schwarze Ninja ist wieder im Lande und hat



Fließbandchaos in der Maschinenhalle. Passt auf die heißen Dämpfe auf



de einkehrt.

Zu Beginn des Abenteuers erscheint das Runden-Menü. Es ist eine Karte auf der fünf Handlungsorte verzeichnet sind. Ihr habt zunächst die Wahl zwischen vier Level, da der Stützpunkt der bösen Buben erst nach Erfüllung der Teilaufgaben zu erreichen ist. Diese beinhalten außer der

Shinobi macht seinem großen Namen mal wieder alle Ehre und selbst der verwöhnteste Gamer wird animiert, dem Edel-Ninja unter die Arme zu greifen.



Verschlungene Röhrengänge erwarten Euch in der Fabrik

Befreiung der Verschleppten, daß Ihr die abhanden gekommenen Kristalle wiederbeschafft. Egal welches Level zuerst in Angriff genommen wird, in jedem warten ein Ninja und ein Elemental Crystal auf Euch. Wie schon im ersten Abenteuer unterscheiden sich die fünf Meister der Kampfkunst farblich voneinander. Jede befreite Geisel gibt Joe Musashi die Möglichkeit, eine neue Farbe anzunehmen.

So sind beispielsweise im grünen Farbkleid höhere Sprünge möglich, der gelbe Ninja kann sogar über Wasser gehen. Diese Extras sorgen nicht nur für Abwechslung, sondern sind bei der Suche nach den magischen Kugeln von äußerster Wichtigkeit. Durch Drücken der Starttaste erscheint der Modus, bei dem die Kämpfer,



Murmel-Mörder: Springen ist gefragt, wenn erst eine...



...und dann zwei und mehr Riesenmurmeln auf den Helden zurollen

sowie die jeweilige Magie selektiert werden kann. Während des Streifzuges durch die farbenfrohen und grafisch brillanten Kulissen werdet Ihr von Schwertschwingern und anderen Widersachern

SHINOBI 2



Im Stageselect-Menü stehen 5 Level zur Wahl

angegriffen. Herzen gleichen den Energieverlust wieder aus. Weitere Gegenstände sind Magiepunkte, Bomben, Extraleben und Kraftverstärker, die Euren Lebensmesser um zwei Punkte erweitern. Ist es Euch

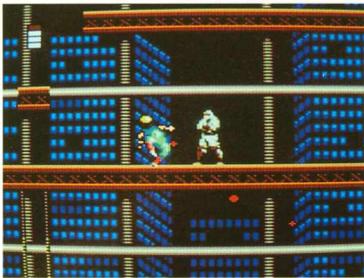
Und so geht's ab...

□ Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Shinobi durch die einzelnen Level. Durch Druck nach unten duckt sich der Ninja.



□ Taste zwei dient zum Springen und zur Auswahl im Optionsmenü.

□ Drücken, um die verschiedenen Waffen zu benutzen.



Metropolis-Hintergründe. Vor gewaltigen Stadtansichten kämpft Ihr auf Baugerüsten

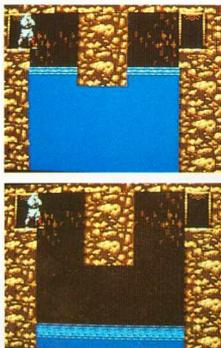
Sound ist ebenfalls mitreißend. Die erforderliche Taktik, welche bei der Suche nach den Kristallen angewandt werden muß, garantiert zusätzliche Abwechslung. Für den einen oder anderen kann Shinobi dadurch allerdings zu einem reinen Suchspiel werden! Doch keine Angst. Flei-

Bige Sucher werden mit Sicherheit fündig. (Falls nicht, probiert es doch mal mit 1F077). Womit wir dann auch bei dem Paßwort-Modus wären. Auch hier wurde, Angesichts der Tatsache, daß es sich um ein Handheld-Modul handelt, mitgedacht. Weniger erfreulich ist es, daß der

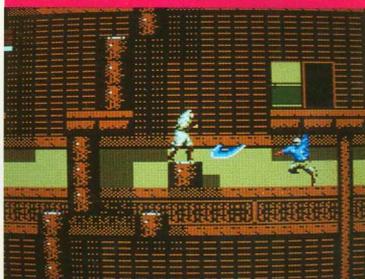
gelingen, alle Kristalle aufzustöbern, kann das fünfte Level angewählt werden. Es ist das Hauptquartier des großen Widersachers, in dem in einzelnen Räumen weitere Gefahren auf Euch warten.

Kennern der Shinobi-Reihe ist natürlich längst bekannt, daß die Abenteuer des Joe Musashi, nicht nur grafisch, so gut wie alle Wünsche eines noch so verwöhnten Vi-

An dieser Stelle kommt Ihr nur mit dem gelben Ninja weiter. Wenn das Wasser unten steht, lauft einfach drüber hinweg



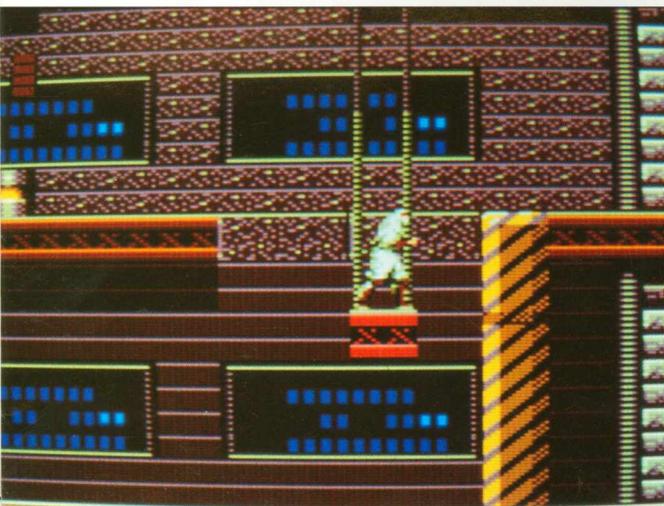
Unter der Erde erwarten Euch außer den feindlichen Kickern noch zahlreiche Gänge, welche Eure Mission zusätzlich erschweren.



Fliegende Bösewichte stellen sich zum Kampf in luftiger Höhe.

Schwierigkeitsgrad nicht wählbar ist, da Einsteiger somit möglicherweise gefrustet nach dem Off-Schalter suchen werden. Allen anderen ist das Abenteuer wärmstens zu empfehlen, denn in diesem Genre gibt es zur Zeit auf dem Markt wenig vergleichbares zu ergattern.

Reza Abdolali



Einer der ersten vier Endgegner ist gefährlicher, als es zunächst aussieht.

deozockers erfüllen. Und das ist auch zweifelsfrei bei diesem Modul der Fall. Wiederum nutzen die Programmierer das Farbkontingent des Game Gears voll aus. Es wurden abwechslungsreiche Kulissen geschaffen und der

Die beweglichen Plattformen helfen Euch, zur oberen Tür zu gelangen.

„GAMERS“ meint dazu...

Action-Abenteuer der höchsten Güte, Paßwort-Modus, vorzügliche Grafik, guter Sound.



Schwierigkeitsgrad nicht verstellbar, somit ein harter Brocken für Einsteiger

NOTE
2

Genre:

Action

Hersteller:

Sega

ca. Preis:

DM 100.-

TEST

MEGA DRIVE

Echte Emanzipation: Da bleibt kein Auge trocken

Sega haut zu: Das erste Sega-16-Megabit-Modul erreicht deutsche Modulschächte. 16 Megabit bedeutet: Zwei- bis viermal soviel Platz für Grafik, Sound und Spielwitz, denn normalerweise haben Mega Drive-Spiele zwischen 4 und 8 Megabit. (Megabit ist übrigens etwas anderes als Bit; alle Mega Drive-Spiele sind 16 Bit-Module.) Und was fangen die Entwickler von Sega mit solchen Modulgrößen an? Klarer Fall, ein Prügelspiel muß her. Da trifft es dann natürlich



Es darf geprügelt werden: Mit dem zweiten Teil der Streets of Rage Saga

rückt Sega das erste 16 Megabit-Modul für das Mega Drive raus und zeigt, was die Kiste kann.

STREETS OF RAGE



Charakterwahl: Sympathische Prügelnaben

die „Streets of Rage“, eines der meistverkauften Mega Drive-Module, welches nun in die zweite Runde geht.

Im ersten Streets of Rage-Modul konnten Ihr in die Rollen von Adam, Axel und Blaze schlüpfen. Die drei waren Polizisten, doch die Polizei konnte sich nicht gegen das Verbrechen durchsetzen. Um in der Stadt mal richtig aufzuräumen, quitierten die Drei den Dienst und zeigten ostasiatische Kampfkunst. Dabei stießen Sie auf den Drahtzieher des Verbrechens, den



Motorrad-attacke am Abend: Blaze mischt Rocker auf

geheimnisvollen Mr. X. Am Ende des Moduls

wurde Mr. X gestellt und sein Imperium vernichtet.

Aber wie das nun mal so ist, wenn eine Fortsetzung eines Spiels geplant ist: Der Bösewicht muß wieder aufstehen. Ein Jahr später ist Mr. X wieder da und er will nur eines – Rache! Deswegen kidnappt er einfach Adam und hofft, Axel und Blaze in eine Falle locken zu können. Doch

die haben Verstärkung mitgebracht. Adams Freund Max (ein Ex-Profi-Ringer) und sein kleiner Bruder Skate (wieselflink dank Rollerskates) dürfen mitmischen, wenn acht Level lang Adam und Mr. X in der Stadt gesucht werden.

Acht Level klingt weniger, als es tatsächlich ist, denn jeder Level besteht aus mindestens drei Spielstufen mit unterschiedlicher Grafik. Nach klassischer Zählung kämen wir also auf insgesamt 24 verschiedene Level, soviel bietet kein anderes Prügel-



spiel. Ein oder zwei Spieler können sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln. Die Spieler haben die Wahl aus vier Spielfiguren (bis auf die Einschränkung, daß nicht beide die selbe Figur nehmen dürfen).

Die Joypad-Steuerung ist auf den ersten Blick super-simpel: Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Euren Kämpfer, mit Knopf C wird gesprungen, mit Knopf B angegriffen. Die Spielfiguren greifen dabei intelligent an, daß heißt, sie wählen automatisch, ob sie

Und so geht's ab...

□ Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Eure Helden. Die drei Feuerknöpfe in Zusammenhang mit bestimmten Joypad-Bewegungen ergeben zahlreiche Spezial-Schläge und -Tritte, die in der Anleitung beschrieben sind.



- Spezial-Angriff, kostet Energie
- Angriff (Bewegung erfolgt automatisch)
- Springen (im Sprung B für Sprung-Angriff)

einen Nahkampf-Griff probieren, oder sich vielleicht mit einem Tritt aus der Affäre ziehen. Doch natürlich hat die Steuerung versteckte Eigenheiten. So kann man im Sprung angreifen, was bei vielen Gegnern sehr effektiv ist. Drückt Ihr Knopf B und dann Knopf C, wird ein Spezialschlag ausgeführt.

Auf Knopf A liegt der Special Move jedes Kämpfers. Diese besonders durchschlagende Kampftaktik hat aber einen Nachteil: Sie kostet Lebensenergie, Ihr könnt Sie also nicht beliebig oft ausführen. Auch hier wird automatisch zwischen Nah- und Fernkampf unterschieden.



Blaze geht's an den Kragen



Axels Superhaken: Zwei auf einen Streich

In der Fabrik greifen Football-Rowdies an



Skate's Super-Backward-Kick in Aktion



Auch in der Stammkneipe geht's hoch her



Level 1 ähnelt dem Vorgänger

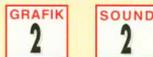
Klare Sache, wenn Ihr Prügelspiele mit opulenter Grafik und schickem Yuzo Koshiro Sound (nicht ganz so gut wie Teil 1, aber dennoch weit überm Durchschnitt) mögt, muß dieses Modul ins Haus. Wer aber dem Genre noch nie etwas was abgewinnen konnte, wird hier auch nicht zum Fan. Denn trotz ständig wechselnder Level-Grafik bleibt die Keilerei von Anfang bis Ende immer dieselbe. Dabei sind die letzten Level dann schon berechenbar und langweilig.

Boris Schneider

Ich steh im Regen: Hinterhofschauer mit Punks

„GAMERS“ meint dazu...

□ Viel Grafik, viel Sound, viele Gegner. Die 16 Megabit sind mit Technik vollgepackt worden. Acht Level mit jeweils unterschiedlichen Abschnitten. Duell-Option.



□ Auf Dauer langweilig; Der letzte Level ist enttäuschend. Vieles wiederholt sich und wird berechenbar.

NOTE
2-

Genre:
Prügel-spiel

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 100.-

Man nehme: Eine möglichst kurvige Rennstrecke, mehrere PS-starke Motorräder und sechzehn möglichst gute Fahrer. Dann schnappe man sich ein Joypad, schnalle sich im Spielesessel an und starte das „GP Rider“-Modul.

Wie unschwer zu erkennen ist, handelt es sich bei GP Rider um ein Motorradrennen. Da der Bildschirm in der Mitte geteilt wurde, können ein oder zwei Spieler am Rennspektakel teilnehmen.

Drei verschiedene Spielmodi warten auf Euch: Im Arcade-Modus fahrt Ihr einfach drauf los, im Tournament-Modus könnt Ihr aus fünfzehn Rennstrecken beliebig viele auswählen, die hintereinander gespielt werden sollen, und im Championship-Modus müßt Ihr alle Strecken am Stück durchfahren, was auf Grund fehlender Paßwörter ein langwieriges Vergnügen sein dürfte.

Die Rennen selbst unterteilen sich in zwei Abschnitte: In einer Qualifikation versucht Ihr allein eine möglichst passable Rundenzeit herauszufahren, denn die bestimmt Eure Startposition für das eigentliche Rennen. Bevor Ihr auf das Motorrad steigt, will die Boxencrew noch drei Dinge wissen:

Welcher Motor? Welche Schaltung? Welche Bereifung?

Drei verschiedene Motoren mit unterschiedlicher Leistung sind zu haben. Also einfach den Größten nehmen? Nicht unbedingt, denn der schluckt am meisten Sprit. Für jede Runde habt Ihr nur ei-



Siegehrung mit Champaus

nen begrenzten Sprit-Vorrat, wenn der verbraucht ist, heißt es leider „Game Over“. Mit dem schnellsten Motor könnt Ihr Euch keine Kollisionen erlauben, denn die Beschleunigung aus dem Stand schluckt soviel Sprit, daß Ihr kurz vor dem Ende mit leerem Tank liegen bleibt. Bei der Schaltung könnt Ihr neben Automatik und Handschaltung auch zwischen zwei verschiedenen Übersetzungen wählen. Die eine verheißt höhere Beschleunigung, die andere zieht weniger an, macht Euch aber einen Hauch schneller. Zur Wahl der Reifen bleibt nur zu sagen: Wer bei nassem



GP RIDER

Auf Rennstrecken wird nicht nur mit Formel-1-Boliden gefahren. Hochgezüchtete Motorräder bestimmen bei GP Rider den Kurs.



Besonders praktisch: Die Abstandsanzeige zum Gegner und der Plazierungsbildschirm am Anfang des Rennens

Wetter nicht ins Schleudern geraten will, muß Regenreifen aufziehen; wird es trocken, zehren Regenreifen an der Höchstgeschwindigkeit.

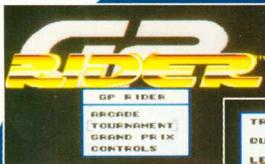
Technisch gibt sich das Modul für das Master System wenig Blößen: Die Grafik ist flott und farbenfroh, auch im Zwei-Spieler-Modus gibt es kein Geflackere. Auch einige neue technische Gags, wie ein Abstand-Messer, der die Distanz zu Eurem Gegenspieler anzeigt, haben in dem Modul Platz gefunden. Ihr dürft sogar klarer Sprach-

ausgabe lauschen, wenn es „Prepare to Race“ heißt.

Ein spaßiges Modul – wenn es „Super Monaco GP“ nicht gäbe, das viele Master System Besitzer schon haben.

Habt Ihr aber kein Rennspiel oder Bedarf auf neue Kost aus diesem Genre, ist GP Rider zumindest ein paar Proberunden wert. Nicht zuletzt durch den Zwei-Spieler-Modus macht es nicht nur Motorrad-Fans Spaß und setzt durchaus Standards für das Master System.

Boris Schneider



Opulente Auswahl am Anfang: Wie wollt Ihr spielen?



Ihr seid Euer eigener Wettermann: Sonne oder Regen



Bike-Bau: Spielweise für Jung-Mechaniker

„GAMERS“ meint...

Flottes Rennspiel mit guter Grafik, fünfzehn Strecken und sehr gutem Zwei-Spieler-Modus

GRAFIK	SOUND
2.	3

Zu wenig Neuheiten, um sich noch ein Rennmodul zu kaufen

NOTE Genre: **Rennspiel**
 Hersteller: **Sega**
 ca. Preis: **DM 90.-**

2



GAMEZONE

Orleansstr. 63 - 8000 München 80

Tel.: 089/4802913



MEGA DRIVE

Alisia Dragon jp 39,90
 Aquatic Games am 69,90
 Alien Storm jp 39,90
 Alien III dt 39,90
Ariette* dt 89,90
 Atomic Runner am 89,90
Buck Rogers am 59,90
Bad Omen jp 49,90
 Back to t.Future am 49,90
Batman Return dt 89,90
Battle Goffer jp 29,90
Block Out jp 29,90
Carmen Sand. am 49,90
Cadash int 49,90
 Capt. America am 99,90
Crack Down jp 39,90
 Chuck Chuck dt 99,90
 Dangerous Seed jp 49,90
 Desert Strike am 89,90
 Death Duell am 99,90
 Dahna jp 49,90
D.Robinson int 49,90

El Viento jp 49,90
Fatal Rewind am 59,90
 Fatal Labyrinth am 49,90
 Fantasia am 49,90
Faery Tale am 59,90
 Final Boxing jp 59,90
 Fire Mustang jp 59,90
Fire Wrestling jp 39,90
 Fantasm Soldier jp 49,90
 F1-Hero RGB jp 49,90
 F1-Circuit jp 49,90
 F1-Grand Prix jp 39,90
Galaxia jp 39,90
Gynoug jp 39,90
 Ghoul'n Ghosts am 99,90
 Gods am 99,90
 Golden Axe II jp 49,90
 Hardball dt 59,90
Hellfire jp 39,90
 Immortal am 99,90
Indiana Jones dt. 99,90
J.Haden II am 59,90
 J.Montana Foot.II am 79,90
James Pond II am 59,90
 Jordan vs Bird am 79,90
 Kid Chameleon jp 49,90
 LHX Attack am 99,90
 Mystic Hunter jp 49,90
NHLPA Hockey am 89,90
Olympic Gold jp 49,90
 Out Run jp 49,90
 Turbo Out Run jp 59,90
PGA Tour-Golf am 39,90
Quackshot jp 49,90
 Run Ark am 99,90
 Rampart am 99,90
Rings of Power am 59,90
 Road Rash am 79,90
Road Blaster jp 59,90
 Shinobi jp 59,90

Slime World jp 39,90
Sonic II jp 79,90
Sonic II dt. 89,90
Starcruser jp 29,90
Street of Rage II dt 89,90
Street of Rage II jp 79,90

Toki jp 39,90
Tecmo World C. jp 49,90
 Terminator dt 89,90
 TazMania am 89,90
 Turrican dt 49,90
 Twinkle Tale jp 79,90
 Thunderforce IV dt 89,90
ThunderFox RGB jp 39,90
Taskforce H. jp 49,90
Toe Jam & Earl jp 39,90
 Unchar.t.Waters am 109,90
Undecline am 49,90
Univers. Soldier dt 79,90
Valis III dt 39,90
Valis SD jp 39,90
 Verityx jp 39,90
 Wani Wani jp 39,90

World of Illusion dt 89,90
 Whip Flash jp 29,90
 Wonderboy III dt 39,90
WWF Wrestling* dt 99,90

RGB Kabel 1,5m 29,90
 RGB Kabel 3,0m 39,90
 ActionReplyPro 119,90
 Joypad Dauerf. 29,90
Afterburner III jp 129,90
 Aisle Lord CD jp 79,90
Aleste jp 129,90
 Earn. Evans CD jp 79,90
 Heavy Nova CD jp 59,90
Jaguar CD am 129,90
Monkey Islands am 129,90
 Sol Feace CD jp 59,90
 Thunder.CD jp 79,90
Wolfchild CD am 129,90
 WonderDog CD 99,90
 Prince of Persia CD 99,90

Mega CD-ROM m. 2 Spielen 399,90

Super NES

Super Aleste am 129,90
 Adventure Island jp 129,90
 Actraiser am 129,90
Area 88 jp 69,90
Axeley dt 119,90
Axeley jp 89,90
 Birdy Rush jp 59,90
Bill Laimbeers am 59,90
 Battle GrandPrix jp 59,90
 Barts Nightmare am 109,90
Castlevania III dt 79,90
Castlevania IV dt 109,90
 Cameltry jp 69,90
 Chuck Fock am 109,90
 Cyber Formula jp 59,90
 Dino City am 119,90
Dino City jp 79,90
 Darius Twin jp 79,90
 Desert Strike am 119,90
 Dodgeball jp 49,90
 Dirty Challenger jp 59,90
 E.D.F. am 69,90
 Final Fantasy II am 139,90
 Final Fight am 109,90
 Final Fight am 109,90
 F-Zero dt 89,90
 G.Forem.Box am 99,90
 Gods am 119,90
Golden Fighter jp 79,90
 Hyper Zone jp 89,90
 Hole in One am 79,90
 Home Alone II am 109,90
 Home Alone II am 119,90
 Imperium am 109,90
 J.Madden Footb. am 99,90
 Kablooej am 99,90
 Krusty FunHou. am 89,90
Lagoon am 79,90
 Lethal Weap. am 119,90
 Lemmings jp 69,90
 Maripaint dt 89,90
Magical Quest am 139,90
Metall Jack jp 49,90
Mickey Mouse am 139,90
Mystic Quest am 79,90
Magic Sword jp 59,90
 NCAA Basketb. am 119,90
 Out of t. World am 109,90
Parodius dt 119,90
Parodius dt 109,90
 Phalanx dt 79,90
 Pilotwings dt 89,90
 Populous jp 59,90
 Prince o. Persia* dt 119,90
 ProBaseball jp 39,90
Protobector dt 109,90
Protobector II jp 99,90
 Push Over* am 119,90
 Rampart am 119,90
 Riden jp 79,90
 RPM-Racing dt 69,90
 R-Type dt 89,90
 R-Type jp 79,90
 Road Runner am 119,90

Robocop 3 us 109,90
 Rocketeer jp 49,90
 Spiderman * am 119,90
Super Pang am 99,90
Super Stadium jp 39,90
 Super Tennis dt 89,90
Super Fighter jp 49,90
 Super Soccer dt 89,90
Super Stadium jp 49,90
Super Starwars am 139,90
 Super Valis jp 79,90
 SonicBlastman jp 89,90
 SoulBlazer am 109,90
Streetfighter II dt 99,90
 Thunder Spirits jp 59,90
 TMNT IV dt 109,90
 Terminator II dt 129,90
Wagan Land jp 39,90
 WWF Wrestling dt 129,90
 WWF Wrestling jp 79,90
 Wanderers f.YS am 119,90
 Wingcommand. am 139,90
 Zeida III dt 89,90

Ascii Pad DF 39,90
 Dyna I Pad dtkomp. 35,90
 Joypad DF 29,90
Action Replay Pro 119,90
 Universal Adapter 39,90

UFO DRIVE, Back - Up System für Super NES inkl. Schummelfunktion kompl. 699,90

NEO GEO

Spiele ab 159,90

Game Boy

Amplifier(Stereo) 9,90
 Akku Pack 39,90
 Smartboy (Tasche) 9,90
 Lightboy(Licht & Lupe) 19,90
 Gürteltasche 9,90

Afterburn jp 19,90
Asteroids am 29,90
 Battle Ping Pong dt 29,90
 Blades of Steel dt 39,90
 Bubble Bobble dt 39,90
 Boxble dt 39,90
 Bill & Ted dt 49,90
 Blaster Master am 55,90
Cyraid am 29,90
 Castlevania II jp 39,90
 Chase HQ jp 29,90
Crystal Quest am 29,90
 Double Dragon III am 59,90
 Duck Tales am 55,90
 Fortress of Fear dt 39,90
Final Reverse jp 19,90
 Football am 29,90
Gauntlet II am 39,90
 Gremlins II jp 39,90
 Hong Kong jp 19,90
Hudson Hawk am 29,90
 Hook dt 49,90

Loonz jp 19,90
 Lucky Monkey jp 19,90
 Looney Toons am 59,90
Maru's Mission dt 49,90
Mario II am 69,90
 MegaMan II am 49,90
MegaMan II am 55,90
Mystical Ninja jp 19,90
NBA Allstars am 39,90
 NBA Allstars II am 49,90
Nemesis II am 49,90
Palamedes jp 19,90
 Potatoe Boy jp 19,90
 Puzze Boy jp 29,90
 Pringle Blöbette am 45,90
 Protobector am 49,90
 Sneaky Snakes am 39,90

Snow Bros. jp 29,90
Soccer Mania am 29,90
Solomons Club am 39,90
 Drop Rock am 59,90
 Simpsons II am 59,90
 Spiderman II am 59,90
Terminator II am 55,90
TMNT 2 am 39,90
 Tom & Jerry am 59,90
Ultram jp 19,90
 World Cup dt 29,90
 World Cup jp 19,90
 WWF II am 59,90

Game Gear

Big Window (Lupe) 19,90
 Battery Pack 39,90

Aerial Assault jp 29,90
 Bare Knuckle jp 59,90
 Berlin Wall jp 29,90
 Buster Ball jp 29,90
 Chessmaster am 49,90
 Dodgeball jp 29,90
 Donald Duck jp 29,90
 Devilish am 49,90
 Heavy Wars am 29,90
 Heavy w.Champ jp 29,90
 Indy am 65,90
 Fantasy Zone am 59,90
 Kinetic Connec. am 29,90
 Lemmings am 29,90
 Monaco GP jp 39,90
 Olympic Gold jp 49,90
 Pac-Man am 59,90
 Prince of Persia* am 69,90
 Psychic World am 29,90
 Put & Putter jp 29,90
 Shinobi jp 39,90
 Shinobi 2* am 69,90
 Simpsons* am 69,90
 Slider am 39,90
 Solitaire Poker jp 29,90
 Space Harrier jp 29,90
 Spiderman am 59,90
Sonic 2 us 69,90
Sonic 2 jp 49,90

NES dt

Arch Rivals 69,90
 Battle of Olympus 69,90
 Burai Fighter 69,90
 Castlevania 69,90
 Castlevania II 69,90
 Day's of Thunder 69,90
 Dr.Mario 69,90
 Excitebike 69,90
 Faxanadu 69,90
 Metal Gear 69,90
 Metroid 69,90
 Knight Rider 69,90
 Punch Out 69,90
 PaperBoy 69,90
 Racket Attack 69,90
 Rygar 69,90
 Shadow Warriors 69,90
 Solstice 69,90
 Solomons Club 69,90
 Total Recall 69,90
 Wizard & Warriors 69,90
 World Wrestling 69,90
 Zeida I 69,90
 Zeida II 69,90

PC-Engine

Armed F 19,90
 Altered Beast 19,90
 Barumba Man 19,90
 Bloodia 19,90
 Blood W. 29,90
 Bullfight 19,90
 Ebal 19,90
 Cyber Cross 19,90
 Cyber Knight 19,90
 Cloude Master 29,90

Deep Blue 19,90
 Digital Champ 19,90
 Dodgeball 19,90
 Drop Rock 29,90
Dungeon Explorer am 59,90
 Dragon Fighter 19,90
 Energy 19,90
 F1-Circuit 19,90
 F1-Dream 19,90
 F1-Pilot 19,90
 F1-Triple Battle 19,90
 Final Lap Twin 19,90
Galaga 88 69,90
 Gradus 19,90
 Heavy Unit 19,90
 KIKI KaiKai 19,90
 King of Kasino 19,90
 Klax 19,90
 MotoRader 19,90
 Metal Stoker 19,90
 Monster Wrestling 19,90
 Naxat Open Golf 19,90
Nectaris 49,90
 Neutopia 39,90
 Paranoia 19,90
 Pac-Land 19,90
 Power Eleven 39,90
 Power Golf 19,90
 Power Gate 19,90
 Power Drift 29,90
 Psycho Chaser 19,90
 Poor Story 19,90
 Puzzle Boy 19,90
R-Type 2 29,90
 Rasfan Saga 19,90
 Rock On 19,90
 Side Arms Spec. 19,90
 Silent Debugger 19,90
 Sindbad 19,90
 Space Harrier 19,90
 Space Invaders 19,90
 S.C.I. 19,90
 Tale of Monster. 19,90
 Titan 19,90
 Thunder Blade 19,90
 Toilet Kids 19,90
 Veigues 39,90
 Vigilante 19,90
 W.C.-Tennis 29,90
 Xevious 19,90
 Yaska 19,90
 Zero4Champ 19,90

PC-Engine CD

Altered Beast 29,90
 Avenger 49,90
 Baseball 39,90
 Jack Nickl.Golf 39,90
 L-DIS 49,90
 Pumping World 59,90
 Red Alert 49,90
 Road Spirits 29,90
 Valis III 39,90

dt: deutsche Version
 jp: japanische Vers.
 am: amerikanische Vers.
 int: internationale Vers.
 DF: Dauerfeuer

Wir verkaufen zu folgenden Bedingungen:

Importspele sind ohne deutsche Anleitung. Wir übernehmen keinerlei Haftung für die Kompatibilität der Spiele. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder gutgeschrieben. Alle Waren sind vom Umtausch ausgeschlossen. Lieferung, Preisänderung, Irrtum vorbehalten.

GAMEZONE
 Orleansstr. 63,8000 München

TERMINATOR

Der Atomkrieg kommt im August 1997; dann werden die Maschinen über die Menschen herrschen, wenn nicht ein unprogrammierter Terminator die Geschichte ändert.

Große Kinohits führen oft zwangsläufig zu Videospiele; so hat es dann auch den "Terminator" in kurzer Folge zweimal erwischt. Nach dem Spiel zum



Arnold jetzt auch auf dem Mega Drive: Mensch oder Maschine?



Krieg der Maschinen gegen die Menschheit in der Zukunft:



Überleben die Menschen, oder siegt das unmenschliche Robot-Hirn Skynet?



Gleich geht's dem Spieler-Terminator und den Rebellen an den Kragen

ersten Film kommt jetzt das Spiel zum zweiten Film, welches sich treffenderweise "Terminator 2" nennt.

Die Handlung des Films und des Moduls in Kurzform: Die Maschinen und Computer werden in wenigen Jahren die Welt beherrschen und lösen einen Atomkrieg aus, um die lästigen Menschen loszuwerden. Hartnäckige Rebellen unter der Leitung von John Connor proben den Aufstand und versuchen Chef-Computer Skynet zu vernichten. Der Computer hingegen hat eine grandiose Idee: Er baut eine

Zeitmaschine und schickt einen "Terminator", einen Killer-Roboter los, um John Connor im zarten Alter von zehn Jahren zu vernichten. Ist er schon so früh tot, kann er natürlich auch nicht die Rebellen zum Sieg führen – wenn es doch immer so einfach wäre.

Dummerweise kommen die Rebellen hinter den Plan,

schnappen sich ebenfalls einen Terminator, programmieren diesen zum Beschützer John Connors um und schicken ihn ebenfalls in die Vergangenheit. Der Kampf der Maschinen kann beginnen.

Die ersten Level des Terminator-2-Moduls spielen in der Zukunft. Die Verteidigungslinien von Skynet müs-



Robot-Gemetzel: Ohne "Menacer" seht Ihr alt aus

„GAMERS“ meint dazu...

Große Figuren, viel Animation und Sprachausgabe vom Original-Arnold: Das Feeling aus dem Film ist da

GRAFIK
2

SOUND
2-

Unfair bis zum Abwinken: Mit dem Joystick ist Terminator 2 praktisch unspielbar. Unspielbarkeit und übermäßige Brutalität geben sich hier noch die Hand. Nichts fürs Kinderzimmer! High-Teest un-

NOTE
5

Genre:
Action

Hersteller:
**Arena/
Sega**

ca. Preis:
DM 120.-

sen durchbrochen werden, um den Bodyguard in die Vergangenheit schicken zu können. Ihr übernehmt die Rolle des Terminators und seht das Geschehen aus dessen Blickwinkel. Terminatoren, Flugzeuge, Raketen und andere Gegner kommen auf Euch zu. Ihr steuert ein Fadenkreuz und last auf Feuerknopfdruck eine Maschinenpistole oder Handgranaten sprechen.

In jedem der Level erwartet Euch eine leicht andere Aufgabe. Gilt es Anfangs nur, möglichst viele der Angreifer

TERMINATOR 2



Schießt nicht auf die menschlichen Kämpfer zwischen den Angreifern

zu stoppen, müßt Ihr später auch aufpassen, keine echten Menschen zu treffen. Ihr beschützt den flüchtenden John Connor in einem Lastwagen, "reingt" das Rebellen-Hauptquartier von eindringenden Terminatoren und helft Johns Mutter Sarah Connor bei der Zerstörung von Cyberdyne, der Firma, die in der Zukunft die Grundlage für den Terminator-Bau liefern wird.



John Connor auf der Flucht im Jeep

Terminator 2 wäre wesentlich einfacher zu spielen, wenn Ihr unerschöpflich viel Munition hättet. Leider sind aber die Handgranaten begrenzt und das Maschinengewehr kann sich überhitzen, so daß Ihr nur noch langsam schießen könnt. Dauerfeuer bringt Euch also nicht weiter, ihr müßt schon gezielte Salven benutzen, um nicht binnen weniger Sekunden praktisch waffenlos dazustehen. Immerhin kann man sich mit Extras neue Granaten und mehr Feuerkraft besorgen. Die Extras liegen in Kisten, manchmal könnt Ihr aber auch Extras ergattern, wenn Ihr Dinge in der Umgebung, beispielsweise Glühbirnen oder Feuerlöscher, zielsicher trefft.

Ihr könnt Terminator 2 alleine, aber auch zu zweit gleichzeitig spielen. Beim Spiel zu zweit spielt jeder für ein eigenes Punktekonto und eigene Extras; Teamwork solltet Ihr aber trotzdem anstreben, damit nicht beide auf das selbe Ziel ballern, während ein anderes völlig unbehelligt bleibt.

Kritikpunkte kann man an diesem



Schwarzenegger auf der Harley: Leider ist das Spiel bei weitem nicht so gut wie das famose Film-Vorbild

Spiel mehr als genug finden. Zuerst einmal ist es ziemlich geschmacklos, auf die großen menschlichen Figuren zu schließen. Auch wenn sich dann das zarte Fleisch vom blechernem Skelett löst und zeigt: "Du hast ja keinen Menschen getroffen" – die grafische Darstellung von Gewalt gegen menschliche Figuren geht mir bei Terminator 2 eindeutig zu weit. Da ist dann auch Sega nicht zu verstehen, die aus moralischen Gründen die Lichtpistole "Menacer" nicht anbieten wollen, der sechs wirklich harmlose Spielchen beiliegen, aber das brutale Terminator 2 ohne Skrupel in die Kaufhäuser stellen.

Zum zweiten ist das Spiel technisch ja nicht schlecht (so große Figuren sieht man selten), spielerisch aber katastrophal. Probe-Software, die schon beim ersten Terminator-Spiel daneben langten und vom viel zu hohen Schwierigkeitsgrad bis hin zu den immer langweiligeren Levels jede Menge Fehler begingen, durften sich auch diesmal wieder austoben: Der erste Endgegner ist quasi unbeisigbar, weil er erst nach mehreren tausend gezielten Schuß sein Roboter-Leben läßt, der

später folgende Lastwagen-Level wird dann völlig zur Farce, weil dank der schlechten Treffer-Abfrage eher der eigene Mann am Steuer, als die oben herumdrüsenden Robot-Jets getroffen werden. Mit der ungenauen Joystick-Steuerung ist es quasi unmöglich, unten zielgenau Extras zu sammeln und nur Zehntelsekunden später wieder oben acht frisch eingetroffene Terminatoren zu treffen. Noch dazu muß man Extra-Kisten zweimal treffen; mit dem ersten Treffer geht die Kiste auf, mit dem zweiten wird das Extra erst genommen. Natürlich muß zwischen beiden Treffern genügend Zeit vergangen sein, in der sich im oberen Bildschirmbereich die Blechkiller austoben. Ganz unlogisch: während ein mehrere Meter entfernter Terminator mit einem Schuß niedergestreckt werden kann, muß man auf einen, der sich direkt vor den Spieler stellt, ganze Salven abfeuern, bis er endlich in seine Einzelteile zerfällt. Kurzum, man muß die wenigen fairen Stellen des Spiels mit der Lupe suchen.

Fazit: Finger weg! Terminator 2 ist spielerisch völlig verhunzt worden und hat mit dem Film nur noch den Überfluß an Gewalt gemeinsam. Wer eine faire spielerische Herausforderung sucht, kann wahlrechtlich auf genug andere Module zurückgreifen.

Und so geht's ab...

□ Mit dem Steuerkreuz steuert Ihr das Fadenkreuz auf dem Bildschirm, Scrolling und andere Bildschirmbewegungen macht das Mega Drive automatisch - simpler geht's nicht mehr



□ Mit Button A feuert Ihr die Maschinengewehr ab

□ Mit Button B werft Ihr die sehr effektiven Granaten

□ Button C wird nicht benutzt

Boris Schneider

Nach dem Atomkrieg ist die Welt zerstört, völlig mutierte Humanoiden bevölkern die Erde und der böse Sluggo bedroht die letzten Menschen.

EX-MUTANTS

Zuviel Strahlung kann unerwartete, spontane Effekte auslösen. Plötzlich gibt es Menschen auf der Welt, die spitze Spockohren haben, eine blaue Hautfarbe chic finden und merkwürdig anders als gewohnt aussehen. Dies war übrigens ein kleiner Nachteil des in Ex-Mutants bereits stattgefundenen dritten Weltkriegs. Der Prozess setzte sich munter fort und hatte auf Dauer das Aussterben der menschlichen Rasse, so wie wir sie heute kennen, zur Folge. Aller Menschen? Halt!

Gerade noch sechs völlig intakte Menschen hat der Cyborg-Wissenschaftler Professor Kildare auf der Erde auftreiben können. Sein Traum ist es, die menschliche Rasse wieder auferstehen zu lassen (warum überhaupt?). Drei Frauen und Männer standen zur Verfügung, aber der böse Mutantenherrscher Lord Sluggo und sein hinterlistiger, wissenschaftlicher Mitarbeiter Zygote haben vier von ihnen entführt. Es blieben der hartgesottene Ackroyd und die nicht minder aktive Shannon übrig. Ihr übernehmt ihre Rollen und schlagt Euch durch die Laboratorien, Höhlen und Wälder Sluggos, um Dillon, Tanya, Bud und Piper zu befreien. Nebenbei müßt ihr für Euren Chef noch Kraftzellen besorgen, damit dieser keine ernsthaften Energieprobleme und somit kalte Mutantensplattfüße bekommt. Doch so



Auf der Suche nach den letzten Überlebenden der Menschheit: Endgegner-Probleme

einfach ist dies nicht. Dickbackige Hamsterkreaturen in allen Variationen, eklige Schleimgeschöpfe und schwingende Riesenkreissägen bringen etwas Leben in

die Bude. Leitern sind zu erklimmen, Aufzüge zu benutzen und so manche Wand muß den geballten Kräfteflutungen zum Opfer fallen. Extras wie Minen, Wurfäxte,

Messer und Bomben werden Euch zur effektiven Mutantentbekämpfung anvertraut. Riesige Hähnchenkeulen, Bonussterne und Zusatzpunkte für das eigene Wohlbefinden gibt es kostenlos dazu. Einfach ist Ex-Mutants in keinem Fall. Es fordert vom Spieler eine gehörige Portion Durchhaltevermögen ab. Es gibt Plattformen, die nur sehr kurz als Standort dienen, und dann unter der Last unserer gutgebaute Helden wegklappen. Dauerndes rhythmisch, getimtes Springen ist nötig. Unzählige Leben segnen hier das Zeitliche.

Dafür, daß noch niemand in der Redaktion von Malibu Interactive im Zusammenhang mit Videospiele gehört hatte, ist ihr Erstlingwerk erstaunlich gut gelungen. Ein Actionmodul in dieser Qualität und mit diesen exzellenten Zutaten ist keine Selbstverständlichkeit. Die Grafik ist knackig bunt, detailreich und ordentlich animiert. Der Sound und die Tunes sind ebenfalls keine Lautsprecherkiller. Spielbarkeit ist gegeben und Spaß macht das Spiel auch. Ein solides bis gutes Modul, doch die Stufe zur Bewertung exzellent bleibt diesem Game aufgrund fehlender neuer Ideen doch noch verschlossen. Trotzdem motiviert Ex-Mutants immer wieder zum Weiterspielen und sei allen hartnäckigen Hüpf- und Ballerfreunden empfohlen.

Carsten Schmitz



Kämpferisch: Die Helden mal frontal von vorne



Geldgier: Münzen bringen Bonuspunkte

„GAMERS“ meint...

Solides Jump'n Shoot mit vielen Spielelementen und bunter Grafik

GRAFIK 3 SOUND 3-

Keine einzige neue Idee und etwas dahinplätschernder Sound

NOTE 3

Genre: Action

Hersteller: Malibu

ca. Preis: DM 100.-



Nebelige Natur: Baumstammreiten im Wildwasser



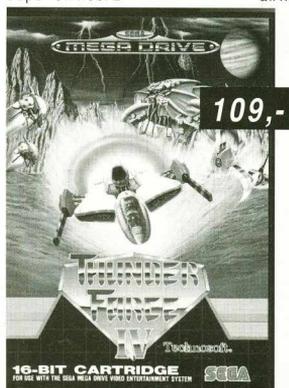
Mit Top-Hits ins neue Jahr!



Mega Drive Magnum-Set
Dt. 1 Jahr Garantie inclusive
2 Joypads und 4 Spiele
für nur DM 359,-

Mega Drive

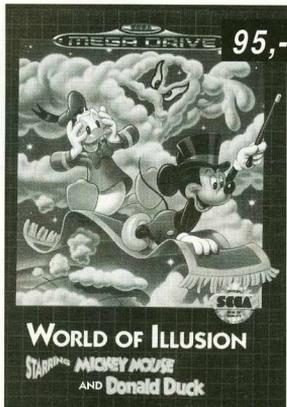
- Amazing Tennis 129,-
- Super Battle Tank 119,-
- Batman Returns 109,-
- Flintstones 109,-
- T2 Arcade Game 109,-
- Super WWF Wrestlemania 104,-
- Home Alone 95,-
- Streets of Rage 2 95,-
- Arielle 95,-
- MC Kid a.A.
- Super Shinobi 2 a.A.



- Sonic 2 95,-
- Mickey & Donald 95,-
- LHX Attack Chopper 109,-
- Crüe Ball 109,-
- Young Indy 119,-
- Chakan 109,-
- Bio-Hazard Battle 109,-
- Tale Spin 99,-
- Lemmings 104,-
- Grand Slam Tennis 95,-
- Ferrari GP a.A.
- Ecco the Dolphin 109,-
- Lotus Turbo Challenge 109,-

Game Gear

- Alien Syndrome 69,-
- Shinobi 2 64,-
- Lemmings 84,-
- R.C. Grand Prix 69,-
- Prince of Persia 69,-
- Batman Returns 79,-
- Taz Mania 79,-
- Sonic 2 84,-
- Tale Spin 79,-
- Streets of Rage 79,-
- Young Indy 79,-



George F. KO Boxing 79,-

Super Nintendo

- Power Stadion 199,-
- Parodius* 139,-
- Gods* 139,-
- SNES-Spieleberater 24,80
- Zelda III 99,-
- Mario Paint mit Maus 99,-
- Pilot Wings 99,-
- Tom & Jerry 139,-
- Super Ghouls'n Ghosts 99,-
- Super Mario Kart 99,-
- Axelay 139,-
- Sim City* 99,-
- Prince of Persia* 139,-
- Magical Quest* 129,-
- Parodius* 139,-
- Wing Commander* 139,-
- Street Fighter 2 99,-
- Turtles 4 129,-
- Super Probotector 129,-
- Joe & Mac 129,-

Master System

- New Zealand Story 99,-
- Alien 3 a.A.
- Wonderboy Monsterworld 94,-
- Batman Returns 84,-
- Master of Darkness 84,-
- Mickey Mouse II 84,-
- Lemmings 84,-
- Sonic 2 84,-
- Tazmania 84,-
- Asterix 99,-

Nintendo

- Pirates 119,-
- Donkey Kong Classic 79,-
- Battleloads 99,-
- Noah's Ark 99,-
- Mario & Joshi 79,-

Ab 3 Artikel portofrei

"und das bei unserem
 bekannten schnellen Service!"

Jetzt neu

**Mega Drive und Super NES
 Geräte liefern wir portofrei**

- Terminator 119,-
- Mega Man 4* a.A.
- MC. Donaldland 99,-
- Bucky'o'Hare 119,-
- High Speed 99,-

Neo Geo

- Neo Geo RGB/PAL 699,-
- World Heroes 349,-
- Art of Fighting 399,-
- Soccer a.A.

Game Boy

- Alien 3* a.A.
- Terminator 2 Coin up* 69,-
- Super Mario Land 2 69,-
- Mickey Dangerous Chase 69,-



- Robin Hood 69,-
- BC Kid* a.A.
- Mystic Quest dt Texte* 69,-

Sonderpreise Mega Drive

- Phantasy Star 2 79,-
- Revenge of Shinobi dt 59,-
- Moonwalker 59,-

Lynx

- Zarlor Mercenay 49,-
- Ms.Pac Pac 49,-
- Robo-Squash 49,-
- Xenophobe 49,-

Turbo Duo / PC-Engine

- Devil's Crush 59,-
- Parasol Stars 59,-
- Military Madness 59,-
- Dragon Slayer 109,-
- weitere Angebote auf Anfrage

Knallerpreise

**Tolle Neujahrsangebote!
 Bitte erfragen**

* = erscheint Januar/Februar

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKFURTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 4,-. BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN, PRESIRTÖMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 15,-. a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

DIE TOPSPIELE

MASTER SYSTEM

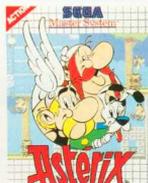


1

Sonic the Hedgehog

Wie nicht anders zu erwarten war, liegt der schnellste Igel der Welt weit vorne. Sonic räumte ab und wurde zum Spitzenreiter.

(802)



2

Asterix

Mit Zaubertrank und Hinkelstein zum Erfolg: Der pfiffige Gallier und sein starker Freund Obelix haben die Master System-Gamer voll begeistert.

(505)



3

Sonic 2

Von Null auf Drei: Sonic 2 gibt es erst seit Ende November zu kaufen, doch schon hat sich der Igel in die Charts des Jahres 1992 geschossen.

(273)

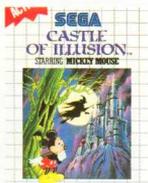


4

Populous

Gott sein macht Spaß – soviel Spaß, daß Ihr den Götterauftrieb Populous auf den vierten Platz der Hitliste 1992 gehoben und mit Götterwürden geehrt habt.

(157)



5

Mickey Mouse: Castle of Illusion

Einer darf in der Hitliste nicht fehlen: Mickey, der im letzten Jahr unzählige Male auf Euren Master Systemen Minnie befreit hat.

(102)

MEGA DRIVE



1

Sonic the Hedgehog

Gab es eine Alternative? Sonic zog mit Lichtgeschwindigkeit auf den Spitzenplatz und gibt ihn auch auf dem Mega Drive so schnell nicht wieder ab.

(1548)

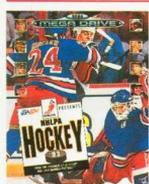


2

Sonic 2

Beinahe hätte er sich selbst überholt: Sonics zweites Abenteuer ging im Kopfan-Kopf-Finish doch nur als ehrenvoller Zweiter ins Ziel – bis zum nächsten Jahr?

(1306)

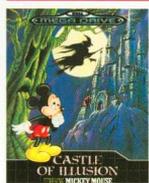


3

NHLPA Hockey '93

Ehre wem Ehre gebührt: Das Rasante Eishockey von Electronic Arts gefällt nicht nur unseren Redakteuren, auch bei Euch kommt es offensichtlich eiskalt an.

(285)



4

Mickey Mouse: Castle of Illusion

Kein Mega Drive ohne Mickey: Gegenüber Sonic deutlich abgeschlagen, aber weit vor allen anderen Helden geht die Disney-Maus auf Nr. 4 ins Ziel.

(245)



5

Mickey Mouse: World of Illusion

Wie bei Sonic: Der zweite Teil konnte sich in letzter Sekunde noch in die Charts pushen. Ob nächstes Jahr die Platzierungen vertauscht werden?

(193)

DES JAHRES 1992

GAME GEAR



1
(395)

Sonic the Hedgehog

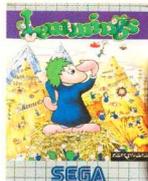
Klar, daß der Igel auch unterwegs auf dem Game Gear die Nr. 1 ist. Doppelt so viel Stimmen wie die Nr. 2 machen Sonic zum deutlichen Sieger.



2
(179)

Sonic 2

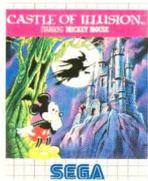
Sieh an, sieh an: Auch die Game Gear-Spieler scheinen im Dezember ganz rasch zugeschlagen zu haben. Sonst wäre Sonics zweiter Teil wohl nicht so hoch eingestiegen.



3
(83)

Lemmings

Sie sind klein, sie sind niedlich, sie sind dumm: Die Lemmings konnten sich auf dem Game Gear richtig durchsetzen, obwohl sie auf allen drei Systemen zu haben sind.



4
(57)

Mickey Mouse: Castle of Illusion

Gut, daß Sega Mickey hat. Ansonsten wäre Platz Nr. 4 der Game Gear-Charts wohl leer. Das Schloß der Illusionen hat jedenfalls viele Freunde gefunden.



5
(23)

Tazmania

Immer hungrig, immer zu Spaß aufgelegt: Das Zeichentrick-Spiel Tazmania ist in der völlig neu programmierten Game Gear-Variante die Nr. 5 des Jahres 1992.

TIPS VON GAMERS

1		NHLPA Hockey '93	MD
2		Lemmings	MD/MS/GG
3		Sonic 2	MD/MS/GG
4		Mickey Mouse: Castle of Illusion	MD
5		Asterix	MS

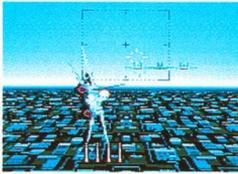
Wahnsinn! Fast 9000 Stimmen mußten wir auszählen, um die Wahl der Spiele des Jahres durchführen zu können. An manchen Tagen klagte unser Postbote über starke Rückenschmerzen, so viele Postkarten habt Ihr uns geschickt. Eines war dabei besonders witzig: Je näher der Einsendeschluß rückte, desto mehr Karten kamen für Sonic 2 und desto weniger für Sonic the Hedgehog an. Offensichtlich wechselten Eure Sympathien schnell, als Ihr endlich das Modul in Händen halten konntet. Fast hätte Sonic 2 den Vorgänger überrundet; der Einsendeschluß hat das Klassiker-Modul vor diesem Schicksal bewahrt. Bei so vielen Karten ist das Ziehen der Gewinner auch eine schreckliche Arbeit. Die Gewinner werden deswegen von uns alle schriftlich benachrichtigt. Einige Hauptgewinner können wir Euch aber schon vorab nennen:

- Das **Mega Drive von Sega** mit den zehn besten Spielen des Jahres '92 gewinnt Christof Haas aus Frauenu.
- Je einen **Tracer von Philips** gewinnen Christian Lang aus Passau, Daniel Weber aus Radefeld, Christoph Schulze aus Magdeburg, Michael Wedel aus Wendemark, Carsten Schubert aus Potsdam, Roger Gajus aus Düsseldorf, Steffen Groß aus Ost-Berlin, Stefan Amorello aus Düsseldorf, Christian Kreidel aus Gersthofen und Sebastian Walter aus Gutach.
- Das **Twinphone von Swatch** gewinnt Robert Kaiser aus Burgwald.
- Je ein **Brettspiel von Rumir's Magic Versand** gewinnen Florian Gruber aus Weinstadt, Simone Fritsche aus Dorndorf, Sven Hagemeier aus Herford, Heidi Vollborth aus Berlin und Frank Nezer aus Mühlheim/Main.

Herzlichen Glückwunsch!

TEST

MEGA DRIVE



Das 3D-Unterground-Zooming ist erstaunlich flüssig



Unser Held: Ein freudestrahlender Sonyboy à la Tom Cruise

Am Ende des Levels wird auf dem Flugzeugträger gelandet



Alle Jahre wieder versucht ein armes Programmiererteam, eines der 3D-Monster von Segas Automatenabteilung für ein Heim-Videospiel umzusetzen. Nach dem ganz nett gelungenen Afterburner, dem mittelmäßigen Out Run und der Galaxy Force-Katastrophe war jetzt das neueste Baby der Sega-Designer



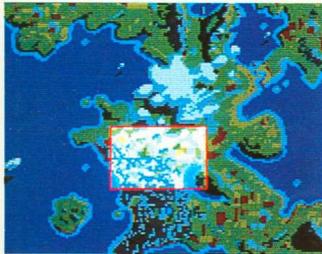
Überschallknall zum Zweiten: Erneut wummert der Nachbrenner bei einer 3D-Automaten-Umsetzung von Sega.

Zielen gespickt ist. Neben dem Abschießen der Bodenziele ist hier Ausweichen gefragt, denn teilweise kommt man den Bergwänden gefährlich nahe. Habt Ihr einen Level geschafft, folgt eine Lagebesprechung, bei der die nächsten Ziele gezeigt werden und bei der Ihr Zusatz-Waffen gegen Punkte eintauschen könnt.

Die 3D-Spielerien des Automaten packten die Programmierer gekonnt in ein Mega Drive-Modul. Und auch der Sound ist nicht schlecht. Größtes Problem des Spiels



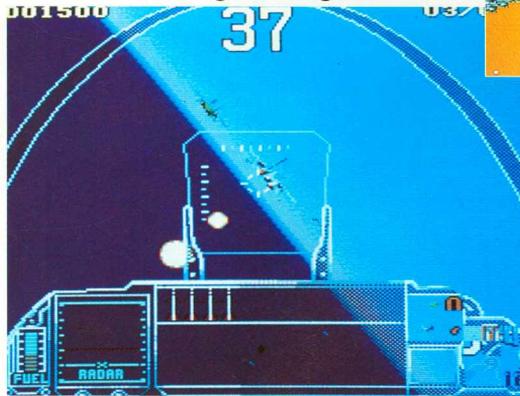
Im Bergcanyon dürft Ihr nicht an der Wand entlangschrammen



Völlig überflüssiges Kartenmaterial — aber hübsch

dran: G-Loc.

Das Spiel ist im Prinzip eine Fortsetzung von Afterburner: Ihr fliegt mit Eurer Maschine pfeilschnell über 3D-Landschaften und ballert fließig von



Im Cockpit seid Ihr den Angreifern von hinten ausgeliefert

ist also nicht wie im Fall von Galaxy Force die üble Technik, sondern leider die Qualität der Vorlage: Schon in der Automatenversion ist G-Loc eindeutig der ödeste und spielerisch schlechteste Vertreter der Sega-3D-Reihe. Bei der Umsetzung gab man sich vor allem bei der Präsentation Mühe, doch all die Waffenwahlereien und Lagebesprechungen sind reine Augen-wischerlei und können nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Spiel nur aus simplem Draufhalten, ins Fadenkreuz bekommen und Abdrücken besteht.

Solltet Ihr unbedingt ein 3D-Actionspiel in der Luft erleben wollen, ist Afterburner eindeutig die bessere Alternative. Laßt Euch von der netten Präsentation und der schnellen Grafik nicht täuschen: Spielerisch ist G-Loc ein ziemlich flacher Sturzflug.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Gute technische Umsetzung des 3D-Spektakels.

GRAFIK 2- SOUND 3

Spielerische Substanz wurde leider vergessen. Schnell kommt das große Gähnen.

NOTE 4-

Genre: Action
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 120.-

vorne und hinten herannahende Feindesscharen ab. Geändert hat sich gegenüber dem Vorgänger, daß Ihr in manchen Levels im Cockpit sitzt, in anderen wieder (wie in Afterburner) Euren Flieger von hinten seht. Ausgerüstet ist die Maschine nur mit MG und zielsuchenden Raketen, die dazu noch begrenzt sind.

Jeder Level ist in mehrere Stages aufgeteilt, in denen Ihr innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl Gegner abschießen müßt. Erwischt Ihr auch nur einen

TALESPIN

Ein himmlisches Vergnügen

© Walt Disney



Auf die Plätze, fertig – los! Die TaleSpin Helden Baloo und Kit nehmen an einer verrückten Wettfahrt um den Erdball teil. Dabei kommt ihnen natürlich ein Abenteuer in die Quere. Dafür sorgen schon Don Karnage und seine Luftpiraten-Kumpel. Aber was immer kommt: Mit Deiner Hilfe räumen es Baloo und Kit sicher aus dem Weg. Und sacken am Ende die gewinnbringende Fluglizenz ein, um die



sich alles dreht. Abflug zum Fachhandel und Take-Off. Denn runter kommst Du immer.

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61

NEU!



SEGA
Master System II

NEU!



SEGA
Mega Drive

SEGA

Der Bessere gewinnt.

Wieder mal Ärger mit dem Computer. Die Galaktische Föderation (die Guten) haben alle Daten über ihr Verteidigungssystem in einem Computer an Bord des Flaggschiffes gespeichert. Nun hat das Lohun Imperium (die Bösen) just dieses Flaggschiff angegriffen und vermeintlich zerstört. Ganz zerstört? Nein, der Computer ist heil geblieben und jetzt sitzen die besten Code-Knacker Lohuns daran, die geheimen Verteidigungs-Daten zu entschlüsseln. Um dies zu verhindern, wird ein einsames Raumschiff losgeschickt, die vermeintlich leicht

Ob Ihr den Endgegner an einer empfindlichen Stelle getroffen habt, sagt Euch die Farbe der Explosionen. Orange bedeutet „Aua“, Blau hingegen steht für „Das kitzelt mich nicht einmal, blöder Erdling“



Der Endgegner links läßt sich gut von seinen Satelliten bewachen. Der Endgegner rechts hingegen ist gar keiner. Vielmehr müßt ihr die Raketendüse ganz rechts treffen. Doch die hat eine feurige Überraschung bereit.



bewachten Daten endgültig zu zerstören. Die "leichte" Bewachung entpuppt sich aber als eine Zusammenstellung der stärksten Truppen aus dem Lohun Imperium, was die Aufgabe unwesentlich erschwert.

Thunderforce 4 ist ein reinrassiges Actionspiel mit



Nur in der Bewegung zu erkennen: Die vielen Ebenen, die einen 3D-Effekt bewirken

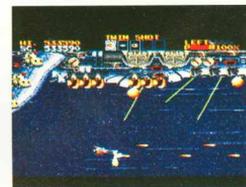
Raumschiffen, Extrawaffen, Endgegnern und vielen unterschiedlichen Leveln. Praktisch alle Level scrollen automatisch von rechts nach links, Gegner über Gegner stellen sich Euch in den Weg. Ihr steuert das einsame Raumschiff, welches durch

das eine oder andere Extra ein wenig aufgebessert werden kann. Die Steuerung des Schiffes ist extra komfortabel, denn Ihr könnt selber die Geschwindigkeit einstellen und so mit feinen, langsamen Bewegungen durch scharfkantige Felshöhlen schweben und mit Karacho ausweichen, wenn ein großer Obermütz aus allen Rohren ballert. Auch bei den Extrawaffen dürft Ihr wählen, was Ihr benutzen wollt. Aufge-

sammelte Extras sind nicht sofort aktiv, sondern werden per Feuerknopf ausgewählt. Wird Euer Raumschiff getroffen und ein weiteres Leben "angebrochen", verliert Ihr nur das eine Extra, das gerade aktiv war.

Gerade für Einsteiger ist es oft nicht leicht, schon den ersten Level eines Actionspieles zu schaffen. Damit Ihr nicht ewig denselben Level spielen müßt, haben sich die Programmierer einen prima Gag einfallen lassen: Ihr dürft am Beginn die Reihenfolge der ersten vier Level festlegen. Wenn Ihr also zuerst den Wüsten- und dann den Unterwasser-Level spielen wollt: Kein Problem. So bekommt auch der blutigste Anfänger zumindest die ersten vier von zehn Leveln zu sehen.

Langeweile ist in keinem der zehn Schmuckstück-Level geboten. Jedesmal locken neue Gegner mit neuen Waffen; Wiederholungen zwischen den Leveln gibt es nur in Einzelfällen. Jeder Le-



In einem Level wartet ein mehrere Bildschirme großes Mega-Hyper-Raumschiff

Und so geht's ab...

□ Mit dem Joypad steuert Ihr das Raumschiff durch alle Lebenslagen. Links? Rechts? Oben? Unten? Alle Richtungswünsche werden prompt erfüllt, servogesteuert und mit Antischlupf. Da dampft das Vakuum, tanzen die Neutrinos und schlagen die schwarzen Löcher Purzelbäume.



□ Stellt die Geschwindigkeit Eures Raumschiffes ein

□ Feuert das gerade aktuelle Waffensystem ab

□ Schaltet zwischen den vorhandenen Waffensystemen um



Ist das schon der Endgegner? Solange Ihr nicht die Röhren oben vernichtet, kommen immer wieder neue Monster nach.



Das ist jetzt aber der Endgegner, oder? Der Felsblock öffnet sich nach Zufall und feuert Laserblitze in Eure Richtung.



Na aber jetzt haben wir doch wohl den Endgegner gefunden. Der Typ ist nämlich besonders widerstandsfähig.



Und er gibt auch nicht auf. Bevor seine Schale in Flammen aufgeht, greift er Euch lieber noch mal direkt an.

THUNDER4 FORCE

Das Super-Ballerspiel aus Japan ist da! Noch nie waren die Gegner so bunt, so zahlreich und so gefährlich!

vel steht unter einer anderen Thematik, die sich auch in den Gegnern widerspiegelt. Im Eismeer spielen Eiswürfel, die regelrecht aus dem Weg geschmolzen werden müssen, eine tragende Rolle; in einem Mechanik-Level beginnen sich hingegen ganze Wände zu bewegen und drohen so, das Raumschiff des Spielers zu zerdrücken.

Die Phantasie der Programmierer ist am deutlichsten bei den Endgegnern zu spüren, die Euch meist (aber nicht immer) am Ende eines Levels aufauern. An manchen Stellen versuchen Euch die Programmierer regelrecht reinzulegen und drehen bekannte Prinzipien kurzherhand um. So gibt es einen Endge-

Gegen diesen fiesen Typen kämpft Ihr mal unter, mal über der Wasseroberfläche



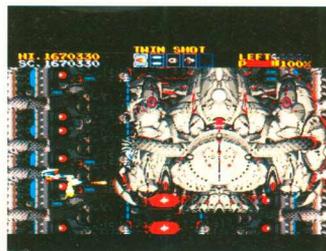
gnern, der absolut unverwundbar ist. Ihr könntet stundenlang auf ihn ballern und doch nichts erreichen. Irgendwann dämmert es einem aber, daß der Endgegner einen anderen Gegenstand bewacht; wenn Ihr diesen oft genug trifft, ist auch der Wächter geschafft.

An anderen Stellen ruft der tödlich getroffene Endgegner noch mit letzter Kraft Hilfe herbei - statt erlösendem Aufatmen also ein weiterer Adrenalin-Stoß.

Trotz aller Extras, optischer Hilfen und grandioser Grafik: Thunderforce 4 darf sich si-

cher eines der schwersten Mega Drive-Module nennen. Sind die ersten Level mit halbwegs guten Reflexen noch zu schaffen, wird das Spiel später sehr haarig und streckenweise auch manchmal unfair. Unsere Empfehlung: Wer ein Thunderforce 4 kauft, sollte auch gleich ein Mogel-Modul wie das Action Replay dazu nehmen. Ohne

Der endgültige Endgegner hat einige Tricks auf dem Kasten



„GAMERS“ meint dazu...

□ So ein Actionspiel gab's bisher noch nicht. Zehn völlig unterschiedliche Level, massenhaft Endgegner und Grafiken, eine schönere als die andere.

GRAFIK 1. SOUND 1.

□ Geht's auch ein wenig einfacher? Nur Joystick-Aristen werden auf ehrliche Art und Weise den letzten Endgegner sehen.

NOTE 2

Genre: Action
Hersteller: Tecnosoft/ Sega

ca. Preis: DM 120.-

unendlich viele Leben wird kein normaler Videospielder den allerletzten Endgegner zu Gesicht bekommen. Aber witzigerweise macht Thunderforce 4 auch mit Mogel-Modul viel Spaß: Von der Last befreit, mit vier Leben und fünf Continues haushalten zu müssen, läßt sich die wunderbare Grafik und der mitreißende Sound erst richtig genießen.

Boris Schneider

TEST

MEGA DRIVE

Mit Käpt'n Balu einmal um die Welt – doch nicht als Pauschal-Tourist, sondern in lebenswichtiger Mission.



K(r)ampf mit Gegnern: Schnell kommt Frust auf

„GAMERS“ meint...

□ 2 Spieler Option; neben Hüpf- und Spring-Leveln gibts auch Action-Szenen mit Flugzeugen

GRAFIK 3- SOUND 3-

□ Eklige Gegner, Steuerung mit Makken und Leveldesign zum verrückt werden: Liebes, öde

NOTE 3-

Genre: Geschick
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 100.-

Balu, der gutmütige Bär aus dem „Dschungelbuch“, betätigt sich heutzutage als Pilot, wie ihr in der Zeichentrickserie „Käpt'n Balu“ im Disney Club sehen könnt. In den USA heißt diese Serie „Talespin“, was den Namen dieses Moduls erklärt.

Der Bürgermeister von Balus Heimatstadt schreibt einen großen Wettbewerb aus. Der Gewinner erhält einen lebenslangen Flugvertrag mit der Stadt. Wenn Balus Chefin Becky diesen Vertrag gewänne, hätte die Flugfirma „Höher und Höher“ nie mehr



Urwaldpanorama mit Schlange



Auch die Flugzeugszenen sind öde

Geldsorgen: An mehreren Orten der Welt müssen jeweils zehn Frachtkisten aufgesammelt werden. Wer die Aufgabe am schnellsten schafft, gewinnt den Vertrag.

Nur zwei Firmen kommen in das Finale: Beckys „Höher und Höher“ und „Shere Khan Industries“. Das Los entscheidet, daß Shere Khans Firma zuerst fliegen darf, und diese führt den Job in Rekordzeit durch. Für Balu und Kit, die ganz alleine die Kisten einsammeln gehen, wird die Fahrt deswegen besonders stressig. Und da Shere Khan ganz sicher gehen will, den Vertrag mit der Stadt zu erhalten, hat er in allen Ländern seine Helfershelfer stationiert, die Balu und Kit aufhalten sollen. Schließlich ist da noch Balus Erzfeind Don Carnage, der sich ebenfalls als Behinderung erweist.

Wenn Ihr Talespin allein spielen wollt, habt Ihr die Wahl

zwischen Balu und Kit: Kit kann etwas besser springen, dafür steckt Balu eher mal eine Gegnerberührung ein. Balu ist mit seinem Paddel-Ball bewaffnet, der an einer Gummischnur immer wieder zu ihm zurückschnappt und die meisten getroffenen Gegner einfach verschwinden läßt; Kit hat seine Schleuder dabei. Zu zweit gleichzeitig könnt Ihr auch spielen, immer vorausgesetzt, ein Mitspieler ist zur Hand.

Die Level sind größtenteils die üblichen Lauf- und Springlevel, wie wir sie schon von vielen Modulen kennen. Verblüffende Ähnlichkeiten gibt es an manchen Ecken zu dem vor kurzem erschienenen „Greenog“ – offensichtlich waren hier die selben Programmierer am Werk und haben die eine oder andere Idee wiederverwertet.

Einige Level sind actionreiche Flugszenen, bei denen Ihr anderen Fliegern ausweicht, ein wenig ballert und Extras einsammelt. Keiner der Level kann allerdings durch spielerische Brillanz bestechen; vieles sieht überhastet zusammengeschustert aus, um noch schnell für das Nachweihnachtsgeschäft fertig zu werden. Die lästigen Gegner machen Eure Spielfigur recht schnell fertig und werden von Euren Ball-Attacken selbst dann nicht erreicht, wenn sie in nächster Nähe stehen. Auch sonst haben die Designer nicht viel Phantasie an den Tag gelegt: Ein Level, der halb unter Wasser spielt, ist ja spaßig, aber diesen Gag dann immer und immer wieder zu wiederholen, ist langweilig. Da man auch erst zu spät sieht, wann Balu unter Wasser die Luft ausget, wird so manches Bildschirmleben ausgehaucht.

Alles in allem bleibt Talespin nicht mehr als ein Hüpf- und Spring-Spiel, mit dem sich die Programmierer nicht gerade mit Ruhm bekleckert haben. Dem Adjektiv „Disney-Spiel“ wird es angesichts von Mickey und Donald auf gar keinen Fall gerecht.

Boris Schneider

Balu über den Dächern der Großstadt



SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) "Magnum" nur **DM 359,-**
inkl. Sonic und Soccer
und Columns und Super Hang On und 2 Joypads

"Menacer" Lichtpistole a.A. **49,-**
Joypad Pro 2, Dauerfeuer DM **29,-**
Spieler Adapter für Importe DM **29,-**

NEU :

Batman Returns a.A. **Micky & Donald** DT **99,-**
Sonic II DT **99,-** **Super Shinobi II** a.A.

Shadow o.t. Beast 2 US	109,-	Immortal US	109,-
NHL Hockey '93 US	109,-	Turtles 4 US	119,-
Super Battle tank US	119,-	Bio Hazard DT	109,-
Double Dragon US	99,-	Midnight Resistance JP	89,-
LHX Attack Chopper US	109,-	John Madden 93 DT	109,-
Team USA Basketball US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Superman US	109,-	Predator 2 US	109,-
		Shadow Dancer US	89,-
		Wonderboy 5 US	109,-
Desert Strike US	99,-	Donald Duck JP	79,-
Dragons Fury US	99,-	Roadrash 2 US	109,-
Arch Rivals US	109,-	Spiderman JP	59,-
Terminator 2 US	109,-	Micky Mouse JP	79,-
Universal Soldier US	109,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien 3 US	99,-	Streets of Rage JP	79,-
Smash TV US	109,-	Out Run JP	69,-
Lemmings US	99,-	Indy 3 Last Crusade US	119,-
Sokoban US	69,-	Lotus Turbo Chall. DT	109,-
WWF Superstar DT	109,-	Captain America US	119,-
European Club Soccer DT	109,-	J. Capriati Tennis US	109,-

**Viele weitere Spiele,
ständig Neuheiten.**

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL
Grundgerät (deutsch) RGB je **DM 699,-**

NEU : **Viewpoint** a.A.

Blues Journey	199,-	Sengoku	249,-
Top Player Golf	199,-	Robo Army	249,-
Bowling	199,-	Trash Rally	299,-
Cyber Lip	199,-	Fatal Fury	299,-
Ghost Pilot	199,-	Mutation Nation	299,-
King of Monster	249,-	Last Resort	299,-
Ninja Combat	199,-	Ninja Commando	299,-
Baseball Stars	199,-	King of Monster 2	299,-
Burning Fight	249,-	World Hero	329,-
Alpha Mission	249,-	Art of Fighting	399,-
Andros Dunos	299,-	Nam 75	199,-
Magician Lord	199,-		

Lieferung per Nachnahme mit Post oder UPS. Portokosten DM 10,-.
Öffnungszeiten Versand: Mo. - Fr. 9.30 - 13.00 Uhr und 14.00 - 18.00 Uhr.

Versionen der Spiele: DKA = Import mit deutscher Kurzanleitung, DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch.
Für einige Spiele sind Spiele-Adapter notwendig. Viele weitere Artikel lieferbar, ständig Neuheiten.

Jetzt lieferbar !!

TURBO DUO

MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



Turbo Duo Grundgerät RGB Set

mit 5 Spielen: Gates of Thunder,
Bombs Adventure, Bombs Revenge,
Y's Adventure I + II, Ninja Spirit a.A.

Turbo Express Handheld

Super Grafik und Sound !
Komplett mit deutschen Anleitungen a.A.

Dragon Spirit US	Parasol Stars US
Fighting Street CD US	Prince of Persia CD US
Galaga 90 US	Shape Shifter CD US
Jackie Chan US	Soldier Blade US
Lemmings CD JP	Star Parodger CD JP
Loom CD US	Super Star Soldier US
Neotopia 2 US	TV Sports Basketball US
New Adventure Island US	World Court Tennis US

Viele weitere Spiele, ständig Neuheiten.

Nintendo

Super NES
(16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel nur **DM 299,-**
Grundgerät (Deutsch) ohne Spiele **DM 199,-**
Universaladapter f. Importspiele **DM 39,-**
Joypad **DM 49,-**

NEU :

Pro Tennis a.A. **Micky Mouse** a.A.
Star Wars a.A. **Mario Kart** a.A.

Super Tennis DT	99,-	WWF Wrestlingmania DT	129,-
F - Zero DT	99,-	Terminator 2	a.A.
Super Soccer DT	99,-	Wings II	119,-
Sim City DT	99,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	99,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	99,-	Super Probotector DT	119,-
Rampart US	99,-	Soulblader US	119,-
Streetfighter II DT	99,-	Final Fantasy Mystic DKA	109,-
Mario Paint DT	99,-	Hook US	119,-
Amazing Tennis US	119,-	Axelay DT	a.A.
Desert Strike US	119,-	Super Aleste US	119,-
Mario Kart DT	119,-	Superman US	a.A.
Double Dragon US	129,-	Chuck Rock US	119,-
Devil Crash Pinball US	a.A.	Roadrunner US	119,-
Harley Homungous US	a.A.	Imperium US	119,-
NHL Eishockey US	129,-	Cyberspin US	119,-
Star Wars DT	a.A.	Best of the Best US	129,-
Tiny Toons Adventure DT	a.A.	Out of this World US	129,-
Wing Commander US	139,-	Pushover US	119,-
Pilot wings DT	a.A.	Chester Cheetah US	129,-
Ghoul's n Ghosts DT	a.A.	Firepower 2000 US	119,-
Acraiser DT	a.A.	Jimmy Connors Pro US	129,-
Lemmings DT	a.A.		

Viele weitere Spiele, ständig Neuheiten.
Vorankündigungen beziehen sich auf dem nächst-
erscheinende Europaversionen.



CWM Computerversand und -shop

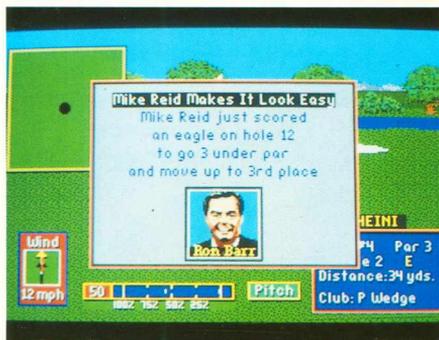
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82 · Fax 50878



TEST

MEGA DRIVE

PGA TOUR GOLF II

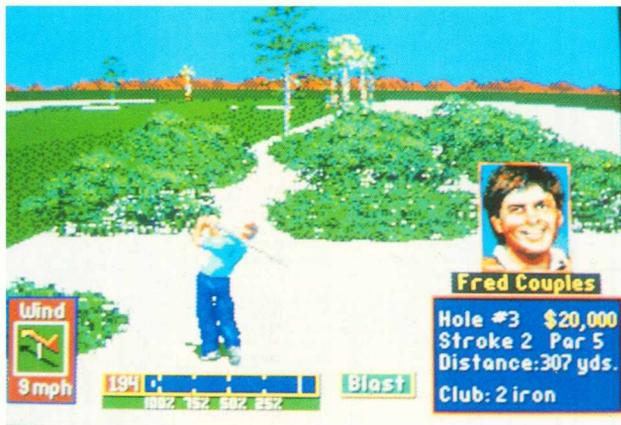


Das Fernsehfeeling kommt durch den Kommentator auf

Fortsetzung folgt: Electronic Arts bastelt fleißig an verbesserten Versionen seiner Sporthits. PGA Tour Golf tat die Frischbytes-Kur besonders gut.

Hinter dem Kürzel „PGA“ verbirgt sich nicht die „Partei der Gamers-Abonnenten“, sondern die Spielervereinigung der besten US-Golfprofis. Bei Turnieren kämpfen die Herren mit den bunten Hemden um schwindelerregend hohe Preisgelder; wer nach vier Platzrunden die wenigsten Schläge benötigt, darf sein Portemonnaie mit der dicksten Prämie füllen. Rund um die spannenden PGA-Wettkämpfe strickte Electronic Arts seine erfolgreiche Golfsimu-

Mit Karacho aus dem Bunker (hoffentlich klappst)



Player	Score	Prize
Steve Connors	2	\$20,000
Chris Swadlow	0	\$5,000
Pitoh	0	\$5,000
Procy Zolner	0	\$5,000

White Flagged: \$50,000
Purple Flagged: \$20,000
Hole #1: 15 min for \$20,000

Beim Skins-Game geht es um bare Dollars für jedes Loch

lation „PGA Tour Golf“, die erst vor kurzem durch U.S. Gold's „World Class Leaderboard“ Konkurrenz erhielt. Beim Ringen um die Gunst der Golf-begeisterten Mega Driverler schlägt EA jetzt zu-

rück: Mit deutlich besserer Grafik und ein paar neuen spielerischen Features stürmt „PGA II“ die Fairways.

Zu den vier Golfplätzen, die schon der Vorgänger auf Lager hatte, sind drei neue Meisterschaftskurse dazugekommen. Insgesamt habt Ihr also die Wahl zwischen sieben Plätzen mit je achtzehn Löchern. Ihr könnt Eurer Spielfigur einen Namen geben und dann bei Turnieren gegen sechzig

Computerprofis antreten. Bis zu vier menschliche Spieler dürfen auch eine Runde untereinander austragen. Da im Modul eine Batterie steckt, werden Spielstände und Statistiken gespeichert. Langfri-



Beim Angriff auf's Grün sollte man den Wind beachten

stigt ist die Motivation beachtlich, denn Ihr könnt versuchen, Euch auf den ersten Platz der Geldrangliste vorzuarbeiten — ein hartes Stück Arbeit. Nach jedem gespielten Loch wird bei einem Turnier die Anzeigetafel mit dem aktuellen Zwischenstand angezeigt. Außerdem meldet sich manchmal ein TV-Reporter zwischendurch, wenn gerade einer der Computergolfer ein bemerkenswertes Resultat geschafft hat.

PGA II bietet einen neuen,

„GAMERS“ meint dazu...

Geschniegelte Golf-Simulation mit guter, leicht erlernbarer Steuerung. Verschiedene Spielmodi und Computergegner sowie deutlich bessere Grafik als beim Vorgänger. Batterie speichert Spielstände und Statistiken.

GRAFIK 2 SOUND 3

Unter den sieben Kursen sind vier alte Bekannte vom ersten PGA-Modul dabei.

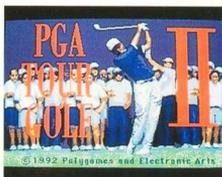
NOTE 1

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts

ca. Preis: DM 120.-

zusätzlichen Wettkampfmodus. Bei „Skins“ treten zwei bis vier Spieler zu einer reinen Geldscheffel-Runde an. Jedes Loch ist einen bestimmten Dollar-Betrag wert; wer die wenigsten Schläge benötigt, sackt die Prämie ein. Benötigen mehrere Spieler die gleiche Schlaganzahl, dann wird das Geld nicht geteilt. Es fließt vielmehr in einen Jackpot und erhöht die Prämie fürs nächste Loch. Besonderer Gag bei Skins: Ihr könnt zwischen zehn speziellen Computergegnern wählen, die Ihr im Gegensatz zum Turniermodus auch spielen seht. Die Spannung beim Zusehen ist nicht ohne — wenn der Kommentator vor einem Schlag des Computer-



Auch dieses Sportspiel geht jetzt in die zweite Runde

schicktes Drücken des Feuerknopfes, während ein Balken sich auf einer Anzeige hin und her bewegt. Halte! Ihr vor dem Abschlag zusätzlich Feuerknopf C gedrückt, beeinflusst Ihr jetzt auch „Draw“ und „Fade“. Damit könnt Ihr der Ballflugbahn unmittelbar vor der Landung einen zusätzlichen Drall nach links



Computergegner "Fuzzy" (den gibt's wirklich) ist am Schlag

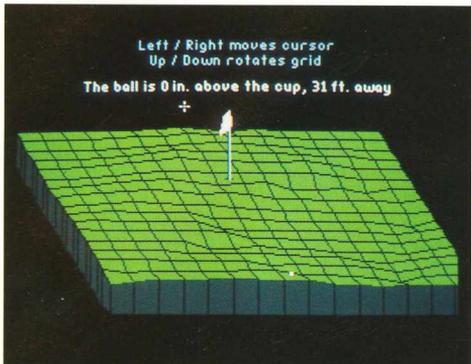
einer Nahaufnahme gezeigt.

Vor allem grafisch hat PGA beim zweiten Teil einen Zahn zugelegt. Ihr seht das Geschehen nach wie vor aus der Sicht Eurer Spielfigur. Die 3D-Darstellung ist immer noch erfreulich schnell, aber entschieden bunter und schöner als beim Vorgänger. Der Sound blieb karg: Ab und zu raunt das Publikum ehrfurchtsvoll vor sich hin und beim Abschlag dringt ein digitalisiertes „Wock!“ aus dem Lautsprecher.

Electronic Arts hat an einem guten Produkt geschickt gefeilt und eine neue, ver-

besserte Golf-Simulation draus gemacht, die wenig Wünsche offen läßt. Schöner Grafik, mehr Spielmodi, neue Plätze; die ganze Pracht wurde kombiniert mit der guten Steuerung, die schon den Vorgänger auszeichnete. Lediglich bei den Golfplätzen hätte man spendabler sein dürfen; vier der sieben Kurse sind immerhin alte Bekannte aus Teil 1. Ansonsten zieht sich PGA Tour Golf II bestens aus der Affäre und spielt sogar das starke World Class Leaderboard aus.

Heinrich Lenhardt

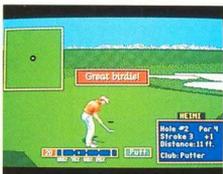


Die Unebenheiten des Grüns seht Ihr in einer 3D-Ansicht

gegners verkündet „Dieser Putt ist 10.000 Dollar wert“, dann entwich einem schon einmal ein kleines Stoßgebet der Marke „Bitte laß ihn vorbeischießen!“.

Auch bei der Steuerung gibt es eine neue Feinheit. Wie gehabt bestimmt Ihr Schlagweite und Stärke durch ge-

oder rechts geben. Ein unsichtbarer Computer-Caddy reicht Euch automatisch den günstigsten Schläger, aber um das Umkurven von Bäumen, Bunkern und Bächlein müßt Ihr Euch schon selber kümmern. Beim Putten bekommt man die tückischen Holprigkeiten des Grüns in



Der Ball ist im Loch, das Publikum tobt

Und so geht's ab...

Nach links und rechts drücken, um die Schlagrichtung zu ändern.

In Menüs: Menüpunkt wählen.

Schlag auslösen. Mehrmals drücken, um Stärke und Effekt zu bestimmen.

In Menüs: abbrechen. Vor dem Abschlag: Gedrückt halten, um Draw und Fade einzustellen.



Erstmal suchen wir uns einen Kurs aus

Hole #2 387 yards Par 4
TPC at Southwind
Distance: 117 yards

Von jedem Loch gibt es eine Vogelperspektive

Hole #3 525 yards Par 5
TPC at Southwind

Ein Hubschrauberflug offenbart die Tücken

Sonic 2



Hangingglider-Sonic: Drachenfliegen ist eines der neuen Hobbies des Igel

Dr. Robotnik ist wieder da! Schon einmal wurde der eigenwillige Wissenschaftler, dessen liebstes Hobby das Verwandeln flauschiger Tiere in Roboter ist, vom Wunderigel Sonic in seine Schranken gewiesen. Wie jeder akademische Bösewicht von Format sinnt Robotnik auf Rache und entführt Tails. Der Schurke spekuliert darauf, Sonic in sein Reich zu locken kann, um sich so am blauen Schnellstachler zu rächen. Fragen Sie aber die Handbuch-Abteilung von Sega lieber nicht nach logischen Mängeln dieser Story („War-

um hat Robotnik nicht gleich Sonic entführt?); die Herrschaften haben noch ganz andere Probleme und übersetzen „You receive a continue“ gnadenlos mit „Du erhältst ein Weitermachen“ — Schauder, Schauder!

Apropos übersetzen: Auf dem Game Gear offenbart Sonic 2 verblüffende Ähnlichkeiten zur Master-System-Version. Die Grafik wurde etwas angepaßt, indem die Objekte vergrößert wurden. Ansonsten blieb alles beim Alten. Ihr steuert Sonic durch sieben Welten mit je drei Runden. Robotniks Robo-monster können geknackt werden, indem Sonic sie anspringt. Schutzspenden



Sonic am Ende: Eine Bonushöhle in Level 2

Das Jahr des Igel ist angebrochen: Sonic 2 gibt auch auf dem Game Gear Gas und orientiert sich dabei stark an der Version fürs Master System.



Fortbewegungs-Mittel: Schräge Trampoline...

Pressluftschläuche, schwebende Plattformen...

und Loopings bringen den Igel auf Trab



Bergwerkssonie: Indiana Jones inspirierte auch Sonic

wieder die Ringe, die dafür sorgen, daß Sonic bei einer Gegnerberührung kein Leben verliert. Der dritte Abschnitt jedes Levels wird von einem Obergegner bevölkert, den Ihr mit einer speziellen Taktik im Duell Monster gegen Igel be-

siegen müßt. Der wesentlichste Unterschied zu Sonic 1 auf dem Game Gear sind die Hilfsmittel, die unser Held jetzt benutzen kann. Im Laufe des Spiels rast er mit einem Minenfahrzeug durch Bergwerke, schwebt an einem Parag-

Und so geht's ab...



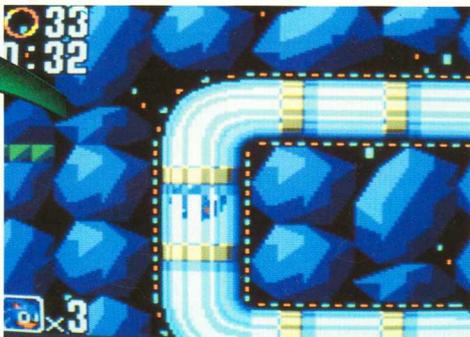
☐ Sonic steuert sich wie gewohnt. Drückt Ihr nach unten, duckt er sich

☐ Mit Button 1 springt Sonic. Er kann natürlich wieder im Sprung Gegner erwischen

☐ Auch Button 2 wird nur zum Springen benutzt



Röhren-Raserei: Sonic wird durch Pressluftschläuchen gezogen



liding-Schirm über den Wolken, gleitet in einer Luftblase durchs Wasser oder rotiert durch gigantische Zahnräder.

Leider hat Sega die Master-System-Version, deren ausführlichen Test Ihr in GAMERS 1/93 nachlesen könnt, recht lieblos rübergezogen. OK, die Grafik wurde etwas angepaßt, aber an die typischen Game-Gear-Spielgewohnheiten hat niemand gedacht. Es gibt keine Passwörter oder Level-Anwahltricks; selbst Continues müssen mühsam erspielt werden. Wer spielt ein derart komplexes Modul auf dem Game Gear in einem Rutsch durch? Da macht ja jedes Batterieset schlapp. Das tolle Tempo

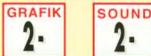
hat außerdem einen Bumerang-Effekt und erweist sich als Spielbarkeits-Vermieser. Auf dem kleinen Game-Gear-Bildschirm hat man oft Mühe, Gegner und Fallen rechtzeitig zu erkennen.

Glühende Sonic-Fans sollen sich zwar trotzdem nicht vom Kauf der heiß ersehnten Fortsetzung abhalten lassen, aber der Turbo-Igel ist wirklich nur bedingt Game-Gear-tauglich. Am besten genießt man seine Abenteuer auf dem Mega Drive in grafischer und spielerischer Spitzenqualität.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint dazu...

□ **Komplexer Jump-and-Run mit hübschen Grafiken. Auch bei seinem zweiten Abenteuer kennt Sonic kein Tempolimit.**



□ **Keine Passwörter, kein Speichern des Spielstands. Ein schönes Spiel, das leider ziemlich Game-Gear-untauglich ist.**

NOTE

2-

Genre:
Geschick

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 90.-



Beach Games



World Games

Deutschland

Am Brenner 3 6972 Tauberbischofsheim

Tel.: 093 41 / 31 21

Schweiz

Fellerstraße 40/A7 CH-3027 Bern

Tel.: 031 991 7401

MEGA DRIVE

Streets of Rage Dt	95,-
Sonic 2 Dt	89,-
Mickey & Donald Dt	94,-
Thunderforce 4 Dt	99,-
Ecco the Dolphin Dt	99,-
Talespin (Balou) Dt	94,-
Terminator 2	109,-
NHLPA Hockey	104,-
Shinobi 2	99,-
Desert Strike	99,-
Phantasy Star 2 Dt	79,-
Phantasy Star 3 Dt	79,-
Lotus Turbo Challenge Dt	99,-
Ferrari Grand Prix Dt	99,-
LHX Attack Chopper Dt	99,-
Superman	a.A.
Chester Cheetah	a.A.
John Madden '93 Dt	109,-
Batman Returns Dt	94,-
Crüe Ball Dt	99,-
Road Rash 2 Dt	99,-



Magnum Set nur 349,- DM

Turtles 99,- DM



Alien 3 Dt	109,-
Universal Soldier	99,-
Tiny Toon	a.A.
Amazing Tennis	a.A.
Battletoads	a.A.

Game Gear

Game Gear mit Sonic und Netzteil	329,-
Lemmings	79,-
Shinobi 2	78,-
Sonic 2	79,-
Batman 2	79,-
Streets of Rage	79,-
Taz Mania	79,-
Alien 3	79,-

Master System

Sonic 2	79,-
Lemmings	79,-
Batman 2	79,-
Alien 3	89,-



Wir haben auch Nintendo und Neo Geo im Programm. Fordern Sie unser Gesamtprogramm gegen 1 DM in Briefmarken. Versand per NN + 8 DM; Vorkasse nur mit Eurocheck + 4 DM



TEST

MEGA DRIVE

Edler Ritter im Kreuzzug gegen die Herrschaft des Schreckens. Also: Die Messer geschärft und die Schwerter poliert.

RISKY WOODS



Wird eine Truhe unter Beschuß genommen, fliegen Euch verschiedene Gegenstände entgegen



In den düsteren Wäldern erwarten Euch außer Untoten auch die seltsamsten Monster

Der wohl niemals endende Kampf zwischen Gut und Böse schreibt sein nächstes Kapitel. Draxos, Herrscher des Schreckens, hat die Welt in seinen Bann gezogen. Alle Versuche den offensichtlich übermächtigen Gegner in die Flucht zu schlagen, haben bisher nicht gefruchtet. Selbst die Mönche des Landes waren, ehe sie sich versahen, mit ihrer Weisheit am Ende. Sie wurden kurzerhand zu

eisigen Statuen aus Stein verwandelt. Die Lage scheint aussichtslos! Doch wie der Zufall es will, beschert uns die Geschichte doch tatsächlich einen wagemutigen Jüngling namens Rohan, welcher sich aufmacht, um dem skrupellosen Herrscher und seinem Gefolge den Marsch zu blasen.

„Risky Woods“, das neueste Action-Abenteuer aus dem Hause Electronic Arts, bietet Euch zwölf relativ ab-

wechslungsreiche Level, wobei in jedem dritten lediglich ein Endgegner auf Euch wartet. In den übrigen Stufen ist die Grundthematik gleichbleibend: Ihr kämpft Euch nach alt bekanntem Hüpf- und Schießprinzip durch die (grafisch wirklich ansehnlichen) Wälder und übrigen Fantasykulissen, wobei jeweils zwei bis drei Mönche schon sehnsüchtig auf Euch warten. Ihrem Dasein als Statue kann durch ein paar gezielte Tref-

fer ein Ende bereitet werden. Auf Eurer Suche nach den hohen Herren begegnen Euch selbstverständlich eine Reihe von unliebsamen Kreaturen, welche bei Körperkontakt Lebensenergie abziehen. Truhen und Säcke liefern allerhand magische Gegenstände zum Stärken. Außerdem enthalten sie ringförmige Schlüssel, die sich beim Antreffen eines Torwächters als erfreulich nützlich erweisen. Durch Drücken der verbleibenden Taste auf dem Joypad wirft unser Held den Schlüssel in das Schloß des Tores. Eine Melodie ertönt und gleichzeitig erscheinen Richtungspfeile auf dem Schloß.

Gelingt es, die Melodie durch Betätigen des Steuerkreuzes nachzuspielen, macht sich der Wächter kurzerhand aus dem Staub, wobei er Euch seine Schätze hinterläßt. Diese wirklich nette Idee der Programmierer entpuppt sich im Verlauf der Reise als gelungen. Fühlt man sich im ersten Level beim Nachgedudel von drei Tönen noch gnadenlos unterfordert, so wird in höheren Stufen



Früher oder später werdet Ihr auf einen Torwächter stoßen...



... dem Ihr den Schlüssel entgegenwerfen müßt



Nun sind Richtungspfeile auf dem Schloß zu erkennen. Diese Richtungen müssen mit dem Steuerkreuz "nachgespielt" werden

selbst der souveränste Spieler mit bis zu acht Noten in seiner Konzentration gefordert. Die auf den Erdboden verstreuten Präsenze des Wächters können, wie alle anderen Gegenstände auch, durch simples Hinknien auf-

Waffen zu bestücken. Fast jedes besiegte Monster hinterläßt eine gute Gabe. Zu meist drückt sich diese in einem Rüstungsteil aus. Eifrige Sammler dieser Teile werden mit silbernen bzw. goldenen Rüstungen belohnt, welche

manöver flöten und somit auch unter Umständen die mühsam erarbeitete Rüstung.

Alles in allem kann man dieses grafisch solide Modul als gelungen bezeichnen. Viele kleine Extras frischen das wahrlich nicht neue Spielprinzip angenehm auf. So wird z.B. begeisterten Sammlern das Zeitlimit zum Verhängnis, entdeckte Totenschädel können bei Anwendung jeden Durch schnittsgegner im Handumdrehen beseitigen und eben noch energiefördernde magische Gegenstände schicken Euch im jeweiligen Level um

einige gerade schwer erkämpften Meter zurück. Die zahlreichen Monster sind zwar nicht zu unterschätzen, in ihren Bewegungsabläufen aber zu berechenbar. Vor allem die Endgegner sind dadurch mit etwas Übung durch bestimmte Schieß- und Sprungrhythmen nicht allzu schwer zu bewältigen. Doch auch diese Tatsache kann den aufkommenden Spielspaß nicht wesentlich schmälern, so daß nicht nur Liebhaber dieses Genres einen Trip in die „Risky Woods“ wagen können.

Reza Abdolali



Im dritten Level trifft Ihr auf den ersten Endgegner

genommen werden. Da zur Verteidigung bislang nur Messer zur Verfügung standen, besteht nun die Möglichkeit, sich mit Morgensternen, Feuerkugeln oder ähnlichen

Euren Energieverlust bei Treffern halbieren oder sogar gänzlich einschränken. Doch Vorsicht! Rüstungsteile gehen unabhängig von der Körperpanzerung bei jedem Fehl-

„GAMERS“ meint...

Flottes Action-Abenteuer, ansehnliche Grafik, einige gelungene Ideen.

GRAFIK
2.

SOUND
3.

Nicht allzu viel Abwechslung, mäßiger Sound.

NOTE
3

Genre:
Action

Hersteller:
Electronic Arts

ca. Preis:
DM 120.-

ZAPP

G • A • M • E • S

TEL. 06131 - 230492

Too Hard to Handle

Sega Game Gear:

Streets of Rage	79,-
Lemmings	79,-
Terminator	79,-
Alien 3	79,-
Batman	79,-
Shinobi 2	79,-

Sega Mega Drive:

Thunderforce 4 Dt	119,-
Wrestlemania Dt	119,-
Ecco Dt	119,-
World of Illusion	99,-
Terminator 2 Arcade	119,-
Streets of Rage 2 Dt	109,-
Turtles	129,-
Popolous 2	a.A.
Megalomania	a.A.
Shining Force	a.A.
Rainbow Island	109,-
Chicky Chicky Boys	99,-

UMBAU IHRES MEGA DRIVES: NUR 60,-

- Schalter 50/60 hz
- Schalter us/jap Sprachchip

Sie können jede erhältliche Software und jedes CD-Rom anschließen



ZAPP • ROCHUSSTR. 11 • 6500 MAINZ

MEGA-SPIEL-VERSAND

Frank Thoma - Waldweg 9 - 2085 Quickborn

Mega-Angebot

Mickey & Donald	DT	95,-
Streets of Rage II	DT	95,-

Mega Drive		Mega Drive			
Tale Spin	DT	99,-	Sonic 2	DT	99,-
Arielle	DT	99,-	Gem Fire	US	129,-
Batman Returns	DT	99,-	Galahad	DT	109,-
Lemmings	US	109,-	Terminator	US	109,-
Indianer Jones	US	119,-	Terminator II	US	109,-
Bio Hazard Battle	US	109,-	Road Rash II	US	109,-
Uncharted Water	US	139,-	Lotus Turbo Ch.	US	109,-
Super Battle Tank	US	129,-	Carmen Sandiego II	DT	119,-
Universal Soldier	US	109,-	Steel Talous	US	109,-
Shadow of the Beast II	US	109,-	LHX Attack Copper	US	109,-
Captain America	US	119,-	Aquatic Games	US	95,-
Superman	US	109,-	NHLPA Hockey 93	US	109,-
Tazmania	US	99,-	Toxic Crusaders	US	99,-
Dragons Furry	US	95,-	Super Smash T.V.	US	99,-
Might + Magic III	US	129,-	Rampart	US	99,-
Super WWF	US	109,-	Kid Chameleon	DT	109,-
Mega lo Mania	US	a.A.	Ecco (Dolphin)	DT	109,-
Amanzing Tennis	US	a.A.	F 15 Strike Eagle	US	a.A.
Power Monger	US	a.A.	Phantasy Star II + III	DT	je 89,-
Chaikan	US	a.A.	Action Replay	-	139,-

und vieles mehr, auf Anfrage.

Lieferung zzgl. Verpackung, Porto, per Nachnahme.

Telefon ab 9 - 17 Uhr (04106) **7 59 62**

Telefon 19 - 21, Sa. 12 - 18 Uhr (04106) **7 81 20**

Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

Die verfressensten Kreaturen des Alls befallen ein Segamodul. Nur gut, das Ripley aus Alien 3 den Biestern folgt!

ALIE



Ripley in Action: Mit Flammen- und Granatwerfern kämpft man sich durch endlose Labyrinth und befreit die Gefangenen

Monster haben es bekanntlich schwer, die Sympathie eingelegter Segafans für sich zu gewinnen. Sie sind meist groß, grün, schleimig und ausgesprochen häßlich. Erwartete allen Ernstes jemand, daß dies bei Alien 3, dem Spiel zum gleichnamigen Science-Fiction-Kinoerfolg, anders sein würde?

Ripley, die kahlköpfige Heldin der Trilogie, befindet sich an Bord des Raumschiffs SULACO im Kältehyperschlaf. Es kommt zum Zwischenfall. Die Schlafkapseln mit den tiefgekühlten Körpern werden vom Schiffscompu-



Im Spiel hat Ripley noch weniger Haare als im Film

ter vorsichtshalber auf den Bergbauplaneten FIORINA 161 abgeworfen, der auch als Sträflingskolonie genutzt wird. Die gierigen Aliens haben dies natürlich mitbekommen, und sind Ripley aus reiner Vorliebe für menschliches Fastfoodmaterial gefolgt. Inzwi-

schen haben sie alle menschlichen Wesen in ihre Gewalt gebracht. Die letzte Hoffnung ruht nun allein auf unserer Heldin. Also ran an die Dinger, Ripley!

Damit sie den Kampf gegen die verrinnende Zeit gewinnen kann, trägt Ripley übrigens weitere Dinge als nur sich selbst durch die fünfzehn Normal- und drei Zusatzlevels. Eine Kanone ist dabei noch das harmloseste Utensil, da man während des Spiels zwischen Handgrana-

findigmachen der menschlichen Alienkonserven kann durch ein Radar erleichtert werden, das allerdings erst nach dem Auffinden der zugehörigen Batterien funktioniert. Vorsicht und Wachsamkeit sind oberstes Gebot. Am Ende eines dunklen Ganges oder unter irgendeiner Plattform können die gefährlichen und äußerst agilen Tierchen lauern. Zum Glück spielt auch Ripleys Beweglichkeit mit, so daß die Steuerung dieses nicht gerade



Ripley's Ende kommt dank des happyen Schwierigkeitsgrades öfter

leichten Actiontitels keine größeren Verrenkungen am Joypad erfordert. Dem Master System-Besitzer kommt mit Alien 3 kein vermurkstes Filmhängsel in den Modulschacht, sondern ein durchaus fesselndes Actiongame. Die Grafik nutzt die Möglichkeiten des Mastersystems völlig zufrieden-

stellend und produziert einen Raumeffekt durch Erzeugung einer weiteren bewegten Ebene im Background. Soundeffekte und Musik gehören ebenfalls in die Kategorie guter Durchschnitt. Spielspaß ist ausreichend vorhanden, was Alien 3 von so manch anderem Filmspiel unterscheidet und das Modul deshalb empfehlenswert macht.

stellend und produziert einen Raumeffekt durch Erzeugung einer weiteren bewegten Ebene im Background. Soundeffekte und Musik gehören ebenfalls in die Kategorie guter Durchschnitt. Spielspaß ist ausreichend vorhanden, was Alien 3 von so manch anderem Filmspiel unterscheidet und das Modul deshalb empfehlenswert macht.

Carsten Schmitz

„GAMERS“ meint...

Gut gemachtes Actionspiel mit allen typischen Elementen des Genres.

GRAFIK
2

SOUND
2

Für Anfänger etwas zu schwer und ohne Karte zu unübersichtlich.

NOTE
2

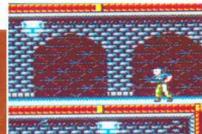
Genre:
Action

Hersteller:
Arena

ca. Preis:
DM 70,-



Sind die Kameraden gerettet...



Endlose Suchereien unter Zeitdruck



...kriechen Aliens en masse auf Euch zu

N 3



Rauschende Wasserfälle im Techno-Labyrinth



Und die Plage nimmt kein Ende. Nun besiedeln die Aliens auch schon das Game Gear!

Einmal Aliens zum Mitnehmen! So könnte eine Bestellung für Arenas Umsetzung von Alien 3 für den Game Gear heißen. Auch auf dem Farb-LCD-Bildschirm von Segas Handheldmaschine müssen nun die schaurig glibbrigen Monster von der Kinoleinwand dafür büßen, daß sie ihren Nachwuchs vorzugsweise in menschlichen Körpern aufwachsen lassen.

Die Heldin Ripley erledigt auch auf dem Game Gear mit dem richtigen Elan ihren Job, vermöbelt die Aliens ordentlich und befreit nach einem informierenden Blick auf den Radarschirm die hübsch verschürnten Gefangenen der reptilartigen Weltraumplage. Doch die sind in dem Gewirr der Stollen und Gänge trotz Ortungsgerät nicht immer leicht zu finden. Schnelle Reaktionen sind Voraussetzung, so daß man Alien 3 keinesfalls in die Kategorie lockeres Rumgeballere einordnen darf. Das Auswählen zwischen Handgra-

nate, Maschinenpistole, Rakete und Flammenwerfer ist nicht immer einfach, da die Waffenpalette unterschiedliche Vor- und Nachteile aufweist. Die MP reagiert am schnellsten, erzielt aber nur wenig Wirkung. Mit Durchschlagskraft trumpft dagegen der Flammenwerfer auf. Die Zahl seiner Einsätze ist, wie bei allen übrigen Systemen, begrenzt. Zum Glück kann



Ripley bekommt nur selten das Tageslicht zu sehen

Ripley Munition finden und aufnehmen. In lichtlosen, aber lukrativen Kammern kann dieses Material haufenweise lagern, oder andererseits gerade eine gutbesuchte Alienparty stattfinden. In den engen Stollen des Minenplaneten bewähren sich Handgranaten, die munter in Richtung der im Dunkeln kauern den Aliens kullern. Die Raketen sind prädestiniert für Fernziele. Sollte Ripleys Lebensenergie zur Neige gehen, kann der Spieler mit einigem Glück Verbandskästen finden, die unserer Heldin neue



Blutig anatomisches wird im Sezerraum der Kolonie geboten. Igit...

Kraft verleihen. Sind alle Leben futsch oder ist Eure Zeit zum wiederholten Male abgelaufen, kann der Spieler Continues zum Weiterspielen in Anspruch nehmen. Ein Passwortsystem fehlt, ist aber aufgrund der insgesamt achtzehn Level entbehrlich.

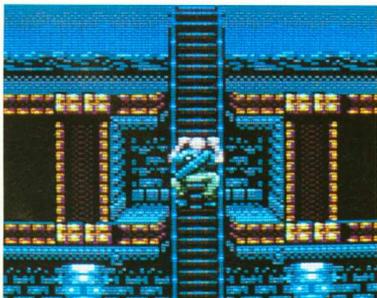
Alien 3 für den Game Gear ist eine technisch genauso gute wie identische Umsetzung der Master-System-Version. Die Grafik ist ebenfalls ansprechend. Musik und Soundeffekte entsprechen der Heimkonsolenversion. Am Genre interessierten Spielern ist auf jeden Fall zu diesem Titel zu raten.

Carsten Schmitz



Die Aliens krabbeln unter der Decke...

... und klettern die Wände hinauf



Alien-hatz für Geübte: Der Schwierigkeitsgrad ist mal wieder ganz schön happig

„GAMERS“ meint...

Ordentliches Spiel, das viel Spannung für Unterwegs bietet.

GRAFIK
2

SOUND
2

Gerade diese Version hätte eine Übersichtskarte gebraucht. Für Anfänger zu schwer!

NOTE
2.

Genre:
Action

Hersteller:
Arena

ca. Preis:
DM 70.-

MASTER OF DARKNESS

Graf Dracula hat die Karpaten satt. Sein Zweitwohnsitz in London ermöglicht das Anzapfen vieler wandelnder Blutkonserven – bis der Vampirjäger Dr. Social auftaucht...



Mit dem Boot frisch von der Themse, findet unser Vampirjäger gleich ein Extra



Ich würd ja gern ein Faß mit Euch aufmachen, Jungs, aber ich hab noch was vor



Was macht die Mona Lisa hier? Klaut Dracula nicht nur Blut, sondern auch Bilder?

Wenn's Nacht wird im viktorianischen London und der Nebel unheimlich durch die Gassen wallt, dann begibt sich der brave Bürger mit einem Schlummertrunk zur Nachtruhe. Beim Grafen Dracula sind die Betthupfergelüste aber nicht mit einem Glas warmer Milch zu befriedigen; dem alten Spitzzahn gelüstet es nach menschlichem Blut. Zu seinen besten Kumpels gehören diverse Fledermäuse, Spukgestalten sowie Untote (...und nicht "Scheintote", wie die aberwitzige deutsche Anleitung meint), die ehrbaren Passanten auflauern. Doch der obligatorische Held läßt nicht lange auf sich warten: Als der Psychologe Dr. Ferdinand Social mit seinem parapsychologischen Frühstücksbrett hantiert (...irgendwie mußte man die Zeit rumkriegen, als es noch keine Videospiele gab), wird ihm eine Botschaft aus dem Jenseits übermittelt. Per R-Gespräch erfährt er, daß er lieber schleunigst auf die Suche nach Dracula gehen solle, bevor die Mächte der Finsternis (Donnergrollen,

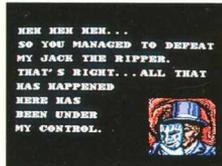


Einen Holzpflöck in Ehren kann kein Zombie verwehren



Willst Du mich dran hindern, die Blutbank zu plündern?

in der Ferne heult ein Wolf) über die Menschheit herrschen (Adrenalinausstöße machen sich breit; sensible Naturen verriegeln die Türen und versprühen etwas Weihwasser vorm Weiterlesen).



Selbst hinter Jack the Ripper steckt in Wahrheit Dracula

Lange Rede, kurzer Sinn: Ihr steuert Doc Social durch fünf Levels, die in jeweils drei Runden unterteilt sind. Hier prügelt man sich mit allerlei niederem Spukgesindel herum, bevor es im letzten Abschnitt Dracula persönlich an den Kragen geht.

Unser Vampirjäger kann zwei Waffen mit sich herum-schleppen. In der linken Anzeige erscheint die Standardwaffe, die per Feuerknopf-Druck beliebig oft eingesetzt wird. Rechts davon steht Ihr die Distanzwaffe (z.B. Pistole, Bombe oder Bumerang) deren Munitionsvorrat aber begrenzt ist. Ihr beginnt das Spiel mit einem müden Taschenmesser, mit dem man bei starken Monstern schon mehrere Male pieksen muß, bevor die Burschen endgültig zur Hölle fahren. Als Extraspenden hängen zum Glück reichlich Totenköpfe an den Wänden, die durch Aufschlagen ihren Inhalt preisgeben. Sammelt aber nicht vorzeitig jeden Schotter auf; schließlich wollt Ihr eine stärkere Waffe nicht gegen eine schwächere eintauschen. Über Dolch, Säbel und

„GAMERS“ meint...

□ Dezent gruselige Monsterbekämpfung in fünf unterschiedlichen Leveln.

GRAFIK 2 SOUND 3-

□ Der eintönige Spielablauf hat einen subtilen Hang zur Langeweile.

NOTE 3

Genre: Action
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 100.-

Pfahl arbeitet man sich zur Axt vor, die sogar mehrere Monster auf einen Streich zerhackstückt. Neben dem Waffenangebot spendieren die Totenköpfe auch Bonuskugeln (mehr Punkte), Voodoo-Puppen (Zusatzleben) oder Smaragde (vernichten alle sichtbaren Gegner auf einen Schlag).

Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Jump-and-Run und Action. Ihr müßt geschickt über Abgründe hüpfen, Treppen besteigen und Hilfsmittel wie Boote benutzen, um voranzukommen. Auf der anderen Seite gibt es jede Menge Gegner, die man ganz fix abservieren muß, um nicht kostbare Lebensenergie zu verlieren. An einigen Stellen kommt man kaum ohne Energieverlust durch, doch die kraftspendenden Zaubertänke sind ein nettes Trostpflaster -- haltet auf jeden Fall nach versteckten Extras Ausschau.

Bei Master of Darkness hat Sega einige solide Zutaten zusammengeworfen. Vor allem grafisch wird das Master System gut ausgereizt, die



Horror-Story verspricht Spannung und das Spielprinzip vereint die beiden populärsten Genres. In der Praxis spielt sich das Modul aber nur halb so gut, wie man anhand dieser Aufzählung

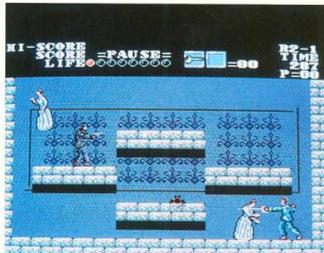
Wär ich doch nur im warmen Bett geblieben...

Dracula hat es sich in London (un)gemütlich gemacht

meinen könnte. Die Dämonen-Drescherei leidet unter Einfallslosigkeit und Abwechslung; der Motivationsfunke springt nur sehr zögerlich über. Wenn man sich aber ansieht, was in Sachen Acti-

on in letzter Zeit fürs Master System abgeliefert wurde, macht Master of Darkness eine relativ gute Figur. Vor allem Grafik und Technik sind sauber in Szene gesetzt worden und bei aller Mittelmäßigkeit ist das Spielgeschehen wenigstens frei von groben Mängeln. Außerdem geht es für so ein Gruselthema erfreulich unblutig ab, so daß Eure Eltern nicht in Panik geraten. Wenn Ihr Lust auf ein neues Jump-and-Draufhau-Modul habt, dann liegt Ihr hier nicht völlig falsch.

Heinrich Lenhardt



Nein, meine Dame, mit einer untoten Braut tanze ich auch bei Damenwahl nicht

Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

**Achtung
Berliner!**

TVGAMES
Grunewaldstr. 81
1000 Berlin 62

Besucht unsere Läden – Hier könnt Ihr auch leihen!

1. Wedding, Brüsseler Str. 19 • 4 53 22 73 * Mo–Sa 12-20 Uhr *
2. Prenzlauer Berg, Wichertstr. 66 • 4 49 51 63 * Mo–Sa 14-22 Uhr *



Hallo Freunde,

Die Feierei hat ein Ende und wir starten in ein neues Jahr voller Spiele und viel Musik. Was habt Ihr Euch denn eigentlich 1993 vorgenommen?

Wie bitte, mehr Hausaufgaben machen? Nein, das meine ich nicht, ich will wissen was Ihr Euch vorgenommen habt, nicht Eure Eltern für Euch! Also ich erzähle Euch mal was ich mir vorgenommen habe: Meine Schulzeit liegt ja auch gar nicht so lange zurück und in meiner Klasse gab es Leute aus allen Ländern der Welt, mit denen ich übrigens immer noch sehr gut befreundet bin. Ihr könnt Euch gar nicht vorstellen wieviel Fun ich mit all diesen Leuten habe. Ich liebe Pizza vor allem die von Giovanni und ich liebe Kebab von Murcel und außerdem fahre ich ein japanisches Auto. Multikulturelle Partys und vor allem Musik bedeuten für mich Lebensfreude und außerdem ist es die einzig wahre Droge dieser Welt. Wollen wir nicht alle tanzen können wie die Farbigen? Gähne es nur die deutsche Musik, wir würden uns zu Tode langweilen und würden aus lauter Verzweiflung uns wohlmöglich noch Mathias Rheim reinziehen. Aber keine Angst, schlimmer werden meine Ausführungen zum Thema Musik nicht. Ich jedenfalls werde in diesem Jahr „NEIN“ sagen zu Ausländerwitzen und ich werde „NEIN“ sagen zu einem Deutschland, das nur aus Deutschen besteht. Laßt uns gemeinsam „NEIN“ sagen, zum Ausländerhaß.

I'm not going to spend my life being a color...It don't matter if you're BLACK OR WHITE. Michael Jackson.

Euer

Andreas Heineke



Public Enemy Live Video

Das zweite Live Video in der atemberaubenden Geschichte Public Enemy's. Aufgenommen in der Geburtsstadt des Hip Hop, New York City und in der heiligsten aller Hallen, im Mekka der Black Musik, im "Apollo Theatre".

Vor den Augen tausender Enemy Fans wird auf der Bühne ein Ku Klux Klan-Mitglied auf der Bühne erhängt und das Publikum ruft begeistert „Ja er ist Schuld am Leid der Schwarzen in unserem Land“

Zu gnadenlosen Beats schreien Chuck D., Flavor Flav und Terminator X Ihre Message von der Bühne und Ihr könnt auf Video jetzt Zeuge werden, wie die Kluft zwischen Schwarz und Weiß in Amerika scheinbar größer wird.

Das Video enthält außer dem fast einstündigen Auftritt der Possee ein erschütterndes Video zu „Hazy Shade of Criminal“, in dem ein Farbiger auf dem elektrischen Stuhl gerichtet wird, sowie „Night-

train“ und „Shut' em down“.

Public Enemy zeigen uns was für Zustände wir in Deutschland zu erwarten haben, wenn der Haß in unserem Land kein Ende nimmt.

Andreas Heineke

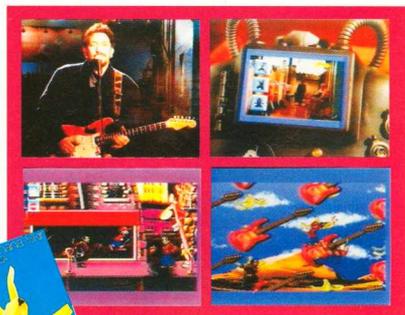


Chris Rea goes Gamers...

Neulich beim MTV gucken, sind mir diese Bilder aufgefallen.

Sie stammen aus dem neuen Chris Rea Video „God's great Banana Skin“. Zu dem selten bescheuerten Cover gibt es wenigstens ein anständiges Video.

Bei der Gelegenheit gleich nochmal ein paar Worte zum neuen Chris Rea Album. Er hat noch nie viel verändert in seiner Musik, warum dieses Gebot also auf dem inzwischen 13. Album brechen. Wunderbare Slidegitarrenklänge und die wunderschöne warme Stimme machen auch ich Euch nur warnen. Ich war nur von Frieseusen und Hausfrauen umgeben und



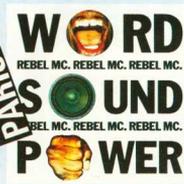
ich ihn live gesehen und vor dem Ereignis kann ich Euch nur warnen. Ich war nur von Frieseusen und Hausfrauen umgeben und

und ich würde Chris Rea nicht gerade als Bühnenakrobat bezeichnen. Also stürzt zu Eurem Plattendealer und besorgt Euch die CD.

SHUT UP AND DANCE

„Promises Promise“ schallt es jeden Tag aus unserem Studio bei OK Radio und mein Kollege „der echte Dieter“ hält mir jedesmal das Cover unter die Nase.

Paris Red heißt die Wasserstoffblonde und wenn man auf Cathy Dennis, Martika oder Mariah Carey steht, kann man mit Paris Red sicherlich auch etwas anfangen. Ob bei Ihrem US No. 1 Dance Hit



„Good Friend“, ihrem Hit „Promises“ oder ihrer Coverversion vom Danceklassiker „Ain't No Mountain High Enough“, Paris macht immer eine gute Figur.

Mit einer tieferen Message und wesentlich härter geht's da schon auf dem aktuellen Rebel MC Album „WORD SOUND POWER“ zu. Nachdem Rebel MC sich in den letzten Monaten mehr um sein Londoner Dance Label „Tribal

Interview Noble Savages

Andreas: Durch die 6 wöchige Fotolovestory aus der Bravo sind Eure Gesichter ja sehr bekannt geworden, werdet Ihr oft angesprochen?

Noble Savages: Ja, neulich hielt uns jemand auf der Straße an und sagte: „Hey Ihr seid doch die Band aus der Fotolovestory“? „Ja“ sagten wir... „Findich geil... echt geil“ und dann ging er weiter.

Andreas: Es geht in der Fotolovestory ja um Ausländerhaß, was waren die abgebildeten Skins denn eigentlich in Wirklichkeit für Menschen?

Noble Savages: Es waren wirklich echte Skinheads mit schrecklich rechten Gedanken. Es war sehr kompliziert mit denen zusammenzuarbeiten. Sie hatten überhaupt keine richtigen Argumente gegen Ausländer. Waren die eigentlich auch so dumm, wie alle anderen aus dieser Szene?

Andreas: Glaubt Ihr daß sich irgendetwas bei denen nach der Story verändert hat?

Noble Savages: Wir befürchten nicht, wahrscheinlich haben sie überhaupt nur des Geldes wegen mitgemacht.

Andreas: Seit 3 Wochen gibt es ja jetzt auch Eure CD. Könnte man das als Euren Beitrag zum Thema Ausländerfeindlichkeit in Deutschland verstehen?

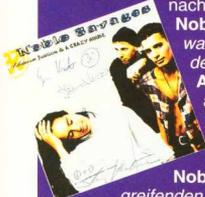
Noble Savages: Ja, aber mehr im übergreifenden Sinn. Ausländerfeindlichkeit ist uns immer schon begegnet. Wir bestehen ja aus 2 Indern und einem Franzosen. Ausländerfeindlichkeit hat es in den letzten 20 Jahren immer gegeben und das überall auf der Welt. Die Abstufung beginnt ja schon in der Erziehung. Die schwarze Katze oder der schwarze Mann. Schwarz ist immer schlecht oder unheimlich. Das muß aus den Köpfen der Menschen raus.

Andreas: Werdet Ihre Eure Message auch live herüberbringen.

Noble Savages: Ja, in jedem Fall. Wir sind mehr eine Liveband, wir gehören auf die Bühne. Hier in der Gegend um Bonn, unserer Heimat, haben wir ja auch schon einen Namen. Einige vergleichen uns gerne mit P.M. Sampson, das ehrt uns allerdings nicht besonders. Live werden wir uns jedenfalls deutlich von ihnen unterscheiden. Wir sind wesentlich rockiger. **Andreas:** Yeah, Keep on Rockin.



Fotos: Jessica Hanner



The Bodyguard Soundtrack

Was tut ein Superstar aus der Musikszene, wenn er alle Ziele erreicht hat? Natürlicher dreht einen Film. Whitney Houston hat dies alles geschafft, und daß sie im letzten Jahr nun auch noch den beliebtesten, farbigen Jungesellen der Nation geheiratet hat, verleiht ihr nun auch noch ein sauberes Image.

Vorher dachte man schließlich immer noch, Whitney sei unantastbar und Bobby sei schwul.

An der Seite von Kevin Costner oder besser andersherum, Kevin Costner als Bodyguard von Mrs. Houston, hat es im Film nicht leicht, den Superstar abzuschirmen. Einfach dagegen, hat es Whitney mit dem Verkauf dieses Soundtracks, denn schließlich ist es eine neue CD von ihr. Sieben neue

Tracks, darunter natürlich der Hit "I will always love you", einige Uptempo Nummern und mit "Jesus loves me" eine weitere wunderschöne Ballade.



Die restlichen Songs werden ebenfalls von großen Namen beige-steuert. Bislang habe ich den Film noch nicht gesehen, bin aber gespannt, wie alle diese Stücke untergebracht würden.

GAMERS CHARTS

Hier sind sie nun – die ersten Gamers Charts der Welt. Die Zahlen vor dem Künstler bedeuten die Position aus der letzten Ausgabe, aber da es die Charts noch nicht gab, sind es alles Neueinsteiger. Wenn Ihr das nächste mal die TOP 10 mitentscheiden wollt, schreibt eine Postkarte an GAMERS. Stichwort „Listen Up – Top 10“ Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13. Zu gewinnen gibt's 5 handsignierte Noble Savages CD's. Einsendeschluß ist der 25. Februar '93

Verlosung



1 (-) Bon Jovi 2 (-) Boomerang 3 (-) Prince

4 (-) Guns'n Roses – Use your Illusion I

5 (-) Michael Jackson – Dangerous

6 (-) Die Fantastischen 4 – 4 gewinnt

7 (-) Bodyguard – Soundtrack

8 (-) Ugly Kid Joe – America's Least wanted

9 (-) AC/DC – Live

10 (-) R.E.M. – Automatic for the People

Base" und seiner Organisation PAPO gekümmert hat, die Partys zu Gunsten minderbemittelter Schwarzer in London organisiert, gibt es jetzt endlich seinen neuen Silberling in den Shops. Hits wie „Street Tuff“ vom 89er Album gehören der Vergangenheit an. Hier gibt's ne Menge Reggae Roots und so namenhafte Kollegen wie Dennis Brown haben mitgewirkt. Rebel MC macht Musik wie andere Men-

schen Bilder malen. Sie besteht aus Details, die in diesem Falle von verschiedenen Gastmusikern zusammengefügt werden, die eine Menge Raum von Rebel MC bekommen haben, um sich einzubringen.

Für das großartige Cover ist übrigens genau wie bei den Vorgängern seine Schwester Melanie West verantwortlich. Ein Muß, nicht nur für alle Hip Hop Fans.

THE BETTER ONE

UND WIEDER EINMAL: DER BESSERE GEWINNT



Und wieder einmal ein Toys-Special. Diesmal präsentieren wir Euch exklusiv die neueste SEGA-Idee: Ab sofort findet Ihr überall im guten Fachhandel jede Menge praktische, witzige, schicke und irgendwie abso-

lut unentbehrliche Dinge, die das Herz eines jeden SEGA-Fans garantiert das eine oder andere Stockwerk höher schlagen lassen. Und das zu Preisen, die Euch nicht in die Knie zwingen. Also – los geht's.



MEGA DRIVE

GAME GEAR



Strassenstaub, Ozonloch, saurer Regen – Wer wird denn da seinen Game Gear noch offen mit sich herumschleppen...? Schließlich fühlt sich das gute Stück jetzt gleich dreimal ganz wie zu Hause. Mit verstellbarem Trageriemen, bzw. -griff und einer praktischen Gürtelschleife präsentiert sich der **Game Gear Soft Case**. Die gefütterte Tragetasche bietet Platz und Schutz für ein Gerät und natürlich mehrere Spielmodule, sieht dabei prima aus und kostet DM 29,95*.



Solltet Ihr Euch allerdings bevorzugt auf Skateboards, Mountain-Bikes oder ähnlich riskanten Fortbewegungsmitteln aufhalten, sei Euch der Game Gear Hard Case ans Herz gelegt. Dieser futuristisch designte Koffer aus stabilem Kunststoff hält nämlich auch dann noch tapfer die Stellung, wenn die Schwerkraft wieder einmal gesiegt hat. Außer dem Game Gear und vier Spielmodulen findet in ihm übrigens auch das aufladbare Battery Pack ein reserviertes Plätzchen. Kostenpunkt: DM 39,95.*



Weniger für den Gang um den Block, als vielmehr zum geordneten Aufbewahren zu Hause oder bei längeren Transporten, hat SEGA den Game Gear Carry-all Mehrzweckkoffer entwickelt. Ein



Gerät, acht Spielmodule, Ersatzbatterien, Netzteil oder Battery Pack, Gear-to-Gear-Verbindungskabel, Autoadapter, TV-Tuner und Bedienungsanleitungen finden darin für DM 39,95* Schnappschloß-sicheren Unterschlupf.

Natürlich muß auch der Mega Drive ab und zu mal wohlgehütet von A nach B geschafft werden. Sei es, weil die Eltern Deines besten Kumpels nichtsahnend in Urlaub fahren (eine einmalige Gelegenheit für einen neuen Rekordversuch im Marathon-Daddeln) oder Du die Ferien bei Oma und opa auf dem Lande



verbringen darfst („Ja, opa, Enten füttern ist wirklich unglaublich spannend...“). Warum auch immer, standesgemäß reist Deine Konsole auf jeden Fall nur im **SEGA Rucksack**: jede Menge Stauraum aus wetterfestem Material für DM 79,95*.

PINS



WINS...

TATTOOS

Seit neuestem gehören ja die bunten Bildchen, die ihrem stolzen Besitzer im wahrsten Sinne des Wortes "unter die Haut" gehen, auch bei den etwas besseren Herren und Damen zum vollendeten Outfit... Was Hollywood-Stars, Fotomodelle und andere Prommis können, kannst Du jetzt aber auch. Natürlich ohne Dich dafür in die benadelten Hände der entsprechenden Künstler begeben zu müssen und Deinen Eltern den einen oder anderen Herzinfarkt zu bescheren. Denn die Tattoos mit den witzigen Sonic 2 Motiven kannst Du einfach aufrubbeln (und natürlich genauso wieder abwaschen). Und das Ganze für nur DM 1,-* pro Stück.



SONIC-ZEIT

Nie mehr dumme Sprüche von Müttern. Nie mehr im Klassenbuch verewigt werden. Nie mehr essen, was übrig bleibt. Kurz: Nie mehr zu spät kommen. Die Sonic-Quarzuhr macht's möglich, denn sie macht das Draufgucken zum Vergnügen. Gehäuse und Armband sind

aus robustem Kunststoff in knalligen Farben und kosten inklusive Zeiger nur DM 49,95*.



KUSCHEL-SONIC

Mit einem Igel schmusen? In grauen, vorsoniclichen Zeiten (Gibt es ein Leben vor dem SEGA?) wäre man mit diesem Wunsch sicherlich auf einige Verwunderung gestoßen, jetzt kann man ihn sich schon für DM 39,95* erfüllen. Der **Plüsch Sonic** mit beweglichen Armen und Beinen ist garantiert stubenrein und kuschelweich.



PINS PINS

Im wahrsten Sinne des Wortes „ansteckend“ ist die Lust auf Pins – bunte Anstecknadeln aus Metall. Gleich fünf verschiedene Motive aus dem neuen SEGA-Hit „Sonic 2“ enthält das hochwertige, limitierte (Sammeler aufgepaßt!) **Sonic 2 Pin-Set**, das zum sensationellen Preis von DM 19,95* sogar noch in einem edlen Geschenk-Etui aus hochglänzendem Aluminium geliefert wird.

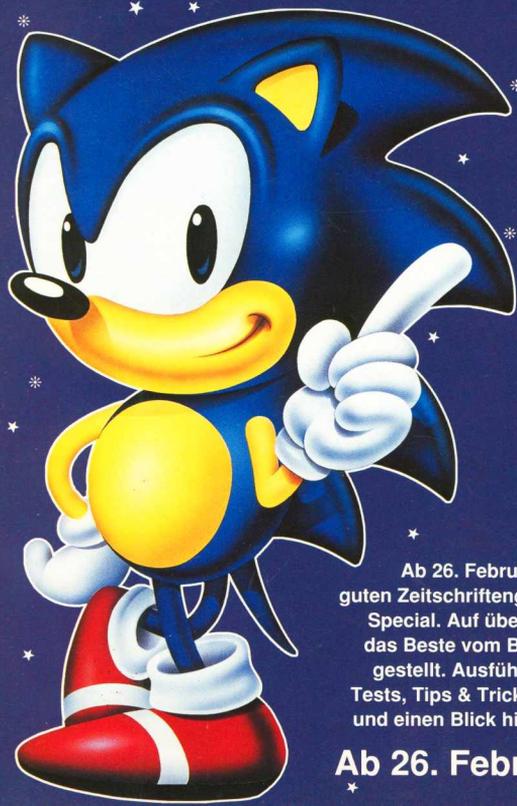


GAMERS

presents



THE BEST OF SEGA



**Tests,
Tips & Tricks von
über 50 Spielen**



Ab 26. Februar bekommt Ihr in allen guten Zeitschriftengeschäften die erste GAMERS Special. Auf über hundert Seiten haben wir das Beste vom Besten für Euch zusammengestellt. Ausführlich erfahrt Ihr alles über: Tests, Tips & Tricks, Codes, zusätzliche Leben und einen Blick hinter die Kulissen von Sonic.



Ab 26. Februar im Handel !!!

BUCK ROGERS

Veröffentlichungsjahr: 1991



FIGHTERS SCREAM IN LOW FROM THE NORTH. CONTROL TOWERS COLLAPSE IN BALLS OF CRIMSON FLAME! YOUR OFFICERS ARE DOWN AND THE OTHER RECRUITS ARE FLEEING. YOU HAVE BEEN THRUST HEADFIRST INTO A RAGING BATTLE!
PRESS C TO CONTINUE

Auf Heimcomputern wie dem Amiga oder dem PC boomt schon seit Jahren ein Genre ganz besonders: Die Rollenspiele.

Vorreiter in dieser Spielersparte ist die kalifornische Firma SSI, die sich viele populäre Lizenznamen sicherte, um ihre Spiele mit bekannten Charakteren füllen zu können. Einer der bekanntesten Namen ist sicherlich Buck Rogers, weltbekanntester Comic-Held unserer Zeit.

Rollenspiel-typisch könnt Ihr Eure Figur am Anfang selber ausrüsten und bekommt im Laufe des Spiels Mitstreiter. Ein Rollenspiel verlässt sich nicht auf das dumpe Geschick des Spielers beim Abballern der Fremden, sondern arbeitet ohne Feuerknopf und zitterndem Daumen mit einem Punktesystem. Kommt es zu einem der häufigen Schlagabtausche, werden die Punkte der einzelnen Mitspieler gegeneinander auf-

gerechnet. Neben den Kämpfen spielen kleinere Rätsel und Kniffeleien eine große Rolle. Die Steuerung all dieser Aktionen erfolgt über zahlreiche Textmenüs, durch die Ihr Euch mit Pad und Buttons durchwuselt.

Die Grafik des Spiels ist bis auf opulente Zwischenbilder zweckmäßig schlicht und überzeugt eher durch

die Größe der Spielfläche als durch Details. Fast alle Aktionen im Spiel laufen in einer 2D-"Perspektive" ab. Der Sound ist kaum vorhanden und trägt nicht gerade zur Atmosphäre bei.

Buck Rogers sei nur echten Hardcore-Rollenspielern empfohlen. Das Spiel ist kompliziert und man kommt am Anfang kaum ohne die dicke Anleitung aus.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Umfangreiches Rollenspiel mit Batteriespeicher

GRAFIK 2- SOUND 3-

Grafik sehr schlicht, kompliziert zu spielen

NOTE 2-

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 120.-

BURNING FORCE

Veröffentlichungsjahr: 1991



Eines der beliebtesten Spielgenres in den Spielhallen ist die große Familie der 3D-Shoot-em-ups, deren Urvater Space Harrier auch auf dem Mega Drive in einer Fortsetzung sein Unwesen trieb.

Bei Burning Force steuert Ihr Hiromi am unteren Bildschirmrand, der alle Gegner und Hindernisse abschießen bzw. umfliegen muß.

Wird das Geschehen mal allzu unübersichtlich oder trifft Ihr auf hartnäckige Endgegner, helfen die durchschlagenden Raketen, die aber wie üblich nur in begrenzter Anzahl vorhanden sind.

Aufgeteilt ist die 3D-Ballerei in sechs Tage und jeder Tag in vier Übungen, wobei die Vierte eine Bonusrunde ist. In allen Leveln

seht Ihr das Fahrzeug von hinten und dementsprechend die Landschaft sowie die Gegner dreidimensional auf Euch zurasen. Der 3D-Effekt ist den Programmierern gut gelungen und wirkt größtenteils besser als Segas Space Harrier-Modul. Wie im Action-Genre so üblich, wird jeder Level von einem entsprechend garstigen Endobermott bewacht, der Euch gehörig zu schaffen macht. Burning Force reiht sich in die 3D-Ballerspiele auf dem Mega Drive ein: Es fehlt etwas Abwechslung im Spielgesche-

hen, worüber auch die mittelmäßige Grafik kaum hinwegtäuschen kann. Alles in allem ist Burning Force ein recht kurzweiliges 3D-Ballerspiel, das spielerisch zwar intelligenter als Space Harrier ist, aber trotzdem nicht völlig vom Hocker reißt. Wer auf diese Art von hektischem 3D-Ballerrabatz steht, darf unbeschwert zugreifen.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Eins der ersten 3D-Spiele auf dem Mega Drive

GRAFIK 2- SOUND 2-

Keine Abwechslung, stupide Gegner, lieblos zusammengeschustert

NOTE 3

Genre: Action

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 90.-



Verblüffende Ähnlichkeiten mit Space Harrier II fallen dem Kenner ins Auge



CASTLE OF ILLUSION

Veröffentlichungsjahr: 1989

Als erstes Modul der Disney- Sega Allianz erschien 1990 „Castle of Illusion“, ein Jump'n'Run mit wenigen Adventure-Elementen.

Die Vorgeschichte ist Action-typisch einfach: Minnie wurde von einer bösen Zauberin in deren verwunschene Schloß entführt – der Spieler muß als Mickey die Angebotete so

schnell wie möglich retten. Mickey's Fähigkeiten umfassen simples Springen, Gegenstände nehmen, Rutschen und einen gegnerzerstörenden Supersprung. Das Spiel ist in sechs große Level eingeteilt, von denen drei am Anfang anwählbar sind. Die einzelnen Level bieten von einem Zauberwald über ein Spielzeugland



Mickey's Master-Einstand: Disney bringt frischen Wind ins Master System

„GAMERS“ meint...

□ Gelingenes Disney-Debut mit toller Grafik und vielen versteckten Kleinigkeiten

GRAFIK
1.

SOUND
2.

□ Keine wirklich negativen Punkte: Ein Passwort-System wäre wünschenswert

NOTE

1.

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 90.-

bis hin zum Schloß fast alles, was das Hüpf- und Spring-Herz begehrt. Die Ausgänge der Level werden von den obligatorischen Endgegnern, die Euch besonders zu schaffen machen, bewacht. Die Grafik des ganzen Spiels liegt weit über normalem Master System-Niveau und wird dem Disney-Namen voll gerecht. Der Sound ist passend und im Rahmen des Systems passabel. Auch technisch überzeugt „Castle of Illusion“. Typische

Master System Probleme wie Ruckeln und Flackern wurden geschickt vermieden. Spielerisch gehört Mickey's erstes Abenteuer zur 8-Bit Oberliga. Die Steuerung ist absolut perfekt gelungen, das Spiel strotzt nur so vor Abwechslung und viele versteckte Details reizen immer wieder zum Spielen. Neben dem brillianten Nachfolger gehört „Castle of Illusion“ in jede Master System Sammlung.

Julian Eggebrecht



CHESS

Veröffentlichungsjahr: 1991



Schachweltmeister zu werden blieb bis jetzt in der Regel russischen Großmeistern vorbehalten. Um die zahlreichen Fans des Schachs nicht im Regen stehen zu lassen, brachte Sega 1991 für das Master System ein Schach-Modul heraus. Grundsätzlich ist das Spiel für zwei Kategorien von Spielern gedacht: Diejenigen, die einfach zu faul sind, sich ein schönes Schachbrett zu kaufen und speziell für diejenigen, die keinen menschlichen Partner zur Hand haben. Beim Spiel zu zweit bietet das Programm außer einem Hilfsmodus keine größeren Hilfen. Seine Punkte verbucht das Spiel in den Möglichkeiten für Computer-Singles; Vor der Partie können allerlei Modi eingestellt werden, mit denen man sich den maschinellen Partner so zurecht designen kann, bis er allen Ansprüchen ge-

„GAMERS“ meint...

□ Solides Schachprogramm mit mittlerer Spielstärke

GRAFIK
2.

SOUND
4

□ Schach macht auf einem echten Brett einfach mehr Spaß

NOTE

2.

Genre:
Denkspiel

Hersteller:
Sega

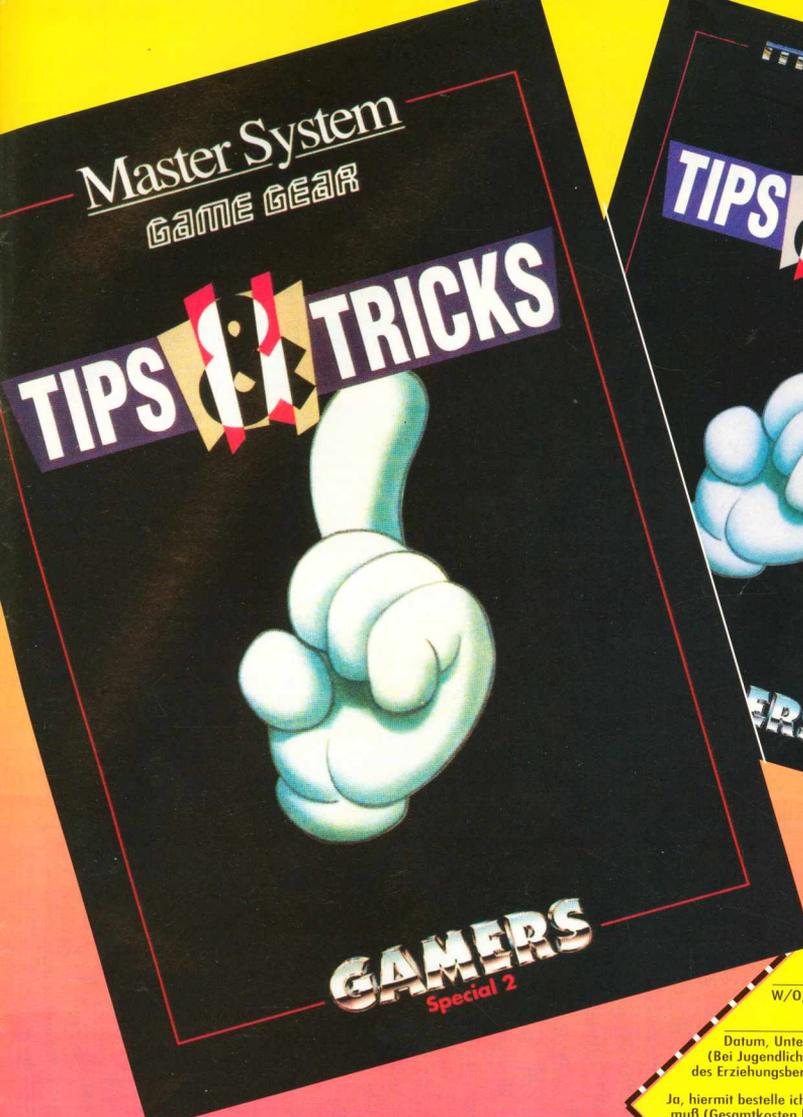
ca. Preis:
DM 90.-

nügt. Grafisch kann der angehende Schachprofi zwischen einer zweckmäßigen 2D-Darstellung wählen, die sehr übersichtlich, aber auch sehr schlicht ist. Schachästheten ziehen vielleicht den 3D-Modus vor, der zwar bedeutend hübscher, aber auch ziemlich unpraktisch ist. Optional erfolgt bei Zügen

eine Sprachausgabe, die allerdings nicht gerade höchsten HiFi-Ansprüchen gerecht wird. Insgesamt füllt „Sega Chess“ sicherlich eine Marktlücke, wurde fürs Master System im Rahmen des Möglichen gut realisiert und kann von Schachanfängern ohne Bedenken gekauft werden. Ernsthaftige Schachspieler allerdings sollten doch eher auf ein professionelles Computer-Schach zurückgreifen, denn nicht nur die Spielstärke und die damit verbundenen Rechenzeiten werden einem Fortgeschrittenen einfach nicht gerecht, auch die Optionsvielfalt ist eher eingeschränkt.

Julian Eggebrecht

Hier abtrennen und abheften!



Exklusiv von Gamers

AUSGETRICKST?!

Jetzt kriegt Ihr eure Chance!

Special 1 – Das Buch für's Mega Drive

Special 2 – Das Buch für's Master System + Game Gear

Besorgt Euch die sagenhaften, grandiosen, einzigartigen, ausführlichen und aktuellsten **Tips & Tricks** für Euer gnadenloses System...

und Ihr holt alles aus ihm raus!

Achtung: Limitierte Auflage!

Sichert Euch auf jeden Fall Euer Exemplar über den direkten Draht zur Gamers.

Jetzt einfach mit dem Coupon auf dieser Seite bestellen!

Schickt diesen Coupon in einem Briefumschlag an:
 MVL GmbH
 Redaktion Gamers
 – Tips & Tricks Bücher –
 Pöseldorfer Weg 13
 2000 Hamburg 13

Absender (Bitte in Blockschrift):

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

W/O, PLZ, Ort _____ Telefon _____

Datum, Unterschrift _____ Geburtstag _____
 (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ja, hiermit bestelle ich von den Büchern, die man unbedingt haben muß (Gesamtkosten bitte addieren):

Anzahl	Titel	Preis
	Special 1 Tips & Tricks – Mega Drive (29,95)	
	Special 2 Tips & Tricks – Master System + Game Gear (29,95)	
	zzgl. Versandkosten Inland DM 8,- Ausland DM 12,-	
	Endsumme	

Ich zahle die Endsumme auf folgende Weise:

mit beiliegendem Eurocheck

per Nachnahme – nur innerhalb Deutschlands möglich (zzgl. Nachnahme-Gebühr)

TIPS & TRICKS

WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

Wir haben eine gute Nachricht für Euch: Ab sofort gibt es für die Tips des Monats nicht mehr ein Spiel - auch keine zwei, sondern drei Spiele Eurer Wahl! Warum? Ganz einfach: Eure Einsendungen werden immer besser und wir meinen: Das muß honoriert werden! Also, liebe Gamers-Fans, kramt noch einmal Eure gesammelten Tips und Tricks zusammen und schickt uns alles, was Ihr habt! Denkt aber dran; Karten sollten nur auf weißem, unliniertem Papier gezeichnet werden. Sonst haben unsere charmanten Layouterinnen nämlich Probleme, Eure Karten in die Gamers zu bringen. Nochmal im Klartext: Für jedes System wird von der

Redaktionsjury der beste Tip zum „Kniff des Monats“ gekürt“. Der Gewinner erhält für seine Arbeit dann drei Spiele für sein Videospielsystem, die er sich selbst aussuchen kann.

Schickt Euer Material an:

MVL GmbH
Redaktion: **GAMERS**
Kennwort: **Tips**
Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender anzugeben und die Wunschspiele Eures Herzens klar und deutlich zu vermerken. Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PRINCE OF PERSIA

Von Andreas Schönwitz aus Wimmelburg (MS/GG)

Bienchen, Bienchen, gib mir Honig: A. Schönwitz schickte uns die Passworte ...

59 Minuten:
HLPJGG, GJNIEY, FHLGCP, IJNJEB, IIMIDX, JIMIDY, NLPMPG, QNROIA, OKOLFM, RMQNHX, UOSQJJ, UNRPIF, UMQOHB



69 Minuten:
INQKHM, HLOJFE, GJMHDV, JLOKFH, JKNJED, KKNJEE, ONQNHV, RPSJPG, PMPMGS, SOROID, VQTRKP, VPSQJL, VORPIH

ALIEN 3

(MD)

Von Dirk Zeller aus Zeitz

Sucht überall nach versteckten Räumen. Wer es schafft, alle Aliens zu erledigen, erhält einen fetten Bonus. GUARDIANS: 1. und 2.: Rechts bleiben und ballern, was die Flinte hergibt.

4. Auf der Plattform unten rechts stehenbleiben und Granatwerfer und Handgranaten benutzen.

5. Das erste Alien oben links, das zweite oben rechts bekämpfen.



NHPLA-HOCKEY (MD)

Von Martin Henschel aus Selb

Rangliste der Spielstärken:

ALL STARS WEST (9)
ST LOUIS (4)
ALL STARS EAST (9)
LONG ISLAND (4)
MONTREAL (9)
EDMONTON (4)
NEW YORK (9)
CALGARY (3)
CHICAGO (8)
BUFFALO (3)
DETROIT (8)
PHILADELPHIA (3)
WASHINGTON (8)
HARTFORD (2)
NEW JERSEY (7)
MINNESOTA (2)
VANCOUVER (7)
TORONTO (2)
BOSTON (6)

TAMPA BAY (1)
LOS ANGELES (5)
QUEBEC (1)
PITTSBURGH (5)
SAN JOSE (1)
WINNIPEG (5)
OTTAWA (1)

Aufstellung: Spielt man ohne Linienwechsel (LINE CHANGE OFF), sollte man Spieler aus nachfolgenden Reihen auswählen und in der ersten (und einzigen) Reihe einsetzen. Dies hat den Vorteil, daß in der ersten Reihe nun bessere Spieler zum Einsatz kommen und es somit leichter wird, zu gewinnen. Sind die Wechsel eingestellt (LINE CH. ON) braucht (und

sollte) man dies nicht zu tun.

Torschüsse: a) Man fährt allein von der Mittellinie los, macht leichte rechts-links Bewegungen und schießt ein paar Meter vor dem Tor in das obere linke/rechte Eck (Joypad oben links/rechts und kurz C). Die Torwarte (bis auf die Guten) haben keine Chance mehr.

b) Ein Schlagschuss auf die Seite, auf die der Torwart seinen Schläger hält, hat schon oft ein Tor bewirkt. (Oben links/rechts und lang C).

c) Man läuft von der Mitte des Feldes von links (rechts) an, läuft nach rechts (links), bis der Torwart mit geht und schießt mit einem leichten Schuss entgegen der Laufrichtung ins untere Eck.

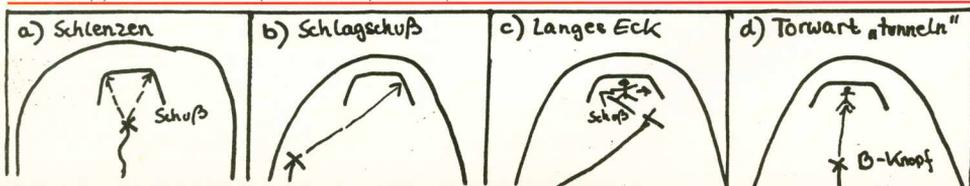
d) Torwart tunneln? Kein Problem! Man läuft als erster

NHPLA-HOCKEY (MD)

Von Thorsten Mang aus Eppingen

Nach einem verlorenen Spiel schnell Reset-Taste drücken (es wird dann nicht gezählt) und das Spiel nochmal spielen. So schafft man alle Play-Off Gegner ohne Niederlage.

Spieler ins gegnerische Feld und zielt mit dem B-Knopf aufs Tor. Wenn man genau zwischen die Beine des Torwarts zielt, schießt man ein Tor (es braucht allerdings einiges an Übung).



TIP DES MONATS

SONIC THE HEDGEHOG

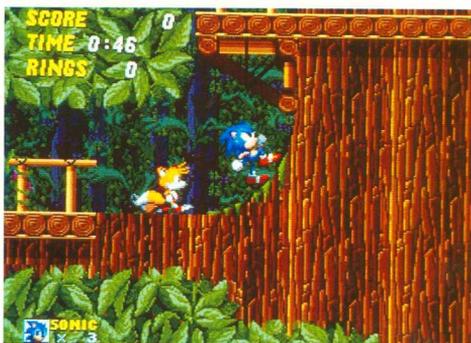
(GG)

Von Volker Merlitz aus Landshut

Die erste Levelwahl für Sonic II für alle Game Gear Besitzer. Master System und Mega Drive Besitzer können noch weiter suchen.

Levelwahl zu Sonic II auf dem Game Gear: Wenn nach dem Einschalten des Spiels das Logo mit dem Fuchs erscheint, müßt ihr beide Knöpfe und die Starttaste gleichzeitig drücken und gedrückt

halten. Wenn das zweite Logo erscheint, die D-Taste schnell entgegen dem Uhrzeigersinn kreisen lassen, bis ein Klingelzeichen ertönt. Jetzt alle Knöpfe loslassen und Start drücken; es erscheint ein Menü, in dem man sich ein Level seiner Wahl aussuchen und mit Knopf 2 starten kann. (Master System und Game Gear Version haben keinen 2-Spieler Modus)



SONIC LEICHT GEMACHT?

(MD/MS/GG)

SONIC THE HEDGEHOG

Von Andreas Greis aus Ettlingen

Tips für Leute, die zum ersten Mal in ihrem Leben ein Videospiel besitzen. (Video-game-Maniacs können hier die Rubrik überspringen.)

Sonic the Hedgehog (MD): Die meisten Probleme entstehen hier beim ersten Endgegner in der Greenhill Zone. Entgegen jeder vorherigen Erfahrung mit widerspenstigen Hindernissen (einmal springen und schon ist das Hindernis verschwunden), müssen Sie hier Dr. Robotnik in seinem Raumschiff mindestens 7 Mal treffen und dabei der schwingenden Kugel geschickt ausweichen. Merken Sie sich: Am Ende jeder 3. Zone wird Ihnen solch ein widerspenstiges Etwas begegnen.

Sonic II (MS und GG): Der Hanglider in der Sky High Zone ist sehr gewöhnungsbedürftig. Nehmen Sie per Sonic den Hanglider auf und gehen erst einmal zurück nach links. Mit ein wenig Anlauf läßt es sich besser Drachenfliegen! Sobald Sie die Klippe übersprungen haben, tun Sie zunächst nichts. Schauen und vertrauen ist hier die Devise. Erst dann drücken Sie in stakkato Daumenbewegungen (die Hintergrundmusik gibt hier den Takt) die Bewegungstaste nach links. Siehe da, der Drache steigt.

Im Act 2 der Sky High Zone finden Sie gleich beim ersten

Abgrund unten links ein Extraleben, das Sie immer wieder neu erwerben können, falls Sie mit dem Drachen den Chaos Emerald nicht rechts in den Wolken nicht mit dem ersten Drachen erreichen sollten. Am besten erreichen Sie den Smaragd, indem Sie Sonic scharf am oberen Bildrand mit dem Drachen halten. Die Aufwinde sind die nützlichsten Begleiterscheinungen, um oben zu bleiben.

In der Rührei Zone (Scramble Egg Zone) achten Sie darauf, daß Sonic in den Saugrohren bei bestimmten Abzweigungen per Steuerkreuz (Bewegungstaste) seinen Weg selber bestimmen kann. Drücken Sie bei schnellen Bildern ruhig einmal die Pausentaste, um den Weg selbst entdecken zu können, und um zu sehen, welche Abzweigung Sie bisher verpaßt haben.

Game Gear Besitzer lesen bitte die Levelwahl (nicht nur lesen, sondern auch üben!) zu Sonic II und erfreuen sich daran, daß sie die Ersten sind, für die eine Levelwahl zu Sonic II existiert.

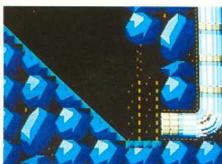


SONIC THE HEDGEHOG (MS)

Von Andreas Greis aus Ettlingen

Wenn ihr mit Sonic in jedem Bild (bis Scarp Brain) nur maximal 99 Ringe holt, kommt ihr immer in die Special Bonus Stage. In jeder Runde erhöht sich die Punktzahl für jeden erhaltenen Ring.

- Z.B.: 1. Bonus Runde: Für jeden Ring 100 Punkte
- 2. Bonus Runde: Für jeden Ring 200 Punkte
- 7. Bonus Runde:



Für jeden Ring 700 Punkte. Aber nur, wenn ihr jede Bonus Runde in der vorgegebenen Zeit bewältigt. Wenn es einmal nicht klappt, wird in der nächsten Bonus Runde mit der vorherigen Punktzahl gezählt. Daß heißt, Bonus Runde 5 nicht geschafft: bei Bonus Runde 6 wird jeder Ring mit 500 Punkten belohnt. Mein Rekord liegt bei 824000 Punkten.



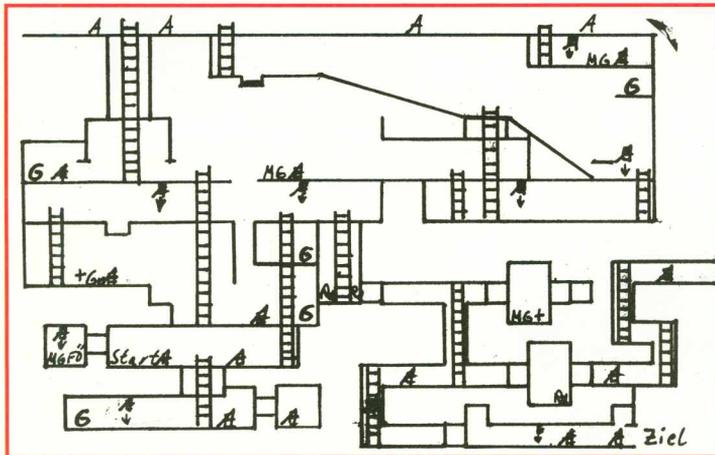
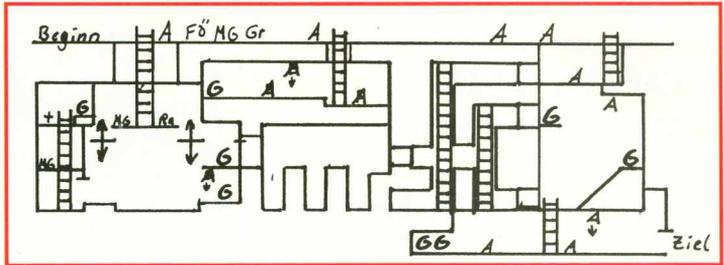
TIP DES MONATS

ALIEN 3 (MD)

Von Thomas Krause
aus Berlin

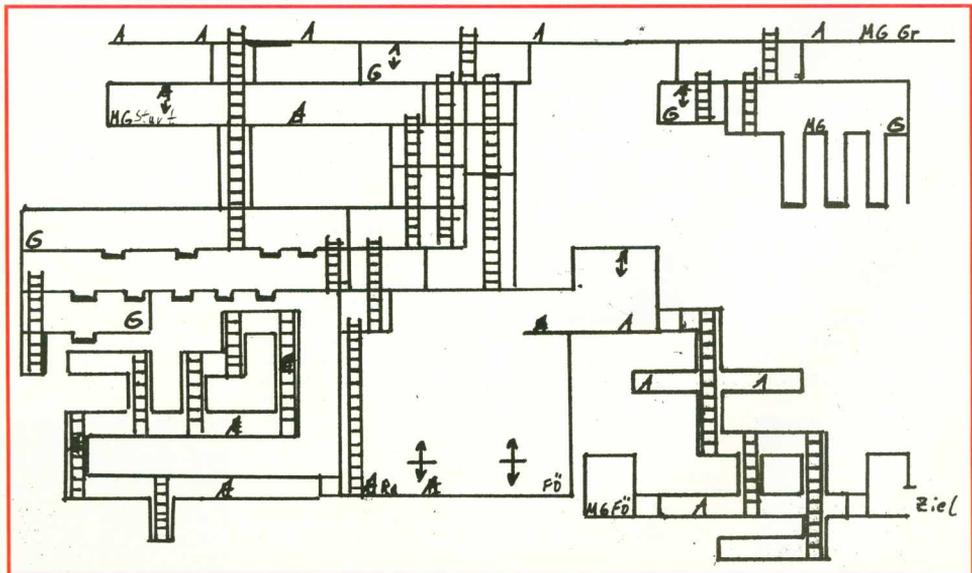


Es gibt noch viel zu tun, Ripley - pack' es an!



LEGENDE

- = Alien-Eier
- A = Alien
- G = Geisel
- MG = Gewehrmunition
- Ra = Radar
- Fö = Flammöl
- Gr = Granaten
- HG = Handgranaten
- = Säuretropfen
- + = Heilkraft
- = Sprengtonnen

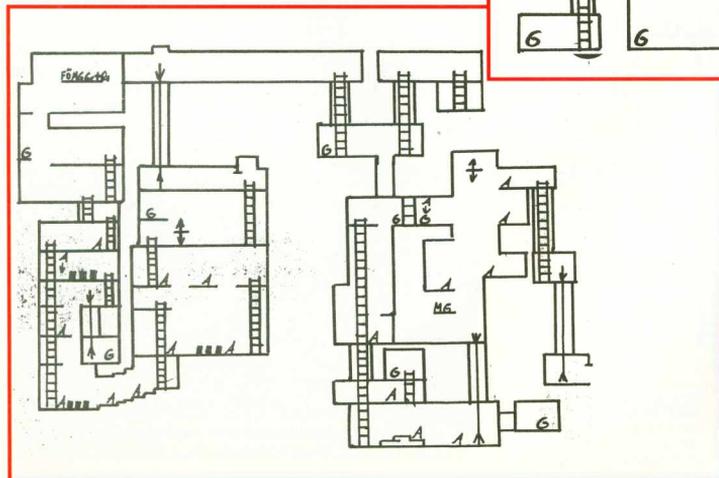
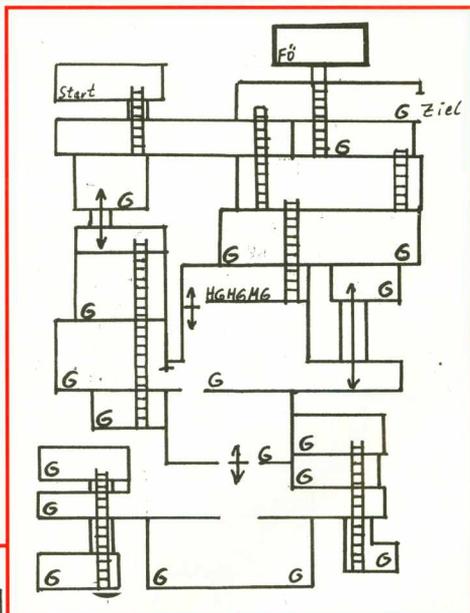
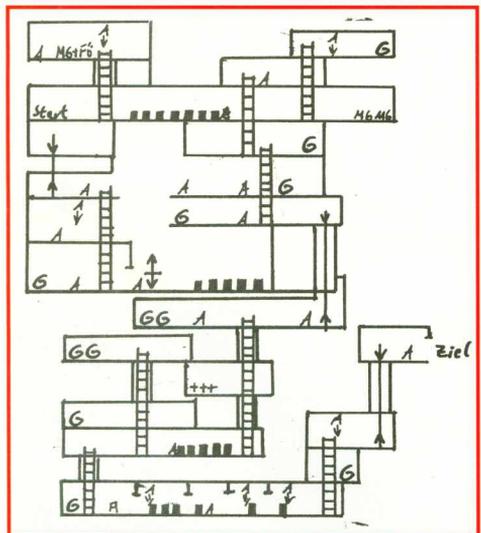
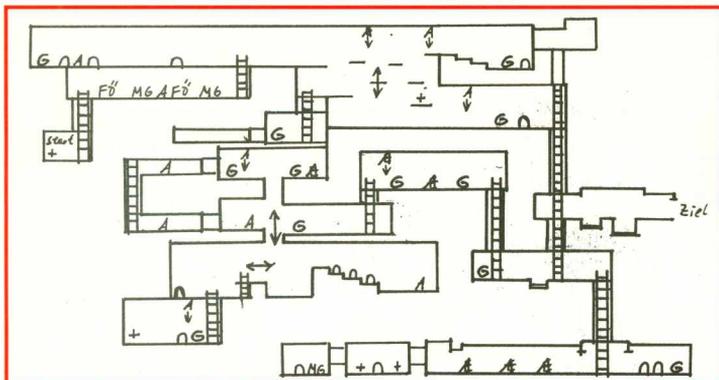


ALIEN 3

Von Volker Merlitz
aus Landshut (MD)

Action Replay-Pro Codes

Zeitlimit aufgehoben:
FF086 70045
Unendliche Leben:
FF090 B0003
Unendliche Energie:
FF088 10037
Unendlich Granatwerfer:
FF084 90050
Unendlich Handgranaten:
FF084 B0040
Unendlich Flammenwerfer:
FF084 70080
Unendlich MG-Fever:
FF084 50090



EUROGAMES

Versand von Videospielen
Wir nehmen auch Video-
spiele in Zahlung!

**MEGA-DRIVE,
SUPER NES.,
FAMICOM, NEO GEO**

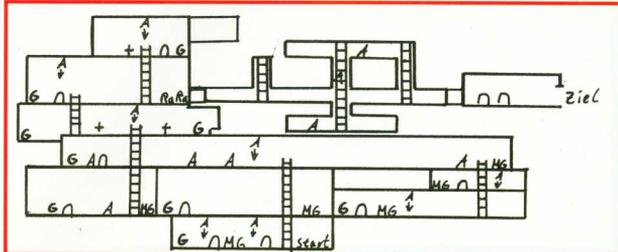
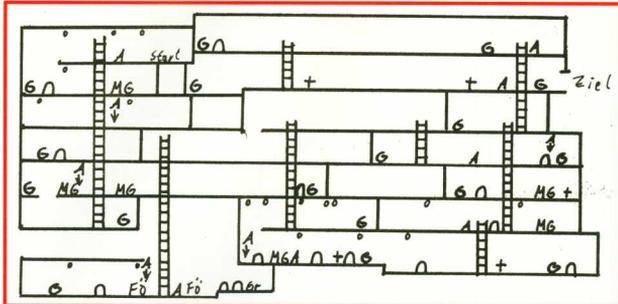
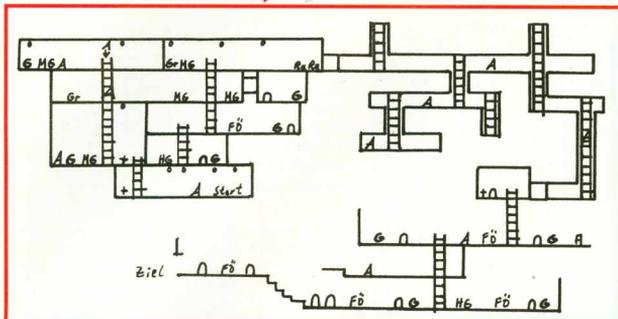
Tel.: 09131/67396,
16-21 Uhr

Inh.: Boris Kohlschreiber
Leipziger Straße 15
8520 Erlangen

Neuheiten
auf
Anfrage

Formulieren Sie unsere kostenlose Preisliste an!

TIPS & TRICKS



Fortsetzung auf
Seite 74

Der Videospielewelt in Hamburg

Brennerhof 6 * 2000 Hamburg 74

Sega-Mega-Drive

Mega-Drive Umbau	50,00 DM	Leader Bord US.	109,00 DM
The Terminator US.	79,00 DM	Inchy US.	99,00 DM
The Terminator II US.	99,00 DM	EMCCO DT.	99,00 DM
Uncharted Waters US.	119,00 DM	Mickey III DT.	99,00 DM
Sonic II DT.	95,00 DM	Little Mermaid US.	89,00 DM
Captain America US.	89,00 DM	Superman US.	99,00 DM
Predator II US.	99,00 DM	Streets of Rage II	109,00 DM
Super BattleTank US.	109,00 DM	Batman II US.	99,00 DM

Fordern Sie unser kostenloses Magazin an. Freisteller und Adressierter Rückumschlag (1,70) DM. Wir liefern per NW 10,- DM / Express 15,- DM. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Tel. 040/7890108
Fax 040/7890138

Händleranfragen erwünscht

GALAXY

Sega Mega Drive		379,-
Magnum Set mit 4 Spielen		99,-
Infrarot Joypad 2 Player Set (mit Dauerfeuer und Slowmotion)		55,-
ASCI Joypad us.		149,-
Manoer us.		99,-
Japan-Euro-Adaptor		149,-
Action Replay Pro		129,-
Game Genie		

Sega Mega Drive Spiele			
	jp.	us.	dt.
Aleste CD	129,-		
Alen 3		99,-	119,-
Aquatic Games		79,-	119,-
Balman returns		99,-	99,-
Bart Simpson vs Space M.		79,-	
Black Hole Assault CD	129,-		
Bio Hazard Battle	99,-	99,-	119,-
Bulls vs Lakers		109,-	119,-
Captain America		99,-	
Chuck Rock		99,-	119,-
Death Duel		99,-	
Double Dragon		79,-	99,-
Dragons Fury		99,-	
Earnest Evans CD	99,-	99,-	119,-
EuroClub Soccer		99,-	119,-
Evander Holyfield		99,-	119,-
F1 Hero	79,-	99,-	119,-
Gem Fire		99,-	
Gods		99,-	
Gynoug	39,-	89,-	119,-
Greenoog		89,-	
Hell Fire	39,-	89,-	119,-
Indiana Jones		99,-	119,-
Jan Capriati Tennis		99,-	119,-
Joe Montana 3		99,-	119,-
John Madden 92		79,-	119,-
John Madden 93		109,-	119,-
Kid Chameleon		99,-	119,-
Krustys Funhouse		99,-	119,-
Lotus Turbo Esprit		99,-	119,-
Lemmings		99,-	119,-
LHX Attack Chopper		99,-	119,-
NHLPA Hockey 93		99,-	119,-
Olympic Gold	69,-	99,-	119,-
Predator 2		99,-	
Prince of Persia CD	129,-	99,-	
Quackshot	49,-	99,-	119,-
Rampart		99,-	119,-
Road Rash 2		99,-	119,-
Rolling Thunder 2		99,-	119,-
Sol Peace CD	99,-	99,-	
Sonic	59,-	89,-	119,-
Sonic 2	89,-	99,-	119,-
Speedball 2	79,-	99,-	119,-
Steel Empire		99,-	
Steel Talons		99,-	
Streets of Rage 2	99,-	99,-	119,-
Super Monaco GP 2	79,-	99,-	119,-
Tazmania		99,-	119,-
Terminator		99,-	119,-
Terminator 2		109,-	119,-
Thunderforce 4		109,-	119,-
Thunderstorm FX CD	129,-	109,-	119,-
Time Gal CD	129,-		
Turbo Out Run	39,-		
Universal Soldier		99,-	99,-
USA Team Basketball		99,-	119,-
Warriors o.Eternal Sun		129,-	
Warsong		129,-	
Wonderboy 3	39,-	119,-	119,-
Wonderboy 5		119,-	139,-
Wonderlog CD	129,-		
World of Illusion	89,-	99,-	99,-
WWF Wrestlemania		99,-	119,-
Xenon 2		99,-	99,-

Neuheiten im Januar/Februar			
Afterburner 3 CD	129,-		
Amazig Tennis		119,-	
Andre Agassi Tennis		109,-	
Ariel		99,-	99,-
Battletoads		99,-	
Chakan Forever Man		99,-	
Chester Cheetaah		119,-	119,-
Final Fight CD	129,-		
Global Gladiators		99,-	
Ninja Gaiden	99,-	109,-	119,-
Power Monger		109,-	119,-
Pro Am Race		99,-	
Roadblaster FX CD	129,-		
Talespin		99,-	99,-
Tyrants		109,-	119,-
X-Men		109,-	

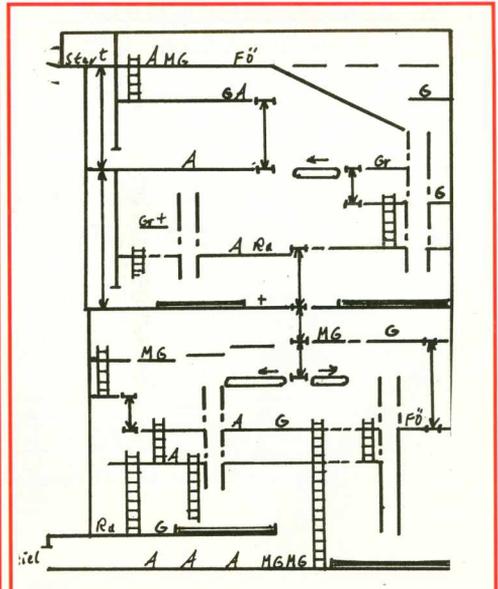
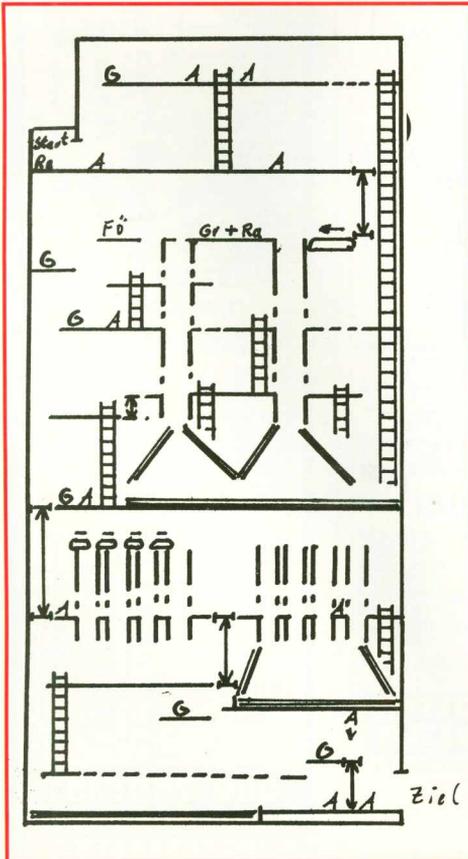
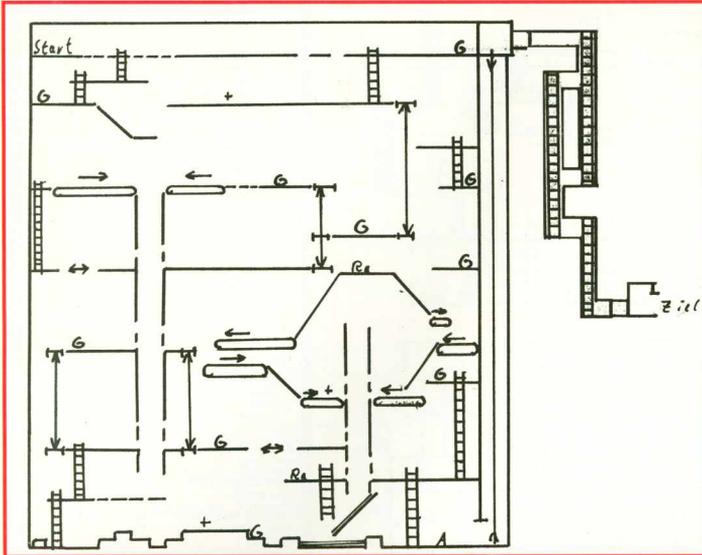
Sega Game Gear			
Batman 2	59,-	69,-	79,-
Chuck Rock		69,-	79,-
Donald Duck	49,-	69,-	75,-
Indiana Jones		69,-	79,-
Lemmings		69,-	79,-
Prince of Persia		69,-	79,-
Shinobi	49,-	69,-	75,-
Shinobi 2	59,-	69,-	79,-
Sonic	49,-	69,-	79,-
Sonic 2	59,-	69,-	79,-
Spiderman		69,-	79,-
Streets of Rage	59,-	69,-	79,-
Super Kick Off		69,-	79,-
Super Monaco GP 2		59,-	79,-
Super Smash TV		59,-	79,-
Tazmania		69,-	79,-
Wimbledon		69,-	79,-
Wonderboy 2		59,-	79,-
Wake o.Vampire	59,-	69,-	79,-

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70

TAZMANIA

Von Otto Waalkes
aus Emden (MD)

Otto Waalkes ist begeisterter Sega-Videospieler und Gamers-Leser. Hier sein Tip: Drücke während des Titelschirms A, B, C und Start auf Joypad 2 auf einmal. Zur gleichen Zeit mußt Du dieselben Tasten auf Joypad 1 betätigen. Jetzt hörst Du ein Klingelzeichen, und kannst das Spiel starten. Pausiere das Spiel, und Du kannst durch Drücken von A, B, und C gleichzeitig durch die Level springen. Das ist aber noch nicht alles. Drücke B und beende die Pause, um unbesiegt zu werden, oder C statt B, und Du kannst den Level nach Deinem Wunsch auswählen. Du mußt nur noch die Pause beenden, und schon kann es losgehen.





... Leser helfen Lesern

Hallo Leute! Vielen Dank für Eure Zusendungen von Fragen und Antworten für die Helpline.

Allerdings haben wir noch ein Defizit an tollen Antworten und Tips für das Master System und den Game Gear. Deswegen, liebe Acht-Bit-Spieler: Schickt uns, was Ihr habt: Tips und Tricks, Karten, Fotos, auch Fragen aller Art.

Habt Ihr eine Frage oder die ultimative Antwort, so schreibt an:

Gamers, MVL GmbH

Gamers, MVL GmbH

Kennwort:

Kennwort:

Helpline/Frage

Helpline/Antwort

Pöseldorfer Weg 13

Pöseldorfer Weg 13

W-2000 Hamburg 13

W-2000 Hamburg 13

Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ANTWORT

SPLATTERHOUSE II

Thomas Bosselmann aus Berlin hat den Action Replay Pro Code für unendliche Leben rausgefunden: FFOOFF 80003

SONIC (GG)

Florian Oldendorf hat folgende Antwort zu Sonic (GG):

Der Diamant im 3. Level liegt im 1. Abschnitt beim 2. Wasserfall. Man stellt sich einfach auf den Vorsprung und lässt sich auf den Baumstamm fallen, der am unteren Bildende im Wasser treibt. Nun nach links laufen und den Diamanten einsammeln.

Der Diamant im 5. Level liegt im 2. Abschnitt. Und zwar da, wo die Blasen spuckenden Schweinchen sind. Dann läuft man nach links und lässt sich in den ersten Abgrund fallen. Nun nach rechts laufen und nach oben beamen lassen, links von Sonic liegt nun der Diamant. Allerdings braucht man die Diamanten nur, wenn man das „richtige“ Ende sehen will.

Fossy's VIDEOSPIELVERSAND IN BRUCHKÖBEL

Inh. Thomas Forster

	DM		DM
SUPER NINTENDO	279,-	SEGA MAGNUM SET	359,-
Controller	29,-	Sonic 2	92,-
Mario Paint	100,-	World Of Illusion	92,-
F-Zero	100,-	Arielle	92,-
Pilot Wings	100,-	Talespin	92,-
R-Type	100,-	Streets Of Rage	92,-
Street Fighter 2	100,-	Lemmings	102,-
Super Ghouls'n Ghosts	100,-	Greendog	102,-
Super Tennis	100,-	Where Is Carmen S.	102,-
Super Soccer	100,-	Ecco-The Dolphin	102,-
Sim City	104,-	Thunderforce IV	102,-
Zelda 3	100,-	WWF Wrestlingmania	102,-
Caveman Ninja	119,-	NHLPA Hockey 93	102,-
Dragons Lair	119,-	Aquatic Games	102,-
Super Castlevania 4	119,-	LHX Attack Chopper	102,-
Super Probotector	119,-	Arch Rivals	102,-
Super T.M.H. Turles	119,-	Donald Duck: Quackshot	102,-
Super Smash TV	119,-		
Addams Family	120,-	SEGA GAME GEAR	272,-
Rival Turf	120,-	Sonic 2	82,-
Actraiser	127,-	Shinobi 2	82,-
James Bond jr.	127,-	Streets Of Rage	82,-
Super Adv. Island	127,-	Tazmania	82,-
Lemmings	127,-	Lemmings	82,-

... UND VIELE ANDERE SPIELE AUF LAGER.
WIR LIEFERN SOFORT per N.N. zzgl. DM 7,- DM
BESTELLEN SIE JETZT UNTER TEL.: 06181/72352

com **CON**
Computer Handelsgesellschaft mbH

Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg
Tel. 0 45 51 / 93 575
Fax 0 45 51 / 93 673

MEGA DRIVE®

Predator II	99,94
EA Hockey	89,94
Capriati Tennis	89,94
LHX Attack Chopper	109,94
Side Pocket	99,94
Leader Board Golf	99,94
Alien III	94,94
Desert Strike	109,94
Lemmings	99,94
NHLPA Hockey '93	109,94
Universal Soldier	109,94
WWF Super Star	109,94
Uncharted Water	149,94
T2 (The Arcade Game)	119,94
Super Battle Tank	119,94
Sonic the Hedgehog II	94,94
Indiana Jones	119,94
Captain America	119,94
Winter Challenge	109,94
Darwin 4081	39,94
Super Smash TV	104,94
Holyfied Boxing	99,94
Revenge of Shinobi	64,94
Rampart	109,94
Chuck Rock	119,94
Joe Montana '93	109,94
Home Alone	109,94

GAME GEAR®

Batman's Return	64,94
Predator II	74,94
Alien III	74,94
Prince of Persia	69,94
Space Invader	74,94
Lemmings	64,94
Shinobi II	64,94
Bart Simpson	74,94

Alle Spiele mit engl. Anleitung (Ausnahme dt.u. jp.)
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil



FLASHPOINT

Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hauptstraße 80

2061 Oering

Tel 0 45 35 / 28 01
FAX 0 45 35 / 22 24

FLASHPOINT nur für Händler.
Händleranfragen erwünscht.

Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

BART SIMPSON VS THE SPACE M.

(MS)

Von Dennis Rahlmeyer aus Salzgitter

LEVEL 1

Holen Sie sich zuerst die Sprühdose neben dem Kino. Gehen Sie dann zurück zum Papierkorb, sprühen Sie ihn an und benutzen Sie ihn dann als Sprungbrett um das Leben einzusammeln. Das Ki-

nur den Farbeimer auf der Fensterbank darüber umzuschmeissen. Bei dem Vogel im Tierladen benutzen Sie die Cherry-Bomb. Laufen Sie rechts bei dem Verbotsschild über den Rasen, und besprühen Sie dann den er-



Friedliche Bürger reisen doch nicht mit einer fliegenden Untertasse?

noplakat können Sie ansprühen, indem Sie sich rechts daneben hinstellen, hochspringen und es dabei ansprühen. Betreten Sie nun die Telefonzelle, werfen Sie eine Münze ein und warten Sie die nun folgende Unterhaltung mit 'Moe' ab. Wenn er aus seiner Kneipe kommt, können Sie ihn ansprühen. Springen Sie nun auf das Dach der Telefonzelle und gehen Sie über die Wäscheleine. Die herabfallenden Wäschestücke verdecken den Ball und das Schaukelpferd. Bei den drei Space Mutants weiter rechts bekommen Sie je eine Münze, wenn Sie kurz vor dem Ersten und dem Dritten hochspringen. Besorgen Sie sich jetzt in der 'Toolworld' einen Schlüssel (wird später benötigt) und die Rohrzanze, welche Sie am Hydranten vor dem Laden anwenden müssen. Vergessen Sie nicht, die Blumentöpfe anzusprühen. Bei 'Mel' kaufen Sie sich eine Cherrybomb und sechs Raketen. Den Magneten und die Trillerpfeife bei 'Toys'n Stuff' sollten Sie sich auch gleich besorgen. Um die Markise über dem Candygeschäft umzufärben, brauchen Sie

scheinenden Parkwächter. Den Vogel auf der Statue vertreiben Sie mit einer Rakete (stellen Sie die Rakete auf den Boden und laufen Sie in Schußrichtung dagegen, damit Sie hochfliegt). Schnappen Sie sich jetzt das Skateboard, springen Sie über die Hunde und Space Mutants. Das Schild über der Bowlingbahn müssen Sie mit einer Rakete beschießen (auf die Kugeln zielen). Treffen Sie das 'E' am 'Kwik-e-mart' um drei Extraleben zu erhalten. Zerschießen Sie die rosa Fenster mit Raketen. Benutzen Sie unter dem letzten Fenster die Trillerpfeife, um einige Münzen zu erhalten.

Endgegner: Bewerfen Sie ihn solange mit Bällen und Bomben, bis er verschwindet.

LEVEL 2

Im zweiten Stock befindet sich in der ersten Tonne ein Geheimraum. Sie brauchen sich bloß auf die Tonne zu stellen und das Steuerkreuz nach unten zu drücken. Bei fast allen Tonne gibt es Münzen. Dem Verkäufer, dem Riesen-schuhbesitzer und dem Zau-

berer brauchen Sie nur auf den Kopf zu springen. Die Riesenringe schaffen Sie ganz einfach, indem Sie langsam hingehen und Knopf 1 drücken wenn Sie nahe genug bei ihnen sind.

Endgegner: Hier werden Sie von Ms. Batz mit Taschen beschmissen. Wenn diese auf dem Boden aufkommen, springen Sie darauf, um Sie wieder zurückzuschleudern. Sie müssen sie viermal treffen (Ms. Batz).

LEVEL 3

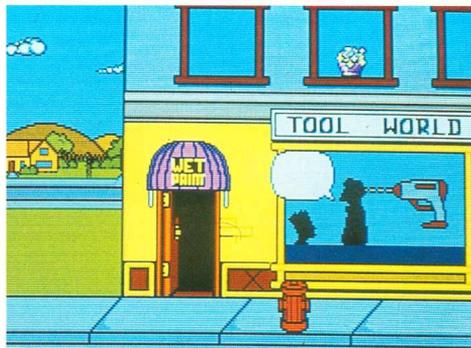
Für die Geschicklichkeitsprüfung gibt es keine besonderen Regeln. Dort ist nur Übung angesagt. Bei dem Riesenkrusty im Funhouse müssen Sie im zweiten Bild an der linken Plattform in die Luft springen. Dort finden Sie einen unsichtbaren Weg. Am Ende des Weges befindet sich eine Tür und einige Münzen. Sammeln Sie zuerst die Münzen auf, gehen Sie zur Tür und öffnen Sie diese. Nun sind Sie auf Krusty's Zunge und bekommen dort ein Ex-

traleben. In der Mitte der Zunge befindet sich eine unsichtbare Tür. Öffnen Sie diese, gehen Sie hindurch und Sie erhalten noch mehr Münzen. Sie landen jetzt wieder auf Krusty's Zunge. Springen Sie auf die gelbe Plattform (Vorsicht, sie stürzt ein). Den Magneten aus Level 1 können Sie bei dem Glücksrad einsetzen. Bei den Orgeln müssen Sie springen sowie diese aktiv werden. Beim vorletzten Zelt müssen Sie ganz normal gehen, es erscheint dann ein Luftballon. Gehen Sie zurück zum Zelt, warten Sie bis er an Sie herankommt und sammeln Sie ihn dann ein. Wiederholen Sie das Ganze bis Sie keine Luftballons mehr brauchen. Warten Sie beim Karussell auf den richtigen Moment und springen Sie dann auf.

Endgegner: Springen Sie 'Sideshow-Mel' solange auf die Füße, bis er nicht mehr kann und aufgibt.

LEVEL 4

Die Laserstrahlen können Ih-



„Ich hätte gern drei Pfund GAMERS und fünfzig Gramm Mega Drive“ – ob man das hier bekommt?

GAME-Island

Berlin

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Super NES

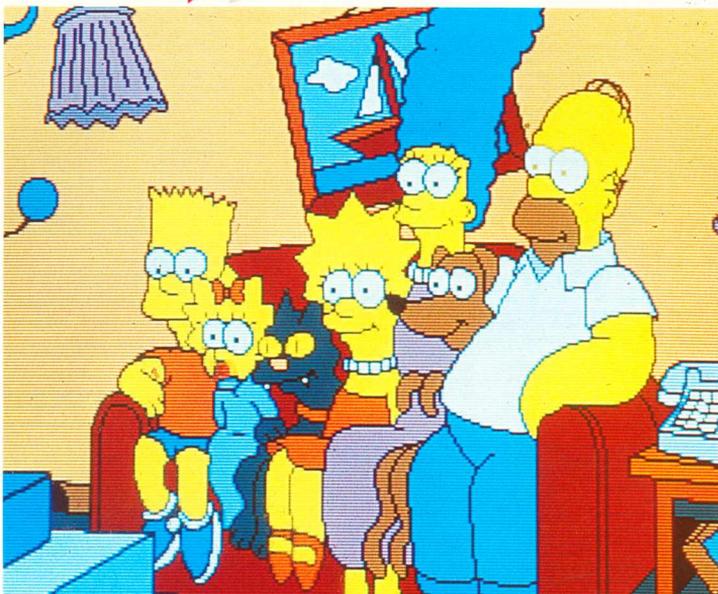
Laden: Donau Str. 51 1000 Berlin 44
U-Bahnhof-Rathaus Neukölln
Tel.: 030-68 74 545 Fax: 030-69 1 38 38

nen nur gefährlich werden, wenn sie ganz unten sind. Der Kopf macht Sie für kurze Zeit unbesiegbar. Bei dem Sandwurm müssen Sie an den Statuen hochspringen. Wenn ein goldenes Kreuz herunterfällt klettern Sie auf den Sandwurm, der daraufhin kleiner wird. Wenn der Sandwurm verschwunden ist, erscheint eine schießende Mumie. Wenn Sie diese viermal getroffen haben dürfen Sie weitergehen. An der Springfieldschlucht springen Sie auf das Brett und schnell an das andere Ufer. Wenn der zweite Flugsaurier an Sie heranfliegt, dürfen Sie sich nicht bewegen, denn dann überfliegt er Sie, ohne Sie zu verletzen. Auf den Riesensaurier müssen Sie erstmal heraufgehen und ihm dann auf den Kopf springen. Wenn Sie ihn dreimal getroffen haben erhalten Sie ein Leben als Belohnung.

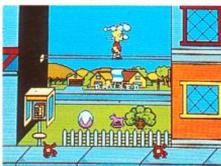
Endgegner: Weichen Sie den Ballen aus, mit denen Dr. Marpkin Monroe wirft und springen Sie ihm fünfmal auf den Kopf.

LEVEL 5

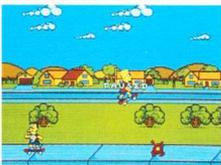
Zuerst sollten Sie die Donuts einsammeln. Wenn Sie diese benutzen, wird Homer erscheinen und die Außerirdischen aus dem Weg räumen. Die Kombination ist knifflig und schwierig, aber doch zu schaffen. Wenn Sie vier Brennstäbe haben, gehen Sie in die unterste Etage. Die Türen öffnen Sie, indem Sie sich genau davor stellen, Knopf 2 drücken, mit Knopf 1 hineinspringen und mit dem Steuerkreuz nach oben oder unten und Knopf 2 drücken.



Familie Simpson bei ihrer allabendlichen, beliebten „Pflichtübung“: Fernsehen glotzen...



Der Weg führt über die Wäscheleine



Auch Skateboard fahren muß gelernt sein



Auch ein Bart Simpson muß mal hinter schwedische Gardinen

TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

VERSAND + LADEN

HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1



NEW GAMES

SEGA MEGADRIVE – Road Rash 2, Shining Force (Dt.), Star Odyssey, Talespin (Dt.) Terminator 2, WF Superstars, Young Indiana Jones, Superman, Steel Talons, Ecco, Arielle, Lotus Turbo Challenge, Streets of Rage 2, Thunderforce 4 (Dt.) Terminator 2, Bio Hazard, Mega lo Mania (Dt.), Powermonger (Dt.), Ninja Garden u.v.m.
Weitere Neuheiten bitte telefonisch erfragen!

SUPER FAMICOM – Super Star Wars (Dt.), Wing Commander (Dt.), Road Runner Imperium, Cyberspin, Chuck Rock, On the Ball, Spiderman, Push Over, X-Zone, Super Swiv, Skuljaggar, Sim City, Blues Brothers, Full Metall Planet, Jimmy Connors Tennis, Superman, Out of this world, Power Athlete, Ken North 6, Gunforce, u.v.m.

Wir erhalten fast täglich Neuheiten. Einfach anrufen und nachfragen.

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1,-)!



NEU

Tauschl 0481/5814 ab 19 Uhr

Verkaufe Spiele MD, ab 19 Uhr 0735/76850, After Burner 40 DM, Kings Bounty 30 DM, Star Control 20 DM, Volfey 20 DM, A. Battle Tank 40 DM

Tausche: Mega Games I, Phantasy Star II, Suche: Quackshot, Toki, Lemmings, Toejam&Earl, Wonderboy III, Golden Axe II, Populous, Taz-Mania, Sonic 2, Jörg Nilschke, Leuchtenburgstr. 23, O-6504 Gerla

Tausche: Hard Drivin, S.T. Blade, M. Mouse 1, Sh. Dancer, A. Beast, Suche: Shining II, D. S. O. Rage, Desert St., Centurion, EA Hockey, Ruf: 04161/61963 ab 14 Uhr

Suche Module für das MD zB: Axes, Super Airwolf, Pacmania, Lemmings usw. Tel: 0941/82082

Biete: Desert Strike 50 DM; Super Monaco 50 DM; Thunder Force 3 50 DM; EA Hockey 50 DM; Super League 50 DM; Tel: 089/534928

Suche: Splatterhouse 2, Wonderf 5, Immortal, Sonic II, Mickey u. Donald, Desert Strike, zähle gut. Tel: 06233/20148

Wollt ihr Mega Drive Spiele tauschen oder verkaufen? Infos bei: 09082/1588 ab 1201

Tausche: Altered Beast, Budokan, Fantasia, Sup. Th. Blade, Rev. of Shinobi, 688Subm Att., Quackshot, Marb. Madn. Suche: Test Drive II, John Madden, Sport u. Sumulspiele. Tel: 07273/2411

Verkaufe jap. MD-Spiele: Sonic 40 DM/ Quackshot 40 DM/ Golden Axe II 35 DM/ Out Run 25 DM/ Moonwalker 35 DM/ Alt. Beast 30 DM. Andreas Langner Tel: 0221/721883

Verkaufe MD-Spiele: Mickey Mouse- Castle of Illusion, Mickey Mouse - Fantasia, Wonderboy III, Quackshot alle jap, nur komplett, DM 150 Tel: 05623/2405

Verk. 2 Module für MD, John Madgen Football und European Clubsoocer beide zus. 75 DM oder einzeln, Rudolf Stender, Dorfstr. 2 a., 2400 Lübeck 1 Tel: 0451/55605

Verkaufe: Sonic, Test-Drive 2, Winter Challenge, EA Hockey (alle dt./ 50 DM + 5 DM Versand), M. Schneider, Haldenstr. 4, 7470 Albstadt, Tausch g. California G.

Ankauf + Verkauf von Mega-Drive Spielen Tel. ab 18 Uhr 0437/16942 oder 04371/2967

(Ver)kaufe MD und SNES Spiele. Da ich sehr gute Beziehungen habe, kann ich Spiele fast unbegrenzt verkaufen und kaufen. Tel: 05207/4742

Verk. für MD: Starflight II DM 80/ Starflight US DM 70/ PGA Tour Golf dt DM 80, Tel: 02258/1319

Tausche Sol-Deace (US) Tazmania (US), Kid Chameleon (dt) gegen Steel Talons, World of Illusion, Gods of F22 Interceptor. Keine jp. Games Tel: 02224/78055

Kaufe, Verk Tausche Module, Konsolen für MD, Super-NES, PC-Engine, GG, NEO-GEO, LYNX, Gameboy. Tel: 089/1403732

Sega-Mega-Drive-Verleih Verleiher der besten Module für Mega-Drive. Gratis-Info über SMDV, Kirchstr. 13, O-3721 Stiegeh. H.

Verk. 28 MD-Module: Terminator, Alien, EA Hockey, Greendog, F-22, Dragons Fury, Cruise Bomber, Sonic 2, Olympic Gold, PGA Golf, Preise 30 - 80 DM. Tel: 0441/682442

Tausche Mega Games I, Inhalt Super Hang On, World Cup Italia'90, u. Columns gegen Streets of Rage oder Thunderforce IV. Tel: 06673/1425

Verkaufe Mega Drive und Spiele 1a Zustand in Orig. Verpackung. Tausche auch. Habe Alien 3, Sonic 2, Kid Cham., Strider, Monaco II, Taz. u.a. Suche Ramp., PowerM. Komp. Tel: 07587/761

Verkaufe Popul. Sega Mega Drive mit Control Pad, Arcade Power St. für Profis u. 19 Super Spiele NP 2680 DM, VB 1350 DM inkl. 4 Videogame Magazine. B. Geiger, 8201 Pfraundorf, Tel: 08035/5904

Tausche Terminator Hellfire J.B., Douglas Boxing, Spiderman, EA-Hockey, Alien 3, Altered Beast, Road Rash. Tel: 05129/154714d

Verkaufe: MD Toejam&Earl (dt) DM 60. Tel: 0611/23266, 6200 Wiesbaden, Freudenbergstr. 74, B. Mocco

Tausche Simpsons 2 „Bart vs the space mutants“ gegen Desert Strike o. John Madden 2. Nicht vor 18 Uhr. Tel: 05185/766

Verk. o. tause S.T. Blade, Sonic 1, 688 Attack Sub., Olympic Gold, Super Real Basketball (deutsche Modelle) Suche: Abrams Tank, NHLPA Hockey usw. Tel: 05361/62017 (Thomas) Sa 19-20

Tausche oder verkaufe MD Spiele. Golden Axe II, Alisa Dragon, Wrestling War, Spiderman gegen Road Rash, Basketball, Taz-Mania, WWF, Wrestlingmania, Moonwalker. Tel: 09491/747

MASTER SYSTEM

Verkaufe Sonic, After Burner, Thunder Blade, Asterix, Golden Axe, Capel, Suche of Illusion, D.Duck, Lucky Dime Caper, Suche MD Module. Tel.: 0531/503195

Verkaufe Sega Master System 1 mit 7 Spielen und 2 Control Pad u. Light Phaser sehr guter Zustand. Preis 450 DM. Sven Schepko Tel.: 069/451800

Verkaufe oder tauche: R-Type, Shinobi, Power Strike je 40 DM zusammen 100 DM. Suche Rollenspiele Populous, Miracle Warrior, Ultima4, Y'S, Golden Axe Warrior, Gollivius, ect. T. Szczyplon, H.-Maassenstr. 6, O-1720 Ludwigstede

Verkaufe: Indiana Jones and Back to the Future 2 für 110 DM, Mail Dost, Teichgartenstr. 12, O/5217 Stadlim

Verkaufe/tauche für MS die Spiele Sonic und Ace of Aces. Suche Golden Axe Warrior, Asterix, Populous, Oliver Rump, Lindenstr. 14, Tel. 0-1920 Pritzwalk

Verk. Master System II fast neu!! Mit 4 Spielen. Tel: 05139/4881 v. 18-20 Uhr (o.Orig. Verp.)

Verk. MS2, 3 Mon. alt, 4 Spiele. Preis nach Vereinb. Thilo Kuehn, Geispromenade 49, O-4240 Querfurt

Verkaufe MS I + 4 Spiele + Control Stick, Preis 300 DM. M. Rölle, Tel: 089/8597263

Tausche od verk. Battle Out Run, Ghost House, Tennis Ace, Fantasy Zone, Indiana Jones u. Atari 2600 Konsole m. 2 Cass. T. Heller, Rathausstr. 65, 6082 Breitenbrunn

Ich möchte Alex Kidd IV gegen Aerial Assault tauschen. Roberto Weißbach, Puschwitzstr. 8, A. 8601 Neuschwitz

Tausche Asterix gegen Spiderman, Alex Kidd I oder Indiana Jones. Kai Bernecker, Lagerstr. 14, 8039 Puchheim BHF. Tel: 089/803849

1. **Tausche** „Thunder Blade“ gegen A. Senna's Super Monaco GP II. 2. **Suche** Asterix für halben Neupreis. Mike Simmert, Buchbergstr. 3, O-8602 Grossschönau Tel: 2908 (Mo-Fr von 18-20 Uhr)

Verkaufe Masters 2 + 5 Spiele (Alex Kidd, Sonic, Line of Fire, Ace of Aces u. Asterix) für 350 DM. 1/2 Jahr alt. Peter Oswald, Am Schmittelfeld 15, 7959 Wain, Tel: 07353/1582

Tausche Light Phaser Pistole mit 1 Spiel Shooting Games und Alex Kidd 3, Spider Man u. Action Fighter gegen andere Spiele oder zum Verkauf. Detlef Backhaus, Gartenstr. 28, O-1920 Pritzwalk

Verk. Master System II + 2 Joypads + Rapid Fire, 120 DM. Spiele Monaco GP, Lucky Dime C., Gold Axe, Asterix, Wonderboy 2 u. 3, für je 55 DM. Alles 1A Zustand. D. Enax, Köbener Str. 19, O-7562 Bad Muskau

Verkaufe Sega Master System II u. die Spiele Alex Kidd III, Alex Kidd IV, Columns, Hang On, Light Phaser Pistole u. Shooting Gallery, Teddy Boy, Xenon II u. World Cup

Italia '90. Preis nach VB. Tel: 09549/7310 ab 18.00.

Tausche 3 Spiele für 2, bierte Klax, Phantasy Star 1, Populous, suche Asterix und Golden Axe Warrior oder Branza, Alex Kid, Bubble Bobble. Tel: 07471/15445

Verk. Master System + 2 Control Pads u. 13 Spiele, 500 DM. Andreas Damm, Breitenleisau 39, 8551 Waischenfeld. Tel: 09202/405

Verkaufe Alex Kidd High Tech World, Zillion, Time Soldiers, Wonderboy II u. III, je DM 35. Tel: 0203/762978 ab 19 Uhr

Verkaufe: Master System (incl. Alex Kidd I) und 9 Spiele: Phantasy Star, Asterix, Alex Kidd IV, Mickey Mouse, Indiana Jones, Battle Out Run, Tennis Ace, Fantasy Zone, Ghost House und Zubehör - Rapid Fire Unit u. Buch Tips & Tricks, Thomas Heller, Rathausstr. 65, 6082 Breitenbrunn

Verkaufe oder tauche Sega Master System mit 4 Spielen Hang-On SPY u. SPY, Laxesson 3D, Secret Command. Verkaufe aber auch noch andere Spiele. Bitte im Umkreis Fra. Domenico Di Falco, Wilhelmhöher 47, 6000 Frankfurt/Main 60. Tel: 069/474793

Verk. MS + a. Kidd I (85 DM), Spiele: Alex Kidd 2+3, Callit Games, Rampage (je 50 DM), Choplifter (40 DM), Super M, GP, Mikkey A. Stengel, Nicolaistr. 47, 1 Berlin 46, Tel: 030/7711276

Tausche MS-Spiele: Alex Kidd 3 und Fantasy Zone sowie Shadow Dancer. Suche Alex Kidd 4, Prinz of Persia, Wonderboy 1, Super Space Invaders.. 02216/81646

Tausche Golden Axe und California Games gegen Bubble Bobble, Thunder Blade, Out Run, Populous und Air Rescue. Marcus Wolff, Dorfstr. 5, O-1501 Seeburg

Verkaufe: Sega Master + 7 Spiele zB (Sonic, Moonwalker) + Pad + Zubehör 4 Monate alt. 100 % OK /450 DM Tel: Blankenheim

Alleineinsatz in der wahren Hölle!
Ruf an: **0061141152-0**
Tarif DM 3,12 pro Minute. bis -9

407, an Manuel Wirth, O-4251 Birnstedt, Bauernsteinstr. 61 c

Tausche Hang-On gegen Out Run oder Transport gegen Teddy Boy. Suche Tips und Tricks 2. Verkaufe auch, Michael Glinkowski, O-2331 Pansewitz (Rügen)

Suche Asterix, D.Duck, Prince of Persia, Populous, Wonderboy II + III, Indy, Golden Axe Warrior, Mickey M. zum halben Preis, K. Nehls, Jagersche Hof O-2321 Elmenhorst

Verkaufe Sonic, Terminator, Wonderboy III, Castle of Illusion, Moonwalker, G-Loc, World Grand Prix, My Hero, Golden Axe, Altered Beast, Shadow Dancer, Cyber Shinobi u. Master System II (VB) Roger Onderka, Liebauer Str. 11, O-Berlin 1034 Friedr. Tel: 5881220

Tausche o. Verk D. Duck geg. gleichwertig zB Tom und Jerry, Altered Beast geg. Col-

GAME-PLAY

VIDEO-SPIELE
SUPER NES PC-ENGINE GAME GEAR MEGA DRIVE GAME BOY

MEGA STARKE ANGEBOTE

Fantasia	39,-
ESWAT	69,-
Populous	89,-
Hellfire	49,-
Olympic Gold	59,-
Alien Storm	49,-
Wonderboy III	39,-
Arcade Power Stick	89,-
Japan Adapter	20,-

Der Umbau

Ab sofort, Vorsicht beim Hardware-Kauf. Auf Mega Drive die noch nicht umgebaut sind, laufen in Zukunft keine Importe mehr aus USA und Japan. Nur auf den von GAME PLAY umgebauten Geräten funktionieren alle Spiele. Nähere Informationen erhaltet ihr unter 05246/81184 oder 030/6874545. Umbau (schalbar) 75,- DM

Game Play VRL Österwieher Str. 70 4837 Verl 1 Fax: 05246/81270 Laden ab 19.30 Uhr ig. Do bis 20.30 Uhr ig. Sa bis 18.00	Game-Island-Berlin Laden: Danau Str. 51 1000 Berlin 44 U-Bahn Station: Rathaus Neukölln Fax: 030/ 691 38 38 Täglich ab 12.00 Uhr
--	--

Tel.: 052 46/ 811 84 **Tel.: 030/ 68 74 545**

BÖRSE GAMERS

umms. Tel: 0365/35826, Chris Eckert, K-Matthes-Str. 47, Gera-Lusan O-6502

Suche Shooting Games o. Asterix. Tausche auch gegen Golden Axe o. Indiana Jones, M. Moldenhauer, 05641/60740 nach 18 Uhr

Verkaufe Master System + 2 Joypads u. 10 Spiele Bsp Wimbledon, Olympic Gold, Bomber Raid u.a. für 650 DM. T. Lüdecke, Hohenbelliner Weg 27, O-3181 Breffin

Verkaufe Sonic 1 und Asterix. Suche Rollenspiele wie Golden Axe, Prince of Persia, Populous. Y's o.ä. Ruf an: 05207/50634

Verkaufe folgende MS-Spiele: Rambo III mit Light Phaser, Ghostbusters, Alex Kid III, Out Run, Wonderboy III, Afterburner Rastan für 250 DM. Oliver Müller, Eberhardstr. 20, 4330 Mülheim/Ruhr 11. Tel: 0208/407956

Verkaufe MS II mit 7 Spielen wie zB. Populous, Ultima IV, Sonic, Donald usw plus einen Control Stick und einen def. Control Pad für 500 DM. André Hübner, Münsmeisterstr. 4 a, O-8020 Dresden. Tel: 0351/4932240

Verk: Y's, Sonic je 70 DM / World Soccer, Columns je 60 DM / Alex K. in H.Tech W. 60 DM / Pacmania 90 DM / alle neuwertig (Nachnahme) M.Hermers, Rochusstr. 402, W-5000 Köln 30

Suche Spielanleitungen zu: Rastan, Y's - the vanished Omens! Wer mir beide zuschickt, dem schenke ich Champions of Europe!!! Tausche Back to the Future 2 gegen Fant.Star o.ä. Frank Zahoryko, Ding-

lerstr. 9, 4300 Essen 1, Tel: 0201/732767 ab 17 Uhr werktags

Verkaufe: G-Loc für 70 DM, Dragon Crystal für 60 DM und Enduro Racer für 20 DM oder alle 3 für 130 DM, Rick Engels, V.-Bering-Str. 13, O-2520 Rostock 26

Verk: 2 Module für MS 7 Monate alt. Tennis Ace u. Tennis Wimbledon. Preis für beide Module zusammen 50 DM. Ein Superangebot. Rudolf Stender, Dorfstr. 2 a, 2400 Lübeck. Tel: 0451/55605

Verkaufe für 50 % v. NP: Sonic, Rastan, Castle of Illusion, California G., Golvellius, Alien Syndrome, Altered Beast, Ghost Busters, Great G, Moonwalker, Ghost House. Tel: 08337/528

Tausche od. verkaufe: S-Tennis, Pinguin Land, Rampage, Donald Duck, Dragon-Crystal, Wonderboy 3. Ich suche: Taz-Mania, Tom u. Jerry, Sonic 1, Alex Kidd 2, Psycho-Fax. Tel: 05665/5582

Verk. Sega Master-System II inkl. Alex Kidd 1 und 2 Joypads für 100 DM Andreas Schaefer, Bürgeracker 3, 7057 Winnenden, Tel: 07195/65938

Tausche/verkaufe: MS Module zum halben Preis, Asterix, Donald Duck, Paperboy, Double Dragon, Shinobi, Great Basketball. Suche: Strider, Ghouls'n'Ghosts, Super Real Basketball u.a., Matthias Jonas, Sternstr. 8, O-1599 Potsdam

Biete: Prince of Persia, M.Mouse, Dragon Crystal, Sonic, S.Monaco GP, Aztec Adventure. Suche: Pacmania, Donald, Wimbledon, Bubble Bobble, Polour Games, A. Schönwitz, Schulstr.7, O-4251 Wimmelburg

Verkaufe Sega Master System II, Mickey Mouse, Terminator, Asterix, Sonic und Populous sowie Light Phaser mit Spiel für 500 DM o. tausche gegen MD + 3 Spiele. Angebote an: Rene Exß, Otto-Uhlig-Str. 11, O-8142 Radeberg

Verkaufe Master System 2 m. 10 Spielen und 2 Control Pads für 500 DM (5 Monate alt) Tel: 02151/791310 (nachm.)

Verkaufe Master System mit 10 Spielen: Alex Kidd, Donald Duck, Running Battle, Spiderman, Shinobi, Cloud Master, Golden Axe, Slap Shot usw. Tel: 08223/60543

Suche 1. MS Golden Axe 1+2. Bubble Bobble, S.Monaco GP, Chase H.Q. usw. zu kaufen. Suche auch Mega Drive Spiele an Ingo Filieri, Weidenstr. 5, O-5500 Nordhausen/ Harz

Kauf: Sonic, Asterix, Verkaufe: Lord of the Sword/Teddy boy zum halben Preis. Meenard Kunz, Tel: 04925/318

Verk. Master System II mit Moonwalker, Asterix, Enduro Racer, Speedball, Gainground und Ace of Aces für VB 400 DM Verk. auch einzeln inkl Altkardes, Landwehrstr. 44, 8000 München 2. Tel: 089/531459

Tausche Mickey gegen Populous o. Phantasy Star und tausche Summer Games gegen: Master Mouse o. Phantasy Star. O-Pac-Mania. Tel: 02561/81577

Tausche/verkaufe MS-Spiele Indiana Jones und Shadow of the Beast gegen Mickey Mouse, Sonic 2, Mickey Mouse 2/ Verkauft nach Vereinbarung (gepflegte Module in Orig. Verpackung) Sandro Bork, Kastanienstr. 4, O-4300 Quedlinburg

■ HARDWARE + ZUBEHÖR

Verkaufe Master System 2 plus 3 Spiele: Alex Kidd, Lucky Dime Capser, Sonic 2, Pads für VB 180 DM. Tel.: 04152/73619 Tomas

Verkaufe Mega-Drive +Castle of Illusion + Super Shinobi + Golden Axe 2 + Shining Darkness + Crack down + Dessert Strike!!! Vb 590 DM. Arne: Tel.: 0561/24790

Verkaufe Pilotensessel für Sega-Master-System. Bitte nur Schriftlich an: Karsten Zelle, Josef-Ries-Str. 60, O-5025 Erfurt

Verkaufe: Master II 4 Monate alt mit Sonic + Asterix für 200 DM, Alex Kidd eingebaut und 1 Controlpad, Michael Frankfurter, A. Puschkinstr. 30, O-7404 Meuselwitz

Verkaufe Sega Mega Drive mit 1 Joypad, Sonic, Mich, Jacks, Olympic Gold, Converter, Great Baseball (MS), 3-D Brille. NP vor 4 Mon. DM 890 für DM 500. Hostert, Nordhorn. Tel: 05921/74624

Verkaufe: MS + 4 Spiele (Sonic, Wonderboy 3, Bomberaid, RC Grand Prix) + Control Pad! NP 540 DM für 400 DM. Torsten Lehnert, Nr. 13, O-8601 Dreikretscham

Verkaufe Master System + 2 Control Pads + Light Phaser u. 5 Spiele (Shinobi, Ghostbusters, Gain Ground, Golden Axe Warrior, Speedball) für VB 400 DM. Tel: 0641/37393

Verk. Sega Mega Drive + 2 Pw.Sticks + 6 Top Spiele, VB 780 DM. Frank Wehnert, Würzburger Str. 57 a, 8707 Veitshöchheim. Tel: 0931/ 97586

Verkaufe Master-System I (2 Spiele eingebaut), Pad + Lightphaser, einschließlich Thunder Blade, Shinobi, Asterix, Spiderman, Back to the Future für 360 DM. Danny Wojciechowski, Breiingerstr. 19, O-7406 Wintersdorf

Verkaufe: GameGear mit Netzteil und 6 Spielen (Sonic Ax-Battler usw) Für VB 500 DM. H. Wiese Tel: 02664/55845

Verkaufe Master System II mit 12 Spielen (Asterix, Wonderboy II + III, Sonic) für 950 DM (NP 1500 DM). Tel: Zeitz 5940, Jens Czoberek, Leipzigerstr. 38, O-4901 Zangenberg

Verkaufe: GG, Lupe, Netzteil, 3 Spiele: Shinobi, Sonic, Columns, 350 DM, Dennis Puls, 2800 Bremen:Tel: 0421/825665 ab 15.00

GAMERS im Abonnement:

Bequem: 6 mal im Jahr steckt GAMERS im Briefkasten.

Brandaktuell, und die leidige Angst, eine Ausgabe zu versäumen, ist endgültig vorbei.

Günstig: Jede Ausgabe kostet nur DM 5,10.

Inklusive Zustellung frei Haus, denn das Porto bezahlt GAMERS. Macht DM 30,60 im

Jahr (Auslandspreis DM 30,60 plus Porto). **Fair:** Das Jahres-Abonnement können Sie innerhalb von 10 Tagen

(Poststempel) schriftlich widerrufen. **GAMERS-Leserservice,**

Postfach 10 32 45, 2000 Hamburg 1.

9302

ABONNEMENT-COUPON

JA! Ich abonniere GAMERS ab sofort für mindestens 1 Jahr zum Preis von DM 30,60 (Auslandspreis DM 30,60 plus Porto) und Versand. Schicken Sie mir GAMERS an folgende Anschrift:

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/UNTERSCHRIFT

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim GAMERS-Leserservice widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb dieser 10 Tage (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätigt ich durch meine zweite Unterschrift.

DATUM/UNTERSCHRIFT

Gewünschte Zahlungswese bitte ankreuzen:

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

BLZ (steht auf Ihrem Scheck) Geldinstitut Konto-Nr.

Unterschrift des Kontoinhabers Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlungen leisten. Rechnung abwarten.

GAMERS Leserservice
Postfach 10 32 45
2000 Hamburg 1

VOR SCHAU

Nächstes Mal im Testteil:

Arielle, die kleine Meerjungfrau



Mickey Mouse

Brandaktuell in der nächsten Ausgabe: Die Game-Gear-Version von „Land of Illusion“. Dazu: Die ersten Tips zu „World“ und „Land of Illusion“ fürs Mega Drive und Master System. Mit Mickey und Donald seid Ihr bestens bedient.

SEGA INFOSERVICE

Wer sind die Leute an den Telefonen und Schreibmaschinen, die alle Spiele kennen und (fast) alle Probleme lösen? Wir waren bei Sega in Hamburg und haben den offiziellen Info-Service besucht. Lest, was die Leute an den Hotlines am liebsten spielen, welches die meistgefragten Fragen sind und wie man zu so einem verrückten Job kommt.

Viva Las Vegas



FOTO: TRANSGLOBE

Hier wird gespielt - aber nicht an Einarmigen Banditen oder Roulette-Tischen. Die größte Messe der Welt für Unterhaltungselektronik, die CES, ruft. Natürlich ist auch Sega mit einem großen Stand und vielen Neuheiten vertreten. Einrasender Reporter der Gamers-Redaktion wird sich diesem Großereignis annehmen und Euch die allerheißtesten News aus Las Vegas präsentieren.

- „Battle Toats“ für Game Gear: Killerkröten, Ungut-Unken, Freak-Frösche
- „Evander Holyfield Boxing“ für Game Gear: Das Modul mit den blauen Augen
- „Chakan“, the Forever Man für Game Gear und Mega Drive: Der Untote und die Monster



und viele andere mehr, darunter das Neueste aus den Sega-Labors, sowie die besten Importe aus Japan und den USA

CD-NEWS

Es tut sich was beim Thema CD-ROM: Für die nächste Ausgabe planen wir einen großen Bericht über die ersten in USA erschienenen CD-Spiele. Lohnt sich das Warten und Sparen auf die neue Technik?

NÜRNBERGER SPIELWAREN- MESSE

Keine Rostbratwürstchen und kein Christkindelsmarkt: Auf die Spielwarenmesse dürfen nur Fachverkäufer - und die Leute von Gamers. Wir zeigen Euch, was Ihr eigentlich nicht sehen dürft.

IMPRESSUM

Herausgeber

Rüdiger Limbach

Koordination

Sven Jakobsen

Redaktion

Reza Abdulali, Patrick Cammin, Julian Eggebrecht, Christian Hoffhaus, Carsten Jessen, Heinrich Lenhardt, Sabine Michnia, Carsten Schmitz, Boris Schneider,

Graphik

Peter Kemmler, Marion Limbach, Kim Schimansky

Illustration

Klaus Pötter

Bildredaktion

Sven Jakobsen

Marketing

Thomas Franzen

Anzeigen

Ann-Katrin Schoel
Hans-Ulrich Panitz
Tel: 040 / 44 16 58-59
Fax: 040 / 45 42 90
Anzeigenpreisliste Nr. 2
vom 1.1.1993

Vertrieb

IPV Wendenstraße 27-29
2000 Hamburg 1

Abonnement

Gamers -
Leserservice
Postfach 10 32 45
2000 Hamburg 1

Lithografie

Repro & Litho Werkstatt GmbH
Oelkersallee 29a
2000 Hamburg 50,

City-Repro, Iglhaut GmbH
Münzstraße 11, 2000 Hamburg 1

Druck

Kräger Druck, 2000 Wedel

Verlag

MVL GmbH, Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13

© 1992/1993 für alle Beiträge
bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

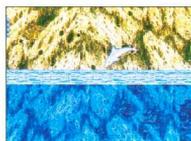
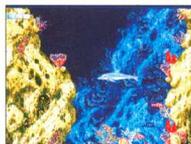
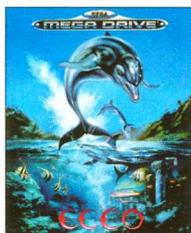
Nachdruck nur mit vorheriger,
schriftlicher Genehmigung.
Keine Haftung für unverlangte
Fotos, Manuskripte etc.
Gerichtsstand ist Hamburg

GAMERS erscheint zwei-
monatlich zum Einzelpreis
von DM 6.-

Das nächste
GAMERS-Heft
erscheint am
25. März.1993

ECCO

Flipper & Co.



SEGA
Mega Drive

Armer Delphin: Nach einem gewaltigen Sturm sind Familie und Freunde plötzlich verschwunden. Die Suche beginnt. Begleite das schlaue Kerlchen durch die wunderbare Unterwasserwelt, um das mysteriöse Verschwinden aufzuklären. Aber paß auf: Der Delphin braucht immer wieder frische Luft. Schwimmen alleine genügt nicht. Entdecke geheime Grotten und finde Big Blue – den weisen Riesen Wal, der nebeneinander drei Bildschirmbreiten für sich in Anspruch nimmt.

A l s o :
Schleunigst
beim Fachhandel
auftauchen und auf
29 Levels tief Luft holen.
Blubb.



SEGA

Der Bessere gewinnt.

SEGA Infoservice:

Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.

Tel: 040/227 09 61

BATMAN™ RETURNS

Der Flattermann schlägt zurück.

© Time Warner Entertainment Company



Furcht und Schrecken in Gotham City: Catwoman und der fiese Pinguin treiben üble Spiele. Da hilft nur eines: Hol' Batman zu Hilfe! Mit dem Batmobil geht es durch die Unterwelt, mit akrobatischem Geschick den Feinden entgegen. Der Kampf zwischen Gut und Böse kann beginnen. Aber nur, wenn Du seine Wunderwaffen richtig einsetzt, kann Dein Held gewinnen.

Die große Flatterbe-
ginnt ab sofort beim Händler um die Ecke. Schlag zu.

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61



NEU!

NEU!

NEU!



SEGA
Master System II



SEGA
Mega Drive



SEGA
Game Gear

SEGA

Der Bessere gewinnt.