

GAMERS

VIDEOGAME-ENTERTAINMENT MAGAZIN

**DAS
MEGA
MAG'**

**"BIG MAC"
AUF DEM
MEGA DRIVE**

**Mickey Mouse 2:
für den Game Gear**



**WER IST DER BESTE?
GROSSER JOYPAD-TEST**

SEGA

INFOS • AKTIONEN • TESTS • TIPS & TRICKS

**Erste Infos zu: Cool Spot, Shinobi 3, Mega Turrican,
Land of Illusion (GG), • Interview: David Perry •
Championship '93 • Im
Test: Turtles, Tiny Toons,
Global Gladiators, James
Bond, Muhammed Ali
Boxing, Another World,
Arielle, Rolo to the Rescue**



ER IST WIEDER DA... **JAMES BOND**

007TM

THE DUEL



SPITZE GRÖSSE VOM BEISSER!



VORSICHT! FÜR DICH NIMMT ODDJOB NICHT SEINEN HUT AB...



HILFE! NIEMAND, DER DICH RETTET, WENN DU IN SCHWIERIGKEITEN BIST!



JAMES BOND - EIN SPIEL, DAS DICH IN ATEM HÄLT BIS ZUM BITTEREN ENDE...

**ERSCHEINT
AM
007 APRIL**

SEGA

MEGA DRIVE

DOMARK

© EON PRODUCTIONS LTD. MAC B. INC. 1992 GUN SYMBOL LOGO
© 1992 DANJAO SA AND UNITED ARTISTS CO.
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.

EDITORIAL

HALLO GAMERS, wir feiern Geburtstag!



Kaum zu glauben, aber Gamers gib't schon ein ganzes Jahr. Vielen Dank an alle, die uns die Treue gehalten haben; wir versprechen Euch, daß 1993 ein irres Jahr für Gamers-Leser wird.

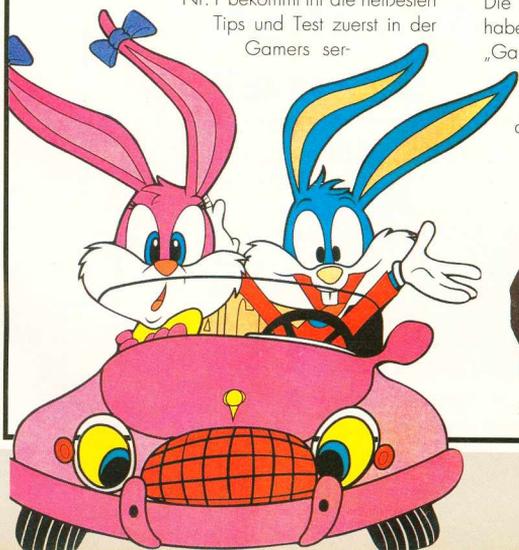
Lange erwartet, steigt nun endlich auch Konami beim Mega Drive ein, gerüchteweise ist auch Capcom nicht mehr fern..

In greifbarer Nähe befindet sich auch das Mega-CD. Sega plant den Deutschland-Start im Herbst. Insgesamt blendende Aussichten für Sega-Fans und haufenweise Arbeit für unsere Tester.

Nachdem in der Redaktion die Feiern abebbten und sich die Redakteure wieder gesammelt hatten, traten zwei (der dritte im Bunde glänzte durch Abwesenheit - Carsten ließ es sich nicht nehmen, beim Rosenmontagszug mitzumarschieren) Neuzugänge zum Fototermin an. Julian Eggebrecht ist Videospiele-Veteran der ersten Stunde und versuchte sich schon 1982 an Pac-Man und Co.. Vor zwei Jahren machte er das Hobby zum Beruf, entwickelt seitdem selber an Spielen mit und schreibt als Branchen-Insider für Gamers.

Mindestens genauso fit im Spiel ist Reza Abdolali, Europameister im Sega-Videospielen. Vom Profi

Nr. 1 bekommt Ihr die heißesten Tips und Test zuerst in der Gamers ser-



viert. Der letzte in der Runde ist Carsten Schmitz unser Thunder Force 4 Spezialist.

Ende Juni werden, wie schon im vergangenen Jahr, die Gamers Championships ausgetragen. Wärmt also schon mal die Trigger-Finger und macht Euch auf ins Trainingslager; Highscores sind wieder gefragt.

Solltet Ihr Newcomer unter den Sega-Spielern sein oder einfach nach famosen Kniffen und Karten suchen, schaut Euch mal das erste Gamers Special an, das dieser Tage in den Handel kommt. Unter dem Titel „Best of Sega“ stellen wir alle bisherigen Highlights von Sonic bis EA Hockey vor, und liefern die besten Tips und Tricks mit.

Kein Aprilscherz ist der langerwartete Joystick-Test in dieser Ausgabe. Solltet Ihr also unzufrieden mit Euren schnöden Pads sein, sucht Euch einen der von praktisch bis völlig abgedreht rangierenden Luxus-Knüppel aus.

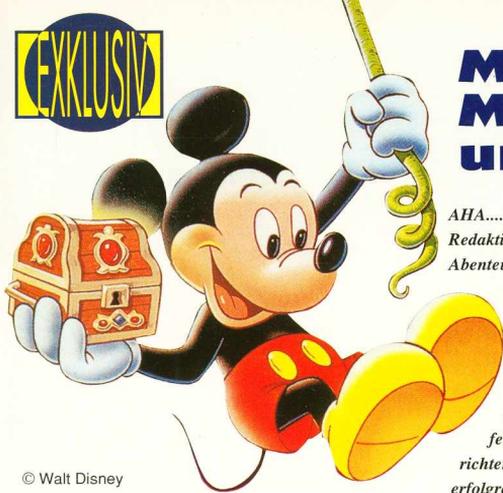
Software-Knaller, Previews und Reviews in rauen Mengen gibts natürlich auch: Wir testen die ersten Mega Drive Knüller von Konami und stellen mit Cool Spot und Mega Turrican zwei potentielle Sommer-Hits vor.

Die unglaublich süßen Toons von Konami haben es uns so angetan, daß sie als erste den „Gamy des Monats“ kassieren. Einmal pro Ausgabe vergeben wir die heißbegehrte Trophäe für das beste Spiel, das uns in den Modulschacht kommt...



Eure Gamers-Crew

EXKLUSIV



© Walt Disney

Mickey Mouse 2 für unterwegs

AHA.... so oder ähnlich schalte es durch unsere Redaktionsräume als wir das neuste Mickey Mouse Abenteuer als Vorabversion auf dem Game Gear bestaunen durften. Sega hat sich mal wieder mächtig ins Zeug gelegt und schuf ein Game Gear-Modul der Superlative.

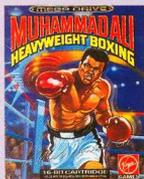
Mickey Mouse 2 hat mit 17 Level genauso viele Level wie die Master System Version. Alle drei Levels wechselt das Thema des perfekt gestalteten Hintergrundes. Auf Seite 18 berichten wir exklusiv über die neusten Abenteuer der erfolgreichsten Maus aller Zeiten.

MODUL – NEWS März'93



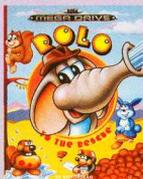
ARIELLE

57



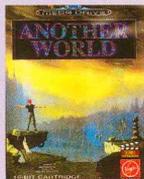
MUHAMMAD ALI

38



ROLO TO THE RESCUE

49



ANOTHER WORLD

52

DER GROSSE JOY-STICK-TEST



Womit hol' ich bloß den High Score?

Das Warten hat sich gelohnt — Der lang ersehnte Joystick-Test ist da! Nachdem sich zahlreiche Testmuster unserem Härte-test unterziehen mußten, können wir Euch nun die Ergebnisse präsentieren. Handhabung und Spielgefühl wurden hierbei genauso beachtet, wie die Qualität der Buttons und Extras. Ab Seite 58 erfahrt Ihr, welcher Joystick oder welches Joypad sich wirklich für Euch lohnt.

1
N
H
A
T

Rubriken

- 6 **Post:**
Briefe von unseren Lesern
- 42 **Top 5:**
Eure Hits im Frühjahr 93
- 62 **Gamers Shop**
- 66 **Tips & Tricks**
- 74 **Börse:**
Kleinanzeigen für Leser von Lesern
- 76 **Listen Up:**
Andreas Heinecke mit News aus der Pop-Szene
- 79 **Lexikon**
- 82 **Vorschau**



Cool geht alles besser!

Ein Blick auf die Top 5 genügt: Segas Serienhelden beherrschen die Hitparaden. Daß sich dies bald ändert, hat man sich im Hause Virgin tatkräftig an die Arbeit gemacht, um Sonic, Mickey und Donald paroli zu bieten. Ergebnis: Das geniale Abenteuer eines kleinen Punktes namens Spot. **GAMERS** liefert Euch schon jetzt einen informativen Vorbericht des bislang über zehn Level umfassenden Jump and Run Knallers COOL SPOT.

News

- 8 News von der CES-Messe in Las Vegas
- 54 **Interview:** David Perry
- 58 **Unter der Lupe:** Der Joystick Test
- 64 **GAMERS Championship 1993**

Preview

- 12 Cool Spot (MD)
- 18 **Land of Illusion:**
Mickey Mouse dem Game Gear
- 16 Mega Turrigan (MD)
- 14 Shinobi 3 (MD)

Test: MD

- 52 Another World
- 57 Arielle
- 40 Captain Planet: Segas erstes Öko-Game
- 44 Chakan
- 45 Cyborg Justice
- 20 Global Gladiators
- 28 James Bond
- 38 Muhammad Ali Heavyweight Boxing
- 36 Outrun 2019
- 49 Rolo to the Rescue
- 24 Tiny Toons
- 32 Turtels: Schildkröten-Action

Test: MS

- 30 California Games II
- 46 Rainbow Island

Test: GG

- 48 Home Alone
- 50 **Super Off Road:** Motocross im Taschenvormat
- 56 **Tom und Jerry:** Mäusejagd

Konami steigt ein



Bislang versorgte Videospiel-Gigant Konami lediglich die Nintendo-Systeme mit Software - Sega Fans hatten leider das Nachsehen. Doch die Betonung liegt auf hatten, denn mit Turtels und Tiny Toons bringt Konami demnächst seine ersten beiden Top-Hits für das Mega Drive heraus. Ob die großen Erwartungen bestätigt werden können, sagen wir Euch in unseren Tests auf den **Seiten 24 und 32**.

© Tiny Toon Characters are Trade Marks of Warner Bros.

Elefantenabenteuer



Die Programmierer bedienen sich ja schon häufiger aus der Tierwelt, da gibt es hyper-schnelle Igel, kämpfende Schildkröten, intelligente Mäuse, nun kommt noch ein weiterer Held aus der Tierwelt hinzu- Rollo ist da! Rollo ist ein kleiner

Elefant, der mit seiner drolligen Art die Herzen aller Mega Drive Besitzer erobern will. Alles über den kleinen Retter auf **Seite 49**.



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!

GAME GEAR

Eine wichtige Frage: Der Bildschirm meines Game Gears ist total zerkratzt. Kann man die Glasscheibe austauschen?

Nils Henning, Bremen

GAMERS ANTWORTE:

Mit verkrazten Hand-Held-Scheiben hatten wir auch schon zu kämpfen. Auswechseln ist unmöglich, es gibt aber eine Lösung: Besorgt Euch eine sehr feine Politurpaste (z.B. fürs Auto) und schmirgelt damit die verkrazte Plastikschicht einfach ab. Paßt aber auf, daß die Körnung der Paste wirklich sehr fein ist, sonst werden aus vereinzelt Kratzern einige hundert mehr!

MEGA UMBAU

Zuerst möchte ich Euch loben. Eure Zeitschrift ist echt toll. Vor allem die Spieletests sind sehr ausführlich und kritisch. Nun zu meiner Frage: In verschiedenen Anzeigen ist die Rede vom Mega Drive-Umbau auf 60 Hz. Funkzionieren dann auch wirklich alle Spiele, oder wird er dadurch nur schneller?

Florian Böttcher, Berlin

GAMERS ANTWORTE:

Damit wirklich alle weltweit angebotenen Spiele laufen, müßt Ihr einen 50/60 Hz-Schalter UND einen Schalter zur Textwahl (Englisch/Japanisch) einbauen oder einbauen lassen. Japanische Spiele erwarten die Einstellung 60 Hz/Japanisch, amerikanische 60 Hz/Englisch und europäische schließlich 50 Hz/Englisch. Bei 60 Hz werden die Spiele schneller (meist ist das dann die Original-Geschwindigkeit), das ist aber ein reiner Nebeneffekt. Laßt Euch Euer Mega Drive auf keinen Fall ohne Schalter

auf 60 Hz umbauen, denn dann laufen europäische Spiele zum Teil nicht mehr!

CD-ROM

Hallo Gamers! Ich habe ein paar Fragen zum CD-Rom.

1. Wann wird das CD-Rom für das Mega Drive in Europa erscheinen?
2. Wieviele Spiele und welche gibt es bis jetzt?
3. Was werden das CD-Rom und die Spiele ungefähr kosten?

Andre Henneberg

GAMERS ANTWORTE:

Stellvertretend für viele Leser, die Fragen zum CD-Rom haben, haben wir uns bei Sega umgehört:

1. Im Herbst 1993 soll nun endlich das lang ersehnte CD-Rom von Sega auf den Markt kommen. Gerüchteweise erscheint hier in Deutschland sogar eine erweiterte Version der teils heftig kritisierten Original-Hardware.
2. Bis Februar 1994 sollen ca. 50 Spiele erscheinen. Welche Titel schon da sind, oder noch kommen, steht in unserem CD-Rom Special in dieser Ausgabe.
3. Man munkelt, daß das CD-Rom incl. Softwarepaket unter 600 Märkern kosten soll, die Spiele unter 100 DM.

TIPS & TRICKS BÜCHER

Worin unterscheiden sich Gamers „Tips & Tricks“ (MS) vom Sega Buch „Tips & Tricks Nr.1“?

Wolfgang Grauke, Berlin

GAMERS ANTWORTE:

In Zahlen ausgedrückt: Genau 20 Lösungshilfen zusätzlich findet Ihr in dem Gamers „Tips & Tricks-Buch“. Waren es in Buch 1 von Sega 60 Lösungshilfen, haben wir im neuesten Buch ganze 80

Spiele beschrieben, z.B.: Asterix, Ax Battler, Back to the Future II, Donald Duck, Golden Axe, Indiana Jones u.v.m. Wer noch mehr braucht, ab sofort gibt es das GAMERS SPECIAL „Best of Sega“ am Kiosk zu kaufen.

ACTION REPLAY

Liebe Gamers-Leute! Ich möchte mir in nächster Zukunft das Action Replay Pro zulegen und hätte gerne von Euch gewußt, ob auch japanische und amerikanische Module damit laufen.

Elonka Enzensperger,
Starnberg

GAMERS ANTWORTE:

Das Action Replay ist zwar ansonsten sehr nützlich, die Kompatibilitätsprobleme löst es aber nicht gänzlich. Zwar könnt Ihr es als Adapter für alle Module benutzen, d.h. ein Aufteilen des Modulschachts fällt weg, aber leider kann das Action Replay nichts gegen die in Mode kommenden speziellen Hardwareabfragen der Spiele tun (50/60 Hz, Sprache, siehe auch den entsprechenden Brief auf dieser Seite). Ihr braucht also vor allem für ganz neue Spiele doch noch den entsprechenden Hardwareumbau (Schalter für Geschwindigkeit und Sprache).

TAILS AUF DEM GAME GEAR?

Hallo Gamers! Wann erscheint bei Sonic 2 auf dem Game Gear Tails? Vielleicht, wenn man mit zwei gekoppelten Game Gears spielt?

Katrin Koch, Hildesheim

GAMERS ANTWORTE:

Leider bekam Tails in der Game Gear-Version des Reissers nur eine Statistenrolle als Opfer des bösen Dr. Robotnik. Da Sonic ihn be-

freien muß, spielt er nicht mit. Hoffentlich legt der süße Fuchs in Sonic 3 auch auf dem Game Gear los.

MEGA MASTER

Ist die Qualität der Master System-Spiele auf Mega Drive-Niveau, wenn man sie auf dem Master-Converter spielt? Sind alle Spiele vom Master System (I-II) kompatibel?

Markus Kowanda,
Schloßberg

GAMERS ANTWORTE:

Wenn Ihr Master System-Spiele auf dem Mega Drive via Converter spielt, bleibt deren Qualität in allen Bereichen auf original Master System-Niveau. Der Converter ist nichts anderes als ein Adapter, der die Module kompatibel macht. Der Trick dabei ist, daß Segas Hardware-Designer einfach ein komplettes Master System ins Mega Drive mit einbauten, das per Adapter aktiviert wird. Auf dem Adapter laufen alle heute noch offiziell angebotenen Master System-Spiele. Ältere Titel machen in seltenen Fällen Probleme, davon ist aber keiner der Klassiker betroffen.

3D-NACHRÜSTUNG

Hallo Gamers! Kann ich mein Mega Drive mit einem 3D-Chip nachrüsten, damit es dasselbe kann wie das Super Nintendo?

Henning Mueller, Bremen

GAMERS ANTWORTE:

Technisch wäre dies möglich, allerdings würde die 3D-Grafik nicht ganz so schnell wie auf dem Nintendo. Eine quasi-3D-Nachrüstung ist übrigens im Mega Drive CD-Rom drin. Auch auf dem normalen Mega Drive ist 3D begrenzt möglich, siehe Mega Turrican!

Ist ja irre! Die tollen Videospiel-Systeme!



A.

Sega

A. Mega Drive Magnum-Set
Mit 16-Bit-Technik, 10 Kanal-
Stereo-Sound, 2 Control-Pads
und 4 Super-Spielen.

369⁸⁷

Nintendo

B. Super-NES-Spielkonsole

Mit 16-Bit-Technik für Super 3D-
Grafiken, digitalem Stereo-Sound
und Action-Controller (Ohne Spiel).

197⁸⁷



B.



C.

Sega

C. Master System II Plus X

Komplette Spielkonsole mit
2 Control-Pads und Netzteil.
Inkl. 3 tollen Spielen

199⁸⁷

TOYS 'R' US[®]

Sie finden uns 32 x in Deutschland:

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

AKTUELL

Das GAMERS-Team durfte auf einer derart wichtigen Veranstaltung natürlich nicht fehlen. Wir flogen nach Las Vegas, nicht nur um ordentlich Spesen zu verursachen, sondern vor allen Dingen, um die heißesten Spiele-Neuheiten zu bewundern. Alles, was Rang und Namen hat, war auf dieser Messe vertreten. GAMERS hat nicht nur bei jedem Softwareproduzenten die aktuellsten Infos herausgekitzelt - auch bei Sega wurde fleißig spioniert. Was wir alles an Informationen für Euch zusammengetragen haben, könnt Ihr in dem folgenden

Einmal im Jahr findet in dem Spielerparadies Las Vegas die WCES „Winter Consumer Electronics Show“ statt. Auf der diesjährigen WCES dominierten wieder einmal die beiden Videospiele-Giganten Sega und NINTENDO mit übergroßen Ständen und Hunderten von Neuheiten.

genannten "Third-Party Publishern", den Dritt- oder auch Fremd-Herstellern. In Europa sind aber nicht alle Dritthersteller vertreten. Wir übernehmen deshalb keine Gewähr für das Erscheinen bestimmter Titel in Europa.

Am **Sega**-Stand war alles auf Mega CD getrimmt. Getreu dem Motto "Welcome to the next Level" präsentierte man die nächste Generation von Videospiele; zum Teil sogar mit richtigen Spielfilmsequenzen.

Das Mega CD ist in den USA seit Ende 1992 auf dem Markt. Bisher wurden lt. Sega of America 200.000 CD-Roms abgesetzt. Nach Aussagen Sega Deutschlands ist mit einer Veröffentlichung in den hiesigen Gefilden nicht vor dem Spätsommer dieses Jahres zu rechnen. Doch dann soll es richtig knallen:

flüssiger 3D-Grafik und stimmungsvollem Stereosound), Joe Montana Football (Football-Simulation allererster Güte), Spiderman vs. Kingpin, Rise of the Dragon (Adventure-Umsetzung vom PC). Daneben wurden eine ganze Reihe von Titeln gezeigt, die echte Spielfilmsequenzen im Spiel darstellen: Sherlock

schneiden und anschließend abzuspeichern - Ihr werdet quasi Euer eigener Regisseur. Freut Euch auf Kriss Kross, Marky Mark oder Inxs. Leider ist die Bildqualität durch eine Limitierung der Farben noch nicht optimal. Vielmehr sieht es aus, als ob der Fernseher schlechtere eingestellt wäre.



The Flintstones (MD)



Batman - Rev. o. t. Joker (MD)

Las Vegas

★ CES ★



Flashback (MD)



Mutant League Football (MD)

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

Bericht nachlesen.

Fast alle amerikanischen Hersteller konzentrieren sich auf Mega Drive (in Amerika "Genesis"), Mega CD (in Amerika "Sega CD") und den Game Gear. Das Master System spielt in den USA - im Gegensatz zu Europa - keine wichtige Rolle mehr. Lediglich die absoluten Top-Titel werden für die 8-Bit-Konsole konvertiert. Und dies ausschließlich für den europäischen Markt.

Ein Großteil der neuen Spiele stammt von den so-

meint Sega. "Das Mega CD wird zeitgleich mit ca. zehn bis 15 CD-Spielen erscheinen - einige werden sogar komplett eingedeutscht.", teilte uns Torsten Oppermann, Product Manager von Sega Deutschland mit.

Zum Erfolg des CD-Roms sollen folgende Neuerscheinungen beitragen:

Afterburner III, Indiana Jones, Final Fight (im Gegensatz zur Super Nintendo-Version mit Zwei-Spieler-Modus), Batman Returns (beeindruckte mit absolut

Holmes: Consulting Detective (schwieriges Krimispiel), Night Trap (sieht aus wie eine dieser amerikanischen Fernsehserien, Ihr müßt eine Gruppe von Mädchen vor neuzeitlichen Vampiren beschützen) sowie eine Vorversion des Action-Adventure Citizen X.

Die Musikfans unter Euch werden bestimmt an den "Make my Video"-CDs gefallen finden. Hier bietet sich die Möglichkeit, ein eigenes Video aus verschiedenen Sequenzen zusammen zu

Für das Jahr 1993 sind von Sega noch eine ganze Reihe von CD-Titeln angekündigt: Ecco The Dolphin, Night Striker, Power Drift, Wing Commander, Jurassic Park (Umsetzung des neuen Steven Spielberg-Films), Real Fighters, Sherlock Holmes 2 und natürlich eine Spezialversion von Sonic, die neben neuen Levels auch Zeichentricksequenzen und tollen Sound bieten soll.

Für das Mega Drive und den Game Gear gab es bei Sega selbst wenig Neues zu sehen, das Gamers noch nicht kannte: Mickey Mouse 2: Land of Illusion (Vorab-Bericht auf Seite 18), Tale Spin (GG), Arielle (GG), X-Men (MD), Cyborg Justice (Test auf Seite 45), Dinosaurs for Hire (MD), Out Run 1919

(Test auf Seite 36), Shinobi III (Preview auf Seite 14), Indiana Jones (MD), Captain Planet (Test auf Seite 40). Zwei Sensationen konnten wir jedoch hinter verschlossenen Türen erfahren: Bei Sega werkelte man momentan an einer Virtual Reality-Brille, die ans Mega Drive angeschlossen wird. Des weiteren wird



Mad Dog McCree (CD)

Boden. Nun stellt man sich in den Kreis hinein und steuert das Spiel mit Hilfe von Körperbewegungen, die von Lichtreflexen registriert und an die Konsole weitergeleitet werden. Auf der Messe führte Sega das Spiel Streets of Rage mit dem Activator vor. Die Probespieler kamen bereits nach kurzer Zeit ziemlich ins Schwitzen. Alles in allem ein tolle Erfindung, die voraussichtlich im Herbst erscheinen wird (auch in Europa).

Die meisten Third-Parties hatten waren am Sega-Stand untergebracht, bis auf wenige Ausnahmen, wie z.B.



Indiana Jones (CD)



Stellar 7 (CD)



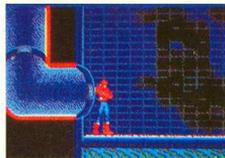
Make my Video: Marky Mark (CD)

noch in diesem Herbst das erste Modul auf den Markt kommen, das einen Extrachip enthält, der die Rechengeschwindigkeit um ein vielfaches erhöht (Gerüchte bezüglich einer Umsetzung des Spielhallenrenners Virtua Racing kursierten schon auf der Messe herum). Nintendo hat bereits einen derartigen Chip auf der WCES vorgestellt: Starfox heißt das erste Super Nintendo-Spiel, das diesen Extrachip enthält.

Als weitere Hardware-Neuheit wurde der Activator vorgestellt. Hierbei handelt es sich um eine Art Joypad-Ersetz. Man schließt den Activator an den Joystickport des Mega Drive an und legt das achteckige "Gerüst" auf den



Road Avenger (CD)



Spiderman vs. Kingpin (CD)

(Juli), Space Pirates (Juli), Who shot Johnny Rock? (Oktober), Gallagher's Shooting Gallery (Oktober).

Bignet hatte nur zwei neue Produkte auf Lager: Black Hole Assault (CD) und Warrior of Rome II (MD).

Offiziell wurde bei **Capcom** noch nichts gezeigt, doch **GAMERS** weiß wieder einmal mehr als andere: Wir können Euch an dieser Stelle mitteilen, daß Street Fighter 2 nun doch fürs Mega Drive erscheinen wird! Nicht umsonst hat Sega bereits ein Joypad mit sechs Feuerknöpfen auf Lager. In Europa wird dieses 16 Megabit Modul am 2. Juni dieses Jahres auf den Markt kommen. Capcom würde SF 2 gerne früher herausbringen, doch das sieht Segas Mitbewerber leider gar nicht so gern...

Data East führte neben Dashin' Desperados (MD) noch High Seas Havoc (MD) und Captain America (MD) vor. Allesamt machten einen eher durchschnittlichen Eindruck.

Am **Domark- / Tengen**-Stand gab es die unterdurchschnittlichen Bond-Versionen (Test auf Seite 28/29) zu sehen. Weiterhin ist für den Herbst ein Rennspiel angekündigt, das von einem französischen Programmiererteam erstellt wird. Team Williams GP soll für alle Sega-Systeme erscheinen und ist Domark eines der besten Rennspiele werden.

Der Computer- und Videospiele-Gigant **Electronic Arts** glänzte mit einem sehr eindrucksvollen Stand. Leider wurde ein Großteil des Standes für Computer-Spiele benötigt. Sega-Neuheiten waren zwar präsent. Es hätten aber ruhig mehr sein können. Bei E.A. wurden natürlich alle Klassiker, wie z.B. NHLPA Hockey '93 gezeigt, aber auch Neuheiten, wie James Pond 3 (ähnelt Sonic), Mutant League Football, Jungle Strike (wird in Deutschland nicht erscheinen) konnten wir pro-

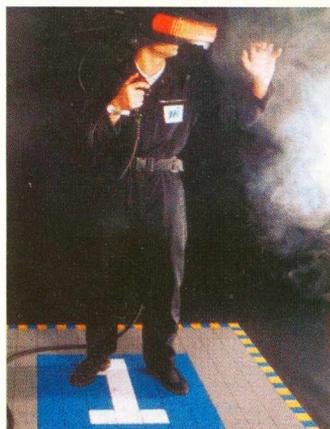


Joe Montana Football (CD)

bespielen. Hinter den Kulissen wurde bereits über den offiziellen Nachfolger von Desert Strike, Desert Strike 2, gemunkelt. E.A. selbst äußerte sich aber nicht zu diesem Thema. Kleiner Gag am Rande: Die Super Nintendo-Version von NHLPA Hockey '93 ist lange nicht so gut geworden, wie die Sega-Version. Wenn zu viele Spieler auf dem Bild erscheinen, gerät das Scrolling ins Stocken...

Die netten Presseleute von

Das 12 MB-Prügelspiel Fatal Fury (MD)



Gametek, deren Produkte bisher nicht in Europa veröffentlicht wurden, ernteten von den Lemmings-Programmierern böse Blicke, da sie ein ziemlich ähnliches Spiel namens Humans (MD, GG, CD) entwickelt haben. Außerdem haben Gametek noch American Gladiators (April, MD) und Gadget Twins (MD) in petto.

Sega und Virtual Reality - Traum oder Realität?



Citizen X (CD)

Erfolgreich in Amerika: Das Game Gear



Strider 2 & Flashback; zu sehen am U.S. Gold-Stand

JVC war ganz auf Mega CD eingestellt. Kurioserweise werden fast alle JVC-Titel in England bei Core Design programmiert, die ihre Titel höchstwahrscheinlich selbst in Europa veröffentlichen werden. Jaguar XJ20 bietet klassische Zwei-Spieler-Renn-Action, Wonder Dog zeigt, wie Jump 'n' Runs auf CD auszusehen haben. Mit Monkey Island wurde das erste reinrassige Grafikadventure für das Mega Drive vorgestellt. Wolfchild hingegen bietet mehr schlecht als recht Hausmannskost (auch MD).

Bei Konami zeigte man sich Sega-freudig. Drei Produkte erscheinen bereits im April für Mega Drive: Tiny Toon Adventures (Test auf Seite 24-26), Teenage Mutant Ninja Turtles (Test auf Seite 32-34) und Sunset Riders. Momentan werkelt man an der Fertigstellung eines neuen Spiels, das einen eigenen Charakter (ähnlich Sonic oder Mario) für Konami etablieren soll. Rocket Knight Adventure 'sist für Juli/August angedacht.

Eine erfreuliche Nachricht für Fans von Simulations-Spielen. Die in PC-Kreisen bestens bekannte Firma Microprose bringt zwei Spiele für das Mega Drive heraus: F-15 Strike Eagle II (Juli) und Pirates! Gold (August).

Mindscape plant Outlander (April, MD) und zeigte das bereits veröffentliche Gods (MD).

Der japanische Software-Hersteller Namco hatte wenig Ideen und bietet nur Nachfolger von mittelmäßigen Spielen: Splatterhouse 3 (MD, nicht in Deutschland) sowie Rolling Thunder 3 (August, MD).

Renovation glänzte mit Road Avenger, einem Autorennen für Mega CD und plant das bereits in Japan erhältliche Schießspiel Elemental Master (MD) für den Herbst.

Die Computer-Spiele-Spezialisten von Sierra widmen sich ab sofort dem Mega CD. In diesem Jahr sollen noch eine ganze Reihe von erstklassigen Titeln erscheinen: Kings Quest V (April), Stellar 7 (August), Space Quest (August) und Leisure Suit Larry (Herbst).

Sony Imagesoft präsentierte durchweg hochkarätige Titel: Chuck Rock (CD), Make my Video: C & C Music Factory (CD), Hook (CD, MD, GG), Cliffhanger (CD, MD, GG), Last Action Hero (CD, MD, GG). Der absolute Höhepunkt war aber die Umsetzung des neuen Dracula-Films für CD, MD und GG. Dracula wurde übrigens in England von der Firma Psygnosis programmiert. Dracula soll voraussichtlich ab Herbst in Deutschland zu haben sein.

Die Firma Sunsoft, bekannt durch die Sega-Versionen von Lemmings und Batman, führten lediglich zwei neue Mega Drive-Spiele vor. Den Nachfolger ihres Batmans, Batman - Revenge of the Joker (nicht zu verwechseln mit Batman Returns) und Superman, letzteres wird in Europa über Virgin Games vertrieben.

T-HQ Software waren im Wayne's World-Fieber. Die Vorabversion dieses Kultfilms machte auf dem Mega Drive einen ganz anständigen Eindruck - ganz im Gegenteil zu The Great Waldo Search (MD), dessen Mischung aus Spiel- und Lernprogramm nicht überzeugen konnte.



Die Action-Welt von Sega

Eine auf den ersten Blick hervorragende Mega Drive-Version von The Flintstones



Dracula (CD)



Willy Beamish (CD)



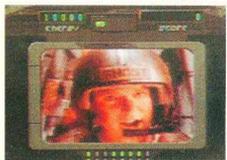
Super Kick Off (MD)

Viel Andrang in der Cool-Spot-Ecke

gab's am Taito-Stand zu sehen. Außerdem in der Entwicklung: die Eishockey-Simulation Hit the Ice (MD) sowie Chase HQ II (MD) und Chase HQ (GG).

Der bisher relativ unbekannteste Software-Produzent Takara hatte ausschließlich Mega Drive-Konvertierungen von Neo Geo-Spielen (eine High-End-Konsole, die nicht unter 700 DM zu haben ist) zu bieten: Fatal Fury und King of the Monsters konnten angespielt werden.

Bei Tecmagik scheint man sich anscheinend mehr auf Lizenz als auf gute Software eingestellt zu haben, denn André Agassi Tennis (MD,



Sewer Shark (CD)

MS) gehört mit Sicherheit nicht zu den Referenz-Titeln dieses Genres. Für den Herbst ist Sylvester & Tweety angekündigt (MD, MS).

U.S Gold setzt große Stücke auf Flashback (Preview in Gamers 2/93) und Strider II (MD, MS, eher mittelmäßig). Mit Super Kick Off erscheint im Sommer eine neue Fußball-Simulation fürs Mega Drive.

Die Virgin Games-Mitarbeiter hatten alle ein breites Grinsen auf ihren Gesichtern. Kein Wunder, heimste Global Gladiators (Test auf Seite 22/23) doch die Auszeichnung "Beste Third-Party Titel" ein. Programmierer David Perry (Interview auf Seite 54) zeigte aber bereits den Nachfol-



Super Kick Off (MD)



Monkey Island (CD)

ger. Cool Spot (Vorabbericht auf Seite 12/13) soll bereits im Juni in Deutschland erhältlich sein.

Auf CD präsentierte man The Terminator und Out of this World, letzteres wird in Europa unter dem Namen Another World erscheinen. Im Herbst soll übrigens ein ganz heißer Titel, der ebenfalls von Starprogrammierer Dave Perry programmiert wird erscheinen.



Humans (MD)



Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle-Fieber: POWER PLAY 11/92 zu "Back from the Sewers": "...Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel". POWER PLAY 11/92 zu "Arcade Game": "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91: "...strotzt nur so vor Spezialeffekten...". Play Time 10/92 zu "Turtles in Time": "Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor." VIDEO GAMES 1/93 zu "Hyperstone Heist": "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfenlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
 Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß



Ein neuer Stern – oder besser Fleck – am Sega-Himmel ist geboren. Dave Perry, Edel-Programierer aus dem Hause Virgin, schuf den bislang coolsten Helden der Videospiegelgeschichte, der selbst den haarsträubensten Situationen locker entgegenschreitet. Wir geben Euch schon jetzt einen kleinen Vorgeschmack auf das geniale Abenteuer.

COOL



Mit Seifenblasen und Luftballons geht's ab in die Höhe



Im Kinderzimmer wird Spot von springenden Gebissen verfolgt. Die Jagd führt über Feuerwehrautos, übergroße Würfel und Riesenturnschuhe.

englische Name schon sagt, handelt es sich bei Spot um einen runden Fleck. Außer Armen und Beinen zieren nur die wichtigsten Utensilien seinen kleinen Körper: Sonnenbrille, Turn- und Handschuhe. Neben dem lockeren Outfit sorgt Spot durch seine brilliant animierten Grimassen und Gestiken für pausenlose Unterhaltung. Er schlendert und springt fingerschnipend und saltoschlagend durch (bis jetzt) 11 Level und fünf verschiedene Welten. Diese zeichnen sich durch ihre Comic-Grafik aus, die schlichtweg eine Augenweide sind. In die Gestaltung des Hintergrundes wurde fast genauso viel Arbeit investiert, wie in den Rest des Geschehens. Hier beeindruckt vor allem die unzähligen hinterlistigen Tiere, welche Spot das Leben schwer machen. Doch gegen diese weiß er sich natürlich zu helfen, da er in jede beliebige Richtung eine Ladung Kohlenäure schleudern kann. Allein das Hin- und Herhüpfen bringt so viel Spaß, daß die eigentliche Aufgabe fast in Vergessenheit gerät.

Die besteht nämlich darin, eine gewisse Anzahl von roten Punkten zu ergattern. Nicht um den High Score hochzutreiben oder ein Extraleben zu bekommen, sondern – und jetzt haltet Euch



Wenn's am Pier öde wird, hilft Spot seinen Jo-Jo aus

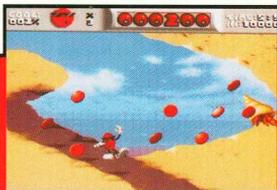
fest – um den richtigen Coolheitsgrad zu erreichen. Wenn Ihr dann „cool“ genug seid, könnt Ihr am Ende einer jeden Runde einen Eurer Kumpel aus seiner Gefangenschaft erlösen.

Auf der gesamten Reise begleitet Euch zum Handlungsortpassende Musik. Am Strand gibt's zum Beispiel Hawaii-Rhythmen, beim Tanz über die Lokomotive wird Euch klassischer Westernsound mit auf den Weg ge-

Virgin produziert schon seit einiger Zeit Module für die Sega-Konsolen. Die ganz großen Titel blieben bislang jedoch aus. Lediglich Spiele wie Chuck Rock, European Club Soccer und Terminator fanden mehr oder weniger den gewünschten Zuspruch. Damit sich dies in Zukunft ändert, hat man sich jetzt mächtig ins Zeug geworfen, um den hohen Ansprüchen der Videogamers gerecht zu werden. Und siehe

da: In dieser Ausgabe können wir gleich von mehreren überaus vielversprechenden Ergebnissen berichten. In der Jump-and-Run-Sparte zählt „Cool Spot“ neben Global Gladiators (einen ausführlichen Bericht gibt es ab Seite 20) unter uns schon jetzt zum absoluten Geheimtip, obwohl das fertige Modul voraussichtlich erst im Juni 1993 erscheinen soll.

Wie der



Am Strand schlendert Spot zwischen den zahlreichen Dünen entlang. Dort muß er die roten Punkte einsammeln und sich gleichzeitig vor Krabben, Krebsen und heimtückischen Bienen in Acht nehmen.



Seerosen und Quitsche-Entchen als Rettung vor spuckenden Fröschen



Das Wildwest-Level bringt u.a. ziel-sichere Scharfschützen mit sich



Holbeinstraße 2 - 4
2350 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE deutsch

Grundgerät MD I (16 Bit)	DM 199,00
ohne Spiel inkl. 1 Control Pad	
Grundgerät MD I (16 Bit) inkl.	DM 269,00
2 Control Pad + Sonic the Hedgehog	
Magnum Set	DM 360,00

SOFTWARE deutsch

Chiki Chiki Boys	DM 112,00
Home Alone	DM 91,00
Road Rush II	DM 112,00
Streets of Rage II	DM 91,00
Terminator II	DM 112,00

ZUBEHÖR deutsch

Extension Cord	DM 9,00
Mega Fire Control Pad	DM 46,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

Grundgerät MS II (8 Bit)	DM 140,00
inkl. Alex Kidd I + 1 Control Pad	
Grundgerät MS II Plus X	DM 190,00
inkl. Alex Kidd I + Sonic the Hedgehog + 1 Tennispiel + 2 Control Pads	

SOFTWARE deutsch

George Foremans K.O. Boxing	DM 81,00
G.P. Rider	DM 81,00
Mickey Mouse II - Land of Illusion	DM 81,00
Strider II	DM 81,00
Speedball II	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch

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

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

Grundgerät GG Plus	DM 290,00
inkl. Sonic the Hedgehog und Netzteil	
Grundgerät GG 4 Fun	DM 240,00
inkl. 4 Spiele	

SOFTWARE deutsch

Ariel - Die Meerjungfrau	DM 81,00
Home Alone	DM 81,00
Simpsons	DM 81,00
Super Off Road	DM 81,00
Talespin (Käpfn' Balloos)	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch

Wide Gear	DM 36,00
Master-Gear-Converter	DM 44,00
TV-Tuner	DM 189,00

IHRE VORTEILE

- Top - Preise !!!

- Ausschließlich deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard-+Software
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr
- Versandkosten pro Zusendung DM 5,95
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie kostenlos anfordern können

- **Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und halten durch geringeren Anteil von Verpackungsmaterial, die Umwelt zu schonen.**
- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.



Mit Hilfe von Tauen könnt Ihr am Kai über die Riesenfische hinwegklettern

Am Ende der Level ist ein Freund, der in einem Käfig gefangen gehalten wird

Flotte Rhythmen aus dem Transistorradio begleiten Euch durch den heißen Sand

SPOT

geben. Auch in anderen wichtigen Kriterien hält „Cool Spot“ dem Vergleich zu bekannten Top-Hits dieses Genres Stand. Das Bildschirmscrolling und die Steuerung des Helden sind nahezu perfekt. Dies ist auch sehr wichtig, da Spot ständig in Action ist. Ihr müßt mit ihm unter anderem auf und an Seile, Luftballons und Seifenblasen springen, um ans Ziel zu gelangen. Wie leicht Euch das fällt, hängt auch vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Bis jetzt gibt es drei verschiedene, die

allerdings auch schon ausreichen, da für jeden etwas dabei ist. Für Einsteiger sind bei „Easy“ die gekidnappten Artgenossen leichter zu erreichen, und auch die Anzahl der benötigten Coolnesspunkte liegt deutlich unter der



Wenn Ihr eine kleine Pause einlegt, die Spot zu lang wird, fängt er herzhaft an zu gähnen

des „Difficult“-Modus.

Cool Spot weist schon jetzt nahezu alles auf, was man von einem Spitzen-Modul erwarten darf. In Sachen Animation, Comic-Grafik, Spielwitz und Sound bedarf es schon jetzt keinerlei Verbesserung mehr. Teilweise werden höchste Ansprüche an Eure Geschicklichkeit gestellt; wirklich unfaire Stellen konnten wir jedoch nicht ausmachen.

Es gibt wohl kaum Zweifel, Sonic, Mickey und Donald bekommen ernsthafte Konkurrenz. Wie ernsthaft, könnt Ihr bei Eurem ersten coolen Trip mit Spot erfahren, und zuvor natürlich im Test in einer der nächsten Gamers nachlesen.

Reza Abdolali

Auf dem Kohlewagen des Zuges fliegen Euch außer Briketts auch aufziehbare Piepmätze um die Ohren



Mit einem Hechtsprung vom Ufo geht's quer über das Spielzeugregal auf den Zeppelein. Da kann selbst der glubschäugige Fisch nur staunen.





Wieder mit dabei: Die Ninjitsu-Fähigkeiten des Helden haben sich ganz schön verbessert. Hier räumen Flammenschweife unter den Gegnern auf.



Fallbeispiel: Auch aus höchsten Höhen müßt Ihr auf Gegner herunterspringen.



Im Genlabor der Neo Zeed wird's hektisch: Noch 65 Shuriken sind übrig.

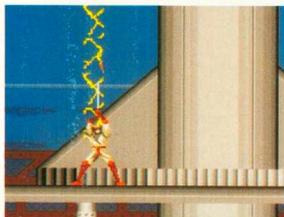
Sega läßt das Fortsetzen nicht: Ein neues Spiel um den sagenumwobenen „Shinobi“ ist gerade in Japan in der Mache.

Sushi für Mushashi

Joe Mushashi, der furchtlose Shinobi, hat schon in zahlreichen Master System, Game Gear und Mega Drive-Modulen die Hauptrolle gespielt. Vom ursprünglichen „Shinobi“ über „Revenge of Shinobi“, „Game Gear Shinobi“ und den immer abstruseren Fortsetzungen „Cyber Shinobi“ oder „Shadow Dancer“ bis hin zu einer Gastrolle in „Alex Kidd in Shinobi Land“ hat Joe sich schon durch zahlreiche Module kämpfen müssen. Doch Frühere gibt's nicht, es gibt immer noch genug Böses in der Welt.

Segas jüngster Streich ist ein reinrassiges Shinobi-Spiel für das Mega Drive. Vor kurzem wurde es noch als „Revenge of Shinobi 2“ angekündigt, inzwischen haben die Sega-Bosse den Namen auf „Shinobi 3“ geändert. Dabei gibt es auf dem Mega Drive weder Shinobi 1, noch 2.

Die Story des Moduls liegt uns zur Zeit nur auf Japa-



High-Tech Gefechte: Joe muß den Start der Neo Zeed Rakete verhindern.



Der Mond schien helle: Die erste Welt erinnert an die fantastischen Grafiken von „Return of Shinobi“.



Endlich kommt die Fortsetzung des Mega-Klassikers.

nisch vor. Die einzigen Worte, die wir entziffern konnten, sind die Namen „Neo Zeed“ und „Neo Ghost“. Der Erste ist bekannt als die Verbrecher-Organisation, die Joe schon lange das Leben schwer gemacht hat. Wir dürfen uns also wieder auf die fiesigen Gegenspieler freuen.

Geplant sind acht Level mit sehr unterschiedlicher Gra-

fik. So schlägt sich Joe unter anderem nicht nur durch ein finstres Höhlensystem durch und erklettert Baugerüste; sogar eine Raketenbasis will erobert werden. Offensichtlich treibt es Neo Zeed / Neo Ghost in den Weltraum.

Die Fähigkeiten von Joe Mushashi orientieren sich am guten alten „Revenge of Shinobi“-Modul. Er kann mit einem Knopf springen, mit dem zweiten Knopf kämpfen und mit dem dritten die berühmte Shinobi-Magie auslösen. Fünf verschiedene Zaubersprüche stehen zur Verfügung. Beim Kämpfen erkennt Joe automatisch ob der Gegner nah genug ist, um mit einem Tritt oder Hieb außer Gefecht gesetzt zu werden.



Ansonsten greift er auf seine gefährlichen Wurfmesser zurück, die allerdings nur in begrenzter Zahl vorhanden sind. Zum Glück lassen sich unterwegs neue Messer, aber auch mehr Lebensenergie für den Shinobi und Verstärkung für die Zaubersprüche anfordern.

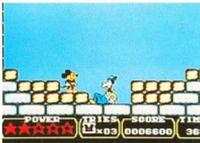
Unsere Erwartungen an das neue Shinobi-Modul sind besonders hoch, nicht zuletzt, weil „Revenge of Shinobi“ bei vielen Redakteuren von Gamern und auch bei vielen Spielern auf der Liste der Lieblings-Mega Drive-Module steht. Spätestens im Sommer soll Joe erneut seine Runden auf Euren Mega Drives drehen können; dann kommt auch unser ausführlicher Test, der Shinobi 3 mit seinen Vorgängern vergleicht.

Boris Schneider

LAND OF ILLUSION

STARRING
MICKEY MOUSE

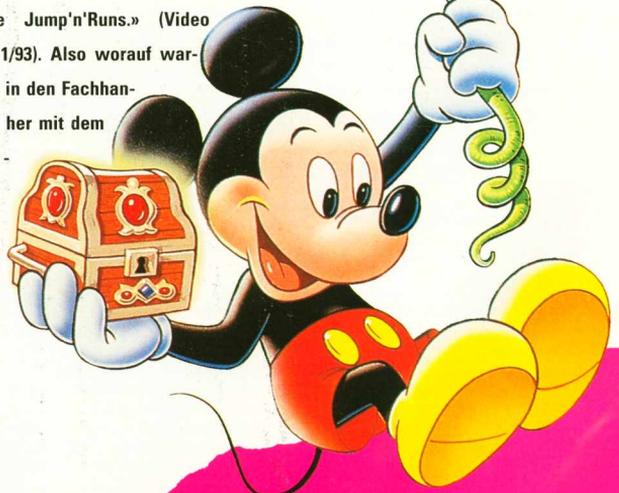
Der Testsieger aus Entenhausen.



Die packende Geschichte: Entenhausen und seine Einwohner werden verzaubert. Nur Micky kann die bedrohlich gefährliche Lage retten. Das erfreuliche Qualitätsurteil: «'Land of Illusion' ist eines der besten, wenn nicht das beste Master-System-Modul überhaupt» (GAMERS 2/93). Und: «Wer Micky Maus 2 von seiner Modul-Bibliothek ausschließt, hat entweder keine starken Nerven, kein Master System oder eine attestierte Allergie gegen erstklassige Jump'n'Runs.» (Video Games 1/93). Also worauf warten? Ab in den Fachhandel und her mit dem Irrsinn - Spuk!



NEU!



© Walt Disney



SEGA

Der Bessere gewinnt.

Es muß nicht immer Sushi sein: Der heißeste Anwärter auf den Thron des besten Mega Drive Actionspiels kommt aus Deutschland.



Action-Überflieger mit fantastischer Grafik: Die perfekte Mischung aus Springen und Ballern?



Ich schau Dir ins Auge, Turrican vs. Alien.

Das Entwicklungsteam Factor 5 ließ uns exklusiv einen ausführlichen Blick auf ihren Debüthammer werfen.

Besitzer eines Amiga Computers kennen Turrican bestimmt, vielleicht erinnern sich auch einige von Euch noch an die Mega Drive Variante von Accolade, die vor ca. 12 Monaten in Deutschland erschien. Schlechte Präsentation, unbunte Grafiken und eine höchst mittelpflichtige Spielbarkeit paarten sich im Accolade-Produkt.

Ursprünglich stammt Turrican nicht etwa aus Japan oder den USA, der metallene Actionheld begann seine Karriere hier in Deutschland. 1990 erschien das erste Turrican-Abenteuer der in Köln



Abwechslung wird groß geschrieben: Turrican „reitet“ auf Allienzügen

angesiedelten Edel-Action-Schmiede Factor 5 auf dem Commodore Amiga. Da es dort prompt zum Kultspiel avancierte, mehrere populäre Fortsetzungen nach sich zog und als Non-Plus-Ultra der Action-Kunst galt und gilt, waren Umsetzungen auf Konsolen zu erwarten. Accolade erwarb die Lizenz... und setzte Turrican fürchterlich auf das Mega Drive um. Leider hatten die Jungs von Factor 5 keinen Einfluß auf die damalige Konvertierung und mußten tatenlos dem verpatzten

Mega Drive Debüt ihres Vorzeigehelden zuschauen.

Letztes Jahr endlich ergab sich die Möglichkeit, unabhängig von Accolade ein eigenes Turrican-Spiel auf dem Mega Drive zu schaffen, und natürlich zögerten die Kölner nicht lange. Nach 12 Monaten Entwicklungszeit ist „Mega Turrican“ nun endlich fertig und wird demnächst erscheinen.

Turrican ist ein Held der härtesten Sorte: Er gehört den U.S.S. Freedom Forces an, einer Eingreiftruppe im Welt-

Rostet die Rüstung? Die gigantischen Aquarien im Hintergrund laufen aus.



MEGA

Als wären all diese Fähigkeiten noch nicht genug, kann Turrican auch noch ein Plasmaschiff abschießen, das sich an jede beliebige Wand oder Decke heftet. In bester Tarzan-Manier schwingt er sich damit in versteckte Geheimräume oder baumelt ganz cool über riesigen Endgegnern.

Grafisch überzeugt der Held sofort mit ungewöhnlich vielen Animationsphasen; viel beeindruckender aber sind die Hintergründe aus der Feder von Grafiker Frank Matzke: Ob im Gen-Labor, vor

Ob der Sound auch Japano-Meister Yuzo Koshiro beeindruckend kann, wird sich zeigen.

Nicht nur mit opulenten Pixelgemälden und pompösen Klangorgien protzt das Modul, auch im technischen Bereich erschließt der Action-Reißer ganz neue Dimensionen. Rasende Spezialeffekte, wilde Spielereien mit Licht und Schatten und sogar für unmöglich gehaltene 3D-Dreh- und Zoomeffekte knallt Mega Turrican neben riesigen Mengen von Sprites ganz locker auf den Bildschirm.

Unbedarft Beobachter schlossen angesichts der Spezialeffekte schon auf ein SNES Spiel: Mega Turrican könnte dem Nintendo-Kon-



reich, der Spielbarkeit, überzeugt Mega Turrican schon jetzt: Die vielen Fähigkeiten des Helden sind mit dem Pad problemlos und fummelfrei steuerbar, springen und balancieren ist eine wahre Wonne, und auch mit dem Plasma-

Seil kommt man nach einiger Eingewöhnzeit klar.



TURRICAN



Programmier-Power: Beim rasenden Ritt in die Tiefe zoomen Gegner in 3D heran



Extrakammern erreicht Ihr oft nur mit dem Plasmaschiff. Schwiing.



Spezialeffekt-Orgie: Wehe, Turrican gerät in den Scheinwerferstrahl

Action-Factor 5 auf einen Blick

tropfenden Aquariumshintergründen oder in Wolken über einem Endzeit-Schrottplatz, die Grafik gehört zum Besten, was wir auf dem Mega Drive zu sehen bekamen. Für den guten Ton entwickelten Factor 5-Maestro Chris Hülsbeck und Programmierer Thomas Engel ein Mischverfahren, mit dem doppelt sovielen Sample-Stimmen möglich sind, als beim normalen Mega Drive.

aktuelles als erstes Mega Drive Spiel in allen Bereichen zeigen, was aus der Sega-Hardware herausgeholt werden kann. Die Levels halten sich natürlich auch nicht stur an eine einzelne Scrollrichtung, mal geht's in die Tiefe, mal sucht Ihr Euch in gigantischen Alien-Höhlen zu Tode, und eine Welt ist sogar komplett mit Endgegnern gefüllt.

Auch im wichtigsten Be-



Rutschig: Drehende Plattformen im Aquarium-Level

Organisch: In der Alienwelt wird's eklig

Als die fleißigen Entwickler mit dem Wonnemodul hausieren gingen, zeigten sofort die größten Firmen Interesse, und am Ende ist Mega Turrican beim Action-Spezialisten Nr. 1, Konami, gelandet. Ob die Vorschußlorbeeren auch wirklich begründet sind, werden wir natürlich in einer der nächsten Ausgaben detailliert in einem Test unter die Lupe nehmen, wenn wir eine fertige Version bekommen.

Reza Abdolali



Achtung! Akkus aufladen und LCD-Bildschirm putzen, denn mit Land of Illusion präsentiert Sega ein Meisterwerk für Euren Game Gear.

LAND OF ILLUSION



sche Lavaströme kreuzen Euren Weg.

Läuft unser Mäuserich an Pfeilschildern vorbei, färben sich diese und markieren dann den neuen Einstiegspunkt ins Spiel, falls Ihr ein Leben verliert. Unser Mickey kann allerdings

nicht nur laufen, er springt auch über hohe Hindernisse, kann viele Gegenstände aufheben und diese später auch auf Feinde schleudern, erklimmt Lianenleitern und schwimmt sogar.

Das alles in einwandfrei flüssiger Animation. Extras lassen Mickey zum Kletterkünstler werden oder halten die Uhr an, die andernfalls unter Garantie gnadenlos abläuft, falls Ihr die Spielstufe nicht vorher hinter Euch laßt.

Aber durch die Levels laufen und Hindernisse überspringen reicht nicht, um bei diesem Modul weit zu kommen. Nachdenken müßt Ihr schon, wie und wann die Extras zu benutzen sind, um das Zielort des Levels zu durchschreiten. Besonders in den fortgeschrittenen Spielzonen kommt man fast nur mit Grips weiter. Alle Aufgaben sind natürlich lösbar und lassen den Spieler nicht vollends verzweifeln.

Auch wenn wir nur die Vorabversion dieses hitverdächtigen Moduls bei Sega bestaunen konnten, hinterließ Land of Illusion bei uns einen besonders guten Eindruck und löste ein großes „AHA“ aus, denn Land of Illusion ist das erste 4 Megabitmodul für den Game Gear. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe!

Carsten Schmitz

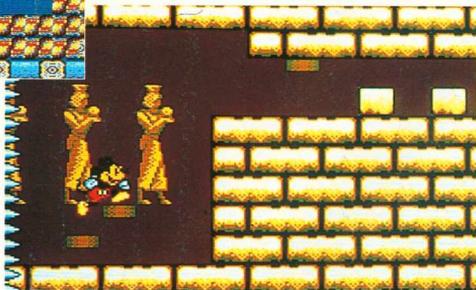


Elliot das Schmunzelmonster bewacht das nächste Level

Abends in Entenhausen. Mickey Mouse liest fasziniert ein dickes Buch voller Fabeln. Langsam schläft er ein und erwacht am nächsten Morgen mitten in einem unbekanntem Dorf in einer ihm fremden Welt. Ehe er sich versieht, läuft ihm ein hübsches Mädchen über den Weg. Doch Probleme quälen die junge Schönheit. Ein Riese hat den das Dorf beschützenden Kristall geraubt. Böse Magie und finstere Mächte haben die Macht übernommen. Mickey ist sich sofort darüber im klaren, daß er diesen Stein seinen

rechtmäßigen Eigentümern wieder beschaffen muß. Aber der Riese wohnt in einem Schloß in den Wolken, und der Weg dahin ist lang und gefährlich.

Dreizehn Level sind zu meistern. Jeweils alle drei Level wechselt das Thema des perfekt gestalteten Hintergrundes. Wälder, Unterwasserzonen oder unterirdi-



Das Wüstenlevel zeigt sich von seiner ägyptischen Seite und entführt Euch auch in die Tiefe der Pyramiden...



DAS MOGELMODUL

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

**MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

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



**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

**SPECIAL
FXTM
SYSTEM**

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

**DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**

**FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER SNESTM
NUR DM 149,-**

**FÜR NESTM
NUR DM 99,-**



**ACTION REPLAY
HOTLINE
INFORMATION UND NEUE CODES**

**02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR**

**FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-**



**FÜR GAME GEARTM
NUR DM 99,-**



**FÜR MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-**



**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.**

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

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

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



ERHÄLTLICH WO ES NEIBE 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

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

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTE!!!**

**Mit original deutscher Anleitung,
deutscher Verpackung und
Eurosysteams-Garantie**

**AUCH ERHÄLTLICH
BEI** **TOYS R US**

**DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 081 7852960 /61/62
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301**

Mick und Mack's abenteuerliche Reise durch das Mc Donald's Land: Zwei kleine Jungs sorgen auf dem Mega Drive für viel Aufsehen.

GLOBAT

GLADIATORS



In der Eiskristalhöhle ist es naturgemäß ziemlich kalt. Aber nichtsdestotrotz läßt sich unser kleiner Held nicht davon abhalten, die hiesigen Grottenbewohner zu überwäligen.

Es ist schon imponierend, welch verschiedene Charaktere der Phantasie einiger Programmierer entspringen. Da jagt ein kleiner Igel einen verrückten Professor, ein smarter Junge kann sich mit Hilfe eines Helms in die verschiedensten Typen verwandeln und ein Allesfresser aus Tasmanien macht sich auf die Suche nach Rieseneiern. Wenn Ihr denkt, daß es kaum noch verrückter geht, kennt Ihr mit Sicherheit noch nicht die Geschichte der beiden Freunde Mick und Mack. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, den Abschaum dieses Planeten, welcher sich in Form ekliger Kreaturen darstellt, ein für alle Male zu vertreiben. Um ihre Mission möglichst erfolgreich zu beenden, sind sie mit Ge-

wehren ausgerüstet, aus denen eine schleimige Glibbermasse fließt.

Um solch überaus skurile Verhältnisse zu verstehen, bedarf es einer klärenden

Vorgeschichte. Es begann alles, als die beiden Jungs in einem (etwas anderen) Restaurant ihre Hamburger verspeisten und dabei in einem Comicheft schmökerten.



Springende Müllleimer und fliegende Flammen: Hier ist alles möglich

Von Baumstumpf zu Baumstumpf über die Schlucht



Augen zu und durch, wenn die Schleimmaschine explodiert



Plötzlich erschien der haus-eigene Clown und begann, auf die beiden einzureden. Dann ließ er sie kurzerhand in ihrem Heft verschwinden...

Zu Beginn des neuen Produkts aus dem Hause Virgin bekommt Ihr durch die fetzige Musik gleich zu spüren, daß Ihr es hier mit einem rasanten Jump-and-Run-Game zu tun habt. Die flotten Beats begleiten Euch auch im Optionsmenü, in dem zwischen drei Schwierigkeitsstufen gewählt werden kann. Außerdem bleibt es Euch überlassen, mit welchen der beiden Freunde Ihr das Abenteuer bestreitet. Der einzige Unterschied besteht hier allerdings in der Hautfarbe Eures Helden. Ansonsten hat die Wahl des Burschen keinerlei Auswirkungen auf den restlichen Spielverlauf.

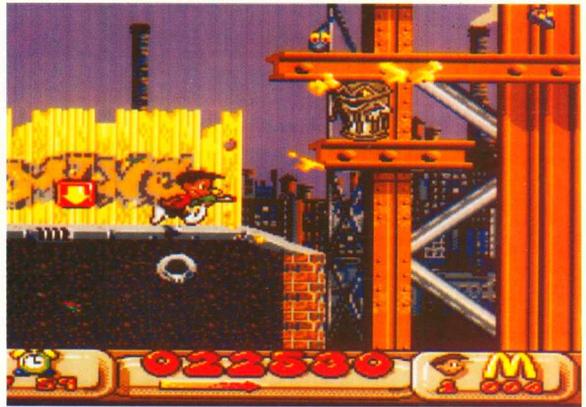
Das wichtigste Feature in diesem Menü ist jedoch eindeutig das Bonus Game. Hier könnt Ihr Euren Beitrag gegen die Umweltverschmutzung leisten. Es gilt vom Himmel fallende Flaschen, Do-

sen und Altpapier aufzusammeln und in den jeweiligen Recycling-Container zu werfen. Dies hört sich zwar recht simpel an, ist aber gar nicht so einfach, da natürlich immer mehr Müll geflogen kommt und

ein Gegenstand nur kurze Zeit auf dem Boden liegenbleiben darf. Klugerweise gibt es beim Bonus Game nicht nur Punkte zu ergattern. Geschickte Umweltschützer erhalten nämlich bei 50 entsorgten Teilen ein Continue. Dieses wird Euch dann beim eigentlichen Spiel angerechnet.

Hier erwarten Euch zwölf Level in vier unterschiedlichen Welten. Jede von ihnen ist einige Bildschirme hoch und voller merkwürdiger Kreaturen. Insgesamt wurden sage und schreibe 250 verschiedene Charaktere ins Leben gerufen – soviel wie in keinem

zu ergattern. Teilweise schweben sie auch hoch oben in der Luft. An diesen Stellen sind dann meist unsichtbare Stufen versteckt. Diese findet man fast immer nur zufällig, während man gerade am herumspringen ist. Plötzlich bleibt Mick (oder natürlich Mack) in der Luft stehen. Durch einen Satz nach links oder rechts kann man die weiterführenden Treppenstufen erreichen. Diese führen Euch dann teilweise über ein bis zwei Bildschirme bis an den gewünschten Platz. Außer den Buchstaben sind noch andere Symbole in den Leveln ver-



Graffiti auf dem Holzzaun und die Großstadtkulisse im Hintergrund; Grafisch ein Genuß.



In Toxi-town ist der Schauplatz ein Baustellengerüst

teilt. Kleine Uhren erweitern das Zeitlimit, und Herzen fühlen Euren Energiebalken wieder auf. Ist dieser leer oder stürzt Ihr in eine Glibberpfütze, geht es wieder von vorne los, es sei denn, Ihr habt zuvor ein Schild mit einem Pfeil passiert. In diesem Fall kann man an dieser Stelle weitermachen. Da an manchen Punkten gleich mehrere

Gegner auf Euch lauern, habt Ihr auch die Möglichkeit, auf eine obere oder untere Plattform zu feuern. Gelingt es Euch, das Ende der Stufe mit einer gewissen Anzahl von „M's“ zu erreichen, winkt Euch Ronald Mc Donald ins nächste Level.

Das Abenteuer von Mick und Mack zeichnet sich vor allem durch seine witzige Animation und das enorme Spieltempo aus. Außerdem steigert die flotte Musik zusätzlich die Spiellaune. Bei den neuen Virgin Produkten fällt insgesamt auf, daß gerade in Sachen Soundeffekten viel Arbeit investiert wurde. Es wird mehr denn je auf

anderen Sega-Modul zuvor.

Die erste Kulisse trägt den pikanten Namen Slime World. Ihr bewegt Euch wie gewohnt von links nach rechts und könnt mit Eurem Goo Gun (frei übersetzt: Schmier-Gewehr) die Vielzahl von Schleimmonstern vollspritzen. In den darauffolgenden Stufen erwarten Euch neben springenden Mülltonnen und pfeilschnellen Bibern auch Schneefledermäuse und fliegende Fische. Es gilt jeweils möglichst viele „M's“ einzusammeln. Da diese zum Teil an den unmöglichsten Stellen plaziert sind, müßt Ihr auf Plattformen, Gewächse und Katapulte springen, um sie



Im letzten Level müßt Ihr die M's zwischen den Eismonstern einsammeln



Habt Ihr Eure Pflicht erfüllt, winkt Euch Ronald Mc Donald ins Ziel.



Slime World bringt die glibberigsten Kreaturen mit sich



Grimmige Gesichter im Eisfelsen? Was geht denn hier ab?

Und so geht's ab...

Mick und Mack laufen nach links und rechts. Je länger man in eine Richtung hält, desto schneller werden sie. Während Ihr schießt, könnt Ihr die Flugbahn der Schmiere mit dem Steuerkreuz beeinflussen.



- Keine Belegung
- Taste B dient zum Schmiere-Abfeuern
- Mit C kann man nur springen.

GLOBAL GLADIATORS

Qualität geachtet. So ist es nicht verwunderlich, daß der Autor des Terminator-Moduls, David Perry (wir haben übrigens ein Interview mit ihm geführt, welches Ihr auf Seite 54 nachlesen könnt), dieses Game geschrieben hat. Man hat wohl eingesehen, daß ein guter Kinofilm nicht gleichzeitig Erfolgsgarant für ein stupides Metzelspiel ist. Der Schwerpunkt wird also stärker auf Feinheiten verlagert, was sich unter anderem auch im sauberen, blitzschnellen Scrolling und in der gelungenen Spielsteuerung ausdrückt.

Ebenso lobenswert sind die Ansätze in punkto Umweltschutz (wenn auch nur recht oberflächlich, aber immerhin) und die Tatsache, daß ein Jump-and-Run-Abenteuer zum ersten Mal mit einem farbigen Helden bestritten werden kann.

Folglich bekommt Ihr mit



Der Wald bringt viele Überraschungen wie wendige Biber und unzählige Wasserfälle mit sich



Mitten in der Luft sind unsichtbare Stufen versteckt



Die fledermausartigen Viecher schwirren Mick unermüdlich um die Ohren

Wenn's am Ofen zu heiß wird, pustet Euch die Wolke ein kühles Lüftchen zu



Dies sind die drei Recyclingcontainer im Bonus Game. Hier müssen Flaschen, Dosen und Papier hinein geworfen werden.



„GAMERS“ meint dazu...

Flottes Action Jump-and-Run, witzige Animation, fetziger Sound, gutes Bonus Game, welches fast schon allein ausreicht, um sich das Modul zu kaufen.

GRAFIK
2

SOUND
2

Wirkliche Schwachpunkte waren kaum zu finden. Einzig das über alle 12 Level gleichbleibende Spielprinzip ist zu bemängeln.

NOTE
1

Genre:
Geschick
Hersteller:
Virgin
ca. Preis:
DM 120.-

Global Gladiators ein Modul der oberen Klasse geboten. Zwar ist das Spielprinzip über die gesamten 12 Level nur bedingt abwechslungsreich, die vielen Ideen und Extras trösten aber auf jeden Fall darüber hinweg.

Besonders das Bonus Game ist in dieser Beziehung bemerkenswert. Spielerisch ist es so gut gelungen, daß man es vor ein paar Jahren getrost als einzelnes Spiel hätte anbieten können. All diese Argumente unterstreichen die Tatsache, daß wir es hier mit dem besten Game dieses Genres zu tun haben, welches nicht von Sega selbst produziert wurde.

Reza Abdolali

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 Flatter beginnt 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!



SEGA
Master System II

NEU!



SEGA
Mega Drive

NEU!

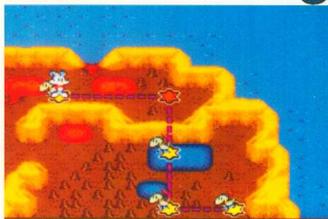


SEGA
Game Gear

SEGA

Der Bessere gewinnt.

TEST
MEGA
DRIVE



Wolft Ihr Level mehrmals erkunden, ist die Übersichtskarte unentbehrlich

sität drögste Wissenschaften büffeln und langweiligen Vorträgen lauschen, werden die Tiny Toons auf das „echte“ Leben vorbereitet.

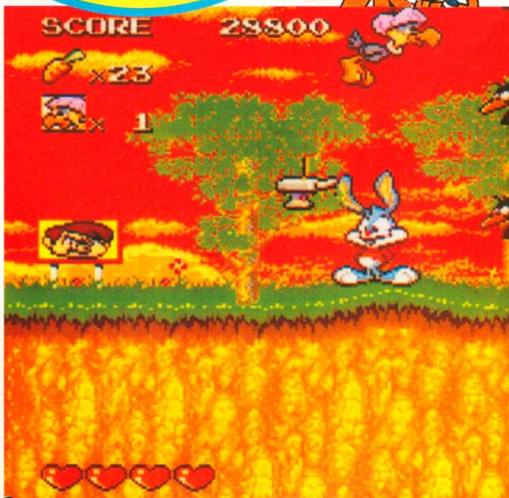
Gemäß der ganz eigenen Gesetze des gemalten Völkchens muß man nämlich besonders witzig in Cartoons auftreten. Ob nun Buster lernt, wie man ein 16-Tonnen-Gewicht möglichst effektiv auf die Hasenlöffel bekommt, oder ob Babs erfährt, daß ein echter Toon eher Sterne als Vögel sieht, nachdem er einen Kühlschrank auf den Kopf bekommen hat, all diesen wichtigen Stoff lernen die wüßbegierigen Schüler. Wie immer im Cartoon haben es auch die Tiny Toons mit einigen besonders bösen Gestalten zu tun. Verräter aus den eigenen Reihen ist Montana Max, der allerdings meist in Diensten des oberbösen Dr. Gene Splicer steht.

Auch am Anfang der

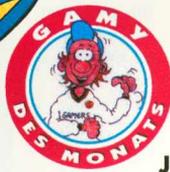
Begeisterten sich Eure Eltern noch für Bugs Bunny, Roadrunner und Will E. Coyote, ist jetzt die nächste Generation dran: Buster Bunny, Babs und Konsorten, die herrlich verspielten und urkomischen Tiny Toons. Da auch in Toontown relativ normale Verhältnisse herrschen, müssen die heranwachsenden Sprößlinge der gezeichneten Stars zur Schule gehen. Ist die Schule abgeschlossen, geht es für die Besten der Klassen weiter zur... Looniversity. Was sich anhört wie eine Universität, ist es auch.

Während wir auf der Univer-

TOONS



Konkurrenz für Mickey, Donald & Co.. Konami kommt mit den herrlich süßen Tiny Toons und ihren Abenteuern. Müssen die Disneys und Sonic den Jump'n Run-Thron räumen?



Umweltverschmutzung als Hindernis. Donsen bringen...

Schmerzen kennen die Toons nicht



...den rasenden Hasen zu Fall. Springen ist gefragt.



Geschichte des ersten Mega Drive-Abenteurers der Toons stehen mal wieder dessen fiese Machenschaften und Intrigen. Mit Hilfe seiner fragwürdigen Wissenschaft hat der Doktor Busters Freunde unter Kontrolle bekommen und will mit deren Hilfe auf einer fernen Insel einen Schatz heben. Held Buster kann diesem schandhaften Treiben natürlich nicht untätig zuschauen, und macht sich flugs auf, die Freunde zu retten und den Schatz nicht in die Hände der Ganoven fallen zu lassen.

Das Spiel beginnt mit einer

Karte der ganzen Inselgruppe, die Buster durchqueren muß, um nach und nach seine Freunde zu befreien. Jeder der fünf Teile der Insel ist in mehrere Level unterteilt, die Ihr einen nach dem anderen lösen müßt.

Buster steuert sich genauso einfach wie Kollege Sonic: Je länger Ihr mit dem rasenden Hasen lauft ohne zu stoppen, desto schneller wird er. Knallt Ihr dabei mal gegen ein Hindernis, auch nicht so schlimm. Seid Ihr besonders schnell, könnt Ihr mit voller Wucht in Gegner hineinrutschen und sie so zum Platzen bringen. Wie im Cartoon kann Buster auch fantastisch springen. Je länger der Button gedrückt wird, desto höher kommt er. Stoßt Ihr in einem Level mal auf eine enge Passage, duckt sich der Toon aufs herrlichste mit eingezogenen Hasenhohren. Sitzt Ihr zwischen zwei Felsen in der Klemme, kann sich Buster beim Nach-oben-Springen von den Wänden abstoßen und im Zick-Zack ans Tageslicht zurückkommen.

Freundschaftsdienst: Der Amboß räumt auf

Die diversen Gegner im Level erledigt Ihr entweder mit dem schon beschriebenen Rutschen oder

Sonic läßt grüßen. Im Wald wartet ein Labyrinth ausgehöhlter Express-Bäume.

einfach durch Draufspringen mit dem Hasenhosenboden.

All diese Fähigkeiten werden ergänzt durch tatkräftige Freunde, die Ihr nur sehr selten herbeipfeifen könnt, die dann aber auch mit unterschiedlichsten Mitteln den Bildschirm von Gegnern befreien. Mehr von diesen lebenden Smart-Bombs bekommt Ihr durch das Sammeln der überall herumliegenden Mohrrüben.

Geht Busters Energie zur Neige, solltet Ihr schnell ein Herz finden, um aufzutanken. Läßt der Hase ein Leben, muß der Level von vorne gespielt werden.

Die einzelnen Abschnitte der Insel beherbergen ein kunterbuntes Allerlei des Jump'n Run-Genres. Ob ihr nun in Sonic-ähnlichen Graslandschaften herumlauft, dunkle Höhlen erkundet oder später



Fortbewegungsarten: Buster kann mit angezogenen Ohren kriechen,...



...in luftigen Höhen am Seil wertvolle Extras erhängeln...



...und sich per Ohrenklammer auf den sicheren Boden abseilen



Mehr Puste als der Igel: Buster kommt unter Wasser nicht in Atemnot



Akustikterror: Das Geschrei von Busters Mäusefreund gibt den Gegnern den Rest



Montana Max ist der Böse im Clan der Looniversity-Toons

Und so geht's ab...

Buster steuert Ihr genauso wie Sonic: Mit dem Steuerkreuz nach unten drückt er sich, das Steuerkreuz nach links oder rechts gedrückt, und schon sprintet der Hase los

Mit Button A pfeift Ihr die Toon-Freunde herbei

Button B läßt Buster in Gegner hineinrutschen

Busters Sprungfähigkeiten liegen auf Button C



im Wasser paddelt, dagewesen ist das alles schon mal in der einen oder anderen Form.

Aufgelockert werden die Level von kleinen Gags und Innovationen wie rollenden Felsbrocken, die Euch auf Schrägen verfolgen, riesigen Wasserrädern und Staubsauger-Baumstämmen, die ein wildes Labyrinth bilden.

Es lohnt sich, die Level mehrere Male zu spielen, denn im Gegensatz zu den meisten Jump'n Runs ist in



den Toon-Levels wirklich viel Verstecktes zu finden.

Am Ende der Abschnitte wartet das Spiel mit den handelsüblichen Endgegnern auf, die aber Konami-typisch witzig designt sind. Als Endgegner wartet meist Dr. Gene Splicer, der einen Eurer Freunde als Helfershelfer zur Seite hat. Ist der Doktor geschafft, verdrückt er sich flugs zur nächsten Konfrontation, während einer der Toon-Freunde vom Einfluß des Bösen erlöst wird und sich bei Buster entschuldigt.

Im Gegensatz zur spielerisch etwas fragwürdigen SNES-Variante geht Konami auf dem Mega Drive klassische Wege: Tiny Toons entpuppt sich als reinrassiges Jump'n Run ohne Wenn und Aber. Die Grafiken sind durchgehend gut, besonders Buster begeistert mit herrlichsten Animationen, die beinahe film- und fernsehreif sind. Das Spiel selbst strotzt nur so vor Levels, und im Gegensatz zu Sonic vergaß man auch von Level zu Level die Abwechslung nicht. Zwar

sind viele Elemente aus Segas Vorzeigehüpferei geklaut, die wurden aber so geschickt mit Elementen aus Nintendos Mario-Spielen kombiniert, daß Tiny Toons die Abenteurer des Igels spielerisch bei weitem übertrifft. Buster kann genauso schnell rennen wie Sonic, die Level und deren Komplexität erinnern eher an die Klemptner-Konkurrenten Mario und Luigi. Gerade diese Elemente machen die Toons so interessant. In jedem Level finden sich

viele versteckte Sachen, Ihr könnt auch beim xten Durchspielen noch ein paar mehr Mohrrüben und und das eine oder andere Herz finden. Angesichts der großen Levelanzahl spendierte Konami auch ein Paßwort-System, Ihr müßt also nicht immer wieder von Anfang an loslegen.

Technisch hat Tiny Toons keine besonderen Überraschungen parat: Das Scrolling ist so flott wie bei Sonic, das Spiel ruckelt und flackert nicht, aber 3D-Spielerien oder besondere Spezialeffekte vermißt man leider. Der Sound ist Konami-typisch gut, obwohl er der geringen Speichermergenge wegen ohne Samples auskommt. Die 4 MBit sind dann wohl auch für die fehlende grafische Abwechslung in den Hintergründen verantwortlich. Hoffentlich geht Konami im sicherlich schon in Planung befindlichen Tiny Toons 2 etwas großzügiger mit dem Modulspeicherplatz um.

Insgesamt schneiden die



Am Ende des Levels geht's Cartoon-typisch raus



Endgegnerparade: Dr. Gene Splicer hat Busters Freunde unter seine...



...Kontrolle gebracht. Nur wenn Buster den Doktor besiegt,...



...werden die hypnotisierten Toons wieder normal.



In den Lavahöhlen werden Busters Abenteuer richtig knifflig

„GAMERS“ meint dazu...

□ Herrlicher Comicspaß mit fast makelloser Spielbarkeit, gutem Sound und sehr süßen Animationen. Die Toons machen Sonic Konkurrenz.



□ Warum nur ein 4MBit Modul? Man merkt es leider an der fehlenden grafischen Abwechslung. Einziges Manko der Steuerung: Buster fällt etwas zu schnell.

NOTE
1

Genre:
Geschick

Hersteller:
Konami

ca. Preis:
DM 120.-

Tiny Toons mit Ihrem Einstand brillant ab. Die perfekt aufeinander abgestimmten Elemente, die cartoon-ähnliche Präsentation und die herrlichen Gags am Rande plazieren die Toons prompt auf einer Ebene mit Disneys World of Illusion und lassen Sonic im Regen stehen.

Julian Eggebrecht

Die Zeiten ändern sich. Drei Master System-Spiele lang war der Krieger O-Papa der Held und Beschützer der knuddelig bunten Fantasy Zone. Der böse Dark Menon hatte schon immer ein Auge auf die kleine Welt geworfen und beschließt den Angriff. Doch O-Papa ist alt, kennt das moderne 16 Bit Mega Drive nur schlecht und unterliegt im Kampf. Die Hoffnung der gesamten Fantasy Zone lastet nun auf O-Papas Sohn, Opa-Opa (Wo bleibt Oma-Oma??).

Jung, frisch und dynamisch geht es an die Bekämpfung Dark Menons. Zu diesem Zweck setzt sich Opa-Opa in sein kleines Raumschiff und heizt den Komplizen des Bösen in den sauber vertikal scrollenden Levels mal so richtig ein. Hat unser Krieger einen Feind in Wälkchen verpuffen lassen, erscheinen Goldstücke, die aufzusammeln sind. Ist die magische Grenze von zweitausend Goldsteinheiten überschritten, erscheint ein kleiner Zeppelin

Legierung oder Suchscheinwerfer für dunkle Level gekauft werden. Auch die Gegner sind exotisch. Liebliche Blumen und Tierchen sind auf den ersten Blick recht nett, entpuppen sich dann aber als zahlenmäßig stark überlegene Widersacher Opa-Opas. Ziel ist es, allen Basisstationen eines Levels, wie den besagten Blumen oder beflügelten Fässern, kräftig einzuheizen. Eine Anzeige informiert Euch über den Stand des Garungsprozesses. Bei rot kracht's! Natürlich bekommt Ihr am Ende eines Levels einen Obermott zum Brutzeln vorgesetzt. Einfach zu besiegen sind diese Wächter des bösen Eroberers nicht. Das Spiel ist schwierig und Anfänger werden trotz der drei Spielstufen ihre Probleme haben, da es nur drei Leben gibt und für Zusatzleben teuer bezahlt werden muß. Die süßen Motive der Grafik stehen im Gegensatz zur Härte des Moduls. Der Sound ist ordentlich und der Grafik angepaßt. Einige Effekte zählen zur Oberklasse. Super Fantasy Zone dürfte nicht nach dem Geschmack jedes Spielers sein, doch wer ein ungewöhnlich gestaltetes und schweres Ballerspiel sucht, findet es mit diesem neuen Modul von Sunsoft.



Jede Menge Extras bietet der Weaponshop für Opa-Opa

auf Eurem Bildschirm. Andocken erwünscht, denn hier im Waffenshop kann Opa-Opa zwischen einundzwanzig verschiedenen Extras wählen, die er allerdings mit seinen Glitzermünzen bezahlen muß. Teure Raketenriewerke und Schutzschilde oder preiswerte Laser und Bomben gehören zum reichhaltigen und ungewöhnlichen Sortiment. Fantasy Zone ist kein gewöhnliches Shoot'em up. Da hätten wir zum Beispiel Opa-Opas Raumschiff, das wie ein kleines buntes Osterei aussieht, mit Asteriflügeln bestückt ist und bei Bedarf Laufschuhe ausfährt. Im Weaponshop können darum auch größere Flügel, Schuhe mit Super-



Keine Mangelware: Einen Laser gibt's auch!

Legierung oder Suchscheinwerfer für dunkle Level gekauft werden. Auch die Gegner sind exotisch. Liebliche Blumen und Tierchen sind auf den ersten Blick recht nett, entpuppen sich dann aber als zahlenmäßig stark überlegene Widersacher Opa-Opas. Ziel ist es, allen Basisstationen eines Levels, wie den besagten Blumen oder beflügelten Fässern, kräftig einzuheizen. Eine Anzeige informiert Euch über den Stand des Garungsprozesses. Bei rot kracht's! Natürlich bekommt Ihr am Ende eines Levels einen Obermott zum Brutzeln vorgesetzt. Einfach zu besiegen sind diese Wächter des bösen Eroberers nicht. Das Spiel ist schwierig und Anfänger werden trotz der drei Spielstufen ihre Probleme haben, da es nur drei Leben gibt und für Zusatzleben teuer bezahlt werden muß. Die süßen Motive der Grafik stehen im Gegensatz zur Härte des Moduls. Der Sound ist ordentlich und der Grafik angepaßt. Einige Effekte zählen zur Oberklasse. Super Fantasy Zone dürfte nicht nach dem Geschmack jedes Spielers sein, doch wer ein ungewöhnlich gestaltetes und schweres Ballerspiel sucht, findet es mit diesem neuen Modul von Sunsoft.

Carsten Schmitz



Drei Master System-Spiele tragen den Namen Fantasy Zone. Reicht die Zusatzbezeichnung Super für 16 Bit Qualität?

FANTASY ZONE SUPER



„GAMERS“ meint...

□ Bunte Grafik und viele Gegner lassen den Blutdruck steigen, 22 Extrawaffen sind erspielbar!

GRAFIK 3 SOUND 2-

□ Die Gegnerflut ist auf normalem Wege fast nicht unter Kontrolle zu bringen. Vorsicht: Lust-Verlust!

NOTE 3

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

Der Feind aus Eurem Garten...

TEST

MEGA DRIVE

Bond and beyond... Domark hat die Lizenz zum Konvertieren und schickt 007 auf seine erste Mega Drive- Mission.

Am Anfang des Levels bekommt Bond ein kurzes Briefing



Annähernd eine Milliarde Menschen hat in den vergangenen 25 Jahren die Abenteuer des englischen Edel-Agenten James Bond und seine vielfältigen amourösen Eskapaden mit Spannung verfolgt. Regelmäßig alle zwei Jahre schob Bond-Ziehvater und Produzent Cubby Broccoli (nicht zu verwechseln mit dem Gemüse gleichen Namens) ein neues Stück Spionage-Kintopp nach. In echten Problemen steckt die Bond-Reihe, seit die Sowjetunion als dankbarer Lieferant

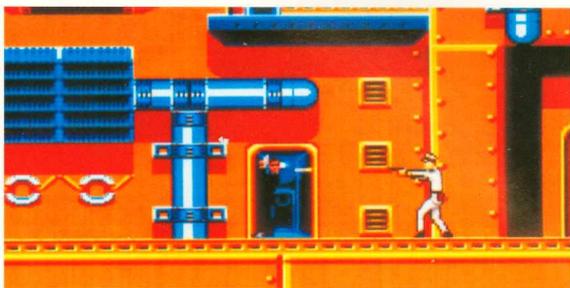
Agenten sterben einsam: Das Böse lauert überall



von Bösewichtern weggefallen ist. Pünktlich zur großen Ankündigung, daß jetzt doch noch ein weiterer Bond-Film gedreht wird, präsentiert Domark die erste Mega Drive-Interpretation.

Bonds Auftrag geht mal wieder gegen seinen alten Erzfeind Ernest Stavro Blofeld, der sich eine komplette Insel untertan gemacht hat und dort einen wichtigen Wissenschaftler und dessen Töchter gefangenhält. Bond muß nun, bewaffnet nur mit einer Pistole – im weiteren Spielverlauf zusätzlich mit Granaten – vier Level durchqueren, die Töchter befreien und diverse Endgegner besiegen.

Das Spiel selber entpuppt sich als sehr simples Action-Jump'n Run, in dem Ihr große Level durchläuft, über Abgründe springt und die Schergen



JAMES THE DUEL



Der Mega Drive Bond sieht grafisch kaum besser aus als sein 8-Bit-Bruder

Blofelds reihenweise erschießt. Einzelne Levelabschnitte werden durch die zu befreienden Frauen gekennzeichnet. Am Ende des Levels kommt der lächerlich kleine Endgegner in Form von Beißer, Odd Job und anderen Bond-Bösewichtern.

Leider hat Domark nichts aus der lukrativen Lizenz machen können. The Duel bringt den Spieler mit seinen für Konsolenverhältnisse extrem öden und grafisch schlichten Levels (die Grafik ist beinahe mit der des Master Systems identisch) und einem ganzen Haufen unfairer Stellen zur

Verzweiflung. Die Steuerung gehört zum Schlimmsten, was uns in diesem Genre untergekommen ist, und der Umfang ist mit vier nicht sonderlich abwechslungsreichen Levels zu klein. Zwar bessert sich das Spiel im zweiten Level etwas, der wahlweise frustrierte oder gelangweilte Spieler wird aber bis dahin sein Mega Drive abgeschaltet haben.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Die Original-Bond-Musik ist ansprechend gelungen.

GRAFIK 4

SOUND 3

Unfaire Steuerung, lächerliche Gegner, schlechte Grafik und zu wenig Abwechslung.

NOTE

3

Genre:

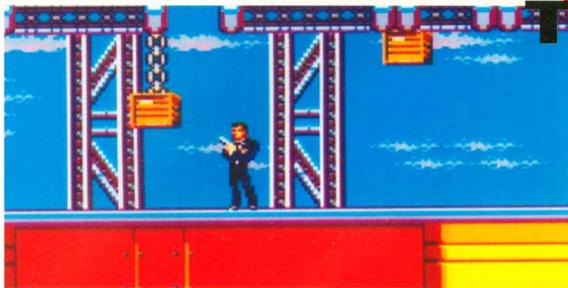
Action

Hersteller:

Domark

ca. Preis:

DM 100.-



Welcher Bond darfs denn sein? Das Sprite ähnelt Sean Connery.

BOND

Bond läßt das Spionieren nicht. Auch auf dem Master System tritt 007 in tödlicher Mission an.

gen Schiff, durchkämmt dann den Dschungel und landet schließlich in Blofelds Festung. Die Fähigkeiten Bonds beschränken sich auf ein einfaches Geradeaus-Schießen mit einer mickrigen Pistole und auf das obligatorische Sprungvermögen.

Die Levels sind auf dem 8-Bit-System noch größer geraten als auf dem Mega Drive, bieten aber trotzdem kaum mehr Abwechslung. Erstaunlich gut gelungen ist im direkten Vergleich mit der 16-Bit-Version die Grafik, allerdings spricht das nicht im geringsten für die Mega Drive-Variante. Im Soundbereich trifft den Spieler je nach Einstellung entweder die große Stille, die sporadisch von extrem schlechten Soundeffekten unterbrochen wird, oder

aber eine äußerst lausige Interpretation des Bond-Themas.

Insgesamt ist die Master System-Version nochmal ein ganzes Stück schlechter als der Mega-Bond: Die Steuerung ist absolut katastrophal, das Spiel ist eine einzige unfaire Stelle und die Levels ziehen sich in die Länge wie eine 24-Stunden-Folge der Lindenstraße. Fraglich bleibt, ob bei Domark schon jemals das Wort Spielspaß fiel, bzw. warum wir Spieler mit solchen Lizenzkrücken gefoltert werden sollen.

Fazit der von Domark angezettelten Bond-Mania: Keine Lizenz ist so gut, daß man nicht doch noch ein schlechtes Spiel daraus machen kann.

Julian Eggebrecht



Im direkten Grafikvergleich schneidet das Master System gut ab. Leider ist das Spiel, davon abgesehen, ziemlich Mumpitz.



Bond an der Wäscheleine: Das große Hangeln



The spy who loved me: Frauenliebhaber 007 im Einsatz



Schußwechsel im Hafen: Reaktion ist alles

Seit wir uns die herzlich in den Sand gesetzte Mega Drive-Version von Domarks Bond-Spiel angeschaut hatten, waren wir auf dem Master System auf das Schlimmste gefaßt...

Auch hier besteht Eure Aufgabe darin, die zahlreichen Töchter (ca. 20) eines entführten und offenbar sehr fruchtbaren Professors und ihn selbst aus den Klauen Blofelds zu retten. Die Suche findet im selben Ambiente wie die Mega Drive-Version statt: Ihr beginnt auf einem riesi-

„GAMERS“ meint...

Die Grafik ist solide... ansonsten gibt es nichts Positives vom Master System Bond zu vermelden.

GRAFIK
3

SOUND
5

The Duel gehört zu den heißen Anwärtern auf den Titel „schlechtestes Action-Spiel“.

NOTE
4

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

Sega Mega Drive

Sega Mega Drive Pal dt	209,-
Sega CD Rom us	799,-
ASCII Joypad us	55,-
Striker Joypad us	45,-
SG Pro Pad us	55,-
Fighter Joystick jp	119,-
Menacer us	149,-
Menacer + Terminator 2 us	219,-
Action Replay Pro	149,-

Sega Mega Drive Spiele

	id.	us.	dt.
Afterburner 3 CD	129,-	/	/
Aleste CD	129,-	/	/
Alien 3	/	99,-	119,-
Andre Agassi	/	99,-	/
Aquatic Games	/	73,-	119,-
Arielle	/	99,-	119,-
Batman returns	/	99,-	99,-
Bio Hazard Battle	99,-	99,-	99,-
Bulls vs Lakers	/	99,-	119,-
Captain America	/	99,-	/
Chakan Forever Man	/	99,-	119,-
Clus	/	99,-	/
Cruce Ball	/	89,-	/
Double Dragon	/	79,-	99,-
Dragon Fury	/	99,-	119,-
Ecco the Dolphin	/	99,-	119,-
Europ.Club Soccer	/	99,-	119,-
Evander Holyfield	/	99,-	119,-
G-LOC	99,-	/	/
Gadget Twins	/	99,-	/
Gem Fire	/	99,-	/
Global Gladiators	/	99,-	/
Gods	/	99,-	/
Grand Slam Tennis	/	99,-	99,-
Greenlog	/	99,-	/
Hook CD	129,-	/	/
Joe Montana 3	109,-	/	119,-
John Madden 93	109,-	/	119,-
Lotus Turbo Esprit	99,-	/	119,-
Lemmings	/	99,-	119,-
LHX Attack Chopper	/	99,-	/
Monopoly	/	99,-	/
Muhammad Ali Boxing	/	99,-	/
NHLPA Hockey 93	/	99,-	119,-
Night Trap CD	129,-	/	/
Powermonger	99,-	/	119,-
Predator 2	/	99,-	/
Prince of Persia CD	129,-	129,-	/
Pro Am Race	/	99,-	/
Rampart	/	99,-	/
Risky Woods	/	99,-	/
Road Rash 2	/	99,-	119,-
Roadblaster FX CD	129,-	129,-	/
Rolling Thunder 2	/	99,-	/
Rolo to Rescue	/	89,-	/
Sewer Shark CD	129,-	/	/
Sonic 2	89,-	99,-	99,-
Steel Talons	/	99,-	/
Streets of Rage 2	109,-	99,-	109,-
Sunset Riders	/	99,-	109,-
Super Monaco GP 2	79,-	/	119,-
TMNT	89,-	99,-	109,-
Talespin	/	99,-	119,-
Tazmania	/	99,-	119,-
Terminator 2	/	109,-	119,-
Thunder Force 4	/	99,-	119,-
Thunderstorm FX CD	129,-	129,-	/
Time Gal CD	129,-	/	/
Tiny Toons	99,-	99,-	109,-
Toxic Crusaders	/	99,-	/
Tyrants	/	99,-	/
USA Team Basketball	/	99,-	119,-
Warriors of Eternal Sun	/	99,-	/
Wolfchild CD	129,-	129,-	/
Wonderboy 5	/	119,-	139,-
Wonderboy 2	129,-	129,-	/
World of Illusion	89,-	99,-	99,-
WWF Wrestlemania	/	99,-	119,-

Neuheiten im Februar/März

Battletoads	/	99,-	/
Chester Cheatah	/	119,-	/
Final Fight CD	129,-	/	/
Flash Back	/	109,-	/
Gauntlet	109,-	/	119,-
Golden Axe 3 CD	129,-	/	/
Jaguar XJ220 CD	129,-	/	/
Out of this World	/	109,-	/
PGA Tour Golf 2	/	99,-	/
Pirates Gold	/	119,-	/
Spatterhouse 3	99,-	119,-	/
Uncharted Waters	/	119,-	/
X-Men	/	109,-	/

Sega Game Gear

Batman 2	59,-	69,-	79,-
Chuck Rock	/	69,-	79,-
Defenders of Oasis	/	79,-	89,-
Donald Duck	49,-	69,-	75,-
Indiana Jones	/	69,-	79,-
Lemmings	/	69,-	79,-
Prince of Persia	69,-	/	79,-
Shinobi	49,-	/	75,-
Shinobi 2	59,-	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,-
Tazmania	/	69,-	79,-
Wimbledon	/	69,-	79,-
Wonderboy 2	/	69,-	79,-
Wake at Vampire	59,-	/	79,-

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

Kalifornien!
Das bedeutet
Sommer, Sonne,
Strand und natürlich Sport.



gilt es mit Hilfe der Taste B Ballons in schwimmende Ringe fallen zu lassen, um nach vollbrachter Arbeit zum Start zurückzufliegen.

Surfing: Gestartet wird auf einer Welle. Ihr könnt Punkte ergattern, indem Ihr Rollen und Sprünge macht. Je geschickter Ihr Euch anstellt, desto länger hält sich die Welle. Wenn diese verebbt, muß das Steuerkreuz vertikal genutzt werden, den Schwimmern und Bojen im Wasser auszuweichen.

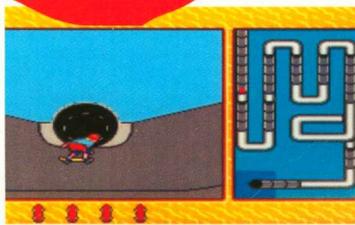
Skateboarding: Snowboarding in Grün. Diesmal müssen die Figuren während der

CALIFORNIA GAMES II

Dieser stramme Bursche hilft Euch bei der Wahl der Disziplin



Ein ums andere Mal waren die Sportspiel-Mixturen des Entwicklerteams Garant für wochenlanges Wettfeiern um Medallien und Punkte. Auch auf dem Master System und dem Mega Drive sind seit längerem gelungene Umsetzungen von California Games erhältlich. Was die Macher der Serie jedoch dazu trieb, einen der-

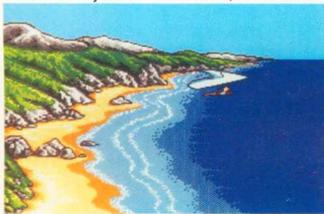


Die öde Skateboardstrecke wird auch mit Hilfe der Tunnel nicht spannender

Fahrt gemeistert werden. Als kleines Extra enthält die Strecke Tunnel, in denen ein 360° Loop möglich ist.

California Games II enttäuscht auf ganzer Linie. Spielerisch und technisch wurde das Niveau des ersten Teils um Längen verfehlt, so daß sich das Game als ein einziger Langweiler entpuppt. Wer auf den Modul-Sportmix nicht verzichten möchte, sollte sich Teil eins oder Olympic Gold zulegen. Wer diese beiden Module schon hat, sollte sein Geld lieber sparen, da California Games II vielleicht vor 10 Jahren eine Herausforderung gewesen wäre, heute allerdings eher in der Gamers Börse unter „Zu verschenken“ zu finden ist.

Reza Abdolali



Mit dem Drachenflieger über das Meer

art mißlungenen Nachfolger zusammenzubasteln, läßt sich nur erahnen. Denn nach kurzem Antesten der insgesamt vier Disziplinen wird selbst der euphorischste Games-Fan feststellen müssen, daß hier der gute Name mißbraucht wurde.

Zu Beginn des Machwerks werdet Ihr von einem coolen Muskelpaket empfangen, welches Euch beim Selektieren der Übungen zur Seite steht. Wird auf das Trainieren der einzelnen Sportarten verzichtet, könnt Ihr Euch gleich

auf den Turniermodus stürzen. Hier sind zunächst die Namen der maximal acht Teilnehmer einzutragen. Danach steht zur Wahl, ob die gesamte Palette der Disziplinen oder nur ein Teilprogramm absolviert werden soll. Nun können folgende Herausforderungen (eheran Eure Geduld als an Euer Können) angenommen werden:

Snowboarding: Hier wird von Euch bei kühlen Temperaturen eine heiße Kür in der schneebedeckten Half-Pipe erwartet. Bei gleichmäßiger Inanspruchnahme des Steuerkreuzes in horizontaler Richtung kommt der Schneegleiter so richtig in Fahrt. Wenn genügend Schwung vorhanden ist, können den Kampftrickern immerhin drei verschiedene Kunststücke präsentiert werden. Drücken der Taste 1 am oberen Rand der Pipe verhilft Euch zu einem Handstand. Wird in der Luft entgegen der Fahrtrich-

tung gelenkt, dreht sich der Athlet um 180°. Befindet Ihr Euch in der Luft und drückt gar Taste 2, macht der Fahrer einen Satz aus dem Halbrund, und die errungene Punktzahl erscheint auf dem Bildschirm.

Hanggliding: Bei dieser Disziplin startet Ihr von einem Abhang. Wenn Ihr aufgrund der verqueren Steuerung nicht sofort ins Wasser stürzt,

„GAMERS“ meint...

Acht Player-Modus, ansonsten ließ sich beim besten Willen nichts Positives finden.

GRAFIK
4

SOUND
4

Liebos-gestalteter Nachfolger des Sportmix, Motivation und Spielspaß bleiben völlig auf der Strecke.

NOTE
4

Genre:
Sport

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 80.-

TEST

MEGA DRIVE



Shredders Werk: Vor Aprils Augen verschwindet ganz New York



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES The Hyperstone Heist

Cowabunga! Die Turtles kommen – und mit ihnen Spiele-Gigant Konami. Werden die Japaner, wie schon auf Nintendo-Systemen zum Garanten für geniale Spielequalität, oder überfordert das Mega Drive die Action-Spezialisten?

Jährelang schauten Sega-Fans neidisch zum Erzkonkurrenten Nintendo hinüber – weniger der Hardware wegen, es ging um die bekannten Firmen und deren exzellente Software, die exklusiv in Nintendos Diensten standen. Am schmerzlichsten vermißte man Konami, den Actionspezialisten Nr.1 in der Videospiellewelt.

Konami beeindruckte auf Nintendo-Systemen regelmäßig durch Hammer-Titel wie Super-Protector, Parodius und Tiny Toons. Jetzt endlich haben die fleißigen Japaner auch das Mega Drive



ve für sich entdeckt und beschern uns pünktlich zu Ostern Ihre ersten Titel.

In der großen Welt der Videospiele tobt der permanente Kampf um gute Lizenzen. Meist ist die Vergabe der Verkaufszahlen garantierenden Stars auf ein System beschränkt: Capcom besitzt für Nintendo Systeme die Disney-Rechte, während Sega uns Mega Drive Spieler mit den Abenteuern des Mäuse-

und Entenclans beschert. Manchmal kommt es vor, daß eine Seite die Lizenz leider in den Sand setzt, so geschehen z.B. mit dem schlechten Mega Drive „Batman Returns“, der gegen seine 16bit-Nintendo Konkurrenz (übrigens auch von Konami) hoffnungslos verblaßt.

Im Fall der „Teenage Mutant Hero Turtles“ ist diese Aufteilung nicht der



Konamis Grafiker legen los: Die Turtles haben unglaublich viele Animationsphasen. Fast schon ein Zeichentrickfilm. Oops, wo ist Michelangelo? Versicht vor Löchern im Boden.

Fall. Die weltweiten Rechte an den Comicschildkröten besitzt seit jeher Konami – und erfreute bis jetzt nur die Nintendo-Welt mit vier famosen Turtles-Abenteuern.

Bis jetzt – endlich entschloß man sich in Fernost, daß das Mega Drive genügend Marktanteile hat, um Nintendo auf die Füße zu treten und in den lukrativen Sega-Markt einzusteigen. Damit ist auch für Turtles-Liebhaber auf dem Mega Drive Schluß mit der Saure-Gurken-Zeit.

Gleich als eines der ersten Spiele beschert uns Konami mit „The Hyperstone Heist“ ein actionreiches Turtles-Abenteuer.

Entweder alleine oder zu

Die ewig pizza-verschlingenden Kämpfer unterscheiden sich in ihrer Geschwindigkeit, in speziellen Ninja-Fähigkeiten und in der Schlagstärke.

Habt Ihr Euch entschieden, wartet eine bunte Action-Prügel-Mixtur, die ausschließlich horizontal scrollt. Shredders Schergen rücken in rauen Mengen an und werden via Faustschlag, Fußtritt und Kampfsprung in den Bösewichter-Himmel katapultiert. Ist ein Bereich von Gegnern gereinigt, könnt Ihr im Level vorrücken bis zur nächsten Schlägerei. Die einzelnen Bewegungen der Turtles ergeben sich aus geschicktem Kombinieren von Joypad-Bewegungen und

endet schließlich im Hauptquartier des Bösen. Abwechslungsreiches Level-Material wird zwischendrin nur auf See geboten: Auf heißen Surfboards rast Ihr mit Ninja-Gegnern um die Wette und haut sie von den Brettern, so gut Ihr könnt.

Am Ende eines Levels wartet natürlich ein gemeiner Obermohr, im Turtles-Fall Shredders kompletter Freundeskreis in teils aberwitzigen

schnell wieder auf.

Für Ungeübte und Neugierige bietet Turtles ein opulentes Optionsmenü, in dem vom Soundtest bis zur Continueeinstellung alles vorhanden ist, was das Spielerherz wünscht. Netter Gag am



Shredder fährt schweres Geschütz auf. Kein Problem für die Turtles.



Und so geht's ab...

Mit dem Steuerkreuz steuert Ihr Euren Turtle auf dem Boden und in der Luft. Besonders flink und flexibel seid Ihr im Sprung.



Button A ist der Schlag- und Prügelknopf

Button B läßt die Turtles springen

Button C ist der Superdash zum Gegnerremplein

zweit tretet Ihr mit den mutierten Kampfschildkröten gegen Bösewicht Shredder und seine Horden an.

Grund genug ist durchaus vorhanden, hat Shredder doch just ganz New York verschwinden lassen – wann kann man schon mal eine ganze Stadt retten?

Am Anfang aller Abenteuer steht die Qual der Wahl, denn alle vier Turtles stehen mit ihren ganz speziellen Stärken und Schwächen zur Wahl.

wildem Button-Hämmern. Drückt Ihr beide Buttons auf einmal, führt Euer Turtle einen gewaltigen Rundum-Befreiungsschlag aus, der alle Euch umgebenden Gegner wegputzt. Zu oft solltet Ihr diese Smart-Waffe aber nicht einsetzen, sie ist nämlich mit viel Energieverlust verbunden.

Die wilde Hatz beginnt in New York, führt dann auf ein Geisterschiff, das Euch zur Insel Shredders bringt, und

Verkleidungen, die alle mit mehr oder minder schwerem Geschütz auf Euch warten.

Nicht vergessen wurde natürlich die Leibspeise der Turtles, Pizza. Zwar bekommt Ihr sie nicht in rauen Mengen, wenn aber eine am Wegesrand liegt, füllen sich die Energiereserven der Turtles



Auf See wird gesurft. Donatello sieht Sterne, Mike ist baden gegangen.



Im Technodrome müsst Ihr mit Krang fertig werden. Zu zweit kein Problem.

Rande: Ihr könnt die Grün-Schattierungen Eurer Helden wählen. Sollen sie mehr wie im Comic oder mehr wie die Fernseh-Turtles aussehen?

Alle Fans des Mega Drive

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

The Hyperstone Heist

Fahrstuhl zum Turtle-Schafft. Auf dieser Plattform reitet ihr zum Schlussskampf mit Bösewicht Shredder.



können aufatmen: Sicherlich schlägt Konamis erstes Spiel noch nicht alle Rekorde auf dem Sega-Gerät, es kündigt trotzdem harte Zeiten für die

Mitbewerber an. Die Grafik ist so bunt und detailliert wie nur bei wenigen anderen Spielen, der Sound von Konamis brillianter Musikabtei-

lung uberruft sogar fast alles, was man je auf dem Mega Drive zu hören bekam.

Auch die Spielbarkeit ist bis auf klitzekleine Macken makellos und verweist viele andere Konkurrenten auf die hinteren Plätze. In einigen Bereichen allerdings findet man doch Kritikpunkte: Das Spiel bietet praktisch keine Abwechslung, man prügelt sich vom ersten bis zum letzten Level nur so durch und wartet auf ungewöhnlichere Ideen. Die Mega Drive Turtles sind leider bei weitem nicht so inspiriert und, trotz gleicher Modulgröße (8 MBit), sehr viel kleiner als ihre Super Nintendo-Kollegen. Auffallend ist, daß Hyperstone Heist nichts an-

deres als eine abgespeckte Umsetzung des SNES-Turtles ist – allerdings ohne dessen famos abwechslungsreiche Ideen, Spezialeffekte und die bedeutend bessere Story.

Läßt man diesen Systemvergleich außer acht und betrachtet ähnliche Spiele im Sega-Lager, fällt die Überlegenheit der Action-Profischieme Konami ins Auge. Gerade in der Präsentation ist Turtles geradezu perfekt. Das Original-Feeling der Comics und Fernseh-Folgen ist bis ins Detail da. Insgesamt ein tolles Spiel, das viel Spaß macht, etwas zu leicht geraten ist und Appetit auf mehr macht. Cowabunga!

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

□ Toller Zwei-Spieler Modus, fantastischer Sound und gute Spielbarkeit – Konami bringt frischen Wind ins Mega Drive.

GRAFIK 2-
SOUND 1-

□ Etwas mehr Abwechslung würde den Turtles gut bekommen. Das Spiel ist viel zu einfach.

NOTE
2-

Genre:

Action

Hersteller:

Konami

ca. Preis:

DM 120.-

NEU für MEGADRIVE

Genipak

MODUL mit 135 Codes

more POWER
more ENERGY
more LIFE

für schlappe 89,90 DM

MEGA DRIVE

Aquatic Game	US 59,10
Batman Return	JP 79,90
Bare Knuckle II	US 99,90
Centurion	US 79,90
Chainov	JP 79,90
Craving	JP 79,90
Crû Bal	US 84,90
Desert Strike	US 79,90
Dolphin	US 89,90
Doraemon	JP 89,90
Ex-Mutans	US 79,90
F 22 Interc.	US 79,90
G-Loc	US 89,90
Galahad	US 89,90
Holyfield Real Deal	JP 84,90
Immortal	US 79,90
J.League Soccer	US 99,90
Lhx Afrac	US 79,90
Lotus Turbo Ch	US 79,90
Magic Sage	JP 79,90
Metal Fangs	JP 79,90
Nhpa Hockey	US 79,90
Ninja Golden	JP 79,90
Outrun 2019	US 99,90
Risky Wood	US 79,90
Road Rash II	US 84,90
Rolo Rescue	US 79,90
Sonic II	US 74,90
Sunset Riders	US 99,90
Simpsons	US 94,90
Team USA Basket.	US 79,90
Thy Toon adv.	US 89,90
World of Illusion	US 79,90

SUPER NES

Actraiser	US 89,90
Allene vs Predator	US 129,90
Amazing Tennis	US 104,90
Buster Brothers	US 106,90
Battle Teach	US 119,90
Batman Returns	US 124,90
Chuck Rock	US 119,90
Castlevania IV	US 106,90
Chuck Rock	US 104,90
Coemgong	US 119,90
Desert Strike	US 99,90
Dinoland	US 106,90
Home Alone II	US 104,90
Home Alone I	US 104,90
Hunt fr.Oct.	US 104,90
James Bond Jr.	US 99,90
Jimmy Connors	US 102,90
John Madden 93	US 104,90
Lethal Weapon	US 108,90
Mario Kart	US 94,90
Mario Paint	US 107,90
Nba Basketball	US 99,90
NCAA Basket.	US 94,90
Nhpa Hockey	US 104,90
Paradise	US 99,90
Paradise II	US 129,90
Prince of Penia	US 94,90
Rampart	US 104,90
Road Runner	US 104,90
Simpsons	US 99,90
Spiderman	US 104,90
Super off Road	US 94,90
Super Tennis	US 94,90
Zelda II	US 94,90

Game Gear

Bare Knuckle II	JP 94,90
Chuck Rock	JP 44,90
Donald Duck	JP 34,90
Kunichan II	JP 69,90
Leemenge	JP 69,90
Mickey Mouse	JP 69,90
Rastan Saga	JP 44,90
Return of Batman	JP 44,90
Phantasy Star Ga.	JP 69,90
Puyo Puyo	JP 69,90
Shining Force	JP 69,90
Shinobi II	JP 44,90
Sonic II	JP 49,90
Super Monaco II	JP 69,90

Zubehör Megadrive

Arcade Power Stick	89,90
Infrared Joystick	89,90

Super NES

J&K King Joystick	89,90
ASCII Joypad	54,90

Game Gear

Big Window II	32,90
Mega Drive + 1 Spiel	29,90
Attache Case	34,90
Play Carry Case	21,90

Konsolen US

Super NES + 1 Spiel	279,00
Mega Drive + 1 Spiel	239,00
Game Gear	199,00
Nes Geo Engl.	549,00
Mega CD + 4 Spiele	579,00

Neo Geo

Art Fighting	US 339,90
Baseball Stars	US 174,90
Fatal Fury	US 269,90
Ghost Pilots	US 174,90
King of the monster	US 194,90
Ninja compact	US 199,90
Riding Hero	US 174,90
Robo Army	US 209,90
Sanguo Dynasty	US 209,90
Super Spy	US 189,90
Train Rally	US 199,90
World Heroes	US 339,90

Weitere CD Spiele auf Anfrage

Importspiele ohne deutsche Anleitung.
Alle Waren sind vom Umtausch ausgeschlossen. Lieferung, Preisänderung, Irrtum vorbehalten.
Wir übernehmen keine Haftung für Kompatibilität der Spiele!

O.I.T
Schiltachstr. 36
7230 Schramberg

TEL. 07422 - 23687

Super NES

Alien vs Predator	jp	139,90	Ghouls'nGhosts	dt	89,90	Prince of Persia	jp	89,90
Axeley	jp	89,90	Goal !!	am	129,90	ProBaseball	jp	39,90
Axeley	dt	119,90	Hole in One	jp	49,90	Probotector	am	129,90
Battle GP	jp	59,90	Hyper Zone	jp	89,90	Push Over	am	99,90
Best of the Best	am	119,90	Imperium	am	99,90	Rampart	am	119,90
Bill Laimbeers	am	59,90	J.Conner Tennis	am	109,90	Road Runner	am	119,90
Birdy Rush	jp	59,90	Kablooey	am	99,90	Robocop III	am	99,90
Bulls vs Blazers	am	119,90	Lagoon	am	79,90	Rushing Beat II	JP	129,90
Cameltry	jp	69,90	Lemmings	jp	69,90	SonicBlastman	jp	89,90
Castlevania IV	jp	79,90	Lethal Weapon	am	119,90	Starwars	jp	139,90
Chesta Cheeah	am	139,90	Magic Sword	jp	79,90	Super Fighter	jp	49,90
Chuck Rock	am	109,90	Magical Quest	am	129,90	Super Pang	jp	99,90
Cosmo Gang	jp	129,90	Mario Kart	am	109,90	SuperStadium	jp	49,90
Cyber Formula	jp	59,90	NBA Basketball	am	119,90	Thunder Spirits	jp	59,90
Desert Strike	am	119,90	NCAA Basketb	am	119,90	Tiny Toon Adv	jp	149,90
Devil Crush	jp	149,90	NHLPA Hockey	am	119,90	WWF Wrestling	jp	79,90
Dino City	jp	79,90	Parodius	jp	109,90	Super Adapter		39,90
Dodgeball	jp	49,90	Phalanx	jp	79,90	Super Scope	am	169,90
E.D.F.	am	69,90	Populous	am	89,90	UFO Drive		699,90
Final Fight	am	109,90	Prince of Persia	am	109,90	Joypad	DF	29,90
FirePower	am	109,90						

Game Boy

Amplifier		9,90	Cha ChaMaru.	jp	29,90
Gürteltasche		9,90	Palamedes	jp	19,90
Smartboy		9,90	Ponkuzu Tank	jp	39,90
			Potato Boy	jp	19,90
Afterburst	jp	19,90	Robocop	am	39,90
Astroids	am	29,90	Side Pocket	am	39,90
Bill & Ted	dt	49,90	Simpsons II	am	59,90
BLaster Master	am	55,90	Sneaky Snakes	am	39,90
Boxxle	am	39,90	Snow Bros	jp	29,90
Fortress of Fear	dt	39,90	Soccer Mania	am	29,90
Gauntlet II	am	39,90	Solomons Club	am	39,90
Loopz	jp	19,90	Spiderman II	am	59,90
KrustyFunHouse	am	59,90	Spot	am	29,90
Mario I	dt	49,90	T II Arcade	am	59,90
Mario Land II	am	69,90	Terminator II	am	55,90
Marus Mission	dt	49,90	TMNT II	am	39,90
MegaMan III	am	55,90	World Cup	dt	29,90
Nemesis II	am	49,90	World Cup	jp	19,90
Puzzle Boy	jp	29,90	WWF II	am	59,90



Macht total krank !!!

Notruf: 089 / 480 29 13

Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80



Mega Drive

Alien III	jp	39,90
Alisia Dragon	jp	39,90
Arielle	dt	89,90
Atomic Runner	am	89,90
Arrow Flash	jp	29,90
Back to Future	am	49,90
Bad Omen	jp	49,90
Bare Knuckle	jp	49,90
Batmans Return	am	89,90
Block Out	jp	19,90
Buck Rogers	am	59,90
Cadash	int	49,90
Carmen Sandi.	int	49,90
Chakan	dt	99,90
Chiki Chiki Boys	jp	69,90
Dahna	jp	49,90
Dangerous Seed	jp	49,90
Darius II	jp	29,90
David Robinson	int	49,90
Deadly Moves	am	99,90
Death Duell	am	99,90
Desert Strike	am	89,90
F1-Hero	jp	49,90
Fantasia	jp	49,90
Fantasm Soldier	jp	49,90
Fatal Rewind	am	59,90

Final Boxing	jp	59,90
Fire Mustang	jp	39,90
Ghouls'nGhosts	jp	59,90
Golden Axe II	jp	39,90
Gynoug	jp	39,90
Hellfire	jp	39,90
Indiana Jones	dt	99,90
James Pond II	am	59,90
Joe Montana II	jp	79,90
John Madden II	am	59,90
John Madden III	am	89,90
Jordan vs. Bird	am	79,90
Lemmings	dt	99,90
Lotus Turbo Ch.	am	99,90
Mystic Hunter	jp	49,90
NHLPA Hockey	am	89,90
NHLPA Hockey	dt	99,90
Olympic Gold	jp	49,90
Out Run	jp	49,90
PGA Tour Golf	am	59,90
Powermonger	am	89,90
Quackshot	jp	39,90
Rampart	am	99,90
Rings of Power	am	59,90
Riscey Woods	am	89,90
Road Rash II	am	89,90
Road Blaster	jp	59,90
Rolo Rescue	am	79,90

Shadow of Beast	jp	29,90
Slime World	jp	39,90
Sokoban	jp	29,90
Sonic II	dt	89,90
Sonic II	jp	79,90
Space Gomola	jp	39,90
Streets of Rage II	jp	79,90
Streets of Rage II	dt	89,90
Super Air Wolf	jp	29,90
Taskforce Harri	jp	39,90
TazMania	int	89,90
Tecmo WC	jp	49,90
Thunderforce IV	dt	89,90
ThunderFox	jp	39,90
Toejam & Earl	jp	39,90
Toki	jp	39,90
Turrican	dt	45,90
Turtles	am	99,90
Valis SD	jp	39,90
Verytex	jp	29,90
WaniWaniWorld	jp	39,90
Whip Rush	jp	29,90
World of Illusion	dt	89,90
WWF Wrestling	dt	99,90
Zero Wings	jp	39,90
Afterburner III	CD	129,90
Aisle Lord	CD	79,90

Earnest Evans	CD	79,90
Heavy Nova	CD	59,90
Prince of Persia	CD	99,90
Sol Feace	CD	59,90
ThunderStorm	CD	79,90
Euro Adapter		19,90
RGB Kabel lang		39,90
Joypad	DF	29,90
ActionReplayPro	dt	119,90
SuperMagicom		699,90

Game Gear

Aerial Assault	jp	29,90
Bare Knuckle	jp	49,90
Batmans Return	am	69,90
Berlin Wall	jp	29,90
Buster Ball	jp	29,90
Devilish	am	49,90
Dodgeball	jp	29,90
Heavy w Champ	jp	29,90
Lemmings	am	69,90
Monaco GP II	jp	49,90
Out Run	jp	39,90
Putt & Putter	jp	29,90
Shinobi II	jp	69,90
Solitair Poker	jp	29,90
Sonic II	jp	49,90
Space Harrier	jp	29,90
Spiderman	am	59,90

Importspiele sind ohne deutsche Anleitungen. Wir übernehmen keinerlei Haftung für die Kompatibilität der Systeme. Defekte Waren werden nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder rückerstattet. Alle Waren sind vom Umtausch generell ausgeschlossen. Im Reklamationsfall bitten wir um telefonische Vorgesprache, unfrei zugesandte Postsendungen werden nicht angenommen. Lieferung, Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung erfolgt per Nachnahme zugl. 9,90 DM Versandkosten. Anderslautenden Bedingungen wird ausdrücklich widersprochen.

Gnadenlos GmbH, Postfach 8000 München 80
Händleranfragen erwünscht !!

TEST

MEGA DRIVE

Outrun zum Dritten. Mit neuem Gefährt und in Future-Kulisse könnt Ihr erneut im Kampf gegen die Zeit dem Ziel entgegen rasen.

Die Geschichte der Outrun-Serie begann 1986 in der Spielhalle. Damals begeisterte die Jagt über den Highway vor allem durch die bestechende 3-D Grafik. Fünf Jahre später gab es dann eine gelungene Umsetzung für das Mega Drive. Nur kurze Zeit darauf folgte bereits Turbo Outrun. Außer einigen Extras hatte der Nachfolger keine Verbesserungen zu

OUTRUN 2019

bieten und blieb technisch sogar im Schatten des Originals. Die dritte Ausgabe zeigt sich in futuristischer Umgebung und enthält lobenswerte Features.

Die erste Neuerung drückt sich in Eurem besseren Gefährt aus. Statt des ausgehenden Ferrari könnt Ihr den Highway nun mit einem Düsenflitzer unsicher machen. Auch die Strecken zeigen sich mit einem anderen Gesicht, da außer den verschiedenen Landschaften nun auch zahlreiche Brücken und Tunnel passiert werden müssen. Ihr dürft zwischen vier Strecken wählen, welche bis zu über zehn Teilabschnitten verfügen. Jeder Abschnitt muß wie gewohnt in einem gewissen Zeitlimit absolviert werden. Da sich die Strecke am Check-

Wer im Tunnel die Kontrolle über das Fahrzeug verliert, sieht die Funken fliegen



Moment ist der Düsen-Turbo aktiviert, der Eurem Schlitten auf satte 340 Sachen beschleunigt. Da jedoch weder die Sonntagsfahrer, noch die scharfen Kurven der Strecke eine solch rasante Fahrt auf Dauer zulassen, müßt Ihr den Turbo wieder rechtzeitig entschärfen, indem Ihr kurz

bremsst oder einfach vom Gas geht.

Obwohl die neueste Outrun-Version im Jahre 2019 spielt, kann das Modul nicht mit den derzeitigen Renngames mithalten. Technisch und spielerisch hat sich dafür im Vergleich zum ersten Teil zu wenig verbessert. Lediglich

die diversen Randfeatures präsentieren sich auf dem aktuellsten Stand. So werden zum einen die 5 schnellsten Fahrten jeder Stage automatisch abgespeichert und zum anderen könnt Ihr Eure fünf schönsten Läufe auf einer Batterie festhalten und im Replay-Modus jederzeit aufrufen, um sie in Ruhe zu analysieren. Doch auch diese lobenswerten Extras können nicht über den eher blassen Gesamteindruck hinwegtäuschen. Abgesehen davon, daß die beiden Monaco-Module nach wie vor der Konkurrenz in Sachen Renngames meilenweit vorausfahren, treffen selbst zwanghafte Etappenfahrer, mit Lotus Turbo Challenge die bessere Wahl.

Reza Abdolali



Dieser Streckenabschnitt führt unter verschiedenen Brücken hindurch bis zur Stadt am Horizont

point teilt, gibt es dort nicht nur zusätzliche Sekunden – Ihr könnt die Route durch simples Abbiegen selbst bestimmen. Die Taste A ist die Bremse, und mit B gebt Ihr Stoff. Der C-Knopf tritt nur in Aktion, wenn Ihr vor Rennbeginn die Gangschaltung gewählt habt. Auf Eurem Tachometer ist außer der verbleibenden Zeit auch die momentane Geschwindigkeit, sowie eine Power-Skala vorhanden. Ist diese voll erleuchtet, habt Ihr vorerst Höchstgeschwindigkeit. Laßt Ihr B jedoch weiterhin gedrückt, färbt sich die Skala allmählich weiß. In diesem



Eine kilometerlange Überführung leitet Euch über das Wasser



Abflug mit 270 Sachen Abflug mit 270 Sachen

„GAMERS“ meint...

Solide, futuristische Version des Outrun-Klassikers, Bestreiten sechs fünf beliebige Läufe speicherbar

GRAFIK 3- SOUND 3-

Zu wenig Abwechslung, zieht im Vergleich zu ähnlichen Modulen den Kürzeren.

NOTE 3-

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 120,-

Der Hammer!

Übertrieben? Von wegen!!

Wie sonst könnte man ein Special-Heft bezeichnen, das auf sage und schreibe 100 Seiten die besten SEGA Module aller Zeiten präsentiert. Eine geballte Ladung ausführliche Tests, Tips & Tricks und jede Menge Komplettlösungen. Wer sich das entgehen läßt, dem können wir auch nicht mehr helfen...!

Alles vom Feinsten!
Tests, Tips und Tricks von über 50 Spielen.



Komplettlösungen von:
Sonic I + II
Quackshot,
World of Illusion,
Tazmania,
Chuck Rock,
Asterix etc.

Sonic History • Sonic the Hedgehog • Sonic 2 • EA Hockey • NHLPA Hockey • Quackshot • World of Illusion
• Castle of Illusion • Kid Chameleon • Wonderboy-Serie • Tazmania • Batman • Alex Kidd-Serie • Chuck Rock
• Passwörter & Action Replay Codes zu über 70 Spielen: Alien 3 • Lamings • Shinobi • Spiderman u.v.m.

GAMERS

SONDERHEFT 1/93 März - Mai DM 9,80, Sfr 9,80, ÖS 80,-

SPECIAL

II



BEST OF SEGA: TESTS, TIPS & TRICKS

Also: Pausenknopf drücken, ab zum nächsten Kiosk, laut und deutlich „Her mit dem Teil“ brüllen, im Affenzahn zurück, eben noch den Level klarmachen und dann entspannt zurücklehnen. Das kriegst Du doch hin, oder?



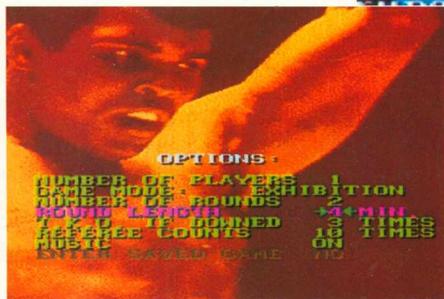
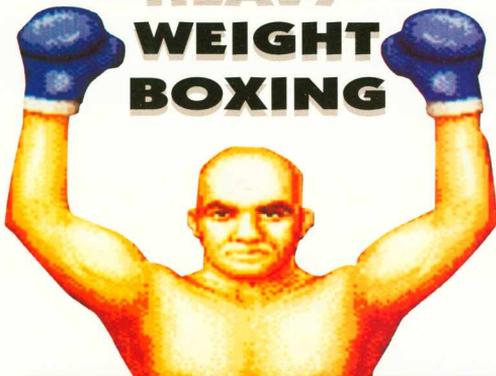
MUHAMMAD

HEAVY-WEIGHT BOXING

Sportsimulationen auf dem Mega Drive sind schon so eine Sache für sich. Einerseits bekommt der Liebhaber begnadete Umsetzungen geboten (siehe Eishockey oder Football), andererseits erscheinen für manche Sportarten gleich mehrere, jedoch zumeist mittelmäßige Versionen. Dies trifft für Fußball und Tennis ebenso zu, wie für Boxen. Nachdem bisher mit James Buster Douglas und Evander Holyfield zwei Ex-Schwergewichtsweltmeister ihre Fäuste sprechen ließen, leistet ihnen nun der größte Boxer aller Zeiten Gesellschaft: Muhammad Ali.

Doch um es vorweg zu nehmen – auch dieses Kräftevermögen im Ring bleibt hinter den Erwartungen zurück, da zwei grundlegende Probleme nicht gelöst wurden. Zum einen ist auch hier zu wenig Taktik erforderlich. Sprich: Man hat nach wie vor noch zu große Siegchancen, wenn man blindlings auf den Feuerknöpfen rumtackert, was weder den Spielspaß noch die Langlebigkeit des Joypads fördert. Zum anderen ist die Bearbeitung der Kontrahenten derart dürftig animiert, daß sich Euer Kämpfer

Geschmeidig wie ein Schmetterling, gefährlich wie eine Biene. So oder ähnlich wurde Muhammad Ali in seinen besten Zeiten beschrieben. Nach langer Abstinenz findet er nun auf dem Mega Drive wieder zu alter Stärke zurück.



Vor dem Fight könnt Ihr Euch Euren Lieblingskämpfer aussuchen

Im Optionsmodus lassen sich u.a. Runden-dauer und -anzahl selektieren



In den Pausen könnt Ihr sehen, was Eure Schläge dem Gegner angetan haben

viel zu schwerfällig und nur durch unentwegtes Drücken Schritt für Schritt in die gewünschte Richtung bewegt.

Bevor Ihr den Ring betretet erwartet Euch, neben einem beeindruckenden Vorspann, das Optionsmenü. Wenn gerade kein Partner für ein Freudschaftsduell anwesend ist, könnt Ihr dieses entweder

gegen einen Computergegner austragen oder in den Turniermodus einsteigen. Rundenanzahl- und Dauer sowie die Zahl der benötigten Niederschläge für einen technischen K.O. sind ebenso wählbar, wie die Spielvariante. Bei „Arcade“ gibt das Steuerkreuz die Bewegungsrichtung und die Feuertasten

verschiedene Schläge an. Als Alternative könnt Ihr die „Simulation“ nehmen. Hier ist die Joypadbelegung ebenso komplex wie verwirrend, so daß sich nur Geübte für diese Variante entscheiden sollten. Im Turniermodus sucht Ihr Euch einen der zehn unterschiedlich starken Boxer aus, um dann die verbleibenden

neun nacheinander auszuknocken.

Die Spielfiguren sind ungewohnt klein, der Ring überdimensional groß. Diese Form der Darstellung wurde wohl aufgrund des (etwas ruckligen) 360°-Scrolling bevorzugt. Das Ergebnis ist, nicht zuletzt wegen der bereits beschriebenen mäßigen Beweglichkeit der Fighter nicht übermäßig berauschend. Ansonsten könnt Ihr Euch einen flotten Schlagabtausch liefern. Power- und Speedbalken sind am oberen, die erzielten Treffer am unteren Bildrand zu erkennen. Mit den Tasten A und C verteilt Ihr Jabs und PUNCHES, Taste B dient lediglich zur Verteidigung. Nach jeder Runde kann

ALI

dann die Wirkung der Treffer an den erscheinenden Gesichtern begutachtet werden. Gleichzeitig werden die abgegebenen und gelandeten Schläge angezeigt. Nach der Pause verfügen die Kämpfer wieder über volle Energie, ganz gleich, ob einer der beiden zuvor am Boden lag oder nicht. Wenn Ihr einen Fight gewinnt, wartet schon

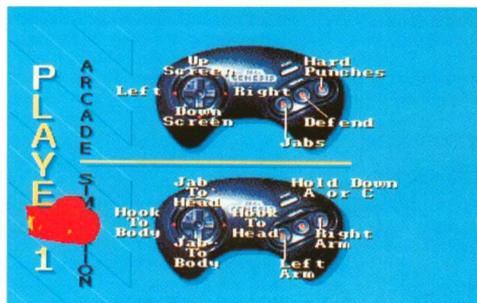
der nächsthöhere Gegner, bei einer Niederlage müßt Ihr nochmal gegen den vorigen Kämpfer antreten.

M. Ali Boxing ist insgesamt eine gelungene Simulation, obgleich die Taktik wieder einmal zu kurz kommt. Im direkten Vergleich zu Evander Holyfield's Real Deal Boxing lassen sich keine gravierenden Vor- und Nachteile erkennen. Der einzig wirkliche Unterschied ist in der Größe der Figuren zu finden. Die Frage, wessen Boxhandschuhe Euch im Endeffekt

besser passen, kann in diesem Fall wohl nur ein Probefight beantworten.

Reza Abdolali

Knock out in der zweiten Runde: Carlos wird vom Ringrichter ausgezählt



Es kann zwischen zwei Joypad-Belegungen gewählt werden

„GAMERS“ meint...

Solide Box-Simulation mit einigen Features, Passwortmodus

GRAFIK
2-

SOUND
2

Mäßige Steuerbarkeit, nicht besser als Evander Holyfield's Boxvariante

NOTE
3

Genre:
Sport

Hersteller:
Virgin

ca. Preis:
DM 120.-

Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!



Besucht 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 *

TEST

MEGA DRIVE

Auf der Hoffnunginsel läßt sich die Reihenfolge wählen, in der die Planetenkämpfer befreit werden sollen

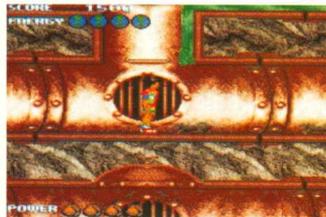


schießen und kriechen, sondern verfügt auch über einen Sonderschuß. Dieser ist zwar überaus effektiv, sollte aber aufgrund der begrenzten Munition nicht allzuoft verwendet werden. Entgegen der gewohnten Form ist die Zahl der Leben nicht begrenzt. Dafür wird Euch ein Zeitlimit auferlegt, womit Ihr lediglich 60 Minuten Zeit habt, um die Erde vor dem Untergang zu bewahren. Gelingt es Euch, die umweltbelastenden Maschinen zu vernichten, muß am Ende jedes Levels noch ein Bösewicht beseitigt werden. Sind alle vier Teilaufgaben gelöst, versammeln sich die Planetereis auf der Insel. Sie vereinen Ihr Kräfte, um Captain Planet zur entscheidenden Schlacht auf dem Schiff des Zarms zu rufen.

Captain Planet bietet dem erfahrenen Gamer wenig Neues. Zwar sind die fünf Runden erfreulich abwechslungsreich gestaltet, die Komplexität des Moduls jedoch eher bescheiden. Wirklich knifflige Stellen sind kaum zu finden, so daß nur die Gegner ein Hindernis auf dem Weg bis zum Ziel darstellen. Außerdem kommt die Hintergrundstory kaum zur Geltung. So kommt der angestrebte Aspekt der Umweltverschmutzung ein wenig zu kurz, obgleich man natürlich in diesem Punkt von einem Action-Game zugegebenermaßen nicht allzuviel erwarten darf.

Reza Abdalli

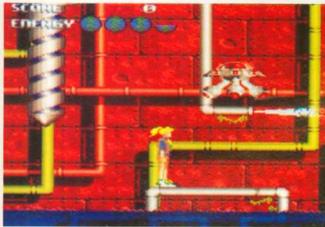
In diesem Action-Game erwarten Euch fünf abwechslungsreiche Level. Die Reise beginnt auf der Hoffnunginsel. Dort könnt Ihr wählen, welchen der vier Öko-Kämpfer Ihr zuerst aus seiner Gefangenschaft befreien wollt. Wenn Ihr Euch entschieden habt, erscheint die erste „toxische Zone“. Hier müßt Ihr jeweils die bedrohlichen Maschinen finden, um sie anschließend zu zerstören. Eure Reise führt durch Uranminen, Versuchslabore, Unterseeplattformen und die Kanalisation. Dort lauert jede Menge radioaktiver Mutanten und sonstiger versuchter Kreaturen. Um den Auftrag erfolgreich zu erfüllen, könnt Ihr nicht nur Springen,



In der Kanalisation erwarten Euch Ratten und Kakerlaken

CAPTAIN PLANET

Sega zeigt sich umweltfreundlich. In diesem Öko-Game habt Ihr die Aufgabe, die Erde vor Atommüll und Chemieabfällen zu bewahren.



beauftragt, welche die Erde völlig vergiften sollen. Um das Gelingen des fatalen Plans zu sichern, hat er zudem die wohl letzte Hoffnung der Menschheit zerschlagen: er ließ die jungen Planetenkämpfer entführen. Sie werden nun von hinterhältigen Größen wie Dr. Peroxid und Graf Atompilz gefangen gehalten. Nur Dank Eurer Hilfe kann die bevorstehende Katastrophe noch abgewendet werden, indem Ihr die jugendlichen Helden befreit, damit sie ihre Kraft vereinen und somit Captain Planet rufen können.

Der wahnsinnige Ökoverbrecher Zarm hat vier seiner skuppellosesten Handlanger zum Bau von Weltuntergangsmaschinen



Im Versuchslabor des irren Professors geht es hart zur Sache

„GAMERS“ meint...

□ Solides Action-Game mit fünf abwechslungsreichen Leveln und positivem Hintergrundthema

GRAFIK 3 SOUND 3

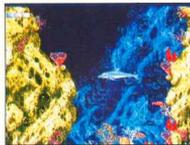
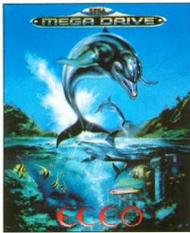
□ Ein paar mehr Level hätten nicht geschadet; keine Extras, der Spielspaß hält sich in Grenzen.

NOTE 3

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

ECCO

Flipper & Co.



NEU!



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

MASTER SYSTEM



1

Sonic the Hedgehog

Mit seinem neuesten Abenteuer ist er sich zwar selbst schon auf den Fersen, aber noch gehört die MS-Spitze "dem Klassiker".



2

Sonic 2

Sollten wir vielleicht die Hitparade mit zwei ersten Plätzen erfinden...? Auch das neue Abenteuer des blauen Kerls hat nur ein Ziel - "ganz oben".



3

Tom & Jerry

Die gute alte Tradition setzt sich auch auf dem Master System fort: Katze jagt Maus und kriegt dabei mehr ab, als das eigentliche Opfer. Der lachende Dritte bist Du.



4

Asterix

Drei Dinge braucht der Master System-Gamer: einen Hinkelstein, einen Schluck Zaubertrank und jede Menge Römer zum Vermöbeln.



5

Populous

„Gott werden ist nicht schwer. Gott sein dagegen sehr...“ Aber Spaß macht's trotzdem. Wo auch sonst kann man seine Feinde mal eben mit fiesen Naturkatastrophen ärgern?

MEGA DRIVE



1

Sonic the Hedgehog

Auch auf dem Mega Drive verteidigt der flinke Geselle tapfer seine Spitzenstellung. Dr. Robotnik ist da wahrscheinlich seine geringste Sorge...



2

Sonic 2

Mega-schnell, mega-spannend und mega-bunt. Da ist es nicht weiter verwunderlich, daß Sonic und Tails keine Zeit auf dem gemeinsamen Weg nach oben verlieren.



3

Mickey & Donald World of Illusion

„Gemeinsam sind wir stark“, meint Mickey, schnappt sich Donald und besteht mit ihm eines der tollsten Abenteuer aller Zeiten.



4

Lemmings

Niedlich sind Sie, aber leider auch strohdoof. Da kann man doch nicht tatenlos zuschauen, wenn die Kleinen arglos in sämtliche Fallen tappen.



5

Donald Duck Quackshot

Er kämpft mit Saugnapfen, Popcorn und Kaugummi. Kaum zu glauben, daß es Donald damit quer durch die Weltgeschichte schafft...

GAME GEAR



1
(2)

Sonic 2

Auf dem Game Gear hat er die Wachablösung tatsächlich geschafft. (Ach ja: Gibt es eigentlich eine Steigerung von „der schnellste Igel der Welt“?)



2
(2)

Sonic the Hedgehog

Für andere Module die Krönung, für einen Sonic fast schon eine Pleite... Aber gegen sich selbst kann man ruhig mal verlieren.



3
(3)

Lemmings

Auch auf dem Game Gear sorgen die tollpatschigen Dummköpfe für jede Menge Spielspaß und Sympathie. Eine rundum gelungene Spielidee.



4
(5)

Taz-Mania

Er frißt alles, was nicht schnell genug auf die Bäume kommt. Komisch daß es keinen Level „im Wartezimmer des Magengeschwür-Experten“ gibt.



5
(-)

Donald Duck LuckyDimeCaper

Endlich hat er seine Ruhe: kein zu polierender Glückstaler, keine lärmenden Nefen. Trotzdem zieht Donald los, um die Welt zu retten.

TIPS VON GAMERS

1		Cool Spot	MD
2		Tiny Toon	MD
3		Global Gladiators	MD
4		Mega Turrican	MD
5		Land of Illusion	GG

INTERNATIONALE HITS

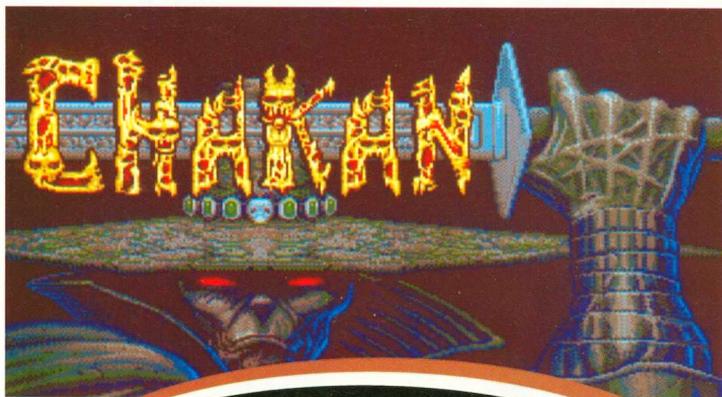


1		Sreets of Rage 2	MD
2		Road Rash 2	MD
3		Sonic 2	MD
4		Sonic 2	MS
5		Ecco the Dolphin	MD

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

**MVL GMBH
GAMERS-HITS
PÖSELDORFER WEG 13
2000 HAMBURG 13**

Chakan ist ein Krieger, der den Kampf gegen den Tod gewann und seitdem unsterblich ist. Aber genau dieser Zustand bereitet ihm wohl unendliche Kopfschmerzen, so daß ihm nur ein Ausweg bleibt. Er muß alle Wesen aus den vier übernatürlichen Welten besiegen. Und tatsächlich läuft unser überalterter Krieger mit den wohl in Solingen geschliffenen Doppelklingen durch die Screens und läßt seine Midlife-crisis an allem aus, was da so auf ihn zukommt, wie zum Beispiel an großen, grünen Drachen, Kreaturen mit langen Tentakeln und lila Monstern, die meinen, durch das Schwingen eines Morgensterns in Richtung unseres Unsterblichen auf sich auf-



CHAKAN

So ziemlich das gruseligste Modul für das Mega Drive ist ab sofort Chakan, der Unsterbliche. Aber selbst Gruseln muß Spaß machen!



Mit dem lilafarbenen Morgenstern-Schwinger ist nicht zu spaßen!



Spinnen und Tentakel sind gutes Schwertfutter

merksam machen zu können. Doch haben wir nicht genau dies erwartet? Tore in Welten des Grauens warten in der Navigationsebene darauf, durchschritten zu werden. Im Zentrum dieses Verbindungslevels steht eine Karte, die zeigt, welche Aufgaben noch vor Euch liegen. In diesen Screen kehrt Chakan jedesmal zurück, wenn er von den Mächten des Bösen überwältigt worden ist. Wir lernen: Überwältigen ist nicht gleich sterben! Darum springt der Alte kurz darauf wieder durch die Luft, schwingt seine Schwerter und rotiert als messerscharfer Kreisel. Zauberstoffe kann unser Hobbyalchimist einsammeln und zu teuflischen Waffen zusammenmischen, um auf diese Weise mit Sense, Kampfaxt oder dem Vorschlaghammer seinen Weg zu bahnen. Kletterhaken überwinden Abgründe. Nebenbei kann sich Chakan unsichtbar machen, seine Feinde verlangsamen, Blitze und Bomben schleudern oder Feuerschwerter benutzen. Die obligatorischen Mittel- und Endgegner sorgen zusätzlich für Zoff. Ein zugegeben ungewöhnliches Sammelsurium komplexer

Elemente, aber ohne Spielspaß! Chakans Steuerung ist äußerst gewöhnungsbedürftig, die Welten wenig abwechslungsreich. Die Grafik hat Stärken und Schwächen. An manchen Stellen erinnert sie irgendwie ans Master System, an anderen staunt Ihr über interessante Monster und Effekte. Die ersten Eindrücke der Musik und beson-



Chakan vor dem Tor zur nächsten Welt

ders der Soundeffekte sind ok, da sie die Stimmung im Spiel voll unterstützen. Doch nach kurzer Zeit wiederholt sich alles, und Langeweile tritt ein. Ein weiterer Negativpunkt ist das ruckelige Scrolling. Chakan ist höchstens erwachsenen Sega-Okkultisten mit Hang zum Metzeln ans dunkle Herz zu legen. Allen anderen ist von diesem Modul abzuraten, da man für 100 Mark Schöneres und Lustigeres haben kann.

Carsten Schmitz

„GAMERS“ meint...

Ein höchst komplexes Jump'n Run-Modul mit interessanten Features und viel Gruselhorror.

GRAFIK
3

SOUND
3

Schwierige Steuerung, schlaffer Sound und sinnloses Metzeln sind 100 DM nicht wert!

NOTE
4

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 100.-

Wie flexibel Mega Drive-Programmierer sein können, stellt derzeit das Entwickler-Team Novotrade unter Beweis. Erst in der letzten Ausgabe präsentierten wir Euch ihr Delphin-Abenteuer Ecco, jetzt liefern sie eisenharten Nachschub für ein völlig anderes Genre. Cyborg Justice ist ein Future-Prügelspiel, in dem Ihr einen im Kampfsport bewanderten Roboter durch eine Zukunftswelt führen müßt.

In ferner Zukunft: Wütende Kampfroboter beherrschen die Erde. Nun seid Ihr an der Reihe. Wappnet Euren Cyborg und dringt in die futuristische Dimension ein.



Mit dem Flammenwerfer kann selbst dem robustesten Blechbruder warm ums Herz werden



CYBORG JUSTICE

Wahl. Somit ist die Zwei-Player-Auseinandersetzung auf Dauer sicherlich viel spannender.

Cyborg Justice zeichnet sich vor allem durch die flüssigen Bewegungsabläufe aus. Im Vergleich zum Kampfsport-Klassiker Budokan konnte man in diesem Punkt neue Maßstäbe setzen.



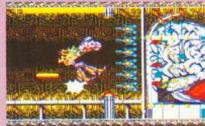
Der Arcade-Modus beinhaltet das eigentliche Game. Hier könnt Ihr alleine oder zu zweit gleichzeitig fünf Level mit jeweils drei Stufen durchlaufen. Eure einzige Aufgabe ist es, die verschiedenen Blechbaunauten mit gezielten Schlägen und Tritten zu verschrotten. Damit die ganze Angelegenheit nicht schon in der zweiten Stufe zum Langweiler wird, verfügen die Gegner im Verlauf des Trips über immer bessere Kampfausrüstungen. Anstatt der Stahlfaust haben einige Sägeblätter, Flammenwerfer oder auch Laserkanonen am Ende ihres Armes. Außerdem schmälern später härtere Körperpanzerungen die Effektivität Eurer Attacken, und die größere Sprungkraft macht die Angreifer noch wendiger. Ansonsten bleibt die Reise durch die grafisch soliden Kulissen bis zum Schluß weitgehend gleich. Ab und zu muß eine Schlucht übersprungen werden, manchmal trifft man auf Felder, die Euren Energiebalken entweder auffüllen oder aber an ihm nagen.

Im Gegensatz zum Arcade Game könnt Ihr Euch im Duell-Modus Euren eigenen Fighter zusammenschrauben. Es stehen jeweils sechs verschiedene Arm-, Körper- und Beinalternativen zur



Ungemein schwer, aber ebenso sprunghaft

Da fliegen die Funken: Jedem Gegner läßt sich mit der Eisensäge schwer zusetzen



Beim einzigen Endgegner geht's richtig zur Sache



Auch diverse Catcheinlagen sind hier möglich...

Auch die zahlreichen Kampftechniken sind mehr als lobenswert. Doch leider wurde das Niveau nicht in jedem Aspekt gehalten. Sound, Grafik und besonders Abwechslungsreichtum lassen zu wünschen übrig. So überzeugt diese Prügeleinlage nur beschränkt: Wenn Ihr euch den Weg durch diverse Stufen freikloppen wollt, sollte Eure Wahl Streets of Rage II lauten. Steht Ihr mehr auf einem packenden Zweikampf, lohnt sich eher dieses Modul.

Reza Abdolali

„GAMERS“ meint...

□ Viele Kampftechniken, flüssige Bewegungsabläufe, zu zweit kann man sich packende Duelle liefern.

GRAFIK **3** SOUND **3**

□ Kaum Abwechslung, die Computer-Gegner werden mit der Zeit zu berechenbar, lieblos Sound.

NOTE **3-**

Genre: **Prügel-spiel**

Hersteller: **Sega**

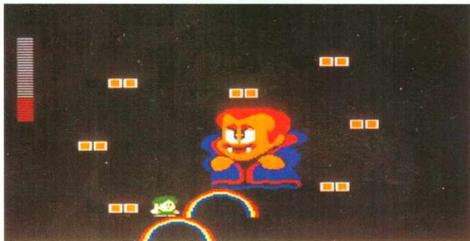
ca. Preis: **DM 120.-**

MASTER SYSTEM TEST

Was haben zwei knuddelige Saurier und eine Menge Regenbögen gemeinsam?



ausgemerzt werden. Ihr könnt die Gegner unter den Regenbögen einschließen und dann draufspringen. Die brechen unter der Last zusammen und reißen alle damit verbundenen Bögen, Gegner und Extras mit. Sammelt Ihr fleißig Flaschen, erhöht sich die Anzahl der Bögen, die auf



Laßt Euch nicht vom niedlichen Äußeren täuschen: Die Käfer wollen Bub ans Leder

Am Ende des Regenbogens wartet der bissige Endgegner

Somewhere over the Rainbow", trällerte Judy Garland im Wizard of Oz, und diese Melodie begleitet unsere Helden auch bei allen Abenteuern auf den Regenbogen-Inseln. Die Saurier Bub und Bob wurden am Ende von Bubble Bobble zu knuddeligen Knaben zurückverwandelt, finden aber trotzdem keine Ruhe. Da wir uns im Land der Re-

genbögen befinden, haben die meisten Fähigkeiten Bubs und Bobs mit Regenbögen zu tun. Zwar können die beiden auch kleinere Hüpfervollführer, in einem Spiel, das ausschließlich vertikal scrollt, reicht das aber nicht, um das Levelende zu erreichen. Kletterhilfen sind Regenbögen, die Ihr per Knopfdruck vor Euch entstehen laßt und als eine Art Leiter benutzen

könnt. Seid Ihr auf einen Regenbogen geklettert, laßt sofort einen weiteren entstehen usw.. Auf diese praktische Art ist eine Treppe eine Sache von Sekunden.

Als ob das noch nicht genug wäre, haben die Regenbögen noch einige Funktionen mehr. Natürlich wollen Euch allerlei böse Widersacher ans Leder, auch die können mit Hilfe der Multifunktionsbögen

einmal entstehen können.

Am Ende der Klettereien angekommen, winkt in jedem Level eine Schatztruhe voller Extras. Habt Ihr eine ganze Insel erkundet, bekommt Ihr es mit einem großen Obermütz zu tun, der besonders trickreich zu besiegen ist.

Rainbow Islands besticht durch seine geniale Grundidee. Selten gab es in einem Videospiel so innovative Multi-Funktionswaffen wie hier. Von Anfang an macht das Herumspielen mit den Regenbögen viel Spaß. Leider ist die Master System-Hardware zu oft von der Sprite-Menge überfordert, Rainbow Islands flakert und ruckelt häufig. Ein weiteres Manko sind die wenig abwechslungsreichen Level und der viel zu einfache Schwierigkeitsgrad. Fazit: Nur bedingt empfehlenswert.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

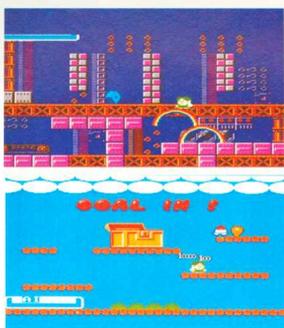
Tolle Ideen mit vielen Möglichkeiten. Die Regenbögen sind genial.

GRAFIK 3 **SOUND** 4

Leider viel zu einfache und schlecht designte Levels. Schade um das Potential.

NOTE 3

Genre: **Geschick**
 Hersteller: **Taito**
 ca. Preis: **DM 70.-**



Maschinenspielerlein in der vierten Welt

Im Ziel gibt's die Belohnung: Eine riesige Schatztruhe

MEGA DRIVE

ARIELLE	99.90
BUCK ROGERS	139.90
ECCO THE DOLPHIN	119.90
GEMFIRE	139.90
GLOBAL GLADIATORS RGB	a.A.
LOTUS TURBO	99.90
OUT OF THIS WORLD	a.A.
ROLO TO THE RESCUE	a.A.
STREETS OF RAGE II	99.90
SUNSET RIDERS RGB	119.90
SUPER WRESTLE MANIA	119.90
TURTLES RGB	119.90
SEGA CD-ROM US	a.A.
UMBAU 50/60 HZ	39.90

GAME GEAR

ALIEN III	79.90
BATMAN RETURNS	74.90
DEFENDER OF OASIS	79.90
KLAX	69.90
LEMMINGS	79.90
PRINCE OF PERSIA	79.90
SHINOBI II	79.90
STREETS OF RAGE	74.90
TERMINATOR	89.90
AUSSERDEM STÄNDIG NEUHEITEN FÜR SUPER-NES, GAME BOY UND NEO GEO	

Laden & Versand

Ebertplatz 2 Fon 0221-123393
 5000 Köln 1 Fax 0221-125676

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. Wir liefern per NN zzgl. DM 9,- Porto & Verpackung. Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten. Software ist außer bei Defekt vom Umtausch ausgeschlossen.

WWM COMPUTERVERSAND

Der Spezialist für Videospiele seit 1986.
Anruf genügt. Spiel kommt.

SEGA



The better One calls **WWM**

Eine kleine Auswahl aus unserem Gesamtprogramm

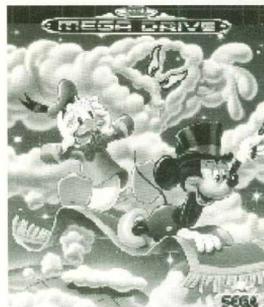
Joypad Pro, Dauerfeuer 39,-
"Menacer" Licht-Bazooka US 199,-
inkl. "Terminator 2"

Welcome to the next Level.

MEGA CD inkl. 5 Spielen u. 2 Musik CD's a.A.

Diverse Spiele auf CD erhältlich, bitte erfragen

MEGA Drive Spiele	Micky & Donald DT	99,-
	Sonic 2 DT	99,-
	Streets of Rage 2 DT	99,-
	Super Shinobi 2	a.A.
	Turtles Hyperstone DT	a.A.
	NHLPA Eishockey DT	109,-



Wir führen ebenfalls
Master-System und
Game Gear.

Nintendo

Eine kleine Auswahl aus unserem Gesamtprogramm für Super NES:

Joypad QJ Pro, Dauerfeuer 39,-
RGB-Kabel Scart, Deutsch 59,-
für brillantes Bild
Joystick J.B. King 159,-
der Referenz-Joystick



Wir führen Game Boy u. NES:

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Sim City DT 99,-
Micky Mouse DT 119,-
Parodius DT 119,-
Mario Kart DT 99,-
Tiny Toons DT a.A.
Jimmy Connors Tennis DT a.A.
Axelay DT 119,-
Super Star Wars a.A.

You want it all? We have it all!



TURBO DUO

MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Eine kleine Auswahl aus unserem Gesamtprogramm:

Turbo Duo Grundgerät RGB Set US 799,-
mit 6 Spielen und deutschen Anleitungen
Turbo Express Handheld 399,-
Super Grafik und Sound
Parasol Stars 69,-

Über 70 weitere Spiele lieferbar!



An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für Super NES, MEGA DRIVE u. NEO GEO nach telefonischer Absprache

Alle
Geräte Spiele Neuheiten

Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
Versand per Post oder UPS Nachname, Postkosten DM 10,-, Expressaufschlag DM 6,-.
Bestellannahme Versand: Mo. - Fr. 9.30 - 13.00 und 14.00 bis 18.00 Uhr,
sonst Anrufbeantworter. Versionen der Spiele: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch,
a.A. bedeutet: auf Anfrage. Bei Importen: evtl. Adapter notwendig, keine Gewähr für
Kompatibilität. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Alles
Zubehör



Computerversand u. shop



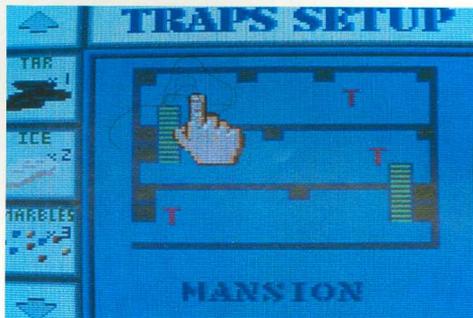
Schmiedestr. 5 33888 Bad Harzburg Tel. 05322 / 54081 / 82 Fax 50878

Pech!
Die beiden
„Einsteiger“
haben Kevin
erwischt.

Der kleine Kevin
ist ab sofort auch
Game Gear-Star und
nervt unterwegs die
Einbrecher Marv
und Harry.



HOME ALONE



Einbruchshemmende Maßnahmen. Kevin stellt Fallen auf...



Auch wenn Kevin mal Eis unter den Kufen hat, ...



... schafft er es doch immer wieder, Häuser zu erreichen, ...



... in denen manchmal nicht nur bizarre Aquarien auf ihn warten.

werden. Doch selbst Harmlosigkeiten wie Spielzeugberge oder Murrelhaufen bereiten den beiden „Intelligenzbestien“ größte Probleme. Wohl als Vollendung ihres Glückes tritt ihnen Kevin gegenüber, gespickt mit bis zu 22 Verteidigungsvorrichtungen. Vor dem frostigen Spaß mit Schneebazooka oder den ersten Erfahrungen mit der Gummischleuder muß Kevin diese erstmal bauen. Darum sammelt er die verschiedensten Teile, die er in den Häusern oder unter Schneemännern findet. Im Beginnermodus geschieht dies noch automatisch, während die Expertenstufe einiges Bastelwissen erfordert. Im Handbuch ist eine Tabelle vorhanden, in die Ihr Eure Bauanleitungen eintragen könnt. Drei gut sichtbare Anzeigen klären den Game Gear-Halter über den Stand der Dinge auf: Ammo zeigt an, wie lange Eure Waffe noch feuert. Loot informiert Euch

über den Grad der Überschwemmung im heimgesuchten Haus, und Pain schließlich sagt Euch, wie lange es noch dauert, bis die beiden genug von Euren Angriffen haben und aufgeben – wobei aufgeben zuviel gesagt ist! Sie vergreifen sich dann am nächsten Haus, bis schließlich die Polizei eintrifft und zwei Verhaftungen durchführt. Aber das kann dauern! Der Spieler hat alle Hände voll zu tun...

Besonders die Steuerung des Motorschlittens läßt ihn fast verzweifeln, da sie eine Ausgeburat an Ungenauigkeit ist. In den Häusern hingegen ist dieser Mißstand nicht vorhanden, und Kevin ist zu bewegen. Die Musik, oder nennen wir es mal ein seltsames Gegrummle aus Richtung Eures Game Gears, ist eine ganz neue negative Erfahrung. Die soundmäßig durchschnittliche Mega Drive Version wird um Welten unterboten. Die Grafik hingegen ist schön gezeichnet. Home Alone ist ein Game Gear-Modul mit Höhen und Tiefen und höchstens Fans des Kinostars Kevin zu empfehlen.

Carsten Schmitz

Es ist Winter und Kevin ist allein zu Haus. Grund ist, daß seine Eltern ihn bei ihrer Fahrt in den Urlaub in der ganzen Hektik schlichtweg vergessen haben. Zuerst findet Kevin seine ungewollte Freiheit toll, doch wäre es wohl irgendwann langweilig geworden, wären da nicht die notorisch trottelligen Ganoven Marv und Harry aufgetaucht. Sie sind sich sicher, daß sowieso jeder Hausbesitzer vor dem kalten Winter geflüchtet ist. Die Gauner wollen alle Häuser der Umgebung ausrauben und anschließend unter Wasser setzen, da sie Überschwemmungen irre komisch finden. Aber da ist ja noch Kevin. Er

düst als Retter der Eigenheim mit seinem Motorschlitten durch die verschneiten Vorgärten. Darum plaziert unser

Ordnungshüter vorsorglich Fallen. Lötlampen heizen richtig ein und Tauchsieder lassen Türgriffe glühend

„GAMERS“ meint...

□ **Slapstickhumor pur!** Die Grafik ist einwandfrei, und auch der Spielspaß kommt nicht zu kurz.

GRAFIK 2- SOUND 5

□ **Besonders der miese Sound fällt auf.** Auch die Storymöglichkeiten sind nicht ausgeschöpft.

NOTE 3-

Genre: Geschick
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 80.-



Kleiner Elefant auf großer Fahrt. Ein tolles Thema, erkannte Electronic Arts und produzierte ein exzellentes Jump'n Run Modul.



Drei Freunde helfen Euch...

Elefantenbabys sind drollige kleine Wesen, die allein schon durch ihr verknittert wirkendes Äußeres Sympathie hervorrufen. Wie für ein großes Publikum geschaffen, dachte wohl auch Zirkusdirektor McSmiley, der den kleinen Dickhäuter Rolo seiner Mutter entriß, und ihn zwingen wollte, Tricks vorzuführen. Doch Rolo kann fliehen und tritt einen langen und gefährlichen Heimweg durch über 60 Levels an. Viele andere Tiere sind ebenfalls von McSmiley gefangen worden. Rolo beschließt, alle zu befreien. Ziel eines Levels ist es, dem umherstolzierenden McSmiley die Käfigschlüssel abzunehmen, die eingesperrten Maulwürfe, Eichhörnchen, Kaninchen und Biber zu befreien und mit ihrer Hilfe das Level zu meistern. Rolos neue Freunde folgen ihm, und so kann er auf ihre verschiedenen Fähigkeiten vertrauen. Maulwürfe graben Gänge und Eichhörnchen zeigen sich als risikofreudige Freikletterer. Kaninchen springen hoch hinaus und Biber sind immer zu einer Schwimmtour bereit. Auf diese Weise bekommt das ohnehin schon interessante Modul einen taktischen Charakterzug, da Levels nur durch

richtigen Einsatz der Freunde zu bewältigen sind. Ergibt sich eine unlösbare Situation, ist es möglich, aus einer riesigen Übersichtskarte neu zu starten, ohne ein Leben zu verlieren. Hat man eine Spielrunde erfolgreich absolviert, ist der



Auch dieser Kraftmeier ist für Rolo kein Problem

Spieler um mindestens ein weiteres Kartenstück reicher, das in die große Übersichtskarte eingefügt wird. Die vielen Levels sind in fünf verschiedenen Hintergründen gestaltet. Rolo durchquert Wälder, dunkle Kammern und Minenfelder, gelangt in die heiße trockene Wüste, sieht tiefe Canyons und auch Zirkusland. Gegner und Anforderungen ändern sich ebenfalls. Eine geheime Landschaft wartet am Schluß. Aber der Wechsel von einer Landschaft in die andere geschieht

TO THE RESCUE



Mit Helium vollgetankt entwickelt Rolo in der Wüste Flugkünste

erst, wenn der Chef eines Backgrounds besiegt ist. Extras würzen das Modul. Es gibt zum Beispiel den Staubsauger, der es Rolo ermöglicht, kleinere Feinde einfach aufzusaugen und wieder auszublasen, was diese dann gehörig verwirrt. Limonade kann Rolo über den Rüssel tanken und dann auf seine Feinde spritzen. Saugt er einen Heliumtank auf, wird der Dickhäuter zum prallen Ballon. Ein irre spaßiges Bild! Nun zur Bewertung des gan-

zen. Rolo to the Rescue ist einfach exzellent. Die Grafik mit Comic-Niveau ist so bunt und detailliert, daß die Höchstnote fällig wird! Der Sound kann dagegen nicht ganz überzeugen. Er ist zwar ganz gut, kratzt allerdings mit der Zeit etwas an den Nerven des sonst perfekt unterhaltenden Joypad-Akrobaten, der sich vielleicht auch ein Paßwortsystem gewünscht hätte. Alles in allem ein Lob an Electronic Arts. Rolo ist toll!
Carsten Schmitz

„GAMERS“ meint...

Die wunderschöne Grafik und die witzigen Spielideen machen das Spielen zum Vergnügen.

GRAFIK 1 SOUND 2

Mittelmäßige Musik und fehlendes Paßwortsystem stören nicht sonderlich.

NOTE 1

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
ca. Preis: DM 120.-

TEST SUPER OFF ROAD

GAME GEAR

Sandkastenflitzereien für die Hosentasche: Virgin bringt jetzt auch auf dem Game Gear eine Umsetzung des Spielautomaten rund um Buggys und Bremsen heraus.



Erstaunlich, was die sprunghaften Flitzer aushalten.

N ahezu jeder Konsole wurde bis jetzt eine Super Off Road Version besichert. Virgin erwarb jetzt die Game Gear-Rechte und beauftragte das auf Home-Computern zu den bekanntesten gehörende Graftgold-Team mit der Umsetzung auf Segas Handheld-Mini.

Das Spiel selbst ist einfach: Auf diversen Sandplätzen flitzen vier äußerst geländegängige Pick-ups um die Wette. Um die nächste Strecke zu erreichen, dürfen sich menschliche Spieler von den mitspielenden Computer-Kollegen nicht auf den vierten Platz verdrängen lassen - sonst heißt's Game Over.

Je nach Platzierung und der Menge während der Fahrt aufgesammlter Geldsäcke könnt Ihr zwischen den Rennen Eure Flitzer mit Extras aufrüsten. Bessere Straßengelände bringen die Luxusreifen, und mit entsprechend teuren Stoßdämpfern hoppelt das Gefährt nicht mehr so stark.

Am wichtigsten sind die Nitro-Boosts, die Euch für wenige Sekunden auf Lichtgeschwindigkeit und hoffentlich vor den Gegner bringen.

Auch die Game Gear Version ist technisch makellos und insgesamt gut durchdacht gelöst. Besonders clever ist das Scrolling, ohne das die Autos wohl überhaupt nicht mehr auf dem Game Gear-Display erkennbar wären.

Super Off Road fesselte noch nie über längere Zeit, eine Macke auch auf dem Game Gear; habt Ihr aber einen Partner mit zweitem Game Gear zur Hand und noch einige Minuten Batteriezeit übrig, bietet es sich zum schnellen Zeitvertreib geradezu an und gehört in die Kategorie der Spiele, zu denen man immer mal wieder greift.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Zu zweit mit gekoppelten Game Gears macht Super Off Road einen Heiden Spaß.

Alleine kommt auf Dauer das große Gähnen. Die Autos sind trotz Scrollings zu klein.

NOTE
3

Genre: **Sport**
Hersteller: **Virgin**
ca. Preis: **DM 79,-**

GRAFIK
3

SOUND
4

Beach Games

Deutschland, Am Brenner 3 6972 Tauberbischofsheim
Tel.: 093 41/ 31 21

Jeder 500 'ste Besteller bekommt 1 Spiel nach Wahl gratis.
Jeder 1000 'ste Besteller bekommt 1.111,- DM

Gib dem Surfer einen Namen!
Der beste Namensgeber erhält ein Modul seiner Wahl (außer Neo Neo)

MEGA DRIVE

- Megaman 34,-
- Mega Drive Action Spiel mit Joypad 19,-
- Mega Drive mit Sonic und 2 Joypads 25,-
- ASCII Pak 14,-
- Sonic Blüschter 18,-
- Sonic Ambanduhrt 14,-
- Tiny Toons 10,-
- Sonneheld 9,-
- Tarites 10,-
- Alernic Runner 11,-
- Chiki Chiki Boys 10,-
- Shinobi 11,-
- Phantasy Star 2 79,-
- Phantasy Star 1 79,-
- Indiana Jones 11,-
- Terminator 9,-
- Terminator 2 10,-
- NH/PA Hawkeye 93 10,-

Demnächst:
Cool Sports, Another World, MC Kids, Double Dragon 3, Amazing Tennis, Muhammed Ali, Super Battle Tank

John Madden 84,-

- Lead Light 2 4,-
- Powermengen 11,-
- Sonic 2 11,-
- Trigun/Bakula 11,-
- Guackshot 11,-
- Mickey & Donald 11,-
- Mundarts 11,-
- Lemmings 11,-
- Hoane Adams 11,-
- Grand Slam Tennis 11,-
- Streets of Rage 2 11,-
- Shinobi 3 11,-
- Desen White 11,-
- Avion Selver 11,-
- Markas GP 2 11,-
- Tasmania 11,-
- Ecchi 11,-
- Wahwahmania 11,-
- Batman Returns 11,-

Game Gear
Game Gear 50 mit Sonic 3, Menes, Sonic 2, Schindler, Schindler, Streets of Rage, Simpsons, Alien 2, Street 2, Prince of Persia

- 269,-
- 79,-
- 84,-
- 78,-
- 80,-
- 75,-
- 79,-
- 75,-
- 75,-

Spielt sind auch in der Schweiz bei World Games erhältlich Tel.: 031 991 74 01



Mega CD
demnächst bei uns erhältlich



TV-Tuner
189,- DM



Mencer mit 6 Spielen 169,-



Game Gear mit 4 Spielen und 1 Jahr Garantie für nur 239,- DM



BATMAN RETURNS

Wir haben ca. 90 verschiedene Mega Drive Spiele, 45 Game Gear Spiele, sowie Master System 2, Neo Geo und Nintendo im Programm. Fordern Sie unser Gesamtprogramm gegen 1 DM in Briefmarken, Versand per NN + 8 DM; Vorkasse nur mit Eurocheck + 4 DM

Superstarker Spielespaß



dt DM 99,-



Mega CD us incl. 5 Spiele
sofort lieferbar
DM 699,-



dt DM 109,-

Super NES

Super NES incl.	us	379,-
Super NES deutsche Version		279,-
Super NES deutsch ohne Spiel		199,-
4-Spieler Adapter		79,-
Action Replay Pro		149,-
Actraiser (deutsche Texte) dt		129,-
Adams Family	dt	129,-
Aerobiz	us	139,-
Bubsy	us	a.A.
Blues Brothers		a.A.
Bulls vs Blazars	us	129,-
Castlevania 4	dt	129,-
California Games 2	us	129,-
Chester Cheeta	us	99,-
Desert Strike	us	129,-
Dark Sword	jp	119,-
Dino City	jp	89,-
Dragons Lair	dt	129,-
Dungeon Master		a.A.
Exhaust Heat	dt	129,-
Final Fantasy Mystic Quest us		99,-
Final Fight	us	119,-
Gods	us	99,-
Harley's Adventure	us	129,-
Joe & Mack 2	jp	119,-
Jimmy Connors Tennis	us	129,-
Lethal Weapon	us	129,-
Lemmings	jp	79,-
Mario Paint	dt	99,-
Mickey Mouse	us	139,-
Monopoly	us	119,-
NCAA Basketball	us	109,-
NHLPA Hockey	us	129,-
Out of this World	us	129,-
Pilotwings	dt	99,-
Protobator	dt	129,-
Push Over	dt	129,-
Ranma 1/2 2	jp	129,-
Rushing Beat 2(Rival Turf 2) jp		99,-
Road Runner	us	129,-
Super Battletoads	us	a.A.
Soul Blazer	jp	69,-
Sim City	dt	99,-
Starfox		a.A.
Star Wars	us	a.A.
Star Wars	jp	129,-
Space Megaforce	us	129,-
Street Fighter II	dt	99,-
Super Strike Eagle	us	a.A.
Super Tetris 2		a.A.
Super Pang	jp	99,-
Super Double Dragon	us	129,-
Super Ghoul's'n Ghosts	dt	99,-
Super Soccer	dt	99,-
Terminator 2	dt	a.A.
Tiny Toons	us	139,-
The Combatribes	jp	139,-
Wing Commander	us	139,-
Warp Speed	us	79,-
WWF Wrestling	dt	129,-
Zelda 3	dt	99,-



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40

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

Kurwickerstr. 2, 2900 Oldenburg

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

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

EINER SPIELT IMMER

SEGA Game Gear

TV Tuner	189,-
Carry All Deluxe	39,-
Alien 3	us 79,-
Batman Returns	us 79,-
Chuck Rock	us 69,-
Chakan	us 69,-
Defender of Oasis	dt 99,-
Lemmings	us 89,-
Off Road	us 79,-
Predator 2	us 79,-
Prince of Persia	us 69,-
Shinobi 2	us 79,-
Spiderman	us 79,-
Sonic 2	jp 59,-
Streets of Rage	us 79,-
Tazmania	us 79,-

NEO GEO

Grundgerät RGB	699,-
Baseball Stars 2	299,-
Fatal Fury	279,-
World Heroes	349,-
Sengoku 2	a.A.
Fatal Fury 2	a.A.
Super Sidekicks	459,-
Art of Fighting	399,-

Achtung, Achtung, Achtung
An- und Verkauf von gebrauchten
NEO GEO Spielen.
Immer gebrauchte Titel auf Lager.

Game Boy

Adventure Island 2	us	69,-
Alien 3	us	69,-
Ariel Little Mermaid	us	69,-
Batman 2	us	69,-
Battletoads	us	69,-
Bionic Commando	us	49,-
Bonk's Adventure	us	69,-
Dig Dug	us	69,-
Double Dragon 3	us	69,-
Empire Strikes Back	us	69,-
Ghostbusters 2	us	59,-
Glücksrad	dt	69,-
Jelsons	us	49,-
Lemmings	dt	74,-
Looney Tunes	us	69,-
Mega Man 3	us	69,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mr.Do	us	69,-
Mystic Quest(deutsche Texte) dt		69,-
Out of Gas	us	49,-
Parodius	dt	75,-
Prince of Persia	us	69,-
Q-Bert	us	69,-
Simpsons 2	us	69,-
Star Wars	us	69,-
Top Gun	us	69,-
Tiny Toons	us	69,-
T2 Arcade	us	69,-
Tom & Jerry	us	69,-
Track and Field	dt	69,-
Ultima	us	69,-
WWF Stars 2	us	69,-

SEGA Mega Drive

Grundgerät deutsch	199,-
Grundgerät mit Sonic	279,-
Magnum Set	359,-
Joypad	39,-
Japan Adapter	29,-
Grundgerät-Umbau 50/60Hz	30,-
CD ROM mit 5 Spielen	us 699,-
Cobra Command	Mega CD 119,-
Chuck Rock	Mega CD 129,-
Hook	Mega CD 129,-
Night Trap	Mega CD 129,-
Road Avenger	Mega CD 119,-
Sewer Shark	Mega CD 129,-
Wonder Dug	Mega CD 119,-
Alien 3	us 109,-
Atomic Kid	jp 49,-
Batmans Returns	dt 99,-
Batman Revenge o. t. Joker us	109,-
Bio Hazard Battle	dt 119,-
Block Out	jp 49,-
Chakan	us 109,-
Desert Strike	us 109,-
Dragons Fury	us 99,-
Dungeon & Dragons	us 129,-
Ecco the Dolphin	dt 119,-
Grand Slam Tennis	dt 99,-
Gaiares	jp 49,-
Jennifer Capriati Tennis	us 99,-
John Madden 93	us 109,-
Lemmings	us 109,-
Lotus Turbo Challenge	us 109,-
LHX Attack Chopper	us 99,-
Mickey & Donald	dt 99,-
Ninja Gaiden	us a.A.
NHLPA Hockey 93	us 109,-
Phantasy Star 2	us 99,-
Predator 2	us 99,-
Power Monger	dt 119,-
Road Rash 2	us 109,-
Rolo to the Rescue	us 109,-
Risky Woods	us 109,-
Strider	jp 49,-
Sonic 2	dt 99,-
Smash TV	us 79,-
Super Shinobi 2	a.A.
Steel Talons	us 109,-
Streets of Rage 2	dt 99,-
Sunsetriders	dt 99,-
Super Monaco GP 2	jp 79,-
Super WWF Wrestling	dt 119,-
Tazmania	us 99,-
Team USA Basketball	dt 119,-
Talespin	dt 99,-
Tiny Toons	dt 109,-
T2 Arcade	us 109,-
Turbo Hyperstone Heist	dt 119,-
Thunderforce 4 (PAL)	dt 119,-
Warsong	us 79,-
World Class Leaderboard	dt 119,-
WWF	us 109,-

TEST

MEGA DRIVE

Physiker leben gefährlich. Zumindest in Virgins Adaption des Computer-Renners Another World, in dem Starwissenschaftler und Teilchenphysiker Lester Chaykin ein kleines Mißgeschick passiert. Der arme Lester sitzt eines Abends nichtsahnend im Kontrollraum seines Teilchenbeschleunigers und startet gerade ein wichtiges Experiment, als unverhofft ein Blitz in die Elektronik der ganzen Anlage fährt.

Überfordert durch das völli-

Kernphysik macht einsam



Nahaufnahme: Die Figuren sind zwar nicht detailliert gezeichnet, dafür aber flüchtig animiert

ge Überangebot an Energie gerät der Teilchenbeschleuniger aus dem Tritt und katalysiert Lester prompt in eine andere Dimension. Ehe sich der gestrebte Akademiker versieht, paddelt er in einem tentakelgefüllten Wasserbecken und schwimmt um sein Leben...

Soweit die kinoreife Einleitung des Abenteuers, von diesem Moment an schlüpft

Demnächst könnt Ihr auf Eurem Mega Drive den Action-Reißer Flashback genießen. Überraschend erscheint jetzt erst dessen Vorgänger auf dem Mega Drive. Lohnt sich Another World, oder sollte man lieber auf Flashback warten?

Ihr in Lesters Haut und übernehmt mit dem Joypad die Kontrolle. Schon in der Vorgeschichte fällt auf, was das genial-neue System von „Another World“ und „Flashback“ ausmacht: Eure Augen wer-

den nicht mit mehr oder weniger winzigen Animationen und lächerlich wenigen Bildern gequält; dank innovativem Einsatz sogenannter Polygone erlebt Ihr eine komplette Zeichentrickgeschich-

kämpfen und über gefährliche Hindernisse springen. Zwischendrin wird Euch das Steuer immer mal wieder aus der Hand genommen und eine Film-Sequenz abgespult. Anfangs seid Ihr völlig un-

ANOTHER WORLD

te mit flüssigsten Animationen und Dutzenden von Hintergründen.

Angelehnt an den Klassiker Prince of Persia müßt Ihr in dem reinrassigen Action-Adventure rauhe Mengen von Räumen durchlaufen, mit haarsträubenden Monstern



Das Verhängnis nimmt seinen Lauf: Ein Gewitter zieht auf



Erste Gehversuche in der neuen Welt

„GAMERS“ meint...

Echte Film-Atmosphäre gepaart mit guter Story.

GRAFIK 2 SOUND 3

Sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung. Stellenweise sehr frustrierend.

NOTE 3

Genre: Action

Hersteller: Virgin

ca. Preis: DM 120.-



Die Animation erinnert an den Klassiker Prince of Persia



die umfangreichen Animationen ist minimale Geduld und Experimentierfreudigkeit gefragt, um den Helden in den Griff zu bekommen.

Sind die ersten Hürden genommen, einige Bildschirme gespielt und sicher das eine oder andere Leben verloren, bekommt Ihr eine Laserwaffe, die im weiteren Spielverlauf dringend notwendig sein wird. Im Laufe der Geschichte klärt sich natürlich Lesters anfängliche Konfusion, er er-

Höhlenlabyrinth und schließlich die High Tech-Stadt, in deren Mauern die Geschichte ihre Auflösung findet. Da Another World größtenteils recht schwer ist, spendierte man dem Spiel Paßwörter, die an entscheidenden Sequenzen vergeben werden, wenn Lester ein Leben läßt.

Another Worlds Ansatz ist einfach brilliant: Eric Chahis Idee, einen ganzen Film dank cleverem Einsatz von Polygonen in ein 8 MBit Modul zu quetschen, gehört zu den innovativsten Erfindungen im Videospieldbereich. Auch wenn Flashback diesen Vorgänger auch in der Präsentation und Perfektion nochmal locker in den Schatten stellt, hat auch Another World schon Ansätze eines Kultspiels. Leider fällt allerdings nach der

Situationen dank Zehntelsekunden-Timing Frust auf. Mit Geschick und Kombination ist praktisch keine Stelle des Spiels zu lösen. Mit der heftig strapazierten Paßwortfunktion muß auch ein geübter Spieler Gegner für Gegner, Sprung für Sprung und jedes kleine Detail auswendig lernen, um weiterzukommen. Ob der nichtsdestotrotz vorhandene Sucheffekt bei Euch lange genug anhält, oder ob Euch eher der Frust übermannt, ist individuell ganz unterschiedlich. Another World ist sicherlich ein Schritt in die richtige Richtung, man merkt aber zu stark, daß hier noch hauptsächlich am Präsentationssystem gefeilt wurde und darüber eine echte Konsolen-Spielbarkeit vernachlässigt wurde. Allen

Und so geht's ab...

Ihr bewegt Lester wie in einem klassischen Actionspiel. Mit Druck nach unten duckt er sich.

Wenn Ihr steht, tritt Lester mit Button A nach Feinden, im Laufen beschleunigt er.

Identisch mit A

Mit Button C springt Ihr je nach Anlaufgeschwindigkeit verschiedene Weiten.



High Tech Duell in der Arena: Der eingebaute Raketenwerfer hilft

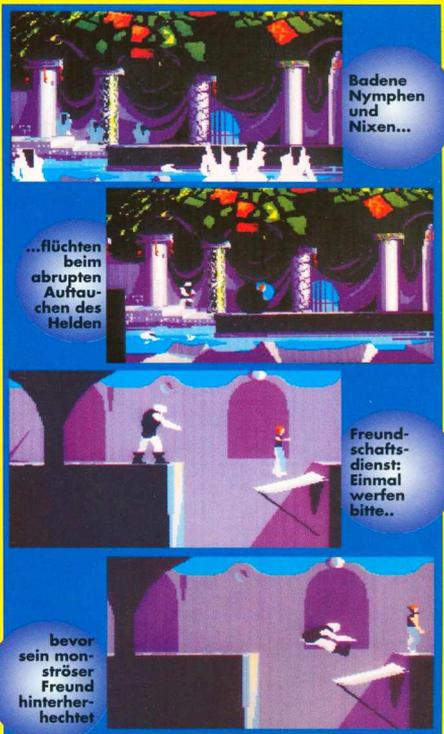
bewaffnet und solltet erst einmal lernen, mit der verhältnismäßig komplizierten Steuerung klarzukommen. Wie schon bei Prince of Persia habt Ihr nicht wie bei einem reinen Action-Spiel 100%ige Kontrolle über Lester. Durch

fährt von Alienrassen, riesigen Maschinegegnern, die überwunden werden müssen und trägt das eine oder andere Laserduell aus. Grob gegliedert ist das Spiel in drei Abschnitte, eine karge Felslandschaft, umfangreiche

anfänglichen Begeisterung auf, daß das Spiel zu sehr aufs Auswendiglernen spekuliert: In Kombination mit der wirklich gewöhnungsbedürftigen Steuerung (Prince of Persia war bedeutend besser) kommt in den meisten

Wankelmütigen sei empfohlen, die kurze Wartezeit bis Flashback erscheint in Kauf zu nehmen, denn in Another Worlds Nachfolger wurden viele der Spielbarkeitsmängel beseitigt.

Julian Eggebrecht



Badene Nymphen und Nixen...

...flüchten beim abrupten Auftauchen des Helden

Freundschaftsdienst: Einmal werfen bitte..

bevor sein monströser Freund hinterherhecht

DER WEG ZUM ERFOLG

GAMERS blickt hinter die Kulissen: Nachdem wir die beiden neuen Virgin-Spiele zu Gesicht bekamen, waren wir wirklich verblüfft. Denn: So tolle Spiele gibt's nicht alle Tage. Wir haben uns natürlich sofort gefragt, wer der Erfinder derart guter Module ist und weder Kosten noch Mühen gescheut, um Euch dieses Exklusiv-Interview mit Starprogrammierer David Perry persönlich zu bieten.



David Perry (rechts) samt Team-Kollegen vor dem Virgin-Gebäude

David wurde am 3. April 1967 in Nordirland geboren. Er begann bereits im zarten Alter von 14 Jahren mit dem Programmieren und träumte stets davon, schnelle Sportwagen zu fahren, wie er es bei anderen Programmierern gesehen hatte. Mit 17 zog er nach England und machte sein Hobby zum Beruf. Er verdiente damals mit seiner Arbeit nicht einmal genug Geld, um sich eine Wohnung oder Bahnfahrkarten zum Arbeitsplatz leisten zu können.

David lebt mittlerweile im sonnigen Kalifornien, fährt

einen flotten Sportwagen und leitet ein achtköpfiges Entwicklungsteam.

Gamers: David, wie kamst Du eigentlich zum Programmieren?

D.P.: Ich war schon immer von der Computer-Technik fasziniert und als ich dann mit 14 meinen ersten eigenen Computer, einen ZX81 (Anm. der Red.: einer der ersten Home Computer), bekam, da hat es mich „gepackt“.

Gamers: Für welche Firmen hast Du bisher Spiele programmiert?

D.P.: Oh Gott, das ist

eine lange Liste. Ich habe mit fast jeder wichtigen Firma dieser Industrie zusammengearbeitet, unter anderem mit Elite, U.S. Gold, Ocean, Mirrorsoft, Digital Integration, Firebird, Sega und natürlich Virgin Games, meinen momentanen Arbeitgebern.

Gamers: Wie viele und welche Spiele hast Du bisher programmiert?

D.P.: Ich selbst habe bisher ca. 25 Spiele programmiert. Darunter Klassiker, wie Teenage Mutant Ninja Turtles, Trantor - the last Stormtrooper, Paperboy II, The Terminator, Global Gladiators oder Cool Spot. Die meisten Spiele sind jedoch für den Computer-Markt bestimmt gewesen. In den Videospiele-Markt bin ich erst vor ca. 1 1/2 Jahren eingestiegen.

Gamers: Wie lange dauert eigentlich die Entwicklung eines Videospieles?

D.P.: Bei dem Spiel Cool Spot habe ich alleine drei Monate nur für das Hauptprogramm benötigt. Hinzu kam noch ein Monat für die Tests und zwei Monate bis zur endgültigen Version. Die Grafiker und Musikprogrammierer haben parallel an Ihren Teilen des Spiels gearbeitet. Ich würde sagen, man braucht mit einem gut eingespielten Team, dh. sechs Mann, ca. sechs Monate vom ersten Strich auf Papier bis zum fertigen Produkt.

Gamers: Woher kommen Dir die Ideen zu den Spielen?

D.P.: Die meisten Ideen entstehen zusammen mit dem gesamten Entwicklungsteam. Jeder wirft seine Ideen in den Raum; ich mache mir dann Gedanken über die Einbindung dieser Vorschläge in das Spiel. Die allerbesten Einfälle kommen mir aber immer während des Programmierens, so daß sich das Spiel innerhalb der Entwicklung ständig ändert, dabei immer raffinierter und besser wird. Es kann also durchaus passieren, daß dasselbe Spiel, was ich Dir heute zeige, morgen wieder komplett anders aussieht.

Gamers: Was sind die wichtigsten Punkte, die den Erfolg eines Spiels ausmachen?

D.P.: Jedes Spiel besteht aus einer Mischung von drei verschiedenen Zutaten: Grafik, Musik und Spielbarkeit. Alle drei müssen von allerbesten Qualität sein und bei dem Spieler einen tiefen Eindruck hinterlassen. Sie dürfen sich jedoch niemals gegenseitig in den Schatten stellen. Erfolgreiche Spiele erkennt man an der exzellenten Mischung dieser drei wichtigen Komponenten.

Gamers: Was ist denn Deine Lieblingskonsole und Lieblingsspiel oder spielst Du privat gar nicht?

D.P.: Ganz im Gegenteil, ich habe praktisch gar kein Privatleben. Ich arbeite von morgens acht bis spät in die Nacht. Das macht mir riesigen Spaß, denn mein Hobby ist gleichzeitig mein Traumberuf. Meine Lieblingskonsole ist das Sega Mega Drive. Zur Zeit gefallen mir die Module Ecco The Dolphin und Super Monaco Grand Prix am besten.

Gamers: Vielen Dank für dieses Interview, David. Und weiterhin viel Erfolg mit Deiner Arbeit.

D.P.: Danke ebenfalls.

Global Gladiators kommt bald für Mega Drive, Master System und Game Gear



SUPER SPACE INVADERS™



TRAGBARE UNTERHALTUNG
IN PERFEKTION



TAITO™ **SEGA™** **GAME GEAR™** **DOMARK**

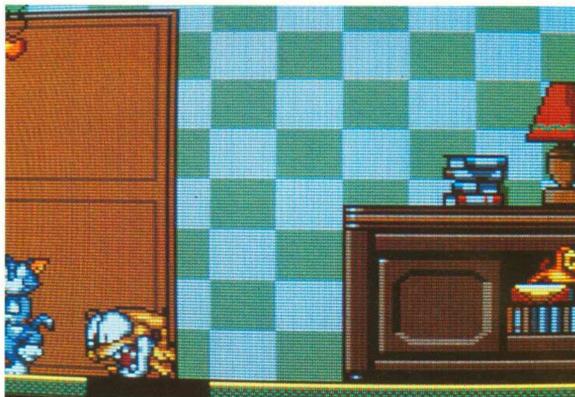
Super Space Invaders © 1991 Taito Corp.

SEGA Vertrieb: **Deutschland** - Sega Gesellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahnn-Weg 53, D-2000 Hamburg 76, Tel: (040) 229380
Osterreich - Sega Vertriebsgesellschaft mbH, A-1100 Wien, Davidgasse 92-94 Top 8, Tel: (0222) 60147
Schweiz - Videophon AG, Bahnhofplatz 9, Postfach, CH-6341 BAAR 1, Tel. (042) 332288

TEST

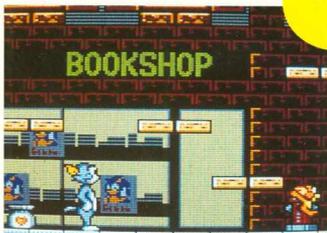
GAME GEAR

Katz & Maus Spiele für die Hosentasche. Kater Tom und Maus Jerry starten auf dem Game Gear durch.



Faule Maus: Sitzt der Hund erst in der Falle, geht's Jerry an den Kragen.

TOM & JERRY



Sonic im Schau-fenster. Ob Ihr dort das Gamers Special bekommt?

Die populärste Comiclizenz in der Sega-Welt ist Mickey Mouse. Nicht vergessen sollte man bei all dem Trubel um die Disney-Kreation die fast ebenso süßen Abenteuer von Jerry, der armen gejagten Maus an Kater Toms Seite. Seit den frühen Anfängen der Cartoons gehören die ungleichen Kameraden zu den Stars in der Publikumsgunst. Grundidee eines jeden Tom & Jerry Abenteuers ist die pure Lust am Hetzen: Kater Tom hat den lieben langen Tag nichts anderes im Sinn, als die clevere Maus zu fangen. Genau das ist auch der Sinn des Spiels, in dem Ihr in das Fell des Katers schlüpf.

Jerry rennt am rechten Bildschirmrand davon, während Ihr ihm über Stock und Stein hinterherhetzt. Toms Fähigkeiten beschränken sich auf einen Sprung nach oben und einen gewaltigen Hopser nach vorne, um die Maus zu schnappen. Steht der Kater



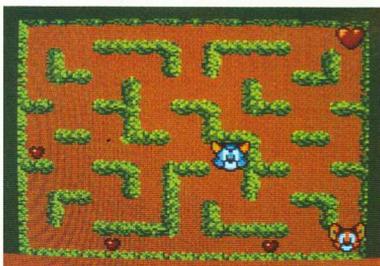
Küchen-Krawall der Haustiere. Im ersten Level zerlegen die Freunde das Haus.



Sprunghafter Kater: Tom setzt zu einem gewaltigen Satz nach vorne an...



...und schnappt sich dann die arme Maus. Im nächsten Level gehts von vorne los.



Intermezzo: In verschiedenen Zwischenspielen könnt Ihr Tom wieder fit machen.

„GAMERS“ meint...

Witzige Grafiken im besten Comicstil, gute Umsetzung der Cartoons.

GRAFIK 2 SOUND 3

Die Steuerung des Katers ist schlecht und schwer erlernbar.

NOTE 3

Genre: **Geschick**
 Hersteller: **Sega**
 ca. Preis: **DM 79.-**



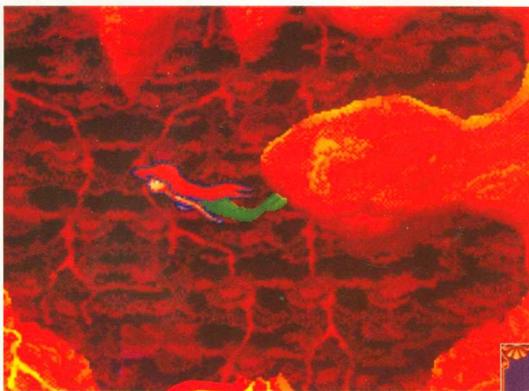
Übersichtlich: Die Hatz ist in vier Levels aufgeteilt.

solltet Ihr die Abenteuer der Vorzeigehelden schon besitzen und nach neuem Comicpaß suchen, schaut mal bei Tom & Jerry rein.

Julian Eggebrecht

Nach ECCO The Dolphin, der uns bereits in der letzten Ausgabe in die Tiefen der Ozeane entführte, kommt mit Arielle, der kleinen Meerjungfrau, ein weiteres Unterwasserabenteuer auf unsere Modulschächte zu. Vorlage ist der gleichnamige Disneyfilm.

Die Meereshexe Ursula will das Unterwasserreich regieren und verwandelt fast alle Meermenschen in kleine Polypen. Zusätzlich entführt sie ein Mitglied der rechtmäßigen Königsfamilie. Das Spiel gibt zwei Abläufe vor: Entweder wird Arielle verschleppt, oder König Triton widerfährt dieses Schicksal. Ihr könnt also wahlweise Arielle oder Triton bei ihrer Suche nach dem gefangenen Familienteil steuern. Weite-



Beim „lieben“ Lavamonster

Schlechte Spiele zu Filmen gibt es wie Sand am Meer. Ist Disneys neues Modul mit Arielle in der Hauptrolle eine Ausnahme?

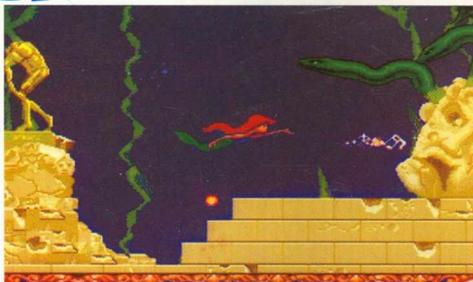
DIE MEERJUNGFRAU Arielle

res Ziel ist es, alle verhexten Polypen zu berühren, damit Ursulas Zauber gebrochen wird. Doch erst einmal liegen das Riff, ein versunkenes Schiff, Atlantis und eine Lavagrotte vor unseren Flossenhelden, bis sie Ursula leibhaftig gegenüberstehen. Drei Schwierigkeitsgrade sind einstellbar. Natürlich sind die einzelnen Level durch Obermonster wie den Riesenhaiisch oder die Meduse voneinander ge-

trennt. Arielle schlägt auch diese Angreifer mit ihrem Hochtongesang in die Flucht, während Triton mit allerlei Arten von Blitzen Unbehagen bei Tiefseeungeheuern verbreitet. Aber auch unsere kleine Meerjungfrau kann Blitze in Richtung der Haie, Geisterskelette oder Seeigel schleudern. Diese muß sie allerdings erst im Laden der Seemöwe Scuttle kaufen. Scuttle führt auch Extraleben, Lebensenergie in



Scuttle zeigt stolz ihr Sortiment



Auch der Medusenkopf muß bei Arielles Tönen weichen



Steinerücken mit tatkräftiger Hilfe des Drückerfisches



Ein fieser Seeaal schnappt aus seiner Höhle nach Arielle



Die Belohnung auf die vielen Gefahren folgt prompt

„GAMERS“ meint...

Die bekannten Disneyfiguren in ansprechender Grafik könnten besonders Jüngere begeistern.

GRAFIK **2** SOUND **4**

Ohne tollen Sound, ohne ordentliche Steuerung und ohne viele Levels.

NOTE
3

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

zwei unterschiedlichen Größen und Universalschlüssel für herrenlose Schatztruhen. Letztere sind besonders wichtig, denn bezahlt werden Extras mit den gefundenen Schätzen. Für Arielles oder Tritons Vermögen können auch Rufe erstanden werden, die einen von drei Fischfreunden mobilisieren. Ihre Fähigkeiten helfen bei Schwierigkeiten. Sebastian der Hummer verscheucht selbst harte Burschen, die Flunder räumt Steine aus dem Weg und der Gräberfisch

stochert mit seinem langen Löffelmaul im Sand nach verborgenen Kostbarkeiten. Während des Spiels hilft eine Kartenfunktion. Euer Aufenthaltsort und alle noch zu befreienden Meeresbewohner werden angezeigt. Soweit zum Spiel an sich. Viele gute Zutaten! Aber höchste Spielgenüsse kann das Modul dem erfahrenen Sega Meister nicht bereiten. Vier Level sind einfach zu wenig. Außerdem hat man diese in der Einstellung Easy ziemlich schnell hinter sich gelassen. Die Steuerung ist nicht gerade ein Musterbeispiel für Präzision. Gehobenen Mega Drive-Durchschnitt bietet die Grafik, während der Sound leider nur mittelmäßig dahinsummt. Arielle ist nicht das beste Disneymodul, aber keinesfalls schlecht!

Carsten Schmitz

UNTER DER LUPE

Worauf warten Heerscharen von Lesern schon seit Monaten? Natürlich auf den schon vor Äonen angekündigten Joystick-

Test. Pünktlich zur Aprilausgabe verkneifen wir uns den obligatorischen Aprilscherz – und verzapfen mit Hilfe des CWM Versands die große Steuerknüppel- und Padparade.

Was ist Top, welcher Knüppel eher ein Flop? Unser Bewertungsmaßstab ist ganz einfach: Hauptaugenmerk wurde auf gute Handhabung und exzellentes Spielgefühl gelegt. Natürlich werden auch allerlei Extras wie Dauerfeuer und Zeitlupe miteinbezogen; all dieser Schnick-Schnack rettet jedoch gnadenlos unergonomische Knüppel-Krücken nicht vor dem Wertungs-K.O.. Alle getesteten Sticks und Pads sind zwar fürs Mega Drive gedacht, können aber auch fürs Master System verwendet werden.

POWER CLUTCH SG

Von der renommierten Zubehörfirma Asciiware kommt der Power Clutch SG. Auf den ersten Blick könnte man meinen, der Power Clutch sei ein kleiner Bruder des Sega Arcade Stick. Und beim ersten Anspielen fühlt er sich auch beinahe genauso an.

Leider ist auch er recht schwammig und eignet sich nicht optimal für millimetergenaue Steuerversuche im hitzigen Actiondschungel. Die Anordnung der Feuerknöpfe ist gut gelungen, die Buttons selber sind auf solidem Niveau und lassen die eine oder andere Ballerei zu.

Gegenüber dem großen Bruder von Sega räumt der Power Clutch im Extra-Bereich einige Trophäen ab: Geboten wird regelbares Dauerfeuer, das für jeden Button einstellbar ist; zusätzlich eine Zeitlupefunktion für Actionmüde, die auch mal das letzte Endmonstererblicken wollen.

Insgesamt ist der Power Clutch zwar eine Alternative zum Sega Power Stick und überzeugt oberflächlich mit mehr Extras, im direkten Vergleich der Spiel- und Steuerbarkeit schneidet der Sega-Knüppel aber eindeutig besser ab.

KNÜPP

SEGA MEGA FIRE



Segas Alternativpad zum normalen Standard hebt sich nur sehr gering vom Original ab. Das Aussehen, die Steuerung und die Feuerknöpfe sehen nicht nur sehr vertraut aus, alles fühlt sich auch identisch zum Sega Standard-Pad an.

Einziger Unterschied beim Mega Fire ist die Dauerfeuerfunktion, die für jeden Button einzeln einstellbar ist. Ihr könnt sogar wählen, ob das Dauerfeuer automatisch ab-

gegeben wird, oder ob der Button dafür extra gedrückt werden muß. Leider ist die Geschwindigkeit bei diesem Pad nicht einstellbar.

Gewarnt vor dieser Dauerfeueralternative seien alle, die das lange Kabel des deutschen Mega Drive Pads zu schätzen gelernt haben, denn Segas Alternative ist nicht einmal halb so lang. Ansonsten sind Puristen mit Hang zum Dauerfeuer gut bedient.

„GAMERS“ meint...

- Solider Stick mit guten Buttons und Dauerfeuer-Extra.

JOYSTICK / PAD	
3-	
BUTTONS	EXTRAS
2-	2-

- Keine Mikroschalter, insgesamt zu klein.

NOTE
3-

Hersteller:
Ascii-
ware
ca. Preis:
DM 70.-



„GAMERS“ meint...

- Standard-Pad mit umfangreichen Dauerfeuer-Optionen.

JOYSTICK / PAD	
3	
BUTTONS	EXTRAS
3-	3

- Sehr kurzes Kabel.

NOTE
3

Hersteller:
Sega
ca. Preis:
DM 60.-



ARCADE POWER STICK

Hochhoffiziell beginnt unser Schwerpunkt, nämlich mit Segas eigenem Arcade Power Stick, der schon seit Anbeginn aller Mega Drive Zeiten zu haben ist. Formschön im Design und insgesamt im Look dem Mega Drive angeleglichen, überzeugt Segas Schützling auch durch eine

tons daher. Der Druckpunkt ist präzise, und alle drei halten auch längeres Trommelfeuer ganz gut aus.

Im Extra-Abteil sucht man bis auf das für jeden Button einzeln aktivierbare Dauerfeuer leider umsonst – einen Zeitlupenmodus hätte Sega schon noch spendieren kön-

ELEIEN

APOLLO PRO STICK

Exotisches für Videospiele-Reiche kommt aus Fernost. Der Apollo Stick bietet sich für alle an, die mehrere Konsolen ihrer eigenen nennen: Mit entsprechenden Adapterkabeln ist der Apollo kompatibel mit Mega Drive, Super Nintendo, PC Engine und Neo Geo.

Der Stick macht einen sehr soliden Eindruck und besteht größtenteils aus Elementen, die auch in Spielhallensticks verwendet werden. So professionell der reine Joystick auch wirkt, leider vermißt man auch hier etwas die konkreten Druckpunkte. Auf der Plusseite verbucht der Apollo-Stick dank der guten Verarbeitung und der im Heimbereich leider viel zu seltenen Verwendung von echten Spielhallen-Mikroschaltern jedoch eindeutig die völlige Unverwüstlichkeit.

Die Feuerknöpfe sind ebenso solide und haben ein fantastisches Spielgefühl. Die fürs Mega Drive ungewöhnli-

che Anzahl resultiert aus der Kompatibilität zu anderen Konsolen (das Super Nintendo braucht z.B. sechs Buttons). Im Extra-Bereich ist der Apollo nicht gut ausgestattet. Er bietet leider nur ein simples Dauerfeuer, das nicht für die einzelnen Buttons regelbar ist.

Insgesamt hinterläßt der Apollo den professionellsten Eindruck, leider ist aber sein Stick nicht der beste und bei den Extras sieht es sehr schlecht aus. Besitzer mehrerer Konsolen sollten sich die Anschaffung überlegen, vor allem Super Nintendo Besitzer dürfen sich allerdings nicht täuschen lassen: Zwar besitzt der Apollo alle sechs nötigen Buttons, sie sind aber in keiner Form umkonfigurierbar. Vor allem bei Benutzung der ungewöhnlichen Links-Rechts-Buttons des SNES Pads könnten echte Verkrenkungen nötig sein.

„GAMERS“ meint...

Solider Stick mit Dauerfeuer.

JOYSTICK / PAD

3

BUTTONS

2

EXTRAS

4

Die „Steuerkugel“ ist unhandlich groß.

NOTE
3

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 120.-

geschick platzierte Handauflagefläche, die ein vorschnelles Ermüden der gestreßten Spielerhand vermeidet.

Etwas groß geraten ist die „Steuerkugel“, die Spielern mit

nen. Leider ist auch die Geschwindigkeit des Dauerfeuers nicht individuell für die drei



Buttons einstellbar.

kleineren Händen etwas Probleme bereiten könnte. Leider ist auch das Gesamtspielgefühl des Sticks ziemlich schwammig – man vermißt eindeutige Druck- und Reaktionspunkte. Gerade bei heißen Weltraumschlachten im Thunderforce IV-Stil rächt sich das ungenaue Reagieren des Sticks öfter mal.

Positives ist von der Feuerbutton-Front zu vermelden: Zwar nicht ganz spielhallentauglich, aber dennoch sehr actiongeeignet kommen die drei gut angeordneten But-

Insgesamt ist der Eindruck durchwachsen. Schade eigentlich, denn Sega sollte genügend Arcade Erfahrung haben. Angesichts der Tatsache, daß der Power Stick nur in der japanischen Version originale Spielhallen-Mikroschalter verwendet und damit viel besser ist (besser und sehr viel präziserer Stick, insgesamt besser verarbeitet), bleibt uns nur die Empfehlung, über entsprechende Importhändler mal nach der Fernost-Variante zu suchen. Die ist dann vielleicht etwas teurer, ist es aber wert!

„GAMERS“ meint...

Profi-Stick mit famosen Buttons.

JOYSTICK / PAD

2-

BUTTONS

1

EXTRAS

4

Keine Extras

NOTE
2-

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 100.-

UNTER DER LUPE

**PRO-2
JOYPAD**

GENISTICK

Sega Amerika beschert uns diesen Vertreter der klassischen Flugzeugknüppel-Zunft. Auf Computern sehr populär, weiß diese Art von Sticks bei heißen 3D-Luftschlachten zu überzeugen, die beim PC einen Großteil der Software ausmachen.

Die Griffigkeit des Sticks weiß zwar noch zu überzeugen, der Rest dann leider

Dauerfeuer, das nicht regelbar ist und auch nur für alle Buttons zugleich aktiviert werden kann.

Cool sieht der GeniStick vielleicht auf den ersten Blick aus, aber ein Geniestreich ist er gewiß nicht. Die billige Verarbeitung ist nicht einmal das Hauptproblem: Diese Art von Joystick ist für die meisten Konsolenspiele ungeeignet.

„GAMERS“ meint...

Gut geeignet für 3D-Spiele (z.B. Flugsimulationen).

JOYSTICK / PAD	
5	
BUTTONS	EXTRAS
4	4-

Leider völlig ungeeignet für „normale“ Spiele.

NOTE
4.

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 70.-

umso weniger. Die Steuerung der meisten Spiele ist fürchterlich ungenau, pure Actionspiele kann man sich mit dem GeniStick praktisch abschminken. Leider ist auch die Verarbeitung keineswegs solide und läßt verdächtig auf ein verfrühtes Schlappmachen der malträtierten Hardware schließen.

Die Feuerknöpfe sind zwar geschickt platziert, fühlen sich aber fürchterlich ballerungseigen an – auch hier überwiegt der billige Plastikendruck.

Im Lager der Extras findet man ein



Aus der großen Familie der Joypads stammt dieser Vertreter. Im Design sehr dem Original-Pad nachempfunden, bietet das Pro-2 Pad einige interessante Extras.

Das Spielgefühl ist mit dem des bekannten Sega Pads völlig identisch. Einziger wirklicher Unterschied zum Original ist ein Joystick, der auf das Steuerkreuz aufgeschraubt werden kann. Leider erwies sich der Stick im Praxistest als ziemlich nutzlos, denn in der Hand halten kann man das Pad damit kaum noch, auf den Tisch gelegt wird die Spielerei zur reinen Miniatur-Fummelei.

Standard im positiven Sinn sind auch die Feuerknöpfe: Kein Unterschied zum Original-Pad. Leider vergaß man hier die Beschriftung der einzelnen Buttons – angesichts opulenter Konfigurationsme-

nüs bei vielen Spielen ein echtes Manko.

Im Vergleich zur Sega-Konkurrenz bietet das Pro-2 Pad als einzigen Luxus ein nicht regelbares Dauerfeuer, das immerhin für jeden Button einzeln aktivierbar ist.

Fazit in diesem Fall: Der Hersteller hätte sich die Extrakosten des Futzelsticks sparen können, denn in der Praxis kommt der gegen echte Edelknüppel nicht an. Unsere Versuche mit dem mutierten StickPad zu spielen scheiterten dank eines dauernd wegrutschenden Pads kläglich. Ansonsten bietet das Pad so wenig Extras und ergonomische Überraschungen, daß Ihr lieber beim originalen Sega Pad bleiben oder gleich die Anschaffung eines echten Knüppels im Makroformat in Erwägung ziehen solltet.

„GAMERS“ meint...

Alle Vorzüge des originalen Sega Pads.

JOYSTICK / PAD	
5	3
BUTTONS	EXTRAS
4	4

Der Mini-Stick ist nicht zu gebrauchen.

NOTE
3.

Hersteller:
CWM

ca. Preis:
DM 50.-

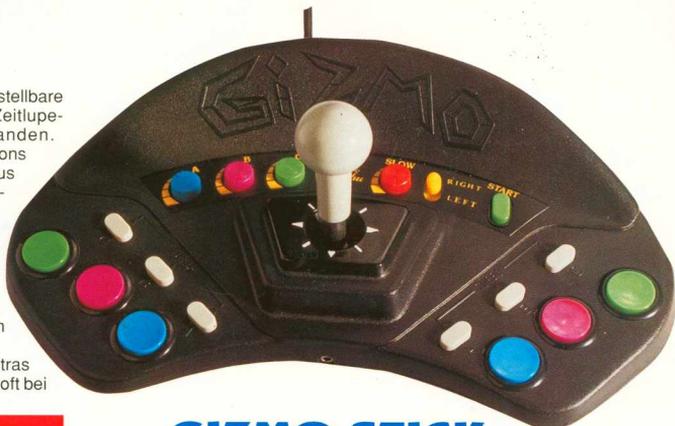
XE-8

Einen Vertreter der dreist geklonten Honkong-Sorte haben wir mit dem XE-8 auf dem Tisch. Geklaut wurde das Aussehen und die Funktion beim Kultstick XE-1 der Japano-Konsole PC Engine. Leider nahm Honey Bee, die obskure Firma hinter diesem Stick, nicht auch die Innereien des Vorbilds auseinander.

Genau die scheinen beim XE-8 aus billigsten Materialien zu bestehen: Der Joystick ist so schwammig und ohne Gefühl, daß dem Spieler

Geschwindigkeit einstellbare Dauerfeuer- und Zeitlupefunktionen vorhanden. Jeder der drei Buttons kann darüber hinaus einzeln mit Dauerfeuer belegt werden. Schließlich läßt sich auch individuell einstellen, ob man automatisches Dauerfeuer ohne Zutun der gestreßten Daumen wünscht.

So pompös die Extras auch wirken: Wie so oft bei



GIZMO STICK

Eher an ein Raumschiffsteuerpult als an einen Mega Drive Joystick erinnert Gizmo von Beeshu. Greller, bunter und unergonomischer war kein anderer Stick, der uns je unter die Augen kam. Alleine der Stick leidet sehr unter seiner zentralen Lage in der Mitte des „Aufbaus“, ein vernünftiges Spielen wird schwer. Sehr schlecht ist auch der Stick an sich, schwammiger und diffuser kann eine Joysticksteuerung kaum sein.

Zwar quillt der Gizmo über Feuerknöpfen beinahe über, und sicherlich ist die Anordnung von jeweils drei Buttons auf jeder Seite für Linkshänder famos, nur leider bleibt die Qualität der einzelnen Buttons etwas auf der Strecke, sie könnte besser sein. Opulent sind auch die Extras geraten, nicht nur Dauerfeuer für jeden Button bietet der Exote, auch dessen Geschwindigkeit ist frei und individuell regelbar.

Auch die regelbare Zeitlupe hinterläßt einen sehr positiven Eindruck. Man dachte zusätzlich an ein Feature, mit dem eine der beiden Feuerknopfبانke abschaltbar ist, Fehlfeuer kommt also nicht vor. Größter Gag des Gizmo ist sicherlich die Kopfhörerbuchse, die Euch den Kopfhörerausgang des Mega Drive bis zum Joystick „verlängert“. Seid Ihr im Besitz eines Walkman-Kopfhörers, könnt Ihr dank des Gizmo endlich ohne Aufwand in den Genuß des exzellenten Stereo-Sounds kommen, der leider nur aus der Front-Buchse des Mega Drives kommt.

Gerade angesichts der guten Idee mit der Kopfhörer-Verlängerung ist es schon traurig, daß wie beim XE-8 die eigentlich wichtigen Dinge außer acht gelassen wurden: Der Gizmo ist mit seiner Raumschiff-Form selten unergonomisch, die Buttons liegen nur im Qualitäts-Mittelfeld und man spielt einfach nicht gut damit. Schade um all das verschwendete Plastik.

„GAMERS“ meint...

- **Viel nützliche Funktionen, die das Spielen erleichtern.**

JOYSTICK / PAD

5

BUTTONS EXTRAS

5

1-

- **Mehr Schein als Sein: Stick und Buttons enttäuschen.**

NOTE
5

Hersteller:
Honey Bee
ca. Preis:
DM 80.-



den in dieser Branche verbreiteten Honkong-Clones bietet der XE-8 in den Bereichen, auf die es ankommt, keine Substanz: Das Spielgefühl ist fürchterlich, die Buttons wirken zerbrechlich, allgemein traut man dem guten Stück kein durchgespieltes Ballerspiel zu. Leider gibt es bis heute keinen Original-Stick der XE-1-Macher. Auf der PC Engine und dem Super Nintendo haben sich die entsprechenden Varianten zu den absoluten Joystick-Knüllern entwickelt.

schnell mal ein Leben ohne eigenes Verschulden abgeht. Die Feuerknöpfe des Fernöstlings sind zwar interessant in einem Dreieck angeordnet und können gedreht werden, all dieser Schnick-Schnack kann aber nicht über die schlechte Verarbeitung und das mangelhafte Ballergefühl der Buttons hinwegtäuschen.

In der Extra-Ecke überhäuft der XE-8 den Spieler mit allerlei erfreulichen Möglichkeiten: Neben der Button-Drehscheibe sind in der

„GAMERS“ meint...

- **Kopfhörer-Verlängerung, Buttons für Linkshänder.**

JOYSTICK / PAD

4-

BUTTONS EXTRAS

3

1

- **Unergonomischer Stick, viel überflüssiges Plastik.**

NOTE
4

Hersteller:
Beeshu
ca. Preis:
DM 60.-

GLEICHES (MOGEL) RECHT FÜR ALLE!

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

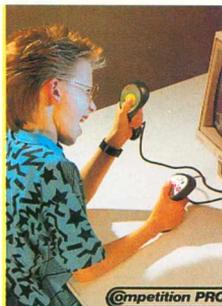


"WEICH-EI" SONIC

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



MANIX TWINS



Hallo Muskelkater - jetzt kommt Bewegung ins Spiel

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



KLEIN-KRAM



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

ER WÄCHST UND GEDEIHT...

Willkommen zu einer Premiere: Dies ist der erste zweiseitige GAMERS-Shop. Und das nicht etwa, weil wir sonst das Heft nicht vollbekommen hätten, sondern vielmehr, weil Euch dieser kleine Service offen-

sichtlich gut gefällt (sagt die Bestell-Statistik). Kein Wunder: Die Zeiten, in denen man sich seine Pizza selbst holen mußte, sind schließlich endgültig vorbei... Warum also für andere lebenswichtige Sachen das Haus verlassen?

GUTE ZEITEN

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



KUNSTHAUT

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



ALLROUNDER

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

ECHT SPITZ(E)

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



BESTELL-COUPON 3/93

Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis
	Sonic 2 Uhr	49,95		Action Replay Rro MD	149,00
	Sonic 2 Pin-Set (5 Stck.)	19,95		Action Replay Pro MS	99,00
	Sonic Plüschtier	39,95		Action Replay Pro GG	99,00
	Sonic Tattoos	1,- pro Stck.		Joystick MS	39,95
	Game Gear Carry all	39,95		Joystick MD	39,95
	Game Gear Soft Case	29,95		Gamers Heft 2/92	5,00
	Sega Rucksack	79,95		Gamers Heft 4/92	5,00
				Gamers Heft 5/92	6,00
				Gamers Heft 1/93	6,00
				Gamers Heft 2/93	6,00

Inland: Ihre Bestellung zzgl. Versandkosten 4,- DM, im Werte von mehr als 15,- DM zzgl. Versandkosten 12,- DM
Ausland: Versandkosten 12,- DM. Inland u. Ausland bei einem Warenwert von mehr als 200,- DM versandkostenfrei.

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop

Gesamt

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ/Ort: _____

- Euro-Scheck (bitte unbedingt Kartennummer angeben)
- Überweisung: Hamburger Sparkasse
 BLZ 200 505 50 Kto.-Nr. 1216/127 744
- per Nachnahme, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr)

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

ja nein

Adresse:
MVL GmbH, GAMERS-Shop
Pöseldorfer Weg 13, 2000 Hamburg 13

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

GAMERS CHA

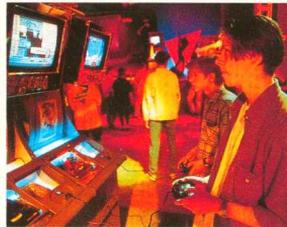


DER WAHNSINN GEHT WEITER

Wer ist der Beste im Land? Gamers sucht den besten Videospieleur Deutschlands.

Ein kurzer Rückblick: Wir schreiben das Jahr 1992. Am 20. Juni treffen sich ca. 2500 Videospieleur aus ganz Deutschland und machen Hamburg für einen tollen Tag zu ihrer Hauptstadt. Denn heute soll es sich entscheiden – heute soll einer von ihnen zum „I. Deutschen Meister im Videospieleur“ ernannt werden. Bis es soweit ist, gibt's aber erstmal noch jede Menge Action, wechseln sich internationale Show-Acts mit spannenden Wettkämpfen ab. Und am Ende dieses Wahnsinns-Tages steht er dann auf dem berühmten Treppchen: Reza Abdolali, ein 20jähriger Abiturient, der als „einer von vielen“ kam und als „der Meister“ wieder geht - und (treue Leser wissen's längst) inzwischen sogar amtierender Europameister und aktives Mitglied der GAMERS-Redaktion ist.... Ja, so war das am 20. Juni 1992. Und wer noch mehr darüber wissen möchte, muß das Heft 4/92 rauskramen. Wir müssen nämlich jetzt erst einmal zurück in die Gegenwart, denn: Der Wahnsinn geht weiter. Am 29. Mai startet das GAMERS CHAMPIONSHIP, die II. Deutsche Videospieleur-Meisterschaft und Du kannst dabei sein. Du kannst Dir den offiziellen Titel des „II. Deutschen Meister im Videospieleur“ ergattern, tolle Preise gewinnen und Ehrenmitglied der GAMERS Redaktion werden. Was Du dazu tun

Damals:



Am 20. Juni 1992 kamen ca. 2500 Videospieleur-Fans aus ganz Deutschland, Österreich und der Schweiz nach Hamburg und erlebten einen Tag der Superlative

Mach mit bei der 2. deutschen Videospieleur-Meisterschaft

mußt? Nun, eigentlich nichts, was Du nicht sowieso am liebsten tust: Spiel was das Modul hält, zeig dem Endgegner, wer der Böß ist, finde alle Bonuspunkte, die es zu finden gibt. Sei schneller als alle anderen, springe weiter, klettere höher. Kurz: Begib Dich auf Rekordkurs. Auf welchem Spielsystem, bzw. -Modul Du Deinen persönlichen High Score erreichst, ist uns egal. Hauptsache, er haut uns von den Stühlen! Damit wir auch die unglaublichesten Rekorde glauben können, brauchen wir allerdings einen Beweis. Prima wäre da natürlich ein Foto oder Video, auf dem die Punktzahl zu erkennen ist. Und das machst Du am besten so: Einen 100 ASA Farbnegativ-Film in die Kamera und mit Blende 8 bei 1/8, 1/4, 1/2 und 1/1 Sekunde jede ein Schuß aus 30 - 50 cm Abstand vom Fernseher machen. Verdunkele vorher den Raum und benutze auf keinen Fall ein Blitzlicht. Mit einer Kompakt-Kamera geht's



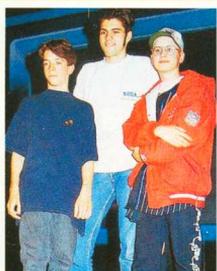
Die Preise

1. Preis: 1 Mega-PC von Amstrad mit eingebautem Mega Drive
2. Preis: Eine 16-Bit Konsole nach Wahl
3. Preis: Ein Handheldgerät nach Wahl
4. Preis: 1 Spiel nach Wahl
- 5.-10. Preis: Ein GAMERS Jahres-Abo
- 10.-15. Preis: Ein Plüsch-Sonnie
- 15.-20. Preis: Ein GAMERS Käppi
- 20.-25. Preis: Ein GAMERS T-shirt
- 25.-32. Preis: Eine GAMERS Nadel

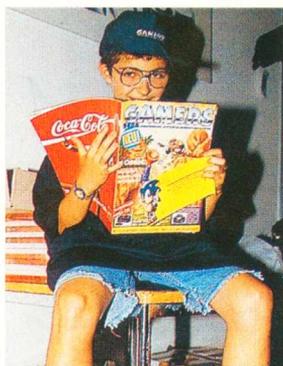
natürlich auch: Gehe ganz dicht an das TV-Gerät heran und decke die Blende mit dem Finger ab. Verdunkele auch hier den Raum und stelle den Blitz etwas heller. Und wenn Du kein Foto machen kannst? Nun, dann – aber auch nur dann – machen wir eine Ausnahme. Denn dann kannst Du uns Deinen Rekord auch schreiben. Und wir werden Dir glauben. Aber nur, wenn Du den Brief mit „Großes, nicht wider-rufbares, auf ewig verbindliches und überhaupt unglaublich erstzunehmendes Indianer-Ehrenwort“ beginnst! So. Das sollte wohl genügen... Wenn Du Lust hast, schreibe uns doch auch noch ein paar Zeilen über Dich, Deine Lieblingsspiele, die Umstände Deines Rekordes oder was Du uns sonst immer schon mal schreiben wolltest. Unsere Adresse:

**Redaktion GAMERS
Kennwort:
Championship
Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13**

MPIONSHIP



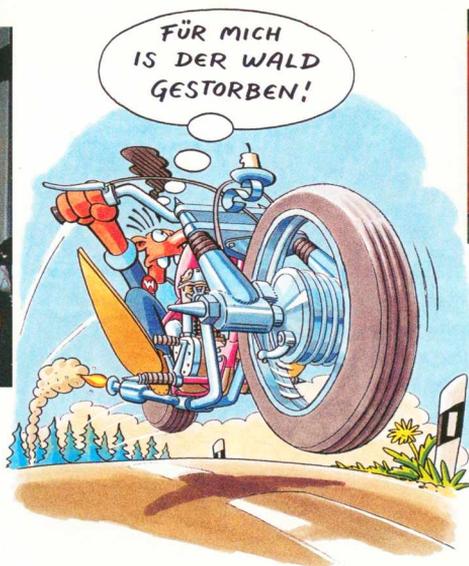
16:35 Uhr: Die Entscheidung. Das große Finale. 110 Meter Hürdenlauf heißt die alles entscheidende Disziplin. Die Läufer starten... und nach zehn Sekunden steht es fest: Der erste Videospielemeister heißt Reza Abdolali.



Die erste Ausgabe von Gamers hat heute schon Sammlerwert

Aber Achtung: Dieses ist die erste und einzige Möglichkeit, am diesjährigen **GAMERS CHAMPIONSHIP** teilzunehmen. Es wird keine zweite Aufforderung geben und der absolut ernstgemeinte Einsendeschluß ist der 7. Mai 1993 (Es gilt das Datum des Poststempels).

Die 32 besten Spieler werden dann von uns ermittelt und treten am 29. Mai gegeneinander an. Und natürlich haben wir uns dazu auch in diesem Jahr was Tolles einfallen lassen. Die Endausscheidung findet nämlich im Rahmen einer sicherlich auch für Dich besonders interessanten Ausstellung statt: dem „1. Internationalen Comic-Salon“ in Hamburg. Dieses Festival rund um die Sprechblase beginnt bereits am 27. und endet am 30. Mai. Hier



Die Teilnahmebedingungen

Teilnahmeberechtigt sind alle Einsender eines High Scores (Foto, Video oder Ehrenwort).

Die 32 besten Spieler nehmen an der Endausscheidung in Hamburg teil.

Um Anreise, bzw. Übernachtung muß sich jeder Spieler selbst kümmern, vor Ort wird er durch die GAMERS-Crew betreut.

Einsendeschluß ist der 7. Mai (es gilt das Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Teilnehmer werden schriftlich benachrichtigt.



Eine irre Show lieferte die Gruppe Construction

wird jeder vertreten sein, der im Bereich des Comics Rang und Namen hat. Du triffst Deine Lieblingsfiguren ebenso wie ihre „Väter und Mütter“. Sogar der beinharte, bierzischende Werner aus Flensburg und sein alter Kumpel Brösel werden live vor Ort sein. Klar, daß sie auch die berühmteste Horex der Welt, den viermotorigen „Red-Porsche-Killer“ und eben jenen, zu killenden Porsche mitbringen werden. Wenn Du also mal so richtig auf den Putz hauen willst – hier hast Du die Gelegenheit. Du siehst: Auch wenn Du selbst nicht zu den Glücklichen gehören solltest, die am Kampf um die deutsche Videospiele-Krone teilnehmen, gibst es jede Menge gute Gründe, mal in der „Nördlichen Deichtorhalle“ in Hamburg vorbeizuschauen. Allerdings können wir uns kaum vorstellen, daß Du Dich mit dieser Möglichkeit zufriedest gibst, bevor Deine Finger nicht qualmen und Dein High Score nicht auf dem Weg zu uns ist. Oder?

TIPS & TRICKS

WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

Auch in diesem Jahr gibt es für jeden Tip des Monats 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 und mit einem feinen Faserschreiber gezeichnet werden. Sonst haben unsere charmanten Layouterinnen nämlich Probleme, Eure Karten in die Gamers zu bringen. Nochmal im Klartext: Für jeden „Kniif

des Monats“ bekommt der Gewinner drei Spiele seiner Wahl, 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 (System nicht vergessen) Eures Herzens klar und deutlich zu vermerken. Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SHINOBI

(GG)

Von Philipp Hübscher aus Gebensdorf

60181
 Roter, grüner Ninja

rosa Ninja; gelbes, blaues, rotes Kristall

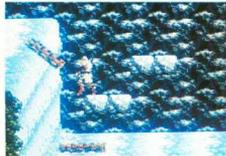
809A9
 Roter, gelber, grüner Ninja

3FBBE
 DFEB1
 Roter, blauer, gelber, grüner, rosa Ninja; gelbes, grünes, blaues, rotes Kristall

883EB
 Roter, gelber, grüner, rosa Ninja; rotes Kristall

3CA7E
 Roter, blauer, gelber, grüner, rosa Ninja; blaues, rotes Kristall

1D497
 Roter, blauer, gelber, grüner,



WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO (MD)

Von Matthias Spreng aus Henningsdorf

Matthias ist zwischen Süderlügum und Nordkorea herumgerast und brachte die Passworte zu „Where in the World is Carmen Sandiego“ mit.

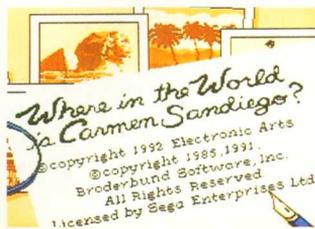


- | | |
|---------|---------|
| 1. dbt | 16. DbS |
| 2. fbs | 17. FbR |
| 3. gbr | 18. GbP |
| 4. kbB | 19. HbN |
| 5. mbz | 20. JbZ |
| 6. nbx | 21. KbX |
| 7. pbw | 22. LbW |
| 8. rbg | 23. MbT |
| 9. sbf | 24. NbH |
| 10. tbd | 25. PbG |
| 11. vbb | 26. RbF |
| 12. wbp | 27. SbD |
| 13. xbn | 28. TbM |
| 14. zbm | 29. WbL |
| 15. Bbk | |

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO (MD)

Von Thomas Kallenborn aus Überherrn

Time Detective
 DBHBKDB
 Time Investigator
 XXNBBMM
 Time Inspector
 DNDKJGD
 Time Detective
 RRXKGND
 To capture Carmen
 MJDFPDG
 Super Time Sleuth
 MJDFSGG
 Super Ending
 JHBHHSX



Auf der Jagd nach Verbrechern kommt Carmen in der Welt viel rum

TOP-4 VIDEOGAMES

0711/262 42 09

VERSAND + LADEN
 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1



NEW GAMES

SEGA MEGA DRIVE – Mega lo Mania (Dt.), Powermonger (Dt.), Ninja Gaiden, Global Gladiators, Flashback, Monopoly, Cluedo, Rolo to the rescue, King Salmon, Gods, Landstalker, Batman – Return of the Joker, Muhammed Ali, X-Man, Sorcer Kingdom, Captain Planet, Watermal, Little Girl, Out of this world, Outrun 2019, Great Waldo Search, Mike Ditka Power Football, u.v.m.

Mega Drive-Umbau 50/60 Hz und japanischer/englischer Sprachschaltbar. Nach dem Umbau könnt Ihr jedes Game (USA, Japan, Deutschland) spielen und sämtliche CD-ROMs benutzen. Nur nach telefonischer Vereinbarung.

US-CD ROM und ca. 20 CD-Spiele lieferbar. Preis telefonisch erfragen!

SUPER NINTENDO, PC-ENGINE TURBO
 DUO, GAME GEAR – wir haben auch jede Menge Games für diese Systeme. Immer die neuesten Titel!

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten!
 Clubinformationen und Preis-liste gegen frankierten Rückumschlag (1,-!) Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests!



NEU



Links: Game Gear Blouson mit Bauchtasche und 4 Modultaschen.
Rechts: Mega Drive Sweat-Shirt Magnum Set.



Oben: SEGA Langarm T-Shirt.
Unten: Toe Jam & Earl T-Shirt



Oben: Mega Drive Long-Shirt Magnum Set.

PLAYERS COLLECTION

SEGA



Unten: SEGA-Mütze mit Nackenschutz.



Oben: Game Gear Big-Shirt Toe Jam & Earl.

JA, hiermit bestelle ich:

Bestell Coupon

Game Gear Blouson mit Bauchtasche à **DM 149,-**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

SEGA Langarm-T-Shirt à **DM 49,90**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

Game Gear Big-Shirt Toejam & Earl à **DM 59,-**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

___ Stk. SEGA-Mütze mit Nackenschutz à **DM 59,-**

Mega Drive Long-Shirt Magnum Set à **DM 79,-**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

Inland Versand gegen Nachnahme oder Vorkasse plus DM 8.-- Versandkosten + NN, Ausland: Versand nur gegen Vorkasse plus DM 12.-- Versandkosten.

Mega Drive Sweat-Shirt Magnum Set à **DM 49,90**
 ___ Stk. **L.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

Toejam & Earl-Shirt à **DM 29,90,-**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

Datum/Unterschrift (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Name

Straße

Postleitzahl, Ort

Senden an:

LOCINA BREHM GmbH., Kennwort "For winners only!"
 Schloßstraße 25, 6149 Rimbach

TERMINATOR

(MS)

Von Christian Abel aus Berlin

LEVEL 1

Lauft bis zur Leiter einfach durch. Die Granaten treffen Euch nicht. Seid Ihr im Labor angekommen, geht bis zum Absatz, springt auf die Treppe und geht nach unten. Laft nun nach rechts zur Wand und sprengt sie in die Luft. Hier bekommt Ihr 100 % Lebensenergie. Wenn Ihr die Doppelwand passiert habt, springt auf die drei Rohrverteiler und holt Euch das Uzi 9mm MG. Um den Zeitreaktor zu zünden, müßt Ihr über die drei Verteiler zurück zu den Hochöfen und den Zeitreaktor starten. Sobald sich der Bildschirm rot färbt, lauft schnell dorthin zurück, wo das MG war. Dort die Leiter rauf, nach links, die Leiter hinunter, die Treppe hinauf, auf den Absatz springen, die Leiter hinaufklettern und nach rechts gehen.

LEVEL 2

Ihr müßt während des Laufens schießen; achtet dabei aber auf die Punks von hinten. Auf dem Dach angekommen, drückt den Richtungspfeil, um sicher auf dem Boden zu landen. An der Steinwand klettert die Leiter rauf, lasst euch an der rechten Ecke zweimal runterfallen und betretet die Technoir-Bar.

LEVEL 3

Der Terminator muß bis zur Discokugel zurückgedrängt werden. Dies geschieht, indem Ihr ihn anschießt und, sobald er zurückfällt, nachrückt. Duckt Euch, wenn er anfängt zu ballern.

LEVEL 4

Hier müßt Ihr, wie im 2. Level, während des Laufens auf die Gegner schießen. Klettert die Leiter hoch und geht die Treppe hinunter, nach der Tür habt Ihr wieder 100% Lebensenergie. Laft zur Treppe durch und steigt die drei Treppen hinauf. Am Ende des Daches klettert die Leiter hinunter und geht zu der Leiter, die nach oben führt. Wartet, bis der Terminator die Leiter freigegeben hat (notfalls müßt Ihr den Terminator wie in der Technoir-Bar anschießen, um Sarah Connors sicher befreien zu können).

LEVEL 5

Geht die Treppe runter, laft unter den Flugkörpern durch und steigt die zweite Leiter hoch. nun müßt Ihr über die Flugkörper springen und auf die drei Stahlplatten hüpfen. klettert die beiden Leitern hinunter und schießt in Hockstellung so lange auf den Terminator, bis er in der Stahlpresse verschwindet.

LEMMINGS

(MS)

Von Familie H. und E. Lützel aus Ludwigshafen

FUN

2. Level TGNBVLWM
3. Level ZTGNBUIQ
4. Level BOGMZSEJ
5. Level TGMZSEJU
6. Level JSFKVLWN
7. Level BUIQBCFX
8. Level UJTGMYRO
9. Level HODYRCFK
10. Level VKVLWMZS
11. Level FLXPGGGG
12. Level GFCEXPFG
13. Level DZSEJSGF
14. Level UIQAABCE
15. Level JSEJTMG
16. Level QABDGNBU
17. Level IRCEIQAA
18. Level BCFLWMZT



19. Level GMZSFLWM
20. Level ZSEIRCFK
21. Level UJSFKVKU
22. Level JSEJSEIR
23. Level DGNCWMYR
24. Level DHPFDYQA
25. Level AABDHODY
26. Level QBDHPGFE
27. Level CXODYQBO
28. Level HPGGFCEX
29. Level ODZSEJTH
30. Level PFE CXODY

TRICKY

1. Level RCEJTHOD
2. Level YQBDGNBU
3. Level FTHPGFDY
4. Level RDHPGFEC
5. Level WMZSEJTG
6. Level MZTHPGGF
7. Level DZSEIRCE
8. Level IQBCKFVL
9. Level WMYRDGMY
10. Level RDGMZSFK
11. Level VLXDDZTH
12. Level PFE CXPF
13. Level BUJTHOEC
14. Level XDECWNBU
15. Level ISFKVKUJ
16. Level THODZTGM
17. Level YQBCERID
18. Level HPFDZTHP
19. Level FEBVLWNB
20. Level UJTHPFEC
21. Level WNCWNBVL
22. Level WMYRCEJT
23. Level GNBUIQAA
24. Level ABDGMZTH
25. Level ODYRCEJS
26. Level FKUIQBDG

27. Level NBVLXPGG
28. Level FDYQBDGN
29. Level BVLWMZTG
30. Level NBUIROHD

TAXING

1. Level ECWMZTGM
2. Level ZSFKUJSF
3. Level LXPGFDYR
4. Level CFVKUJTT
5. Level GMYRCFKU
6. Level JTHPFECX
7. Level PFDZSFLX
8. Level DECWMZTG
9. Level NBUJSFLW
10. Level MZSFLWMY
11. Level RCFKUJSE
12. Level IRCEJSEJ
13. Level SEJTHDEC
14. Level WMYQBDGM
15. Level YQAAAAAB
16. Level DHOPYRDG
17. Level NCWNCWMY
18. Level QAABDHPG
19. Level GGFDFYQA
20. Level AABDGMYS
21. Level DHODYQAB
22. Level DHODYQBD
23. Level GNCXPGGG
24. Level GFDZTHPG
25. Level GFECWMYR
26. Level CEIQABDG
27. Level NCWMYRCE
28. Level IRDHODZS
29. Level EJTGMYQB
30. Level DHODZTHP

MAYHAM

1. Level GGFDFYQB
2. Level FLWNCXPG
3. Level FECWMYRD
4. Level HDEBVKUI
5. Level QBCEJSEI
6. Level RDHPGGFE
7. Level IQABDHPF
8. Level DYRCEIRD
9. Level NCXOEBUJ
10. Level THOECXPF
11. Level DYRCEIRD
12. Level GNBUTHTO
13. Level DZSFLXPF
14. Level DZTHODZS
15. Level EJTHPFDD
16. Level SFKVLWNC
17. Level XPFDYQBD
18. Level GNCWMZTH
19. Level ODYQBCFL
20. Level XOECWMYQ
21. Level BCFLXPFG
22. Level EBKVLWWM
23. Level YRDGNBVK
24. Level VKUJSFLX
25. Level PFDZTHPF
26. Level DZTHPGFD
27. Level YRCFKVLW
28. Level NCWNCWNC
29. Level WMZTHPFE

NEW POINT

Der direkt **IMPORT** GmbH
Brennerhof 6 2000 Hamburg 74

Joypads

MEGA DRIVE

Master System

PC/AMIGA

Joysticks

UMBAUTEN ALLER ART

Joypads

SUPER FAMICON

GAME BOY NES-NINTENDO

Joysticks

TEL: 040/7890108
FAX: 040/7890138

SIMPSONS

(MD)

Von Markus Hansen aus Naumburg

LEVEL 1

Im ersten Level könnt Ihr fast alles umsprühen. Geht einfach am Farbeimer vorbei, er fällt um und färbt die Markise.

Die BOWLARAMA wird mit einer Rakete auf die Bowlingkugel umgefärbt, genau wie die Fenster im Altersheim und der Vogel auf dem Denkmal.

Am KWIK-E-MART Schild müßt Ihr eine Rakete in's E schießen, um drei Extraleben zu bekommen.

Den Endgegner besiegt Ihr mit Wasserballons werfen.

LEVEL 2

Bei der ersten Zementgrube einen langen Sprung machen und auf der zweiten Plattform dreimal nach oben springen. Sie fährt dann automatisch zum Ende der Grube.

Dr. Marvin Monroe müßt Ihr dreimal auf den Kopf springen, am besten von der Tonne aus.

Dem Big Shoe solltet Ihr auf den Kopf springen, wenn er sich nicht bewegt.

Mit dem Zauberer springt Ihr so um, wie mit den vorherigen Zwischengegnern.

Über die letzte Rolltreppe kommt Ihr zur Endgegnerin. Um sie zu besiegen, müßt Ihr nur auf die von ihr geworfenen Koffer springen. Ohne Hilfe von Marge ist dies allerdings sehr gefährlich.



LEVEL 3

An den Glücksspielen unbedingt teilnehmen!!! Ihr könnt dort leicht einen Krusty gewinnen.

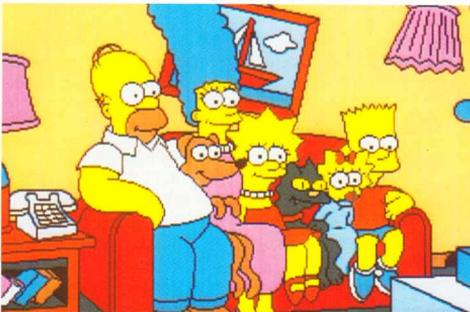
Im Fun-House angekommen, müßt Ihr Euch erst durch eine verrückte Anordnung von Türen kämpfen. Habt Ihr es geschafft, verwandeln sich alle Türen in Luftballons.

Danach kommt Ihr zu einer Plattform, die Ihr nur über die Röhren mit dem ausströmenden Gas erreichen könnt.

Habt Ihr die vier Plattformen, die im Zickzack ange-

ordnet sind, erreicht, macht Ihr einen langen Sprung und habt einen großen Krusty. Dort angekommen, hüpfst einmal hoch, und Ihr seid in einem Bonusraum.

Die bombenwerfenden Jungs könnt Ihr mit Eurer Slingshot abschießen. Und wenn Ihr bei der Oma auf die Zielscheibe schießt, geht sie baden.



ENDGEGNER BOB, DER CLOWN

Ihr springt auf seine großen Latschen, was ihm nicht gefällt. Bleibt in seiner Nähe, damit Ihr nicht von seinen Sprüngen überrascht werdet.

LEVEL 4

Um an die Extras in den Vittrinen zu kommen, springt ein paar Mal darauf herum.

Die Laser solltet Ihr ein Weilchen beobachten, um im richtigen Moment loszulaufen. Im Dschungel solltet Ihr auf die Spinnen achten.

Mit einem langen Sprung bekommt Ihr die Dartgun. Ihr steht an einem großen See, an dem Ihr scheinbar nicht weiterkommt. Ihr dürft nur vom großen Baum oben rechts loshüpfen, wenn sich etwas im Wasser regt. Damit Euch die Kokosnüsse nicht treffen, müßt Ihr Euch weiter auf die Krokodilsschnauze stellen.

Den Affen erschießt Ihr mit der Dartgun.

ZWISCHENEGNER PFLANZE

Ganz vorn unter das Maul stellen und im richtigen Moment (wenn sie nicht schießt) darauf springen.

ZWISCHENAUFGABE

Ihr steht in einem Raum, in den von oben Spinnen fallen. Dort stehen auch drei Statuen. Springt diese an, ein Kreuz fällt heraus. Schnell aufheben! Ein Sockel entsteht. Diese Aktion ein paar Mal wiederholen und dann draufspringen. Er verschwindet und Ihr könnt weitergehen.

ZWISCHENEGNER MUMIE

Diese behandelt Ihr wie die vorigen Gegner auch. Sie ist allerdings sehr wendig.

Nachdem Ihr ein Stück gegangen seid, steht Ihr vor einem Wasserstrom. Ihr springt ganz vorne hoch und werdet bemerken, daß Ihr ein Stück höher steht. Wahnsinn!!! Entweder könnt Ihr nun einen langen Sprung machen, oder Ihr springt auf den Balken, der heruntergetrieben kommt und macht dann einen langen Sprung. Nach einigen Saurierknochengruben folgt der nächste Zwischengegner.

Paßt auf die Geschosse auf und ihm springt ihm dreimal auf den Kopf.

ENDGEGNER

Auch er ist nach dem bewährtem Muster leicht von Euch zu besiegen.

LEVEL 5

Wo sich die gesuchten Brennstäbe befinden, verrät ein Blick in die Karte. Falls die Monster mal zu gemein springen, gebt Ihr Homer eine Packung Donuts, und er vertreibt sie. Lisa ist so nett und verrät Euch die Eintrittscodes für die Türen.

MEGA-SPIELE-VERSAND

Frank Thoma - Waldweg 9 - 2085 Quickborn

Mega-Angebot

Sonic 2 DT 95,-
Aquatic Games US 89,-

Mega Drive		Mega Drive	
Tale Spin	DT 99,-	Tazmania	DT 99,-
Ariel	DT 99,-	Galahad	DT 109,-
Indianer Jones	US 119,-	Lemmings	US 109,-
Dragon's Fury	US 99,-	Predator 2	US 109,-
Lotus Turbo CH.	DT 109,-	Alien 3	US 109,-
Ecco (Dolphin)	DT 109,-	Chakan	US 109,-
Deadly Moves	US 119,-	Ex Mutans	US 119,-
Streets of Rage II	DT 99,-	Power Monger	US 109,-
Might & Magic III	US a.A.	Black Crypt	US a.A.
Shining Force	US a.A.	Football 93	US 119,-
LHX Attack Copper	DT 109,-	Rampart	US 99,-
NHLPA Hockey 93	DT 109,-	T 2	US 109,-
Captain America	US 119,-	Batman Ret.	US 109,-
Steel Talons	US 109,-	Super WWF	US 109,-
Grandslam Ten.	DT 109,-	Risky Woods	US 119,-
Road Rush II	DT 109,-	Bio Hazard B.	US 109,-
Monopoly	US 119,-	Cluedo	US 119,-
Thunder Force 4	DT 109,-	X-Men	DT 99,-
Super Battle Tank	US 119,-	Side Pocket	DT 99,-
Uncharted Waters	US 139,-	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.

STREETS OF RAGE (MD)

Von Jörg Clausen aus Frankfurt

Um ein erweitertes Optionsmenü zu bekommen, drückt im Titelbild Start und wählt das Wort Options an (nicht bestätigen, nur anwählen). Drückt nun auf Joypad 2,



nacheinander rechts, A, B, und C, und haltet diese Tasten gedrückt. Jetzt drückt Start auf Joypad 1, und schon könnt Ihr zusätzlich Leben und Runden einstellen.

DRAGONS FURY (MD)

Von Jörg Clausen aus Frankfurt

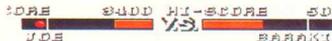
98AMG1EBF

99 Bälle und 11.250.000 Punkte (im Zwei-Spieler-Modus zweimal angeben).



DEADLY MOVES (MD)

Von Karsten Rotzoll aus Düsseldorf



XMV74JHXOY
W3474J6TO1
H3174J53ZV
H3VL9ZYMHV
H3VZG2GK4W
IV5FG28U17
QYVAGWV8Q7

Warren
Reayon
Buoh
Baraki
Vagnad
Gauloun
Nick

MPVXRPOJM7

The
Ultimate
Fighter

SUPER FANTASY ZONE (MD)

Von Martin Liebau aus Alsfeld

Level überspringen:

Pause das Spiel, indem Ihr Start auf Joypad 1 drückt. Drückt nun B auf Joypad 2, während Ihr außerdem noch unten links und Start drückt. Es erscheint das Wort „Pass“ auf dem Bildschirm. Wenn Ihr nun C am ersten Joypad drückt, befindet Ihr Euch plötzlich in Runde 2.

Level ohne Gegner:

Geht in den Pausenmodus und drückt am zweiten Joypad C, während Ihr die Richtungstaste nach links unten und Start drückt (auch auf Pad 2). Wenn Ihr nun ins Spiel zurückkehrt, sind alle Basen im Spiel zerstört und Ihr könnt direkt gegen den Endgegner antreten.

Mehr Geld:

Pause das Spiel. Drückt Taste A auf Joypad 2, während Ihr gleichzeitig unten links und Start drückt. Wenn Ihr jetzt zurück zum Spiel geht, habt Ihr 99999999 Gold!

Versteckte Musik:

Wenn man im Titelbild ständig A, B, C und Start drückt, kann man sich die Original Musik von Fantasy Zone anhören.



SONIC 2 (MD)

Level Anwahl

Zuerst geht Ihr ins Options-Menü und hört Euch folgende Musikstücke an: 19, 65, 9, & 17. Dann drückt Ihr A + Start, um wieder ins Titelbild zu gelangen, dort dann wieder A + Start, und et voilà, Ihr seid im Level-Select Screen.

Super-Sonic Cheat

Um gleich Super Sonic zu werden, ohne die Chaos-Emeralds sammeln zu müssen, geht Ihr als erstes in den Level-Select Screen. Dort hört Ihr Euch die Musikstücke 4, 1, 2 & 6 an und werdet Super Sonic.

Super Sonic ist aber erst dann aktivierbar, wenn Ihr mindestens 50 Ringe habt. Dann einfach B+C gleichzeitig drücken und Ihr seid Super Sonic.



MEGA-DRIVE
SUPER-NES
PC-ENGINE

Game
play
Videospiele-Versand

GAME-GEAR
GAME-BOY
KARAOKE

Mega Top Hits

Wonderboy 5 (jp) 29,95
Whip Risch (jp) 29,95
Black Out (jp) 39,95
EA Hockey (jp) 79,95
Holyfield Boxing(II) 79,95
Taki 49,95
Road Blaster 49,95
Satan Sword 49,95
Dance II 49,95
Heavy Unit 39,95
Vulford 49,95
Zavon Wings 49,95
Tankforce - Hammer EX 49,95

Vorsicht beim Hardwarekauf
Umbau von Mega-Drive das alle(US, Japan)Spiele auf Deinem Gerät laufen.
50/60Hz.
engl. Jap. Chip
Nur 75 DM

Game-Gear
Wall of Berlin (jp) 29,95
Putt and Putter (jp) 29,95
Out Run (jp) 39,95

Karaoke
Der Rueson Partyspaß!
Euro-Partyspaß singen
Hit's und Oldies, Inc
Text und Musik kommen vom VHS Band
VHS Volume (14 Titel)
Nur 39,95

Echo Mixer ab 99,95
Profi Microfone ab 49,95

Osterwieherstraße 70, 4837 Verl 1

Fax: 05246/81270

Tel.: 05246/81184

Game-Island Berlin

Laden: Dunaustra. 51, 1000 Berlin44

U-Bahnhof/Rathaus Neu-Köln

Tel.: 030/6874545 Fax: /6913838

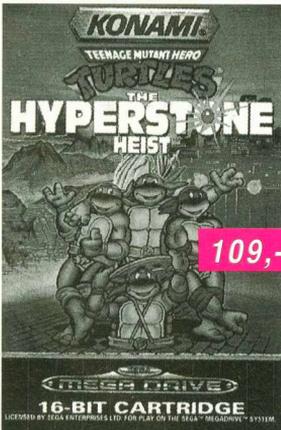
DER SEGA SPEZIALIST!



Mega Drive Sonic Set 259,-
Mega Drive Magnum Set 339,-
Mega Drive ohne Spiel 199,-

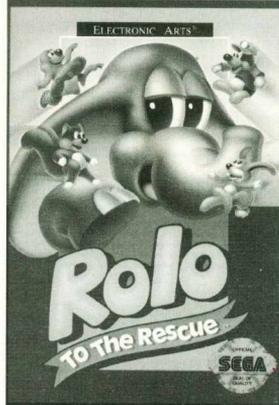
Mega Drive

Mega Stick a.A.
Mega Fire Pad a.A.
Grand Slam Tennis dt 94,-
Super WWF Wrestling dt 99,-
LHX Attack Chopper 89,-
Two Crude Dudes 94,-
Atomic Runner 94,-
Captain Planet 94,-
Terminator 2 99,-
Global Gladiators 109,-
Cool Spot 109,-
Ninja Gaiden 94,-
Uncharted Waters a.A.
Rolling Thunder 2 109,-
Ex-Mutants 94,-
G-Loc 109,-
Another World 109,-
Chiki Chiki Boys 109,-
Star Wars a.A.
Muhammed Ali Boxing a.A.
PGA Tour Golf 2 a.A.
Streets of Rage 2 dt 94,-
Super Shinobi 2 a.A.
Ariel dt 89,-
Sunset Riders 95,-
Side Pocket 94,-
John Madden 93 dt 109,-
Championship Pro AM 109,-
Chakan dt 99,-
Talespin dt 89,-
Rolo to the Rescue a.A.



109,-

Mega-Lo-Mania a.A.
Sonic 2 89,-
Powermonger 109,-
Road Rash 2 99,-
World Class Leaderboard 109,-
Mickey & Donald 89,-
Might & Magic 2 a.A.
Ecco the Dolphin 104,-



Lemmings 99,-
Bubsy a.A.
Pirates Gold a.A.
Thunderforce IV 104,-
Flashback a.A.
Fatal Fury a.A.
NHLPA Hockey 93 104,-

Game Gear

Game Gear mit 4 Spielen 239,-
Game Gear Sonic Set 289,-
Alien 3 79,-
Defenders of Oasis 89,-
Chakan 79,-
Lemmings 79,-
Shinobi 2 84,-
Global Gladiators 84,-
Terminator 84,-
Tazmania 84,-
Streets of Rage 84,-
Indy 3 84,-

Master System

Master System II mit Sonic, Alex Kidd 1 und Tennis 189,-
Wonderboy 5 a.A.
Mickey Mouse 2 84,-
California Games 2 84,-
Speedball 2 84,-
Global Gladiators 84,-
Sonic 2 79,-
Master of Darkness 84,-

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB 699,-
Viewpoint 579,-
Super Sidekicks 379,-
Fatal Fury 2 a.A.
Art of Fighting 389,-
Sengoku 2 a.A.



99,-

Super Knüller Mega Drive

Twinkle Tale 89,-
Lemmings 99,-
Risky Woods 99,-
Super Fantasy Zone 99,-
Cadash 79,-
Simpsons Space Mut. 79,-
Aquatic Games 79,-
Rampart 79,-
Batman Returns 89,-
Crüe Ball 99,-
A. Palmer Tourn. Golf 59,-
Super Thunder Blade 69,-
Sonic 1 79,-
Revenge of Shinobi 59,-
Phantasy Star 2 79,-
Phantasy Star 3 79,-
Sword of Vermilion 89,-
Spiderman 89,-
Strider 89,-
Dick Trace 89,-
Ghouls'n Ghost 89,-
Gynoug 89,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKURTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN. VERSAND PER NM DM 9,-/BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN, PREISBIRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN, UPS DM 10,-. Preis: Ausgabe DM 18,- a.A. - AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGENUNG NICHT FEST.)

TIP DES MONATS

THUNDERFORCE 4 (MD)

Von Ingo Kautz aus Gräbenzell

RUNDE 1 STRITE

Bleibt am oberen Bildschirmrand und schießt alles ab. Wenn keine Gegner mehr kommen, fliegt nach unten zum Raumschiff. Ballert mit der Schienenkanone. Wenn Ihr die einzelnen Glieder abgeschossen habt, schießt den Kopf ins Jenseits. Ihr werdet nach unten befördert, wo ein Schiff auftaucht. Weicht den Gegnern aus, die aus dem Schiff geschleudert werden und fliegt darunter. Schaltet die Flitzesucher (Hunter) ein und fliegt rechts unten in die Ecke. Haltet den Feuerknopf gedrückt, so kann Euch die Mechanoflosse nichts tun. Wenn diese sich einzieht und das Schiff über Euch hinwegdüst, fliegt nach links. Nun kommt der erste Boss. Es gibt keine besondere Taktik, ihn zu besiegen. Weicht seinem Schwanz aus und trefft die rote Kugel, bis er besiegt ist.

RUNDE 2 DASER

Diese Runde sollte kein Problem für Euch darstellen. Paßt nur auf die Schlange auf, die ungefähr in der Mitte des Levels kommt, da diese mit Frisbee-Scheiben schießt.

Den Endgegner zerstört Ihr am einfachsten, wenn Ihr links unten bleibt und kontinuierlich mit Hunter auf ihn schießt. So kann Euch zu 90% nichts passieren.

RUNDE 3 RUINE

Diese Runde ist von allen vier die schwierigste. Zerstört so schnell wie möglich die größeren Gegner und nehmt Euch dann die kleineren vor. Die gefährlichsten Aliens sind die plötzlich auftauchenden Raumschiffe und Guardians.

Den Endgegner besiegt Ihr wie folgt: Weicht den weißen Kugeln aus und zerstört die Geschosse. Nun müßt Ihr den Kern treffen, indem Ihr ihn mit den Wasserstrahlen schießen laßt und dann den Kern trefft. Macht dieses so oft, bis er wild zu zittern anfängt und explodiert.

RUNDE 6 VOLBADOS

Bleibt in diesem Level möglichst oben, denn unten ist es deutlich schwerer zu manövrieren, außerdem bekommt Ihr oben ein Schild und ein Extraleben.

Den Mittelgegner bekämpft Ihr mit Hunter. Aber paßt auf die diagonalen und vertikalen Strahlen auf, die dieser abschießt. Beim Boss bleibt Ihr unten links und schießt mit Hunter auf ihn. Wenn er nur noch aus einem Teil besteht, schießt wie wild mit Blade auf ihn, indem Ihr Euch genau vor ihn stellt.

RUNDE 7 DESVIO

Den Mittelgegner könnt Ihr nur mit Blade bekämpfen. Ansonsten ist in diesem Level Konzentration alles. Die kleinen Zellen vernichtet Ihr mit Blade. Der Boss wird am leichtesten mit Snake getroffen, wenn er am Boden schleicht, und mit Blade, wenn er aufgetaucht ist. Immer links in der Mitte bleiben und die Lenk raketen abschießen. Die Feuerkugeln sind unbesiegbar.

RUNDE 4 AIR-RAID

Zu diesem Level gibt es nicht viel zu sagen, außer daß Ihr die Geschwindigkeit auf 100% stellen solltet, denn hier ist Ausweichen die Devise.

Endgegner: Schaltet „Hunter“ ein und schießt auf das hintere Teil (links), bis es explodiert ist, aber paßt dabei auf die rotierenden Scheiben auf. Wenn das hintere Teil explodiert ist, schaltet die Schienenkanone ein und nehmt Euch den vorderen Teil vor. Ist auch dieser beseitigt, schießt auf den kleinen, hinteren Flügel, bis der Endgegner in Rauch aufgeht.

RUNDE 5 SPACE CRUISER

Fliegt zuerst in Wellenlinien von oben nach unten. Wenn Ihr die Düsen des Raumschiffs (aus Level 1) seht, schießt diese mit Blade ab. Nun fliegt Ihr an der Oberseite des Schiffs entlang und zerstört alles, was Euch angreift. Ihr gelangt nun unter das Schiff, wo Ihr den Vorgang wiederholt. Das Schiff schießt nun wie wild mit Lasern, doch sie sind absolut harmlos. Der Endgegner

RUNDE 8 BIO BASE

Diese Runde ist das reinste Labyrinth. Nehmt immer den unteren Weg, da er wesentlich ungefährlicher ist als der obere. Zuerst begegnet Ihr einem Felsbrocken, den Ihr am effektivsten mit Blade bekämpft. Danach seht Ihr drei Röhren, die Ihr so schnell wie möglich mit der Superwaffe zerstört, da daraus Roboter kommen, die Euch mit Lasern beschießen. Der darauffolgende Mutant muß mit Bla-



GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

Sega Megadrive US

American Gladiators	119,-	Streets of Rage 2	129,-
Amazing Tennis	109,-	Pigskin Football	119,-
Batman Rj	109,-	King of Monsters	109,-
Battletoads	99,-	King Solomon	99,-
Blaster Master	105,-	Mick & M Global Gladiators	99,-
Chase HQ 2	99,-	NBA All Stars Challenge	99,-
Chester Cheetha	a.A.	Magician! Dizzy	99,-
Chiky Chiky Boy	99,-	Outlander	99,-
Double Dragon 3	99,-	Out of this World	119,-
Elementar Master	99,-	TMNT Hyperstone	109,-
Fatal Fury	119,-	The Humans	113,-
Flashback 12 Meg.	129,-	Tyrants	113,-
Future Zone	a.A.	Tiny Toon Adv.	99,-
Global Gladiators	99,-	Warsped	109,-
		Wolf Child	99,-
		Bubby	a.A.

Super Nintendo US

Arcus Spirits	119,-	Chester Cheetha	129,-
Alien 3	119,-	Lost Vikings	119,-
American Gladiators	a.A.	Mech Warrior	109,-
Bazooka	109,-	Out of this World	119,-
Bubby	a.A.	Road Runner	129,-
Batman Rj	109,-	Star Fox	119,-
Brawl Brothers	109,-	Sir Wars	119,-
California Games 2	119,-	Street Combat	119,-
Cool World	129,-	Super Conflict	119,-
Cybernator	129,-	Super Valis 4	119,-
Desert Strike	119,-	NBA Basketball TECMO	139,-
Dragons Lair	99,-	Super Ghoul's N Ghosts	89,-
Doomsday Warrior	109,-	TAZ Mania	124,-
F117A Stealth Fighter	a.A.	Terminator 2	119,-
Family Dog	119,-	Tom & Jerry	109,-
Fatal Fury	129,-	Toys	109,-
Inindo	129,-	Tiny Toons Adv.	a.A.
John Madden Football 93	119,-	Wing Commander	122,-

...und mehr. Preisliste anfordern!
Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 5883 Kierspe
TEL. 02359/6466 FAX. 02359/6266

de oder Hunter bekämpft werden, da es sonst Stunden dauern würde, ihn zu zerstören. Nehmt Euch vor dem roten Strahl in Acht. Die Schlange, die nach diesem Monster kommt, kann mit jeder beliebigen Waffe besiegt werden, es dauert jedoch sehr lange.

Danach kommt endlich der Endgegner „Das Gehirn“. Schießt zuerst die Arme ab, dann zielt auf die heranfliegende Biene. Wenn das geschafft ist, fällt das Ei zu Boden. Beschießt es solange, bis alles in Rauch aufgeht.

RUNDE 9 WALL

Laßt Euch in dieser Runde nicht von der Hintergrundgrafik irritieren.

Der Mittelgegner wird am einfachsten besiegt, indem Ihr ihn herankommen laßt, unter



ihm hindurchfliegt und mit der Schienenkanone die hinteren Geschosse abschießt. Dann fliegt Ihr nach vorn und ballert die Hände ab. Vorsicht, sie versuchen Euer Schiff zu rammen. Nun zielt Ihr nur noch auf den Punkt in der Mitte, bis der Mittelgegner zerstört ist.

RUNDE 10 VERSUS

Fliegt an dem „Etwas“ vorbei in einen Tunnel. Dort wartet erneut der Gegner aus Level 5 auf Euch, den Ihr hier aber nicht noch einmal besiegen

müßt. Verfolgt ihn, denn er fliegt bis zu einer riesigen Düse, und die müßt Ihr treffen. Aber seid dabei sehr vorsichtig, denn sie birgt ein feuriges Geheimnis!

Ist die Düse endlich zerstört, stellt sich Euch der finale Obermottz in den Weg. Zerstört erst eine Seite, dann die andere. Nun klappert er seine Beine aus und versucht, den Schacht hinaufzuklettern. Verhindert es, indem Ihr sein oberes Drittel unter Beschuß nehmt. Macht dies einfach solange, bis er in Rauch aufgeht.

ALLGEMEINE TIPS

Wenn Ihr am Anfang des Spiels, bei Stock Ship, 0 Leben einstellt, beginnt Ihr mit 100 Leben.

Ihr solltet die ersten vier Runden in einer bestimmten Reihenfolge anwählen. Zuerst Strite, dann Daser, Ruin und schließlich Air-Raid.

Stellt das Spiel zuerst auf „Easy“, da es in den späteren Runden sehr schwer wird.

Ihr solltet zusätzlich die maximale Anzahl an Leben einstellen.

Alle Waffen: Spiel pausieren, oben, rechts, A, unten, rechts A, C, links, oben, B, oben, weiterspielen

Lieferung frei Haus

GAME GEAR

Sonic	DM	75,50
Mickey Mouse		75,50
Donald Duck		75,50
Crystal Warriors		75,50
Indiana Jones III		85,50
Wonderboy		56,50
Shinobi		75,50

MEGA DRIVE

Sonic	DM	94,50
Sonic 2		94,50
Arielle		94,50
Talespin		94,50
Super Fantasy		
Zone		113,50
Grandslam		94,50
Chakan		113,50
Kid Chameleon		113,50
Tazmania		113,50

MASTER SYSTEM

Sonic	DM	94,50
Asterix		94,50
Olympic Gold		113,50
Populous		104,50
Mickey Mouse		94,50
Rescue Mission		29,50
Shooting Galery		29,50

SONDERAKTION

Light-Phaser	DM	59,50
Light-Phaser mit Rescue Mission oder Shooting Galery		84,50

SIKA ELECTRONIC

Harkortstraße 25
4030 Ratingen
Tel. 02102 / 41001

ZAPP GAMES

TEL. 06131 - 230492

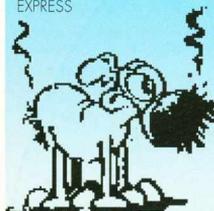
Too Hard to Handle

Sega Game Gear:

Defender of Oasis	79,-
Alien 3	79,-
Chakan	79,-
und vieles mehr...	

Gebrauchtspiele An- und Verkauf unter Tel. 06131/ 67 06 08

Wir führen desweiteren
SUPER NES, NEO GEO;
TURBO DUO, GRAFX &
EXPRESS



Sega Mega Drive:

Magnusset Multi (inklusive Umbau)	409,-
Rolo to the Rescue	119,-
Road Rash 2	119,-
Streets of Rage 2	99,-
Batman Returns	99,-
Chakan	119,-
Turtles*	129,-
Sunset Riders*	129,-
Mic & Mac*	129,-
Gods*	129,-
Megalomania*	129,-
Shinobi 2*	a.A.

* UMBAU IHRES MEGA DRIVES: NUR 60,-

Sie können alle Software spielen und jedes CD-Rom anschließen.

Mega CD US inklusive 6 Spiele	749,-
Mega CD inkl. Umbau	779,-
Hook	129,-
Chuck Rock	129,-
Roadblaster	139,-
Wonderdog	119,-

und vieles mehr...

ZAPP • ROCHUSSTR. 11 • 6500 MAINZ

BÖRSE GAMERS

■ GAME GEAR

Verkaufe Game Gear mit 3 Spielen, Adapter für 350 DM. Tel: 0257478574

Verkaufe Wonderboy, Shinobi, G-Loc, Mickey Mouse. Suche Sonici! Tel: 069/556417 Fragt nach Dirk (erst ab 7 Uhr)

Verkaufe: Ax Battler, Wonderboy, Dragon Crystal, Ninja Gaiden, Solitaire Poker für je 40 DM. Rainer Perlak, Berggasse 33, 6422 Herdstein 1. Tel: 06647/3020

Sega Game Gear mit TV Tuner, Netzteil, Akku Pack, AF-Kabel, 7 Spiele. Alles original verpackt und mit 3 Monaten Garantie. VHB 900 DM. Jan Stefan, Kilbackerstr. 5, 7566 Weisenbach 1. Tel: 07224/40441

Verkaufe Game Gear mit Columns für 600 DM, Psychic World (39 DM), Wonderboy (49 DM), Crystal Warrior (69 DM) – ganz neu! Tel: 040-5114448 Tausche auch

Tausche Chuck Rock, Crystal Warriors und The Lucky Dime Caper gegen Shinobi, W.B. The Dragons Trap und Out Run. Tel: 03905/444 ab 19 Uhr

Verkaufe Game Gear + 2 Spiele (Ax Battler + Columns) + TV-Tuner fast unbenutzt. VB 400 DM. Tel: 040/7390961

Verkaufe Wonderboy 1 45 DM und Columns 25 DM. Patrick Seidel, Schwarzbacherstr. 62, 4000 Düsseldorf 12. Tel: 021/296885

Verkaufe: Olympic Gold, G-Loc, Factory Panic, Shinobi, je 50 DM. Alle zusammen 175 DM. Fee Wegner, A-Paul-Weber-Str. 32, 2053 Gr.Schretstaken Tel: 04156/7208

Tausche/Verkaufe: Donald Duck, Columns, Wonderboy, Mickey Mouse gegen Wonderboy 2 oder ... pro Spiel 30 Fr. Florian Huber Tel: 045/213103

Klaus verkauft ein Game Gear + Columns + TV Tuner. Das ganze für schlappe 300 Marker. Ruft an unter 02151/779973

Suche Aleste und Griffin fürs Game Gear. Ich verkaufe G-Loc, Crystal Warriors, Super Monaco GP. Daniel Rajan, Alfred-Delp-Str. 27, 4780 Lipstadt. Tel: 02941/21818

Verkaufe/tausche: Sonic (jap) 15 DM, Joe Montana Football 45 DM, Lucky Dime Caper 45 DM, Wonderboy, Dragons Trap 55 DM Suche Marble Madness, Tazmania. Tel: 040/6567507 ab 19.30 Uhr

Suche GG-Spiele: Crystal Warriors, Slider u. Tazmania. Preis n. Vereinb. Andre Plaskowski, Walther-Rathenau-Str. 21, O-7250 Wurzen

Verkaufe oder tausche GG Spiele, Olympic G, G Super M. GP und Dragon Crystal. Tel: 09852/9514

Verkaufe: GG-Spiele Shinobi, Sonic, Castle of Illusion. Sehr preiswert! Tel: 02131/548132

Suche Game Gear mit ungefähr 5 Spielen für etwa 300-350 DM. Send an: Beni Huber, Parkweg 19, 6210 Sursee oder Tel: 045/215124 Danke!

Suche div. Spiele für GG. Bitte Auflist. m. Preisen zusammen. Melde mich umgeh. telef. o. schriftl. Thomas Dietrich, 3410 Northheim, Habichtsweg 7, Tel: 055551/1017

Verkaufe: GG-Spiele Wonder Boy (45 DM), Super Monaco GP (45 DM), Columns (40 DM) Olympic Gold (55 DM), Michael Ueberholer, Ernst-Bach-Str. 27, 5900 Siegen.

Verkaufe/Tausche: Donald Duck 60,- Wonder Boy 1 50,- Pengo 50,- tausche gegen Wimbledon Tennis, Super Kick Off, Shinobi II/ Martin Liebau, Tel.: 06631/6263

Verkaufe/Tausche GG Spiele: Shinobi, Olympic Gold, Putt+Putter, Crystal Warriors, Psychic W., Sonic, Joe M. Football, G-Loc, Mickey M., Wonder Boy, Super M., C., je 45DM. Roman von Rüden, Tel.: 02736/1386.

Verkaufe GG mit 10 Spielen, Adapter, für 600 DM. Ruft an ab 15.00Uhr. P.S. Spiele: Sonic I+II, Tazmania, Wonderboy, Donald Duck, Mickey, J.M. Football usw. Tommi Henning, Tel.: 04561/1001.

■ MEGA DRIVE

Suche alle Module für Sega Mega Drive. Tel.: 07325/4988

Suche billige MD-Module. Lemmings, Axe II, Quackshot, Kof Chameleon, Mickey I, Tazmania, Chuck Rock (bis 80 DM pro) Mirko Richter, Seydelstr. 4, 6502 Gera-Gusan

Verk./tausche Mickey I, Two Crude Dudes, Dragons Fury usw. Suche Gley Lancer, Immortal, PGA Golf, Smash TV, Alien 3 usw. Jörg Senf, Uhlstr. 13, 6500 Gera

Verkaufe Sega MD mit Arcade Power Stick und 10 Spielen (EA Eishockey, Quackshot, Wonderboy 5) FP 650. Thomas Reis, Bramheide 24, 4630 Bochum 7, Tel: 0234/263242

Verkaufe MD-Spiele Altered Beast, Alien Storm und Quackshot. Alle 3 Spiele 150 DM. Pörrch Ljubomir, Obere Bismarckstr. 101, 7000 Stuttgart 1. Tel: 0711/659387

Suche neue MD-Games z.B.: WWF, Sonic 2, Str. of rage 2, Humans, Verk. oder tausche u.a. RBl Baseball 4, Lemmings, NHLPA 93 usw. Tel: 02156/7042 Ralf ab 19 Uhr

Sega Mega Drive kaum gebraucht, 9 Spiele, Converter für Master, 2 Controller, 1 Joypad, 1 Action Replay und Buch 700 DM. Frank Förster, Zolhofstr. 1, 6700 Ludwigshafen Tel: 0621/ 621694

Verkaufe und tausche Mega Drive und Master System Spiele, 3-D Brille, Light Phaser Joystick 30,- 50 % unter Neupreis. Tel: 05252/82184

Verkaufe: Shadow Dancer, Monaco, Sonic, Wonderboy, EA Hockey und Golden Axe. Tel: 069/556417. Fragt nach Dirk (erst ab 7 Uhr)

Tausche Spider-Man, Ghoul's NG, S. Thunder Blade u. Altered Beast gegen Rollenspiele. Tel: Leipzig 0341/ 4114894 o. F. Fischer, O-7066 Leipzig, Am Kirschberg 23

3 gegen 1. **Tausche** 1 MD Spiel von mir gegen 3 GG Spiele von Dir. Suche auch Pro Module Codes. Interesse? Dann schreibe an: Mirko Schwelkar, Bahnhofstr. 37, 6474 Ortenberg 5

Verk. für MD: Shining I.t. Darkness (dt) 75 DM, Wonderboy 5 (dt) 85 DM, Gynoug (jp) 45 DM, Streets of Rage (US) 65 DM, Golden Axe (jp) 65 DM. Suche dt Super Nes + Mario für 190 DM. Tausche auch 3 MD Spiele + 30 DM gegen SNES. Tel: 09371/3703

Verk. MS-Konsole 150 DM, 25 Spiele: EA Hockey, Road Rush, James Pond 2, Buck

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.

9303

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 bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

DATUM/UNTERSCHRIFT

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

BLZ (steht auf Ihrem Scheck) Geldinstitut Konto-Nr.

Unterschrift des Kontoinhabers Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlungen leisten. Rechnung abwarten.

GAMERS Leserservice
Postfach 10 32 45
2000 Hamburg 1



Hallo Freunde

War das eine Nacht als Michael Jackson bewies - ER IST DOCH EIN MENSCH!

Millionen Menschen auf der ganzen Welt wurden Zeuge, als Michael vor laufenden Kameras sein Wohnzimmer betrat, um sich den Fragen seiner ausgewählten Interviewpartnerin Orpa Winfield zu stellen.

Mal ehrlich, hättet Ihr geglaubt, daß er als Weißer stolz darauf ist, ein Farbiger zu sein und unter einem Pigmentfehler leidet?

Ich jedenfalls nicht, es interessierte mich auch nicht sonderlich.

In Amerika ist das ganz anders, dort ist das Michael Jackson Interview immer noch das Medienereignis. Es gibt zwei Meinungen: Die einen meinen Michael hat die Wahrheit gesagt. Er ist Musiker, der zugegebenerweise erfolgreicher ist als seine Kollegen. Andere meinen, Alles Lüge! Das Interview war nur reine PR-Aktion, um das Album „Dangerous“ erfolgreicher zu machen.

Seit dem Interview verkauft Michael 30 Prozent mehr Platten.

Aber dennoch, für mich, als Fan hat sich in dieser Nacht nichts verändert, ich habe nur etwas über die Person Michael dazugelernt. Mir war es zugegebenerweise schon immer egal ob 3 oder 4 Lamas durch sein Wohnzimmer laufen. Ich liebe Musik und die von Michael Jackson ganz besonders und wenn es da Klatschreporter nötig haben sich Geschichten auszudenken um an seinem Erfolg mit zu verdienen, dann wird es uns in Zukunft egal sein und wir werden über DEREN Armseeligkeit lachen.

Andreas Heineke



Lenny Kravitz

„Are You Gonna Go My Way“

Habt Ihr auf MTV schon das absolut megaschillernde Video zu „Are You Gonna Go My Way“ gesehen? Sicherlich, denn solche Videos fallen auf. Gott sei Dank gibt es noch solche wie Lenny. Eure Eltern werden sagen „Ich dachte Jimmy Hendrix ist lange tot“ und vielleicht wird noch irgendein Schlaumeier was von John Lennon faseln. Laßt sie einfach -, wenn sie meinen sie kennen schon alles, haben sie diese Platte gar nicht verdient.

Gut, Lenny Kravitz ist ein Hippie, schreibt seine Songs alle selber, glaubt an Frieden, Blumen und Zigaretten ohne Filter und hat sehr wahrscheinlich sogar die kleine Vanessa Paradis verführt, aber sie hat es ja so gewollt, sonst hätte sie ihm ja nicht die



Hosen geklaut. Nachdem er ihr bei ihrem Riesenhit „Be my Baby“ (siehe Interview) geholfen hat, stellte Lenny sich nun endlich wieder für seine eigenen Songs ins Studio und sie sind brilliant geworden.

Mit „Are you gonna go my way“ sorgt er im Radio endlich mal wieder für Abwechslung und auch das leichte Knacken auf der gesamten Länge der CD drückt seine

Antihaltung gegen Neue Medien aus. Seine Texte sind liebevoll und romantisch handeln von Liebeserklärungen an schwarze Frauen, von Gott und vom Selbstvertrauen mit dem man ja immer noch am weitesten kommt. (Bevor ihr weiterlest, guckt Euch diesen geilen Pelzmantel an.)

STING „Ten Summoner's Tale“

Ein Sting Album braucht immer Zeit, man muß es häufiger hören und die Texte versteht man auch erst viel später.

Sting nennt man nicht umsonst den Intellektuellen Popmusiker. Noch nie fürchtete er Jazzausflüge oder komplizierte Songs.

Daß er trotzdem immer seinen Platz in den Charts und im Radio findet, verdankt er seiner Treffsicherheit, was Melodien



angeht. Die neue Single „If I Ever Loose my Faith in you“ ist genauso brilliant wie eingängig und ist bei weitem nicht mehr so depressiv wie das letzte Album „Soul Cages“. Während es da um den

Tod des Vaters von Sting ging, ist die neue CD wieder ein Popalbum geworden. Was man bei Sting eben unter einem Popalbum versteht. Flöten und Streicher gehören bei Sting ja schon so wie Keyboards bei anderen

S H U T U P

„It's raining men - Hallelujah“ dröhnt es zumindest immer noch aus einigen guten Discotheken. Mit „Relight my Fire“ und „Ain't nobody“ zählt es zu den Megadancefloohits der 80iger Jahre. Martha Wash heißt eine der beiden Weather Girls die jetzt ihr erstes Soloalbum vorlegt.

Nachdem sie maßgeblich am Erfolg von C & C Music Factory und Black Box betei-



A N D

ligt war, schaffte sie mit „Carry On“ ihren ersten Dancefloorhit unter eigenem Namen und legt mit „Give it to you“ schon den zweiten Danceknaller hin. Das schlicht mit Martha Wash betitelt Soloalbum beweist, was für einen Stimmenumfang man bekommen kann wenn man schon mit zwei Jahren in der heimischen Kirche trellert und was eine wirklich tolle Sängerin von den ganzen

Interview mit Vanessa Paradis

Andreas: Wie kam es denn eigentlich zu der Zusammenarbeit zwischen Lenny Kravitz und Dir?

Vanessa: Er hat mich angerufen und gefragt ob wir uns nicht mal treffen wollen, da er nächste Woch in Paris sei. Erst habe ich gedacht das ganze sei ein Scherz, aber dann kam er tatsächlich. Wir haben uns gleich toll verstanden und verabredeten uns ein zweites mal. Dann lud er mich nach New York ein und ich blieb 2 Wochen dort, um meine aktuelle CD bei ihm einzuspielen.

A.: Hattest Du denn schon fertige Songs im Gepäck als Du in N.Y. landetest?

V.: Nein, das brauchte ich auch gar nicht, da Lenny Kravitz sämtliche Songs komponiert hat und zusätzlich auch noch alle Instrumente gespielt hat.

A.: Heißt das, Du bist nur gekommen um die Songs zu singen?

Fühlt man sich da als Künstlerin nicht unterfordert?

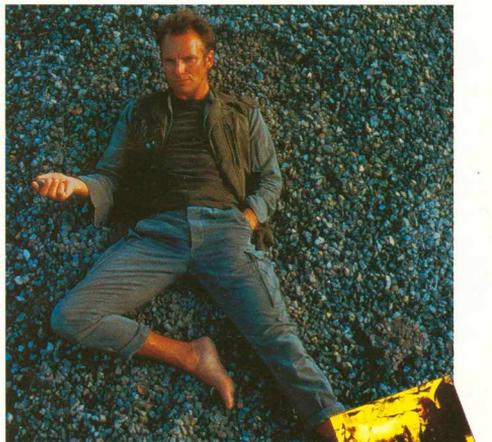
V.: Nein absolut nicht, da Lenny ein wunderbarer Songschreiber ist und er mir die Songs auf den Leib geschrieben hat, ich hätte das nich besser gekonnt.

A.: Wie hast Du Dich denn privat mit ihm verstanden, man sagt ja ihr seid ein Paar? Ihr passt ja auch ganz gut zusammen.

V.: Nein wir sind kein Paar, wir verstehen uns nur sehr gut, da wir über die meisten Dinge die gleiche Ansicht haben.

A.: Wolltest Du nicht eigentlich noch auf Tour mit Deinem Album gehen und welche Musiker wirst du mitnehmen?

V.: Wenn es noch im Frühjahr klappt, werde ich mit ganz jungen neuen Musikern touren, da die noch unverbraucht und hungrig sind, solche Menschen habe ich am liebsten um mich.



Popbands dazu. Wenn Ihr bei Euch in der Gegend einen Plattenladen mit Abspieltesen habt, gehet hin und höret „Fields of Gold“ oder die neue Version von „It's probably me“ und ihr seid Sting Fan auf ewig.

DANCE

No Name Produktionen a la Cathy Dennis unterscheidet.

Hip Hop mäßig begeistert mich immer noch das erste Album von Arrested Development oder die aktuelle Stereo MC's Scheibe aber schon gibt es einen neuen Knaller: „The Digable Planets“ Wer auf Hip Hop mit Jazz Einflüssen steht

ist bei Butterfly, Ladybug und DoodleBug genau richtig, mit ihrer frischen Art geben sie dem Hip Hop genau den richtigen Kick. Zur Zeit sind die Digable Planets noch ein echter Geheimtip, doch spätestens nach ihrer Tour im März werden sie sich ihre Fans erspielt haben. Hip Hop Hooray!

GAMERS CHARTS

Euren tierisch vielen Briefen verdanken wir nun die neuen Gamers Charts. Leider konnten aus den einigen hundert Zuschriften nur 5 gewinnen, die Sieger stehen unter den Charts. Die CD's werden zugeschickt.

Das nächste mal stellt Gamers Euch 5 super Dance Packets mit je 5 Maxi und Album CD's zusammen.

Alles was Ihr tun müßt: Schreibt Eure 5 Lieblings CD's, sowie den Künstler über den Ihr gerne mal mehr erfahren möchtet auf eine Postkarte und schickt diese an Gamers. Stichwort „Listen UP - Top 10“ Pöselddorfer Weg 13, 2000 Hamburg13.

Verlosung



1 (7) Bodyguard
Soundtrack



2 (1) Bon Jovi
Keep the Faith



3 (6) Die „4“
4 Gewinn

4 (4) Guns'n Roses – Use Your Illusion 1

5 (5) Michael Jackson – Dangerous -

6 (2) Boomerang – Soundtrack

7 (10) R.E.M. – Automatic For The People

8 (3) Prince – Lovesymbol

9 (8) Ugly Kid Joe – America's least Wanted

10 (-) Peter Gabriel – Us

Gewinner der Ausgabe 2/93:

Tina Schwanemann, Mathias Drude, Kaike Lausemann, Roland Hitz, Ingo Voges

Master System
GAME GEAR

TIPS & TRICKS



GAMERS
Special 2

MEGA DRIVE

TIPS & TRICKS



GAMERS

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
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Geburtsstag

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 Euroscheck

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

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!

VOR SCHAU

Nächstes Mal in GAMERS:

Das super CD-Special! Durch den umfangreichen Messebericht in dieser GAMERS mußte das angekündigte CD-Special leider entfallen. Dafür gibt's im nächsten Heft exklusive News über Mega CD.

Das nächste
GAMERS-Heft
erscheint am
21. Mai 1993



LONDON CALLING:

Im April findet die ECTS, einer der wichtigsten Spielmessen Europas statt. GAMERS wird wieder live dabei sein.

Sherlock Holmes

Vorbericht in GAMERS 4



alles Neu macht der Mai: frisch aus Segas Softwareschmiede: die neuesten Module – für Euch angespielt!

- „X-Men“ für Mega Drive: Heiße Comic-Action für coole Köpfe
- „Streets of Rage“ für Master System: nichts für schlappe Burschen
- „Fatal Fury“ für Mega Drive: besser als Street Fighter 2?
- „Captain America“ für Mega Drive: Sekt oder Sellers?

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
 Koordination: Sven Jakobsen
 Redaktion: Reza Abdolali, Julian Eggebrecht, Corsten Schmitz
 Graphik: Peter Kemmler, Marion Limbach, Kim Schimansky
 Bildredaktion: Sven Jakobsen, Sebastian Steek
 Marketing: Thomas Franzen
 Anzeigen: Ann-Katrin Schöel
 Tel.: 040 / 44 16 58-9, Fax: 040 / 45 42 90
 Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.1.1993
 Vertrieb: IPV Wendestraße 27-29, 2000 Hamburg 1
 Abonnements: Gamers - Leserservice
 Postfach 10 32 45, 2000 Hamburg 1
 Lithografie: City-Repro, Iglhaut GmbH, Münzstraße 11, 2000 Hamburg 1
 Druck: Kröger 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 zweimonatlich zum Einzelpreis von DM 6.-

Heiße Spiele

In der nächsten Ausgabe findet Ihr wieder die heißesten Spiele-Neuheiten für Eure SEGA-Konsolen.





Jetzt neu!

Infoservice

040/2270961

Mo.-Fr. 10.00 - 18.00 Uhr

Jetzt klingelt's aber: Ab sofort gibt's den SEGA Infoservice, den heißen Draht für schnellen Rat. Unter der Hotline 040/2270961 setzt es die brandaktuellen News, Tips & jede Menge Erster Hilfe ans aufgesperrte Ohr. Mo.-Fr. von 10.00-18.00 Uhr. Auf 10 exklusiven Leitungen für SEGA Megafreaks und solche, die's noch werden wollen.

Wie komm' ich mit Sonic in die zweite Ebene der vierten Welt? Ist denn die neueste Software schon da? Wieviel kostet die Mega Drive Konsole? Ganz einfach - den SEGA Infoservice anrufen und fragen! Oder schreiben an: SEGA Infoservice, Postfach 30 55 68, 2000 Hamburg 36. Jetzt aber wieder ran an den High-Score! Viel Vergnügen.

SEGA

Der Bessere gewinnt.



Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospiele Spaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Levels. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsole. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super... Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Maßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP © 1993. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß