

GAMERS

VIDEOGAME-ENTERTAINMENT MAGAZIN

**DAS
MEGA
MAG'**

**DIE SENSATION:
MICKEY & DONALD
IN EINEM SPIEL!**

**JETZT IM TEST:
SONIC & TAILS**



**WÄHLT EUER
SPIEL DES JAHRES '92**

SEGA

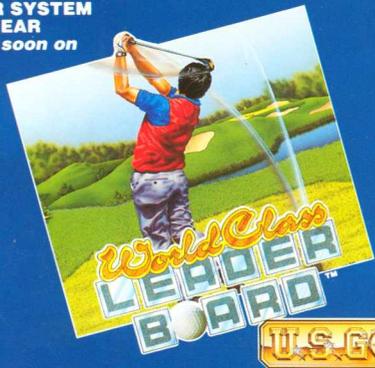
INFOS • AKTIONEN • TESTS • TIPS & TRICKS

Erste Infos zu Shinobi Zwei • Messebericht aus London • Sieben Seiten Sonic Special • Alles über Wrestling • Im Test: Alien 3, Trivial Pursuit, G-Loc, Bio-Hazard Battle, Rampart, Road Rash 2, Defenders of Oasis, Popliss, Team USA



the **best** **ACT** YOU CAN BE **fo**

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
Coming soon on
MEGA
DRIVE



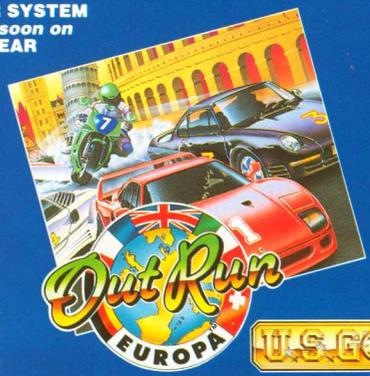
MASTER SYSTEM



Coming soon on
MASTER SYSTEM



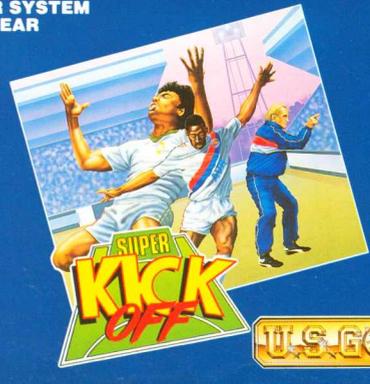
MASTER SYSTEM
Coming soon on
GAME GEAR



MASTER SYSTEM

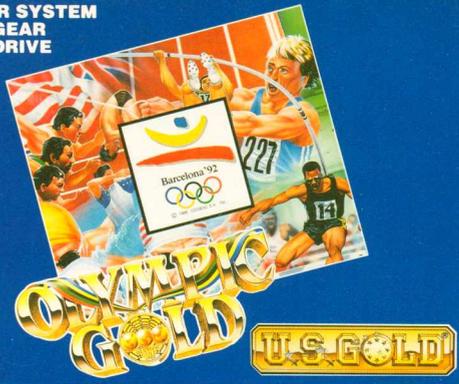


MASTER SYSTEM
GAME GEAR

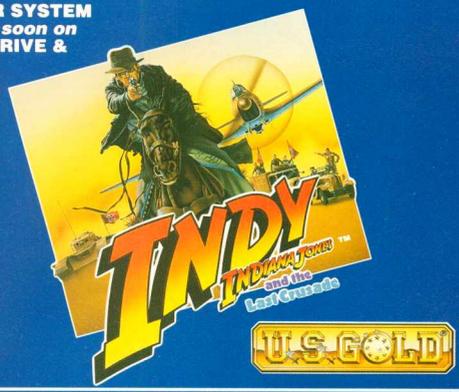


Y
 your **SEGA**™

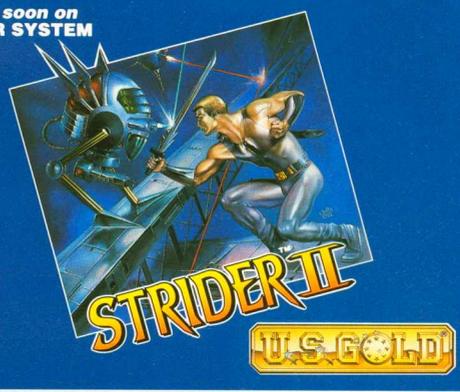
MASTER SYSTEM
 GAME GEAR
 MEGA DRIVE



MASTER SYSTEM
 Coming soon on
 MEGA DRIVE &
 GAME GEAR



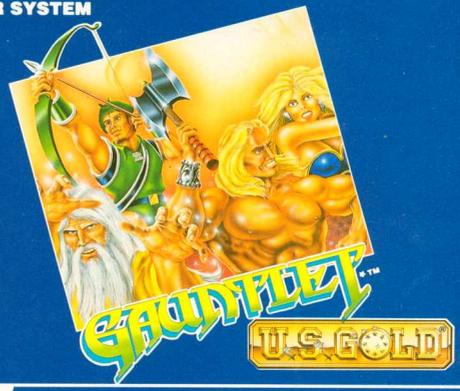
Coming soon on
 MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



OLYMPIC GOLD: © 1992 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. **WORLD CLASS LEADER BOARD:** WORLD CLASS LEADER BOARD™ © 1991 ACCESS SOFTWARE INC. All rights reserved. **PAPER BOY:** © 1990 TENGEN INC.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. **INDY:** TM & © 1990 LUCASFILM LTD. All rights reserved. (LFL), Indiana Jones, Indy, and LUCASFILM Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. **STRIDER 2:** © 1990, 1992 CAPCOM USA, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM USA, Inc. **GODFATHER:** TM and © 1991 Paramount Pictures. All rights reserved. The GODFATHER is a registered trademark of CAPCOM USA, Inc. U.S. Gold authorised user. **OUT RUN:** OUT RUN EUROPA™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. © 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. **HEROES:** © 1988, 1991 TSR, Inc., © 1988, 1991 Strategic Simulations Inc. **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE** and TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., and are used under license from Strategic Simulations Inc. All rights reserved. **GAUNTLET:** GAUNTLET™ © 1990 TENGEN INC.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. **IMPOSSIBLE MISSION:** © 1990 EPYX, INC. All rights reserved. **SUPER KICK OFF** © 1991 ANCO SOFTWARE LTD. All rights reserved.

FROM



A SERIOUS EXPERIENCE

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England Tel: 0044 021 625 3366.
 SEGA HELPLINE Tel: 040/2270961 10.00 - 18.00 An Werktagen

Zweimal Disney!

GAMERS
Exklusiv



Lesen bildet!

Die Videospiele-Geschichte muß neu geschrieben werden. Bei der jüngsten Zusammenarbeit von Sega und den Walt Disney Studios kamen zwei der besten Module zustande, die je auf Mega Drive und Master System zu spielen waren. In

der „World of Illusion“ gehen Mickey und Donald gemeinsam auf Entdeckungsreise durch ein Zauberland.

Egal ob Master System oder Mega Drive: Mickey bringt!



In der Halle: Tierische Stimmung und verschwitzte Joypads

Auf dem Master System ist Donald zwar nur Statist, doch was bei Mickey's zweitem Master-System-Abenteuer auf Euch zukommt, sprengt den Modulschacht. Weltexklusiv zeigt GAMERS Euch die ersten Bilder.

N
W
A
T

MODUL-NEWS

ALIEN 3	AYRTON SENNA	TRIVIAL PURSUIT	GALAHAD
36	54	90	77

Dezember '92

EDITORIAL



▲ Die BpJS schlägt zu: Spiele, die indiziert wurden, dürfen nicht beworben, getestet oder in Tips & Tricks genannt werden

HALLO GAMERS, willkommen zur sechsten Ausgabe! Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) darf Händlern verbieten, bestimmte Module an Jugendliche zu verkaufen und zu bewerben. Das betrifft auch GAMERS: Sollten wir über indizierte Spiele schreiben, ja sogar nur den Namen nennen, landen unsere Redakteure schlimmstenfalls im Kittchen. Vor kurzem hat es das Spiel mit dem Hubschrauber in der Wüste und das Spiel zum Film mit Sylvester Stallone erwischt. Über diese Module können wir auch keine Tips oder Kleinanzeigen mehr drucken – sorry, wenn Eure Anzeigen jetzt unvollständig erscheinen. Haltet Ihr es für sinnvoll, wenn Ihr von einer Behörde vor kriegerischen Modulen beschützt werdet? Oder könnt Ihr und Eure Eltern selbst abschätzen, welche Spiele „zu hart“ für Kinderzimmer sind?

EURE GAMERS-CREW

28

American Football

Prügelei um ein Fußball-Ei? American Football ist mehr! Strategie und Taktik entscheiden das Spiel. Unser Football-Report sagt Euch, was Ihr über diesen heißen Sport wissen müßt.

Auf einen Blick: Die Spieltests in dieser Ausgabe

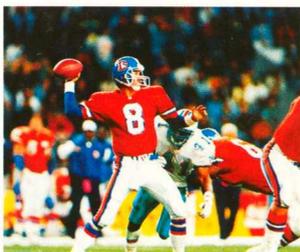
Titel	System	Test auf Seite
4 in 1	Game Gear	78
Alien 3	Mega Drive	36
Bio-Hazard Battle	Mega Drive	80
Chiki Chiki Boys	Mega Drive	96
Defenders of Oasis	Game Gear	53
Galahad	Mega Drive	77
G4Loc	Mega Drive	82
High Impact	Mega Drive	27
Indiana Jones	Mega Drive	52
John Madden Football '93	Game Gear	26
Lemmings	Game Gear	86
Lemmings	Master System	87
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	38
Mega-Lo-Mania	Mega Drive	56
Poplits	Game Gear	83
Rampart	Master System	95
Road Rash 2	Mega Drive	34
Sonic the Hedgehog 2	Mega Drive	40
Sonic the Hedgehog 2	Master System	44
Super Monaco G.P. 2	Game Gear	54
Talimits Adventure	Mega Drive	84
Taz-Mania	Master System	88
Team USA Basketball	Mega Drive	30
Trivial Pursuit	Master System	90
Universal Soldier	Mega Drive	76
World Class Leaderboard	Mega Drive	32
World Cup Soccer	Master System	33
World Of Illusion	Mega Drive	22
WWF Wrestlemania	Mega Drive	51



Seite 83: Poplits für Game Gear



Seite 53: Defenders of Oasis



Bill Maddox der Superstar der „Denver Broncos“

Mit Sonic ins neue Jahr

40

Sonic Zwei ist fertig - ab in den Ski-Urlaub!



SONIC 2 im Test

Am 24. November, dem Sonic 2sday (sprich Tuhsdäi, wie das englische Wort für Dienstag), kommt Sonics zweites Abenteuer in die Geschäfte. GAMERS hat das neue Spitzenspiel genau in die Mangel genommen. Nicht nur daß:

Drei unserer Leser hatten Gelegenheit, zusammen mit GAMERS die erste Fassung der Mega Drive-Version zu spielen und ihre kritische Meinung fünf Wochen vor dem offiziellen Termin kundzutun. Unser Sieben-Seiten-Sonic-Special mit Tests, Tips und der Auflösung unseres Wettbewerbs beginnt auf Seite 40.

- 4 News von der ECTS-Messe in London
- 10 Shorties: News aus aller Welt
- 12 Post: Briefe von unseren Lesern
- 18 Straßenfeger: Streets of Rage 2 im Preview
- 20 Master Mouse: Erste Blicke auf 's neue Mickey-Mouse-Modul
- 22 World of Illusion
- 26 John Madden 93
- 27 High Impact
- 28 Zum Thema: American Football
- 30 Team USA Basketball
- 31 Zum Thema: Dream Team
- 32 World Cup Soccer
- 33 World Class Leaderboard
- 34 Road Rash 2
- 36 Alien 3
- 38 Lotus Turbo Challenge
- 40 Sonic 2: Sieben Seiten Sonic-Sonderteil!
- 48 Top-Spiele 92: Wählt die Favoriten des Jahres
- 50 Zum Thema: Wrestling
- 51 WWF Wrestlemania
- 52 Indiana Jones and the last Crusade
- 53 Defenders of Oasis
- 54 Ayrton Senna: Jetzt auf dem Game Gear
- 56 Mega-Lo-Mania
- 58 TOP 5
- 76 Universal Soldier
- 77 Galahad:
- 78 4 in 1: Viermal Spielspaß in einem einzigen Modul
- 80 Bio-Hazard Battle
- 82 G-Loc
- 83 Poplits: Denkspiel mit allem Komfort
- 84 Talimits Adventure
- 86 Lemmings
- 88 Taz-Mania
- 90 Trivial Pursuit: Brettspielknüller in Deutsch
- 92 Listen Up: Andreas Heineke mit News aus der Pop-Szene
- 95 Rampart
- 96 Chiki Chiki Boys
- 98 Toys: Alles, was man sich zu Weihnachten wünschen kann
- 101 Lexikon: Zum Ausschneiden, Sammeln und Nachschlagen
- 105 Sidekicks: Neues Kino-Abenteuer mit Chuck Norris
- 106 Tips & Tricks
- 118 Börse: Kleinanzeigen von Lesern für Leser
- 128 Vorschau
- 129 Rückblick: Das gab es 1992 in GAMERS



Gefällt Euch dieses Heft? Was gefällt Euch nicht? Nur wenn Ihr Eure Meinung sagt, wird GAMERS Euch noch besser gefallen! Also, reißt die Seite aus dem Heft oder macht eine Fotokopie, füllt alles aus und schickt sie an die Redaktion. Aufgepaßt! - Wir suchen Euer Lieblingsspiel des Jahres! Bitte unbedingt angeben! Wir verlosen unter allen Einsendern ein SEGA System Eurer Wahl - plus die 10 besten Spiele des Jahres '92-entweder das Mega Drive, Master System oder den Game Gear mit TV-Tuner. Weitere Gewinne: 10 x Tracer von Philips, 1x Twinphone von Swatch, „Homeboy“-T-Shirts und Jacken, 5x Brettspiele vom Rumir's Magic Versand, 10 Action Replays, 50 Sonic T-Shirts, 10 Gamers Caps, 10 Gamers Sweat-Shirts und 1000 Gamers Anstecknadeln aus 925er Silber.

Zutreffendes bitte ankreuzen!

1 Welche(s) Videospiel-System(e) besitzt Ihr?

- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Sega Game Gear
- Nintendo Entertainment System
- Super Nintendo
- Nintendo Game Boy
- Atari Lynx
- Atari VCS 2600
- Atari 7800
- PC-Engine
- Neo Geo
- Ich besitze kein Videospiel

4 Was findet Ihr an einem Videospiel-System am wichtigsten?

- Farben
- Bewegungsabläufe
- Sound
- 3D-Effekte
- Spielvielfalt und -Anzahl
- Komplexität der Spiele
- Spielmotivation

2 Welche(s) Videospiel-System(e) wünscht Ihr Euch und wollt Ihr Euch demnächst kaufen?

- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Sega Game Gear
- Nintendo Entertainment System
- Super Nintendo
- Nintendo Game Boy
- Atari Lynx
- Atari VCS 2600
- Atari 7800
- PC-Engine
- Neo Geo

5 Welche Spiele-Typen mögt Ihr am liebsten?

- Action-Adventures
- Abenteuerspiele
- Action-/Ballerspiele
- Geschicklichkeitsspiele
- Rollenspiele
- Simulation
- Denk- und Tüftelspiele
- Sportspiele
- Strategie- und Taktikspiele
- Schach

3 Besitzt Ihr auch einen Computer? -Wenn ja, welches Modell?

- MS-DOS-PC/XT/AT/386er/486er
- Commodore Amiga 500/1000/2000
- Commodore CDTV
- Commodore 64/128
- Atari ST/STE
- Apple Mac
- Philips CD-I
- Besitze keinen Computer

6 Wieviel Geld gibt Ihr durchschnittlich im Jahr für Videospiele aus?

DM _____

7 Wieviel Spiele habt Ihr bis jetzt?

Anzahl _____

Habt Ihr Euer (Eure)

- (1) Videospiel-System(e)**
(2) Spiel-Modul(e) / (3) Gamers

- selbst gekauft **1** **2** **3**
 als Geschenk bekommen
 verschenkt

Spielt Ihr oder jemand aus Eurer Familie mit diesem Videospiel-System?

- Ja, ich persönlich - Alter
 Ja, andere Personen ab 14 Jahren
 Alter
 männlich
 weiblich
 Ja, andere Personen unter 14 Jahren
 Alter
 männlich
 weiblich
 Nein, keiner sonst

Welches ist Euer absolutes Lieblings-Spiel?

(braucht Ihr nur ausfüllen, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

Name
 System

Wie seid Ihr auf GAMERS aufmerksam geworden?

- durch Werbung im Fernsehen
 durch Werbung in Zeitungen/ Zeitschriften
 durch Werbung in Prospekten/ Katalogen
 durch Freunde
 am Zeitschriftenkiosk
 beim Videospielhändler im Kaufhaus

Wie informiert Ihr Euch über Videospiele-Neuheiten?

- beim Videospielhändler im Kaufhaus
 durch Werbung im Fernsehen
 durch Werbung in Zeitschriften
 bei Freunden
 durch spezielle Zeitschriften
 z. B. - Gamers

 Andere, Name der Zeitschrift
 Gar nicht

Bitte bewertet hier, welche der folgenden Rubriken in zukünftigen Ausgaben mehr, gleich viel oder weniger vertreten sein sollten.

Symbole für:

- mehr gleich viel weniger
- Shorties/Aktuelles
 Leserbriefe
 Story/Interview
 Test Master System
 Test Mega Drive
 Test Game Gear
 Tips & Tricks
 Nice to Have
 Toys
 Modul-Lexikon/Software
 Gesamtübersicht
 Poster
 PoP Musik
 Börse
 Zum Thema

Lest Ihr alleine die Gamers oder auch noch Mitglieder Eurer Familie

- bzw. Freunde oder Bekannte?
 Keiner sonst, ich alleine
 Ja, auch noch andere - wieviele

Über welche Produkte möchtet Ihr in Gamers noch informiert werden?

- Fernseher
 HiFi-Geräte
 Computer
 Welche Hardware? _____
 Software/Spiele _____
 Andere Videospiel-Systeme
 Welche? _____
 Autos
 Motorräder
 Jeans und Klamotten
 Sport-Ereignisse
 Sport-Kleidung und -zubehör
 Musik
 Welche, z.B. Gruppe, Sänger
 Kinofilme
 TV-Programme
 Bücher
 Beruf/Ausbildung
 Bank/Sparkasse
 z.B. Jugendkontos
 Trends In/Out
 Aufklärung
 Reisen, Erlebnistouren im In- und Ausland
 Computer-Camps
 Andere Infos? _____
 Interessiert mich nicht, ich will nur Videospiele

(braucht Ihr nur ausfüllen, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

Persönliche Daten

Name

 Anschrift

 Alter männlich weiblich
 Schüler Auszubildender

 Beruf, welche Berufsgruppe

AKTUELL

Spesen und kein Ende: Nach einem Besuch auf der CES in Chicago war GAMERS neulich in London unterwegs, um bei der European Computer Trade Show vorbeizusehen. Wie der Name schon andeutet, sind hier die Computer-Softwarefirmen (noch) in der Mehrzahl. Weit-



ECTS
6-8 September 1992
Business Design Centre
London

aus weniger Videospiele-Produzenten als in Chicago zeigten ihre neuen Produkte, doch diese europäische Schrumpfnummer hat einen Vorteil. Alle im Messebericht erwähnten Module werden auch bei uns offiziell erscheinen; die (höchst unverbindlichen) Veröffentlichungstermine gelten ohne Einschränkungen auch für Deutschland. Sega selber hielt es nicht nötig, einen Stand zu buchen und überließ den unabhängigen Spiele-Produzenten das Feld, von den denen lediglich Acclaim vermißt wurde. Das war insofern verschmerzbar, als daß beide Firmen ihre Weihnachts-Neuheiten bereits auf der CES in Chicago vorstellten (siehe Messebericht in GAMERS 4). Außerdem ersparte sich das Sega-Standpersonal Statements zu zwei unangenehmen Themen: Dem immer noch nicht erschienene Mega-CD und der jüngsten juristischen Schlappe mit Accolade.

ACCOLADE

Im Rechtsstreit zwischen Accolade und Sega bahnt sich eine Wende an. Anlaß der Zankerei war die Tatsache, daß Accolade munter seine eigenen Mega Drive-Module herstellte und nicht daran dachte, sie für viel Geld bei Sega in Japan fertigen zu lassen. In den USA verklagten sich beide Parteien munter gegenseitig; am 28. August verkündete der „Ninth Circuit Court of Appeals“ schließlich einen Punktsieg für Accolade. Nachdem Sega es zuletzt erreicht hatte, daß Accolade keine Module mehr verkaufen durfte, feiern die ehernen

Modul-Vorschau bis Mitte '93: Auf der Londoner ECTS-Messe glänzte Sega durch Abwesenheit, aber die englischen Firmen nutzten ihr Heimspiel. Domark, Virgin & Co präsentierten neue Titel für Master System, Mega Drive und Game Gear.



Trotz der Abwesenheit von Segalände gut mit Ausstellern gefüllt

WO IST M

Regeln der freien Marktwirtschaft eine Wiederauferstehung. Der Bann ist bis auf weiteres aufgehoben und Accolade darf wieder Mega Drive-Module produzieren. Das Urteil könnte noch weitreichende Folgen haben.

Am Accolade-Stand hatte die Belegschaft entsprechend gut strahlen, aber (noch) keine neuen Titel in petto. In den letzten Monaten war die Mega Drive-Produktion auf Eis gelegt worden; nach den jüngsten juristischen Ereignissen dürfen die Programmierer aber wieder zum Tageswerk zurückkehren. Ein sicherer Kandidat für eine Mega-Drive-Umsetzung könnte **Summer Challenge** sein, der Nachfolger zu (richtig geraten!) Winter Challenge. Die Sommersport-Version wurde auf PCs gezeigt und bietet acht neue Disziplinen, die mit vertrauter Grafik und ähnlichen Spielmodi ausgestattet wurden.

ACTIVE ENTERPRISES

Die ungewöhnlichste Mega Drive-Neuheit seit langem soll im Januar erscheinen. **Action 52** der amerikanischen Firma Active bietet 52 (!) Spiele auf einem 16-Mega-Modul (!!), das knapp 300 Mark (!!!) kosten soll. Die

Quetsch-Orgie soll dadurch möglich werden, daß bestimmte Grafik- und Sound-Routinen nur einmal gespeichert werden müssen und von allen Spielen genutzt werden. Wie's bei soviel Masse um die Qualität bestellt ist, bleibt abzuwarten. Der Hersteller räumt ein, daß neben zehn gehaltvollen Programmen überwiegend schlichte Spielelekt geboten wird. Man muß alleine die kreative Ausdauer würdigen, sich für 52 Spiele Namen einfallen zu lassen. Die Titelliste weist Schöpfungen wie „Beeps and Blips“, „Fuzz Power“ oder „Alfredo and the Fetucinis“ auf.



(o. links) International Rugby (MD)

(o. rechts) Pit-Fighter (MS)

(links) James Bond (GG)



und Acclaim war das Messegelände

ve". Auch bei **Steel Talons** (MD) wird auf 3D gesetzt; bei dieser Spielautomaten-Umsetzung stehen Hubschrauber im Mittelpunkt. Ebenfalls aus der Spielhalle kommen das Action-lastige Quersfeld-ein-Rennen **Road Riot** (MD) und **Paperboy 2** (MS, MD, GG), das neue Zeitungsstell-Dramen hinterm Fahrradlenker bietet. Ein echter Knüller steht im August für alle Master System- und Game Gear-Besitzer an: Domark will 8-Bit-Versionen des Spiels mit dem Hubschrauber in der Wüste veröffentlichen. Das kriegerische, nichtsdestotrotz recht anspruchsvolle Strategie-Actionspiel wird allerdings nur

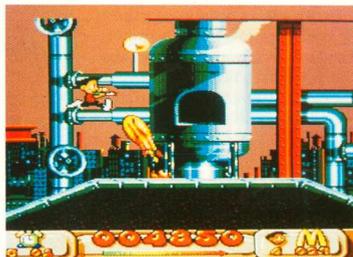
das Spiel zur „Der Pate“-Filmtrilogie, während **Strider II** neue Abenteuer des Actionhelden aus der Spielhalle verspricht. Einen ebenso ungewöhnlichen wie umfangreichen Mega Drive-Titel will U.S. Gold im Frühjahr nächsten Jahres veröffentlichen. **Flashback** ist ein Action-Adventure, das voraussichtlich in ein 16-Mega-Modul gepackt wird. Es handelt von einem Wissenschaftler, der die bemerkenswerte Entdeckung macht, daß alle wichtigen Politiker der Erde in Wirklichkeit getarnte Aliens sind. Polygon-Grafik mit fließender Animation und 3D-Effekten soll ebenso für Aufregung sorgen wie das Spielprinzip,

System auf den Markt kommen. Das an den Spielfilm mit Kevin Costner angelehnte Modul verspricht eine aparte Mischung aus Action und Rollenspiel. Robin und seine Kumpels bekämpfen mal wieder den bösen Sheriff von Nottingham. Für die Programmierung des Rächers der Enterbten sorgt Steve Lamb, der zuletzt Marble Madness aufs Master System umsetzte. Eine Game Gear-Version von Robin Hood ist ebenfalls geplant, wird aber nicht vor 1993 erscheinen.

Bleiben wir doch gleich beim Ausblick aufs neue Jahr: Virgin arbeitet bereits jetzt an einer ganzen Reihe von tafrischen Spielen. Vom putzi-

EIN SEGA?

Bond dürfte sich auf Master System und Game Gear hingegen etwas verzögern; im Gegensatz zur Mega Drive-Version werden diese Umsetzungen wohl erst Mai '93 erscheinen. Bleiben wir gleich beim Ausblick auf die heranreifenden Früchte des ersten Halbjahres 1993: Domark und sein amerikanischer Partner Tengen planen in diesem Zeitraum die Veröffentlichung



(o. links) **Robin Hood** (MS)
(o. rechts) **Mick & Mack - Global Gladiators** (MD)
(rechts) **Risky Woods** (MD)
(links) **Another World** (MD)



bei dem Ihr Euch mit anderen Personen arrangieren, wichtige Gegenstände kaufen und zahlreiche Puzzles lösen müßt.

VIRGIN

Neben Spiele-Neuheiten hatte Virgin auch einen neuen Veröffentlichungstermin für einen Titel auf Lager, den wir bereits in der letzten Ausgabe testeten: **Speedball 2** wird erst im Dezember für Master System und Mega Drive erscheinen. Ebenfalls haarscharf vor Weihnachten soll **Robin Hood** fürs Master

gen **Mick and Mack - Global Gladiators** schwärmen wir bereits im CES-Messebericht. Die grafisch tolle Mischung aus Action und Jump-and-Run kommt erst in ein paar Monaten offiziell in Europa heraus. Neben der Mega Drive-Version, die schon fast fertig ist, soll es auch Umsetzungen für Master System und Game Gear geben. Nur fürs Mega Drive ist das Action-Adventure **Another World** geplant. Diese verbesserte Umsetzung des gleichnamigen Computerspiels stammt vom gleichen französischen Programmiererteam wie U.S. Golds **Flashback**. Gewisse Ähnlichkeiten bei Grafik und Spielablauf sind deshalb nicht auszuschließen. In der Abteilung „ferner liefern“ plant Virgin außerdem eine Game Gear-Umsetzung vom Spielhallen-Klassiker: **Double Dragon Xtra**

Heinrich Lenhardt

folgender Module (in Klammern die Sega-Systeme, die mit diesem Titel bedacht werden sollen):

Formula 1 Grand Prix (MS, MD, GG) ist ein mächtig neues Autorennen, von dem noch nicht mal ein einziges Bildschirmfoto existiert. Hinter **Mig 29 Fulcrum** (MD) steht die 3D-Simulation des gleichnamigen russischen Düsenjägers; Domark spricht selbstbewußt von der „schnellsten Flugsimulation auf dem Mega Drive-

im Import für Leute über dem Alter von 18 Jahren zu haben sein, denn in Deutschland hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften beschlossen, die jüngeren von unseren Lesern vor diesem Modul zu „schützen“.

U.S. GOLD

Zwei Master System-Neuheiten sind für den Januar '93 anvisiert: **The Godfather** ist



Ninja Gaiden

Eines der besten Spiele für Segas 16-Bit Boliden Mega Drive ist seit Jahren Revenge of Shinobi. Verwunderlich, daß eine Fortsetzung noch nicht früher kam, jetzt aber ergriff man endlich die Chance und programmierte einen zweiten Teil. Ihr schlüpf wieder in die Rolle des einsamen Ninjas, der die Welt vor allem Bösen retten muß. Die Fortsetzung soll mehr Levels und mehr Kampfkunst-Techniken als das Original enthalten. In dieselbe Kerbe schlägt Ninja

Ninja-Schwemme

REVENGE OF SHINOBI II
UND NINJA GAIDEN FÜR
MEGA DRIVE



Revenge of Shinobi II

Gaiden, die Umsetzung eines populären Shinobi-Verwandten aus Japan, in dem Ihr shurikenwerfend und kletternd durch die Landschaft schleicht. Besonderes Merkmal von Ninja Gaiden ist die Story, die zwischen den einzelnen Levels erzählt wird. Welches Spiel dem Berufsstand der Ninjas besser gefallen wird, wissen wir noch nicht. Beide Module sind für das Frühjahr 1993 vorgesehen und werden dann in Konkurrenz baldmöglichst getestet.

Frühlings-gefühle

CALIFORNIA GAMES II
FÜR MASTER SYSTEM

Verblüffend, was man in Kalifornien nicht alles so anstellen kann. Games-Erfinder Epyx lies sich vom Erfolg der ersten Kalifornien-Spiele überreden und entwickelt einen zweiten Teil. Vier Disziplinen stehen zur Auswahl: Drachenfliegen, Surfen, Snowboarding und Skateboarding. Alles natürlich im typisch sonnigen California-Look. Fans des sportlichen Joypad-Um-Die-Wette-Quälens sollen Anfang 1993 zuschlagen können.



Drachenfliegen: Nur eine von vier Sportarten

Helga, mach die Strecke frei

ROAD RIOT FÜR
MEGA DRIVE



Große Autos auf schlammigen Strecken

Man nehme einen fixen Strandbuggy, packe Rennreifen drauf und montiere eine Kanone in den Motor. Vier von diesen Buggys stellt man auf eine gewundene, hügelige Strecke und sieht dann zu, als Erster ins Ziel zu kommen. Road Riot von Tengen verspricht ein actionreiches Autorennen zu werden, bei dem auch geballert wird. Jede der 11 Rennstrecken hat einen Gastgeber, in unserem Bild Helga aus der Schweiz. Tengens Road Riot soll Anfang 93 alle Mega Drive-Besitzer ordentlich mitreißen.



U L T R A K U R Z

Der englische Computer-Hersteller Amstrad will eine Kombination aus PC und Mega Drive, das sogenannte Terradrive, auf den Markt bringen. Damit ließen sich dann alle heißen Konsolen- und PC-Spiele an einem Gerät genießen.

Die Firma LDG/Softwarecorner aus Mannheim erhebt Patentrechte auf das Verfahren, Laser Discs als Spielemedium einzusetzen. LDG vertreibt zur Zeit Laser-Disc-Erweiterungen für PC und Amiga. Aus Mannheim ist zu hören, daß man Segas Pläne (siehe Gamers 4/92) stoppen will.

Konkurrenz für Action Replay Pro? In wenigen Wochen soll das Game Genie erscheinen, ein weiteres Moga-Modul für Mega Drive.



Die Chiki-Kids müssen noch ein paar Wochen warten

Da ging wohl unsere Spielfreude etwas mit uns durch: Gerade als der Test zu „Chiki Chiki Boys“ fertiggestellt wurde, teilte uns Sega mit, daß dieser Titel wohl doch noch einige Monate auf seine Veröffentlichung warten muß. Leider konnten wir den Test

Chiki Boys verspäten sich

nicht mehr auf eine spätere Ausgabe verschieben. Sobald die Chiki Chiki Kids offiziell zu haben sind, werden wir nochmal darüber berichten.

Demnächst offiziell!

Sega Europa bezieht sich, den einen oder anderen guten Titel aus Japan auch offiziell nach Deutschland zu bringen, darunter auch einige Import-Titel, die wir schon getestet haben. Die beiden Data East-Spiele „Super Fantasy Zone“ (Ausgabe 2/92) und „Two Crude Dudes“ (Ausgabe 3/92) sollen schon Anfang 1993 offiziell auf Mega Drive zu haben sein. Dazu gesellen sich auch zwei weitere Data East-Titel: Das Billiard-Spiel „Side Shot“ und der Action-Renner „Atomic Runner“. Auch das Action-Spektakel „Thunder Force 4“ naht noch Ende des Jahres in einer angepaßten Version. Auf Game Gear ist mit der deutschen Veröffentlichung von „Alien Syndrome“ (Gamers 3/92) zu rechnen. Hoffen wir, das Sega baldmöglichst weitere heiße Titel nach Europa holt.



PHILIPS

**D A S
ERSTE
M A L**

Nur für Jungs: Was Du

beachten muß, wie's

garantiert nicht schief-

geht. Und wie Du DAS

ERSTE MAL gewinnen

kannst. Alles mit dieser

Postkarte - ausfüllen

& abschicken - jetzt!

PHILISHAVE

TRACER



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!

SHINOBI-WAHL

Als Mega Drive-Einsteiger habe ich ein paar Fragen:

1. Welches ist nach Eurer Meinung das beste Spiel der Shinobi-Reihe (Shadow Dancer zählt mit)?
2. Ich komme immer wieder durcheinander: Welche Module kann man nicht ohne Konverter auf dem deutschen Mega Drive spielen, die amerikanischen oder die japanischen?
3. Welches Karatespiel für das Mega Drive könnt Ihr besonders (oder überhaupt) empfehlen?

Übrigens hat bestimmt kein Leser was dagegen, wenn Ihr endlich aufhört, alle Systeme durcheinander zu testen.

André Siegenthaler, Itzstedt

GAMERS ANTWORTE:

1. Eindeutiger Redaktionsliebling ist *Return of Shinobi* auf dem Mega Drive (auch unter dem Namen *Super Shinobi* bekannt).
2. Durch Importsperrern in den aktuellen Modulen laufen nur noch deutsche (beziehungsweise europäische) Module (also welche mit deutscher Anleitung) auf deutschen Mega Drives. Titel, die vor dem Sommer 1992 in USA erschienen sind, laufen meistens ohne Probleme, für japanische Module bräuchte man einen Adapter, da die japanischen Module eine andere Form haben. Wer ein Import-Megadrive (ohne deutsche Packung / Anleitung) hat, für den gilt das Ganze umgekehrt.
3. Wenn Du eine halbwegs anspruchsvolle Kampfsport-Simulation suchst, bist Du bei *Budokan* von Electronic Arts immer noch am besten aufgehoben. Soll es eher kurzweilige Klopfer-Action sein, wirst Du mit *Streets of Rage* glücklicher werden (dessen

zweiter Teil in Kürze fürs Mega Drive erscheint).

Das „Durcheinanderpurzeln“ von Tests verschiedener Systeme hat zwei Vorteile, die man nicht übersehen sollte. Zum einen lassen sich so bestimmte Spielegruppen besser zusammenfassen (z.B. Sport weiter vorne, Action geballt weiter hinten im Testteil). Außerdem gibt's immer häufiger Tests von zwei Versionen eines Spiels in einer Ausgabe, wo es sich wirklich anbietet, diese Titel dann auf einer Doppelseite zu präsentieren. Schließlich wollen wir das Heft nicht zweimal mit derselben Hintergrundstory pflastern, nur weil zwei Versionen an verschiedenen Ecken getestet werden.

STRASSENFEGER

Da ich mir in Zukunft ein Mega Drive zulegen will, möchte ich noch eine Frage stellen, die meinen Kauf beeinflusst, die meinen Kauf beeinflusst, die ich habe in mehreren Zeitschriften gelesen, daß das Spiel *Street Fighter II* für Super Nintendo erscheinen wird. In meinem Urlaub habe ich es oft auf dem Automaten gespielt und jetzt wundere ich mich, warum es *Street Fighter II* nicht auf Mega Drive gibt. Mit seinen Möglichkeiten dürfte es kein Problem darstellen, oder? Stoßt die Leute von Capcom doch mal an.

T.K. Blatt, Hagen

GAMERS ANTWORTE:

Street Fighter II gibt's tatsächlich für das Super Nintendo (kostet allerdings um die 160 Mark — Örks!). Technisch wäre es kein großes Problem, den Prügelhit auch fürs Mega Drive zu programmieren, aber der Hersteller Capcom hat bislang nur Module für Nintendo-Systeme veröffentlicht. Es gibt zwar

unbestätigte Gerüchte, nach denen Capcom allgemein über Sega-Aktivitäten nachdenkt, aber eine konkrete Ankündigung für eine *Street Fighter II*-Umsetzung ist leider nicht in Sicht.

VERWIRRRATOR

Ich finde Eure Zeitschrift super. Besonders die Tests sind sehr gut und übersichtlich. Ich besitze ein Mega Drive und habe zwei Fragen an Euch:

1. In *GAMERS 3/92* schreibt Ihr in einem Test über Terminator fürs Mega Drive: „...unmenschlich schwer, kaum zu schaffen“. Drei Wochen später lese ich in einer anderen Fachzeitschrift: „Der Mega Drive-Terminator ist selbst auf 'Difficult' viel zu schnell durchgespielt.“ Also, wie ist Terminator denn nun? Mega-schwer oder mega-leicht?

2. Gibt es eine lohnende Flugsimulation fürs Mega Drive? Was für eine Note hat das Spiel *Moonwalker*?

Christian Pardonner, Roth

GAMERS ANTWORTE:

1. Zum einen gibt es bei Terminator einen noch biestigeren Schwierigkeitsgrad als *Difficult* (namens „Very Hard“); zum anderen ist das Spiel nach übereinstimmender Meinung aller *GAMERS*-Redaktionsmitglieder alles, was nicht leicht. Bei der fertigen Verkaufsversion von Terminator gibt's reichlich fiese Stellen und die haben wir natürlich auch besprochen — weiß der Geier, was die lieben Kollegen da wieder mal „getestet“ haben.

2. *F-22 Interceptor* von Electronic Arts ist immer noch die beste erstzunehmende Flugsimulation fürs Mega Drive — alles andere fällt in die Kategorie „Action“. *Moonwalker* ist uns eine 3 - wert.

SYSTEMWAHL

Ich habe mich entschlossen, das Master System zu kaufen. Es ist doch nicht schlecht? Auch hätte ich ein paar Fragen:

1. Ist das Master System noch aktuell?
2. Wenn ich mir das Master System kaufe, welches Spiel sollte ich als Anfänger nehmen: *Wonderboy* in Monsterland, *Shinobi* oder *Sonic the Hedgehog*?

Christof Eidingler, A-Ebensee

GAMERS ANTWORTE:

Als „schlecht“ kann man das Master System nicht bezeichnen, aber das Mega Drive ist unwesentlich teurer, bietet wesentlich mehr Leistung fürs Geld und bessere Spieleneuheiten.

Ein wirklich gutes Einsteigerpaket ist das *Mega Drive Magnum Set*, bei dem vier ordentliche Spiele gleich mit dabei sind (Kostenpunkt: etwa 370 Mark). Wenn Du Dich doch für das Master System entscheidest, solltest Du Dir vor allem *Sonic zulegen*, aber die beiden anderen Titel sind auch sehr gut.

SYSTEMWAHL II

Ich bin am grünen, ob ich mir ein Mega Drive oder ein Master System kaufen soll. Normalerweise finde ich das Mega Drive besser, aber das Master System soll billiger sein (auch die Spiele). Aber auf dem Mega Drive kann ich auch die Spiele vom Master System spielen. Jetzt habe ich noch ein Problem. Ein Verkäufer sagte, daß es das Master System nicht mehr lange gibt oder keine neuen Spiele mehr produziert werden. Ich wollte mich erkundigen, ob das stimmt.

Florian Fuhrmann, Wilhelmshaven

ZIEHT EUCH WARM AN...

dynatex



Magical Quest (SNES)



Art of Fighting (Neo Geo)



View Point (Neo Geo)



Sonic II (MD)



Star Wars (SNES)



Super NES RGB

nur 249,- DM



NeoGeo mit 2 Joysticks und Spiel nach Wahl

nur 999,- DM



Magnum Set mit 2 Controllern und 4 Spielen

nur 349,- DM



Gods (MD)



HEY KIDS, FAHRT MIT MIR AB ZU DYNATEX!!!



Unser Ladenlokal im Brückcenter.
der Treffpunkt für Video-Spieler jeden Alters!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 02 31 52 15 53

LYNX
SHADOW OF THE BEAST
STEEL TALONS
SWITCH BLADE II
PINBALL JAM
NFL FOOTBALL
RAMPART

WORLD HEROES
LAST RESORT
SENGOKU II
NEO GEO SOCCER
WRESTLING

NEO GEO

Weitere Artikel a. Anfrage

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SWIV * STREET FIGHTER II
HOOK * NCAA BASKETBALL
MARIO KART * TURTLES IV
AXELAY * JIMMY CONNORS
DINO CITY * PARODIUS
FACEBALL * FINAL FANTASY III

Weitere Artikel a. Anfrage

SEGA OMEGA DRIVE

AQUATIC GAMES * ALIEN III
BATMAN II * CHASE HQ
SUPER WWF * MC KIDS
CRYING * ROAD RASH II
STRIDER II * SHINOBI II
TURTLES * MADDEN 93

Weitere Artikel a. Anfrage

GAME BOY

DIG DUG * XENON II
DR. FRANKEN * JETSONS
HIT THE ICE * TOM & JERRY
BOMB JACK * WRESTLE-MANIA II * MINJA TARO * SWAMP THING * ROCKY & BULLWINKLE * ULTIMA

GAME GEAR

STREETS OF RAGE
SONIC 2 * TAZMANIA
CHUCK ROCK * BATMAN II
WONDERBOY II
MONACO II * PAPERBOY

Weitere Artikel a. Anfrage

Dein Videospiele-Versand mit mehr POWER...



HIER GEHT DIE POST AB!

GAMERS ANTWORTET:

Sega denkt gar nicht daran, das Master System von heute auf morgen zu beerdigen. Doch langfristig gesehen sind hier Qualität und Quantität des Spielnachschubs schlechter als beim Mega Drive. Es ist zwar teuer und auch die Module kosten ein paar Scheinchen mehr als beim Master System, aber man bekommt dafür eine größere Auswahl an besseren Spielen geboten. Die dringende Kaufempfehlung der Redaktion: Einsteiger sollten dem Mega Drive den Vorzug geben.

ZWEITER BILDUNGSWEG

Kürzlich kaufte ich mir das Sega-Spiel „Where in Time is Carmen Sandiego“. Leider gab es dazu nur ein englischsprachiges Lexikon. Gibt es das Buch in deutscher Sprache und kann ich es über Ihren Verlag erwerben?

Lothar Lehming, Berlin

GAMERS ANTWORTET:

Wir hatten Euch gewarnt — ganz konkret in unserem Carmen-Test in GAMERS 2. Von dem Lexikon, das dem Modul beiliegt, gibt es keine deutsche Version. Das Spiel ist allerdings auch ohne diese Hilfe bewältigbar. Braucht man doch mal einen Tip, kann manchmal auch ein x-beliebiges deutsches Lexikon weiterhelfen.

ROTLICHT-BEZIRK

Ich habe mir vor ein paar Tagen den Game Gear zugelegt und bin total begeistert von ihm. Ich habe nur eine klitzekleine Frage zum Game Gear: Ist es normal, daß das rote Lämpchen anfängt zu blinken, wenn die Batterien ziemlich leer sind? Und dann wollte ich noch Wissen, was „Game Gear“ eigentlich übersetzt im Deutschen heißt.

Matthias Pfennig, Ahlen

GAMERS ANTWORTET:

Das Blinken ist ebenso normal wie gewünscht: Ist durch das Flackern warnt Dich der Game Gear davor, daß seine Batterie-Reserven auf dem Zahnfleisch gehen. Der

Begriff „Gear“ hat im Englischen eine Reihe von Bedeutungen. Eigentlich verwendet man ihn für ein Getriebe oder eine Gangschaltung, er kann aber auch für „Ausrüstung“ stehen. Die Englisch-Experten bei Sega haben den Namen Game Gear anscheinend nicht gewählt, weil er sonderlich viel Sinn macht — macht nichts; Hauptsache, es klingt cool.

SEGA KANN (MAN) EINPACKEN

Ich möchte mich zum Brief „Gleichberechtigung“ in GAMERS 4/92 äußern. Es gibt nämlich eine Game Gear-Tasche; einen Handkoffer für 59 Mark und eine Tasche für 29 Mark. Die Behälter sind von Nuby und man findet sie auf Seite 1147 im aktuellen Otto-Katalog.

Wo kann man das Spiel „Game Gear Wars“ kaufen?

Andreas Hempfling, Kronach

GAMERS ANTWORTET:

Danke für den Tip. Game Gear Wars ist ein japanisches Strategiespiel, von dessen Kauf wir wegen der Verständnisprobleme (...wie war das mit den Spielregeln?) abraten würden. Wenn Du Dich davon nicht beeindrucken läßt, dann solltest Du Dich an einen der zahlreichen Videospiel-Versandhändler wenden, die auch Japan-Importe anbieten.

ZEUGNIS

Super, endlich ein Sega-Videospiel-Magazin. Mußte ich natürlich sofort abonnieren (Prahll), und Ihr werdet von Ausgabe zu Ausgabe besser. Doch halt, was wäre ein Leserbrief ohne Kritik? Fangen wir am besten mal von vorne an. Titelbild: Vielleicht wären Fantasy-Bilder hübscher. Ist aber nicht so wichtig; wichtig ist er Inhalt!

Inhaltsangabe: Gelingen, besonders gut sind die Spieltele-Infos, wo steht, welches Spiel man auf welcher Seite findet — echt übersichtlich! Aktuelles: Ist nicht viel zu sagen. Schöne viele Screens-

hots, informativ, kurzum gut! Leserpost: Geil, wirklich überragend. Nur müßte Ihr in jeder GAMERS mindestens 6 Seiten abdrucken. Vorausgesetzt, Ihr bekommt genug Post. Was sonst noch sehr positiv auffällt: daß Ihr auf jeden Brief eine Antwort gebt; das ist nicht bei jedem Computermagazin so.

Leser-Hilparade: Wie wäre es mit „Top Ten“ statt „Top Five“, hört sich irgendwie besser an. Sieht auch interessanter aus. Ist jedenfalls informativer, was meine Meinung betrifft. Wie wäre es, wenn Ihr unter allen Einsendungen jeden zweiten Monat fünf Spiele von jedem System verlosen würdet?

Spieletest: Die Tests sind sehr gut. Aber warum gibt es nur ein „Minus“ (-) und kein „Plus“ (+) bei den Noten. Ich glaube. Ihr wart alle schlecht in der Schule. Bitte immer mit angeben, ob man den Spielstand, Punkterekorde etc sichern kann; ob mit Paßwort oder Batterie. Ich finde das ungeheuer wichtig.

Tips und Tricks: Brauch' ich nicht viel zu sagen. Obwohl ich persönlich es etwas unmotivierender finde, wenn ich nur durch schummeln weiterkomme. Muß aber drin bleiben; alleine schon wegen der vielen schweren Programme, die man ohne fremde Hilfe nicht schafft.

Nice to have: Muß nun wirklich nicht sein. Da solltet Ihr lieber CDs vorstellen. Lexikon: Super Rubrik. Warum nicht gleich sechs oder acht Oldies testen? Auf jeden Fall ein sehr wichtiger Bestandteil.

Börse: Wichtige Einrichtung. Kurzum gut.

Vorschau: Könnte vielleicht ein wenig informativer sein, aber im großen und ganzen gefällt's.

Zum Schluß noch eine Frage: Worin unterscheiden sich Super Monaco GP I und II wesentlichen voneinander, da ich mir eines der beiden Module fürs Mega Drive zulegen möchte.

Manuel Martin, Baunatal

GAMERS ANTWORTET:

Danke für Deine ausführliche

Analyse! Das Lexikon wurde in vielen Zuschriften lobend erwähnt und ist deshalb mittlerweile ein fester Bestandteil von GAMERS geworden. Auf zusätzliche „+“-Noten verzichten wir, damit die Wertungen auf einen Blick überkommen und man nicht erst großartig grübeln muß („Was war gleich besser; eine 3+ oder eine 2-“?). Von wegen „schlecht in der Schule“ (...Heinrichs Mathelehrer leidet heute noch unter Alpträumen).

Kauf Dir auf jeden Fall Super Monaco II; es hat ein paar Kurse mehr, etwas bessere Grafik und eine Batterie zum Speichern des Spielstands.

BOMBIX

Ich finde Eure Zeitung toll, besonders weil ich im Bereich der Videospiele noch ziemliches Greenhorn bin. Trotzdem habe ich eine Frage an Euch: Wo habt Ihr bloß die Bildschirmfotos von Asterix (GAMERS 1/92) her? Bei meinem Asterix-Spiel fand ich weder Bomben noch einen Vorspann.

Oliver Taylor, Düsseldorf

GAMERS ANTWORTET:

Die Bomben sind in der Verkaufsversion von Asterix tatsächlich nicht enthalten. Des Rätsels Lösung: Das Spiel war schon fertig programmiert und wanderte zum einen in unsere Redaktion zum Test, zum anderen zu den Machern der Asterix-Comics zum Absegnen. Die hatten dann die sinnvolle Anmerkung auf Lager, daß zu Asterix' Zeiten Bomben noch nicht erfunden waren. Kurzerhand wurden die Bomben deshalb gegen die Flaschen ausgetauscht, mit denen Asterix werfen kann. Die spielerische Wirkung dieses Extras ist identisch geblieben.

WAS BEDEUTET DER BRIEFKASTEN?

Ich finde Eure Zeitung super! Warum bringt Ihr die GAMERS nicht öfter heraus? Ihr könntet z.B. immer im Wechsel eine normale GAMERS und eine GAMERS Classic herausbringen, in der

ältere Spiele wie z.B. Super Shinobi oder Star Flight getestet werden.

Ich rege mich immer wieder auf, wenn ich die Mega Drive-Spieleanleitungen sehe. Neulich habe ich mir Toejam and Earl gekauft; ein paar Tage später hatte ich vergessen, was der Briefkasten bedeutet. Dank der unübersichtlichen Anleitung mußte ich alles nochmal durchlesen. Warum wird das Handbuch nicht übersichtlicher gestaltet (z.B. erst die englische Anleitung und dann die deutsche)?

Till Hannemann, Berlin

GAMERS ANTWORTE:
Wir versuchen die älteren Spiele durch unser Lexikon und gelegentliche Schwerpunkte (z.B. Rollenspiele in GAMERS 5) aufzuarbeiten. Deine Anregung ist aber nicht ohne. Was halten die anderen Leser von der Idee eines „GAMERS Classic“, in dem nur ältere Spiele besprochen werden?

FRAUENMANGEL

In den Leserbriefen war mir aufgefallen, daß alle Briefe von Jungs geschrieben worden waren. Auch bei den Gewinnern der Leserumfrage war kein einziges Mädchen. Daher meine Frage: Gibt es eigentlich weibliche Sega-Fans? Und wenn nicht, warum dann? Könnte es daran liegen, daß Mädchen meist auf Spiele mit putzigen Viechern stehen (z.B. Sonic oder Castle of Illusion)?

Monika Geblein, Marktgraitz

GAMERS ANTWORTE:
Wie dem auch sei; Briefe weiblicher Sega-Fans werden bei uns keinesfalls unterdrückt. Wir bekommen halt wesentlich mehr Zuschriften von Knaben, aber das kann sich ja ändern. Wo sind die Leserinnen, die am Joypad ihren Mann stehen?

WIRTSCHAFTSKRISE

Nach dem Neuerwerb eines Mega Drive habe ich nun einige Fragen an Euch:

1. Wann wird das von Euch bereits angekündigte Populous-Nachfolgespiel Powermonger erscheinen? Wann ist mit einem Test zu rechnen?
 2. Bei Besprechungen zu den Spielen Two Crude Dudes (Ausgabe 3/92) sowie Golden Axe II (1/92) wird auf den Titel Streets of Rage hingewiesen. Ist dieser mit Street Fighter II (Super NES) vergleichbar? Wie würde ein Test ausfallen?
 3. Existiert für das Mega Drive eine empfehlenswerte Wirtschaftssimulation?
 4. Wird Sim City auf Mega Drive erscheinen?
- Sigurd Hartmann, Eisenach

GAMERS ANTWORTE:

1. Powermonger ist schon überfällig; anscheinend haben die Programmierer noch ein paar Überstunden machen müssen. Sobald es fertig ist, wird's natürlich postwendend bei uns getestet.
2. Streets of Rage hat nicht so große Spielfiguren wie Street Fighter II, dafür den

abwechslungsreicheren Ablauf.

3. Noch nicht. Im Laufe des Jahres 1993 plant Microprose allerdings die Veröffentlichung der Mega Drive-Umsetzung von Railroad Tycoon, einem Eisenbahn-Strategie-Spiel, das auf PCs höllisch viel Spaß macht.
4. Vorläufig nicht.

VORZUG

Ich besitze ein Master System und hätte da ein paar Fragen.

1. Würde sich der Kauf von Sonic lohnen oder würdet Ihr Donald Duck vorziehen?
2. Wird es bald einen Adapter geben, mit dem man Game Gear-Spiele auf dem Master System spielen kann?

Sascha Gustke, Berlin

GAMERS ANTWORTE:

1. Beide Module sind Ihr Geld wert; müßte ich mich für eins von

ECKE MOTZ

Wo ist das CD-ROM? Was hält Sega auf, uns die nächste Generation der Videospiele in die Wohnzimmer zu stellen? Technische Probleme? Keine Software? Keine Lust? BORIS SCHNEIDER hat sich des Themas angenommen und die Lage beim CD-ROM sondiert – und absonderliche Geschichten gehört.

Im November hätte es soweit sein sollen: Nicht nur in USA, auch in Europa hätten die ersten MEGA-CD-ROMs mit vielen tollen Spielen in den Geschäften stehen sollen. Gut, bei Redaktionsschluß war erst Oktober, doch von CD-ROM war nichts zu hören, die Auslieferung ist, zumindest in Europa, mal wieder geplatzt. Nun muß man Sega hier in Deutschland eines zugestehen: Anders als die Kollegen von Sega USA haben sie uns nie das CD-ROM versprochen oder irgendeinen Termin angekündigt, an dem auch in deutschen Kaufhäusern die CD-Revolution beginnen könnte. Peinlich wird es nur in den USA, wenn dort nach dem vielen Presse-Rummel nicht ein paar Spiele auf Silberscheiben bei den Händlern auftauchen. Wo liegt das Problem? Ein Wort genügt: Software. Ohne tolle Spiele gibt niemand freiwillig zwischen 400 und 800 Mark (die Preis-Vorstellungen schwanken noch) für ein CD-ROM aus, das ohne Mega Drive (nochmal rund 300 Mark) gar nicht funktioniert. Während in Japan seit gut einem Jahr CD-ROMs surren, hat sich im Import nicht ein einziges Spiel finden lassen, bei dem wir gesagt hätten: Das ist toll.

Sega versuchte in den USA diesen Umstand auszugleichen, indem in einer Blitzaktion wichtige Hersteller von Computer-Software verpflichtet wurden, CDs für Sega zu programmieren. Der Sinn dieses Coups: Sega konnte den Journalisten erzählen: „Wir bringen Monkey Island, Ultima Underworld, Wing Commander, Kings Quest V“. Und die Journalisten schrieben die tollsten Dinge, was das CD-ROM alles können

soil – ohne je etwas von diesen Titeln auf Sega gesehen zu haben. Selbst die Sega-Demonstration auf der CES war „getürkt“. Auf der Videoleinwand liefen nicht Sega-CDs, sondern die Original PC-Spiele, denn die Programmierer hatten noch nicht mal mit den CD-ROMs angefangen.

Unter der Hand und mit dem Zusatz „Sega darf nicht wissen, daß ich Euch das gesagt habe...“ sagten uns Programmierer inzwischen, was Sache ist: Die Sega-CD-Versionen werden bei weitem nicht so toll wie erwartet, und sie kommen viel zu spät. Eine Firma hat angeblich schon gedroht, die Programmierung einzustellen, weil die Sega-Hardware viel zu langsam sei und nicht kann, was Sega den Programmierern versprochen hat. Bestes Beispiel: Der sogenannte „3D-Chip“, von dem mal die Rede war, ist kein echter 3D-Chip, sondern eine Art Anderthalb-D-Chip, der 3D ein wenig schneller macht, aber nicht wesentlich erleichtert.

Hier in Europa wird es dieses Weihnachten sicher keine CD-ROMs geben; hier setzen die Sega-Bosse nicht auf Versprechungen, sondern auf harte Fakten in Form von spielbaren CDs. Inzwischen könnt Ihr Euch die Spiele-Zukunft der CD in jedem Kaufhaus ansehen: an den Verkaufs-Ständen von Philips neuem CDI-System.

Boris Schneider

Was meint Ihr dazu? CD-ROM jetzt, oder auf Software warten? Briefe bitte an unsere Adresse:

MVL GmbH
Redaktion GAMERS
Pöselddorfer Weg 13
2000 Hamburg 13



beiden entscheiden, würde ich Sonic wählen.

2. Nein.

KALT ERWISCHT

1. Wird in der nächsten Zeit eine Eishockey-Simulation fürs Master System erscheinen?

2. Wenn nicht, wie gut ist Slap Shot?

Andreas Totzauer,
Landenbach

GAMERS ANTWORTE:

1. Vorerst ist keine Eishockey-Neuheit fürs Master System geplant.

2. So la la. Mit den Mega Drive-Eishockey-Modulen von Electronic Arts sollte man's lieber nicht vergleichen, aber schlecht ist es auch nicht. Notenmäßig liegt Slap Shot ziemlich genau auf einer 3.

AUFSCHLAG

Ich kaufe Euer Magazin regelmäßig und bin mit dem Inhalt immer recht zufrieden. Etwas vermisse ich manchmal, und zwar direkte Vergleiche der Spiele untereinander. Den Test der Rennspiele in Heft 2/92 fand ich sehr gelungen.

1. Ist mit dem Erscheinen des CD-ROMs damit zu rechnen, daß die Entwicklung neuer Module für das Mega Drive langsam einschläft?

2. Kann man damit rechnen, daß demnächst das Tennis-Spiel Wimbledon auch für das Mega Drive erscheint?

3. Wann wird Real Deal Boxing als deutsches Modul erscheinen? Im Gegensatz zu Heinrich Lenhardt bin ich nämlich Boxfan.

Andreas Broszeit, Hamburg

GAMERS ANTWORTE:

Nachdem es von Euch zu letzt viele Anfragen zu Rollenspielen gegeben hatte, widmeten wir den letzten Vergleichstest in GAMERS 5 diesem Genre. Deckt uns ruhig mit Anregungen zu weiteren Spiele-Schwerpunkten ein. Zu Deinen Fragen:

1. Nicht von heute auf morgen. Zum einen muß das CD-ROM erst mal in Deutschland erscheinen, zum anderen wäre Sega lebensmüde,

wenn man von heute auf morgen alle CD-losen Mega Driveler vernachlässigen würde. Falls sich das Mega-CD durchsetzt, kann es im Lauf der nächsten paar Jahre aber durchaus passieren, daß immer mehr Spiele nur auf CD erscheinen.

2. Sega plant keine Wimbledon-Umsetzung. Auf dem Mega Drive dürfen sich Tennisfreunde mit dem ganz ordentlichen Grand Slam Tennis trösten (Test in GAMERS 5/92). Im Lauf der nächsten Monate sollen außerdem einige weitere Tennis-Simulationen für diese Konsole erscheinen (z.B. André Agassi von Tecmagik).

3. Real Deal Boxing ist mittlerweile offiziell in Deutschland erschienen — hast Du schon Evander Holyfield aus dem Ring geknufft?

UMSETZUNGS-GLÜCK

Werden folgende Spiele auch für das Master System erscheinen: Sonic 2, Desert Strike, Kid Chameleon und Lemmings?

Andreas Paul, Meuselwitz

GAMERS ANTWORTE:

Drei Treffer, einmal vorbei: Kid Chameleon ist das einzige Spiel aus Deiner Liste, von dem im Moment keine Master-Version geplant ist.

DEUTSCHER MEISTER

Wir besitzen seit einiger Zeit ein Mega Drive, das uns viel Spaß und Freude bereitet. Besonders gerne spielen wir Sport-Games. Nun haben wir gehört, daß es ein Spiel mit Namen Bundesliga Manager geben soll, an dem wir großes Interesse hätten. Dieses Spiel wird für den Amiga 500 hergestellt. Kann man hoffen, daß dieses Spiel auch das Mega Drive übernommen wird?

Gerda und Ralf Söckel,
Duisburg

GAMERS ANTWORTE:

Ihr meint sicher das Computerspiel Bundesliga Manager Professional, das seit einem Jahr in den Software-Hitlisten für Computer ganz vorne steht. Offiziell ist noch keine

Mega Drive-Umsetzung angekündigt worden, aber man munkelt, das U.S. Gold mit einem solchen Vorhaben liebäugelt. Nichts genaues weiß man nicht, aber wir würden uns nicht wundern, wenn im Laufe des Jahres 1993 eine Mega Drive-Version dieses Fußball-Strategiespiels erscheinen würde.

RUF, AUTSCH!

Endlich gibt es eine Zeitschrift, auf die jeder Sega-Spieler gewartet hat. Nur wäre es toll, wenn es extra für die GAMERS-Hefte Sammelordner geben würde. Genauso fehlen Sammelmappen für die Lexikoseiten. Außerdem finde ich es nicht gut, daß man die Lexikoseiten rausreißen muß, wenn man sie sammeln möchte. Zwar könnte man sie kopieren, aber dann hätte man ja Schwarzweiß-Seiten. Wißt Ihr eine Lösung? Zum Schluß noch einige Fragen:

1. Wird es einen Game Gear 2 geben (wie Lynx 2 von Atari)?

2. Wann wird es wieder den Softline-Katalog und das Poster wie in 1/92 geben?

3. Wird es in GAMERS eine High Score-Liste und ein Comic mit dem Superheld Sonic geben?

4. Stimmt es, daß es für den Game Gear einen Videorecorder und eine Radio-Empfänger geben wird?

Stefan Amorello,
Düsseldorf

GAMERS ANTWORTE:

Danke für die Lexikon-Anregungen. Im Moment haben wir noch keine Sammelmappen-Pläne in der Schublade, aber wann sich mehr und mehr Lexikoseiten angehäuft haben, kommen wir vielleicht auf die Idee zurück. Zu Deinen Fragen:

1. Sega hat momentan keine Pläne für einen neuen Game Gear.

2. Poster gibt's seit der letzten GAMERS wieder; den Katalog haben wir zugunsten des ausführlicheren Lexikons entschummern lassen.

3. Vorerst nicht.

4. Klingt abenteuerlich, aber

beide Mal heißt die Antwort „Nein“. Einen Videorecorder kann man an den TV-Tuner anschließen, indem man das AV-Kabel für den TV-Tuner kauft. Damit läßt sich auch eine kleine Videokamera mit dem Game Gear verbinden.

RICHTIGSTELLUNG?

Ich habe mir alle Gamers-Hefte gekauft. Nichts hat mir mißfallen, bis Sie über Terminator für Mega Drive geschrieben haben. Daß man soetwas zusammenspielen kann, ist fast unmöglich. Mein Freund Jens Johann hatte auch schon einen Brief an Sie geschrieben, er wurde nicht veröffentlicht. Jetzt ziehen Sie sogar über Terminator auf Game Gear her. Ich will, daß Sie sich entschuldigen und die Sache richtig stellen. Lesen Sie überhaupt Ihre Post?

Andreas Denker,
Dillenburg

GAMERS ANTWORTE

Wir versuchen, jeden Eurer Briefe zu lesen, aber inzwischen sind es mehrere Hundert pro Monat. Wir stellen daraus zusammen, welche Fragen Euch bewegen, und beantworten diese im Heft. Da Ihr sicher pünktlich die nächste Ausgabe lesen wollt, können wir Euch meistens nicht persönlich antworten, sonst wären wir wochenlang nur am Briefeschreiben. Und da wir das Heft auch drucken müssen, dauert es immer einige Wochen, bis Eure Briefe in GAMERS erscheinen.

Nun zu deinem konkreten Problem: Der Brief von Jens war in unseren Post-Bergen nicht zu finden, ist aber hoffentlich mit der Frage von Christian Pardonner identisch: „Terminator“ ist tatsächlich so schwer. Hast du es selbst gespielt (und es war dir zu leicht), oder hast du bei den Kollegen ins Heft geguckt, die mal meinten, es sei zu leicht? Die haben nämlich inzwischen ihre Meinung geändert, und schreiben im Test der Game-Gear-Version, daß es schon immer in allen Versionen zu schwer war. Keine Schadenfreude: So etwas kann jedem mal passieren.

RAMPART™

"It's Medi-EVIL!.."



In "Rampart" können zwei Spieler gleichzeitig einen Zeitsprung zurück ins Mittelalter wagen. Sieben Runden explosiver, actionreicher Kämpfe, mittelalterliche Verwüstungen und drei Schwierigkeitsstufen garantieren ein aufregendes, anspruchsvolles und äußerst suchtverdächtiges Spiel.

SEGA™
Master System™

SEGA Vertrieb Deutschland - Sega Gesellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahn-Weg 53,
D-2000 Hamburg 76, Tel: (040) 229380
Österreich - 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

TENGEN
VIDEO GAMES

Sega and *Master System* are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
™ Atari Games. Licensed to Tengen, Inc. ©1991 Tengen Inc.

DOMARK

Segas neue Prügelorgie ist ein wahres Monster-Modul: vier Spielfiguren, sieben Level, Dutzende von Gegnern und satte 16 Megabit Speicherplatz — klingt doch gar nicht schlecht. GAMERS durfte als erste Zeitschrift Streets of Rage 2 anspielen.

Willkommen bei Streets of Rage 2! Hier sind die Straßen nicht mit Gold, sondern mit Schurken gepflastert, die von unserem Helden-Gespann ausgeknockt wurden. Nach dem



Blaze turnt geschmeidig an dem angeschlagenen Gegner herum

großen Erfolg der ersten Episode des Prügelepos ließ sich Sega nicht lumpen. Nach dem Motto „Wenn schon, dann aber heftig“ wurde Streets of Rage 2 begonnen, das Anfang '93 fürs Mega Drive erscheinen soll.

Das Modul wird nicht weniger als 16 Megabit Platz für Grafik und Programmdateien bieten — doppelt so viel wie beim ersten Streets of Rage. Auf dem Wunschzettel des Entwicklungsteams standen so viel Speicherplatz verschlingende Goodies, das der



Max ist nicht der Schnellste, aber wenn er sich mal zu einem Sprung auftrafft, dann knirschen die Kiefer umso heftiger

Straßenfeger



Wahl der Prügelknaben: Im neuen Duell-Modus treten zwei Spieler gegeneinander an

Auswahl bei den Spielfiguren: Zu Blaze und Axel, den Helden aus dem Vorgängerspiel, gesellen sich zwei neue Charaktere. Max ist ein etwas langsamer, aber besonders wuchtiger Muskelmann der wohlgenährten Sorte, während der kleine, flinke

Skate Hunter seine Schnelligkeit voll ausspielt. Augenfälliges Merkmal ist die verbesserte Grafik: Alle Spielfiguren und Gegner sind etwa eineinhalb mal so groß geworden! Das fröhliche Klappen und Gegner-durch-die-Luft-werfen kommt dadurch

tiefe Griff in die ROM-Kiste unvermeidlich blieb.

Was bekommt man nun für so viel Bares geboten? Zunächst einmal wird bei der Komplexität ein Zahn zugelegt. Geplant sind sechs ziemlich lange und grundverschiedene Level, die jeweils in mehrere Abschnitte mit wechselnder Hintergrundgrafik unterteilt sind. Ihr habt auch mehr

Max erreicht nicht ganz Sonic-Tempo, fetzt die Widersacher aber ganz schön flott über den Haufen



besser rüber. Technisch macht die Vergrößerungsaktion anscheinend keine Probleme; bei der Vorabversion, die wir spielen durften, war weit und breit kein Geflacker oder Gerucke in Sicht.

Zwei Spieler dürfen natürlich wieder zusammen los-spazieren, um die Unholde aufzumischen. Ein Kämpfer wird den anderen packen können, um ihn als menschliche Kanonenkugel auf die Gegner zu werfen. Es gibt auch einen neuen Duell-Modus: Hier vermöbeln sich zwei Spieler im Kampf Mann gegen Mann gegenseitig. Mit etwa 20 verschiedenen Kampftechniken und Bewegungen gehört Streets of Rage 2 zu den „intelligentesten“ Prügelspielen. Ihr müßt



Nimm dies, Du böses Gruselmonster

Eure Techniken sorgfältig wählen, denn die Gegner sind etwas härter als beim Vorgängermodul. Für jede Eurer Spielfiguren gibt es zwei spezielle „Special Attacks“. Es handelt sich um besonders umwerfende Angriffstricks, die einen dicken Haken haben: Sie kosten Euch ein paar Einheiten Lebensenergie.

Wer ändert eine Grube gräbt: Nehmt den bösen Buben ihre Waffen ab
Obergegnern im Regen bringt wenig Segen



Auch bei Streets of Rage 2 wird die Musik von kernigen Digi-Kampfschreien begleitet — genau das Richtige, um die nächste Ansage auf dem Anrufbeantworter aufzupeppen. Sega bastelt gerade an den letzten Levels; ein Test des vielversprechenden Prügel-Festivals folgt in der nächsten GAMERS.

Heinrich Lenhardt

The DOUBLE TROUBLE Video Game World!

Das Videospiele-fachgeschäft in Berlin:



Was bieten wir?:

Eine große Auswahl an MEGA DRIVE und Super NES Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.

Amerikanische Videospielzeitschriften wie GamePro, Electronic Gaming Monthly etc. Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln!

Vorbestellungen von Neuheiten gegen 10 DM Anzahlung möglich! Auch Ankauf bestimmter Spieltitel (nur MEGA DRIVE und Super NES).

Spieler erst TESTEN, dann KAUFEN!

Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!

Nutzen Sie unser Kundenregal. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:

Mo.-Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr, Do.: 15.00 - 20.30 Uhr,

Sa.: 10.00 - 13.00 Uhr, Langer Sa.: 10.00 - 15.00 Uhr.

Im übrigen: Wir verleihen jetzt auch Spiele!

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36, Tel.:

030/6188391. Fahrverbindung: z. B. U-Bahnhof Hermannplatz, dann in den 129er Bus, Station: Reichenbergerstr.

Kein Versand!

Double Trouble ... Deutschlands ältester und einer der größten Videospieleclubs für SEGA (Master System u. Mega Drive) u. Nintendo (NES u. Super NES) - ein Club für alle Wesen!

Fordern Sie noch heute Info-Material an (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen). Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816. Natürlich muß man kein Clubmitglied sein, um im Laden einzukaufen zu können!!

Wir bieten nicht immer das BESTE ... aber immer ÖFTER!

ZAPP

G • A • M • E • S

TEL. 06131 - 230492

Sega Mega Drive:

Magnum Set	369,-
Konsole ohne Spiel	269,-
Pro 2 Joypad	39,-
Arcade Powerstick	109,-
Action Replay Pro	149,-

Too Hard to Handle

NHLPA	
Hockey '93	119,-
Galahad	119,-
Aquatic Games	109,-
Capriati Games	109,-
Gemfire	139,-
Joe Montana '93 (12MGBIT)	119,-

Sega Game Gear:

Game Gear	279,-
Game Gear Plus	339,-
Monaco GP II	79,-
Chuck Rock	69,-
Wimbledon Tennis	79,-

Wrestlemania a.A.	
Talespin a.A.	
Arielle a.A.	
Sonic 2 a.A.	
Mic & Mac a.A.	

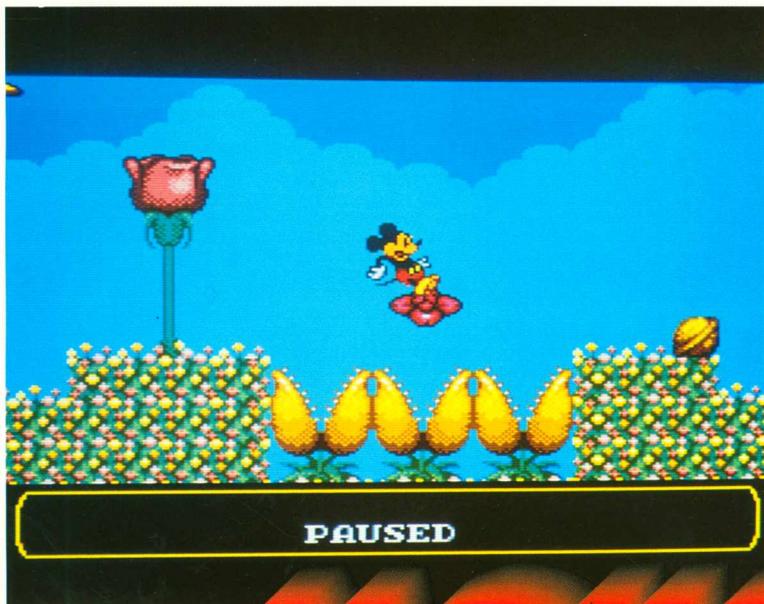


Wir führen auch:

SUPER NES
GAME BOY
NEO GEO
TURBO GRAFX

ZAPP • ROCHUSSTR. 11 • 6500 MAINZ

Nicht nur die Mega Drive Fans können sich in einem neuen Abenteuer mit Mickey und Co. vergnügen. Wir konnten exklusiv einen ersten Blick auf Mickey Mouse 2 für's Master System werfen.



Fleisch-fressende Pflanzen schnappen nach Mickey: Balancieren ist gefragt

MASTER SYSTEM MOUSE 2

Nachdem sich Mickey Mouse auch auf dem Master System als Kultspiel etabliert hat, scheut Sega nun natürlich keine Kosten und Mühen, um auch den 8-Bit Fans ein zweites Spiel mit dem Star des Disney-Clans zu bieten. Im Gegensatz zum 16-Bit Kumpan

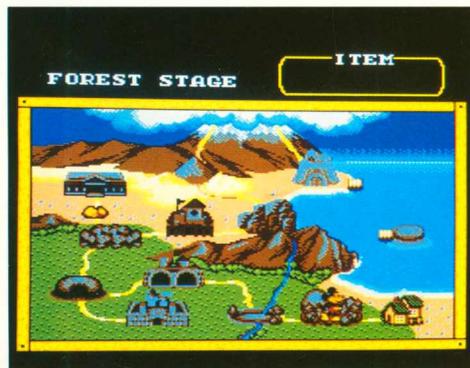
spielt hier Freund Donald keine tragende Rolle. Auch die anderen Entenhausener Mitbewohner Mickeys sind nicht dabei, denn sie wurden alle von einem brummelig bösen Zauberer in Monstren ver-

wandelt. Natürlich bleibt eine einzige, klitzekleine Rettungsmöglichkeit übrig: Wenn Mickey alle Zonen des hexenten Königreichs befreit und die Endmonster schlägt, verwandeln sich die Freunde, einer nach dem anderen, in ihre ursprüngliche Gestalt zurück. Insgesamt werdet Ihr also keine Umsetzung des Mega Drive Spiels erwarten können. Sega geht spielerisch auf dem Master System ganz neue Wege. Ähnlich dem ersten Teil wird ein Spiel geboten, das eher durch Umfang als durch 16-bitige Grafikorgien überzeugt.

Um Mickey mit seinen Fähigkeiten aus Teil 1 nicht ganz alleine zu lassen, haben die Sega-Programmierer einen tollen neuen Leckerbissen in petto: Der Mäuse-Star kann neuerdings Gegenstände nehmen, mit sich herumtragen, damit werfen oder sie an

anderen Stellen wieder abstellen. Diese famose Neuerung krepelt denn auch das Spiel komplett um: War Mickey 1 noch ein ganz normales Hüpf- und Springspiel mit kleinen Puzzles, sind im 2. Teil selbst komplexe Trickserien möglich. In einigen Levels müßt Ihr z.B. Kisten an einer Stelle nehmen und an eine andere Stelle platzieren, um an besonders hochgelegene Bereiche zu kommen. Auch Schalter und Ähnliches lassen sich mit einem geschickt platzierten Gegenstand dauerhaft umschalten.

Der Umfang ist zur Zeit noch nicht ganz klar, doch rechnen wir mit 13 Welten, die noch



Kartenzauber: 13 Welten im Überblick

einmal in viele, viele Levels aufgeteilt sind. In den Welten werdet Ihr alles finden, was das Videospieldesign höher schlagen läßt: Wälder, Seen, Wüsten, riesenhafte Gärten, Pyramiden und Geister-schlösser. Sogar abgedrehte

Extras, verborgenen Räumen und geheimnisvollen Gegenständen, die der Maus auf der Reise helfen. Schon jetzt konnten uns die vielen Feinheiten und Rätsel begeistern, die in der Vorversion stecken. Etwas verblüffend ist die Tatsache, daß viele der Grafiken und Ideen sehr deutlich an Spiele mit einem italienischen Klempner namens Mario erinnern, aber gut geklaut ist besser als schlecht

Mickey auf dem Mäuseklavier. Abgedrehtes in der Legowelt



Wie kommt Mickey an die Truhe?



Mit etwas Köpfchen und einem kleinen Faß...



...ist das Hindernis schnell erklommen



Hier gibt's kein Durchkommen für Mäuse



Schrumpel, schrumpf... Mickey's Magie

Welten, in denen Ihr im Legoland herumlauft, ferngesteuerte Flugzeuge sabotieren müßt und durch magische Türen in Parallelwelten flücht, enthält das zweite Maus-Modul. Damit auch die Langzeitmotivation nicht zu kurz kommt, ist Mickey Mouse 2 vollgestopft mit versteckten



Ägyptisch angehauchte Pyramiden im heißen Wüstensand

erfunden. Mickey Mouse 2 überzeugt natürlich auch durch ganz neue Ideen.

Neben dem riesigen Umfang wird das Disney-Wonemodul dank 4-MBit-Power mit brillianen Grafiken und Animationen protzen. Selten wurde die Farbpalette so ausgenutzt. Auch die Technik überzeugt: Nicht ein einziges Mal konnten wir das typische Flackern entdecken.

Sollte sich das bewahrheiten, was die Vorversion ver-



Schlangenfraß: Läuft Mickey weiter, landet er im Schlangemagen



Füttert die Schlange mit einem Apfel und schon schlummert sie friedlich



Wirbelige Winde: Mickey treibt in der Windhose ab



Der Rettungsanker: Haltet Euch einfach an der Pflanze fest



Mit Schaltern legt Ihr in der Pyramide den Weg frei - oder verbaut ihn...

spricht, könnte Mickey Mouse 2 das beste Spiel auf Segas 8-Bit Konsole werden. Spart also schon mal Euer Taschengeld oder bearbeitet die Eltern, denn kurz nach Weihnachten kommt der zweite Mäusestreich in die deutschen Kaufhäuser.

Julian Eggebrecht

Krabbelnde Krabben: Ist der Endgegner besiegt, erscheint Donald



WORLD

Mickey Mouse und Donald Duck gemeinsam in einem Videospiel? Sega macht's möglich. Wir testen exklusiv Sonics größte Konkurrenz beim Kampf um den Jump'n Run Thron!



Mickey und Donald im Land der Riesen

aus. Ihr seid zusammen mit einem Freund unterwegs und müßt fleißig Teamwork beweisen, um weiterzukommen. An bestimmten Stellen müssen die Beiden sich gegenseitig mit Wippen in die Höhe schleudern, an Seilen hochziehen, oder gar akrobatische

Zwei-Spieler-Spiele haben oft gewaltige Stolpersteine, die die Designer hier äußerst geschickt umschifft haben, beispielsweise mit dem genialen Seil-Trick: Gerät mal einer der beiden aus dem sichtbaren Bild, erscheint am Bildrand eine Sprechblase mit



Mickey hat Probleme mit dem monströsen, bösen Oberendgegner

Castle of Illusion, der gadenlos putzige Geschicklichkeits-Test mit Mickey Mouse, gehört immer noch zu den absoluten Spiele-Highlights. Mit World of Illusion bastelte Sega über ein Jahr am mit Spannung erwarteten Nachfolger. Außer gigantisch guter Grafik in bester Disney-Tradition protzt das Modul gleich mit den zwei berühmtesten Comichelden aller Zeiten: Neben Mickey Mouse wird auch Donald Duck ins Rennen geschickt.

Je nachdem, ob Ihr Mickey oder Donald wählt, müssen bestimmte Levelabschnitte auf eine andere Weise gemeistert werden. Den dritten und reizvollsten Lösungsweg bietet der Zwei-Spieler-Modus.

Kunststücke versuchen: Wenn Mickey Donald auf die Schultern steigt (oder umgekehrt) sind besonders hohe Hindernisse zu bewältigen. Im Ein-Spieler-Modus sind diese Stellen natürlich entschärft und auch alleine zu bezwingen.

einem Hilferuf. Laßt Ihr jetzt das Seil herunter, kommt der Partner wieder ins Bild geklettert. Sollte einer der beiden dennoch mal ein Leben lassen, wartet er an einem späteren Punkt des Levels auf den Wieder-



Puzzle im Bergwerk: Wie startet das Ding?



Timing ist der Schlüssel: Durch Auf- und Abspringen setzt sich die Drahtseile im Gang - es folgt eine resante Fahrt durch den Minenschacht



Puzzle für Zwerge: Wie geht's über'n Abgrund?



Hüpft einer der Beiden auf die Düse der Spraydose, kann der Andere bequem auf dem Gasstrahl wandern - Garantiert FCKW-frei!



Mickey mal virtuos auf dem Wolkenklavier



Technisch trickreich: Schattenspiele mit den Stars



Diät ade: Sahnetörtchen und Schokoladenmänner in Massen



Ich schau Dir in die Augen, Kleiner. Spinnereien...

OF ILLUSIONI

einstieg und muß erst vom Kollegen wiederbelebt werden.

Neben diesen neuen Fähigkeiten wurden natürlich die altbewährten Hüpfkünste der Maus übernommen. Rausgeflogen ist nur der Super-Sprung, der Gegner zum spontanen Platzen anregt. Da sich in World of Illusion alles um die magische Welt dreht, spendierte man den Helden ein magisches Tuch, mit dem Gegner einfach weggezaubert werden.

Los geht's im zauberhaften Wald, der gespickt ist mit herabfallenden Blättern, Raupen und Bohnenranken. Seid Ihr den Waldschratzen entronnen, fällt Ihr durch einen hohlen Stamm in ein Bergwerk voller Bösewichte und Spinnweben. Als Endgegner droht dann die dazugehörige Spinne, die schnell auf's Kreuz gelegt ist.

Zwischen den Levels findet Ihr magische Bücher, die Euch Zauberfähigkeiten verleihen: Buch Nummer Eins verrät den Trick, wie man einen fliegenden Teppich erscheinen läßt. Gesagt, getan und schon fliegen Maus und Ente durch

die Lüfte und kämpfen mit tückischen Windhosen.

Level Drei spielt in einer Bergregion, wobei Ihr im Donald-Modus auf reißend schnell dahintreibenden Stämmen reitet, als Mickey dagegen in ein übles Bergewitter geratet und zu zweit gegen rebellische Revolverhelden antretet.

Um alle Elemente abzudecken, fehlt natürlich auch



Donald hat schwer zu tragen

Peng, Du bist tot -- Kugeln gib't bei Disney nicht



Auf luftigen Abwegen: Magie macht's möglich

das Wasser nicht. Eingeschlossen in eine magische Luftblase treiben die beiden Entenhausener durch wild wabbelnde Was-

sermassen, kämpfen gegen Strömungen, reiten Schlauchbote und demolieren sogar eine komplette klassische Ruinenstadt.

Endlich dem kühlen Naß entronnen, schlüpft Ihr überraschend aus einem überdimensionalen Goldfischglas und findet Euch in der Welt der Riesen wieder. Nachdem diverse möblierte Abgründe

mit Hilfe von Spraydosen und Monsterlinealen überwunden sind, kommt Ihr in den Genuß einer Schokoladendose und eine Weihnachtskiste zu durchforsten. Beide Mini-



Der weiße Hai läßt grüßen: Unterwasser-Monster mit Biß



Zeit für eine Kalorien-Bombe: Im Schokoladen-Level lockt ein Marzipan-Boot zur Fahrt über den Milchsee



Keine Zeit für Naschereien: Wo ist der Ausgang?



Pech für Donald: Sein Bürzel ist zu groß. Was soll Mickey nur tun? Alleine weiterwandern? Donald im Stich lassen?



Echte Freunde helfen sich auch wenn's mal weh tut

WORLD OF ILLUSION



Atemnot ausgeschlossen: Zauberblasen in der Wasserwelt

Welten sind komplette Level, die vor Überraschungen nur so strotzen: Vom Ritt auf dem Marzipan-Schwan in Schokoladensoße bis zum vergifteten Mistelzweig passiert das ganze Weihnachts-Schlafenfortiment Revue.

In der vorletzten Welt, inspiriert von Alice im Wunderland, kommandieren Eure Zauberkräfte ganze Kartenspielen, die sich bereitwillig in den vorher unbegehbaren Weg legen und Brücken bilden. Abgeschlossen wird die Kartentrickserei durch ein kniffliges Würfelexperiment, das bei richtiger Benutzung den Weg ins finale Schloß freigibt.

Dort lauern noch einmal viele Gefahren und wilde Schattenspiele bevor Mickey und Donald vor dem mon-

strösen Herrn der magischen Unterwelt stehen. Der verblüffend an Kater Karlo erinnernde finstere Zeitgenosse macht Euch entsprechend schwer zu schaffen.

Neben all den spielerischen Feinheiten dürfte World of Illusion vor allem durch seine Grafik Aufsehen erregen. Die Farbpalette des Mega Drives wird hervorragend ausgenutzt; jeder Level bietet mehrere Abschnitte, die grafisch grundverschieden sind und immer wieder neue Höhepunkte haben. Neben den genialen Hintergründen verblüfft vor allem das Bewegte: Die Animation hat die



Wie geht's hier weiter? Nach oben. Donald geht auf der Wippe in Stellung



Ein beherzter Sprung auf die andere Seite: Naturkatastroph



Mickey klettert am Seil hinterher



Zum Ausruhen bleibt kaum Zeit: Trotz Palme kein Paradies

bisher beste Trickfilm-Qualität eines Sega-Moduls. Wenn unsere Helden z.B. ihre Waffe einsetzen, wirkt der Bewegungsablauf tadellos fließend. Geradezu unzählig sind die Animationsphasen und Gesichtsausdrücke der beiden Comic-Figuren; selbst wenn die beiden mal stehenbleiben, jagt ein Gag den anderen. Neben der famosen Grafik überzeugt das Spiel auch durch fulminante Soundorgien im süßesten Zeichentrickstil, die das eingebaute Soundmenü verdient haben.

Die Designer nahmen sich den Erfolg des ersten Teils zu Herzen und bieten nicht einfach nur ein weiteres Disney-Spiel, sondern einen neuen Meilenstein in der Jump'n Run Geschichte. World of Illusion

quillt geradezu über vor neuen Ideen und wäre auch ohne zwei-Spieler-Modus und getrennte Level für Mickey und Donald konkurrenzlos gut. Selbst Paßwörter für die gar nicht mal so einfachen Level, endlose Continues, Sprachausgabe, eine Spitzen-Intro und viele versteckte Gags und Extras sind mit Liebe in das ROM gebrannt worden. Mit all diesen zusätzlichen Gimmicks platziert sich der Überflieger mit Sonic 2 zusammen auf dem Thron der Hüpf- und Springspiele. Solltet Ihr zu Weihnachten noch einen Wunsch übrig haben, bekehrt den Weihnachtsmann unbedingt zu World of Illusion.

Julian Eggebrecht/
Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ **Geniale Fortsetzung des Hits, famose Ideen, konkurrenzloser 2-Spieler Modus, irre Grafik!**

GRAFIK **1** SOUND **2**

□ **An einigen Stellen könnte das Spiel etwas flotter und flüssiger sein. Die Steuerung ist nicht perfekt.**

NOTE

1

Genre: **Action**

Hersteller: **Sega**

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

TEST

MEGA DRIVE

Erst nach der Wahl eines Spielzugs wird der Ball freigegeben



Alle Jahre wieder gibt's ein Football-Update von John Madden. Lohnt sich die Anschaffung des 93er-Jahrgangs?

Mit den John-Madden-Titeln hält Electronic Arts seit zwei Jahren den Thron für Football-Simulationen auf dem Mega Drive besetzt. Die perspektivische Grafik und die weidli-

chungen der einzelnen Mannschaften wurden jetzt den jüngsten Statistiken der amerikanischen NFL-Teams angepaßt. Es gibt vier zusätzliche historische Teams, die in einem kleinen Veteranen-

turnier gegeneinander antreten können. Ein paar zusätzliche, arg genuschelte Sprachfetzen von John Madden sowie eine Handvoll neuer Animationen werden auf der technischen Seite dazugefügt.

John Madden Football verteidigt seine Spitzenposition knapp vor Segas drittem Montana-Modul (siehe Test in GAMERS 5). Aber ganz ehrlich: Wer Madden '92 hat, kann sich den Kauf von Madden '93 wirklich schenken. Für 120 Mark bekommt man lediglich aufgefrischte Statistiken und ein paar neue Animationsphasen geboten.

Schwach, daß den Programmierern innerhalb eines Jahres nicht mehr eingefallen ist. Electronic Arts bietet auch



Ein Blick aufs Hauptmenü: Sag mir, wo die Neuerungen sind...



keinen preisgünstiger Update-Service für Besitzer älterer Versionen an. Die neueste Inkarnation des Football-

JOHN MADDEN'S FOOTBALL

„GAMERS“ meint...

Blitzsaubere Football-Simulation ohne größere Schwächen. Technisch und spielerisch das Beste.

GRAFIK 2 SOUND 2-

Viel zu wenig Neuerungen gegenüber Madden '92

NOTE 1-

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



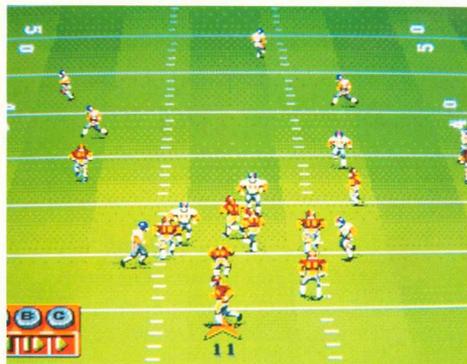
Ein Paß zum Liebhaben: Die Menge tobt, die Endzone naht



Der Touchdown ist vollbracht und wird statistisch seziert

che Ausnutzung aller drei Feuerknöpfe bei der Steuerung sind die wesentlichen Vorzüge, durch die Mitbewerber auf die billigeren Plätze verdrängt wurden. Und weil man mit einem so schönen Spiel eine ganze Stange Geld verdienen kann (weltweite Verkaufszahl: über 1 Million), ist es mittlerweile Tradition geworden, im Jahresrhythmus „neue“ Versionen nachzuschieben.

Hielten sich schon die Unterschiede des ersten John Madden zur 92-Ausgabe in Grenzen, so muß man die Veränderungen von 92 zu 93 mit der Lupe suchen. Spiel-



Spielzug-Analyse per Instant Replay

Klassikers lohnt sich nur für Mega Drive-Einsteiger, die noch keine Simulation dieser Sportart im Regal stehen haben. Wenn die Einfallslosigkeit bei den Programmierern anhält, wird sich der Hersteller hoffentlich weitere Madden-Aufgüsse ersparen.

Sieht man von Vergleichen zu den Vorgängern ab, bietet das Modul Spielspaß pur. Die übersichtliche Grafik ist ein Gedicht, die Bedienung erfreulich unkompliziert und durch die verschiedenen Team-Eigenheiten läßt sich der Schwierigkeitsgrad fast beliebig einstellen.

Heinrich Lenhardt

Über 1.500 Spiele in unserem Hauptkatalog

Das Geheimnis ist gelüftet:

Der Weihnachtsmann heißt Rumir!

Oberabgefahren:

— Weihnachts-
Plüsch-Turtle
DM 39,80



Unsere Tips für's Fest

Faszinierende Gesellschaftsspiele

— Um Reifenbreite	Spiel des Jahres 92	DM 42,—
— Quo Vadis	Verhandlungs-/Taktikspiel	DM 54,—
— Civilisation (deutsch)	Das Kultspiel	DM 78,—
— Risiko	Der Klassiker	DM 56,—
— Shogun	Das „etwas größere“ Risiko	DM 98,—
— Manta Manni	Satire, Satire, aber gut!	DM 44,—
— Ungeheuer Indiskret	Unser Partyspieltpit	DM 44,—
— Abalone	Der neue 2-Pers.-Klassiker	DM 54,—
— Der fliegende Holländer	Spielreiz vom Feinsten	DM 49,—

Fantasy/Science Fiction Brettspiele

— Heroquest	...damit fing alles an	DM 78,—
— Starquest	„Heroquest im Raumschiff“	DM 79,—
— Das Schwarze Auge	Gigantische Ausstattung!!!	DM 96,—
— Herr des Schwertes	Geniales Rollen-Brettspiel	DM 78,—
— Die Claymore Saga	Riesiges Fantasy Table-Top	DM 109,—

Achtung: Wir führen zahlreiche Erweiterungen für Heroquest und Starquest!

Komplette Rollenspielsysteme

— Schwarze Auge Basis	Das meistverkaufte System	DM 39,80
— AD&D Starter Set	Spieler+Spielleiterhandbuch	DM 76,—
— AD&D Vergessene Reiche	Die Welt für AD&D	DM 44,—
— Cyberpunk-Rollenspiel	Techno/Science Fiction	DM 48,—
— Ars Magica	Das beste Magie-Rollenspiel	DM 48,—
— Shadowrun	Mischung aus Fantasy/SF	DM 58,—

Megadrive

— Megadrive Magnum Set	379,—	— Game Gear Sonic Set	339,—
— Megadrive Sonic Set	319,—	— Game Gear + Columns	289,—
— Sonic II (Nov/Dez)	ca. 109,—	— Tuner f. Fernsehen	179,—
— Aquatic Games (Nov)	ca. 109,—	— Battery Pack	89,95
— Speed Ball 2 (Okt)	ca. 99,—	— Lemmings (Nov)	ca. 84,—
— Phantasy Star II	jetzt 89,—	— Sonic II (Nov)	ca. 84,—
— Phantasy Star III	jetzt 89,—	— Tazmania (Okt)	ca. 84,—

Game Gear

Einfach die gewünschte Anzahl eintragen und ab die Post...
...oder rund um die Uhr anrufen:

0 61 81 / 26 0 96

RUMIR'S MAGIC-Versand · Hospitalstraße 14 · 16 · 6450 Hanau 1

- JA**, ich bestelle die oben von mir eingetragenen Spiele und erhalte dazu natürlich meinen RUMIR'S MAGIC-Katalog bei Erstbestellung kostenlos ins Haus! Ich zahle per Nachnahme (zzgl.NN-Gebühr) Nur innerhalb Deutschlands. mit beiliegendem Euro-Scheck. Porto + Verp. DM 5,—
- NEIN**, ich möchte heute nichts bestellen, aber den brandneuen RUMIR'S MAGIC-Katalog lasse ich mir selbstverständlich nicht entgehen:
Her damit – und zwar für nur DM 5,— in Briefmarken per Umschlag.

Vorname

Nachname

Straße/ Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

TEST

MEGA
DRIVE

Mit weiten
Pässen
knackt man
leicht die
gegnerische
Abwehr



Super High Impact

American
Football von
der weniger
ersten Seite:

**Raufereien
stehen hier im
Mittelpunkt**

le, per Feuerknopf B schaltet man auf denjenigen wandelnden Kleiderschrank um, der dem Ball am nächsten ist. Die herb-humorige Note äußert sich in ein paar Fetzen Sprachausgabe (die Spieler werfen sich ein paar verbale Nettigkeiten zu), gelegentliche Schlägereien werden spontan veranstaltet (die sich im Options-Menü auch ausschalten lassen) und so manchen Akteur zerlegt es nach einem satten Crash in seine Ausrüstungs-Einzelteile.

Der humoristische Anstrich blättert aber schon nach einer Viertelstunde ab; auch das übertrieben simple Spielprinzip vermag niemanden auf Dauer zu fesseln. John Madden und Joe Montana haben angesichts dieser laschen Konkurrenz Grund zur unbeschwerten Heiterkeit.

Heinrich Lenhardt

Detailversessene Regeltgenauigkeit und realistische Sportatmosphäre gefällig? Wer auf solche Features Wert legt, der lese lieber gegenüber bei John Madden Football weiter. Super High Impact simuliert zwar im weitesten Sinne die Sportart American Football, nimmt sich dabei aber ähnlich viele Freiheiten heraus wie die Basketball-Balgerei Arch Rivals.

Nachdem Ihr Euch durch die Optionen gekämpft habt (Wahl der Mannschaften und des Spielmodus: Alleine oder zu zweit gegen den Computer bzw. alleine gegen ein Computerteam), geht's ins Stadion. Ihr seht das Geschehen von der Seite und spielt nach links bzw. rechts. Zur Wahl stehen je ein Dutzend Spielzüge in der Angriffs- bzw. Verteidigungsphase, was im Vergleich zu anderen Football-Modulen etwas mickrig ist. Ihr habt jeweils einen Spieler bei der anschließenden Ausführung direkt unter Joypad-Kontrol-

„GAMERS“ meint...

Football-Actionspiel mit ein paar netten Gags, schmüssige Musik, drei Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK
3-

SOUND
2

Schwächen bei Steuerung und Komplexität, kein Turniermodus. Keine Chance gegen Madden.

NOTE
4

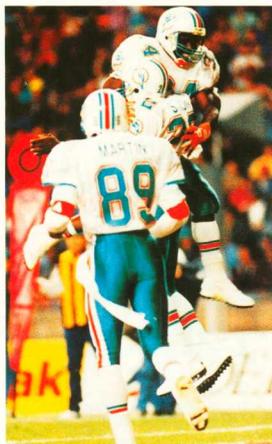
Genre:
Sport
Hersteller:
Flying Edge/ Acclaim

ca. Preis:
DM 120.-

American Football – die Pille für den Mann. Ein Sport der Gegensätze. Spektakuläre Aktionen auf dem Spielfeld wechseln mit Unterbrechungen ab, in denen Trainer und Mannschaft wie Schachstrategen die Taktik besprechen. Die Ruhe vor dem Sturm. Action, Athletik, Spannung. In erster Linie



Kein wildes Durcheinander, sondern taktisch geplant



Beim Touchdown freuen sich die Spieler mehr als Fußballer beim Elfmeter-Tor

allerdings Fun. Für Spieler und Zuschauer. Keine andere Sportart boomt in Europa so sehr, wie der teils intelligente Tanz ums 26 cm lange Ledere. Seit die milliarden-schweren Clubbesitzer der US-Profiliga NFL (National Football League) vor zwei Jahren das Touchdown-Fieber in die „alte Welt“ exportierten, feiert Football ein Siegeszug von Frankfurt über London und Barcelona. Stichwort: Weltliga. In Europa Top (36000 Fans bei den Heimspielen der Frankfurt Galaxy) in den USA ein Flop. Die verwöhnten Amis haben null Bock auf „Zweitliga-Niveau“.

Bedauerlich: ein Rechtsstreit um die Wahl des Ar-

FOOTBALL

Was in Deutschland die Bundesliga, ist in USA die NFL. Allerdings kicken die Jungs keine Bälle in Tore, sondern rempeln und rülpeln sich um Touchdowns und Feldgewinne. Wichtigster Mann: Der Coach, der die Mannschafts-Strategie festlegt.



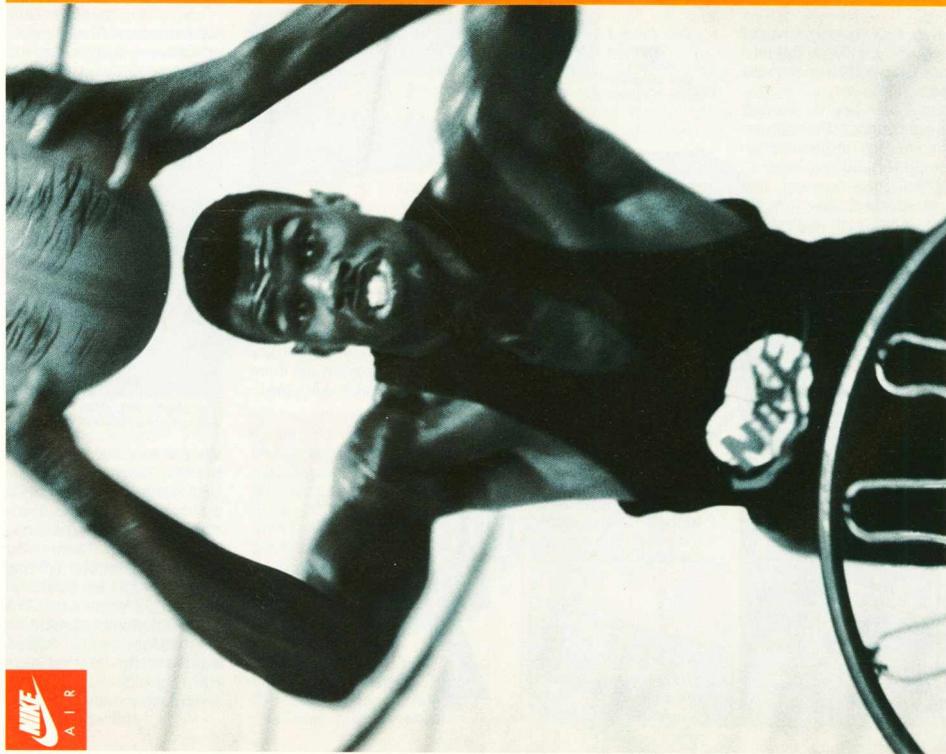
Breite Schultern, dicke Helme: Die gut gepolsterten Spieler gehen immer wieder aufeinander los; doch auch Köpfechen ist gefragt, denn Football wird auch mit dem Hirn gespielt.

beitsplatzes zwischen NFL-Spielergewerkschaft und den Club-Bossen legte die Weltliga auf Eis. Profispieler (Verdienst-Minimum 4 Millionen Dollar) dürfen Vereine nur mit Zustimmung der Besitzer wechseln. Diese „Leibeigenschaft“ verstößt allerdings gegen US-Arbeitsrecht – so

das kürzlich gefällte Urteil. Auf die Clubeigner kommen riesige Kosten zu. Vergleichbar mit dem internationalen Fußball-Business (Transfer-Zahlungen, Vertragspoker etc.). Aus „Rache“ und um die Kosten zu dämpfen, für die „NFL-Gentleman-GmbH“ kurzerhand die Weltliga ein-

Fazit: 350 Spieler arbeitslos, hunderttausende Fans stinksauer. Schade, aber Geld regiert eben auch die Football-Welt. Findige Sportmanager stricken aber schon an einem neuen Konzept. Euroliga – die Weltweite zu Dumpingpreisen. Die Mixtur: Zehn College-Jungs als „Entwicklungshelfer“ plus Bundesliga-Spieler aus Deutschland, Holland oder Skandinavien. In Hamburg, der neuen Football-Hochburg nach dem Verglühen der Galaxy, gibt's das erste Team. Die Blue Devils debütierten in einem Master-Turnier (3 Spiele) bereits vor über 25000 Zuschauern. Weitere Mannschaften sind in Gründung. Interesse auch beim frischen Deutschen Meister Düsseldorf Panthers. Bis das Euro-Ei ausgebrütet ist, muß der deutsche Football-Fan allerdings aus der „Konserven“ leben. Die TV-Sender Sportkanal und Premiere übertragen die NFL-Hits aus den USA.

Im Februar beim Superbowl-Endspiel entscheidet sich, ob die Titelverteidiger Washington Redskins das Double schaffen. 500 Millionen Zuschauer weltweit sind dabei. Ein Tip: Fragt Clubs in Eurer Stadt, wo und wann Superbowl-Parties steigen. Das Spiel auf mega-großen Leinwänden, Popcorn, Hotdogs, Fun. Wer die Vorbilder aus den United States of Football live erleben möchte, sollte zum American Bowl nach Berlin fahren (Termin: Mitte August). 1992 gabs dort die Miami Dolphins und die Denver Broncos.



SIE SIND SO KRAFTVOLL UND GROB
WIE DER PROFI-BASKETBALLER DAVID ROBINSON?



DANN BRAUCHEN SIE DIE NEUEN NIKE BASKETBALL-SCHUHE AIR BALLISTIC FORCE
MIT DER NIKE AIR®-DÄMPFUNG, DEM DYNAMIC-FIT-SYSTEM FÜR OPTIMALEN
KOMFORT UND EINEM VERSTELLBAREN GELENKBAND FÜR VERBESSERTE STABILITÄT.
SIE SIND KEIN DAVID ROBINSON? DANN BRAUCHEN SIE DIESE DINGE UM SO MEHR.

TEST

MEGA DRIVE

Die beste Werbung für den Basketball-Sport gab's bei der Sommer-Olympiade zu bewundern. Die amerikanische Mannschaft demonstrierte eindrucksvoll, warum diese Sportart in ihrer Heimat einen so hohen Stellenwert genießt. Leichtfüßig erspielte sich das US-Dream Team Gold und löste dank großzügiger TV-Berichterstattung ein neues Basketball-Fieber aus. Die Sportprofis von Electronic Arts



Aus schnellen Gegenstößen ergeben sich tolle Chancen

rat simuliert; auch bei den anderen 13 Nationalmannschaften (zusätzlich gibt's eine Weltauswahl) hat man sich Mühe bei den Spieler-Statistiken gegeben. Electronic Arts hat leider gegenp und nicht alle Olympia-Teilnehmer eingebaut: So kann man sich zwar Länder wie Frankreich oder Kanada herauspicken, aber die wackeren Deutschen (die immerhin das Viertelfinale in Barcelona erreicht hatten) fehlen leider. Von diesem

TEAM USA BASKETBALL

In Barcelona vernaschte das amerikanische Dream Team den Rest der Basketball-Welt. Seid auch Ihr für eine Goldmedaille gut?

lassen sich da nicht zweimal bitten und veröffentlichen jetzt das Olympia-Rückblickmodul Team USA.

Bei dieser „Neuheit“ handelt es sich augenscheinlich um einen leidlich umgemodelten Aufgub von „Bulls vs Lakers“. Grafik und Steuerung sind quasi identisch; der Doppelkauf lohnt sich selbst für

Das Dream Team in Aktion — der Gegner zittert schon



Mit gutem Timing bringt man die Freiwürfe im Korb unter

Schnitzer abgesehen sind die Regeln Olympia-gerecht: In den Vorrunden spielt jeder gegen jeden; danach geht es im KO-System mit dem Kampf um die Medaillen weiter. Vor jedem Spiel werden ein paar historische Informationen zu jedem Land eingeblendet — ganz hübsch, aber irgendwie fehlt am Platz. Der Griff zur Start-Taste zum Überspringen solcher Nachhilfestunden liegt sehr nahe.

Läßt man den Ärger über die deutlichen Ähnlichkeiten mit Bulls vs Lakers außen vor, ist Team USA eine sehr gute Basketball-Simulation. Tolle Steuerung, realistischer Spielablauf und viele Finesen können Sport-Fans begeistern. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, einen Zweispieler-Modus und individu-

Basketball-Fans kaum. Wesentlichster Unterschied ist die Tatsache, daß Ihr die besten Basketballer der Welt in einer Mannschaft steuert. Die Superstars werden mit ihren speziellen Techniken akku-



UNITED STATES OF AMERICA		PLAYER STATISTICS				
PLAYED	PTS	REB	AST	FT	FT%	
ROBERT	12	5	2	10	77.7	
BRADLEY	10	3	1	8	88.9	
JOHN	8	2	1	6	83.3	
JORDAN	6	1	1	4	75.0	
BEARD	4	1	1	2	50.0	
WILSON	2	1	1	1	100.0	
MILLER	1	1	1	1	100.0	
WALKER	1	1	1	1	100.0	
STOCKTON	1	1	1	1	100.0	

Die Qual der Wahl: Welche Ballartisten dürfen spielen?

elle Stärken und Schwächen bei den Teams. Wenn Ihr die USA wählt, habt Ihr es gegen die internationale Konkurrenz nicht ganz so leicht wie das „echte“ Dream Team. Wer Bulls vs Lakers noch nicht hat und sich nicht an Sprüchen wie „Die USA haben der Welt den Basketball gebracht — jetzt wollen wir mal sehen, was die Welt gelernt hat“ nicht stört, soll sich dieses Stehliche der Superstars zulegen.
Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Gelungene Simulation des Olympia Basketball-Turniers. Realistische Steuerung, reichlich Spielwitz.

Bulls vs Lakers-Wiederbelebung mit wenig Änderungen. Mannschaften nicht wie in Barcelona.

GRAFIK 3 **SOUND** 3

NOTE 2

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

Select Country, Player One

United States

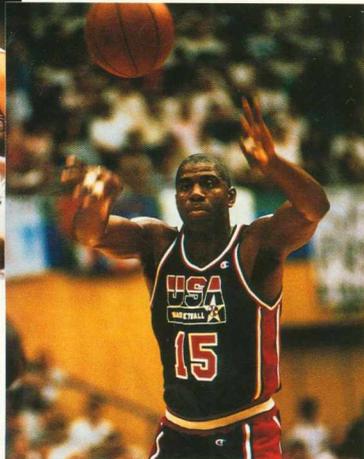
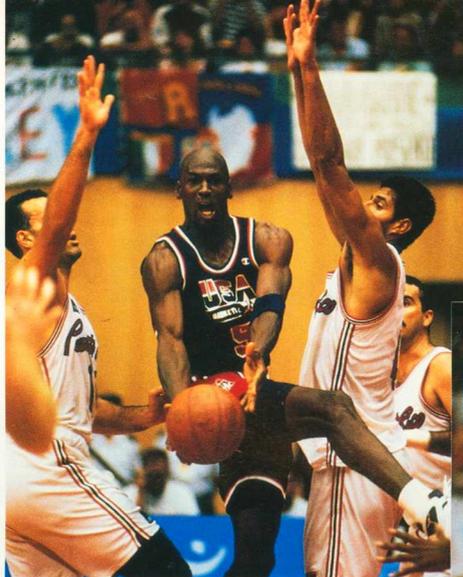
Press A to select country

Nach der Wahl Eurer Mannschaft auf dieser Landkarte...

Canada is the largest country in the world. Nearly percent of the country is virtually unsettled, and roughly half of the population lives within 100 miles of the U.S. border.

...folgt die Vorstellung der Nation inklusive Nationalhymnen-Dschingherassabumm

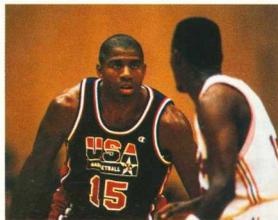
Bei den Olympischen Spielen in Barcelona war ihre Goldmedaille vorprogrammiert, so sicher wie das Gold in Fort Knox. Die Rede ist vom „Dream Team“, Amerikas Basketball-Profis.



DREAM TEAM

Rund 150 Millionen Dollar pumpen Sponsoren in das Unternehmen „Gold“. Das Ziel: Die Scharte, das nationale Debakel von Seoul (Bronze 1988) auszuwetzen. Dafür trat das Beste an, was die US-Profiliga NBA (National Basketball Association) zu bieten hatte. Lebende Legenden, allen voran der beste Spieler der Welt, Michael „Air“ Jordan vom Meister Chicago Bulls.

Der Big Shot, geboren am 17.2.63 in Brooklyn, New York. Mit 1,98m und 89kg gehört der Spielmacher zu einer neuen Spielergeneration. Klein, schnell, trickreich wie kein anderer. Markenzeichen: Für Mike scheinen Gesetze der Schwerkraft nicht zu gelten. Sekundenlang steht er in der Luft, bevor er den Ball in den 3,05m-hohen



Korb versenkt. Seine Flugkünste läßt sich der Modell-Athlet teuer bezahlen. Inklusiv Werbeeinnahmen praseln jährlich rund 21 Millionen Dollar auf Mikes Konto.

Die Kehrseite des Erfolgs: Kaum Privatleben, Mike geht einkaufen, wenn die Geschäfte offiziell geschlossen sind. Das hat nichts mit Starallüren zu tun. Mike: „In Houston/Texas bin ich einmal von 5000 Autogramm-Jägern fast totgetrampelt worden.“ Das Los eines Super-Stars, der in Chicago sogar Jesus an Popularität übertrifft.

Zum Ausgleich neben dem täglichen Training sucht Jordan deshalb die Ruhe und Einsamkeit auf dem Golfplatz. Handicap 9! Nach seiner Basketball-Karriere will er Golf-Profi werden.

Doch der „Alptraum Olympia“ für die Gegner wäre nichts ohne Jordans Mitspieler. Magic Johnson (Los Angeles Lakers), 2,14m-Riese Patrick Ewing (New York Knicks), Jordans Teamkollege Scottie Pippen oder der erfolgreichste Weiße, Larry Bird (Boston Celtics). Der Farmer-Junge aus

Indiana lag bei den Spielen zwar meist auf dem Bauch, schonte seinen lädierten Rücken. Ganze zwölf Minuten wurde „The Birdman“ eingesetzt. Nach dem Gewinn der Goldmedaille verkündete der 35jährige seinen Rücktritt. Letztes NBA-Gehalt: 7,1 Millionen Dollar. Bird: „Klar, solche Summen sind Wahnsinn.

Aber wenn Clubbesitzer sie bezahlen, soll man sie nicht daran hindern.“

Dabei kann der weiße Vogel kaum springen, läuft in einem merkwürdigen Stil übers Feld, ist fürchterlich langsam und hat die krummsten Finger der Liga. Wie schafft

der Mann das? Larry: „Ich werfe und treffe. Erklären kann ich's auch nicht.“

Nachfolger der Mega-Stars werden bei einer jährlichen Verlosung (Draft-Lotterie) in die Vereine delegiert. Der Abräumer 1992: Shaquille O'Neil. Der Bursche unterschrieb einen 10-Jahres-Vertrag, kassiert dafür 50 Millionen Dollar. Kopf hoch, Larry!

„Magic“ Johnson darf sich auch erlauben, den Rest des Teams zu kommandieren



WORLD CUP SOCCER '92

Ein Eckball
naht: Ge-
neralver-
sammlung
im Straf-
raum

Meisterlich oder Murks in Modulform? Eine neue Fußball-Simulation mußte in die GAMERS-Relegation.

Man kann seinem Master System nicht fünf Minuten lang den Rücken kehren, ohne daß es „Bäng!“ macht und wieder eine neue Fußball-Simulation erschienen ist. Nach zwei eher durchwachsenen Kicker-Beiträgen aus England (Super [von wegen!] Kick Off und Champions [guter Witz!] of Europe) schlagen jetzt die

seht Ihr das Spielfeld nicht von oben, sondern von der Seite. Die Steuerung ist unkompliziert. Der Ball klebt automatisch am Fuß eines Spielers, bis Ihr ihn wegkickt oder durch die Grätschattake eines Gegners verliert. Mit je einem Feuerknopf ballert man einen Schuß ab oder paßt den Ball zum nächsten Mitspieler. Das Ganze geschieht mit einem beachtlichen Tempo und ist vor allem wegen der Diagonal-Steuerung etwas pfriemelig. Mit einem Joystick bereitet das



Spielt bevorzugt die Knaben mit den besten Talentwerten an



Wer kickt wo? Die Formation wird Mann für Mann bestimmt



Japaner zurück. Sega präsentiert seine Interpretation des Tecmo-Spielautomaten World Cup Soccer.

Im Gegensatz zu den beiden Fußball-Konkurrenten

präzise Pässe weniger Probleme. Die Torhüter werden vom Computer gesteuert und sind kaum zu bezwingen. Mit Schrägschüssen in die Torecke hat man aber Chancen.

Schnelligkeit und Stärke des eigenen Teams hängen ganz davon ab, welche Nationalmannschaft man wählt. Während drittklassige Kicker entsprechend schlaff über den Rasen wandeln, hat man's mit Deutschland, Argentinien oder Brasilien am leichtesten. Neben dieser Teamauswahl wählt Ihr außerdem zwischen den Spielmodi „Normal“ und „Hard“. Vor jedem Match könnt Ihr die Aufstellung wählen und einzelne Spieler auf bestimmte Positionen versetzen. Jeder Balltreter hat bestimmte Stärkewerte in drei Kategorien. Spielt Ihr im Weltmeisterschafts-Modus, bei dem der Spielstand per Paßwort gespeichert wird, kommt ein witziger Gag dazu. Für jedes geschossene Tor darf man einen weiteren Talentpunkt in den Spieler seiner Wahl investieren. Bombt den schwächeren Gegner also in der Vorrunde den Kasten voll, um dann in der Endrunde mit ei-

ner aufgewerten Mannschaft die stärkeren Teams das Fürchten zu lehren. Die zweckmäßige Grafik wird nur selten durch erträgliches Sprite-Geclacker gestört.

Bei World Cup Soccer kommt man schneller ins Spiel als bei Kick Off und Konsorten. Der durch Gegrätsche und Gebolze bestimmte Spielablauf sorgt aber nur für gedämpfte Fußballer-Freuden; da helfen auch die vielen Optionen nicht. Für einen Zwischendurch-Kick ist das Modul aber ausreichend und nicht so frustrierend wie seine beiden Rivalen.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ **Nett-flottes Fußballspiel mit Turniermodus, Paßwort und unterschiedlich starken Nationalteams.**

GRAFIK 3- **SOUND** 4

□ **Übertrieben simples Gekicke mit wenig Finissen. Das realistische Fußball-Feeling kommt zu kurz.**

NOTE 3

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

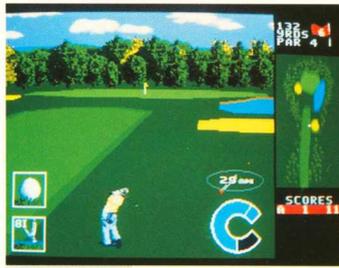


Qual der Wahl: Die einzelnen Nationalmannschaften bieten unterschiedlich gute Spieler, während die Trikotbestimmung ausschließlich ästhetische Motive hat



TEST

MEGA DRIVE



Bäume, Bach und Bunker: drei übliche Gefahrenquellen in Reichweite



Die Platzübersicht wird vor jedem neuen Abschlag eingeblendet

berücksichtigen und können die Flugbahn nach links oder rechts verziehen. Ihr könnt bei der Mega Drive-Version auch gegen Computerspieler antreten, wenn keine Kumpels greifbar sind. Nach der Wahl des Spielmodus (Schlag-, Punktwertung oder ein kleines Turnier) und des Platzes (vier Stück mit je 18

P	NAME	T	LEVEL
1	Belmich	11	AMATEUR
2	Das Babo	11	NOVICE
3	Lesepor	11	NOVICE
4	Mr. Dillip	11	NOVICE
	Plüchman	11	AMATEUR
	Reinold	11	NOVICE
	Reinholdy	11	NOVICE

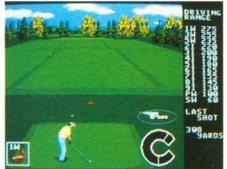
4 PLAYERS
GOLFLET
MEGA
HOLE
TEES

Bis zu vier Spieler können zu einer Runde antreten; für Computergegner ist gesorgt

Stationen einer Golf-Karriere: Erst brachte dieses Programm dem Master System bei, wie eine Golf-Simulation mit 3D-Grafik auszusehen hat. Wenige begeisterte Runden später bescherte es Game Gear-Besitzern die erste Adaption jenes edlen Sports für ihre Konsole und nun ist auch das Mega Drive an der Reihe — World Class Leaderboard gibt sich die Ehre. Grafisch sowie spielerisch wurde die Mega Drive-Version ordentlich verbessert.

Bevor Ihr dem ersten Grün entgegenstrebt, solltet Ihr das Options-Menü begutachten. Hier wählt man die Anzahl der Spieler (1 bis 4), gibt deren Namen ein und bestimmt

WORLD CLASS LEADERBOARD



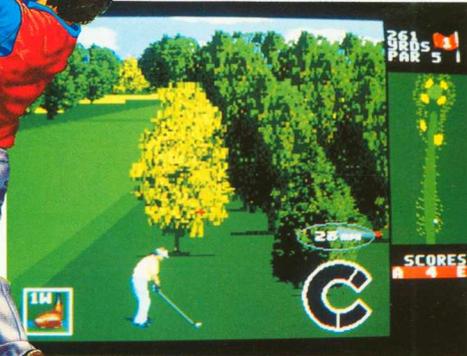
Auf der Driving Range trainiert Ihr die Schlaggenauigkeit

pro Nase einen von drei Schwierigkeitsgraden. Auf dem einfachsten Level sucht das Programm für Euch automatisch den richtigen Schläger aus. Außerdem hat der Wind keinen Einfluß auf die Ball-Flugbahn und alle Schläge fliegen schnurstracks geradeaus. Fortgeschrittene müssen hingegen den Wind

Löchern stehen parat) kann's endlich losgehen.

Durch geschicktes Feuernopf-Drücken müßt Ihr an der Schlaganzeige festlegen, wie weit und in welche Richtung der Ball fliegt. Schlägt man gemütlich vom Fairway aus, hat man für diese Festlegung etwas mehr Zeit, als wenn der Ball ins tiefste Rough holperte. Der Computer gibt auf Wunsch seinen Senf auf Englisch dazu (Hausnummer: „Ich würde jetzt

Alle Golfbälle fliegen hoch — und landen bevorzugt in Sandbunkern, Teichen und struppigem Gebüsch.



Viel Vergnügen: Zwischen Ball und Fairway macht sich ein Wäldchen breit

mit dem 5er-Eisen voll durchziehen“), wenn Ihr eine Hilfestellung braucht. Mittendrin läßt sich der eigene Spieler vorübergehend vom Computer steuern — praktisch, wenn der Ball wieder mitten unter den Bäumen landete.

U.S. Gold hat sich mit dieser Umsetzung Mühe gegeben. Neben der edlen, schnellen 3D-Grafik gefallen mir der neue Turniermodus

und die Computergegner. Bevor jetzt aber alle Sportfans mit gläsernem Blick das nächste Fachgeschäft stürmen, sollten sie PGA Tour Golf nicht ganz vergessen. Der Golf-Konkurrent von Electronic Arts ist grafisch und spieltechnisch schwächer. Dafür hat er den besseren Turniermodus, speichert Statistiken per Batterie und ist etwas leichter zu lernen.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Golf zum Gernhaben: Realistische Steuerung, intelligente Steuerung und praktische Optionen.

GRAFIK 2 SOUND 3-

Spielstände können nicht gespeichert werden.

NOTE 2
Genre: Sport
Hersteller: U.S. Gold
ca. Preis: DM 120.-



Vergiß den Sturzhelm nicht! Mit Knüppel- und Ketten-Einsatz beseitigen die Road-Rash-Motorradcracks den zähflüssigsten Verkehr.

Rash aber zur Asphalt-Routine. Vor etwa eineinhalb Jahren wurde diese flotte Mischung aus Action- und Rennspiel veröffentlicht, die sich dank guter Steuerung und fetziger Landstraßen-duelle zum Dauerbrenner mauserte.

Wenn sich ein Modul besonders gut verkauft, ist bei Electronic Arts die Fortsetzung nicht mehr fern — man sehe sich nur das ständige John-Madden-Recycling an. Road Rash 2 bietet als wesentlichstes

ganzes Stück geschrumpft. Aus Platzgründen fällt die Darstellung der Rückspiegel flach, was aber nicht sonderlich stört. Die Spielbarkeit wird dadurch nicht angekratzt; lediglich bei kleinen Fernsehern wirken die Bildausschnitte recht winzig.

Das Basis-Spielprinzip blieb unangetastet: Auf fünf verschiedenen Pisten müßt

Gegner überholen. Dabei solltet Ihr nicht nur Kurven beachten, sondern auch mit den realistischen Eigenarten der 3-D-Strecken rechnen. Geht es z.B. bergauf, ist Euer Sichthorizont eingeschränkt. Kurz vor dem Höhepunkt einer Kuppe kann man nicht erkennen, ob einem auf der anderen Fahrspur gerade einer entgegenkommt. An solchen Stellen sind Überholmanöver ebenso riskant wie vor Kreuzungen, bei denen ein Wagen auch mal von links nach rechts

ROAD RASH 2



Durch die Wüste: Staubtrocken wird ein Rivale überholt



Im gemischten Doppel mischen zwei Spieler gleichzeitig das Feld auf

neues Feature einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr zusammen mit einem Freund die Straßen unsicher machen könnt. Der Bildschirm wird dann in zwei Hälften gesplittet, von denen eine für jeden Spieler reserviert ist. Um alles unterzukriegen, werden die beiden Bildausschnitte ein



Nach dem Rennen wird das Preisgeld verteilt...

Road Rash 2 hat fünf neue Strecken auf Lager

Ihr mindestens den dritten Platz im Rennen gegen die Compu-tergegner erreichen, um einen Level aufzusteigen. Insgesamt gibt es fünf solcher Schwierigkeitsgrade, die immer längere Strecken mit mehr Schikanen, Gegenverkehr und stärkeren Gegnern bieten. Für jedes beendete Rennen gibt es eine Geldprämie; wer fleißig spart, darf sich bald eines der besseren Motorräder kaufen. Durch das Aufschreiben eines Paßworts wird der Spielstand gesichert. Nach dem Start müßt Ihr in einer Aufholjagd Gegner um



... von dem Ihr Euch besondere Motorräder kaufen könnt



über den Bildschirm rollen kann — und so ein PKW hat unwesentlich mehr Knautschschonzen als Eurer Motorrad.

Werdet Ihr in einen Unfall verwickelt, ist das Rennen nicht sofort zu Ende. Ihr verliert aber eine Menge Zeit, bis Eure Spielfigur wieder auf dem Sattel sitzt und beschleunigt hat. Bei besonders spektakulären Stürzen fliegt der Fahrer meterweit durch die Luft, bis er unsanft von einem Felsen oder einem anderen Hindernis gebremst wird. Dann müßt der Junge sich noch aufrappeln und seine Maschine suchen. Zu allem Übel ist ein Polizist unterwegs, der jeden erwischten Temposünder disqualifiziert (naht das Motorrad des Gesetzes, empfiehlt sich deshalb, vom Sirenengeheul unbeeindruckt besonders kräftig auf die Tube zu drücken). Ein klarer Fall von „Fahrtechniken, die wir in Wirklichkeit nicht ausprobieren sollten“.

Um lästige Konkurrenten ein wenig aufzuhalten, kann man, wie gehabt, per Kinnhaken, Fußtritt oder Keulenhieb zuhauen, sobald man nahe

„GAMERS“ meint...

NOTE 2

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

□ **Netter Mix aus Motorrad-Raserei und Action mit neuem Zwei-Spieler-Modus...**

GRAFIK 2- SOUND 2-

□ **...doch ansonsten gibtes keine wesentlichen Verbesserungen.**



Auf dem Crashtest „Motorrad gegen Baumbestand“ sollte man besser verzichten

genug an einem gegnerischen Gefährten dran ist. Road Rash 2 bietet als neue Zusatzwaffe außerdem eine Kette, die man furchtbar cool in der Luft schwingen und dann (weniger cool) dem Gegner auf den Tank hauen kann.

Wenn es den Zwei-Spieler-Modus nicht gäbe, wäre ich auf Electronic Arts ernsthaft sauer. Von diesem wirklich guten Feature abgesehen,

bietet Road Rash 2 nur minimale Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger. Die neuen Strecken sind grafisch nicht allzu aufregend und bis auf eine müde Zusatzwaffe wurde der Spielablauf nicht weiter ausgebaut. Wenn Ihr meistens



„Hallo, Partner... hähähäh“ – knufft den Biker vom Sattel, bevor er Euch abserviert

alleine spielt, könnt Ihr genauso gut dem alten Road Rash treu bleiben.

Der Lustgewinn, gleichzei-

tig dem Gegenverkehr ausweichen, eine Steilkurve optimal zu erwischen und dabei noch einen Gegner aus dem Sattel zu hieven, ist nach wie vor phänomenal. Das gute Fahrgefühl und die detailreiche 3D-Grafik gabs freilich auch schon bei Road Rash 1. Der Kauf der Fortsetzung lohnt sich wirklich nur, wenn Ihr auf den Zwei-Spieler-Modus extrem scharf seid. Schade, daß sich Electronic Arts für seine Fortsetzungs-module nicht mehr neue Features einfallen läßt.

Heinrich Lenhardt

GAME-PLAY - Island

NEU jetzt auch Ladengeschäft in UMBAU BERLIN

MEGA DRIVE

Quack Shot (j)	69,-
Whip Rush (j)	29,-
Hellfire (j)	49,-
Wonderboy III (j)	39,-
Golden Axe 2 (j)	69,-
David Robinson (j)	59,-
Advanced Military C. (j)	149,-
Alien Storm (j)	59,-
Fantasia (j)	39,-
Japan Adapt.	20,-
RGB Kabel	29,-

PC-Engine Spiele in Riesenauswahl ab DM 29,-

Läuft eines Ihrer Module nicht? Wollen Sie auch in Zukunft alle Import-Spiele laufen lassen? Haben Sie Probleme mit Modulen NES oder Mega Drive. Preiswerte Importe auch weiterhin kaufen? Wir bauen Ihr Gerät (NES oder Mega Drive) um, sodaß auf dem Mega Drive alle Spiele laufen und auf dem NES fast alle Spiele!!! (99%)

NES Umbau (US-Norm) DM 60,-
(alle Spiele auf Bestellung lieferbar.)
MD Umbau (Chipsatz u. 60 Hz) DM 75,-

SUPER NES

WWF Wrestling (j)	79,-
UN Squadron (j)	79,-
Castlevania 4 (j)	69,-
Lemmings (j)	69,-
Ghouls'n Ghost (j)	89,-
Dino Wars (j)	89,-
Super Pang (j)	99,-
Populous (j)	59,-
Axelay (j)	119,-
Xardion (j)	49,-
Multi Adapter	59,-

Game Boy Spiele ab DM 19,-
Game Gear Spiele ab DM 29,-

BTX: " * GAME PLAY # "

Game Play VERL

Österwieser Str. 70
4837 Verl 1
Fax: 05246/81270

Laden ab 13.00 Uhr
lg. Do bis 20.30
lg. Sa bis 18.00

Tel.: 052 46/ 811 84

Game-Island-Berlin

Laden: Donau Str. 51
1000 Berlin 44
U-Bahn Station: Rathaus Neukölln

Fax: 030/ 691 38 38
Täglich ab 12.00 Uhr

Tel.: 030/ 68 74 545

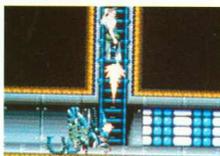
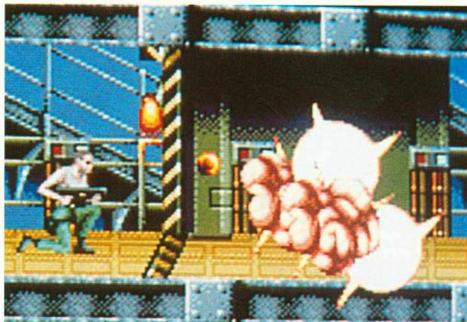


ALIENEN

Wenn's bedrohlich raschelt unterm fremden Stern, ist ein hungriges Alien oft nicht fern.

Vor ein paar Wochen machte zum dritten (und wohl letzten Mal) das „Alien“ die Kino-Leinwände unsicher. Diese Monsterschöpfung des Schweizer Künstlers H.R. Giger soll nach den Thrills im Kinosessel nun auch für vibrierende Nerven bei uns Videospielern sorgen. Beim Alien 3-Modul bekommt es die Heldin Ripley gleich mit einer ganzen Horde der hungrigen Tierchen zu tun. In etwa einem Dutzend Runden müßt Ihr jeweils eine bestimmte Anzahl von Menschen finden und befreien, die von den Aliens geschleppt wurden. In Ermangelung eines Kühlschranks werden die Opfer bis zur Abendrot-Zeit mit einer Portion Glibberzeugs gefesselt.

Schlüssel verlegt? Kein Problem — dann sprengen wir halt die Tür auf



Ripley kann auf Leitern nach oben und unten schießen

Ihr befreit die Jungs einfach dadurch, daß Ihr sie berührt.

Das Spielgebiet wird von Level zu Level verwickelter. Ihr erklimmt Leitern, benutzt Fahrstühle und springt auf Plattformen, um auch in dem hintersten Winkel jeder Stati-

on nach Opfern Ausschau zu halten. Ein Zeitlimit tickt unbarmherzig herunter, das die Lebensdauer der Gefangenen anzeigt: Schafft Ihr es nicht rechtzeitig, alle zu befreien, werden deren sterbliche Überreste zum Lunchpaket für den Alien-Nachwuchs.

Beim Herumstreunen muß Ripley ständig auf der Hut sein, denn an allen Ecken und Enden lauern Aliens. Sie kriechen durch enge Korridore, lassen sich von der Decke fallen oder krabbeln einfach aus dem Boden heraus. Jede Berührung mit einem der zutraulichen Kerlchen wird durch Energieabzug geahndet und nach sieben Kollisionen ist ein Bildschirmleben verjuxt. Die Videospiel-Aliens sehen nicht nur ähnlich schön-schaurig aus wie ihre großen Brüder von der Kino-Leinwand, sondern pirschen mit einem ähnlichen Tempo heran. Es gibt nicht wenige Stellen, an denen man auch mit den besten Reflexen nicht mehr rechtzeitig feuern kann und auf jeden Fall vom Alien angeknabbert wird. Hier hilft nur

WELL DONE	
RESEARCH	45000
ITEMS	720
ROCKETS	2000
FLAME THROWER	3110
MINO	500
SEWER	200
DIFFICULTY	0
SCORE	7200

Nach jedem Level werden fleißig die Bonuspunkte abgerechnet

Erst retten wir den Gefangenen, dann schnappen wir uns die Lebensenergie-Auffrischer, die rechts liegen



Und so geht's ab...

Ripley läuft nach links und rechts, klettert rauf und runter oder drückt sich. Auf Leitern könnt Ihr durch entsprechenden Steuerkreuz-Druck auch nach oben und unten schießen.



Umschalten zwischen den vier Waffentypen

In Blickrichtung schießen

Springen



Nimm dies, du böses Ober-Alien: Erst eine kleine Salve blaue Bohnen...

...und zum krönenden Abschluß eine kleine Sprengladung auf nüchternen Magen

3

Auswendiglernen, denn der Scanner am oberen Bildrand ist wenig hilfreich. Wenn er einen näherkommenden Gegner als blauen Punkt darstellt, ist dieser oft schon in Bißweite. Der Scanner zeigt die Gefangenen als rote Punkte, doch der Radius seiner erhellenden Dienstleistung ist nicht groß. Versierte Spieler kommen kaum darum, eine grobe Karte der einzelnen Level mitzuzeichnen, an denen Gefangene, besondere Alien-Angriffe und Extra-Depots markiert werden.

Ripley ist mit vier Waffentypen ausgestattet, für die sie jeweils einen bestimmten Munitionsvorrat hat: Flammenwerfer, Maschinenpistole, Handgranaten und Raketenwerfer. Zwischen den ein-

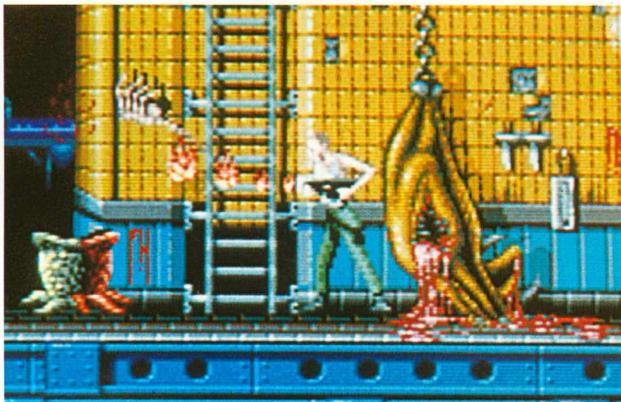
Mit eingeschaltetem Flammenwerfer kommt Euch kein Alien zu nahe

zelnen Ballermännern kann man jederzeit umschalten. Jede Waffe hat ihre Vor- und Nachteile: Granaten explodieren erst nach ein paar Sekunden und laden dazu ein, sie in Schächte kullern zu lassen, an deren unterem Ende ein Alien lauert. Der Raketenwerfer hat eine tolle Durchschlagskraft, aber zwischen dem Feuerknopfdrücken und dem Losfeuern des Geschosses vergeht ein Sekundenbruchteil mehr als bei der Maschinenpistole. Der Flam-

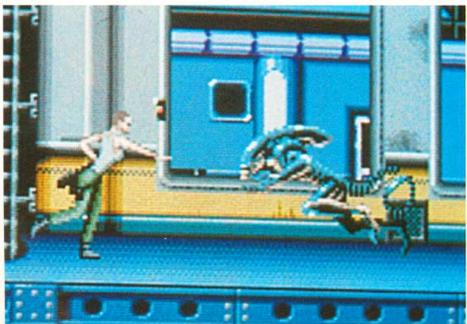
menwerfer röstet Aliens auf kurze Distanz besonders schnell und zuverlässig, doch die Munition für diesen Mobilgrill ist schnell aufgebraucht. Neben Munitionskisten für die einzelnen Waffentypen stößt Ripley auch auf Erste-Hilfe-Kästen, die ihre Lebensenergie wieder aufrischen.

Bei Alien 3 haben einige besonders hinterlistige Programmierer so ziemlich alles zusammengeworfen, das einem Actionspieler das Leben schwer macht. Verwinkelte Level, in denen man erst einmal alle Wege auskundschaften muß, geben in Verbindung mit den schnellen Angreifern, dem Zeitlimit, einigen unfairen Stellen und der begrenzten Munition eine recht harte Mischung ab. Zu erträglichen Zeitlimits kommt Ihr, indem im Options-Menü der Schwierigkeitsgrad auf „Easy“ gestellt wird. Zudem darf man Ripley bis zu neun Bildschirmleben spendieren; ein Paßwort-System zwecks

Der Granatenwurf kommt zu spät: Das Alien setzt schon zum Sprung an



Die gruseligste Grafik im ganzen Spiel: Bitte lächeln...



Level-Anwahl geht mir trotzdem ab. Das Spiel wirkt ein wenig gestreckt: Erst nach drei Leveln wird z.B. ein neuer Stil bei der Hintergrundgrafik spendiert.

Alien 3 entpuppt sich nach einer Eingewöhnungsphase als recht fesselnde Film-Umsetzung. Ripley selbst sieht zwar ziemlich armselig aus, aber die Aliens und einige gekonnt-grausige Details bei der Hintergrundgrafik retten die Atmosphäre. Der Spannungsbogen (hinter jeder Ecke kann ein Gegner lauern) wird auch durch die Soundeffekte unterstützt: lautstark fetzt und dröhnt es, was das Zeug hält. Alien 3 ist nicht gerade ein Sammelsurium neuer Actionspiel-Ideen, aber eine clevere Mischung aus bewährten Zutaten des Genres. Gute Steuerung und der spannende Spielablauf sorgen trotz aller Frustelemente dafür, daß man das Modul gerne rauskramt. Actionspielern mit einem Faible fürs nervenzitrende Alien-Feeling zu empfehlen.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint dazu...

Atmosphärisch gelungene Umsetzung der Alien-Filme. Herzhafte Action mit sauberer Steuerung, allerlei pyrotechnischem Radau und kernigem Sound. Bis zu neun Bildschirmleben (einstellbar).

GRAFIK 2-
SOUND 2

Auch auf „Easy“ recht deftig; kein Spiel für Einsteiger. Nicht viel grafische Abwechslung von Level zu Level. Und wenn man pedantisch ist, hat's mit dem Film „Alien 3“ eigentlich nicht sehr viel zu tun.

NOTE
2-

Genre:
Action

Hersteller:
Arena

ca. Preis:
DM 120.-

COMPUTER KUDAK



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

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE dt.

Grundgerät incl. Sonic	DM 319,00
Magnum Set	DM 360,00

SOFTWARE

Alien 3	dt. DM 115,00
Chuck Rock	dt. DM 115,00
Columns	dt. DM 85,00
Dungeons & Dragons	dt. DM 145,00
Gynoug	dt. DM 115,00
Tazmania	dt. DM 115,00
Terminator	dt. DM 115,00

ZUBEHÖR

Infrared Joypad	
2 MD Control Pad + Sender	DM 89,00
Software Converter	DM 85,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE dt.

Grundgerät incl. Alex Kidd I	DM 139,00
Grundgerät incl. Alex Kidd I und Sonic	DM 189,00

SOFTWARE

Chuck Rock	dt. DM 95,00
Golden Axe Warrior	dt. DM 115,00
Marble Madness	dt. DM 95,00
Prince of Persia	dt. DM 95,00
Terminator	dt. DM 95,00
Trivial Pursuit	dt. DM 95,00

ZUBEHÖR

Control Pad	DM 19,00
Infrared Joypad	DM 75,00
Tips & Tricks - Buch 1	DM 29,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE dt.

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

SOFTWARE

Ax Battler	dt. DM 65,00
Ayrton Senna's S. Mon. GP II	dt. DM 85,00
Chuck Rock	dt. DM 85,00
Columns	dt. DM 55,00
Wimbledon	dt. DM 85,00

ZUBEHÖR

TV Tuner	DM 189,00
Master Gear Converter	DM 45,00
Auto-Adapter	DM 40,00
Gear-to-Gear Kabel	DM 19,00
Battery Pack	DM 85,00

RABATT-SYSTEM

Mengenrabatte erhalten Sie jeweils bei geschlossener Abnahme:

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

Sammelbesteller

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

- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Preisliste, die Sie kostenlos anfordern können.
- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
- Preisänderungen vorbehalten
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
- Lieferung per Post oder UPS zuzüglich Versandkostenanteil.



Nie wieder Kleinwagen: In diesem Highspeed-Rennspiel läßt Ihr den Asphalt mit einem ausgewachsenen Lotus-Flitzer vibrieren.

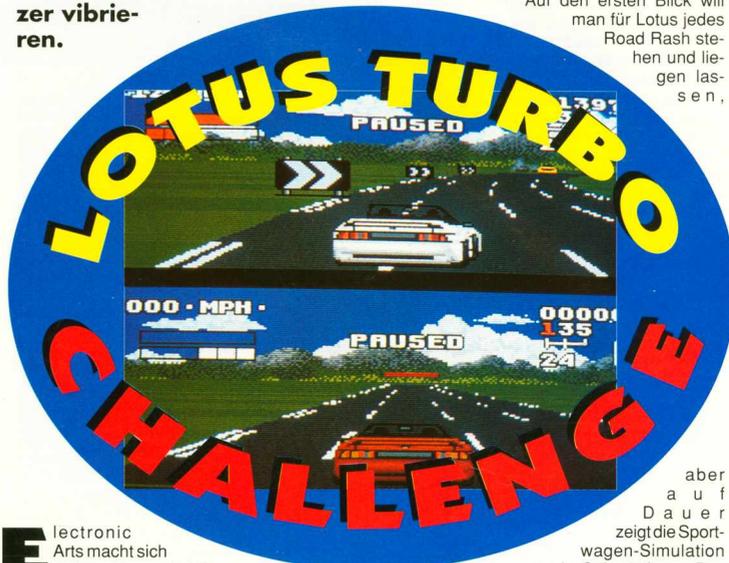
point noch ein paar Sekunden in Reserve habt, werden Sie Euch als Bonus für den nächsten Abschnitt gutgeschrieben. Sobald Ihr eine Strecke ganz geschafft habt, bekommt Ihr ein Paßwort verraten, um diese Stufe in Zukunft direkt anwählen zu können.

Vor Spielbeginn habt Ihr die Wahl zwischen manueller Gangschaltung und Automatik. Stürzt Ihr Euch alleine in den Verkehr, ist das Rennen gegen die Uhr der einzige Nervenkitzel. Im Zwei-Spie-

Mitte teilen. Jeder Spieler sieht Piste und Geschehen dann aus seiner Sicht. Wilde Überholmanöver (und ein paar passende Flüche von Mann zu Mann) sorgen für die rechte Stimmung.

Die Trumpfkarte dieses unkomplizierten Rennspiels ist die superschnelle 3D-Grafik. Fahrbahn, andere Autos und Objekte am Straßenrand kommen im Turbo-tempo auf Euch zu. Die Steuerung ist auch schön fix und sorgt für ein schnittiges Fahrgefühl.

Auf den ersten Blick will man für Lotus jedes Road Rash stehen und liegen lassen,



Electronic Arts macht sich selber Rennspiel-Konkurrenz: Neben der wüsten Motorrad-Rallye Road Rash 2 sorgen die Sportwagen aus dem Lotus-Stall für glühende Auspuffrohre. Lotus-Turbo-Challenge ist eine Landstraßen-Raserei mit acht verschiedenen Strecken, die jeweils in vier bis neun Abschnitte unterteilt sind. Ihr müßt jede Etappe innerhalb eines Zeitlimits erreichen, um weiterfahren zu dürfen. Computerautos, Kurven, Hindernisse und das launische Wetter machen Euch das Leben schwer. Mitunter ist man in der Nacht oder bei Nebel unterwegs, was die Sichtverhältnisse mächtig einschränkt. Auf der Schneepiste herrscht hingegen erhöhte Kurven-Schleudergefahr. Wenn Ihr am Check-

aber auf Dauer zeigt die Sportwagen-Simulation auch Schwächen. Der Hauptgrund, warum man wacker voranfahen will, sind die unterschiedlichen Grafiken der einzelnen Strecken. Spielerisch ist Lotus auf Dauer eine etwas fade Angelegenheit: keine Extras, kaum



„Wart' nur, ich krieg' dich!“ - Der Zwei-Spieler-Modus hat's in sich



Es gibt doch nichts Schöneres als ein Ausflug aufs Land...

Auch in der tiefsten der Motor röhrt und kracht



Nebel laß nach - die Sichtweite war auch schon mal besser



Abwechslung, doch viel Selbstzweck-Geräse. Ab der dritten Strecke wird's zudem recht eng; Überholmanöver sind wegen der breiten Fahrspur-Sprites eine heikle Angelegenheit. Im Zwei-Spieler-Modus sieht die Sache freilich ganz anders aus. Das direkte Duell gegen einen Mitspieler macht das Modul auch langfristig spielsenswert.

Die Programmierer haben für solche Duelle sogar zwei spezielle Gags eingebaut. Zieht ein Spieler auf und davon, kann man ablesen, wieviel Abstand er schon gewonnen hat. Eine Balkenanzeige verrät Euch, wie groß der Vorsprung Eures Kumpels ist. Weniger praktisch, aber sehr erheiternd ist außerdem die Belegung von Feuerknopf C: Ihr laßt damit einen wilden Jauchzer aus den Lautsprechern schallen, der sich zur akustischen Untermauerung eines Überholmanövers vorzüglich eignet.

Lotus-Turbo-Challenge ist übrigens die Umsetzung eines Computer-Bestsellers der englischen Firma Gremlin. Im Lauf der letzten beiden Jahre wurden nicht weniger als drei Lotus-Programme für den Amiga veröffentlicht; dieses Mega-Drive-Modul ist die Umsetzung des zweiten Teils. Schade, daß Electronic Arts nicht den dritten Teil der Reihe umgesetzt hat. Der bietet

nämlich einen Streckeneditor und mehr Abwechslung auf den Pisten; zwei verlockende Features, auf die man beim Mega-Drive-Lotus verzichten muß.

Wenn Ihr meistens alleine vor dem Mega Drive sitzt, seid Ihr mit einem Rennspiel wie Super Monaco GP II wahrscheinlich besser bedient: Durch den Weltmeisterschaftsmodus und ein paar andere spielerische Kniffe wird man hier auf Dauer besser motiviert. Wollt Ihr hingegen bevorzugt zu zweit losbreitern, dann seid Ihr hier richtig. Wer schnelle Rennduelle pur ohne Action-Schnickschnack à la Road Rash 2 erleben will, sollte eine Lotus-Probefahrt wagen.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Sehr schnelles 3D-Autorennen mit neun verschiedenen Strecken. Zwei Spieler gleichzeitig-Modus.

GRAFIK 2 SOUND 2

Abwechslung und Extras kommen zu kurz. Spielt man alleine, wird's auf Dauer eintönig.

NOTE 2 Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
ca. Preis: DM 120.-

Sega Mega Drive

Magnum Set mit 4 Spielen	379.-
Arcade Power Stick	99.-
Infrarot Joypad 2 Player Set (mit Dauerfeuer und Slowmotion)	29.-
Japan-Euro-Adapter	149.-
Action Replay Pro	129.-
Game Genie	

Sega Mega Drive Spiele

	jp.	us.	dt.
Alien 3	99.-	39.-	119.-
Aquatic Games	79.-	79.-	119.-
Bart Simpson vs.Space M.	79.-	99.-	119.-
Bulls vs Lakers	99.-	99.-	119.-
Chuck Rock	99.-	99.-	119.-
Cybercop	109.-	99.-	119.-
Death Duel	99.-	99.-	119.-
Desert Strike	99.-	99.-	119.-
Double Dragon	79.-	99.-	119.-
Dragons Fury	99.-	99.-	119.-
EA Hockey	99.-	99.-	119.-
Earnest Evans CD	99.-	99.-	119.-
Europ.Club Soccer	99.-	99.-	119.-
Evander Holyfield	99.-	99.-	119.-
F1 Hero	79.-	99.-	119.-
Galahad	99.-	99.-	119.-
Gem Fire	129.-	99.-	119.-
Gynoug	39.-	99.-	119.-
Greendog	89.-	99.-	119.-
Hell Fire	39.-	99.-	119.-
Jen Capriati Tennis	99.-	99.-	119.-
Joe Montana 3	109.-	99.-	119.-
John Madden 92	99.-	99.-	119.-
Kid Chameleon	99.-	99.-	119.-
Krustys Funhouse	99.-	99.-	119.-
Lemmings	99.-	99.-	119.-
LHX Attack Chopper	99.-	99.-	119.-
Mega Twins	99.-	119.-	119.-
NHLPA Hockey 93	69.-	99.-	119.-
Olympic Gold	129.-	99.-	119.-
Predator 2	129.-	99.-	119.-
Prince of Persia CD	69.-	99.-	119.-
Quackshot	49.-	49.-	119.-
Rings of Power	99.-	99.-	119.-
Rolling Thunder 2	99.-	119.-	119.-
Romance 0.3 Kingdoms	99.-	99.-	119.-
Sol Feace CD	99.-	99.-	119.-
Sonic	59.-	99.-	119.-
Splatterhouse 2	99.-	99.-	119.-
Steel Empire	79.-	99.-	119.-
Super Monaco GP 2	79.-	99.-	119.-
Tazmania	79.-	99.-	119.-
Terminator	79.-	99.-	119.-
Thunderstorm FX CD	129.-	99.-	119.-
Turbo Out Run	39.-	99.-	119.-
Two Crude Dudes	89.-	99.-	119.-
USA Team Basketball	99.-	99.-	119.-
Warrior of Rome 2	99.-	99.-	119.-
Warriors o' Eternal Sun	129.-	99.-	119.-
Warsong	129.-	99.-	119.-
Wonderboy 3	39.-	99.-	119.-
Wonderboy 5	129.-	99.-	119.-
Wonderboy CD	129.-	99.-	119.-

Neuheiten im November/Dezember

Afterburner 3 CD	129.-	119.-	119.-
Amazing Tennis		99.-	99.-
Ariel		99.-	99.-
Captain America		109.-	109.-
Chakan Forever Man		99.-	99.-
Chester Cheeta		119.-	119.-
Denin Aleste CD	129.-	99.-	119.-
Final Fight CD	129.-	99.-	119.-
Global Gladiators		109.-	109.-
Gods		109.-	109.-
John Madden 93		119.-	119.-
Lotus Turbo Challenge		109.-	109.-
Mickey & Donald	109.-	99.-	99.-
Ninja Gaiden	99.-	99.-	99.-
Power Athlete	99.-	99.-	99.-
Rampart		109.-	109.-
Road Rash 2		109.-	109.-
Sonic 2	89.-	99.-	119.-
Steel Talons		109.-	109.-
Streets of Rage 2		109.-	109.-
Super Shinobi 2	109.-	99.-	99.-
Terminator 2		109.-	109.-
WWF Wrestlingmania		109.-	109.-
X-Men		109.-	109.-

Sega Game Gear

Chuck Rock		69.-	79.-
Donald Duck	49.-	69.-	79.-
Marble Madness		69.-	79.-
Olympic Gold		69.-	79.-
Peggle		59.-	69.-
Shinobi	49.-	69.-	75.-
Sonic	49.-	69.-	79.-
Spiderman		69.-	79.-
Super Kick Off		69.-	79.-
Super Monaco GP 2		59.-	79.-
Super Smash TV		59.-	79.-
Wimbledon		69.-	79.-
Wonderboy 2		69.-	79.-

Neuheiten im November/Dezember

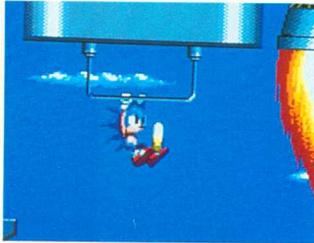
Batman 2	59.-	69.-
Indy Jones		79.-
Prince of Persia		69.-
Shinobi 2	59.-	69.-
Sonic 2	59.-	69.-
Streets of Rage	59.-	69.-
Tazmania		69.-

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
80000 MÜNCHEN 70

TEST

MEGA DRIVE

Wärmt die Joypads an, nehmt Euch am Wochenende nichts vor, sagt Euren Freunden Bescheid, fragt die Eltern, ob Ihr länger aufbleiben dürft - Sonic 2 kommt! Das neue Spiel des flinken Igels erfüllt fast alle Erwartungen und wird sicher zum Weihnachtshit Nummer Eins.



Neu: Sonic kann sich jetzt auch festhalten, will er nicht nach unten stürzen



Neu: Die Bonus-Runde spielt auf einer Achterbahn-Rennstrecke, auf der viele Ringe zu sammeln sind

2

SONIC



ganzen das bewährte Spielprinzip - nur eben mehr davon. Sonic läuft immer noch mit Afenzahn (oder muß das jetzt Igelzahn heißen) durch die Level. Seine Waffe ist der Super-Sonic Spin Attack: Im Sprung igelt er sich ein, seine Stacheln treffen jeden Gegner.

Er ist wieder da - und er hat einen Fuchs mitgebracht. Die Rede ist natürlich von Sonic, dem blauen überschnellen Igel, der seit einem Jahr Segas Aushängeschild für alle Konsolen ist. Sonics zweites Abenteuer erscheint im November und sollte spätestens Anfang Dezember bei jedem guten Sega-Händler zu haben sein.

Sein Gegenspieler ist und bleibt Dr. Ivo Robotnik, Marke "verrückter Wissenschaftler". Robotnik hat das unbändige Verlangen, kleine flauschige Häschen, putzige Schweinchen, niedliche Fischlein und goldige Vöglein in Roboter-Monster zu verwandeln. Sein mysteriöses Death-Egg (Todes-Ei) schwebt über Sonics Heimatplaneten und dient ihm als Operationsbasis. Bis auf zwei Tiere hat er praktisch alles auf dem Planeten in Roboter verwandelt: Sonic und seinen neuen Freund Tails, ein kleiner junger Fuchs mit zwei Schwänzen. Da Sonic zum einen jede Hilfe brauchen kann,

Die Fortsetzung zu Sonic the Hedgehog bietet auf dem Mega Drive im großen und

alles auf dem Planeten in Roboter verwandelt: Sonic und seinen neuen Freund Tails, ein kleiner junger Fuchs mit zwei Schwänzen. Da Sonic zum einen jede Hilfe brauchen kann,

Und so geht's ab...

Sonic läuft nach links und rechts; drückt Ihr das Joypad nach unten, duckt er sich und kann auf Feuerknopfdruck im Stand beschleunigen. Duckt Ihr Euch während des Laufens, kann der eingelige Sonic Wände durchbrechen. Das zweite Joypad steuert Tails parallel dazu.



Sonic springt in die Höhe und igelt sich dabei ein.

Wie Knopf A. Im Sprung ist Sonic nahezu unverwundbar.

Wie Knopf B. Außerdem kann Sonic Roboter zurückverwandeln



Die erste Welt bietet altbewährtes und Neues: Loopings, Ringe und Brücken kennt Ihr aus Sonic 1, auch die Lampe auf dem Looping hat dieselbe Funktion wie im ersten Spiel: Kommt Sonic hier vorbei, darf er bei Lebensverlust an dieser Stelle wieder anfangen.



zum anderen Tails gerne lernen will, ein Held wie Sonic zu werden, gehen die beiden gemeinsam auf Robotnik-Jagd.

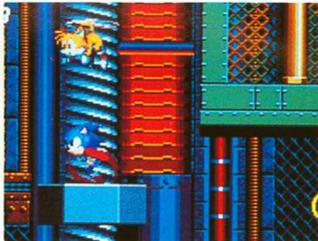
Das normale Sonic-2-Spiel läuft ab wie der Vorgänger: Sonic läuft und springt durch riesig angelegte Level; am Ende von zwei oder drei Leveln wartet nicht nur Robotnik mit einer neuen Anti-Sonic-Maschine, sondern auch eine neue Welt mit noch mehr Gefahren und neuer Grafik.

Sehr positiv: Diesmal müßt Ihr meist nur zwei Level durchlaufen, um in eine neue Welt zu gelangen. Dafür haben die Programmierer auch mehr Welten in das Modul gepackt. Waren es bei Nummer Eins nur fünf Grafiksets, spendierte man für Sonic 2 ganze zehn verschiedene Welten.

Außerdem wimmelt das Spiel jetzt nur so von Spezialeffekten und Extras. Jede Welt hat eigene Besonderheiten und Überraschungen. Sonic muß in diesem Spiel nicht nur laufen und springen, auch Schwimminlagen und der Ritt auf einem Doppeldecker sind zu meistern.

Acht Welten lang schlägt Ihr Euch auf dem Planeten von Sonic herum. Dabei müßt Ihr neben der freien Natur auch die von Robotnik verschandelten Gebiete bereisen. Im "Oil Ocean" haben Öl-Plattformen das Wasser verschmutzt und

Und dann hau ich mit dem Hämmerchen den Sonic kaputt... Robotnik hat viele neue Tricks auf Lager.



Witzig: Sonic als Schraubendreher. Je nach Laufrichtung geht es hier nach oben oder unten



Ausgerutscht: Im Oil Ocean warten glitschige Rutschbahnen auf Sonic und Tails.

Industriesmog den Horizont rot gefärbt. In einer Chemiefabrik und einer Maschinenwelt warten ebenfalls völlig neue Gefahren auf Sonic. Er geht sogar durch ein Casino, indem er als Flipperkugel mißbraucht wird und an Einarmigen Banditen Punkte gewinnen kann.

Nach diesen acht strapaziösen Welten geht es in die Luft. Erst muß Sonic Tails als Pilot verwenden, um sich auf einem Doppeldecker Robotniks Festung zu nähern. Welt Num-

mer Zehn ist dann die von riesigen Propellern in der Luft gehaltene Basis von Robotnik, an deren Außenseite Sonic in schwindelerregender Höhe einen Weg nach innen finden muß. Zum Abschluß stellt Euch Robotnik einen furchterregenden Knaben vor, der Sonic endgültig den Garaus machen soll: Ein metallener Sonic-Roboter (Spitzname der Redaktion: Sonicator) hat die besten Chancen, den Widerstand des Igels zu brechen.

Im normalen Ein-Spieler-Modus steuert Ihr Sonic, wäh-

rend Tails treu hinter Euch herläuft. Tails macht ab und zu mal einen Abstecher, um Euch einen Ring zu besorgen oder einen Feind auszuschalten. Wenn Tails von einem Roboter getroffen wird, ist das nicht weiter schlimm, weil sich dies nicht auf Euer Ringkonto oder die Anzahl der Leben auswirkt. Wenn Ihr einen Freund habt, kann dieser mit einem zweiten Joypad die Steuerung von Tails übernehmen. Dabei wird der Bildschirm nicht geteilt (dafür gibt es noch einen "echten" Zwei-Spieler-Modus). Läuft Tails aus dem Bild, kommt er nach ein paar Sekunden per Schwanz-Helikopter wieder ins Geschehen geschwebt. Die Übernahme von Tails durch einen zweiten Spieler lohnt sich insbesondere an den Enden der Welten, wenn Robotnik Euch mit einer seiner Höllenmaschinen erledigen will.

Und da sind dann noch die "Special Stages". Wie schon beim ersten Sonic habt Ihr das Spiel nur dann wirklich komplett gelöst, wenn Ihr alle Chaos-Emeralds sammelt. Dies sind diesmal besonders schwer zu verdienen. Unter geheimnisvollen Bedingungen werdet Ihr auf eine Achterbahn-Strecke katapultiert, auf der sich Ringe und Bomben befinden. In drei Streckenabschnitten gilt es, so viele Ringe wie möglich zu sammeln. Habt Ihr am Ende der Strecke die Vorgabe erreicht, gibt es einen der begehrten Chaos-Emeralds.

Im Titelbild könnt Ihr neben diesem "normalen" Sonic-Spiel auch einen speziellen Zwei-Spieler-Modus aussuchen. Hier wird der Bildschirm in zwei Hälften geteilt; auf der oberen Hälfte spielt Sonic,



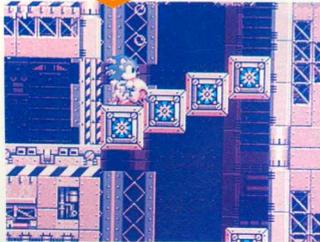
Gag gegen Ende: Tails muß das Flugzeug steuern, damit Sonic die Gegner durch Springen entfernen kann.

nich, unten spielt Tails. Durch einen technischen Trick sehen beide Spieler das kom-



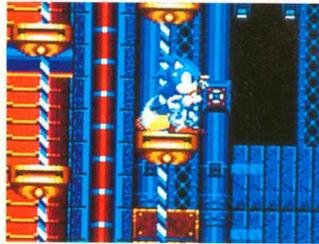
Neu ist der "Korkenzieher", den Sonic nur mit Höchstgeschwindigkeit durchlaufen kann. Da der Hintergrund langsamer scrollt, als der Vordergrund, sind bei unseren Fotos die Kanten zu erkennen - auf dem Bildschirm sieht das natürlich normal aus.

2 SONIC



Hoppla! In der Chemiefabrik steigt plötzlich durch einen Rohrbruch der Industrie-müll-Pegel

Mechanik ohne Ende: Hier schwebt Sonic auf einem Förderband über die Lavamassen

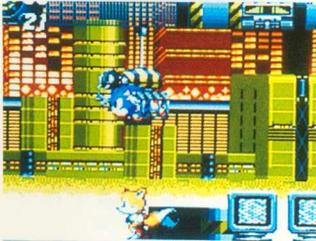


wird sich über die zahlreichen neuen Ideen freuen.

Nicht ganz so gut schneidet hingegen der Einsatz von Tails ab. Im normalen Spiel ist Tails

eher schmückendes Beiwerk als echte Hilfe. Die Zwei-Spieler-Modi hingegen sind bei weitem nicht so gut, wie erwartet. So flimmern die Level, in denen der Bildschirm geteilt wird, geradezu kopfschmerzerregend. Außerdem wird in diesen Leveln das Spiel manchmal so langsam, daß sich Sonic im Schnecken tempo bewegt. In der Zwei-Spieler-Achterbahn-Sequenz ist Tails sogar entscheidend im Nachteil, da Sonic immer vor ihm läuft und so Tails Ringe vor der Nase wegschnappen kann. Während bei "World of Illusion" (siehe Seite 22) der genialste Zwei-Spieler-Modus seit Jahren zu finden ist, hat man bei Sonic 2 die Möglichkeiten von Tails ziemlich ver-schenkt.

Davon abgesehen kann Sonics neuer Auftritt die Erwartungen seiner Fans aber voll erfüllen: Die neuen Level sind etwas schwerer, aber gut zu lernen, die neuen Gegner sind gut ausgedacht und überall warten neue Überraschungen. Grafik und Sound zeigen, was im Mega Drive steckt, und so mancher grafische Effekt (unser Liebling: Die Überschlageröhre in der Metropolis-Zone) läßt selbst Mega Drive-Kenner



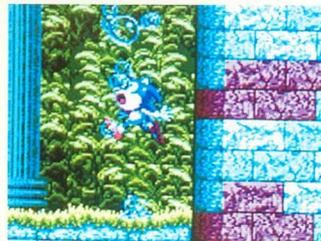
Die Spinne hat Sonic gepackt, doch Rettung naht; wofür ist Freund Tails denn sonst da?

plette Spielfeld, es wird nämlich einfach in der Höhe zusammengequetscht. Anders als im normalen Spiel sammeln hier beide unabhängig voneinander Ringe und Extras. Wer am Ende eines Levels (oder nach Verlust aller Punkte) mehr Punkte hat, gewinnt die Runde. Drei Level aus drei Welten sind für diesen Modus speziell ausgewählt worden. Außerdem könnt Ihr die Achterbahn-Fahrtrunden gegeneinander spielen; hier ist dann die Zahl der gesammelten Ringe entscheidend über den Sieger.

Technisch hat sich bei Sonic 2 auf den ersten Blick nicht allzuviel getan - noch schneller konnte das Spiel ja auch kaum werden. Doch die Programmierer haben die meisten Ungereimtheiten des ersten Sonics ausgebügelt (mehr Welten, aber weniger Level), viele neue Gegner und Tricks eingebaut und die Grafik tatsächlich noch etwas schöner gekriegt. Auch beim Sound gibt es tolle Melodien im bekannten Sonic-Stil; das Hauptthema wurde einen Hauch schwungvoller arrangiert und klingt besser denn je. Wer den ersten Sonic kennt, fühlt sich sofort zu Hause und



Tails schwebt ein, Sonic hingegen wird von zwei Stachelscheiben böse eingekreist.



Luft! Sonic muß wieder unter Wasser nach retenden Blasen suchen

„GAMERS“ meint dazu...

□ Sonic ist und bleibt Segas Superheld Nummer Eins. Das neue Spiel korrigiert viele Macken des ersten Teils und kommt mit vielen interessanten neuen Welten und altbewährten Qualitäten.

GRAFIK 1. SOUND 2

□ Der Zwei-Spieler-Modus wirkt aufgesetzt und nicht gut durchdacht; immer noch sind einige Längen und Herumschereien in manchen Welten; Paßwörter hätten sicher nicht geschadet.

NOTE 1.

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



fragen: "Wie haben die das nur gemacht?" Die niedliche Animation von Tails und Sonic kommt an die Disney-Module heran, die Endgegner von Ivor Robotnik sind komisch, spannend und gar nicht mal einfach. Profis wird freuen, daß der Schwierigkeitsgrad gegenüber dem ersten Sonic-Spiel etwas angehoben wurde, ohne das Spiel für Einsteiger zu schwer zu machen. Trotzdem: Bei so vielen Leveln und Welten, insbesondere in dieser Län-



Überraschung am Ende. Robotnik hat einen Sonic-Nachbau entwickelt. Das ist Sonics härtester Gegner.

ge, wäre ein Paßwort keine schlechte Sache. Einige Längen im Spielablauf, gerade in den sehr verzweigten Welten wie der "Metropolis Zone" dellen den sonst famosen Eindruck leicht ein.

Daß Sonic 2 erfolgreich sein wird, steht außer Frage. Daß dann ein dritter Sonic folgen muß, ist völlig logisch. Hoffen wir also, daß schon nächstes Weihnachten ein Sonic 3, der dem niedlichen Tails eine größere Rolle einräumt, fertig sein wird. Außerdem soll eine spezielle Mega-CD-Version von Sonic 2 irgendwann 1993 erscheinen, die noch mehr Welten und Musik im CD-Sound erhalten wird. Eineigene Spiel mit dem niedlichen Tails (der Sonic beinahe die Schau stiehlt) wäre eine tolle Idee.

Sonic bleibt auf jeden Fall das Sega-Maskottchen und Weltenretter Nummer 1.

Boris Schneider

Play Pinball: Sonic wird in der Casino Zone als Flipperkugel mißbraucht. Dies ist nur ein kleiner von über einem Dutzend (!) Flippern in dieser Welt.



Sonic 2
(2)

Der schnellste Igel aller Zeiten kehrt zurück! Und diesmal bringt er Verstärkung mit. Tails - der kleine, nicht minder schnelle Fuchs unterstützt Sonic in seinem neuesten Abenteuer. Zusammen mit Tails mußst Du über 20 Level voller neuer, noch atemberaubendere Grafiken bestehen.

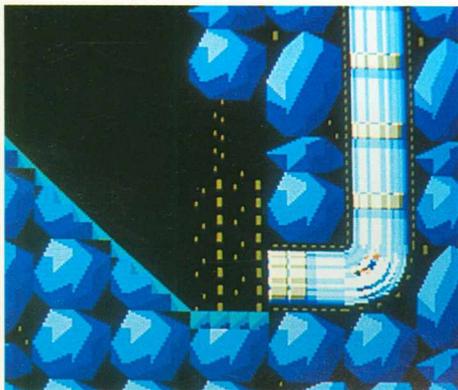


Gleich bestellen bei:
KORONA-SOFT
Carl-Bertlesmann-Str.
53
4830 Gütersloh
Tel: 05241 / 18 28
Fax: 05241 / 130 43

Brandheiße Neuheiten für das Mega Drive:

411041	Arielle	DM 99,95
411045	Batman returns	DM 99,95
411060	Bio Hazard Battle	DM 119,95
411042	Ecco - The Dolphin	DM 119,95
411217	Grand Slam Tennis	DM 99,95
411046	Home Alone	DM 99,95
079046	Indiana Jones - L. Kreuzzug	DM 119,95
041704	Lemmings	DM 119,95
410042	Lotus Esprit Turbo Challenge	DM 119,95
411059	Mickey & Donald	DM 99,95
411051	Sonic 2	DM 99,95
411054	Streets of Rage II	DM 99,95
411034	Talespin	DM 99,95
411143	Thunderforce IV	DM 119,95
081086	WWF Super Wrestlemania	DM 119,95

In der grafisch schönen Aqua Lake Zone muß Sonic zwischendurch auch auf Tauchstation gehen



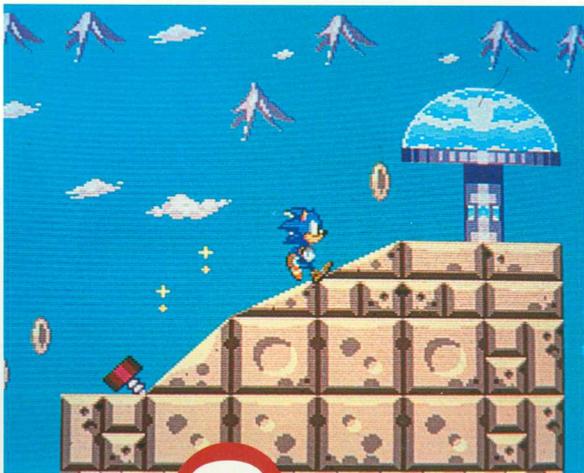
Ab in die Röhre: Sonic versucht sich wieder mal als flotte Rohrpostsendung

Gleicher Titel, anderes Spiel: Für das Master System wurde Sonic 2 kräftig umgebaut.

Wenn draußen der Schnee leise rieselt in gestrenger Winternacht, dann haben in den warmen Wohnstuben die blauen Igel Hochsaison. Ein Sonic kennt keinen Winterschlaf; zur weihnachtlichen Videospiele-Hochzeit ist Segas Maskottchen in Topform. Ein Jahr nach der überra-

schend guten Master System-Version von Sonic the Hedgehog bevölkert jetzt Sonic 2 die Händlerregale. Während die Fortsetzung auf dem Mega Drive einige Verbesserungen gegenüber dem ersten Sonic-Spiel bietet, sieht die ganze Geschichte auf dem Master System ein wenig anders aus.

Das bewährte Grundkonzept blieb natürlich erhalten: Der schnelle Igel Sonic rennt und springt durch zahlreiche



2 SONIC

Robotnik entführt, was Sonic mächtig motiviert, diesen Schuft am Ende der siebten Zone zu besiegen. Einen Zwei-Spieler-Modus wie auf dem Mega Drive gibt es nicht. Das liegt weniger an der Dusseligkeit der Programmierer, als vielmehr an den technischen Fähigkeiten des Master Systems. Die Kiste hat grafisch nicht genug Reserven, um einen Simultan-Quetschmodus à la Mega Drive hinzubekommen.

Als Trostpfaster wurden unserem Helden einige neue Talente spendiert. Schon in der ersten Zone geht's in Minenwagen ganz schön ab. Sonic kann sich von den rollenden Kisten über Schienenstränge tragen lassen,

die von Metallmonstern des bösen Dr. Robotnik bevölkert werden. Ringe sammeln ist Sonics liebtes Hobby, denn für jeweils 100 Stück winkt ein Extraleben. Insgesamt gibt es sieben neue Zonen (also zwei mehr als bei Sonic 1), die in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind.

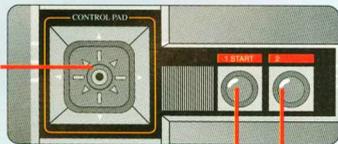
Während auf dem Mega Drive Sonic von seinem neuen Freund Tails begleitet wird, muß er auf dem Master System alleine durch die bizarren Welten flitzen. Der niedliche Fuchs dient lediglich als Staffage für die Hintergrundstory. Tails wurde nämlich von

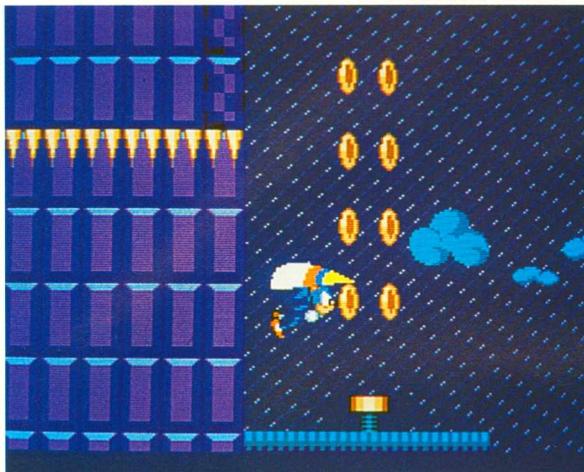


Hoppla! Freie Fahrt für flinke Stacheltiere!

Und so geht's ab...

- Links und rechts: Sonic läuft in die Richtung. Auf und runter: Der Bildausschnitt wird verschoben.
- Sonic springt. Alle Gegner, die er im Flug berührt, werden besiegt.





Gewaltige Abgründe überwindet Sonic mit einem Gleitschirm

muß aber manchmal schnell abspringen, um nicht in einen Lavasee zu fallen. Ein zweites neues Fortbewegungsmittel sind die Paragliding-Schirme. Als Drachenflieger kann Sonic durch die Luft gleiten, wenn Ihr das Steuerkreuz nach links drückt. Manchmal erwischt man auch einen Aufwind, der für etwas Höhengewinn sorgt.

Eine neue Obergegner-Parade sorgt für Abwechslung. Mit Ivor Robotnik persönlich bekommt Ihr es erst in der Crystal Egg-Zone zu tun. Am Ende der anderen Levels wird jeweils ein neuer Obergegner vorgesetzt, der mit einer bestimmten Strategie geknackt werden muß. Ansonsten wirkt das Spiel recht arm an Gegnern, ohne deshalb übertrieben leicht zu werden. Der spielerische Schwerpunkt liegt beim guten Timing und Auskundschaften der Levels. Es gibt nicht nur zahlreiche verschiedene Wege, um ans Ziel zu kommen, sondern auch eine besonders große Portion an Geheimgängen und versteckten Extras. Wers sich jede Ecke anschaut, kann viele Zusatzleben hören.

Im direkten Vergleich zum ersten Sonic-Modul fürs Master System wirkt die mit Spannung erwartete Fortsetzung etwas bieder. Die Erwartungshaltung war gigantisch hoch, und was Sega letztendlich abgeliefert hat, ist ein wirklich gutes Jump-and-Run — aber nicht mehr. So-

nic-Fans werden an den neuen Abenteuern des High-speed-Igels ihren Spaß haben, aber in einigen Punkten wirkt Teil 2 schwächer als der Vorgänger. Die Grafik ist

Sachen Umfang und Obergegner-Abwechslung zugelegt. Die neuen Fortbewegungsarten schlagen nicht so sehr ein, wie erhofft.

schönbunt, in einigen Zonen aber stellenweise einfalllos und insgesamt nicht so detailliert wie die von Sonic 1. Auch beim Level-Design fehlt der geniale Funke, den ein Eisner-Spiel bei uns haben muß. Es gibt eine Menge Abzweigungen und Geheimgänge, aber nicht so starke Mini-Puzzles wie erhofft. Dafür hat Sonic 2 in

Dadurch wird das Grundspielprinzip eher verwässert.

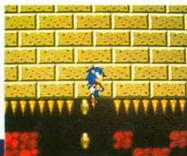
Während auf dem Mega Drive Sonic 2 klar besser als Sonic 1 ist, gibt es auf dem Master System keine großen Fortschritte zu vermeiden. Diese Version ist der solide Aufguß eines tollen Spiels — nicht schlecht gemacht, aber keinesfalls weltbewegend. Sonic 1 ist immer noch eine Klasse für sich; das weniger motivierende Sonic 2 hat's gegen hochkarätige Konkurrenzmodule wie Asterix oder Castle of Illusion (und den nahenden Nachfolger, siehe Seite 20) schwer.

Heinrich Lenhardt



Hoppla, was macht denn das Trampolin-feld hier? Man kann doch nicht durch die Decke springen, oder?

Probieren geht über Studieren: Das Mauerwerk ist an dieser Stelle erstaunlich Igel-durchlässig



Auf dem höchsten Punkt des Sprungs könnt Ihr durch den Geheimgang nach links weiterspazieren



Der Lohn der Mühen: Ihr stoßt auf eine Kammer, in der ein Extraleben-Spender steht



Wo ist nur Tails geblieben? Im Intro wird der kuschelige Fuchs entführt und taucht während des Spiels nicht wieder auf

„GAMERS“ meint dazu...

Sieben neue Welten mit Gags und Gegnern in bester Sonic-Tradition. Solide Jump-and-Run-Qualität mit verzwickten Levels, in denen es viel zu entdecken gibt.

Nicht ganz so spritzig und motivierend wie der Vorgänger. Zu viel Routine, zu wenig Neues.



NOTE

2

Genre: Geschick

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 100.-

LESER TESTEN

High Noon in Hamburg. Wir wollten wissen: Wie gut ist Sonic 2 wirklich? Also ließen wir die schärfsten Kritiker ans Joypad: Drei unserer Leser konnten das Modul als erste testen.



Unsere neuen Tester bei der Arbeit. Angenehm wird das Geschehen auf dem Bildschirm beurteilt.

S Was für ein Tag! Für Christian (13), Dennis (13) und Fabian (9) ging ein Wunschtraum in Erfüllung. Als Gäste von Sega Deutschland und der GAMERS-Redaktion konnten sie sich einen Tag lang in Hamburg die erste voll spielbare Version von Sonic 2 ansehen - sechs Wochen bevor das Spiel in den Geschäften zu finden sein wird. Auch Europameister



Alle sind sich einig: Sonic 2 ist einfach spitze!



Gipfeltreffen: Der Europa-Meister und "doc bobo"



Reza kam vorbei, um seine kritische Meinung abzugeben. Fazit: Alle waren begeistert. Den drei jungen Spielern gefiel insbesondere die tolle neue Grafik und der Fuchs Tails, den einige sogar

niedlicher als Sonic selbst fanden. Schwachpunkte fanden unsere Tester kaum: Alle wollten unbedingt und sofort ein Sonic-2-Modul mit nach Hause nehmen. Leider müssen auch die Drei noch ein paar Tage warten, doch die freundliche Crew von Sega versprach, allen sofort am Erscheinungstag die ersten Module, die in Deutschland



Die tollen Gags von Sonic 2 kamen gut an.

Vor dem Spielen noch zweierlei Stärkung: Fritten und Gamers.



Ein Dankeschön von Gewinner Fabian

Warum ich Sonic 2 spielen will...

Hunderte von Postkarten trafen bei uns ein; hier eine Auswahl von Lesern, die besonders witzige Antworten gaben: "...weil mein Sternzeichen Igel ist." (Tobias, 13), "...beim Sonic-Spielen gehen mir immer die Schuhe auf." (Jan-Jacob, 15), "...weil ich meinem Enkel zuvorkommen will." (Egbert, 48), "...damit meine Eltern endlich mal wissen, wo ich rumtreibe." (Christian, 11), "...Bilder sagen nicht sehr viel, testen will ich dieses Spiel." (Tobias, 12), "...um meinem Bruder zu zeigen, was in mir steckt." (Miriam, 13)



eintreffen, zuzuschicken.

Am Ende des Tages waren Fabian, Dennis und Christian kaum noch vom Joypad loszureißen. Auch das Auftauchen von Sonic höchstpersönlich ließ die Faszination am neuen Modul nicht sinken. Damit steht fest: Sonic 2 wird ein Super-Hit.

Boris Schneider

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

MEHR LEBEN, MEHR ENERGIE, MEHR POWER, UNENDLICHES LEBEN, WERDEN SIE UNBESIEGBAR

Modul

EINGEBAUTER
PARAMETER
GENERATOR!!

FÜR
UNENDLICHES
LEBEN

JETZT ERHÄLTlich FÜR

MEGADRIVE™ DM 149,-
*** SUPER NES™ DM 149,-**
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 99,-

ALLE PREISE ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN
UNABHÄNGIG VON DER BESTELLTEN STÜCKZAHL



WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

**MIT DEM ACTION REPLAY MODUL KÖNNEN SIE IHRE
LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN**

**UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER
MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM ACTION REPLAY
MODUL FÜR MEGADRIVE™, SUPER NES™, NES™ UND GAMEBOY™**

Pro Action Replay
DAS SUPER
MOGEL-MODUL
TOTAL!



■ **ACTION REPLAY** ist eine neue Entwicklung, die den **LSI CUSTOM CHIP** beinhaltet. Dieser wurde speziell angefertigt, um den Benutzer die Änderung der Spielprogrammierung zu ermöglichen, so dass man seine Lieblingsspiele bis zum Ende durchspielen kann.

■ Durch den einzigartigen **"GAMETRAINER"** ist es möglich, Level zu spielen, die man zuvor noch nie gesehen hat. Sie können Ihre eigenen Parameter finden für mehr Power, Energie, Treibstoff, unendliches Leben, usw.....

■ Mit **ACTION REPLAY** finden Sie Ihre eigenen neuen Parameter minuten-schnell. Diese ist das Modul, das von Profis und Telefon-Hotlines eingesetzt wird.

■ **SUPER NES:** Mit dem **ACTION REPLAY MODUL** ist es möglich, amerikanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen. Es gibt eine riesige Auswahl von U.S. Titel!!!!

■ **MEGADRIVE** Version von **ACTION REPLAY** funktioniert als Adapter für japanische Spiele. Hierdurch ist es möglich, japanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen!!!!

■ Mit dem speziell entwickelten **ASIC CHIP** ist es möglich, die neuesten Spiele sofort nach deren Neuerscheinung zu manipulieren.

■ **ACTION REPLAY** ist sehr einfach in der Handhabung. Keinen speziellen Vorkenntnisse notwendig. Wer ein Spiel spielen kann, kann auch **ACTION REPLAY** einsetzen. Alle Eingaben werden über den Joystick/pad eingegeben. **Einfacher geht es nicht!!!!**

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

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

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!
WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!
TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] **02822 68545 / 537182**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547

Distributor für

...Österreich: Alt Ges. m.b.H.
Favoritenstr. 40, 1040 Wien,
Tel. 0(1)222-5057561

...die Schweiz:
ABC Import Export AG.
Baggastli 48, 9475 Sevelen SG.
Tel. 085/569 60 oder 61/62



WÄHLT EUER SPIEL DES JAHRES '92

Sagt Sega,
was Sache ist.
Schreibt uns Eure
absoluten
Lieblings-Module,
damit Ihr in
Zukunft mehr
dieser Art spielen
könnt.

Dann ab damit in einen Um-
schlag und schickt das Ganze
an: **Redaktion Gamers**
Stichwort: **Topspiele '92**
Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13.

Und wie sagte Mutti immer
so schön? „Ohne Fleiß, kein
Preis.“ Der logische Umkehr-
schluß dieser bemerkens-
werten Weisheit muß dann
natürlich lauten: „Viel Fleiß,
viel Preis.“ Und so ist es auch:
Ihr macht Euch die verhält-
nismäßig leichte Arbeit, uns
Euer Lieblings-Modul mitzu-
teilen, und wir schmeißen
dafür jede Menge heiße Preise
auf den Markt! Als da wä-
ren: 1 SEGA System Eurer



Sonic 2 (MD)



Asterix (MS)



Olympic Gold (GG)



New Zealand Story (MS)



Tazmania (MD)



Lemmings (MD)



Joe Montana II (MD)

Was habt Ihr dieses Jahr
am meisten und am
liebsten gespielt? Seit
Ihr mit Sonic um die Wette
gelaufen? Habt Ihr mit Mickey
Mouse gezaubert? Habt Ihr
mit Asterix ein paar Römer
verklöppt? Habt Ihr beim
Eishockey den Puck übers
Eis flitzen lassen?

Wir müssen es einfach
wissen: Welches ist das be-
ste Modul für Mega Drive,
Master System oder Game
Gear. Und da wir alleine die-
se schwere Wahl nicht treffen
können, müßt Ihr uns helfen.

Schreibt uns,
was Ihr dieses
Jahr am liebsten
gespielt habt.
Damit sagt Ihr
nicht nur Sega
Eure Meinung,
ihr könnt auch
was gewinnen!

Um mitzuma-
chen, nehmt ein-
fach an unserer
Umfrage auf Sei-
te 6-7 teil. Bei
FrageNr. 10 tragt
Ihr euer Lieb-
lingsspiel ein.



Quackshot (MD)



Shining in the Darkness (MD)



NHLPA HOCKEY '93



Sonic I

Wahl, komplett mit den
10 besten Spielen des
Jahres. Was darf's denn
sein? Mega Drive? Mas-
ter System? Oder viel-
leicht den Game Gear?
Der Gewinner hat die
freie Auswahl. Außer-
dem gibt's 10 „Tracer“,
die rasantesten Rasi-
eraparate von Philips.
Für die Mitteilungsbe-
dürftigen unter Euch
halten wir noch 1 „Twin-
phone de Luxe“ von
Swatch bereit und 10
notorischen Moglern
spendieren wir je 1

„Action Replay“ Modul. Für
die Brettspiel-Fans gibt's 5
Fantasy-Games vom Rumir's
Magic Versand. Und damit
Euch jetzt nicht nur warm um's
Herz, sondern auch um alle
anderen Körperregionen wird,
verlosen wir außerdem noch
jede Menge kleidsamer Stoffe:
10 GAMERS Sweat-Shirts,
50 Sonic T-Shirts und „Home-
Boy“ T-Shirts und Jacken bis
zum Abwinken. Außerdem
noch 10 GAMERS Caps und
sage und schreibe 1000 GA-
MERS Anstecknadeln aus
massivem 925er Sterlingsilber.
Und zum Abschluß ver-
wöhnen wir noch 10 Ohren-
paare mit der brandaktuellen
CD „The better one wins“ So
- das dürfte jawohl reichen,
um auch den schreibfaulsten
Daddler hinter dem Ofen her-
vorzulocken, oder?

DIE PREISE



10 Tracer
von
Philips

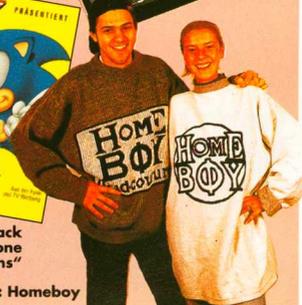


Ein Twinphone
von Swatch



CD mit Soundtrack
„The better one
wins“

Ein Mega
Drive von
Sega + 10
Spiele



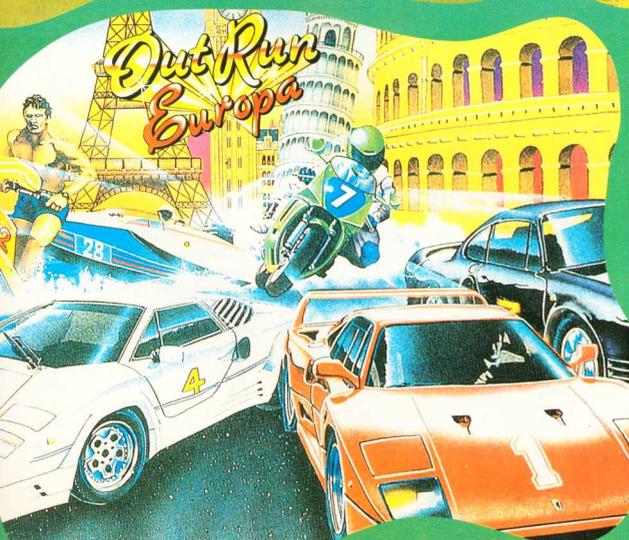
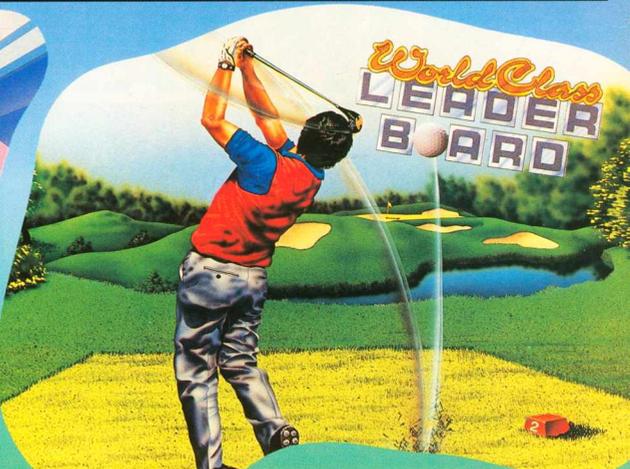
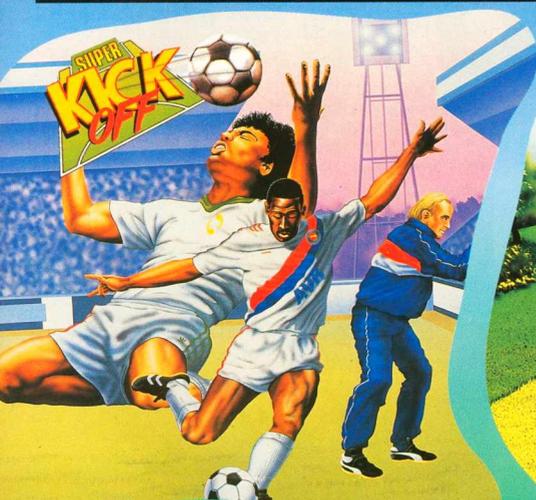
Voll im Trend: Homeboy

23.7. - 31.12.1992

Marathon-Sports-Competition von und mit

U.S. GOLD®

& GAMERS



**1. Preis:
Ein Mega-CD**



**2.-10. Preis
Ein U.S.Gold-
Cartridge nach
Wahl**



Wir möchten Sie herzlich einladen, an unserer Marathon-Sports-Competition teilzunehmen. Der Sieger/die Siegerin erhält das Mega-CD nach Markteinführung in Deutschland, falls diese später als der Einsendeschluß liegen sollte. Beantworten Sie einfach die nachfolgenden Fragen auf einer Postkarte, und schicken Sie diese an Selling Points GmbH, Kennwort: U.S.Gold-Sports, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh. Einsendeschluß ist der 31.12.1992 (Datum des Poststempels). Alle richtigen Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

- 1. Was versteht man unter dem Begriff HANDICAP im Golf-Sport?**
- 2. Wie oft darf während eines Fußballspiels ausgewechselt werden?**
- 3. Welchen Titel erhielt Formel-1-Fahrer Michael Schumacher für seine Erfolge in der Fahrerweltmeisterschaft 1992 von der FISA?**

Hulk Hogan, der Mann der tausend Tode starb. Der Mann, der tausend mal Wiedergeboren wurde. Sein Job: Knochenbrechen, und dabei gut aussehen. Brauengebrand, wasserstoff-blonde Löwenmähne, Muskelberge. 300 Pfund geballte Kraft, verteilt auf hünenhafte zwei Me-



AMERICAN WRESTLING

Es soll ja immer noch Leute geben, die die Show-Kämpfe der amerikanischen Wrestler für echt halten. Eines muß man den Catchern aber lassen: So eine Show zieht sonst keiner ab.

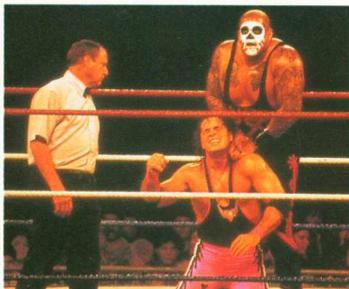
ter Körpergröße. Der Goliath der Neuzeit und schon 38 Jahre alt. Der Ex-Bodybuilder (bürgerlich Sterling Golden aus Florida/USA) ist der Mega-Star der WWF (World Wrestling-Foundation)- des Catcher-Weltverbandes. Markenzeichen des Catch-Kings: Vor jedem Kampf zerreißt sein T-Shirt, um das sich dann seine Fans reißen. Hogans geschätzte Jahresgage: 3 Millionen Dollar. Plus Bezüge aus dem „Merchandising“- das Zauberwort der US-Sportvermarkter. Hulk-Mania: Es gibt Hemden, Stirnbänder, Taschen, Puppen, Poster, Bettbezüge und Teddys mit dem Konterteil des Muskelprotzes. Die Millionen-Idee „WWF“ hatte Vincent McMahon (46). Schon sein Vater und Großvater zogen als Catch-Veranstalter über die Lande. Vincents Gesellenstück war die Kampagne um Motorrad-Artist Evil Knievel, den er 1974 über den Snake River canyon springen ließ. Anfang der 80er Jahre revolutionierte der studierte Marketing-Mann das Schmutzel-Image der Rummel-Catcher,

organisierte über seine Firma „Titan Sports“ eine eigene Wrestling-Liga (Umsatz: 300 Millionen Dollar pro Jahr). Das Erfolgs-Prinzip: Gut gegen Böse. Zelebriert von Kampfmaschinen, die auf jeden Publikums-Geschmack gestylt sind. Schönlinge wie Sting oder Titus Santana lassen weibliche Fans vor Entzücken kreischen.

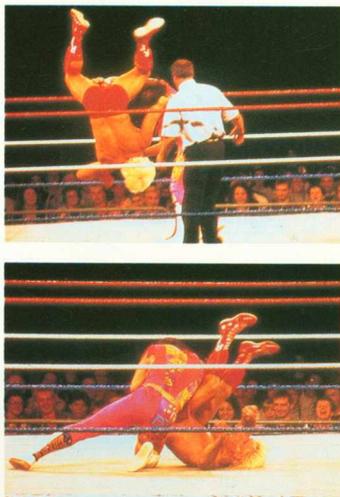
Überschlag und Schwitzkasten: Das Publikum will immer neue Kunstgriffe sehen; den Wrestlern fällt immer wieder etwas ein.

Drollig-gefährliche Team-Kämpfer wie die Bushwhackers oder brutale Bären wie Warlord oder

der Undertaker begeistern „harte“ Männer auf den Rängen. 40 Millionen TV-Zuschauer, bis zu 90000 in den Supercome-Arenen machen Wrestling in den USA zu Gasenfeiern, gleich hinter Auto- und Pferderennen. US-Psy-



Nicht zu Hause nachmachen! Diese Männer sind Profis, die genau wissen, was sie da eigentlich tun.



chologe Feinstein erklärt die Faszination des Sports: „Wrestling ist perfekte Illusion. Zu Anfang geht's dem Helden an den Kragen, die Fans zittern. Dann rappelt sich der Publikums-Liebling auf, schlägt zurück, schießt den Bösen in den Ringstaub. Ehernes Gebot: Es fließt kein Blut- ansonsten sind alle (fieser) Tricks erlaubt. Feinstein: „Das Muster ist immer das gleiche. Alle haben ihr bestimmtes Image, benehmen sich wie Comic-Figuren immer auf die gleiche Weise: Kinder und Jugendliche stehen auf die stereotypen Sprüche, ahmen sie nach. Wie Erwachsene wollen sie wie die Sieger immer obenauf sein. Feinsteins Kollege Gerald Morton (Auburn-Universität) sieht aber auch eine Gefahr für die Gesellschaft, warnt: „Die Fans können das kalkulierte Spektakel nicht einordnen. Ich befürchte eine zunehmende Diskriminierung gerade von Ausländern.“ Um

der Show immer wieder neue Aspekte zu verleihen, treibt der Sport merkwürdige Blüten. Legendar aber auch gefährlich die Auftritte von Iron Sheik. Zu Khomeinis Zeiten stieg er mit iranischer Flagge in den Ring, stachelte das Publikum auf, indem er das „Stars & Stripes-Banner“ bespuckte. Der „Eiserne Scheich“ aus dem Morgenland – ein geschmackloser Versuch, neue Feindbilder aufzubauen, nachdem die Russen im Glastnost-Zeitalter nicht mehr für die Personalisierung des Bösen taugten. Andere sportliche Versuche: Massen-Hauerei. Einzige Regel: 30 Wrestler im Ring, wer zuletzt noch zwischen den Seilen steht, gewinnt. Es gibt zwar Schiedsrichter, ein Regel-Buch ist aber noch nicht geschrieben worden.



Hulk Hogan tobt: Sein Trikot wurde nicht kuschelweich gewaschen...

Wirf' die Mutti aus dem Ring: Beim Videospiele-Catchen mit den Wrestlemania-Stars darf sich die ganze Familie mal als Hulk Hogan versuchen.

WWF SUPER WRESTLEMANIA

Suplex, Stomp und Bodyslam: Der ehrbare Catcher beherrscht eine Fülle netter Techniken, um seinen Gegner kunstvoll zu versammeln. Die Paradiesvögel im Reich der Sport-Schaukämpfe sind die herben Jungs der WWF. Bei Su-

Die Steuerung nutzt die Feuerknopf-Palette des Mega Drives weidlich aus. Ihr könnt treten, schlagen oder versuchen, einen Klammergriff am Gegner anzubringen. Nur wer fix reagiert, kann den Kontrahenten auf die Matte befördern. Jeder eingesteckte Treffer kostet Energie. Wenn ein Catcher mit leerem Energiebalken auf die Matte gepinnt wird, hat er keine Chance

Tag Team Wrestling: Ihr könnt einen frischen Kollegen einwechseln



per Wrestlemania könnt Ihr selber mal so einen Kolob steuern und gegen ebenbürtige Schwitzkasten-Spezialisten in den Ring steigen.

Es gibt im Spiel acht verschiedene WWF-Wrestler, darunter natürlich auch die Prügel-Promis Hulk Hogan und Ultimate Warrior. Für ein nettes kleines Zwischendurch-Verhauen pickt sich jeder Spieler den Raufbold seines Herzens heraus. Ist kein Catch-Partner zur Hand, spielt Ihr gegen den Computer, der sich mit drei Schwierigkeitsgraden als flexibler Gegner präsentiert. An zusätzlichen Spielmodi gibt's den Kampf gegen alle Computergegner um die WWF-Trophäe sowie Tag Team-Wrestling, wo sich Teams mit je zwei Kämpfern gegenüberstehen.



und wird ausgezählt. Diverse WWF-Spezialitäten wie „Wir werfen den Gegner aus dem Ring“ sind auch dabei.



Vor dem Kampf werden die Catcher vom Ringrichter vorgestellt

An diesem Titel scheiden sich mit Sicherheit die Geister. Wer nie verstanden hat, was an Wrestlemania so aufregend sein soll, wird auch von diesem Modul wenig begeistert sein. Spielerisch gibt es sich bieder-solide; die WWF-Atmosphäre wird ganz gut eingefangen. Die Grafik sieht gut aus und die Spielfi-

guren haben eine ordentliche Größe. Dafür wirken die Bewegungen holprig, was den Spielspaß aber nicht ruiniert. „Normalspieler“ seien gewarnt, aber für WWF-Fans gibt's nichts Besseres.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ Die erste WWF-Catchsimulation für Sega. Acht Spielfiguren, drei Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK **2** SOUND **3**

□ Nicht gerade eine Ausgeburt an spielerischer Intelligenz. Nur für Wrestlemania-Fans lohnend.

NOTE **3**

Genre: **Sport**
Hersteller: **Flying Edge**
ca. Preis: **DM 120.-**

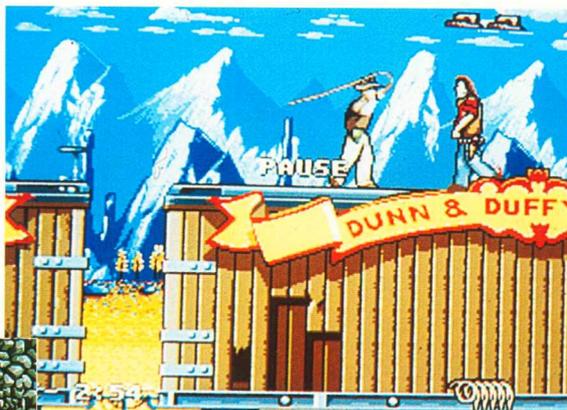


Wer ist der Schönste im ganzen Land? Unter diesen acht harten Burschen könnt Ihr Eure Spielfigur raussuchen

TEST

MEGA DRIVE

Peitsche und Hut steh'n ihm gut: Indiana Jones gibt sich endlich auch auf dem Mega Drive die Ehre.



Ein Spaziergang auf dem Zug tut gut – aber beim nächsten Tunnel solltet Ihr Euch ducken



Je höher der Level, desto heimlicher das Totenkopf-Dekor

INDIANA JONES

and the last crusade



Endet der Weg unseres Helden schon vor dieser Pfütze? Zum Überspringen ist der Wassergraben jedenfalls zu groß



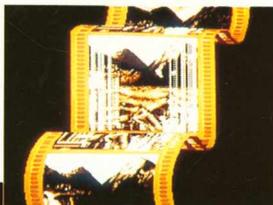
Wenn alles versagt, wird kurz gepeitscht: Sobald Ihr den Vorsprung an dem Pfosten zielgenau getroffen habt...



... segelt das Indy-Sprite vollautomatisch über das Hindernis. Tarzan ist nichts dagegen!

Au Backe, ein Obergegner – als wäre das Spiel nicht schon schwer genug...

Kurz bevor Sega seinen Indiana Jones-Beitrag in Form von „Young Indy“ fürs Mega Drive veröffentlicht, ist erst einmal U.S. Gold mit einem Nachschlag an der Reihe. Indiana Jones and the Last Crusade ist die aufgepeppte Umsetzung des gleichnamigen Master System- und Game Gear-Titels.



Vor jedem Level gibt es eine Sequenz mit Film-Feeling

aus. Auch herumliegende Schatzkistchen sollten mit Fausthieben ein paarmal beknuft werden, damit sie ihren Inhalt freigeben. An Extras winken z.B. eine Sanduhr (mehr Zeit, um den Level zu schaffen), Lebensenergie-Auffrischung oder Peitsch-Power.

Der Gipfel an Originalität wird bei diesem Modul nicht gerade erreicht, aber als nettes und grundsolides Actionspiel kann Indiana Jones durchaus überzeugen. Neben kleineren Verbesserungen bei Grafik und Sound



und Hangeln an Seilen meistert man Abgründe und andere Tücken, die rasch ein Bildschirmleben kosten. Die meist bewaffneten Schurken knockt Ihr mit Kinnhaken (kurze Distanz) oder Peitschenhieben (bei größeren Entfernungen)

ungen bei Grafik und Sound wurde bei der Mega Drive-Version der Levelaufbau wesentlich verbessert. Fruststellen gibt's immer noch in rauen Mengen, aber mit viel Übung sind sie letztendlich doch zu meistern. Wer Geduld hat, kommt von Versuch zu Versuch immer ein Stückchen weiter. Angesichts des happigen Schwierigkeitsgrads wären Paßwörter zur Anzahl bereits erreichter Levels sinnvoll gewesen – der Programmierer scheint ein herzloser Geselle zu sein. Der große Motivationsfunke mit dem "Das muß ich spielen!"-Drang wollte sich bei mir zwar nicht einstellen, aber wer partout sein Indiana Jones-Feeling haben will, wird mit dieser soliden Umsetzung ganz gut bedient. Selbst auf dem Schwierigkeitsgrad "Easy" wird Euch das Modul aber einige Nerven kosten.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Leicht verbesserte Umsetzung des Master System-Spiels. Bodenständige Action, lange Levels.

GRAFIK 3 SOUND 3

Hüpf hier, Peitsch da – der Enthusiasmus hält sich in Grenzen. Diverse Ekelstellen.

NOTE 3

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
ca. Preis: DM 120.-

DEFENDERS OF OASIS

Dieses Rollenspiel stellt einen neuen Speicherprotz-Rekord für Game Gear-Module auf: 4 Megabit Fantasy-Futter mit orientalischem Touch warten auf Euch.

In den Zwischen-Sequenzen ist die Grafik verschwenderisch bunt und gut



Die Bevölkerung in einem fernen Königreich stöhnt nicht nur wegen der drückenden Hitze. Die finsternen Truppen eines bösen Heckenmeisters rücken an und machen nicht gerade den Eindruck, als wollten sie nur zum 5-Uhr-TEE vorbeischaun. Just als die Prinzessin eines Nachbar-Sultanats im Palast nächtigt, stehen die Invasoren vor der Haustür. Der weise Regent schickt seinen Sohn durch einen Geheimgang in die Freiheit, um die Prinzessin zu beschützen. Das Abenteuer beginnt...

In Defenders of Oasis übernimmt Ihr die Rolle des schneidigen Prinzen, der aus der Heimat fliehen muß. Die Story ist in fünf Kapitel unterteilt, an deren Ausgang hoffentlich ein Happy-End steht. Neben dem Prinzen können drei weitere Spielfiguren Eurer Heldentruppe an-

gehören. Jeder Charakter hat bestimmte Werte, die seine Schnelligkeit, Stärke, Robustheit und Magietalente beeinflussen. Durchs Besiegen böser Monster werdet Ihr immer stärker.

In der Regel seht Ihr das Geschehen von oben. Stolpert man über einen Monstergegner, wechselt die Ansicht. Ihr habt nun die Gegner



Kein Rollenspiel ohne Monster, die per Menü vermöbelt werden

in Nahaufnahme vor Eurer Nase stehen und müßt entscheiden, ob Ihr zuhauen, weglassen, abwehren oder zaubern wollt. Der Ausgang eines Kampfes hängt von der Ausrüstung und den Talentwerten Eurer Spielfiguren ab. Besonders komfortabel wurde das Speichern gestaltet: Wenn Ihr den Game Gear ausschal-



Ärger für die Prinzessin: In der Kneipe wird sie von Rüpel'n belästigt

tet, wird der Spielstand ganz vollautomatisch in den Batteriespeicher gesichert!

Läßt man das Fantasy-Strategiespiel Crystal Warriors außen vor, ist Defenders of Oasis das erste Rollenspiel für den Game Gear. Da Ihr viel mit anderen Personen reden und wichtige Hinweise verstehen müßt, seid Ihr ohne gutes Englisch aufgeschmis-

sen. Von diesem Manko abgesehen, ist das Modul auch für Rollenspiel-Einsteiger geeignet. Der Spielverlauf ist geradlinig und nicht kompliziert. Vor allem wegen der spannenden Story sackt die Motivation nicht durch; man will unbedingt rauskriegen, wie es mit der Handlung weitergeht. Da nimmt man auch das etwas einfallslose Monstergeplättle in Kauf.

Heinrich Lenhardt



Die verzauberte Lampe enthält natürlich einen Geist - 1001 Nacht läßt grüßen

Der Geist schließt sich dann Eurer Gruppe an und verstärkt Eure Kampfkraft

	Prince		Genie
LV 5	MP 30	MP 30	MP 30
HP 55	HP 100	HP 100	HP 100
Item	Status	Spell	

„GAMERS“ meint...

Solides Fantasy-Rollenspiel mit fünf Missionen. Einfache Bedienung und automatisches Speichern

GRAFIK	SOUND
2-	3

Sehr gute Englischkenntnisse erforderlich. Für Rollenspiel-Profis einen Tick zu einfach.

NOTE
2-

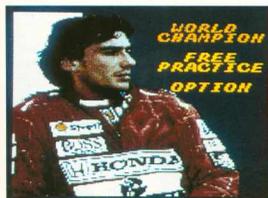
Genre: **Rollenspiel**
Hersteller: **Sega**
ca. Preis: **DM 100.-**

Die Fortsetzung des Rennspiel-Hits bietet nicht nur Monaco, sondern 15 weitere Strecken der Formel-1-Elite-Fahrer sowie einen Zwei-Spieler-Modus.

AYRTON SENNAS SUPER GP MONACO II

S onst ist Ayrton ja immer der Erste im Ziel. Die Game-Gear-Version von Sennas Renn-Modul hatte aber wohl leichte Motor-Probleme, denn sie traf erst jetzt zum Test ein.

Der lange Name des Mo-



Senna lädt uns zu einer kleinen Runde ein



Dann stellen wir Getriebe und Spoiler passend ein



Schließlich geht es auf die Strecke, Rekorde brechen



Auf der Strecke gibt es nur wenige Details zu sehen

duls steht dafür, daß es gleichzeitig ein Spiel mit Ayrton Senna sowie die Fortsetzung des einzigen ernst zu nehmenden Rennspiels für das Game Gear (eben das erste Super Monaco Grand Prix) darstellt. Gegenüber dem alten Super Monaco haben sich Details geändert. Man beachte die digitalisierten Bilder von Meister Senna persönlich.

Zwei Modi warten auf Euch: Im Practice-Modus könnt Ihr alle 16 gespeicherten Rennstrecken antesten; im Championship-Modus fahrt Ihr dann gegen 15 Computergegner eine volle Formel-1-Meisterschaft und versucht natürlich, die besten Positionen einzufahren. Es gibt für diese Meisterschaft auch zwei Schwierigkeitsgrade, von denen der leichtere nur durch eine in der oberen Hälfte eingeblandete Streckenkarte auffällt.

Während Ihr um die flachen, aber kurvenreichen Strecken düst, fällt die schnelle, aber ziemlich langweilige Grafik auf. Nur ab und zu steht ein Objekt am Straßenrand; die Strecken gleichen sich sehr. Fahrt Ihr gegen Computergegner, ist maximal ein einziger Wagen in Eurem Blickfeld. Am Start stehen die Autos absichtlich so weit auseinander, daß Ihr

geben tut das Game Gear jetzt vollautomatisch, bremsen geht nur durch brutales Herunterschalten der Gänge, was äußerst realitätsfremd ist.

Natürlich darf der beliebte Zwei-Spieler-Modus nicht fehlen, für den zwei Game Gears, zwei Module und ein Gear-To-Gear-Kabel erforderlich sind. Ihr

Im leichtesten Modus wird eine Karte der Strecke eingebildet

könnt dann gegeneinander auf einer beliebigen der 16 Strecken fahren. Um den

noch nicht mal einen Gegner sieht. Ist ein Wagen überholt und die Strecke ein paar hundert Meter weit frei, taucht der nächste Konkurrent auf.

Zur Anpassung an die einzelnen Strecken dürft Ihr vor dem Rennen Getriebe, Reifen und Spoiler-Einstellungen wählen. Das Automatik-Getriebe funktioniert so: Gebt Gas oder brems, und die Gangschaltung kümmert sich selbständig um die richtige Übersetzung. Bedient Ihr die Gangschaltung selbst, könnt Ihr aber nur noch schalten - Gas

Glücksfaktor auszuschalten, könnt Ihr sogar drei oder fünf Rennen hintereinander fahren und dann vom Game Gear den besten aller Rennen ermitteln.

Trotzdem ist die Monaco-Fortsetzung nicht so toll, wie erwartet. Die grafisch anspruchslosen Strecken und die etwas verquere Steuerung mit manuellem Getriebe (Wo ist meine Bremse?) sind bei einem vielleicht erscheinenden dritten Teil Verbesserungskandidaten.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

Ordentliche Fortsetzung mit Zwei-Spieler-Modus und Paßwörtern.

GRAFIK
3

SOUND
3

Langweilige Grafik und verquere Steuerung bei manuellem Getriebe.

NOTE
3

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

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel **nur DM 269,-**

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

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

Aquatic Games US 99,-
NHL Hockey '93 US 109,-
Galahad US 109,-
Double Dragon US 99,-
LHX Attack Chopper US 109,-
Team USA Basketball US 109,-
Sidepocket US 109,-

Desert Strike US 99,-
Dragons Fury US 99,-
Batman Returns US a.a.
Arch Rivals US 109,-
Captain America US a.a.
Death Duell US 109,-
Alien 3 US 99,-
Smash TV US 109,-
Lemmings US 99,-
Sokoban US a.a.
King Salomon US a.a.
European Club Soccer DT 109,-
Immortal US 109,-
Ninja Gaiden US a.a.
Rampart US a.a.
Midnight Resistance JP 89,-

Mega Drive Angebot des Monats:

Sonic II 109,-
Shining Force a.a.-

Gley Lancer J 99,-
Super Shinobi JP 79,-
Predator 2 US 109,-
Shadow Dancer US 89,-
Wonderboy 5 US 109,-
Donald Duck JP 79,-
Roadrash 2 US 109,-
Spiderman JP 59,-
Micky Mouse JP 79,-
EA-Hockey DT 99,-
Streets of Rage JP 79,-
Out Run JP 69,-
Steel Talons US a.a.
Superman US a.a.
Twisted Flipper US a.a.
Universal Soldier US a.a.
WWF Superstars US a.a.

Jetzt lieferbar !!

TURBO DUO

MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



Turbo Duo Grundgerät RGB Set

mit 5 Spielen: Gates of Thunder,
Bonks Adventure, Bonks Revenge,
Y's Adventure I + II, Ninja Spirit **nur DM 799,-**

Turbo Express Handheld

Super Grafik und Sound ! **nur DM 399,-**

Dragon Spirit US
Fighting Street CD US
Galaga '90 US
Jackie Chan US
Lemmings CD JP
Loom CD US
Neutopia 2 US
New Adventure Island US

Parasol Stars US
Prince of Persia CD US
Shape Shifter CD US
Soldier Blade US
Star Parodger CD JP
Super Star Soldier US
TV Sports Basketball US
World Court Tennis US

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro 89,-
Bomb Jack DT 69,-
Dig Dug US 59,-
Dr. Franken DT 69,-
Looney Toons US a.a.
Miner 2049er US a.a.

Mousetrap Hotel US a.a.
Lightmaster 39,-
Super Off Road US a.a.
Swamp Thing US 69,-
Tom & Jerry US a.a.
Universal Soldier US a.a.

NEO GEO

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

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

Nintendo Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 299,-**
Universaladapter f. Importspele **DM 49,-**
Joypad **DM 39,-**

Angebot des Monats: Grundgerät
ohne Spiel **199,-**

Super Tennis DT 99,-	WWF Wrestlemania DT 129,-
F - Zero DT 99,-	Terminator 2 (Oktober) 119,-
Super Soccer DT 99,-	Simpsons Krusty Funhouse DT 99,-
Sim City DT 99,-	Turtles 4 DT 119,-
Zelda III DT 99,-	Castlerania 4 DT 119,-
Super R-Type DT 99,-	Super Protobotter DT 119,-
Rampart US 99,-	Soulblader US 119,-
Streetworker II DT 99,-	Final Fantasy Mystic US 99,-
Mario Paint DT 99,-	Hook US 119,-
Amazing Tennis US 119,-	Phalanx US 119,-
Desert Strike US a.a.	Super Aleste US 119,-

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.



CWM Computerversand und -shop

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





Auf gute Nachbarschaft: Wer's mit der Nächstenliebe übertreibt, wird bei diesem Strategie-Schlagabtausch von der Landkarte gefegt.

Alle Optionen auf einen Blick. Der Spielstand wird per Paßwort gesichert.

den Rohstoffen und dem technischen Level Eures Volkes ab. Indem die wackeren Erfinder zunächst relativ anspruchslose Dinge ersinnen, klettern sie langsam in der technischen Hierarchie nach oben. Allmählich tauchen im Erfindungsmenü die Bildsymbole neuer, komplizierterer Dinge auf, die nun konstruiert werden können. Ab einem gewissen Level können Eure Leute eine Mine, ein Labor oder eine Fabrik bauen. In den ersten Epochen sind Lanzen, eine Portion siedendes Öl sowie Pfeil und Bogen das Höchste aller Gefühle. Später kommen z.B. Kanonen, Musketen und Flugzeuge dazu. Gegen Ende kann man den Rivalen gar mit Atombomben und SDI-Systemen das Leben schwer machen.

Bei Mega-lo-Mania müßt Ihr schnell schalten: Ständig ändert sich etwas, neue Gegenstände können eingesetzt werden und wenn man am wenigsten damit rechnet, kreuzt die Armee eines Com-

Zoff im Inselreich: Vier Strategen balgen sich um die Vorherrschaft auf etwa zwei Dutzend Kontinenten. Drei dieser ungemütlichen Gesellen steuert der Computer; den vierten im Bunde übernehmt Ihr. Durch das Fördern von Bodenschätzen, neue Erfindungen und den Aufbau verschiedener Armeen wappnet man sich gegen hinterlistige Angriffe. Eine Insel gilt erst dann als gewonnen, wenn Ihr alle Gegner erobert habt. Um solche Levels bei späteren Spielversuchen nicht erneut durchkauen zu müssen, läßt sich der Spielstand per Paßwort sichern.

Bevor es richtig losgeht, wählt Ihr einen Abschnitt auf der Landkarte, in dem Euer Stützpunkt errichtet werden soll. Außerdem legt Ihr fest, wieviele Männer aus einem



Durch das Anklicken der Bildsymbole links erteilt Ihr Befehle

schnitt, auf dem Ihr Euren Stützpunkt plaziert habt, in der Vergrößerung. Auf anderen Feldern der maximal 4 x 4 Abschnitte großen Insel wickeln die Gegner bereits fleißig vor sich hin. Wenn Ihr eine Weile lang gar nichts macht, stellt Ihr fest, daß sich Eure Leute langsam vermehren. Die Folgen der immensen Fruchtbarkeit können an der stetig wachsenden Zahl abgelesen werden, die unter einem Männchen-Icon den Bevölkerungsstand verrät. Ihr könntet einfach weiter abwarten, um eine kleine Bevölkerungsexplosion auszulösen. Je mehr Leute zur Verfügung stehen, desto mehr Armeen darf man aufstellen. Einmal per Schwert-Icon in die Landschaft geklickt, wuselt ein Grüppchen von Leuten munter herum. Dirigiert Ihr sie in einen leeren Sektor, in dem noch kein Stützpunkt steht, bauen die Burschen eine neue Basis. Je mehr Leute in der Armee sind, desto schneller geht das. Sobald eine Armee einen Sek-

Evolution im Sauseschritt: In dieser Phase des Spiels hausen unsere Mannen in einem morschen Tempel. Aber ein paar Erfindungen später...

...hat sich der Tech-Level unseres Volkes verbessert. Man residiert nun in modernen, stabilen Gebäuden, komplett mit Fabrik.

tor betritt, in dem sich ein Stützpunkt oder eine Armee des Gegners befindet, geht sie automatisch zum Angriff über.

Prinzipiell gibt es drei Sorten von Gegenständen, die erfunden werden können: Angriffswaffen, Verteidigungssysteme und Schutzschilder zum Reparieren beschädigter Stützpunkte. Welche Dinge genau erfunden werden können, hängt von der momentanen Epoche, den zur Verfügung stehen-

putergegnern in Eurem Sektor auf. Dazu kommen diplomatische Feinheiten: Ihr könnt einem Rivalen ein Bündnis anbieten, das jederzeit wieder aufgekündigt werden kann. Solange das Bündnis hält, können die Armeen beider Partner im Team operieren und tun sich gegenseitig nichts.

Viele Ereignisse im Spiel werden von einer glasklaren englischen Sprachausgabe begleitet. Jeder Computergegner hat eine andere

Sucht Euch eine Spielfigur aus; die anderen Gestalten sind dann vom Computer gesteuerten Gegner



Pool von 100 Gefolgsleuten als Personalstamm einziehen sollen. Je weniger Personen Ihr zu Beginn einsetzt, desto mehr bleiben Euch bei den anderen Inseln übrig. Dieser Umstand erweist sich später als wichtiger taktischer Kniff.

Das Spiel beginnt: Ihr seht jetzt den Landkartenab-

O-MANIA



„Stimme“ und verschiedene Formulierungen auf Lager. Dieses Geplapper läßt sich auch ausschalten, aber spätestens bei den Bildschirmtexten seid Ihr ohne Englisch-Kenntnisse aufgeschmissen. Ein wenig schludrig wirkt die Steuerung: Das Herumfuchteln mit dem Cur-

Laßt immer eine kleine Armee im Heimatsektor patrouillieren, um Überraschungsnägriffe sofort abzufangen

sor per Joypad erweist sich als strapazios. Das Modul wird dadurch nicht unspielbar, aber den Programmieren muß man eine gewisse Faulheit unterstellen. Warum hat man die Bedienung nicht aufs Joypad abgestimmt? Die Grundidee ist wirklich originell. Auch wer sonst bei

Strategiespielen nur gelangweilt gähnt, wird von dem recht durchsichtigen Ablauf gepackt werden. Langfristig hat das auch seine Nachteile: Von Welt zu Welt gelten die selben taktischen Marschrouten, die nur durch ein paar neue Waffen aufgelockert werden. Mega-Io-Mania ist mit Sicher-

heit nichts für Action-Fans, aber wer z.B. an Populous seine Spaß hatte, sollte diese Neuheit nicht ignorieren. Sie bringt frischen Wind in die durch ideenlose Jump-and-Run-Aufgüsse im Gähnen erstarrte Mega Drive-Szene.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Ungewöhnliches Strategiespiel mit witziger Aufmachung: Erörtern und Erfinden.

GRAFIK
3

SOUND
3-

Umständliche Bedienung und englische Bildschirm-Texte. Auf Dauer etwas eintönig.

NOTE
2-

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

Golden Games

TEL.: 089/4363843

MEGA DRIVE

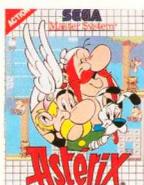
	Verkauf neu		Ankauf gebraucht																				
	DM	DM	DM	DM																			
Megadrive RGB jp., m. Kabel & Netzteil																							
Megadrive PAL jp. m. Netzteil			80,00																				
Megadrive PAL dt.				70,00																			
Megadrive PAL dt. m. Sonic					100,00																		
Megadrive Magnumset m. 4 Spielen																							
CD ROM jp.					200,00																		
Aleste				35,00																			
Alien III	99,90	40,00	35,00																				
Alienstorm	49,90	35,00	30,00	15,00																			
Atomic Runner	89,90	40,00	30,00																				
Bare Knuckle	49,90	40,00	30,00	20,00																			
Chuck Rock	109,90	45,00	40,00																				
Crack Dudes	79,90	40,00	35,00	20,00																			
Desert Strike						89,90																	
Devil Crush																							
Diek Tracy						49,90		35,00	30,00	20,00													
EA Icehockey						79,90		30,00	25,00														
Earnest Evans CD						79,90																	
Europ. Club Soccer						99,90		40,00	35,00														
Fantasia						39,90		30,00	25,00	10,00													
F 22 Interceptor						79,90		35,00	35,00														
Gaiars						39,90		25,00	20,00	15,00													
Ghostbusters						39,90		30,00	25,00	15,00													
Gleyancer						79,90																	
Ghouls'n Ghosts						79,90		35,00	30,00	25,00													
Greendog						69,90		35,00	35,00	25,00													
Golden Axe I						39,90		30,00	25,00	15,00													
Golden Axe II						39,90		30,00	25,00	15,00													
Gynoug						49,90		35,00	30,00	20,00													
Hellfire						39,90		30,00	25,00	15,00													
Ken North								25,00	30,00	25,00													
Kid Chameleon						55,90		40,00	30,00	20,00													
Lemmings						99,90		40,00	35,00	20,00													
Mickey Mouse						79,90		40,00	30,00	20,00													
Moonwalker						39,90		30,00	20,00	10,00													
NHLPA Icehockey						89,90		40,00	35,00														
Olympic Gold						59,90		40,00	35,00	20,00													
Quackshot											49,90		30,00	25,00	15,00								
Prince of Persia CD											99,90												
Rainbow Islands																							
Rainbow III																							
Shadow Dancer												49,90											
So! Feace CD												79,90											
Sonic Hedgehoc												39,90		30,00	25,00	15,00							
Super Monaco GP I												49,90		35,00	30,00	20,00							
Super Monaco GP II												59,90		35,00	25,00								
Super Shinobi												69,90		35,00	30,00	20,00							
Strider													39,90	35,00	30,00	25,00							
Tazmania													89,90	40,00	30,00	20,00							
Tennis													99,90	40,00	35,00	25,00							
Terminator													99,90	35,00	30,00								
Testdrive II													89,90	30,00	25,00								
Thunderforce III														35,00	35,00	25,00							
Thunderforce IV																40,00							
Thunderst. FX CD												99,90											
Toe, Jam & Earl												49,90		30,00	25,00	15,00							
Toiki													49,90	35,00	30,00	20,00							
Vermillion														35,00	30,00								
Wonderboy III												39,90		30,00	25,00	15,00							
Wonderboy V														45,00	35,00								
Wonderdog CD												99,90				30,00							

Inzahlungnahme gebrauchter Module.

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste für gebrauchte und neue Module an. Alle Module in dieser Anzeige sind Importe ohne deutsche Anleitung. Lieferung nur gegen Nachnahme plus 8,90 DM Versandkosten. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ersetzt, repariert oder rückerstattet. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Golden Games Vertriebs GmbH, Kreillerstr. 36, 8000 München 80.

MASTER SYSTEM



1
(2)

Asterix

Die spinnen, die Römer: Asterix und Obelix räumen in acht Levels gründlich auf. Dank Miraculix' Zaubertrank haben die Legionäre nichts zu lachen.



2
(3)

Populous

Spielt Gott und führt Euer Volk zum Ruhm, während Ihr dem Konkurrenten mit Vulkanen, Sümpfen und anderen Naturkatastrophen einheizt.



3
(1)

Sonic the Hedgehog

Der Überschall-Igel bricht jetzt auch auf dem Master System sämtliche Geschwindigkeits-Rekorde. Ein Jump-and-Run der Spitzenklasse.



4
(-)

Olympic Gold

Schneller, höher, weiter: Erlebt den Zauber von Barcelona an Eurem Master System in sieben verschiedenen Disziplinen der Leichtathletik



5
(-)

Golden Axe Warrior

Ein kerniges Rollenspiel um die Goldene Axt, das auf dem Master System Maßstäbe setzt. Gelingt es Euch, die Welt zu retten?

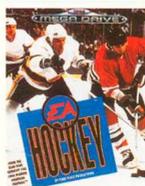
MEGA DRIVE



1
(1)

Sonic the Hedgehog

Keiner holt ihn ein – Sonic, der wieselflinke Igel, befreit mit Schallgeschwindigkeit flauschige Tierchen aus dem Bann von Dr. Robotnik.



2
(2)

EA Hockey

Das bislang beste Sportmodul für das Mega Drive etabliert sich in der Spitzengruppe. Schlag-schüsse und Bodychecks satt beim Eis-Spektakel.



3
(5)

Lemmings

Kaum zu haben, auch schon in unseren Charts: Die naiven Lemmings tappen nicht nur in alle Fallen, sondern auch in die Herzen der Spieler.



4
(4)

Kid Chameleon

Ein verwandlungs-freudiger Held durchstreift Dutzende von abwechslungs-reichen Levels. Das Jump-and-Run der Superlative macht wochenlang Spaß.



5
(-)

Tazmania

Der verfräsenste Held der Konsolen-Geschichte beißt sich auch durch die Charts. Taz wirbelt auf dem Mega Drive jede Menge Staub auf.

**Die heißesten Spiele
für kalte Winterabende.**

**Die Spiele-Erfinder...
Peter Molyneux
und Randy Breen**

**Ein Spiel entsteht
Der mühsame Weg
von der Idee
zum Produkt...**

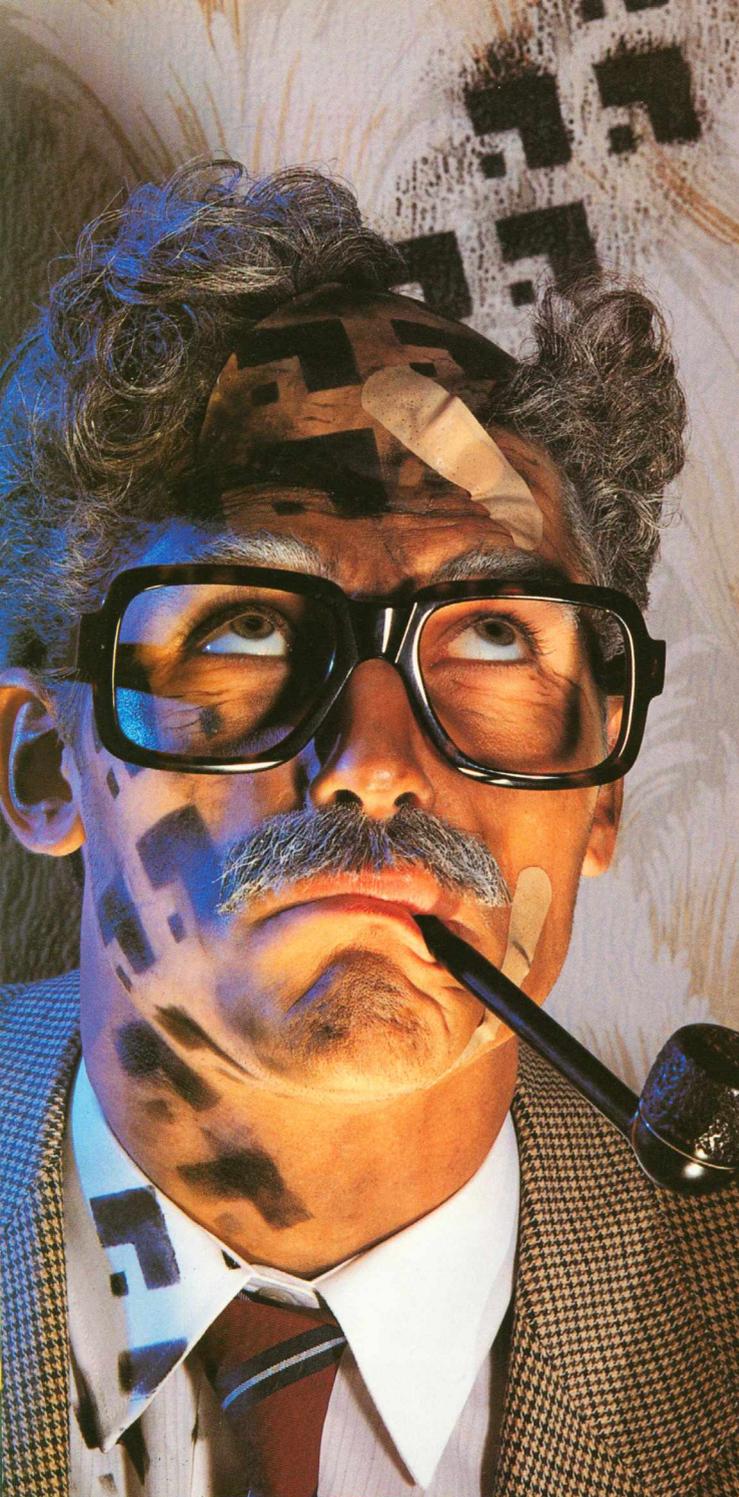


Herbst/Winter '92-'93



Plus:

**Road Rash II - Lotus Turbo - John Madden 93
NHLPA Hockey 93 - James Pond's Aquatic Games**



Kopf-a

Lotus Turbo un

Die gute Nachricht ist, daß Road Rash™ II und die neue Lotus Turbo Challenge™ beide so konzipiert sind, daß zwei Spieler Kopf-an-Kopf spielen können.

Die schlechte Nachricht ist, daß ich jetzt keine Ausrede mehr habe, meinen nicht Vater mitspielen zu lassen.



Road Rash II

Naja, wenigstens hat er dann keinen Grund mehr, mitten in der Nacht heimlich ein Duell mit Helldog, dem keulenschwingenden Motorradfahrer auszufechten.

Stattdessen muß ich mir anhören, wie er in seiner kindischen Weise darauf besteht, ich hätte Angst, gegen ihn zu verlieren.

Was soll der Unsinn?

Wo er derjenige ist, der Probleme hat, den Wagen rückwärts vom Parkplatz des Supermarkts rauszufahren.

Obwohl ich, um fair zu sein, sagen muß, daß einige der neuen Funktionen in Road Rash II mir selbst auch ganz schön zu schaffen machen.

Das ursprüngliche Road Rash war schon hart genug. Aber jetzt reicht es nicht mehr aus, daß



Road Rash II

insgesamt vierzehn Typen mit Schrammen und gebrochenen Nasen es auf mich abgesehen haben.

In Road Rash II hat irgend so ein Verrückter sich entschieden, diesen Brutalos eine meterlange

Road Rash ist Warenzeichen von Electronic Arts.

n-kopf d Road Rash II.

Kette mitzugeben, und Skrupel kennen die Typen nicht.

Das Problem ist, daß Road Rash so



Lotus Turbo Challenge

unwiderstehlich war, daß es auch Abschaum von überall auf der Welt anzog.

Deshalb mußten die Ereignisse in Road Rash II besser organisiert werden, die Prämien sind höher – was nicht komplizierter geworden ist, sind die Regeln.

Auf die wird nach wie vor verzichtet.

Vielleicht wären mein Paps und ich besser aufgehoben hinter dem Steuerrad eines Lotus Elan bzw. Esprit Turbo in dem neuen Lotus Turbo Challenge.



Lotus Turbo Challenge

Ich glaube eher nicht.

Dies ist kein Ausflug an den Bodensee, sondern ein absolut monströses Kopf-an-Kopf-Duell unter den härtesten Bedingungen, die selbst dem Mann von der Wettervorhersage nicht geheuer sind: Schneetreiben, prasselnder Dauerregen und Nebel, bei dem man nicht die Hand vor dem Gesicht sieht.

Es ist ein Rennen gegen die Uhr. Jeder Checkpunkt auf 8 Ebenen muß abgefahren werden, über haarsträubend steile Bahnen und Haarnadelkurven.

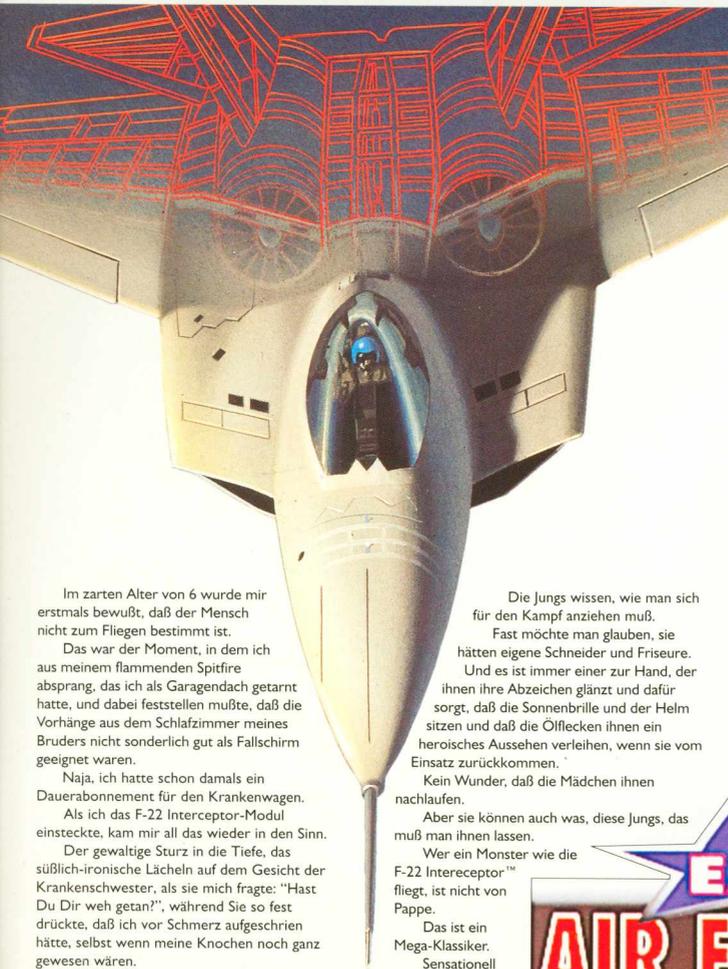
Man saust durch Tunneln, Brücken, Kreuzungen und den Stoßverkehr und muß kühlen Kopf bewahren.

Also Paps, Fuß aufs Gaspedal.

Lotus Turbo Challenge ist ein Warenzeichen von Gremlin Graphics Software Ltd. Lotus Turbo Challenge ist ein autosiertes und lizenziertes Produkt von Group Lotus PLC.



Wenn Gott den Menschen lassen wollte, hätte er ihm eine Fliegerjacke mitgegeben



Im zarten Alter von 6 wurde mir erstmals bewußt, daß der Mensch nicht zum Fliegen bestimmt ist.

Das war der Moment, in dem ich aus meinem flammenden Spitzfire absprang, das ich als Garagendach getarnt hatte, und dabei feststellen mußte, daß die Vorhänge aus dem Schlafzimmer meines Bruders nicht sonderlich gut als Fallschirm geeignet waren.

Naja, ich hatte schon damals ein Dauerabonnement für den Krankenwagen.

Als ich das F-22 Interceptor-Modul einsteckte, kam mir all das wieder in den Sinn.

Der gewaltige Sturz in die Tiefe, das süßlich-ironische Lächeln auf dem Gesicht der Krankenschwester, als sie mich fragte: "Hast Du Dir weh getan?", während Sie so fest drückte, daß ich vor Schmerz aufgeschrien hätte, selbst wenn meine Knochen noch ganz gewesen wären.

Vielleicht wäre alles ganz anders gewesen, wenn ich als Amerikaner zur Welt gekommen wäre.

Die Jungs wissen, wie man sich für den Kampf anziehen muß.

Fast möchte man glauben, sie hätten eigene Schneider und Friseure. Und es ist immer einer zur Hand, der ihnen ihre Abzeichen glänzt und dafür sorgt, daß die Sonnenbrille und der Helm sitzen und daß die Ölflecken ihnen ein heroisches Aussehen verleihen, wenn sie vom Einsatz zurückkommen.

Kein Wunder, daß die Mädchen ihnen nachlaufen.

Aber sie können auch was, diese Jungs, das muß man ihnen lassen.

Wer ein Monster wie die F-22 Interceptor™ fliegt, ist nicht von Pappe.

Das ist ein Mega-Klassiker. Sensationell realistisch.

Sie fliegen gerade tief über ein



F-22 Interceptor

unbekanntes Gelände, mit einer MIG im Rücken und einer Boden-Luft-Rakete, die es von vorn auf Sie abgesehen hat, und im nächsten Augenblick sind Sie in ein blitzschnelles Luftduell verwickelt.

Sie können die Action nicht nur von Ihrem Cockpit aus miterfolgen, sondern aus unterschiedlichen externen Perspektiven, u.a. von der Nase Ihres gelenkten Flugkörpers.



F-22 Interceptor

Also Action aus nächster Nähe.

Ich hatte nicht nur das Problem, die ersten paar Minuten heil zu überstehen, sondern konnte mich nur schwer entscheiden, welche der über 100 Einsätze ich nun fliegen wollte.

Aber wie jeder Fußball-Manager sagen würde: "Deine Sorgen müßte man haben!"

Wenn ich es erst schaffe, den Hubschrauber zu fliegen, ohne versehentlich den Kaugummi runterzuschlucken, hab ich das Schlimmste hinter mir.

Von den selben leuter wie F-22 stant LHX Attack Chopper™ ist eine Hubschrauber-Simulation.

Sie können den McDonnell Douglas Apache fliegen oder den experimentellen Light Helicopter Experimental, der noch in der Werkstatt steht.



fliegen gleich den

Ich geb' Ihnen mein Ehrenwort: LHX ist nichts für Hasenfüße.

Es gibt eine Cockpit- und sieben externe Perspektiven.

Sie können unter verschiedenen Schwierigkeitsgraden auswählen, je nach



LHX Attack Chopper

Erfahrung und Talent. (Gottseidank!)

Sie können selbst wählen, welche Einsätze Sie fliegen wollen und unter welchen flak-gefüllten Himmeln.

Wählen Sie Europa, Südostasien oder den Nahen Osten.

Wer keine Gefahr scheut, wird sich an die Prestige-Einsätze wagen: Alpha- und Präzisionsangriffe.

Ziele ausmachen, zerstören und rechtzeitig nach Hause zurückkehren, bevor die Gegenseite zurückschlägt.

Und dann die Unterstützungseinsätze.

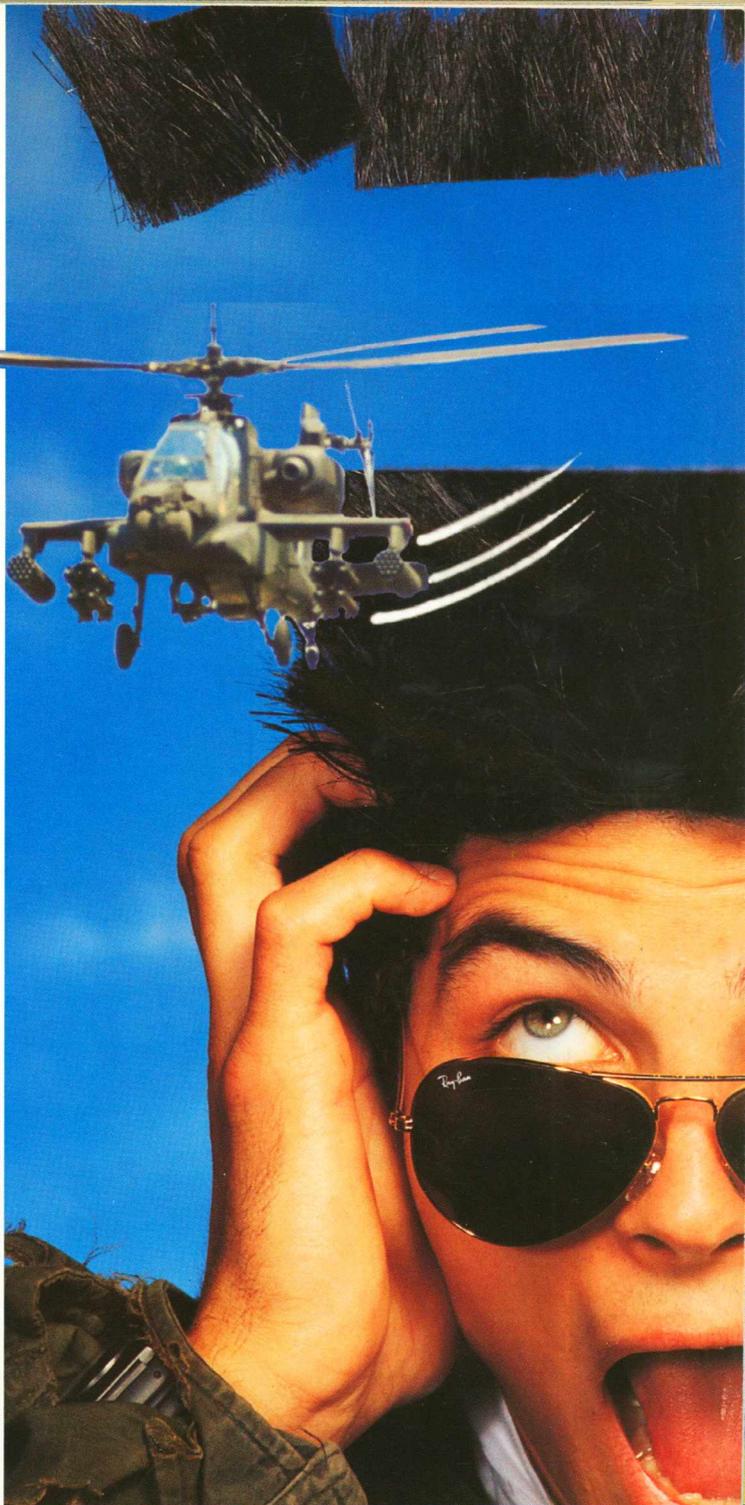
Locken Sie feindliche SAM-Raketen weg von Ihren Bombenflugzeugen, fliegen Sie die Verletzten



LHX Attack Chopper

durch eine Gegend, in der selbst das Rote Kreuz nicht vor Angriffen sicher ist, und evakuieren Sie Kriegsgefangene direkt im Schnellfeuer der Artillerie eines Diktators.

LHX Attack Chopper ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.



Ein Spiel entsteht?

Der dornige Weg eines EA-Spiels aus dem Kopf seines Erfinders in das Schaufenster des Fachhandels

Haben Sie sich schon gefragt, wie die Typen bei EA ihre Spiele machen? Hier ist Ihre Chance, Einblick in ein lang gehütetes Geheimnis zu bekommen. Lesen Sie weiter.

Am Anfang war die Idee.

Zunächst ist jedes Spiel nichts anderes als eine Idee, ein plötzliches Aufleuchten in den Augen eines Spinners, sei es nun ein Produzent, ein Programmierer, ein Spieldesigner – oder auch mal jemand aus der Marketing-Abteilung, einer der Witzbolde, die mit Schlipps ins Büro kommen.

Da gibt's vielleicht einen Produzenten, der auf dem Motorrad durch die Gegend braust und plötzlich denkt: "Mensch, das gibt doch ein Klasse Spiel!" Und daraus wird dann die Road Rash-Serie. Oder ein Designer guckt sich in der Glotze einen alten Bond-Film an und öffnet sich 'ne Dose Sardinen. Und schon küßt ihn die Muse, der schöpferische

Grundstein zum Unterwasser-Geheimagenten James Bond ist gelegt.

Oder der Typ aus der Marketing-Abteilung (immer noch mit Schlipps) ist komplett in eine Sache vertieft, z.B. damit, zu beobachten, wie sein

Porsche-Schlüsselring schön in der Sonne glänzt, und aus heiterem Himmel wird ihm klar, daß der Markt sich nichts sehnlicher wünscht als eine 3D-Simulation eines Schlammringkampfes der Damen.

Aber die Idee allein reicht nicht.

Um die Idee auf den Bildschirm zu bringen, braucht es eine ganze Menge Leute. Da ist zunächst

Der Produzent

Egal, in wessen Gemüsebeet die Idee gewachsen ist, es ist der Produzent, der entscheidet, ob was daraus werden soll.

Aber wer oder was ist dieser Produzent?

Bei einer Gegenüberstellung auf dem Polizeirevier erkennen Sie den EA-Produzenten an den komplett abgebissenen Fingernägeln. Denn auf seinen Schultern ruht die gesamte Verantwortung für das Projekt.

Er ist es, der talentierte Leute zusammentrommeln muß,

um sein Spiel zu machen, er kümmert sich um Verträge und Lizenzen; seine Schuld ist es, wenn das Budget überzogen wird und das Produkt nicht rechtzeitig über die Bühne geht.

Er muß dafür sorgen, daß das Spiel seine und die hochgesteckten Erwartungen von EA erfüllt.

Das Entwicklerteam

Als erstes muß der Produzent ein Entwicklerteam zusammenstellen. Das sind die Leute, die die Arbeit leisten.



Dazu braucht er mindestens: Einen oder mehrere Grafiker, einen Programmierer oder zwei (bzw. drei oder vier), welche die Bilder zum Laufen bringen, und einen Musiker, der die Melodien, Klänge und anderen Geräusche reinbringt.

In manchen Fällen hat man einen Spieldesigner, der das Spiel plant und die Gruppe der Künstler, Programmierer und Musiker nach seiner Geige tanzen läßt. Vielleicht wird dazu noch ein Schreiberling angeheuert, der den Spieltext verfaßt und die Spielfiguren mit Stimmen und Persönlichkeiten ausstattet.

Wenn das Spiel der Wirklichkeit abgucken ist, wie dies bei Sport- und Konfliktsimulationen der Fall ist, holt man häufig einen Experten als Co-Designer hinzu.

Die Madden Serie ist ein gutes Beispiel. John Madden ist der frühere Coach von Oakland und ein renommierter Analytiker des American Football. Er gab dem Game-Designer von EA Nachhilfeunterricht

in Theorie, zahlreiche praktische Tips und Demonstrationen, um ein bodenständig-realistisches amerikanisches Fußballspiel zuwege zu bringen.

Das Drehbuch

In Hollywood ist das Drehbuch die Anleitung für die Schauspieler und Kameraleute.

Im neuen Hollywood der interaktiven Unterhaltung gibt es ebenfalls ein Drehbuch. Seine Funktion ist die gleiche: dem Entwicklerteam Anleitungen zu geben.



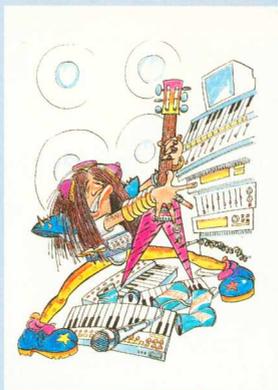
Es mag seltsam anmuten, aber die Idee muß zunächst auf Papier gebracht werden. Denn wenn soviele Leute involviert sind, muß jeder eine klare Vorstellung vom Szenario haben.

Spieldrehbücher sind nicht sonderlich spannend. Die Idee an sich ist meist interessant, aber die Lektüre der "vektorierten Routinen" und der "RAM-Nutzung" kann höchstens zum Einschlafen empfohlen werden.

Die gefürchtete "Review"

Drehbuch unter dem Arm macht sich das Entwicklerteam an die Arbeit, die in mehrere Phasen, sog. Meilensteine, unterteilt ist. Es gibt drei davon: Alpha, Beta und Final.

Bei jedem Meilenstein trifft sich ein Komitee der Großgehupften aus der Firma. Wenn man als Produzent zu einem Review-Meeting muß, könnte man sich genauso gut in ein mit Piranas gefülltes Aquarium setzen. Alles andere als lustig.



Das Produkt wird von jedem nur möglichen Gesichtspunkt aus kritisiert, wobei die garstigsten Kommentare rundum mit Applaus bedacht werden.

Natürlich gibt es einen guten Grund. Jeder möchte, daß das Produkt gut wird und sich verkauft. Damit seine Familie im nächsten Jahr was zu beißen hat.

Wenn das Spiel sich auf den Beinen halten kann, übersteht es diese Feuertaufe. Andernfalls verliert es nicht nur die Beine, sondern stirbt. (Natürliche Auslese war schon immer ein brutales Prinzip.)

Alpha - es tut sich was

In der Alpha-Phase funktioniert schon manches: Figuren können sich bewegen, ein Flugzeug fliegt usw. Anderes existiert nach wie vor nur auf Papier.

Dies sind jedoch die kleinen Dinge, welche die übrigen Abteilungen in Bewegung setzen: die Werbefritzten beginnen, verpackungen zu drucken, Anleitungen zu produzieren, die Presseabteilung macht Andeutungen gegenüber den Journalisten. Allmählich beginnt das Produkt Gestalt anzunehmen.

Beta - Jagd auf Fehler

Beta ist der Zeitpunkt, in dem alles im Spiel

funktionieren müßte. Aber die Details müssen noch ausgeübelt werden.

Das Spiel wird in die Hände der starken Männer gegeben, der sog. Beta-Tester.

Diese Typen verdienen sich ihren Lebensunterhalt durch die Jagd auf Bugs. Ihr Beruf ist der eines Kammerjägers. Sie behaupten, sie würden das Spiel an seine Grenzen treiben. In Wirklichkeit bringen sie es dazu, verrückte Dinge zu tun, die es nicht tun sollte.

Die Kammerjäger sind fiese. Man braucht sie nur anzusehen. Einer grinst hämisch vor sich hin und drückt plötzlich alle drei Steuerknöpfe, um zu sehen, was passiert. Und verzieht sein Gesicht zu einem breiten Grinsen, wenn der Wagen in die Luft geht.

Final - die letzte Hürde

Nachdem die Tester und der Produzent den Bugs den Garaus gemacht haben, geht das Spiel zur Qualitätssicherung, die ebenfalls keine Gnade kennt.

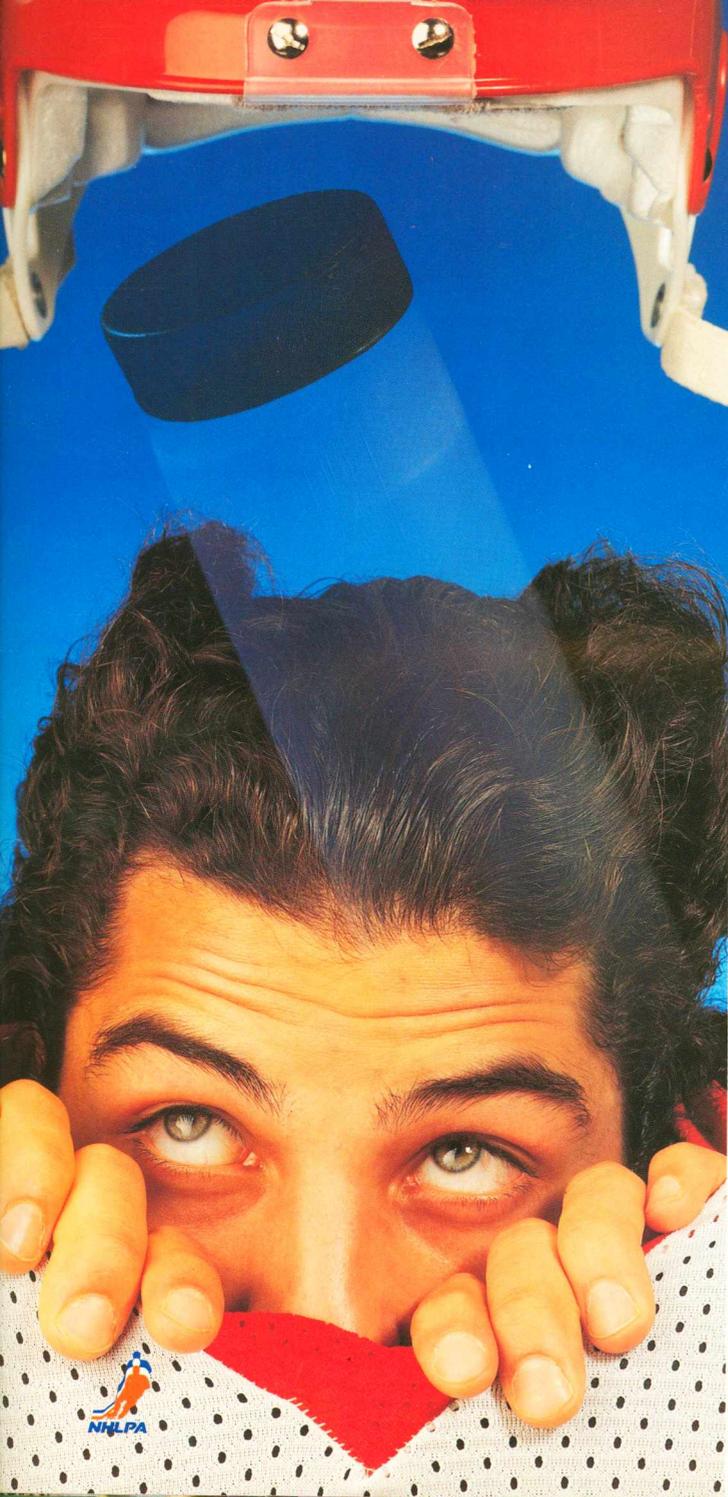
Wenn man sich dort einig ist, daß die Software läuft, wird das Gütesiegel drauf gedrückt.

Andernfalls bringt einer der Herrschaften das Programm ins Büro des Produzenten, nur mit zwei Fingern wie ein Stück schimmigen Käse und läßt es ihm vor die Füße fallen.



Gut zur Auslieferung

Da kann man endlich aufatmen.



Egal, welche Farbe am Ende d

An einem kalten Oktobertag zur Mittagszeit überlegte ich mir gerade, wer auf dem Spielfeld gegeneinander spielen könnte.

Zum Schluß dachte ich auch an einen lahmen kleinen Zwerg namens Aubrey.

Was das für 'n Typ war?

Erschreckend saubere Schuhe, angeklatschtes Haar und der einzige in der Klasse, der was mit Physik anzufangen wußte.

Aber eigentlich nur gut zum Abschreiben der Hausaufgaben.

Der wurde, ob er wollte oder nicht, ins Tor gestellt, und sein persilreiner Blazer durfte auch noch als Torpfosten herhalten.

Wie er so hin- und hersprang, um seine Knochen warm zu halten, und sich entschuldigend stöhnte, wenn der Ball wieder mal ins Tor ging, gab er schon eine ziemliche Heldenfigur ab.

Allerdings ist Fakt, daß keiner freiwillig ins Tor geht.

Nicht mal im Fußball, und da geht's ja relativ harmlos zu.

Weshalb sollte sich dann ein gesunder Mensch ohne Not beim Eishockey zwischen die Pfosten stellen?

Ob man die Leute da reintrickst?

Ich kann mir so richtig vorstellen, wie ein Trainer zu einem Spieler hingeht, ihm den Arm auf die Schulter legt und dabei sagt: "Glückwunsch, Junge. Ohne Dich wär das Team der glatte Ausfall."

Wenn dann der große Spieltag ran ist, nimmt er sich ihn zur Seite und sagt ihm, wie schwer er's hat: "Das konnte man doch nicht vorher ahnen. Der Torwart ist erkältet, und seine Mami läßt ihn nicht spielen. Du mußt uns da aus der Klemme helfen, nur dieses eine Mal".



National Hockey League Players Association und das Logo der NHLPA sind Warenzeichen von John Madden Football '93 und EASN sind Markenzeichen von Electronic Arts.

... das Jersey hat, das ich mir vorm Spiel überzieh, ... bin ich immer grün und blau. Wie's wohl kommt?

Und dann bleibt es an ihm kleben. Eine Karriere als menschliche Zielscheibe.

Beim neuen NHLPA™ Hockey '93 ist der Torwart endlich beweglicher.

Er kann jetzt nach dem Puck hechten (oder auch daneben), zur Abwehr von Schlenzern einen Ausfallschritt nach vorn ausführen oder aber den Puck in letzter Sekunde wegstücken.

Nicht daß das ein echtes Sonntagsnachmittagspicknick auf dem Eis ist, wo die



NHLPA Hockey '93

Spieler doch jetzt ein Bein stellen, mit dem Schläger reinhalten und Schlenzer loslassen können, die die G্লাusaufsätze zerschmettern.

Auch die Namen der Spieler sind echt.

Somit können Sie jetzt Ihr Team aus den heißesten NHLPA-Spielern auf dem Eis zusammenstellen.

Dabei hilft die aktuelle Leistungstatistik '92 von



NHLPA Hockey '93

mehr als 500 Spielern, die goldene Mischung aus Schnelligkeit, Technik und Schußstärke zu finden.

Und kein Aubrey dabei.

Wer auch immer den American Football erfunden haben mag, ein Torwart wurde glücklicherweise nicht mit vorgesehen.

Auch hat der Erfinder gesehen, daß der Mann mit dem höchsten Risiko, nämlich der Quarterback, fairerweise auch den meisten Ruhm und die zugkräftigste Werbewirkung haben mußte.

Für eine starke Mannschaft braucht es einen Quarterback mit einem umsichtigen Kopf auf den Schultern und flinken Füßen, damit er auch draufbleibt.



John Madden Football '93

Beim neuen John Madden Football '93™ mit seinen 28 aktuellen Teams können Sie jetzt eine der acht Mannschaften mit den schlagzeilenträchtigen Potenzen aller Zeiten übernehmen.

Entdecken Sie, wie solche Mannschaften wie etwa Maddens Oakland '76 gegen San

Francisco '85 oder die New Yorkers '86 aussehen könnten.

Das weiterentwickelte Spiel bietet jetzt auch die



John Madden Football '93

Optionen "Kein Huddle" und "Auszeit".

Der Spielrückblick ist wie im Fernsehen, und es gibt brandneue Spielfunktionen wie das Beschimpfen und das Zusammenstoßen der Helme, ehe es so richtig losgeht.

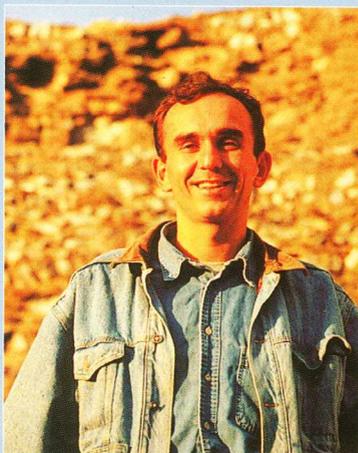
Fehlte nur noch eine Funktion, in der der Quarterback seine neue Restaurantkette eröffnet oder lernt, beim Kolatrinken gleichzeitig zu lachen.



Zeichen der NHLPA, für deren Benutzung Electronic Arts lizenziert ist.

Die Männer hinter den Ideen

**Peter Molyneux und Randy Breen
offenbaren, wie die Ideen für
Power Monger und Road Rash entstanden sind**



Die Geburt von Power Monger™ (by Bullfrog Productions Ltd)

von Peter Molyneux

Nachdem wir unser erstes großes Spiel zu Ende gebracht hatten, Populous, wurde mir klar, wie viel Spaß es machte, ein Spiel zu kreieren, in dem man eine eigene kleine Welt erschafft.

Ich hatte Lust, ein weiteres zu schreiben, aber noch keine Ahnung, was für eines. Schon immer hatte ich ein Faible für Konfliktspiele gehabt, also dachte ich, ein Eroberungsspiel wäre nicht schlecht.

Aber kein traditionelles Konfliktspiel, das in "Spielrunden" gespielt werden muß - das fand ich blöd.

Spiele müssen meiner Meinung nach in Echtzeit gespielt werden. Weshalb sollte die Maschine stoppen, nur weil einer gerade mal überlegen muß oder 'ne Tasse Kaffee kochen will.

Es sollte also ein Echtzeit-Eroberungsspiel sein, aber ich brauchte noch etwas Besonders, was das Spiel einmalig machen würde.

Jede Figur im Spiel sollte ihre eigene Persönlichkeit bekommen. Das war ganz schön anpruchsvoll, weil es Mengen Probleme für die Programmierung mit sich brachte.

Wie verleiht man einer Computerfigur einen eigenen Charakter?

Ferner durfte das Spiel nicht zu leicht sein.

Also verfiel ich auf den Gedanken, daß jeder sein Heer mit Nahrungsmitteln versorgt halten muß, und ich gab den Bewohnern dieser Welt Berufe wie Fischer und Bauer. Leider waren sie immer hungrig und aßen ihre Lebensmittel, statt sie in ihren Vorratskammern zu lagern. (Schließlich blieb mir nichts anderes übrig, als ihren Appetit zu zügeln.)

Das Spiel nahm allmählich Form an, aber ich brauchte mehr Realismus. Zum Beispiel waren zuerst nur Männlein im Spiel, also brachte ich Weiblein mit hinein, und das wiederum hatte zur Folge, daß die Menschen heirateten und in ein Haus zogen... und dies führte unweigerlich dazu, daß Kinder geboren wurden (deshalb der gelegentliche Storch).

Und dadurch ergeben sich zahlreiche Wechselwirkungen zwischen der Welt und dem Spieler, der die Geschehnisse dieser Welt lenkt. Ein zynischer Zeitgenosse könnte durchaus Pfeil und Bogen ziehen und den Storch herunterholen.

**Dieses ganz verrückte Gefühl
von Randy Breen
Designer von Road Rash™ I und II**

Eigentlich machen wir für jedes Produkt Forschung, mit dem wir beginnen. Aber gerade bei Road Rash I und II war ich stolzer Besitzer eines Motorrads (genauer einer Suzuki GSXR 750) und hatte somit ein ausgezeichnetes Testfahrzeug.

Auch ich wollte dieses ganz verrückte Gefühl erleben, das man nur beim Fahren einer Rennmaschine bekommt. Und so ging's mit einer am Benzintank festgeschalteten 8-mm-Videokamera ab zum Skyline und den lokalen Rennveranstaltungen.

Doch vorher unternahm ich erst einmal einige gelegentliche Ausfahrten vom Parkplatz auf die



Golf kann e schön den Ko

Golf ist ein Spiel, das mich begeistern könnte.

Mengen Preisgelder, Förderungsgelder in Hülle und Fülle, Stars, die sich darum reißen, auf einem Foto mit drauf zu sein.

Und was tut man als Gegenleistung?

Einen kleinen Ball über ein Feld in ein Loch hineinbugsiern.

Keiner schießt ihn zurück, keiner tritt einem von hinten ins Schienbein, niemand drückt einen in den Schlamm, niemand haut einem die Knochen zu Brei.

Man bekommt sogar noch einen Helfer, damit man die Schläger nicht eigenhändig herumtragen muß.



EASN ist Warenzeichen von Electronic Arts

Schnellstraße.

Da war es ganz normal, daß ich in etwa 3 Sekunden von 0 auf 100 beschleunigte, aber leider war die Autobahn voll, und ich mußte mich mit dem Gasgeben am Riemen reißen. Deshalb fuhr ich in eine weniger verkehrsdichte Gegend.

Kaum war ich von der Autobahn runter, gab ich wieder so richtig Gas und freute mich schon auf einige Kurven mit voller Schräglage. Ich tourte den Motor hoch, schaltete, und beim Gasgeben hob schon das Vorderrad ab. Kurz darauf sah ich einen schwarz-weißen Streifenwagen der Highway-Verkehrswacht, der von der zweiten Autobahnabfahrt schnell näher kam.

Ich nahm das Gas weg, der Motor wurde leise, und ich ließ mich hinter den Streifenwagen zurückfallen.

Das Videomaterial war auch nicht voll das, was ich mir erhofft hatte ...



Einem ganz Kopf verdrehen

Das war meine Vorstellung, bevor ich PGA TOUR® Golf II auf meinem Computer laufen hatte.

Das sieht schon eher wie harte Arbeit aus.

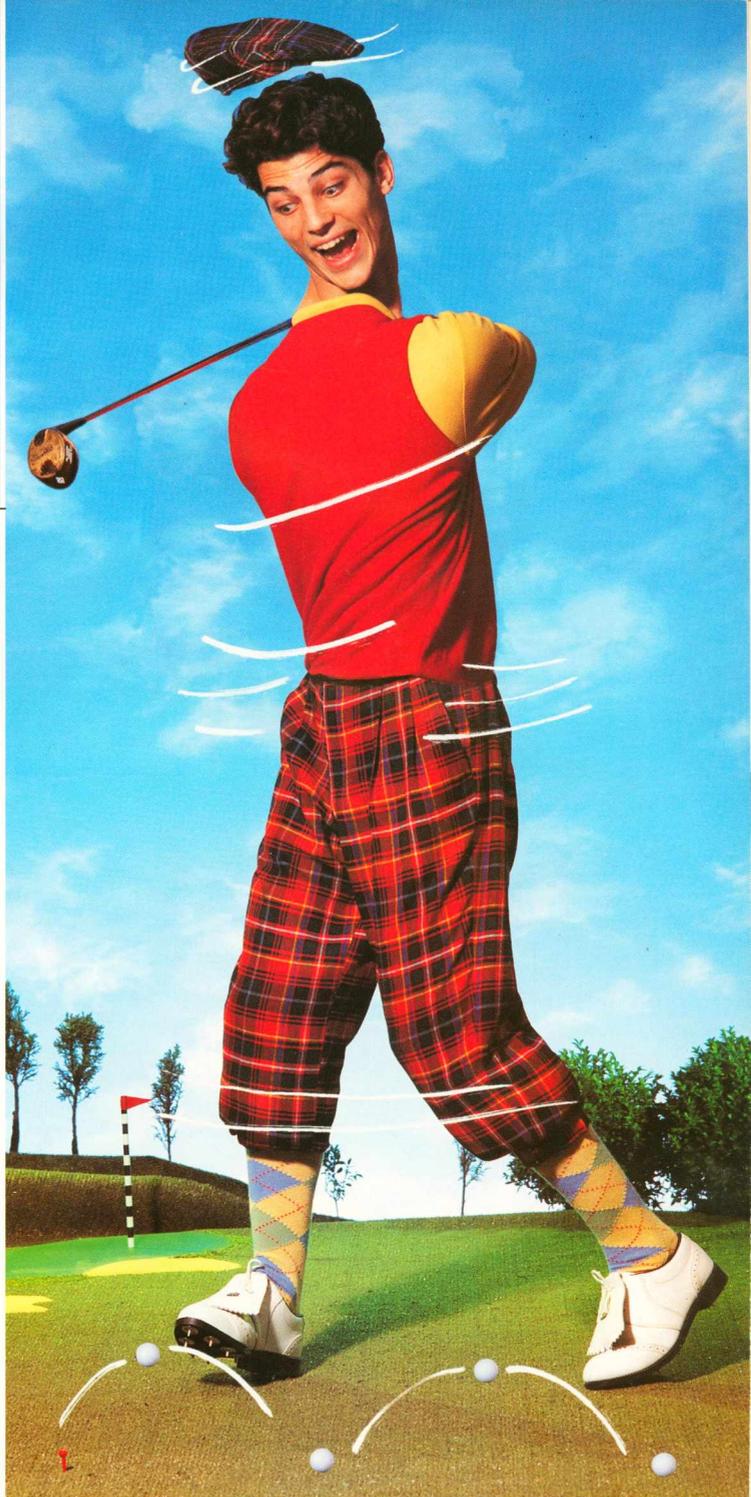
Das einzige Golfspiel, das PGA TOUR gut genug war, um ihren Namen zu tragen. In der neueren Version gibt es Schläge mit Links- und mit Rechtsdrill und vieles andere mehr.

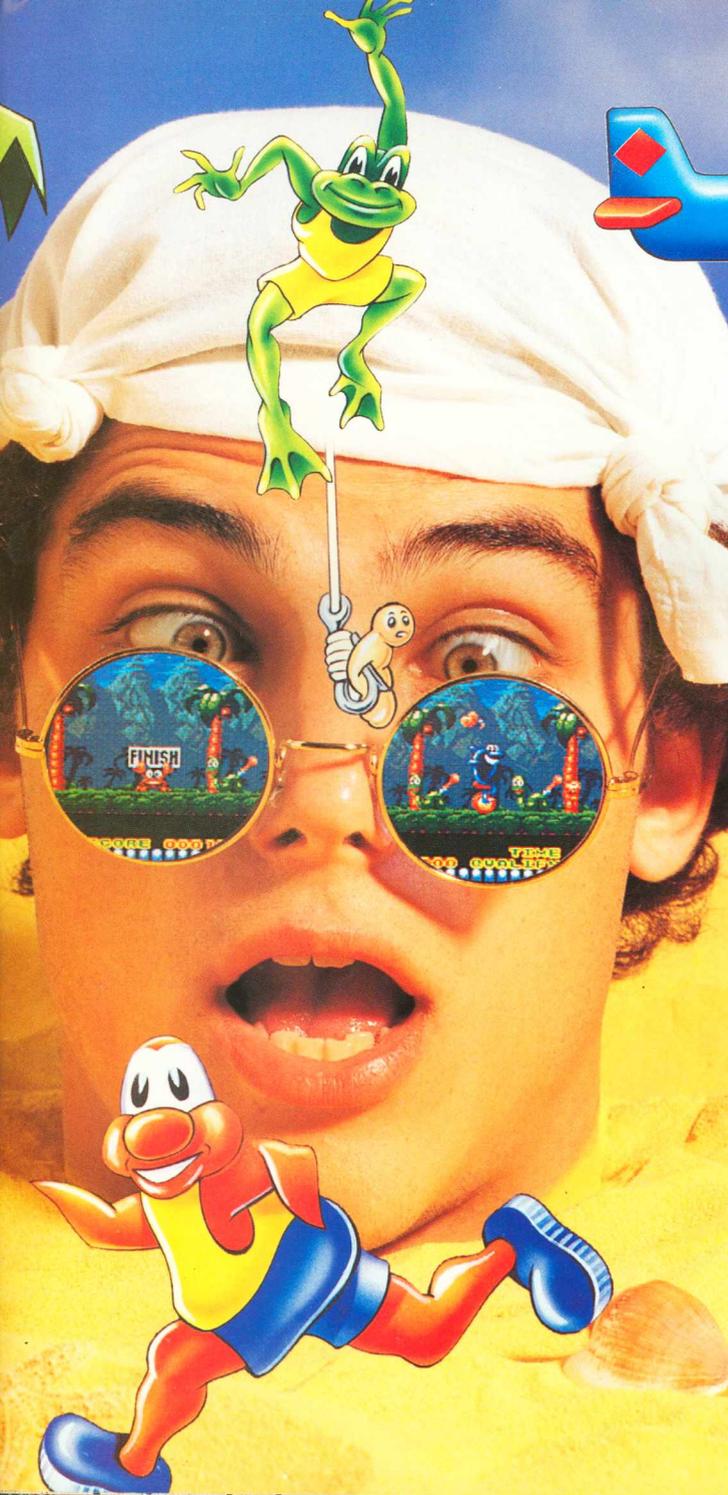
Sieben Golfkurse gibt es, einschließlich ein Skins-Turnier (mit Wetten), wobei Sie dann entweder als Schwarzfahrer mit dem Bus nach Hause müssen oder in einem Cadillac.

Sie spielen gegen zehn bekannte Profis, mit denen ich per Du bin. Und außerdem gibt es eine Lochbeobachtungsfunktion, die Ihnen die Augen eines Fernsehkameramannes verleiht.



© 1995. PGA Tour ist ein registriertes Warenzeichen.





Ich weiß ja nicht, wie das Euch so ging, Jungs, aber ich saß während der zwei Wochen der Olympiade wie gebannt vor meinem Fernseher und wartete auf das Synchronschwimmen.

Und, wurde es je übertragen?
Na?

Wenn ja, muß ich gerade geblinzelt haben oder eingeschlafen sein. Vielleicht nachdem ich mir stundenlang angesehen hatte, wie ein paar Pferde über Stöcke sprangen. Echt aufregend!

Vier lange Jahre hatte ich darauf gewartet, wieder einmal diese ach-so-schönen Mädchen mit ihrem wasserfesten Lippenstift, strahlenden Zahnpasta-Lächeln und den reizenden, passenden Nasenklammern zu sehen.

Und dann erschienen – sozusagen als Ersatz – die Aquatischen Spiele.

Mit keinem geringeren als James Pond in der



The Aquatic Games

Hauptscholle. Ich biß sofort an.

Schließlich ist Pond echt ein toller Hecht!

Ich habe schon immer gesagt: Fish is beautiful!

Ich bin auch als einer der ersten der Organisation Ein Herz für Fische beigetreten!

Wer war der berühmteste Darsteller von James Pond? Rogen Moore

Seit Pond das erste Mal auf der Wasseroberfläche erschien, hat er es weit gebracht.

Er mag sich vielleicht vor seiner nächsten geheimen Mission einen kleinen Urlaub gönnen. Als die großen Fische von F.I.S.H., jedoch meinten, Pond solle sich etwas erholen und die Flossen in den Schoß legen, sagte er ihnen sehr bestimmt, sie sollten sich zum Seeteufel scheren.

Der Spion, der aus dem Wasser kam, entschuppt sich als absolute Nummer 1.

Statt dessen organisierte er diese zehn
Wettspiele voller Spaß und Spott.

Ich würde mich sicher köstlich amüsieren.

Ähem, ja, bis ich dann feststellte, daß zu den
aquatischen Disziplinen auch Froschhüpfen zählt,
und an dem Wettkampf nimmt ein echter Frosch



namens Fridolin teil.

Bei dem Namen werden
Kindheitserinnerungen wieder wach. Einer meiner
Mitschüler hieß nämlich der dicke Fridolin (Kinder
können grausam sein), und wir veranstalteten eines
Tages ein Froschhüpfen.

Wir ließen den dicken Fridolin nur mitmachen,
weil wir dachten, daß das 70 Kilo-Walroß nicht weit
kommen würde.

Wir hatten uns leider geirrt!

Wenige Augenblicke später wußte ich, wie es
ist, wenn man von einem Jumbo Jet überrollt wird.

Irgendwann habe ich dann gehört, daß Fridolin
zum Film ging und bei "Ein Froschmann an der
Angel" die Hauptrolle spielte.

Doch zurück zu James Pond und seinem
normalen Beruf; schließlich fängt er Verbrecher für



The Aquatic Games

Fl. S.H. Eines meiner absoluten Lieblingsspiele ist
James Pond II - Robocod.

Ehrlich gesagt denke ich manchmal, daß James

Pond viel mehr 'drauf hat, als der menschliche 007.

Welcher Geheimagent würde sich denn in
einem Hotel anmelden und nicht einmal nach

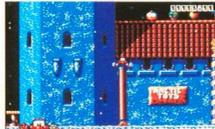


The Aquatic Games

Wanzen und versteckten Kameras suchen?

Wenn ich mich recht erinnere, spionierten ihm
nicht nur SMERSH und der KGB nach, die beide
nichts Gutes im Sinn hatten, sondern auch zwei
amerikanische Präsidenten, die Queen und Margaret
Thatcher.

Auch sollte man glauben, daß er bei der



James Pond II - Robocod

Auswahl seiner weiblichen Gesellschaft
etwas vorsichtiger wäre.

Und er hätte doch sicher schon
dahinterkommen müssen, daß ein
Aquarium von der Größe eines
Schwimmbads im Wohnzimmer bedeutet,
daß er früher oder später darin landen wird,
um gegen Krokodile, Haie, Schlangen oder
Piranhas zu kämpfen.

Also in diesen Dingen wäre Pond sicher
überlegen.

Ich bin etwas überrascht - aber sicher nicht
enttäuscht - daß diese sadistischen Typen von EA
nicht versucht haben, mich als James Pond zu



James Pond II - Robocod



James Pond II - Robocod

verkleiden, eingezwängt in einen Roboanzug,

Vielleicht haben sie schon eine Idee für James
Pond III, den bisher besten Pond, der nächsten Jahr
herauskommt, und worin Pond anscheinend nach
den Sternen greift.



Spielhallen Action mit großem "Aaaaaaa!!"

Eines Sonntags hatte ich nichts Besseres zu tun als in der Schallplattensammlung meines Vaters umherzustöbern, obwohl mir das sonst nie eingefallen wäre.

Ich fiel aus allen Wolken, als ich da tatsächlich auf einige echt spielbare Heavy Metal Platten stieß.

Hätte ich dem Alten gar nicht zugetraut!

Als ich ihn darauf ansprach, war er nicht mal verlegen. Zeigte mir sogar noch ein Foto, mit ausgestellten Hosen.

(Fragt doch mal Eure Eltern danach und guckt, wie sie reagieren.)

Weshalb ich Euch so'n Zeug berichte?

Weil es jetzt einen neuen Flipperspiel-Megatitel gibt, namens Crüe Ball, und Ihr sollt wissen, daß wenn es um Heavy Metal geht, mir so leicht keiner was vormacht.

Schließlich hab ich's im Blut.

Stellt Euch vor, wie das Musik in meinen Ohren war, als ich Crüe Balls mit drei ohrenspaltenden Aufzeichnungen von "Dr. Feelgood", "Home Sweet Home" und "Live Wire" entdeckte.

Mein Vater stand daneben und schüttelte den Kopf, daß ihm die Schuppen aus dem Haar fielen.

Bei meinen Klettereien durch die verschiedenen Levels kam ich ganz nahe an die Pforte zum Paradies für jeden echten Crüe-Ball-Fan – dem Backstage Level.

Dort angelangt, machte ich mich gefaßt auf die Begegnung mit dem letzten Wächter. Der, wie mir Vater versicherte, eine große Ähnlichkeit mit manchen Politikern aufwies.

Diese Heavy Metal-Erfahrung muß eine



Crüe Ball Composite Screenshot

bleibende Wirkung auf mich ausgeübt haben, denn wenige Tage später begann ich, am perfekten Szenario für ein neues Konzept herumzubahneln:

Ein unaussprechlich garstiges Geschöpf



Shadow of the Beast

namens Beastlord hat Deine noch in den Windeln steckende Schwester aus ihrer Wiege geraubt und will sie jetzt zu seiner Sklavin und Botin machen.

Ich war gerade dabei, Seite 1 in meinem Kopf zu beenden, als ich mir klar wurde, daß dies ja eigentlich das Szenario zu Shadow of the Beast™ II war.

Wenn Ihr wie meine Wenigkeit immer findet, daß Shadow I ganz schön wild sei, dann kommt hier etwas auf Euch zu, was echt barbarisch ist, mit teuflischen Rätseln und wahnsinniger Action.

Ihr müßt es ganz einfach ausprobieren.

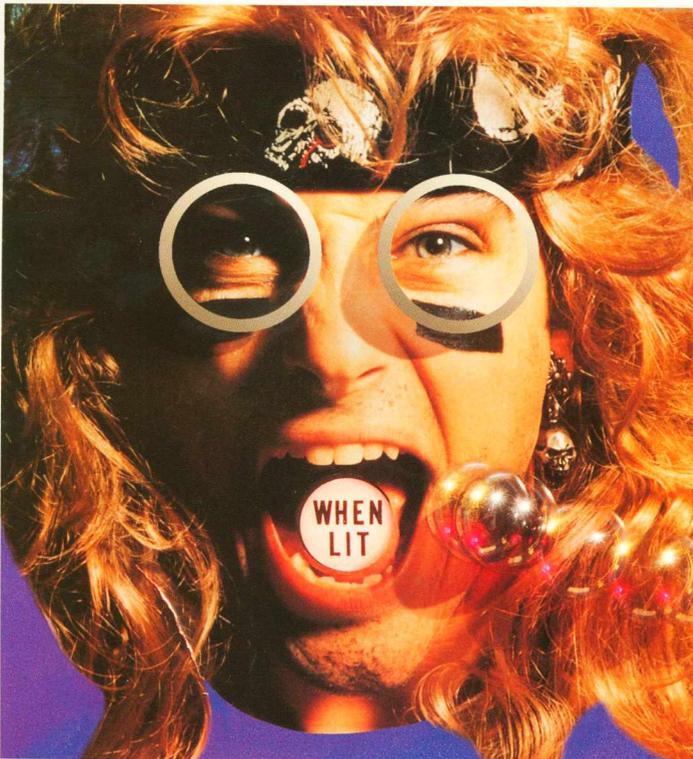
In der alten Zeit, noch vor den ausgestellten Hosen, gab es die runden Tische des Königs Arthur, ritterliche Jungs und holde Mamsellen.

Eine Zeit, in der man junge Damen aus der Not befreien mußte und dafür auch gleich geheiratet wurde.

Aus dieser längst vergangenen Zeit stammt



Galahad



die Legende von Galahad, die Psygnosis aufgegriffen hat.

Der arme Junge muß wirklich scharf auf die Prinzessin gewesen sein.

Doch damit er um ihre Hand anhalten konnte, mußte er zuerst seine Männlichkeit beweisen.

Nichts einfacher als das, würde man meinen, doch nein, er sollte ein Nest voller Drachen erschlagen und die Gefahren trügerischer Wasserfälle, geheimnisvoller Höhlen und eine schreckliche Einöde überstehen.

Und die Wettervorhersage war alles andere als heiter.

Das waren noch Männer.

Dann gab's einen andern, der auch mehr Mut als Gehirn hatte – Rohan aus Risky Woods.

Wer offenen Auges in so was hineinläuft, darf



Risky Woods

sich nicht wundern, wenn man ihm das Fürchten beibringt.

Marschiert er doch frisch drauflos in einen Wald, wo in jeder Zeitung drin stand, daß 20 verschiedene Arten von Monstern nur darauf warten, ihn zu verschlingen.

Nennt mich einen Angsthasen, wenn Ihr wollt, aber selbst mit magischen Beilen, Feuerbällen und Ketten scheint mir dies ein Unterfangen, bei dem



Rolo to the Rescue

man sein Leben aufs Spiel setzt.

Da bleib' ich doch lieber bei Rolo, dem kleinen Elefanten, und seinen Gefährten, den niedlichen Maulwürfen, Eichhörnchen und Bibern. Hört sich an wie ein gemütliches Leben in der freien Natur.

Doch vielleicht täusche ich mich, denn Rolos Mutti ist von bösen Zwillingen, den McSmiley Twins, entführt worden.

Und bei meinem Pech würde es mich nicht wundern, wenn diese Gesellen Küchenmesser bei sich hätten.

Shadow of the Beast ist Warenzeichen von Psygnosis.

Die Welt regieren. In einer Zillion von schwierigen Epochen.

Wenn ich die Welt regierte...

würde ich darauf bestehen,

daß die Männer den Abwasch machen, daß

Karaoke auf eine kleine Insel vor Schottland

beschränkt würde,

daß bei den Autorennen die schnellsten

Wagen hinten starten (OK, mag sein, daß das ein

wenig gefährlicher wäre, aber sehr viel witziger),

daß Fußballdirektübertragungen 7 Tage in der

Woche am Fernsehen gezeigt würden,

daß der Arbeitsbeginn am Montag morgen um

zwei Stunden verschoben würde daß erwachsene,

Männer mit Pferdeschwanz sich vor den

Spiegel stellen und sich ernsthaft die Frage stellen

würden: "Muß das wirklich sein?"

daß die Einkaufswagen in den Supermärkten

sich besser manövrieren ließen,

daß man Sportshemden und Shorts kaufen

könnte, die nicht aussehen, als wären Sie von einem

total verrückten Badezimmer-Tapetendesigner

entworfen,

daß alle Konflikte der Welt auf folgende Weise

ausgetragen würden: die Spitzenpolitiker nehmen

alle in einem 21 Partien umfassenden Turnier von

Power Monger teil, dem besten Strategiespiel auf

dem Mega Drive oder allen dem Menschen

bekannten Systemen, um den Sieger zu ermitteln.



Power Monger



Power Monger



So sollte Eure Software-Sammlung aussehen.



Desert Strike ist nicht erhältlich in Deutschland!

Sega Info Service Tel: 040 227 0961

Bitte rufen Sie den Info Service an, wenn Sie fragen zu Electronic Arts-Spielen haben.

ELECTRONIC ARTS™

Vertrieb: Sega Deutschland, Hans-Henny-Jahn Weg 49-53, 2000 Hamburg 76
Sega Austria, Davidgasse 92-94/Top 8, 1100 Wien, Österreich.

GAME GEAR



1

Sonic the Hedgehog

Der rasende Igel ist wieder unterwegs. Sonic auf der Suche nach seinen Kumpanen – in atemberaubender Geschwindigkeit!

(1)



2

Shinobi

Fünf Ninjas, ein Spiel: Joe Mushashi, der Shinobi-Meister, sucht seine Freunde in fünf unterschiedlichen Spielstufen mit zahlreichen Gegnern und trickreichen Levels.

(2)

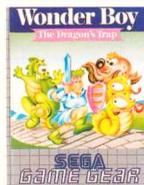


3

Crystal Warriors

Die fesselnde Mischung aus Strategie- und Rollenspiel bietet 16 Missionen voller Taktik. Vertreibt die Monsterhorden mit Muskeln und Magie.

(4)



4

Wonder Boy

Der Wunderknabe, der Sega-Konsolen schon seit Jahren begleitet, ist auch auf dem Game Gear mit einem witzigen und komplexen Modul vertreten.

(-)



5

Lucky Dime Caper

Entenhausen in Panik: Tick, Trick und Track müssen befreit werden und Onkel Dagoberts geliebter Glückstaler ist verschwunden.

(5)

TIPS VON GAMERS

- | | | | |
|---|--|----------------------|-----------|
| 1 | | Sonic the Hedgehog 2 | MD/
MS |
| 2 | | World of Illusion | MD |
| 3 | | Lemmings | MS/GG |
| 4 | | Road Rash 2 | MD |
| 5 | | Alien 3 | MD |

INTERNATIONALE HITS



- | | | | |
|---|--|------------------------|--------------|
| 1 | | Taz-Mania | MD |
| 2 | | Sennas Super Monaco GP | MD |
| 3 | | Olympic Gold | MD/
MS/GG |
| 4 | | Indiziertes Spiel | MD |
| 5 | | EA Hockey | GG |

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**

Infoservice

Ab sofort. Vorsicht beim Softwarekauf.

Neu erscheinende Module für den Mega Drive aus den USA oder Fernost sind aufgrund eines speziellen Softwareschutzes ab 1. November 1992 nicht mehr lauffähig und umgekehrt.

Nur die von SEGA Deutschland vertriebene Mega Drive-Software funktioniert auf deutschen Mega Drives.

Nähere Informationen erhaltet Ihr beim SEGA Infoservice unter der Telefonnummer 040/2 27 09 61.

The SEGA logo is rendered in a stylized, blocky font with a blue-to-white gradient and a thick blue outline. It is positioned in the bottom right corner of the advertisement, set against a red background that resembles a torn paper edge.

Der Bessere gewinnt.

Entfernt erinnert der Titel an König Arthurs Tafelrunde, in Electronic Arts neuestem Streich geht's dennoch ganz und gar nicht mittelalterlich zu.

GALAHAD



Roß und Reiter: Springt rechtzeitig ab!



Rieseninsekt als Endgegner: Schon mal dagewesen



Erdrückende Argumente von oben



Wenn das Portal blinkt, winkt der nächste Level

Nicht abreißen will sie, die Flut der Computer-Konvertierungen aufs Mega Drive. In diesem Fall war wieder ein Spiel der englischen Softwareschmiede Psygnosis (Lemmings) dran. Eingestimmt wird der Spieler von einer rasant dynamischen Introsequenz, in der die Schwerter nur so krachen. Nachdem man sich durch das opulente Optionsmenü gewuselt hat, erscheint eine nett aussehende Prinzessin, die Eurem Helden Galahad einige Tips gibt. Gut informiert steht Ihr dann in der Natur, die hier eine wilde Grafikkultur aus römischen, griechischen und mittelalterlichen

Säulen und Gebäuden ist. Ziel des Spiels ist es, in jedem Level ein besonderes Kleinod zu finden und es zu einem Portal zu bringen. Nicht nur der begehrte Gegenstand, auch das Portal muß erst von Galahad gefunden werden. Jeder Level beginnt also mit einer großangelegten Suchaktion im besten Jump'n Run Stil. Leider sind Euch die Bewohner der Gegend nicht sonderlich wohlgesonnen und ziehen bei Berührung Energiepunkte ab. Aber Galahad

ist nicht gänzlich wehrlos, sondern mit Schwert und Bomben gerüstet. Die Level bestehen größtenteils aus Landschaftsszenarien und Höhlen. Dort warten dunkel düstere Fallen und ganz besonders eklige Gegner in Form von Riesenskorpionen und anderem Insektengetier. Auf Eurer Suche nach Schlüsseln, Kronen und Portalen stoßt Ihr auf Extras wie Geld, Energie und Waffen. Das Geld läßt sich in den entsprechenden Shops in praktische Waffen und andere Utensilien umwandeln.

Habt Ihr zusammengefügt, was zusammengehört, folgt der nächste Level. Je 4 Level sind sich grafisch ähnlich und bilden eine Welt. Leider merkt man Galahad teilweise die Computer-Herkunft an. Galahad ist ein simpel gestricktes Jump'n Run ohne allzu große Überraschungen oder Innovationen. Da Steuerung und Leveldesign gut geglückt sind, kann man über die mangelnde Ideenfülle hinwegsehen. Solltet Ihr auf pure Jump'n Run Kost mit etwas Draufgehauene und mit suchintensiven Levels stehen, seid Ihr mit Galahad solide bedient.

Julian Eggebrecht



In dunklen Höhlen gedeihen Chitinmonstern besonders gut

„GAMERS“ meint...

□ Unspektakuläres Action Jump'n Run mit großen, suchintensiven Leveln

GRAFIK
3

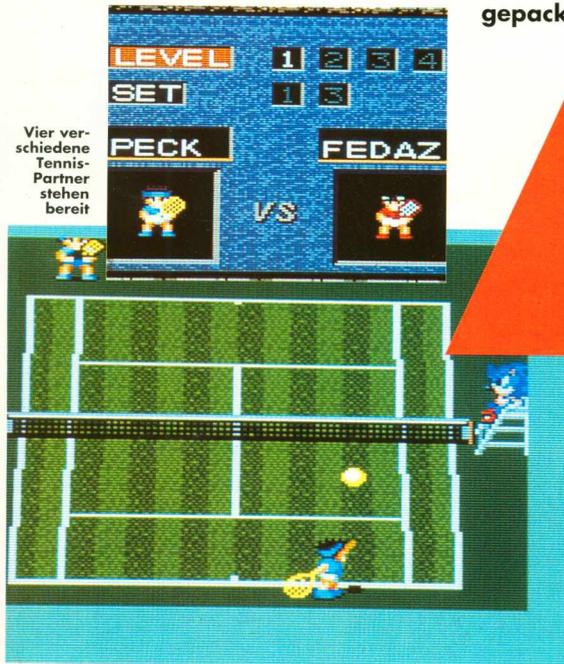
SOUND
3-

□ Keine Überraschungen. Die Technik ist sehr durchschnittlich, Grafik und Sound ebenfalls.

NOTE
3

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

Fußball, Tennis, Autorennen und Tüftlei: Gleich vier neue Spiele für Unterwegs wurden in dieses Multi-Modul gepackt.



Vier verschiedene Tennis-Partner stehen bereit

Sonic als Schiedsrichter: Dem schnellsten Igel entgeht kein Doppelfehler.

Das lasche Autorennen wirbelt nur wenig Staub auf



einen Haken hat: seine frappierende Ähnlichkeit mit Columns, das viele Game Gear-Besitzer automatisch mit der Konsole gekauft hatten. Bei der 4-in-1-Variante müßt Ihr wie gehabt Symbolketten ablegen, die aus jeweils drei Gliedern bestehen. Sobald mindestens vier gleiche Symbole nebeneinander plaziert wurden, lösen sie sich in Luft auf. Eine sehr sympathische Angelegenheit, denn Eure Aufga-

Was haben wir in den letzten Ausgaben über Game Gear-Spiele geschimpft, die herzlich wenig für diese Konsole geeignet sind. „Meisterstücke“ wie Super Kick Off bieten Gruselgrafik, die auf dem kleinen Bildschirm zu Netzhautjucken führt. Bei Sega scheint jemand allen Ernstes über dieses Problem nachgedacht zu haben, denn anders läßt sich das unverhoffte Auftauchen von „4 in 1“ nicht erklären. Dieses Modul bietet nicht nur vier Spiele auf einmal; es handelt sich zudem um neue Programme, die speziell für den Game Gear zurechtgeschneidert wurden — gerade das richtige für den kleinen Spielerhunger zwischendurch.

Erster im Bunde ist ein schlaues Denkspiel, das nur

4 IN

be ist es, die am unteren Bildrand blinkenden Steine freizukriegen. Schwierigkeitsgrad, Spieltempo und Startlevel lassen sich einstellen.

Spiel Nummer 2 ist ein Fußball-Elfmeterschießen. Zunächst treten Ihr fünf Elfer gegen den Computer-Keeper; anschließend sammelt Euch der Game Gear fünf Bälle aufs Gehäuse. Solange man selber schießt, ist dieses Spiel reine Glückssache. Ihr wählt eine Ecke und hofft inbrünstig, daß der Torwart schwungvoll danebenspringt. Beim Abwehren habt Ihr aber

eine kleine Chance, die Schußrichtung zu erkennen und noch in die entsprechende Richtung zu hechten. Reflexe in Uli-Stein-Dimensionen und ein bißchen Dusel vorausgesetzt, verwandelt Ihr mehr Elfmeter als der Computergegner. Danach geht's auf dem nächsten Level weiter, der aber nur eine Änderung bietet: Ihr bekommt es mit einem besseren Gegner zu tun.

Weiter geht's mit einem Rennspiel, das den Namen „Baby Out Run“ verdient hätte. Ähnlich wie bei Sega klassischer Ferrari-Raserei kurvt Ihr über verschiedene Highways und müßt jeden Streckenabschnitt innerhalb eines Zeitlimits schaffen, sonst wird das Spiel beendet. Die Grafik ist nicht so gut wie beim Vorbild, aber mit einem ansehnlichen 3D-Effekt gesegnet. Ihr gebt Gas (ständig), könnt Bremsen (wer braucht das?) und müßt



Schritt Eins: Wir legen die Schußrichtung fest

Schritt Zwei: Wir stellen die Tret-Höhe ein

Tor: Glück spielt eine größere Rolle als Können



Beim Denkspiel müßt Ihr Steinfarben sortieren

vor allem beim Überholen anderer Fahrzeuge höllisch aufpassen.

Beim vierten Spiel werden die Sportfans optimal bedient. Bei einer Tennis-Simulation könnt Ihr gegen vier Computergegner antreten; je höher der Level, desto schneller das Spiel. Es gibt nicht ganz so viele Schlagtechniken und Spielvarianten wie bei Wimbledon, aber wer jenes Tennismodul noch nicht hat, wird

Vor Kurven wird durch kleine Schilder gewarnt



mit diesem Zugabespiel zufrieden sein. Ihr könnt den Ball anschneiden, Lobs probieren, Stoppbälle riskieren und rasiermesserscharfe Aufschläge ins Feld donnern. Sonic wacht als Schiedsrichter darüber, ob der Ball ins Aus geht.

„4in1“ bietet viel Spielspaß fürs Geld. Das Elfmeterschießen und das Rennspiel sind die schwächeren Titel, aber um mal zehn Minuten totzuschlagen, sind diese simplen Reaktionstests nicht

zu verachten. Das Denkspiel ist wirklich fesselnd und die Tennis-Simulation alleine schon fast das Geld wert. Vor allem Sportfans werden mit diesem Viererpack gut bedient. Allen Spielen merkt man an, daß sie speziell für den Game Gear konzipiert wurden. Auch grafisch hat man sich Mühe gegeben; das Quartett macht auf dem kleinen Bildschirm eine gute Figur. Vor allem für Game Gear-Einsteiger ein tolles Modul.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Vier unkomplizierte Spiele in einem Modul. **Highlights:** Das flotte Tennis und das gute Denkspiel.

GRAFIK

3

SOUND

3

Wenn Ihr Wimbledon und Columns schon habt, lohnt sich die Anschaffung von „4-in-1“ nicht mehr.

NOTE
2-

Genre:
Sport-, Renn- und Denkspiel

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 90.-

TOP-4 VIDEOGAMES

VERSAND + LADEN
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

NEW GAMES

SEGA MEGADRIVE: NHLPA Hockey, Gods, Grand Slam Tennis, Steel Talons, Outlander, Alien 3, Smash TV, High Impact, Team USA, Double Dragon, Aquabatics, Powermonger, Gadget Twins, Lemmings, King Salmon, Pigskin, Tale Spin, Green Dog, Black Crypt, B-Bomb, Chakan, Real Deal Boxing, Amazing Tennis, Young Indiana Jones, u.v.m.

! SONIC 2, BITTE JETZT SCHON VORBESTELLEN! ERSCHINUNGSTERMIN 22. NOV. 1992!
Sonderpreis: Megadrive DT. + 2 Joypads + 4 Spiele 379,- DM

SUPER FAMICOM: Rampart, Acrobat Mission, Kaablooey, Roger Clemens, Robocop 3, George Foreman, Bart's Nightmare, Race Drivin, Out of this World, Dunk Shot, California Games 2, Claymates, Football 2000, Goal, Hit the Ice, Jojo's Odyssey, Noah's Ark, Shanghai 2, Space Megaforce, Toxic Crusader, Blues Brothers, u.v.m.
Grundgerät deutsch lieferbar!

GAME GEAR: Wimbledon, Talespin, David Robinson, Gadget Twins, Paperboy, Simpsons, Super Monaco GP 2, Out Run Europe, Shinobi 2, u.v.m.

PC ENGINE DUO: Grundgerät mit 5 Spielen zum Wahnsinns-Einstiegspreis. (Perfekter RGB-Umbau mit Garantie). Tolle Spiele zu supergünstigen Preisen. Die Konsole für Liebhaber, die auf Qualität und nicht auf Massenware stehen. Informieren Sie sich kostenlos gegen frankierten Rückumschlag (1,- DM)

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1,- DM)!

Eigenes Clubmagazin 5-Star, jetzt 72 Seiten Umfang, über 40 Tests.
Komplettlösungen, Tips & Tricks, Stories, kostenloser Kleinanzeigenmarkt.

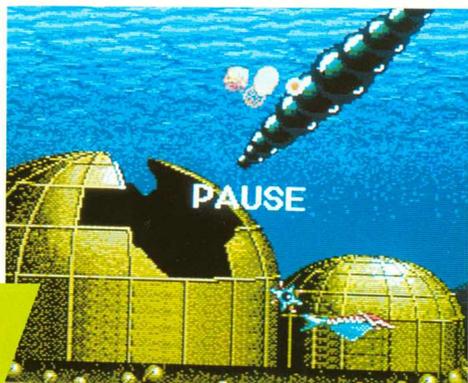


NEU

TEST

MEGA DRIVE

Schußfreudige Insekten und Fische — in Segas neuem Ballerspiel schlägt die Natur zurück.

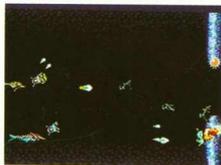


Wurmattake: Aus den Kuppeln kommen monströse Rieswürmer gerast

BIO-HAZARD

Zwei Spieler im Team: Leider ruckelt und flackert das Spiel oft

Während alle auf das offizielle Erscheinen von Thunderforce 4 in Deutschland warten, kommt noch vorher das neueste Ballerspektakel von Sega heraus. Um sich von der Masse der schon vorhan-



denen Shoot-em-Ups abzuheben, wählte man bei Big „S“ ganz ungewöhnliche Protagonisten. Ihr habt die Wahl zwischen zwei insektenartigen und zwei fischigen Spielfiguren. Die beiden Typen unterscheiden sich in einem Punkt: Die Fische sind unter Wasser schneller, die Insekten in der Luft. Alle vier wehren sich anfangs mit einem simplen Geradeausschuß, der sich durchs Aufsammeln von Kapseln mächtig erweitern läßt. Zusätzlich spendierten die Designer jedem Schiff einen Satelliten, der je nach Farbe der aufgesammelten Extras die verschiedensten Schüsse abgibt. Gelbe Kapseln enthalten z.B. einen kräftigen Laser und rote Kapseln zielsuchende Schüsse. Ist Euch diese Feu-

mit den entsprechenden Waffen nicht zu hoch; solltet Ihr aber mal ein Leben zur falschen Zeit verlieren, kommt Ihr nur schwer wieder ins Spiel. Verzweifelt man alleine, können im Zwei-Spieler-Modus zwei Raumschiffe zusammen antreten und das Böse vertreiben.

Leider scheint das Entwicklungsteam ziemlich überfordert gewesen zu sein, denn das Programm macht allzuoft schlapp. Sind mal einige Waffen gesammelt, dann wird's schon im Solo-Modus recht oft ruckelig, im Zwei-Spieler-Modus kommt zum heftigen Rucken auch noch



Vier Raumschiffe aus dem Tierreich stehen zur Wahl

erkräft nicht genug, dann sammelt mehr Kapseln von derselben Farbe auf und rüstet so um bis zu drei Stufen auf.

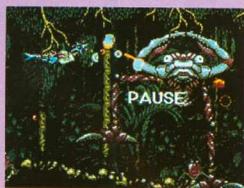
Das Spiel beginnt im tiefsten Weltraum und setzt sich dann auf einem Planeten und in dessen Innereien fort. Als Gegner erwarten Euch Kriech- und Krabbeltiere, Fluginsekten sowie wilde Würmer aller Arten. Das Tierreich wurde selten so geplündert wie hier. Auch die obligatorischen fetten Endgegner fehlen nicht und präsentieren sich jeweils in mehreren Veränderungsstufen.

Der Schwierigkeitsgrad ist

ärgerliches Flackern dazu. Die Grafik ist von den Motiven her gut, nur mit den Farben hapert es etwas. Man merkt oft, daß der Grafiker mehr Farben gebraucht hätte. Der Sound kommt dumpf und unspektakulär daher, stört aber auch nicht.

Wäre die Technik besser und hier und da eine Macke in der Spielbarkeit korrigiert, könnte sich Bio-Hazard Battle in der Ballerobeklasse plazieren. Mit den vorhandenen Mankos bleibt es ein nettes Spiel, das im Schatten der großen Konkurrenz leider einen schweren Stand hat.

Julian Eggebrecht



Die Riesenkralbe macht Euch mit ihren Scheren schwer zu schaffen



Der Endgegner, der aus dem Müll kam...

„GAMERS“ meint...

Gute grafische und spielerische Ideen. Zwei Spieler können gleichzeitig ballern.

GRAFIK 2- SOUND 3-

Die Technik läßt zu wünschen übrig. Vor allem zu zweit nervt das gelegentliche Ruckeln und Flackern.

NOTE 3

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



FLASHPOINT GmbH
 Hauptstraße 80
 2061 Oering
 Tel. 0 45 35 / 22 22
 FAX 0 45 35 / 22 24

FLASHPOINT nur noch für **Händler!**
 Bitte beachten Sie die neue
 Telefon und Faxnummer.
 Händleranfragen erwünscht!



com CON GmbH
 Hamburger Straße 68
 2360 Bad Segeberg
 Tel. 0 45 51 / 93 575
 FAX 0 45 51 / 93 673

Unser Partner **comCon** übernimmt ab sofort die
 Abwicklung im **Endanwendergeschäft**.
 Schriftliche und telefonische Bestellungen nur
 noch an obige Adresse.

MEGA DRIVE®

Mega Drive Grundgerät dt.
 PAL incl. Netzteil und
 Joypad 289,94

Standard Joypad	39,94
Pro 2 Joypad	39,94
Action Replay Pro	149,94
Monster Lair jap.	39,94
Simpsons US	99,94
Toe Jam & Earl jap.	59,94
Wonderboy V US	119,94
Alien III US	94,94
Atomic Runner US	99,94
Dick Tracy jap.	59,94
Terminator US	119,94
Shining in the Dark. US	119,94
Dungeon's & Drag. US	129,94
Fantasy Zone jap.	89,94
Steel Empire jap.	89,94
War Song US	119,94
Aquatic Games US	89,94
Capriati Tennis US	99,94
Dream Team Bask. US	99,94
NHLPA Hockey '93 US	109,94
Dragons Fury US	99,94
Lemmings US	99,94
Side Pocket US	99,94
Gem Fire US	119,94
Greendog US	99,94
Revenge of Shinobi US	64,94
Sonic the Hedgehog dt.	79,94
Captain America US	109,94
Batman / Joker US	104,94
Steel Talons US	104,94
Universal Soldier US	109,94
Rampart US	109,94
LHX Attack Chopper US	109,94
Galahad US	104,94
Ghostbusters US	64,94
Sport's Talk Baseb. US	129,94
Super High Impact US	104,94
Jordan vs. Birds US	89,94

GAME BOY®

Game Boy Grundgerät
 incl. Batterien, Ohrhörer
 und Spiel Tetris 149,94

Nuby Carry Case	29,94
Storage Case	49,94
Action Replay Pro	99,94
Golf US	49,94
Jeep Jamboree US	64,94
Play Action Football US	49,94
Soccermania US	39,94
WWF Challenge II US	64,94
Batman II US	64,94
Double Dragon III US	64,94
Ghostbusters II US	64,94
Hudson Hawk US	39,94
Super Hunch Back US	59,94
Toxic Crusaders US	64,94
Kirby's Dreamland US	49,94
Rocky & Bullwinkle US	64,94
Simpson's II US	64,94
Spanky Quest US	59,94
Swamp Thing US	64,94
Yoshi US	49,94
Track Meet US	64,94
Wave Race US	49,94
Tom & Jerry	64,94
Looney Toons	64,94
Laslo's Leap	59,94
Ninja Taro	64,94
Mouse Trap Hotel	64,94
Barbie	64,94
Miner 2049'er	59,94
Rolands Curse II	64,94
Bionic Comand	69,94
Nemesis II	49,94
Xenon II	64,94
Home Alone II	64,94
Faceball 2000	69,94
Final Fantasy Adventure	64,94
Bo Jackson	59,94

SUPER NINTENDO®

Super NES Grundgerät dt.
 PAL incl. Netzteil, Joypad
 und Super Mario IV 299,94

Amazing Tennis US	129,94
NCAA Basketball US	124,94
NHLPA Hockey '93 US	129,94
World Bowling US	119,94
Desert Strike US	129,94
Home Alone II US	129,94
Hook US	129,94
FF Mystical Quest US	89,94
Streetfighter II dt.	99,94
Space Mega Force US	129,94
Wings II US	119,94
James Bond jr. US	129,94
Phalanx US	129,94
Dino City US	129,94
Simpsons Nightm. US	124,94
Skulljagger US	124,94

GAME GEAR®

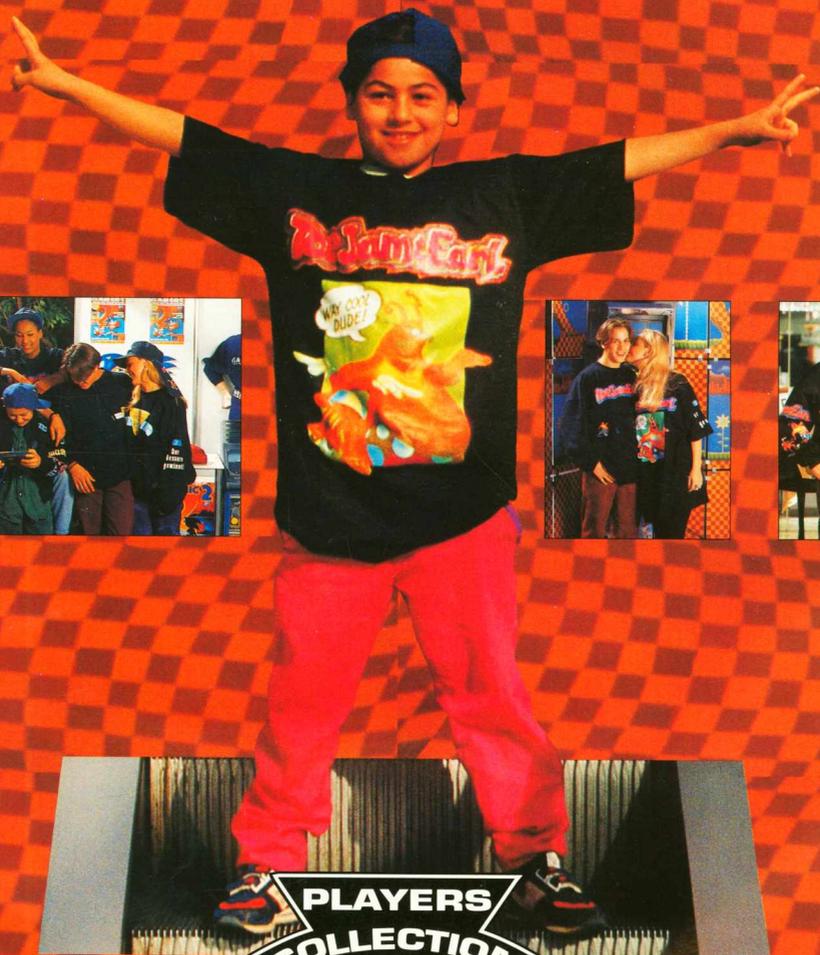
Game Gear Grundgerät
 incl. Super Spiel
 Columns 189,94

Master Gear	39,94
Portable Carry Case	54,94
Chuck Rock US	64,94
Tazmania US	69,94
Wonderboy US	49,94
Olympic Gold US	74,94
Out Run Europa US	74,94
Super Monaco G.P. II US	59,94
Axe Battler US	49,94
GG-Shinobi JP	64,94
Crystal Warrior US	74,94
Indiana Jones US	74,94
Spiderman US	74,94
Super Smash TV US	74,94

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, japanisch oder deutsch (US, D oder JP).

For Winners only!



Bestell Coupon

JA, hiermit bestelle ich:

Game Gear Blouson mit Bauchtache à **DM 149,-**
___ 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**

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

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

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

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

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

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

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

Denkspiel-Futter für den Game Gear: Popils überzeugt nicht nur durch tolle Level, sondern auch durch perfekten Spielkomfort

POPILS



Geschickt, geschickt: Popils verbindet die beiden bekanntesten Trends der Videospiel-Geschichte: Denkspiele und Prinzessinnen retten. Denn hier trennt Eure Spielfigur (den treuen Prinzen) ein logisches Puzzle von seiner Angebeteten. Streng genommen sind es sogar 100 Puzzles in den 100 Leveln von Popils.

Die Prinzessin läuft panisch über einige Blöcke (oder steht auf einem Einzelnen). Ihr müßt Blöcke durch kräftiges Schwertschwingen zerstören, um entweder einen Weg zur Prinzessin zu bahnen, oder die Prinzessin auf Eure Höhe herabzuholen. Klingt einfach, ist aber durch die vertrackte Anordnung der Blöcke kein Zuckerschlecken. Wer wild kaputthaut, was rumstelt, findet sich schnell in einer Sackgasse wieder. Zudem muß in manchen Leveln aufgepaßt werden, das weder Prinz noch Prinzessin Opfer von Schleimmonstern und Vampiren werden.

Die Spielelemente sind schnell aufgezählt: Es gibt zerstörbare und unzerstörbare Blöcke, sowie „Blind“-Blöcke, durch die man durchlaufen kann, die aber die darüber liegenden Blöcke abstützen. Da der Prinz nicht springen kann, sind Höhenunterschiede nur mit Leitern zu überwinden. Spitze Blöcke sind nicht nur für Prinz und Prinzessin, sondern auch für alle Monster tödlich.

An Spielkomfort ist Popils dabei kaum zu übertreffen. Eine eingebaute Batterie speichert den Spielstand automatisch, wenn Ihr das Game Gear ausschaltet (oder die Game-Gear-Batterien den Geist aufgeben). Gebt Ihr der Konsole wieder Saft, könnt Ihr wieder im zuletzt gespielten Level beginnen, aber auch irgendeinen der zurücklie-

genden Level spielen. Im Pause-Modus zeigen Euch Kreuze, welche Blöcke Ihr kaputthauen könnt.

Wenn die 100 Level durchgespielt sind, könnt Ihr mit einem Editor Eure eigenen Denkspiele zusammenbauen. 30 Stück kann sich das Modul merken. Nicht nur das: Hat ein Freund von Euch auch ein Popils-Modul, könnt Ihr mit dem Gear-To-Gear-Kabel Level hin und her kopieren. Einen Zwei-Spieler-Modus



Prinzessin retten schwer gemacht: Köpfchen ist gefragt

Tips und Tricks gibt's leider nur in Englisch

gibt es allerdings nicht. Dafür gibt es eine High-Score-Liste, die ebenfalls per Batterie im Modul gesichert wird. Je weniger Spielzüge Ihr braucht, um die Prinzessin zu befreien, desto mehr Punkte gelangen auf Euer Konto.

Das witzige Denkspiel leidet bei allem Spielkomfort unter der etwas einfallslosen

Grafik, die sich in keinem der Level wesentlich verändert und auf Dauer sehr eintönig wirkt. Zu verschmerzen sind die nur in Englisch (oder Japanisch) auf dem Bildschirm erscheinenden Spielletips, denn die Level sind auch ohne diese lösbar. Wer Denkspiele mag, kommt auf seine Kosten.

Boris Schneider



Dreimal ist grüner Schleim im Weg...



...einem weicht Ihr aus, einen laßt Ihr fallen...



...der dritte fällt auf eine spitze Spitze.

„GAMERS“ meint...

Denkspiel mit Luxus: Automatisches Speichern und Level-Editor mit Batterie

GRAFIK 3- **SOUND** 3-

Grafik schwach, am Anfang etwas zu leicht.

NOTE 2- **Genre: Denkspiel**
Hersteller: Tengen
ca. Preis: DM 70.-

TEST

MEGA DRIVE

Im „Papier, Stein, Schere“-Zwischenspiel besiegt Freund Talmit den ersten Oberschuff...



Thank you, Prince Talmit!

...und darf zur Belohnung nähere Bekanntschaft mit dem neuen Lippenstift der Käfer-Prinzessin machen

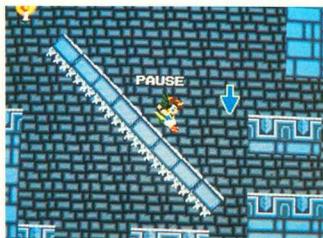


Anschließend geht's in die Bonusrunde, wo fleißig Sternchen eingesammelt werden

In Japan schon ein alter Hut, doch für Deutschland gut genug: Talmit bereist jetzt auch bei uns das Marvel Land.

TALMIT'S ADVENTURE

Auf den Packungsrückseiten tobt sich Segas Dichter-Abteilung wieder einmal ungestraft aus: „König Maulwurf hat das Wunderland übernommen und die Feen-Wächter eingesperrt! Gibt es keinen Helden mehr im Wunderland, um die Be-



Vorsicht, kippende Plattform: Immer schön im Gleichgewicht bleiben

Die Geistergefährten lassen sich als schwingvolle Waffe einsetzen

wohner vor dem bösen König Maulwurf und seinen Helfern zu beschützen? Prinz Talmit, rette uns!“. Zur zuckersüßen, aber wenig informativen Inhaltsangabe gesellen sich Mogel-Bildschirmfotos. Hier werden nur Zwischenbilder und eine Bonusrunde gezeigt, doch das eigentliche Spiel wird nicht abgebildet. Talmit's Adventure ist mal wieder ein Griff in die Japan-Gruft: Ein Jahr, nachdem es unter dem Namen Marvel Land in Fernost erschienen war, hat sich Sega jetzt zu einer Europa-Veröffentlichung bequemt.



Das schmerzt: Dahingerafft in der Bonbonwelt



Ihr steuert also den lieben, netten Prinzen Talmit, der sich durch vier Welten ackern muß, die jeweils in gut ein halbes Dutzend Level unterteilt sind. Anfangs könnt Ihr nur springen und die herumspazierenden Bösewichter allenfalls dann plätten, wenn Ihr genau auf sie draufhüpft. Aber die Schöpfung hat uns mit Schatzkisten gesegnet, in denen manchmal ein Monster, aber meistens ein nützliches Extra liegt. Durchs Erhaschen dieser kleinen Helfershelfer kommt Ihr zu Flügeln (um in der Luft zu schweben) oder ein paar „Geistern“. Es handelt sich hierbei um Talmit-Doppelgänger, die hinter unserem Helden hertippeln und auch als Waffe eingesetzt werden. Per Feuerknopfdruck schwingt man die spirituellen Freunde wie eine Keule, was eine unerwünschte Wirkung auf die Gegner hat.

Ihr habt die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden, könnt einzelne Stufen per Paßwort direkt anspringen und beliebig oft mit Continue im selben Level weiterspielen. Am Ende jeder Welt lauert ein Oberschuff, der mit jeweils einem anderen Zwischenspiel besiegt werden muß.

Wirklich schade, daß die guten Ansätze und Ideen beim Leveldesign angesichts der Müllgrafik ziemlich untergehen. Warum Talmit's Adventure überhaupt noch in Europa veröffentlicht wird, wissen die Geier. Sega hätte das häßliche Entlein zumindest mit einem sozialeren Preis segnen können. So bekommt man fürs gleiche Geld auch Sonic 2 — da fällt einem die Wahl wirklich nicht schwer. Talmit's Adventure ist ein erträgliches Niedlichspiel, das aber in die „Wer braucht's?“-Schublade abrutscht.

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

□ Gediegenes Jump-and-Run mit Extras, Paßwörtern und dezenten Puzzle-Elementen.

GRAFIK
4

SOUND
4

□ Nur vier Welten. Vermurkste Steuerung und vorsintflutliche Grafik zu überhöhtem Preis.

NOTE
3

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

030 694 48 62

Die Traumfabrik

030 693 72 45
040 490 83 94

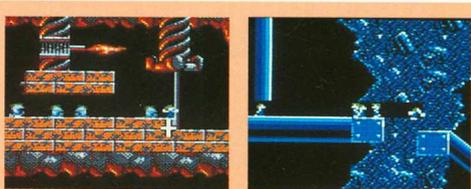
11 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

SPLE G m b H

11 18 30 h 1. Adressenliste kein Versand

GAME BOY	
Game Boy Inc. Tetris	69,95
Game Boy Inc. Tetris + Gamestar	149,95
Adams Family	69,95
Adventure Island	69,95
Amazing Titor	69,95
Asteroids	69,95
Balloon	69,95
Ballblades	69,95
Blues Brothers	69,95
Breakthru Adventure	69,95
Boulder Dash	69,95
Boxing 2	69,95
Casellian	69,95
Centipede	69,95
Castlevania 2	69,95

SUPER NINTENDO	
Super Nintendo DL Inc. Super Mario	319,-
Super Nintendo 60 Hz Inc. Super Mario	319,-
2 Joypads Super-Kabel 1 Jahr Garantie	449,-
ADAPTER für US und Jp. Spiele	89,95
ACTION REPLAY PRO	149,95
AV-PAID (auch am Dk. Super Nintendo	59,95
mit Dauerfont + var. Geschwindigkeit	59,95
MARCO PRINT Inc. Mouse	139,95
STREIKFERTIG-2-KYBOARD (aufliegend	139,95
such am Dk. Super Nintendo)	139,95
Act Raiser	139,95
Adams Family	139,95
Advanced Military Commander 1	139,95
Adventure Island	139,95
American Gladiators	139,95
Arkanoid	139,95
Axelay	139,95
Ballblades	139,95
Bull's n' Ladders	139,95
Castlevania 4	139,95
Chuck Rock	139,95
David Crane's Amazing Tennis	139,95
Desert Strike	139,95
Dragons (Dino-City)	139,95
Dragonair	139,95
Dungemaster	139,95
Dynablasters (Bomber Boy)	139,95
Eden's Curse	139,95
F-15 Super Strike Eagle	139,95
Football 2000	139,95
F-Zero	139,95
Final Fantasy 2	139,95
Final Fantasy 3	139,95
Final Fantasy 4	139,95
Final Fantasy 5	139,95
Final Fantasy 6	139,95
Final Fantasy 7	139,95
Final Fantasy 8	139,95
Final Fantasy 9	139,95
Final Fantasy 10	139,95
Final Fantasy 11	139,95
Final Fantasy 12	139,95
Final Fantasy 13	139,95
Final Fantasy 14	139,95
Final Fantasy 15	139,95
Final Fantasy 16	139,95
Final Fantasy 17	139,95
Final Fantasy 18	139,95
Final Fantasy 19	139,95
Final Fantasy 20	139,95
Final Fantasy 21	139,95
Final Fantasy 22	139,95
Final Fantasy 23	139,95
Final Fantasy 24	139,95
Final Fantasy 25	139,95
Final Fantasy 26	139,95
Final Fantasy 27	139,95
Final Fantasy 28	139,95
Final Fantasy 29	139,95
Final Fantasy 30	139,95
Final Fantasy 31	139,95
Final Fantasy 32	139,95
Final Fantasy 33	139,95
Final Fantasy 34	139,95
Final Fantasy 35	139,95
Final Fantasy 36	139,95
Final Fantasy 37	139,95
Final Fantasy 38	139,95
Final Fantasy 39	139,95
Final Fantasy 40	139,95
Final Fantasy 41	139,95
Final Fantasy 42	139,95
Final Fantasy 43	139,95
Final Fantasy 44	139,95
Final Fantasy 45	139,95
Final Fantasy 46	139,95
Final Fantasy 47	139,95
Final Fantasy 48	139,95
Final Fantasy 49	139,95
Final Fantasy 50	139,95
Final Fantasy 51	139,95
Final Fantasy 52	139,95
Final Fantasy 53	139,95
Final Fantasy 54	139,95
Final Fantasy 55	139,95
Final Fantasy 56	139,95
Final Fantasy 57	139,95
Final Fantasy 58	139,95
Final Fantasy 59	139,95
Final Fantasy 60	139,95
Final Fantasy 61	139,95
Final Fantasy 62	139,95
Final Fantasy 63	139,95
Final Fantasy 64	139,95
Final Fantasy 65	139,95
Final Fantasy 66	139,95
Final Fantasy 67	139,95
Final Fantasy 68	139,95
Final Fantasy 69	139,95
Final Fantasy 70	139,95
Final Fantasy 71	139,95
Final Fantasy 72	139,95
Final Fantasy 73	139,95
Final Fantasy 74	139,95
Final Fantasy 75	139,95
Final Fantasy 76	139,95
Final Fantasy 77	139,95
Final Fantasy 78	139,95
Final Fantasy 79	139,95
Final Fantasy 80	139,95
Final Fantasy 81	139,95
Final Fantasy 82	139,95
Final Fantasy 83	139,95
Final Fantasy 84	139,95
Final Fantasy 85	139,95
Final Fantasy 86	139,95
Final Fantasy 87	139,95
Final Fantasy 88	139,95
Final Fantasy 89	139,95
Final Fantasy 90	139,95
Final Fantasy 91	139,95
Final Fantasy 92	139,95
Final Fantasy 93	139,95
Final Fantasy 94	139,95
Final Fantasy 95	139,95
Final Fantasy 96	139,95
Final Fantasy 97	139,95
Final Fantasy 98	139,95
Final Fantasy 99	139,95
Final Fantasy 100	139,95
Final Fantasy 101	139,95
Final Fantasy 102	139,95
Final Fantasy 103	139,95
Final Fantasy 104	139,95
Final Fantasy 105	139,95
Final Fantasy 106	139,95
Final Fantasy 107	139,95
Final Fantasy 108	139,95
Final Fantasy 109	139,95
Final Fantasy 110	139,95
Final Fantasy 111	139,95
Final Fantasy 112	139,95
Final Fantasy 113	139,95
Final Fantasy 114	139,95
Final Fantasy 115	139,95
Final Fantasy 116	139,95
Final Fantasy 117	139,95
Final Fantasy 118	139,95
Final Fantasy 119	139,95
Final Fantasy 120	139,95
Final Fantasy 121	139,95
Final Fantasy 122	139,95
Final Fantasy 123	139,95
Final Fantasy 124	139,95
Final Fantasy 125	139,95
Final Fantasy 126	139,95
Final Fantasy 127	139,95
Final Fantasy 128	139,95
Final Fantasy 129	139,95
Final Fantasy 130	139,95
Final Fantasy 131	139,95
Final Fantasy 132	139,95
Final Fantasy 133	139,95
Final Fantasy 134	139,95
Final Fantasy 135	139,95
Final Fantasy 136	139,95
Final Fantasy 137	139,95
Final Fantasy 138	139,95
Final Fantasy 139	139,95
Final Fantasy 140	139,95
Final Fantasy 141	139,95
Final Fantasy 142	139,95
Final Fantasy 143	139,95
Final Fantasy 144	139,95
Final Fantasy 145	139,95
Final Fantasy 146	139,95
Final Fantasy 147	139,95
Final Fantasy 148	139,95
Final Fantasy 149	139,95
Final Fantasy 150	139,95
Final Fantasy 151	139,95
Final Fantasy 152	139,95
Final Fantasy 153	139,95
Final Fantasy 154	139,95
Final Fantasy 155	139,95
Final Fantasy 156	139,95
Final Fantasy 157	139,95
Final Fantasy 158	139,95
Final Fantasy 159	139,95
Final Fantasy 160	139,95
Final Fantasy 161	139,95
Final Fantasy 162	139,95
Final Fantasy 163	139,95
Final Fantasy 164	139,95
Final Fantasy 165	139,95
Final Fantasy 166	139,95
Final Fantasy 167	139,95
Final Fantasy 168	139,95
Final Fantasy 169	139,95
Final Fantasy 170	139,95
Final Fantasy 171	139,95
Final Fantasy 172	139,95
Final Fantasy 173	139,95
Final Fantasy 174	139,95
Final Fantasy 175	139,95
Final Fantasy 176	139,95
Final Fantasy 177	139,95
Final Fantasy 178	139,95
Final Fantasy 179	139,95
Final Fantasy 180	139,95
Final Fantasy 181	139,95
Final Fantasy 182	139,95
Final Fantasy 183	139,95
Final Fantasy 184	139,95
Final Fantasy 185	139,95
Final Fantasy 186	139,95
Final Fantasy 187	139,95
Final Fantasy 188	139,95
Final Fantasy 189	139,95
Final Fantasy 190	139,95
Final Fantasy 191	139,95
Final Fantasy 192	139,95
Final Fantasy 193	139,95
Final Fantasy 194	139,95
Final Fantasy 195	139,95
Final Fantasy 196	139,95
Final Fantasy 197	139,95
Final Fantasy 198	139,95
Final Fantasy 199	139,95
Final Fantasy 200	139,95
Final Fantasy 201	139,95
Final Fantasy 202	139,95
Final Fantasy 203	139,95
Final Fantasy 204	139,95
Final Fantasy 205	139,95
Final Fantasy 206	139,95
Final Fantasy 207	139,95
Final Fantasy 208	139,95
Final Fantasy 209	139,95
Final Fantasy 210	139,95
Final Fantasy 211	139,95
Final Fantasy 212	139,95
Final Fantasy 213	139,95
Final Fantasy 214	139,95
Final Fantasy 215	139,95
Final Fantasy 216	139,95
Final Fantasy 217	139,95
Final Fantasy 218	139,95
Final Fantasy 219	139,95
Final Fantasy 220	139,95
Final Fantasy 221	139,95
Final Fantasy 222	139,95
Final Fantasy 223	139,95
Final Fantasy 224	139,95
Final Fantasy 225	139,95
Final Fantasy 226	139,95
Final Fantasy 227	139,95
Final Fantasy 228	139,95
Final Fantasy 229	139,95
Final Fantasy 230	139,95
Final Fantasy 231	139,95
Final Fantasy 232	139,95
Final Fantasy 233	139,95
Final Fantasy 234	139,95
Final Fantasy 235	139,95
Final Fantasy 236	139,95
Final Fantasy 237	139,95
Final Fantasy 238	139,95
Final Fantasy 239	139,95
Final Fantasy 240	139,95
Final Fantasy 241	139,95
Final Fantasy 242	139,95
Final Fantasy 243	139,95
Final Fantasy 244	139,95
Final Fantasy 245	139,95
Final Fantasy 246	139,95
Final Fantasy 247	139,95
Final Fantasy 248	139,95
Final Fantasy 249	139,95
Final Fantasy 250	139,95
Final Fantasy 251	139,95
Final Fantasy 252	139,95
Final Fantasy 253	139,95
Final Fantasy 254	139,95
Final Fantasy 255	139,95
Final Fantasy 256	139,95
Final Fantasy 257	139,95
Final Fantasy 258	139,95
Final Fantasy 259	139,95
Final Fantasy 260	139,95
Final Fantasy 261	139,95
Final Fantasy 262	139,95
Final Fantasy 263	139,95
Final Fantasy 264	139,95
Final Fantasy 265	139,95
Final Fantasy 266	139,95
Final Fantasy 267	139,95
Final Fantasy 268	139,95
Final Fantasy 269	139,95
Final Fantasy 270	139,95
Final Fantasy 271	139,95
Final Fantasy 272	139,95
Final Fantasy 273	139,95
Final Fantasy 274	139,95
Final Fantasy 275	139,95
Final Fantasy 276	139,95
Final Fantasy 277	139,95
Final Fantasy 278	139,95
Final Fantasy 279	139,95
Final Fantasy 280	139,95
Final Fantasy 281	139,95
Final Fantasy 282	139,95
Final Fantasy 283	139,95
Final Fantasy 284	139,95
Final Fantasy 285	139,95
Final Fantasy 286	139,95
Final Fantasy 287	139,95
Final Fantasy 288	139,95
Final Fantasy 289	139,95
Final Fantasy 290	139,95
Final Fantasy 291	139,95
Final Fantasy 292	139,95
Final Fantasy 293	139,95
Final Fantasy 294	139,95
Final Fantasy 295	139,95
Final Fantasy 296	139,95
Final Fantasy 297	139,95
Final Fantasy 298	139,95
Final Fantasy 299	139,95
Final Fantasy 300	139,95
Final Fantasy 301	139,95
Final Fantasy 302	139,95
Final Fantasy 303	139,95
Final Fantasy 304	139,95
Final Fantasy 305	139,95
Final Fantasy 306	139,95
Final Fantasy 307	139,95
Final Fantasy 308	139,95
Final Fantasy 309	139,95
Final Fantasy 310	139,95
Final Fantasy 311	139,95
Final Fantasy 312	139,95
Final Fantasy 313	139,95
Final Fantasy 314	139,95
Final Fantasy 315	139,95
Final Fantasy 316	139,95
Final Fantasy 317	139,95
Final Fantasy 318	139,95
Final Fantasy 319	139,95
Final Fantasy 320	139,95
Final Fantasy 321	139,95
Final Fantasy 322	139,95
Final Fantasy 323	139,95
Final Fantasy 324	139,95
Final Fantasy 325	139,95
Final Fantasy 326	139,95
Final Fantasy 327	139,95
Final Fantasy 328	139,95
Final Fantasy 329	139,95
Final Fantasy 330	139,95
Final Fantasy 331	139,95
Final Fantasy 332	139,95
Final Fantasy 333	139,95
Final Fantasy 334	139,95
Final Fantasy 335	139,95
Final Fantasy 336	139,95
Final Fantasy 337	139,95
Final Fantasy 338	139,95
Final Fantasy 339	139,95
Final Fantasy 340	139,95
Final Fantasy 341	139,95
Final Fantasy 342	139,95
Final Fantasy 343	139,95
Final Fantasy 344	139,95
Final Fantasy 345	139,95
Final Fantasy 346	139,95
Final Fantasy 347	139,95
Final Fantasy 348	139,95
Final Fantasy 349	139,95
Final Fantasy 350	139,95
Final Fantasy 351	139,95
Final Fantasy 352	139,95
Final Fantasy 353	139,95
Final Fantasy 354	139,95
Final Fantasy 355	139,95
Final Fantasy 356	139,95
Final Fantasy 357	139,95
Final Fantasy 358	139,95
Final Fantasy 359	139,95
Final Fantasy 360	139,95
Final Fantasy 361	139,95
Final Fantasy 362	139,95
Final Fantasy 363	139,95
Final Fantasy 364	139,95
Final Fantasy 365	139,95
Final Fantasy 366	139,95
Final Fantasy 367	139,95
Final Fantasy 368	139,95
Final Fantasy 369	139,95
Final Fantasy 370	139,95
Final Fantasy 371	139,95
Final Fantasy 372	139,95
Final Fantasy 373	139,95
Final Fantasy 374	139,95
Final Fantasy 375	139,95
Final Fantasy 376	139,95
Final Fantasy 377	139,95
Final Fantasy 378	139,95
Final Fantasy 379	139,95
Final Fantasy 380	139,95
Final Fantasy 381	139,95
Final Fantasy 382	139,95
Final Fantasy 383	139,95
Final Fantasy 384	139,95
Final Fantasy 385	139,95
Final Fantasy 386	139,95
Final Fantasy 387	139,95
Final Fantasy 388	139,95
Final Fantasy 389	139,95
Final Fantasy 390	139,95
Final Fantasy 391	139,95
Final Fantasy 392	139,95
Final Fantasy 393	139,95
Final Fantasy 394	139,95
Final Fantasy 395	139,95
Final Fantasy 396	139,95
Final Fantasy 397	139,95
Final Fantasy 398	139,95
Final Fantasy 399	139,95
Final Fantasy 400	139,95
Final Fantasy 401	139,95
Final Fantasy 402	139,95
Final Fantasy 403	139,95
Final Fantasy 404	139,95
Final Fantasy 4	



Blocker und Graber sind die beiden wichtigsten Spezial-Lemmings, mit denen unwegsames Gelände gemeistert wird



Wie die Schülerlotsen: Blocker leiten den Lemmingsstrom in die richtigen Bahnen

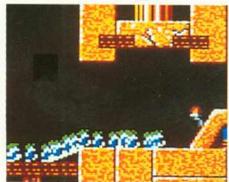
L

E

Sie wuseln wieder! Die Rede ist natürlich von den Lemmings, die, wie treue Leser der letzten beiden GAMERS wissen, klein, naiv, dumm und niedlich sind.

Lemmings sind Wesen, die einfach nur so durch die Gegend wandern, ohne Ziel und

19 Lemmings auf kleinstem Raum: Das Game Gear kommt ins Schwitzen



ohne Sinn. Dabei stolpern sie leider immer wieder in Fallen, die den Lemmings-Bestand in der Welt dezimieren. Von der Steilklippe ohne Geländer bis zum berühmten Zehn-Tonnen-Gewicht, das einem Lemming auf den Schädel donnert, ist hier jede unangenehme Todesart vertreten.

Ihr spielt den Schutzengel der Lemmings, der sie möglichst unbeschadet an das Ende eines Levels bugtieren will. Dazu gebt ihr einzelnen Lemmings Kommandos, die den Strom der restlichen Wesen in (hoffentlich) die richti-

Lemmings in der Hosentasche? Mit der Game-Gear-Version seid Ihr nirgendwo vor dem exzellenten Puzzle Modul sicher.

hält und wieder in die andere Richtung traben läßt. Andere Lemmings graben Gänge, klettern auf Berge, bauen Brücken oder lassen sich, im schlimmsten Fall, zur Lebenden Bombe umfunktionieren, um ein Hindernis zu sprengen.



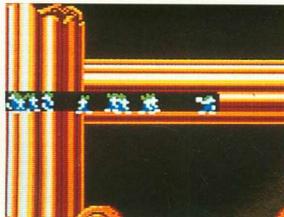
Während einer eine Brücke baut, purzeln die anderen in eine Sackgasse – was nun? Noch mehr Brücken bauen!

Klar, daß es drei Beschränkungen gibt: Ein Zeitlimit, die Zahl der Lemmings und die Zahl der Befehle. Bis die Uhr abgelaufen ist, müßt Ihr einen bestimmten Prozentsatz der zwanzig Lemmings pro Level zum Ausgang schaffen. Da ihr immer nur eine beschränkte Anzahl von Stoppern, Schauflern oder Brückenbauern zur Verfügung habt, müßt Ihr in den höheren Spielstufen ganz schön knobeln.

Die Game Gear Version bietet 120 Level, aufgeteilt in vier Schwierigkeitsgrade. Nach jedem Level winkt ein Paßwort. Ein spezieller Zwei-Spieler-Modus ist für besonders Gemeine: Auf zwei per Gear-to-Gear-Kabeln verbundenen Game Gears werden um die Wette Lemmings gerettet.

Die Game Gear-Version dieses genialen Computerspiels leidet allerdings unter der Steuerung. Das Auswählen von Befehlen und das Anklicken einzelner Lemmings ist bei weitem nicht so komfortabel, wie in der Mega-Drive-Version. Zwar wurde der Schwierigkeitsgrad entschärft, die höheren Level sind aber trotzdem mit Logik alleine nicht zu schaffen. Nur wer blitzschnell den Cursor bewegt, hat eine Chance. Dies kostet das Modul, dessen Spielidee außer Zweifel steht, die Bestnote.

Boris Schneider



Für Lemmings gilt keine Schwerkraft: Hier buddeln sie geradezu wahnwitzig

gen Bahnen und um die Fallen herumleiten.

So könnt Ihr am allereinfachsten einen Lemming zum „Stopper“, zu einer lebenden Barriere verwandeln, der alle anderen Lemmings dann auf-

„GAMERS“ meint...

Geniale Spielidee mit 120 Leveln und ebensovielen Paßwörtern

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

Problematische Steuerung senkt den Spielspaß – wer ein Mega Drive hat, soll die Version spielen

NOTE Genre: **Denkspiel**
 Hersteller: **Sega**
 ca. Preis: **DM 80.-**

2

N G S



Lemming-Lotsen haben auch auf dem Master System Gelegenheit zur Ausübung ihrer Tätigkeit

Mit Fallschirmen zur Erde schweben – denn ein harter Aufprall tut nicht gut



Grüne Haare und Stroh im Kopf – Lemmings sind niedlich, aber dumm



Übersichtlich: Anders als beim Game Gear ist das Menü immer zu sehen

Keine Konsole ohne Lemmings! Sega sorgt auch auf dem Master System für gepflegtes Grübeln und hektisches Klicken. Das Denkspiel um die Männchen mit den grünen Haaren hat unter der Umsetzung vom Mega Drive allerdings gelitten. Anstelle von hundert Lemmings tummeln sich maximal zwanzig gleichzeitig auf dem Bildschirm. Andere Details der Level wurden an die verringerte Lemming-Zahl

angepaßt. Auch der Zwei-Spieler-Modus hat es nicht geschafft. Die Steuerung hat am meisten abgeleidet. War es auf dem Mega Drive noch möglich, die Befehle direkt auszuwählen, muß bei der Master-System-Version immer mit dem Cursor an den unteren Bildschirmrand gefahren werden. Wäre die leicht vermurkste Steuerung nicht, könnte man Lemmings bedenkenlos empfehlen.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

Das zeitlos gute Denkspiel hat auch auf dem Master System seinen Charme

GRAFIK
2.

SOUND
3

Leider fehlt der Zwei-Spieler-Modus und die gute Steuerung.

NOTE
2

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



MEGA-SPIELE-VERSAND

MEGA-ANGEBOT

Inh. Frank Thoma
Waldweg 9
2085 Quickborn-Heide

Aquatic Games US 95,-
Tazmania US 99,-

Mega Drive

Galahad	US 109,-
Kid Chameleon	US 109,-
Predator 2	US 109,-
Terminator	US 109,-
Chakan	US a.A.
Alien 3	US 109,-
Greendog	US 99,-
Slime World	US 99,-
Streets off Rage 2	US a.A.
Side Pocket	US 99,-
Dragons Fury	US 99,-
Super off Road	US 99,-

Mega Drive

Sonic 2	US a.A.
NHLPA Hockey 93	US 109,-
Super Smash TV	US 109,-
Gem Fire	US 129,-
Chuck Rock	DT 109,-
Black Cryp	US a.A.
Super Wrestle Mania	US 109,-
Phantasy Star II	DT 99,-
Phantasy Star III	DT 99,-
LHX AHack Copper	US a.A.
Wonderboy 5	US 119,-
Dungeons + Dragons	US 129,-

Mega Drive

Lemmings	US 109,-
Superman	US a.A.
Desert Strike	US 109,-
Rampart	US 119,-
Football '93	US 119,-
Shining i. t. Dargness	US 109,-
Cyber Cop	US 119,-
Aerial little Mermaid	US a.A.
Arch Rivals	US 99,-
Thunder Force 3	DT 99,-
Tale Spin	US a.A.
Action Replay	US 139,-

Game Gear

Chuck Rock	US 63,-
Prince of Persia	US 68,-
Tazmania	US 68,-
Super Smash TV	US 73,-
Crystal Warrior	US 76,-
Super Monaco GP II	US 63,-

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

... und vieles mehr, auf Anfrage
Lieferung zzgl. Verpackung, Porto per Nachnahme

NEU

NEU

von Mo. bis Fr.

04106

6.00 - 17.00 Uhr

75962

von Mo. bis Fr.

04106

17.30 - 21.00 Uhr

Sa. 9.00 - 18.00 Uhr

78120

TAZ MANIA

Freßlust, die dritte. Für das Master System haben sich die Sega-Entwickler ein ganz neues Spiel mit dem Zeichentrick-Helden Taz einfällen lassen – wohl bekomms!

Eins muß man Sega lassen: Hier werden nicht wild Spiele von einem auf's andere System umgesetzt, sondern neu für die jeweilige Konsole programmiert. Bestes Beispiel: Taz-Mania, dessen Master-System-Version völlig anders als Mega Drive und Game Gear ist.

Für den Fall, daß Ihr mit der Figur Taz noch nichts anfangen könnt: Taz ist ein sogenannter „Tasmanischer Teufel“, ein putziges Tierchen aus dem Urwald, daß leider einen unbändigen Hunger verspürt. Anders ausgedrückt: Taz stopft alles in sich rein, was er kriegen kann. Als er hört, daß irgendwo auf seiner Heimatinsel ein Riesen-Vogel leben



Hintergründe im Vergleich zu anderen Master-System-Modulen sogar sehr einfalllos. Hinzu kommt der niedrige Schwierigkeitsgrad: Wer erstmal den Trick mit dem Wirbeln kapiert hat (im Sprung wirbeln wirkt bei praktisch jedem Gegner), kann sich in wenigen Versuchen bis ans Ende des Moduls durchspielen und

Endgegner für Einsteiger: Der Stier ist in Windeseile weggeputzt



Endgegner Nummer Vier wirft mit Bumerangs, um Taz auszuschalten

es dann abheften. Es gibt keine einstellbare Schwierigkeitsgrade und die Technik ist fürs Master System höchstens durchschnittlich. Fazit: Auf Master System ist das schwächste der drei Freßteufel-Module zu kriegen. Ob Sega damit ein Argument für das Mega Drive liefern wollte?

Boris Schneider



Was muß ich denn tun, um hier mal was vernünftiges zu Essen zukriegen?



Hmm, probieren wir mal dieses große schwarze Bonbon. Ist das Lakritz?



Rumms! Ich glaube, auf diesen Schreck brauch ich ein Dutzend Aspirin.

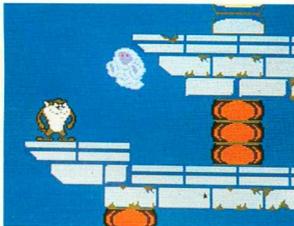
Genauso führt der Verzehr von Bomben nicht nur zu Magen-drücken, sondern auch zu gewaltigem Energie-Verlust. Die Grafik der Master-System-Version ist naturgemäß etwas schlichter als bei

Mega Drive (höhere Auflösung) und Game Gear (mehr Farben). Ganz so schlicht hätte es dann aber doch nicht sein müssen. Die Animation von Taz ist nicht so toll, die

soll, der Riesen-Eier legt, muß diese Zwischenmahlzeit natürlich sofort beschafft werden.

In der Master-System-Version von Taz-Mania sind 10 Level in 5 Welten zu bezwingen; außerdem wartet je ein Endgegner am Schluß einer Welt. Die Level werden brav von links nach rechts durchlaufen, allerdings geht es auch mal nach oben oder unten.

Taz kann laufen, springen und „wirbeln“: Für einige Sekunden verwandelt er sich in einen unbeherrschbaren Wirbelsturm, der jeden Gegner vom Bildschirm fegt. Der Haken: Eben nach diesen



Schaurig: Die Grafik des Geister-Ruinen-Levels ist von erschreckender Schlichtheit

paar Sekunden ist die Wirbelenergie aufgebraucht und Taz wird wieder normal. Dann kann er erst nach einer gewissen Wartezeit wieder rotieren. Berührt ein Gegner Taz im normalen Zustand, dann verliert er Lebensenergie.

„GAMERS“ meint...

Zehn Level mit dem ewig verflressenen Taz; nette Animation.

GRAFIK
3-

SOUND
3-

Zu einfach und technisch einfach nicht befriedigend; kein Vergleich mit Sonic und Mickey.

NOTE
3

Genre: **Geschicklichkeit**
Hersteller: **Sega**
ca. Preis: **DM 80.-**

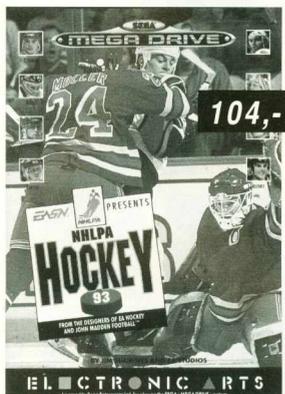


Wir haben sie, die Weihnachtshits!



Mega Drive

Amazing Tennis	129,-
Super Battle Tank	119,-
Batman Returns	a.A.
Steel Talons	109,-
Flintstones	109,-
T2 Arcade Game	109,-
Super WWF Wrestlingmania	109,-
MC Kid	a.A.
Super Shinobi 2	a.A.
Sonic 2	95,-
Mickey & Donald	95,-
Twisted Flipper	89,-
Young Indy	99,-
Chakan	109,-
Bio-Hazard Battle	109,-
Tale Spin	99,-
Speedball 2	a.A.
Xenon 2	a.A.



Ferrari GP	a.A.
Thunderforce 4	a.A.
Ecco the Dolphin	a.A.
Ariete	95,-

Mega Drive Preishits

Alex Kidd dt.	59,-
Arnold Palmers T. Golf dt.	59,-
J.B. Douglas Ko Box.dt.	59,-
Last Battle dt.	69,-
Moonwalker dt.	59,-
Phantasy Star II	79,-
Phantasy Star III	79,-
Space Harrier dt.	69,-
Super Real Basket. dt.	59,-
S. Thunder Blade dt.	69,-
Rev. of Shinobi dt.	59,-

Game Gear

Super Wide Gear NEU	a.A.
R.C. Grand Prix	69,-
Prince of Persia	69,-



**Mega Drive Magnum-Set Dt. 1 Jahr Garantie
inclusive 2 Joypads und 4 Spiele für nur DM 379,-**

Batman Returns	79,-
Taz Mania	79,-
Sonic 2	84,-
Tale Spin	79,-
Streets of Rage	79,-
Young Indy	a.A.
George F. KO Boxing	79,-

Super Nintendo

Power Stadion	199,-
Super Nintendo	
incl. Super Mario W.	299,-
SNES-Spieleberater	24,80
Zelda III	99,-
Mario Paint mit Maus	99,-
Pilot Wings	99,-
Tom & Jerry	139,-
Super Ghoul's'n' Ghosts	99,-
Axelay	a.A.
Street Fighter 2	99,-
Gods	a.A.
Wing Commander	a.A.
Turtles 4	119,-
Super Probotector	119,-



Master System

New Zealand Story	99,-
Alien 3	a.A.
Asterix	99,-
Donald Duck	99,-

BTX unter Kranz Versand

Ab 3 Artikel portofrei

"und das bei unserem
bekannt schnellen Service!"

Jetzt neu

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

Lynx

Lynx 2	199,-
Sonnenschutzschild	
Lynx 2	19,-
World Class Soccer	79,-
Baseball Heroes	79,-
Switchblade II	79,-

Nintendo

Pirates	119,-
Donkey Kong Classic	79,-
Battletoads	99,-
Mario & Joshi	79,-
Terminator	119,-
Batman	
Return of the Joker	109,-
Over Horizon	99,-
MC. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-
High Speed	99,-

Neo Geo

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

Game Boy

Super Mario Land 2	69,-
Mickey Dangerous Chase	69,-
Robin Hood	69,-
Dr. Franken	69,-
Speedball 2	69,-
Ferrari GP	69,-

Sega-Weihnachtsset

Master System II mit Alex Kidd,	
2 Contr.Pads + Sonic	199,-
+ Champ. of Europe	

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**

Wir wünschen allen unseren Kunden
ein frohes Weihnachtsfest.

FORDERN IN UNSER KOSTENLOSEN MAGAZIN GEGEN ANKLEBEN (DM 1,-) UND VERBREITEN SICH UM SCHNAPPS AN. VERSAND PER NN DM 8,-. BEI VORK (NUR EUROSHECKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN: PREISGRÜTTER, ANFORDERUNGEN VORBEHALTEN. UPS DM 10,-. PORTO AUSBEI DM 8,-. BAUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSSTERMIN) UND ZUM ZEITPUNKT BEI DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST.

Glücksräder, Heiße und Große Preise oder aufs Ganze gehen?

TRIVIAL PURSUIT



Schritt Eins: Wir würfeln. Natürlich vollautomatisch auf dem Bildschirm.



Schritt Zwei: Wir ziehen mit unserem Stein auf ein Feld mit angenehmer Farbe.



Schritt Drei: Wir knobeln über die blöde Frage, die uns gestellt wird.



Schritt Vier: Die Mitspieler dürfen festlegen, ob wir die richtige Antwort wußten.

Alles kleine Fische gegen das Master-System-Quiz für die ganze Familie.

Ratet Ihr bei einem Quiz im Fernsehen mit? Gehört Ihr auch zu den Leuten, die immer wichtige Termine vergessen, sich aber merken können, wieviele Studenten in eine Telefonzelle passen? Findet Ihr es schrecklich interessant, die Olympiegewinner des letzten Jahrhunderts zu kennen, mal ein Lexikon auswendig zu lernen oder einfach blöd zu raten?

Dann ist Trivial Pursuit genau das Richtige für Euch. Dieses Master-System-Modul basiert auf dem gleichna-



wort auf dem Bildschirm und Eure Mitspieler legen fest, ob die Antwort richtig war. In diesem Fall dürft Ihr nochmal würfeln, den Spielstein bewegen und eine weitere Frage beantworten; ansonsten geht der Würfel an den Nächsten in der Runde.

Ziel ist, auf den sechs Spezialfeldern (für jedes Wissensgebiet eines) zu landen, und dort durch Beantworten der Frage den entsprechenden

Das Spielbrett entspricht dem Original Brettspiel Trivial Pursuit

Auch die Menüs wurden brav ins Deutsche übersetzt, Umlaute fehlen allerdings



stimmt ihr mittels eines normalen Würfels (der natürlich auch gleich am Bildschirm mitsimuliert wird). Mit Eurem Spielstein könnt Ihr jetzt sovieler Felder weit ziehen. Jedes Feld hat eine von sechs Farben; jede Farbe steht für ein anderes Wissensgebiet.

Der Spielleiter „Rupert“ (ein kauziger Vogel) stellt Euch dann eine Frage aus dem Wissensgebiet. Nach dreißig Sekunden erscheint die Ant-

migen Brettspiel, das zu Beginn der Achtziger Jahre die Spielwarenläden im Sturm eroberte und eine ganze Welle von Trivia-Spielen losbrechen ließ.

Das Master System übernimmt hier die Rolle des Spielbretts und eines Spielers. Mitspieler als Computergegner kann die Konsole nicht; ihr müßt schon mindestens einen und bis zu fünf Mitspieler haben.

Jeder Spieler bekommt einen Spielstein mit sechs Ausparungen für sogenannte „Kuchen“. Gestartet wird in der Spielfeldmitte; wie weit die Steine ziehen dürfen, be-

„Kuchen“ zu besorgen. Dann heißt es, schleunigst zur Spielfeldmitte zurückzukehren, um dort die letzte Frage zu beantworten.

Die Master-System-Version hält sich recht genau an das Original-Brettspiel, erweitert



Musikalische Fragen gibt's mit Klavierbegleitung



Die normalen Fragen stellt Rupert in seinem gemütlichen Arbeitszimmer

durch Grafiken aufgepeppt (Was bedeutet dieses Symbol?). Trivial Pursuit kann in Deutsch, Englisch, Französisch oder Spanisch gespielt werden; für jede Version sind 2000 andere Fragen in der jeweiligen Landessprache gespeichert. Die deutschen Fragen

beziehen sich also auf deutsche Politiker, Fernsehshows oder Filmstars.

Die Fragen (für T.P.-Profis: aus der neuen deutschen Genius-Edition) sind für Kinder und Jugendliche aller-

dings eine Nummer zu groß. Erwachsene werden mehr Spaß an diesem Modul haben, weil sie einfach mehr unnützes Zeug wissen.

Die technisch einwandfreie Adaption wird nur durch kleine Tippfehler gestört. Da die Mitspieler per Abstimmung entscheiden, ob eine Antwort falsch oder richtig war, gibt es in dieser Hinsicht aber keine Probleme. Etwas schwerer wiegt hingegen, daß Spielstände nicht gespeichert oder mit Paßwort wiederhergestellt werden können.

Trivial Pursuit ist kein Spiel für jedermann. Wer nicht mindestens zwei oder drei Mitspieler aufbieten kann, wird wenig Freude am Modul haben. Auf Parties hingegen ist es ein echter Knaller. Allerdings: Das Brettspiel ist noch einen Hauch spaßiger, da dabei nicht alle auf den Bildschirm, sondern in die verdutzten Gesichter der Freunde gucken.

Boris Schneider

P.S. Auflösung aus der letzten Ausgabe: Um den Aral-Cup wird galoppiert.



Manche Fragen drehen sich um Bilder und Symbole, die im Kino gezeigt werden

es sogar um ein paar Varianten. So werden beispielsweise manche Fragen durch Melodien unterstützt (Wie heißt dieser Song?) oder

„GAMERS“ meint...

Deutscheprachige (!) Version des Brettspiel-Hits mit 2000 völlig trivialen Fragen

GRAFIK
2-

SOUND
3-

Die 2000 Fragen sind nicht zu erweitern und für Kinder viel zu schwer.

NOTE
2-

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

“THE BETTER ONE WINS”

DER TOP-HIT AUS DER SEGA-TV-WERBUNG



JETZT IM
FACHHANDEL

SINGLE MCS 30181
MAXI MCT 30194
CD-MAXI MCD 30182

MCA
MUSIC ENTERTAINMENT GROUP
MCA

Im Vertrieb bei
P.O. BOX 100
MCA

REM



Automatic For The People Sind wir doch mal ehrlich, ohne die Powerplay von MTV, wäre „Loosing my Religion“ niemals ein Hit geworden und REM hätten lediglich ihrer inzwischen sehr großen Fangemeinde einen weiteren Jahrhundert song beschert.

Ich bin bereits ein REM Fan seit der ersten Stunde und hätte mich damals für die erste Single „Radio Free Europe“ fast in den Ruin gestürzt, da die Single unter Fans bereits für ca. 400 Mark gehandelt wurde. Ja, Ja ich weiß, ich bin nun mal ein bißchen bescheuert!

Jedenfalls liebte ich die Band schon immer. Als sie im letzten Jahr plötzlich so übermäßig populär geworden sind, dachte ich schon „Jungs das war's dann wohl!“, aber nix da, bei einer wirklich großen Band spielt der Erfolg

eben keine Rolle und Michael Stipe, Peter Buck, Bill Berry und Mike Mills bleiben sich treu.

Akustische Gitarren und erstmalig ein ganzes Streicherorchester machen „Automatic For The People“ mal wieder zu einer Perle.

REM kreieren Kleinstadtmelancholie und es geht um die Kleinigkeiten im Leben, die es erst so lebenswert machen.

Hier hat alles seinen Platz, die Streicher bemerkt man erst beim zweiten mal hören, so dezent untermalen sie den nöhlenden Gesang Michael Stipes, und machen z.B. „Everybody Hurts“ zu einem Höhepunkt dieser LP.

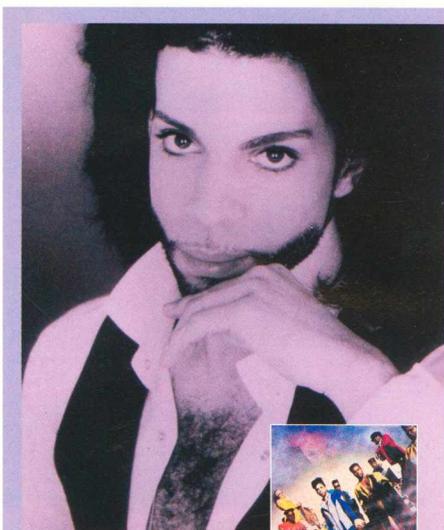
Also Leute, dieses Album solltet ihr unbedingt besitzen und euch vor allem in Ruhe anhören, denn es braucht Zeit. REM haben euch viel zu sagen und machen sich viele Gedanken über das Leben, also geht ihnen die Chance und hört genau hin.

Übrigens enthält das CD Inlet leider keine Textbeilage (wer auch immer diesen schrecklichen Fehler begangen hat, wir verzeihen ihm) dafür aber wunderbare Fotos von Anton Corbijn (U2 Cover).

Wenn es, wie REM behaupten, 90% der Platten, die die Leute hören wollen, nicht in den Plattenläden gibt, dann solltet ihr die Chance nutzen und diese Platte, die es Gott sei Dank gibt, besorgen.



Prince



Lovesymbol

Am ersten Tag erschuf Gott die See... am siebten Tag schuf Gott Prince. My Name is Prince und I am Funky!!! Große Worte eines großen Musikers? Oder Selbstüberschätzung eines Irren? Beim durchhören seiner neuen Message „Lovesymbol“ schwanke ich zwischen Irrsinn und Genialität. Es zischt und funkelt an allen Ecken, selten war er so Funky und so black wie jetzt. Prince eröffnet mit seinem neuen 100 Millionen Dollar Deal ein neues Zeitalter der Superstars und nur er darf seine Gespielinin Sexy M.F. titulieren, denn wo ist der Höhepunkt schöner als im Paisley Park. Nur verlangt kein Interview vom Meister, denn wie ihr dann verarscht werdet, könnt ihr auch auf der neuen CD erleben.

Sprecht Prince auf ewig heilig oder nennt ihn ein Arrogantes Arsch, auf seine Weise ist er nunmal genial. Vom Reggae über Hip Hop und Rock, Prince reckt sich unter jeder Bettdecke. Funky Christmas 2 U and a lot of Sex, this is your Lovesymbol.

SHUT UP AND DANCE

Ob Hip Hop aus New York oder London, die Rapperszene verbessert sich ständig. Messages meinen sie alle zu haben, nur entwickelt sich plötzlich ein Trend zum Tiefgründigen. Bestes Beispiel die STEREO MC's, die mit ihrem dritten Silberling „CONNECTED“ beweisen daß es nicht nur um den Groove geht. Ein weiterer Trend im Hip Hop ist der Einsatz wirkli-



cher Instrumente, was ja auch Livebesser ist. Ehrlich gesagt, hengen mir zwei schreiende Rapper mit Baseballkähpi (nichts gegen diese Kähpi, ich trage selber welche), die sich hinter ihren Turntables verschanzten, zum Hals raus. Ein neuer Name im Dancebereich ist ME PHI ME. Wie der erst 21 jährige von sich selbst sagt, nahm

Izzy Stradlin and the Ju Ju Hounds

Was es bei einem Riesenkonzern wie Guns'n Roses auszusteigen heißt, kann sich ein normal sterblicher Mensch in finanzieller Hinsicht kaum noch vorstellen.

Man muß schon Izzy Stradlin heißen und solche Jahrhundertssongs wie „Don't Cry“ geschrieben haben, um einen solchen Schritt zu wagen, schließlich werden Guns'n Roses Songs genau wie Stones Songs auch in 10 Jahren noch gespielt und Izzy verdient mit.

Überhaupt scheinen die Rolling Stones Izzy's größter Einfluß gewesen zu sein, denn die typische Keith Richards Gitarre klingt in fast jedem Song durch. Außerdem scheint Izzy sich unverständlicher Weise ausgerechnet an Keith's Stimme angelehnt zu haben.



Was das heißt ?

In jedem Fall ein grundehrliches Album mit allen Kanten und Ecken und gutem alten Rock'n'Roll, der gerne mal ein bißchen härter sein dürfte.

Auf Dauer wird Izzy Stradlin bei seinen Livekonzerten

auf Guns'n Roses Songs zurückgreifen müssen, denn leider fehlen die wirklich ganz großen Momente auf seinem ersten Soloalbum.



Hallo Freunde,

Ich bin Andreas Heineke, Auch wenn ich mich fühle wie 16, steht doch das Geburtsjahr 1967 unwiderruflich in meinem Perso.

Nachdem ich ganze 3 Schulen von innen gesehen habe, habe ich 1989 unter meine Schullaufbahn einen Schlußstrich gezogen – und das war auch gut so.

Inzwischen arbeite ich als Moderator und Redakteur bei Hamburg's Hit-sender Nr.1, OK Radio. Ich habe jeden Nachmittag zwischen 14 und 16 Uhr eine Show mit meinem Kollegen, vor allem aber guten Freund, dem „echten Dieter“ und warum er so einen bescheuerten Namen hat, schreibe ich Euch in den nächsten Ausgaben mal Genaueres. Zum Gamers Team gehör ich seit dem Sega Championship im CCH. Da mir diese Veranstaltung mit Euch zusammen so einen Spaß gemacht hat und ich gerne weiter Spaß haben will, berichte ich fortan in jeder Ausgabe auf diesen beiden Seiten über Musikneuigkeiten. Welche Platten ihr mal genauer hören solltet, welche Stars gerade ihre CD auf den Markt geworfen haben. Ich wünsche Euch viel Spaß bei diesen beiden Seiten und... ach, bevor ich es vergesse, Ihr könnt mir gerne schreiben, über welchen Star und über welche Band Ihr gerne mal in Gamers etwas lesen möchtet.

Über jede Resonanz freue ich mich und werde aus dem hoffentlich großen Stapel an Einsendungen 5 auslosen, denen ich eine Überraschungs-CD schicke. Die Gewinner werden im nächsten Gamers bekannt gegeben.

Euer

Winners and Losers 1992

Ja, ja, ich weiß, das Jahr ist noch nicht mal ganz vorbei und der Heineke schreibt schon den musikalischen Abgesang des Jahres.

Ist aber gar nicht so, ich schreibe, weil ich gar nicht soviel Platz habe, lediglich einige wenige Namen auf, die mir in diesem Jahr aufgefallen sind.

Die endgültige Entscheidung überlasse ich natürlich euch, denn Ihr seid es schließlich, die entscheiden, welches die Stars sind und welche nur so tun dürfen, als seien sie es.

Schreibt uns auf eine Postkarte eure drei



Lieblingsscheiben. Kennwort „Listen Up-Winners“.

Es werden unter den Einsendungen 3 Kriss Kross Videos verlost. Und damit wären wir schon bei einer der Rap Entdeckungen des Jahres. Eine Nr. 2 in Amerika und ein unvergleichlicher, aber doch so simpler Kleidungsstil (man trägt die Jeans ab sofort verkehrt herum) hat weltweit die Rapszene revolutioniert.

Der Rap Looser ist für meine Begriffe Hammer, der mit dem MC scheinbar auch seinen Erfolg abgelegt hat.

Kommen wir nun zu meinem Lieblingsthema Rock. Während in den 80ern das englische Kaf Manchester zum Musikmekka erklärt wurde und die ganzen Raver nun endgültig an einer Überdosis Pillen verrückt geworden zu sein scheinen, schauen die Rocker der Zeit nach Nordamerika, genauer gesagt nach Seattle.

Nirvana, Pearl Jam, Red Hot Chili Peppers und Faith No More sind die Bands der

Stunde. Vor allem aber Nirvana, die mit „Smells like Teen Spirit“ einen Jahrhundert Song geschaffen haben, und daß die 90iger jetzt schon einen eigenen Sound haben!?

Größte Band für mich ist derzeit Guns'n Roses, die mit ihrer Tour und der Doppelveröffentlichung „Use your Illusion“ Musikgeschichte geschrieben haben.

So, das muß ich als Guns'n Roses Fan noch loswerden und jetzt seid ihr dran.

Die Top 20, die dann in jeder Ausgabe fortgesetzt werden, entscheidet ihr. Ich freue mich auf Eure Karten.

er den Roll vom Rock, den Rhythmus vom Blues und fügte Folk hinzu. Herausgekommen ist ein wirklich interessantes Dancealbum, das als Hip Hop Album durchgehen könnte, beim zweiten mal anhören aber eine ganz eigenständige Musikrichtung erschafft. Die Mes-sage von ME PHI ME ist Mut zur Eigenständigkeit und Individualismus, denn das ist es, was die Menschen voneinander unterscheidet und diese CD von vielen anderen.

EXCLUSIV & MEGA-IN

SUPERSONIC



PRÄSENTIERT

THE
BETTER
ONE
WINS!

GUNS N' ROSES*
KNOCKING ON HEAVENS DOOR

BOBBY BROWN*
HUMPIN' AROUND

DR. ALBAN
ONE LOVE

DOUBLE YOU
WE ALL NEED LOVE

SNAP
RHYTHM IS A DANCER

FELIX
DON'T YOU WANT ME

and many more

*Exklusiv auf diesem Sampler!



CD 21119522 · MC 21119524

BUNDESWEITE FUNKWERBUNG
VOM 19. 11. - 17. 12. 92
TV-WERBUNG AUF MTV.



Der Superstar
aus Millionen von
Kinderzimmern mit der
SEGA-WERBEPOWER

MCA

MCA

BMG
B.M.G. ARTOLA
MEDIA OMBR

Burgen-Expansion nach dem Lego-Prinzip: Aufbau und Abbruch im Wandel der Spielphasen.



RAMPART

Expansionsdrang: Erst wenn eine weitere Burg mit Mauern umzingelt ist, gehört sie Euch



Ein Burgherr hat's nicht leicht: Kaum hat man sein Lustschlößchen auf der grünen Wiese errichtet, taucht ein lästiger Nachbar auf. Bald wallt der Neid und jede Partei trachtet danach, das Anwesen des Rivalen mit ein paar Kanonenkugeln zu zerdeppern — Marmor, Stein und Eisen bricht.

Die grafisch schlichte, aber originelle Belagerei ist bei Rampart in drei Abschnitte aufgeteilt. Zunächst plaziert Ihr Kanonen in Euren Gemäuern; je größer die Burg, desto mehr Ballermänner passen rein. Ist diese Phase

„GAMERS“ meint...

□ Ungewöhnliche Kreuzung aus Strategie-, Denk- und Action-Spiel. Zwei-Spieler-Modus.

GRAFIK
4

SOUND
5

□ Spielt man alleine, holt die Motivation nicht allzu lange vor. Grafik und Sound sind ziemlich trist.

NOTE
3

Genre:
**Denk/
Geschick**
Hersteller:
Domark
ca. Preis:
DM 100.-



„Game Over“ mit allen Konsequenzen

Im Zwei-Spieler-Modus haut Ihr Euch gegenseitig Mauern ein

abgeschlossen, folgt das gegenseitige Beschießen: Einige Sekundenlang nimmt man das Mauerwerk seines Gegners ins Visier, um möglichst effektiv zu böllern und bröseln. Danach folgt die abschließende Aufbau-Phase, bei der am meisten Spannung aufkommt. Unter Zeitdruck müßt Ihr unterschiedlich geformte geometrische Figuren rotieren und an geeigneten Stellen absetzen, um das Mauerwerk zu flicken. Mindestens eine Komplettburg sollte wieder errichtet sein; wer nach Ablauf des Zeitlimit nur mit ein paar losen Ziegelsteinen dasteht, für den ist das Spiel beendet (dank Continue darf man trotzdem im selben Level weitermachen).

Wahre Meister ihres Könnens bringen in der Flick-Phase sogar das Kunststück fertig, weitere Burgen zu um-

mauern. Je mehr Kanonen Ihr unterbringt, desto mehr Kanonenkugeln können gleichzeitig abgefeuert werden. Ein breites Salven-Spektrum ist vor allem im Ein-Spieler-Modus recht. Anstatt einer Nachbarburg dienen hier heranschippende Piratenschiffe als Zielscheiben, deren Kurs immer ein wenig vorausberechnet werden muß, um sie zu treffen. Wurdn ein paar Angriffsrunden abgewehrt, geht das muntere Spielchen auf einem neuen Landkartenabschnitt weiter. Ihr müßt ein neues Burgenimperium aufbauen, Euch mit mehr Schiffen auseinandersetzen und bestimmte Felder drumrumbauen, auf denen keine Mauern plaziert werden dürfen.

Rampart hat auf dem Master System nicht soviel Charme wie in der Spielhalle.

Das liegt vor allem daran, daß beim Vorbild bis zu drei Personen gleichzeitig spielen dürfen. Zu zweit leidet die Motivation ein wenig; alleine gegen den Computer fällt der Schadenfreude-Faktor dann gänzlich flach. Die Mischung aus Fadenkreuz-Anpeilerei und hektischem Gemäuer-

flicken bietet zwar ein wenig strategische Elemente und Finessen, leidet aber unter technischer Lieblosigkeit (Grafik naja, Sound Oberpfui), was den Spielwitz mindert. Liebhaber exotischer Spielideen sollten mal eine Proberunde wagen.

Heinrich Lenhardt

Treffen und getroffen werden: Mit dem Cursor legt man das Ziel fest



In der anschließenden Aufbauphase flickt Ihr unter Zeitdruck Euer Gemäuer

TEST

MEGA DRIVE

Wonderboy lässt grüßen in Segas Knuddel-Jump'n Run Umsetzung. Capcom's hierzulande unbekanntes Actionspiel erscheint demnächst für Euer Mega-Drive



Anzüglich: Vampirendgegner in Unterhose

Seit geraumer Zeit schon kämpfen vielerlei wahre Recken für Gerechtigkeit und Freiheit in Videospieldwelten. Ob nun Sonic gegen den üblen Robotnik, oder Wonderboy zwecks Rettung

sinnen und Ländereien. Leider ist in der Umsetzung der Zwei-Spieler Modus verloren gegangen. Ihr könnt zwar noch zwischen den Brüdern auswählen, auf dem Bildschirm wuselt aber immer nur einer.

Allen Fans des ersten Wonderboy-Spiels auf dem Master System oder Game Gear sollte Chiki Chiki Boys vertraut vorkommen. Nach Auswahl der Spielfigur und

Geblickt: Im Piratenschiff hilft nur noch die Superwaffe



Da vergeht Euch das Lachen: Der Clown greift an

der Angeboteten antritt, meist sind die Helden Einzelkämpfer. Capcom machte Schluß mit diesem Klischee: In den Spielhallen Japan's spielten begeisterte Fans mit den Gebrüdern Chiki Chiki und befreiten zu zweit Prinzes-



Klammeraffe: Die Brüder können auch steilste Wände erklimmen

Eingabe des Namens landet Ihr in einem Action Jump'n Run der bonbonfarbenenst Japano-Sorte. Mit einem Schwert und famosen Sprungfähigkeiten ausgerüstet, lauft Ihr durch knuddel-feind-gespickte Level und

räumt möglichst viele Schätze und Münzen ab. Geld erscheint entweder, nachdem ein Gegner besiegt wurde oder nach Öffnen einer der vielen mehr oder weniger versteckten Schatztruhen. Die Dukaten lassen sich am Ende der Levels in Shops gegen nützliche Waffen und Bonusenergie umwandeln.

Damit der Energievorrat der Jungs nicht allzuschnell zur Neige geht, finden sich am Wegesrand des öfteren auch Energiekapseln. Kommt Ihr mal zu einer steilen Stelle, beweisen die Chiki Chiki Boys besonderes Klettervermögen: Für kurze Zeit "kleben" sie auch an absolut senkrechten Stellen. Seid Ihr geschickt, könnt Ihr Euch mit einigen Zick-Zack-Sprüngen auch an hohen Felswänden nach oben arbeiten. Diese Fähigkeiten helfen meist auch bei den Endgegnern, deren Palette von zwei-köpfigen, feuerspuckenden Drachen bis zu wehrhaften Lavamonstern reicht.

CHIKI CHIKI

Um Abwechslung ins Spiel zu bringen, spendierte man nicht nur ländliche Abenteuer, sondern auch eine Flugsequenz in bester Shoot'em up Manier und ein ausge-dehntes Wasserabenteuer inklusive versunkenem Piratenschiff. Sind erstmalig die direkt anwählbaren 3 Welten



Am Ende der ersten Welt wartet das Lavamonster

„GAMERS“ meint...

Bunte, knuddel-Grafik mit tadelloser Technik. Perfekte Steuerung und unkomplizierte Action.

GRAFIK 2 **SOUND** 3

Das Spiel könnte etwas größer sein. Zwei-Spieler-Modus fehlt leider.

NOTE 2

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

Und so geht's ab...

Die beiden Brüder laufen in die entsprechenden Richtungen. Durch Druck nach unten drückt man sich vor Gefahren.



- Superwaffe
- Mit dem Schwert zuschlagen
- Springen

geschafft, geht's auf einer zweiten Karte erst richtig los. Unzählige Feinde wollen in den Verliehen des Obermoltz-

setzung perfekt: Die Grafiken sind süßlich bunt und voll von Gegnern, der Sound kommt ebenso passend. Chiki Chiki

Die ersten drei Welten im Kartenüberblick

Luftkampf gegen wehrhafte Bengels: Hinter dem Tor geht's weiter



Die niedliche Prinzessin bittet Euch, das Land zu befreien



CHIKI BOYS

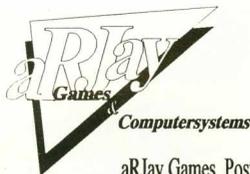
Schloß besiegt werden, bis Ihr im Endkampf gegen einen Clown antretet.

Obwohl Chiki Chiki Boys in der Spielhalle schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, präsentiert sich Sega's Um-

Boys ist ein Spiel, das spontan verdammt viel Spaß macht. Die absolut perfekte Steuerung und das einfache, auf Action ausgelegte Level-design reißen einfach mit. Solltet Ihr neben den beiden

Monsterhits dieser Monate, Sonic und Mickey, noch Platz für zwei japanische Brüder haben, könnt Ihr Euch Chiki Chiki Boys beruhigt zulegen.

Julian Eggbrecht



aRJay

05250/7031-32

aRJay Games Postfach 1121 Jakobstr. 5 4795 Delbrück Tel.:05250/7031 Fax:05250/7399

GAMEBOY	
+Netzgerät	179,-
Batman I+II	119,-
Double Dragon III	67,-
Final Fantasy II	67,-
Jeep Jamboree	67,-
Knights Quest	69,-
Mega Man II	67,-
Robo Cop II	67,-
Star Trek	67,-
Super RC Pro Am	48,-
Tiny Toon	55,-
Ultima Runes	69,-
Wave Race	48,-
WWF Superstars	69,-

Versandkosten: 7,90

schon ab 9,-
 Na klar...war bis 16 Uhr amut
 halt's fragen oder bestellen!
 Mo-Fr von 10-18.30 Uhr
 Sa 21.30 Uhr
 So 11.00 Uhr
 ...nach Anrufbeantworter!!

Demontage & Testung bis 20.30	
Super Nes+Streelfighter	299,-
Super NES us.	429,-
ActRaiser	119,90
Acrobat Mission	129,90
Axelay	119,90
Castlevania IV	119,90
Desert Strike	a.A.
Hook	119,90
Mystical Quest	a.A.
Mario Kart	119,90
Out Of This World	a.A.
Sim Earth	a.A.
Soulblazer	129,90
Space Megaforce	a.A.
Streelfighter II	99,90
Super Protector	a.A.
Super Star Wars	a.A.
Top Gear	119,90
Wings II	119,90
Wing Commander	129,90
Zelda III	99,90

Mega Drive	
328 II-Joystick	259,-
Mega Drive Magnum Set	359,-
Alien III	89,90
Amazing Tennis	89,90
Arch Rivals	99,90
Atomic Runner	99,90
Bare Knuckles	99,90
Batmans Return	99,90
Bulls vs Lakers	99,90
Cadash	99,90
California Games	99,90
Capriatl Tennis	99,90
Carmen Santiago	99,90
Chuck Rock	99,90
Desert Strike	99,90
Dragons Fury	99,90
Europ. Club Soccer	99,90
Galahad	99,90
Gemfire!	139,90
Gley Lancer	109,90
Green Dog	88,-
High Impact	99,90
Krusty's Funhouse	89,90
NHLPA Hockey	109,90
Predator II	99,90
Road Rash	99,90
Sonic II	99,90
Super BattleTank	a.A.
Super Monaco GP	99,90
Super Wrestlermania	a.A.
Tazmania	99,90
Terminator I	109,90
T. Aquatic Games	79,90
Thunderforce IV	119,90
Twinkle Tale	119,90
Twisted Flipper	79,90
USA Team Basketb	a.A.
Warsong	79,90
Wing Commander	a.A.
Wonderboy V	94,90
Gamegenie	139,90
Adapter jp.	29,90

S NES-Adapter nur 35 DM wenn Ihr 'nen Spiel mitbestellt!!

NEO GEO + M-Card	
NEO GEO Joystick	739,-
Memory Card	119,-
Alpha Mission II	69,90
Art of Fighting	269,-
Baseball Stars II	a.A.
Baseball Stars Prof.	309,-
Fatal Fury	179,-
King of Monster	309,-
Last Resort	309,-
Magician Lord	199,-
Mutation Nation	299,-
Nam 1975	185,-
Ninja Commander	309,-
Robo Army	279,-
Sengoku II	a.A.
Thrash Rally	279,-
View Point	a.A.
World Heroes	379,-

Alles da für das deutsche Super NES!

JB-King, XE1, Jo-Jo
 Streetfighter-Stick
 Super Scope 6
 Ascii-Pad,...



We wish you a



Space-Gifts

„Der Pöselddorfer Weg - unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1992. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs „GAMERS“, das mit seiner 12 Mann starken Besatzung 12 Monate lang unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen, neue Module und neue Systeme. Viele Lichtjahre von der Konkurrenz entfernt, dringt die „GAMERS“ in Level vor, die nie

feuchtigkeitherschen oder was Falschparken kostet... (Das glaubt Ihr nicht? Probiert's doch mal aus. Wer uns das Gegenteil beweist, bekommt ein Frei-Abol!) Wer Telefongebühren sparen möchte, wünscht sich den



ein Mensch zuvor gesehen hat.“ Ob Ihr's glaubt oder nicht, aber so klingt es jeden Morgen, wenn Commander James T. Jakobsen das Büro betritt. Tja, wir sind halt alle ein bißchen abgehoben hier. (Aber wer Freaks wie Euch glücklich machen will, der muß wahrscheinlich auch ein wenig verrückt sein...) Aber egal! Auf jeden Fall haben wir keinerlei Geschenkprobleme. Wir gehen einfach zu „Andere Welten“, dem ultimativen Science Fiction Shop in Hamburg. Denn hier gibt's alles, was uns glücklich macht: vom Drehbuch der ersten Star-Trek-Folge, bis zum maßstabsgerechten Terminator-Modell. Wir wär's zum Beispiel mit einer absolut identischen Kopie des „Tricoder“, jenem Wunderkasten, der Euch bei Besuchen auf fremden Planeten sofort verrät, wieviel Prozent Luft-

„Communicator“, das coolste Funkgerät des Universums. Allen Space-Mädels empfehlen wir das original Uhura-Kostüm. Und der Milch(strassen)kaffee schmeckt nochmal so gut aus der Star Trek Tasse. Weiterhin bekommt Ihr verschiedene Aufnäher und Anstecknadeln, Puppen der Hauptdarsteller, Modelle des Raumschiffs und natürlich jede Menge Fachlektüre. Zu guter Letzt legt Ihr dann noch den Enterprise-Techno ein und die Bescherung ist perfekt... (Weitere Infos zu diesen ganz speziellen Geschenktips bekommt Ihr bei „Andere Welten“ unter 040/443 118.)

Nun aber zurück auf die Erde. Schließlich soll es - außerhalb der GAMERS Redaktion - ja auch noch etwas Normalere geben. Und die freuen sich garantiert über das eine oder andere von den folgenden Seiten. Also, auf geht's!



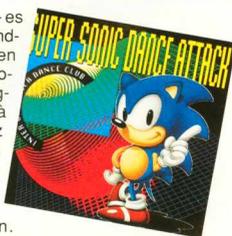
Game Gear

Nein, kein Druckfehler: Wer noch kein Game Gear hat, sollte endlich mal einen Kauf (oder eine Schenkung) der Multi-Portable-Mini-Konsole erwägen. Zum einen kommen immer mehr immer bessere Spiele für unterwegs (siehe die zahlreichen Tests in GAMERS), zum anderen gibt's reichlich Zubehör zum Beispiel den TV-Tuner, der aus dem Taschenspieler einen Taschenfernseher macht. Allerdings: Kein Game Gear ohne Akkumpack. Mit normalen Batterien ist der Spaß schon nach ein bis drei Stunden vorbei. Wer seine Umwelt schonen will, kauft ein Ladegerät.



CD'S

Ihr könnt machen, was Ihr wollt - es kommt nur auf die richtige Sound-Unterhaltung an. Diese beiden CD's dürften auch das harmonischste Weihnachtsfest erträglich machen. Mit „Bescherung à la carte“ gewinnt Ihr das Herz Eurer Mutter im Fluge, ohne gleich die Ohropax rausholen zu müssen.



Dafür könnt Ihr Euch danach umso schneller vom gemütlichen Beisammensein lösen, um zu den Klängen von „SUPER SONIC DANCE ATTACK“ Eure neuen Module zu knacken. Stille Nacht? Nix da!



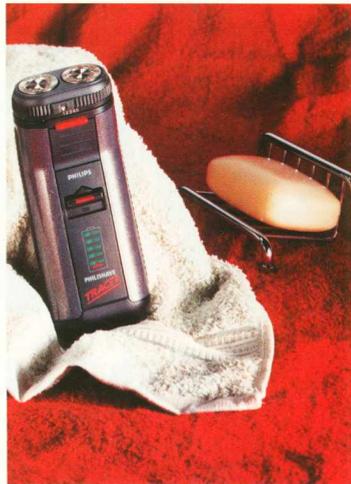
KÄPPIS



Merry Christmas and a happy..

T R A C E R

Natürlich sind wir für die Gleichberechtigung, aber der nächste Tip ist ausnahmsweise nur für Männer. Schließlich wurde der Philips „Tracer HS 375“ speziell auf die Bedürfnisse junger Männerhaut und deren ersten Bartwuchs zugeschnitten. Schick sieht er aus, ob in sportlichem Rot oder edlem Grau-Metallic. Besonders praktisch: Er ist wahlweise mit Netzanschluß oder Akku zu betreiben. Hierbei kann die Rest-Energie mit einer digitalen Energiekontrolle ständig abgelesen werden.



Madonna ganz aus dem Höschen!

„Irrer Betrieb in der neuen Nervenlinik“, „Wann wird St. Pauli heiliggesprochen?“, „Schafft Weihnachten ab: Joseph hat alles zugegeben“ – um solche und andere Schlagzeilen geht es in Karl-Heinz Schmiels Zeitungs-Spiel **EXTRABLATT** (Moskito-Spiele, München; erhältlich in Spiel-

„EXTRABLATT“

läden). Jeder will ein erfolgreicherer Zeitungsmacher sein, eine höhere Auflage erzielen als seine Konkurrenten. Man muß als Spieler von dieser Art Geschäft überhaupt nichts verstehen, nur den richtigen Riecher für Zeitungsenten entwickeln und dafür, wie man seinen Mitstreitern in letzter Sekunde Top-Meldungen wegschnappen kann wie „Chirurg irrte: Brustwarze auf der Schulter.“ (3-4 Spieler ab 14 Jahren)



Monoliner

Sportlich, praktisch und auch noch unglaublich in sind diese Schlittschuhe auf Rollen, die sogenannten „Monoliner“. Während in L.A. bereits jede Menge dieser Fun-Mobile die Promenaden längscruisen, erregen sie in unseren Gefilden noch jede Menge Aufmerksamkeit. Spaß ist garantiert: entweder auf seiten des Fahrers (vorausgesetzt, er hat's bereits drauf) oder (falls nicht) eben auf seiten seiner Zuschauer...

Brutus



Ist es ein tierischer Jeep oder vielleicht doch eher ein Hund auf Rädern? Schwer zu sagen, aber auf jeden Fall dürfte „Brutus“ für jede Menge Aufregung sorgen, wenn er sich mit röhrend und knurrend auf Katzen, kleine Geschwister oder andere Opfer stürzt. Denn dann kann ihn nur noch die Kette halten, die Ihr hoffentlich fest im Griff habt...



Gladiators

Fernsehen live. Mit dem Original „Handwerkszeug“ der American Gladiators. Egal, ob man die Aktion-Figuren auf die Bahn jagen oder sich selbst, natürlich entsprechend bewaffnet, in den Kampf stürzen will. Von der Schaumstoffball-Kanone bis zum gepolsterten Schagstock, vom „Eliminator“ bis zum „Assault-Parcours“ ist alles erhältlich.



Dies machen aus jedem Schund-Schädel einen Klasse-Kopf: original amerikanische Baseball- und Football-Kappen liegen voll im Trend. Denkt dran: Man geht nicht mehr ohne!



TOYS

GROSSE UND KLEINE GESCHENKIDEEEN

...new Year!



Casio

1 Wer von seiner Uhr mehr verlangt als nur die Uhrzeit, der liegt bei den Casio Uhren genau richtig. Zum Beispiel beim „Speed Trainer“. Er ist der ideale Motorsport-Begleiter.

Er mißt die Rundenzeit auf 1/1000 Sekunden genau und damit schneller als das menschliche Auge sehen kann. Außerdem informiert das kleine Multi-Talent über die Anzahl der Runden, die Gesamt-, Runden- und Zwischenzeiten. Jeweils 5 verschiedenen Zeiten können sogar gespeichert werden. Der Clou: ein Fernauslöser für die Einhandbedienung.

2 Wer's etwas edler mag, dem wird der „Sky Walker“ sicherlich gefallen. Er hat zwar ein Leder-Armband, ist aber trotzdem bis zu 200 Meter Tiefe wasserdicht. Er verfügt über einen Tachymeter zur Berechnung von Rundengeschwindigkeiten mit Meßbereich 59'59,99", 999,9 km/h und eine Kursstreckeneinstellung mit Ein-

stellbereich 0 - 999,99 km und Meßbereich 0 - 999,99 km/h. Die Meßkapazität beträgt 59'59,99", 999,9 km/h. Außerdem ermöglicht ein Rechenschieber-Zierring zum Beispiel die Berechnung von verbrauchter Kraftstoffmenge.

3 Für die Freunde des etwas feuchteren Elements empfiehlt sich der „Surfing Timer“. Er bietet einen 5 Minuten-Wiederholungstimer mit optischem und akustischem Signal sowie einen zusätzlichen Timer mit einem Eingabebereich von 1 bis 60 Minuten. Besonders schick ist der farbig abgesetzte Navigations-Einstellung und das Armband in modischen Fluoreszenzfarben. Natürlich ist das gute Stück auch wasserdicht - bis zu 100 Meter Wassertiefe.

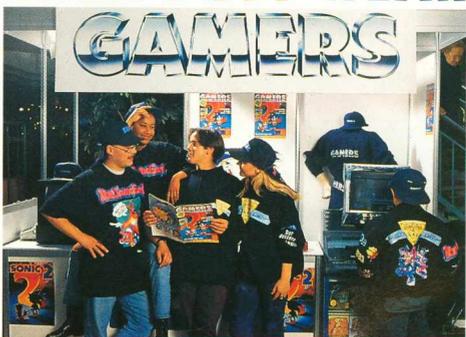


In der vorletzten Ausgabe berichteten wir ausführlich über den aktuellen Turnschuh-Markt. Hier nun ein wichtiger Nachtrag: Die „Originals“ - zeitgemäß interpretierte adidas-

ORIGINALS

Klassiker - gehören nämlich zu den absoluten Trendsettern der neuen adidas Collection. Sie präsentieren sich als eine gelungene Mixtur von Tradition, Originalität und aktuellem Trend und sind somit die Alternative für all jene, denen der Turnschuh-High-Tech-Wahn schon lange auf die Nerven geht...

SEGA SOFT WEAR



Für den echten SEGA Fan: Jacken mit speziellen Taschen für den Game Gear und jede Menge Module. Coole Shirts mit Toe Jam & Earl, Kid Chameleon und dem SEGA Magnum-Set. Der Bessere gewinnt und der Schnellere hat sie als Erster. Ab sofort im Handel.



VIDEO-PRINTER



Weniger ein Tip für Privat-Personen als vielmehr eine tolle Idee für SEGA Clubs ist der Farb-Video-Drucker NV-MP 1E von Panasonic. Er kostet mit ca. 3000 Ditschern zwar eine ganze Menge, liefert dafür aber auch schlappe 17 Millionen Farben, die für Farbdruker in bester Fotoqualität sorgen. Und zwar von allem, was man gerade auf dem Bildschirm sieht. Sei es nun die letzte Clubfeier oder Sonic's Sieg über den fiesen Dr. Robotnik.

BATTLE SQUADRON



B



Veröffentlichungsjahr: 1989

seln aufrüsten läßt. Wird die Ballerei mal allzu hektisch, hilft die praktische Smart Bomb, die bildschirmweite Zerstörung anrichtet. Das Ende der Levels wird von garstigen Endgegnern bewacht, die besonders viel aushalten. Seid Ihr alleine am Verzeifeln, holt Euch einen Freund und ballert zu zweit — die

Programmierer dachten nämlich auch an einen 2-Spieler-Modus.

Battle Squadron bietet grundsolden Ballerstoff. Zwar sind die Endgegner ziemlich primitiv und die Technik nicht überragend, aber beides wird durch den famosen 2-Spieler-Modus ausgeglichen.

Julian Eggebrecht

In den letzten Jahren mauserte sich Electronic Arts mehr und mehr zum Lieferanten von fantastischen Sportspielen. 1990 sah alles noch ganz anders aus, denn da machten die fleißigen Kalifornier einige Ausflüge in die Actionwelt. Das erste Ballerspiel aus der US-Modulschmiede war Battle Squadron.

Battle Squadron scrollt durchgehend vertikal (Ihr

Im Zwei-Spieler-Modus klagt man sich die Extras gegenseitig weg

fliegt also von unten nach oben über den Bildschirm) durch fünf lange Levels. Ihr schwebt anfangs über der Planetenoberfläche, von der aus man später in die Untergrund-Levels abzweigt. Euch stehen vier grundverschiedene Waffentypen zur Verfügung, deren Durchschlagskraft sich durch das Aufsammeln farbiger Kap-

„GAMERS“ meint...

□ Solide Ballerei mit einem tollen 2-Spieler-Modus.

GRAFIK 3

SOUND 3

□ Mehr Abwechslung und bessere Endgegner wären wünschenswert.

NOTE 2-

Genre:

Action

Hersteller:

Electronic Arts

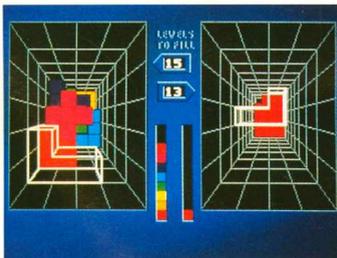
ca. Preis:

DM 100.-

Blockout ist ein abstraktes, dreidimensionales Puzzlespiel. Stellt Euch einen quadratischen Becher vor. In diesen Becher gleiten Legosteine hinein; immer brav einer nach dem anderen. Ihr könnt diese Steine drehen und wenden, während sie langsam auf den Boden gleiten. Liegt der Stein, ist er nicht mehr zu verrücken.

Der gesunde Menschenverstand sagt Euch sofort: Irgendwann ist dieser Becher voll. Richtig — in diesem Fall ist das Spiel auch

BLOCKOUT



Dreh' den Stein, dann paßt er rein.



Veröffentlichungsjahr: 1991

zu Ende. Theoretisch könnt Ihr diesen Zustand aber endlos rauszögern. Denn immer, wenn eine waage-

rechte Schicht lückenlos besetzt ist, verschwindet sie magischerweise. Am einfachsten kann man sich das am Becherboden vorstellen: Ist er völlig und lückenlos von Steinen bedeckt, verschwinden alle Steine auf dem Boden. Ist aber in dieser Bodenbedeckung ein Loch, und Ihr legt einen Stein in die zweite Schicht, der das Loch verdeckt, aber nicht ausfüllt, verschwindet der Boden nicht. Was so kompliziert klingt, ist per Instinkt schnell kapiert.

Blockout basiert auf dem Denkspiele-Klassiker Tetris, den es leider nicht für Sega-Konsolen zu kaufen gibt. Dafür bietet Blockout mit seinen 3D-Bechern allerdings ein wesentlich kniffligeres Denkvergnügen. Der Schwierigkeitsgrad ist völlig beliebig einstellbar, denn Ihr könnt bestimmen, wie groß und hoch der Becher ist, wie schnell die Steine fallen sollen und wie „verwinkelt“ die fallenden Steine sind. Je mehr Ecken und Kanten diese haben, desto schwerer wird Eure Aufgabe.

Dieses Modul hat keine toll gezeichnete Grafik und keine bahnbrechende Musik; aber wer lieber mal das Köpfchen anstrengt anstelle des Feuerknopf-Daumens, der kommt hier voll auf seine Kosten.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

□ Denkspiel mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad und zwei-Spieler-Modus.

GRAFIK 4

SOUND 4

□ Weder grafisch noch akustisch aufregend; hat nicht ganz den Charme des Vorbilds Tetris.

NOTE 2-

Genre:

Denkspiel

Hersteller:

Electronic Arts

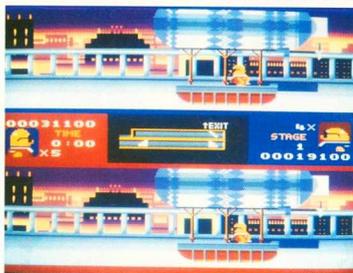
ca. Preis:

DM 100.-



BONANZA BROS.

Veröffentlichungs-
jahr: 1990



**Böse
Buben
ballern
Bewacher
bekannter
Banken-
bewegungslos**

Wieso muß man eigentlich immer den „Guten“ spielen? Warum darf man nicht mal der fiese Bösewicht sein? Bei Bonanza Bros. seit Ihr zwar nicht fies, aber doch zumindest auf der falschen Seite des Gesetzes.

Ihr schlüpft in die Rolle von Robo oder Mobo, einem von zwei Roboter-Dieben, die diverse Museen ausräumen möchten. Natürlich ist das kein Spaziergang, denn die Museen, oder besser gesagt die wertvollen Schmuckstücke, sind bewacht. Die Wachtposten (ebenfalls alle Roboter) sind bewaffnet und halten nach Langfingern Ausschau, um diese glattweg ins Kittchen zu schicken. Auch Ihr habt eine Kanone dabei, aber da dies ein jugendfreundliches Spiel ist, benutzt Ihr sie nur, um die Wachen für einige Sekunden zu betäuben.

Bei normalen Actionspielen lauft Ihr durch die Level

und niertet um, was im Wege steht; nicht so bei Bonanza Bros., denn hier sind Strategie und Taktik gefragt. Ihr schleicht Euch an Wänden entlang, versteckt Euch hinter Türen und wartet auf die Augenblicke, in denen die Wachen mal in die andere Richtung schauen. Hartnäckige Wachroboter können auch in Fallen gelockt

werden. So könnt Ihr an manchen Stellen auf Knopfdruck Zehn-Tonnen-Gewichte zu Boden fallen las-

sen und andere Gemeinheiten auslösen.

Bonanza Bros. kann mit witziger Comic-Grafik und einem tollen Zwei-Spieler-Modus überzeugen. Tretet Ihr zu zweit als Robo und Mobo an, müßt Ihr nicht nur die Wachen austricksen, sondern Euch auch gegenseitig die Schätze abjagen. Allerdings solltet Ihr einen sehr guten Fernseher oder besser einen Monitor für dieses Spiel haben; auf unscharfen Flimmerkisten oder Schwarzweiß-Geräten kann man nicht erkennen, in welche Richtung die Wachen gucken, was für den Spielverlauf lebensnotwendig ist.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

□ **Witzige Rafforgie mit tollem Zwei-Spieler-Modus; viel Taktik, wenig Hektik.**

GRAFIK 3- SOUND 4-

□ **Ziemlich leicht; wird von Profis in wenigen Tagen durchgespielt.**

NOTE 3

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



BUDOKAN

Die meisten Kampfspiele sind Action-lastige Prügeleien. Streets of Rage und Co. können zwar Spaß machen, aber als realistische Simulationen fernöstlicher Sportkunst lassen sie sich beim besten Willen nicht bezeichnen. Nur gut, daß es noch Electronic Arts gibt: Die Amerikaner packten mit Karate, Kendo, Bo und Nunchaku gleich vier Sport-simulationen der kämpferischen Art in ihr Modul Budokan.

Um den Gegner auf die Matte zu befördern, müßt Ihr erst einmal die Anleitung wälzen. Pro Kampfsportart gibt es etwa 30 verschiedene Angriffs-, Verteidigungs- und Bewegungstechniken, die durch Kombinationen von Feuerknopf- und Steuerkreuz-Druck ausgeführt werden. Bevor Ihr in die Budokan-Arena zum großen Turnier spaziert, solltet Ihr eine Übungsrunde einlegen.



Kampfsport-Cocktail mit Holzschwert, Handkanten & Co.

Veröffentlichungsjahr: 1990

„GAMERS“ meint...

□ **Vier Eernost-Kampfsportarten in einem Modul. Relativ realistisch; Steuerung mit vielen Feinissen.**

GRAFIK 3- SOUND 3

□ **Für Fans von Action-Prügespielen zu langweilig. Die Grafik wirkt etwas angestaubt.**

NOTE 2-

Genre: **Sport**
Hersteller: **Electronic Arts**
ca. Preis: **DM 100.-**

Drei unterschiedlich starke Meister bieten sich an.

Zwei Anzeigen am oberen Bildrand möge der ehrenwerte Kämpfer im Auge behalten: Stamina ist die Energie einer Spielfigur und sinkt jedesmal, wenn Ihr einen Treffer einsteckt. Ki ist eine Art Schlagpower-Faktor. Wenn Ihr Schläge erfolgreich abblockt oder ausstellt, steigt die Ki-Anzeige und damit die Durchschlagskraft Eurer Attacken. Bei einem Fehlschlag geht hingegen Ki verloren.

Beim Budokan-Turnier bekommt Ihr mit gut einem Dutzend verschiedener Gegner zu tun. Vor jedem Kampf wählt Ihr, ob Euer Kämpfer mit Karate-, Bo-, Kendo- oder Nunchaku-Kniffen antreten soll. Erweist sich ein Gegner als nahezu resistent gegen Euer Karate-Repertoire, könnt Ihr bei der Revanche z.B. versuchen, ob man ihm mit dem Bo-Stab besser beikommen kann. Der volle Spielspaß kommt natürlich erst auf, wenn man die Steuerung einigermaßen gemeistert hat.

Heinrich Lenhardt

CHASE H.Q.



Können Ihr rechtzeitig das Flucht-auto einholen?

Der junge Mann mit dem vertrauenerweckenden Namen Idaho Ripper konnte aus seinem staatlichen Apartment mit den schönen Gitterstäben entkommen; nun breitet er im entwendeten Fluchtwagen durch New York. Laut Hintergrundstory ist dieser Ort ein Tummelplatz von Drogenhändlern und Mördern, was schmerzhaft realistisch klingt. In Videospiele gibt es wenigstens noch die guten Jungs, die, keine Überstunde-scheuend, flüchtigen Schurken hinterherjagen.

Jeder Level ist in zwei Phasen unterteilt. Zunächst müßt Ihr innerhalb eines ersten Zeitlimits das Flucht-auto in Sichtweite bekommen (eine kleine Karte zeigt die Entfernung an). Ist dies geschafft, muß binnen eines zweiten Countdowns munter gestoßen und geschubst werden, als daß die Mühle bald qualmend im Straßengraben stehenbleibt und die Gangster klein beigeben.

Die Grafik bietet einen flotten 3D-Effekt; Hindernisse und andere Autos rauschen regelrecht auf ei-

Veröffentlichungsjahr: 1989



nen zu. Die Vehikel der friedlichen Fahrer solltet Ihr aus zwei guten Gründen nicht rammen: Zum einen kostet's Zeit und zum anderen kann man nur durch sorgfältiges Manövrieren ordentlich Punkte sammeln. Für jeden Rempel an unbeteiligten Pendlern werden Punkte abgezogen.

Je ein Feuerknopf dient während des Rennens zum Gas geben und Turbo einschalten. Zwischen den Le-

vels darf man außerdem Punkte gegen Extras eintauschen. Zur Wahl stehen zusätzliche Turbos, Öl (verbessert die Höchstgeschwindigkeit), Reifen (weniger Rutschgefahr in den Kurven), Panzerung (Eure Ramm-Manöver richten mehr Schaden an) und der Supercharger (mehr Tempo und Beschleunigung).

Heinrich Lenhardt

„GAMERS“ meint...

Spritzige, kurzweilige Mischung aus Action- und Rennspiel. Schnelle Grafik und gute Steuerung.

GRAFIK 2 SOUND 3

Für Profis zu leicht. In höheren Leveln wird nichts Neues geboten.

NOTE 2

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

CLOUDMASTER

Veröffentlichungsjahr: 1989



Tolle Ballerspiele sind auf dem Master System Mangelware. Abhilfe schafft Cloudmaster. Ihr schießt Euch in der Rolle des „Wolkenmeisters“ auf einer Wolke reitend durch diverse Levels. Die Grafik ist angefüllt mit Elementen aus japanischen Märchen, alle Techno-Hasser kommen also voll auf ihre Kosten. Auch die Endgegner entstammen dem Reich der Fabeln; am

Ende des ersten Levels erwartet Euch z.B. ein riesiger Vogel, der Feuer spuckt.

Natürlich geht es auch hier nicht ohne Extrawaffen. Ihr fangt an mit einem einzelnen Kugelschuß, der sich nach dem Abräumen einiger Formationen zu einem Streuschuß mausert. An einigen Punkten des Levels warten Extrawaffen-Depots auf Euch, in denen so nützliche Goodies wie Abprall-

Schüsse und Springbomben abgeholt werden können.

Die Extras werdet Ihr auch dringend nötig haben, denn Cloud Master schlägt beim Schwierigkeitsgrad ganz schön zu. Spätestens ab der vierten Formation laßt Ihr ohne Extras ein Leben - zumal Euer Held keine Energiereserven besitzt.

Die gesamte technische Seite ist zufriedenstellend gelöst worden. Man wird

nicht von Ruckelorgien gequält und der Sound dudelt unauffällig nebenher. Insgesamt ein durchschnittliches Spiel ohne große Höhen oder Tiefen. Solltet Ihr Power Strike, R-Type und Sagaia schon besitzen, dann könnt Ihr Eure Action-Sammlung mit Cloud Master durchaus noch bereichern.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Abgedrehtes Ballerspiel im Fernost-Fantasy-Look mit soliden Technik.

GRAFIK 3 SOUND 3-

Etwas mehr Abwechslung und Pep wären wünschenswert. R-Type und Power Strike sind besser.

NOTE 3

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



Hier wird aus allen Wolken geballert



COLUMNS

Die Kaufleute im alten Phönizien müssen ziemlich reich gewesen sein, denn wenn man Segas Anleitung zu „Columns“ glauben schenken darf, war dieses Spiel schon bei den alten Phöniziern sehr beliebt. Wieso reich? Nun, bei Columns dreht sich alles um Edelsteine – viele Edelsteine!

Veröffentlichungsjahr: 1990

Die bunten Klunker gleiten nämlich langsam in Dreier-Gruppen in einen Becher. Am Boden angekommen bleiben sie liegen; dadurch füllt sich der Becher natürlich. Liegen allerdings drei oder mehr Steine einer Farbe in einer Reihe, dann verschwindet diese Reihe. Die darüber liegenden rutschen in die Lücken nach. Solche Dreier-Reihen gleicher Farben können waagrecht, senkrecht oder diagonal gebildet werden.



Hier türmen sich Smaragde, Rubine, Opale

Eure Aufgabe ist, die Steine während des Gleitfluges nach unten so umzusortieren, das möglichst häufig Dreier-Reihen gebildet werden. Die Steine fallen immer in einem Stapel von drei Stück; diesen Stapel könnt ihr nach links oder rechts bewegen, die drei Steine bleiben aber immer zusammen. Innerhalb der Dreier-Gruppe könnt ihr aber die Steine vertauschen.

Columns ist ein ziemlich abstraktes Denkspiel, bei dem das Köpfchen schnell raucht und Euch immer wieder Fehler unterlaufen werden; die grafische Darstellung der Steine ist auf manchem Fernseher nur

schwer zu unterscheiden. Hat man das Spielprinzip erstmal kapiert, gibt es zwei Spielmodi zu meistern: In einem spielt Ihr nur, solange Ihr könnt, im anderen müßt Ihr einen vorgelegten Steinberg möglichst schnell abbauen. Beide Modi könnt Ihr allein oder zu zweit spielen. In einem Zwei-Spieler-Modus kümmert Ihr Euch abwechselnd um jeweils eine Steingruppe, im anderen spielt Ihr gegeneinander auf zwei getrennten Bechern. Ihr könnt die Geschwindigkeit und die Anzahl der Farben verändern – je schneller, desto schwerer wird das Ganze.

Boris Schneider

„GAMERS“ meint...

Nettes Denkspiel mit zwei verschiedenen Spiel-Modi für zwei Spieler; miteinander und gegeneinander

GRAFIK
3-

SOUND
3

Sehr abstrakt; spielerisch nicht so intelligent wie einige andere Denkspiele

NOTE
2-

Genre:
Denkspiel

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 80.-



CYBER SHINOBI

Veröffentlichungsjahr: 1990

Einer der populärsten Sega-Videospielhelden ist seit langem der Ninjameister Shinobi. Erst brachte Sega den Shinobi-Spielautomaten heraus, dann eine Umsetzung auf dem Master System, schließlich das brillante Revenge of Shinobi für das Mega Drive und zuletzt einen Shinobi-Remix für den Game Gear. Um die Serie auch auf dem Master System nicht einschlafen zu lassen, kam Cyber Shinobi heraus – und verdarb den Fans nachhaltig die Laune.

In Gestalt des altbekannten Shuriken-Recken bzw. als sein Neffe läuft und springt Ihr durch sechs Level voller Gegner. Anfangs könnt Ihr Euch nur mit der Faust wehren; am Wegesrand warten später aber einige Schußwaffen, die das Feindaufmischen vereinfachen. Zusätzlich zu den Schußwaffen kann unser



Auch die tollsten Ninjitsu-Künste retten das Spiel nicht

„GAMERS“ meint...

Leider nichts Positives zu finden.

GRAFIK
4-

SOUND
3-

Eines der unspielbarsten Module mit extra grauenvoller Technik - Finger weg!

NOTE
5

Genre:
Action

Hersteller:
Sega

ca. Preis:
DM 90.-

Held Ninjitsu-Kräfte einsetzen, die meist den Bildschirm von Gegnern säubern. Weitergescrollt wird nur, wenn alle Gegner auf einem Bildschirm beseitigt wurden. Sind erst einmal alle Fußvolk-Futzis eines Levels beseitigt, wartet der Obermott, dessen schwacher Punkt preisgegeben wird.

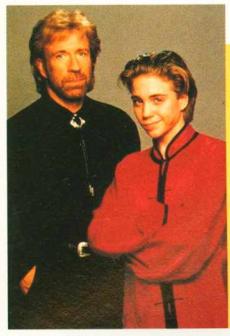
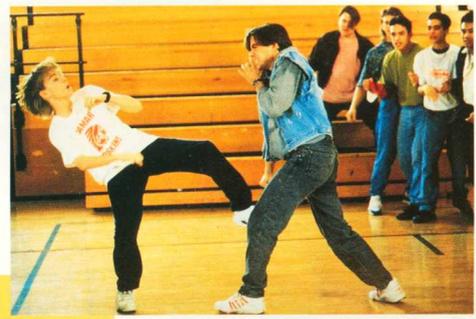
Obwohl die Spielelemente der anderen Shinobi-Titel beibehalten wurden, krankt dieser Teil fürchterlich an der Umsetzung. Noch nie habe ich so ruckeliges Scrolling auf einer Konsole gesehen. Dazu kommt ein viel zu kleiner Bildschirmausschnitt und eine völlig verquere Steuerung, die dem Spieler das letzte Fünkchen Spaß raubt. Gerade wenn Ihr Fans der anderen Shinobi seit, dann laßt bloß die Finger von dieser Katastrophe. Vielleicht beschert uns Sega demnächst eine bessere Shinobi-Fortsetzung

Julian Eggebrecht



SIDEKICKS

Als Film-, Video- und Spielefans stürzen wir uns täglich in Phantasiewelten. Ganz so wie der Teenager Barry (Jonathan Brandis aus „Die unendliche Geschichte 2“), der sich in seinen Tagträumen an der Seite seines Leinwandidols Chuck Norris in Vietnam und anderswo gegen die Bösen der Welt kämpfen sieht. Doch die Realität sieht anders aus. Weder seine Mitschüler noch seine Lehrer halten viel von dem asthmakranken, einsamen Jungen. Besonders sein



Chuck mal als netter Sportler: Im Film Sidekicks muß er keine Beweiskämpfe bestreiten, sondern hilft einem Karate-Team



karateerfahrener Mitschüler Randy sucht ihn immer wieder als Zielscheibe für seinen Spott. Bis zu dem Tag, als Barry selbst einen Kampfsportlehrer aufsucht, der ihn in die Kunst der Selbstverteidigung einweist. Fortan weiß er sich gegen Randys Attacken zu wehren. Und schließlich ist es soweit: Bei einem Mannschafts-Wettkampf will

Barry zeigen, was er gelernt hat. Doch leider fehlt noch ein Mitglied in seinem Team. Und wie der Zufall es will, taucht im letzten Moment ein Mann auf, der das geplante Karate-Turnier rettet - Chuck Norris höchstpersönlich.

Der sympathische Filmheld Norris spielt sich in diesem liebenswürdigen Teenie-Abenteurer, das sein Bruder Aaron Norris als Regisseur in Szene setzte, selbst. Und das im doppelten Sinn. Denn wie in „Sidekicks“ ist der Karate-Könner (ehemaliger Mittelgewichts-Meister) bis heute trotz seiner Popularität ein umgänglicher und natürlicher Mensch geblieben.

Kinostart: 17.12.1992
USA 1992, ca. 90 Min.

präsentiert von der Zeitschrift **VIDEO PLUS**

The Return of the 'PREISGEIER'

Gnadenlos schlägt zurück mit WAHNSINNS Preisen

TEL.: 089/4802913



SUPER NES:

- Aera 88 89,90
- Actraiser 119,90
- Arcana 119,90
- Axelay 129,90
- Big Run 59,90
- Camelcity 109,90
- Castlevania IV 99,90
- D-Force 99,90
- Dirty Challenge E.D.F. 99,90
- Fina Fantasy 119,90
- Fire Wrestling 79,90
- Golden Fighting George Foremann 109,90
- Gradius III 99,90
- Hole in One 59,90
- Hook 109,90
- Hyper Zone 99,90
- Home Alone 99,90
- John Madden 109,90
- Krusty hun H. 109,90
- Laggon 109,90
- Lemmings 69,90
- Mario Kart 119,90
- Mystical Ninja 119,90
- Magic Sword 109,90
- Military War 139,90
- Monster Space B. 89,90
- Protector 109,90
- PGA Golf 139,90
- Phalanx 129,90
- Parodius 119,90
- Pf. of Persia 109,90
- Pro Soccer 89,90
- Pro Baseball 59,90
- Rampart 119,90
- Raiden 109,90
- Rabioey 89,90
- Robocop 3 119,90
- RM Racing 99,90
- R-Type 89,90
- Roger Clements 109,90
- Streetfighter 129,90
- Sonic Blastman 119,90

- Soulblader 79,90
- Soulblader am Smash TV 119,90
- Simpsons 2 89,90
- Super Stadium 129,90
- Super Soccer 59,90
- Sonic Blastman 119,90
- Super Tennis 119,90
- Super Fighter 89,90
- TNMT IV 129,90
- Thunder Spirits 99,90
- Xardion 89,90
- Y's 3 109,90
- Zelda III 129,90
- ZUBEHÖR: Japan-Adapter 19,90
- Super Adapter 29,90
- Joypad 69,90
- JB King 139,90
- ASCII Pad 59,90
- MEGA DRIVE: MEGA-CD 449,90
- CDROM * Spiel 499,90
- Earnest Evans 89,90
- Heavy Nova 79,90
- Prince of Persia 99,90
- Sci Faeq 109,90
- Thunder Storm 99,90
- Wonder Poo 99,90
- Module: Airdriver 25,90
- Alien 79,90
- Alien Storm 49,90
- Quatic Games 79,90
- Bare Knuckle 39,90
- Buck Rogers 39,90
- Budokan 29,90
- Block Out 79,90
- Cadash 29,90
- Curse 29,90
- Desert Strike 89,90
- Dick Tracy 39,90
- D J Boy 39,90
- Darwin 35,90
- Dragons Eye 39,90

- David Robinson 69,90
- Double Dragon 49,90
- Dynomite Duke 49,90
- E-Swat 39,90
- EA Hockey 79,90
- Fantasia 39,90
- Fantasy Zone 89,90
- Fantasten Soild. 59,90
- Final Blow 39,90
- Fire Shark 69,90
- Green Dog 39,90
- Gain Ground 39,90
- Gaiares 39,90
- Ghostbusters 49,90
- Gley Lancer 69,90
- Golden Axe 2 29,90
- Gynoid 49,90
- Hellfire 39,90
- Holyfield Boxing Immortal 79,90
- John Madden 2 89,90
- Jordan vs. Bird 79,90
- Joe Montana 2 69,90
- Jonny 69,90
- Klax 55,90
- Klax 49,90
- Lemmings 99,90
- Mercs 49,90
- Night & Magic 79,90
- Monaco GP 79,90
- Monaco GP 2 79,90
- Moonwalker 49,90
- NHLA Hockey 89,90
- Outrun 39,90
- Olympic Gold 59,90
- Phelios 29,90
- Pit Fighter 89,90
- Runark 39,90
- Shinobi 39,90
- Shadow Dancer 29,90
- Slaw World 79,90
- Smash TV 29,90
- Strider 89,90
- Tasmania 49,90
- Tecmo World Cup 79,90
- Thunderforce IV 89,90
- Toe Jam & Earl 49,90

- Turbo Outrun 79,90
- Toki 49,90
- Verityx 59,90
- Warzone 99,90
- Wani Wani World 39,90
- Whiprush 29,90
- World Cup Soccer 39,90
- Zoom 35,90
- XDR 25,90
- ZUBEHÖR: JAPAN-ADAPTER 19,90
- RGB-Rabel 3m 29,90
- RGB-Rabel 1,5m 19,90
- Joypad (dauerf.) 29,90
- Arcade Power St. 99,90
- NEO-GEO: Grundgerät RGB 599,90
- Joystick 99,90
- Andro Dunos 279,90
- Baseball Stars II 299,90
- Bowling 169,90
- Burning Fight 199,90
- Crossed Swords 179,90
- Eightman 189,90
- Fatal Fury 269,90
- Ghostpilots 199,90
- Golf 169,90
- King of Monster II 269,90
- Last Resort 279,90
- Maturation 279,90
- Nation Nation 329,90
- Ninja Commando 239,90
- Robo Army 229,90
- Super Spy 389,90
- World Heroes 29,90
- GAMEGEAR Aerial Assault 49,90
- Batman Returns 59,90
- Devilish 59,90
- Donald Duck 39,90
- Heavy Weight Ch. 39,90
- Hickey House 49,90
- Olympic Gold 49,90
- Outrun 39,90
- Shinobi 49,90
- Smash TV 59,90
- Sonic 49,90

- Wonderboy 39,90
- GAMEBOY Boxxle 49,90
- Bubble Bobble 39,90
- Double Dragon III 59,90
- Spy vs Spy 59,90
- Gauntlet 49,90
- Hook 59,90
- Nemesis II 49,90
- Simpsons 2 59,90
- Spiderman 2 59,90
- Spy vs Spy 59,90
- Parodius 49,90
- TNMT II 39,90
- WHF 2 59,90
- NE S dt. Knight Rider 69,90
- Racket Attack 79,90
- Rygar 69,90
- Solomons Club 69,90
- Total Recall 69,90
- Wizards & Warriors 69,90
- World Wrestling 69,90
- andere auf Anfrage
- Importe ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht für Kompatibilität.
- Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert ausgetauscht oder rück-erstattet.
- Alle Waren sind vom Umtausch wegen Nichtgefallen ausgeschlossen
- Gnadenlos GmbH, Postfach 8000 München 80

WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

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

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

Schickt Euer Material an:

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

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

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SPLATTERHOUSE II (MD)

Von Daniel Marx aus Grimma



Solltet Ihr vom ersten Level des Splatterhouse-Spektakels vom Automaten Veteranen Namco noch nicht genug haben, probiert doch mal die anderen, grausig gruseligen Level mit diesen Passwörtern aus und genießt die schrecklich schöne Grafik:

Level 2: EDK NAI ZOL LDI
Level 3: IDO GEM IAL LDL
Level 4: ADE XOE ZOL OME
Level 5: EFH VEI RAG ORD
Level 6: ADE NAI WRA LKA
Level 7: EFH XOE IAL LDL
Level 8: EDK VEI IAL LDL

SONIC THE HEDGEHOG (MS)

Von Eduard Kandrai

Falls Ihr bei Sonic schon im ersten Level den 30000 Punkte Zeitbonus kassieren wollt, befolgt den folgenden Trick:

Lauft gleich am Anfang wie der geölte Blitz los. Springt dabei auch mal, um noch schneller zu werden. Rennt den Hügel hinauf, auf dem der Monitor mit den Sternen steht. Springt drüber und rennt

wieder herunter. Jetzt schnappt Ihr Euch die Powerlaufschuhe aus dem Monitor unten und holt Euch dann die Sterne. Rollt jetzt den Hügel herunter. Wenn Ihr dann durch die Luft flitzt haltet das Steuerkreuz nach rechts gedrückt und Ihr beamt ans Ende des Levels. Habt Ihr weniger als 30 Sekunden gebraucht, gibt's die begehrten Bonuspunkte.

EUROPEAN CLUB SOCCER (MD)

Von Adam Kowalski aus Mönchengladbach

Adam ist begeisterter Mega-Fussballer und erspielte mit Juventus Turin folgende Passwörter:



Second Round:
AJTRACWCHC
Quarter Finals:
DVTSQCWFFHC
Semi Finals:
PZTTACWGCA

Final:
3RTUACWIKQ

JOE MONTANA FOOTBALL 2 (MD)

Von Jörg Herfurth aus Berlin

Hier kommen für alle Football-Fans die Passwörter für Joe Montana 2:

ZRECBAAAKI, ZREDDAAA
KI, ZREEHAAA, ZREFPAA
AAKI, ZREG5AAA, ZREH
5BAAKI, ZREI5DAAKI, ZRE

J5HAAKI, ZREK5PAAKI,
ZREL55AAKI, ZREM55BA
KI, ZREN55 DAKI, ZREQ55
HA KI, ZREP55PAKI, ZREQ
555AKI, ZRER555BKI, ZRES
555DKI, ZRET555HKI

Damit seht Ihr im Finale.

QUAKSHOT (MD)

Von Daniel Marx aus Gimma

Wenn Ihr in Mexico wart, fliegt die 3. Fahne an. Dort geht Ihr ein Stück vorwärts, beseitigt die 3 Gegner und schnappt Euch das Extraleben. Jetzt geht Ihr zurück ins Menü und

wählt wieder die 3. Fahne an. Wiederholt den Vorgang mit dem Extraleben bei der 3. Fahne so oft Ihr wollt. Maximale 99 Leben könnt Ihr so bekommen.

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 Mega-freaks 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.

TIP DES MONATS

SHINING IN THE DARKNESS

(MD)

Von Andreas Tuchscherer aus Berlin

Hier kommt die Komplettlösung zu Shining in the Darkness.

Nachdem Euch King Drake und seine Leute von Eurer Mission erzählt haben, erhaltet Ihr 200 Goldstücke Ausrüstung. Es empfiehlt sich entweder ein Gauntlet oder ein Short Sword zur Bewaffnung. Das restliche Geld sollte man in eine Angel Feather und in Herbs stecken.

Zurück in der Burg dürft Ihr das Labyrinth betreten. Tief im 1. Level trifft Ihr auf Kaiser Krab. Ihr solltet Rüstungsmässig mindestens auf Level 7 stehen und mit einer guten Ausrüstung versehen sein, bevor Ihr das mit K gekennzeichnete Feld betretet. Habt Ihr Krab besiegt, bekommt Ihr die Royal Tiara.

Sie eignet sich nicht nur gut als Helm, sondern veranlasst König Drake auch, Euch zwei Gefährten zuzuteilen. Kehrt nun in die Burg zurück und Ihr bekommt den Dwarf's Key, mit dem sich die Bronze Door öffnen lässt.

Betretet jetzt die Cave of Strengh. In ihr findet Ihr Gila, der Euch bis zur nächsten Übernachtung begleitet und im Kampf unterstützt. Die Cave müsst Ihr bis zum Altar begehen.

Die Wand (W) explodiert,

und Ihr seht den Weg zur Cave of Courage. In ihr wartet der bisher stärkste Gegner (B), der das wichtige Orb of Truth besitzt.

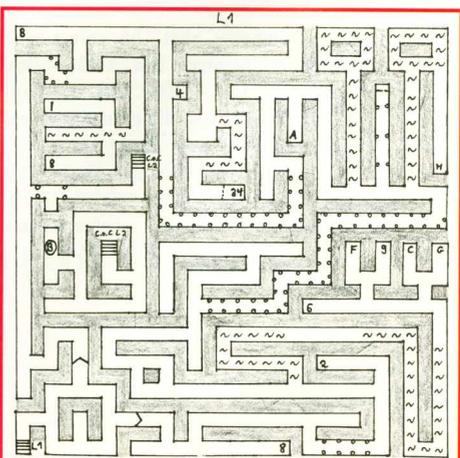
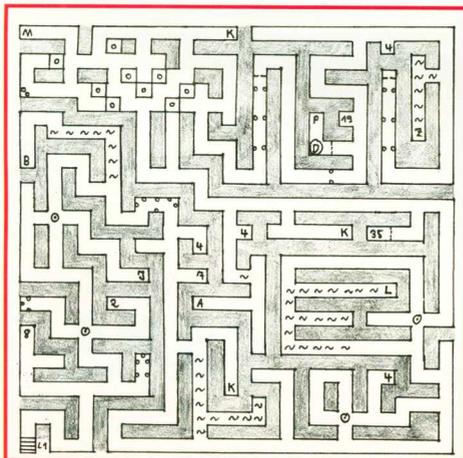
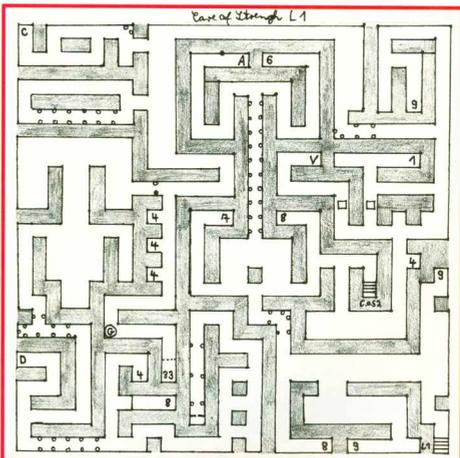
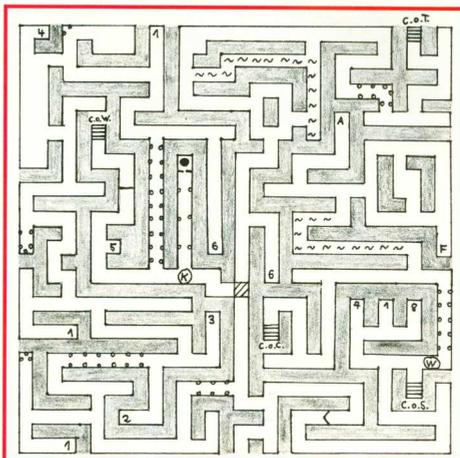
Im 1. Level befindet sich ein schraffiertes Quadrat. Es stellt einen Grimwall dar. Ihr müsst den Orb of Truth benutzen, um gegen ihn zu kämpfen. Nun folgt der Weg zur Cave of Truth. In ihr gibt es Drehscheiben, die Euch um 270 Grad drehen. Am Ende drohen herunterfallende Brocken, die den Weg versperren (Quadrat mit Kreis). Glaubt Ihr, den Altar gefunden zu haben, benutzt den Orb of Truth.

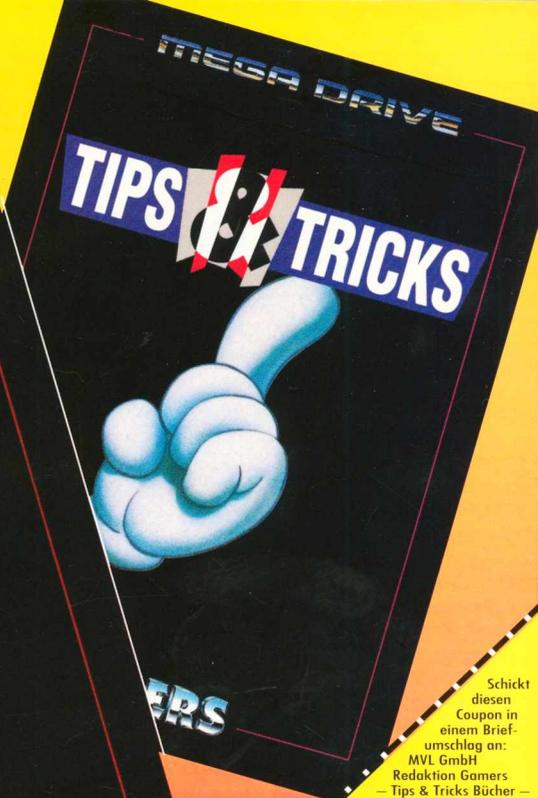
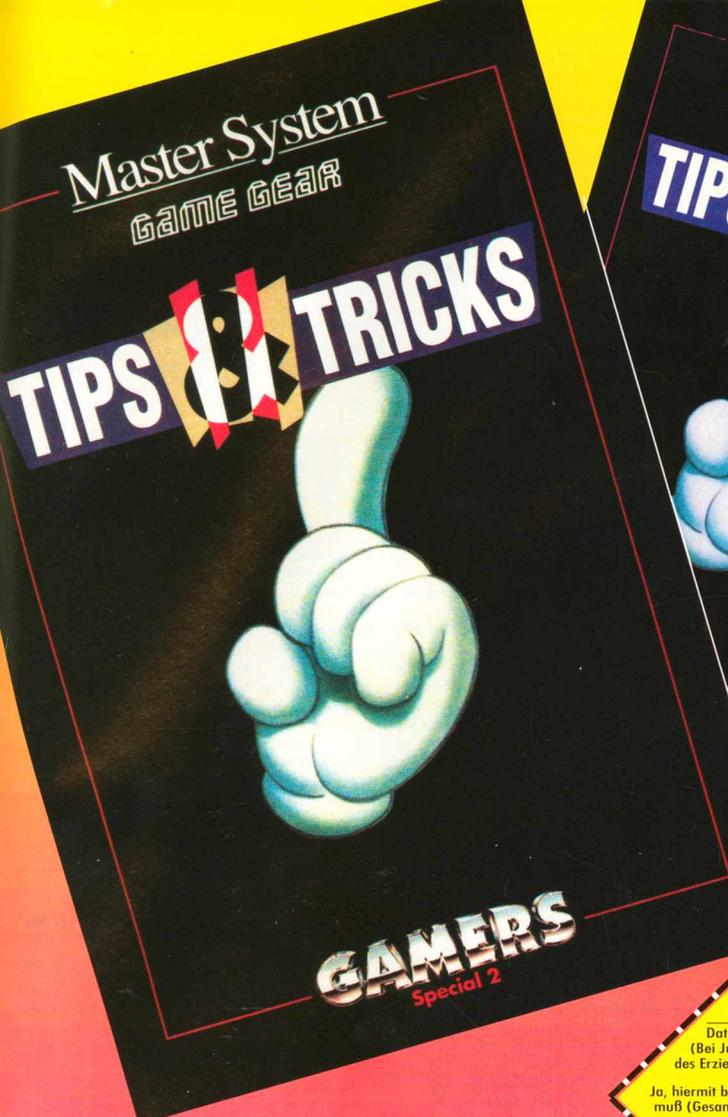
Wenig später folgt eine Stelle, an der Ihr die Prinzessin hinter einem Gitter seht. Stellt das False Idol in die nächste Nische und die Prinzessin ist frei... und verwandelt sich in einen Gegner. Schlagt Ihr ihn, bekommt Ihr den Rune Key.

Ihr benötigt ihn, um in die Cave of Wisdom zu kommen. Dort wartet nach einigen Fallgruben Dai, der Euch bis zur Taverne begleitet. Ist die Cave of Wisdom fertig, öffnet der Trader im Dorf sein Geschäft, in dem ihr neue Ausrüstungen kaufen könnt.

Ab geht's wieder in das 1.

Fortsetzung auf Seite 110





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 Geburtsdag
 (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

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

Ich zahle die Endsumme auf folgende Weise:

mit beiliegendem Eurocheck

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

Exklusiv von Gamers

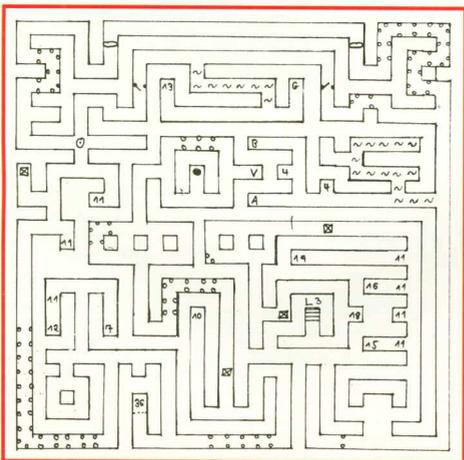
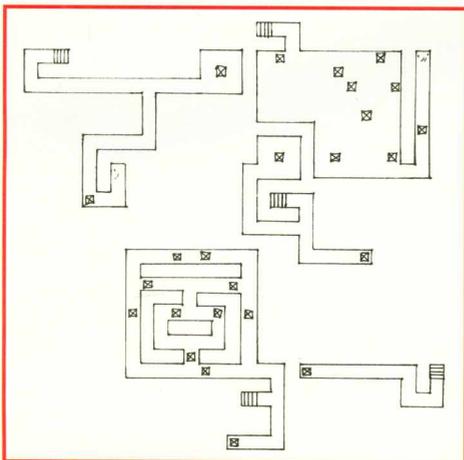
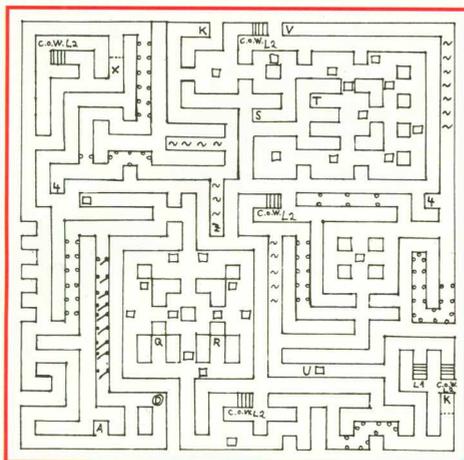
AUSGETRICKST?!

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!



Level und zum Altar. Hinter ihm ist der Weg zum 2. Level. In ihm gibt es eine Stelle, die im Freien liegt und hinter Türen beginnt, die wie die Bronze Door aussehen. Am Ende des Levels wartet ein Brunnen, in den Ihr das Amulett werfen solltet. Solltet Ihr es noch nicht besitzen, holt es Euch in der Burg von Xern.

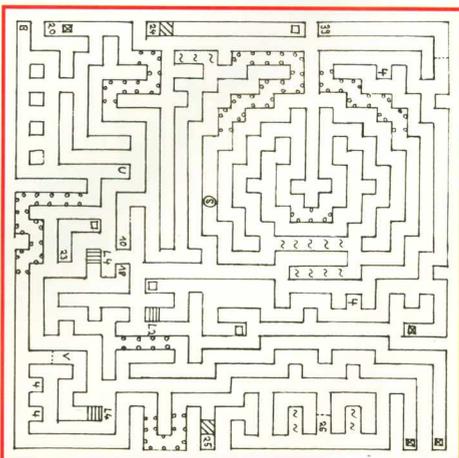
In Level 3 wartet zunächst wieder ein starker Gegner, später findet Ihr die Mystic Robe.

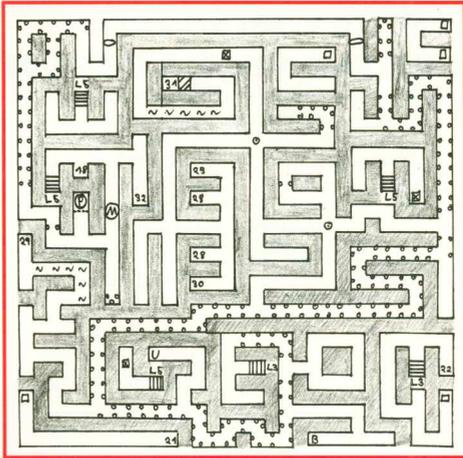
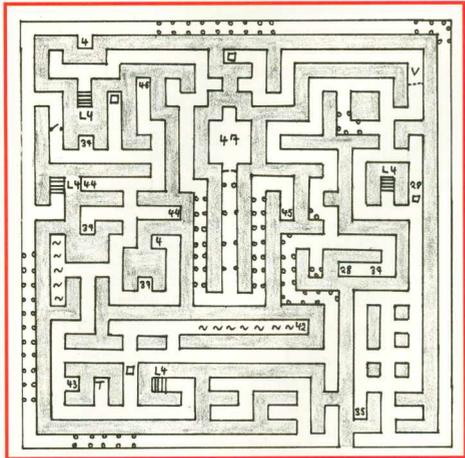
In Level 4 folgt einfach dem Weg der Laternen. Am Ende findet Ihr die echte Prinzessin. Sie muß mit dem Cell Key befreit werden. Den bekommt Ihr, nachdem im nächsten Gang der Dark Knight besiegt wurde. Vergesst danach nicht die Schätze hinter den Gittern.

Jetzt wartet nur noch Level 5, in dem Ihr den Spirit of Light findet. Er macht Euch zum Shining Knight, wenn Ihr alle Teile der Arms of Light besitzt. Zum Schluß wartet Dark Sol in einem Raum hinter dem Altar. Besiegt ihn und ihr habt's geschafft.

LEGENDE:

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 1: Herb | F: Morningstar |
| 2: 50 Gold | G: Angel Feather |
| 3: Bronze Knife | H: Bronze Shield |
| 4: blauer Brunnen | I: Woven Wood |
| 5: Statue | J: Woodstaff |
| 6: 100 Gold | K: Ghost |
| 7: Depoison | L: False Idol |
| 8: Wisdom Seed | M: Chain Mail |
| 9: Chest Beak | N: Falscher Altar |
| A: Smelling Salts | P: Rune Key |
| B: Healer Fruit | Q: Map 1 |
| C: Woven Robe | R: Battle Axe |
| D: Short Sword | S: Steel Saber |
| | T: Dark Block |
| | U: Herb-Water |
| | V: Mithril Ore |
| | W: 200 Gold |
| | X: Map 2 |
| | Y: Firesword |
| | Z: Flail |
| | 10: 500 Gold |
| | 11: Sentinel |
| | 12: Great Axe |
| | 13: Magic Hood |
| | 14: Firestaff |
| | 15: Sun Armor |
| | 16: Worn Robe |
| | 17: 300 Gold |
| | 18: goldener Brunnen |
| | 19: Platz für False Idol |
| | 20: Mystic Robe |
| | 21: Endurostaff |
| | 22: Holy Water |
| | 23: Great Flail |
| | 24: Storm Sword |
| | 25: Icestaff |
| | 26: Light Helm |
| | 27: Steelwhip |
| | 28: Handeater |
| | 29: Heal Ring |
| | 30: Frost Armor |
| | 31: Light Blade |
| | 32: Cell Key |
| | 33: Forbidden Box |
| | 34: Demon Staff |
| | 35: Magic Ring |
| | 36: Barrier Ring |
| | 37: Guardian |
| | 38: Elven Hood |





- 39: Light Shield
- 40: 1000 Gold
- 41: Magic Robe
- 42: Dark Scimitar
- 43: Spirit of Light Brunnen
- 44: 2000 Gold
- 45: Miracle Herb
- 46: Light Armor
- 47: Dark Sol - Finale

- Wand mit Laternen
- Wand mit brennenden
- Behältern
- Tür, zu öffnen mit Dwarf's Key
- Tür, zu öffnen mit Rune Key
- Glitter, zu öffnen mit Cell Key

- Tür, lässt sich nur von einer Seite öffnen
- Öffnung nach unten
- Öffnung nach oben
- Grimwall
- Herabfallender Block

- Altar
- Treppe
- Holden verlieren Magic Points
- Weg von Level 1 zu Level 2
- 270° Drehscheibe
- Labyrinth-Tür



NEW POINT GMBH



Der Videospieleversand in Hamburg
BRENNERHOF 6 2000 HAMBURG 74

Das New Point Team wünscht seinen Kunden ein Frohes Weihnachten!

MEGA-DRIVE GAMES

- | | | | | | | |
|--|--|----------------------------------|---|-----------------------------------|----------------------------------|--|
| Mega-Drive Converter
26,00 DM | Quack Shot JP.
49,90 DM | The Immortal US.
99,00 DM | Bonanza Brothers JP.
49,00 DM | Twinkal Tale JP.
89,00 DM | 39,00 DM | 89,00 DM |
| Mega-Drive Pro2-Pad
29,00 DM | EA-Hockey DT.
69,00 DM | Olympic Gold US.
99,00 DM | Darwin 4081 JP.
29,90 DM | Gynog JP.
49,00 DM | James Pond II US.
69,00 DM | European Club Soccer
DT.
79,00 DM |
| Mega-Drive Netzteil
220 Volt 29,00 DM | Hockey 93 US.
89,00 DM | The Simpsons US.
99,00 DM | Golden Axe II JP.
49,00 DM | Batman JP.
79,00 DM | James Pond III US.
79,00 DM | Side Pocket US.
79,00 DM |
| Game Genie USA
129,00 DM | Turbo Out Run DT.
79,00 DM | Chuck Rock US.
99,99 DM | Zoom JP.
79,00 DM | Master of Monster JP.
29,90 DM | Rent A Hero JP.
39,00 DM | Sonic II
c.A.
T.M.N.T.
c.A. |
| Mega-Drive Umbau
50/50 Hz 50,00 DM | Sonic US.
59,00 DM | Alionic Runner US.
99,00 DM | Steel Empire JP.
49,00 DM | Tokki JP.
59,00 DM | Dragons Fury US.
39,00 DM | Arise Little Mermaid
c.A. |
| Mega-Drive Arcade
Stick 99,90 DM | David Robinsons Court
US.
89,00 DM | The Terminator US.
99,00 DM | Desert Strike US.
99,00 DM | Thunder Force II JP.
49,00 DM | Jewel Master JP.
29,00 DM | Streets of Rage II
c.A.
Strider II
c.A. |
| Streets of Rage DT.
89,00 DM | Turrican US.
69,00 DM | MegaMan JP.
99,00 DM | Road Rash US.
69,00 DM | Jewel Master JP.
29,00 DM | Real A Hero JP.
39,00 DM | |
| Mickey Mouse I JP.
49,00 DM | Block Out JP.
39,00 DM | Whip Rush JP.
29,00 DM | TunderForce IV (RGS)
JP.
89,00 DM | Real A Hero JP.
39,00 DM | Dragons Fury US.
39,00 DM | |
| Burnin Force DT.
49,00 DM | Klax US.
69,00 DM | Magical Hat JP.
39,00 DM | Super Monaco GP II
JP.
89,00 DM | Real A Hero JP.
39,00 DM | Real A Hero JP.
39,00 DM | |
| Wonderboy III JP.
29,00 DM | Splitter House II US.
79,00 DM | Heilige JP.
39,00 DM | Glayancer JP.
89,00 DM | Real A Hero JP.
39,00 DM | Bulls vs Lockers US.
89,00 DM | |
| Arrow Rash JP.
49,00 DM | Taz-Moino US.
89,00 DM | Master of Weapon JP.
49,00 DM | Olympic Gold JP.
79,00 DM | Real A Hero JP.
39,00 DM | Aliens III US.
89,00 DM | |
| | | | | Real A Hero JP.
39,00 DM | Wonderboy V JP.
69,00 DM | |
| | | | | Road Busters JP.
79,00 DM | Read Deal Boxing DT.
89,00 DM | |

WEITERE TOP-GAMES
AUF ANFRAGE

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Tel. 040/7890108
Fax 7890138

Wir führen auch Super Nintendo Games
Bitte rufen Sie uns an.
Händleranfragen erwünscht

Forder Sie unser kostenloses Magazin an.
 Frankierter und Adressierter Rückumschlag (1,-DM)
 Wir liefern per Nachnahme DM 10,- / Express DM 15,-

TIP DES MONATS

MICKEY MOUSE – (MS & GG) CASTLE OF ILLUSION

Von Gabriel Medrea aus Heilbronn

Solltet Ihr Probleme mit Mickey und seinen Freunden haben, helfen Euch diese Tips und Karten. Sie sind für die Game Gear-Version, doch die Master-System-Version ist quasi identisch, so daß alle Tips auch dort funktionieren.

herunter. Den Rest des Weges entnehmt der 1. Karte.

Endgegner: Kurz bevor er Funken sprüht, lauft los und springt ihm auf den Kopf.

DIE SPIELZEUGFABRIK
Wenn Ihr an den Seifenbla-

sen und dem 2. Clown vorbei seid, klettert die Leiter herunter. Stellt Euch dann neben die rechte Wand und springt hinein. In der Kammer macht auf der ersten Stufe einen Kampfsprung und schnappt Euch den Schatz. Wollt Ihr wieder heraus, springt links auf den ersten Absatz und dann durch die Wand.

Endgegner: Wenn der Clown neben der Kiste steht und zum Sprung ansetzt, springt Ihm auf den Kopf und von dort aus in die linke obere Ecke des Raumes. Springt auf den obersten Absatz, so

daß nur noch Mickeys Füße zu sehen sind. Von hier aus könnt Ihr dem Clown auf den Kopf springen.

SÜSSIGKEITENFABRIK

Nachdem Ihr unter dem Schokoladenregen durchgefllizt seid, geht die nächste Leiter runter, lauft vor dem Gegner weg und geht die nächste Leiter wieder hoch. Ihr solltet eine Kammer mit 4 Schätzen finden. Springt in diesem Raum mit dem Kampfsprung herum und ein 5. Schatz wird erscheinen.

Endgegner: Wenn der Gegner rechts steht, stellt Euch in die Mitte und wartet, bis er mit der Faust gegen die Wand haut. Lauft weg und schnappt Euch das Schokoladenstück, das nicht kaputt geht. Lauft jetzt damit in die andere Ecke, wartet bis er sich komplett vor Euch aufbaut und werft dann das Stück auf ihn.

BIBLIOTHEK

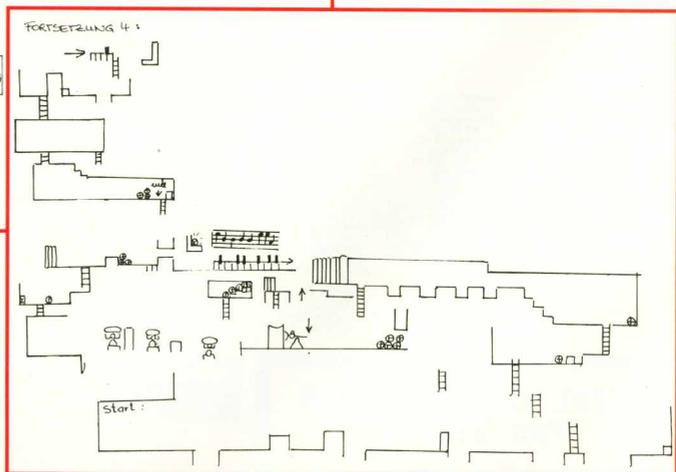
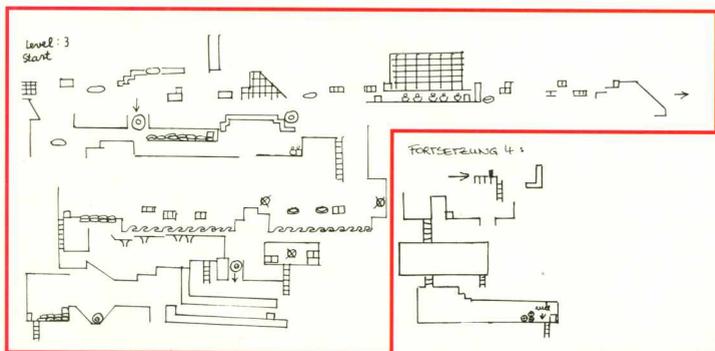
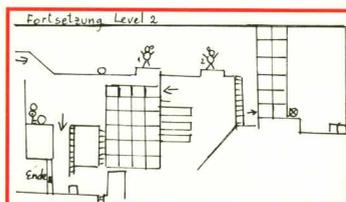
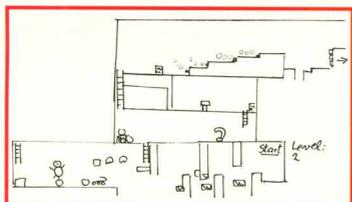
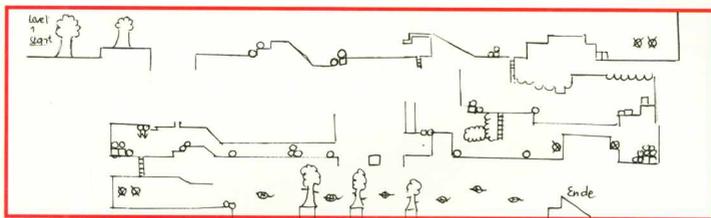
Wenn Ihr die Leiter zum Endgegner runterklettert, lasst Euch fallen, haltet das Steuerkreuz nach links und Ihr landet in der Wand. Dort warten zwei Schätze.

Endgegner: Versucht nicht, auf die hoch fliegenden Buchstaben zu springen. Benutzt nur die niedrig geworfenen, um von dort auf den Gegner zu springen.

GLOCKENTURM

Der Weg zum ersten Regenbogenjuwel: Nach dem ersten

Fortsetzung auf Seite 114



DER WALD

Geht geradeaus, beachtet nicht die erste Leiter. Auch an der zweiten Leiter nicht herunterklettern, sondern erst rechts auf den Absatz steigen und 2 Schätze holen. Dann geht Ihr zur Wand, macht einen Kampfsprung und 2 weitere Schätze erscheinen. Verlaßt die Kammer und klettert die 2. Leiter

... Leser helfen Lesern

Hallo Leute! Vielen Dank für Euren ersten Schwung von Fragen und Antworten für die Helpline. Allerdings haben wir noch ein Defizit an tollen Antworten und Tips für das Master System und den Game Gear. Deswegen, liebe Acht-Bit-Spieler: Schickt uns, was Ihr habt: Tips und Tricks, Karten Fotos, auch Fragen aller Art. Und wenn Ihr eine Frage eines Lesers beantworten könnt, dann greift zu Papier, Stift (möglichst ganz weißes Papier und einen feinen, schwarzen Stift!) und ab die Post!

Habt Ihr Probleme mit einem Eurer Module, so schickt die Frage an:
Gamers, MVL GmbH
Kennwort:
HELPLINE/Frage
Pöseldorfer Weg 13
W-2000 Hamburg 13

Wißt Ihr eine Antwort auf von anderen Lesern gestellten Frage, so schickt Ihr diese an:
Gamers, MVL GmbH
HELPLINE/Antwort
Pöseldorfer Weg 13
W-2000 Hamburg 13

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

ANTWORT

CASTLE OF ILLUSION (GG)
Roland Schmitt aus Roth hat folgende Lösung parat.
1. Zauberwald: Warten bis die Blätter des Baumes sichtbar werden dann 4x auf den Baum springen. Dann ist er weg.
2. Spielzeugland: Warte, bis der Hampelmann auf dem Boden steht, springe dann 4x auf den Kopf, bis er platzt.
3. Süßigkeitenfabrik: Es fallen insgesamt 4 Schokoladenstücke vom Himmel herab, 3 verschwinden wieder, 1 bleibt liegen. Nimm dies auf und warte, bis die Tafel Schokolade aufgebaut ist - draufwerfen - Achtung, nur wirkungsvoll, wenn sie aufgebaut ist! Das ganze wiederholst Du ebenfalls 4x.

FRAGE

BUBBLE BOBBLE (MS)
Von Michael aus Lüneburg erreichte uns folgende Frage:
Wo finde ich den Schlüssel im zweiten Level?

MOONWALKER (MS)
Robin Klose aus Chemnitz kommt in der letzten Runde (6.2.) von Moonwalker nicht weiter. Wer kann ihm helfen?

CHUCK ROCK (MS)
Von Ivo Ditmering aus Ictershausen erreicht uns ein Hilferuf. Er bekommt das Continue nicht hin, obwohl es in der Anleitung steht. Wie besiegt man Nessie in der 3. Runde?

Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
aktuelle Tagespreise
erfragen!

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

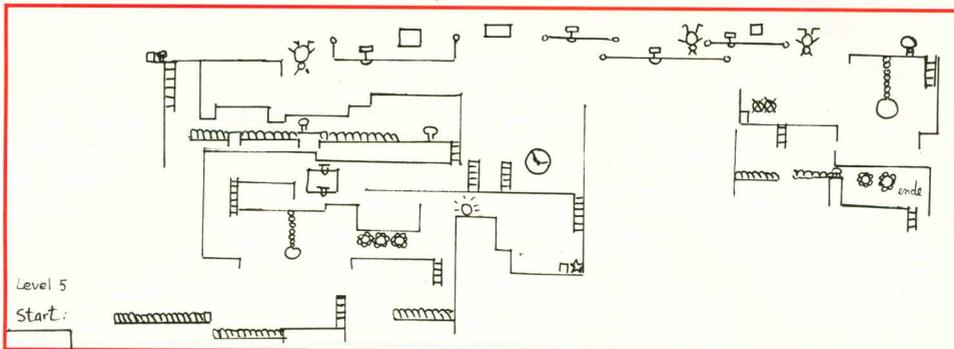
**Achtung
Berliner!**



Fax 030/4 53 94 12

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 *



Level 5
Start:

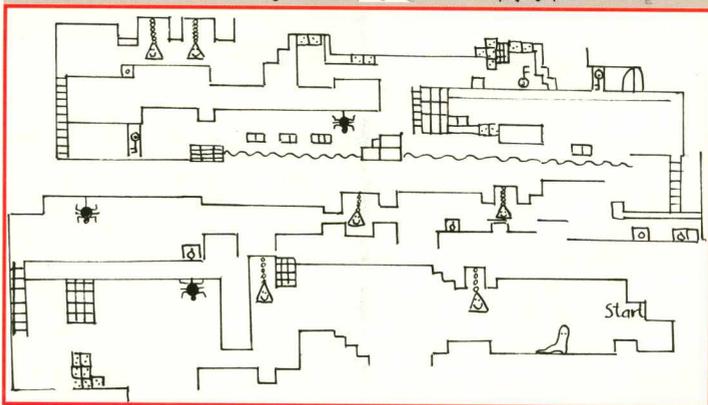
Pendel geht die Leiter hoch, macht das Zahnrad kaputt und geht zur Plattform auf der anderen Seite. Macht jetzt die erste und die zweite Säule kaputt, klettert die Leiter runter und holt Euch den Schatz, den Stern und das erste Juwel. Macht danach dasselbe noch einmal, klettert aber nach der ersten Säule nach oben.

Endgegner: Macht solange eins der beiden ausgespuckten Zahnräder kaputt, bis Ihr sicher über beide hinwegspringen könnt. Immer wenn das Uhr Gesicht auf Euch zukommt, springt mit dem Kampfsprung drauf.

DAS SCHLOSS

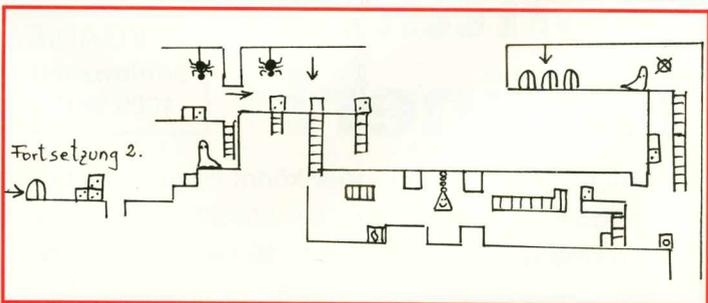
Kommt Ihr in den Raum mit 3 Türen, geht durch die Mittlere. In der Kammer dahinter müssen alle Steine auf dem Boden kaputt gemacht werden, um einen Eingang im Boden freizulegen. In der folgenden Kammer ist eine Plattform in der Mitte. Schnappt Euch das herunter-

- LEVEL 1+2:** Stein bzw. Ball - Kampfsprung um Schatz zu holen - Schatz - Kiste -
- LEVEL 3:** Schlüssel - Keks - Schatz - Kampfsprung um Schatz zu holen -
- LEVEL 4:** Schatz - Kugel - Käfer - Kiste -
- LEVEL 5:** Schraube - Schatz - Zahnrad - Spinne - Uhr - Radturm - Juwel -
- LEVEL 6:** Stein - Monsterschatz - Schatz - Leuchte - Großes Gespenst -
- Kl. Gespenst - Spinne - Wasser - Schlamm - Schlüssel -



fallende Gefäß und springt auf diese Plattform. Wenn der Drache kommt, werft das Gefäß auf ihn, holt es Euch zurück und werft es so oft auf ihn, bis er geschlagen ist.

Die Hexe: Stellt Euch rechts an die Wand, springt mit dem Kampfsprung auf eine der Kugeln und steuert Mickey nach rechts, bis nur noch Eure Füße zu sehen sind. Kommt die Hexe auf Euch zu, springt auf sie, von dort wieder auf den Absatz usw. Viel Glück!





Der ganz normale Wahnsinn.



Die Lemmings sind da: Putzige Männchen, die nur eines im Sinn haben – Selbstzerstörung. Und dazu ist diesen naiven Wesen jede Falle recht, in die sie tappen können. Schluchten, Feuer und Schnappfallen sind die Gefahrenquellen, durch die Du unsere kleinen Freunde auf bis zu 200 Levels zum sicheren Ausgang führen mußt. Einzelnen oder in der ganzen Tollpatsch-Truppe. Ein Klassiker der Videospiele für 1-2 Spieler (Mega Drive). Jetzt endlich auf allen drei SEGA Systemen. Mit per Passwort speicherbarem Spielstand. Also: Stürze Dich in den Handel und hilf den dummen Dingern.



SEGA

Master System II

SEGA

Mega Drive

SEGA

Game Gear

SEGA Infoservice:

Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.

Tel: 040/227 09 61

SEGA

Der Bessere gewinnt.

(MD) GYNOUG

Von Nicolas Meriel aus Dortmund

Unendliche Leben gibt's mit diesem Cheat: Nach dem Game Over Bildschirm Unten, A, Links, Links.

TRUXTON

Von Nicolas Meriel (MD)
aus Dortmund

Um die Monster am Ende der Levels zu zerstören, werf einfach eine Superbombe und schaltet für ca. 3-5 Sekunden Pause ein.

(MD) CENTURION

Von Nicolas Meriel aus Dortmund

Dieser Code bewirkt den Grad des Konsuls, maximales Gold, Armeen etc.:

JUMA D4BR TH5Q 4R4K V55T AH6J

Um die Welt zu erobern, gebt folgenden Code ein:

QDUA YQ25 5555 55NK VQXW IPJI

Backup Info's

Tips, Tricks
oder
ausgetrickst!



Wer, Wie, Was ?

Wenn es Euch so ergeht, holt Euch die ultimativen Informationen zu Euch nach Hause !!!

Wir informieren über:
Sicherheitskopien, Raubkopien, "Wie gut sind Raubkopien?", Datensicherung, -archivierung und Erweiterungen für diverse Spielekonsolen ...!!!

Und wo ??? Wir nennen Namen!

Schutzgebühr hin und her! Auch uns erschlägt die Steuer, trotzdem ist 5,- DM nicht zu teuer. Bitte die Schutzgebühr in Bar oder Briefmarken belegen.



JW EDV-Service
PLK: 06.1727 C
2000 Hamburg 61

LEMMINGS

Von Christian Paters (MD)
aus Haltingen

Sollt Ihr Probleme mit den kleinen wuseligen Lemmings haben, benutzt mal ein paar der folgenden Codes:

IM FUN LEVEL

Level 10: NKMLHCGLCM
Level 15: CMOLMDLQCY
Level 20: LFLCCJLFDN
Level 25: MKKMNLBKDV
Level 30: HCAOLONPDR

IM TRICKY LEVEL

Level 10: CGKJOLKJEN
Level 15: LBJUNOOEY
Level 20: OHLFMCADFN
Level 25: BONLLNIIFW
Level 30: MFMCACKLNFY

IM TAXING LEVEL

Level 10: HFANLLHGL
Level 15: HMDLGMOMGV
Level 20: GEJHLGLBHQ
Level 25: FLGKLLGHR
Level 30: NJMFLGALHN

MUSHA ALESTE (MD)

Von Nicolas Meriel
aus Dortmund

Um maximale Aufrüststufen aller Waffen zu bekommen, drückt Pause und dann die folgende Kombination: B.B.C, B.B.C, Unten, Oben, A und löst dann wieder die Pause.

TAZMANIA

Von Stefan Ziegler (MD)
aus Überherrn

Viele werden sich bei Tazmania schon unendliche Continues gewünscht haben; Begebt Euch im 2. Level am linken Rand ganz nach oben. Dort wartet links ein Extraleben und kurz vor der Hängebrücke auf einem Felsen ein Continue (ein Block mit einer 3 und Taz's Gesicht).

Laßt alles liegen und geht erstmal nach rechts zur Taz-Statue. Erst wenn diese aktiviert ist, schnappt Euch Leben und Continue. Dann eßt so viele Bomben, bis Taz ein Leben läßt. Ihr kommt wieder bei der Statue heraus und könnt diesen Trick beliebig oft wiederholen.

ROAD RASH

Von Roland Keller aus Uster (MD)

Hier ein kleiner Führer durch's Motorradrennen Road Rash. So kommt Ihr am schnellsten zur Traummaschine „Diabolo 1000“.

LEVEL 1

Dieses Level ist noch recht einfach. Spart einfach, bis Ihr das „Kamikaze“-Bike kaufen könnt. Auf keinen Fall solltet Ihr Euch das „Banza“-Bike leisten, es ist im 2. Level von Nachteil.

LEVEL 2

Dieselbe Prozedur: Fahrt einige Rennen 2x, bis Ihr genügend Geld für das „Shuriken“-Bike zusammen habt.

LEVEL 3

Auch hier sind einige Strecken wieder mehrmals zu fahren, bis dann die Traumsumme von \$ 25000 eingefahren ist. Davon könnt Ihr Euch endlich den „Diabolo 1000“ kaufen. Danach kommen noch zwei harte Level!

Probiert vielleicht auch mal folgende Passwörter:

3444101M590
NV8UC3QS812

Und mit diesen beiden Wunderdingern bekommt Ihr gleich die Teufelsmaschine: 1151102881
001E01UJFS

THE REVENGE OF SHINOBI

Von Holger Robst (MD)
aus Hohenmölsen

Im 3. Level könnt Ihr Euch unendlich viele Leben verdienen. Geht, sobald Ihr im Frachtraum des Flugzeugs angekommen seid, zum zweiten Aufzug links. Stellt Euch nun auf den Aufzug und schießt, sobald er in die untere Etage kommt, nach rechts. Es erscheint ein Leben. Sammelt es auf und... schwupp, Ihr bekommt gleich zwei Leben angerechnet! Opfert jetzt absichtlich eins Eurer Leben und holt Euch so viele wie Ihr wollt.

JAMES POND II – ROBOCOD

Von Oliver Anan
aus Augsburg

Wolltet Ihr schon immer mal alle Türen am Anfang geöffnet haben?

Holt Euch die Gegenstände vom ersten Dach in folgender Reihenfolge: Kuchen, Hammer, Weltkugel, Apfel, Wasserhahn. Betretet jetzt die erste Tür und lauft nach hinten. Hier findet Ihr einen Ausgang, der passierbar ist, obwohl er nicht blinkt. Geht jetzt einfach nach draußen...

ACTION REPLAY CODES (MD)

Und auch dieses Mal lassen wir alle Besitzer vom Action Replay Modul nicht im Stich. Gebt folgende Codes ein und Endgegner, Obermotze und andere Bösewichter sollten kein Problem mehr sein. Codes von:

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

FF0FF 30003 – unendliche Leben
FF0FF D0007 – unendliche Munition

TAZMANIA

FFD45 B0003 – unendliche Leben
FFD4B C000C – unendliche Energie

JAMES POND II – ROBOCOD

FFB3F D0003 – unendliche Energie

FANTASIA

FF67D B0003 – unendliche Leben
FF07D 90007 – unendliche Energie
FF083 70007 – unendliche Munition

TOKI

FF1B8 60002 – unendliche Leben

ALIEN 3

FF088 1003F – unendliche Energie
FF086 70013 – Zeitlimits ausschalten

TALESPIN

Ein himmlisches Vergnügen



Auf die Plätze, fertig – los! Die TaleSpin Helden Baloo und Kit nehmen an einer verrückten Wettfahrt um den Erdball teil.

Dabei kommt ihnen natürlich ein Abenteuer in die Quere. Dafür sorgen schon Don Karnage und seine Luftpiraten-Kumpel. Aber was immer kommt: Mit Deiner Hilfe räumen es Baloo und Kit sicher aus dem

Weg. Und sacken am Ende die gewinnbringende Fluglizenz ein, um die sich alles dreht. Abflug

zum Fachhandel

und Take-Off.

Denn runter

kommst Du

immer.



© Walt Disney



NEU!



SEGA
Master System II

NEU!



SEGA
Mega Drive

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

SEGA

Der Bessere gewinnt.

BÖRSE GAMERS

GAME GEAR

Verkaufe: Game-Gear + Master-Gear + 1 Spiel (Line of Fire) für 199 DM. Collin Gajdos, Brüder-Grün-Allee 54c, 3400 Göttingen, Tel.: 0551/42540

Verkaufe: Game Gear Gerät mit Netzteil, Wide Gear und 5 Spiele, z.B. Sonic, Monaco GP usw. für 300 DM Steffen Voigt, Weide 12, 0-6312 Langewieschen

Verkaufe: GG-Spiele z.B.: Sonic, GG-Shinobi, Lucky Dime Capers, Ax-Battler, Ninja Gaiden, G-Loc, Out Run, Football und Crystal Warriors für je 40 DM, alles für 320 DM bei: 0611/565290 (Fabian)

Verkaufe: Game Gear mit Sonic, cr. Warriors, Baseball, Donald Duck, g. Axe für 400 DM, Thomas Gubik, Fr.Eberstr. 9/16, 7032 Sindelfingen

Tausche Columns, gegen Joe Montana Football, Kaufe Sonic, Preis nach Vereinbarung, Philipp Marx, Hinter der Schule 5a, 6104 Seeheim-Jugenheim

Verkaufe Game-Gear, 7 Spiele, Converter, Netzteil, Akku-Pack, NP ca 900 DM VB 550 DM, Tel.: 06637/1019

Verkaufe Space Harrier, G-Loc, Super Monaco GP zum halben Neupreis oder Tausch, Tel.: 030/7914448

Tausche/Verkaufe: Olympic Gold, Columns Super Monaco GP, G-Loc, Dirk Steinbring, Werner-Heisenberg-Weg 117, 8014 Neuberg, Tel.: 089/6017935

Verkaufe Game Gear mit 10 Spielen, Netzteil, Autodapter und Akkus mit Ladegerät, VHB 450 DM, Ab 15.30 Uhr, Tel.: 07151/24644

Verkaufe deut. Game Gear mit 8 Spielen, Columns, G-Loc, Ax-Battler, Space Harrier, Woody Posa Slider S Monaco Gp, Fantasy Zone mit Adapter u. Origin, Verp. in gutem Zustand 450 DM, Tel.: 06152/6848

Verkaufe Spiele für GG: Micky M., Donald Duck, Shinobi, Sonic, Berlin Wall je 40 DM, An Brigitte Stallhofer, Thomas v. Kempfen-Weg 8, 8000 München

Verk. SGG+G-Loc, J. M. Football, D. Duck (jp), S. Monaco, Galaga (jp), Ax Battler, Chessmaster, Columns, alles mit Verpack. + Anleitung+ Netzteil, VB 420 DM oder tausche gegen MD + 2 Spiele, Tim Stutz, Oberbichlerallee 7, Tel.: 0211/349265

Biete: Shinobi, Mickey Mouse, Monaco GP, Columns, Slider. Suche: Galaga'91, Crystal Warriors, Wonderboy 2, Ax Battler, Wimbledon, Tazmania, Prince of Persia. Tel.: 0241/67303

Verkaufe 3 Game-Gear-Spiele (Donald Duck, Ax Battler, Shinobi). Weitere Informationen unter der Telefonnummer: 07940/55311 Michael Muntz, 7118 Gaisbach

Suche Shinobi, tausche evtl. gegen Super Monaco GP oder Psychic World. Verkaufe aber auch Super Monaco, Psychic World für 45 DM, Dominik Schottner, Blombergweg 1, 8011 Kirchheim, Tel.: 089/9035132 nur anrufen Mo-Fr 15-18 Uhr

Kaufe und verkaufe gebrauchte Game Gear-Module, Fordert Preisliste an - schickt Angebote Tel.: 069 - 835162.

Tausche „Dragon Crystal“ gegen „Devilish“, Christoph Hölzel, Sulzer Str. 100, 7277 Wilberg 1, Tel.: (07054) 5164.

Würden Sie mir einen gebrauchten Game-Gear mit vier Spielen und einem Adapter für 500 DM abkaufen? VHB, Neil Radhau, Panoramast. 13, 6908 Wiesloch.

Verk. Super Monaco GP, Shinobi, Columns, Tel.: 07325 + 4988

Verkaufe Mickey Mouse 65 DM/ Ninja Gaiden 55 DM/ Wonder Boy 45 DM/ Psychic World 45 DM/ Super Monaco GP 40 DM, Robert J., Tel.: 02323/451778.

Verkaufe Game Gear + Columns, Shinobi, Out Run, Super Monaco, G-Loc, Castle of Illusion, Olympic Gold, Komplet oder einzeln ca. 260 DM Game Gear + Spiele ca. 60 - 80 DM, André Seltmann, Markt 22, 0- 9613 Waidenburg.

Tausche Ax Battler, Ninja Gaiden, Wonderboy 1 und Mickey Mouse gegen Lucky Dime Capers, Hally Wars, W.C. Leaderboard Golf, Marble Madness, Außerdem G-Loc gegen Factory Panic, Christoph Ott, Villenstr. 2, 6331 Waldsims, Tel.: 06085/431.

Biete SMS II mit Spiel und einem GB mit Zubehör oder 100 DM gegen einen Game Gear mit Zubehör, Schreibt an: Denny Brodtkorb, Strasse der Einheit 7, 0- 7543 Lübbau.

Suche Game Gear und Master System Spiele bis 25 DM, Kaufe auch defektes

Game Gear oder Lynx. Tel.: 0821/487608 ab 18.00 Uhr.

Suche Game Gear Spiele: Football- und andere Spiele, sowie Spiele für den Game Boy, ebenso Fernsehteil 1, Game Gear, Joachim Stass, Adalb.-Stiftstr. 16, 8300 Landshut, Tel.: 0871/77650 oder 08022/65540.

Tausche/Verkaufe: Columns 25 DM, Mickey Mouse: Castle of Ill. 45 DM, Shinobi 45 DM, Slider 40 DM, Leaderboard 40 DM, Super Monaco GP 35 DM, Bei Tausch Wimbledon, Spiderman, Galaga, Ax Battler, Crystal Warrior oder Super Kick-Off, Gabor Videk, Klara-Fey-Str. 11, 5100 Aachen, Tel.: 0241/66533.

Verkaufe: Dragon Crystal und Wonderboy für je 40 DM, Stefan Brock, Unnaauer Weg 25, 5000 Köln 71, Tel.: 0221/796276.

Verkaufe Game Gear + 2 Spiele u. suche MS Spiele, Egitwölche, Carola Seidemann, Hans-Grassel-Weg 7 B, 8000 München 70.

Verkaufe Game Gear mit den Spielen: Columns, Sonic, Wonderboy, G-Loc und Mickey Mouse für 500 DM, Tel.: 08028/672.

Verkaufe G-Loc (GG), Psychic World (GG) Preise: G-Loc 50 DM, Psychic World 50 DM, Linnard Burmann, Tel.: 06221/162800. Anrufen um 19-20 Uhr, PS: Beide Games in gutem Zustand, Linnard Burmann, Kurfürstenanlage 75, 6900 Heidelberg, Tel.: 06221/162800.

Verkaufe GG mit 6 Spielen: Castle of Illusion, Lucky Dime Capers, G-Loc, Football, Ninja Gaiden, Columns, DM 400,-, Tel.: 040/5207809, Rüdiger Lichten ab 20.00 Uhr.

Verkaufe Game Gear mit 5 Spielen (Donald Duck, Micky Mouse, Super Monaco Grand Prix, Sonic, Wonderboy) + Batterie Pack u. Adapter für 580 DM, Maximilian Konrad, Am Holzappelbaum 8, 6793 Bruchmühlbach, Tel.: 06372/5551.

Fantasy Zone Fast Neu (nur einmal gespielt) oder, verpackt für 49,- DM. Oder tausche gegen Space Harrier, Tel.: 06433/1342.

MEGA DRIVE

Suche günstig Herzog zwei, F-22, EA Hockey, Columns (in dt.), Ich habe Super Monaco, Tel.: 089/880571.

Ich suche Kontakte mit Sega Spielern zum tauschen von Spielmodulen und Informationen, Ernst Fründt, Sandfeld 3, 0- 2063 Malchow.

Verkaufe oder tausche Fantasia 60, / Altered Beast 30,- gegen Quackshot oder andere Spiele, Benjamin Brockhagen, Eupener Str. 35 a, 5300 Bonn 1, Tel.: 0228/676668.

Tausche bzw. verkaufe Spielmodule: Quackshot, Super Real Basketball, Joe Montana Football II, Roadstar, Super League, Sonic, Startlight, Guido Kolvenbach, Rochusstr. 220, 5300 Bonn, Tel.: 0228/165728 oder 165702.

Tausche oder verkaufe Altered Beast, Golden Axe, Ghoul's n Ghost, Revenge of Shinobi, Suche: Street of Rage, Shadow Dancer, MoonWalker, Marcel Biewer, Auhornweg 18, 6645 Beckingen 4, Tel.: 06831/74516 ab 15.00 - 18.30 Uhr.

Verkaufte Spiele (US-Versionen): Faery Tale, Mightin Magic, Super Hydelle, Startlight. Nur zusammen für 100 DM, Tel.: 04101/64385 (Ralf).

Verkaufe Sonic, Crude, Dudes, Ghoul's für 60 DM, Hellfire, Altered B für 30 DM, Fantasy Star 2 für 90 sFr DM Schreibt an: G. Sprites, Postfach 335, CH-3000 Bern 14.

Tausche James Pond 1 gegen F 22 oder Super Thunder Blade und Ghostbusters gegen Kid Chameleon oder Spiderman, Tel.: 06313/224519.

Verkaufe/ Tausche Spider-Man, Altered Beast, Ghoul's n Ghosts, Tel.: 02241/806619.

Verkaufe MD-Spiele: James Pond (us) 50,— DM, Wonderboy II (jp) 20,— DM, Golden Axe (dt) 60,— DM, Kid Chameleon 75,— DM, Christian Otto, Kirchgarten 2, 3578 Schwalmstadt, Tel.: 06691/5858.

Tausche Hellfire (jp, Alien Strom) usw., Ghoul's Ghosts (jp, suche Alest, Aeroblast, Super Monaco Grand Prix, Torsten Liebich, Lenaauer 10, 7050 Waiblingen, Tel.: 07151/18413.

Verkaufe Mega Drive, 2 Monate alt, 2 Joypads, gegen Systemwechsel mit 8 Top-Spielen für FF 800,— DM, Tel.: 06023/4986, Dr. M. Sekanna.

Verk. o. Tausche Star, CWI Italia, G. Ave. G. Ghosts, Klax, Sh. Darkness, SM Grand Prix, Hellfire, Tel.: 05506/7143, Matthias Rudolph.

Verkaufe MS 2 für 400 DM inc. Tips und Tricks und 8 Sp. (Np 830 DM) Sonic, Asterix, Mickey, Donald Duck, tausche gegen Mega Drive (nur deutsche Versionen) mit Sonic, C. Bayer, Altes-Dorf-11, 0-7045 Leipzig, Tel.: Taucha/ 8402.

Tausche Alter Burner 2 gegen Block Out oder Alter Burner mit Super Monaco GP für Out Run oder Donald Duck, Riedel Hermann, Oberrheinleite 17, 8541 Röttenbach.

Kaufe-Verkaufe-Tausche Master und Mega Drive Spiele, suche Y's 3 und Y's, Spielcastr, Thomas Keener, Kirchweg 20, 9373 Boxberg, Tel.: 07930/1790.

Verkaufe: Sonic (dt. / 60 DM, John Madden Football 92 (us) 60 DM, Streets of Rage (j) 50 DM, Alterburner 2 (dt) 60 DM, Suche Eswat/1) zahle bis 20 DM, Tel.: 07654/1695.

Verkaufe/MD J-J-Adapter 3 Spiele (EA) seh. S. M. G. California Games 1 für 450 DM, Tel.: 07121/45986 ab 17 Uhr.

Kaufe ständige Spiel an, Bitte anbeben: DI, US, JP-Module, Preise, Tel.-Nr. M. Hampel, Bitterfelderstr. 13, 0-4440 Wolfen-Nord, Tel.: 26650 Bei Seidig s.

Verkaufe: MD, 7 Spiele, 2 Control Pad's kaun komplett Gesamtsumme 1316 DM verkaufe für 1000 DM, Matthias Ziensek, Mühlhaldm 3, 0- 6403 Neuhaus-Sch. Tel.: 03676/4408 ab 18 Uhr.

Tausche für MD, Quackshot für GG: Dragon Crystal gegen Crystal Warriors, Spiele nur mit Anleitung und orig. Verpackung, Tel.: 06232/79165.

Verkaufe oder Tausche: Spiele in Topzustand/Golden Axe 1, Alien Storm, Mystic Defender, Altered Beast, Gain Ground, Phelios), Preis pro Stück: 55 DM alle zusammen 299 DM, Na? Raab Dino, Ohlstedterstr. 42, 8000 München 70, Tel.: 089/7695394

Sega-Mega-Club! Wir verlieren Spielmodule auch auf dem Postweg in der ganzen BRD! SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

Verkaufe-kaufe MD Modul: Biete ca. 80 Stück, auch Konsgarten, Sascha Koenig, Alte Reutstr. 182, 8510 Fürth, Tel.: 0911/794515 ab 12 Uhr

Verkaufe: M.D. Spiele: Phelios 40 DM, Atomic R.K. 50 DM, Sinder 50 DM, Castle of Illusion 60 DM, alles Japanisch, 100% O.K. Matthias Vollmer, Föhrenweg 9, 3408 Duderstadt, Tel.: 05527/2651

Verkaufe: Mickey Mouse, Fantasia, Lemeux Ice Hockey und World Cup Italia zusammen für 145 DM, Tel.: 06023/4986

Verkaufe: MD Konsole 250 DM, Spiele u.a. Taz- Mania, Dj Boy, Toe Jam a. Earl, je 80 DM Converter für MS/MS Kons. 100 DM und 16 Spielen z.B. Sonic, Out Run, California Games je 20 DM, 2 Interlag, Joypads 80 DM und andere Joy's: Simon Metzler, Aukercherstr. 20, 7770 Überlingen

Verkaufe/MD Konsole MD 250 / Spiele u.a. Taz-Mania/DJ Boy Toe Jam a. Earl/ je 80 DM Converter für MS/MS Kons. 100 DM, u. 16 Sp. z.B. Sonic/ Out Run/ California

GAME-Island

Berlin

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Super NES

Laden: Donau Str. 51 1000 Berlin 44
U-Bahnhof-Rathaus Neukölln
Tel.: 0 30-6 87 45 45 Fax: 0 30-6 91 38 38

BATMAN™ RETURNS

Der Flattermann schlägt zurück.

© Time Warner Entertainment Company



Furcht und Schrecken in Gotham City: Catwoman und der fiese Pinguin treiben üble Spiele. Da hilft nur eines: Hol' Batman zu Hilfe! Mit dem Batmobil geht es durch die Unterwelt, mit akrobatischem Geschick den Feinden entgegen. Der Kampf zwischen Gut und Böse kann beginnen. Aber nur, wenn Du seine Wunderwaffen richtig einsetzt, kann Dein Held gewinnen.

Die große Flatterbe-
ginnt ab sofort beim Händler um die Ecke.
Schlag zu.

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



SEGA

Der Bessere gewinnt.

BÖRSE GAMERS

Nord 12, 2000 Hamburg 26, Tel.: 040/ 2193381

Verkaufe MD Spiele Ghoul's Ghosts, Toki and castle of illusion 1, St. 50 DM. Sven Krüger, Tel.: 05161/6582

Verkaufe Sega Mega Drive + Extras +30 Spiele. Tel.: 0431/641670 (Roger)

Verkaufe Gynoug, Bare Knuckle, World Cup Italia 90, Altered Beast Stückpreis 50 DM, alle 4 160 DM. Tel.: 08651/68846

Tausche Terminator (US), PGA Tour Golf, Revenge of Shinobi, Castle of Illusion gegen F22 Interceptor, 688 Attack Sub, EA-Hockey, Kid Chameleon. Tel.: 02224/78055, 17-22 Uhr.

Verkaufe MD Sp. Quaks, Taz., Batm., Turric, u. Harb. je 100 DM u. drunter. MS Popul., Asterix u. Golden A, je 50 DM. Mike Hoppenthal, Lindenweg 9, O-1951 Wahlendorf.

Verkaufe Sonic und Kid Chameleon für 150 DM beides. Bin ab 13 Uhr zu erreichen. Thomas Petz, Hofmauerweg 1, 7012 Fellbach. Tel.: 0711/589102

Verkaufe/kaufe/tausche: MG Spiele. Habe Olympic Gold, Kid Chameleon, 688, Centurion, Street of Prage, EA Hockey, Road Rash, und 10 andere Top Spiele. Thomas Hammer, Karl Tauchnitzstr. 17, O-7010 Leipzig. Tel.: 0341/283345

Verkaufe Wrestling festival für 60 DM. Nur spielbar mit Japan Adapter ist ein japanisches Spiel. Ich bin telefonisch, erreichbar ab 19.00 Uhr. Tel.: 08323/2138 G. Mertay

Sega Mega Drive kaum gebraucht, 9 Spiele, Converter für Master, 2 Controller, 1 Joypad, 1 Action Replon und Buch, 700 DM. Frank Förster, Zeltforst 1, 6700 Ludwigshafen. Tel.: 0621/621694

Verk. MD-Konsole 150 DM, 25 Spiele: EA-Hockey, Road Rush, James Pond 2, Back Roger, Sonic, Populous, Football 92, Olympic Gold, Wonderboy, Preis 30 - 80 DM. Tel.: 0441/682442

Verk. MD-Spiele: Shining, PS 2+3, Starf je 60 DM, Cadash, Popul., Vermilion, Might & Magic, F 22 je 45 DM, Splatterh. 2, Golden Axe 1, Sonic je 40 DM. Tel.: 0221/555366

Verk. od. tausche Str.o.R., Strid, Sonic, alle 3 je 100 DM. Phi Str. 2 u. Wort Boy's gibt Ph.Str.3 od. Master von Sonics. Verk. Master Sys. 2 - SG Commander. Tel.: 07553/7712

Kaufe/verkaufe/evtl. Tausch Module und Konsolen. Mega Drive: Famicom, Sega Master, Game Boy, NES, Verkauf US-NES Module. Tel.: 04521/71497 ab 17 Uhr (Andreas)

Ankauf und Verkauf von Mega-Drives und Modulen. Bitte nur Hannover oder Landkreis. Tel.: 0511/231850

Verkaufe MD-Spiele: U688, Sonic, Super Thunderblade, VB210 DM. Suche MD-Spiele: Jürgen Mader, Burghermeister 58, W-8859 Beroltschheim

Vater sucht sich und seinen Sohn gebrauchte MD & MS Spiele. Kaufe alle Angebote an: H. Kersting, Freiburgerstr. 18, W-4780 Lippstadt oder Tel.: 02941/80230 Desert Strike, PGA Golf, Lemmings. Suche: 688Sub, Attack, Carmen Sandiego, Zany Golf, Musha Aleste u. Baumann, Beethovenstr. 14, O-9533 Wilkau. Tel.: 0375/276221

Verkaufe MD-Spiele: Sonic, Quakschot, John Madden Football, James Pond II, 688 Attack Sub, Populous, Michael Mantz, Beethov. Str. 7, O-2220 Walgst

Verk. MD + 15 Sp. + Conv. + 5 Sp + 2 Pads + 1 Joy + 1 Powerstick + 1 Kop nr. (micht Abventure Sp. u. a. Phan.Str.2, u688, Thomas Eric, Magie + Z.B. 1/22.E.ort, u688, Populous. 1000-. Tel.: 02066/10186

Verkaufe Muscha Aleste, Kamihase, Granada, Soda, Fireshark, Whip Rush, Hellfire, ESwat, Dynamite Duke. 25-35 Erik 0202/782828

Verk. SM Drive m. 9 Spielen: Madden FB, SM GP, Outrun, Gaiden, u.a., VB 610 DM, 05541/6700 ab 17 Uhr. Habe auch Gameboy, Lynx u. Amiga Spiele. Tausch, Dg. Dake.

Tausche: Ghostbusters, WBoy, Da, Da, Alter Burner II, Last Battle, Phelios, Alex Kidd, Suche: Golden Axe I, Twin Hawk, Mystic Defender, Mercs, Super Thunder Blade oder andere. Silvic Endingen, Tel.: 07433/35157.

Verk./Tausche: Sonic, Mickey Mouse I, Altered Beast, Moonwalker, Alex Kidd, Quakschot, Spider-Man, Shadow Dancer, Mystic Defender etc. R. Kung, Tel.: 0041/41/472832 (Schweiz).

Verkaufe, kaufe, tausche Sega Mega Drive. Ein Anruf lohnt immer. Tel.: 06126/3698 Karten.

Verkaufe Top-Spiele für das Sega Mega Drive. Ein Anruf lohnt immer. Tel.: 06126/3698 Karten.

Suche Pacmania, Where in time is Carmen Sandiego?, Super Monaco GP2, Taz Mania, Chuck Rock, Mickey Mouse I, Two Crude Dudes, Super Fantasy Zone, James Pond II, Golden Axe II, Olympic Gold, Sonic und II, European Club Soccer; tausche nur, bitte alle Module deutsch. Tel.: 07325/4988 von 17.00 Uhr bis 22.00 Uhr.

Verk./Tausche F2Force 2, Thunder Blade, Sword of Verm. Suche Terminator, Black Chrypt - T. Modem für MD, Tel.: (09231) 8497 (Axel).

Tauschpartner für MD gesucht, biete Olympic Gold, Sonic, Hellfire u.a., suche alles (z.B. Afterburner, Shinobi usw.), S. Toto, Gundenstr. 7, D 3380 Goslar. Tel.: 05321/22953

Verkaufe 180 Mega Drive Spiele für je MD 10,- Megaliste für 1,70 DM RP/Ber: K. Klos, Rodenbacher Str. 10, 8770 Lohr am Main.

Tausche Super Hang On, World Cup Italia '90 gegen: Mickey Mouse I, Buster James Douglas, Alfred Huber, Fax Tel.: 09401/50944.

Verk. Mega Drive Module, Tel.: 07325 / 4988.

Kaufe, tausche, verkaufe MD-Spiele: Habe: Quakschot, Street of Prage, Thunder Blade, Gain Ground, Sonic, Toki, Suche: Mt. F22, 688, Shadow Dancer, Populous, Centurion, Herzog zwei, EA Hockey, Gründe MD Club! Habe auch noch Adressen von anderen MD Besitzern! Tel.: Leipzig / 283345.

Kaufe Spielmodule aller Systeme, evtl. auch mit Konsole u. Zubehör. Tausch nur gegen Mega Drive Module. Angebote an Karl-Heinz, Tel.: 0641/84874.

Biete: F-22, Quakschot, Suche: Klax, Columns, 688 Subm. Attack, Abrams Battle Tank, Carmen Sandiego, Zany Golf (keine Jap-Importe). Tel.: 074/276221.

Tausche Sonic, oder California Games gegen EA Hockey, PGA Tour Golf oder Olympic Gold. (Deutsche Module) Daniel Schubert, Moselstr. 1, 4300 Essen 18. Tel.: 02054/6449.

Tausche ständige Mega Drive - Spiele. Tel.: 09082/1588 oder 09082/2956.

Biete dt. MD: Shadow Dancer 45 DM, EA Hockey 60 DM, Shinobi 50 DM, Wonderboy V 65 DM, Mercs 60 DM, Mickey Mouse 50 DM, Afterburner 45 DM, Ghostb. 40 DM usw. Sports für 30 DM! Auch jap. MD Spiele. Ruf an: 06021/15127.

(Ver)Kauf / Tausch von jedem Mega Drive-Modul. Habe immer ausreichend Spiele: Warsong, Shining in the Darkness, EAH, Devil Crash. Tel.: 05207/4742.

Verkaufe o. tausche folgende Superspiele: Quakschot (U.S.) (60 DM), John Madden Football 92 (dt.) (70 DM), Mickey Mouse (dt.) (60 DM), Super Monaco GP (dt.) (50 DM), Str. o. R. (U.S.) (60 DM), Sonic (dt.) (50 DM), World Cup Italia 90 (dt.) (30

DM) Topzustand. Thorsten Günther, Hasenrecke 28, 3450 Holzmidlen 1. Tel.: 05531/5236.

Suche 688 Attack Submarine, Alex Kidd, Quack Shot, Forgotten Worlds, Hard Drivin, Turbo Out Run, Wonder Boy, Test Drive 2, Marble Madness, Wonder Boy 5. Tel.: 07325/4988, tausche nur!

Verkaufe supergünstig MD-Konsole und 12 Module, u.a. Toki, Quakschot, Winter Ch., Thunderforce III. Schreib an: Frank Spener, Katzenberg Berg 21, B. 2878 Wildeshausen. Tel.: 04431-5284 ab 18 Uhr.

Suche: Module für MD (neuerwertig) Road Rash und Olympic Gold. Suche auch Kontakt zu anderen Mega Drive Freaks, die mir Tips zu Sonic und Quakschot geben können. Ruff mich an: Marc Richter, Tel.: 02597/7506.

Tausche GG mit TV-Tuner, Ninja Gaiden, Sonic und Columns gegen MD + 23 Spiele. Ruf an: Jan Klars, Tel.: 0651/32287.

Verk. Mega Drive RGB, Arc.Power ST, M. Aleste, E.Master, Gynoug, Thund.F.III, MM I, Burning F., Sonic, EA Hockey, VB 650-. DM. Tel.: 02371/30308 ab 19.00 Uhr.

Suche MD-Spiele: preisgünstig Mickey I, Columns, DM, Centurion, James Pond I und Olympic Gold. Tel.: 030/4529735 (Anrufbea.).

Verkauf/Tausch: Biete Sonic, Alt. Beast, Rev. of Shinobi, Castle of Ill., Shining in the Darkn., suche anderer! Tel.: 0821/561268.

Tausche MD-Spiele: Decap Attack, Sonic I, E-Swat, Revenge of Shinobi, Altered Beast, Midway Resist., Dick Tracy, Golden Axe II, und noch viele mehr gegen andere im Biren Gogdala, Ostbahnhofstr. 9, 6000 Frankfurt 1. Tel.: 069/494909.

Verkaufe Mega Drive Module, wer Interesse hat, kann Liste anfordern bei Mirko Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 6474 Ortenberg 5. Habe etwa 30 Module, deutsche und japanische.

Tausche Altered Beast gegen Zoom. S. Schreiber, Suderstr. 23, 8506 Ohorn.

Verk./tausche: S. T. Blance, Turrican, Fantasia, Ghoul's n Ghosts, S. Dancer, Phelios, Suche Aero Blaster, Thunderforce 4, Twinkle Tale. Tel.: 07351/21242 zw. 18 u. 19 h.

Sonic Spiele für MD: Out Run (50 DM), Sonic (60 DM), Golden Axe II (100 DM), Toki (100 DM), René Emmer, Waldstr. 1, 5536 Stadtkyll. Tel.: 069597/5132.

Verkaufe Sega Mega Drive, Japanadapter und Spiele für das Mega Drive (30 Module) und Master System (10). Tel.: 0431-316470 ab 18.00 Uhr.

Tausche Splatterhouse II, Outrun, Alt. Beast, Populous, Super Thunder Blade gegen andere Module. Sei kein Fisch und schreib DM Angebot! Tim Weiler, Douglasstr. 9, 7500 Karlsruhe.

Ankauf + Verkauf von Mega Drive-Spielen, große Auswahl ab DM 40,-. Telefon ab 18.00 Uhr. 04774 - 374 Rainer.

Verk. für MD: Shining in the Darkness 85 DM/ Might & M. 85 DM/ Psm 2 90 DM/ Starlight 85 DM/ Sword of Verm 55 DM/ Golden Axe I 55 DM/ Sonic 55 DM/ Populous 65 DM (alle dt.), Cadash 65 DM/ Splatterh. 2 65 DM (beide US). Tel.: 0211/555366.

MASTER SYSTEM

Suche Spiel Y.S. Tausche gegen Donald + Zillion II + Vigilante. Rico Gottschald, An der neuen Welt 21, 9921 Taltitz.

Verkaufe Master Sega II mit Sonic + Donald Duck o.a. für ca. 300,- DM. Tel.: 04792/3260 Alexander Werner, Lindenstr. 42, 23826 Worpswede.

Verkaufe -MS- Alex-Kidd, Shinobi 45,-; Captain Silver 45,-; Battle Games 40,-; F.16-Fighter 25,-; Coffin Out Run 30,-

Games? je 60 DM, 2. Infrarot Joypad 80 DM u. andere Toys. Simon Metzler, Aufkircher Str. 20, 7770 Überlingen. Tel.: 07551/63407

Verkaufe, kaufe und tausche alle Mega-Drive- und Super-NES-Module. Diese Anzeige gilt das ganze Jahr. 05207/4742 Marc

Tausche oder verkaufe Sonic, Carmen Sandiego. Suche Rollenspiele wie Might+Magic, Shining in Darkness. Markus Schmidle, Merzbogasse 6, A-6900 Brenzgen

Verkaufe MD (noch nie gebraucht) mit Sonic und einem Joypad für 200 DM. Felix Kunzmann, Villa auf der Egg, CH-3707 Därigen (Schweiz). Tel.: 0041-36/234801

Verk. für das MD: Ein Modul Tournament Golf für 40 DM und für das MS: ein Modul Tennis Ace für 30 DM. Alle Module 6 Monate alt. Rudolf Stender, Dorfstr. 2a, 2400 Lübeck 1. Tel.: 0451/55605

Verkaufe John Madden'90 50 DM. Mirko Eckhold, Sommerhalde 7, 7737 Dürheim. Tel.: 07726/6752

Verkaufe: Mega-Drive und EA Hockey + Super Real Basketball + World Cup + Altered Beast Komplett für 370 DM. Jens Fiske, Sichelstr. 3, 4000 Düsseldorf 12. Tel.: 0211/284570

Tausche,Verkaufe, G. Axe 2, Italia 90, Star Fl., Test Drive, Zanig, Shadow d, Dick Tr, Toejama Earl, Ghosts, Truxton, Fatal R, Strider, S.R. Basketball, etc. Tel.: 05063/5192

Verkaufe Columns (dt.), Vexytx (jap.) und Eswat (jap.) oder tausche gegen andere MD-Module. Ursula Tischer, Schurzallee-

ALLEINEINSATZ
in der
wahren
Hölle!
Ruf an:
0061141152-0
Tarif DM 3,12 pro Minute. bis -9

Suche alle Module für Sega Mega Drive. Tel.: 07325/4988

Suche billige MD-Module. Lemmings, Axe II, Quakschot, Kid Chameleon, Mickey I, Tazmania, Chuck Rock (bis 80 DM pro) Mirko Richter, Seydelstr. 4, 6502 Geraschan

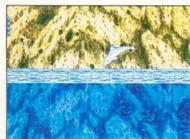
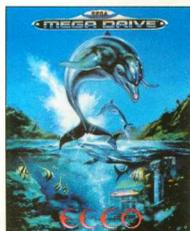
Verk./tausche Mickey I, Two Crude Dudes, Dragons Fury usw. Suche: Gley Lancer, Immortal, PGA Golf, Smash TV, Alien 3 usw. Jörg Senf, Uhlstr. 13, 6500 Gera

Verkaufe Sega Mega Drive mit Arcade Power Stick und 10 Spiele (EA EShockey, Quakschot, Wonderboy 5) für 650. Thomas Eric, Bramheide 24, 4630 Bochum 7. Tel.: 0234/263242

Verkaufe MD-Spiele Altered Beast, Alien Storm und Quakschot. Alle 3 Spiele 150 DM. Pocher Lubimov, Obere Bismarckstr. 101, 7000 Stuttgart 1. Tel.: 0711/659387

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 :

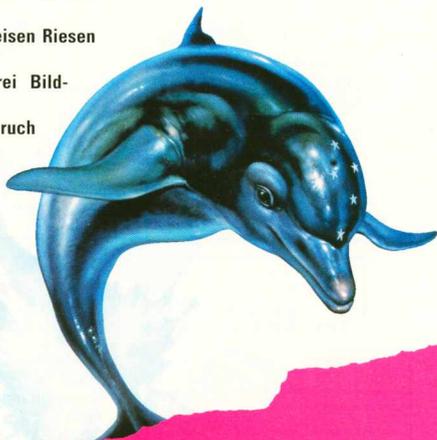
Schleunigst

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

H.-Peter Wilberts, Postfach 1121, W-2991 Dersum.

Verkaufe: Altered Beast, Ghost House, Quartet, Choplifter, Enduro Racer, Teddyboy, R.C. Grand Prix, Zillion II, Tausche auch! Tel.: 07553/8914, 14-18 Uhr, Thomas Degen.

Verkaufe: W. C. Italia 90, Slap Shot, Summer Games, After Burner, S. Monaco GP je 40 DM, Great Football, Teddy Boy je 20 DM, Horst Niebergall, Tel.: 0671/34225

Verkaufe: MS Kassetten, Aztec Adventure und Bubble Bobble für 30-56 DM, Silvia Blum, Nixhüterweg 129, Selikum, 4040 Neuss 1, Tel.: 462134

Tausche: Alex Kidd 4 gegen Wonderboy 2 bzw. 3, Shinobi, Submarine Attacke, Bubble Bobble, Normen Mex, Fiehmengasse 10, 3580 Fritzlar, Tel.: 05622/4120

MS Spiele zu verkaufen: Alex Kidd (1, 2, 3), SpellCaster: Enduro Racer, und noch andere Spiele von 20-50 DM, Tel.: 04941/66369

Verkaufe: Indy, Spellcaster, Cyborg Hunter, Aztec Adventure je 42 DM oder Tausche gegen Sonic, Asterix, Sep Shot, D. Duck, L. Dime Caper, Frank Wittkuhn, Ritterstr. 166, 4150 Krefeld 1, Tel.: 02151/399123

Tausche: Micky Maus, Castell of Illusion, ganz neu, gegen D. Duck oder ähnliches, Tel.: 0221/618646 abends

Verkaufe: Master System I mit 10 Spielen z. B.: Sonic, Asterix, Super Kick off, Golden Axe I, ... und mit Laser-Pistole. Alles zusammen nur 1000 DM. Alexander Schriebel, Bergerhofstr. 222, 5020 Salsburg, Tel.: 0662/828692

Verkaufe: W. C. Italia 90, Slap Shot, Summer Games, After Burner, S. Monaco GP je 60 DM, Great Rugby, Teddy Boy je 20 DM, Tel.: 0671/34225

Verkaufe: Sega Master System 2 (115 DM) und Spielkassette Sonic the Hedgehog (50 DM), Kay Lebkuchen, Hauptstr. 68, Ebersbach 0 80705

Tausche/Verkaufe: F-16 Fighter, Dragon Crystal, Great Football, Brain Stelmacher, Gessendorfstr. 2, 0-6403 Neuhaus-Schierschnitz

Verkaufe: MS mit 2 Joypads, Lightphaser, Sonic, Asterix, Danan, World Cup 90, Wonderboy 3, Hang On+ Safari Hunt in MS eingebaut und Tips+Tricks Buch für 310 DM. Auch einzeln ver. MS für 70 DM, Spiele je 50 DM. Rene Graichen, Mauersbergerstr. 28, 0-9112 Burgstätt

Verkaufe: M.S. für 100 DM und M.S. Spiele: Sonic, Altered Beast, After Burner, Golden Axe je 40 DM und W.Boy 3, Alex Kidd 4, Dynamite Duck, Rastan und Thunder Blade je 30 DM, Andreas Spilza, Otto-Dix-Str. 14, Hoyerswerda 0-7700

Verkaufe: Teddy Boy 20 DM, Indiana Jones 70 DM, After Burner 50 DM, Choplifter 55 DM, Alex Kidd 3 45 DM, Battle out Run 65 DM. Alles neuwertig mit Anleitung, Thomas Schwaldt, Steinstr. 11, 0-6500 Geira

Suche: für MS Monopoly und Sega Chess zu kaufen oder Tauschen. Rene Junghans, Straße der Jugend 43, 0-7306 Döbeln

Verkaufe: Module MS Spiderman und Speedball neuwertig für 100 DM Originalverpackung inkl. Spielanleitung, Bargeld oder Scheck. Thomas Kunze, 0-7301 Neugreuthing

Verkaufe: Sega Master System mit Light Phaser + 24 Spielen z. B. Mickey Mouse, Phan. Star, Lord of the Sword und Zubehrer 100 DM, Frank Spedit, Sorkstr. 19, 0-4500 Swaacesberg

Verkaufe: Master System 100 DM und Spiele: R-Type, Ys, Gollevius, Ultima 4, Galaxy Force u.a. Je 60-70 DM oder Komplett 400 DM, Buschang, Bauhofstr. 30, 0-4500 Dessau

Tausche: Alex Kid gegen Spiderman, Alex Kidd 1 oder Indiana Jones, Kai Bernecker, Lagerstr. 14, 8039 Puchheim BHF, Tel.: 089/803849

Tausche: MS Spiele World Game 5, Alex 3, The Cyber Shinobi, Trans Bot, Suche: Sonic, Ace of Aces, Wonder Boy, Speedball, Bubble Bobble, Chess, Olympic Cup, Putt & Putter, Marc Stockhoff, Dinslakenlandstr. 5, 4230 Wesel, Tel.: 0281/27609

Tausche: The Ninja, Golden Axe, Ghostbusters gegen andere Spiele, Renato Kalb, Windmühlenweg 4, 0-7281 Sprota-Siedlung

Tausche: Gain Ground und ProWrestling gegen zwei andere Spiele, S+O Otto, Sonnenstr. 13, 0-3560 Salzwedel

Biete: Master-System 2 mit 3 Spielen 4 Monate alt für 280 DM Top Zustand, Mario Lippmann, Lendensteichstr. 58, 0-6800 Saalfeld

Verkaufe: Master-Module Slap-Shot, Great Golf, Great basketball, World Soccer, Summer Games Preis je Modul 45 DM Tel.: 089/4301978

Verkaufe: Master System II mit fünf neuen Spielen. Preis: 500 DM (VHB). Simon Martin, Hauptstr. 12, 6739 Weidenthal, Tel.: 06239/1466

Verkaufe: R.G. Grand Prix, Alien Syndrome und Golden Axe Warrior, je 60 DM. Suche Asterix, Donald Duck o. Mickey Mouse für Master System. Ch. Meinecke, Am Sandhaus 28, 0-1115 Berlin

Verkaufe: Master System 2 mit 2 Spielen (Alex I u. G-Loc) für 100 DM und 5 Spiele a 50 DM: Mickey Mouse, Donald Duck, Asterix, Poupous, Gain Ground, Gerrit Barthel, Am Golfplatz 8, 2270 Wyk/Föhr, Tel.: 04681/8614

Verkaufe od. tausche: Sonic 50 DM u. Chase H. Q. 42 DM gegen Super Real Basketball o. Great Baseball o. Parlor Games. Stefan Polzin, Boxberger Str. 42, 0-7580 Weis/Pörsch

Tausche: World Cup 90 sowie Aztec Adventure, beide gegen Casino oder Parlor Games. Suche noch: Goulet/Ys, G2, Axe Warrior, Indy, Psycho Fox, Gollevius, (1A Anleitungsheft), Thomas Brauns, Blumenstr. 21, 0-4350 Bernburg.

Verkaufe: MS II, 1/2 Jahr alt + 12 Spiele für 800 DM. Silvio Rök, Karl-Marx-Str. 68, 0-7805 Großbrachsen

Verkaufe: Master System inkl. 11 Spielen. Preis VB, Tel.: 040/6012337

Verk: MS-Spiele Chop Lifter Gollevius, Tennis Ace, Alex Kidd IV, Ghostbusters, American Baseball, Afterburner, Great Basketball, SpellCaster I, je 45 DM o. zus. 420 DM, Tel.: 05202/72783

Verkaufe: Ultima IV, Bonanza Bros Hang, On, Captain Silver, World Cup Italia'90, Assault City, The Flintstones, Super Tennis, The Ninja alles 1 zu 1, zum 1/2 Preis, Peter Hillig, Lübmüner Str. 9, 0-8080 Dresden, Tel.: 586786

Verkaufe: The Ninja, My Hero, Secret Command je 25 DM, Moonwalker 55 DM, Heros of the Lance 60 DM, Ace of Aces und Sagas je 50 DM, After Burner und Golden Axe je 70 DM Dynamite Duke 70 DM, Maik Lange, Dorfstr. 11, 0-2331 Rambin

Verk: Master System 2 mit 4 Spielen für 300 plus Alex Kidd Kostenlos: Sonic, The Cyber Shinobi, Wonderboy 3, Miracle Warriors, Tel.: 07836/7527 ab 20 Uhr

Suche: Spiderman/ Sagaia/ Cloud Master/ The Maze III/ Palour Games/ Pacmanial Fire and Forget, weiterhin Joypad + SG Commander, Converter für MD, Tel.: 09221/86854 ab 18 Uhr

Verkaufe: Master System 1, California Games, Great Baseball, Super Tennis, Monaco Grand Prix, World Games, Poseidon Wars 3-D, Kaufe: Light Phaser mit Shooting Games, Gauntlet, Alien Syndrome, Shanghai, Fantasy Zone III, Tausch auch möglich, Tel.: 0610/6826

Verkaufe: Sonic, After Burner, Thunder Blade, Asterix, Golden Axe, Castle of Illusion, D. Duck, Lucky Dime Caper. Suche MD Module Tel.: 053/503195

Verkaufe: 22 MS Spiele zum 1/2 Preis ab 19 DM. Liste anfordern per Tel. Lieferung nur Schweiz Mo-So bis 20 Uhr Tel.: 072/424337

Tausche: Ace of Aces gegen Dynamite Duke oder Donald Duck, Lucky Dime Caper oder Asterix, Marc Overmyer, Weuert 19 am 2841 Steinfeld, Tel.: 05492/1715

Biete: ProWrestling, Strider, Asterix, Altered Beast, Chasett Q., LP+Spiele, Suche Thunder Blade, Ace of Aces und Sportspiele. H. Nadler, Kathrine Faust 5, 2060 Bad Oldesloe

Verkaufe: MS II, Monaco, Rambo 3+LP, Wonderboy 3, Ghosthouse, Ghostbusters, WorldGames, Einzel, zum halben Preis, Andreas Pertzsch, Dorfstr. 2, 0-7281 Gostemitz

Verkaufe: Sega MS II + 2 Joypads u. 3 Spiele (After Burner, World Cup Italia'90, Summer Games) für 220 DM Tel.: 08171/5512 ab 17 Uhr

Tausche/Verkaufe: Micky Mouse 1 (50 DM) gegen Wonder Boy und California Games (40 DM) gegen Asterix, Alex Kidd II, Donald Duck. Schreibet an Petra Köhler, Warntzer Str. 5, 0404, 0-1090 Berlin

Verkaufe: MS mit eingebautem Alex Kidd + Sonic + Psychic World + Donald + Out Run

nur komplett Preis 250 DM, Tel.: 04221/21886

Verkaufe: Master System 1 + 2 Joypads für 120 DM, verkaufte Spiele für das MS zum halben Preis, Marco Harmy, Kreuzstr. 12, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: 0208/470721

Tausche: folgende Spiele für MS: Spiderman, Wonderboy 2 + 3, Ninja Gaiden, Secret Command, Suche Phantasystar sowie Ys, Populus, Tel.: 0221/618646 abends.

Tausche: Action Fighter gegen Monaco Grand Prix 2, Donald Duck, American Baseball, Asterix, Alexander Rösner, Drosselweg 2, 7430 Metzingen P, Tel.: 07123/4684

Rollenspiele: Ultima IV, Miracle Warriors, Spellcaster, Heroos of the Lance, Ys zu verkaufen, Helma Hamdi, Tel.: 04763/1509

Verkaufe: Sega Master II + 9 Spiele: Asterix, Castle of Illusion, Thunder Blade, Sonic, Teddy Boy, Donald Duck, Fire Forge! U. a. für 400 DM, Denny Clemens, Iseburgerstr. 5, 0-3701 Drübeck

Verk: Master System 2 100 DM, Spiele: R-Type, Pacmania, Thunder Blade (je 50 DM), Light Phaser u. Gamers 3-5 10 DM, zusammen 330 DM, Ulli Linker, H.-Rau-Str. 8, 7500 Cottbus

Verkaufe: Golden Axe, Alex II, III, IV, Ninja, Wonderboy I, II, Gollevius, Spellcaster, Bubble Bobble, Mickey Mouse, Summer G., Shadow of the Beast, Action Fighter, Suche Sport- und Rollenspiele, Steffen Grimm, O-5808 Tabarz, Tel.: 033 6259/2151

Verkaufe: MS Spiel zum 1/2 Preis zu kaufen, Populus, Ys, Ultima IV, Golden Axe, R-Type, Alien Syndrome, After Burner, Zillion II, G-Loc, E-Swat, Sonic, Donald Duck, Mickey Mouse I u.a., Jörg Vollstädt, Dorfstr. 58, 0-9208 Lichtenberg / Sa.

Verk: M. System + Zubehör + LP + 3 eingebaute Sp. + Alex + Wimbledon + D. Duck + Golvel + Transil + Chopliff für 400 DM o. je 50 % v. NP. D. Beck, Oberspreestr. 26, 0-1190 Berlin

Verkaufe: MS mit 15 Spielen NP 1450 DM für 500 DM, ohne MS 400 DM (Asterix, Olympic Gold, D. Duck, R-Type, Moonwalker, Mickey Mouse) Spielte auch einzeln zu verkaufen, Tel.: 0251/279072

Verkaufe: Master System incl. 5 Spiele, Preis 380 DM Tel.: 07522/1213

Tausche: Ninja, Shinobi, After Burner, Enduro Racer, D. Tracy, W/Cup I,90, Gold Axe, S. Monaco GP, Wonderboy 1, Out Run, Tel.: 05631/60181

Verkaufe: Sega Master I komplett mit 3-D Brille und 10 Spielen, (kaum benutzt) gegen Gebot! A. Plette, Weidestr. 7, 3000 Hannover 91, Tel.: 0511/211279.

Verkaufe: Sega Master 1 + 20 Spiele (nur Topspiele) für 1100,—DM (NP 2300,—DM)! Verkaufte Spiele auch einzeln! Liste anfordern! G. Peter, Hellersdorfer Str. 225, 0-1150 Berlin.

Tausche: Aztec Adventure/ gegen „Great Baseball“, „My Hero“ oder „Action Fighter“, Michael Los, Schopperstr. 4, 8430 Neumarkt, Tel.: 09181/42481.

Verkaufe: fast neuwertiges Spiel „Spion vs. Spion“ 50,—DM oder tausche gegen Time Soldiers bzw. Ghost House wenn gut erhalten, zahle Ausgleich, Martin Honiecke, Martzner Ring 20, 0-1140 Berlin, Tel.: 5420408.

Verkaufe: Master System I mit Sonic, Wonderboy III, Spider-Man, Zillion II, Pro Wrestling, Alien Storm für 300-310 DM. Oder Tausch gegen MD mit Sonic, Stefan Hedtke, Springenstr. 30, 7923 Königswinter, Tel.: 07328/6960.

Verkaufe: Moonwalker (MS) gegen Aerial Assault, Alex Kidd (Miracle World) Ghost House, Ghoulis and Ghosts, Dirk Graupner, Ringstr. 30, 6951 Fahrtenbach.

Verkaufe: Rocky, Alt.Burner, A.Kidd 3, Amer.Footb., Altered Beast, World Soccer,

Fachmännische Beratung! Kein Problem! Prompte Lieferung! Auch kein Problem!

Tel. 07141/870814

DIGITAL DREAMS

Whip Rush	49,-
Block Out US	59,-
Super Shinobi	79,-
QuackShot	79,-
Musha Aleste	99,-
Dragon Fury dt	109,-
Alien 3 US	119,-
NHLPA Ice Hockey	119,-

MEGA DRIVE

Aktuelle Neuerscheinungen erfahren Sie telefonisch!

Digital Dream* s. Kiesel* lortzingstr. 13*140 ludwigburg

World
of
Illusion

Zwei wie Pech & Schwefel

Na zauberhaft! Kaum sind Mickey und Donald einmal gemeinsam unterwegs, da ist es schon passiert: Der böse Magier fängt sie in seiner mysteriösen Schatulle, aus der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Mickey und Super-Pechvogel Donald müssen geheime Zauberkräfte entdecken und im 2 Spieler-Modus gemeinsam den mächtigen Obermottz besiegen. Nur so erreicht Ihr den rettenden Ausgang aus einer Welt voller Gefahren. Auf zum nächsten Fachhandel und her mit dem Hocus Pocus für 1-2 Spieler.



© Walt Disney



NEU!



SEGA
Mega Drive



SEGA

Der Bessere gewinnt.

SEGA Infoservice:

Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.

Tel: 040/227 09 61

BÖRSE GAMERS

Time Soldiers, Doubl. Dragon, Sp. Harrier, Amer. Baseball, Super Monaco GP, Aztec Adventure. Tel.: (07031) 673364.

Verkaufe: RType (80,-), Forgotten World (50,-), Submarine Attack (60,-), Zennon 1 (50,-), E-Swat (40,-), Aztec Adventure (10,-), Globale Devens (10,-). Wer Interesse hat, schreibt an: Daniel Choulat, Oststr. 98, O-5800 Gotha.

Verkaufe: Double Dragon (50 DM), Danan the Jungle Fighter (50 DM) u. Light Phaser (55 DM), sehr guter Zustand. René Graichen, Mauersberger Str. 9, O-2112 Burgstädt.

Verkaufe MS mit 17 Spielen, z.B. (Asterix, Mickey M. u.a.) für 530 DM, auch GG mit 4 Spielen für 390 DM. Tausche auch gegen MD, Rico Becker, Zamenhofstr. 7, O-8045 Dresden. Tel.: 22389808.

Verkaufe Master System II mit Alex Kidd in Miracle World (110 DM) und vier Spiele: „Golden Axe“ (80 DM), „Cyber Shinob“ (80 DM), „California Games“ (75 DM), „Zillion II“ (70 DM). Interessenten schreiben an Marcel Mesam, Untere Gärten 10, 7452 Hgl.-Hort. Tel.: 07474/ 2570

Verk. Ace of Aces, Submarine Attack, Tel.: 07325 / 4988.

Verkaufe Master II 75, -, Indy J. 50, - Donald 50, - Secret C. 25, - Enduro R. 20, - oder alles zusammen 200, - Versand per Nachnahme. Schreibt an: Christian Oehler, Hausweg 22, O-7400 Altenburg.

Tausche Asterix, Rastan, Alex 4, Ghostbusters gegen Casino Games, Spiderman, R-

Type, Alien Syndrome, Martin Götter, Am Kirchberg 6 a., 8909 Taferntrofen. Tel.: 08282/2288.

Verkaufe 13 Master Module und G-Loc, Factory Panic für GG. Preise nach Vereinbarung. Tel.: 07031/ 673364 (Andi).

Verkaufe-Tausche MS-Spiele (Indiana Jones, Bomber Raid, Power Strike, Super Monaco GP, Enduro Racer, Teddy Boy, My Hero usw.). Suche Monopoly, Andreas Heidenrich, H.-Winkler-Str. 5 1/2, 8720 Schweinfurt. Tel.: 0972-427999 oder 804265.

Verkaufe: Psychic World (DM 70); Populous (DM 80), beide neuwertig. Auch Tausch möglich. Frank Zabel, A.-Kolping-Str. 1, 4792 Bad-Lippspringe. Tel.: 05252/ 4305.

Tausche oder verkaufe: Summer Games und Lord of the Sword. Suche: Shanghai Goltfamina, Wonder Boy I oder Chase H.Q. Guido Knieling, Frankfurter Str. 845, 5000 Köln 91. Tel.: 0221/ 897418.

Verkaufe R.C. Grand-Prix (50 DM) Paperboy (50 DM) Super tennis (25 DM). Alle neuwertig, orig. verpackt und mit Anleitung. Suche Monopoly, Alex Kidd III. Außerdem suche ich Leuchtern ab 19 Jahren zwecks Briefkontakt. Sandra Pauli, Obergarschen 16, 5630 Remscheid 11.

Verkaufe Master System mit 5 Spielen. Nämlich: Alex Kidd I, Alex Kidd IV, Rastan, Gauntlet und Sonic. Alles zusammen 350 DM. Tel.: 05121/ 27215.

Tausche oder verkaufe: GhostHouse, Bomber Raid, Action fighter, World Soccer, Zillion II, Secret Command, Fantasy Zone, Space Harrier, Wonderboy III, Asterix gegen: Golden Axe Warrior, Golden Axe, My Hero, Rastan, Psycho Fox, Donald Duck, Ilayan Ahmed, Celsius Str. 102, 5300 Bonn 1. Tel.: 0228/254465.

Verkaufe oder tausche Populous-Spiel VB

60 DM. Norbert Schoog, Weserstr. 4, 4040 Neuss 21. Tel.: 02137/ 2227.

Tausche: Thunder Blade gegen ? oder Gollivellus! Marco Klitzsche, Dresdner Str. 6, O-8103 Ottendorf-Okrilla.

Verkaufe: Master System „Hang On“ eingebaut + 12 Spiele (z.B. Mickey Mouse, Teddy Boy, Bubble Bobble, Monopoly usw.) komplett für 500,- DM. Lutz Klitzsche, Stephensonstr. 19, O-8045 Dresden.

Verkaufe: The Ninja (25 DM), After Burner (40 DM), Enduro Racer (30 DM), California Games (40 DM). Tausche: World Cup 90, Ronny Miller, Stockäckering 21, 80111 Heimgarten. Tel.: (089) 9044207.

Tausche: MS Spiele Wonderboy II, Pro Wrestling und Secret Command gegen Asterix, Donald Duck oder andere gute Spiele, Donald Duck muß sein! Steve Breiting, Weingarten 10 a, O-3601 Eilenstedt. Tel.: Dinglestedt/2030.

Verkaufe für 50% v. NP Gollivellus/ Capt Silver/ Aliens/ Alt. Beast/ Rastan/ Miracle W./ Phantasy S./ Moonwalker/ Teddy B./ Ghost H./ Ghostbuster/ G.Golf. Tel.: 08337/ 528.

Verk. Super Tennis + Ghost House für je 20 DM, F 16 Fighter -25 DM, Fire and Forget II -45 DM, Indiana Jones -50 DM, Control Stick -20 DM, Andreas Marschka, Radeberger Str. 52, O-8103 Ottendorf-Okrilla.

Verkaufe: MS 1 + 15 Module, Phantasy Star, Ultima IV, Castle of Illusion, Wonderboy III und mehr. Verkäufe nur komplett. Harald Quitsch, Tel.: 0211/ 7670229.

Verkaufe Spiele: Shinobi, Ace of Aces, Shadow Dancer, Chopfiter, Power Strike, Dead Angel, Zillion, Jedes 30 DM oder alle zusammen für 180 DM. Gunnar Lepa, Alte Brücke 07, O-3400 Zerbst.

Tausche: „Wonder Boy“, „Ghost House“, „Double Dragon“ und „After Burner“ gegen „Aerial Assault“ und „R-Type“. Armand Przi-billa, Burgweg 4, O-4324 Frose.

Tausche: Spider-Man, Altered Beast, Super tennis gegen Asterix, Donald, Parlor Games, Air Rescue oder Mickey Mouse, Pro Wrestling, Wonderboy III, Summer Games, Chopfiter, Robert Bop, Holzkampstr. 62, 5810 Witten-Annen. Tel.: 02302/68169.

Verkaufe einzeln o. komplett (350 DM), MS I (150 DM), Sonic (80 DM), Wonderboy III (60 DM), Golden Axe (40 DM), Super Tennis (15 DM), Alien Syndrome (15 DM), Sonic, Golden Axe u. Wonderboy erst 1-3mal gespielt. Christian Rustenbach, Flurstr. 13, O-6501 Schafpfeckeln.

Verkaufe div. MS Module. Tel.: 05102/3180, Ab 15.00 Uhr - 20.00 Uhr.

Verkaufe Master System, sowie Spiele: Alex Kidd III-IV, Wonderboy II-III, Shadow of the Beast, Ghostbusters, Miracle Warriors, Indiana Jones, Ghost Game, Siegmund Gottsche, Jan-Skala-Str. 8, O-8290 Kamenz.

Verkaufe MS I mit 4 Pads + 4 Spiele (Chopfiter, Wonderboy und After Burner), Super tennis, World-Soccer). Eingebaut: „Hang On“ und „Labyrinth“. VB 250 DM, Michael Böhnke, Katerweg 5, 4923 Extertal 5, Tel.: 05751/ 43848.

Tausche: Shinobi, Wonderboy, Rastan, Double Dragon u. Gollivellus. Suche z.B. Y's u. Donald Duck. Verkäufe: Mastersystem II mit 2 Spielen für 100 DM. Jan Künzel, Antwerpenerstr. 4, 7000 Stuttgart 50. Tel.: 0711/ 5282090.

Tausche/Verkaufe: Altered Beast, World Soccer, Italia 90, Dick Tracy u. Space Harrier. Gegen: Penguin Land, Parlor Games, Gollivellus, Speedball, Wonderb. 3, Niels Fleischer, Hoykenkamper Weg 23 B, 2870

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.

9301

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

zenstr. 39, O-1296 Biesenthal, Tel.: 02 / 2450.

Verkaufe Master System + 2 Spiele: Asterix und Indiana Jones. Ismael Zeller, Pfaffenweg 12, 7118 Künzelsau-Kemmeten. Tel.: 07940/55599.

Verkaufe MS II mit Spiel Sonic* und ein Joystick, VB 250,- DM. Tel.: 07247/21361. Nach 17.00 Uhr.

Verkaufe Mastersystem I kompl. + 13 Spiele: VB 400 DM. Robert Fritsch, Tel.: 089/8712194.

Biete: Sonic, Ghostbusters, World Grand Prix, Submarine Attack, Suche; Indi Jones, Populous, Chase H.O., Champions of Europe, Phantasy Star, California Games, Dirk Rabe, Zingster Str. 33, O-1093 Berlin. Tel.: 030/9221418.

Verkaufe Aztec-Adventure (1x gebraucht) und Hang On nur zusammen für 50 DM. Suche Wonderboy II+III für je 30 DM und 1 MS-Joypad für 10 DM. Versand per Nachnahme. Ronny Gsch, Fleinerstr. 71, 7000 Stuttgart 40. Tel.: 0711/843781.

HARDWARE + ZUBEHÖR

Verkaufe Mega Drive incl. Altered Beast, F22, Feary Tale, 6 Mon. Garantie + RGB-Kabel, DM 400,—, Kurt Burghardt, Am Born 34, 4760 Werl. Tel.: 02922/85432 ab 17:00 Uhr.

Verkaufe Mega Drive + 6 Spiele (Sonic, Golden Axe) 100%ig ok. VB DM 500,—, Tel.: ab 19:00 Uhr 04943/3458 Daniel Vollmer.

Verkaufe M.S. Konsole mit Sonic für 100,— DM. Weiter 10 Spiele u.a. Shinobi, Golden Axe u.v.a. für je 40,— DM. Weitere Infos unter Tel. 08862/8707 Rolf Zentgraf.

Mega-Drive mit 9 Games (PGA Golf, EA Hockey, Thunderforce 3, Shinobi, Golden Axe) für VB 650 DM. Tel.: 06132/58663.

Verkaufe Sega Master mit 8 Games, 3 Pads, 50 TV, Rapidfirer und Netzstecker für 350DM. Tel.: 07243/3439

Verkaufe SMS2 Ink. Alex Kid1 für 100 DM und Wonderboy3 für 60 DM tausche auch gegen Sennas Monaco GP, ab 20 Uhr anrufen. Tel.: 02361/47952

Verkaufe Sega Master System + LP + Spiele. Sonic, Phantasy Star, Wonderboy u.a., Preis VS ab 18,00 Uhr, Jörg Wartenberg, Uranusstr. 05, O-1185 Berlin, Telefon: Berlin 6733944.

Mega Drive CD-Rom und Sol Fease VB 600 DM, Afterburner2 für 40 DM, Out Run 40 DM, Quakshot 60 DM, Tel.: 06622/2988 ab 18 Uhr, Andreas

Verkaufe SMS mit 13(!) Modulen und verschiedenem Zubehör. NP: 1300 DM. VP: VB. Rüdiger Krieg, Neuserstr. 15, 3380 Goslar. Tel.: 05321/29611.

Ich suche einen Power Stick und ein Pad für das Mega Drive. Natürlich 100% ok. Steffen Reichelt, Scholl-Str. 42, O-7543 Lübbenu.

Verkaufe: Sega Master System 2 + „Alex Kidd“ und „Sonic“ für DM 160,—, Simon Groth, Am Wald 24, 2330 Gossefeld, Tel.: 04351/44897.

Verkaufe: SMS 2+2 Pads und 6 Games (W.B.2, Tennis, Ace usw.) für 340 DM NP 650 DM. Tel.: 030/5427915 Verschiedene per NN

Tausche Master System Converter für Mega Drive gegen Sonic oder Golden (Spiele auf japanisch) Axe I oder II, Alexander Favoccia,

Franz-Knauff-Str. 30, 6900 Heidelberg, Tel.: 06221/181509

Verkaufe Master System plus, noch keine 4 Monate alt gegen Gebot. Donald Eatmon, Seinsheimstr. 8, 8707 Veitshöchheim

Verkaufe Sega Master System II: Guter Zustand (1 J.) + 10 Spiele, NW 1100 DM für 800 DM VHB. Ruthenberg, Brandenburg Str. 12, O-7980 Finsterwalde, Tel.: 8541

Verk. Sega Mega Drive + 2 Pw Sticks, + 6 Top Spiele, VB 780 DM. Frank Wehnert, Würzburger Str. 57, a. 8707 Veitshöchheim, Tel.: 0931/97586

Verkaufe Master System + 2 Control-Pads + Light Phaser u. 8 Spiele (Shinobi, Ghostbusters, Gain Ground, Golden Axe Warrior u. Speedball) für VB 400 DM (NP 740), Tel.: 06141/37393

Verkaufe Game Gear inkl. 1 Spiel und Netzteil: 200 DM (NP 300), Power Pack 60 DM, Lupe 25 DM, MS-Gear Converter 70 DM jedes weitere Spiel 50 DM (z.B. Sonic), Tel.: O-Berlin 5556106

Verkaufe MS II + 4 Spiele für 270 DM oder Tausch gegen MD + mind. 1 Spiel, Stephan Fischer, Am Sonnenberg 14, O-2405 Neukloster

Verkaufe Game Gear, Converter, Castle of Ill., Psychic World 350, Tel.: 02454/6145

Verkaufe Master System mit 8 Top Spielen (J.M.Football, California Games usw.) und Buch für 450 DM, NP 900 DM. Tel.: 088809/284 (Hans-Georg)

Verkaufe GG+Tasche, TV-Tuner, Netzteil, Caradaper und Spiele : Sonic, MM, G-Loc, Columns mit orig. Verpackungen und Anleitungen. VHB 620 DM. Tel.: 07161/76009

Verk. Game Boy mit 6 Spielen: Super Mario Land, Kwirk, Robotcop, F1 Race, Tennis, Tetris und Game Boy Tasche VB 350 DM, Mario Menzinger, Nonnenwaldstr. 6, 8122 Penzberg

Verkaufe Sega Mega Drive, originalverpackt, mit Joy-pad und dem Spiel Sonic 250 DM, Jan oelze, Kolonnenfeldstr. 51, 3050 Wunstorf 1, Tel.: 05031/8204.

Mega Drive-Umbausatz 50/60 Hz umschaltbar, engl./ Jap. Texte umschaltbar. Tel.: 02131/660235 + 02131/82984 ab 19:00 Uhr.

Ich verkaufe mein Mega Drive mit Shadow Dancer, Super Fantasy Zone und Quakshot für 399 DM, Joscha Beckmann, Am Eilerbrooks Hof 39, 4800 Bielefeld 13, Tel.: 0521/140292.

Verkaufe Sega Master System mit 8 Spielen für 400,- DM, Petra Kempf bei Matbon, Lindacherstr. 5, 8615 Melkendorf, Tel.: 09505/7960.

Verkaufe Sega Master + Control Stick, Alex Kidd I, Shinobi, Donald Duck, Tips + Tricks Buch, Sonic, Mickey Mouse, (-400), Tel.: 08122/6855.

Verkaufe Mega Drive, dt., mit Joypad, Arac Power Stick, 9 Top Module, u.a. EA Hockey, Quack Shot, Aleste, ..., für 580 DM. Tel.: 09194/5704.

Verkaufe Master syst. II, 6 Monate alt, 7 Spiele (Sonic, M. Mouse, Wonderboy III, Phant. Star, Psycho Fox, Spellcaster, Submarine Attack + Tips u. Tricks Handbuch) VB 550,- DM, André Haulz, Hochschulstr. 46/4-12, O-8027 Dresden.

Verkaufe Master System II mit Alex Kidd I und mit einem nagelneuen Control-Pad für 119 DM, M. MS Module: Asterix -60 DM, Micky Mouse I -60 DM, Psycho Fox -50 DM, Nico Krzywinski, Dorfstr. 12 A, O-7261 Glosse.

VERSCHIEDENES

Verkaufe NES + 1 Superpad +2 Pads und ein Spiel nach Wahl, 150 Fr.=160 DM, Auch Spiele zu verkaufen, Das NES und die Spiel-

le sind 3 Monate alt, Beat Zimmerli, Lenhardstr. 31, 5102 Ruppertswil.

Verkaufe: Master 2 Sonic Set +6 Spielen (Galaxy Force, Xenon 2, R-Type, Super Kick off, Thunder Blade, Donald Duck) Käufer möglichst aus Raum Halle (550-700 DM) 2 Monate gebraucht, Marcus Heilek, Kirchberg 6b, O-4251 Annarode, Tel.: Helbra-7712, anrufre von 16-17 Uhr von Mo.-Fr.

Double Trouble - Sega (Master-System & Mega Drive) und Nintendo (NES & Super NES) Club bietet Clubzeitung, Tips etc. Double Trouble- einer der größten und ältesten Videospieleclubs in Europa. Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, W-1000 Berlin 47. Tel.: 030/6849816 od. 6188391

Aktuelle Filmplakate, Szenenfotos, Aufkleber etc. günstig abzugeben. Liste gegen 1,- DM RP bei: Andres, gartenstr. 37-5484 Bad Breisig

Suche Mega Drive + Spiele, Sega Master + Spiele, Super Famicom + Spiele, NES + Spiele, Game Boy + Spiele auch ganze Modulsammlungen. Tel.: 04521/71497 ab 17 Uhr (Andreas)

Verkaufe 10 Monate alte MS mit 7 Spielen Donald Duck, Aztec Adventure, Transbot, Summer Games, Strider, Super Tennis, Action Fighter für 390 DM (NP 652), Ralf Biebel, Marienstr. 31, O-4500 Dessau

Kaufe alle Mega-Drive und Master-System-Module zu ca. 60 % vom Neupreis! Angebote an: K.-P. Tränkle, Döbelner Str. 88, O-8023 Dresden

Verkaufe Master System mit 4 Spielen und Light Phaser für 290 DM und einen auch Gear mit drei Spielen (für 300 DM), Winfried Funk, Eckstr. 8, 8904 Rederhausen.

Verkaufe Sega Master Module + 12 Spiele + Laser Light Pistole + Infrarot Joystick für 800 DM oder tausche gegen Mega Drive + 3 Spiele. Heiko Schröder, Berliner Str. 39, O-1601 Friedersdorf

Verkaufe Mastersystem mit 10 Spielen und Light Phaser + 1 Spiel. Alles in gutem Zustand, Preis NV, Martin Zebner, Tel.: CCH-064414619

Kaufe Joelim & Earl MD dt. (zahle 70 DM) oder MD Klax (zahle 60 DM); Tausche gegen MD-Spiele; Verkaufe GG Wonderboy/50 DM; Moonwalker/70 DM; Sebastian Schrepper, Laengenbergstr. 13, W-7582 Buehlertal, 07223/72633 (18-19:00 Uhr)

GG + Columns + NT 2000M GG-MS Adapter 50 DM, MS Spiee Batterie 1 für 150 DM, Ghost House 30 DM, Alex II 55 DM, DM zusammen 350 DM. Bitte Telefon Nr. angeben oder alles per Nachnahme. Steffen Juwien, Würzener Str. 48, a. O-7254 Mächern.

Verkaufe Master System II mit 2 Spielen, 2 Joypads, 2 Monate alt 110 DM, Felix Scholz, Auenstr. 13, O-7010 Leipzig Tel.: 0341/290829

Verkaufe: MS-Spiele (Super Kick off, Super Monaco GP, Summer Games, WC Italia 90, Super Tennis), MD-Spiele (ML Hockey, Altered Beast) Martin Schmid, Hauptstr. 7, 7480 Sigmaringen

Verkaufe: M.S. II ein Control Pad + Spiele : Super Monaco GP I und II, Shinobi, Donald Duck, World Soccer + Light Phaser und dazugehörige Spiele : Marksmanshooting, Trap, Safari Hunt, Preis 400 DM, alles 9 Monate alt. O. Schütze, Liegauerstr. 3, 8404 Schonbrunn

Suche dringend Games II 2 und 3, nur vollständige Ausgaben, Angebote an: Annette Nowitzki, Hildesheimer Str. 37, 3208 Arbergen

Tausche: MS II mit Control Pads u. Stick, Asterix, Spiderman, Golden Axe Warrior u. 4 weiteren Spielen gegen: Mega Drive mit 2-3 Spielen u. Sonic oder verkaufe für 400 DM (NP 660), Marco Klotzsche, Dresdener Str. 6, 8103 Ottendorf-Okkila

Verkaufe Master System II + 11 Spiele, Sonic, Asterix, Super Monaco usw für 500

DM oder tausche gegen Mega Drive + 3 Spiele, Tel.: 02302/63830 von 15-19 Uhr

Tausche MS II + 4 Spiele + 1 einbeig. Spiel + 2 Joypads und Game Gear + Master Converter + 2 Sp. NP zus. 944 DM gegen Mega Drive + Spiele in ca. gleichen NP. Tel.: 0721/700278

Verk. Master System + 5 Spiele zB Wonder Boy 2, Shooting, Galaxy Hang On, Super Tennis, Light Phaser, Super Controller usw. Preis VB auch einzeln, Marco Meyer Tel.: 05376/271

Suche Kontakt zu MD und GG Spielern, im Raum VS, zwecks Tausch von Spielen und Informationen, Jutta Daniels, Pfaffenhofenstr. 12, 7710 Donaueschingen.

Verkaufe Game Gear incl. Shinobi, Drag, Cryst., Halley Wars, Super MG für 299 DM, Bitte ab 18.00 Uhr anrufen. (MG): Tausche/verf. 6885 Sub gegen Bätman, Terminator I od. II 50 DM, Stefan Biber, Poststr. 37, 6960 Kempten, Tel.: 0831/22848.

Verkaufe: Game Boy mit 5 Spielen, Netzstecker, für 350,— DM, Alter 3 Monate, guter Zustand !! Ohne Garantie !! Marc Volini, Bornstr. 24, 5000 Köln 30, Tel.: 0211/502134 ab 16.00 Uhr.

Verkaufe alle Mega Drive (14 Spiele) u. Master-s. (19 Spiele), serh freiw. DM 25-70, Titel auf Anfrage, erw. Preisw. DM 0941/85290/Anruferantworter.

Verleih von Modulen/Tips & Tricks/An- und Verkauf/ Tausch-Pool/ Verkauf von GAMERS, Thomas Schaaq, Neustrelitzer Str. 3, O-2520 Rodostow.

Tausche MD-Module: Sonic, Alien Storm, Arrow/F., Gynoug (JP.) gegen: Thf. III, Sagaia, Aero B. 4 MS Module gegen 2 MD, Action Replay gegen Sh. in the dark. (Df.), Thomas Kant, Steinbreite 10, 3400 Göttingen. Tel.: 0551/793828.

Verkaufe Master System für 110 DM. Battle outrun 50 DM, Dick Tracy 50 DM, Wonder Boy I 40 DM, Lord of the Sword 50 DM, Dynamite Duck 40 DM, Julian Krath, Tel.: 09141/70330.

Spiele-Verleih Sega + Nintendo incl. Konsolen. Infos bei Ingrid Schäfer Tel.: 040/5511495.

Verk. Sega MD (jp.) + 3 Spiele (dt) und 3 Spiele (jp.) zusammen: 500,-! Und verk. Nintendo NES m. 2 Spielen zusammen: 250,-! Timo Skoda, Hauptstr. 27, 6324 Feldatal. Tel.: 06637/695.

Verkaufe Master System 10110 Spielen für 350 DM incl. 2 Pads u. Joystick, Tausche MD F22 Interceptor gegen Kid Chameleon, Peter Börtlein, Matth.-Grünewald-Rd, 26.8720 Schweinfurt. Tel.: 09721/44846.

Tausche Master System mit 12 Superspielen wie Donald, Mickey Mouse, Sonic usw. gegen Mega Drive mit 3 Spielen, Marcus Berback, Alte Salzstr. 131, O-7060 Leipzig, Tel.: 4117107.

Suche GAMERS Nr. 1+2, Zahle gut. Markus Tunkl, Tel.: 06251/54385.

An alle Sega Freaks. Kaufe alle drei Systeme, Hardware + Zubehör, einfach alles, zu 40% v. Neupreis. Hans Grunssner, Westertor Nr. 20, 3408 Duderstadt. Tel.: 3325, Fax: 72310

Verkaufe Master System-Spiele, Super Monaco GP, Slap Shot, R-Type, Wonderboy III, W Cup Italia 90 für je 40 DM, Super Tennis 20 DM und für GG M. Mouse, G-Loc, Wonderboy I für je 35 DM, D. Kopsch, Clara-Zetkin-Str. 3, O-7251 Lüpitz.

Verkaufe Amiga Originale mit Verpackung und Anleitung. Tel.: 06542/22160.

Verkaufe Game Boy mit Spielen oder Spiele einzeln 7 Stück, Preis VB, Frank Humpertz, Burgberg 17, 5536 Stadtkyll, Tel.: 06597/2530.

Suche Spiele für Sega Master System und Sega Mega Drive. Eventuell auch Tausch. Tel.: 0431-641670.

Beach Games

Am Brenner 3
6972 Tauberbischofsheim
Telefon 09341/3121

Achtung: Wir liefern jede Bestellung,
die bis am 18. Dezember bei uns ein-
trifft, rechtzeitig zum 24. 12. 92 aus.

Spiele Mega Drive:

Pitfighter	(DT)	99 DM
Super WWF	(US)	99 DM
Super WWF	(DT)	109 DM
Terminator	(DT)	99 DM
Aquatic Games	(DT)	99 DM
Aquatic Games	(US)	79 DM
Green Dog	(DT)	99 DM
NHLPA Hockey	(US)	99 DM
NHLPA Hockey	(DT)	109 DM
Cadash	(US)	69 DM
Phantasy Star III	(DT)	79 DM
Simpson vs Mutans	(US)	59 DM
Atomic Runner	(US)	89 DM
Quackshot	(DT)	99 DM
Dungeons + Dragons	(DT)	129 DM
Dungeons + Dragons	(US)	135 DM
Holyfield Boxing	(US)	99 DM
Lemmings	(US)	99 DM
Terminator 2 Judgement	a.A.	
Road Rush II	a.A.	
Hit the Ice	a.A.	
Ariel little Mermaid	a.A.	
Indiana Jones	(US)	99 DM

Mega Drive Magnum Set
4 Spiele + 2 Pads

Sonic II (DT) 99 DM

Game Gear + Sonic + Netzteil
für 319 DM

TV-Tuner 189 DM

Sega Master System II
2 Spiele + 2 Pads 189 DM

Predator II	(US)	99 DM
Desert Strike	(US)	99 DM
Phantasy Star II	(DT)	79 DM
Super Smash TV	(US)	99 DM
Super Monaco II	(DT)	99 DM
Dragons Fury	(DT)	99 DM
Might + Magic III	(US)	119 DM
Lemmings	(DT)	a.A.
Batmans Return	a.A.	
Flinstones	a.A.	
Captain America	a.A.	
X Men	a.A.	
Double Dragon	a.A.	

Arielle	(DT)	95 DM
Batman Returns	(DT)	95 DM
Ecco - The Dolphin	(DT)	99 DM
Grand Siam Tennis	(DT)	89 DM
Home Alone	(DT)	89 DM
Lemmings	(DT)	99 DM
Mickey & Donald	(DT)	95 DM
Streets of Rage II	(DT)	95 DM
Talespin	(DT)	95 DM

*Diese Mega Drive-Spiele demnächst
bei uns erhältlich!*

Spiele Game Gear:

Sonic	(DT)	69 DM
Shinobi	(DT)	69 DM
Mickey Mouse	(DT)	69 DM
Chuck Rock	(DT)	75 DM
Spiderman	(DT)	69 DM
Streets of Rage	a.A.	
Indiana Jones	(US)	69 DM
Batman II	(US)	69 DM
Crystal Warriors	(DT)	69 DM
Donald Duck	(DT)	69 DM
Super Monaco II	(DT)	69 DM
Taz Mania	(DT)	75 DM
Sonic II	(DT)	a.A.
Robin Hood	a.A.	
Alien III	(US)	69 DM

Masters Systems:

Tom & Jerry	85 DM
Terminator	85 DM
Chuck Rock	85 DM
Aliens III	89 DM
Donald Duck	89 DM
Champions of Europe	89 DM
Wimbledon Tennis	89 DM
Super Monaco II	85 DM

* Fordern Sie unser kostenloses Magazin (1 DM und adressierten Rückumschlag) an.
* Versand per Nachnahme DM 8,-, bei Vork. (nur Eurochecks) DM 4,-; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten.

NEU! CASH VERSAND NEU!

SCHWEIZ • SCHWEIZ • SCHWEIZ • SCHWEIZ

MEGA DRIVE

Terminator	105,-
Super Monaco GP 2	105,-
Olympic Gold	105,-
Desert Strike	95,-
NHLPA Hockey 93	105,-
Power Monger	95,-
Wrestlemania	105,-
Test Drive 2	95,-
Lotus Turbo	105,-
Tennis Grand Slam	105,-
California Games	85,-
Sonic 2	105,-

SUPER NES

Grundgerät	315,-
F-Zero	105,-
Legend Of Zelda	105,-
Pit Fighter	115,-
Sim City	105,-
Super Soccer	95,-
Double Dragon	115,-
Lemmings	125,-
Populous	125,-
Prince of Persia	125,-
Amazing Tennis	125,-
Street Fighter 2	135,-
Super Mariocart	135,-

NEO GEO

Grundgerät	669,-
Blues Journey	199,-
Last Resort	309,-
Robo Army	269,-
Fatal Fury	299,-
Eight Man	269,-
Baseballstar 2	299,-
NAM 1975	159,-
World Heroes	395,-
King of Monster 2	325,-
Super Spy	159,-
Ghost Pilot	175,-
Ninja Comand	325,-

SEGA MEGA DRIVE MAGNUM-SET INKL. 2 JOYPADS + 4 SPIELE 359,-

GameBoy / Game Gear /
Spiele für Amiga IBM

Fragen Sie nach unseren Spezialpreisen. **CASH VERSAND**
BACHEGGLIWEG 13 C CH-8405 WINTERTHUR
TEL. (0041 von Deutschland) 0 77 71 43 32 FAX 0 1 865 65 50

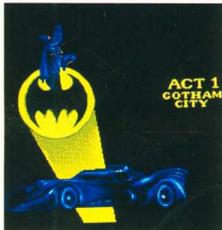
Alle Super Nintendo Spiele / Konsolen als Europa-
Versionen mit Original Deutscher Anleitung!!!

Täglich von 6.00 - 21.00 Uhr !!!

SCHWEIZ • SCHWEIZ • SCHWEIZ • SCHWEIZ

VOR SCHAU

Nächstes Mal im Testteil:



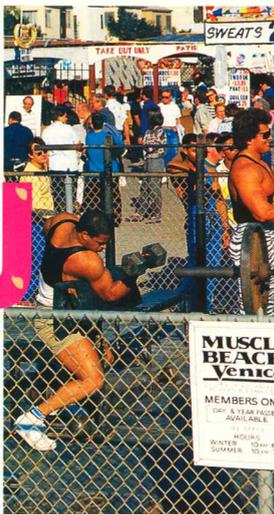
Fleder-
maus-
Action

Batman Returns!

Der Fledermaus-Mann ist wieder da! Gamers testet die Umsetzungen des Kino-Hits für Game Gear und Mega Drive. Werden Pinguin und Cat-Woman diesen Test überleben? Wird Gotham City ein weiteres Mal gerettet? Die nächste Ausgabe beantwortet alle Fragen...

Joysticks

Lange hat er gedauert, unser all-umfassender Test von Joystick und Joypads. Nachdem wir in harter Arbeit so manches Testmuster verschlissen haben, können wir endlich das definitive Handwerkszeug eines jeden Videospieblers im Detail vorstellen. Lest in der nächsten GAMERS, wie Ihr mit dem richtigen Knüppel Eure High-Scores steigern könnt.



California Dreamin'

Sonne, Strand, Surfen, Skateboards – und die süßesten Mädels weit und breit. Weil die California Games auf dem Master System in die zweite Runde gehen, zeigt unser Kalifornien-Special, wie die Boys aus USA sich fit halten. Packt schon mal Eure coolste Sonnenbrille ein.



- „World Tour Golf“ für Master System: Von Bunkern und Puttern
- „Revenge of Shinobi“ für Mega Drive: Von Ninjas und Nun-Chakus
- „Sidepocket“ für Mega Drive: Von Mädchen und Billardtischen



und viele andere mehr, darunter das Neueste aus den Sega-Labors sowie die besten Importe aus Japan und den USA

NEUJAHR

Wer kennt die Trends bei Sega für 1993? GAMERS natürlich, wer sonst. Ein großes Special durchleuchtet die geheimen Pläne für alle Konsolen. Neues Zubehör, neue Module, neue Preise – wir sagen Euch, was Sache ist und warum Sega Euer Lieblings-Videospiel bleibt.

MOGEL MIT

Im Tips und Tricks-Teil gibt es News zum Thema Mogel-Module, erste Tips zu Sonic 2, wieder eine Komplett-Lösung und vieles mehr...

IMPRESSUM

Herausgeber

Rüdiger Limbach

Chefredaktion

Heinrich Lenhardt, Boris Schneider, Julian Eggebrecht
v.i.S.d.P. für alle Tests und
Tips & Tricks

Koordination

Sven Jakobsen v.i.S.d.P.
für alle Features

Graphik

Peter Kemmler, Marion Limbach,

Kim Schimansky

Illustration

Klaus Pötter

Bildredaktion

Sven Jakobsen

Marketing

Thomas Franzen

Anzeigen

Ann-Katrin Schoel
Tel: 040 / 44 16 58-59
Fax: 040 / 45 42 90
Anzeigenpreisliste Nr. 1
vom 1. 1. 1992

Vertrieb

IPV Wendenstraße 27-29
2000 Hamburg 1

Abonnement

Gamers -
Leserservice
Postfach 10 32 45
2000 Hamburg 1

Lithografie

Repro & Litho Werkstatt GmbH
Oelkersallee 29a
2000 Hamburg 50,

City-Repro, Iglhaut GmbH
Münzstraße 11, 2000 Hamburg 1

Druck

Kröger Druck, 2000 Wedel

Verlag

MVL GmbH, Pöseldorfer Weg 13
2000 Hamburg 13

© 1992/1993 für alle Beiträge
bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

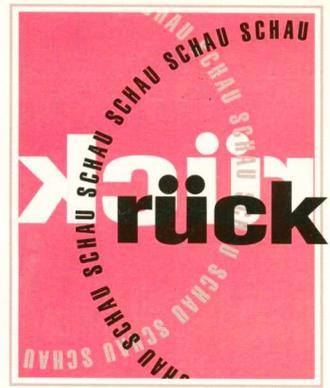
Nachdruck nur mit vorheriger,
schriftlicher Genehmigung.
Keine Haftung für unverlangte
Fotos, Manuskripte etc.
Gerichtsstand ist Hamburg

Teilen dieser Ausgabe liegen
Beilagen von LBS Münster
(Nordrhein-Westfalen), Electronic
Tivoli (Schweiz) und Infoline
(Schweiz) bei. Die Gesamtauflage
enthält ferner Beikleber auf
Anzeige: Philips, Hamburg, Phil-
Shave Tracer und Beihetter:
Electronic Arts Limited, Berkshire,
England.

GAMERS erscheint zwei-
monatlich zum Einzelpreis
von DM 6,-

Das nächste
GAMERS-Heft
erscheint am
22. Januar 1993

Gesammelte Werke



Von A wie Aerial Assault bis Z wie Zero Wing: Hier sind alle Wertungen aus den ersten fünf GAMERS-Ausgaben alphabetisch nach Spielnamen sortiert.

Titel	System	Note	Ausgabe
Aerial Assault	GG	3-	4
Air Rescue	MS	3-	3
Aleste	GG	2-	2
Alien Storm	MS	4	2
Alien Syndrome	GG	2-	3
Alisia Dragoon	MD	3-	2
Aquatic Games	MD	2	5
Arcade Smash Hits	MS	3	4
Arch Rivals	MD	2-	3
Art Alive	MD	4	3
Asterix	MS	2	1
Ax Battler	GG	2-	3
Ayrton Senna's Super Monaco GP II	MS	2-	3
	MD	2	3
Back to the Future 3	MS	4	5
Bart vs the Space Mutants	MS	3	3
	MD	3	3
Batman	MD	3-	5
Bonanza Bros.	MS	3-	2
Bubble Bobble	MS	2	1
Buck Rogers	MD	2-	2
Bulls vs Lakers	MD	2	4
Burning Force	MD	3	3
Cadash	MD	2-	4
California Games	MD	2-	2
Champions of Europe	MS	3-	3
Chase H.Q.	GG	3-	4
Chessmaster	GG	2	2
Chuck Rock	MD	2-	4
	MS	3	4
Corporation	MD	4-	5
Crüe Ball	MD	3	5
Crystal Warriors	GG	2	2
Dark Castle	MD	5-	1
Decap Attack	MD	2	1
Devilish	GG	3	3
	MD	4	4
DJ Boy	MD	4	5
Dragon Crystal	MS	3	1
Dragon's Fury	MD	2	3
Empire of Steel	MD	2-	3
European Club Soccer	MD	2	4
F-22 Interceptor	MD	2	1
Factory Panic	GG	3	3
Fantasy Zone	MD	2-	2
Ferrari Grand Prix Challenge	MD	4-	5
Fire Shark	MD	2-	3
Flintstones, The	MS	5	2
G-Loc	MS	4-	4
	GG	4	1
Galaga '91	GG	2	1
Galaxy Force	MD	5	4

Titel	System	Note	Ausgabe
George Foreman's KO Boxing	GG	3-	4
Gley Lancer	MD	2-	5
Golden Axe II	MD	2-	1
Grand Slam Tennis	MD	2	5
Greendog	MD	3	5
Gynoug	MD	2-	2
Halley Wars	GG	2-	2
Hard Drivin'	MD	4-	4
Hellfire	MD	3	1
Heroes of the Lance	MS	3	1
Indiana Jones and the Last Crusade	GG	3-	5
James Pond II	MD	2	1
Jewel Master	MD	3	2
Joe Montana II	MD	2	1
John Madden '92	MD	1-	1
Jordan vs Bird	MD	4	3
Kid Chameleon	MD	1-	2
Klax	MD	2	2
	MS	2	3
Krusty's Fun House	MD	3	4
Lemmings	MD	1-	4
Line of Fire	MS	4	1
Lucky Dime Caper	GG	2	2
	MS	2	1
Marble Madness	GG	3-	3
	MS	3-	4
	MD	3	2
Mario Lemieux Hockey	MD	3	2
Master of Monsters	MD	2-	2
Ms. Pac Man	MS	4	3
New Zealand Story	MS	2-	5
NFL Sports Talk Fo.	MD	2	5
NHLPA Hockey '93	MD	1	5
Ninja Gaiden	MS	3	3
	GG	3-	2
Olympic Gold	GG	3	4
	MS	2-	3
	MD	2	3
Out Run	GG	4	5
	MD	3	1
Out Run Europa	MS	4	2
	GG	4	5
Pac-Mania	MD	3-	4
Paperboy	GG	3	5
	MD	4	5
Pengo	GG	2-	1
Phelios	MD	2-	2
Pit-Fighter	MD	4-	3
Populous	MS	1-	2
Prince of Persia	GG	2	5
	MS	2	5
Putt & Putter	GG	3-	2
	MS	3	3
Quackshot	MD	2	1
Real Deal Boxing	MD	3	4

Titel	System	Note	Ausgabe
Rings of Power	MD	4	2
Running Battle	MS	3-	2
S.C.I.	MS	3-	2
Sagaia (Darius II)	MS	2-	2
Sega Chess	MS	2-	1
Shadow Dancer	GG	3	1
Shadow of the Beast	MD	4	1
Shining in the Dark	MD	2	2
Shinobi	GG	2	1
Slider	GG	2-	2
Solitaire Poker	GG	2	1
Sonic the Hedgehog	MS	1-	1
	GG	2	2
Space Gun	MS	5-	5
Space Harrier	GG	3-	2
Speedball 2	MS	2-	5
	MD	2-	5
Spiderman	GG	2-	3
Splatterhouse 2	MD	3	4
Super Hydride	MD	4-	4
Super Kick Off	MS	3	1
	GG	4-	5
Super Space Invader	MS	2-	3
Supreme Court	MD	2	2
Taz-Mania	GG	2	5
	MD	2-	4
Terminator	MD	3-	4
	GG	4	5
	MS	3-	4
Test Drive II: Duel	MD	3	5
Toejam & Earl	MD	2	1
Toki	MD	2	1
Tom & Jerry	MS	4	4
Traysia	MD	3	3
Two crude Dudes	MD	2-	3
Warriors of the Eternal Sun	MD	2-	3
Warsong	MD	2	2
Where in Time is Carmen Sandiego?	MD	2	2
Wimbledon	MS	2	2
	GG	2	3
Winter Challenge	MD	3-	2
Wonderboy in Monsterworld	MD	2	2
Wonderboy: Dragon's Trap	GG	2	3
Woody Pop	GG	4-	4
World Class Leaderb.	GG	2	1
World Cup '92	MD	3-	2
Wrestle War	MD	4	3
Xenon II	MS	4-	1
	MD	3	5
Zero Wing	MD	3	4

Der Beginn ein



SONIC 2 THE HEDGEHOG

er sehr langen Freundschaft.



Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnsschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klar der, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!



NEU!



SEGA
Master System II

NEU!



SEGA
Mega Drive

NEU!



SEGA
Game Gear

SEGA Infoservice:

Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.

Tel: 040/227 09 61

SEGA

Der Bessere gewinnt.

PERSIAN PRINCESS, PALACES, & PRISONS...

PRINCE of PERSIA

Fesselndes Gameplay, Action, Abenteuer und die unglaublichsten Animationen, die es je auf dem Game Gear zu sehen gab.

Eine außergewöhnliche Herausforderung und ein außergewöhnliches Spiel!

'Darauf haben Game Gear-Besitzer schon lange gewartet. Reichlich Action, phantastische Grafiken und packendes Gameplay. Ein echter Knüller!'
C&VG 93%



AUCH AUF DEM MASTER SYSTEM ERHÄLTICH

... PROGRAMMING PERFECTION.

SEGA Vertrieb: Deutschland - Sega Gesellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahn-Weg 53, D-2000 Hamburg 76, Tel: (040) 223380
Österreich - 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

SEGA
GAME GEAR™

Sega and *Game Gear* are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Prince of Persia is a registered trademark of Broderbund Software, Inc.
© 1989, 1992 Broderbund Software, Inc. Jordan Mechner. All Rights Reserved.

DOMARK