

GAMERS

**DAS
MEGA
MAG**

VIDEO-ENTERTAINMENT MAGAZIN

DER SOMMERHIT:

COOL SPOT

MACHT SONIC KONKURRENZ



**Super!
FLASHBACK**

**Neues aus
London:
GROSSER
MESSEBERICHT**



Erste Infos zu: Summer Challenge, Shining Force, Rocket Knights Adventure, Jungle Strike & Lawnmower Man 2 • Tests: Humans, Super Kick Off, Hard Ball 3, Mickey Mouse, Battletoads, MIG 28, Fatal Fury, The Flintstones etc.

SEGA

INFOS • AKTIONEN • TESTS • TIPS & TRICKS

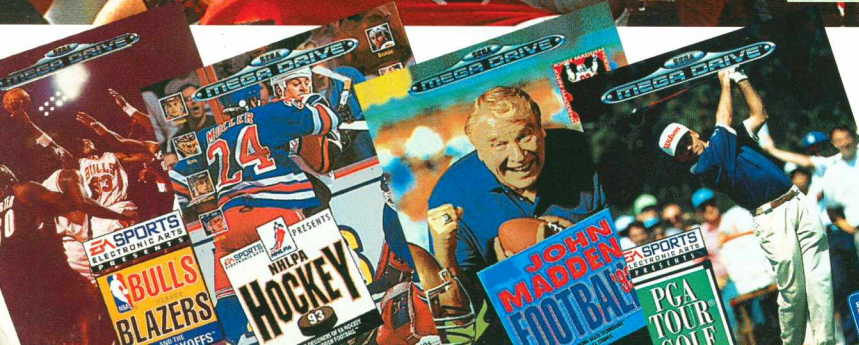
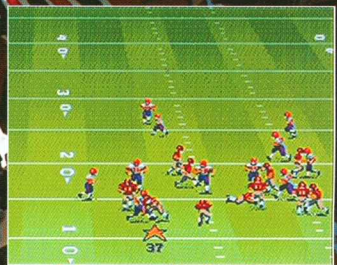
SEGA MEGA DRIVE



SPANNUNG



SPIELE UND



NBA ist ein eingetragenes Warenzeichen von NBA Properties Inc. Die abgebildeten NBA-Teamlogos sind Warenzeichen, die sich im ausschließlichen Eigentum des jeweiligen Teams befinden und ohne schriftliche Genehmigung von NBA Properties Inc. nicht reproduziert werden dürfen.
National Hockey League Players Association und NHLPA sind Warenzeichen von NHLPA und befinden sich bei Electronic Arts in Lizenzgebrauch.
John Madden Football '93 und EA Sports sind Warenzeichen von Electronic Arts.
PGA Tour ist ein eingetragenes Warenzeichen. SEGA und MEGA DRIVE sind Warenzeichen von SEGA Enterprises Ltd.



... STÜRZE...

D REPLAYS



EA SPORTS bringt Ihnen noch mehr Action mit den weltweiten Verkaufschlagern auf dem Markt der Sportspiele.

Gegen echte Profis in echten Turnieren mit echten Spielbedingungen.

Wollen Sie Malones Faust im Gesicht riskieren oder Rices 360er-Schlag? Versuchen Sie "Bulls v. Blazers and the NBA® Playoffs™".

Oder auf Schlittschuhen mit den ganz Großen, in einem ganz neuen, blitzschnellen "NHLPA™ Hockey '93"? Jetzt haben Sie die Gelegenheit! Schnellere und beweglichere Torhüter, Schüsse, die das Tor zum Wackeln bringen und Body Checks, die Ihnen das Wasser in die Augen treiben, werden es Ihnen nicht leicht machen.

Wollen Sie sehen, was passiert, wenn Sie einen Verteidiger mit einem Clothesline Tackle treffen, einem 150 kg schweren Linienspieler einen Kopfstoß verpassen oder einen Ball um Haaresbreite erwischen, mit der ganzen Verteidigung auf Ihren Fersen? Nur ein paar der neuen Spielzüge in "John Madden Football™ '93".

Oder los zum Abschlagplatz mit "PGA TOUR® Golf II" auf drei noch schwierigeren Anlagen. Testen Sie Ihre Nerven in einem schweißtreibenden Spiel mit den Besten der Welt. Betrachten Sie mit dem neuen Hole Browser jedes Loch aus allen Winkeln. Probieren Sie die neuen Fade-and-Draw-Shots und erleben Sie die besten (und die schlechtesten) Schüsse in brillantem Technicolor!

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS™
 IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

Vertrieb: Sega Gesellschaft für Videospiele MBH, Hans-Henny-Jahnn-Weg 53, W-2000 Hamburg 76
 Sega Austria, Davidgasse 92-94 / Top 8, 1100 Wien, Österreich.



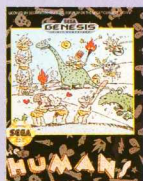
Cooler geht's nicht!

Wow! Jetzt brechen wirklich extrem lässige Zeiten für alle Mega-Drive-User an! „Cool Spot“ ist das locker-flockige Jump & Run, das auf seine unvergleichlich animierte wie animierende Art unseren begehrten „Gamy des Monats“ abstaubte. **Ab Seite 8** erfahrt Ihr alles über das Game – seine Stärken, seine Schwächen (?), und warum jeder eins haben sollte.

MODUL-NEWS Mai '93



FLASHBACK **34**



HUMANS **36**



THE FLINTSTONES **50**



THE FLASH **56**

EDITORIAL



▲ Sport ist Mord? GAMERS beweist Euch das Gegenteil! Wetten, daß?

HALLO GAMERS, nun ratet mal, welches Game wir heute mit dem begehrten ‚GAMY DES MONATS‘ auszeichnen dürfen: Super Kick Off? Flashback? Oder etwa den coolen Typen, der fast aus Eurem Cover springt? Brennend heiße News gibt's zu vermelden, vor allem aus aber auch über Eure GAMERS-Crew. Ab sofort verstärken Achim, Martin, Mats, Micha und Uli das redaktionelle Kaffeekränzchen, und da uns allen die Küche zu klein wurde, haben wir gleich mal größere Räume bevölkert. Briefe, Fragen, Tips & Tricks, Eure Charts oder auch Meckereien bitte ab sofort an die Redaktion GAMERS, Heilwigstr. 39 in 20249 Hamburg. Die nächste GAMERS findet Ihr schon im Juli an Eurem Kiosk. Bis dahin versüßen wir Euch die Zeit mit unserer großen ‚GAMERS-Championship‘, und im Juni bekommt Ihr genau dort auch das zweite ‚GAMERS-Special‘, diesmal mit den genialsten Sport-Modulen. Ein paar sportliche Sommertage wünscht Euch...

EURE GAMERS-CREW

WINHAWT

Rubriken

- 4 Editorial
- 6 Post: Briefe von unseren Lesern
- 32 News: Neu und wissenschaftlich
- 44 Top 5: Eure Hits im Frühsommer '93
- 46 Toys: Rund um die Konsole
- 60 GAMERS-Shop: Unentbehrliche Fan-Ausstattung
- 68 Tips & Tricks: GAMERS bringt Euch weiter
- 80 Börse: Kleinanzeigen
- 84 Gesammelte Werke: Was gab's bisher in GAMERS?
- 85 Impressum
- 85 Comic: Gamy
- 85 Vorschau Gamy des Monats

News

- 24 ECTS: Großer Bericht von der London-Messe
- 51 Zum Thema: Familie Feuerstein
- 40 Lawnmower Man 2: Erste Infos
- 66 GAMERS-Championship: Die Spannung steigt
- 78 Listen Up: Andreas Heineke mit News aus der Pop-Szene

Preview

- 16 Chuck Rock 2 – Son of Chuck
- 20 Home Alone
- 22 Jungle Strike
- 18 Rocket Knight Adventures
- 14 Shining Force
- 12 Summer Challenge

Test: MD

- 64 Battleloads
- 63 Captain America and the Avengers
- 52 Championship Pro AM
- 8 Cool Spot
- 54 Fatal Fury
- 34 Flashback
- 62 Hardball 3
- 36 Humans
- 38 MiG 29
- 48 Mutant League Football
- 42 Super Kick Off
- 50 The Flintstones

Test: MS

- 59 Streets of Rage
- 56 The Flash

Test: GG

- 47 Evander Holyfield's „Real Deal“ Boxing
- 57 Mickey Mouse: Land of Illusion
- 55 Tale Spin
- 58 Tom & Jerry

Abenteuer in fremden Welten...

...werdet Ihr reichlich bei „Flashback“ finden. In unterschiedlichsten Szenarien – von Dschungel bis High-Tech – müßt Ihr Euch diesmal um Euer Leben, Euer Gedächtnis, die Gerechtigkeit im Universum etc. bemühen. Was ganz konkret von dem neuen Game des französischen „Delphine“-Labels zu



halten ist, lassen wir Euch in aller Ausführlichkeit auf **Seite 34** wissen. Man ist ja schließlich nicht das erste Mal auf einem Planeten weit weg von zuhause, oder?

Heiße News aus London

Wir brechen alle Rekorde! Beinahe der halbe Verlag tummelte sich für Euch auf der Frühjahrs-ECTS, einer der wichtigsten Messen in diesem Business. Was wir Euch mitgebracht haben? Seht selbst ab **Seite 24**.



...da rollt Ihr ab!

Einen sehr positiven Eindruck hinterließ „Shining Force“ in der Redaktion, welches wir vorab beäugen konnten. Auf dieses Rollenspiel solltet Ihr schon jetzt sparen. Genaueres erfahrt Ihr ab **Seite 14**.





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!



**WIR SIND
UMGEZOGEN!**

**BITTE SCHICKT
EURE POST AB SOFORT AN:**

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

STARKE KRITIK

Ich muß leider starke Kritik an Euch üben. Eure Zeitschrift hat mir bisher immer sehr gut gefallen, doch zu dieser Ausgabe (2/93) hat sie sich sehr stark verschlechtert. Warum habt Ihr die Leserbriefe so brutal gekürzt? Was ich noch bemängeln, aber nicht weiter schlimm finde, sind Eure Bewertungskriterien. Es sind zu wenige. Ihr müßtet z.B. Dauerspaß und Schwierigkeitsgrad hinzufügen. Jetzt aber Schluß mit der ganzen bösen Kritik, jetzt kommt das Lob. Eure Spieltesters sind immer zuverlässig und aktuell. Auch habe ich mich über das starke Poster gefreut.

Tim Lapawa, Solingen

GAMERS ANTWORTET:

Oh, pardon. Die Leserseiten haben wir kürzer gefaßt, um mehr Platz für aktuelle Informationen zu haben. Wenn es Euch aber am Herzen liegt, laßt es uns wissen, und wir werden der Post-Ecke wieder mehr Platz einräumen. Die Idee mit den erweiterten Kriterien ist nicht schlecht, doch möchten wir dazu erst die Meinung weiterer Leser hören. Also, äußert Euch mal dazu!

NOTEN & KOPLUNG

1. Warum gebt Ihr immer nur Minusnoten auf die Spiele und nie Plusnoten?
2. Kann man den Game Boy und das Game Gear irgendwie koppeln?

*Simon Brosien,
Braunschweig*

GAMERS WEISS:

Daß früher nur Minusnoten vergeben wurden, war in der Tat ein seltsamer, ja unerklärlicher Brauch. Wie Ihr vielleicht schon gemerkt habt, ist dem nicht mehr so. Die Antwort auf Deine zweite Frage ist leider ein „Nein“.

UNFAIR

Die GAMERS ist nicht schlecht, trotzdem haben wir etwas an Eurem Heft auszusetzen. Ihr habt in der Ausgabe 3/93 zwölf Mega-Drive-Spiele vorgestellt, aber nur zwei fürs Master System. Das finden wir nicht fair, denn wenn es schon ein Heft nur über Sega gibt, dann sollten die Tests gerecht verteilt werden.

*André und Vito,
Küsnacht*

GAMERS ERKLÄRT:

Er ist leider so, daß für das Master System derzeit weniger Spiele erscheinen als für das Mega Drive. Das schlägt sich freilich auch in GAMERS nieder, denn wir können ja nicht über mehr schreiben als es gibt, und eine gewisses Verhältnis ergibt sich ganz einfach. In jener Ausgabe hat man das mal etwas stärker als gewöhnlich gemerkt. Aber keine Bange, es sind noch etliche Titel für dieses Jahr angekündigt!

LOB & FRAGEN

Ihr könnt Euch gar nicht vorstellen, wie ich mich freue, wenn die neue GAMERS rauskommt. Ihr habt nämlich die beste Sega-Zeitschrift und trefft vollkommen meinen Geschmack.

Ich hätte auch ein paar Fragen an Euch:

1. Stimmt es, daß Sega eine 32-Bit-Konsole rausbringen will, die „Giga Drive“ heißen soll?
2. Ich interessiere mich schon lange für Euren Beruf und den des Spieleherstellers. In welchen Fächern muß man für einen solchen Beruf gut sein?
3. Ist es wirklich sicher, daß „Street Fighter 2“ auf Sega erscheint? Ich habe nämlich gehört, daß „SF2“ nur auf Mega CD erscheinen soll.

Umut Zor, Hamburg

GAMERS INFORMIERT:

1. *Offiziell weiß man bei Sega noch nichts davon. Ihr könnt aber davon ausgehen, daß ganz fleißig entwickelt wird – sonst wäre Sega nicht Sega.*
2. *Für Berufe dieser Art sind neben einer ausreichend guten Bildung vor allem ein gesundes Interesse, die Fähigkeit im Beruf zu lernen und Einsatzfreude wichtig. In Schulen wird oft die Möglichkeit eines Praktikums gegeben, währenddessen man in eine Firma reinschnuppern kann – diese Chance sollte man auf jeden Fall ergreifen.*
3. *Street Fighter 2 wird auf jeden Fall auch für das*

Mega Drive erscheinen – und zwar schon in diesem Sommer! Details in einem der nächsten Hefte!

MEHR SPECIALS?

Auf der Titelseite der GAMERS Special steht unter dem „Special“ eine eins. Das bedeutet, daß sie die erste ist. Wird es bald eine zweite Sonderausgabe geben, wenn ja, wann?

*Florian Faeth,
Tausenstein*

GAMERS ENTHÜLLT:

Ja, es wird mehr Specials geben! Die nächste ist bereits in der Produktion weit fortgeschritten. Ab 11. Juni solltet Ihr bei Eurem Zeitschriftenhändler Ausschau halten. Mehr wird aber an dieser Stelle nicht verraten.

BEZUGSPROBLEM

Im Dezember '92 erwarb ich für meinen achtjährigen Sohn ein Mega Drive. Gleichzeitig wollte ich auch die Spiele „Afterburner“ und „F-22 Interceptor“ dazu kaufen, doch die waren leider vorübergehend vergriffen.

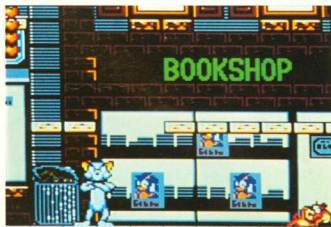
Wir versuchen bis heute diese Spiele zu bekommen, doch der Erfolg ist bisher gleich null. Können Sie mir vielleicht helfen?

*Werner Dechert,
Frankenthal*

GAMERS RÄT:

Wenn ein Spiel mal im Kaufhaus etc. nicht erhältlich ist, sollte man versuchen, es sich über einen der diversen Versandhändler zu besorgen – die haben öfter noch einen Rest am Lager. Ob gerade diese beiden Spiele die beste Wahl für einen Achtjährigen sind...

BRANDNEU FÜR DEN
GAME GEAR.
AUCH FÜR MASTER SYSTEM II
ERHÄLTlich.



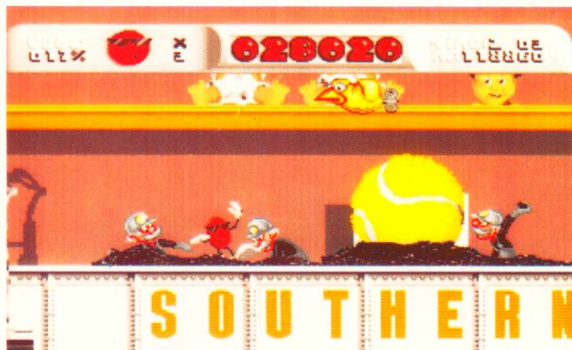
Tom & Jerry – das sind die beiden aufregendsten Haustiere, seit es das Katz- und Mausspiel gibt. Endlich kommt dieser ausgefallene Nagerhit für Katzenjammer auch für den Game Gear. Da muß man einfach dabei sein: Du hast einen Kater und die Maus muß raus.

SEGA

TEST

MEGA DRIVE

Der grafisch schönste Level: das Spielzeugland mit Robotern, Gebissen und Autos



Diese Kumpels verstehen keinen Humor und werfen Kohle

Naja, um einen ganz x-beliebigen Punkt handelt es sich nicht, denn es ist eigentlich ein ziemlich „berühmter“. Wer die süße Konkurrenz-Limona-de der „Sprite“ kennt, kennt diesen auch: Den kleinen roten Punkt, der das Etikett der 7-Up-Flaschen und Dosen ziert. Da solch ein Punkt aber wirklich vernichtend wenig hermacht, hat Virgin Games den Kleinen ein wenig frisiert: Sowohl Arme als

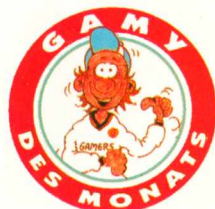
auch Beine wurden mitsamt Greifern und Tretern angeklebt. Ein Mund kam hinzu, und damit aus dem Pünktchen auch das coolste dies-seits des Universums wird, gabs noch Hand- und Turnschuhe sowie eine Blues-Brothers-Sonnenbrille als Gratiszulage. Fertig war der neue Superheld: Cool Spot – made in USA.

Aus rechtlichen Gründen bleibt Cool Spot für den deutschen Spieler allerdings ein „normaler“ Punkt. Sämtliche Bezüge im Spiel zu 7-Up – wie Dosen mit dem entsprechenden Schriftzug – mußten leider völlig verschwinden.

Spots erstes Abenteuer läßt nicht lange auf sich warten, denn irgendein unbekannter

Wer dachte, daß Videospiel-Helden entweder eine berühmte Comicfigur oder sonst ein 'richtiger' Charakter sein müssen, den belehrt Virgin Games nun eines Besseren. Programmierer Dave Perry beweist, daß ein gewöhnlicher Punkt – ja, richtig gehört: ein Punkt – ein ebenso phantastischer Held sein kann wie Mickey Mouse oder gar Sonic the Hedgehog.

Bösewicht hat ein paar Freunde von Spot gekidnappt. Genauer genommen sind es deren elf, und die Jungs sehen sich nun selbstverständlich nach alter Freiheit. Doch um die armen Kerle zu befreien, muß Spot mächtig cool sein. Diese Coolness erlangt er aber nur, indem er arm- und beinlose, in den Levels zahlreich verstreute, normale rote Punkte einsammelt.

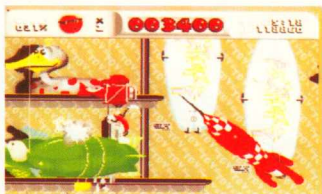


Krabben. Während Video-spiel-Kollegen wie Mickey Mouse und Donald Duck meist durch Springen auf die Gegner sich deren entledigen, nutzt Spot überschlüssige Kohlensäure seines Lieblingsgetränks: Ein paar gezielte Salven H_2CO_3 und schon lösen sich die Viecher auf. Doch dies und das im Nacken sitzende Zeitlimit sind nicht die einzigen Schwierigkeiten des Spiels: Auch der Weg zu Spots Kumpels muß erst gefunden werden. Dafür muß sich dieser in höhere Gefilde begeben, indem er sich von Ballon zu Ballon hangelt. Springt er mal daneben, fällt er tief und landet im Sand. Spätestens dabei fällt die geniale Animation Spots auf, denn auf eindrucksvolle Art und Weise fängt er seinen Fall mit Händen und Füßen ab und springt flugs wieder auf die Beine – wirklich au-



Vorsicht vor der Falle! Lediglich bei richtiger Anwendung kann diese von Nutzen sein.

Nur die Balance halten, wenn die Doppeldecker angreifen



Kopfüber geht's die Rutschbahn herunter

Hat er genügend errungen (hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab), kann ein gefangener Freund pro Level befreit werden.

Sicherlich ein nicht allzu schwieriges Unterfangen, wäre da nicht noch die werte Gegnerschaft, die nur darauf wartet, dem kleinen Pünktchen den Garaus zu machen. Im ersten Level, der Spot an einen Strand führt, kämpft er vornehmlich mit Krebsen und



Böse Zeitgenossen schießen selbst dann noch, wenn Spot schon längst die Hände oben hat



Achtung: Der Frosch spuckt

Ein paar Erläuterungen zu Beginn des Spiels



Beroderentlich elegant. Aber nicht nur beim Sturz bestaunt man unweigerlich die tolle Animation, auch die restlichen Animationsphasen z. B. beim Gehen oder Springen sind zweifelsfrei vom Feinsten. Noch schöner wird's allerdings, wenn Ihr Spot mal 'ne Pause gönnt, ohne dabei die Pausenfunktion zu betätigen: Vor lauter Langeweile reißt Spot seine Klappe mega-weit auf und gähnt erst einmal eine Runde, spielt Jo-Jo, putzt seine Brille und schnippt einfach nur mit den Fingern und klopf mit einem Fuß zum Takt der Musik, welche in er-

sten Level Reggae- und Samba-Rhythmen beinhaltet. Nett sind auch die vielen witzigen Soundeffekte geworden, weche wirklich glänzend zum jeweiligen Spielgeschehen passen. Während der Strand-Level grafisch ein wenig trist ausgefallen ist, bietet die zweite Stage schon mehr. Schauplatz ist ein Dock mit schaukelndem Schiff im Hintergrund. Neben den bereits bekannten Gegnern kommen nun noch Muscheln und Raupen hinzu. Letztere bevölkern mannigfach die Taue, die Spot zum Klettern in höhere Etagen nutzen muß. Um nicht versehentlich mit einer Raupe zu

kollidieren, solltet Ihr beim Klettern stets nach oben bzw. nach unten schießen.

Verlor der Kleine bislang bei Feindberührung nur Energie und erst nach mehreren Kontakten ein Leben, kann er nun zusätzlich ins kühle Naß fallen. Dies hat, den sofortigen Verlust der gesamten Energie und somit eines Lebens zufolge. Wer vorm Ableben einen Checkpoint passiert hat, der hat das Glück, den Level nicht wieder ganz von vorn, sondern vom letzten Kontrollpunkt durchspielen zu müssen.

Maus- und spinnenlastig wird's im dritten der insgesamt elf Level, denn in dem



Super Animationen gibt's zu bestaunen, wenn Spot hangelt,...



an einem Seil heraufklettert,...



... oder aber in die Tiefe fällt, wie hier im Bonuslevel

Und so geht's ab...

□ Spot steuert Ihr genauso wie die meisten anderen Helden. Drückt Ihr das Kreuz nach unten, duckt er sich; lenkt Ihr nach oben, reckt er den Hals. Während des Sprungs könnt Ihr Euren Schüssen die gewünschte Richtung geben.



□ Der Button A ist nicht belegt

□ Mit Button B schießt Ihr Kohlen-säure-Salven

□ Button C läßt Spot umherspringen

COOL LOL T SPOT



zu durchquerenden Keller tummeln sich dutzende dieser netten Genossen. Vor allem die Spinnen sind teilweise erst (zu) spät auszumachen. In des nicht zu übersehen sind die Mäuse, welche emsig mit Käse umherschmeißen. Kontakt mit Gouda, Leerdammer oder Tilsiter sollte ebenso wie der mit den Tieren selbst vermieden werden. Gemein und nervig ist dabei, daß die Käsestücke auch durch Wände fliegen. Zur ausgleichenden Gerechtigkeit kann Spot aber auch durch diese 'Laufbegrenzungen' schießen. Ebenfalls tük-



Das kleine Fläschchen mit dem roten Inhalt sorgt für frische Energie

kisch sind umherstehende Mausefallen, welche allerdings auch praktisch sein können, nämlich dann, wenn man sie korrekt als Sprungbrett nutzt. In diesem Level kann Spot glücklicherweise nicht in den Tod stürzen.

Feucht wird's in der vierten Welt, wo es neben spuckenden Fröschen auch wildgewordene Doppeldecker-Flieger auf unseren Spot abgesehen haben. Diese Tatsache allein wäre gar nicht so tragisch. Doch in diesem Level wird noch mehr Wert auf exakte Sprungübungen gelegt als im zweiten. Will heißen: Jump't man aus schwindelnder Höhe mal an einer Plattform oder einem Zepelin (!) vorbei, fällt man gen Wasser. Befindet sich dort dann nicht gerade eine rettende Seerose, ein kleines Schiff oder Ernie's Quietsche-Ente, sieht's zappenduster aus. Wieder ist



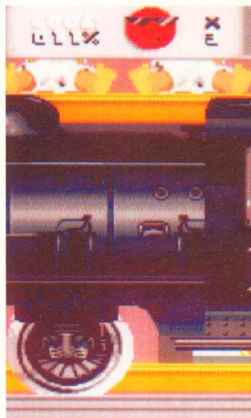
Ist ein Checkpoint erreicht, wird die Flagge gehißt



Der gefangene Freund wartet auf seine Rettung, während Spot noch Jo-Jo spielt

eines der anfänglich drei Leben dahingerafft. Zum Glück findet Spot in den Stages dann und wann ein Extraleben. Ein solches kann zudem dadurch erhascht werden, indem entweder alle 100 rote Punkte eines Levels eingesammelt werden, oder aber die vorhandenen Punkte mit der verbliebenen Restzeit addiert, einen bestimmten Wert ergeben. Continues gibt's übrigens 'serienmäßig' nicht, können allerdings erarbeitet werden. In den Bonusrunden nämlich, welche allerdings nur dann erreicht werden, wenn wieder einmal eine bestimmte Zahl roter Punkte gesammelt wurde.

Der grafisch schönste Le-



Sommer, Sonne, Krebse und Moskitos - was will ein Punkt mehr?

vel ist zweifelsohne der fünfte. Eine Art Spielzeuglandschaft mit Feuerwehrautos, Würfeln, Puppen etc. - wirklich hübsch und farbenfroh gezeichnet. Hinzu kommen die witzigen Gegner. Anstatt Krebsen und Fröschen gibt's nun echte kleine Roboter, umherspringende Gebisse und allerlei mehr. Unbedingt solltet Ihr hier auch hinter Feuerwehrhelikeln, Würfeln etc. nach versteckten Punkten suchen. Vielleicht findet Ihr sogar einen Energieauffrischer. Dies gilt übrigens für sämtliche Gegenstände, hin-

ter denen oder in die man hinein kann. Wer auch diesen Level hinter sich bringt, darf erst einmal verschnauften, denn der sechste ist eine Art Erholungslevel. In einem Fabrikgebäude gleitet Spot stets über Rutschbahnen Richtung Grund. Dort angelangt bringen ihn Aufzüge wieder nach oben, wo die spaßige Rutschpartie von neuem beginnt. Die siebte Welt ist leider eine Wiederholung der fünften, was die

„GAMERS“ meint dazu...

Jump'n'Run mit reichlich Abwechslung, einem Touch Strategie, originellen Animationen und toller Musik. Drei Schwierigkeitsgrade.

GRAFIK
1

SOUND
2

Eine Paßwortfunktion wäre nicht fehl am Platze gewesen.

NOTE
1

Genre:
Action

Hersteller:
Virgin

ca. Preis:
DM 120.-



Ein klarer Blick erleichtert die Aufgabe – deshalb wird in 'ner kleinen Pause ordentlich die Brille geputzt

Hintergrundgrafik anbelangt. Nur der Levelaufbau ist neu. Dafür entschädigt aber die achte Stage, in der klassische Western-Melodien erklingen und Spot wie ein Räuber einen Zug besteigt, um sich dort wild umher-schießender Cowboys und Kohle werfender Arbeiter zu

grundgrafik betrifft – wiederholen. Neben der äußerst witzigen Animation unseres neuen Helden fällt die musikalische Untermalung ebenfalls sehr positiv auf. Sie wurde sogar den Orten des Geschehens ein wenig angepaßt. Was das Parallax-Scrolling anbelangt, wird



Das Gähnen kündigt die Beendigung des Mittags-schlafes an...

In der Blase eingeschlossen, kann Spot gar einige Sekunden fliegen



entledigen. Vorsicht ist auch vor den 'aufgezogenen' Vögeln geboten, welche hin und wieder etwas ablassen... Der weitere Weg Spots führt uns nochmals in den Keller, an das Dock und zu guter Letzt an den Strand, wo der letzte der elf Freunde auf seine Befreiung hofft.

Wie Ihr seht, bietet Cool Spot eine ganz gehörige Portion Abwechslung. Langweilig wird's Euch bei diesem Programm sicherlich nicht, auch nicht, wenn sich einige Welten – was die Hinter-

ebenfalls Feinkost geboten: Flüssig wird in sämtliche Richtungen gescrollt, auch wenn der Spielablauf noch so flott ist. Sonic-Geschwindigkeiten werden zwar nicht erreicht, aber gerade in Level sechs geht's doch annähernd rasant zu.

Fazit: Man merkt dem Programm deutlich an, daß es von einem Profi konzipiert und geschrieben wurde. Es stimmt einfach alles: von der originellen Idee über den abwechslungsreichen Spielablauf bis hin zur tadellosen

technischen Ausführung.

Waren die Global Gladiators von Virgin Games – im Gegensatz zu den ansonsten eher bescheidenen Werke wie Terminator oder European Club Soccer – schon eine mächtig heiße Sache, so wird mit diesem Spiel noch eins oben draufgesetzt.

In Sachen Witz übertrifft die Figur 'Cool Spot' sogar lässig den bislang unangefochtenen Spitzenreiter aus dem Hause Sega: Sonic the Hedgehog. Spielerisch kann sie ihm

ebenfalls das Wasser reichen. Und zwar ohne mit der Wimper zu zucken. Im Grunde gibt Virgin Games' zweites, so richtig gutes Mega-Drive-Spiel überhaupt keinen Anlaß zum Meckern.

Doch überzeugt Euch selbst. Holt 'nen Kasten 7-Up und dieses starke Game. Egal, ob Sprite- oder 7-Up-Trinker, Ihr werdet's nicht bereuen. Cool Spot ist eine Bereicherung einer jeden Software-Sammlung.

Hans-Joachim Amann

TIPS UND TRICKS



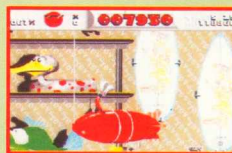
Wer die 'Untertassen' als Sprungbrett einsetzt, sollte nach der Landung darauf schleunigst wieder herunterspringen, da diese kippen. Die Folge wäre ein Sturz in die Tiefe, der oft im Wasser endet.

Wie bei den 'Untertassen' gilt auch hier: Sofort wieder runter, denn die praktischen Dinge lösen sich auf. Aber: Nach kurzer Zeit erscheinen sie wieder.



Eine gemeine Stelle: Zwei Mäuse haben es auf Spot abgesehen. Am besten ist hier, wenn Spot an der Stange bleibt und solange diagonal schießt, bis die Tierchen verpuffen.

Ein Fall in die Tiefe kann hier böse Folgen haben, denn wenn Spot nicht auf eine rettende Seerose oder sonstigen Gegenstand fällt, ist eines seiner Leben verloren. Wenn Ihr jedoch den Befestigungsseilen der Zeppeline im Sturze folgt, habt Ihr vielleicht Glück und landet auf einem. So ist Spot gerettet, und Ihr müßt auch nicht den ganzen Weg nach oben erneut beschreiten.



Summer Challenge wird insgesamt acht Wettbewerbe bieten und sich durch eine Mischung zwischen Bitmap- und Polygongrafik von U.S.Golds Spiel



Pferdespringen ist die optisch eindrucksvollste Disziplin

schließlich noch über eine Rennbahn flitzen, ehe es zum letzten der acht Wettkämpfe geht, der viel Kraft kostet: dem 400-Meter-Hürdenlauf. Witzig anzusehen, wie ein zu früh oder zu spät abgesprungener Sportler ins Straucheln gerät oder gar ganz stürzt und somit ausscheidet.

Es besteht kein Zweifel daran: Die Olympischen Sommerspiele 1992 sind gelaufen. Schon lange ist das Olympische Feuer erloschen, und die Athleten nehmen längst an anderen Wettbewerben teil. Trotzdem ist dieses Thema wieder aktuell, denn demnächst wird Accolade das zweite sommerolympische Spiel fürs Mega Drive veröffentlichen.

SUMMER CHALLENGE

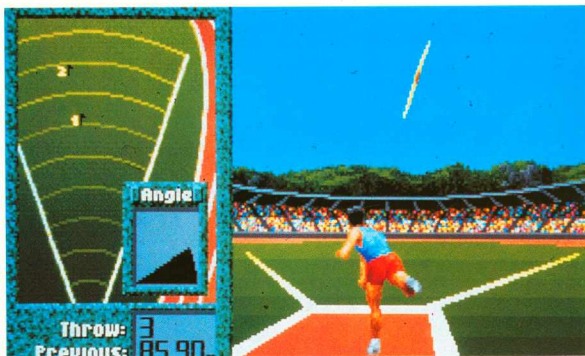


Für jedes verpaßte Tor gibt's Strafsekunden

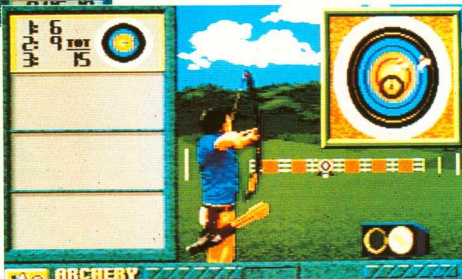
– Olympic Gold – abheben. Die Austragung der verschiedenen Disziplinen ist frei bestimmbar, Ihr müßt also keine fixe Reihenfolge einhalten.

Grafisch am imposantesten ist das Pferdespringen. Ihr seht Euer Pferd samt Reiter von hinten und bestimmt sowohl Tempo als auch den Zeitpunkt des Absprungs, denn Hindernisse sind auf dem Parcours reichlich vorhanden. Springt Ihr zu spät, verweigert der Gaul den Sprung, gebigt er sich zu früh in die Luft, reißt er 'ne Stange. In beiden Fällen bedeutet dies Disqualifikation.

Hoch hinaus dürfen alle Möchtegern-Olympioniken beim Hochsprung. In noch höhergelegene Gefilde geht's bei der Version mit Stäbchen. Mindestens fünf Meter solltet Ihr da schon schaffen, um



Summer Challenge besticht durch gute Animation bei jedem Wettkampf



Nur bei ruhigem Händchen winkt 'ne Medaille

echte Medaillenchancen zu wahren.

Auf ein ruhiges Händchen kommt es beim Bogenschießen an. In mehreren Durchgängen müssen so viele Ringe wie nur möglich erzielt werden.

Weniger ruhig, sondern regelrecht ungestüm geht es beim Wildwasserkajak zu. Wie beim Skislalom gilt

es auch hier, gesteckte Tore zu durchfahren, sonst hagelt es Strafzeiten. Vorsicht: Das Kajak kann kentern!

Nicht unbedingt die Zuschauer aufspeißen, aber doch möglichst weit werfen sollte man dann beim Speerwerfen, einer in der Realität technisch sehr anspruchsvollen Disziplin.

Per Rad müßt Ihr

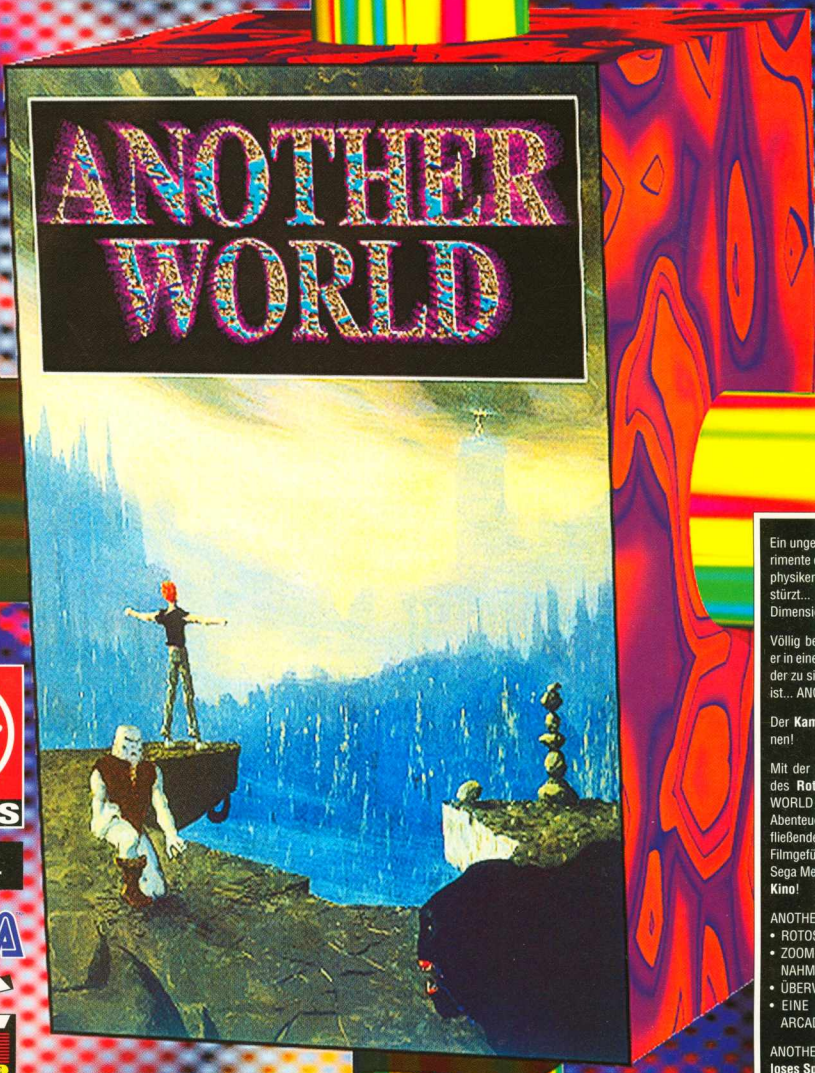
Freilich verteilt Accolades Produkt den besten drei Sportlern pro Wettkampf auch Medaillen. Übrigens dürfen bis zu zehn (!) Spieler an der Jagd nach den Edel-Metallen teilnehmen. So was gab's bislang noch nicht.

Technisch sah ein erstes Demo des Programms sehr ansprechend aus. Die Grafik war wirklich sehr flott, obwohl das Mega Drive ja nicht unbedingt für 3D-Grafik geschaffen ist. Auch die Steuerung konnte gefallen, so daß wir schon jetzt davon ausgehen können, daß Accolade mit Summer Challenge ein verdammst heißes Teil im Olympischen Feuer hat. Zeus wird uns in der folgenden Gamers ganz genauen Aufschluß darüber geben...

Hans-Joachim Amann



HARDER
THAN THE
REST



ANOTHER WORLD



Ein ungewöhnlicher Unfall hat die Experimente des **brillanten** jungen Teilchenphysikers Lester Chaykin ins **Chaos** gestürzt... und ihn selbst in eine andere Dimension versetzt!

Völlig benommen und **verwirrt** kommt er in einer unbekanntem Umgebung wieder zu sich. Dies ist **nicht** die Erde, dies ist... ANOTHER WORLD!

Der **Kampf** ums Überleben hat begonnen!

Mit der **revolutionären** neuen Technik des **Rotoscoping** schließt ANOTHER WORLD die Lücke zwischen Arcade- und Abenteuerspiel. Es sorgt für **einmalig** fließende Animationen und ein echtes Filmgefühl - zum **ersten Mal** auf dem Sega Mega Drive. Du denkst, du bist im **Kino!**

ANOTHER WORLD umfasst...

- ROTOSCOPING
- ZOOM-, PANORAMA- UND NAHAUFNAHMEN
- ÜBERWÄLTIGENDE ANIMATIONEN
- EINE PERFERTE MISCHUNG AUS ARCADE- UND ABENTEUER-ACTION

ANOTHER WORLD - Ein weiteres **makelloses** Spiel von **Virgin Games**.

© 1991 Delphine Software. Another World ist ein eingetragenes Warenzeichen von Delphine Software.

© 1992 Virgin Games Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Sega™, Mega Drive™ und Master System™ sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.



Virgin
GAMES

Exceptional
games for your



SEGA



DELPHINE
SOFTWARE

DIES IST NICHT DIE ERDE...

Es war gerade mal 1000 Jahre her, daß der „Dark Dragon“, die Verkörperung des absolut Bösen, aus den Gefilden des Landes Rune vertrieben und für immer in eine andere Dimension verbannt wurde. Zumindest hoffte man es damals so, denn immerhin hatte der Drache gedroht, nach 1000 Jahren wieder zurückzukommen... Die Zeit verging, und die Geschichte driftete in den Bereich der Legenden ab und wurde ein beliebtes Märchen, mit dem man kleine Kinder erschreckte – bis eines Tages das Grauen wieder zurückkehrte: Lord Kane von Rune-faust hatte sich mit dem Bösewicht Darksol verbündet, um gemeinsam die Macht des Schwarzen Drachen wieder nach Rune zu bringen. Von da an regierten Angst und Terror in Rune, Monster machten die Gegend unsicher, Menschen wurden verschleppt oder getötet und blühende Städte dem Erdboden gleichgemacht. Verrat und Königs-



Ken, der Ritter

Max, der Anführer der Truppe



mord waren an der Tagesordnung - und das war erst der Anfang. Denn sollte es tatsächlich gelingen, den Drachen aus seiner Verbannung zurück-zuholen, so würde alles noch viel schlimmer werden...

Lediglich die Stadt Guardiana war noch als Bollwerk der Kräfte des Guten übrig – und das nicht ohne Grund: Waren es doch die Bürger dieser Stadt, die

Freunde von Rollen- und Strategiespielen, aufgepaßt: Hier kommt ein wirklich feiner Leckerbissen für das Mega Drive auf Euch zu...

Die Shining Force empfängt neue Mitstreiter



SHINING FORCE

seit Generationen das Gefängnis des Drachen bewachten. Doch es dauerte nicht lange, bis auch Guardiana von den Schergen des



Hans, der Schütze



Tao, die Magierin

Bösen überrannt wurde. Klar, daß es langsam an der Zeit war, etwas gegen die Fieslinge zu unternehmen, und so machte sich eine Truppe junger Kämpfer auf, dem Unheil Einhalt zu gebieten. Denn noch be-

stand eine gewisse Chance, Darksol und Spießgesellen aufzuhalten, da die „Ancients“, die damals den Drachen dingfest gemacht hatten, einige Sicherheitsvorkehrungen eingerichtet hatten, um die Rückkehr zu erschweren.

Max war der erste, der sich nach dem Überfall von Kane auf Guardiana an die Verfolgung der Finsternisse machte, und schon in der Stadt schlossen sich ihm wackere, wenngleich unerfahrene Kampfesgefahrten an. Und so begann eine wilde Verfolgungsjagd quer durch Rune - die Bösen immer ein Stück voraus und die Helden knapp dahinter. In jeder Stadt, die von

der Tyrannei befreit wurde, schlossen sich neue Mitstreiter der „Shining Force“, wie die Streitmacht genannt wurde, an und so war es eigentlich nur noch eine Frage der Zeit, bis es dem Bösen endgültig an den Kragen gehen konnte...

So weit die Story. Das Spiel selbst präsentiert sich überwiegend in zwei Formen: Die Rahmenhandlung läuft in der klassischen Vogelperspektive



Ken im Kampfeinsatz



Die Truppe schlägt sich mit dem Feind herum...

ab, wie man sie aus Spielen wie „Phantasy Star“ kennt. Hier läuft der Held frei durch Gegend und kann Gebäude erforschen, sich mit Leuten unterhalten oder Gegenstände einsammeln. Kommt es jedoch zu Kämpfen, so wird der Strategiemodus aktiviert: Hier könnt Ihr die einzel-



zahlreichen und vielfältigen Gegnern werden immer stärker. Das ganze wäre nicht unbedingt ein Problem, hätte man nur vier oder fünf Leutchen, die man trainieren muß. Doch bei diesem Spiel kommt Ihr sehr schnell in



Luke, der Krieger



Lowe, der Priester

Gong, der Mönch



Aktionen sind dann doch die Kämpfe. Und von denen gibt es mehr als genug: In acht Kapiteln ist die Rahmenhandlung gegliedert und in jedem

gibt es mindestens fünf Gefechte zu bestehen. Während die Anfangskämpfe noch relativ schnell über die Bühne gehen, können die Gefechte in den späteren Kapiteln schon mal eine halbe Stunde oder länger dauern – durchspielte Nächte sind

nen Mitglieder ähnlich wie auf einem Schachbrett bewegen und ihnen Befehle geben: Beispielsweise, wer wen mit welchen Waffen angreifen soll, welcher Zauber aktiviert werden oder welcher Gegenstand eingesetzt werden soll. Sind diese Befehle dann erteilt worden, werden ihre Ausführungen in animierten 3D-Sequenzen gezeigt, und Ihr

Personalnöte: Es bewerben sich wesentlich mehr Leute um den Dienst in der Shining Force, als man in den Kampf mitnehmen kann. Und da heißt es richtig planen, denn die Leutchen sind doch recht unterschiedlicher Natur: Schwertkämpfer, Magier, Ritter, Priester, Drachen und einige andere seltsame Lebensformen brennen darauf, ins Gefecht zu ziehen – und das mit Recht, denn wenn sie nicht zum



In der Kneipe erfährt man Neuigkeiten



Ein märchenhaftes Abenteuer nimmt seinen Anfang

verschiedenen Einsätzen oft verschiedene Zusammenstellungen der Party notwendig sind, muß man sich schon ernsthafte Ge-

also schon mal vorprogrammieren.

„Shining Force“ hat das Zeug zu einem Kult-Rollenspiel: eine packende Story und ein faires Kampfsystem, verbunden mit einer ausgewogenen Mischung aus Charakterentwicklung und Strategie, das Ganze auch noch technisch anspruchsvoll verpackt, was will man mehr. Wem „Warsong“ zu trocken war und wem die Kämpfe im 30-Sekunden-Rythmus von „Phantasy Star“ auf die Nerven gehen, der dürfte hier ein Spiel ganz nach seinem Geschmack finden.

Ende Juni/Anfang Juli sollte das Epos schließlich im Handel sein. Allerdings sollte man einige Engländer mitbringen, denn SEGA plant keine vollständige deutsche Version – für die Texte im Spiel sollte aber normales Schulenglisch ausreichen. Also bis dann – wir sehen uns in Rune wieder...

Michael Anton

Drei Spielstände lassen sich dauerhaft speichern



Audienz beim König

könnt sehen, wie sich Eure Helden auf dem Schlachtfeld austoben.

Im Verlaufe der Kämpfe sammeln Eure Figuren, wie es in einem Rollenspiel eben üblich ist, Erfahrung und lernen dazu. So können sie in den späteren Kämpfen besser mit den Waffen umgehen, mehr Treffer einstecken oder andere, effektivere Zaubersprüche oder Waffen einsetzen. Was auch dringend nötig ist, denn auch die



In Tempeln könnt Ihr Eure Helden wiederbeleben

Einsatz kommen, versauern sie sehr schnell in der heimischen Tavernen. Ehe man es sich versieht, hat man dann bei falscher Planung topfitte Ritter, die

danken über seine Personalpolitik machen...

Der Schwerpunkt des Spiels ist eindeutig der strategische Aspekt: Die adventureähnliche Rahmenhandlung ist nur dazu da, um die einzelnen Kämpfe miteinander zu verbinden. Der einzige Fehler, den man in diesen Sequenzen machen kann, besteht darin, an einigen wenigen Stellen zu vergessen, die richtigen Waffen zu kaufen. Die entscheidenden

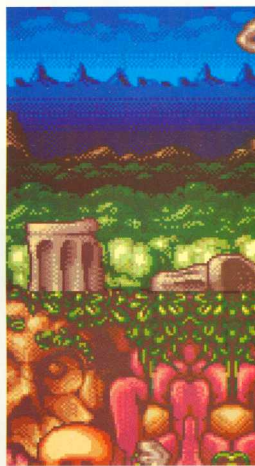
Den bösen Brick Jagger beeindruckt das alles aber kaum. Brick nennt, ebenso wie Chuck Senior, ein Autohaus sein eigen. Aber anstatt den hinderlichen Konkurrenten etwa durch bessere Preise zu unterbieten, läßt er ihn einfach mal kidnappen. Bei soviel Bösartigkeit brennt sogar unserem Pampers-Rocker die Sicherung durch. Also schnappt er seinen Prügel und macht sich

Dinosaurier und andere Vorzeit-Monstren noch springlebendig auf Futtersuche gehen. Wie gut, daß unsere Göre nicht nur Papis Äußeres geerbt hat. Auch Junior kann hervorragend laufen, springen und prügeln. Alles praktische Eigenschaften, die einen an-gehenden Jump & Run-Starlänger lebenlassen.

Core Design wird mit „Chuck Rock 2 - Son of Chuck“ ein weiteres, Knuddel-Game auf den Markt bringen: Statt durch blanke Gewalt glänzt das Modul mit lustiger Grafik. Die Feinde sind keine blutrünstigen Schwabbel-Mutanten, sondern samt und sonders putzige Steinzeit-Gesellen, die mitunter so süß sind, daß man fast Hemmungen hat, sie zu mit der Keule zu lieblosen. Die Krausschöpf-

CHUCK ROCK

Ganz der Papa! Obwohl Chuck Rock Junior erst sechs Monate alt ist, wird er seinem berühmten Vater immer ähnlicher. Der Kleiner hat sogar schon eine große Keule, die er aber nur dann schwingt, wenn er ganz, ganz wütend ist. Und er hat tatsächlich allen Grund, richtig sauer zu sein...



So ein Steinzeit-Baby hat's nicht leicht. Überall lauern Gefahren.



Mit dem Prügel im Schlepptau geht's auf die Reise

auf die Suche nach seinem verlorenen Daddy.

Solche Rettungsaktionen haben in dieser Familie bereits Tradition. In „Chuck Rock 1“ wurde schon seine – damals noch zukünftige – Mutter entführt. Und nichts deutete auf ein Happy-End hin, bis schließlich Chuckies Vater seine Ophelia befreite. Jetzt ist es also am Sohne-mann, die Familie zu retten.

Der Weg zum Erfolg führt allerdings durch eine gefährliche Steinzeitwelt, in der

Neanderthaler, die sich als Dino verkleidet auf unseren Helden stürzen, sind nur eine Spezies in der Umwelt, mit der es Chuck Jr. zu tun bekommt. Am beeindruckendsten sind aber immer noch die Brontosaurier, die oftmals mehrere Bildschirme groß sind und sich bestens als Klettergerüst mißbrauchen lassen. Aber Vorsicht, manche dieser Biester haben schlecht gefrühstückt und sehen in Steinzeit-Babys willkommene Vollwertnahrung!

Allerdings sind diese Giganten nicht sonderlich schlau. So beschränkt sich eine dieser Riesenechsen darauf, mit dem Gebiß das Stückchen Fels umzugraben, auf dem Ihr steht. Wenn es Chuck aber gelingt, rechtzeitig zur Seite zu springen, kann er sich mit seinem vorsintflutli-

chen Baseballschläger für diesen Mordanschlag ‚bedanken‘. Schon nach wenigen Treffern erweist sich diese Taktik als wirkungsvoll. Von Schrammen und Beulen überzogen, vergeht dem Ungetüm bald die Lust auf Frischfleisch. Andere Dinosaurier schnappen nach Euch und



Gut gepaddelt ist halb gewonnen! Nur der Sieger bekommt Bonus-Punkte



Zu spät! Jetzt hilft nur noch ein Keulenschlag-Trommelfeuer.

Dieser Saurier ist wirklich schlecht drauf! Vorsicht, sonst ist Chuck der Nächste!



SON OF 2 CHUCK



lassen erst dann wieder los, wenn Ihr oft genug kräftig zugeschlagen habt.

Blitzschnelle Reflexe sind also effektiver als jede Lebensversicherung. Beinahe noch wichtiger ist ein wenig Grips, denn viele Hindernisse könnt Ihr nur dann überwinden, wenn Ihr Euch zuvor einen Schlachtplan zurechtgelegt habt. Bei Dornengruben müßt Ihr beispielsweise einen Felsblock in die Stacheln schieben, auf den Ihr dann springen könnt, um Eure Reise fortzusetzen.

Am Ende eines jeden Abschnitts wartet selbstverständlich noch ein besonders

harter Gegner auf Euch. Sobald auch der genug hat, könnt Ihr Euer Punktekonto in einem Zwischenlevel aufstocken. Mal sollt Ihr hierfür einen Apfelbaum in Rekordzeit leerpflücken, mal muß sich Chuck als Bildhauer bewähren, und selbst beim Wettrudern heißt es „schwitzen, schwitzen, schwitzen“.

Der Schwierigkeitsgrad ist glücklicherweise recht erträglich. Auch als durchschnittlicher Joypad-Akrobat habt Ihr eine reelle Chance, die



Junior bei der Apferlerte. Jeder Schlag ein Treffer. ...oder auch nicht.

große Aufgabe zu bewältigen. Einige Stellen im Spiel sind derzeit noch etwas zu haarig. Core Design hat aber versprochen, auch diese „Mängel“ zu beheben.

Schon in unserer Vorabversion macht das Game also einen wirklich guten Eindruck. Weder am Scrolling noch an der Animation gibt es irgend etwas auszusetzen: Riesige

Aug, das tut weh! Mit dem Kleinen ist nicht zu spaßen!

Sauriertapsen unbeholfen, dafür aber ruckelfrei durchs Bild, ohne daß dem Prozessor

die Puste ausgeht. Tolle Effekte, z.B. die vorgetauschte Drehung eines Sauriers, erfreuen das Auge. Auch die Musik kommt locker und flockig rüber, was zusätzlich für gute Laune sorgt. Obwohl sich „Chuck Rock 2 – Son of Chuck“ auf den ersten Blick an ein eher junges Publikum wendet, ist das Game alles andere als Kinder-

kram. Die endgültige Fassung werden wir Euch voraussichtlich im nächsten Heft präsentieren können.

Bis jetzt sieht die Sache sehr gut aus. Holt schon mal Eure Keule aus dem Schrank!

Martin Klugkist



Tarzan ist nichts dagegen: Chuck an der ‚Bananen-Liane‘



Erst sechs Monate alt, aber schon mit der Keule auf Saurier-Jagd.

Vielleicht habt Ihr in den neuesten Konami-Anzeigen einen unbekanntenen entdeckt: Neben den Turtles, den Toons und anderen Bekannten der Konami-Familie, steht unauffällig ein kleiner, knuddeliger Kerl in einer Art Rüstung. Exklusiv und einzig für GAMERS und alle Sega-Fans hat Konami jetzt den Schleier um das große Geheimnis gelüftet.

„Sparkster“ wird er voraussichtlich heißen, eine süße Mischung aus Maus, Opposum und Knuddel-Zeichenkunst sein – und er soll die neue Nummer 1 unter den Sega-Stars werden. Ermutigt durch das herzliche Willkommen aller Sega-Freaks hat sich Konami entschlossen, ihren neuen Superstar vorläufig exklusiv dem Mega Drive zu widmen. Sein erstes Abenteuer erscheint im September und wird „Rocket Knight Adventures“ heißen. Ins Deutsche übersetzt sagt der Titel schon einiges über

Konami dreht auf: Im Herbst tritt der erste Sega-exklusive Superheld aus der Edel-Action-schmiede gegen Sonic und Co. an. Bis dahin ist zwar noch etwas Zeit, aber wir lassen es uns nicht nehmen, Euch jetzt schon den Mund wäbzig zu machen. Also werfen wir einen Blick auf das, was sich die Programmierer des neuen Games so alles haben einfallen lassen. Vorhang auf...



RAKETEN



Spezialeffekte im Burgverließ: Wenn Sparkster sich nicht schnell genug duckt, wird er geröstet

die Fähigkeiten Sparksters: Als Raketennitter besitzt er eine famose Rüstung mit einem Raketentrucksack auf den Rücken geschnallt. Sparksters normale Fähigkeiten kennen wir schon von anderen Vertretern des Action-Genres. Natürlich ist er auf Schusters Rappen beinahe

genauso flink wie Segas Sonic. Auch die Sprungfähigkeiten erinnern an unseren Lieblingsigel. Darüber hinaus beherrscht der berherzte Ritter einige Tricks, die ihn von anderen Jump & Run-Stars abheben. Er kann z.B. ziemlich flink Bäume erklettern und an deren Ästen entlangrutschen, um Schwung für Sprünge zu holen. Wird Sparkster wütend, schleudert er auf angreifende Gegner einen Energiebume-

rang, der mit einigen Treffern selbst den größten Obermotz wegputzt. Besonders innovativ wird's, wenn Ihr den Joypad-Button länger drückt. In diesem Moment lädt Sparksters Raketentrucksack auf und schießt den kleinen Superstar quer über den Bildschirm. Mit dieser genialen Funktion treibt dann auch das Spiel die tollsten Kapriolen: Ob Ihr Euch durch lange, kammarartige Schächte nach



Bonusfliegereien: Am Ende des ersten Levels hat Sparkster mit aggressiven Wasserschlangen zu kämpfen

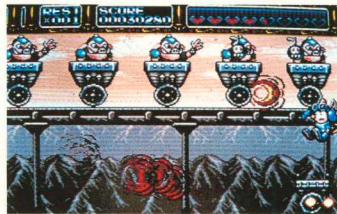


oben und unten Bösewichter 'besuchen' kommen.

Hatten die ersten Konami-Spiele, allen voran das ziemlich mißlungene Sunset Riders, noch keine besonderen technischen Gags geboten, schlagen die fleißigen Japa-

Standard noch eins draufsetzen: Lustige Musiken, knallharte Samples und Dutzende von gut zum Spielverlauf passenden Soundeffekten könnten selbst Japano-Musik-Meister Yuzo Koshiro ordentlich ins Schwitzen bringen.

Obskure Mittelgegner: Der Laufroboter steht auf ziemlich wackeligen Beinen



Im rasend schnellen Lorenlevel muß Sparkster schon mal den Kopf einziehen

ner mit den Rocket-Knight-Adventures gehörig zurück: Ob sich Sparkster nun brillant in wabernden Lavaseen spiegelt, Endgegner mit unendlich langen Greifarmen nach Eurem Leben trachten oder gewaltige Feuerstöße alte Burgengemäuer erschüttern, das Mega Drive feuert eine Palette von Effekten ab, die selbst Sonics Spezial-

Sollte Euer Spiele-Appetit jetzt geweckt sein, streicht Euch schon mal den September als Erscheinungsmonat der genialen Rocket-Knight-Adventures an.

Julian Eggebrecht

-RENNER



Aller Anfang ist leicht: Hier müßt Ihr rasende Rowdies von der Straße putzen

oben schießt oder geschickt Endgegner umfliegt, Sparksters Raketenantrieb ist für fast alles geeignet.

Kommt ein neuer Held daher, darf natürlich auch ein entsprechender Gegenspieler nicht fehlen. Sparkster tritt an gegen den bösen Schweinekönig, dessen fiese Horden die Freunde des Rocket Knights entführt haben. Sparkster macht sich auf, sieben Länder zu durchqueren, bis er endlich die Festung des Bösen erreicht hat.

Bei der Levelgestaltung nahmen sich Konamis Man-

nen eins besonders vor: Abwechslung ist gefragt.

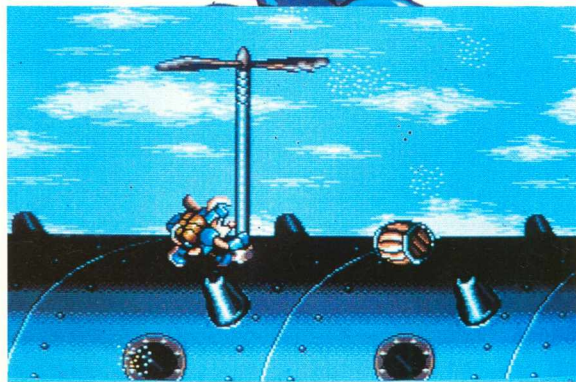
Während bei den meisten Spielen spätestens nach drei Levels die neuen Elemente und Ideen an einem Finger abzuzählen sind, strotzt

Rocket-Knight-Adventures nur so vor Überraschungen und neuen Elementen. Habt Ihr zum Beispiel den ersten Endgegner auf einer Brücke besiegt, fällt Sparkster ins Wasser, findet dort Raketen-treibstoff und fliegt durch einen ganzen Level, während er mit einer riesengroßen Wasserschlange kämpft.

In einem späteren Level könnt Ihr Euch nicht mehr auf Laufen oder Raketenspielerien verlassen, sondern müßt versuchen, die Balance auf einer rasenden Lorenbahn zu halten, während einen von

täten locker in den Schatten stellen.

Auch im Soundbereich sollen Sparksters Abenteuer auf den gewohnt brillanten Konami-



Luftiges Level mit einem riesigen Stahl-Zeppelin

absolut neues design!

Die Klamotten mit dem Farbtick!
Faß sie an und sie wechseln die Farbe!
Shirts, Sweats, Bodys, Leggings usw.

Überall in Boutiquen, Sportgeschäften und guten Kaufhäusern!

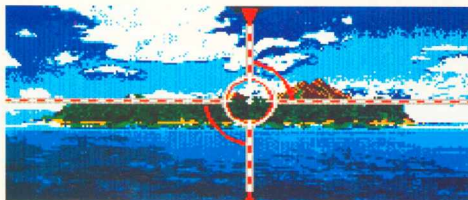
Cooler als die nackte Haut!



Hypercolor



Schuhle von **VANS**



Das Einsatzgebiet im Visier – alles klar zum Abheben!



„Desert Strike“, eines der umstrittensten Programme aller Zeiten, geht in die zweite Runde. Die ‚herausragenden‘ Merkmale des Nachfolgers: mehr Missionen, mehr Action, gleiches Thema.

Jungle Strike

Schauplatz des kriegerischen Geschehens ist kein anderer als Washington D.C. Der Sohn des in Desert Strike besiegten Diktators Kilaba hat sich mit dem mächtigsten südamerikanischen Drogenbaron verbündet, dem die größte private Streikkraft auf Erden untersteht. Zusammen kennen sie nur ein Ziel: die absolute Vernichtung der amerikanischen Hauptstadt mit Hilfe atomarer Waffen...

Zur Vereitelung dieses Unterfangens steht dem Spieler diesmal nicht nur ein Helikopter Marke ‚Comanche‘, sondern so nebenbei auch noch ein ‚Stealth Fighter‘, ein Hovercraft, ein Schneemobil und ein Spezial-Motorrad zur Verfügung. Allerdings kann nicht jederzeit auf eines dieser Vehikel zurückgegriffen werden, da das Fortbewegungsmittel von der jeweiligen Um-

gebung bestimmt wird. So führt der lange Kampf außer in die Straßen von Washington auch durch tropische Regenwälder und Schneelandschaften. Bei den neun Feldzügen mit insgesamt über 50 einzelnen Missionen erwarten den ‚ordentlich‘ mit Waffensystemen bestückten

Kämpfer auch nächtliche Einsätze. Mit den Waffensystemen gilt es sehr überlegt umzugehen, denn die Munition ist nicht nur kostbar, sondern auch begrenzt. Glücklicherweise finden sich über die diversen Szenarien verstreut etliche dringend benötigte Munitions- und Kraftstoffnachschübe.



In der Missionsbesprechung werden alle für den Flug nötigen Informationen gegeben

Noch praktischer sind allerdings kleine Werkzeugkästen, die bei Aufnahme selbsttätig auch den zerkratztsten Hubschrauber wieder in jungfräulichem Höchstglanz erstrahlen lassen. Repariert wird die Maschine ebenfalls – bei der Ablieferung geretteter Personen auf der eigenen Basis.

Gerade auch wegen der ‚realistischen‘ Begrenzung des Sprits und der Munition

fordert „Jungle Strike“ ein äußerst strategisches Vorgehen unter Einplanung aller Reserven. Bei der Erfüllung der Missionen lohnt cleveres Agieren, verfügen doch Kontaktmänner öfters über ‚brandheiße‘ Informationen und leisten gute Hilfe im weiteren Kampf gegen feindliche Stützpunkte, Raketenwerfer, Panzer und unzählige weitere Nettigkeiten der Gegenseite. Diese Männer sollten daher so früh wie möglich ausfindig und in Sicherheit gebracht werden.

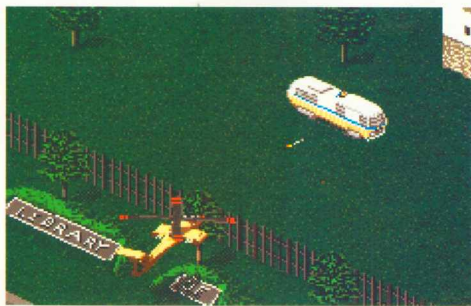
Wie das nie offiziell in Deutschland erschienene Desert Strike, entpuppt sich auch der Nachfolger als ge-

lungener Cocktail aus knallharter Action, einer doppelten Portion Strategie und einer technisch gut gelungenen Programmierung. Von akustischer und grafischer Seite gibt's nun sogar noch mehr Abwechslung – nicht zuletzt dank der 16-Megabit-Kapazität des Moduls.

Jungle Strike muß sich in kleinster Weise hinter seinem Vorgänger Desert Strike verstecken. Ganz im Gegenteil! Hersteller Electronic Arts hat es (wieder einmal) hervorragend verstanden, diesen bereits zum Klassiker gewordenen Erfolgstitel ordentlich aufzuspulen.

Bei all den hervorragenden spielerischen Qualitäten und dem Unterhaltungswert, den Jungle Strike zweifelsohne zu bieten hat, dürfen wir aber die moralische Seite nicht vergessen. Zwar ist dieses Spiel nicht ganz so schamlos wie der erste Teil, doch auch hier wird ‚gnadenlos‘ Krieg simuliert und auf Pixel-Männchen geschossen. Aus eben diesem Grund sollte die Entscheidung über den Kauf des Moduls sehr gründlich erwogen werden. Für Kinder und sensible Naturen ist dieser Tobak zwei bis drei Nummern zu stark.

Hans-Joachim Amann



Dieser Raketenwerfer dürfte reif für den Schrottplatz sein



Thank You For Holding.....
Hello? Are You There?...

Wir machen nicht schlapp !!! Die aktuellsten Games !!!

MEGA DRIVE

American Gladiators	US 114,90
Batman Return	US 79,90
Blo Hazard	JP 79,90
Champion Bowling	US 99,90
Desert Strike	US 79,90
Dolphin	US 89,90
Doraemon	JP 89,90
Double Dragon III	US 99,90
F22 Inferc.	US 79,90
G-Loc	US 84,90
Golden Axe III	US 79,90
Holyfield Real Deal	US 84,90
Kick Boxing	JP 89,90
League Soccer	US 79,90
Live Attack	US 99,90
Mazin Saga	JP 89,90
Muhammad Ali	US 89,90
Nhlpa Hockey	US 79,90
NBA All Star	US 94,90
Ninja Gaiden	US 79,90
Outrun 2019	US 90,90
PGA Golf II	US 89,90
Power Manger	US 84,90
Roko Rescue	US 79,90
Simpson	US 89,90
Spaltehouse III	US 94,90
Team USA Basket.	US 94,90
Tiny Toon adv.	dt 89,90
World of Illusion	US 89,90
WWF	US 89,90
Xenon II	US 99,90

SUPER NES

Adams Family II	US 119,90
Aliene vs Predator	US 129,90
Amazing Tennis	US 104,90
Artus World	US 109,90
Buster Brothers	US 106,90
Buster Bust Loose	US 119,90
Batman Returns	US 124,90
Bulls vs Blazers	US 119,90
Castlevania IV	US 105,90
Chuck Rock	US 104,90
Desert Strike	US 99,90
DinoCity	US 105,90
Fatal Fury	US 124,90
F15-Strike Eagle	US 124,90
Hunt f.r.Oct.	US 104,90
Jimmy Connors	US 102,90
John Madden 93	US 104,90
Lethal Weapon	US 109,90
Looney Tones	US 109,90
Nhlpa Hockey	US 104,90
Paradise	US 109,90
Populus II	US 124,90
Prince of Persia	US 94,90
Rampart	US 104,90
Road Runner	US 104,90
Simpsons	US 99,90
Spiderman	US 94,90
Star Fox	US 124,90
Super Widget	US 104,90
Super Off Road	US 109,90
Tiny Toon adv.	JP 129,90
Tom & Jerry	US 104,90
Universal Soldier	US 109,90

Game Gear

Chuck Rock	44,90
Donald Duck	34,90
Kunichan II	59,90
Lemmings	59,90
Mickey Mouse II	59,90
Rastan Saga	44,90
Batman Returns	44,90
Phantazy Star Ga.	59,90
Puyo Puyo	59,90
Shining Force	59,90
Shinobi II	49,90
Sonic II	49,90
Super Monaco II	59,90
Street Of Rage	54,90

Zubehör

MegaDrive

Arcade Power Stick	89,90
Infrared Joystick	89,90

Super NES

J&B King Joystick	89,90
Street Fighter II Uhr	29,90

Game Gear

Attache Case	34,90
Big Window II	32,90
Play Carry Case	21,90
Sonic II Armbanduhr	29,90

Konsolen US

Game Gear	199,90
Mega CD + 4 Spiele	599,00
Mega Drive + 1 Spiel	239,00
Super NES	279,00

Neo Geo

Art of Fighting	349,90
Baseball Stars	179,90
Fatal Fury I	379,90
King of the monster II	239,90
Ninja combat	199,90
Rising Hero	174,90
Robo Army	199,90
Sengoku Densyo	209,90
Super Sidekicks	389,90
Super Spy	199,90
Trash Rally	199,90
World Hero	349,90

Mega CD

Anette Agan	104,90
Gambler II	90,90
Final Fight	104,90
Jaguar XJ 220	104,90
Joe Montana	109,90
Ninja Warriors	110,90
Prince Of Persia	90,90
Road Blaster FX	94,90
Rise of Dragon	90,90
Wonder Dog	90,90

O.I.T
Order In Time
Schiltachstr. 36
7230 Schramberg
Fax 23643

TEL. 07422 - 23687

Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!



Besucht unsere Läden - Hier könnt Ihr auch leihen!

1. Wedding, Brüsseler Str. 19 • 4 53 22 73 *Mo-Sa 12-20 Uhr *

2. Prenzlauer Berg, Wichertstr. 66 • 4 49 51 63 *Mo-Sa 14-22 Uhr *

ACCOLADE

Wir beginnen unseren Parcours durch die dicht an dicht aufgestellten ‚Schaubuden‘ bei Alan Welsman mit der als sportgameumzingelt bekannten Company Accolade. Sehr schön: die Handbücher zu ihren Games sind ‚multilingual‘ abgefaßt, null problemo also beim Nachschlagen. Nachdem Ihr eventuelle Geldgeschenke von Ostern sogleich in die Mega-Drive-Version von „**Al Michaels Announces Hardball III**“ (den Test findet Ihr in dieser GAMERS) umsetzen durftet, könnt Ihr Euch jetzt wieder den harten Baseballre-



Alans Thement: Sport und Bubby

Spielespektakel in London. Jeden Frühling und Herbst treffen sich hier die Stars der Videospielebranche aus ganz Europa. ECTS (European Computer Trade Show) heißt das Unterfangen, welches das Business Design Centre in London seit Jahr und Tag in eine gigantische Pixelmanege verwandelt.



KONSOLENSPIELE SIND 'ON TOP'

DREI TAGE

LIVE IM



In knappen 72 Stunden entscheiden Hersteller und Händler über die neue Generation der Games, die wir morgen, übermorgen und wer weiß, wann genau für unsere Modulschächte und ROMs in die Finger bekommen werden.

Für Euch waren Anfang April sechs GAMERS-Augen ständig on tour, um die vielen Slots der Sega-Maschinen vor Ort streng unter die Lupe zu nehmen.

geln entsagen und Als Eprom-Kommentare vergessen. Erde retten ist angesagt, mit „**Warpspeed**“ für Euer Mega Drive. Wer unter Euch hat das Zeug, ein von Wissenschaftlern neuentwickeltes Starfighter-Modell zu fliegen und unsere Erde von den kriegerischen Attacken und der Last einer einfallenden Alienhorde zu befreien? Glücklicherweise sind die Biester megafährlich, sonst macht's bekanntlich doch wenig Spaß. „**Warpspeed**“ verspricht, eines dieser Spielchen zu werden, bei denen Ihr Euch ‚reinsetzen und wohlfühlen‘ könnt, denn: Cockpit-Atmosphäre pur, hervorragende Flugeigenschaften und raketenartige Geschwindigkeiten, das sind Dimensionen, in denen Aliengeschwader stets willkommen sind. Mit etwa 90 Mark seid Ihr bei der Sache, inklusive deutscher Anleitung.

Wer dennoch nicht dem Sport entsagen will, kann sich in den nächsten Tagen auf die Mega-Drive-Simulationen „**Summer Challenge**“ und „**Jack Nicklaus Power Challenge Golf**“ freuen. Beide Module sind ebenfalls für etwa 100 Mark zu haben und verfügen über ein deutsches Manual. In „**Summer Challenge**“ geht's selbstverständlich um Gold und mehr. Hier ge-



hen die weltbesten Athleten noch ungedopt an den Start, denn sie haben ja Euch. Neben Hochsprung, Stabhochsprung, 400-Meter-Hürdenlauf oder Bogenschießen geht es hier vorwiegend auch radelnd, (kunst-)reitend und per Kajak zur Sache. Alles weitere könnt Ihr auch schon im Preview dieser Nummer nachschlagen.

Out in the Green... Jack 'The Golfer' wird seit neuestem auch allen Mega-Drivern seine in grünes

Ambiente designten Golfparcours aufs Auge drücken. Mit „Jack Nicklaus' Power Challenge Golf“ kommt Ihr in den Genuß, mit voll digitalisierten Golfspielern auf eigens von Jack geschaffenen Rasen im „English Turn Golf Club“ in New Orleans oder im kalifornischen „Sherwood Country Club“ in Thousand Oaks zu kämpfen. Mit von der Partie: der Meister selbst, der Euch herzlichst zu Eurer ersten Profifrunde einlädt. Na, hoffentlich habt Ihr Gert Fröbe in

„Goldfinger“ ordentlich auf dieselben geschaut...

Ein „Jumpie“ vom Feinsten bildet den krönenden Abschluß bei Accolades Präsentation: „Bubsy“. Ein quetschfidel Knuddelfuchs geht auf das Testgelände einer neuen Jump & Run-Welt. Doch halt – stop! Bis Herbst müßt Ihr mindestens noch warten. Wird „Bubsy“ die kommende Kultfigur fürs Mega Drive?

C...

Von werdenden Legenden zu einer bestehenden: Sonic. Gesichtet unter anderem auf den 6-Packs einer bekannten internationalen Limo-Company (wohlgemerkt...nur in England).

CODEMASTERS

Die Codemasters steigen nun auch in Konsolengeschäft ein. An oberster Stelle auf

Wann genau beide Spiele in Deutschland erhältlich sein werden, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest.

COKTEL VISION

Bei Coktel Vision handelt es sich ebenfalls um einen ehemaligen Nur-Computer-Adventure-Produzenten, der sich nun auch mit Konsolen befaßt. In Zusammenarbeit mit Sierra On-Line (siehe unten) soll zum Ende dieses Jahres mit „Inca“, einem Action-Adventure-Mix mit kulturellen und Science-Fiction-Elementen ein erster Titel für das Sega-CD-ROM erscheinen.

CORE DESIGN

Kennt Ihr Core Design? Ne? Schon einmal „Chuck Rock“ auf dem Game Gear gespielt? Nun, dann kennt Ihr auch Core, die übrigens ge-



Fun in Motion mit Schlaukater „Bubsy“

LECKERLAND



dem Fahrplan der Southamer stehen Umsetzungen ihrer Erfolgstitel für die diversen Heimcomputer. In England und Amerika bereits erhältlich ist „Micro Machines“, ein Rennspiel, bei dem zwei Spieler gegeneinander antreten können und sollten, damit es richtig Spaß macht. Grafik und Sound sind eher schlicht, aber der Spielspaß entschädigt die Kontrahenten dafür in vollem Umfang. Zweiter Titel im Bunde ist „The Fantastic Adventures of Dizzy“, ein Hüftspiel, bei dem man ein Ei durch diverse Abenteuer begleiten muß. Beide Titel sind derzeit für Master System und Game Gear in der Mache, die Fassungen fürs Mega Drive stehen bereits.

rade für eine Firma namens JVC einen starken Titel für das Mega CD in der mache haben: „Wonder Dog“. Komm, gib' Plötchen! Ja, alles in allem meinen die Core-Leute es richtig ernst mit dem Mega CD, nicht umsonst konzentrierten sie sich auf gleich sechs Spiele für die Silberscheibe. Mit dabei: (schon wieder) „Chuck Rock“, Rennfahrertraum „Jaguar XJ 220“ und „Wolfchild“, das gleichsam spannende wie geheimnisvolle Jump & Run.

Ihr erstes Sega-Game, welches Core im August unter eigenem Namen unter die Leute bringen wird, ist nichts geringeres als „Chuck Rock II – Son of Chuck“. Ja, und wenn die schon mal dabei sind, bieten sie Euch „Chucky“ gleich für alle Sega-Maschinen an. Im September '93 erwartet Euch dann die härteste (weil erste und bislang einzigste)



ECTS: Über hundert Firmen luden ein

Kampfhubschrauber-Simulation aller Mega-CD-Zeiten: Der Donnerfalk – im Englischen „Thunderhawk“ – steigt in die Lüfte und liefert Euch 3D-Action ohne Ende... Hätten wir Euch nun noch verraten, was die Jungs an Weihnachten so vor haben, nun, dann wüßtet Ihr jetzt sogar schon, daß „Bubba N' Stix“ für Mega Drive und Mega CD...



DOMARK

Die Jungs und Mädels aus dem Londoner Putney hielten wie immer ihre Titelliste bereit, und so können wir ohne große Umschweife auf die Dinge, die da kommen werden, hinweisen. Noch im

Mai sollen „Steel Talons“ (3D-Hubschrauber-Ballerei) und Paperboy 2 für das Mega Drive sowie „James Bond – The Duel“ für das Game Gear erhältlich sein. Im Juni können

„Strike“ für das Master System im September nicht erscheinen. Wer es trotzdem spielen will, wende sich an die üblichen Versandhändler. Die Fassung fürs Game Gear folgt kurze Zeit später. Soviel zu Domark.

DYNAMIX

„D' wie Dynamix. Zahlreiche flotte Spiele brachte Sierra On-Line samt seinem Subunternehmen bis heute hervor, vom unvergessenen „Larry“ über „Roger Wilco“ bis hin zur „King's Quest-Saga“. Alle diese Knaller sollen jetzt nach und nach auf die Mega CD adaptiert werden. Was uns Sam Flint von Dynamix und Sierra

einer der nächsten Ausgaben mitteilen.

GREMLIN GRAPHICS

Die traditionsreichen Sheffielder hatten zwar nur eine einzige Sega-Ankündigung,



Staubiges ‚Vergnügen‘ mit Desert Strike

schon jetzt in die Hand drückt, ist Dynamix' Mega CD-Umsetzung von „The Adventures of Willy Beamish“. Was wir noch auf US-CD in den Händen halten, gibt's im Herbst dann auch fürs offizielle ROM.

aber die wird einige von Euch ganz sicher aufhorchen lassen. Die Gremlins machen ein „Madness“-Spiel! Das Jump & Run wird haufenweise Original-Musik und hoffentlich ein entsprechend witziges und flottes Gameplay aufzuweisen haben. Für wann allerdings eine Veröffentlichung ins Haus stehen könnte, war bis zum Redaktionsschluß nicht in Erfahrung zu bringen. Ansonsten freute man sich über den Erfolg von Maskottchen „Zool“ und informierte erneut über die derzeit laufende Entwicklung des Nachfolgers.

KONAMI

Auch Konami ist an Bord, das ist schon lange kein Geheimnis mehr. Mit „Tiny Toons“ und den „Turtles“ hat man einen höchst erfolgreichen Start ins



Sega-Geschäft. Auch in Sachen Mega CD werden uns diese Charaktere mit Sicherheit ein weiteres Mal über den Weg laufen. Darüber hinaus versprechen Pamela Griffith (Konami England) und Manni Kleimann (Konami Deutschland), daß es spielermäßig so weiterboomt. Nächste Titel sollen jetzt „Sunset Riders“ und „Rocket Knight Adventures“ werden.

MICROPROSE

...go Mega!, so der Slogan, mit welchem Uwe Fürstenberg und Konsorten eine neue Etappe im großen Spiele-Vielkampf bestreiten. Mit Simulation und Strategie von „Gunship 2000“ bis hin zur Super-vogel-Umsetzung F-15 oder „Darklands“ haben sich die Briten einen großen Namen machen können. Jetzt setzen auch sie auf die Mega-Konsole und kommen mit ihrem „F-15 Strike Eagle II“ ganz groß heraus. Der 3D-Flugsimulator führt Euch durch sechs Spielmissionen, unter anderem in die Lufträume Europas, der Golfstaaten, Vietnams oder Libyens. Jedes Szenario könnt Ihr mit vier Schwierigkeitsstufen durchfliegen. Die erste Bauchlandung wird bestimmt nicht lange auf sich warten lassen...

MILLENNIUM

James Bond-Freunde, aufgepaßt! Dr. Maybe treibt erneut sein Unwesen, diesmal gegen so allerlei Knall im All. Space Shuttle und Verteidigungssysteme spielen ebenso eine Rolle wie die gute alte Mutter Erde, die es auch diesmal zu retten gilt. In

wir uns dann über den „MIG 29“-Flugsimulator – nach Ankündigung auf der Messe sogar in deutsch! – fürs MD freuen. Im Juli gibt's die Anhänger rauer Sportarten „International Rugby“ (MD). Dieses Modul wird allerdings voraussichtlich nicht in Deutschland erscheinen. Wer unbändiges Interesse an Rugby hat, muß sich das Spiel wohl „besorgen“

Heiß wird's dann im August, denn „Formula 1 Champions“ wird zeitgleich auf allen drei Systemen veröffentlicht. Ob es richtig lohnenswert oder nur ein Rennspiel unter vielen ist, sagen wir Euch rechtzeitig.

In Deutschland wird „De-

ELECTRONIC ARTS

Einer der größten Anbieter von Modulen fürs Mega Drive hatte leider nicht viel auf der ECTS mitzuteilen. Der Stand war komplett dem PC-Game „Strike Commander“ zugedacht. Trotzdem konnten wir dies in Erfahrung bringen: Im Juli wird – zumindest in England – der „Desert-Strike“-Nachfolger „Jungle Strike“ veröffentlicht (siehe auch Preview in dieser Ausgabe). Später im Jahr werden wir noch mit „Bob“ gesegnet. Mehr darüber können wir Euch in



Das etwas andere Golfspiel: Desert Strike



RIESEN-AUSWAHL ZU SUPER-Preisen!



B.

Sega
A. Game Gear 4 Fun
Inkl. 4 Spiele (o. Batterien
und TV-Tuner).

248⁹⁷

B. TV-Tuner **198⁷⁸**

Nintendo
C. Game Boy Basic Set
Mit Batterien.

99⁸⁷



C.

A.



Sega
Wide Gear
39⁹⁹



Sega
Battery Pack
89⁹⁹



Nuby
Game Light
24⁹⁹



Nuby
Power Pack
49⁹⁹



Sega
Sonic 2
89⁸⁷



Sega
Lemmings
89⁹⁹



Sega
Chakan
89⁸⁷



Sega
Batman Returns
89⁹⁹



Acclaim
Crash Dummies
69⁹⁹



Nintendo
Super Mario Land 2
69⁸⁷



Nintendo
Princess Blobette
49⁸⁷

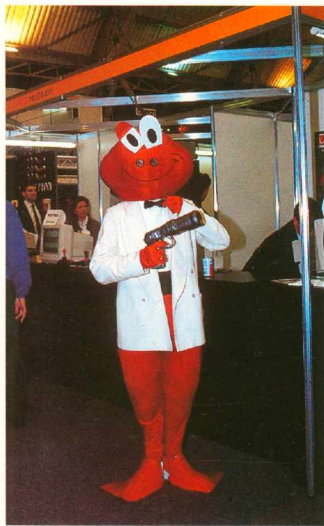


Nintendo
Burai Fighter de Luxe
29⁹⁶

TOYS 'R' US

Sie finden uns 32 x in Deutschland:

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



Stets auf geheimer Mission: Messe-Agent Pond

Millenniums „James Pond 3 – Operation Starfish“ entwickelt Ihr auf Eurem Mega Drive gemeinsam mit Pond und seinem Assi Finnius Frog (im Zwei-Spieler-Modus) Super-Sonic-Geschwindigkeiten, die Ihr bitter nötig haben werdet. Jump & Run vom Feinsten also, doch bis Herbst müßt Ihr Euch noch gedulden.

Noch etwas länger dauert es bis zur nächsten Mega-Drive-„Beastball“-Meisterschaft, denn die beginnt irgendwann in 2089, so gegen drei Uhr nachmittags im Whambley-Stadion, wer weiß wo auf unserer Erde – ausgerichtet und sponsored by: Millennium, Electronic Arts und Selling Points. Gegeneinander antreten wird eine Auswahl aus 12 Comic-Stil-

Teams, die nicht gerade zierlich miteinander umgehen. Wer sich jetzt so allerhand futuristische Disziplinen vorstellt, liegt goldrichtig. Doch bis dahin ist ja noch ein wenig Zeit...unter uns gesagt: es wird November werden.

PSYGNOSIS

Besuchte man den Stand von Psygnosis, konnte man sich wundern, hatte man doch zumindest „Dracula“ schon am Stand von Sony bewundern können. Das deutet dar-



auf hin, daß die beiden Firmen recht gut zusammenarbeiten. Gerüchten zufolge soll Psygnosis demnächst sogar SEHR gut mit Sony zusammenarbeiten – nun, warten wir's ab. An Software gab's folgendes: „Microcosm“ fürs Mega CD mit geplantem Verkaufsdatum im September. Bei diesem Spiel müßt Ihr ähnlich wie in dem Film „Die phantastische Reise“ mit einem Mini-U-Boot durch den menschlichen Körper schippern.

Des weiteren kommt im Sommer „Wiz 'n' Liz“ (MD), ein Spiel im Kielwasser der Lemmings, bei dem man als

de ist „Puggsy“ (MD), dessen gleichnamigem Held man dummerweise auf einem fremden Planeten das Raumschiff gestohlen hat. In bester Jump & Run-Manier macht man sich ab Sommer auf die Suche...

SONY

Große Ankündigung: Sony Electronic Publishing und ESPN, Amerikas größter Network-Fernsehsender haben sich für die Produktion von Sport-Videospielen zusammengesetzt. Bei diesen Titeln wird Sony Trademarks, Moderatoren etc. von ESPN in die Spiele einfließen lassen. In Planung sind ein American Football-Titel sowie ein weiteres Baseball-Spektakel.

Sony Imagesoft, das eigentliche Videospiel-Label hatte da schon Konkretes zu vermelden. In den Staaten bereits erhältlich sind „Chuck Rock“ (CD), das urige Steinzeit-Jump & Run, „Hook“ (CD, MD, GG), das Spiel zum Film, „Sewer Shark“ (CD), ein qua-



„That's SONY“

verfilmung des Zahnersatz-Klassikers. Entwickelt wird dieses Mords-Programm übrigens von Psygnosis (siehe oben).

Mehr Facts und Tests zu diesen Programmen bekommt Ihr von uns sobald sich denn in unseren Landen CD-mäßig etwas tut, was nicht mehr lang dauert – laßt Euch überraschen!

Zu guterletzt beglückte uns Sony noch mit der Ankündigung von „Cliffhanger“, einem Spiel zum neuesten Stallone-Film, in dem es um Bergsteiger, einen Flugzeugabsturz, Geiselnahme und jede Menge Action bei Minusgraden geht.

STORM/THE SALES CURVE

Auch Storm/The Sales Curve expandieren spielmäßig in neue System-Dimensionen: Alles dreht sich um und auf den Scheiben, darunter eben auch auf Mega CDs. So kommen wir nach vielerlei Spekulationen samt Bangen und Hoffen dann doch in den Genuß eines megamäßigen CD-ROM-Spielchens mit dem Rasenmäher-Mann, der im gleichen Hause übrigens auch für alle anderen Sega-Maschinen entwickelt wird. Während „Lawnmower Man II“ schon im September in unseren Ki-



3D-Effekte par excellence in Sewer Shark



Wiz 'n' Liz von Psygnosis

Zauberer ganz furchtbar niedliche Viecherchen (diesmal: Karnickel) retten muß. Angekündigt sind 56 Levels, über 100 verschiedene Zaubersprüche, Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm, Spiele im Spiel etc. Dritter und letzter Sega-Titel im Bun-

si dreidimensionales Ballerspiel und „Dracula“ (CD, später MD, MS, GG), das Spiel zur Coppola-Neu-



nos anlaufen soll, läßt der Spielspaß noch ein Weilchen auf sich warten. Nadja Singh von The Sales Curve rechnet vorsichtig mit Februar oder März 1994, wir übrigens auch, und daher werden wir Euch in GAMERS zwischenzeitlich über Zwischenergebnisse auf dem laufenden halten! Früher, so irgendwann im Herbst,



„LM 2“ - mehr ab Seite 40...



Cybersex á la Kirkland

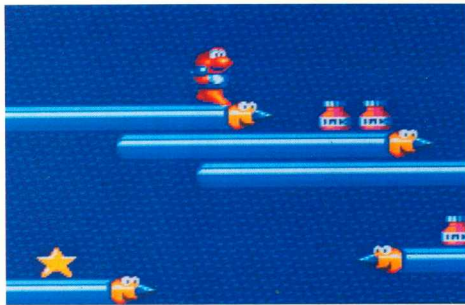
könnt Ihr noch mit einem Schmäckerl im Lemmings-Stil rechnen: Die „Troddlers“ halten jetzt Einzug auf dem Mega Drive. Wenn das mal keine gute Nachricht ist...

TEC-MAGIK

Der frühere Nur-Master-System-Produzent geht in die vollen. Gleich vier Titel für diverse Systeme kündigte man an. Noch im Mai kommen die Sport-Fans bei „**André Agassi Tennis**“ (MD, MS) zum Zuge. Mitten in der Entwicklung steckt „**Sylvester and Tweety**“ (MD, MS), die offizielle Umsetzung des Cartoon-Megaklassikers von



den Warner Bros. Ein erster Blick auf die Grafiken läßt hier einiges erwarten. Hoffen wir, daß der Spielspaß nicht auf der Strecke bleibt und das fertige Spiel möglichst bald zu Testzwecken verfügbar sein wird. Die dritte Lizenz im Bunde ist – festhalten – „**Pink Panther**“! Auch dieses Spiel ist in einem noch recht frühen Entwicklungsstadium, so daß man sich mit Aussagen über zu erwartende Qualitäten zurückhalten muß. Was in London zu sehen war, machte einen guten Eindruck. Hoffen wir das Beste, daß auch dieses Jump & Run gelingt. Gar nicht cartoonig, und doch sehr erfolgversprechend ist die vierte Lizenz, die Tecmagik aufgeben konnte: Steven Seagal, der zur Zeit mit seinen kompromißlosen Actionfilmen in den US-Kinos zur Kassee bittet, ist der Star im gleichnamigen, für nächstes Frühjahr ange-



Pond in Aktion bei U.S.Gold

den Warner Bros. Ein erster Blick auf die Grafiken läßt hier einiges erwarten. Hoffen wir, daß der Spielspaß nicht auf der Strecke bleibt und das fertige Spiel möglichst bald zu Testzwecken verfügbar sein wird.

Die dritte Lizenz im Bunde ist – festhalten – „**Pink Panther**“! Auch dieses Spiel ist in einem noch recht frühen Entwicklungsstadium, so daß man sich mit Aussagen über zu erwartende Qualitäten zurückhalten muß. Was in London zu sehen war, machte einen guten Eindruck. Hoffen wir das Beste, daß auch dieses Jump & Run gelingt.

Gar nicht cartoonig, und doch sehr erfolgversprechend ist die vierte Lizenz, die Tecmagik aufgeben konnte: Steven Seagal, der zur Zeit mit seinen kompromißlosen Actionfilmen in den US-Kinos zur Kassee bittet, ist der Star im gleichnamigen, für nächstes Frühjahr ange-

kündigte Mega-Drive-Cartridge. Da kann ich nur sagen: „Hau zu!“

U.S. GOLD

Wahrlich Güldenenes gab's bei U.S. Gold. Nach langer Wartezeit nun endlich fertiggestellt: „**Flashback**“ (MD), der Super-Nachfolger zu „**Another World**“. Den Test findet Ihr in dieser Ausgabe.

Des weiteren konnte man „**Super Kick Off**“ (MD) begut-

achten, welches wir Euch ebenfalls in dieser Ausgabe vorstellen.

Sofern für die nächste Ausgabe die Macht mit uns ist, können wir sodenn die für Juli angekündigte Mega-Drive-Fassung in der nächsten Ausgabe von GAMERS unter der Lupe auf Herz und Nieren prüfen. Alle Master-Systemler kommen im August zu Laserschwert und Ehren – ein Blick auf die Messe-Demo des Programmes läßt auf eine prima Umsetzung hoffen.

„**Strider II**“, der Nachfolger des ehemals als Spielautomat erfolgreichen Action-Jump & Runs steht einmal für Mai (MS) und einmal für Juli (GG) auf dem Fahrplan. Auch hier müssen wir Euch leider auf die Tests verweisen, die Ihr natürlich bei uns lesen könnt.

Last but not least wieder ein etwas größerer Name. James Pond gibt sich die Ehre, und zwar in „**James Pond II – Robocod**“ (MS, GG). Im Juni könnt Ihr den stahlbepackten Superfish auf seinen neuen Abenteuer begleiten, und

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 Videospielezeitschriften 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).
- ✗ Spiele 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.: 14.00 - 18.30 Uhr, Do.: 12.00 - 19.30 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 ältestes 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 belegen). Adresse: Matthias Herrendorff, 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!



„...ich komm wieder - keine Frage!“
Sega macht das Versprechen wahr.

Sega Mega Drive

Sega Mega Drive Pal dt	209,-
Sega CD Rom us	699,-
ASCII Joypad us	55,-
Striker Joypad us	45,-
SG Pro Pad us	55,-
Fighter Joystick jp	119,-
Menacer + Terminator 2 us	219,-
Action Replay Pro	99,-

Sega Mega Drive Spiele

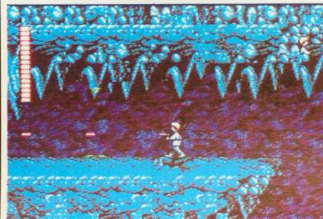
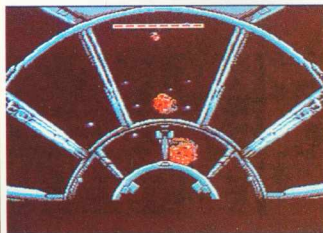
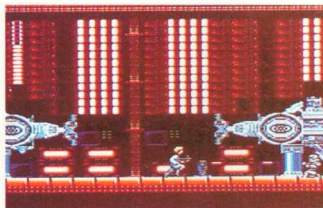
	jp	us	dt.
Afterburner 3 CD	99,-		
Aleste CD	89,-		
Alien 3		99,-	119,-
Amazing Tennis		109,-	
American Gladiators		109,-	
Andre Agassi		69,-	
Annie		99,-	
Batman returns		69,-	79,-
Battletoads		99,-	
Bio Hazard Battle	69,-		
Captain America		99,-	79,-
Chakan Forever Man		69,-	
Chiki Chiki Boys		89,-	
Cyborg Justice		99,-	
Double Dragon		49,-	99,-
Dragons Fury		99,-	119,-
Ecco the Dolphin		99,-	119,-
Evander Holyfield		103,-	119,-
Fatal Fury		119,-	
Final Fight CD	149,-		
Flashback		129,-	
Flintstones		109,-	
G-Loc		79,-	
Global Gladiators		99,-	
Gods		79,-	
Grand Slam Tennis		99,-	99,-
Hardball 3		109,-	119,-
Hock CD		129,-	
Humans		109,-	
Jaguar XJ220 CD	129,-		
Joe Montana 3		109,-	119,-
John Madden 93		109,-	119,-
Lotus Turbo Esprit		79,-	119,-
Lemmings		99,-	119,-
Muhammad Ali Boxing		99,-	
NHLPA Hockey 93		99,-	119,-
Night Trap CD		129,-	
Outlander		79,-	99,-
Outrun 2019		109,-	
PGA Tour Golf 2		99,-	
Powermonger		99,-	119,-
Prince of Persia CD	129,-	129,-	
Rampart		79,-	
Road Rash 2		79,-	119,-
Roadblaster FX CD	129,-	129,-	
Rolling Thunder 2		69,-	99,-
Rolo to Rescue		89,-	119,-
Sewer Shark CD		129,-	
Sonic 2		69,-	99,-
Splatterhouse 2		99,-	
Splatterhouse 3	119,-		
Steel Talons		79,-	
Streets of Rage 2	109,-	129,-	99,-
Sunset Riders		79,-	99,-
Super Monaco GP 2	79,-	79,-	99,-
T.M.N.T.		89,-	99,-
Terminator 2		89,-	119,-
Thunderforce 4		119,-	99,-
Thunderstorm FX CD	129,-	129,-	
Time Gal CD		129,-	
Tiny Toons		99,-	109,-
Tony La Russa		103,-	
Two Crude Dudes		103,-	99,-
Tyranis		99,-	
Warriors o' Eternal Sun		129,-	
Warsong		69,-	
Wolfchild CD	129,-	129,-	139,-
Wonderboy 5		119,-	
Wonderboy CD	129,-	129,-	99,-
World of Illusion		69,-	99,-
X-Men		109,-	

Neuheiten Mai/Juni

Chester Cheeta	/	119,-	
Cool Spot	/	119,-	
Gauntlet	109,-	119,-	
Golden Axe 3 CD	129,-		
Jungle Strike		119,-	
Micro Machines		109,-	
Out of This World		109,-	
Prattos Gold		119,-	
Streetsfighter 2	??,-		
Uncharted Waters		119,-	

Sega Game Gear

Annie		59,-	
Batman 2	39,-	59,-	79,-
Chuck Rock		39,-	79,-
Defender of Oasis		79,-	89,-
Donald Duck	39,-	79,-	75,-
Ev'Holyfield		59,-	
Indiana Jones		69,-	79,-
Lemmings		59,-	79,-
Mickey Mouse 2	59,-	69,-	
Prince of Persia		69,-	79,-
Shinobi	49,-	69,-	75,-
Shinobi 2		69,-	79,-
Sonic 2		69,-	79,-
Spideman 2		69,-	
Streets of Rage	59,-	69,-	79,-
Super Monaco GP 2		69,-	79,-
Tazmania		69,-	79,-
Wimbledon		69,-	79,-
Wonderboy 2		69,-	79,-



Dreimal Starwars für das Master System: Kann man so lassen, oder?

auch dieses Programm weite qualitativ ansprechend zu werden. Test als bald möglich.

VIRGIN

Einen Riesenschwung Software gab's wie immer bei Virgin Games. Ich erlaube mir, nach Systemen zu ordnen.

Mega CD: Im Oktober schon können sich die Arnie-Fans freuen, denn der „Terminator“ schlägt wieder einmal zu.

Für den November sehen wir eine Wiederkehr des lässig auf seiner Flasche surfenden „Cool Spot“.

Den Rest des Jahres kann man denn mit Weihnachten uns Silvester verbringen, denn neuen Stoff vom Virgin gibt's erst wieder im März '94. Da ist aber immerhin „Another Wor-

ld“ angesagt. Action-Adventure vom Feinsten also! Für den Mai schließlich darf man auf „Dinob-lades“ vorausschauen, ein sportliches Rollschuh-Dinosaurier-Hickhack. An Fantasie mangelt es Virgin nicht...

Mega Drive: Der „Cool Spot“-Bericht vorn in dieser Ausgabe ist Euch sicherlich aufgefallen, also werde ich darüber keine weiteren Worte verlieren. Bei „Muhammad Ali's Heavyweight Boxing“ wird im Juli mächtig auf die Bretter geschickt. Inwiefern auch bei Euch zu Hause platte Nasen angesagt sind, teilen wir alsdann noch mit.

Richtig göttlich wird's im Juli, wenn man bei „Populous II: Two Tribes“ die Ge-

schicke kleiner wuselnder Menschlinge vom Olymp herab bestimmen kann.

Kommen wir zum November und den letzten beiden Virgin-Ankündigungen fürs Mega Drive für dieses Jahr. Im November kehren die beiden populärsten Cyborgs der Welt in einem Spiel vereint die Gasse... „Robocop vs. Terminator“ ist sicherlich eine der interessantesten Lizenzen dieses Jahres. Die Handlung?



„Hasta la vista, Termit!“

Robocop nimmt den Kampf gegen Skynet auf und versucht, die Welt vor der Unterjochung durch die Maschinen zu bewahren. Daß dies nicht ganz friedlich vonstatten geht, dürfte einleuchten.

Ganz anders die zweite Weihnachtsgeschichte, nämlich „Jungle Book“. Ob die Umsetzung des Walt Disney-Klassikers in Sachen Qualität des Dschungelbuchstandard erreicht – wir werden sehen.

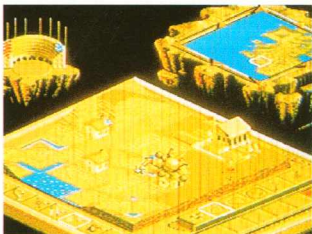
Master System: Im Mai geht's los mit den „Global Gladiators“, die einen jump & runnend zu diversen Hamburgern verführen wollen.

Im Juni dann wird's ein neues Spiel rund um den Stählermann geben. „Superman“ entführt Euch in fünf Levels von Metropolis, in denen es von Erzfeinden Supies nur so wimmelt

Runter von der Straße, rauf aufs Gelände! „Super Off Road“ sorgt im Juli für Mehrspielespaß auf dem Dreckparcours für Pickup-Trucks.

Auch im Juli: „Wolfchild“, ein Action-Jump & Run um Wissenschaftler, Mutanten und noch mehr.

Noch mehr in dieser Richtung gibt's mit den „Battletoads“, die – wer eigentlich



Grüße aus dem Olymp: P.2

nicht? – fleißig das Böse bekämpfen.

Auch auf Master System im November: „Cool Spot“ und „Jungle Book“.

Game Gear: Keine großen Änderungen hier: Im Juni kommen „Global Gladiators“ und „Superman“, im Juli kommt „Double Dragon“, der „Straßenkampfsimulator“, für das Handheld.

Wie gehabt werdet Ihr dann im August mit „Wolfchild“, im November mit „Cool Spot“ und „Jungle Book“ versorgt.

Ulrich Mühl/
Matthias Siegl

DA WERDEN SIE AUGEN MACHEN!

"Flashback
perfektioniert das
Another-World-
Konzept durch
super Grafik, einen
feinen Soundtrack,
ungewohntes,
gutes Gameplay
und eine dichte
Atmosphäre – was
will man mehr?"

*Ulrich Mühl,
Gamers*

"Flashback? Da zeigt
das Mega-Drive, was
in ihm steckt! Das ist
wie aktiv im Film
mitspielen."

*Uli Sywitzki,
Productmanager
Leisuresoft*

"Flashback (gehört) heute schon zu den heißesten Anwärtern
auf den Titel 'Spiel des Jahres'."

Carsten Borgmeier, Amiga Magazin

"Selten habe ich
ein Spiel mit
dichterer
Atmosphäre
gespielt als
Flashback."

*Sönke Steffen,
Powerplay*

"Wenn ich Zahnarzt
wäre, würde ich's
meiner Familie
empfehlen!"

*Andreas Plaßman,
Geschäftsführer
Koronasoft*

FLASHBACK



SEGA MEGA DRIVE AMIGA MS-DOS

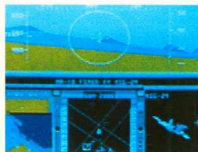


MICROPROSE GOES SEGA F-15 II AM HORIZONT

Wehe, wenn sie losgelassen... Microprose goes Sega, das heißt klipp und klar: sahnemäßige Flugis ohne Ende und bis ins Detail durchdachte Strategie für Eure Konsolen.

Was laue Sommerlüfte in den kommenden Wochen heran-

um eine Falcon. Eine? Nein, vielmehr ist es die F-15, der Strike Eagle II, der sich aus der Ferne auf Landeposition einrichtet. Wenn der gelandet ist, könnt Ihr Euch auf einen höchst authentischen Simulator eines starken US-Düsenjägers gefaßt machen.



Das wahre Fluggefühl, oder: Der neueste Versuch, einen Flugsimulator ins Mega Drive zu pressen

wehen werden, haben unsere Radarschirme jetzt am Horizont gesichtet: Bei dem ‚Flying Object‘ handelt es sich

Spannende Szenarien, unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, Persischer Golf und vieles, vieles mehr...

Letzte Meldung • Letzte Meldung • Letzte Meldung • Letzte

Haarscharf vor Redaktions-schluß konnten wir noch einen Blick auf die kommenden Produkte von „Core Design“ und „Factor 5“ werfen. Von ersteren kann man in Kürze „Chuck Rock 2: Son of Chuck“

durch eine bei Sega abgehaltene Vorführung des „Mega Turrican“-Soundtracks von Chris Hülsbeck. Wir können nur sagen: Es gibt einen neuen Standard in Sachen Mega-Drive-Sound! Die in „MT“



(MD) sowie „Thunderhawk“ (CD) erwarten. Während Chuck 2 ein ausgefeiltes und hervorragend gemachtes Jump & Run zu werden scheint, kann man mit ziemlicher Sicherheit davon ausgehen, daß „Thunderhawk“ einer der heißesten, wenn nicht DER heißeste Sega CD-Titel fürs erste sein wird. Helikopter-Action so richtig in 3D! Wow!

Factor 5 beglückte uns

benutzte Abspieldroutine bringt zweistimmigen (!) Disigound plus ein ausnehmend gutes Instrumentarium auf die Beine. Dazu kann man die deutschen Entwickler nur beglückwünschen!

Letzte Meldung • Letzte Meldung • Letzte Meldung • Letzte

KEIN ANSCHLUSS?

Weit gefehlt! Mit den RGB-Uschaltern von Wolfsoft habt Ihr demnächst vielleicht mehr Anschlüsse als Neidern lieb ist!

Durch diese außerordentlich hübsch gestylte wie praktische Konstruktion entfällt das lästige und schädliche Umstecken der empfindlichen



„2 in 1“ ist jetzt endlich auch digital zu haben

WILLY WARTET AUF MEGA CD WHO IS BEAMISH?

Laß' jucken, Willy! Willy Beamish, der kleine Held eines der spaßigsten PC-Adventures des vergangenen Jahres, sitzt jetzt für das MegaCD in den Startlöchern. Auf der Frühjahrsmachmesse für Video- und Computerspiele in London rückte Hersteller Dynamix/Sierra On-Line mit der Überssee-CD für das US-ROM heraus. Anfragen bei SEGA Deutschland ergaben, daß Ihr das irre Adventure für jung und alt auch bald hierzulande erwerben könnt.

„NÄCHSTER HALTEBAHNHOF IST...“

CHAMPIONSHIP PER BAHN

Quer durch Deutschland wird er gehen, der tolle Zug von SEGA! Dabei wird er in insgesamt 239 Spielstunden 30 Städte quer durch alle Bundesländer abgrasen, auf der Suche nach den besten Videospilern.

Bereits seit dem 8. Mai rollen die beiden Wagen des Bundesbahn-Sonderzuges, die jeweils zwei Besten kommen „an Bord“, um im August in Hamburg bei der SEGA-Europameisterschaft zu kämpfen. Der SEGA-Champ darf nach getaner Arbeit dann die Europafinalisten „zum Tanz bitten“.

An den örtlichen Ausscheidungs-Stationen stehen ausschließlich Mega Drives bereit, auf welchen drei aus fünf Games (Taz-Mania, Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix 2, Sonic 2, McDonald's Global Gladiators oder Thunder Force IV) gespielt werden.



Anschalten, umschalten, wegschalten – alles kein Problem mehr

Scart-Stecker. Neben einem RGB-Ausgang (Kabel inklusive) bietet das Gerät zwei separate Cinch-Buchsen für den Sound via HiFi-Anlage. Mit drei, vier oder ganzen sieben (!) schaltbaren Anschlüssen seid Ihr dabei.

Kosten tut der in Handarbeit gefertigte Spaß entweder 159,- (3er-Box), 189,- (4er-Box) oder 269,- (7er-Box) deutsche Märker. Info und Produktion: Wolfsoft, Tel.: 02622 / 83517.

MEGA PC

Interessant – wenn auch etwas schwach auf der Brust – ist Amstrads jüngstes Kind, der Mega PC 386 SX. Wie der Name schon erahnen läßt, handelt es sich hierbei um ein Gerät, daß dem Begriff

„Spielcomputer“ eine neue Dimension gibt. Hinter einer verschiebbaren Klappe an der Front befindet sich auf der einen Seite ein Mega Drive-Modulschacht, auf der anderen ein 3,5“-Laufwerk. Zum Lieferumfang gehören: Der Mega Drive-PC (386SX, 25 MHz, 1 MB, erweiterbar bis 16 MB, Anschluß für Mega CD) und ein 14“-Stereo-Monitor. Wer keinen allzu kräftigen PC benötigt und auf dem Tisch zuwenig Platz fürs MD hat, sollte sich überlegen, ob er nicht die ca. 2.200 DM anlegt.

Schau mal, da oben, der große Vogel!
Das ist doch ein Flugzeug!
Nein! Ist Das nicht...?!?!



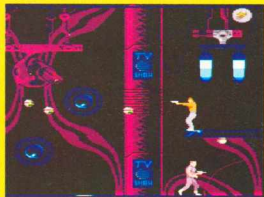
Exceptional games for your



© 1993 Virgin Games Ltd.
All Rights Reserved. © Seven-Up,
7-UP and SPOT character are trademarks
identifying products of the Seven-Up
Company, Dallas, TX. U.S.A. 1993.
Sega™, Mega Drive™, and Master
System™ are Trademarks of Sega
Enterprises Ltd.



Mit dem Schießisen in der Hand auf Alien-Jagd. Die beste Waffe ist allerdings ein hoher IQ.



Jeder Gegner verhält sich im Kampf anders. Je besser Ihr ihre Techniken kennt, ...



... umso leichter sind sie zu besiegen. Dafür ist aber nicht immer Gewalt notwendig.

FLASHBACK

Sie leben mitten unter uns! Sie sehen aus wie wir, aber sie sind anders, und sie wollen Macht, Macht über uns. Irgend jemand muß sie stoppen. Jetzt!



Allein und ohne Gedächtnis in einer tödlichen Umwelt



Flashback bietet grandiose Animationen



Getroffen! Jetzt hilft nur noch eine Notlandung



Schleusen und anderen Hindernissen, die erst dann den Weg freigeben, wenn Ihr zuvor die passenden Schlüssel und Ausweise eingesammelt habt - welche natürlich gut versteckt sind.

Zu allem Überflus sind viele Sektionen auch noch von gewaltfreudigen Mutanten bewacht. Wie gut, daß Ihr nicht unbewaffnet seid! Während sich manche Gegner eher einfach überumpeln lassen, verhalten sich andere sehr viel gewitzter. Da hilft oftmals nur ein tiefer Griff in die Trickkiste. Z. B. hebt Ihr rasch einen dicken Stein auf und werft ihn hinter dem Mutanten ins dicke Gras. Der dreht sich prompt um, und schon läßt er sich gefahrlos und durch Verzicht auf guten Stil von hinten außer Gefecht setzen. Eine weitere Lösung des Problems wäre auch, so

Und so geht's ab...



□ Flashback gibt sich flexibel: Ihr könnt das Pad nach Lust und Laune belegen.



Ihr habt auch Freunde: Ian ist einer davon



Im fünften Level warten gemeine Morphs auf Euch, die eine ganze Menge einstecken können

Gegner immer härter und die Rätsel immer kniffliger. Mit ein wenig Denkarbeit und noch mehr Geduld ist aber jede noch so harte Nuß zu knacken.

Wer dennoch andauernd ins Graß beißt, kann ja im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad verändern...

Zudem läßt sich an bestimmten Stellen im Level der Spielstand absichern. Falls es Euch erwischt, könnt

Ihr von dort neu starten. Leider gehen diese Daten nach dem Ausschalten verloren. In diesem Fall hilft nur noch das Paßwort, welches Ihr nach jedem geschafften Level erhaltet.

Flashback ist eines der wenigen Games, die einen wochenlang auf Trab halten, ohne daß wirklich Frust aufkommt. Absolut empfehlenswert!

Martin Klugkist

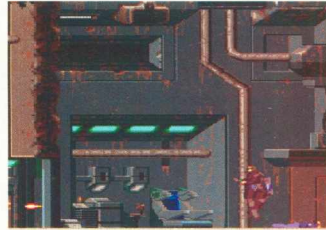
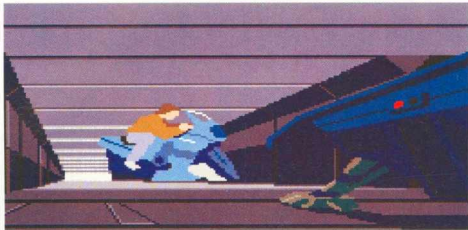


Im Kampf gegen die Außerirdischen sind gute Reflexe lebenswichtig.

ein Monster vor eine der Sicherungsanlagen zu locken...

Ihr könnt Euch aber auch mit ebenfalls auf Titan gestrandeten Menschen unterhalten, lukrative Aufträge annehmen und für sie bestimmte Gegenstände suchen oder abliefern.

Das ausgeklügelte Gameplay ist allerdings noch nicht das beste an Flashback, vielmehr ist es die perfekte Animation der Spielfiguren, die in dieser Qualität noch nie



Nichts wie weg!

Manche Feinde können sogar fliegen. Aber kugelsicher sind sie nicht.

Der Technik sei dank: Carl erinnert sich wieder



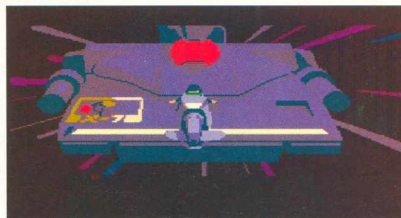
Carl kauft auf seiner Flucht ein Weltraum-Motorrad



Flashback: Erst schießen, dann Fragen stellen.



Die Feinde sind gut bewaffnet und ein Fehler ist tödlich



Die Aliens bemerken die Flucht schneller als erwartet

auf dem Mega Drive zu bestaunen war. Die Delphine-Grafiker haben jeden einzelnen Bewegungsablauf liebevoll in Szene gesetzt. Das Ergebnis ist einfach umwerfend.

Auch sonst macht das Game einen wirklich guten Eindruck: Die Hintergrundgrafiken sind schön bunt und abwechslungsreich, der Sound beschränkt sich auf wenige Effekte, die aber so geschickt eingebaut wurden, daß Ihr wirklich glaubt, im Urwald zu stehen.

Diesen hohen Standard bieten auch die nächsten vier Levels, allerdings werden die

„GAMERS“ meint dazu...

Super Grafik und Animation, gelungene Steuerung, knackige Rätsel, tolle Story, Spielspaß für Wochen garantiert



Keine Spielstands-Batterie, leider nur in Englisch erhältlich

NOTE
1.

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Delphine

ca. Preis:
DM 130.-

In kühlen Gefilden bekommt ein Human schnell mal ein Eisbein



Steinzeit-Teamwork!

In einigen Levels führt Euch Euer Weg zu einem Hexenmeister. Er kann Gegenstände aus der Geisterwelt beschaffen, das ist gut. Schlecht ist, daß Ihr jede seiner Waren mit dem Leben eines Stammesmitgliedes bezahlen müßt. Da heißt's Kompromisse eingehen. Doch was wäre der beste Hexenmeister, könnte er nicht auch mal den Spieß umdrehen und all seinen Zorn gegen Euch richten. Seid nett zu den Göttern, so ist's der Magier auch zu Euch. Klar?

Die Levels sind nicht einfach, und natürlich läuft eine Uhr gegen Euch. Je nach Spielstufe ist der Zeitvorrat unterschiedlich. Der Spieler kann zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Aber selbst in der Einstellung 'Easy' kommt Ihr stark ins Grübeln und stellt nach x Levels später fest, daß Ihr keinen klaren Gedanken mehr fassen könnt. Suchtauswirkungen?

Zum Glück gibt es für jedes Level einen Anwahlcode. Können Ihr ein Level mal nicht lösen, kann ohne Lebensver-

HUMANS

In Gameteks neuem Modul „Humans“ steckt das Rüstzeug für Euren strategischen Trip in die Frühgeschichte der Menschheit.

Zur Liste aller nutzbaren Gegenstände gehören ein Seil, eine brennende Fackel oder das Rad. Es gibt viele unterschiedlich hohe Plattformen, die in den meisten Fällen durch Leitern verbunden sind. Einige Bereiche hingegen müssen erklettert werden. Mit dem Feuerleiter-Prinzip kein Problem: Einer

Der Mensch ist die Krone der Schöpfung. Diese tollkühne Aussage aus der Biologiestunde verpufft spätestens dann, wenn Ihr als Mega-Drive-Spieler Gameteks neues Modul „Humans“ dem Modulschacht zugeführt habt. Das nämlich transportiert Euch flugs in die Steinzeit. Vor allem die Intelligenz, die unsere Vorfahren an den Taglegen, ist beeindruckend. Da sie kaum mehr als der geistigen Leistungsfähigkeit von zehn Metern Feldweg



Die Eingabe der Levelcodes ist bei Humans witzig gestaltet

entspricht, müßt Ihr über diese kleinen Wesen wachen – Ihnen quasi das Denken abnehmen. Und das geht so... Höchstes Ziel ist es, Erfindungen zu machen, und auf diese Weise Euren Stamm weiter zu entwickeln, denn die Konkurrenz ist groß und schläft nicht. Sie haben keine Hemmungen, den Speer als erste nach Euch zu werfen. Hat einer Eurer Fellträger einen Gegenstand wie den



Der Ritt auf dem Flusaurier bringt einen im Spiel oftmals voran

Manche Levels sind nur durch Teamwork zu knacken

Speer gefunden, verfügt er über zusätzliche Fähigkeiten. Erkann z.B. über Schluchten springen, Flugsaurier als Transportmittel nutzen oder den angespitzten Stab als Waffe einsetzen.



Eurer Stam-meskumpel stellt sich auf und läßt einen anderen an sich empor-klettern, bis die Menschensäule hoch genug geworden ist. Perfektes

lust neu gestartet werden. Die Steuerung ist o.k., wenn auch etwas langsam. Die Grafik ist mit Liebe zum Detail gestaltet und hinterläßt einen guten Gesamteindruck. Exzellent sind die kleinen Filmsequenzen aus dem Leben der Humans. Manche Soundeffekte sind witzig.

Auf Dauer nervig ist die uralte weltliche Trommelmusik. Auch wenn das Spielkonzept viele Elemente des Klassikers Lemmings aufweist, ist Humans auf seine Art anders, spannend und allen angehenden 'Entwicklungshelfern' zu empfehlen.

Carsten Schmitz

„GAMERS“ meint...

☐ Lustiges und grafisch interessantes Werk - Sucheffekte sind inklusive.

GRAFIK 2- SOUND 3-

☐ Das bekannte Konzept mit Urwald-Musik kann den Mangel an Geschwindigkeit nicht ausgleichen

NOTE 2-

Genre: Strategie
Hersteller: Gametek
ca. Preis: DM 110.-

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX



Anruf genügt!
ÜBER 1000 SPIELE
 Anruf genügt!

Logisch - auch
 alle deutschen
 Spiele am Start!



MORTAL KOMBAT (NES)



WORLD HEROES II (NeoGeo)



SENGOKU II (NeoGeo)



MIG 29 (MD)



LOST VIKINGS (SNES)

SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Battletoads • Alien III • Evo
 Lost Vikings • Super Turrican
 Top Gear II • Mech Warriors • Humans
 F1 Exhaust Heat II • Super Strike Eagle
 Equinox • Darius II • Super Slapshot
 Final Fight II

SEGA
 MEGA DRIVE

Jaguar XJ 220 (CD) • Cool Spot • Blaster
 Master • Final Fight (CD) • F-15 Strike Eagle II
 Snow Bros • Ex-Peranza • Golden Axe 3
 Batman Returns (CD) • Shinobii II • Humans



ROLLING THUNDER 3 (MD)



POCKY & ROCKY (SNES)

GAME GEAR
 COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

Humans • Double Dragon • Hook
 David Robinson • Shining Force
 Arch Rivals • Spiderman • Battletoads

NEO
 GEO

Super Sidekicks • Viewpoint
 Fatal Fury II • World Heroes II
 3 Counts Bout • Sengoku II



FLINTSTONES (MD)



SUPER TURRICAN (SNES)

GAME BOY

Milon's Secret Castle • Zelda • F-15 II
 Kid Dracula • Addams Family II
 Lethal Weapon • Ninja Boy II

LYNX

Crazy Ace Minigolf • Lemmings
 Pitfighter • Eye o. t. Beholder
 Super Off Road • Raiden



DRACULA (MD)

Tiefstpreise für ALLE Konsolen Tel. erfragen!
 HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT, FAX: 02 31 / 52 15 53
ACHTUNG: Jeder 1000ste Besteller bekommt 1000 FOXMARK in Bar!

**DEIN VIDEOSPIELEVERSAND MIT
 DER SUPER FOXPOWER!**

Versandanschrift: Brückstraße 42-44
 4600 Dortmund
 Öffnungszeiten: Montags - Freitags:
 9:30 - 19:00
 Versandkosten: Inland +10,- DM



dynatex



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

Ladenlokal
 Brückstraße 42-44
 4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
 Mo - Fr 9:30 - 19:30
 Do 9:30 - 20:30
 Sa 9:30 - 14:00

Ausland NUR Vorkasse + 12,- DM

COPYRIGHT © ALL CHARACTERS & PICTURES ARE © OF THEIR RESPECTIVE OWNERS

TEST

MEGA DRIVE

In der Zeit des kalten Krieges trieb sie den Nato-Militärstrategen den Angstschweiß auf die Stirn: die „MiG 29 Fulcrum“.



Eine Aufgabe für Könner: Die Luftbetankung

MiG 29

Kaum ein Jahrzehnt später hat sich die Lage grundlegend gewandelt: Der Warschauer Pakt hat sich aufgelöst, und der Kalte Krieg wich vorsichtiger Kooperation unter den Supermächten. Wenn es jedoch nach Dornmark geht, ist der Frieden nicht von Dauer. Schon kündigt sich im Nahen Osten der nächste Konflikt an, denn der mächtige Wüstenstaat Arzaria überfällt mit seinen Truppen das benachbarte Sautar. Die Großmächte erkennen die Gefahr und beschließen, gemeinsam den Bösewicht in die Schranken zu weisen. Als Pilot in einem Jagdgeschwader soll es eure Aufgabe sein, die alliierten Truppen auf ihrem Vor-

marsch aus der Luft zu unterstützen.

Auf den ersten Blick ist MiG 29 ein ‚richtiger‘ Flugsimulator. Abgesehen von einigen gezeichneten Bildelementen, verwendet Dornmark für sein Game gefüllte 3D-Vektorgrafiken, um Landschaften, Panzer und Flugzeuge möglichst realistisch darzustellen.

Fünf verschiedene Missionen warten auf Euch. Vor dem Abflug muß man seinen Vogel optimal be-

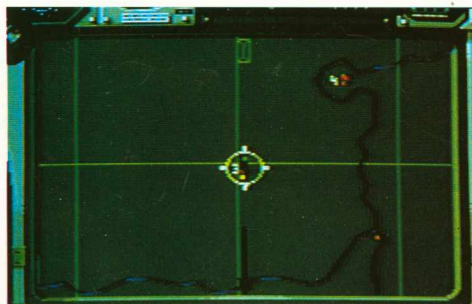
stücken, da Ihr jeden Gegner mit dem passenden Waffensystem konfrontieren solltet.

Wie bei den großen Vorbildern müßt Ihr Euch um das Fahrwerk, den Radarschirm, die Waffen und alle anderen Funktionen kümmern. Da allerdings ein Joypad viel zu wenig Buttons hat, um alle Funktionen direkt zu steuern, haben sich die Programmierer mit einem Menüsystem beholfen. Wenn Ihr z.B. die

Landkarte aktivieren wollt, drückt Feuerknopf C und schon erscheint eine Befehlsliste, aus der Ihr Euch dann den richtigen Punkt auswählen könnt. Die Sache hat aber einen entscheidenden Haken: Beim Nutzen des Menüs segelt der Flieger seelenruhig weiter. Man muß sich also höllisch beeilen, da oftmals Sekunden über Leben und Tod entscheiden können. Hektik bestimmt auch den Rest des Games, denn mit jeder Meile, die Ihr tiefer in den gegnerischen Luftraum eindringt, entwickelt sich der vermeintliche Flugsimulator mehr und mehr zum Baller- und Action-Game. Trickreiche Flugmanöver sind zwecklos, hier helfen nur noch gutgeölte Reflexe, also Zielen, Ballern, Abdrehen.

Die Dornmark-Programmierer hatten nicht den Mut, sich für ein Genre zu entscheiden. Schade, denn für einen konventionellen Flugsimulator ist MiG 29 zu unrealistisch und für ein gutes Actionspiel leider einen Tick zu hektisch.

Martin Klugkist



Habt Ihr Euch verfliegen? Ein Blick auf die Karte hilft.

„GAMERS“ meint...

Die Vektorgrafik ist für ein Mega Drive recht flüssig. Als Flugsimulator halbwegs gelungen.

GRAFIK 2- SOUND 3

Zu wenig Missionen, Menü-System zeitraubend, Steuerung etwas zu ungenau.

NOTE 3- Genre: Action/Simulation Hersteller: Dornmark ca. Preis: DM 120.-



DAS MOGELMODUL

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

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

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



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

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



DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

ACTION REPLAY HOTLINE

INFORMATION UND NEUE CODES

02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER SNES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™
NUR DM 99,-



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 109,-

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.



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

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

ERHÄLTlich wo es heiße SPIELE GIBT!!

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] **02822 68545 / 537182**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLEN MITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!!

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTE!!!

Mit original deutscher Anleitung, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

AUCH ERHÄLTlich BEI



DISTRIBUTOREN...

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

Endlich ist es raus. Der „Lawnmower Man 2“ macht jetzt auch vor der neuesten Sega-Hardware keinen Halt. Damit hat Rasenmäher-Mann Jobe nun auch in GAMERS ‚freie Bahn‘. Bis Ihr LM2 endlich in den Händen halten könnt, blinzeln wir den ‚Producern‘ ein paar Ausgaben lang frech über die Schulter...

Die Angel Studios im kalifornischen Carlsbad sind eine der heißesten Adressen für all das, was unter Begriffe wie Cyber Space und visuelle Effekte fällt. Unmögliches wird sofort erledigt. So auch und gerade all die Supertricks und ‚Special Effects‘, die unter der Projektleitung von Grafik-Designer Douglas Kirkland – nennen wir ihn ‚Doug‘ – im vergangenen Jahr eine Drehbuch-Idee von Stephen King zum Kino-Tophit vergoldeten. Über acht Minuten dauert die höchst aufwendige Tricksequenz im Film, die den Lawnmower Man (zu deutsch: Rasenmäher-Mann) in eine synthetische, von Computern



Douglas Kirkland - gerade inmitten einer seiner Trick-Animationen

CYBERBOOGIE MIT JOBE

EIN KINO-MOVIE SETZT AUF ROM

Foto: © Douglas Kirkland 1992



Der Haupt-Actor ‚Jobe‘ entsteht. Grafik-Artist ‚Doug‘ beim Vorlayout an Zeichenbrett und Rechner

produzierte 3D-Hyperwelt entführt. ‚Virtual Reality‘, das ist Dougs Geheimformel für superschnelle Zeitreisen im interaktiven Zusammenspiel unterschiedlicher, computergenerierter Ebenen. So werden atemberaubende 3D-Tunnel, in denen es vor Hindernissen und bösen Überassungen kaum noch ein Entrinnen gibt, zur synthetischen Grundlage für völlig neuartige High-Tech- und Science-Fiction-Abenteuer.

Heute laufen die Entwicklungsmaschinen in den Angel Studios einmal mehr auf Hochtouren, denn schon sehr bald soll ‚Cyber Jobs‘ Schicksal seinen weiteren

Lauf über die weltweiten Kinoleinwände nehmen. Der Clou: Nur wenig zeitverzögert, sagen wir mal: in den ersten paar Wochen des kommenden Jahres, soll Lawnmower Man 2 von dem englischen Spielehersteller Storm/The Sales Curve schon auf die Slots, ROMs und Laufwerke unserer Spielwelt adaptiert worden sein. Wenn wir Euch also in der nächsten GAMERS über das offizielle Erscheinen des deutschen Mega CD berichten – tätätätää! –, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Ihr zu Hause zu einer echten Runde ‚Cyberboogie‘ aufgefördert werdet.

Foto: © Douglas Kirkland 1992

Grundstein für die Spielumsetzungen von Lawnmower Man 2 sind Douglas Kirklands computeranimierte Tricksequenzen aus dem ersten Film. Während sich einige Konsolenversionen inhaltlich auf einige wenige Personen wie Dr. Angelo oder Carla beschränken, werdet Ihr Mega CD-Spieler in den Genuß kommen, ein Game mit dem tatsächlichen inhaltlichen Umfang des Kinofilms zu bekommen.

Cyber Jobe spielt die erste Geige in Stephen Kings fantastischer Vision. Als charakterschwacher Nobody, der seine Zeit in der Regel nutzlos und höchstens gelegentlich mal mit der Pflege von Rasenflächen in der Nachbarschaft verbringt, steigt er in die Handlung ein. Das Blatt wendet sich schlagartig, nachdem sich Jobe bei Computerwissenschaftler Dr. Angelo als Versuchs-Subjekt verpflichtet. Der Doktor, der bis dato nur mit Tierversuchen arbeitete und kaum befriedigende Ergebnisse erzielte, injiziert Jobe anstelle der üblichen Seren riesige Datenmassen von ROMs und Festplatten in sein Gehirn. Es bleibt eine Frage der Zeit, bis Jobe, inzwischen vollgestopft



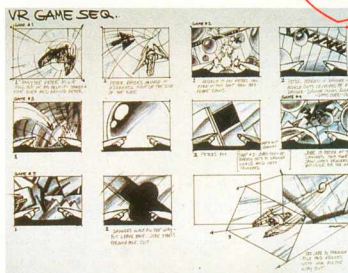
Seit 1992 zum Cyber-Sex-Symbol geworden: Gestern eine Idee, heute interaktives Märchen, und morgen...?

geschnappt zu werden, transfertiert der Rasenmäher-Mann sein 'ich' auf eine mächtige Harddisk und verschanz sich so im Netzwerk des Dr. Angelo.

Wenig später wird die komplette Anlage vernichtet, und Cyber Jobe rettet sich unbenimmt in allerletz-

Foto: © Douglas Kirkland 1992

Foto: © Albert Co 1991



Das Cyber-Boogie-Storyboard. Der Grundstein für die aufwendigste Acht-Minuten-Sequenz aller Kinozeiten



ter Sekunde: mittels Datentransfer (DFÜ). Ein Open End, welches schon deshalb nach einer Fortsetzung schreit...

Das Game in den CD-ROM-Ausgaben stützt sich im wesentlichen auf die Kino-Mo-



mit ‚Virtual Reality ohne Ende‘, im Zuge der ganzen Datenverarbeitung schlichtweg abdreht. Versuche, ihn vom Daten-Trip zurückzupfeifen, scheitern total. Jobe ist jetzt CyberJobe, und jedem Menschen um Giga-Längen überlegen.

Die Geschichte beginnt zu eskalieren, als Cyber Jobe, von Daten-Psychosen dazu getrieben, Menschen tötet. Aus der Not heraus, nicht

Der Film: Story, Umsetzung und Technik sind hundertprozentig aufeinander abgestimmt. Aufregender kann Science Fiction kaum noch sein...



vies, die hier erstmals im Ganzen in die Spielversion eingeflossen sind. Vier ‚reale‘ und neun virtuelle Welten werden auf nur einer CD zusammengepackt. Aus drei unterschiedlichen Spieler-Perspektiven heraus erzeugen sie einen neuen 30-Level-Straßenfeger auf fast allen Systemen. GAMERS bleibt für Euch in den kommenden Ausgaben am Ball...

Matthias Siegl

TEST

MEGA DRIVE

Als '91 das kleine englische Label Anco die Fußballsimulation Kick Off herausbrachte, konnte noch niemand ahnen, daß dieses Game zu den erfolgreichsten seiner Gattung werden würde.

SUPER KICK OFF



Da sieht die Abwehr alt aus: Tooor!

Gute Vorarbeit entscheidet über Sieg und Niederlage



Turnier im K.o.-System: Es kann nur einen geben



Nationen im Zweikampf - Deutschland gegen Wales



Freistoß vorm Elfmeterraum: Wo ist die Lücke?

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich das Kick-Off-Virus über fast alle Computer und sogar einige Konsolen. Nächstes Opfer dieser Epidemie soll nun das Mega Drive werden. Extra für diese Fassung hat Anco das Game mit allerlei Extras ausgestattet und stolz den Zusatz 'Super' dem Titel vorangestellt.



auf dem echten Grün zu sehen gibt. Vom Einwurf über die Ecke bis zum Foul samt den dazugehörigen Karten ist alles vorhanden, was einem das Fußballerherz im Leibe lachen läßt. Allerdings hat auch die beste Mannschaft ohne einen guten Trainer keine Chance. Die Probleme beginnen bereits mit der Mannschaftsaufstellung. Jeder Spieler hat so seine Vor- und Nachteile. Ihr werdet also viel auszuprobieren haben. Am besten lassen sich die Recken natürlich im Trainingscamp-Modus testen. Dort sollte man auch gleich die Frei- und Strafstoße üben. Sobald Ihr fit genug seid, dürft Ihr Euch an die großen britischen und europäischen Turniere wagen. Leider konzentriert sich Super Kick Off auf die britische Fußballszene. Deutsche Mannschaften sind deswegen nur bei internationalen Veranstaltungen zu finden.

Wesentlich unschöner: Das berühmte Kick-Off-Feeling hat die Umsetzung auf das Mega Drive nicht ohne Blessuren überlebt. Das liegt nicht zuletzt auch an der ungenauen Steuerung. Wunder-schöne Trick-Tore wird es auf dieser Konsole also nicht zu sehen geben. An der Grafik hätte man ebenfalls noch ein wenig intensiver arbeiten sollen. Mit einem solchen Scrolling läßt sich auf einem 16-Bit-Gerät kein Blumentopf mehr gewinnen.

Gleichgeblieben ist das Optionsmenü: Ihr könnt die Windrichtung ändern, die Spielzeit einstellen und die Spielfeldbeschaffenheit ändern. Das aber bieten heute fast alle Soccergames. Was unter Strich bleibt, ist ein Fußball-Game, das zwar den Namen 'Kick Off' trägt, aber lange nicht mehr so viel Spaß macht.

Wie schon in der Ur-Version blickt man von oben auf das Spielfeld. Ihr steuert immer genau den Spieler, der dem Ball am nächsten ist.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Fußballsimulationen klebt in diesem Game der Ball nicht an den Füßen der Kicker, sondern kullert nach jedem Kontakt einfach lustig weiter. Es ist also manchmal etwas kompliziert, das Leder unter Kontrolle zu bringen.

Ansonsten bietet „Super Kick Off“ alles, was es auch

„GAMERS“ meint...

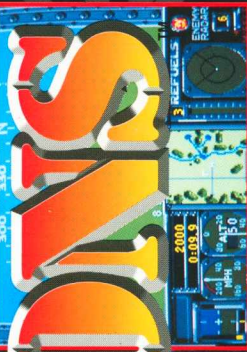
□ Eine wahre Flut von Optionen. Der Spieler wird auch als Trainer geführt.

GRAFIK 3-
SOUND 3

□ Leicht rückelndes Scrolling und lieblose Animation, schlechte Ballkontrolle.

NOTE
3-

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



Steel Talons ist eine high-Tech-Flugsimulation mit 360 Grad-Polygongrafiken, die dir die volle Kontrolle über den fortschrittlichsten Hubschrauber der US-Army ermöglichen. Schnell dir also deine Fliegermontur um, und mach dich auf den spannendsten Flug deines Lebens gefaßt!



- FLUGDATENINFOS**
- 2 SPIELER
 - 12 EINSÄTZE
 - 3 SPIELTYPEN
 - 3 SCHWIERIGKEITSGRADE
 - NEUESTE WAFEN, EINSCHLEIBLICH 30MM-KETTENGÜRT
 - BORKABIDPANZERUNG
 - UTU-ZIELAUFSCHALTUNGSSYSTEM



TENGEN
VIDEO GAMES

"Sega" and "Mega Drive" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "Steel Talons" TM 1997 Atari Corp. Licensed to Tengen, Inc. © 1992 Tengen, Inc. All rights reserved.

MASTER SYSTEM



1

Sonic 2

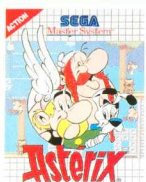
„Und thüsss...“, rief der kleine blaue Igel und legte noch eins drauf. Somit hat er auch die letzte Hürde – sich selbst und sein erstes Abenteuer – souverän genommen.



2

Sonic, the Hedgehog

Er hat sich tapfer geschlagen, aber... wat mut, dat mut. Und so ein Spitzenspiel wie S2 gehört nun mal an die Spitze...



3

Asterix

Wenn ein Herr namens Obelix mitspielt, müßte die Kategorie zwar eigentlich Jump-and-roll heißen, aber trotzdem entwickelt sich dieses Modul allmählich zum Klassiker.



4

Tom & Jerry

Erste Regel für erfolgreiche Mäuse: „Vasen gehören auf Katzen-Köpfe“. Wie genau Jerry diese Regel kennt, schaut Ihr Euch am besten selbst mal an.



5

Populous

„Gott sei Dank“ dürfte Deinen Gegnern bei diesem Spiel eher selten über die Lippen kommen. Schließlich ist er es, der seine Feinde mit fiesen Naturkatastrophen ärgert...

MEGA DRIVE



1

Sonic 2

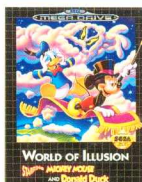
Auch auf dem Mega Drive gibt's keine Gnade für den in die Tage gekommenen Stachel-Raser. Der noch Bessere, noch Schnellere und noch Buntere gewinnt.



2

Sonic, the Hedgehog

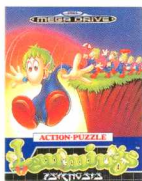
Jetzt wollen wir doch mal fair sein: Der zweite Platz wäre für viele andere die Erfüllung eines Traumes. Aber für Sonic...



3

Mickey & Donald World of Illusion

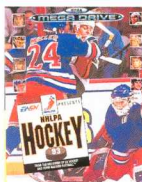
Teamwork ist das Zauberwort bei diesem Mega-Modul. Mickey und Donald kämpfen sich gemeinsam durch eine kunterbunte Welt.



4

Lemmings

Am liebsten würde ich sie ja allesamt adoptieren, diese süßen kleinen Dummhänsel, die da wippend durch die Gegend tapsen. Geht aber leider nicht...



5

NHLPA Hockey

Eine Top 5 ohne Eishockey??? „Wo gibt's denn sowas“, habt Ihr Euch wohl bei der letzten Hitparade gedacht und schnell wieder für Ordnung gesorgt.

GAME GEAR



1
(1)

Sonic 2

Auf dem Game Gear kannte Sonic 2 ja schon letztes Mal keine Gnade mehr... Und natürlich sitzt er immer noch souverän auf dem einzig wahren Platz.



2
(2)

Sonic the Hedgehog

Na ja, wenigstens den außer-soniclichen Konkurrenten zeigt der Klassiker Sonic 1 immer noch die Stachel und somit, was eine Härke ist.



3
(3)

Lemmings

Sie rennen blindlings in ihr grausames Schicksal. Ob Fallgrube, 10-Tonnen-Gewicht oder Feuersbrunst – den kleinen Selbstmördern ist's egal.



4
(-)

Shinobi 2

Schaschlik à la Hongkong steht mal wieder auf dem Game Gear Speiseplan. Also schärft der alte Joe Mushashi seinen Säbel und zieht nochmal los.



5
(4)

Taz-Mania

Hoffentlich merkt der tazmanische Vielfraß nicht, daß er einen Platz verloren hat... Bei seinen legendären Wutanfällen bleibt nämlich nicht allzuviel heil.

TIPS VON GAMERS

- | | | | |
|----------|--|--------------------------|----|
| 1 | | Cool Spot | MD |
| 2 | | Flashback | MD |
| 3 | | Rocket Knights Adventure | MD |
| 4 | | Land of Illusion | GG |
| 5 | | Jungle Strike | MD |

INTERNATIONALE HITS



- | | | | |
|----------|--|------------------|----|
| 1 | | PGA Tourgolf 2 | MD |
| 2 | | Ecco the Dolphin | MD |
| 3 | | Road Rash 2 | MD |
| 4 | | Sonic 2 | MS |
| 5 | | Mega lo Mania | MD |

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

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

T OYS S

GROSSE UND KLEINE
GESCHENKIDEEN

OHNE SIE LÄUFT GAR NICHTS

Mit dem großen Joystick- und -pad-Test im letzten Heft (3/93 „Knüppeleien“) haben wir den Mini-Kommando-pulten ja schon mal ein wenig die ihnen gebührende Aufmerksamkeit zukommen lassen. Ohne sie wäre schließlich selbst das heißeste Modul in der schicksten Konsole eher langweilig. (Da könntet Ihr nämlich höchstens Modul-Weitwurf spielen!) Deshalb zeigen wir Euch heute gleich noch ein paar von den bunten Dingern, die übrigens teilweise abenteuerlicher sind, als so manches Spiel...

QUICK SHOT AVIATOR 1

Dieses Teil ist ein echter Hingucker! Auch ohne Modul im Schacht sorgt der Aviator 1 für Aufregung. Jede Menge Knöpfe und Einstellmöglichkeiten sollen offensichtlich besonders im Kampf über den Wolken helfen, denn neben der optischen Anlehnung an



BEESHU „SNAPPER“

Diese (laut Hersteller) „stromlinienförmige Kampfmaschine“ hält für jeden der drei Action-Buttons einen eigenen Turbo-Feuerknopf bereit. Eine zweistufige Slow-Motion-Funktion hilft aus so mancher brenzligen Situation und ein zusätzlicher Mini-Joystick verbessert das Spielgefühl. Optisch wirkt die „Kampfmaschine“ eher wie eine Tüte Smarties - schönön bunt.

QUICK SHOT INTRUDER 1

Gleicher Hersteller, gleiche abgefahrene Aufmachung und Sonderausstattung. Verblüfft der Aviator mit seinem Horizont, hält dieser Multi-Directionknüppel eine andere Überraschung bereit: Der Feuerknopf ist durch eine Abdeckung gesichert, die den zu allem entschlossenen „Piloten“ erst nach einem Druck auf den Eject-Knopf ranläßt. Ist natürlich kitschig, macht aber trotzdem Spaß...

HÄNDE HOCH!

Wenn Du demnächst beim Spielen diese „Bitte“ zu hören kriegst, könnte es natürlich sein, daß Du gerade überfallen wirst. Wahrscheinlich will aber nur mal einer Deiner Kumpels Deine neuen VGGs, die Video Game Gloves von Champion, im rechten Licht betrachten. Hättest Du übrigens gedacht, daß Du, wenn Du nur eine Stunde täglich daddelst, den Feuerknopf pro Woche schlappe 40.000 mal drückst...? Da haben Deine geplagten Hände doch wohl mal ein bißchen Luxus verdient, oder? Die Handschuhe sind aus echtem Leder und Nylon, prima verarbeitet und mit drei verschiedenen Motiven erhältlich: Sonic, Batman und Superman. Demnächst könnt Ihr sie übrigens auch im GAMERS SHOP bestellen.



WOHLFÜHLKLAMOTTEN FÜR DEN GAME GEAR

Dieses weichgepolsterte „Carry-Case“ macht einfach jeden glücklich: Dich, weil Du mit 6 Modulen und jeder Menge Stromversorgung immer das Wichtigste dabei hast, Deinen kleinen Freund, weil er's mal so richtig lauschig hat und sogar Deine Mutter. Wieso? Na, die will doch sowieso immer nur das Eine von Dir: „Kind, halt' Ordnung!“ Und das passiert Dir mit dem logic 3-Carry-Case quasi aus Versehen...

LOGIC 3 FREE WHEEL



An dieser Stelle sei uns ein kurzer Ausflug in die Welt der PC-Spiele gestattet, denn dieses (ist es jetzt ein Joypad oder -stick??) Wunderrad gibt es bisher nur für den PC. Trotzdem fanden wir es interessant genug, um es Euch vorzustellen. Benutzt wird das Free Wheel ohne jegliches Gegenstück. Man stellt sich einfach vor den Bildschirm und dreht, neigt oder zieht es hin und her. Verblüffend. Wie wär's mit einer SEGA-Version, logic 3?



ein Flugzeug-Cockpit verwöhnt das verrückte Ding sogar mit einem künstlichen Horizont. Achtung: Wer nicht richtig hinguckt, könnte den Aviator 1 fast für einen GAME GEAR mit Sockel halten...



Doch bevor Ihr überhaupt nur an einem Handschuh des Schwergewicht-Weltmeisters schnuppern dürft, müßt Ihr zunächst Euren Sportler nach Euren individuellen Wünschen kreieren. Dabei kann nicht nur sein Äußeres bestimmt werden, auch für die Verteilung der Stärken und Schwächen bezüglich Kraft, Geschwindigkeit, Ausdauer etc. seid Ihr selbst zuständig. Sind alle Einstellungen getätigt, geht's ans Eingemachte:

sich völlig von der des Mega-Drive-Originals. Anstatt den gesamten Boxing von der Seite seht Ihr nun nur noch den Gegner von vorn – inklusive Eurer Handschuhe. Ihr seht Euren Boxer hinten stehen, und die Handschuhe des Gegners sind vorn. Diese Perspektiven tragen natürlich nicht gerade zur Übersichtlichkeit bei. Neben dem Turniermodus ist selbstverständlich auch die Gelegenheit geboten, ein paar Trainingsrunden einzulegen. Doch

Für alle, die gern einmal ihre Fäuste schwingen lassen ohne dabei gleich ein blaues Auge davontragen zu müssen, gibt's interessantes zu vermelden: Evander Holyfield gibt sich auf dem Game Gear die Ehre und wartet auf Eure Herausforderung.

Evander Holyfield Real Boxing

Vom ersten Kampf müßt Ihr noch einen eigenen Boxer erstellen



Insgesamt 14 Boxer warten auf Euch, allen voran Evander Holyfield. Sage und schreibe 28 Siege in Folge hat dieser Mann auf seinem Konto zu verbuchen. Bevor Ihr Euch jedoch voller Enthusiasmus auf diesen 'Berg' stürzt, muß erstmal eine Mindestanzahl der anderen Boxer von Euch auf die Matte gelegt werden. Um einen Kampf zu gewinnen, müßt Ihr entweder ein Technisches K.O. erzielen oder nach Punkten siegen.



Die Statistik klärt Euch über den Zwischenstand auf
Ein wildes Handgemenge prägt den Spielverlauf



Sämtliche Sportler schöpfen aus einem Schlagrepertoire von 10 verschiedenen Schlägen. Dazu gehört der 'rechte Haken' ebenso wie die 'linke Gerade'. Hinzu kommen diverse Ausweichmanöver. Schläge gezielt und effektiv einzusetzen ist allerdings gar nicht so einfach, denn Steuerung und Spielbarkeit sind alles andere als gut. So gleicht der Fight meist einem unkontrollierten Herumgeräusche. Nach jedem Turnirkampf begibt sich Euer Boxer in das Trainingsstudio, wo Euch Gelegenheit geboten wird, in bestimmten Bereichen wie Schnelligkeit oder Stärke zu trainieren.



And the winner is...

am meisten Spaß macht das Programm noch mit einem menschlichen Sparringspartner, dem man ordentlich eins auf die Zwölf geben darf. Trotzdem mag auch in diesem Modus keine rechte Freude aufkommen. Schade eigentlich, denn die Grafik des Games ist ganz ordentlich gelungen, und die Features zum Erstellen eines eigenen Boxers sind nett. Doch was nutzt dies, wenn in spielerischer Hinsicht wenig geboten wird? Evander Holyfield's 'Real Deal' Boxing bleibt eigentlich nur hartgesottenen Fans des Boxsports zu empfehlen. Selbst diese sollten aber vor dem Kauf auf alle Fälle ein paar Probeschläge tätigen.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

Die Aufmachung ist ordentlich; Paßwort-Funktion zum Speichern der Spielstände.

GRAFIK 3+ SOUND 3-

Die Steuerung ist nur mäßig und das Spielgeschehen zu unübersichtlich.

NOTE

4+

Genre: Sport

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 80.-



Während sich die Experten noch fleißig über die Gefahren radioaktiver Lebensmittel streiten, lassen sich auf

dem Mega Drive schon heute allerlei Kreaturen bewundern, denen das letzte Hot Dog wohl nicht so gut bekommen ist.



MUTANT LEAGUE



FOOTBALL

Orgs, Skelette oder Roboter. Jede Rasse hat natürlich ihre Stärken und Schwächen. So sind die Knochenfuzzis recht flinke Gesellen, mangels Masse aber nicht allzu kräftig.

Die Grundregeln sind dennoch für alle gleich: Deine Mannschaft muß irgendetwas den Ball zur 0-Yard-Linie bekommen und

haus oder gar mit 'ner Harfe in der Hand auf „Wolke sieben“ wieder... Spätestens dann, wenn er auf eine der zahlreichen Spielfeldminen latscht.

Eine gutgepolsterte Reservebank hat also ihre Vorteile, und da Gewalt nicht alles ist, kommt es auch bei MLF auf die exakte Planung an. Wie bei den meisten „normalen“ Football-Games wählt Ihr zu Beginn jedes Spielzuges eine der vielen vorgegebenen Standard-Taktiken aus und gebt so Euren Boys genaue Anweisungen.

Abgesehen vom einzelnen Spiel bietet Euch Mutant League Football auch die Möglichkeit, eine komplette Saison durchzuzocken und nach der Meisterschaft zu greifen. Zu allererst solltet Ihr aber noch ausführlich von der Trainingsoption Gebrauch machen und ordentlich üben.

Electronic Arts hat alle wichtigen Spielelemente in das Game hinneingepackt. Technisch jedoch ist Mutant League Football lediglich Durchschnitt: Sowohl den Background-Grafiken als auch der Animation fehlt der letzte Feinschliff. Besonders die Bewegungsabläufe der

dort einen Touch-Down erzielen. Das möchte die gegnerische Mannschaft natürlich verhindern und ist in der Wahl der Mittel ebenfalls nicht zimperlich. Da wird getreten, geschlagen und notfalls

auch ein wenig energischer zugelangt. Wer nicht hart genug ist, findet sich bald im Kranken-

Aber dank Electronic Arts gibt es jetzt ein Leben nach dem Strahlentod. Zumindest in Mutant League Football liefern sich diese futuristischen Plutonium-Zombies auch nach ihrem Ableben noch heiße American-Football-Duelle, getreu dem Motto: Im Krieg ist alles erlaubt. Und so braucht Ihr als Coach einer dieser Mannschaften keinerlei Skrupel an den Tag zu legen, um Euer Team zum Sieg zu führen. Je nach gewähltem Verein managt Ihr einen Haufen



Dieser Trainer kennt keine Gnade mit seinen Recken



Auf dem Spielfeld regiert die Gewalt...



... und auf der Tribüne jubeln die Massen

„GAMERS“ meint...

Nett aufgepepptes Football-Game mit einigen recht guten Ideen.

GRAFIK 3- **SOUND** 3

Einige Schwächen in Grafik und Sound. Manchmal recht brutal.

NOTE
3

Genre: **Sport**

Hersteller: **Electronic Arts**

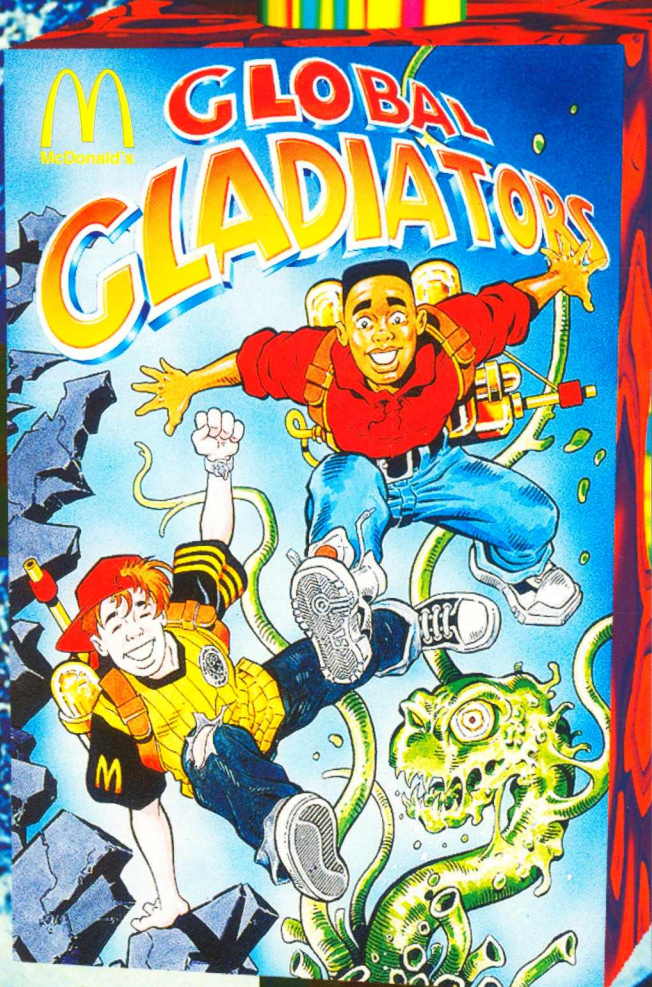
ca. Preis: **DM 120.-**

Spieler hätten fließender gestaltet werden können. Hier sieht das Ganze doch ein wenig abgehakt aus, und auch in Sachen Sound bleibt das Urteil leider gespalten.

Also: Football-Fans, die sich schon immer über pingelige Schiedsrichter und überflüssiges Regelwerk geärgert haben, dürften gern mal in das Modul reinschnuppern. Unbedingt notwendig ist das Game allerdings nicht.

Martin Klugkist

Global Gladiators - der absolute Spielschlager!



Greif dir deinen GooShooter™ und schließ dich den Global Gladiators™ Mick™ und Mack™ an, um die Monster von Slime World™, The Mystical Forest™, Toxi Town™ und Arctic World™ zu bekämpfen.

Beide Jungs setzen sich aus 250 atemberaubenden Animationsfeldern zusammen - mehr als jede andere Sega-Figur!

Erlebe, wie unsere Freunde hinterhältige Fallen überwinden, Arches™ sammeln, um Abfälle zu recyceln, und viele Bonuspunkte im Bonusspiel verdienen! Staune über die atemberaubenden Kulissen, die zahlreichen beeindruckenden Animationsfelder und den phantastischen Sound!

GLOBAL GLADIATORS ist erhältlich für Sega Mega Drive, Master System und Game Gear und enthält...

- über 250 Figurenanimationsfelder
- ausgezeichnete digitalisierte Sprache und faszinierende Musik
- phantastische Kulissen
- aufregendes Gameplay!

GLOBAL GLADIATORS

- das neueste Superspiel von Virgin Games.

GLOBAL GLADIATORS
© 1993 Virgin Games Ltd.™ &
© 1993 McDonald's Corporation.
"Mick" und "Mack", "Global Gladiators" und "Golden Arch" sind Markenzeichen der McDonald's Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
"SEGA" und "MEGADRIVE" sind Markenzeichen der Sega Enterprises Ltd.



Exceptional
games for your



TEST

MEGA DRIVE

„Yabba dabba do!“ Fred Feuerstein & Konsorten, die netten Pausenclowns aus der Steinzeit, machen nach über 30 Jahren Fernseherfolg nun ihren ernsthaften Anlauf in die Spielewelt.



Die lebendige Drachenleiter sieht wohl niedrig aus, birgt aber Gefahren



Unverhofft kommt oft: Freier Fall als Fitness-Übung

FLINTSTONES



wie kein anderer, ein Held wie – „yabba dabba do“ – Fred Feuerstein.

Obwohl Sega seinen „Flintstones“-Spaß für Eure Mega-Maschine lediglich mit einem Vier-Megabit-Cartridge bedacht hat, geht ‚Jump & Running-Fred‘ doch recht heftig zur Sache. Schade nur, daß wir den Steinzeit-Trip zu der ‚glücklichen Familie‘ nicht auch im Zwei-Player-Modus genießen können.

Nachdem Fred sich mit gewohnter bequemer Lässigkeit von seiner besseren Hälfte Wilma verabschiedet hat, schmeißt er sich keulenschwingend in sein großes Abenteuer. Ein spaßiges Springen, Klettern und Punktesammeln beginnt, und Fred, mit sei-

ner Keule stets Drachen und steinzeitliche Monster plättend, steht fast immer mit einem Bein im Grab. Zwischendrin zählt es, jede Menge Apfel, Glücks- und Credit-Sterne, Herzen oder gar ‚Freds‘ und ‚Wilmas‘ einzuheimsen, die entweder Euren Score in die Höhe treiben oder gefällige Zusatzoptionen ermöglichen. Die Urvogel-Eier gewähren Euch z.B. einen unvergeblichen, vor allem aber sicheren Ritt durch die Lüfte, das Icon mit der stets treusorgenden Wilma steht typischerweise

für ein Weilchen Unbesiegbare. Hat Fred seine Hausaufgaben gut gemacht und kehrt siegreich, aber mit leerem Magen zu seiner Anbeteten nach Hause zurück, erwarten ihn ein paar saftige ‚Bron-toburger‘. Wenngleich Ihr nicht auf technisch absolute Höhenflüge gespannt sein solltet, bieten die Flintstones doch alle zum Spaß erforderlichen Features. Die Grafik dieses Games spiegelt voll die Charakterzüge in den Trickfilmsequenzen wider, und selbst mit der Auswahl an Unterleg-Sounds seid Ihr reichlich bedient. Alles in allem ein Launemacher mit Suchtgefahr.

Matthias Siegl

Undank war selbst schon der Frühgeschichte Lohn, das mußte Wilma Feuerstein oft am eigenen Leib verspüren. Hat sie doch jüngst ihr ‚bestens umsorgter‘ Göttergatte Fred mal wieder im Stich gelassen. Kein Wunder, wer so unter den Pantoffeln steht. Doch diesmal ist alles ein wenig anders, als Ihr glauben mögt: Seltsame Dinge spielen sich im Felsental

ab. Allerlei Sachen verschwinden spurlos und ohne jegliche Erklärung. Ein Held muß her, der dem Mysterium gehörig auf den Grund geht und im Felsental endlich wieder für klare Verhältnisse sorgt. Ein Held, wie er im (Trick-) Film erscheint, ein Held



Eine willkommenen Geste: der Urvogel-Transfer ins nächste Level

Härtetest für Freds Baumstamm-Tretmobil



„GAMERS“ meint...

Bringt die Situationskomik seiner Trickfilm-Genossen voll auf den Punkt.

GRAFIK
2-

SOUND
3

Hätte Fred ein paar Latschen an, könnte man ihm dieselben beim Laufen so manches Mal beschlen.

NOTE
2-

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

WILMAA...!



Charmeure sind sie nicht gerade, die beiden, und schnell beim Händchen höchstens dann, wenn sich mal die Chance abzeichnet, mit ihrem Baumstamm-Tretmobil den Pantoffeln ihrer jeweiligen besseren Hälfte zu entfliehen: Familienoberhaupt Fred Feuerstein und sein ewig kichernder Kumpel Barnie Geröllheimer. Dann entpuppen sich die frühgeschichtlichen Possenreißer aus dem Felsental zu erstklassigen Vorzeige-Machos, denen das Al-Bundy-Image voll ins Gesicht geschrieben steht.

Haus- und Hofsaurier Dino ist stets mit von der Partie. Wenn der unfähige Saurus nicht gerade als Bagger fungieren muß, übernimmt ausgerechnet er – im Gegensatz zu unseren Pantoffelhelden – den charmanten Part in den Episoden, die das Leben wohl schon damals so spielte. Obwohl ihre Stories im steinzeitlichen Felsental ablaufen, ziehen

Autor Warren Foster und Produzentin Hanna Barbera den ganz banalen Alltag einer gutbürgerlichen Chasosfamilie durch den Kakao, wie es selbst die ‚Lindenstraße‘ nicht besser tun könnte. Aus der Grundidee, die tagtäglichen Probleme unserer modernen Zeit in die Steinzeit zu verlagern, wurde rasch eine unerschöpfliche Quelle für urkomische Real satire. Nicht umsonst erhielt die Serie zahlreiche Auszeichnungen, darunter den begehrten ‚Golden Globe Award‘.

Derzeit gibt's via PRO 7 jede Menge neuer Aufregungen im Felsental, auch wenn die Stars zum Glück noch ganz die alten geblieben sind. Für den längst überfälligen Nachwuchs sorgen die Feuersteins dann aber gegen Mitte der neusynchronisierten Staffel. Was unser Fred dazu sagen wird? „Wilmaa...!“

Matthias Siegl

Was im US-Fernsehen 1962 begann, war für „Die Familie Feuerstein“ der Start in eine Jahrzehnte währende Glanzkarriere.



Foto: © PRO 7

GAME EXPRESS

Streetfighter II	Preis a. Anfr.	Crüe Ball us	69.-	Gynoug jp	39.-	Lemmings dt	99.-	Risky Woods us/dt	89.-/99.-	Universal Soldier us	79.-
Snowball Brothers	Preis a. Anfr.	David Robinson us/jp	69.-/149.-	Humans	99.-	Leynos jp	29.-	Road Rash II	89.-	USA Team Basketball us	99.-
Amazing Tennis	Preis a. Anfr.	Deadly Moves us	99.-	Indiana Jones dt	99.-	LHX Attack Chopper us	99.-	Role the Rescue dt	99.-	Winter Challenge dt	39.-
Shining Force	Preis a. Anfr.	Desert Strike us/dt	79.-/89.-	James Bond 007	89.-	Lotus Turbo C dt	99.-	Shadow Dancer jp	39.-	World of Illusion dt	89.-
Outrun 2019	Preis a. Anfr.	DJ Boy jp	39.-	Jeopardy	39.-	Monaco GP Y RGB jp/dt	69.-/99.-	Shadow a.T. Beast II us	79.-	WWF Wrestling us/dt	89.-/99.-
Flintstones	89.-	Double Dragon jp	79.-	Joe Montana III us	99.-	Moonwalker dt	89.-	Shimmi I.I. Darkness	109.-	Arcade Powerstick	79.-
Hit the Ice	99.-	Dragons Fury dt	99.-					Side Pocket dt/us	99.-/89.-	Japan Converter	19.-
Tiny Toons	99.-	Dragons & Dragons dt	59.-					Sonic II jp/dt	69.-/89.-	Converter 60Hz auf PAL	Preis a. Anfr.
F-15 Strike Eagle II	Preis a. Anfr.	EA Hockey us	79.-					Splatterhouse III	99.-	RGB Kabel	19.-
Final Fight CD-ROM	Preis a. Anfr.	Eco Dolphin dt	99.-					Steel Taloons us	89.-	PRO2 Pad	39.-
Agassi Tennis nur RGB	89.-	Euro Club Soccer dt	99.-					Streets of Rage II dt	89.-	Manacor mit T2	189.-
Alien III dt	69.-	F22 us	79.-					Streets of Rage jp	49.-	Manacor dt	129.-
American Gladiators	99.-	Fantasia jp	99.-					Sunset Riders dt	99.-	Action Replay PRO	119.-
Aquatic Games us/dt	69.-/99.-	Fatal Fury	109.-					Super Battle Tank us	89.-	Magnum Set	349.-
Ariel	89.-	Firemstang jp	49.-					Super Offroad dt	39.-	Mega Drive a. Spiel dt	199.-
Bad Omen jp	39.-	G-Loc	89.-					Super Shinobi jp	39.-	Mega Drive m. Sonic 2	239.-
Batman Returns us/dt	79.-/99.-	Galahad us/dt	79.-					Task Force Harrier	29.-	Umbau Mega Drive auf 60Hz	59.-
Bartletoads	89.-	George F. Boxing us	99.-	John Madden 92 us	69.-	Muhammed Ali	Preis a. Anfr.	Tazmania	69.-		
Black out jp	29.-	Ghost'n Ghouls jp	49.-	John Madden 93 us	69.-	NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-	Terminator II us/dt	89.-/99.-		
Bulls vs Lakers dt	99.-	Global Gladiator us	99.-	Jordan vs Bird us	89.-	Ninja Gaiden	99.-	Terminator dt	89.-		
Captain America us	69.-	Gods (nur auf 60Hz)	49.-	Juju Legend (Tokki) jp	29.-	PGA Tour Golf II us	89.-	Thunderforce IV dt	99.-		
Chokan dt	99.-	Golden Axe II jp	49.-	Kid Chameleon jp	39.-	Power Manger us	89.-	TNTT Turtles dt	89.-		
Championship ProAm	Preis a. Anfr.	Golden Axe III	Preis a. Anfr.	King of Monsters	Preis a. Anfr.	Predator II us	89.-	Toe Jam & Earl jp	49.-		
Chuck Rock	89.-	Grandslam Tennis dt	99.-	Klaxx dt	99.-	Quackshot jp	39.-	Turbo Outrun jp	49.-		
Crackdown jp	29.-	Green Dog us	89.-	Leaderboard us	89.-	Rambo dt	89.-	Universal Soldier dt	39.-		

MEGA DRIVE

Viele Angebote ab 29.-
Bitte telefonisch erfragen

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 8000 München 2
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für SUPER NES, NEO-GEO, AMIGA und PC.
Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf • Händleranfragen erwünscht
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

TEST

MEGA DRIVE

Es muß nicht immer ein Formel-1-Bolide sein... Daß auch das andere Extrem seine Reize hat, zeigt das folgende Game.



Extras sind immer hilfreich



men – und seid Ihr nicht unter den ersten drei, so ist das Rennen für Euch leider gelaufen.

Damit Ihr gegen die Konkurrenz bessere Chancen habt, liegen diverse Bonusgegenstände über die Strecke verteilt, die die Eigenschaften Eures Wagens verbessern: Reifen sorgen für bessere Bodenhaftung, Batterien erhöhen die Höchstgeschwindigkeit und Turbos verbessern die Beschleunigungswerte. Ganz einfach

über die Symbole drüberfahren, und im nächsten Rennen ist Euer Wagen besser ausgerüstet. Einen ganz besonderen Wert haben die Buchstaben, die auf der Strecke herumliegen: Sammelt Ihr so viele Buchstaben, daß sich das Wort CHAMPION ergibt, so bekommt Ihr einen neuen Wagen, der höhere Maximalwerte hat – die allerdings auch erst wieder durch Einsammeln der Bonusgegenstände erreicht werden können.

Bleibt nur noch das Problem der nervigen Konkurrenz. Um mit ihr besser leben zu können, könnt Ihr Raketen und Bomben einsammeln und natürlich auch einsetzen: Liegt Ihr etwas zurück, könnt Ihr Euch mit den Raketen auf die vorderen Positionen schießen. Rückt Euch dagegen die Konkurrenz zu dicht auf die Pelle, legt Ihr Ihnen einfach eine bombige Überraschung in den Weg. Allerdings ist immer nur eine dieser Waffen verfügbar, auch ist der Vorrat begrenzt. Besonderen Schutz verleihen auch die Überrollbügel, mit denen Ihr unverwundbar seid und bei Rempelen die Gegner ins Abseits drängen könnt. Es ist allerdings nicht alles Gold, was auf der Straße liegt: Wasserpfützen verringern kurzfristig Eure Geschwindigkeit, Ölpfützen können Euch ins Schleudern bringen und in späteren Rennen warten noch andere fiese Fallen.

Im Prinzip ein nettes Rennspielchen, das da abgeliefert wurde – allerdings nicht die Sensation, auf die man gewartet hat.

Sieht man mal davon ab, das es das Teil für Nintendo-Konsolen schon seit längerem gibt, fehlt letztendlich doch der rechte Pfiff: Highscores werden nicht gespeichert, ein Zwei-Spieler-Modus, der dem Game das gewisse Etwas verliehen hätte, fehlt ebenfalls, auch wird das Mega Drive nicht unbedingt voll ausgereizt. So bleibt das Spiel oberer Durchschnitt, der anfangs hohe Spielspaß flacht schnell ab. Schade drum...

Michael Anton

Championship

PRO-AM



Sehr schnell kommt es zum handfesten Gerangel auf freier Strecke



Alles klar zum Start...

Die kleinen ferngesteuerten Autos kennt Ihr sicherlich. Trotz ihrer geringen Größe stehen sie den großen Vorbildern in fast nichts nach: Sie sind laut, verpesten die Luft und erreichen recht erstaunliche Geschwindigkeiten – die meisten von ihnen jedenfalls. Und genau solche flotten Flitzer dürft Ihr in „Championship-PRO-AM“ über die Strecke jagen.

Auf acht verschiedenen Strecken dürft Ihr in 24 Rennen mit bis zu neun Runden Eure Fahrkünste unter Beweis stellen. Aber Vorsicht, Ihr seid nicht allein unterwegs: Fünf Konkurrenten versuchen, vor Euch ins Ziel zu kom-

„GAMERS“ meint...

Originalle Idee mit hohem Kurzzeit-Spaß, gute Steuerung

GRAFIK 3 SOUND 3

Kein Zwei-Spieler-Modus, keine volle Ausnutzung des Mega Drive.

NOTE 3+

Genre: Action
 Hersteller: Tradewest/US-Import
 ca. Preis: DM 120.-

Superstarker Spielespaß



us DM 129,-



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



Mick & Mack dt DM 109,-

Super NES

Super NES mit 2 Joypads us	249,-
Super NES ohne Spiel dt	199,-
Action Replay Pro	49,-
Universal Adapter	49,-
Adams Family 2 us	129,-
Another World 2 us	129,-
Bazooka Blitzkrieg us	99,-
Bio Metal jp	129,-
Blues Brothers jp	129,-
Bomberman jp	a.A.
Brawl Brothers us	129,-
Bubby us	a.A.
Cacoma Knight jp	79,-
Combatribes us	129,-
Congo Caper jp	99,-
Cyrenator us	129,-
Dark Sword mit CD jp	99,-
Desert Strike dt	119,-
Doomsday Warriors us	119,-
Edono jp	129,-
Evo us	a.A.
F1-Roc us	99,-
Final Fight 2 us	a.A.
Final Fantasy 2 us	139,-
Final Fantasy Mystic Quest us	99,-
Flying Hero jp	59,-
Fatal Fury us	139,-
Gods us	99,-
Inindo us	139,-
Jaki Crush jp	129,-
Jimmy Connors dt	129,-
John Madden 93 dt	129,-
Kikkikaiki jp	129,-
King Arthur's World us	129,-
Lost Vikings us	a.A.
Mario Kart dt	99,-
Mechwarrior us	a.A.
Mickey Mouse dt	119,-
NHLPA Hockey 93 dt	129,-
Parodius dt	119,-
Protobector dt	119,-
Roger Clemens Baseball us	119,-
Shadow Run us	a.A.
Shanghai 2 us	109,-
Sim City dt	89,-
Soul Blazer jp	49,-
Star Fox us	149,-
Star Wars dt	129,-
Street Fighter 2 dt	99,-
Super Conflict us	129,-
Super Double Dragon us	129,-
Super Scope us	149,-
Super Turrican us	a.A.
Tiny Toons dt	129,-
Tecmo NBA Basketball us	129,-
Terminator 2 dt	a.A.
Tom & Jerry us	119,-
Waynes World us	119,-
Wing Commander us	129,-
WWF Wrestling dt	129,-
Zelda 3 dt	99,-



HIGH SCORE GAMES

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40
Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377
 Kurwickstr.2 2900 Oldenburg Fußgängerzone
Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

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

EINER SPIELT IMMER

SEGA Game Gear

Game Gear 4-Fun	249,-
Alien 3 us	79,-
Arch Rivals us	69,-
Ariel Little Mermaid us	69,-
Batman Returns us	79,-
Chuck Rock us	69,-
Defender of Oasis dt	89,-
Mickey Mouse 2 a.A.	
Predator 2 us	79,-
Prince of Persia us	69,-
Shinobi 2 us	79,-
Sonic 2 us	79,-
Streets of Rage us	79,-
Tazmania us	79,-
Terminator us	79,-
Wimbledon Tennis us	69,-

NEO GEO

Grundgerät RGB	699,-
3 Count Bout	399,-
Art of Fighting	399,-
Fatal Fury 2	399,-
Sengoku 2	399,-
Super Sidekicks	349,-
Viewpoint	499,-

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

Game Boy

Adventure Island 2 us	69,-
Alien 3 us	59,-
Battletoads us	59,-
Bonk's Adventure us	69,-
Bomb Jack us	59,-
Chessmaster us	59,-
Empire Strikes Back us	69,-
Jetsons us	49,-
Joshi's Cookie us	a.A.
Ghostsbusters 2 us	49,-
Humans us	69,-
Lemmings dt	69,-
Looney Tunes dt	69,-
Mario Land 2 dt	69,-
Metroid 2 us	59,-
Mickey's Dang. Chase us	69,-
Miner 2049 us	49,-
Mr.Do us	49,-
Ninja Gaiden us	59,-
Out of Gas us	49,-
Qix us	49,-
Parodius dt	75,-
Prince of Persia us	69,-
Shanghai us	39,-
Star Trek us	69,-
Star Wars dt	69,-
Tiny Toons dt	69,-
Toxic Crusaders us	59,-
Track and Field dt	69,-
Turn and Burn dt	69,-
Ultima us	69,-
WWF Stars 2 us	59,-

SEGA Mega Drive

Grundgerät dt	199,-
Grundgerät mit Sonic Captain America us	699,-
Cobra Command CD us	119,-
Hook CD us	119,-
Jaguar XJ 220 CD us	119,-
Night Trap CD us	129,-
Road Avenger CD us	119,-
Sewer Shark CD us	119,-
Willy Beamish CD us	119,-
Wonderdog CD us	119,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	29,-
Alien 3 us	99,-
Aquatic Games us	69,-
American Gladiators us	109,-
Batman Returns dt	99,-
Battletoads us	109,-
Block Out us	59,-
Bubby us	a.A.
Bulls vs. Blazers us	119,-
Captain America us	109,-
Chiki Chiki Boys us	99,-
Cyborg Justice us	99,-
Deadly Moves us	109,-
Desert Strike us	109,-
Dragons Fury us	99,-
Dungeon & Dragons us	119,-
Ex-Mutants dt	99,-
Flashback us	119,-
Flintstones us	109,-
Galalah us	99,-
Global Gladiators dt	109,-
Grand Slam Tennis dt	99,-
Hardball 3 us	a.A.
Humans us	109,-
King of Monsters us	109,-
Lemmings us	109,-
Mega lo Maniac dt	119,-
Mickey & Donald us	99,-
Micro Machines us	a.A.
Moonwalker dt	59,-
NHLPA Hockey us	109,-
Out of this World us	a.A.
PGA Tour Golf 2 us	119,-
Phantasy Star 2 dt	79,-
Predator 2 us	99,-
Rolo to the Rescue us	99,-
Shinobi dt	59,-
Sonic 2 dt	99,-
Smash TV us	49,-
Streets of Rage 2 dt	99,-
Sunset Riders dt	99,-
Super WWF Wrestling us	109,-
Tazmania us	99,-
Team USA Basketball dt	119,-
Terminator us	79,-
Tiny Toons dt	109,-
Thunderforce 4 (Pal Version) dt	119,-
Turtles Heipertone Heist dt	119,-
Warsong us	79,-

TEST

MEGA DRIVE



Es geht auch so: Fett statt Muskeln

FATAL FURY

So ein Fiesling! Da hat doch der gemeine Geese Howard, seines Zeichens Karate-Champion und hauptberuflicher Gangsterchef von South Town, mal wieder einen Rivalen um die Ecke bringen lassen.



Gut geduckt ist halb gewonnen

Ehrensache, daß sich dessen Söhne Terry und Andy eine solche Taktlosigkeit nicht so ohne weiteres auftischen lassen, sondern dem Tunichtgut samt Gefolge kräftig die Birne weichklopfen wollen.

Da haben wir also mal wieder eine Hintergrundstory, die gleichermaßen herzerreißend wie unwichtig ist, denn schließlich geht es bei „Fatal Fury“ nur um eines: Gewalt in Reinkultur.

Und so stehen zwischen unseren Helden und ihrer Rache nicht weniger als sechs muskelbepackte Kontrahenten, die sich auf

Der hat morgen Magen-schmerzen

alles stürzen, was sich in ihren Ring wagt.

Sehr viel Neues ist den SNK-Boys offensichtlich nicht eingefallen. Stattdessen haben sie sich kräftig vom Prügel-Klassiker Street Fighter inspirieren lassen: Zwei stattliche Sprites prügeln so lange vor imposanten Hintergrundgrafiken aufeinander ein, bis der Energiebalken eines Kämpfers auf Null sinkt und dieser kraftlos in den Beton beißt. Selbstverständlich besitzt jeder

Teilnehmer seine spezielle Killerkelle, die sich besonders ungut auf das Wohlbefinden des Gegners auswirkt.

Nur wenn es Euch gelingt, als erster zwei Fights zu gewinnen, geht es eine Runde weiter und neuen, härteren Duellen entgegen.

Wie Ihr seht: Alles schon mal da gewesen! Dann aber sollten doch wenigstens Grafik und Sound stimmen. Und tatsächlich gibt's hier nicht viel zu meckern. Die Figuren sind schön bunt und bewegen sich recht flüssig über den Screen. Das allerdings bieten heute fast alle Games dieses Genres.

Aus dem Lautsprecher ist, abgesehen vom üblichen Kampf- und Schmerzgeschrei, ebenfalls nicht viel Neues zu hören.

Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung. Besonders Anfänger werden in der Hitze des Gefechts Schwierigkeiten haben, rechtzeitig die Joypad-Kombinationen der Spezial-Schläge zu finden. Wenn Ihr Euch dabei nicht höllisch beeilt, nutzt Euer Gegner die Gelegenheit, um seinerseits in die Vollen zu gehen – und dann gute Nacht.

Alte Prügel-Profis werden sich davon wohl nicht abschrecken lassen. Wer sich also gern an solchen Spielen abreagiert und von solchen Hau-drauf-Games nicht genug kriegt, sollte ruhig mal reinschnuppern, denn größere Macken hat das Game nicht. Ich persönlich bevorzuge allerdings das gute, alte Streets of Rage.

Martin Klugkist



In diesem Ring gibts keine Regeln



„GAMERS“ meint...

Solide Grafik und guter Sound. Große Spielfiguren mit guter Animation erfreuen das Auge.

GRAFIK 2- SOUND 2-

Keine neuen Ideen im Spiel. Fatal Fury ist ein Prügelgame, wie es Dutzende gibt.

NOTE 3+

Genre: Action

Hersteller: Takara / SNK

ca. Preis: DM 120.-

Aber die Lage ist nicht hoffnungslos, denn wenn es Balu und seinem besten Kumpel Kid gelingt, schnell genug einige Holzkisten zu finden und rund um die Welt zu schaukeln, winkt ein lukrativer Luftfracht-Vertrag mit Balus Heimatstadt. Aber auch Profifliesing Shere Khan ist hinter diesem Deal her und wirft den beiden Piloten wann immer es geht Knüppel zwischen die Beine. Zu allem Überfluß haben die Luftpiraten des Don Carnage gerade jetzt mit Higher for Hire ein Hühnchen zu rupfen.

Bevor allerdings die wilde Jagd rund um den Globus beginnen kann, müßt Ihr Euch entscheiden, mit welchem der beiden Himmelsstürmer Ihr die gefährliche Reise antreten wollt: Während der gemütliche Balu genauso langsam wie gut

„Higher for Hire“ ist eine Fluglinie der ganz besonderen Art: Balu, der aus Disney-Filmen bekannte Charakter-Bär macht den Piloten, die einzige Maschine ist ein morscher Seelenver-

TALE SPIN

käufer, und in der Kasse gähnt die blanke Leere.



... noch zu Lande berauschend: Tale Spin

Wie schon auf dem Mega Drive präsentiert sich Tale Spin also als Mix aus Jump&Run- und Shoot'em Up-Spielelementen. Leider wurden viele Mängel der Originalversion kurzerhand mit auf das Game Gear übertragen, denn weder zu Lande noch in der Luft kann das Modul überzeugen.

Dazu kommt dann noch die Grafik, die zwar fast 1:1

vom Mega Drive 'übergezogen' wurde und dementsprechend ganz imposant wirkt, aber auf dem kleinen Game-Gear-Screen viel zu mickrig ist.

Also folks: Wenn Ihr keine fanatischen Fans der Disney-Welt seid, laßt lieber die Hände von dem Game.

Martin Klugkist

„GAMERS“ meint...

Abschnittsweise sind die Hintergrundgrafiken wirklich gelungen. Der Jump&Run-Teil ist ganz erträglich.

GRAFIK 3

SOUND 3-

Zusammengewürfeltes Game-Mix. Nicht aus einem Guß. Shoot'em Up-Abschnitt ist ein Schuß in den Ofen.

NOTE 4

Genre: **Action**

Hersteller: **Disney Software**

ca. Preis: **DM 90.-**

COMPUTER KUDAK



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

SEGA MEGA DRIVE

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

SOFTWARE deutsch

Atomic Runner dt.	DM 91,00
Captain Planet dt.	DM 91,00
PGA Tour Golf II dt.	DM 122,00
Side Pocket Billard dt.	DM 91,00
Two Crude Dudes dt.	DM 91,00

ZUBEHÖR deutsch

Action Replay	DM 149,00
Mega Fire Control Pad	DM 46,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

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

SOFTWARE deutsch

Defender of Oass dt.	DM 91,00
Mickey Mouse II dt.	DM 81,00
Tazmania dt.	DM 81,00
Tecmo World Cup Soccer dt.	DM 81,00
Wonderboy in Monsterworld dt.	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch

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

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

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

SOFTWARE deutsch

Ariel The Little Mermaid dt.	DM 81,00
Chakan dt.	DM 81,00
Home Alone dt.	DM 81,00
Mickey Mouse II dt.	DM 81,00
Super Space Invaders dt.	DM 71,00

ZUBEHÖR deutsch

Battery Pack	DM 82,00
Wide Gear	DM 36,00
TV-Tuner	DM 189,00

IHRE VORTEILE

- Top - Preise !!!

- Alles deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard-+Software
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr
- Versandkosten pro Zusendung DM 6,95
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können.
- Sammelbesteller sparen Versandkostenteile und helfen durch geringeren Anteil von Verpackungsmaterial, die Umwelt zu schonen.
- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit!
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Die lange Reihe der in Videospiele gequetschten Superhelden bekommt einen Neuzugang: Mit „The Flash“ schickt Sega den Roten Blitz ins Rennen.

THE FLASH



Sonic läßt grüßen: Flash rennt berg- und talwärts, ja sogar senkrechte Wände hinauf – Supertempo vorausgesetzt

Was man über Flash wissen sollte, ist, daß er jede Bewegung in Supergeschwindigkeit ausführen kann. Demzufolge ist er ein hervorragender Sprinter und Kämpfer. Klar, daß so jemand Neider hat, und so rief der Flash schon sehr bald den Erzscharren „Trickster“ auf den Plan.

Eben dieser hat zusammen mit einer Armee von finsternen Zeitgenossen die Macht in Central City an sich gerissen. Als wäre dies nicht genug, erklärt er sich selbst zum Bürgermeister und macht sich munter auf, das Schatzamt mal eben um einen Haufen wertvoller Edelsteine zu erleichtern.

Als Flash muß der Spieler das – wer hätte es gedacht? – verhindern. In gut umgesetzter Jump & Run-Manier mit feinem Scrolling, guter Grafik und hörenswertem Sound (tolle Drums!) geht es auf die Hatz. Flash kann im Su-

pertempo rennen, enorme Sätze machen, Gegner k.o. vibrieren, Wirbelwindtricks ausführen und sogar Wände hochlaufen.

Diese Fähigkeiten muß man freilich mit Bedacht einsetzen, kann einem doch ein kurzer Sprint schnell das Genick brechen, weil man auf eventuelle Gegner nicht schnell genug reagieren kann.

Unterwegs kann Flash diverse Gegenstände auf sammeln, die ihm beim Verfechten des Guten sehr dienlich sind. Extra-Zeit und -Energie gibt's ebenso wie einen Startpunkt-Saver, durch den man beim

Verlust eines Lebens den nächsten Versuch nicht ganz vom Levelbeginn an

unternehmen muß. Auch kann Flash seine Kräfte auffrischen, um für kommende Hindernisse und Gegner vorbereitet zu sein.

Die eigentliche Schwierigkeit von Flash liegt darin, a) die Steuerung zu beherrschen, was nicht einfach ist, b) den Levelausgang zu finden, was ermüden kann.

Gründliches Suchen kann sich lohnen. Wichtig ist es aber nicht.



Trotz Fahrstühlen und Sprungfedern wie bei Sonic sind die Levels eher etwas flau



Knock-Out für Flash: Selbst die Game-Over-Grafik ist sehenswert

Gegner und Hindernisse kennt man recht schnell, so viele sind es auch nicht.

Schön ist, daß man sich aussuchen kann, wie man spielen möchte. Oft gibt es Stellen in Levels, die man nicht kennen muß, aber vielleicht sollte, weil einem sonst Punkte, Extras oder Schalter entgehen könnten, die man lieber gefunden hätte.

Alles in allem ist Flash gelungen, aber kein Muß. Für Fans ganz interessant, ansonsten ganz nett, aber nicht von großer Lebens- (Spiel-)dauer.

Ulrich Mühl

„GAMERS“ meint...

□ Gute Grafik und guter Sound machen ein solides Produkt. Sehr ordentlich gearbeitet.

GRAFIK 3+ SOUND 2

□ Leider sind Level-design und Steuerung nicht so gut wie die technische Ausführung – schade drum.

NOTE 3

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

Land of Illusion



Gar schreckliches ist in Entenhausen passiert: Ein unsympathischer Zauberer hat einige Freunde – allen voran Minnie Mouse – von Mickey Mouse entführt! Diese hoffen natürlich auf Rettung durch den weltbekanntesten Mäuserich. Dessen Stand ist jedoch nicht leicht. Ganze 13 knallharte Welten, gespickt mit den verschiedensten Monster-Kreationen – wie zum Beispiel Elliot, das Schmun-

zelmonster –, müssen durchquert werden. Unter anderem führt Euch der Weg durch einen Zauberwald, eine Wüste und ein Schloß. Sogar seine schwimmerischen Qualitäten muß Mickey unter Beweis stellen. Dann nämlich, wenn er sich ins kühle Naß der zweiten Welt begibt. Während sich dort Piranhas liebend gern an Mickey festbeißen wollen, sollte dieser trotz Ausweichmanöver einen Blick

in die verstreuten Schatztruhen werfen – welche natürlich auch in den übrigen Levels zu finden sind –, weil diese nützliche Extras beinhalten. Doch nur beim Kämpfen und Einheimen von Extras bleibt es nicht, es muß auch eine Reihe von Rätseln gelöst werden, um weiterzukommen.

Bei der Game-Gear-Version handelt es sich um eine mit dem Master-System-Original absolut übereinstimmende Fassung. Das heißt: Land of Illusion strotzt nicht nur so vor herrlicher, farbenfroher Grafik und gutem Sound, sondern garantiert auch einen genialen, abwechslungsreichen Spielablauf. Wer knifflige Jump & Runs mag, die neben bekannten und bewährten Komponenten zudem noch Originelles und Neues bieten, der kommt an diesem Mickey-Mouse-Abenteurer wohl kaum vorbei.

Hans-Joachim Amann

Nachdem sich bereits Master-System-Besitzer an Land of Illusion erfreuen konnten, kommen nun auch die Game Gearer unter Euch in den Genuß des Mega-Knallers.



Im zweiten Level darf Mickey seine schwimmerischen Qualitäten beweisen

„GAMERS“ meint...

□ **Enorm abwechslungsreiches Spiel mit phantastischer Grafik und viel, viel „echter“ Disney-Atmosphäre.**

GRAFIK 1 **SOUND** 2

□ **Trotz gründlicher Suche ließen sich keine Schwächen finden.**

NOTE
1

Genre:

Action

Hersteller:

Sega

ca. Preis:

DM 90.-

Heiße Spiele für die Sommerzeit!



Mega Drive

Mega Drive Sonic Set	259.-
Mega Drive ohne Spiel	199.-
Sonic Plüschtier	39.-
World of Illusion	89.-
Sonic II	89.-
Batmans Return	89.-
Turtles	114.-
Rolo To The Rescue	104.-
World Class Leaderboard	109.-
Muhammad Ali Boxing	104.-
Sunset Riders	89.-
Powermonger	109.-
Pirates Gold	a.A.
Fatal Fury 12MB	119.-
Wonderdog CD us	a.A.
Terminator 2	99.-
Thunderforce 4	104.-
Ecco The Dolphin	104.-
Lemmings	99.-
Atomic Runner	94.-

Täglich Neuheiten

Global Gladiators	109.-
Cool Spot	109.-
PGA Tour Golf 2	119.-
Strider 2	104.-
Mega LO MANIA	104.-
Ninja Gaider	94.-
X-Men	94.-
Bubsy	a.A.
Tiny Toon	104.-
Harball 3	124.-
Humans	109.-
Flinstones	109.-
King of the Monsters	104.-
Shining Force	a.A.
Two Crude Dudes	94.-
Another World	109.-
Rolling Thunder 2	109.-
Chakan	99.-
G-Loc	109.-
Road Rash 2	99.-
NHLPA Hockey 93	104.-
King Salmon	119.-
Splatterhouse 3	119.-
Desert Strike	99.-
Flashback	a.A.
Streets of Rage 2	89.-
Warsong	99.-
B.O.B.	a.A.

Master System

Master System 2 mit Sonic, Alex K. und Super Tennis	189.-
Wonderboy 5	94.-
Strider 2	74.-
G.P. Rider	84.-
Mickey Mouse 2	84.-

California Games 2	84.-
Global Gladiators	84.-
Master of Darkness	84.-

Game Gear

Game Gear mit 4 Spielen	239.-
Terminator us	79.-
Streets of Rage us	79.-
Tale Spin	79.-
Chakan	79.-
Krusty's Fun House us	79.-
Dracula	a.A.
Hook	a.A.
Battletoads	a.A.
Double Dragon	a.A.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

FOEDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKFURT (DM 3,-) UND ADRESSEIERTEN RÜCKSCHULAN. VERSAND PER NN DM 6,- (BEI VORH. NUR EUROSCHECKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN: PRESSEKREIS, ANDERLINGEN VORBEHALTEN. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,-. a. A. - AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

TEST

GAME GEAR

Wie keinem anderen Filmpärchen vor ihnen ist es diesen Trickfilmhelden gelungen, ganze Generationen zum Lachen zu bringen. Jetzt geben sich Tom & Jerry auf dem Game Gear die Ehre.



Aua, das tut weh! Knapp daneben ist eben auch vorbei!

TOM & JERRY



Kater unter ihnen hindurchlaufen will. Einmal unvorsichtig, und schon ist – bumm! – von Euren vier Energieherzchen ein halbes über den Jordan.

Leider erreicht das Modul nicht die Spritzigkeit der Trickfilm-Vorlage, denn Ihr habt keine Chance, die Maus zu fangen. Nur wenn Ihr Ende jedes der fünf Levels den

Obermotz ausschaltet, läßt sich der Quälgeist fürs erste einschassieren. Viel mehr Spaß würde es machen, wenn man Jerry auch während einer Stage eins auswischen könnte. So aber spielt sich das Game wie jedes 'normale' andere Jump & Run.

Technisch haben Tom & Jerry einiges auf dem Kasten, und auch die Grafiker haben wirklich gute Arbeit geleistet. Die Levels sind schön gezeichnet und scrollen ruckelfrei über den Bildschirm.

Ein besonderes Lob gibt es für die Animation, die fast genauso lustig ist wie im Trickfilm-Original.

Fans dieser Zeichentrickserie werden das Game trotz der beschriebenen Schwächen ganz sicher mögen.

Martin Klugkist

Seit einem halben Jahrhundert treiben die zwei ihren Schabernack miteinander, und so war es wohl nur eine Frage der Zeit, bis auch das Handheld zum Cartoon-Schachfeld umfunktioniert wird.

Der Held des Spiels ist aber erstaunlicherweise nicht der Mäuserich, sondern sein schnurrender Erzrivale Tom. Der nämlich hat allen Grund sauer zu sein: Jerry hat ihm eine wertvolle Piratenkarte gepopst und macht sich damit auch noch auf Schatzsuche. Das bringt unseren Kater natürlich zum Kochen und

Jerry ins Schwitzen, denn der Stubentiger will es dem lästigen Nagetier gründlich heimzahlen.

Und schon entbrennt eine wilde Jump & Run-Jagd über Tische und Stühle. Während Ihr hinter Jerry herhetzt, wirft dieser auf seiner Flucht mit Bomben und Tretninen, um sich den lästigen Verfolger vom Halse zu halten.

Weiteres Problem: eine wirklich lebensfeindliche Umwelt! Manche Plattformen geben unter Toms Gewicht nach und kilo-schwere Dekkenleuchten lösen sich ausgerechnet dann, wenn der

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

„GAMERS“ meint...

Die Animation steht der in der Zeichentrickserie kaum nach. Manch eine Szene ist zum Totlachen.

GRAFIK 2 SOUND 3

Einige Stellen sind ohne Energieverlust kaum zu schaffen. Jerry ist zu flink.

NOTE 3+

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

MACHT TOTAL KRANK !!!

Nottelefon : 089 / 480 29 13

Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80

SUPER NES DEUTSCH

ACTION REPLAY 99,00
JOYPAD/DF 39,00

Addam's Family	109,00
Actraser	119,00
Another World	119,00
Axelay	109,00
Castlevania IV	119,00
Darius Twan	99,00
Desert Strike	99,00
Double Dragon	129,00
Exhaust Heat	119,00
F-Zero	89,00
Gods	119,00
Jimmy Connors	119,00
King of Monsters	119,00
Lemmings	119,00
Magical Quest	119,00
Manoquant	79,00
Manokart	89,00
NHLPA	119,00
Parodius	119,00
Phalaris	109,00
Pilotwings	89,00
Prince of Persia	119,00
Protector	109,00
Pushover	109,00
Simity	85,00
Spiderman	109,00
Spindizzy World	119,00
Starwars	119,00
Streiffreier	89,00
Strikeman	89,00
Super Off Road	129,00
Tiny Toon Adv	119,00
Top Gear	109,00
Turtles IV	109,00

WWF II 129,90 Wingcommander 119,90 Zelda III 89,90

SUPER NES IMPORT

Super Scope	139,90
Adapter	39,90
Alien vs Predator	89,90
Batman's Return	119,90
Battletech	129,90
Bluesbro	129,90
Candely	69,90
Cybernator	119,90
Cyber Formula	59,90
Darius Twan	59,90
Desert Strike	89,90
Demension Force	59,90
Demomon	99,90
Double Dragon	89,90
E.D.F.	69,90
Final Fight	99,90
Ghost'n Ghouls	69,90
Goal	99,90
Gradus	69,90
Harley's Hum. Adv	99,90
Hunt f. Red October	99,90
Juki Crnsh	129,90
Lagoon	79,90
Last Twinfighter	49,90
Lemmings	69,90
Magic Sword	79,90
Mickey Mouse	99,90
Mixya	79,90
Mynte Quest	79,90
Prince of Persia	89,90
Roadrunner	119,90

Rocketeer	49,90
Rushing Beat	79,90
Rushing Beat II	119,90
Space Megaforce	129,90
Starfox	129,90
Super Stadium	49,90
Super Vals	69,90
Sonic Blastman	89,90
Soulblazer	79,90
Tecmo Basketball	119,90
Thundersprits	59,90
Twinsbee	129,90
UN Squadron	59,90
WWF Wrestling	79,90

MEGADRIVE

Arkanoid	39,90
Alien III	89,90
Andre Agassi	99,90
Bad Omen	39,90
Batman, Ret. Joker	89,90
Biohazard Battle	89,90
Blockout	29,90
Buck Rogers	59,90
Cadash	39,90
Chalk Chalk Boys	79,90
Crackdown	29,90
Crieball	59,90
David Robinson	49,90
Deadly Moves	89,90

Dream Team USA	79,90
Desert Strike	79,90
EA Hockey	49,90
EAo the Dolphin	99,00
Excite	39,90
Fantasm Soldier	49,90
G-Loac	79,90
Gauros	39,90
Grundground	29,90
Ghost'n Ghouls	59,90
Ghostbusters	59,90
Granada	29,90
Grandslam	99,90
Jewel Master	29,90
Kid Chameleon	39,90
Lemmings	99,90
LHX Attack Chopper	79,90
Monaco GP II	79,90
NHLPA Ico hockey	89,90
Outrun	39,90
PGA Golf II	29,90
Popolous	59,90
Powermonger	79,90
Quackshot	39,90
Rastan Saga II	29,90
Rampart	99,90
Rings of Power	69,90
Risky Woods	79,90
Roadrash I	49,90
Roadrash II	79,90
Rolo to the Rescue	79,90
Rolling Th II (RGB)	49,90
Sonic I	39,90
Sonic II	69,90
Spiderman	49,90
Streets of Rage II	79,90
Stormlord	29,90
Sword of Pand	59,90
Sunset Riders	79,90
Tazmania	79,90

Thunderforce III	49,90
Thunderforce IV	89,90
Toe, Jam & Earl	39,90
Toke	39,90
Turman	29,90
Turtles in Time	99,90
Tiny Toons	79,90
Warsing	79,90
Wani Wani World	29,90
World of Illusion	59,90
Whip Rush	29,90
XTR	29,90
Zerowings	99,90

Berlin Wall	29,90
Arlet	29,90
Busterball	29,90
Devilish	39,90
Donald Duck	39,90
Lemming	99,90
Joe Montana Football	29,90
Mickey Mouse II	49,90
Super Monaco II	39,90
Ninja Gaiden	39,90
Outrun	29,90
Solitaire Poker	19,90
Tarothouse	19,90
Wimbledon Tennis	39,90

BACKUP SYSTEME

Sichere Deine Module durch Sicherheitskopien auf Diskette.
Megadrive 699,90
Super Nintendo 699,90
Kombigerät f. Megadrive & Super Nintendo 859,90

GAMEBOY

Battle City	19,90
Battle Ping Pong	19,90
Cha Cha Maru	29,90
Fortress of Fear	19,90
Gauntlet	19,90
Hook	49,90
Krusty Funhouse	39,90
Loopy	19,90
Looney Tunes	49,90
Mario Land	29,90
Maru's Mission	29,90
Nemesis 2	39,90
Palamedes	19,90
RoboCop 2	29,90
Sneaky Snakes	29,90
Terminator 2 Arcade	29,90
Terminator 2	49,90
TMNT 2	29,90
World Cup	19,90

Alle Systeme funktionieren mit handelsüblichen 3,5" HD-Disketten.
Lieferbedingungen
Importspiele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiel- oder Geräte. Angebot freibleibend.

LADENVERKAUF : GAMEZONE , Orleansstr. 63, 8000 München 80

Streets of Rage



Prügelspiele fanden zwar schon immer reißenden Absatz, waren jedoch zumeist eher unterdurchschnittliche Games. Nicht aber Streets of Rage...

Ein Verbrecheryndikat terrorisiert die Stadt. Es gibt nur eine Rettung: die Ex-Cops Hunter, Stone und Fielding. Natürlich schlüpft Ihr in die Rolle dieser Personen und müßt versuchen, über acht Level hinweg gegen Scharen von dunklen Gestalten die Oberhand zu behalten. Jeder Spielheld hat seine eigenen Stärken, Schwächen und Kampftechniken. Während Hun-

ter beispielsweise Rundumritte verteilt, bietet Fielding - eine Heldin - gar einen hübschen Flipflop-Tritt. Insgesamt gesehen ist das Repertoire der verschiedenen Kampftechniken sehr reichhaltig. Man kann sogar verschiedene Techniken kombinieren und somit effektiver agieren. Noch durchschlagskräftiger sind allerdings Waffen, die Ihr hin und wieder findet. Am Ende eines Levels erwartet Euch übrigens ein Obermütz.

perien steht, der dürfte sich bei Streets of Rage wohlfühlen. Es bietet neben farbenfroher, toll gezeichneter Grafik auch gute Animationen und einen packenden Soundtrack von Yuzo Koshihira. In Sachen Spielbarkeit läßt es ebenfalls kaum Kritik zu. Dank zweier Schwierigkeitsgrade und Continues kommen auch schwächere Spieler mit etwas Übung weiter.

„GAMERS“ meint...

□ Ordentliche Prügelorgie mit toller Grafik und gutem Soundtrack. Großes Schlagspektrum.

GRAFIK 2 SOUND 2+

□ Im Gegensatz zur 16Bit-Version leider nur allein spielbar. Verliert nach einmaligem Lösen an Reiz.

NOTE
2-
Genre: Action
Hersteller: Sega
ca. Preis: DM 100.-



Streets of Rage bietet tolle Grafik und viel Abwechslung

Wer auf muntere Klopf-

Hans-Joachim Amann

GLEICHES (MOGEL) RECHT FÜR ALLE!

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

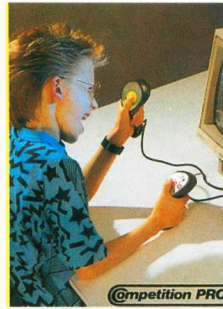


"WEICH-EI" SONIC

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



MANIX TWINS



Hallo Muskelkater - jetzt kommt Bewegung ins Spiel

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



KLEIN-KRAM



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

NA, WIE SCHMECKT EUCH DAS...?

Eine Napoli mit Extra Schinken, vielen Zwiebeln und doppelt Käse? Haben wir leider nicht..., aber sonst gibt's im GAMERS SHOP so ziemlich alles, was der Freak zum gepflegten Überleben braucht.

GUTE ZEITEN

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



KUNSTHAUT

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



ALLROUNDER

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

ECHT SPITZ(E)

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



BESTELL-COUPON 4/93

Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis
	Sonic 2 Uhr	49,95		Action Replay Pro MD	149,00
	Sonic 2 Pin-Set (5 Stck.)	19,95		Action Replay Pro MS	99,00
	Sonic Plüschtier	39,95		Action Replay Pro GG	99,00
	Sonic Tattoos	1,- pro Stck.		Joystick MS oder MD	je 39,95
	Game Gear Carry all	39,95		Gamers Heft 2/92	5,00
	Game Gear Soft Case	29,95		Gamers Heft 4/92	5,00
	Sega Rucksack	79,95		Gamers Heft 5/92	6,00
Inland: Ihre Bestellung zzgl. Versandkosten 8,- DM. Im Werte von mehr als 15,- DM zzgl. Versandkosten 12,- DM Ausland: Versandkosten 12,- DM. Inland u. Ausland bei einem Warenwert von mehr als 200,- DM versandkostenfrei.				Gamers Heft 1/93	6,00
				Gamers Heft 2/93	6,00
				Gamers Heft 3/93	6,00
Gesamt					

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ/Ort: _____

- Euro-Scheck
(bitte unbedingt Kartenummer angeben)
- Überweisung: Hamburger Sparkasse
BLZ 200 505 50 Kto.-Nr. 1216/127 744
- per Nachnahme, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr 3,- DM)

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

ja nein

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

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

TEST

MEGA DRIVE

Baseball – neben Basket- und Football der amerikanische Volkssport schlechthin – fand auf dem Mega Drive schon des öfteren

Beachtung und wird immer wieder gern neu aufgelegt.

HardBall



Das Spielfeld in der Totalen – bei ganz spannenden Szenen gibt's Close-Ups zu sehen (oben links)

sequenzen gelangen, die spannende Szenen vergrößert wiedergeben. Ebenfalls nett ist die Option, Spielzüge abzuspeichern – dank Batterie möglich –, um diese später in Zeitlupe nochmals einzustudieren. Speicherbar sind auch Spielstände, veränderte Teams und sogar zwei Mannschaften, die zu 100 Prozent von Euch kreiert wurden. Ihr könnt also die Spielstärken, das Aussehen der Mannen, Teamlogos und 'ne Menge mehr selbst festlegen.

Von der spielerischen Seite her präsentiert sich HardBall III gewohnt gut. Was die Geräuschkulisse anbelangt, wurde einiges verbessert, denn nun werden sämtliche Spielzüge von Al Michaels – Amerikaner bester Sportkommentator – kommentiert. Dadurch entsteht beinahe der Eindruck, man säße live vor der Flimmerkiste...

Besitzern des ersten Teils muß nicht unbedingt zum Kauf dieses Moduls geraten werden, da die neuen Features sich nicht im spielerischen Bereich auswirken. Allen anderen Baseball-Interessierten kann es aber wirklich ans Herz gelegt werden, denn HardBall III bietet realitätsnahen Sport in einer tollen Aufmachung.

Hans-Joachim Amann



Nachbetrachtung in Zeitlupe



Erst wird die Wurfvariante ausgewählt, dann geht's ab mit der Murrel

Just so geschehen. Accolade beschert uns nämlich diese Tage eine neue Simulation des noch heute weitestgehend nach Regeln von 1845 ablaufenden Spiels, das seine Wurzeln im deutschen Schlagball und englischen Cricket verankert hat. Es handelt sich dabei um die Fortsetzung des wohl bisher besten Programms dieses Sports auf dem Mega Drive: HardBall. Der Nachfolger wartet nun mit einer Fülle neuer Optionen auf und bietet auch spielerisch wieder Baseball-kost vom Feinsten.

Mit einer von 26 authentischen Mannschaften kann sowohl im Training

als auch in der Meisterschaft angetreten werden. Dabei übernimmt der Spieler nicht nur die Kontrolle über seine Mannen, er kann sie auch beliebig positionieren oder durch andere ersetzen. Geht's dann los und die Teams befinden sich auf dem Rasen, wird mit sämtlichen Kniffen des Sports agiert. So könnt Ihr Spezialwürfe ausführen, Bases 'stehlen' und eigentlich alles machen, was sonst noch zu diesem Sport gehört.

Dabei gebührt der verbesserten Grafik ein Extralob. Besonders hübsch sind animierte Zwischen-

Bottom of 5th									
Chicago					Houston				
	AUG	B	HR	SB		AUG	B	HR	SB
RF Lyons	.285	L	8	34	SS Thompson	.260	L	12	21
C Mikens	.295	R	1	13	ZB Daly	.291	R	26	24
1B Zungue	.234	R	15	7	RF ZBMcCain	.285	R	25	2
3B Benfro	.283	S	13	4	LF ZBPefferford	.222	R	31	4
CF Lawson	.254	L	13	10	3BBriggett	.258	R	14	0
ZB Frause	.242	S	5	9	1BBlair	.221	R	9	3
SS Ofner	.243	R	9	4	C Nisson	.222	L	6	3
LF Kowensky	.203	R	3	5	CF Oliva	.219	R	5	7
P Mcleod	.101	R	-	-	P Miller	.138	R	-	-
T M L S ERA					T M L S ERA				
P Mcleod	R 12	9	0	2.70	P Miller	R 15	11	0	3.35

Aktueller Zwischenstand und Spielerstatistik auf einen Blick

„GAMERS“ meint...

Zahlreiche neue Features, tolle Grafik und dank Batterie speicherbare Spielstände.

GRAFIK 2+ SOUND 2-

Ein Turnier-Modus für vier oder mehr Personen wäre toll gewesen.

NOTE

2

Genre:

Sport

Hersteller:

Accolade/
US-Import

ca. Preis:
DM 120.-

Captain America and the Avengers



Vier Mann braucht es, um die Welt zu retten. Ob sie es schaffen und ob es sich überhaupt lohnt, darüber nachzudenken, lest Ihr jetzt.

Fiesling „Redskull“ hat zwecks Machtübernahme eine Armee von Robo-Bösewichtern hervorgezaubert.

Klar, daß der Captain und seine Kameraden „Iron Man“, „Vision“ und „Hawkeye“ nichts besseres zu tun haben, als sich mit denen anzulegen. Neben ihren Fäusten haben unsere Heroen zu diesem Zweck jeweils eine spezielle Waf-

fer bzw. einen speziellen Angriff. Cap macht z.B. einen Sprungtritt.

So geht es auf den Weg. Das Bild scrollt, meist hoppelnd, von rechts nach links, während sich maximal zwei der vier gleichzeitig mit Robotern und anderen Gegnern balgen.

Hat man einen Teil des Spiels zu Fuß absolviert, geht's zwar per Jetbike, aber dennoch wenig an-

ders weiter.

Die Grafik ist gerade noch o.k. Der Sound ist etwas besser. Anständige Melodien plus Digi-Sound. Schon Schlimmeres gehört!

Was die Spielbarkeit angeht, muß ich Euch auch enttäuschen. Stupidus Draufgehaue mit Zufallseffekt ist angesagt.

Ulrich Mühl

„GAMERS“ meint...

□ Außer der endlich gefüllten Lücke im Regal ist kaum ein Nutzen erkennbar.

GRAFIK 4 SOUND 3

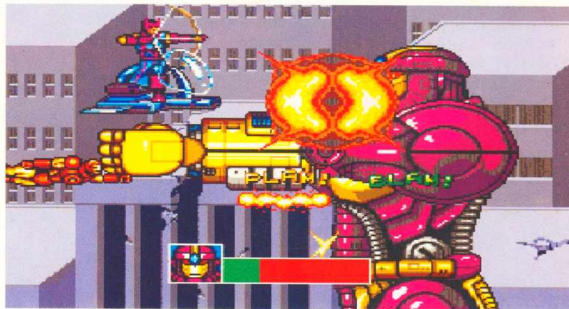
□ Wieder mal eine in den Sand gesetzte Lizenz. Nur für hartnäckigste Fans empfehlenswert.

NOTE 4

Genre: Action

Hersteller: Sega

ca. Preis: DM 120.-



Mach platt! Der Riesenrobot hat keine Chance

Party on!



Der sympathische Versand und Laden

Beach Games

Deutschland Am Brenner 3 6972 Tauberbischofsheim

Tel.: 093 41/ 31 21

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

Umbau:
Wir bauen auch Ihr
Mega Drive auf
60 Hz um.



Menacer mit 6 Spielen 169,- DM



Tiny Toon dt 99,-

Mega Drive

PGA Golf Tour 2	119,-
Mega Drive ohne Spiel	199,-
Ecco the dolphin	104,-
Sonic 2	94,-
World of Illusion	89,-
Fatal Fury	119,-
Rolo to the Rescue	109,-
Mega lo Mania	109,-
Streets of Rage 2	94,-
Thunderforce 4	109,-
Another World	109,-
Cool Spot	109,-
James Band 007	109,-
Terminator 2	109,-

Sunsetriders	89,-
Tiny Toon Turtles	99,-
American Gladiators	129,-
Busby	119,-
Hardball 3	129,-
X-Men	94,-
Super Kick Off	109,-
Flintstones	114,-

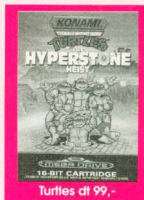
Game Gear

Game Gear mit Sonic und Netzteil	299,-
Game Gear 4 Fun	239,-
Auto Adapt.	45,-

TV-Tuner	199,-
Talespin	39,-
carry all	82,-
Mick & Mack	82,-
Mickey 2	82,-
Tale Spin	79,-
4 in 1 Game Pack (4 Spiele)	94,-

Master System

Mickey Mouse 2	82,-
Streets of Rage	94,-
Plus X + 3 Spiele	194,-
Mick & Mack	82,-



Turtles dt 99,-



Fatal Fury dt 119,-



Cool Spot dt 109,-



Jungle Strike ab Juni gleich vorbestellen



Mick & Mack dt 109,-



Sonderpreis

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

BATTLE TOADS

Sie stehen in keinem Lexikon dieser Welt und selbst Brehms Tierleben hüllt sich über sie in Schweigen: Die Battle Toads. Dabei sind doch diese Kampf-Kröten so ziemlich die gefährlichsten Geschöpfe, die jemals erschaffen wurden...

TOADS

Daß mit dieser Gattung nicht zu spaßen ist, soll auch die Finstere Königin früher oder später zu spüren bekommen. Besonders unangenehm werden diese Gesellen nämlich dann, wenn man ihre Lieblingsprinzessin und die Krötenleibwache kidnappt. Aber: Die Rettung nah! Eine dieser heldenhaften

Auch bei der Turbo-Bike-Jagd habt Ihr gute Chancen, die Löffel abzugeben, denn die Kästen sind nicht nur verdammt schnell, nein, auch auf der Rennstrecke wimmelt es nur so vor Hindernissen und Fallen. Ein Fehler, und schon ist eins der fünf wertvollen Leben futsch. Dank Continue kommt aber auch nach Verlust aller 'Lives' kein Frust auf, wenngleich das Game im ganzen einen eher mittelmäßigen Eindruck macht: Die Sprites sind etwas mickrig geraten und wirken irgendwie farblos, und selbst die Hintergrundgrafiken sehen in Battle Toads nicht viel anders aus. Solltet Ihr auf den mangelnden Augenschmaus nun wenigstens virtuose Klänge aus dem Soundchip erwar-



Kröten im Kreuzfeuer



Gleich gibt's Haue!

Heiße Turbo-Bike-Rennen



Gemeinsam sind wir unsiegbare!

heit, Euch mit Haut und Haar zu vernaschen. Wie unangenehm!



Noch lacht die finstere Königin



Battle Toads wagt den Kampf gegen das Böse und landet auf dem Heimatplaneten eben jener düstren Majestät.

Selbstverständlich hetzt Euch die Alte allerlei Getier auf den Hals, das erst dann den Weg freigeben wird, wenn Ihr es zuvor ordentlich verdroschen habt. Schneller erledigt sich das Ganze natürlich, wenn Ihr eines der Stahlrohre, die gelegentlich nach einem heftigen Gemetzel zurückbleiben, aufhebt, um damit Euren Gegnern kräftig eine Scharte zu ziehen. So

richtig ab geht's natürlich erst im Zwei-Spieler-Modus, denn mit einem echten Freund im Rücken prügelt es sich doppelt so gut. Zudem wird das Game dann um einiges einfacher.

Mit bloßem Rumgeräusche allein ist es indes noch nicht getan. Auf der Suche nach der Prinzessin muß sich unsere Heldenkröte auch zum Grund gefährlicher Schluchten hinablassen. Aber Vorsicht: Eine ganze Horde von fleischfressenden Pflanzen wartet nur auf eine Gelegen-

heit, befindet Ihr Euch auch diesmal auf dem Holzweg, denn: Auch hier hat das Mega Drive schon mal mehr geleistet.

Gerettet wird das Spiel allein durch den Two-Player-Mode. Wer einmal mit 'nem Kumpel auf Krötensafari gegangen ist, wird so schnell nicht mehr aufhören können. Im Alleingang macht das Game nicht mal halb so viel Fun. *Martin Klugkist*

„GAMERS“ meint...

Mittelmäßiger Golden Axe-Auß. Zu zweit aber durchaus brauchbar.

GRAFIK 3 SOUND 3

Allein nutzt sich der Spielspaß recht schnell ab.

NOTE 3

Genre: Action
Hersteller: Acclaim
ca. Preis: DM 110.-

CHAMPION



Wir stellen vor: Die Kontrahenten im Kampf um die 2. Deutsche Video-Spiel-Meisterschaft.

Am 29. Mai findet im Rahmen des „1. Internationalen Comic-Salons“ in Hamburg der GAMERS CHAMPIONSHIP '93 statt. Die besten Videospiele des Landes werden an diesem denkwürdigen Tag gegeneinander antreten. Sie werden alles geben, werden versuchen, höher zu klettern, weiter zu springen und schneller zu rennen als alle anderen, ...aber nur einer von ihnen wird am Ende dieses spannenden Tages auf dem berühmten Treppchen stehen: der „2. Deutsche Meister im Videospielen“. Neben seinem Titel kann er sich auch noch über einen Mega-PC von Amstrad mit eingebautem Mega Drive freuen und wird selbstverständlich Ehrenmitglied der GAMERS-Redaktion. Und was das heißt, könnte Euch der amtierende Deutsche und Europa-Meister Reza Abdolali erzählen. Er ist nämlich inzwischen vom gelegentlichen Besucher

zum aktiven GAMERS Mitarbeiter geworden. Jetzt testet er die neu-



Herzlichen Glückwunsch: Ihr seid dabei!

Jürgen Reitet, Wittenberge; Jan Fleckeisen, Auerbach; Eduard Kandrai, Steinmauern; Patrick Fuchs, Hamburg; Norbert Schneider, Lorch-Weitmars; Alexander Lehmann, Hamburg; Sandro Volponi, Magliaso (CH); Rafael Szwojka, Münster; Sascha Kremers, Wurselen; Andreas Laibl, Weil/Rh.; Jan Lorenzen, Schleswig; Stefan Herrlich, Neustadt; Dennis Hagenow, Curau; Jan Dersch, Marburg-Cappel; Jan-Frederick Ahrens, Henstedt-Ulzburg; Mirco Milojevic, Freren; Nico Ludewig, Fallingb.ostel; Sven Köller, Recklinghausen; Urs Kalberer, St. Gallen (CH); Marcel Berthold, Crimmitschau; Moritz Lange, Dinslaken; Jan Rake, Braunschweig; Christian Stefanovici, Reutlingen; Nils Sierakowski, Hamburg; Benjamin Kringler, Schwieberdingen; Tobias Gabrys, Aue; Luhas Oppermann, Berlin; Tobias Becker, Ludwigshafen; Christian Uhlemann, Obertshausen; Christian Schiller, Diez; Kai Leurer, Bendorf



Damals:

Die Würfel sind gefallen!



Die Preise

1. Preis: 1 Mega-PC von Amstrad mit eingebautem Mega Drive
 2. Preis: Eine 16-Bit Konsole nach Wahl
 3. Preis: Ein Handheldgerät nach Wahl
 4. Preis: 1 Spiel nach Wahl
 - 5.-10. Preis: Ein Gamers Jahres-Abo
 - 10.-15. Preis: Ein Plüsch-Sonic
 - 15.-20. Preis: Ein GAMERS Käppi
 - 20.-25. Preis: Ein GAMERS T-shirt
 - 25.-31. Preis: Eine GAMERS Nadel
- Trostpreis: Ein Abo der Zeitschrift „Popcorn“

esten Module, weiß immer schon heute, was andere erst übermorgen erfahren und kann seiner Lieblingsbeschäftigung - den Computergegnern diverser Sportmodule den letzten Atem zu rauben - sooft und solange er will ungestört nachgehen... Klingt doch eigentlich ganz verlockend, oder? Die Chance, an diesem tollen Wettbewerb teilzunehmen, hatten alle GAMERS-Leser. Einzige Voraussetzung zur Teilnahme war die Einsendung Eures ganz persönlichen High Scores. Bewiesen werden sollte das Ganze durch ein Foto, Video oder eben Euer Ehrenwort. Damit meinten wir natürlich kein einfaches, dahingebrommeltes „Ich schwöre...“. Schließlich geht es ja beim GAMERS-CHAMPIONSHIP um eine ganze Menge Ruhm und Ehre. Da könnte man schon mal schwach werden und den einen oder anderen „Traum“-Rekord (im wahrsten Sinne des Wortes) auf die Reise schicken. Deshalb forderten wir Euer „Großes, nicht widerrufbares, auf ewig verbindliches und überhaupt ungläublich ernstzunehmendes Indianer-Ehrenwort“. Und das haben wir von vielen auch bekommen. Toll! Aber jetzt zum Wichtigsten. Wer nimmt denn nun teil am Kampf der Kämpfe? Wir haben Eure Bewerbungen ausgewertet und die 32 besten Spieler ermittelt. Ihre Namen findet Ihr in der „Hall of Fame“. Wenn Du dabei bist: „Herzlichen Glückwunsch, wir sehen uns am 29.“ Und wenn nicht: „Schade, Schade. Wir hätten gerne alle Einsender teilhaben lassen, aber Du verstehst hoffentlich, daß irgendwo die Grenze gezogen werden muß.“ Eines gilt natürlich für alle: Auch wenn Ihr selbst nicht zu den Glücklichen gehört, die am Kampf um den Titel teilnehmen, gibt es jede Menge gute Gründe, mal beim 1. Internationalen Comic-Salon und dem GAMERS-Stand in der „Nördlichen Deichtorhalle“ reinzuschauen. Die GAMERS Crew freut sich schon auf Euren Besuch und sagt: Bis dann.

-SHIP

TOTAL!

100 % NINTENDO

So, so. Du gehörst also auch zu denen, die meinen, sie hätten schon alles gesehen. Kein Wunder – Du liest regelmäßig GAMERS, hast alle SEGA-Module geknackt, kennst sämtliche Tips & Tricks. Aber... eben doch noch nicht alles.

Denn von Deinen Freunden (oder Deiner Zweit-Konsole?) weißt Du, daß auch in der Nintendo-Welt jede Menge abgeht. Und was genau, erfährst Du ab 28.5. monatlich in TOTAL!, dem brandneuen Nintendo Magazin, das weiß, wo's langgeht. So kompetent wie GAMERS, so spannend wie GAMERS, so informativ wie GAMERS. Natürlich auch genauso unabhängig und unbestechlich. Denn TOTAL! kommt von den Cracks, denen Du vertraust – der GAMERS-Crew, die ab sofort Deine GAMERS- & TOTAL! Crew ist.

AL!



KOMMT!

ab 28.5. am Kiosk



TIPS & TRICKS

WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder heiße Tips und Tricks für Eure Lieblingsspiele. Damit uns der Nachschub nicht ausgeht, ist natürlich Eure Mitarbeit gefragt, denn schließlich lebt diese Rubrik ja von Euren Einsendungen.

Also her mit Euren Briefen zu diesem Thema, schickt uns alles, was Ihr habt. Und nochmals die Bitte an alle fleißigen Kartenzeichner: Schwarzer Filzstift auf weißem Papier, damit könnt Ihr nicht nur unseren charmanten Layouterinnen einen großen Gefallen tun, sondern auch Eure Chancen auf einen Abdruck vergrößern. Bleistiftzeichnungen können

wir nämlich nicht verwenden.

Für den „Tip des Monats“ gibt es wie üblich drei Spiele nach eigener Wahl.

Schickt Euer Material an:

MVL GmbH
Redaktion GAMERS
Kennwort: Tips
Heilwigstr. 39
2000 Hamburg 20

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender und Eure Wunschspiele nebst Systemklar und deutlich auf dem Brief zu vermerken. Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über.

Der Rechtsweg ist selbstverständlich wie immer ausgeschlossen.

KID CHAMELEON (MD)

Von Dominique Pleimling aus Trier



Kleine Abkürzung gefällig? Dann geht im Level „Blue Lake Woods 2“ bis ans Ende, berührt aber die Flagge nicht, sondern stellt Euch auf den Stein darüber. Jetzt drückt Ihr auf dem Joypad gleichzeitig rechts unten, Jump- und Special-Knopf, und schon findet Ihr Euch im letzten Level „Plethara“ wieder.

STREETS OF RAGE II (MD)

Von Philipp Wolfram aus Essen

Auch bei diesem Action-Spektakel gibt es ein erweitertes Optionsmenü: Wählt mit dem zweiten Joypad im Menü „Option“ an. Drückt die Tasten A, B und Start und haltet sie solange gedrückt, bis das

neue Optionsmenü erscheint. Hier könnt ihr dann die Anzahl der Leben, zwei neue Schwierigkeitsgrade und die Startrunde auswählen.

Wer sich auf die Suche nach Extraleben machen will, der sollte an folgenden Orten suchen: Gleich zu Anfang von Stage 1 hinter der Mülltonne im Vordergrund, in Level 3 von Stage 2 im Fahrerhaus des Trucks und schließlich auch noch in Stage 3 in der Sumpfwelt unter dem Drachen im Gras.



ROLO TO THE RESCUE (MD)

Von Leo Wirth aus Karlsruhe

Schon im ersten Level könnt Ihr Euch mit bis zu 99 Leben ausrüsten: Befreit den Hasen und geht bis zum letzten Baum links. Dort könnt Ihr Euch oben im Baum ein Extraleben holen. Geht anschließend zum Ausgang und wieder-



holt das Level, bis Ihr genug Leben gesammelt habt.

TERMINATOR 2 (MD)

Von Thomas Müller aus Königsbrunn

Wenn Ihr Euch das Leben etwas einfacher machen wollt, dann drückt im Titelbild solange die Kombitaste oben, unten, links, rechts, bis eine Stimme

„Excellent“ sagt. Ihr könnt nun die einzelnen Levels überspringen, indem Ihr im Spiel in den Pausenmodus geht und alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig drückt.

SEGA SEGA

WORLD OF GAMES

Computerspiele - Videospiele

Turnstr. 6 W-7530 Pforzheim Tel. 07231 21404

Gebrauchte
MEGA Module
ab DM 19,00

SEGA Spiele

SEGA Mega Drive mit 1 Pad 199,00
SEGA Mega mit Sonic 1 239,00
SEGA Game Gear 4 Spiele 249,00

SEGA Mega Cass.

Streets of Rage 2 99,95
Tiny Toon 109,90
Desert Strike: Dt. 99,95
Side Pocket 119,90
Rolo to the Rescue 99,95
Afterburner II 119,90
Jazmania 119,90
World of Illusion 119,90
Sonic 2 99,95
Bio-Hazard Battle 99,95
Ecco the Dolphin 119,90
Lotus Turbo Challenge 99,95
Alien 3 119,90

Laufend Neuheiten!

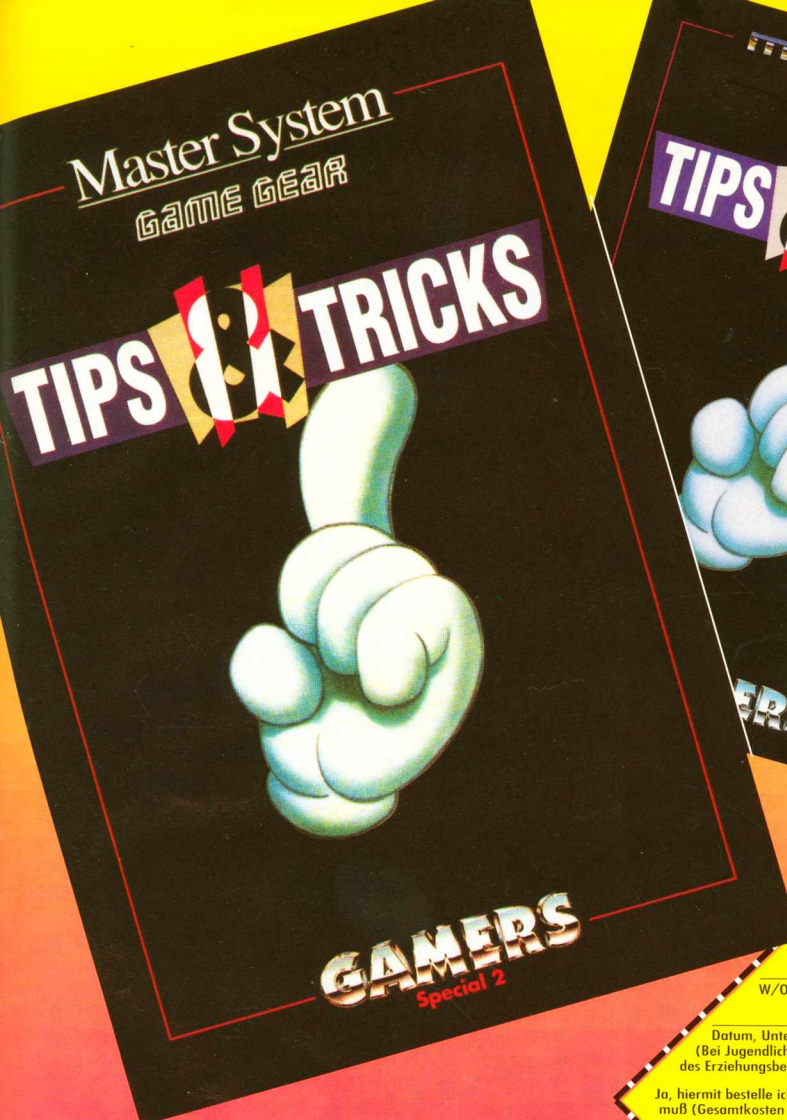
GAME STATION

Pichelsdorfer Str. 41 - 1000 Berlin 20
Versand und Laden - Tel. 030 / 361 45 16

Versandpreise | Ladenpreise variieren |

SEGA Mega Drive		SEGA Mega Drive	
Mega lo Mania	dt. 107,90	Global Gladiat.	dt. 107,90
Tiny Toons	dt. 98,90	G - Loc	dt. 107,90
Turtles	dt. 107,90	Sidepocket	dt. 91,90
NHLPA Hockey	dt. 107,90	PGA Golf 2	dt. 115,90
Rolo	dt. 107,90	Aquatic Games	dt. 94,90
Sunset Raiders	dt. 91,90	Master System II	
World of Illusion	dt. 89,90	Land of Illusion	dt. 81,90
James Bond007	dt. 104,90	Batman Returns	dt. 81,90

Lieferung per UPS zuzüglich 9,90 DM Versandkosten bei Nachnahme
ab 400.- DM Bestellwert Versandkostenfrei



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 Geburtsstag
 (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!

TIP DES MONATS

BATMAN RETURNS (MD)

Von Maik Peterson aus Gadebusch (Text)
und Thomas Hohn aus Kempen (Karten)

Hier sind Tips für die einzelnen Acts, speziell zu den jeweiligen Endgegnern, die manchmal recht hartnäckig sein können. Wer absolut keinen Plan mehr hat, der kann sich auch an den Karten orientieren.



Diese Zwischengegner sind noch relativ harmlos - wartet nur auf die nächsten...

dem Batarang.

Bei den beiden Statuen ist etwas Geschicklichkeit gefordert: Stellt Euch auf den Oberschenkel der

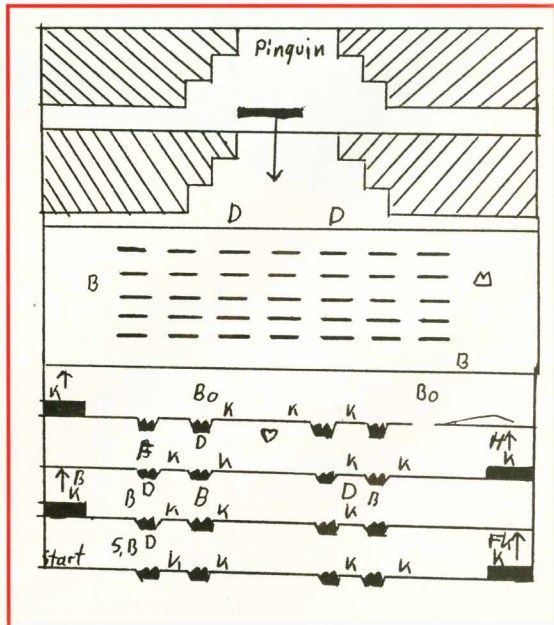
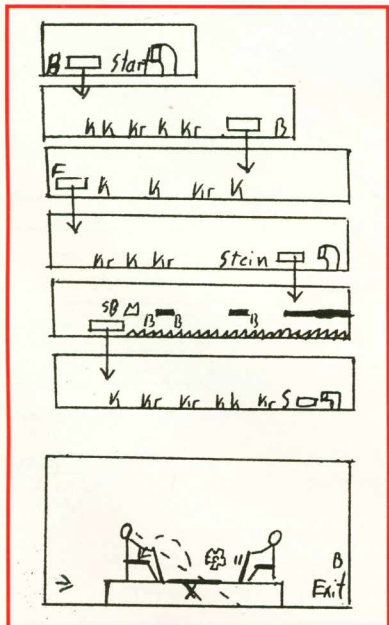
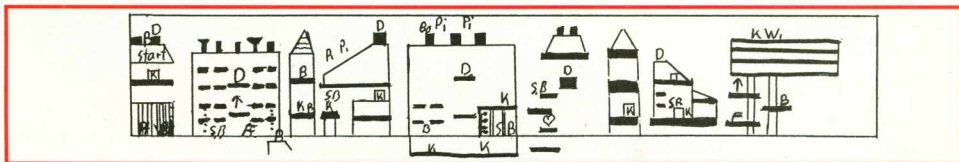
ACT 1
Potentiellen Gegnern wirft man zuerst eine Rauchbombe an den Kopf. Das lenkt sie ab, und man kann sie in Ruhe fertigmachen. Die Extrawaffen sollten eingesammelt und sparsam verwendet werden, man braucht sie später noch.

Zuerst gibt sich Catwoman die Ehre als Zwischengegner. Ihr bekämpft sie am besten von der linken oberen Hälfte der Plattform, wenn sie sich links von Euch auf gleicher Höhe befindet: Zwei Fledermauschwärme als Auftakt, den Rest gebt Ihr der Dame mit



rechten Statue und bearbeitet sie mit Fausthieben. Betätigen die Statuen die Hebel, fliegen Euch Zahnräder entgegen, über die Ihr mit etwas Geschick hinwegspringen könnt. Neigen die Statuen die Köpfe nach unten, solltet Ihr von ihnen runterspringen und den Feuerbällen ausweichen.

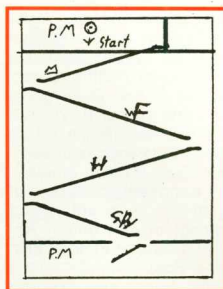
Am Ende des Levels gibt sich der Pinguin die Ehre: Fahrt mit dem Fahrstuhl nach oben und haltet Euch rechts. Weicht den Raketen aus und verprügelt den fiesen Kerl mit der bloßen Hand, die Extrawaffen braucht Ihr später noch.



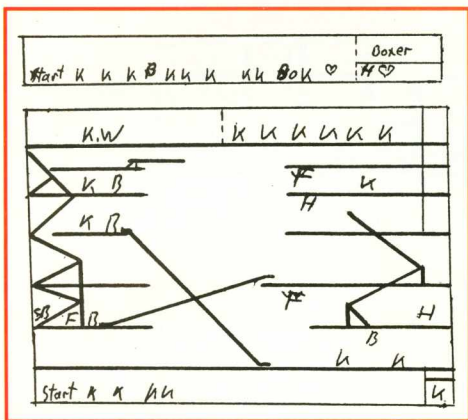
ACT 2

Den Boxer lockt Ihr zuerst auf die rechte Hälfte der Plattform, dann begeben Ihr Euch mit großen Sprüngen nach links und hangelt Euch nach oben. Nimmt der Gegner nun einen Buchstaben auf und wirft damit, müßt Ihr unbedingt nach oben springen und ihn mit Fledermausschwärmen und Batarangs bekämpfen – anders klappt es nicht.

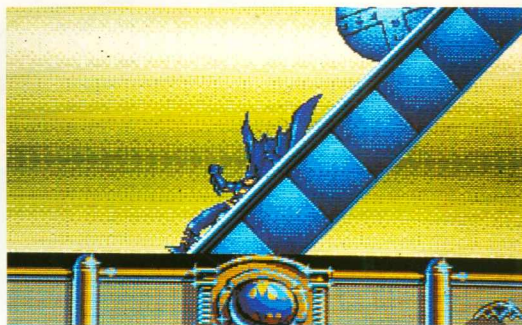
Später schickt der Pinguin eine Stahlkugel hinter Euch her, der Ihr nur durch ständiges Springen ausweichen könnt. Ist das geschafft, greift Euch der Fiesling noch mit Sägeblättern an. Duckt Euch oder



springt über diese hinweg und springt dann am Pinguin hoch, um ihm einige wohlverdiente Schläge zu verpassen. Er hat sie sich wohl redlich verdient.



Dieser Herr möchte kräftig geprügelt werden



Langsam aber sicher kommt die Sache ins Rollen

ACT 3

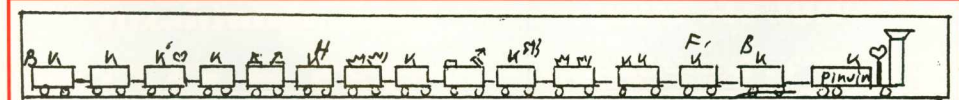
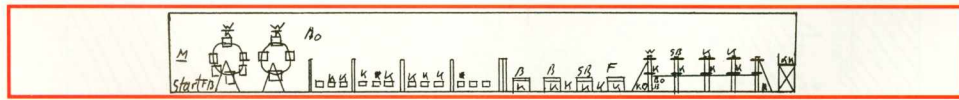
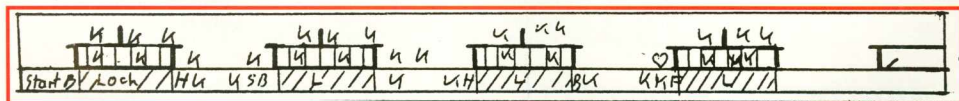
Zu Beginn dieses Levels liegt der Schwerpunkt nur im Bekämpfen der Gegner mit dem Batarang. Den Feuerspeiern kommt man am besten mit folgender Taktik bei: Geht vorsichtig an sie heran, duckt Euch, wenn sie Feuer spei-

en und boxt sie dann weg. Im nächsten Abschnitt begeben Ihr Euch nach oben und springt auf eine der Gondeln. Dort springt Ihr auf die Überdachung und erledigt den schießenden Clown. Weiter geht es auf die Gondel des zweiten Riesenrades, wo das gleiche

Spielchen gespielt wird, dann folgt ein Sprung auf die Plattform. Von dort geht's wieder auf eine Gondel, dann flattert Ihr nach rechts und erledigt den Typ mit der Waffe.

Die nun folgenden Clowns auf ihren Einrädern werden besiegt, indem Ihr Euch

ganz nach oben bewegt und sie einfach wegboxt. Der Endgegner dieses Levels wird ganz normal mit den Batarangs weichgemacht. Schießt er mit Feuer auf Euch, müßt Ihr Euch schnell nach rechts bewegen, sonst werdet Ihr schmerzhaft getroffen.

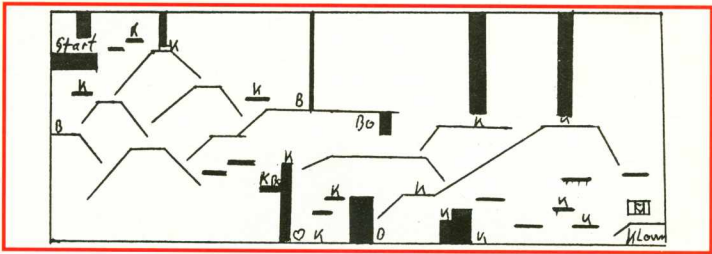
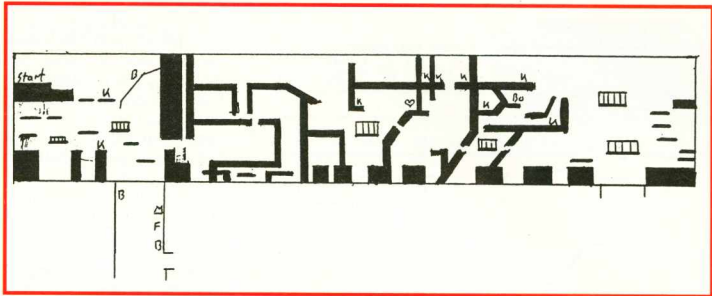


ACT 4

Den Clown mit der Waffe besiegt Ihr am besten auf folgende Weise: Bleibt auf der oberen Plattform, wartet, bis er sein Feuer gelegt hat, und springt dann nach unten. Beschießt ihn mit einigen Batarangs und wechselt Eure Position erneut.

Im nächsten Abschnitt geht Ihr nach unten und springt in den dritten Abgrund. Dort befindet sich eine Bonusstufe.

Als Endgegner erwartet Euch dann mal wieder der oberübelle Pinguin mit einer Wasserkanone. Springt auf diese und schlägt auf den Pinguin ein, damit er die Kanone verläßt. Wartet, bis er auf dem Boden der Tatsachengelandet ist, und erledigt ihn, allerdings erst nachdem Ihr die Kanone zu Schrott verarbeitet habt, mit den Batarangs. Und das war es auch in diesem Act...



An solchen Stellen solltet Ihr einen kühlen Kopf bewahren, damit Ihr denselben nicht verliert...

ACT 5

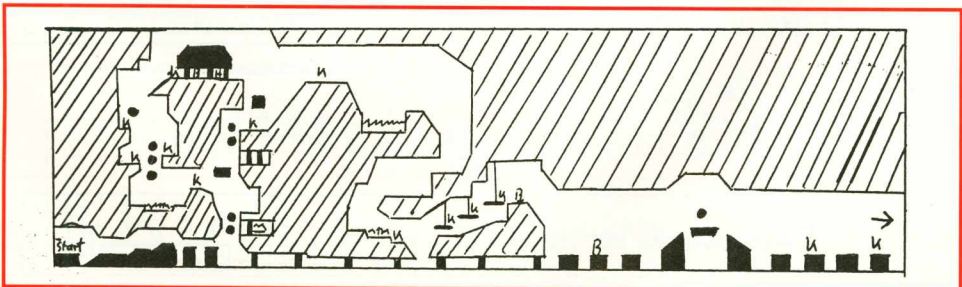
In diesem Level ist zunächst exaktes Hangeln und Springen angesagt. Geht nach rechts, bis Ihr

ein Extraleben seht. Schießt ein Seil auf die Kanalöffnung über Euch und holt Leben und Waffen. Hangelt Euch mit dem Seil weiter nach oben, räumt den nächsten Raum auf, anschließend geht es noch ein Stockwerk weiter nach oben und dann nach rechts. Schaltet den Messerwerfer aus und flattert dann zunächst ganz nach rechts, dann nach unten, nach links und wieder nach unten. Dort wird nochmals ein Messerwerfer ausgeschaltet, anschließend geht es nach unten und über die Eisschollen weiter zum nächsten Ausgang.

Im nächsten Abschnitt tauchen plötzlich Clowns aus den Eisschollen auf – erledigt sie schnell mit Ba-

tarangs. Taucht ein Clown auf Eurer Scholle auf, erledigt ihn von der linken Seite der Scholle mit ein paar Fauststieben.

Und schon wartet wieder der Pinguin auf Euch: Bleibt auf der großen Scholle, laßt Euch an den Schwanz herantreiben und duckt Euch, wenn die Rakete abgeschossen wird. Verpaßt ihm einen Fledermausschwarm, springt auf die nachfolgende Scholle und von dort aus auf die Plattform. Nun wartet Ihr auf die nächste große Scholle, dort auf die beiden Raketen, denen Ihr wieder ausweicht, um anschließend wieder auf den Pinguin zu schießen. Mit etwas Ausdauer dürft Ihr ihn so besiegen.



... Leser helfen Lesern

Hallo Leute! So ganz klappt das mit der Helpline wohl noch nicht, wie Ihr im letzten Heft vielleicht gemerkt habt. Aber keine Sorge, wir arbeiten daran – und brauchen dazu Eure Mithilfe.

Nochmals die Spielregeln: Wenn Euch irgendwelche Probleme quälen, fiese Endgegner scheinbar unbesiegbar erscheinen oder versteckte Levelausgänge zu gut versteckt sind, so schreibt uns einen Brief mit der entsprechenden Frage. Wir drucken diese dann ab und geben sie somit an unsere Leser weiter.

Und wer die Antwort auf die abgedruckte Frage hat, der möge uns ebenfalls schreiben. Spätestens in der übernächsten Ausgabe wird diese dann veröffentlicht.

Und hier geht die Post hin:

GAMERS, MVL GmbH
Kennwort: Helpline
Heilwigstr. 39
W-2000 Hamburg 20
(Achtung, neue Postleitzahl
ab 1.7.93: 20249!!!)

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

FRAGEN

FATAL REWIND

Für René Pohle aus Halle ist nach Level 3 Part 1 das Spiel gelaufen. Wer kann ihm mit Tips und Tricks weiterhelfen?

SHADOW OF THE BEAST (MS)

Martin Wirz aus Siegen möchte gerne wissen, wie man dem dritten Endgegner, der mit Messern um sich wirft, beikommt.

MOONWALKER (MS)

Adina Schulze sucht dringend ein paar Tips, um in Runde 6.2 weiterzukommen.

GOLDEN AXE WARRIOR (MS)

Dirk Friedrich aus Großgörschen sucht den Weg zu den Labyrinth-Nummern 6, 7, 8 und 9. Außerdem würde er ganz gerne wissen, wie er die Anfänger in den Labyrinth-2, 3, 4 und 5 besiegen kann.

ALEX KIDD (MS)

Ronny Wendt hat sich bis in den letzten Level vorgearbeitet und steht jetzt in einem Raum, in dem sich viele rote Symbole befinden.

Jedesmal, wenn er auf eines der Symbole tritt, kommen Geister heraus. Was ist zu tun?

ACTION FIGHTER (MS)

S. Moderey aus Ettlingen scheitert immer am vierten Endgegner. Wer hilft?

QUACKSHOT (MD)

In der Pyramide von Ägypten fällt Adriana G. immer die Decke auf den Kopf. Wie kann man dem abhelfen?

BART VS. THE SPACE MUTANTS (MD)

Bei diesem Game versinkt Adriana beim Versuch, in der zweiten Runde in das zweite Stockwerk zu kommen, andauern im Schlamm. Wer kann ihr bei diesem Problem helfen?

PSYCHIC WORLD (GG)

Kay Elzholz fragt sich, wie er Cecile befreien kann.

INDIANA JONES – THE LAST CRUSADE (MD)

Rade Petrasevic sucht für dieses Spiel einen Cheat oder einen Action-Reply-Code.

Fossey's VIDEOSPIELVERSAND in BRUCHKÖBEL

Inh. Thomas Forster

	DM	MEGA CD –deutsch–	DM
SUPER NINTENDO	279,—	MEGA CD –deutsch–	P.a.A.
Game Commander	60,—	MD MAGNUM SET	349,—
Desert Strike	104,—	Mickey & Donald	90,—
J. Madden Football '93	119,—	Side Pocket Billiard	90,—
M.M. -Magical Quest	119,—	Streets of Rage 2	90,—
Alien 3	124,—	Sunset Riders	90,—
Batman Returns	124,—	Tiny Toon Adventures	100,—
Cybernator	124,—	Alien 3	110,—
NHLPA Hockey '93	124,—	Chakan	110,—
PGA Tour Golf	124,—	Chiki Chiki Boys	110,—
Super Star Wars	124,—	Cool Spot	110,—
Tiny Toons	124,—	Ecco – The Dolphin	110,—
L.T. Road Runner	134,—	Global Gladiators	110,—
Tom & Jerry	119,—	Lotus Turbo Challenge	110,—
GAME GEAR 4 FUN	235,—	NHLPA Hockey '93	110,—
Master of Darkness	70,—	Road Rash 2	110,—
Super Space Invaders	70,—	Thunderforce IV	110,—
Double Dragon	80,—	Turtles – The Hyper-	
Global Gladiators	80,—	stone Heist	110,—
M.G. -Land of Illusion	80,—	WWF Wrestlemania	110,—
Prince of Persia	80,—	Fatal Fury (12MB)	120,—
Streets of Rage	80,—	Hardball	120,—
WWF Wrestlemania	80,—	Star Control	120,—
Robocop 3	80,—	Turrican	120,—

... UND VIELE ANDERE SPIELE AUF LAGER.
WIR LIEFERN SOFORT per N.N. zzgl. DM 7,- DM
BESTELLEN SIE JETZT UNTER TEL.: 06181/72 352
GROSSE AUSWAHL AN C64, AMIGA, PC- UND
CD ROM-SPIELEN

SUPER-SEGA-SONDERPREISE

MEGA-DRIVE jedes Spiel nur 39,95 DM

Task Force Marine, Saint Sword, Road Blaster, Human Wrestling, Conan, World Grandpa, Whip Rush, Volfield, Zero Wing, Heavy Unit, Darius 2, Kid Camaleon (nur m. Umbau), Toki, Wardner, Verylex, Block out, Tom Jam (E&R), Battlemania, Alien Storm, Rolling Thunder 2 (m. Umbau) Wonder (nur m. Umbau), Valis, Fire, Bustleman, XDR, Darwin001
 Bei Abnahme von 3 Spielen nur 99,95DM

MULTI-NORM MEGA DRIVE

m 2 Pads Sonic, Quackshot
 Japan Adapter, RGB Kabel
 und Umbau Schaltbar

359,-DM

UMBAU- MEGA-DRIVE

50/60 Hz und Jap./Engl. Chip
 Schaltbar

50,-

Restposten und Sonderangebote

für: PC Engine, Game Boy, SNES und
 Game Gear

ab 15,-DM



Videospiele-Versand

ARIEL, Gadget, Twins, Evander, Holfield, Hit, the Ice, Aquatic Games, Team USA, Thunderforce III, Road

Rush, Tiger, Hill, Strider

jedes Spiel nur 79,95 DM

Bei Abnahme von 3 Spielen nur 199,95DM

Osterwieserstraße 70, 4837 Verl 1

Fax: 05246/81270 BTK: Gameplay#

Tel.: 05246/81184

SEGA WORLD OF GAMES

Computerspiele - Videospiele

Turnstr. 6 W-7530 Pforzheim Tel. 07231 21404

Gebrauchte

MEGA Module

ab DM 19,00

SEGA Spiele

SEGA Mega Cass.

Streets of Rage 2	99,95
Tiny Toon	109,90
Desert Strike Dt.	119,90
Side Pocket	99,95
Role to the Rescue	119,90
Aftburner II	119,90
Outlander	119,90
Azmania	119,90
World of Illusion	119,90
Sonic 2	119,90
Bloc-Hazard Battle	99,95
Ecco the Dolphin	99,95
Lotus Turbo Challenge	119,90
Alien 3	99,95
	119,90

Laufend Neuheiten!

SEGA Mega Drive mit 1 Pad 199,00

SEGA Mega mit Sonic 1 239,00

SEGA Game Gear 4 Spiele 249,00



Jetzt neu!

NR. 1

ut wie ausverkauft,
ht schon in den Startlöchern.

Was?? Du hast es noch nicht? Das **GAMERS SPECIAL Nr. 1** – dieses mega-dicke, mega-volle, mega-bunte Mega-Magazin, das auf schlappen 100 Seiten die besten **SEGA-Module** aller Zeiten präsentiert? Dann aber nichts wie los und ab zum Kiosk. Und während Du's Dir dann in Ruhe reinziehst, kannst Du Dich nebenbei schon mal auf das **GAMERS SPECIAL Nr. 2** freuen, in

3 Juni – August DM 9,80, 5fr 9,80, CS 80.

Info **GAMERS**

040
Mo-



Jetzt klingelt's aber: Ab sofort gibt's den **SEGA Infoservice**, den heißen Draht für schnellen Rat. Unter der Hotline **040/2 27 09 61** 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.

ALIEN 3

(MS)

Von Andreas Möller aus Dabel

... Leser helfen Lesern

Hallo Leute! So ganz klappt das mit der Helpline wohl noch nicht, wie Ihr im letzten Heft vielleicht gemerkt habt. Aber keine Sorge, wir arbeiten daran – und brauchen dazu Eure Mithilfe.

Nochmals die Spielregeln: Wenn Euch irgendwelche Probleme quälen, fiese Endgegner scheinbar unbesiegbar erscheinen oder versteckte Levelausgänge zu gut versteckt sind, so schreibt uns einen Brief mit der entsprechenden Frage. Wir drucken diese dann ab und geben sie somit an unsere Leser weiter.

Und wer die Antwort auf die abgedruckte Frage hat, der möge uns ebenfalls schreiben. Spätestens in der übernächsten Ausgabe wird diese dann veröffentlicht.

Und hier geht die Post hin:

GAMERS, MVL GmbH
 Kennwort: Helpline
 Heilwigstr. 39
 W-2000 Hamburg 20
 (Achtung, neue Postleitzahl
 ab 1.7.93: 20249!!!)

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

FA
Für
Lev
We
wei

SH
Ma
gei
ter
urr

MI
Ac
pa
ter

GI
Di
su
th
Be
wi
de
be

AL
Ro
let
ste
sic

Die können ganz schön nerven, diese Alien-Königinnen. Aber mit den folgenden Taktiken sollten sie keine größeren Probleme mehr bereiten.

Königin Nr. 1: Geht ganz nach links und wählt das MG als Waffe. Schießt dauernd auf die Königin. Wenn sie Säure spuckt, geht ganz nach links, springt sie zurück, geht ein Stück nach vorne – und vergeßt dabei das Feuern nicht. Wenn ihr dieses Manöver einige Male wiederholt habt, explodiert die Gnädigste endlich.

Königin Nr. 2: Stellt Euch unter den Vorsprung, auf dem die Königin sitzt und eröffnet das Feuer mit dem MG, sobald sie herunterspringt. Kommt sie zurückgesprungen, bleibt trotzdem unter dem Vorsprung stehen, es kann Euch nichts passieren. Wenn sie Säure spuckt, weicht den Tropfen aus, indem Ihr nach links lauft. Sobald der Tropfen weg ist, könnt Ihr Ihr Euch wieder unter den Vorsprung stellen. Schießt dabei ständig mit dem MG auf die Königin (spart Euch die andere Munition für die späteren Level) – nach kurzer Zeit sollte auch dieses Biest Geschichte sein.

Die dritte Königin ist einfach zu besiegen, nach zwei Treffern ist sie hinüber. Im Idealfall springt Ihr auf den Fahrstuhl und schießt von dort aus. Falls Ihr vom Fahrstuhl fallen solltet, wartet einfach ganz links darauf, daß auch die Königin runterkommt.

Bei der Königin Nr. 4 wird die Sache schon komplizierter. Springt drei Vorsprünge hinunter und stellt Euch in die kleine Kuhle. Die Königin wird daraufhin bis zum Rand dieser Kuhle springen und Säure spucken. Stellt Euch so, daß Euch die Säure nicht trifft, und eröffnet das Feuer mit dem MG. Die Königin reagiert darauf mit einem Sprung nach oben, kommt aber sofort wieder herunter und ist bereit für eine neue Salve. Wiederholt dieses Manöver etwa fünfmal und

schaltet dann auf den Granatwerfer um. Paßt genau den Moment ab, in dem die Königin landet und für kurze Zeit stehenbleibt. Feuer eine Granate ab. Nach einigen Treffern ist auch diese Königin besiegt. (Wendet auf keinen Fall den Flammenwerfer an, er ist besser für die Aliens im nächsten Level geeignet.)

Die letzte Königin ist die gerissenste und hartnäckigste. Sie wird versuchen, Euch eine Falle zu stellen. Gelingt es euch nicht, sie zu töten, so müßt Ihr leider von vorne anfangen, da Eure Munition begrenzt ist und Ihr keinen Nachschub bekommt.

Springt zunächst runter, lauft schnell nach rechts und stellt Euch auf den Vorsprung, der fast parallel zu dem Weg verläuft, den Ihr gegangen seid. Eröffnet das MG-Feuer, woraufhin die Königin nach unten springt. In der Zwischenzeit schaltet Ihr auf den Granatwerfer um und versucht, die Königin in der Mitte zu treffen, wenn sie wieder nach oben kommt. Wiederholt dieses Manöver mit MG und Granatwerfer – schafft Ihr es aber nicht, die Königin in drei oder vier Anläufen zu erledigen, so wird sie Euch in eine Falle locken und nicht mehr nach oben kommen. Dann müßt Ihr nach unten hüpfen, zu den Handgranaten wechseln und in Richtung Königin rennen. Werft zwei bis drei Granaten auf sie, sie wird daraufhin nach rechts laufen. Folgt ihr und verpaßt ihr nochmals einige Granaten, bis sie kurz nach links läuft und hochspringt. Springt auf den Fahrstuhl, dann auf den Vorsprung, auf dem Ihr vorhin schon standet. Wiederholt das Manöver mit MG und Granatwerfer. Jetzt müßt Ihr sie aber endgültig treffen, da Euch sonst Zeit und Munition ausgehen.

Schafft Ihr es, die Königin genau in der Mitte zu treffen, so wird sie explodieren und Euer Horrortrip hat ein Ende.

Fossy's VIDEOSPIELEVERSAND in BRUCHKÖBEL

Inh. Thomas Forster

	DM		DM
SUPER NINTENDO	279,-	MEGA CD –deutsch–	P.a.A.
Game Commander	60,-	MD MAGNUM SET	349,-

DEFENDER OF OASIS (GG)

Von Sebastian Reus aus Ronnenberg

Ein kleines Soundmenü gefällig? Dann drückt, nachdem der Vorspann erschienen ist, das Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig

Start. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun die Stücke auswählen, Knopf 2 startet sie, Knopf 1 stoppt sie wieder.

NEU-SCHWETZ-NEU
FUTURE
VERSAND

SEGA MEGA DRIVE
 MAGNUM SET + SPRDS + 4 Sp. 349,-
 THUNDERFORCE 4 99,-
 SONIC 2 99,-
 SUPERMAN 99,-
 WORLD OF ILLUSION 99,-
 ECCO THE DOLPHIN 99,-
 PGA TOUR GOLF 2 P.A.
 ROLLO TO THE RESCUE P.A.
SEGA GAME GEAR
 ALIEN 3 65,-
 SONIC 2 65,-
 SHINOBI 2 P.A.

NEUHEITEN AUF ANFRAGE!
 SUPER NES | GAME BOY | NEO GEO
 TEL./FAX: 081/783 24 09

KOPMANN Computer
 Tel.: 05 81 - 4 35 19
 Fax: 05 81 - 4 43 27

GAME GEAR 4 FUN
219,-

Game Gear Spiele:
 Wonder Boy I 39,95
 Shinobi II 69,95
 Mega Drive:
 Sonic II 79,95

KOSTENLOSER KATALOG
 3110 (29506) Uelzen
 Postfach 16 16

GAMERS SPECIAL

DIE NR. 1

...ist schon so gut wie ausverkauft,
die neueste Ausgabe steht schon in den Startlöchern.



Was?? Du hast es noch nicht? Das GAMERS SPECIAL Nr.1 - dieses mega-dicke, mega-volle, mega-bunte Mega-Magazin, das auf schlappen 100 Seiten die besten SEGA-Module aller Zeiten präsentiert? Dann aber nichts wie los und ab zum Kiosk. Und während Du's Dir dann in Ruhe reinziehst, kannst Du Dich nebenbei schon mal auf das GAMERS SPECIAL Nr.2 freuen, in dem sich alles nur um ein Thema dreht:

SPORTS by SEGA

AM 11. JUNI GEHT'S LOS!





Depeche Mode

Songs of Faith and Devotion

Hallo Freunde

Der Sommer kommt – und für die Musikfreunde wird dies mal wieder ein Happeningsommer. Einige Riesenmusikfestivals stehen vor der Tür. Und alle Guns 'n Roses Fans dürfen sich auf die Abschlusstour der „Use You Illusion“ Show freuen. Der Megaerfolg dieser Band, und das, was sie damit ausgelöst haben, sollte den Radio-DJ's eigentlich noch viel mehr zu denken geben. Während in den letzten Jahren noch sogenannte Popper wie Spandau Ballet, ABC oder Wet Wet die Charts bestimmten, heißen die neuen Helden Nirvana, Pearl Jam, REM oder Alice in Chains. Und die haben es ohne die Unterstützung der Radiosender geschafft.

Im Gegenteil, die Radiostationen in unserem Land versuchen, die Szene, genau wie die Hip Hop Posses, klein zu halten – lieber gibt es noch einen Jon Secada oder Take That. Versteht mich bitte nicht falsch, ich habe nichts gegen diese Bands, doch sollten nicht auch die sogenannten New Rock Bands endlich im Radio ein Forum finden? Erst als Faith No More den Lionel Richie Klassiker „Easy“ aufgenommen haben, sind die Radiostationen darauf angesprungen, obwohl z.B. „Midlife Crisis“ genauso ein Hit war. Bei meinem Heimsender OK Radio (in HH) wird es ab Mai das erste Mal jeden Montag ab 22 Uhr eine solche Show geben. Sie heißt „New Rock Countdown“ und bietet Rockfans endlich mal wieder eine Chance, sich über die Szene außerhalb Whitney Houston's zu informieren.

Ich hoffe, Ihr müßt in Eurer Stadt nicht mehr allzulange darauf warten, wie die Fans in Hamburg das taten.

Andreas Heineke



heit einer Katakomben hineinschabt. Depeche Mode habe dieses grausam geniale Geräusch zur Eröffnung der neuen Platte benutzt.

Danach gibt es ein schmachthendes „I Feel You“, mit dem sie ganz sicher keine Zahnarztinstrumente meinen.

Die Tatsache, daß sie plötzlich mehr Rockgitarren benutzen, katapultiert sie

Also ehrlich, ich war noch nie ein allzu großer Depeche Fan.

Sicher, hier und da gab es mal eine wirklich große Nummer, doch im Großen und Ganzen waren sie einfach nicht meine Band. Als ich aber neulich auf MTV einen Typen mit diesem vollkommen abgefahrenen Seattle Ziegenbart gesehen habe, der ständig „I Feel You“ in die Kamera schrie, war ich schwer begeistert.

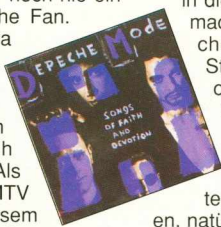
Das neue Album fängt dann auch ziemlich aufregend an. Jeder kennt das Geräusch, wenn sich ein Zahnarztbohrer langsam in die Dunkel-

in die New Rock Richtung und macht sie in Amerika ganz sicher wieder zu gefeierten Stars. Aber trotzdem brauchen die richtigen Depeche

Mode Fans nicht auf die geliebten Geräusche einiger Haushalts- oder Bau-

arbeitergeräte zu verzichten. Wunderschöne Melodien,

natürlich alle in traurigen Molltonarten, vermischen sich mit vielen – für Depeche Mode neuen – Instrumenten wie Geige und, wie in „Judas“, einem clever arrangierten Gefangenen-Chor. Depeche Mode gehen auf ihrem 13. Studioalbum eine ganze Menge neuer Wege, ohne allerdings ihre Unverkennbarkeit zu verlieren. Sehr gelungen!



S H U T

Unplugged ohne Ende! Besonders mutig ist dies bei Hip Hop Acts, die ja bis vor einiger Zeit ohne Turntables und einer ganzen Bühne voller Sampler und Taperecorder nicht ausgekommen sind. Einige Hip Hopper wie z.B. De La Soul oder L.L. Cool J. sind bei einem Unplugged Konzert schon gnadenlos ausgepiffen worden. Letzterer hat sich dann durch

ARRESTED DEVELOPMENT



U P A N D

alte Blues Klassiker gerettet. Seitdem Dancemusik wieder vorwiegend mit echten Instrumenten gespielt wird, werden auch deren Auftritte besser. ARRESTED DEVELOPMENT z.B. haben inzwischen einen hervorragenden Liveauftritt im März bei MTV auf ganzer Linie überzeugt. Es wurde geradezu zu einer heiligen Handlung! Arrested Develop-

Interview mit Chris Isaak

Andreas: Mit dem neuen Album „San Francisco Day’s“ hast Du ja nicht viel an Deinem Stil verändert. Wunderschöne Balladen oder leichte Rockabilly Songs im Stile von Elvis. Kannst Du den Vergleich eigentlich noch hören?

Chris Isaak: Wenn man jemanden neben die Queen stellen würde, würde dieser immer klein wirken – und ich werde jedesmal neben den King of Rock’n’Roll gestellt. Einerseits ist das ja eine große Ehre, aber andererseits kannst Du nie eine eigene Persönlichkeit entwickeln.

A.: Deine neue Single „Can’t do a thing“ wirkt ja ziemlich traurig...

C. I.: Tatsächlich, das sollte sie eigentlich gar nicht.

A.: Obwohl Du so viele Balladen schreibst, ist Deine Show überhaupt nicht getragen oder nachdenklich. Ich habe Dich nach Deinem großen Erfolg „Wicked Game“ in Hamburg auf der Bühne gesehen, und Deine Show wirkte wie eine Las-Vegas-Show.

C. I.: In erster Linie verstehe ich mich auch als Entertainer. Ich kann diese Leute nicht ertragen, die mit gekstem Kopf auf der Bühne stehen und erzählen „Jetzt singe ich ein Lied über den Tod“, dafür kann man doch als Zuschauer allen Ernstes kein Geld ausgeben.

A.: Bist Du eigentlich gerne auf Tour?

C. I.: Am Anfang dachte ich, ich lerne auf diesem Wege die meisten hübschen Mädchen kennen, aber die Wahrheit sieht ganz anders aus. Du sitzt den ganzen Tag nur im Bus oder Flugzeug und bist von Männern umgeben. Das ist schon ganz schön deprimierend.

A.: Aus diesem Grunde sollst Du ja auch angefangen haben zu studieren?

C. I.: Genau, ich bin in die Klasse gegangen, habe mich nach hübschen Mädchen umgesehen, und mich neben sie gesetzt. Wenn keine hübschen Mädchen in der Klasse waren, hat mich der Kurs nicht mehr interessiert.

A.: Mit Deiner neuen Platte wünsche ich Dir bei den Mädchen jedenfalls viel Erfolg.



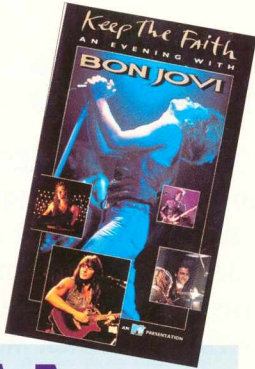
Keep the Faith

– An Evening with Bon Jovi

„Unplugged“ heißt für inzwischen schon etwas ältere, aber megaerfolgreiche Trend. Von MTV erschaffen, verändert er regelmäßig die Trends in den Charts. Und das mit natürlichen Instrumenten und ohne Strom; oder sagen wir fast immer, denn eine E-Gitarre klingt nun mal nicht ohne Stecker.

„An Evening with Bon Jovi“ ist natürlich, was inzwischen die meisten Live-Videos, bereits bei MTV gelaufen und ist für alle Bon Jovi Fans ein Muß! Angefangen mit einer tollen Coverversion von „With a Little Help from my Friend“, an dem sich ja schon Joe Cocker heiser geschrien hat, und einer Compilation von ganz neuen Songs aus dem „Keep the Faith“ Album, bis hin zu den Bon Jovi Klassikern, die wir Fans ja nun alle hören wollen: „Living on a Prayer“, „Wanted Dead or Alive“ oder aus Jon’s Solo Album „Blaze Of Glory“. Die aktuelle Single „Bed Of Roses“, die Jon in einem Hotelzimmer betrunken am

Piano geschrieben hat, gefällt mir übrigens am besten. Natürlich gibt es dazu die tollen kurzen Geschichten, die Jon während seiner Show erzählt. Was will man mehr, außer bei der nächsten Tour in der ersten Reihe zu stehen, ohne totgetrampelt zu werden.



GAMERS CHARTS

Vielen Dank auch bei diesem Mal wieder für Eure zahlreichen Zuschriften und die vielen Anregungen, denen ich in den nächsten Ausgaben versuche, nachzukommen. Ich freue mich natürlich über Eure Briefe und würde gerne weiterhin von Euch wissen, über welche Stars Ihr in Eurer Gamers mehr erfahren wollt. Das gleiche gilt natürlich auch für alle Total!-Leser. Diesmal gibt es 5 Maxisingles von „Time To Time“ und drei „Shamen“-Caps zu gewinnen. Schreibt mir am besten, was Ihr im Falle eines Gewinnes gerne haben wollt. Nicht zu vergessen natürlich Eure persönlichen fünf Lieblings-CD’s, aus denen die Gamers-Charts entstehen. Schreibt eine Postkarte an die neue Adresse: GAMERS, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Wir sehen uns beim Sega-Championship am 29. Mai.

Verlosung



- 1 (2) Bon Jovi *Keep the Faith* 2 (1) Bodyguard *Soundtrack* 3 (5) Jacko *Dangerous*

4 (4) Guns’n Roses – *Use Your Illusion 1*

5 (7) R.E.M. – *Automatic For The People*

6 (8) Prince – *Lovesymbol*

7 (3) Die Fantastischen Vier – *4 Gewinnt*

8 (9) Ugly Kid Joe – *America’s least Wanted*

9 (–) Faith No More – *Introduce Yourself*

10 (–) Genesis – *The Way We Walk*

Gewinner der fünf Gamers Dance Packets der Ausgabe 3/93:
Maxi Maier, Tobias Neumeier, Lukas Oppermann, Bastian Schimpf, Kai Schmitz

DANCE

ment zeigten eindrucksvoll, was schwarze Musik von weißer unterscheidet. Gott sei Dank war die Plattenfirma clever genug, diesen legendären Auftritt auf CD zu bannen. Auch wenn man, aus welchen Gründen auch immer, „Tennessee“ nicht auf diese CD mitgenommen hat, hält sie doch einige großartige Überraschungen parat, wie z.B. die Antwort, ob es mit Musik nun eine Revolution geben kann oder nicht. Und auf dem zweiten Teil der Session gibt es von allen Stücken noch mal Instrumentalversionen.

BÖRSE GAMERS

■ GAME GEAR

Verkaufe GG-Spiele, Joe M. Football für 40 DM u. G-Loc für 30 DM. Schreibt an J. Roskoden, Dessauerstr. 10, O-3050 Magdeburg

Verkaufe GG (105 DM), Wimbledon (55 DM), Spiderman (55 DM) und Netzteil (20 DM). Außerdem MS-Spiel Lemmings (55 DM). Tel: 07641/47880

Verkaufe preisgünstig GG mit 5 Spielen, TV-Tuner, Auto-Adapter, Sega Netzteil, 6 Akkus, Tragetasche. Alle Geräte originalverpackt und in einwandfreiem Zustand. Anleitung enthalten. Für 549 DM. Tel: 0345/4820371 ab 17 Uhr

Tausche Mickey Mouse neu gegen Shinobi 2, Slider, Tazmania oder Chuck Rock. Tel: 0711/802786 Patrick Lang

Verk. Sonic (45 DM), Donald Duck (45 DM) und Mickey Mouse (45 DM) oder tausche gegen Wonderboy 2 und/oder Crystal Warriors! St. Judge, Stabhalter-Flury-Str. 9, 7860 Schopfheim

Verkaufe GG Spiele: G-Loc, Lucky Dime Caper, Halley Wars und Pango je 50 DM. Rufit an: 02235/45524

Verkaufe GG mit 12 Sp. (alles orig. verpackt mit Anl.) Super Zustand für 650 DM. Stephan Kyas Tel: 03909/3207 (nachmittags)

Suche Wonderboy 2 für GG. Tel: 05322/50637

Verkaufe: Shinobi (50 DM), Out Run (40 DM), Sonic 1 (45 DM), Joe Montana Football (45 DM) Tel: 040/6553976 ab 19 Uhr

Verk. GG Spiele: M. Mouse, Sonic, D. Duck, Shinobi je 45 DM, Columns, S. Monaco GP, G-Loc je 40 DM und TV-Tuner VB 170 DM + MS Converter 40 DM Tel: 030/6527116, Fax: 030/6572468

Verkaufe Wonderboy, Olympic Gold, S. Monaco GP (jeweils 45 DM), Columns (30 DM). Habe auch Master-System-Spiele (alle 50 DM). Tel: 0228-661668 ab 17 Uhr

Verkaufe GG mit 10 Spielen (Sonic 1+2, Mickey M., Kick Off, Donald Duck usw.) für 650 DM mit Akku-Pack. Tel: 07132-2084

Verk. Game Boy m. 6 Spielen zB Rackrod u. Mario Land + Dialogkabel + Kopfhörer + Netzteil + Netzstecker o. tausche gegen Game Gear Spiele. Tel: 030/6774458 ab 18 Uhr

Verkaufe GG mit Netzteil und 7 Spiele (z.B. Sonic, Mickey Mouse, Wonderboy, Donald Duck u.a.) Preis nach Vereinbarung. Tel: 03394 - 59242

Verkaufe GG + 5 Spiele (Columns, G-Loc, Wonderboy, Mickey I, Donald I) + TV-Tuner + Netzteil. VB 350-400 DM. Tel: 0365/34459 (fragt nach Sten)

Biete GG + TV-Tuner + Factory Panic, Voodoo Pop, Space Harrier, Dragon Crystal, Solitaire Poker, Pengo, Slither. Tel: 0231/ 829929 auch einzeln

Verk. Ax Battler und Columns für GG und Klax für Master System. Volkmar Kraus, Hans-Sachs-Str. 19, 7100 Heilbronn-Böck Tel: 07131-484809

Verkaufe GG mit 8 Spielen u. Adapter, VS Kabel u. Master Converter VB 350 DM Tel: 07054-5164

Suche GG-Spiele, Biete für jedes Spiel 25 DM. Dann ruf an: 06041-251 Mirko

Verkaufe GG mit 20 Spielen (1a Spiel) - Barcelona, Alien Syndrome, Space Harrier und viele andere (auch nur Spiele) Alles: 600 DM Tel: 0041-36220872

GG mit 20 Spielen (Sonic, Shinobi 2, Olympic Gold 93, Busterball, Devilish u.a.) NP ca. 1500 sfr. VB 500 sfr. Gameboy mit ca. 30 Spielen (Mickey M. & Yoshi) 400 -. Tel: 0041-36-220872

■ MEGA DRIVE

Tausche John Madden 92 (ft), F22 Interceptor 8dt) gegen Another World, Cool Spot oder Thunderforce 4. Keine jp. Games Tel: 02224/78055

Tausche Rave, von Shinobi, Sonic, Kid Chameleon gegen Thunder Force 3, Gynoug, Musha Aleste, Quackshot, Hellfire, Streets of Rage (nur dt) Tel: 05722/84753

Verkaufe Spiele für Mega Drive: Desert Strike, Dynamite Duke, Fatal Laby-

rinth, Altered Beast, Golden Axe (alle Spiele je 70 DM) Th. Weese, Friedrichstr. 5, 3251 Neundorf

Verkaufe: MD mit 2 Control Pads. Zwei Spielmodul (Sonic, the Hedgehog, Super hang on, Columns und World Cup Italia.90) für 250 DM. Ali Gundüz, Liebenwalder Str. 32, 1000 Berlin 65, Tel: 4553242 immer ab 16 Uhr

Verkaufe Alien 3, Gynoug, Alien Storm, Dragons Fury, Sonic 1, Mega Games 3 Spiel. Preis: 1 Spiel 50 DM, zusammen 300 DM. Roman Thor, Am Bruchborn 28, 6253 Hadamar. Tel: 06433/1342

Verkaufe: Moonw. (60 DM), Sonic (40 DM), S. Monaco GP (60 DM), Quacks. (70 DM), M. Mouse (70 DM), After Burner II (70 DM), Olympic G. (90 DM), S. Hang On + Columns +Italia.90 (80 DM) zusätzlich Joypad (10 DM). Denny. Tel: 030/2754422 ab 16 Uhr

Verk. D & D Warriors of TES, Might & Magic 2, Phantasy S. 2, Starflight, Monaco GP, Shining in the Dark. VB 100 DM. Matthias Johansson, In Grund 5, 2071 Gronwohld, Tel: 04154/5395

Verkaufe: Mega-Drive-Spiele Alien III dt. 99 DM, Double Dragon II je 75 DM, M. Coric, Auf dem Sand 1, 4010 Hilden. Tel: 02103/31808

Tausche/verk. ThundrF 4, Gley Lancer Steel E. Shining, Atom Runner, Bio Ship, Suche Crude Dude, Galahad, Twinky Tales, Smash TV, S. Fantasy Zone, Caliber 50. Tel: 030/3739760 ab 17 Uhr

Tausche MD-Spiele. Habe Budokam, Shadow Dancer, Wonderboy 5. Suche Mickey 1, Rainbow Slands, Thunderforce 3, Aleste. Tel: 0611/377331 (Dennis)

Verkaufe MD Batman, Road Rash, Monaco Grand Prix II, California Games je

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 Jahresabonnement können Sie innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) schriftlich widerrufen.

GAMERS-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg.

9304

ABONNEMENT-COUPON

JA! Ich abonniere GAMERS ab sofort für mindestens 1 Jahr zum Preis von DM 25,80 (Auslandspreis DM 25,80 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**

70 dM incl. Porto. Gamers Heft 5/92 + 1/93 Tel: 02161/559598 Delissen, in der Schlaa 38, 4050 Mgl 6

Verkaufe Sega Mega Drive + Spiele für Sega Mega Drive + Sega Master System II 0431/641670 0431/641670 0431/641670

Verk. PS2 + Hintbox, Immortal, Shining i.D., je DM 60; TJ-Earl, F22, je 50 DM, alle wie Neu! Tausche auch GG/Desert Strike, Sonic 3, Castle III. Tel: 0441/7775984

Verkauf MD mit 2 Spielen/175984
2 Control Pads, Preis nach Vereinbarung. Andere Spiele auf Anfrage. 08122/1625

Verleih von MD-Modulen + Konsolen. Ab 1 DM pro Tag. Über 100 versch. Module. Video Takt, Markstr. 2, 8602 Burgebrach. Tel: 09546/213

Ankauf/Verkauf/Tausch von Mega-Drive-Spielen + Konsolen. Auch neu. Bestellung von jedem Modul möglich. Sascha Changizian. Alte Heustr. 182, 8510 Fürth Tel: 0911/794515

Verkaufe MD-Spiele (dt.): PGA Golf 50 Dm, Roadstar 50 Dm, J. Madden 50 Dm, WC Italia 20 Dm. Altered Beast 10 DM (auch Tausch möglich) Oskar Vogl, Obere Regener Str. 1, 8490 Cham. Tel: 089/31682600

Tausche: PGA Golf, Quakshot, Klax, Super Shinobi, Musha Aleste, Super Thunder Blaster, ZanyGolf, Grand Slam Tennis, Streets of Rage II, Two Dudes Dudes Tel: 0375/276221

Verkaufe u. tausche: Habe WC Italia, EA Hockey, C.o. Illinois, Road Rush, Sonic 3, Desert Strike, James Pond, I.M.F.-92, G.Axe II u.a. Suche alles mögl. Tel: 04532/8675

Verkaufe günstig Top MD-Module einzeln o. 5 Stück für 200 DM (F22, Shining, Galahad, Lemmings usw.) Gemeintell auch Tausch! 0481/5814 ab 19 Uhr

Verkaufe Spiele MD, ab 19 Uhr 07351/76850, After Burner 40 DM, Kings Bounty 30 DM, Star Control 20 DM, Volliev 20 DM, A. Battle Tank 40 DM

Tausche Mega Games I, Phantasy Star II. Suche: Quackshot, Toki, Lemmings, Toejam&Earl, Wonderboy III, Golden Axe II, Populous, Taz-Mania, Sonic 3, Jörg Nitschke, Leuchtenbrunn. 23, O-6504 Gera

Tausche Hard Drive, S.T.Blade, M. House, 1, Sh.Dancer, A.Beast, Suche: Shining i.D., S.o.Rage, Desert St., Centurion, EA Hockey, Ruf an: 04161/61963 ab 14 Uhr

Suche Module für das MD zB: Axes, Super Airwolf, Pacmania, Lemmings usw. Tel: 0941/82082

Biete Desert Strike 50 DM; Super Moco 50 DM; Thunder Force 3 50 DM; EA Hockey 50 DM; Super League 50 DM; Tel: 089/534928

Suche Spielerhouse 2, Wonderb. 5, Immortal, Sonic II, Mickey & Donald, Desert Strike, zahle gut. Tel: 08233/20148

Wollt ihr MD-Spiele tauschen oder verkaufen? Infos: 09082/1588 oder 1201

Tausche Altered Beast, Budokan, Fantasia, Sup.Th.Blade, Rev. of Shinobi, 888Sub Att., Quackshot, Mario Madn. Suche: Test Drive II, John Madden, Sport u. Summi-Spiele. Tel: 07273/2411

Verkaufe jap. MD-Spiele: Sonic 40 DM, Quackshot 40 DM, Golden Axe II 35 DM, Out Run 25 DM, Moonwalker 35 DM, At.Beast 30 DM, Andreas Langner Tel: 0221/721883

Verkaufe MD-Spiele: Mickey Mouse-Castle of Illusion, Mickey Mouse + Fantasia, Wonderboy III, Quackshot alle jäh. nur komplett, DM 150 Tel: 05623/2405

Verk. 2 Module für MD J.M. Football und European Clubsooccer beide zus. 75 DM oder einzeln. Rudolf Stender, Dorfstr. 2 a, 2400 Lüneburg. Tel: 0451/55605

Verkaufe: Sonic, Test-Drive 2, Winter Challenge, EA Hockey (alle dt.) 50 DM + 5 DM Versand), M.Schneider, Haldenstr. 4, 7470 Albstadt, Tausch g. California G.

Ankauf + Verkauf von Mega-Drive-Spielen Teletext ab 18 Uhr 04371/6942 oder 04371/2967

(Ver)kaufe MD und SNES Spiele. Da ich sehr gute Beziehungen habe, kann ich Spiele fast unbegrenzt verkaufen und kaufen. Tel: 05207/4742

Verk. für MD: Starflight dt DM 80/Starflight US DM 70/PGA Tour Golf dt DM 80. Tel: 02256/1319

Tausche Solo-Deace (US) Tazmania (US), Kid Chameleon (dt) gegen Steel Talons, World of Illusion, Gods oder F22 Interceptor. Keine jyp. Games Tel: 02224/78055

Kaufe, Verk Tausche Module, Konsolen für Mega-Drive: Super NES, PC-Engine, GameGear, Neo-Geo, Lynx, Gameboy. Tel: 089/1403732

****Sega-Mega-Drive-Verleih****
Verleih der besten Module für Mega-Drive. Gratis-Info über SMDV, Kirchsir. 13, O-3721 Steegh.H.

Verk. 28 MD-Module: Terminator, Alien, EA Hockey, Greendog, F-22, Dragons Fury, Crude Boster, Sonic 2, Olympic Gold, PGA Golf, Presse 30 - 80 DM. Tel: 041/682442

Tausche Mega Games I, Inhalt Super Hang On, World Cup Italia 90 u. Columns gegen Streets of Rage oder Thunderforce IV. Tel: 06673/1425

Verkaufe Mega Drive und Spiele 1a Zustand in Orig. Verpackung. Tausche auch. Habe Alien 3, Sonic 2, Kid Cham, Strider, Monaco II, Taz, u.a. Suche Ramp, PowerM., Pop. Tel: 07587/7761

Verkaufe komp. Sega Mega Drive mit Control Pad, Arcad Power St. für Profis u. 19 Super Spiele NP 2680 DM, VB 1350 DM inkl. 4 Videogame Magazine. B. Geiger, 8201 Pfraundorf, Tel: 08035/5904

Tausche Terminator Hellfire J.B., Douglas Boxing, Spiderman, EA Hockey, Alien 3, Altered Beast, Road Rash. Tel: 05129/1547 Riad

Verkaufe MD Toejam&Earl (dt) DM 60, Tel: 0611/23266, 2000 Wiesbaden, Freudenbergstr. 74, B. Mocco

Verkaufe Simpsons 2, Bart vs the space mutants' gegen Desert Strike o. John Madden 2. Nach 18 Uhr. Tel: 05185/766

Verk. o. tausche S.T.Blade, Sonic 1, 688 Attack Bus, Olympic Gold, Super Real Basketball (deutsche Module) Suche: Abrams Tank, NHLPA Hockey usw. Tel: 05361/62017 (Thomas) Sa 19-20

Tausche oder verkaufe: MD Spiele, Habe Golden Axe II, Alisa Dragon, Wreslie War, Spiderman gegen Road Rash, Basketball, Taz-Mania, WWF, Wreslieman, Moonwalker. Tel: 09491/747

Tausche: Greendog gegen anderes Spiel. A. Kautz, Str. d. VS 25, Sangerhausen O-4700. Tel: Sangerhausen/5505.

Verk. MD mit zwei Controller und fünf Modulen Greendog, Dynamite Duke, Super Thunder Black, Sonic 1 und Mega Games I für 450,-DM ca. 3 Monate alt. Detlef Tepper, Zilleplatz 2, O-7705 Lauta.

An-Verkauf von MD-Spielen. Große Auswahl ab 35 DM. Kaufte ganze Sammlungen mit Grundgerät. Rainer Draeger, Tel: 04774/374

Verkaufe für MD, Dragons Fury, Dynamite Duke, Fatal Labymith, Golden Axe I. (je Spiel 60,- zzgl. Nachnahme-gebühr). Th. Weese, Friedrichstr. 5, 3251 Neundorf

Kaufe, Verkaufe, Tausche: alles für MD, Supernes, PC-Engine, Neo-Geo, Gamegear, Gameboy, Lynx, MS, NES, Kurl Rösch, Tel: 089/1403732.

Verkaufe: MD mit 2 Control Pads und Sonic II, World of Illusion für 320 DM Max Wittig, Am Giersberg 9, 2810 Verden, Tel.: 04231/61618

Verkauf/Tausch: A. Beast, G-Busters, Crack Down, Outrun, Sandiego
Suche: Micky u. Donald, Taz-Mania, EA-Hockey, Castle of Illusion, Verk: MS-Spiele, 20-50% niedriger, z.B. G-Axy, Ninja, Enduro Racer, Harry lange, Tel.: 03334/212762.

Tausche: World of Illusion u. Kid Chameleon gegen z.B. F-22, EA Hockey, NHLPA 93, LHX u. verkaufe Master System I mit ca. 20 Spielen. Uwe Fuerst, Tel.: 04977/1542 ab 19.30 Uhr.

Suche gebrauchte preiswerte Mega Drive Module (dt.), S. Luther, H.Matern Str. 23, O-2343 Gingst, .

Suche MD-Spiel: Centurion und verkaufe MD-Spiel: 688-Attack-Sub, Stefan Flitz, Friesenstr. 4, O-1254 Schöneiche.

Tausche: Phelios, Streets of Rage, Kid Chameleon, F-22 Interceptor, Thomas Beck Tel.:07351/21242, 18-19.00 Uhr.

Tausche: MD-Spiele: Klax, Marble Madness, Atomic Runner, Bart Simpson, Immortal, Krustys Super Funh., Suche: Populous, Road Rash, WWF, 688, F22, Golden Axe, Robert Grass, Tel.:09736/9657.

Verkaufe 4 Magnum Set Spiele, Lemm., C.Sand 2, World of Illusion. **Kaufe** oder **tauche** Spiele gegen: Thforce 4, Str. of Rage 2, Gley/Lancer, Zahle sehr gut, Markus Kowanda, Tel.:08031/7685.

Verkaufe MD Spiele 30-90 DM. **Suche** günstige MD und GG Spiele. Finn Mannweiler, Tel.:07529/3470, 18-19.00 Uhr.

Wollen Sie Spiele für alle Konsolen (außer NG) **tauschen?** Oliver Förschner, Tel.: 09082/1588 oder 1201.

Tausche/Verkaufe: Populous 30, DM, Streets of Rage 65 DM, Dolphin 85 DM, Suche: Thunder F., 4. Afterburner II, California G. usw. Romann Aland, Dorfstr. 21, O-7971 Großkrasnig, Tel: Sonnenwale 262.

Verkaufe: MD-Spiele Golden Axe I, Kid Chameleon, Spielerhouse II, Pro Spiel 60,- + 7,- DM Versand, Schicke per Nachnahme.(Org. Ver.) DT. Sylvia Schaper, Tel.: 02151/770730.

Verkaufe: Streets of Rage(+), Last Battle(+), Sonic(+), Supershmbl. Tausche auch! Alle Spiele 65 DM pro Stück, Alle Spiele nicht älter als 1/2 Jahr. Suche Super League, Steffen Meißmann, Tel.: 0172/2886250.

Tausche: Neo Geo + 1-2 Spiele gegen MD + 33 Spiele oder SNES + 30 Spiele oder Sega Master + 60 Spiele. Suche auch Game Boy/ GG/ NES/ Tausche! Andreas Bender, Tel.: 04521/71497.

Verk., Tausche MD-M: Sonic I, EA Hockey, (b. 60DM), Populous 60 DM, Madden I (40 DM), Gey, Nur 180 DM, Suche Quacksh., Zlus, L. THF 304, NHL-PA 93, George Wedel, Tel.: O- Berlin/ 2725267, ab 16.00 Uhr.

Tausche World of Illusion gegen Tazmania, Spiderman, Batman o. Tale Spin, Silvio Menzel, Ueckeränderstr. 8, 1071 Berlin.

Verkaufe: Marble Madness, World Cup Italia 90, Orig. Verp. EA Hockey, Mario Zywicki, Doerriesweg 6, Hamburg 54, Tel.: 040/54727310, tagsüber.

Suche unbedingt MD-Spiel „Fatal Fury“ oder ähnliches. Zahle bis 80 DM, Michael Vogt, 8395 Hausenberg, Hangetweg 4.

Suche Quackshot, Mickey + Donald, Taz Mania, Tiny Toot, Streets of Rage II, Lotos TC II, Fantasia und andere Module. 0941/82082

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!	
STREETS OF RAGE 2	109,-
AMAZING TENNIS	109,-
BATMAN ROJ	109,-
BATTEL TOADS	99,-
BLASTER MASTER	105,-
CHASE HO 2	99,-
CHESTER CHEETHA	a.A.
CHIKY CHIKY BOY	99,-
DOUBLE DRAGON 3	99,-
ELEMENTAR MASTER	99,-
FATAL FURY	119,-
FLASHBACK 12 MEG	129,-
FUTURE ZONE	a.A.
GLOBAL GLADIATORS	99,-
ALLE NEUEN US CDs AUF LAGER (US CD PLAYER a.B.)	
SUPER NINTENDO, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!	
SUPER WIDGET	119,-
ARCUS SPIRITS	119,-
LOST VIKINGS	119,-
MESH WARRIOR	109,-
OUT OF THIS WORLD	119,-
ROAD RUNNER	119,-
STAR FOX	129,-
STAR WARS	119,-
STREET COMBAT	119,-
SUPER CONFLICT	119,-
SUPER VALIS 4	119,-
NBA BASKETBALL TECMO	139,-
NINJA BOY	109,-
TAZ MANIA	124,-
TERMINATOR 2	119,-
TOM & JERRY	109,-
SUPER POND	109,-
THE KING OF DRAGONS	119,-
WING COMMANDER	119,-
alle Neuheiten da, Preisliste anf.	
Adapter AD-29: DM 39,- Aktion Replay Pro: DM 129,- SNES, MD	
Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag, 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir MD 9,- Versandkosten.	
Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 5883 Kierspe	
TEL.02359/6466 FAX.02359/6266	

MASTER SYSTEM

Verkaufe oder tausche Sega MS mit 4 Spielen Hang on SPV u. SPY, Laxsson 3D, Secret Command. Verkaufte aber auch noch andere Spiele. Bitte im Umkreis Fra. Domenico Di Falco, Wilhelmhöher 47, 6000 Frankfurt/M. 60. Tel: 069/474793

Verk. MS + A. Kidd 1 (85 DM). Spiele: Alex Kidd 2+3, Calli.Games, Rampage (je 50 DM), Chopflifer (40 DM), Super M. GP, Mickey Mouse 1 (je 55 DM), Wonderboy 3 (20 DM), A. Stengel, Nicolaistr. 47, 1 Berlin 46. Tel: 030/7711276

Verkaufe MS-Spiele: Alex Kidd 3, Fantasy Zone sowie Shadow Dancer. Suche Alex Kidd 4, Prinz of Persia, Wonderboy 1, Super Space Invaders.. 0221/618646

Tausche Golden Axe + California Games gegen Bubble Bobble, Thunder Blade, Out Run, Populous + Air Rescue. Marcus Wolff, Dorfstr. 5, O-1501 Seeburg

Verkaufe: Sega Master + 7 Spiele zB (Sonic, Moonwalker) + Pad + Zubehör 4 Monate alt, 100 % OK 450 DM Tel: Blankenheim 407, an Manuel Wirth, O-4251 Bornstedt, Buerensteinst. 61 c

Tausche Hang-On gegen Out Run oder Transbot gegen Teddy Boy. Suche Tips und Tricks z. Verkaufte auch Michael Glinkowski, O-2331 Pansewitz (Rügen)

Suche Asterix, D.Duck, Prince of Persia, Populous, Wonderboy II u. III, Indy, Golden Axe Warrior, Mickey M. mit halben Preis, K. Nehls, Jagersche Hof O-2321 Eilmenhorst

Verkaufe Sonic, Terminator, Wonderboy III, Castle of Illusion, Moonwalker, G.Loc, World Grand Prix, My Hero, Golden Axe, Altered Beast, Shadow Dancer, Cyber Shinobi u. Master System II (VB) Roger Onderka, Libauer Str. 11, O-Berlin 1034 Friedr. Tel: 5881202

Tausche o. Verk. D. Duck geg. gleichwertig zB Ton und Jerry, Altered Beast geg. Colmans Tel: 0365/35826, Chris Eckert, K-Matthes-Str. 47, Gera-Lusan O-6502

Verkaufe MS + 2 Joy pads u. 10 Spiele Bsp Wimbledon, Olympic Gold, Bomber Raid u. je 650 DM. T. Lüdecke, Hohenbellener Weg 27, O-3181 Bredlin

Verkaufe Sonic 1 + Asterix. Suche Rollenspiele wie Golden Axe, Prince of Persia, Populous, u. o.ä. ruft an: 05207/50634

Verkaufe folgende MS-Spiele: Rambo III mit Light Phaser, Ghostbusters, Alex Kidd III, Out Run, Wonderboy III, Afterburner Rastan für 250 DM. Oliver Müller, Eberhardstr. 20, 4330 Mülheim/Ruhr 11. Tel: 0208/407956

Verkaufe MS II mit 7 Spielen wie zB. Populous, Ultima IV, Sonic, Donald usw plus einen Control Stick und einen def. Control Pad für 500 DM. André Huebner, Münsmeistr. 4 a, O-8020 Dresden. Tel: 0351/4932240

Verk: Ys, Sonic je 70 DM, World Soccer, Columns je 60 DM, Alex K. in H.Tech W. 60 DM, Pacmania 90 DM, alle neuwertig (NN) M.Hemmers, Rochusstr. 402, 5000 Köln 30

Suche Spielanleitungen zu Rastan, Y's - the vanished Omers! Wer mir beide zuschickt, dem sende ich Champions of Europe!! Tausche Back to the Future 2 gegen Fant Star o.ä. Frank Zahroyko, D-Glingelstr. 9, 4300 Essen 1. Tel: 0201/732767 ab 17 Uhr werktags

Verkaufe G-Loc für 70 DM, Dragon Crystal für 60 DM +Enduro Racer für 20 DM oder alle 3 für 130 DM. Rick Engels, V-Bering-Str. 13, O-2520 Rostock 26

Verk: 2 Module für MS 7 Monate alt. Tennis Ace u. Tennis Wimbledon. Preis für beide Module zusammen 50 DM. Ein Superangebot. Rudolf Stender, Dorfstr. 2 a, 2400 Lübeck. Tel: 0451/55605

Verkaufe für 50 % v. NP: Sonic, Rastan, Castle of Illusion, California G. Gouellius, Alien Syndrome, Altered Beast, Ghost Busters, Great G. Moonwalker, Ghost House. Tel: 08337/528

Tausche od. verkaufe: S-Tennis, Penguin Land, Rampage, Donald Duck, Dragon-Crystal, Wonderboy 3. Ich suche: Taz-Mania, Tom u. Jerry, Sonic 1, Alex Kidd 2, Psycho-Fax. Tel: 05665/5582

Verk. Sega Master-System II inkl. Alex Kidd 1 und 2 Joy pads für 100 DM Andreas Schaefer, Bürgeracker 3, 7057 Winnenden. Tel: 07195/65938

Tausche/verkaufe: MS Module zum halben Preis. Asterix, Donald Duck, Paperboy, Double Dragon, Shinobi, Great Basketball. Suche: Strider, Ghouls'n Ghosts, Super Real Basketball u.a., Matthias Jonas, Sternstr. 8, O-1599 Potsdam

Biete Prince of Persia, M.Mouse, Dragon Crystal, Sonic 2, Monaco GP, Asterix Adventure. Suche: Pacmania, Donald, Wimbledon, Bubble Bobble, Polour Games. A. Schönrütz, Schulstr. 11, O-4251 Wimmelburg

Verkaufe Sega Master System II, Mik-Mik Mouse, Terminator, Asterix und Populous sowie Light Phaser mit Spiel für 500 DM o. tausche gegen MD + 3 Spiele. Angebote an: Rene Exh, Otto-Uhlig-Str. 11, O-8142 Radeberg

Verkaufe MS 2 m. 10 Spielen und 2 Control Pads für 500 DM (5 Monate alt) Tel: 02151/791310 (nachm.)

Verkaufe MS mit 10 Spielen: Alex Kidd, Donald Duck, Running Battle, Spiderman, Shinobi, Cloud Master, Golden Axe, Slap Shot usw. Tel: 08233/60543

Suche MS Golden Axe 1+2, Bubble Bobble, S.Monaco GP, Chase H.Q. usw. zu kaufen. Auch MD-Spiele. Ingo Flierl, Weidenstr. 5, O-5500 Nordhausen/Lord

Kaufe: Sonic, Asterix, Verkaufte: Herz of the Sword/Teddy boy zum halben Preis. Meenard Kunz, Tel: 04925/318

Verk MS II mit Moonwalker, Asterix, Enduro Racer, Shadow Dancer, Grand und Ace of Aces für VB 400 DM Verk. auch einzeln Irlr Altkardes, Landwehrstr. 44, 8000 München 2. Tel: 089/531459

Tausche Mickey gegen Populous o. Phantasy Star und tausche Summer Games gegen: Master Mouse o. Phantasy Star o. Pac-Mania. Tel: 02561/81577

Tausche/verkaufe MS-Spiele Indiana Jones und Shadow of the Beast gegen Mickey Mouse, Sonic 2, Mickey Mouse 2 Verkauf nach Vereinbarung (gepflegte Module in Orig-Verpackung) Sandro Brock, Kastanienstr. 4, O-4300 Quedlinburg

Suche für Sega MS alle Art von Spielen - 3D Brie u. 3D Spiele - Peter Röhrl, Valleysstr. 5, 8000 München 70, Tel. 089/779161 ab 20:00 Uhr.

Biete: R-Type, Bomber Raid, California Games und Secret Command für 90 DM oder gegen 1-2 Mega Drive Spiele. Tel: Sangerhausen/5505, A.Kautz, Str. d. VS 25, Sangerhausen O-4700

Tausche (MSII) Chuck Rock, After Burner und Enduro Racer. Suche Ghostbusters, Alex Kidd 3, Captain Silver oder Sonic I/The Flintstones. Andre Spengler, Gamigstr. 22/0806, O-8036 Dresden

Verkaufe: MS 2 Pads, 1 control Stick, 1 eingebautes Spiel u. 9 weitere Spiele, z.B. Sonic, D. Duck, R-Type, W. Cup Italia 90, Shinobi, Chopflifer, Spiderman (ohne Beschreibung) usw., alles voll in Ordnung für 400 DM. Mario Bauer, Messbacher Str. 40, O-9900 Plauen.

Verkaufe: Secret Command, Impossi-

ble Mission, Lord of the Sword, Chopflifer, Bomber Raid, Rastan, Goumlent, Ninja. Zum halben Preis. Alle Spiele in Top Form. Jürgen Wieberg, Schwedenweg 24, 4573 Lönningen. Tel: 05432/2598.

Suche: Master System Spiele, Alex Kidd I in Miracle World, Asterix, Super Monaco GP, Prix II, Inge Tews, Kieler Str. 26, 2214 Hohenlockstedt. Tel: 04826/2869.

Tausche: Outrun gegen Populous, Super Kickoff oder World Class Leaderboard oder verk. für 40,- Andreas Schäfer, Bürgeracker 3, 7057 Winnenden. Tel: 07195/65938.

Verkaufe: Master System mit sieben Spielen. V.B. 700 DM, neuwertig. Marcus Kolb, Tel: 0221/ 523213.

Verkaufe: Goltamania MS für 50 DM; suche hängendend GAmERS 1/92. Dieter Gründorfen. Tel: 089/915467.

Tausche: Golden Axe gegen Golden Axe Warrior, Goullus Populous, Ys oder Wonderboy in Monster World 4. Gerrit Daubner, Tel: 08362/5246.

Verkaufe: Chuck- Rock + Simpsons (MS) zum halben Preis oder tausche gegen andere Spiele, auch für MD oder GG. Edeltraud Floß, Tel: 0211/461211.

Verkaufe: Prince of Persia, Sonic I, Runer Kickoff, Hospitalgasse 4, O-9275 Lichtenstein. Preis: 110 DM (Postkarte reicht)

Verkaufe MS mit 7 Spielen und 1 Control Pad für 350 DM. Michael Rühl, Uferdorfstr. 20 a, 6395 Weilrod-Winden Tel: 06083/28168

Verk. Alien Syndrom, F-16 Fighter, Global Defense je 40 DM / Teddy Boy, Transbot je 30 DM (Nur NN) Zu erfragen ab 17.30 Uhr Tel: 0341/4210393

Verkaufe o. tausche: Xenon 2, After Burner, Gauntlet für 110 DM o.g. R-Type Rastan Double Dragon Tel: 07424/7880

Verk./Tausche Spiel MS u. Wo'boy V. Asterix, Tom u. Jerry, Hang On etc. Schriftl. m. frank. RU v. C. Göthel, Auer Str. 83, O-9402 Bernsbach II anfordern.

Verkaufe MS Plus, Light Phaser, Rapid Fire und 9 Spiele für 350 DM, S. Enzmann, Küttner Str. 4, O-9252 Altmittweida

Verkaufe MS Spiel American Pro Football 65 DM, RC Grand Prix 65 DM, World Soccer 55 DM, Alex Kidd 55 DM, World Tennis 25 DM, World Grand Prix 35 DM, Tennis Ace 69,95 DM Tel: 02159/51923

Verkaufe für MS: R-Type, Wonderboy II, Goullivius für je 55 DM, Out Run 50 DM, Kung Fu Kid, Gangster Town, Zillion II für je 30 DM. Tel: 0906/4904

Verkaufe MS 2 mit Control Pad, dazu 9 MS Spiele. Sonic I, Asterix, Alex Kidd, Alex Kidd 4, Wonderboy I, Shinobi, Ninja Gaiden, Donald Duck, Spellcaster. Preis: 550 DM Angelo Albanzo, Abelsbergstr. 22, 7000 Stuttgart 1 Tel: 2868490

Verkaufe Ultima IV, Laser Ghost, Klax, Suche Miracle Warriors, Golden Axe Warrior, Psycho Fox, Simone Walter, Königshaideweg 239, O-1197 Bärn

Suche Miracle Warriors und Y's: The Vanished Omers, Axel Eienkel, Hauptstr. 25 b, O-9301 Hermannsdorf

Verkaufe oder tausche: California G. o. Super Tennis (85 u. 25 DM) gegen Pro Wrestling o. Moonwalker o. Populous o. Battle Out Run. Tel: 05324/3693

Tausche Champions of Europe gegen Indi und die Last Crusade. Verkaufte Ghouls'n Ghosts für 50 DM. Alles für MS. Arno Neubauer, Donaustr. 15, 1000 Berlin 44

Verkaufe Alex III 35 DM, Cyborg Hunter 35 DM, Sonic 1 45 DM, Cyber Shinobi 40 DM, Shinobi 40 DM und Kenseiden 40 DM. Alle zus. nur 200 DM. Michael Silbermann, Erzstr. 3, O-9205 Halbesleben

Verkaufe 1 MS und 8 Spiele (Ghost House, Hang On, G.Loc) 300 DM. Sabine Beyer Tel: 08222/6260

Verkaufe o. tausche Taz-Mania u. Champions of Europe. Gesucht Ms. Pac-Man oder Simpsons. Sonst Preis nach Vereinb. Tel: ab 16 Uhr: 0201-606344

Hallo! Achtung! MS-Freaks! Löse MS auf! Alles radikal gegen! Kostenlose Liste mit Rückporto anfordern! Auch die neuesten Spiele ganz preiswert!! Anja Herkmann, Oberer Weg 3, O-9301 Sterbach

Verkaufe Asterix, Sonic I, Super Tennis, Castle of Illusion, Tazmania, Control Pad für die Hälfte vom Neupreis. Tel: 04925/318 (Meenard)

Verkaufe MS 2 mit 11 Spielen u. Sonic 2, Asterix, Donald D., Populous, Sega Chess, Spider Man VB 650 DM. Werner Noack, Lindenstr. 6, O-7906 Mühlingberg

Verkaufe MS 2 mit 2 Joy pads für 90 DM. Außerdem Populous für 50 DM und Wimbledon für 40 DM. Alles ganz neu! Andreas Schäfer Tel: 07195/65938

Verkaufe MS mit 8 Spielen wie Sonic, Wimbledon, After Burner, Chopflifer, Double Dragon, Castle of Ill., Chess, Moonwalker. Preis: 300 DM Tel: 04733/1347

Verk. Dynamite-Dux, Transbot, After Burner. Suche: Zillion 1/2, Shinobi, Sennas Super Monaco GP II Tel: 0821/441317 ab 18 Uhr

Biete Super Monaco GP I, Mickey Mouse und Enduro Racer. Suche: Y's The Vanished Omers, Slapshot, Super Kick Off oder World Cup Italia. Brauche Tips für Shadow of the Beast. Michael Aulich, AWG Siedlung 31, O- 4702 Allstedt

Verkaufe MS 2 + 2 Control Pads + 1 Joystick - Rapid Fire unit + Buch Tips u. Allen + Alien 3, Terminator, Sonic I u. II - Action Fighter für nur 300 DM Tel: 03542/41217 bei Gleitsmann

Verk. MS II m. 2 JP u. 14 Top-Spielen (Lemmings, Olympic Gold, Asterix, Castle of Illusion, New Zealand Story, Spellcaster u..) NP 1500 DM für nur 800 DM. Tel: 03920/615

Tausche ständig MS-Spiele z.Zt. Indiana Jones, Wonderboy 3, Fantasy Zone 1. Suche Tazmania, Prince of Persia und andere... Tel: 0221/618646 (abends)

Verk. MS II inkl. Alex Kidd + Parlor Games, Casino Games, California Games, Wonderboy III, Captain Silver, Super Tennis, World Grand Prix Komplett Preis 400 DM Tel: 02302/68169

Verkaufe/tausche für MS II Ghost House, Thunder Blade, Hang On, Wonderboy 3, Spiderman. Suche Alex Kidd II oder Sonic I. Tausche für GG Mickey Mouse - C. of Ill., Y's. Suche dafür für 1. Andre Spengler, Gamigstr. 22/0806, O- 8036 Dresden

Suche für MS Parlor Games, Marble Madness, Tazmania, New Zealand Story, Lemmings u. andere. Lothar Stockhove, W. Borchertstr. 41, O-4090 Halle

Biete MS Spiele in gutem Zustand preisgünstig an. Liste anfordern. Lutz Mekert, S.-Waldestein 11, O-4900 Zeitz

Verkaufe Slap Shot, Super Monaco GP, California Games, Sonic 1, World Cup Italia,90, Double Dragon, Bonanza Bros sowie Galaxy Force für MD 250, auch einzeln 40 DM. Jens Bernau, Am Markt 14, 2597 Marlow

Verkaufe MS 2 + 20 Spiele (z.B. Psychic World, Ace of Aces, Ghouls'n Ghosts usw) NP ca. 1600 DM. Verkauf für 1000 DM oder Tausch gegen Amiga 600 u. Spiele. Tel: 03629/3863

BÖRSEN-FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- Game-Gear-Spiele Hardware+Zubehör
 Master-System-Spiele Verschiedenes
 Mega-Drive-Spiele

HARDWARE + ZUBEHÖR

Verkaufe: Mega-Drive + 4 Spiele (Sonic, Columns, World Cup Italia, Hang on) + 2 Pads für 200 DM. Ingo Trinia, Crivitzer Str. 15, O-2851 Kladrumb.

Verkaufe: Sega Master System II mit 4 Spielen: Alex Kidd, Chuck Rock, Champions of Europe und Spiele für 180DM. Henning Stibbe, Kasseler Weg 106, 5000 Köln 71, Tel.: 0221/701202.

Schweiz! Verkaufe: CD-Rom mit Megadrive für RGB und 4 super CD Spiele + 1 Modul für 690,-Fr., Georges Klaus jun., Tel.: 062/612806.

Verkaufe: Game Gear mit 5 Spielen Columns, Mickey Mouse, Monaco Grand Prix, usw. für 400 DM, alles 100% OK. Bitte erst ab 16:00 Uhr anrufen.

Verkaufe: GG mit 5 Spielen, Columns, Mickey Mouse, Monaco Grand Prix, usw. für 400 DM. Alles 100% OK. Bitte erst ab 16 Uhr anrufen. Conrad Andra, Löhentstraße 1, 4401 Saerbeck, Tel.: 02574/550.

Verkaufe: 2 Taschen speziell für GG, beide kaum benutzt! 1 GG Tasche Marke Dynasound, VB; 30 DM und 1 große GG Tasche Marke Nuby, VB; 40 DM Tobias Köhne, Tel.: 02152/6526. Ab 14 Uhr.

Verkaufe: Sega Master System mit 6 Spielen (Sonic 1,2, Alex Kidd 1,4, Olympic Gold und Paperboy) für 350 DM oder tausche gegen Game Gear mit 4 Spielen. Daniel Weiß, Tel.: 06359/82211.

Verkaufe: MD mit zwei Joypads und 10 Spielen, u.a. World of Illusion, EA Hockey, Dragons' Fury für 600 DM. Michael Völkle, Tel.: 0721/473721.

Verkaufe: MD (dt.) + 2 Joypads + 6 Spiele (Klax, Street of Rage, JMF, Block Out, Dick Tracts, Gyouing, für 300 DM. Thomas Berg, Tel.: 06568/892.

Top-Angebot! GG + Spiele (Nieu) 245 DM, MD + 1 Pad (Nieu) 199 DM, Beide zus. versch. Spiel-Liste anfordern, G. Stampath, Elsa-Brandströmstr. 7, 4242 Rees 1, Tel.: 02851/1652

Verk. MS II, 2 Joyp. 3 Spiele: Sonic III, WBoy I (8 Mon. alt) für 250 DM Tel.: 03502/4249

Verk. MS 2 mit 21 Spielen u. 3 Joypads sowie Tips u. Tricks für 830 DM NP-2050. Sven Voigt, Nr. 31, O-7401 Oberödern

Verkaufe: MS II mit 10 Spielen (Indy, Simpsons, Sonic 1, Casino Games u.a.) für DM 320 Falk Arentzen, Gütebohlweg 6, 7766 Gaienhofen/Tel: 07735/3964

Verkaufe MS 2 (100 DM) mit Asterix (80 DM), Sonic 2 (70 DM), California Games (70 DM), World Grand Prix (30 DM), Thunder Blade (60 DM) zusammen für 400 DM Tel.: 09262/6144

Verkaufe MS II + Sega Joystick +

Spiele Popolous, Sonic, Sonic 2, Super Monaco GP, Pacmania, zus. 400 DM, Steffen Berendt, August-Bebel-Str. 38, O-3250 Straßfurt

Verkaufe MS mit 6 Spielen: Asterix, D.Duck, Moonwalker, Alex 4, Tazmania u. Alex 1 f. 300 DM (auch einzeln) oder tausche gegen Mega Drive m. Sonic. Tel ab 18.00 oder schreibt. Andreas Gräle, Mendener Str. 27, O- 6520 Eisenberg (Thür.). Tel.: 036691/2891

Verkaufe GG + 2 Spiele (Ax Battler + Columns) + TV Tuner unbentzt VB 400 DM Tel.: 040/7390961

Verkaufe MS 2 mit 4 Spielen z.B. Strider, Sonic., Preis: 250 DM Tel: 07574/1228 ab 17 Uhr

Verkaufe Game Boy mit Zubehör. Preis n. Vereinb. Meidert Euch unter 04681/8931 (Andra)

Verkaufe MS 2 + Sonic 1 + Alex Kidd + Alter Burner + 1 Pad für 250 DM Tel: 06021/76782 (Patrick)

Biete MS II (Alex Kidd), 1 Pad, 1 Lightpaser, Spiele (Sonic 1+2, Asterix, Teddyboy, Hangon, F16Fighter), Tips u. Tricks 1 + ca 20 Zeitschriften (Gamers, Segapro, Videogames) für 350 DM. Frank Thiele, Münzbachtal 46, O-9200 Freibrugg/Sa.

Verkaufe MD + 2 Joypad mit 8 Spielen und Master Con. für 625 DM, auch einzeln zu haben (Sonic 1+2, Mega Games 1, World of Illusion) 035603/336 Denny

Verk. MD mit 9 Spielen z.B. Straider, Phantasy Star II, Streets of Rage, Alien Storm, Ghosts, Shining in the Dark, usw. Alles für 500 DM Tel: 06291/2396

Verk. SNES Dt. + Mario World 199 DM, Supermetris, Zelda II, Addams Fam., F-Zero, MarioKart, Lemm., Super-Soccer je 75 DM auch einzeln. F. Winkler, H.-Mann-Str. 24, 5082 Erfurt

MD, Pads + 6 Topspiele. Z.B. Sonic 2, World of Illusion, Shining II, Darkn., Olympic Gold, NP 1100 DM für 590 DM Tel: 040 453222

Kaufe MD-Set oder solo, verkaufe MS 2, 2 Joypads, Alex Kidd, Sonic 1+2, Mickey Mouse, Air Rescue neu, 280 DM R. Falhtsch, H.Beimler-Str. 33, O-4440 Wolfen 3

Verk. MS + 9 Spiele (zB Golden Axe Warrior, Phantasy Star, Sonic 1+2, New Zealand Story und Tricks Buch 1). VB 700 DM NP 1100 DM. Manuel Schermer, Dr. A. Schweitzer Str. 14, O-7543 Lübbenau

Verk. GG, TV-Tuner, 13 Spiele, AV-Kabel, Akku, Trala, Converter, Zustandlabel, Kopfhörer. Alles im Alukoffer. Listung 100% ok. Für nur 950 DM. Tel.: 0234-17819

Verkaufe MS I + California Games + Great Baseball + Super Tennis + Monaco Grand Prix + Poseidon Wars 3-0 für 250 DM und NES-Grundgerät mit 2 Kontrollpads + Pro-Wrestling + Trojan + Ghost'n Goblins, Super Mario für 250 DM. **Kaufe NES Super-Set.** Tel: 06102-6826

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 10 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines 10 Mark Scheines (o. Scheck) bei. Einsendeschluß für die Gamers 5 ist der 25.6.1993. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. Gamers vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. Gamers kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. An: MVL GmbH, Stichwort: GAMERS Börse, Heiligwigr. 39, 20249 Hamburg

VERSCHIEDENES

Verk. MD + GG Sp MD: Quackshot 70 DM, Gynoug 60 DM, GG: Sonic, Shinobi, L.D. Capar, Devich, Cast of Illusion für je 40 DM. Robert Stephan, Berliner Platz 4,4040 Neuss 1, Tel:02131/ 548132

Junger, dynamischer Mann sucht Ausbildungsstelle als Kaufmann im Raum Stuttgart. Oliver Zander, Mercatorweg 11 c, 7000 Stuttgart 40, Tel: 0711/ 8261542

Verkaufe: Atari 2600 mit 40 Spielen für 200 DM (NP 350 DM), Verhandlung möglich. Dirk Zacharias, Eschenweg 8, 3220 Eilsleben. Tel: 039490/611

Verk. o. tausche: MS II mit Sonic, Lucky Dimecaper, The Ninja, Kung Fu Kid, für 300 DM oder tausche gegen geb. Mega Drive. Dirk Zacharias, Eschenweg 8, 3220 Eilsleben. Tel: 039490/611

Die Kofferschmiede kommt mit einer interessanten **Neuheit!** Der GG-Koffer! Handarbeitsprodukt!!! Für GG und div. Zubehörlteile. Gratis Info unten. ** An verzweifelte TVTuner-Besitzer, die gerne ihren Kabel- oder Satellitenanschluss nutzen wollen. Hier gibts Hilfe! Infos für diese Angebote unter 0502166081

Kaufe MD+GG Spiele + Konsolen. Zahle bis zu 50 % vom Neupreis. Angebote + mehr Infos:Thorsten Mang, Gleiwitzer Str. 8, 7519 Eppingen. Tel: 07262/4610

Verkaufe: a) GG (incl. Columns u. Zubehör, Netzadapt., Autoadapt., Master Gear Converter DM 320. b) GG-Spiele: Fantasy Zone, Castle of Illusion, The Lucky Dime Capar, Sonic the Hedgehog, Shinobi, Ninja Gaiden, Halley Wars, DM 59,95 je Spiel. c) MS-Spiele: Tom und Jerry 69,95 DM, Asterix 79,95 DM. Tel: 07146/92822 am Wo-E.

Verk. MS II mit 4 Spielen gegen Gebot. Bitte Eure Tel.Nr. angeben. Ivo Thierfelder, Walten-Rathenau-Str. 22, O-7280 Eilenburg

Versehenke Amiga 500. Schickt 10 Mark an Breit Helmut, Augenthal 6, 8391 Saldenburg. Der Hunderste bekommt ihn! PS jeder Einsender erhält ein kleines Geschenk.

Hollywood-Starfotos in bester Profiqualität. Über 1300 lieferbare Fotos. 72-seitiger Katalog für 5 DM Rückporto von Volker Jahn, PF 1334, 6980 Wertheim 1

Suche Spiele f. MD u. MS deutsch vorrangig Jump'n Run, z.B. A. Kidd II u. IV, Tazmania, Toki, Lemmings usw. M. Martens, Leipziger Str. 66, O-3014 Magdeburg. Tel: 0391/44335

Verkaufe Amiga Zweitlaufwerk, einige MS Spiele in Original Verp. und ein NES + Spiele. Thomas Baschoff, Euckenstr. 8, 6230 FFM - 80 Tel: 069/308140

Double Trouble-Sega (MS/MD) u. Nintendo (Super NES/NES) Club bietet Clubzeitung, Tips etc. Double Trouble - jeder sichere Weg führt zu uns!! Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel: 030/6844816 od. 6188391

Verk. Game-Boy mit 5 Spielen, Netzanschluß +Beutel oder tausche gegen Game Gear. Thomas Geis, Happersing 9, 8751 Bessenbach 2, Tel: 06095/2928

Verkaufe: Sega MS 2 und die Spiele Sonic, Asterix, Donald Duck, Mickey Mouse, Golden Axe und Populous + 3 Control Pads, 15Ick u. alle Gamers 92, Preis nach Vereinb. Enrico Ciemann, Unteres Tor 48 a, O-6101 Westenfled

Suche Sega MD + Sega MS Spiele. Suchtschi Roger Keller, Rdsbg. Ldstr. 58, 2000 Kiel 1, Tel: 0431/641670

Verk. 5Mon.alt.MD + Sonic + 3 Spiele 500 DM. Einz. erhältl. Spider Man, Kidd C., Taz, alle 80-90 DM. MS-Sp. DoubleD. 50 DM Indy 60 DM. Pr. nach Vereinb (per Nachn.). R. Fiedler, Hauptstr. 14, O-9301 Grumbach, Tel: Jöhstadt 496

Verk. neuen Light Phas + Gangster town zus. 100 DM / Comp. Pro Joypad 20 DM / Rapidfire 15 DM / Ultima IV + kompl. Lösg. 100 DM / M.Hemmers, Rochusstr. 402, W-5000 Köln 30 (NN)

Neuer „Videogameclub“. Clubzeit-schrift usw. Aufnahme ab 8 Jahren. Wer mehr wissen will, schreibt an die Adresse! Immer neues: Thomas Vittal, Reiterweg 3m 8022 Grünwald.

Verkaufe: Sega-MS mit 6 Spielen für 200DM NES mit 15 Spielen für 350 DM. Schreibt mir Christian Stolz, Wülzburgstr. Weg 14, 8832 Weidenburg.

Verkaufe: G-Loc 65DM für MS + Spiele für NES wie Top Gun 50DM, Trojan 40DM, Mega Man 2 60DM, Wizard3 60DM, Double 35DM, **tausche** auch. Thomas Kray, Tel.: 089/8412726.



Von A wie Aerial Assault bis Z wie Zero Wing: Hier sind alle Wertungen aus allen GAMERS-Ausgaben alphabetisch sortiert.

Gesammelte Werke

Titel System Heft Note

Titel System Heft Note

Titel System Heft Note

4 in 1	GG	1/93	2-
Action Fighter	MS	3/92	3
Aerial Assault	MS	3/92	3
Alter Burner	MS	3/92	4-
Air Rescue	MS	3/92	3-
Aleste	GG	2/92	2-
Alex Kidd	MD	5/92	3-
Alex Kidd I	MS	4/92	2
Alex Kidd II	MS	4/92	3-
Alex Kidd III	MS	4/92	4
Alex Kidd IV	MS	4/92	3
Alien 3	MS	2/93	2
	GG	2/93	2-
	MD	1/93	2-
Alien Storm	MS	2+4/92	4
	MD	5/92	2-
Alien Syndrome	GG	3/92	2-
	MS	4/92	4-
Alisia Dragoon	MD	2/92	3-
Altered Beast	MS	4/92	5
	MD	5/92	4
American Baseball	MS	3/92	3
Aquatic Games	MD	5/92	2
Arch Rivals	MD	3/92	2-
Arnold Palmers	MD	5/92	2-
Art Alive	MD	3/92	4
Assault	GG	4/92	3-
Asterix	MS	1+4/92	2
AX Battler	GG	3/92	2
Back to the Future 2	MS	5/92	5
Back to the Future 3	MS	5/92	4
Basketball Nightmare	MS	5/92	4-
Batman	MD	5/92	3-
Batman Returns	MD	2/93	4
	MS	2/93	2
	GG	2/93	2
Battle Out Run	MS	2+5/92	3-
Battle Squadron	MD	1/93	2-
Bio Hazard	MD	1/93	3
Blockout	MD	1/93	2-
Bonanza Bros.	MS	2/92	3-
	MD	1/93	3
Bubble Bobble	MS	1/92	2
Buck Rogers	MD	2+5/92	2-
Budokan	MD	1/93	2-
Bulls vs. Lakers	MD	4/92	2
Burning Force	MD	3/92	3
Cadash	MD	4/92	2
Champions of Europe	MS	3/92	3-
Chase HQ	GG	4/92	3-
	MS	2/92+1/93	2-
Chessmaster	GG	2/92	2
Chiki Chiki Boys	MD	1/93	2-
Chuck Rock	MS	4/92	3
Cloudmaster	MS	1/93	3
Columns	MS	1/93	2-
Corporation	MD	5/92	4
Crüe Ball	MD	5/92	3
Crystal Warriors	GG	2+5/92	2
Cyber Shinobi	MS	1/93	5
Darius II	MS	2/92	2
Dark Castle	MD	1/92	5-
Decap Attack	GG	1/92	2
Defenders of Oasis	GG	1/93	2-
Desert Strike	MD	3/92	2
Devilish	GG	3/92	3
	MD	4/92	4
DJ Boy	MD	5/92	4
Dragon Crystal	MS	1/92	3
Dragons Fury	MD	3/92	2

Ex-Mutants	MD	2/93	3
Factory Panic	GG	3/92	3
Ferrari GP Challenge	MD	5/92	4-
Fighter Interceptor	MD	1/92	2
Fire Shark	MD	3/92	2-
G-Loc	GG	1/92	4
	MD	2/93	4-
Galaga '91	GG	1/92	2
Galahad	MD	1/93	3
Galaxy Force	MD	4/92	5
Gley Lancer	MD	5/92	2-
Golden Axe	MD	1/92	2
Golden Axe Warrior	MS	5/92	1-
GP Rider	MS	2/93	2
Grand Slam Tennis	MD	5/92	2
Greendog	MD	5/92	3
Gynoug	MD	2/92	2-
Halley Wars	GG	2/92	2-
Hellfire	MD	2/92	3
Heroes of the Lance	MS	1+5/92	3
Home Alone	MD	2/93	3
Indiana Jones	GG	5/92	3-
Indiana Jones 3	MD	1/93	3
James Pond 2	MD	1/92	2
Jewel Master	MD	2/92	3
J. Montana Football II	MD	1/92	2
J. Madden Football '93	MD	1/93	1-
J. Madden Football '92	MD	1/92	1-
Kid Chameleon	MD	2/92	1-
Klax	MD	2/92	2
	MS	3/92	2
K.O. Boxing	GG	4/92	3-
Krusty's Fun House	MD	4/92	3
Land of Illusion	MS	2/93	1
Lemmings	MD	4/92	1-
	GG	1/93	2
	MS	1/93	2
LHX Attack Chopper	MD	2/93	2-
Line of Fire	MS	1/92	4
Lotus Turbo Challenge	MD	1/93	2-
Marble Madness	MD	2/92	3
	GG	3/92	3-
	MS	4/92	3-
Mario Lemieux Hockey	MD	2/92	3
Master of Darkness	MS	2/93	3
Master of Monsters	MD	2/92	2-
Mega-lo-Mania	MD	1/93	2-
Might and Magic	MD	5/92	2-
Ms. Pac-Man	MS	3/92	4
New Zealand	MS	5/92	2-
NFL Sports Talk F.ball	MS	5/92	2
NHLPA Hockey '93	MD	5/92	1
Ninja Gaiden	GG	2/92	3-
	MS	3/92	3
Olympic Gold	MD	3/92	2
	MS	3/92	2-
	GG	4/92	3
Out Run	GG	2/92	4
	MD	1+2/92	3-
Out Run Europa	MS	2/92	4
Pac-Mania	MD	4/92	3-
Pengo	GG	1/92	2-
PGA Tour Golf II	MD	2/93	1-
Phantasy Star	MS	5/92	2
Phantasy Star II	MD	5/92	2
Phantasy Star III	MD	5/92	2-
Phelios	MD	2/92	2-
Pit-Fighter	MD	3/92	4-
Poplus	GG	1/93	2-
Populous	MS	2/92	1-
Prince of Persia	MS	5/92	2
	GG	5/92	2
Putt & Putter	GG	2/92	3-
	MS	3/92	3

Risky Woods	MD	2/93	3
Road Rash	MD	2/92	2
Road Rash II	MD	1/93	2
Running Battle	MS	2/92	3-
S.C.I.	MS	2/92	3-
Shadow Dancer	MS	1/92	3
Shining in the Darkness	MD	2/92	2
Shinobi	GG	1/92	2
Shinobi II	GG	2/93	2
Side Pocket	MD	2/93	2
Slider	GG	2/92	2-
Solitaire Poker	GG	1/92	2
Sonic 2	MD	1/93	1-
	MS	1/93	2
	GG	2/93	2-
Sonic The Hedgehog	MS	1/92	1-
	GG	2/92	2
Space Harrier	GG	2/92	3-
Speedball 2	MS	5/92	2-
	MD	5/92	2-
Spiderman	GG	3/92	2-
Splatterhouse	MD	4/92	3
Starlight	MD	5/92	1-
Streets of Rage	MD	2/93	2-
Super Fantasy Zone	MD	2/92	2-
Super Hang On	MD	2/92	2-
Super High Impact	MD	1/93	4
Super Kick Off	MS	1/92	3
	GG	5/92	4-
Super Monaco GP	MS	2/92	3
	GG	2/92	2-
	MD	2/92	2
Super Monaco GP 2	MS	3/92	2-
	GG	1/93	3
	MD	3/92	2
Super Space Invaders	MS	3/92	2-
Supreme Court	MD	2/92	2
Tale Spin	MD	2/93	3-
Talmit's Adventure	MD	1/93	3-
Tazmania	MD	4/92	2-
	GG	5/92	2
	MS	1/93	3
Team USA Basketball	MD	1/93	2
Terminator	MD	4/92	3-
	MS	4/92	3-
	GG	5/92	4
Terminator 2	MD	2/93	5
Test Drive II: The Duel	MD	5/92	3
The Flintstones	MS	2/92	5
The Lucky Dime Caper	MS	1/92	2
	GG	2/92	2
The Simpsons	MD	3/92	3
	MS	3/92	3
Thunderforce 4	MD	2/93	2
Toejam & Earl	MD	1/92	2
Toki	MD	1/92	2
Tom & Jerry	MS	4/92	4
Trivial Pursuit	MS	1/93	2-
Turbo Out Run	MD	2/92	3-
Two Crude Dudes	MD	3/92	2-
Ultima IV	MS	5/92	3-
Warsong	MD	2/92	2
Wimbledon	MS	2/92	2
	GG	3/92	2
Winter Challenge	MD	2/92	3-
W. Boy: Dragons Trap	GG	3/92	2
W. Boy in Monsterworld	MD	2/92	2
W. Class Leaderboard	GG	1/92	2
	MD	1/93	2
World Cup Soccer '92	MD	2/92	3-
	MS	1/93	3-
World Grand Prix	MS	2/92	2-
World of Illusion	MD	1/93	1-
Wrestler	MD	3/92	4

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
 Chefredaktion: Matthias Siegl, Ulrich Mühl
 Redaktion: Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Martin Klugkist
 Koordination: Sven Jakobsen
 Graphik: Peter Kemmler, Marion Limbach, Kim Schimansky
 Bildredaktion: Sven Jakobsen
 Freie Mitarbeiter: Reza Abdolali, Julian Eggebrecht, Andreas Heineke, Carsten Schmitz
 Marketing: Thomas Franzen
 Anzeigen: Hans-Ullrich Panitz, Ann-Katrin Schoel
 Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23, Fax: 040 / 48 05 21 99
 Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993
 Vertrieb: IPV, Wendenstraße 27-29, 20097 Hamburg
 Abonnement: GAMERS-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg
 Gamers Shop: Julia Abeysekera
 Tel.: 040 / 48 05 21 66
 Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH, Münzstraße 11, 20097 Hamburg,
 Johannes Bauer Repro Technik, Holsteinischer Kamp 51, 22081 Hamburg
 Druck: Kröger Druck, Kronskamp 138, 22880 Wedel
 Verlag: MVL GmbH, Heiligwigt. 39, 20249 Hamburg
 © 1993 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg
 GAMERS erscheint zweimonatlich zum Einzelpreis von DM 6,-

THUNDERHAWK:

Wir werfen einen ersten scharfen Blick auf das heiße Mega-CD-Produkt von „Core Design“. Darauf könnt Ihr Euch schon jetzt freuen!

COOLE PREISE

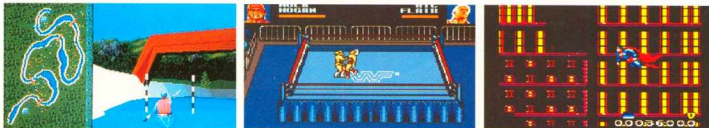
Wir haben für Euch was an Land gezogen! Pünktlich zur heißen Jahreszeit kommt der coole Spot-Wettbewerb mit Virgins rotem Punkt. Ihr dürft gespannt sein!



VOR SCHAU

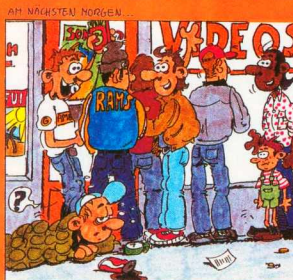
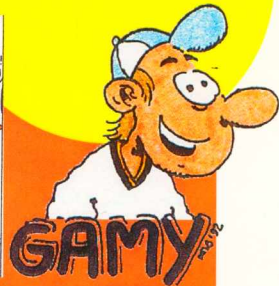
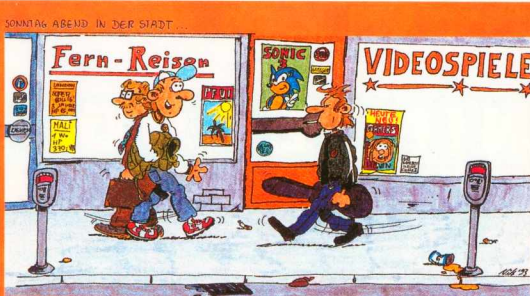
Nächstes Mal in GAMERS:

Nach endlosen Verzögerungen kommt nun endlich, ganz definitiv in der nächsten Ausgabe, die Vorstellung des langerwarteten Mega-CD. Sega stellt das neue Technikwunder auf Lanzarote vor. GAMERS düst hin und holt Euch die Infos.



- „Summer Challenge“ für Mega Drive: Olympia läßt grüßen
- „Street Fighter 2“ für Mega Drive: Wer prügelt am besten?
- „WWF Royal Rumble“ für Master System und Game Gear!
- „Superman“ für Master System und Game Gear: Hopp oder top?

Das nächste
GAMERS-Heft
erscheint am
23. Juli 1993



TOTAL!

100 % NINTENDO

So, so. Du gehörst also auch zu denen, die meinen, sie hätten schon alles gesehen. Kein Wunder - Du liest regelmäßig GAMERS, hast alle SEGA-Module geknackt, kennst sämtliche Tips & Tricks. Aber... eben doch noch nicht alles.

Denn von Deinen Freunden (oder Deiner Zweit-Konsole?) weißt Du, daß auch in der Nintendo-Welt jede Menge abgeht. Und was genau, erfährst Du ab 28.5. monatlich in TOTAL!, dem brandneuen Nintendo Magazin, das weiß, wo's langgeht. So kompetent wie GAMERS, so spannend wie GAMERS, so informativ wie GAMERS. Natürlich auch genauso unabhängig und unbestechlich. Denn TOTAL! kommt von den Cracks, denen Du vertraust - der GAMERS-Crew, die ab sofort Deine G A M E R S- & T O T A L! Crew ist.

AL!



KOMMT!

ab 28.5. am Kiosk





Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospiele Spaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Daffy Duck und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Maßstäbe noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 60, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS. a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP © 1993. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß