

# GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100%

SEGA

Kleinanzeigen

JETZT

HALBER PREIS!



**Witzig bis unerhört:**  
**Pannen in**  
**Videospielen**



VON DEN ALADDIN-MACHERN:

# DSCHUNGELBUCH

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

© The Walt Disney Co.

# Pole Position!

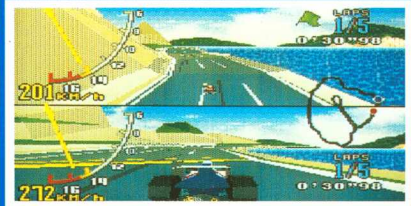
DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR



Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen im 2 Spieler Modus.

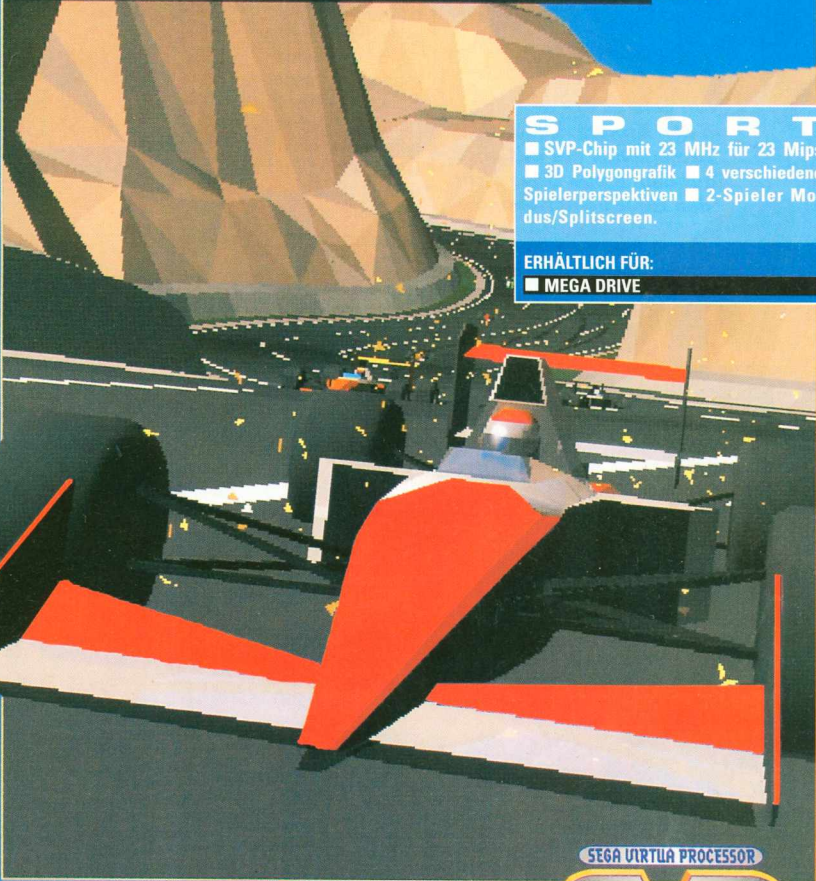


Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

Ja, der INFOSERVICE soll mich informieren, denn ich will mehr über SEGA wissen.  
Ich heiße  und wohne in  GA 4/94  
Ich bin  Jahre alt und spiele auf   
Mega Drive,  Mega CD,  Master System,  Game Gear.  
Coupon ausschneiden und ab an SEGA  
Postfach 30 55 68  
in 20317 Hamburg schicken.  
Es lohnt sich.

MEGA DRIVE

# Virtua Racing™



## SPORT

- SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips
- 3D Polygongrafik
- 4 verschiedene Spielerperspektiven
- 2-Spieler Modus/Splitscreen.

ERHÄLTICH FÜR:

- MEGA DRIVE

# SEGA

SEGA VIRTUA PROCESSOR

# SVP



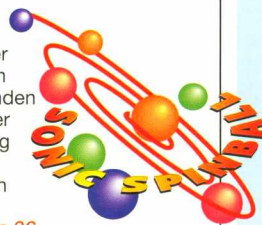
**Das Dschungelbuch..... 26**  
**Fehlerchen & Patzer in Euren Spielen..... 8**  
**Spiele fast umsonst: Wettbewerbe.....10,11,73**  
**Kleinanzeigen ..... 76**



**SHINIGER FORCE**  
 TIPS, TEIL 2

**Nun geht es Darksol richtig in den Krugen. Mit unseren Strategietips hat das Böse auf dem Mega Drive nicht den Hauch einer Chance. auf Seite 74.**

Hättet Ihr jemals gedacht, daß Euer Game Gear einem marktstückfressenden Spielhallen-Flipper nahezu ebenbürtig sein kann? Nein? Dann schaut Euch einmal „Sonic Spinball“ an. *Seite 36*



**Das DSCHUNGELBUCH**



© Disney

Walt Disneys Meisterwerk „Das Dschungelbuch“ feierte in den Kinos einen Erfolg ohne Gleichen. Jetzt trifft Ihr Mogli und Konsorten auch im Mega Drive-Platinendschungel. Ob die Umsetzung dem genialen Film gerecht wird erfahrt Ihr *ab Seite 26*.

**EDITORIAL**

Wieder einmal liegt eine saftige GAMERS vor Euch, prall gefüllt mit Infos, Unterhaltung und Wissenswerten rund um die Videospiele, die Euch Spaß bringen.

In unserer ausführlichen Testteil stellen wir Euch alles vor, was sich so beim Händler tummelt und sagen klipp und klar, was Ihr gar nicht weiter beachten müßt. Unser Tips&Tricks-Teil bringt Euch wie immer ganz nach vorn.

Das Drumherum mit den Reports über Pleiten, Pech & Pannen in manchem Eurer Games sowie dem direkten Vergleich zwischen Game Gear und Game Boy treffen hoffentliche befalls Euren Geschmack - Kritik und Anregungen sind wie immer willkommen!

Eure GAMERS-Crew

**INHALT**



## Wettbewerbe

- 10 Electronic Arts
- 11 Dataflash
- 73 Mac Millionär-Kinokarten-Gewinnspiel

## Previews

- 16 Dynamite Headdy

## Test: Mega Drive

- 46 Art of Fighting
- 32 Champions World Cup Soccer
- 26 Das Dschungelbuch
- 47 F-117 Night Storm
- 38 Hulk
- 40 Marko's Magic Football
- 22 Mutant League Hockey
- 49 Normy's Beach Babe-O-Rama
- 30 Pete Sampras Tennis
- 23 RoboCop 3
- 34 Streets of Rage 3
- 31 World Cup USA '94
- 48 X-Men
- 37 Zool

## Test: Master System

- 48 Aladdin
- 39 Hulk
- 19 Micro Machines
- 46 Streets of Rage 2
- 33 Ultimate Soccer

## Test: Game Gear

- 50 Battleloads
- 51 Dropzone
- 39 Hulk
- 51 Power Strike 2
- 36 Sonic Spinball
- 32 World Cup USA '94

## Test: Mega-CD

- 20 Battlecorps
- 44 Dragon's Lair
- 44 Jurassic Park
- 45 Prize Fighter
- 45 Tomcat Alley

## Report:

- 8 Fehler in Euren Spielmodulen
- 28 Game Gear vs. Game Boy

## Tips & Tricks:

- 56 Shorties
- 60 Tips & Tricks-Register
- 62 Shining Force-Lösung, Teil 2
- 70 Helpline: Leser helfen Lesern
- 72 Action-Reply-Codes

## Rubriken:

- 4 Editorial
- 6 News: Neu und wissenschaft
- 10 Post: Briefe, die Ihr uns geschickt habt
- 18 Wertungserklärung: So bewerten wir
- 42 Charts: Eure Game-Hits
- 52 GAMERS-Shop: Unentbehrliche Fan-Ausstattung
- 74 Listen Up: Musik-News von Andreas Heineke
- 76 Börse: Kleinanzeigen
- 77 Impressum
- 79 Comic: Garry
- 80 Register: Was gab's bisher in GAMERS?
- 82 Vorschau: Was gibt's in der kommenden GAMERS?

# PLITZEN & PANNEN FEHLER IN EUREN SPIELMODULEN



Leider gibt es immer wieder Fehler in Programmen. Da stürzt das Spiel an einer bestimmten Stelle ab, es gibt keinen Ausweg oder man verliert völlig grundlos ein Leben. Aber auch Anleitungen beinhalten zuweilen Schnitzer. Kurioses, Amüsantes und Peinliches ab Seite 8.



Kurioses, Amüsantes und Peinliches ab Seite 8.



# DYNAMITE HEADDY



Auch wenn sich „Dynamite Headdy“ in seinem MD-Abenteuer zuweilen völlig kopflos gibt, so haben die Schöpfer des knuddligen Kerlchens bei dessen Programmierung hingegen nachweislich Köpfechen bewiesen: Alles über Sonics Konkurrenten in unserem Preview ab Seite 16.



## WORLD CUP USA '94

Fußball-Weltmeisterschaft hier, Fußball-Weltmeisterschaft da - Fußball-Weltmeisterschaft auf dem Mega Drive und Game Gear: Das offizielle Spiel zur WM in den USA ist endlich da. Aber ist es auch wirklich titelwürdig? ab Seite 31



# MICRO MACHINES



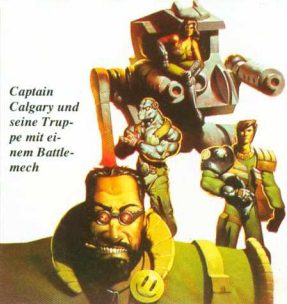
Auch wenn für Segas Acht-Bitter nicht mehr gar so viel Programme erscheinen, beklagen dürfen sich Master System-Besitzer diesen Monat nicht. Dafür sorgt vor allem eines der spannendsten Programme für diese Konsole: „Micro Machines“ von Codemasters. Seite 19



# BATTLECORPS



Endlich erreicht uns mal wieder ein Programm, das die Fähigkeiten des Mega-CD voll ausnutzt. Action vom Feinsten gepaart mit einem Hauch von Strategie machen das Werk der „Thunderhawk“-Macher zu einem spielerischen Genuß. ab Seite 20



Captain Calgary und seine Truppe mit einem Battlemech



## Landstalker entschärft

Ihr seid Landstalker-Fans? Sorgt sich Euer Orthopäde um Euren linken Daumen, der von der Diagonalsteuerung ganz windschief geworden ist? Rettung naht: Bei Test 'N Take (Mainzer Str. 11, 12053 Berlin, Tel. 030/6213018) gibt's den „Easystalker“-Adapter. Damit steuert Ihr „Landstalker“ durch gerade Pad-Kommandos! Möglich macht's ein schaltbarer Chip, der verwandelt den Easystalker bei Bedarf auch in ein 2-Meter-Verlängerungskabel. Kostenpunkt: **etwa 40 DM.**



... gibt's tolle Neuigkeiten: Sega hat den Videospiel-Delphin Ecco für eine Fortsetzung seines Abenteurers gewinnen können. In „Ecco 2“ gibt's wieder massenweise edle Unterwassergrafik vom Feinsten. Zusätzlich zum Vorgänger dürft Ihr den pfliffigen Säuger auch erstmals durch ein paar 3D-Levels steuern. Einlaß zur großen Delphinshow auf Mega Drive, Mega CD und Game Gear ist im November.

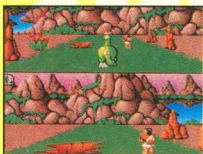


Steinzeit-Rallye Steinzeit

# Steinzeit-



Nintendos Knuddel-Rennspiel „Super Mario Kart“ soll kräftig Konkurrenz aus Sega-Reihen bekommen. Kein Geringerer als Chuck Rock und sein kräftiger Sohn Chuck Junior wollen Mario und Co. das Fürchten lehren: In „BC Racers“ düst Ihr mit motorisierten Steinrädern im feinsten Neandertal-



Design über insgesamt 32 verschiedene Strecken, um das versprochene Preisgeld von 2 Millionen Kieseln zu kassieren. Das

prähistorische Rennen von Core Design gibt's ab Oktober für MCD, außerdem wird das Teil im Februar für das Mega 32 erscheinen. Zu einem ähnlichen Vergnügen laden auch die Codemasters ein: Ihr Steinzeit-Rennen „Dino Racer“ spielt allerdings

# COMIC-SONIC



Wareigentlich nur eine Frage der Zeit, bis der erste deutsche Comic-Verlag sich der Sega-Helden annimmt. Bei Bastei Lübbe erscheint die Hefreihe „Sonic der Comic“, in dem sich neben Sonic und Tails auch weitere Sega-Helden ein Stellchen geben – etwa Delphin Ecco oder Joe Musashi aus Shinobi. Daneben gibt's in jedem der Hefte im Taschenbuchformat einen Magazinteil mit Sport- und Kino-Reportagen, kurzen Spielvorstellungen und weiteren Rubriken. Der etwa 100-seitige Sonic-Comic erscheint in unregelmäßigen Abständen und kostet 3,80 DM.



# Rallye



noch vor der Erfindung des Rades, und so seid Ihr hier zu Fuß unterwegs. In der Rolle eines Urmenschen oder Dinos flitzt Ihr allein oder gegen einen menschlichen Mitspieler auf acht verschie-



denen Inseln um die Wette – sofern Ihr ein Mega Drive Euer eigen nennt und noch bis Oktober warten könnt.

## BÖSE BALLEREI

NA, MAL WIEDER BOCK AUF EINE RICHTIG HIRNLOSE, ABER DAFÜR GRAFISCH SPEKTAKULÄRE BALLER-ORGIE? KÖNNT IHR HABEN: CORE DESIGN LÄSST IN „SKELETON CREW“ RICHTIG DIE FETZEN FLIEGEN! ALS BIS AN DIE ZÄHNE BEWAFFNETER SÖLDNER DER SKELETON CREW MACHT IHR EUCH AUF DEN WEG. DIE GEGEND VON DEN „PSYKOGENIX MUTANTS“ ZU BEFREIEN. IN ISOMETRISCHER PERSPEKTIVE BALLERT IHR EUCH ALLEIN ODER ZU ZWEIT DURCH SECHS GROSSE LEVELS UND PLÄTTET DABEI ALLES, WAS NICHT STARK GENUG GEPANZERT IST. MUNITIONSAUSGABE FÜR MEGA-DRIVE-USER IST VORAUSSICHTLICH IM AUGUST.

## Kleine



# AGENTEN

Das Chaos beherrscht die Erde, kriminelle Syndikate haben die Kontrolle an sich gerissen und bekämpfen sich gegenseitig in



nur Gier nach Macht. Und Ihr selbst habt ab Oktober das Ver-

gnügen, eine dieser finsternen Gangs an die Spitze zu bringen – denn dann gibt's den Strategie-Hit „Syndicate“ für Mega Drive. Das Spiel stammt von der englischen Edelschmiede Bullfrog, die auch für die legendären Populous-Spiele verantwortlich zeichnet.

# Matchbox FILMIZEN

Das witzige Miniaturrennen geht weiter! In „Micro Machines 2“ gibt's wieder haufenweise tolle Rennstrecken in Haus und Garten zu entdecken. Satte 54 verschiedene Kurse, doppelt so viele Fahrzeuge wie beim Vorgänger, ein neuer Wettkampfmodus und noch mehr Tempo sollen der abgedrehten Filzerei ganze neue Seiten abgewinnen. Außerdem spendiert Hersteller Codemasters der Mega-Drive-Version eine J-Cartridge mit zwei eingebauten Joypad-Anschlüssen, so daß sich bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander messen dürfen. Erhältlich ab November für Mega Drive und Game Gear.



## Hektik auf dem Golfplatz ...

Hand aufs Herz: Nervt es Euch nicht, daß in Eurem Golfclub zur schönsten Sommerzeit immer so ein Gerangel herrscht? Dann schickt doch mal Euren Butler ins nächste Videospiele-Fachgeschäft und besorgt Euch in den nächsten Wochen Codemasters „Global Golf“ nebst Game Gear oder Master System. Das Spiel bietet Euch zwei komplette Golfplätze, bis zu vier Spieler können an jeder Partie teilnehmen. Trotz 8-Bit-Technik gibt's digitalisierte Animationen der Spieler zu sehen.



# sternzeichen SEGA



Ein neuer Stern am Jump&Run-Himmel geht auf: „Feel“. Der putzige gelbe Stern aus der Sega-Schmiede hat's so faustdick hinter den Ohren, daß der gute alte Sonic blaß aussehen könnte. Regenbogenbunte Grafik mit fantastischen Hintergrund-Effekten und sahneflüssige Animation lassen uns schon jetzt das Wasser im Munde zusammenlaufen! Sternzeit für MD und GG wird leider nicht vor Anfang nächsten Jahres sein ...

## Zelda für Sega?



Man möchte fast meinen, Zelda wäre Nintendo untreu geworden und hätte einen Abstecher in die Sega-Welt gewagt. Dieser Eindruck drängt sich zumindest beim ersten Blick auf das nagelneue ‚Knuddel-Adventure‘ „Soleil“ für Mega Drive auf. Knallbunte Optik im feinsten Japan-Look, riesige Levels aus der Vogelperspektive, ein ausgetüfteltes Waffen- und Extra-System, 16 MBit Speicherkapazität und Batterie-Save lassen einiges erhoffen. Da wir unser Japanisch-Wörterbuch momentan verliehen haben, müssen wir Euch bis zum September vertrösten – dann soll die deutsche Version erscheinen.



Wo Videospiele programmiert werden, da geht's schon mal drunter und drüber. Kein Wunder, daß sich auch

in fertigen Spielen so mancher Patzer findet. Wir haben ein paar der 'schönsten' Fehler der Sega-Welt ausfindig gemacht und verraten, warum auch in der scheinbar heilen Videospiele-Scheinwelt nicht immer alles im Lot ist.

# PLEITEN &

ZITATE:

Au Backe: Nicht nur die Programmautoren setzen mal was in den Sand. Viel öfter erwischt es die Handbuch-Autoren, die für Euch die Spielanleitungen schreiben und übersetzen. Wir haben für Euch ein paar der schönsten Patzer und Stilblüten aus den Handbüchern verschiedener Mega-Drive-Spiele herausgefischt. Viel Spaß!

Die Anleitung zu „Ferrari Grand Prix Challenge“ (MD) hat einen echten Supertipp für alle Formel-1-Piloten parat: *„Bremsen, wenn Du Dich in eine engen Kurve begibst, denn es ist immer besser, das Tempo zu verlangsamen, als geradeaus in ein Schild zu fahren!“*. Hattet Ihr das gedacht?

Probleme mit der Ähnlichkeit hatte der Verfasser des Beihefts zu „Evander Holyfield's Boxing“, als er die verschiedenen Boxer beschreiben wollte: *„Jeder Boxer hat seine besondere Kombination aus diesen Eigenschaften, manche sind sich ähnlicher als andere.“* Na, dann wissen wir ja Bescheid.

Einen der schönsten Klopper findet Ihr in vielen Mega-Drive-Spielanleitungen. Die Sega-Mannen müssen alle samt tierische Kraftproze im Schwarzenegger-Format sein, denn bei den Hinweisen zur richtigen Handhabung des Moduls steht allen Ernstes zu lesen: *„Nicht knicken!“*. Das soll mal einer versuchen ...



## Von sterbenden Tails

Der Fehlerteufel schlägt zu: Unzählige „Sonic 3“-Spieler in aller Welt trauten ihren Augen nicht, als sie mit Fuchs Tails in der Ice-Cap-Zone spielten: Tails gibt immer an der gleiche Stelle den Löffel ab, obwohl weit und breit kein Gegner oder gefährliches Hindernis zu sehen ist. Master-System-User, die gern mal eine Runde „Trivial Pursuit“ mit mehreren Spielern wagen, gucken nach der ersten Spielrunde ziemlich dumm aus der Wäsche, weil das Programm die Namen der Spieler zerhackt.

Nicht immer sind die Fehler so gut reproduzierbar wie in diesen Beispielen – und in anderen Fällen läßt sich nicht einmal sagen, ob ein (geduldeter?) Programmfehler vorliegt oder die Entwickler beim Spieldesign einfach nur gepennt haben. Vorzeigbeispiel ist das Basketballspiel „Barkley Shut up and Jam“. So lange Euer Spieler in Ballbesitz ist und ihr ihn nicht

bewegt, können ihm die Gegner den Ball nicht abhutschen. Beim Fußballspiel „Ultimate Soccer“ verhaken sich gelegentlich zwei Spieler ineinander, so daß einer von beiden den Ball unkontrolliert wegboizen muß. Und obendrein präsentiert Euch das Spiel auch bei deutscher Sprachauswahl noch den ein oder anderen Menüpunkt auf französisch – echt Panne!

Aber nicht nur in den Programmen, sondern auch in den zugehörigen Anleitungen feiert der Fehlerteufel bisweilen fröhliche Urständ. Die leicht- bis mittelschweren Ausdrucksfehler, waschachten Stilblüten und peinlich ausformulierten Selbstverständlichkeiten sind eher für einen Lacher gut ...

Der Grund für die Schlampererei ist in den meisten Fällen der gleiche: Zeitmangel! Die Videospielebranche ist ein kurzlebiges Geschäft, ein heute topaktuelles Modul ist schon morgen Schnee von

gestern. Die Hersteller versuchen, ihre Produkte eher auf den Markt zu bringen als die Konkurrenz – nur dann klingelt die schnelle Mark in der Kasse. Drastisch wird's in der „Videospielezeit“, spricht Vorweihnachtszeit. Wenn Spiel X noch nicht im Regal des Händlers steht, greift der Kunde halt zum ähnlichen Produkt Y – schließlich soll ja auch was unterm Baum liegen ...

Glücklicherweise lassen sich nicht alle Hersteller darauf ein, überhastet produzierte und schlecht getestete Produkte auf den Markt zu werfen. In Segas eigenem Entwicklungslabor in Japan herrscht allerdings die Hektik vor. Zu diesem Schluß kam das ZEITmagazin, das sich in seiner Ausgabe 11/94 vom 11. März eingehender mit den Videospieleriesen Sega und Nintendo beschäftigt hat. Die ZEIT-Redakteure fanden in der Sega-Entwicklungsabteilung im Tokyoter Stadtteil Otori ziemlich chaotische Zustände vor. Ohne Führung

eines Abteilungsleiters bastelt dort eine Truppe junger Männer zwischen 20 und 30 an den neusten Hits für Eure Sega-Konsole. Nicht wenige arbeiten 80 Stunden pro Woche. Daß sich dieser Arbeitswahnsinn nicht positiv auf die Qualität der Programme auswirken kann, muß man nicht extra erwähnen – siehe Sonic 3.

Wer für sein sauer erspartes Geld ein Produkt kauft, darf natürlich einwandfreie Ware verlangen – und das gilt selbstverständlich auch für Videospiele. Bei haarigen Fehlern solltet Ihr also nicht davor zurückschrecken, dem Hersteller auf die Füße zu treten und Umtausch oder Nachbesserung (fehlerfreies Modul) zu verlangen. Die ganz groben Patzer sind zwar bislang immer noch vor Auslieferung der Spiele entdeckt worden, aber die Hektik wächst zusehends. Drücken wir die Daumen, daß uns auch in Zukunft das Schlimmste erspart bleiben wird!

Gerald Arend



# ...PANNEN



Bei der Wahl der richtigen Übersetzung hat sich der Schreiber der „Batman“-Anleitung ganz nett ‚verwählt‘. Seine Ausführungen zur Funktion des Steuerkreuzes lesen sich so: *„Drücke herauf oder herunter, um Spiel-Wahlen zu wählen“*. Ober damit vielleicht das Untermenü für die Spieloptionen meinen könnte?

Was ist an einem Spiel das Wichtigste? Bei der Antwort auf diese Frage kam der Autor der Anleitung zu „Arch Rivals“ mächtig ins Schleudern: *„Denke aber auch daran: Gewinnen ist nicht alles! Es ist vielmehr die Steigerung der Spieltechnik, die die „Arch Rivals“ zu besseren Spielern macht. ABER: Gewinnen bedeutet dem „Arch Rivals“-Spieler alles“*. Womit alle Klarheiten wohl restlos beseitigt wären ...



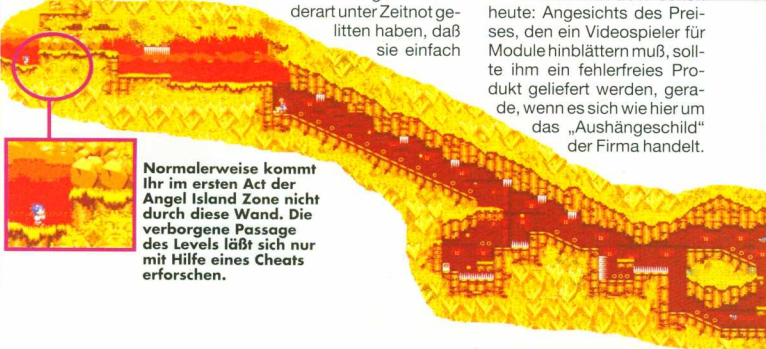
und klebenden Soccern:

## ZEITMANGEL ODER SCHLAMPEREI?

Jeder, der Sonic 3 in den letzten Wochen intensiv gespielt hat, kennt das Problem: undurchdringliche Türen, unerreichbare Ringe, Restart-Points und Gegner in fast jedem Level. Die Folge: Frust. Die Frage nach dem „Warum“ läßt nicht lange auf sich warten. Wollen Euch die Entwickler verwirren oder ärgern oder habt Ihr den richtigen Weg doch nicht gefunden? Fragen, auf die es keine konkreten Antworten, dafür aber mögliche Erklärungen gibt: So sind Gerüchte im Umlauf, daß die Levels des Spiels noch größer werden

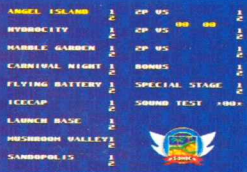
sollten, Sega aber im März bewußt eine Teilversion veröffentlicht hat, um mit dem für den Herbst angekündigten zweiten Teil das ganze Spiel herauszubringen. Zu einer anderen Erklärung kann man durch einen Cheat (Kasten) kommen, der einen Editor beinhaltet, welcher ermöglicht, alle Wände und Türen zu durchdringen. Was man zu sehen bekommt, ist erstaunlich: Hinter verschlossenen Türen verbergen sich teilweise fertiggestellte(!) Passagen (siehe Karte), die aber zumeist im Nichts enden. Sollten die Programmierer derart unter Zeitnot gelitten haben, daß sie einfach

Türen und Wände vor die unfertigen Abschnitte gesetzt haben, damit Sega die angekündigten Termine halten konnte? Möglich. Dies würde auch mitunter gravierenden Programmierfehler im Spiel erklären. Bestes Beispiel hierfür findet Ihr in der Ice Cap Zone (Act 1), wenn Tails bei der ersten Rutschpartie immer an der gleichen Stelle grundlos ein Leben verliert oder Ihr in anderen Stufen einfach „über“ das Level-design wandern könnt. Vielleicht wissen wir aber schon heute: Angesichts des Preises, den ein Videospieler für Module hinblättern muß, sollte ihm ein fehlerfreies Produkt geliefert werden, gerade, wenn es sich wie hier um das „Aushängeschild“ der Firma handelt.



Normalerweise kommt Ihr im ersten Act der Angel Island Zone nicht durch diese Wand. Die verborgene Passage des Levels läßt sich nur mit Hilfe eines Cheats erforschen.

## LEVELANWAHL MIT EDITOR FÜR SONIC 3

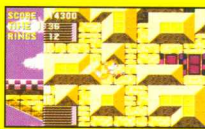


Drückt zweimal hoch, zweimal runter und wieder viermal hoch sobald der Sega-Screen schwarz wird und Sonic angerauscht kommt. Nicht aufgeben – auch wir brauchen teilweise bis zu 20 Versuche, bis das heißersehnte Klingelzeichen ertönt ist. Habt auch Ihr es geschafft, erscheint im Titelscreen zusätzlich zum 1-Player-Menü der „Sound Test“, sobald Ihr nach oben haltet. Drückt Start und schon könnt Ihr die Level anwählen.

Halteet Ihr allerdings die A-Taste gedrückt während Ihr ein Level mit Start anwählt, aktiviert Ihr einen Editor, mit dem Ihr nun nach Belieben die Level durchqueren und somit die bislang verborgenen Passagen des Spiels erkunden könnt. Zudem verwandelt Ihr Sonic mit Taste B in ein Objekt, mit A lassen sich die Objekte ändern und mit Knopf C könnt Ihr sie vervielfältigen.



Für Sonic-Spieler ein bekanntes Bild: Im ersten Act der Ice Cap Zone verliert man mit Tails immer an der gleichen Stelle grundlos ein Leben. Der mit Abstand gravierendste Bug bei Sonic 3.



Wenn die Spielfigur „über“ das Leveldesign laufen kann, waren die Entwickler nicht mit der nötigen Sorgfalt am Werk.



**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!**



**IHR HABT NOCH FRAGEN?  
SCHICKT EURE POST AN:  
GAMERS • POST  
HEILWIGSTR. 39  
20249 HAMBURG**

#### VIERERLEI

1. Ich besitze „Risky Woods“ und „Where in Time is Carmen Sandiego“ (Mega Drive). Diese beiden Spielkassetten unterscheiden sich von den anderen und sind quadratisch. Sind das vielleicht alte Spiele, und wofür ist das gelbe Zäpfchen an der linken Seite?
2. Könnt Ihr mir ein Spiel für MD empfehlen, das so ähnlich ist wie Super Mario World/SNES?
3. Kann man irgendwo leere Hüllen für die diversen Spiele des

Mega Drive kaufen?

4. Sind die Spiele der MCD wirklich um so vieles besser als die des Mega Drives? Und lohnt es sich überhaupt, sich die CDs anzuschaffen?

*Bernhard Fink, A-Gnas*

#### GAMERS antwortet:

- Risky Woods und Where in ... sind beide von Electronic Arts. Alle EA-Module sind eckig und haben das gelbe Zäpfchen einzig deshalb um sich vom Rest der Modulwelt abzuheben.
2. Etwas wirklich Ähnliches gibt es nicht. Ausweichmöglichkeiten: Die Mickey Mouse-J&Rs, Kid Chameleon, Toejam & Earl 2.
  3. Nein.
  4. Um vieles besser? Nein. Viele sind anders als typische MD-Spiele, aber leider meist schlechter, manche sind mit der MD-Fassung identisch und nur aufgrund digitalisierter Musik in Massen besser als MD-Spiele. Wenige sind auf dem MD unmöglich zu bewerkstelligen und ziemlich gut. Zählt man Letztere zusammen und addiert auch die,

die wir in dieser Ausgabe vorstellen, kommt man ca. auf vier, fünf echt gute Spiele. Ob das lohnenswert ist, hängt sicherlich von der Menge des Geldes ab, die man zur freien Verfügung hat.

#### COMPACT DISC & KARAOKE

Seit meinem Urlaub '93 bin ich Karaoke-Fan. Dazu:

1. Wann wird es für MCD Karaoke-CDs geben?
2. Kann ich auf dem MCD auch Photo-CDs abspielen?
3. Laufen auf dem MCD auch CDs für den Philips-CD-Player (Spielfilm- oder Music-CDs)?

*Lothar Deter, Neuss*

#### GAMERS antwortet:

1. Man kann jede normale Audio-CD auf MCD abspielen, wie auch alle anderen Musik-CDs, doch dafür braucht man eigentlich kein MCD – zumal die Tonqualität auf dem MCD nicht sonderlich hoch ist.
2. Nein.
3. Nein.

#### ÜBER DEN WOLKEN

Ich bin Besitzer eines Sega-MD und inzwischen zu der Erkenntnis gekommen, daß sich diese oder ähnliche Konsolen für Flugsimulationen nur denkbar schlecht eignen. Diese Aussagen finde ich auch bei Spiel-Tests dieser Art immer wieder. Nun würde mich interessieren, ob sich die Konsolen der Zukunft, wie z. B. Sega-Saturn oder auch schon Sega-CD, besser eignen oder ob der Weg für Hobby-Piloten nur zum PC führen kann?

*Thorsten Hainich, Bielefeld*

#### GAMERS antwortet:

Auf jeden Fall wird die nächste Konsolengeneration mit wesentlich stärkeren Prozessoren bestückt sein als die jetzige. Das ist aber nur ein Teil des Problems. Es wird auf Konsolen erst „richtige“ Flugsimulatoren geben, wenn auch eine Zielgruppe dafür existiert, d.h. der Anteil älterer Konsolen-User stark gestiegen ist – bis dahin kommen nur „simulierte Simulationen“, bei denen es hauptsächlich um die lie-



# WETTBEWERB ELECTRONIC ARTS



EA golft völlig ab und schmeißt Euch mit T-Shirts zu! Aufgrund der andauernden Sommerflaute lassen die Jungs aus Gütersloh mal wieder 'n Wettbewerb für Euch springen. Zu gewinnen gibt's:

- 4 x PGA Euro Tour (Mega Drive)
- 6 x je ein Skitchin' T-Shirt

**Die diesmalige Preisfrage lautet:  
Welche Note verpaßte GAMERS dem Electronic Arts-Game  
,PGA Euro Tour' (MD) ?**

Schreibt unsere Wertung auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 29. Juli (Einsendeschluß) an:  
**GAMERS • PGA Euro Tour • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg.**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt das Datum des Poststempels.

be Ballerei geht, auf den Markt. So gesehen wäre der PC momentan und mit Sicherheit auch für das nächste Jahr die weitaus bessere Alternative. Für ihn gibt es auch die einzige für Luftfahrtzwecke als Trainingsprogramm zugelassene Heimsimulation „MS Flugsimulator 5.0“.

## KONSTRUKTIONSFEHLER

Zuerst möchte ich Euch ein dickes Lob aussprechen. Am Anfang war ich etwas skeptisch und habe gedacht, Ihr seid so eine Sega-Werkszeitung mit eingebautem „Auto-Lob“.

Dieses Vorurteil hat sich nicht bestätigt und ich finde, daß Ihr immer besser werdet. Schade, daß die GAMERS nicht monatlich erscheint!

Weswegen ich Euch eigentlich schreibe, ist der Brief „Farbausfall“ von Stefanie Wendle. Dieses Problem, daß manche Spiele nur in s/w laufen, ist ein Konstruktionsfehler.

Sega hat das MD für das Magnum-Set überarbeitet (Sparmaßnahmen), und bei der Überarbeitung der Elektronik hat sich ein Baufehler eingeschlichen. Dieser Fehler hat zur Folge, daß manche Spiele (z. B. EA Hockey und seine Nachfolger) nur noch in s/w laufen.

Wenn man das Magnum-Set mit dem „normalen“ MD vergleicht, fällt auf, daß auf der Rückseite eine Buchse fehlt, die so ähnlich wie ein Joypad-Anschluß aussieht. Das Einschalt-Lämpchen ist außerdem anders gestylt, die Joypadbeschriftung ist nur eingepreßt und nicht eingefärbt.

Am lästigsten – neben den Fehlern in der Farbe – ist wohl, daß die Joypad-Kabel extrem kurz sind. Soviel zu den Unterschieden zwischen der alten und der neuen Version. Sega bot mir vor ungefähr einem Jahr folgende Lösungsmöglichkeiten für

**»ALS ICH GAMERS 3/94 AUFSCHLUG, KONNTE ICH NICHT GLAUBEN, WAS ICH LAS. „SONIC GOES NES“. ICH HIELT ES FÜR EINEN WITZ.«**

bauen zu lassen (was allerdings sechs Wochen gedauert hätte) oder mir gratis ein Scart-Kabel zuschicken zu lassen, da das Problem mit den Farben nur bei Benutzung des gewöhnlichen Antennenanschlusses und nicht bei Anschluß an die Scart-Buchse auftreten würde. Da mir erstens zu lange gedauert hätte, letzteres nicht zu einem MD geführt hätte, das 100%ig in Ordnung ist, habe ich das MD-Magnum-Set einfach gegen ein normales Mega Drive mit nur einem Spiel im Geschäft eingetauscht und auf die zusätzlichen drei Spiele eben verzichtet, da diese sowieso keine so großen Knüller sind.

**Alexander Gauder,  
Ravensburg**

## GAMERS antwortet:

Zuerst ein herzliches Dank für das Lob. GAMERS wird bald monatlich erscheinen!

Mehr dazu später. Für die technische Aufklärung bedanken wir uns herzlich. Auf Anfrage bei Segahin wurde uns erklärt, daßes sich bei dem Defekt um einen Fertigungsfehler in der ersten Magnum-Set-Serie handele. Inzwischen seien aber alle ausgelieferten Geräte dieser Reihe ersetzt, bzw. repariert worden. Falls das bei jemandem noch nicht der Fall sein sollte, hier noch einmal die Nummer des Sega-Repair-Service: 04321/98690.

## FEHLANNAHMEN

Als ich Seite 6 in der GAMERS (3/94) aufschlug, konnte ich nicht glauben, was ich las. „Sonic Goes NES“. Ich hielt es für einen Witz.

Schließlich gehört Sonic zu Sega und nicht Nintendo.

Das sollte besonders Euch zu denken geben, weil Ihr

„Sonic“ als Kultfigur für Sega entworfen habt und nicht für Nintendo. Versucht bitte etwas



daran zu ändern! Eine Kleinigkeit hab' ich aber noch: Ich habe mich schon wochenlang auf das Spiel „Virtua Racing“ gefreut. Als ich die Note sah, war ich überglücklich. Das Spiel kauf' ich mir auf jeden Fall. Doch dann blieb mir die Luft weg, als ich auf den Preis guckte. 280 DM!? Wer soll sich

# GAMERS

## COMPETITION

# ACTION REPLAY

## Und das könnt Ihr gewinnen:

**10 x je ein Action Replay 2 pro für wahlweise MD, Master System oder Game Gear**

## DIE AUFGABE:

**Findet heraus, welches Logo das richtige Logo der Firma Dataflash ist, die das Action-Replay-Mogelmodul herstellt.**



**Wenn Ihr sicher seid, daß Ihr die richtige Antwort kennt, schreibt sie auf eine Postkarte und schickt diese an:**

**GAMERS  
ARP-Wettbewerb  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg**

**Einsendeschluß ist der 29. Juli. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Systemangabe und Absender nicht vergessen!**

**Wir und die Firma mit dem Action-Replay-Modul wünschen Euch viel Glück!**

# GAMERS





schlechtesten

die



1. INCREDIBLE CRASH DUMMIES (MS/GG, ACCLAIM, NOTE 5-)
2. BARKLEY: SHUT UP AND JAM! (MD, ACCOLADE, NOTE 5-)
3. DARK CASTLE (MD, ELECTRONIC ARTS, NOTE 5-)
4. HOME ALONE (GG, SEGA, NOTE 5)
5. BRAM STOKER'S DRACULA (CD, SONY, NOTE 5)

Na, hallo! Hier haben wir ein paar echte Zementgurken, die keinen Pfennig wert sind. Also: Finger weg! Achtet auch auf die Tests in dieser Ausgabe!



GAMES

das noch leisten können? Ich finde, bei fairen Preisen muß man doch bleiben. Vor ungefähr einem halben Jahr kaufte ich mir ein CD-ROM für mein MegaDrive. Anfangs war ich auch glücklich damit. Ich habe gehört, daß noch eine Menge guter Spiele herauskommen sollen. Die große Enttäuschung kam dann, als ich sah, daß der größte Anteil an CD-Spielen eine schlechte Note bekam. Auf dem MD ist es genau das Gegenteil. Ich frage mich, wie das angehen kann. Die CD hat doch eine viel größere Speicherkapazität als das Modul.

Sascha Handke,  
Wilhelmshaven

**GAMERS antwortet:**

Moooom! GAMERS empfiehlt, sich erst einmal gründlich zu informieren. Aufschluß bietet hier der Text der unter der „Sonic goes NES“-Headline steht. Zumal: Wir haben Sonic nicht für Sega entworfen. Es scheint nach wie vor Leute zu geben, die uns für Sega halten. Warum das so ist, können wir uns ehrlich ge-

sagt nicht erklären. Nochmal langsam, zum Mitschreiben: Wir berichten ÜBER Sega, nicht IM AUFTRAG VON. Wir sind UNABHÄNGIG VON SEGA, d.h. wir schreiben auch, wenn Spiele schlecht sind. Sega hat auf unsere redaktionelle Berichterstattung keinen Einfluß. Unsere Testberichte sind Testberichte, keine durchweg positiven Werbepschriften. Selbst wenn es Sonic mal für Nintendo geben sollte, was nicht passieren wird, könnten wir nichts daran ändern.

Der Preis von Virtua Racing ist ja noch gesenkt worden. Es kostet jetzt viel weniger und ist somit beinahe erschwinglich. Wie wir bereits mehrfach erläutert haben, steht die Produktqualität nicht in direktem Zusammenhang mit der Speicherkapazität eines Spiels.

**BÖSES ERWACHEN**

Ich will mich bei Euch beschweren, denn ich war mal stolzer Besitzer eines MCD, heute bin ich der frustrierte Besitzer eines MCD.  
1. Es gibt so gut wie keine Spiele.  
2. Die Spiele sind gar nicht besser

als die des MD (auf kleine Filmeinlagen kann ich verzichten).  
3. Ich bin seit kurzem Besitzer eines SuperNE.S. und darauf kann ich stolz sein.

4. Am meisten ärgere ich mich, daß ich mir das CD-ROM überhaupt gekauft habe. Ich bin Euch und den anderen Videospiele-Zeitschriften auf den Leim gegangen. Den euphorischen Meldungen über das MCD zufolge, habe ich es mir gekauft, und was ist es? Ein Haufen ...!

Traurig finde ich nur, daß Ihr jetzt so tut, als hättet Ihr nie zum Kauf geraten. Zitat von GAMERS 3/94, Seite 8: „Die Frage letzten Endes ist traurigerweise weniger, was ein Kunde für sein Geld erwarten kann oder darf, sondern, was er sich dafür drehen läßt.“ Vielleicht solltet Ihr mal darüber nachdenken, wer es mir angedreht hat. Ich glaube, daß ich mit diesem Brief einer Menge MegaCD-Besitzer aus der Seele spreche.

Torsten Binder, Würselen

**GAMERS antwortet:**

1. Nicht alle von Sega angekündigten, bzw. in Aussicht gestellten Titel sind erschienen. Ohne die in dieser Ausgabe getesteten Games haben wir 21 MCD-Spiele vorgestellt und bewertet, von denen 13 eine „2“ oder bessere Note erhielten. Wirkliche Top-Titel, die auf dem MD nicht möglich wären, sind freilich weit seltener.  
2. Siehe 1.  
3. Das SNES ist zweifelsohne eine gute Konsole.

4. Ah, Euphorie. Seit wann werden Infos über technische Möglichkeiten als Euphorie gedeutet? Wir nehmen an, diese Behauptung basiert auf dem Artikel aus GAMERS 5/93, in dem wir das Mega CD vorgestellt haben. In jener Ausgabe haben wir über die technischen Komponenten

des Mega CD berichtet und die Möglichkeiten, die einem durch diese erschlossen werden.

Es gibt Entwickler, die diese Möglichkeiten nutzen. Das Mega CD hat ganz sicher ein technisches Potential, das über das des MD ein gutes Stück hinausgeht.

**»ICH BIN EUCH UND DEN ANDEREN VIDEOSPIELEZEITSCHRIFTEN AUF DEN LEIM GEGANGEN.«**



Thunderhawk ist der beste Beweis dafür. Soulstar und Battlecorps folgen. Ebenfalls wissen wir darauf hin, daß die seinerzeit erhältlichen Titel, zitiere: „alles andere als begeistern“ und man „den Markt ein Weilchen beobachten und abwarten“ solle, was

unsere Euphorie freilich schamlos auf den Gipfel treibt. Eine eindeutige Kaufempfehlung gibt's nicht, oder etwa doch? Inzwischen hat sich herauskristallisiert, daß die neu erschienenen Spiele die Möglichkeiten des Mega CD zwar nutzen, allerdings auf Gebieten, die den Spielspaß nur bedingt fördern (Full Motion Video in 16 Farben, Soundtrack-Unterermalung). Wenn jemand ein solches Spiel kauft, von dem wir sogar im Test abgeraten haben, und uns dann dafür die Schuld gibt, halten wir das für unfair. Das wäre in etwa so, als würde man dem ‚Spiegel‘ die Schuld geben, daß ein Politiker seine Wahlversprechen nicht einhält, weil jener (der Spiegel) über sie berichtet hat. Wir hatten uns auch mehr vom MCD erhofft.

**DIES & DAS**

1. Wird es einen zweiten Teil von „Flashback“ oder „Prince of Persia“ geben?  
2. Ich habe mal gehört, daß es für MCD II „Wing Commander“ geben soll. Wieso wurde es dann noch nicht bei Euch getestet?  
3. Bei einigen Tests von Spielen schreiben Sie, daß man auf einer Batterie speichern kann. Ich würde gern mal wissen, wie das funktioniert, und ob bei einem



DAS ORIGINAL! FINDET DIE UNTERSCHIEDE ...

GAMERS SUCHSPIEL

WIR HABEN WAS NEUES FÜR EUCH! DAS GAMERS-SUCHSPIEL. ZU GEWINNEN GIBT'S NIX, AUSSER GESCHÄRFTEM AUGE & VERSTAND, ABER AUCH DAS IST WERT. EINS NOCH: WER HAT DEN IN DEN KARTEN ZU SONIC 3 VERSTECKTEN MARIO NOCH NICHT ENDECKT? NA? JETZT MAL EHRLICH!



... ZU UNSERER SUBTILEN FÄLSCHUNG HERAUS!

# DIE POST AB! • HIER GEHT DIE

Da fliegt die Kuh, da kickt der Hund!  
 US Gold verlost 10 (!) ideell wertvolle  
 „World Cup USA 94“  
**Schlüsselanhänger.**  
 Wer einen gewinnen möchte, muß  
 lediglich auf eine Postkarte schreiben, in  
 welchem Land in diesem Jahr die  
 Fußball-Weltmeisterschaft ausgetragen  
 wird und diese **bis zum 29. Juli**  
 (Einsendeschluß) an **GAMERS •**  
 US Gold • Heilwigstr. 39 •  
 20249 Hamburg schicken.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Es gilt das Datum des Poststempels.

Stromausfall alle Spielstände wieder gelöscht werden?  
 4. Wie viele Farben hat das Mega CD II eigentlich, und welche Vorzüge hat der „Saturn“ gegenüber „Mega CD II“?  
 5. Wieso werden kaum Rollen- oder Adventure Spiele getestet? Und wenn, warum nur auf dem Mega CD II?

**Kevin Görner, Kamen**

**GAMERS antwortet:**

- Der zweite Teil von Flashback ist laut unseren Informationen bereits in Arbeit. Ob der zweite Teil von Prince of Persia, den es auf PC bereits gibt, auch für die Konsolen umgesetzt wird, steht noch nicht fest.
- Haben wir auch gehört. Leider ist es bei uns bisher nicht erschienen, und darum haben wir's auch nicht getestet.
- In solchen Heft befindet sich eine Batterie im Modul selbst. Die Batterie „buffert“ einen kleinen Speicherbereich (versorgt ihn mit Strom). In diesem Speicherbereich werden die Spielstände gesichert. Da das Modul nicht an den Haushaltsstromkreis angeschlossen ist, können Stromausfälle keinerlei Einfluß auf die im Modul gespeicherten Spielstände haben.
- Das Mega CD erweitert die Farbpalette des Mega Drive nicht. Saturn wird technisch voraussichtlich weit besser sein als das Mega CD. Genaues weiß man derzeit aber noch nicht.
- Weil derzeit hauptsächlich auf MCD II Adventure- und Rollenspiele erscheinen.

**OB, WIEVIEL, WAS & WIESO**

- Gibt es „Das Imperium schlägt zurück“ (Super Star Wars) oder „Blues Brothers“ auf dem MD?
- Wenn ja, wieviel Marker wird es kosten, und welche Bewertung hat es?
- Was ist der Unterschied zwischen „MD“ und „MD II“?
- Was würdet Ihr mir empfehlen, „Amiga CD 32“, „MCD II“ oder den „Jaguar“?

**Kristian Seidel, Berlin**

**GAMERS antwortet:**

- Weder noch.
- Siehe 1.
- Das sparsamer ausgelegte Gehäuse des MD II. Technisch hat sich an der Hardware fast nichts geändert (siehe auch Brief, Konstruktionsfehler).
- Wirklich empfehlen können wir keins der Geräte. Der Jaguar hat in gewisser Hinsicht Freak-Kultstatus, weil es für ihn das kranke „Tempest 2000“ von Jeff Minter gibt. Das ist aber kein ernstzu-

nehmendes Kaufargument, und die Zukunft der Maschine ist ebenso neblig-ungewiß wie die der anderen beiden Kandidaten – zum Commodore derzeit zum Verkauf steht (viel Geld braucht, also vollkommen pleite ist).

**ALTLASTEN**

Ich finde Eure Zeitschrift einfach super. Die Tests sind immer ausführlich und zuverlässig. Besonders gut fand ich im letz-



ten Heft alles über „Sonic 3“. Natürlich habe ich dazu auch etwas zu sagen:  
 Mir hat der Test so gut gefallen, daß ich mir das Spiel sofort gekauft habe. Ich habe mit Tails angefangen zu spielen und kam ohne weitere Probleme mit Tails in die Ice Cap Zone. Allerdings verliert Tails immer an der gleichen Stelle ein Leben. Nach Auskunft des Händlers habe ich die deutsche Version. Ist der Fehler nur in meinem Modul oder auch in anderen Sonic 3-Modulen? Liegt es vielleicht daran, daß ich Sonic 3 einen Tag nach der Veröffentlichung gekauft habe und zu diesem Zeitpunkt die Fehler noch nicht ausbessert waren?  
 Wenn ja, kann ich das Modul umtauschen? **Robert Jäger, Valley-Grab**

**GAMERS antwortet:**  
 Dieser Fehler dürfte – wohl als

schwer verständliches Gimmick – in allen weltweit verkauften Sonic 3-Modulen enthalten sein. Mehr darüber findest Du in dem Report hinter den News.

**VIEL ZU TEUER**

Ich habe ein riesiges Problem, mit dem ich nicht fertig werde. Ich habe ein Mega Drive bekommen und möchte mir MCD kaufen. Leider ist es viel zu teuer. **Wißt Ihr, wo ich es günstiger bekommen kann? Ich habes schon überall geschaut, Ihr seid meine letzte Hoffnung. Für Eure Hilfe wäre ich sehr dankbar.**

**Sebastian Müller, Leipzig**

**»ICH HABE EIN MD UND MÖCHTE MIR MEGA CD KAUFEN. LEIDER IST ES VIEL ZU TEUER.«**

**GAMERS antwortet:**

Ahem. Erwartet Du eine Spende? Das Mega CD ist ganz einfach so teuer. Empfohlener Verkaufspreis 529,-, mit dem dumpfen Road Avenger 599,-, das Multi-Mega kostet laut Empfehlung 998,- mit drei alten Spielen und Pad. Umsonst ist (nicht mal) der Tod. Unser Tip: Schau mal in die Kleinanzeigen!

**UNGLEICHE BRÜDER**

Kann man das Master System an die Stereoanlage anschließen? Was ist der Unterschied zwischen MS 1 und MS 2? Ich besitze beide. Für das MS1 braucht man eine Karte, die vorne über die

Steuerbüchern reingeschoben wird. Wo gibt es solche Karten? Welche Jump & Run-Spiele könnt Ihr mir empfehlen?

**Matthias Schicke, Wuppertal**

**»KANN MAN DAS MASTER SYSTEM AN DIE STEREOANLAGE ANSCHLIESSEN?«**

**GAMERS antwortet:**

Theoretisch ja, aber das wäre mit Bastellei verbunden, da das MS nur einen Antennenausgang hat und man ja irgendwie das Tonsignal bekommen muß. Es gibt Fernseher, die einen Audio-Ausgang haben. Wäre 'ne Möglichkeit. Letztlich bleibt Unverständnis. Warum könnte man sowas tun wollen?  
 Beim MS bringt die Anlage eigentlich keine Klangvorteile. Der Unterschied zwischen Master System I und Master System II ist in etwa so groß wie der zwischen MD I und MD II, also mehr äußerlich.  
 Der Karteneinschub am MS1 rührt von den „guten alten Zeiten“ her, als Videospiele noch acht Bit hatten und es Spiele auf Karten gab statt auf Modulen.  
 Gute Jump&Runs für Master System in loser Reihenfolge: Lucky Dime Capers, Sonic 1 & 2, Alex Kidd I, New Zealand Story, Land of Illusion, Cool Spot, Jungle Book, Wonderboy in Monsterworld, Deep Duck Trouble, Desert Speedtrap.

3W 3W GAMERS 3W 3W

MEIN 3 - WÜNSCHE - TICKET

**GAMERS - Euer Mitmach-Magazin!**

Wir haben uns was Neues für Euch ausgedacht: Das „3-Wünsche-Ticket“! Schreibt in dieses Ticket einfach, welche Themen, welche Lösung und welchen Bericht über welches Thema Ihr in einer der nächsten Ausgaben sehen wollt – sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt.  
 Na, ist das ein Wort?

<b>MEINE DREI WÜNSCHE:</b>	
<b>Themen</b>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<b>Lösung</b>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<b>Bericht</b>	<input style="width: 90%;" type="text"/>

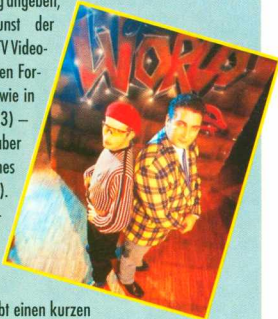
Den Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben – und ab geht die Post!  
**GAMERS • 3W-Ticket • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg**

## GAMERS-LESERFRAGE

### Wie toll sind TV-Videoshows?



Die Fernsehstationen entdecken die Lust am Gameplay. Seit immer mehr das Videospiel als liebste Freizeitbeschäftigung angesehen, buhlen diverse Kabelkanäle um die Gunst der Gamefreaks. Und plötzlich gibt's jetzt im TV Videospiel satt, präsentiert in unterschiedlichsten Formaten: Mal dürft Ihr selbst mitspielen wie in „Hugo“ (Kabelkanal) und „Telespiel“ (N3) – neudeutsch heißt das: interaktiv. Meist aber wird Euch etwas vorgemacht wie in „Games World“ (Sat. 1) oder „Playtime“ (RTL 2).



Dort präsentieren Moderatoren die Promotions zu neuen Spielen, und Studiokandidaten dürfen zum Schaukampf antreten. Wir wollen nun wissen, was Ihr von alledem haltet. Folgende Fragen haben wir: 1. Findet Ihr Videospielshows gut? (Nur mit ja oder nein beantworten!) 2. Welche ist Eure Lieblingsshow? (nur ein Titel!) 3. Schreibt einen kurzen persönlichen Kommentar und legt ein Photo von Euch bei. Die Antworten schickt Ihr bitte bis zum 15.7.94 an: GAMERS, Leserfrage 1, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Zu gewinnen gibt es ein Originalspiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!

- oder war das nur ein Fehler?  
 2. Ich bin stolzer Besitzer von Sonic 1 und 2. Lohnt sich der Kauf von Sonic 3?  
 3. Wird es das „Dschungelbuch“ für den MD geben?

Hannah Silbernalg,  
Bruchsal

#### GAMERS antwortet:

- Es gibt zwei Spiele. Zum einen die Ballerei aus der alten GAMERS, zum anderen ein Baller-Jump&Run.
- Lies den Test und bilde Dir Dein Urteil. Zwei sonic-fanatische Leser haben uns bereits die Anerkennung, daß nichts wesentlich Neues passiere, übergenommen. Obwohl sie richtig ist. Sonic 3 ist irgendwo ein netter Aufguß der vorherigen Spiele mit einem neuen Feature hier und dort. Es ist gut, klar, aber nicht so ungemein originell. Wenn das reicht, der ist mit dem neuen Game gut bedient. Wer Neuerungen oder Entwicklungen erwartet, wie sie z.B. bei Nintendos Mario-Spielen meist auftreten, wird enttäuscht. Na, lohnt es sich für Dich? Du weißt es immer noch nicht! Dann lohnt es sich auch nicht!
- Ja. Wir berichten.

#### MS-FANATIK

Wenn Ihr die Güte hättet, die Sorgen eines Master-System-Fanatikers anzuhören:

- Wißt Ihr irgend etwas über Fortsetzungen meiner Lieblings-Spiele – Cool Spot, Mickey Mouse und The Offiants?
- Wird es ein Sonic 3 für Master System geben, oder wollte uns Sega mit „Sonic Chaos“ (Danke für Euren Test, sonst hätte ich es mir noch gekauft!) abspenien?
- Könnt Ihr meine Sorge zerstreuen, z. B. durch etwaige Spielplanungen, daß das Master System im Getümmel des Bit-, CD-, Computer-Kampfes keine Chance hat und daß Sega die

alten 8-Biter vergessen und dem Saturn volle Aufmerksamkeit schenken wird?

- Anscheinend hat Virgin Probleme mit dem Scrolling auf dem Master System (Cool Spot, Global Gladiators). Könnt Ihr das bestätigen und sollte man immer noch Virgin-Spiele kaufen?

Michael Bittner  
Waldhufen

#### GAMERS antwortet:

- Wir werden berichten, sobald etwas ansteht. Bis dahin wirf doch einen Blick in die Tests dieser Ausgabe. Wir haben was Prächtiges für Euch!
- Wird es nicht geben, dafür aber demnächst einen zweiten Teil von Sonic Chaos. Na, da sind wir aber sehr gespannt.
- Das wird mit Sicherheit passieren, ist aber wohl noch zwei Jährchen hin. Also: Keine Panik auf der Titanic!
- Gutes Scrolling hilft zwar, ist aber nicht alles. Was man sollte oder nicht – freilich kann man Virgin-Spiele kaufen, muß aber nicht, wenn man erhöhten Wert auf superdupergerutes Scrolling legt.

#### JUDGMENT TACH

- In Ausgabe 1/94 auf Seite 6 bringt Ihr einen kurzen Bericht über „Terminator 2“ (... dreimal werdet Ihr noch wach, heiß,

dann is' Judgment Tach), dabei habt Ihr in Ausgabe 2/93 ein gleichnamiges Spiel mit einer 5 benotet. Gibt es also zwei Spiele,

Immer wieder erreichen die Redaktion Briefe, in denen gefragt wird, was denn nun „Sega TV“ sei, wann man es empfangen könne, ob man ein Mega CD dazu braucht und wie man denn das Mega Drive mit der Antenne und dem Fernseher verkoppeln müsse, damit man es dann endlich sehen könne.

Aus diesem Grund möchten wir an dieser Stelle noch einmal erklären, was Sega TV eigentlich ist. Und weil's so schön ist, erklären wir den ganzen Rest gleich mit.

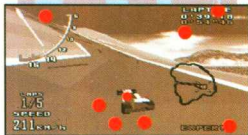
Sega TV hat nichts mit dem in Amerika geplanten „Sega Channel“ zu tun. Für Sega TV braucht man auch kein Mega CD, ebensowenig wie aufwendige Steckverbindungen zwischen der Antenne, dem Mega Drive und dem Fernseher (völliger, ausgemachter Blödsinn, grenzt an mutwillige Irreführung!).

„Sega TV“ ist der Leitbegriff für eine '93er Sega-Werbekampagne, in der man seltsame Menschen mit „16 Bit“ zu lauter Musik, hip', „cool“ und „crazy“ sehen konnte.

## SEGA TV, MEGA CD, MULTIMEDIA, SEGA CHANNEL

Was steckt hinter der großen Werbe-Begriffsverwirrung?

### GAMERS SUCHSPIEL DIE AUFLÖSUNG



## Schreiten wir nun zur Bekanntgabe der Gewinner:

### Cool Spot

1. Harzer Manfred, Prock, 2. Eichhorn, Manfred, Pheimid, 3. Daniel Gebert, Mulf-Hollenbach, 4. Przybylski, Martin, Wesel, 5. Häßling, Heinz, Karben, 6. Strauß, Sebastian, Berlin, 7. Müller, Anke, Wernau, 8. Junge, Frank, Wolfen, 9. Lehmann, Jens, Neiden, 10. Rostalski, Nicole, Halle, 11. Barrenscheim, Ingo, Wittingen, 12. Zaczek, Adam, Hamburg, 13. Müller, Nina, Wallertangen, 14. Volk, Sebastian, Gerbronn, 15. Lachheim, Torsten, Halle.

### NBA Jäm

1. Keith, Ramon, Arnstadt, 2. Bilici, Yahya, Haiger, 3. Ahten, Manfred, Leon, 4. Griewe, Anselm, München, 5. Przynitzki, Franz, Garching, 6. Hüseyin, Kandemir, Mönchengladbach, 7. Blasen, Michael, Erkelenz, 8. Rauhoff, Mathias, Homburg, 9. Glock, Daniel, Linsengericht, 10. Schumann, Frank, Grundau, 11. Duitmann, Christian, CH-Therwil, 12. Ptoch, Sandro, Brunnthal, 13. Schultzeib, Marjus, Schweinfurt, 14. Morizzo, Carlo, CH-Torino, 15. Tietjen, Malte, Genshof, 16. Zippel, Patrick, Bochum, 17. Spiewak, Dirk, Bochum, 18. Brubaker, Markheim, 19. Francesco, Coletta, CH-Zürich, 20. Labarbe, Marco, Trier, 21. Meyer, Tobias, Lahstedt, 22. Teßmann, Björn, Haldersleben, 23. Heinle, Christian, Heidelberg, 24. Ramich, Michael, Landshut, 25. Döhmel, Kevin, Leipzig, 26. Manthe, Matthias, Thurau, 27. Fellner, Alexander, A-Wippen, 28. Altmüller, Markus, Oestrich, 29. Lorenz, Michael, Burg, 30. Kress, Jens, Sinsheim: Die Gewinner der T-Shirts und Kappen haben ihren Preis bereits erhalten.

# DIE POST AB! • HIER GEHT DIE

### WERTUNGS-PROFESSOR

1. Wie macht Ihr das mit der Bewertung? Sitzt da irgendein Professor und gibt Euch die Noten oder wie, was, wo?  
2. Welches Spiel soll ich mir kaufen, Dune 2, NBA Jam, Shining Force oder Landstalker?

Matthias Wieser, Freising

### GAMERS antwortet:

1. Die Wertungen werden nach eingehenden Testspielen, dem Ausprobieren aller Optionen & Modi jedes Spiels von der Redaktion bestimmt. Hierbei vergleichen wir das jeweilige Spiel mit ähnlichen Spielen, sehen uns Leveldesign und Gameplay genau an; klopfen das Modul nach all den Kriterien unserer Wertung ab. Aus all diesen Faktoren ergibt sich durch den Einfluß mehrerer Redakteure die Wertung.  
2. Du mußt bedenken, daß jedes dieser Spiele einen anderen Charakter hat (von den letzten beiden mal abgesehen). Was willst Du lieber? Ein Sportspiel, ein Strategiespiel oder ein Rollenspiel? Alle sind wirklich gut. Wie

könnten wir Dir vorschreiben, was Du zu kaufen hast?  
Zum Daddeln redaktionsintern ziehen wir Dune 2 und Shining Force leicht vor, weil man langfristig was von ihnen hat und sie hervorragend steuerbar sind.

erwähnt, warten? In diesem einen Jahr werden mir so viele gute CDs auch nicht entgegen.

Sven Koschara, Hamburg

### GAMERS antwortet:

Das „Mega 32“, die 32-Bit-Erweiterung (nicht MBIT!!!) wird in den Modulschacht des Mega Drive eingesteckt. Insofern wird man es wohl auch auf das Multi-Mega stecken können.  
Fraglich bleibt, ob die Designer es hinbekommen, daß sich die Klappe dann noch öffnen läßt und es einigermaßen aussieht. Das weiß aber noch keiner. Wir nehmen nicht an, daß dem so sein wird, weil das Mega 32 hauptsächlich für die stationären Geräte gedacht ist. Sobald wir etwas Konkretes darüber erfahren, lassen wir's Euch wissen.  
2. Auf das Saturn? Dann müßt Du aber 'ne große Kanne Tee kochen, denn ein Jahr hat immerhin 365 Tage. Kauf Dir lieber ein, zwei gute Module. Kurz- und mittelfristig hast Du auf jeden Fall mehr davon – Spielspaß statt Wartezeit.

### BEOBSACHTETE ENTWICKLUNG

Seit über einem Jahr beobachte ich die Entwicklung des MCD im Bereich der Spiele. Obwohl es noch nicht so viele gute Spiele gibt, habe ich mich zum Kauf entschlossen. Allerdings fällt mir das MCD II mit einem MD I nicht, deshalb wollte ich ein MCD I. Das ist kaum zu bekommen. Außerdem will ich mir keine Import-Geräte kaufen. Somit bleibt mir nur noch ein Multi-Mega. Das ist zwar teuer, aber dafür sind dann meine Wünsche erfüllt, dachte ich. Schon lese ich in Eurer Ausgabe 4/94 von einer 32-MBit-Erweiterung. Jetzt meine Fragen:

- Ist diese Erweiterung an das Multi-Mega anzuschließen?
- Sollte ich nicht vielleicht lieber auf dieses Super-MD, das Ihr im weiteren Verlauf Eures Berichtes

## Erklärungen:

Was ist Sega Channel? Sega Channel ist ein Projekt, das in den USA erprobt wird. Eine Art „Premiere“ (Pay-TV) für Videospiele und Demos.

Statt eines Moduls steckt man ein Gerät in den Modulschacht, das über das Fernsehkabel Spiele empfängt, die man per Mega Drive spielen kann. Man muß sich kein Modul kaufen, sondern ein Spiel „buchen“, eine Übertragungsgebühr zahlen und kann spielen. Schaltet man ab, muß man erneut übertragen.

Was ist Multimedia? Der Begriff „Multimedia“ umfaßt eines der größten Mysterien unserer Zeit. Nehmen wir ihn mal auseinander, „Multi“ (groß: mehrere), „Media“ (lt. Duden unter „Medium, Medien“ ein „Kommunikationsmittel“, bzw. in unserem Fall folglich mehrere). Ah! Kommunikation auf verschiedenen Wegen, an scheinend ermöglicht durch ein „Multimedia“



Gerät, das die Verarbeitung verschiedener Kommunikationsformen durch entsprechende Speicher (hier kommt die CD ins Spiel; Anm. d. Red.) und Rechenleistung ermöglicht. Bei Spielkonsolen? Das kann ja wohl nicht deren Ernst sein! Na, zumindest wäre es deillusionierend, wenn das Master System z.B. auf einmal schon multimedial wäre – man müßte sich etwas neues Tolles ausdenken, womit man für die kommenden Geräte werben kann.

Kurz zu den „Medien“: Das Fernsehen ist ebenso ein Medium wie Radio, Zeitschriften und auch geprochene Sprache. Wenn man also eine Zeitung liest und nebenher Radio hört, ist das schon ein bißchen wie Multimedia.

Wenn man ein Videospiel daddelt, sieht man Bilder, hört Töne und vermittelt den „Multimedia-Gerät“ Kommandos per Tastendruck. Und wenn man das noch



von CD macht, ist es richtig klasse. Wer dazu eine Kopfhörer aufsetzt, die Klospülung zieht und den Warmwasserhahn aufdreht, schwebt beinahe schon im Cyberspace, und die Atomkraft ist eine saubere, sichere Sache, wie auch das TetraPak Verzeihung. Wir vorsintflutlich müet gegen solche „Virtual-Entertainment“ eine profane Runde Fußball auf dem Sportplatz an ...

Solltet Ihr jetzt noch Fragen haben, wendet Euch vertrauensvoll an uns.

### GAMERS

• Post •  
Heiligwgr. 39 •  
20249 Hamburg

## M e r k s t z e :

- Mega CD ist nicht der Schlüssel zu Sega TV.
- Sega Channel hat nichts mit Sega TV zu tun.
- Sega TV hat etwas mit Werbung für Sega zu tun. Es ist kein Fernsehsender, und auch kein neues Gerät.
- Multimedia muß etwas mit CDs zu tun haben.
- Obwohl Mega CD etwas mit CDs zu tun hat, muß es nicht unbedingt etwas mit Multimedia zu tun haben.
- Atomkraft hat etwas mit TetraPak gemeinsam. Werbung ist nicht gleich Wahrheit. Nochmals Verzeihung.

In dieser Werbung ging es nicht um ein spezifisches Produkt, sondern eher um den Markennamen „Sega“. Das nachzuvollziehen war nicht einfach, aber ein Resultat von Segas unnachgiebigem Werbeschaffen. Dem haben wir auch die auf Anhieb völlig unverständliche Anzeige zu verdanken, auf der man eine Frau mit Badekappe (oder ohne?) auf gelbem Grund sehen konnte, die von Sega-Geräten umschwebt wurde, welche wiederum durch blaue Pfeile in einer Reihenfolge verbunden waren, die dann angeblich etwas mit „Multimedia“ zu tun hatte ... oder auch nicht. Ist ja auch egal. Das war dann aber auch nicht Sega TV. Sega TV hat schlicht und ergreifend keinerlei physikalische Präsenz. Böse Zungen behaupten spöttelnderweise, Sega TV sei, um acht Uhr abends Sonic, und um neun Uhr abends Aladdin zu spielen. Aber das kann's ja auch nicht gewesen sein. Was haben wir nun gelernt? Man sollte nicht alles glauben, nur weil es in einer Anzeige steht.



MEGA DRIVE / GAME GEAR • SEGA  
I SPIELER • KOMMT IM HERBST

**H**abt Ihr etwa als Kind gern Eure arme kleine Schwester geärgert und Ihren Lieblingspuppen den Kopf abgerissen? Ihr solltet Euch schämen! In Zukunft könnt Ihr weiterhin Euren garstigen Neigungen nachkommen,



Hier wird wirklich mit Kanonen auf Spatzen geschossen.

ohne daß der Hausseggen anschließend schiefliegt. Denn „Dynamite Headdy“, der neue abgedrehte Sega-Held, ist eine Spielzeugpuppe, bei der eine Schraubelockerist. Und zwar am Hals, was ihn in die Lage versetzt, mit seinem Kopf allerhand ungewöhnliche Sachen anzustellen. So kann er mit dem guten Stück Feinde bewerten, sich an Plattformen festbeißen und es sogar gegen Spezialköpfe auswechseln. So kann er ein Dutzend verschiedene Modelle stehen ihm dabei zur Verfügung.

Sehen die Bildschirmfotos



Auch auf dem Game Gear macht Headdy einen fantastischen Eindruck.



Nur nicht den Kopf verlieren! Kann jemand, der mit Körperteilen um sich wirft, die Gunst der Spielerherzen und -brieftaschen erobern?

# DYNAMITE HEADDY



Robot-Kühe? Manchmal sind die Japaner schon seltsam...



Der rotierende Turm ist nur einer der zahlreichen coolen Grafikeffekte in Dynamite Headdy.

schon genial aus, so begeistert das ‚explosiv Köpfcchen‘ in Aktion noch wesentlich mehr. Alle Figuren sind liebevoll animiert, überall bewegt sich irgend etwas, und alles ist so kunterbunt, daß man kaum glaubt, ein Mega Drive vor sich zu haben. Während andere Jump&Runs endlos lange Levels mit ein bis zwei Ideen füllen, wird hier ein Feuerwerk origineller Ideen abgebrannt, das man gesehen haben muß. Fast jeder Level unterscheidet sich von dem vorangehenden.

Technisch ist das Spiel ohnehin ein Meisterwerk. Bildschirmgroße Endgegner, die mit aufwendig animierten

Armen und Beinen wedeln, ungewöhnliche Spezialeffekte wie zoomende und sich



drehende Objekte (wer sagt denn, daß das Mega Drive sowas nicht kann) treten in Massen auf.

Als wäre das bisher noch nicht genug der Superlative gewesen: Die Game Gear-Version steht dem ‚großen Bruder‘ in (fast) nichts nach. Bisher gab es zwar nur die ersten drei Level zu sehen, doch die hielten sich erstaunlich nah an das Vorbild. So viele Farben und so große Sprites gab es auf dem 8 Bit-Gerät selten zu bestaunen. Laut Auskunft von Sega

sollen alle Level des Mega Drives in der Endversion enthalten sein. Auf die Effekte wird man aber natürlich verzichten müssen.

Wenn in ein paar Wochen die fertigen Versionen vorliegen, wird sich zeigen, ob der

Spielwitz mit der Technik mit-halten kann. Bis dahin werden wir uns aber leider noch ein wenig gedulden müssen – auch wenn's schwerfällt!

## TREASURE: Die Köpfe hinter dem kopflosen Männchen

Treasure, die Firma die Dynamite Headdy für Sega entwickelt hat, besteht aus ehemaligen Angehörigen der Super-Nintendo- und Arcade-Entwicklungsabteilungen von Konami. Nachdem sie an ‚Super Probotector‘, ‚Axelay‘ und ‚Castlevania 4‘ mitgewirkt hatten, traten sie mit dem Konzept für ‚Gunstar Heroes‘ an die Konami-Oberen heran. Sie wollten es gerne auf dem Mega Drive programmieren, da das Sega-Gerät für Actionspiele wegen des schnelleren







Prozessors besser geeignet ist. Da in Japan die Entwicklungsabteilungen für verschiedene Systeme auch innerhalb einer Firma traditionell miteinander in Konkurrenz stehen und man in Gunstar Heroes kein Verkaufspotential sah (womit man nicht ganz unrecht hatte, denn der richtig große Erfolg blieb leider aus), wurde diesem ‚Versetzungsgesuch‘ nicht stattgegeben. Statt dessen verlangte Konami die Entwicklung von ‚Super Castle-

schenderweise verließ man daraufhin den alten Brötchengeber und machte sich selbstständig. Was für westliche Ohren alltäglich klingen mag, ist für Japaner ein äußerst radikaler Schritt, da man im Land der aufgehenden Sonne gewöhnlich sein Leben lang einer Firma treu bleibt.

begeistert sein, wenn man sich deren relativ schwache Mega-Drive-Produkte anschaut. Rühmliche Ausnahme bleibt natürlich ‚Rocket Knight Adventures‘. Hoffentlich erreicht das angekündigte ‚Probotector‘ eine ähnliche Qualität.

Wie dem auch sei, Treasure scheint jedenfalls nicht unter kreativen Engpässen zu leiden.



Nach ‚McDonald's Treasure

Land Adventure‘, einem recht mittelmäßigen Jump & Run mit nur wenigen originellen Elementen, drehten sie richtig auf und schufen mit dem brillianten ‚Gunstar Heroes‘ ein technisches Meisterwerk, das zu den besten Action-Spielen auf dem Mega Drive gehört. Verdientermaßen erhielten sie hierfür

**Der Action-Mega-hit ‚Super Probotector‘ und die Grafik- und Soundorgie ‚Axelay‘ gehören zu den beeindruckendsten Spielen, die das Super Nintendo zu bieten hat.**



kürzlich den renommierten englischen ‚EMAP Images‘ Golden Joystick Award‘ für das beste Original-Konsolenspiel und den besten Programmierer. Und die Super Nintendo-Besitzer warten immer noch sehnsüchtig auf die Castlevania-Fortsetzung...

**Klaus-Dieter Hartwig**



Selten erblickte das menschliche Auge so genial Endgegner wie bei Probotector, Axelay und Gunstar Heroes.

vania 5‘ für das SNES, wovon die heutigen Treasure-Leute nicht sonderlich begeistert waren. Über-



Und Konami wird über diesen Verlust sicherlich nicht

nice price

fun & power

# GAMES PRESS

## MEGA DRIVE

- Fatal Fury 2 demn. erh.
- CD Rebel Assault demn. erh.
- CD Mega Race demn. erh.
- Dschungelbuch demn. erh.
- Dragon demn. erh.
- Addams Family us 99,-
- Aladdin dt 69,-
- Another World dt 49,-
- Art of Fighting dt 109,-
- Barkley's Shut up & Jam dt/us 89,-
- Battleship us 99,-
- Battletoads us 79,-
- BOB us 29,-
- Europa'n Strix dt 109,-
- Eulsky dt 49,-
- Garmen San Diego us 9,-
- Castlevania 5 'Bloody' dt 89,-/99,-
- CD AX 101 jp 99,-
- CD Batman Returns dt 69,-
- CD College Football dt 89,-
- CD Dark Wizard us 99,-
- CD Dune dt 99,-
- CD F-1 Heavenly S. jp 109,-
- CD Ground Zero Texas dt 109,-
- CD Indiana Jones dt 109,-
- CD Lethal Enforcers us dt 129,-/149,-
- CD Lunar the Silverstar us 99,-
- CD Mad Dog McGreer us 99,-
- CD Mansion us dt 89,-/99,-
- CD Microcosm dt 99,-

- CD Monkey Island us 89,-
- CD Mortal Kombat dt 99,-
- CD NHL Hockey 94 dt/us 99,-
- CD Prize Fighter dt 109,-
- CD Puggy us 79,-
- CD Revenge of Ninja us 99,-
- CD Rise of the Dragon us 109,-
- CD Road Avenger dt 29,-
- CD Sliphead dt 89,-
- CD Son of Chuck Rock 2 dt 59,-
- CD Sonic dt 79,-
- CD SPIELE EINZELSTÜCKE ab 9,-
- CD Terminator us dt 59,-/109,-
- CD Third World War us 119,-
- CD Thunderhawk dt 99,-
- CD Tom Cat Alley us 99,-
- CD Wing Commander us 119,-
- CD WWF Steel Cage dt 99,-
- Champions W. Class Soccer dt 99,-
- Columns 3 us 99,-
- Cool Spot dt 99,-
- Dessert Strike 79,-
- Dragon's Fury dt 49,-
- Dragon's Revenge dt 99,-
- EINZELSTÜCKE ab 9,-
- Eternal Champions dt 119,-
- European Club Soccer dt 49,-
- F-117 Night Storm us dt 99,-/119,-
- F-15 Strike Eagle us dt 79,-/109,-
- Fatal Fury dt 69,-
- FIFA International Soccer dt 99,-

- Flashback dt 99,-
- Formula One dt/us 99,-/59,-
- Gainground dt 19,-
- Gaiares us 99,-
- Gauntlet IV dt 99,-
- General Chaos dt 109,-
- Global Gladiators dt 89,-
- Gunship 2000 dt 89,-
- Gunstar Heroes dt/ip 99,-/59,-
- Hardball 3 dt 99,-
- Jewel Master us 99,-
- Joe & Mac us 99,-
- John Madden 94 dt 119,-
- John Strike dt 109,-
- Jurassic Park us 89,-
- Landstalker us dt 109,-/119,-
- Lethal Enforcers dt/us 139,-/149,-
- Lost Vikings us dt 89,-/99,-
- Mario Andretti dt 99,-
- Mega Turrican us 99,-
- Micro Machines dt 89,-
- Mig 29 dt 99,-
- Mortal Kombat us dt 99,-
- Mutant League Hockey dt 109,-
- NBA Jam dt/us 119,-/109,-
- NHL-Hockey 94 dt 109,-
- Onifants dt 89,-
- PGA Tour European Tour dt 99,-
- PGA Tour Golf 2 us 79,-
- Pink Panther dt 99,-
- Pirates Gold us 89,-

- Prince of Persia us dt 79,-/109,-
- Pro Striker Soccer inkl. 4-Sp. Adap. 139,-
- Ren & Stimpy Show dt 99,-
- Road Rash dt 39,-
- Robocop 3 dt 109,-
- Robocop vs Terminator dt 49,-
- Rocket Knight Adventure dt 99,-
- Sensible Soccer dt 89,-
- Shadow of the Beast 2 dt 19,-
- Shadow Run us 119,-
- Shinobi 3 us dt 99,-
- Side Pocket jp 79,-
- Skitchin dt/us 99,-/59,-
- Sonic 2 dt 109,-
- Sonic 3 dt/ip-PAL 129,-/79,-
- Sonic Spinball dt 99,-
- Speedball 2 dt 99,-
- Spiderman X-man us 69,-
- Spallmerhouse 3 119,-
- Streetfighter 2 Turbo dt/ip-PAL, engl. Texte 129,-/149,-
- Streets of Rage 3 jp 109,-
- Sub Terraion us dt 99,-
- Summer Challenge dt 39,-
- Sunset Riders dt 99,-
- Super Streetfighter 2 us 159,-
- Thermis dt 29,-
- Technodass us 89,-
- Tiny Toons dt 49,-
- Toe Jam & Earl 2 dt 109,-
- Treasure Land Mc Donalds dt/ip 99,-/39,-

- Turtles Tournament Fighters dt 119,-
- Two Tribes Populous 2 dt 99,-
- Ultimate Quix us 99,-
- Ultimate Soccer dt 49,-
- Virtual Racing dt/ip-PAL, engl. Texte 169,-/129,-
- Winter Challenge dt 39,-
- Winter Olympics dt 99,-
- World Cup USA dt 109,-
- WWF Royale Rumble dt 119,-
- Young Indiana Jones us 99,-
- Zombies Ate my Neighbours us dt 59,-/79,-
- 4-Spieler-Adapter SEGA/EA 49,-/59,-
- 6-Button Pad dt 39,-
- Action Replay Pro dt 89,-
- Activator us 169,-
- CD-Rom 2 inkl. Spiele 529,-
- CD-Rom 2 ohne Spiele 499,-
- CDX-Converter 99,-
- Capcom Powerstick Fighter 79,-
- Japan Converter jp 19,-
- NTSC Converter 60Hz us/dt 39,-
- Lethal Enforcers Gun 39,-
- Magadive II/2 Pads/Sonic 2 249,-
- Magadive II Grundgerät 199,-
- Multi-Mega dt 269,-
- Programmiers, 6-Button Pad 39,-
- RGB-Kabel MD 1 und 2 29,-
- Umbau 30/60Hz/Zeichensatz 49,-
- Verlängerungskabel 39,-

**FON 0 89 / 54 38 088**

**GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089 / 53 42 54**

Wir verkaufen auch Spiele für SNES, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8.-, EGM 9.-, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

**AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebraucht-Spiele-Zentrale 089 / 53 41 15**

Verandkosten 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. Nur solange Vorrat reicht. Umtausch, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

# World Cup USA '94

MEGA DRIVE

für weltmeisterliche  
DM 129,95

## + 1 ganzes Jahr GAMERS



### Dein Ticket für Amerika:

**Das offizielle Game zur Fußball-WM '94.** Daß die Jungs von U.S. Gold genau wissen, was ein gutes Sport-Modul ausmacht, haben sie bereits bewiesen – „Olympic Gold“ und „Winter Olympics“ sind absolute Klassiker. Nun haben sie sich also auch der Fußball-WM angenommen und bringen Dich ganz groß ins Spiel rund um das Leder, das die Welt bedeutet. Da kommt ein vom Erfolg verwöhnter Trainer nicht mit – denn während der Arme am Spielfeldrand rumsitzt, bist Du da, wo die Action ist und glänzt mit Fallrückziehern, Flugkopfbällen und grandiosem Dribbling. Auf Du

und Du mit den Top-Bolzern dieser Welt jagst Du übers Grün und holst Dir am Ende den Titel. Natürlich nur, wenn Du jetzt zugreifst – was ja bei so einem Angebot nicht schwerfällt: 1 „World Cup USA '94“ für Mega Drive + 1 GAMERS Jahres-Sonder-Abo (6 Ausgaben) für nur DM 129,95.

Wer diese Vorlage nicht verwandelt, steht ganz schnell im Abseits! Deshalb: Coupon ausfüllen – und schüsssssss

## WORLD CUP USA '94 + GAMERS SONDER - ABO - PAKET

Ja, ich bestelle 1 World Cup USA '94 für Mega Drive und die nächsten 6 Gamers Ausgaben im Sonder-Abo zum Gesamtpreis von DM 129,95.

Natürlich brauche ich auch später noch meine Portion SEGA-Fachwissen. Deshalb erhalte ich Gamers auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugeschildt, dann allerdings zum aktuellen Jahres-Abopreis. Wenn ich dieses nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos schriftlich kündigen. Das Sonder-Abo läuft mit Lieferung der 6. Ausgabe Gamers ab.

### Versandkosten nicht vergessen!

- Euro-Scheck (bitte unbedingt Kartennummer angeben)
- per Nachnahme, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,50 und Zustellgebühr DM 2,50)

**Bitte keine Überweisung!**  
**Achtung! Wer per Euro-scheck zahlt spart gegenüber Nachnahme DM 6,-**

**Versandkosten:** Im Inland fallen einmalige Versandkosten von DM 10,- an. Ausland: DM 12,-. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Abgabemenge: 1 World Cup USA '94 + 1 Gamers Sonder-Abo-Paket pro Bestellcoupon – Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich.

Absenden an: MVL GmbH · Gamers SHOP · Heilwigstr. 39 · 20249 Hamburg

Schicken Sie mir 1 World Cup USA '94 und die nächsten 6 Ausgaben Gamers an folgende Anschrift:

Vorname, Name  Straße, Hausnummer

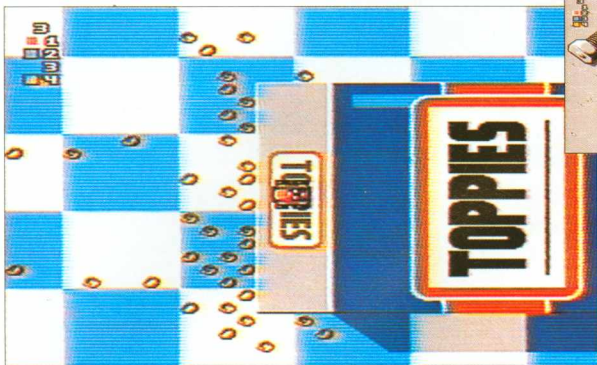
PLZ, Ort  Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Gamers SHOP widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit der Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum, Unterschrift

Die feinsten Hi-Tech-Spielzeuge stehen im Testraum bereit, aber die teuren Power-Maschinen haben Pause – das gute alte Master System läuft heut allen den Rang ab!



Frühstücksflocken, Öl und Leim heizen Euch ganz kräftig ein!

# MICRO MACHINES



Endlich hat der geknechtete Schreiberling mal wieder Gelegenheit, trotz seines hohen Alters Spielzeugautos durch die Gegend zu schubsen, ohne daß die Kollegen hämisch dazu lachen. Im Gegenteil: Die spielen sogar alle mit. Denn die „Micro Machines“ von den Codemasters haben eingeschlagen wie eine Bombe!



Was Codemasters Programmierer aus der 8-Bit-Konsole gezaubert haben, grenzt an Magie. Der Bildschirm scrollt ruck-

zeug herum, darunter sogar Panzer, Motorboote und Formel-1-Wagen. Die Strecken und Wagen unterscheiden sich aber nicht nur äußerlich – nein, sogar das Beschleunigungs- und Kurvenverhalten ist immer jeweils anders.

Wer allein ein Ründchen wagen will, kann im Wettkampfmodus alle Rennen der Reihe nach gegen je drei Computergegner fahren. Richtig spaßig werden die Micro Machines aber mit zwei Spielern. Jeder muß versuchen, den anderen hinter sich zu lassen und aus dem Bildschirm zu drängen. Dann stoppt das Rennen, der Gewinner erhält einen Punkt, beide Wagen werden nebeneinander wieder auf die Strecke gesetzt, und das Spiel be-

ginnt von vorn – so lange, bis einer fünf Punkte mehr hat als sein Gegner. Bei ungleich starken Spielern kann der bessere aber leider zu schnell absahnen und gewinnen.

Das sollte Euch aber nicht von einem Probespiel abhalten. Denn das abgedrehte Rennen ist eines der grellsten Spiele für das Master System überhaupt. Wer jemals ein Spielzeugauto angefaßt hat, wird dieses Spiel fressen!



Hindernisrennen als Bonus

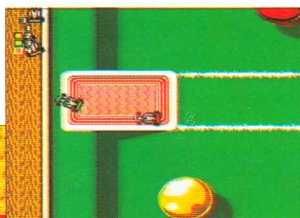
□ **Perfekte Umsetzung eines Riesenspaßes – vor allem zu zweit ist dieses Spiel der Hit!**

□ **Im Zweispielermodus sollten beide Spieler ungefähr gleich stark sein**

kelfrei dem Geschehen hinterher, die Kurse präsentieren sich in leuchtend bunten Farben und sind mit originellen Gegenständen nur so vollgepfropft. Auf allen sieben Streckentypen düst Ihr mit dem passenden Fahr-

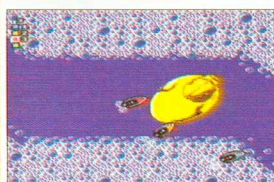
zeug herum, darunter sogar Panzer, Motorboote und Formel-1-Wagen. Die Strecken und Wagen unterscheiden sich aber nicht nur äußerlich – nein, sogar das Beschleunigungs- und Kurvenverhalten ist immer jeweils anders.

Beim großen Autorennen im Streichholzschachtelformat düst Ihr über Küchen-, Schreib- und was weiß ich für -tische und macht Badewanne und Garten unsicher. Ihr müßt zähen Klebstoff- und Honigtropfen, Bleistiften, Nägeln, Billardkugeln, Badeentchen und tausend anderen Sachen ausweichen. Und nach Möglichkeit solltet Ihr nicht allzu oft den mit Kreide markierten Weg verlassen, sonst kommen Euch die anderen Wagen zuvor. Wäre schade, denn als Verlierer werdet Ihr niemals alle 21 Strecken zu sehen bekommen ...



Nicht mal der Bildlardisch ist vor denen sicher!

Vorsicht, Quetschentchen voraus!



## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
1.	1.
GRAFIK	SOUND
1	2

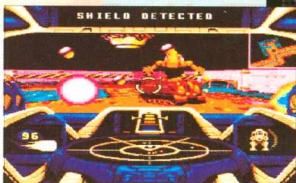
Hersteller:  
Codemasters  
Preis:  
ca. 90 DM  
Genre:  
Action  
Anzahl Spieler:  
1-2 Spieler  
Levels:  
21 Rennen (+Bonus)  
Schwierigkeitsgrad:  
einfach bis mittel  
Continues:  
-  
Erhältlich:  
ab sofort  
Speicherkapazität:  
4 MBit

NOTE  
**1.**

Wenn man sich den ganzen ‚Full Motion Video‘-Müll betrachtet, könnte man leicht das technische Potential des MCD vergessen. Nachdem Core Design letztes Jahr mit ‚Thunderhawk‘ brillierten, demonstrieren sie mit ‚Battlecorps‘ erneut ihr Können.

**A**nno 2064 ist es nicht mehr üblich, daß Industriekonzerne ihre Mitbewerber durch Werbefeldzüge vom Markt verdrängen, denn die Auseinandersetzungen wurden auf reale Schlachtfelder verlegt. Die ‚Interplanetary Mining Company‘ ist eine dieser Firmen. Seit ihre zentrale Computereinheit auf einem Bergwerksplaneten von der Konkurrenz mit einem Virus infiziert wurde, herrscht dort völliges Chaos. Als Angehöriger der hauseigenen Eliteeinheit Battlecorps ist es Eure Aufgabe, an Bord eines mächtigen Kampfroboters (eine Art Battlemech) dem Treiben Einhalt zu gebieten. Verschie-

dene Waffensysteme sind der Garant dafür, daß Ihr Euren Feinden ordentlich einheizen könnt.



Neben der Bordkanone sind die ‚Mechs‘ mit einer begrenzten Anzahl an Lenkraketen, Plasmaschossen, einem Flammenwerfer und Granaten, mit denen man auch über Hindernisse feuern kann, ausgerüstet. Das Spielgeschehen wird aus Cockpitperspektive gezeigt, wobei sich aus dem Sichtfenster ein beeindruckender Blick



auf die detaillierten Landschaften bietet. Alle Objekte zoomen absolut flüssig und ruckelfrei über den Schirm. Leider ist das Fenster relativ klein; fast zwei Drittel des Bildschirms werden von den Cockpitarmaturen ausgefüllt.

Zwölf Gebiete müssen durchquert werden, bevor Ihr Euch der finalen Auseinandersetzung mit dem Hauptcomputer stellen könnt. Ob Ihr über Vulkaninseln in Lavaseen, durch Abwasserkanäle oder Bergwerke stapft, an grafischer und spielerischer Abwechslung herrscht



□ Action in technischer Perfektion, dazu fantastische Grafik und toller Sound von CD

Ohne Taktik keine Chance beim Boss

# BATTLECORPS

kein Mangel. In der verschneiten Eiszone macht es besonders viel Spaß, mit dem Flammenwerfer zu agieren (Die meisten anderen Waffen sind ohnehin eingefroren). Äußerst beeindruckend sind die Wasserlevel, in denen man in Gefahr

erster Linie um knallharte Action geht, bleibt es jedoch nicht bei planlosem Geballer; wer das Spiel siegreich beenden will, muß auch taktisch vorgehen. Dies beginnt schon bei der Auswahl des geeignetsten Battlemechs für die jeweilige Zone. Drei Mechs mit unterschiedlichen Attributen (Stärke, Panzerung, Geschwindigkeit) stehen zur Auswahl. Zudem dürfen die Extrawaffen, da begrenzt vorhanden, nicht sinnlos verschwendet werden. Wer z.B. seine wertvollen Lenkraketen an leichte Gegner verschwendet, wird später sicherlich zu Altmetall verarbeitet.

Vor allem fordert aber die ungewöhnliche und äußerst gewöhnungsbedürftige Steuerung ein durchdachtes Vorgehen. Durch Drücken des Joypads nach oben oder unten wird der

Roboter in Bewegung gesetzt, es gibt drei Vorwärts- und zwei Rückwärtsgänge für unterschiedliche Geschwindigkeiten. Um die Richtung zu ändern, muß



**Die drei Personen im Auswahlmenü repräsentieren die verschiedenen Battlemechs**

herrscht man dieses ungewöhnliche System (in eine Richtung laufen und in eine andere schießen)

jedoch erst einmal richtig, macht es umso mehr Spaß.

Fetzig Hardrock-Musiken von CD und pompöse Soundeffekte heizen die actionreiche Atmosphäre noch zusätzlich an. Die heimische Version wird zudem wie schon Thunderhawk komplett deutsche Sprachausgabe (auch während des Spiels) enthalten.

*Klaus-D. Hartwig*



läuft, vor lauter Verzerreffekten, umherschwimmenden Fischen und aufsteigenden Luftblasen die Feinde zu übersehen.

**Eine kleine Karte erleichtert die Übersicht**

Obwohl es bei Battlecorps in



In manchen Leveln müßt Ihr Schalter suchen

**Gewöhnungsbedürftige Steuerung; der Kampfroboter bewegt sich etwas träge**

## „GAMERS“ meint...

Das Spiel rechtfertigt zwar nicht unbedingt den Kauf eines MCD, aber wenn Ihr das Ding sowieso schon besitzt, solltet Ihr Euch Battlecorps unbedingt mal ansehen.

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

Hersteller:  
Core Design  
Preis:  
ca. 130 DM  
Genre:  
Action  
Anzahl Spieler:  
1  
Levels:  
13  
Schwierigkeitsgrad:  
einstellbar  
Continues:  
ja  
Erhältlich:  
ab Juli  
Speicherkapazität:  
1 CD

**NOTE**  
**1**

# TEST

MEGA  
DRIVE

**Wem Eishockey trotz harter Bandenchecks und Stockschlagens noch zu bieder und harmlos ist, der scheint bei EAs neuestem Streich goldrichtig zu liegen.**

# MUTANT



# LEAGUE Hockey

**A**uch wenn der eine oder andere Schlägereien bei „NHL Hockey '94“ schmerzlich vermißt: Grund zum Traurigsein gibt es dennoch nicht, schiebt Electronic Arts doch „Mutant League Hockey“ nach, das den Eishockey-Begriff „übertriebene Härte“ gänzlich neu definiert.

Ziel dieser mutierten Eishockey-(Spaß-)Simulation ist es in erster Linie nämlich, das Gegnersteam zu dezimieren, es durch Fouls der spektakulärsten oder übelsten Sorte kleinbeizukriegen. Und das kann unter anderem so aussehen: Die Nr. 20 der „Mighty Weenies“ schnappt sich den Puck von Eurem Center. Scheinbar unauffaltend läuft er auf Euer Tor zu, setzt zum sicheren Schlagstoß an und – in diesem Moment eilt in letzter Sekunde ein Verteidiger heran, zückt kurzerhand sei-

**Sehr actionreich, auf seine Weise originell, gute Soundeffekte, für 1-4 Spieler**

**Ruckelscrolling, nicht so gut spielbar wie NHL Hockey '94, sehr brutal**

das Gegenteam streckt Euch mit der Axt nieder ...

Nein, dies sind wirklich keine Szenen aus einem Horrorfilm, sondern ganz normale Spielsituationen bei Mutant League Hockey. Doch keine Bange: Menschen kommen dabei nicht zu Schaden, denn hier spielen ‚lediglich‘ her-

lose Mutanten.

Durch die ‚handfeste‘ Action mußte die Spielbarkeit deutlich Federn lassen. Zwar könnt Ihr wie bei NHL Hockey '94 den Puck passen, Schlagsschüsse und Schlenzer anbringen oder gar die Scheibe direkt annehmen. Aber ein gut-durchdachter, flüssiger Spielablauf mag kaum gelingen und wird durch umherliegende Körperteile zudem erschwert. Aber selbst bei freier Eisfläche bleibt MLH dem hervorragenden NHL weit unterlegen. Dazu trägt auch das ruckelnde Scrolling bei.

Wären diese großen Mankos nicht, so wäre Mutant League Hockey ohne Zweifel bodenständig und im wahren Sinne des Wortes actionreiche Unterhaltung. So kommt es trotz witziger Soundkulisse, zahlreicher

netter Ideen und Gags (plötzlich tun sich Löcher auf, in denen Spieler verschwinden, Feuer bricht aus, Pucks explodieren, Schiedsrichter können bestochen werden etc.) nicht über eine Drei heraus. Wer jedoch meint, mit Ruckelscrolling und spielerischen Schwächen leben zu können und zudem eine etwas weniger zart besaitete Person fern dem Kindesalter ist, der sollte ruhig einmal probessäen. Oh, Pardon: probessäen ...

Hans-Joachim Amann



Vor der Kettensäge gibt es für keinen Gegner ein Entrinnen



Bei einer Keilerei geht's ordentlich zur Sache

Fallen und Waffen liegen auf dem Eis herum

## „GAMERS“ meint...

**TIP:** Etwas rüde, aber äußerst effektiv ist folgende Taktik: So viele Gegner wie möglich k.o. schlagen; hat die andere Mannschaft nicht mehr genügend Spieler, verliert sie.

GRAFIK	SOUND	Hersteller: Electronic Arts Preis: 120 DM
3-	2	
GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre: Action/Sport Anzahl Spieler: 1-4 Spieler Levels: 24 Mannschaften Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Paßwort Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 16 MBit
3	3	
<b>NOTE</b>		
<b>3</b>		

Wer bis hierher durchhielt, hat es fast überstanden.



# TEST

MEGA DRIVE



Wenn rüde Robos randalieren, muß RoboCop intervenieren. Dieser Reim ist zwar entzweifelich, aber wenigstens paßt er dadurch gut zum Spiel.

# ROBOCOP 3

Aus der beliebten Reihe „Filme, die wir im Kino gottseidank verpaßt haben und eigentlich auch nicht als Videospiel sehen wollten“, steht uns nun ein neues Kleid ins Haus. Daß erfolgreiche Kinonovits wenig später zwangsläufig als mittelmäßige Action- oder Jump&Run-Spiele enden, damit hat man sich ja mittlerweile abgefunden. Aber warum inzwischen auch die größten Zelluloid-Gurken umgesetzt werden, ist irgendwie nicht ganz nachvollziehbar. Obwohl RoboCop 3 in den US-Kinos ein Megaflap war und auch hierzulande allenfalls für ungewollte Heiterkeit sorgte, ist sich Accclaim-Label Flying Edge nicht zu schade, das Ding auch noch zu lizensieren.

Anfangs stapft Ihr durch Detroit's beschauliche Altstadt und ballert auf renitente Rechtsbrecher und anderes lichtscheues Gesindel, das Euch mit Pistolen, Granaten und Raketenwerfern beharkt. Ach ja, einen Gegner hat's auch noch. In Level drei geht es mit einer vertikal scrollenden Shoot'em Up-Sequenz weiter, in der es immerhin zwei

verschiedene Ggnergertypen gibt (oh, und einen Engdegnert). Anschließend folgt wieder ein Level in Seiten-



Ein Schuß unter die Gürtellinie: wie unfair!

ansicht, in dem Ihr Euch mit den bekannten Typen aus den ersten beiden Leveln sowie rabiaten Ratten herumschlagen müßt (Wieso können Kanaratten eigentlich einem gepezanterten Cyborg gefährlich werden?). Damit man auch mal etwas das Gehirn benutzen darf, sind unterwegs zwei Schlüssel versteckt. Beim Endkampf mit einem Otomo-Ninja-Roboter könnt Ihr seltsamerweise nicht mehr schießen und müßt Eure Fäuste benutzen. Der

kampf unterscheidet sich von dem in Level vier nur dadurch, daß Ihr es jetzt mit zwei Ninja-Robotern zu tun habt.

Bleibt eigentlich nur noch, darauf hinzuweisen, daß RoboCop 3 voller unfaierer Stellen und ohne unendliche Leben mittels Action Replay kaum zu schaffen ist. Fazit: Wer sich diesen Murks kauft, ist selber schuld. Wir jedenfalls haben Euch gewarnt.

Klaus-Dieter Hartwig

fünftes Level ist dann bis auf einen neuen Ggnergertyp identisch mit dem dritten, und der allerletzte End-



fünftes Level ist dann bis auf einen neuen Ggnergertyp identisch mit dem dritten, und der allerletzte End-

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller:
4	5	Flying Edge
		Preis:
		ca. 120 DM
GRAFIK	SOUND	Genre:
3	4	Action
		Anzahl Spieler:
		1
		Levels:
		5
		Schwierigkeitsgrad:
		hoch
		Continues:
		3
		Erhältlich:
		ab sofort
		Speicherkapazität:
		8 MBit

# NOTE 4.

# GALAXY

Sega Mega Drive

Sega Mega Drive 2 dt	199,-
Sega Multi Mega dt	949,-
CDX-Modul dt	99,-
Mega Adaptor us	29,-
6-Button Joypad	49,-
4-Playersadapter	49,-
Arcade Multi Stick	119,-
Street Winner 2	119,-
Action Replay Pro 2	109,-

Sega Mega Drive Spiele

	jp	us	dt.
Aladdin	99,-		119,-
Art of Fighting			109,-
Asterix			99,-
Blades of Vengeance	89,-		89,-
Bubsy			49,-
Caesars Palace			109,-
Castlevania	69,-	89,-	89,-
Champ.WC.Soccer			119,-
Columns 3			109,-
Davis Cup Tennis			99,-
Dr.Robotnik			109,-
Dragons Revenge			109,-
Eternal Champions			119,-
F1/Domark			109,-
F15 Strike Eagle			129,-
F1F Nightstorm			89,-
FIFA Soccer			109,-
Flashback			129,-
Gauntlet 4			109,-
General Chaos			109,-
Ghengis Khan 2			109,-
Goofy			109,-
Grindstomer			89,-
Gunstar Heroes			99,-
Heavyweight Champion			109,-
Hi Sea Havocs			109,-
Joe & Mac			109,-
John Madden 94			119,-
Jungle Strike			129,-
Jurassic Park			119,-
Landstalker			99,-
Lost Vikings			99,-
Mega Turcan			109,-
Mutant League Hockey			99,-
NBA Jam			119,-
NBA Showdown			119,-
NHL Hockey 94			129,-
Nigel Mansell			99,-
Nobunagas Ambition			99,-
Nory's Beach Babbes			99,-
PGA European Tour			99,-
Pebble Beach Golf			99,-
Pirates Gold			129,-
Pro Moves Soccer			99,-
Ren & Stimpy			119,-
Robocop vs Terminator		49,-	109,-
Rocket Knight Adv.			99,-
Sensible Soccer			49,-
Shadowrun			119,-
Shanghai 2			109,-
Skitchin 2			99,-
Sonic Spinball			109,-
Sonic 3			109,-
Star Trek TNG			129,-
Streetfighter 2			129,-
Subterrana			109,-
Summer Challenge			69,-
T.M.N.T.Fighters			89,-
Toe Vee Golf			229,-
Toe Vee Golf			229,-
Virtua Race & Earl 2			169,-
Winter Olympics	169,-	199,-	169,-

Sega Mega CD Spiele

3rd World War	99,-	99,-
AX 11		
Chuck Rock 2 CD		99,-
Dark Wizard		119,-
Ground Zero,Texas		119,-
Hidden Souls		99,-
Lunar CD		119,-
Monkey Island		99,-
Microcosm CD		119,-
NHL Hockey 94 CD		89,-
Prizefighters CD		99,-
Revenge of t.Ninjas		99,-
Rise of t.Dragon		99,-
Silphed CD		99,-
Sonic CD		99,-
Stellar Fire CD		89,-
Thunderhawk CD		99,-
Ultimate Alley		119,-
WWF Rage t.t.Cage CD		99,-
Wing Commander		119,-

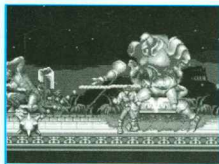
Neuhelten Juli/August

Dragon/Bruce Lee	119,-	119,-
Dschungelbuch	119,-	119,-
Dune CD	119,-	119,-
Duns 2	119,-	119,-
EA Tennis	109,-	109,-
F1 Heavenly Symphony	159,-	159,-
Heart of Alien	119,-	119,-
Mega Race CD	99,-	89,-
Powermonger CD	119,-	119,-
Soulstar CD	119,-	119,-

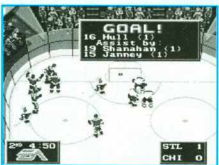
Versandkosten:  
 Postnachnahme: 10,- DM • 3,- DM Nachnahme  
 UPS Nachnahme: 10,- DM • 7,- DM  
 Vorkasse: 10,- DM  
 Ausland: 12,- DM (nur Vorkasse)

**089/7605151**  
**089/7470689**  
**PLINGANSER STR.26**  
**81369 MÜNCHEN**

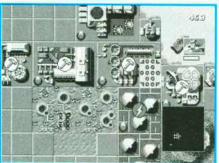
Tel. 0931-571601 oder 06



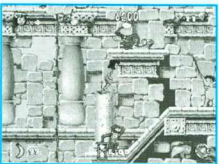
Castlevania (MD)



Hockey '94



Dune II (MD)



Dschungelbuch (MD)



Jurassic Park (CD)



Sonic Spinball (MD)



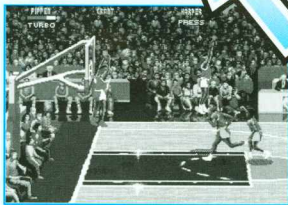
Lost Vikings (MD)



Mystrey Mansion (CD)



Marco's Magic Football



NBA Jam (MD)

☆ MEGA DRIVE ☆

- |   |       |
|---|-------|
| Mega Drive II ohne Spiel                  | 189,— |
| Mega Drive II Sonic 2 Set.                | 289,— |
| mit Sonic 2 und 2 Joypads                 |       |
| Multi Mega (Limit. Edition)               | 979,— |
| incl. Sonic 2, Ecco CD; Road Av., 6 Butt. |       |
| Contr., Scart Kabel, Netzteil, Batterie,  |       |
| 1 Jahr Garantie!                          |       |
| Street Winner Joystick                    | 119,— |
| Action Replay 2.0                         | 109,— |
| RGB-Scart Kabel (Mega Drive II o.i.)      | 29,—  |
| 6 Button Contr                            | 39,—  |
| 6 Button Arcade Power Stick               | 89,—  |
| 6 Button Infrarot (2 Pads)                | 89,—  |
| Andretti Racing                           | 109,— |
| Aero the Acrobat                          | 109,— |
| Art of Fighting                           | 119,— |
| Buba'n Sticks                             | 109,— |
| Champ. World Class Soccer                 | 109,— |
| Das Dschungelbuch (Juli)                  | 119,— |
| Dragon (Juli)                             | 119,— |
| Dragon's Revenge                          | 119,— |
| Dune 2                                    | 119,— |
| F-1 (Batterie)                            | 109,— |
| F-15 Stike Eagle II                       | 119,— |
| FIFA Soccer (Elec.Arts)                   | 109,— |
| General Chaos                             | 109,— |
| Hockey '94                                | 109,— |
| John Madden F. 94                         | 119,— |
| Joe&Mac                                   | 99,—  |
| Jungle Strike                             | 119,— |
| Landstalker dt. Texte                     | 119,— |
| Lost Vikings                              | 109,— |
| Marco's Magic Football                    | 129,— |
| Mc Donalds Treasure Land                  | 119,— |
| Mutant League Hockey                      | 109,— |
| NBA Jam                                   | 129,— |
| NBA 94 Showdown                           | 199,— |
| Pete Sampra's Tennis (Juni/Juli)          | 109,— |
| Pink Panther                              | 119,— |
| PGA Euro Tour                             | 109,— |
| Prince of Persia                          | 109,— |
| Populous II Two Tribes                    | 109,— |
| Puggsy                                    | 109,— |
| Ren & Stimpy                              | 109,— |
| Rock'n Roll Racing (Juli)                 | 109,— |
| Shadow Run (Juli)                         | 119,— |
| Shining Force                             | 124,— |
| Shinobi III                               | 104,— |

THEO  
VERS  
D  
MIT  
SCHNELLEN



Toe Jam & Earl 2

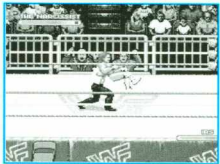
- |                           |       |
|---------------------------|-------|
| Sonic 3                   | 139,— |
| Sonic Spinball            | 119,— |
| Star Trek Next Gen.(Juli) | 129,— |
| Street of Rage 3          | 139,— |
| Sub Terrania              | 109,— |
| Toe Jam & Earl 2          | 119,— |
| WWF Royal Rumble          | 129,— |
| Virtua Racing             | 189,— |
| World Cup USA 94          | 79,—  |

☆ MASTER SYSTEM ☆

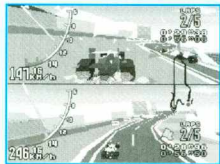
- |                    |       |
|--------------------|-------|
| Aladdin            | 94,—  |
| Donald Duck 2      | 89,—  |
| Ecco the Dolphin   | 79,—  |
| Micro Machines     | 79,—  |
| PGA Tour Golf      | 89,—  |
| Road Rash          | 84,—  |
| Streets of Rage II | 79,—  |
| Sensible Soccer    | 79,—  |
| Ultimate Soccer    | 79,—  |
| World Cup USA 94   | 119,— |

☆ MEGA CD II ☆

- |                             |       |
|-----------------------------|-------|
| Mega CD II mit Road Avenger | 539,— |
| 1 Jahr Garantie             |       |
| Mega CD II ohne Spiel       | 499,— |
| 1 Jahr Garantie             |       |
| Battlecorps                 | 119,— |
| Burning Fists               | 119,— |
| Chuck Rock II               | 109,— |
| Double Switch               | 109,— |
| Dragons Lair                | 119,— |
| Dune                        | 109,— |
| FIFA Soccer (17.6)          | 109,— |
| Ground Zero Texas           | 109,— |
| Heart of the Alien          | 119,— |
| Indiana Jones               | 119,— |



WWF Royal Rumble (MD)



Virtua Racing (MD)



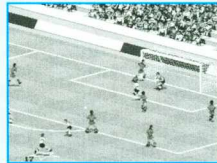
Tomcat Alley (CD)



# KRANZ AND ER DEM SERVICE



Battlecorps (MCD)

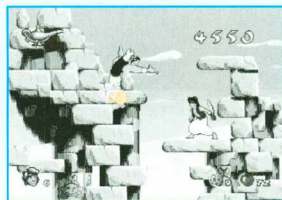


FIFA Soccer (MD)

**Alle Spiele in deutscher Version. Auf alle Sega-Geräte und Sega-Spiele 1 Jahr Garantie!!! Täglich Neuheiten**



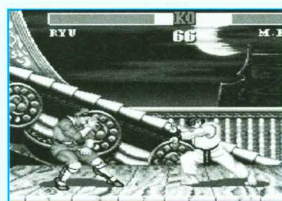
Bubba'n Stix (MD)



Aladdin (MD)



Landstalker



Street Fighter II (MD)

Jurassic Parc	89,—
Lunar Silverstar (Juli)	119,—
Mega Race	89,—
Mystery Mansion	99,—
Monkey Island (Juli)	119,—
Microcosm	119,—
NHL 94 CD	109,—
Powermonger (CD)	119,—
Price Fighter	119,—
Prince of Persia	89,—
Silpheed	89,—
Soulstar	119,—
Terminator	109,—
Thunderhawk	109,—
Tomcat Alley	99,—
WWF (CD)	109,—

## ☆ GAME GEAR ☆

Game Gear TV Set	289,—
Game Gear incl. Sonic, Netzteil, TV Tuner. Nur solange Vorrat reicht.	
Aladdin	79,—
Battlelands	79,—
Donald Duck 2	89,—
Dragon - Bruce Lee	89,—
Das Dschungelbuch	84,—
Jungle Book Das Dschungelbuch	84,—
Jurassic Park	79,—
Marcos Magic Football	89,—
Micro Machines	79,—
NBA Jam	89,—
PGA Tour Golf	84,—
Power Strike II	79,—
Road Rash	84,—
Road Runner Desert Speedtrap	84,—
Sonic Chaos	79,—
Sonic Spinball	79,—
T-2 Arcade Game	89,—
Winter Olympics	84,—
World Cup USA 94	79,—



World Cup USA 94 (MD)



Multi Mega



Soulstar (CD)

## TOP HITS ZU KNALLERPREISEN

### ☆ MEGA DRIVE ☆

Aero Blaster US	59,—
Aladdin	99,—
Addams Family	89,—
Agassi Tennis	69,—
Bubsy	59,—
B.O.B.	59,—
Castlevania	89,—
Double Clutch	49,—
Fatal Fury	79,—
Hook	79,—
Hyperdunk	99,—
Lemmings	49,—
Road Rash	49,—
Rocket Knight Adv.	69,—
Space Harrier II	99,—
Spiderman vs. Kingpin	69,—
Street Fighter II	119,—
Sunset Riders	79,—
Super Fant. Zone	79,—
Talimts Adventure	39,—
Tiny Toon's	69,—
Toki	49,—
Turtles Hyp. Heist	79,—
The Ottifants	79,—
Winter Chall.	59,—
Zombies	69,—

### ☆ MASTER SYSTEM ☆

Palour Games	39,—
Wimbledon II	39,—

### ☆ GAME GEAR ☆

Global Gladiators	39,—
Wimbledon	39,—

**nur solange Vorrat reicht.**

**Falls Sie ernsthaft interessiert sind eine Theo Kranz Filiale in Ihrer Stadt zu eröffnen, rufen Sie uns einfach an.**

## HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!!

Versand per Nachname  
UPS  
Vorkasse (Nur Euroschek)  
ab 3 Artikel liefern wir portofrei!  
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

DM 8,—  
DM 10,—  
DM 4,—

### In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze!

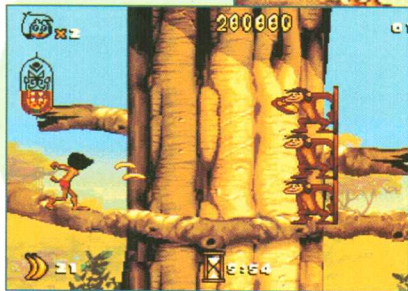
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen.  
Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,—DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.

**Theo  
KRANZ  
VERSAND  
& LADEN**

# TEST

MEGA DRIVE



Wenn Mogli nix zu tun hat, spielt er ein bißchen mit seinem Essen ...

Ein Endgegner: Die drei Primaten machen Mogli den Affen!

**S**ie haben wieder zuge schlagen: Walt Disneys beste Zeichner haben persönlich Hand angelegt, um Mogli und die Tierschar aus dem Dschungel auf dem Mega Drive zum Leben zu erwecken. Programmiert wurde das bunte Dschungelabenteuer von Virgin, diesmal allerdings ohne Dave „Cool Spot“ Perry, der seinerzeit „Aladdin“ zum Leben verholfen hat. Aber keine Angst: dem Spiel ist's nicht abträglich!

längst nicht alle Bewohner des Dschungels sind besonders menschenfreundlich eingestellt: Die rotzfrechen Affen bewerben Mogli bei passender Gelegenheit mit Melonen, die tückischen Schlangen bespucken ihn mit Giftsalven, und sogar die so unscheinbar dreinblickenden Stachelschweine sind richtig fies drauf und schleudern Euch nicht unerhebliche Teile ihrer Rückenbedeckung entgegen.



Ihr selbst schlüpf't bei diesem Jump&Run in die Rolle von Menschenkind Mogli und bekommt es in zehn Levels mit den Widrigkeiten des Dschungels zu tun.  
D e n n

Das ist dem guten Mogli natürlich hinderlich beim Einsammeln der versteckten Edelsteine – und von denen muß er jeweils eine bestimmte Anzahl zusammenklauben, um in den nächsten Level zu gelangen. Der Urwald ist bekanntermaßen zwar keine Waffenindustrie, bietet aber dem aufwachtenden Jungmenschen durchaus Möglichkeiten zur praxisgerechten Selbstverteidigung – will sagen: Da liegen stapelweise prima Wurfgeschosse rum. Aus der Abteilung „vitaminreiche Argumentationsverstär-

Da rapt der Bär, da swingt der Tiger, und die Affen kreischen's von den Bäumen: Das Dschungelbuch für Mega Drive ist da! Vorhang auf für Mogli und Komparsen in einem der brillantesten Grafik-Feuerwerke, die das Mega Drive jemals gesehen hat!

## Die große GAMERS- Wie der Mensch zum

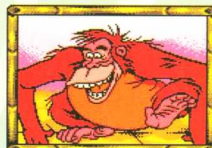
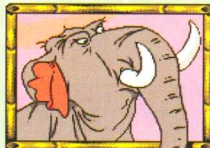


Der nette Herr zur Linken macht's vor: Wir lernen die gesunde Körperhaltung



Der Genuß scharfer Peperoni hat oftmals strengen Mundgeruch zur Folge!

# Das DSCHUNGEL



ker' empfehlen wir Bananen und Kokosnüsse, wobei vor allem die gelbe Weichfrucht gleich staudenweise herumliegt. Außerdem gibt's auch Bumerangs und schlagkräftige „Doppeldeckerbananen“ zu finden. Mit dem A-Knopf schaltet

Ihr die verschiedenen „Verteidigungssysteme“ während des Spiels um.

Mit Essen spielt man aber nicht – und auch Mogli sollte die Bananen nicht mit vollen Händen um sich schleudern. Seid sparsam und tanzt den tückischen Tierchen statt dessen ein bißchen auf dem Kopf herum: Springt Euren Gegnern einfach auf's nach oben zeigende Körperende, um sie „kostenlos“ zu erledigen.

Die Sparsamkeit macht sich bezahlt. Am Ende einiger Levels wartet ein tierischer Endgegner auf Euch: Die Schlange Kaa, der „Drei-Affen-Medizinmann“, Affenkönig Louie und zu guter Letzt der üble Tiger Shir Khan. Ohne einen Sack voller Wurfgeschosse könnt Ihr da herzlich wenig ausrichten. Fein raus ist außerdem, wer ein oder mehrere „Medizinmannmasken-Extras“ besitzt; sie verleihen Euch für einen Mo-



## iosstunde, Folge 1: Affen wird

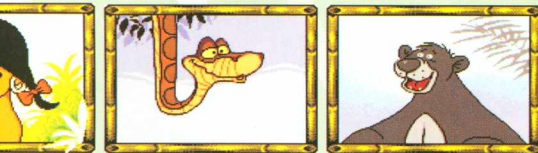


**Säugetiere verfallen beim Anblick von Edelsteinen bisweilen in Freudentaumel**



**Und es geht doch: Salto-Hüpfen vor Erfindung der Stahlsprungfeder**

# GELBBUCH



Technik. Beim Anblick von Jungle Book wird Euch garantiert das Wasser im Mund zusammenlaufen. Hier geht's so bunt zu, daß man sich manchmal fragt, wo die Programmierer die ganzen Farben hervorgekramt haben – keine Spur von der tristen Monotonie, unter der viele Mega-Drive-Games leiden. Alle Bewegungen der Disney-gewohnt genialen Charaktere sind aus zahlreichen einzelnen Phasen zusammengesetzt und hervorragend animiert, ohne eine Spur von Ruckeln oder Flackern, fast wie im Zeichentrickfilm. Und im Hintergrund scrollt butterweich eine fantastisch

**Jump&Run pur: zu wenig Abwechslung und zu einfaches Leveldesign**

**Bonusspiel: Mogli findet viel Gefallen an Orten, wo sich Extras ballen ...**



gezeichnete Landschaftsgrafik, so wollen wir das sehen!

Akustisch geht's etwas bescheidener zu, aber immer noch sehr angenehm: Die witzigen Dschungelgeräusche und die etwas vom Filmscore abgekupferte Mucke passen bestens, die witzigen mehr Abwechslung hätte aber gutgetan.

Mehr Abwechslung hätte aber vor allem dem Gameplay gut zu Gesicht gestanden. Die Levels sind zwar recht groß, aber für unseren Geschmack zu simpel gestrickt. Geübte 'Joypaddler' werden das Spiel trotz fehlender Paßwortfunktion auch bei harter Schwierigkeitsstufe in ein paar Stunden durchgespielt haben – obwohl die Gegner dann etwas schwerer zu besiegen sind. Und wer's einmal durchgezockt hat, wird kaum gleich wieder von vorn beginnen wollen. Wenn Ihr beim ersten Spiel nicht im Schnellgang durch die Bäume pflügt, gib't's auch beim nächsten Anlauf kaum Neues zu entdecken.

Was sehr schade ist. Hätten die Programmierer & Designer von den satten 16 MBit Speicher ein bißchen mehr für das Gameplay abgezweckt und statt dessen auf ein Quentchen Grafik verzichtet, dann wär's vielleicht ein waschechter Einserkandidat geworden.

Für jüngere Spieler, Gelegenheits-Daddler und alle Leute, die das ultimative Grafikvergnügen für ihr Mega Drive noch suchen, bleibt das Dschungelbuch aber dennoch eine ganz heiße Empfehlung!

**Gerald Arend**



**Die Schlange Kaa schießt mit Hypnosekugeln um sich**



**Der letzte Endgegner: Shir Khan beim Essen von Bananen ...**

ment die Unsterblichkeit. Diese und andere Edel-Extras (Zusatzleben, Power-Ups) sind manchmal hinter Baumstämmen oder in dichten Dickichten versteckt. Achtet also auch mal auf die hübsche Landschaft, anstatt bloß wie ein angeschossenes Reh durch die Prärie zu jagen!

Pralle Extras satt könnt Ihr außerdem in den netten Bonusrunden kassieren.

Das sind kleine Jump&Run-Levels, in denen ihr in ziemlich knapper Zeit möglichst viel einsammeln müßt. Zugang zu diesem Paradies bekommt allerdings nur, wer über Gebühr viele Edelsteine eingesammelt hat.

Kommen wir zur Abteilung

**Witzige Charaktere, tolle Hintergründe, perfekte Animation – ein Fest für die Augen!**



**Fett schwimmt oben: Der dicke Balu betätigt sich als Boot**



**Louie, der König der Affen, heizt Mogli kräftig ein**

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 1-	DAUERSPASS 3+	Hersteller: Virgin Preis: ca. 130 DM Genre: Jump&Run Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 10 + Bonuslevels Schwierigkeitsgrad: einfach bis mittel (3 Stufen) Continues: 3 bis 5 (je nach Schwierigkeitsgrad) Erhältlich: ab August Speicherkapazität: 16 MBit
GRAFIK 1	SOUND 2	
NOTE		
2+		

**Sommer, Sonne, Baggersee ... aber was tun, wenn einem Wasser, Wind und Müßiggang zum Ausspannen nicht genügen, für Sport die Energie fehlt, und eigentlich ein wenig Fingergymnastik angesagt wäre?**

● ● ● ● ● ● ● ●  
Für solche und ähnlich unangenehme Notsituationen haben Sega und Nintendo jeweils ihre eigene Lösung parat. Segas Game Gear und Nintendos Game Boy konkurrieren schon seit ihrem Erscheinen, und möglicherweise wird man sich einmal in der mißlichen Lage finden, die Entscheidung für eines der beiden Systeme treffen zu müssen.

## GAME BOY oder GAME GEAR?

Werbung kann man bekanntlich nur bedingt Glauben schenken, und aus einem Probespiel gehen meist nur oberflächliche Resultate hervor. Ergebnisse, die zwar ein grobes Urteil erlauben, aber zwangsläufig keine langfristige Einschätzung ermöglichen. Die augenfälligsten Unterschiede sind das Gehäusedesign – bei Sega poppig, bei Nintendo bieder – und die grafische Darstellung, wobei Sega Farbe auf den Schirm bringt, während Nintendo noch dem schwarz/weißen LC-Display frönt. Das macht sich freilich auch in Anschaffungspreis und Strombedarf bemerkbar. Während der schwarz-weiße Nippon-Recke sich mit vier Mignon-Zellen für ca. 10 Stunden Spielzeit begnügt, frißt Segas ‚Mini‘ sechs Batterien in nur vier Stunden. Wohl dem, der einen Akku-Lader sein Eigen nennt. Im Anschaffungspreis

## GAME BOY Die besten Spiele

Name	Genre
Tetris	Strategie
Wario Land	Jump&Run
World Cup Striker	Sport/Fußball
Final Fantasy Legend III	Adventure
R-Type 2	Action
Mega Man-Reihe	Action/J&R
Kirby's Pinball Land	Sim/Flipper
Mario Land 1 & 2	Jump&Run
Legend of Zelda	Adventure



**Wario Land (Super Mario Land 3) ist eindeutig der beste Teil der Reihe und bietet exzellenten Jump-&-Run-Spaß**

## FAZIT

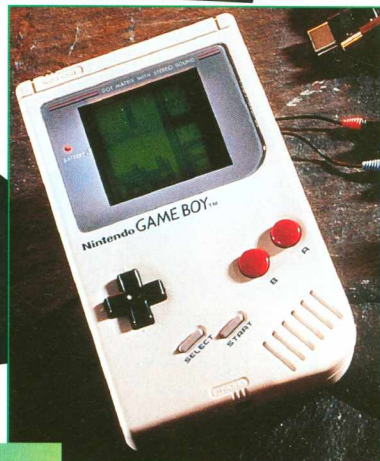
Nintendo deckt alle Spiel-Genres ab. Von Tetris über Jump & Runs bis zu komplexen Abenteuer-Spielen à la Zelda und Konsorten gibt's auf dem Game Boy eine Menge zu erleben.

## Die Kosten

**Set unverbindl. Preisempf.**

Super 3-Set	
Grundgerät incl. Batterien, Link-Kabel, Mini-Kopfhörer, Tetris, sowie entweder Mega Man I-II oder Super R.C. Pro AM + Battlooads oder Kung Fu-Master + Kid Icarus oder Darkwing Duck + Battlooads oder Mega Man I + Rescue of Princess Blibette oder Spiderman + Mega Man I	199,-
<b>Neuer Spielertitel</b>	70,-
<b>Älterer Titel</b>	50-60,-
<b>Sonderangebote</b>	30-40,-

Weitere Informationen waren nicht verfügbar.



## Technische Daten

**Was es auf dem Game Gear nicht gibt: Abenteuer-spiele wie ‚Zelda‘**

Abmessungen (HBT)	146 x 89 x 32 mm
Bildschirm	47 x 43mm
Gewicht (ohne Batt.)	216g
Batterien	4 Mignon-Zellen (AA ca. 10h)
Stromaufnahme	6V bei 0,7W
Netzanschluß	problemlos
Darstellung	160 x 144 Punkte in 4 Graustufen, 40 Sprites

### Ausstattung

- einfaches LC-Display
- Lautstärkeregler
- Mini-Lautsprecher
- Kopfhörerschnitt (Stereo)
- Link-Anschluß für Kopf-an-Kopf-Spiel
- Kontrastregler
- Batteriestromanzeige



## Allgemeines

- Man benötigt stets eine Lichtquelle, um etwas erkennen zu können.
- Das Bild flimmert lustig mit 30 Hz vor sich hin – der Optiker freut sich schon.
- Der Game Boy paßt beinahe in jede Tasche und ist bei Bedarf immer dabei.
- Das biedere Design läßt den Game Boy als Gebrauchsgegenstand erscheinen, weniger als Suchtmittel.

**Game Boy: ‚Super Game Boy‘ (ab September) ermöglicht den Betrieb von Game Boy-Spielen auf Super Nintendo sogar in Farbe und mit verbessertem Sound.**

**Tragetaschen, Lupen, Verbindungskabel etc. gibt es für bei-**

## Erweitere

# ME

# G

## GAME GEAR Die besten Spiele

Name	Genre
Columns	Strategie
Cool Spot	Jump&Run
PGA Tour Golf	Sport
Mickey Mouse Power Strike 2	Jump&Run
Shinobi II	Action
Sonic Spinball	Action/J&R
Sonic 1 & 2	Sim/Flipper
Lemmings	Jump&Run
	Strategie



### FAZIT

Sega setzt eher auf Spaß und Action, spielt den Farbvorteil des Game Gear voll aus. Für den „schnellen“ Spaß muß man aber auf komplexere Handlungen zumeist verzichten.

**Cool Spot macht auf dem Game Gear einen hervorragenden Eindruck – gibt's auch für den Boy, freilich nur in s/w**

nehmen sich die beiden Systeme nicht viel. Für den Sommer, so Torsten Oppermann von Sega, soll das Game Gear in gesonderten Aktionen und nochmals preisgesenkten Packs an den Mann gebracht werden. Wie ein jeder, der bereits ein Spielsystem - sei es nun ein Handheld oder nicht - besitzt, weiß verdienen die bei-

### Das Wichtigste: GUTE SPIELE

Gerade hier sieht man deutlich Unterschiede in der Ausrichtung der beiden Firmen. Im Preis nimmt man sich nicht viel - es ist vielmehr der Ton, der die Musik macht. Während Nintendo deutlich auf längerfristige Spielerlebnisse abzielt, setzt Sega eher auf den flotten Spaß - schnell reinkommen, Spaß haben, abschalten, fertig. Bei Nintendo-Spielen kann es schon mal vorkommen, daß man mehrere Stunden zum Lösen braucht, während derer man auch fortwährend voll dabei sein muß. Beides durchaus akzeptabel, je nachdem, wie man sich mit der Materie auseinandersetzen möchte. Soll das Gerät einen reinen Entspannungszweck haben, ist das Game Gear geeignet, will man sich spielerisch auch länger engagieren, wird man den Game Boy vorziehen, zumal es auch für den „schnellen“ Spiele gibt - oder sich ein stationäres Gerät zulegen.

# E



### Die Kosten

Set	unverb. Preisempf.
Game Gear-Set	
Grundgerät + Columns	199,-
Game Gear 4 Fun	
Grundgerät + Columns II, Smash Tennis, Rally Challenge & Elfmeterschießen	249,-
Multi TV-Set	
Grundgerät + TV-Tuner, Netzteil & Sonic the Hedgehog	299,-
TV-Tuner	
TV-Empfangs-Zusatz einzeln	149,-
<b>Neuer Spieletitel</b>	90,-
<b>Älterer Titel</b>	50-80,-
<b>Sonderangebote</b>	30,-
Für den Sommer sind gesonderte Verkaufsaaktionen vorgesehen.	



### Technische Daten

Abmessungen (HBT)	110 x 208 x 36mm
Bildschirm	66 x 50mm
Gewicht (ohne Batt.)	382g
Batterien	6 Mignon-Zellen (AA ca. 4h)
Stromaufnahme	9V bei 3W
Netzanschluß	problemlos
Darstellung	160 x 146 Punkte in 32 aus 4096 wählbaren Farben, 64 Sprites
<b>Ausstattung</b>	- hintergrundbeleuchtetes Farb-Display - Lautstärkereglер - Mini-Lautsprecher - Kopfhöreranschluß (Mono) - Link-Anschluß für Kopf-an-Kopf-Spiel - Helligkeitsregler - Batteriestromanzeige

### Allgemeines

- Der Hintergrund des Game Gear-Display ist beleuchtet. So kann man auch in dunklen Räumen spielen.
- Die Bildwiederholfrequenz ist höher als beim Game Boy, die Sicht dadurch besser und augenfreundlicher.
- Das etwas klotzigere Game Gear ist manchmal etwas unhandlich und schluckt Platz in der Tasche/im Rucksack.

# A

### Die Entscheidung

Letztlich bleibt also weniger die Frage, welches der beiden Systeme das bessere ist, sondern worauf man beim Spielen erhöhten Wert legt, was man dafür ausgeben, und ob man lieber ein graues oder ein schwarzes Gerät haben möchte. Einen ganzen Haufen Spaß kann man mit den beiden auf jeden Fall haben. red.

**rungen** Game Gear: TV-Tuner, ermöglicht im begrenzten Rahmen den Empfang von Fernsehprogrammen (vergleichbar in der Empfangsqualität: günstige Zimmerantenne) de Systeme in ausreichender Menge im Fachhandel/Versand.

# R

# TEST

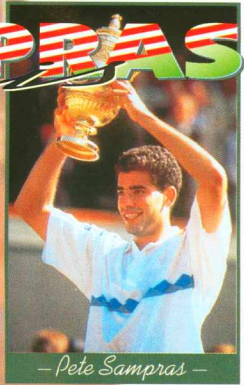
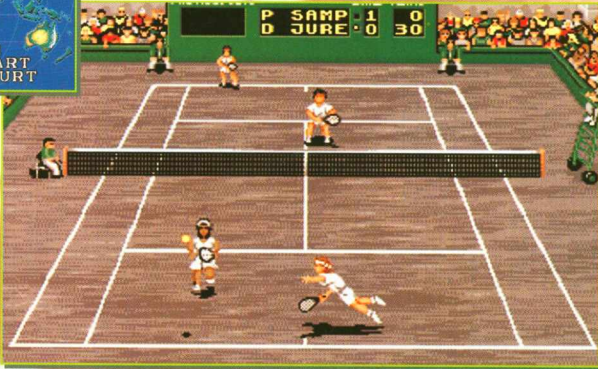
MEGA DRIVE

Irgendwie clever ... Codemasters. Nein, nicht etwa weil das englische Softwarehaus seine Spiele fortan im Tetra Pak ausliefert, sondern weil die Engländer diverse Spielmodule mit integriertem Vierspieler-Adapter produzieren. Somit sind für den großen Spaß zu viert weder Sega- noch EA-Adapter nötig.



# PETE SAMPRAS

Tennis



**K**onkret heißt dies: Ihr kauft ein Spiel von Codemasters und könnt es ohne zusätzlichen Mehrspieler-Adapter von Electronic Arts oder Sega gleichzeitig mit bis zu drei Freunden spielen. Dies wird durch die sogenannte „J-Cart“ ermöglicht, welche zwei eigene Joypad-Anschlüsse be-



herbergt und sich auf der Spielmodul-Platine befindet. Tolle Sache, zumal die Games dadurch nicht teuer sein sollen.

Selbstverständlich werden nicht alle Codemasters-Produkte mit der J-Cart ausgestattet sein, sondern vornehmlich Sportsimulationen, so auch „Pete Sampras Tennis“, das erste Spiel mit dieser Technik.

Abgesehen von den zusätzlichen Joypad-Anschlüssen bietet Euch diese Simulation einen Trainings-, Turnier- und Turnee-Modus. Im letzteren warten 33 Meisterschaften auf Euch. Wollt Ihr den Turniermodus spielen, so müßt Ihr mindestens zu viert sein, denn vier bis acht Mann dürfen hier gegeneinander antreten.

Bevor Ihr allerdings auf die Filzkugel eindrischt, muß ein Charakter ausgesucht werden, mit dem Ihr antreten wollt. Drei- bis in gleichen Anteilen sowohl männlich als auch weiblich, stehen zur Wahl und unterscheiden sich in ihren Qualitäten.

Bedauerlicherweise ist die Spielbarkeit von Pete Sampras Tennis nicht gerade die beste. Auch wenn hin und wieder ansehnliche Ballwechsel stattfinden, so ist ein genaues Platzieren der Filzkugel unmöglich. Ein Schlag quer übers Feld ist zu-



Im Gag-Modus tanzt Dizzy auf dem Netz herum.

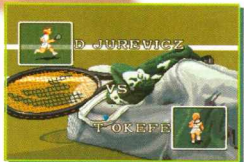
fall, nicht aber genau voraus-sagbar. Auch wenn man mal der Linie entlang retourrieren möchte, so geht dies in aller Regel in die Hose. Vieles hängt einfach vom lieben Herrn Zufall ab, und das ergibt einfach keine zufriedenstellenden Ergebnisse. Die Animation der Spieler ist in Ordnung. Die digitalisierten Soundeffekte sorgen für gute

**Gut:** Ein Becker-Hecht wird nicht automatisch ausgeführt, sondern nur nach Drücken des C-Buttons.



So sieht ein J-Cart-Modul mit den beiden Joypadports aus.

Atmosphäre, auch wenn die Sprachausgabe des Schiris ein wenig abgehakt klingt. Wäre Pete Sampras eine gehörige Ecke besser spielbar, so dürfte es sich bestimmen zu einem der besten Tennis-Simulationen zählen, denn ordentliche Ansätze sind zu erkennen. So bleibt es aber trotz netter Gags und zweier versteckter Spiel-



modi – wobei einer ein reines Gag-Tennis darstellt – nur Durchschnitt.

Hans-Joachim Amann

Spielbarkeit nicht ausgereift; nicht immer genau zu erkennen, ob Ball im Aus oder nicht.

## „GAMERS“ meint...

**TIP:** Am anfälligsten sind sämtliche Konkurrenten gegen knallharte Returns. Mit ihnen hat man am meisten Erfolg.

GAMEPLAY 3+	DAUERSPASS 2-	<b>Hersteller:</b> Codemasters Preis: ca. 110 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-8 (4 gleichzeitig) Levels: 30 Charaktere; 5 Spielmodi Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Paßwort Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 8 MBir
GRAFIK 3-	SOUND 3	

NOTE  
3

Insgesamt drei Fußball-Simulationen für Mega Drive bzw. Master System stellen wir Euch diesen Monat vor. Aber nur ein einziges ist das offizielle Programm zur Weltmeisterschaft 1994 in den USA: U.S. Golds „World Cup USA '94

# WORLD CUP

# TEST

MEGA DRIVE



Ein abschaltbarer Scanner gibt Euch eine kleine Spielfeldübersicht

Ein großer Störfaktor ist die rauhe Spielweise der Computerteams. Kaum ein eleganter Spielzug Eurerseits, der nicht jäh durch ein grobes Foul gestoppt wird und oft sogar den eigenen Stürmer mit Schienbein-

Nur bei diesem Programm ist es Euch möglich, den exakten Spielplan der WM – sprich die authentischen Paarungen – nachzuspielen. Somit sind logischerweise alle 24 qualifizierten Nationalteams mit von der Partie. Allerdings dürfen auch Mannschaften ausgewechselt werden. Seid Ihr beispielsweise fanatische Anhänger des japanischen Teams (Hüstel), so dürft Ihr dieses gegen ein anderes austauschen. Dies ist freilich nicht die einzige Option, die „World Cup USA '94“ zu bieten

Ein eleganter Heber über die Mauer



Liebslos sind die Elfmeterszenen ausgefallen. Vor allem die Animation könnte besser sein

hat. Ganz im Gegenteil: U.S. Golds Game bietet eine wahre Fülle an Optionen. So darf beispielsweise eingestellt werden, ob mit Abseits, Rückpaßregel und Wind gespielt werden möchte. Des Weiteren sind Spielgeschwindigkeit, Matchlänge, Aufstellung und Spieltaktik neben vielerlei anderen Dingen variabel. Die Action auf dem Rasen präsentiert sich in altbewährter Vogelperspektive, und das Spielfeld scrollt flüssig vertikal sowie ein Stückchen nach rechts und links. Recht klein sind die Fußballer-Sprites geraten; jedoch erreichen sie kein Ameisen-Format, wie die Mini-Kicker von „Sensible Soccer“. Dafür wiederum spielt sich World Cup USA '94 längst nicht so flüssig.

Sehr viele Optionen, einfach spielbar, Batterie, Abseits und Rückpaßregel zuschaltbar, flüssiges Scrolling

Keine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung, Computerteams foulen ständig, Soundeffekte sehr schwach

bruch auscheiden läßt. Auch wenn solche Fouls häufig mit gelber oder roter Karte geahndet werden, nervt dieses Geheke doch sehr. Benutzt die Spielbarkeit ansonsten doch wirklich gefallen kann. Auf sehr einfache Art und Weise lassen sich genaue Pässe spielen,



Schüsse können angeschnitten werden und sogar kaltschnürige Lupfer über die Torhüter stellen keinerlei Probleme dar.

Ganz nebenbei dürfen noch Direktabnahmen, (Flug-)Kopfbälle und Fallrückzieher angebracht werden. Ebenfalls positiv fällt auf, daß sämtliche WM-Mannschaften von menschlichen Spielern übernommen werden dürfen. Bis zu 24 Leute können somit um den begehrten FIFA-Gold-Pokal kämpfen.

Allerdings gibt es keine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung, so daß es maximal zwei Fußball-Fans gestattet ist, gleichzeitig zu agieren. Sehr negativ stößt die sehr ruhige Stimmung in den Stadion-

auf. Scheinbar vor leeren Rängen spielen die Mannschaften, so wenige Soundeffekte gibt es seitens des Publikums. Und die paar vorhandenen sorgen kaum für Stimmung und schon gar nicht für WM-Atmosphäre. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei World



In manchen Spielsituationen taucht ein animierte Schiri auf

Cup USA '94 um ein grundso-

lides Fußball-Spiel, das ein paar Schönheitsfehler besitzt, aber dennoch ordentliche Action bietet.

Hans-Joachim Amann



Die Aufstellung kann variiert werden

## „GAMERS“ meint...

TIP: Wenn Ihr den gegnerischen Spielern vor deren Tor den Ball mit Taste B vom Fuße in Richtung Tor schießt, so stehen die Chancen für einen zählbaren Erfolg recht gut.

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Hersteller: U.S. Gold Preis: ca. 130 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-24 (2 simultan) Levels: 24 + 8 Teams Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Batterie & Präfahrt Erfüllbarkeit: im Handel Speicherkapazität: 8 MBit
3+	2-	
GRAFIK	SOUND	NOTE 3+
3	4+	

# TEST

GAME BEAR

Auch Game-Gear-Besitzern ist es dank „World Cup USA '94“ möglich, die Weltmeisterschaft persönlich auszutragen.



Auf dem GG-Screen ist die Action leider ...

... deutlich unübersichtlicher als auf diesen Bildern

# WORLD CUP USA '94



Spielers, was meist nicht zufriedenstellend klappen will. Ärgerlich auch, daß die Übersicht zu wünschen übrig läßt.

**G**roßartige Änderungen gegenüber der MD-Version hat die Handheld-Fassung von „World Cup USA '94“ nicht vorzuweisen. Die Optionen sind größtenteils identisch, und auch die Grafik ist nahezu tupfen-gleich, wenn man einmal vom Muster des Rasens absieht.



Zuweilen liegt der Ball irgendwo mutterseelenallein, und man selbst weiß nicht, wo eineigener Spieler in der Nähe ist. Ein Scanner wie auf dem Mega Drive hätte Abhilfe geschafft. Trotz

dieser Mankos spielt sich World Cup USA '94 für Game-Gear-Verhältnisse recht ordentlich. Was ein wenig verwundert ist, daß es uns während der Testphase nie gelang, die Seitenwahl vorm Anstoß zu gewinnen und niemals gelbe oder rote Karten verteilt wurden, obwohl dies angeblich vorkommen soll.

Insgesamt gesehen ist WC USA '94 auch auf dem Game Gear ein ordentlicher Vertreter des Genres, kommt aber nicht an die 16-Bit-Fassung heran.

H.-Joaachim Amann

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	<b>Hersteller:</b> U.S. Gold <b>Preis:</b> 90 DM <b>Genre:</b> Sport <b>Anzahl Spieler:</b> 1-24 <b>Levels:</b> 24+8 Teams <b>Schwierigkeitsgrad:</b> je nach Paarung <b>Continues:</b> Paßwort <b>Erhältlich:</b> ab sofort <b>Speicherkapazität:</b> 4 MBit
3	3+	
GRAFIK	SOUND	<b>NOTE</b>  <b>3</b>
3+	3	

# TEST

MEGA DRIVE

Fußball zum Abgewöhnen: CWC Soccer



**D**iesmal hängen die ‚Tore‘ allerdings nicht Meter über dem Boden, sondern sind in selbigem fest verankert,

Grafik, umherruckelnde Spielersprites, schlechte Steuerung etc.) noch spielerisch vermag das Teil zu überzeugen. Zu träge ist die Spielbarkeit, viel zu stümperhaft nicht nur die generischen Computerspieler.

Läßt sich eigentlich nur noch sagen, daß es keinen Mehrspieler-Modus gibt, wohl aber einige Konkurrenz-Programme, die die Bezeichnung ‚Fußball-Simulation‘ auch verdienen – im Gegensatz zu CWC Soccer.

Hans-Joaachim Amann

# C. W. C. SOCCER

Während ‚NBA Jam‘ noch in aller Munde ist, wartet Acclaim schon mit einem neuen Sportspiel auf.



denn ‚Champions World Class Soccer‘ ist eine Fußball-Simulation - ohne Barkleys, Ewings und Pippens, dafür aber mit 32 Nationalmannschaften. Jede hat freilich individuelle Stärken und tritt entweder im Turnier- oder im Trainingsmodus gegen die Konkurrenz an.

Leider hat CWC Soccer nicht im geringsten die Klasse von NBA Jam. Weder technisch (grauenvolle Titelmelodie, sehr mäßige Soundeffekte, biedere



## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	<b>Hersteller:</b> Acclaim <b>Preis:</b> ca. 130 DM <b>Genre:</b> Sport <b>Anzahl Spieler:</b> 1-2 <b>Levels:</b> 32 Teams; 2 Spielmodi <b>Schwierigkeitsgrad:</b> einfach bis mittel <b>Continues:</b> Paßwort <b>Erhältlich:</b> im Handel <b>Speicherkapazität:</b> 8 MBit
4	5	
GRAFIK	SOUND	<b>NOTE</b>  <b>4-</b>
4	5	



Gerade rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft in den USA dürfen sich auch Master-System-Besitzer über eine wirklich gelungene Simulation freuen.

# ULTIMATE TEST

# SOCCER



Euch übernommen werden können. Neben Trainingsspiel, Einmeterschießen und Liga-Modus sorgt vor allem das Pokalturnier für Kurzweil.

Während eines Matches dürfen Spieltaktik und Formation geändert werden. Nützliche Optionen gestatten es, die Spielbedingungen zu variieren. Kurzum: Ultimate Soccer bietet nahezu alles, was ein Master-System-Fußballherz erwarten kann.

Hans-Joachim Amann



## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS
2-	2
GRAFIK	SOUND
2	3-

Hersteller:  
Sega  
Preis: ca. 90 DM  
Genre: Sport  
Anzahl Spieler:  
1-64 Spieler  
(2 simultan)

Levels:  
64 Teams;  
4 Spielmodi  
Schwierigkeitsgrad:  
je nach Paarung  
Continues:  
-

Erhältlich:  
im Handel  
Speicherkapazität:  
2 MBit

# NOTE

# 2

Leider scrollt das Feld nicht immer schnell genug

der Sprites sind ohne Zweifel gut, auch die Spielbarkeit ist gelungen, und neben Standard-Aktionen sind sogar Flugkopfbälle möglich. Erfreulich auch, daß ganze 64 verschiedene starke Nationalteams von



Mega Drive-User kennen „Ultimate Soccer“ sicherlich schon länger, denn für ihr System gibt es die Fußball-Sim von „Rage Software“ schon seit geraumer Zeit. Was damals auf dem Mega Drive allerdings nur wenig zu überzeugen vermochte, kann auf dem Acht-Bitter wesentlich besser gefallen. Nicht nur Grafik und Animation



## HIGH SCORE GAMES

HARDWARE	
Mega Drive 2	199,-
Mega CD ohne Spiel	499,-
Multi Mega mit 3 Spielen	979,-
Ascii 6 Button Stick	99,-
Mega Drive mit S. F. 2	299,-
Mega Drive mit Castlevania	279,-
Action Replay MD	109,-
50/60 Hz Adapter	39,-
Capcom Power Stick	79,-
4-Spieleradapter EA	59,-
RGB Kabel MD 1/2	35,-
Japan Adapter	29,-

SUPER PREISHAMMER	
Master System mit 3D Brille und 7 Spielen	59,-

GAME GEAR	
NBA Jam	dt 79,-
Desert Strike	us 79,-
Mortal Kombat	dt 79,-
Road Rash	dt 79,-
Donald Duck 2	dt 79,-
World Cup USA '94	dt 79,-
F1 Race	dt 79,-
Batman	dt 29,-
Spiderman	dt 29,-
Star Wars	dt 69,-
Winter Olympics	dt 29,-
Surf Ninjas	us 29,-
Evander Holyfield Boxing	dt 29,-

MEGA DRIVE	
Asterix	99,-
Art of Fighting	129,-
Castlevania	99,-
Dragons Revenge	119,-
Dune 2	119,-
Dr. Robotnik	119,-
F1 Race	119,-
FIFA Soccer	119,-
James Pond 3	79,-
Landstalker	129,-
Lost Vikings	119,-
Mortal Kombat	129,-
NBA Jam	129,-
NBA Showdown	119,-
NHL '94	119,-
PGA Tour Golf	109,-
Road Rash 2	99,-
Shining Force	119,-

Sonic 3	139,-
Street Fighter 2 C.E.	119,-
Sub Terrania	119,-
Toe Jam & Earl 2	119,-
World Class Soccer	119,-
World Cup USA '94	119,-
Virtua Racing	199,-
Streets of Rage 3	139,-
Mega Turrican	us 99,-
Star Trek N.G.	us 129,-
Pirates of Dark Water	us 119,-
Joe & Mac	119,-
Shadowrun	us 119,-
Wonderboy 4	jp 129,-
Pirates Gold	us 119,-
Chester Cheethah	us 79,-
Jammit	us 119,-
R.B.I. Baseball 94	119,-
Andretti Racing	119,-
Outrunners	119,-



## HIGH SCORE GAMES

MEGA DRIVE	
Mario Andretti Racing	119,-
Pete Sampras Tennis (4-Spieler)	119,-
Spatterhouse 2	59,-
Bare Knuckle 3	jp 129,-
Side Pocket	119,-
Haunting	59,-
Jungle Strike	79,-
Sonic 2	49,-
Rings of Power	49,-
Outrun 2019	49,-
Gynoun	49,-
Dashing Desperados us	39,-
Blades of Venegance	49,-
Ex-Mutants	49,-
Risky Woods	49,-
G-Loc	49,-
Tecmo NBA Basketball us	79,-

MEGA CD	
CDX Converter	109,-
Ground Zero Texas dt	109,-
Mystery Mansion dt	119,-
Microcosm dt	119,-
Tomcat Alley dt	109,-
Mortal Kombat dt	109,-
NHL '94 dt	109,-
FIFA Soccer dt	109,-
Doubt Switch dt	109,-
Heart of the Alien dt	109,-
Soulstar dt	119,-
Dune dt	109,-

# Versandnummer

# (089) 96 24 24 96

Ladenlokale:  
München Herzogstr. 2 Tel: (089) 344 388  
Oldenburg Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone)  
Tel: (0441) 1 22 33

Schnellversand: Alle Sendungen werden noch am Tag der Bestellung verschickt. Versand per Nachnahme + 7,-. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können variieren.

MEGA DRIVE ANGEBOTE	
Another World	49,-
Dragons Fury	59,-
Golden Axe 2	49,-
Gunstar Heroes	59,-
Gynoung	49,-
Haunting	49,-

Herzog 2	59,-
Kid Chameleon	49,-
Rings of Power	49,-
Robocop vs. Terminator	49,-
Thunder Force 4	49,-
WWF Royal Rumble	69,-
Grand Siam Tennis	49,-

# TEST

MEGA DRIVE



Das Redaktions-Känguruh zerlegt gerade unsere Rechner

Wie sagt man doch so schön: „Aller guten Dinge sind drei!“ Oder auch: „Never change a winning Team!“ Ja genau, so sagt man, und deswegen (oder auch aus anderen Gründen) können wir uns jetzt über den dritten Teil von „Streets of Rage“ freuen.

# STREETS of Rage III

**S**treet of Rage III ist ein typisches von rechts nach links scrollendes Prügelspiel. Ihr könnt sowohl allein als auch zu zweit losziehen, wobei Ihr die Wahl aus vier bzw. fünf Kampfsportgeübten Recken habt.

Um es jedem recht zu machen, gibt es eine Frau, ein Kind, 'nen alten Hasen mit Cyberware und den üblichen jungen, dynamischen, gutaussehenden Karateka. Während so allerlei Feinde auf Euch zukommen, könnt Ihr mit dem B-Button Euren normalen Schlag auslösen, mit C springen und mit A den Super Schlag anwenden. Eine kleine Poweranzeige sagt Euch, wann Ihr ihn auslösen könnt, ohne Energie zu verlieren (das ist neu). Energieauffrischende Extras, Punkte und Waffen finden sich immer wieder am Rande des Weges.

So kämpft Ihr Euch vor verschiedenen Hintergründen und gegen die unterschiedlichsten Ggnerstypen jeweils bis zum Endboß vor und zerlegt ihn dann. Ach ja, das böse Känguruh im zweiten Level solltet Ihr am Leben lassen, dann könnt



Ach, was für ein süßes Schnuckkiputz!

Gute Grafiken, variabler Spielablauf, Stärkeanzeige für Super Schlag.

Immer und immer wieder dasselbe. Stupides Knopfdrücken ersetzt das Gameplay.

Ihr es nämlich später als Kämpfer anwählen.

In den höheren Levels wird Euch für das Lösen bestimmter Aufgaben (Gegner besiegen, Leute befreien) ein Zeitlimit vorgegeben. Je nach Erfolg Eures Helden verändern sich dann auch der Story-Ablauf und die nachfolgenden Level. Der homosexuelle Leder-Zwischengegner (der Japanversion) des ersten Levels taucht leider nicht mehr auf. Schade eigentlich,

denn mit seinen grünen Strümpfen sah er richtig putzig aus. Doch genug davon, kommen wir endlich zum Ernst des Lebens. Streets of Rage III ist zwar sowohl grafisch als auch spielerisch besser als seine Vorgänger, aber leider krankt das gesamte Prügelspiel-Genre an einem gewissen Innovationsman-



Das wird den Bikern nicht gefallen: Eindeutige Diskriminierung!

Aha. Hier ist also die letzte „Metroid“-Larve

gel. Yuzo Koshiros neueste Musikreation steht hier vielleicht stellvertretend. Das eine oder andere Stück kann nämlich durchaus gefallen, aber der Rest ist seeeeehr gewöhnungsbedürftig.

Wer schon ein oder zwei Prügelspiele hat, braucht dieses eigentlich nicht. Ansonsten gilt auch hier wieder unsere Standardempfehlung: Probieren! (Wenn Euer Händler Euch nicht läßt, dann erinnert ihn mal daran, daß er etwas verkaufen will und dieser Service eigentlich selbstverständlich sein sollte!)

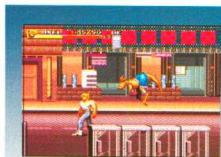
Maris Feldmann



## „GAMERS“ meint...

**TIP:** Benutzt möglichst oft Eure Spezialattacke, aber nur wenn der Energieballen voll ist. Denn während Ihr diese ausführt, seid Ihr unverwundbar.

GAMEPLAY 4	DAUERPASS 3-	Hersteller: Sega Preis: 150 DM Genre: Prügelspiel Anzahl Spieler: 1-2 simultan Levels: 7 Schwierigkeitsgrad: einstellbar Continues: 2 Erhältlich: Juli Speicherkapazität: 24 MBit
GRAFIK 2+	SOUND 3-	
<b>NOTE</b>		
<b>3-</b>		



Noch ist das Känguruh Dein Gegner, ...



... aber wenn Du es am Leben läßt, kannst ...



... Du später selber mit ihm losziehen. Netter Gag.

Mega CD II +1 Spiel  
(Road Avenger)



499,-

Lieferung solange Vorrat reicht!

Sech & Inttendo

und Versand  
Am Brenner 3

Beach Games  
TEL:09341

97941 Tauberbischofsheim  
3 1 2 1

Ihr Vorteil: 1 Jahr Garantie auf Hard und Software

### Konsolen

Mega Drive 2 ohne Spiel DM 179,-  
Mega Drive 2 Aladdin Set DM 279,-  
Mega Drive mit 1 Spiel DM 209,-

### Zubehör Mega Drive

6 Button Control Pad DM 39,-

6 Button Stick DM 89,-

SG Pro Pad DM 35,-

SG Pro Pad 2 DM 40,-

Joypad Verlängerung

(2,5m) DM12

Sega Maus DM 79,-

RGB Scart Kabel (MD 2) DM 29,-

RGB Scart Kabel (MD 1) 29,-

4 Way Play (EA) 69,-

Infrarot 6 Button Joypads (2 Stück) DM

89,-

Streetwinner Joystick 119,-

Action Replay Pro 99,-

### Telefonischer Bestell-Service Tel:09341/3121 oder 61041

Täglich Mo-Fr 8.30-18.30 Uhr

Samstag 10.00-13.00 Uhr

oder Schriftlich an: Beach Games

Am Brenner 3

97941 Tauberbischofsheim

Porto Post 8 DM per NN, Vorkasse nur Euroscheck+4DM

UPS NN 12 DM/Express (24 Std) +10 DM Aufschlag.

Die Herrscher	DM 109,-	Sendung Truck	DM 29,-
Die Räuber	DM 109,-	Shinobi	DM 29,-
Die Schlachten	DM 109,-	Shinobi II	DM 29,-
Die Tempel	DM 109,-	Shinobi III	DM 29,-
Die Tempel (2)	DM 109,-	Shinobi IV	DM 29,-
Die Tempel (3)	DM 109,-	Shinobi V	DM 29,-
Die Tempel (4)	DM 109,-	Shinobi VI	DM 29,-
Die Tempel (5)	DM 109,-	Shinobi VII	DM 29,-
Die Tempel (6)	DM 109,-	Shinobi VIII	DM 29,-
Die Tempel (7)	DM 109,-	Shinobi IX	DM 29,-
Die Tempel (8)	DM 109,-	Shinobi X	DM 29,-
Die Tempel (9)	DM 109,-	Shinobi XI	DM 29,-
Die Tempel (10)	DM 109,-	Shinobi XII	DM 29,-
Die Tempel (11)	DM 109,-	Shinobi XIII	DM 29,-
Die Tempel (12)	DM 109,-	Shinobi XIV	DM 29,-
Die Tempel (13)	DM 109,-	Shinobi XV	DM 29,-
Die Tempel (14)	DM 109,-	Shinobi XVI	DM 29,-
Die Tempel (15)	DM 109,-	Shinobi XVII	DM 29,-
Die Tempel (16)	DM 109,-	Shinobi XVIII	DM 29,-
Die Tempel (17)	DM 109,-	Shinobi XIX	DM 29,-
Die Tempel (18)	DM 109,-	Shinobi XX	DM 29,-
Die Tempel (19)	DM 109,-	Shinobi XXI	DM 29,-
Die Tempel (20)	DM 109,-	Shinobi XXII	DM 29,-
Die Tempel (21)	DM 109,-	Shinobi XXIII	DM 29,-
Die Tempel (22)	DM 109,-	Shinobi XXIV	DM 29,-
Die Tempel (23)	DM 109,-	Shinobi XXV	DM 29,-
Die Tempel (24)	DM 109,-	Shinobi XXVI	DM 29,-
Die Tempel (25)	DM 109,-	Shinobi XXVII	DM 29,-
Die Tempel (26)	DM 109,-	Shinobi XXVIII	DM 29,-
Die Tempel (27)	DM 109,-	Shinobi XXIX	DM 29,-
Die Tempel (28)	DM 109,-	Shinobi XXX	DM 29,-
Die Tempel (29)	DM 109,-	Shinobi XXXI	DM 29,-
Die Tempel (30)	DM 109,-	Shinobi XXXII	DM 29,-
Die Tempel (31)	DM 109,-	Shinobi XXXIII	DM 29,-
Die Tempel (32)	DM 109,-	Shinobi XXXIV	DM 29,-
Die Tempel (33)	DM 109,-	Shinobi XXXV	DM 29,-
Die Tempel (34)	DM 109,-	Shinobi XXXVI	DM 29,-
Die Tempel (35)	DM 109,-	Shinobi XXXVII	DM 29,-
Die Tempel (36)	DM 109,-	Shinobi XXXVIII	DM 29,-
Die Tempel (37)	DM 109,-	Shinobi XXXIX	DM 29,-
Die Tempel (38)	DM 109,-	Shinobi XL	DM 29,-
Die Tempel (39)	DM 109,-	Shinobi XLI	DM 29,-
Die Tempel (40)	DM 109,-	Shinobi XLII	DM 29,-
Die Tempel (41)	DM 109,-	Shinobi XLIII	DM 29,-
Die Tempel (42)	DM 109,-	Shinobi XLIV	DM 29,-
Die Tempel (43)	DM 109,-	Shinobi XLV	DM 29,-
Die Tempel (44)	DM 109,-	Shinobi XLVI	DM 29,-
Die Tempel (45)	DM 109,-	Shinobi XLVII	DM 29,-
Die Tempel (46)	DM 109,-	Shinobi XLVIII	DM 29,-
Die Tempel (47)	DM 109,-	Shinobi XLIX	DM 29,-
Die Tempel (48)	DM 109,-	Shinobi L	DM 29,-
Die Tempel (49)	DM 109,-	Shinobi LI	DM 29,-
Die Tempel (50)	DM 109,-	Shinobi LII	DM 29,-
Die Tempel (51)	DM 109,-	Shinobi LIII	DM 29,-
Die Tempel (52)	DM 109,-	Shinobi LIV	DM 29,-
Die Tempel (53)	DM 109,-	Shinobi LV	DM 29,-
Die Tempel (54)	DM 109,-	Shinobi LVI	DM 29,-
Die Tempel (55)	DM 109,-	Shinobi LVII	DM 29,-
Die Tempel (56)	DM 109,-	Shinobi LVIII	DM 29,-
Die Tempel (57)	DM 109,-	Shinobi LIX	DM 29,-
Die Tempel (58)	DM 109,-	Shinobi LX	DM 29,-
Die Tempel (59)	DM 109,-	Shinobi LXI	DM 29,-
Die Tempel (60)	DM 109,-	Shinobi LXII	DM 29,-
Die Tempel (61)	DM 109,-	Shinobi LXIII	DM 29,-
Die Tempel (62)	DM 109,-	Shinobi LXIV	DM 29,-
Die Tempel (63)	DM 109,-	Shinobi LXV	DM 29,-
Die Tempel (64)	DM 109,-	Shinobi LXVI	DM 29,-
Die Tempel (65)	DM 109,-	Shinobi LXVII	DM 29,-
Die Tempel (66)	DM 109,-	Shinobi LXVIII	DM 29,-
Die Tempel (67)	DM 109,-	Shinobi LXIX	DM 29,-
Die Tempel (68)	DM 109,-	Shinobi LXX	DM 29,-
Die Tempel (69)	DM 109,-	Shinobi LXXI	DM 29,-
Die Tempel (70)	DM 109,-	Shinobi LXXII	DM 29,-
Die Tempel (71)	DM 109,-	Shinobi LXXIII	DM 29,-
Die Tempel (72)	DM 109,-	Shinobi LXXIV	DM 29,-
Die Tempel (73)	DM 109,-	Shinobi LXXV	DM 29,-
Die Tempel (74)	DM 109,-	Shinobi LXXVI	DM 29,-
Die Tempel (75)	DM 109,-	Shinobi LXXVII	DM 29,-
Die Tempel (76)	DM 109,-	Shinobi LXXVIII	DM 29,-
Die Tempel (77)	DM 109,-	Shinobi LXXIX	DM 29,-
Die Tempel (78)	DM 109,-	Shinobi LXXX	DM 29,-
Die Tempel (79)	DM 109,-	Shinobi LXXXI	DM 29,-
Die Tempel (80)	DM 109,-	Shinobi LXXXII	DM 29,-
Die Tempel (81)	DM 109,-	Shinobi LXXXIII	DM 29,-
Die Tempel (82)	DM 109,-	Shinobi LXXXIV	DM 29,-
Die Tempel (83)	DM 109,-	Shinobi LXXXV	DM 29,-
Die Tempel (84)	DM 109,-	Shinobi LXXXVI	DM 29,-
Die Tempel (85)	DM 109,-	Shinobi LXXXVII	DM 29,-
Die Tempel (86)	DM 109,-	Shinobi LXXXVIII	DM 29,-
Die Tempel (87)	DM 109,-	Shinobi LXXXIX	DM 29,-
Die Tempel (88)	DM 109,-	Shinobi LXXXX	DM 29,-
Die Tempel (89)	DM 109,-	Shinobi LXXXXI	DM 29,-
Die Tempel (90)	DM 109,-	Shinobi LXXXXII	DM 29,-
Die Tempel (91)	DM 109,-	Shinobi LXXXXIII	DM 29,-
Die Tempel (92)	DM 109,-	Shinobi LXXXXIV	DM 29,-
Die Tempel (93)	DM 109,-	Shinobi LXXXXV	DM 29,-
Die Tempel (94)	DM 109,-	Shinobi LXXXXVI	DM 29,-
Die Tempel (95)	DM 109,-	Shinobi LXXXXVII	DM 29,-
Die Tempel (96)	DM 109,-	Shinobi LXXXXVIII	DM 29,-
Die Tempel (97)	DM 109,-	Shinobi LXXXXIX	DM 29,-
Die Tempel (98)	DM 109,-	Shinobi LXXXXX	DM 29,-
Die Tempel (99)	DM 109,-	Shinobi LXXXXXI	DM 29,-
Die Tempel (100)	DM 109,-	Shinobi LXXXXXII	DM 29,-



139,-

Streets of Rage 3

### World Cup USA Soccer 94

MD	119 DM
MIS	79 DM
GG	79 DM
CD	109 DM



### HÄNDLERANFRAGEN

Werden von uns gerne entgegengenommen

## MEGA CD 2 GAME GEAR

Burning Fist dt	DM 119,-	GAME GEAR MIT TV TUNER	DM 289,-
Chuc Rock 2 dt	DM 109,-	SONIC +NETZTEIL	DM 49,-
Dune dt	DM 109,-	Donald Duck dt	DM 49,-
Ground Zero Texas dt	DM 109,-	Mickey Mouse dt	DM 49,-
Jurassic Park dt	DM 89,-	Alladin dt	DM 79,-
Mega Race dt	DM 99,-	EA Hockey dt	DM 79,-
NHL 94 dt	DM 109,-	Olympic Gold dt	DM 39,-
Sonic CD dt	DM 79,-	The Simpsons dt	DM 39,-
WWF Rage dt	DM 109,-	Talespin dt	DM 39,-
In the Cage dt	DM 89,-	Mortal Combat dt	DM 69,-
Mortal Combat dt	DM 109,-	NBA JAM dt	DM 69,-
Dragons Lair dt	DM 99,-	Terminator 2 dt	DM 69,-
Tomcat Alley dt	DM 99,-	MASTERSYSTEM II ****Infos telefonisch****	DM 59,-
Soul Star dt	DM 109,-		
Mystery Mansion dt	DM 109,-		

### Mega Drive

Andretti Racing MD	DM 109,-
Bill Walsh College	DM 79,-
Football MD	
Fifa Soccer MD	DM 109,-
John Madden MD	DM 119,-
NHL Hockey MD	DM 109,-
PGA Euro. Tour MD	DM 109,-
Und der Hammer im September	
EA Sport Tennis	DM 109,-

### Mega CD

Fifa Soccer CD	DM 109,-
NHL Hockey 95 CD	DM 109,-
Super Nintendo	
Fifa International Soccer	DM 119,-
Madden 94	DM 119,-
NHL Hockey 94	DM 119,-

Welcome to the Land of 1001 Adventures!

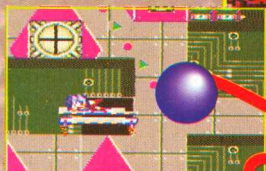
FIFA SOCCER auf CD und MD 109,-

**Neu in Heilbronn**  
Welcome to the land of 1001 adventures bei Spielwaren Letzel  
Das Super Beach Games Programm  
Am Wollhaus 7 in Heilbronn  
Tel 07131/83986

GESAMTPROGRAMM  
Fordern Sie Ihr kostenloses Kundenmagazin an.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten !!!

Keine billige MD-Konvertierung sondern vollkommen neue Flipper erwarten Euch!



Auch der größte Held muß sich mal ausruhen.

**D**ie Hintergrundstory der Sonic-Abenteuer ist im Wesentlichen ja immer dieselbe. Doktor Robotnik ist der Böse, Sonic der Gute und deshalb macht er den Doktor auch platt. Viel wichtiger ist doch wie er sein Ziel erreicht! Wenn das ewige Jump&Run-Fortsetzungs-Abenteuer für Euch langsam seinen Reiz verliert, haben wir hier genau das Richtige: Einen superfezigen Flipper, bei dem Ihr den blauen Igel mal so richtig durch die Gegend schlagen könnt – und das nicht zu knapp. Vier riesige Flipper, von denen jeder wohl so um die hundert Bildschirme groß ist, haben Ihren Platz in dem kleinen Modul gefunden. Jeder dieser Flipper ist in mehrere miteinander verbundene Abschnitte unterteilt, in denen Ihr Sonic mit Hilfe der Trigger (Flipperbacken) nach oben schießt. Neben den normalen Pinball-Elementen wie

Bum-Röhren und Targets gibt es auch umherfliegende Feinde und Warpfelder, die Euch an entlegene Stellen teleportieren. Euer Ziel ist es, alle Chaos Emeralds eines Spielfeldes zu finden und dann diesen Doktor zu besiegen. Dazu müßt Ihr eine ganze Reihe Targets treffen, versteckte oder schwer zugängliche Passagen beschreiten und natürlich ver-

hindern, daß Sonic in den Tod stürzt. Netterweise kann Sonics Flugbahn mittels des Steuerkreuzes leicht beeinflusst werden. Außerdem kann der blaue Held auf ebenen Flächen laufen, springen und seine Speedattack ausführen. Da der Aufbau der einzelnen Flipper sehr komplex ist, wird die Edelsteinsuche schon fast zum Abenteuer. Sonic Spinball gehört zum Besten, was es auf dem Game Gear gibt. Die Flipper unterscheiden sich

Rechtzeitig zur heißen Sommersaison bringt Sega die Handheldversion des genialen „Sonic Spinball“ heraus. Nun braucht Ihr Euch nicht mehr in dunklen Spielhallen rumtreiben, sondern könnt auch am Strand flippern.

vollkommen in Aufbau und Grafikstil. Außerdem gibt es mehrere Bonuslevel und versteckte Räume mit Extras.

Die Steuerung der Trigger geht nach kurzer Eingewöhnungsphase gut von der Hand. Auch der Schwierigkeitsgrad wird langsam gesteigert und verlangt Euch im ersten Level nicht gleich alles ab. Für Sonic Spinball würde es sich lohnen ein Game Gear zu kaufen. Das gilt übrigens auch für Leute die keine blauen Igel mögen, denn dieses Spiel macht einfach Spaß, vorausgesetzt Ihr habt keine Antipathie gegen Flipper.

Maris Feldmann

# SONIC SPINBALL



Dem Robotnik müßt Ihr fleißig auf die Rube geben, sonst kommt der nie zur Ruhe.



Super Spielbarkeit, vier riesige Flipper, versteckte Räume, Extraballchance.

Kein Paßwort / Speicher, mäßiger Sound, sonst gibt's eigentlich nix mehr zu meckern.

## „GAMERS“ meint...

**TIP:** Spielt mit Steuerung Nummer zwei, sonst müßt Ihr mit der rechten Hand beide Trigger bewegen und das ist absolut Flipperuntypisch.

GAMEPLAY 1	DAUERPASS 1-	Hersteller: Sega Preis: ca. 80 DM
GRAFIK 1-	SOUND 3-	Genre: Simulation (Flipper) Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 4 plus Bonusflipper Schwierigkeitsgrad: mittel/stiegend Continues: 3-7 Erhältlich: ab Juli Speicherkapazität: 4 MBit
NOTE <b>1</b>		



In den Bonusleveln geht es eher ruhig zur Sache. Das ...

... einzige was Euch hier gefährlich werden kann ist ...

... das Zeitlimit. Ansonsten gilt: Punkte machen!!!

**Die Ninja-Ameise gegen den Turbo-Igel: Gremlins Sonic-Konkurrent Zool tritt in den Ring - K.o. in der ersten Runde oder nur ein blaues Auge?**



**Kampf-Ameisen haben's schwer, Gegner gibt's genug**

# ZOOL

**A**uf der Suche nach einem perfekten Maskottchen stieß die englische Firma Gremlin auf einen seltsamen Gesellen: Zool, seines Zeichens Ninja-Ameise, vertritt die Interessen der in Computerkreisen erfolgreichen Briten. Geboren wurde Zool auf dem Amiga - lange schon warteten die Computerjünger auf ihren eigenen Sonic, und da sich Sega nicht erweichen ließ, sprang Zool in die temporeiche Jump & Run-Bresche.



**Knietief in der Schoko-Soße - wer hat dsvon noch nicht geträumt ...**



ausgeschaltet. Am Ende jeder Welt wartet ein Endgegner, der extra-biestig daherkommt.

Eine Mischung aus Belustigung und Mitleid macht sich breit, wenn man bedenkt, daß Zool auf dem Amiga zum Hit wurde: Ein so dreister und liebloser Sonic-Clone hat den Erfolg ebenso wenig verdient, wie die sich endlos dehnen- den abwechslungslosen Level. Zool schnappt sich zielsicher ei-

nige Elemente der Sonic-Spiele und schlachtet Sie uninspiriert aus. Tüpfelchen auf dem mittelmäßigen 'i' sind die permanenten Technikpatzer: Zool läßt sich zuckelnde Gegner und Ruckler im Scrolling nicht nehmen. Angesichts der Übermacht Sonics sollte die Ameise in den Computer-Eingeweihten bleiben - auf dem Mega Drive ist sie überflüssig.

*Julian Eggebrecht*

Mit einiger Verspätung tritt Zool jetzt auch auf dem Heimgerät seines Vorbilds gegen den Igel selbst an. Ganz im Sonic-Stil flitzt der düster dreinblickende Geselle durch riesige Level und sammelt wahre Hundertschaften von Extras. Neben seinen Lauf-fähigkeiten überzeugt die Ninja-Ameise in den fünf Welten mit jeweils vier Leveln auch durch solide Klettertalente: Kein Berg ist für Zool zu hoch.

Damit Zools Videospiel-Leben nicht allzusehr im Eierlei versinkt, trachten ihm diverse Gegner nach dem Leben: Wie schon Cousin Sonic beherrscht er einen berherzten Hüper auf den Rücken seiner Gegner, die prompt zerplatzen, und weiter entfernte Widersacher werden mittels eines Wurfgeschosses



**Dieser Kerl reflektiert Eure Schüsse**

**Ab und an hängt Zool an der Decke**

## „GAMERS“ meint...

**TIP: Rennt nicht sinnlos umher, sondern konzentriert Euch darauf, möglichst alle Boni zu erhaschen. Dauerfeuer am Jopid macht Euch bei diesem Game das Leben leichter.**

<b>GAMEPLAY</b> 3+	<b>DAUERSPASS</b> 3-	<b>Hersteller:</b> Gremlin <b>Preis:</b> ca. 120 DM
<b>GRAFIK</b> 3+	<b>SOUND</b> 3	<b>Genre:</b> Jump&Run <b>Anzahl Spieler:</b> 1

**NOTE**  
**3**

- Levels:** 5
- Schwierigkeitsgrad:** mittel
- Continues:** 2
- Erhältlich:** ab sofort
- Speicherkapazität:** 8 MBit

# rJay Fantasy

### Neuheiten:

Ab sofort bieten wir Ihnen auch die ganze Welt der Rollenspiele! z.B.



### Grundregelwerk

Enthält alle Regeln zum spielen von Shadowrun. 320 Seiten im rasanten Schreibstil mit 40 Farbtafeln. Hardcover. *Gezeichnet als das beste Rollenspiel 1990.* Deutsche Version 65.00

**Anstecknadel** aus Metall im Vierfarbdruck 9.00

**Zusatzabenteuer** und Spielunterlagen schon ab DM 24.80

**Taschenbücher** z.B.  
Der Weg in die Schatten 14.90  
Laß ab von Drachen 16.80  
Wähl Deine Feinde... 14.90  
Such Deine eigene... 14.80  
2XS 16.80

## BATTLETECH

**Grundbox** komplett in Deutsch inkl. 2 vierfarbigen Geländekarten, 14 Mechminiaturen, Würfel und Regelbuch 69.00

### Erweiterungen

Citytech 49.80  
Astrotech 49.80

### Szenariobände

Schwarze Witwe 24.80  
Die Kell Hounds 24.80  
Hardware-Handbücher und weitere Geländekarten ab 36.00

### Taschenbücher

Entscheidung am Thunder 14.90  
Der Preis des Ruhms 14.80  
Der Söldnerstern 14.80

**0221- 12 10 67**

**0221- 12 10 68**

**rJay Games & Entertainmentsystems Ebertplatz 2 - 50668 Köln**

# TEST

MEGA DRIVE

Steht eine Wand im Wege, reißt Hulk sie einfach ein



Bärenstark und fast unbesiegt. Hulk ist nicht zu stoppen



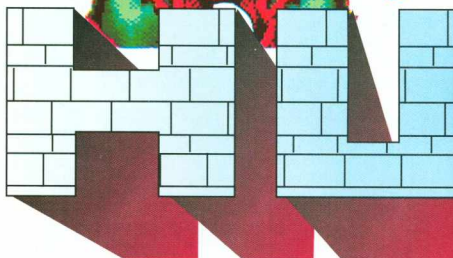
Eigentlich ist unser Doc ein ganz netter Kerl und im Alltag von seinen Mitmenschen nicht zu unterscheiden. Doch der Schein trügt. Sobald ihn etwas aufregt, mutiert er in wenigen Sekunden zum Hulk. Spätestens jetzt sollten seine Peiniger das Weiße suchen, denn sonst machen sie Bekanntheit mit zwei dampfhammerstarken Fäusten. Erst wenn sich die Lage beruhigt, verwandelt sich Bruce zurück. Klar, daß sich diese nette Hintergrundstory nicht nur für Comics und Action-Filme eignet, sondern auch für ein Mega-Drive-Game. Folglich schnappte



sich U.S. Gold die Lizenz und verfrachtet den grünen Helden in ein gleichnamiges Prügel-Jump&Run.

In „The Incredible Hulk“ geht es gegen den bösen „Leader“ (zu deutsch: „Führer“-Kommentar überflüssig), der alle paar Jahre nach der Weltherrschaft

THE INCREDIBLE



**Uuups! Da ist wohl irgend etwas schief. Waffen-Experiment geriet der arme Dr. Gamma-Strahler und veränderte sich zeit eigene Mutter nicht erkennen würde. Muskeln unter frosh**

# TEST

GAME GEAR

Das Game Gear wird ebenfalls zum Schlachtfeld, wenn Hulk gegen den bösen „Leader“ kämpft.



Die Feinde haben wirklich nichts zu lachen

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3
GRAFIK	SOUND
3+	3

Hersteller: U.S. Gold  
 Preis: 90 DM  
 Genre: Action  
 Anzahl Spieler: 1  
 Levels: 6  
 Schwierigkeitsgrad: einstellbar  
 Continues: -  
 Erhältlich: ab sofort  
 Speicherkapazität: 2 MBit

NOTE  
**3**



Im Vergleich zum Mega Drive hat sich erstaunlich wenig geändert. Das ist gleichzeitig eine gute und eine schlechte Nachricht. Die Grafik hält sich eng an die 16-Bit-Fassung und kann sich auf dem kleinen LCD-Screen wirklich sehen lassen. Nur an einigen Stellen merkt man, daß hier und da etwas gespart wurde. Das Leveldesign hat U.S. Gold ebenfalls weitgehend

eins zu eins übernommen. Doch leider – und jetzt kommen wir zu den schlechten Eigenschaften – haben auch die Schwachpunkte der Mega-Drive-Version den Sprung auf das Handheld überstanden. Das bedeutet: immer gleiche Gegner und schon bald eine gewisse Portion Langeweile. Zudem haben die Endgegner etwas zugelegt und sind jetzt deutlich schwerer zu besiegen. Im Endeffekt bleibt alles beim alten: Nicht blind kaufen, sondern probespielen.

greift, bisher aber immer an unserem Supermann scheiterte. Da er sich aber nicht schon wieder die Suppe versalzen lassen will, hat er diesmal eine Auswahl der dreckigsten Verbrecher unserer Welt um sich geschart. Der Leader rief und Tyrannus, Absorbing Man, The Abomination und The Rhino kamen samt ihren Armeen. Die Chancen für Euch stehen also wirklich nicht gut. 9 Levels warten, und alle sind vollgestopft mit miesen Gegnern, die mit jedem Treffer und jedem Körperkontakt wertvolle Lebensenergie abzwiegen. Es bleibt Euch wohl nichts anderes übrig, als den Weg frei zu kloppen. Je nach Spezies steckt jedes dieser Monster eine bestimmte

**Action-Replay**  
 Ist das Game Dir viel zu schwer, muß ein Action Replay her!  
 FF 08 A4 00 32 unendlich Power  
 FF 08 89 00 05 Leben

Menge Prügel ein bevor es das Zeitliche segnet. Es geht aber noch einfacher: Ihr greift die Feinde am Kragen und hebt sie ein paar Zentimeter über den Boden. Als näch-

# MASTER SYSTEM TEST

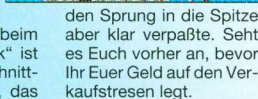
Und noch ein Hulk.

Auch das gute alte Master System wird mit einer Version beglückt.

Die fast identische Hardware macht's möglich. „The Incredible Hulk“ für Segas 8-Bitter sieht der Handheld-Fas-



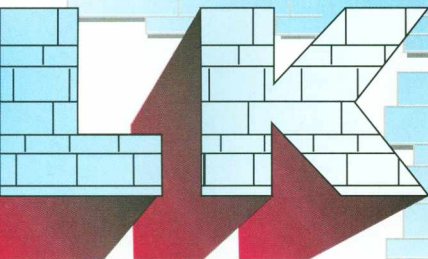
Grün wie ein Gummibaum, aber deutlich mehr Muskeln



den Sprung in die Spitze aber klar verpaßte. Seht es Euch vorher an, bevor Ihr Euer Geld auf den Verkaufstresen legt.

sung zum Verwechseln ähnlich. Allerdings wirkt die Grafik auf 'nem großen Fernseher etwas klobiger. Unverständlich: Mitunter hakt die Steuerung.

Ansonsten bleibt alles beim alten. „The Incredible Hulk“ ist ein sicherlich überdurchschnittliches Prügel-Jump&Run, das



gelaufen. Bei seinem letzten Bruce Banner in seinen eigenen weise so sehr, daß ihn seine Kilowise grüner Haut.



stes könnt Ihr diesen entweder an die nächste Wand oder – noch besser – gegen einen anderen Fiesling schleudern.

Bei den Endgegnern jedoch empfiehlt sich eine andere, etwas ausgefeiltere, Taktik. Der bärenstarke Tyrannus beispielsweise will Euch wie ein wildgewordener Stier über den Haufen rennen. Nur ein gut getimelter Schlag an den Kürbis und ein Bocksprung im Anschluß führen zum Erfolg.

Mit jedem Level werden die Bosse cleverer und immer bessere Gegner. Ihre zahllosen Knechte hingegen, die Euch in der Zwischenzeit das Leben schwer machen, verändern sich kaum. Zwar werden aus den Robotern in späteren Abschnitten Drachen, die Bewegungsab-

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Hersteller: U.S. Gold Preis: 100 DM Genre: Action Anzahl Spieler: 1 Levels: 6 Schwierigkeitsgrad: einstellbar Continues: - Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 4 MBit
3	3	
GRAFIK	SOUND	NOTE <b>3</b>
3+	3	

läufe allerdings bleiben gleich. Auf die Dauer wird das Game ziemlich schnell nur Gähnmurmur.

Da haben es sich die Programmierer bei U.S.-Gold wohl ein wenig zu einfach gemacht. Das ist aber noch nicht alles. Wenn Ihr mit einem Aufzug nach

und aus Versehen von der Plattform abwärtschaut, fährt der Lift ohne Euch weiter und immer bessere Gegner. Ihre zahllosen Knechte hingegen, die Euch in der Zwischenzeit das Leben schwer machen, verändern sich kaum. Zwar werden aus den Robotern in späteren Abschnitten Drachen, die Bewegungsab-

mit Hilfe eines schießwütigen Gegners.

Grafisch ist das Game ebenfalls nicht der Hit. Hintergrundgrafik und Animation sind besserer Durchschnitt. Fanatische Hulk-Fans sollten sich das Game ruhig mal ansehen. Ansonsten jedoch solltet Ihr Eure Taler sparen.

Martin Klugkist

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Hersteller: U.S.-Gold Preis: 120 DM Genre: Action Anzahl Spieler: 1 Levels: 6 Schwierigkeitsgrad: einstellbar Continues: - Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 16 MBit
3	3	
GRAFIK	SOUND	NOTE <b>3</b>
3	3	

Rübe runter, sonst Kopfschmerz



## COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4  
24539 Neumünster  
Telefon 04321 / 22737  
Telefax 04321 / 23312

## SEGA MEGA DRIVE

Brett Hull Hockey	dt. DM 91,00
Art of Fighting	dt. DM 117,95
Champions World Class Soccer	dt. DM 118,95
Sub-Terrania	dt. DM 118,95
Dragon	dt. DM 119,00
Jungle Book	dt. DM 119,00
Dune II	dt. DM 109,00
Lost Vikings	dt. DM 119,00
Coolspot	dt. DM 91,00
Siar Trek	dt. DM 132,00
Jungle Strike	dt. DM 99,00
Mickey's Challenge	dt. DM 119,00
World Cup USA '94	dt. DM 118,95
NBA Jam	dt. DM 118,00
Streetfighter II	dt. DM 132,00
NHL Hockey '94	dt. DM 119,00
Streets of Rage 3	dt. DM 132,00
Pink Panther	dt. DM 119,00
Sonic 3	dt. DM 131,00
Virtua Racing	dt. DM 184,95

## SEGA MEGA CD II

Double Switch	dt. DM 98,95
Dune	dt. DM 109,95
Dracula	dt. DM 98,95
Jurassic Park	dt. DM 91,95
Microcosm	dt. DM 99,95
NHL Hockey '94	dt. DM 108,95
Prize Fighter	dt. DM 119,95
Tomcat Alley	dt. DM 98,95
Dragon's Lair	dt. DM 98,95
World Cup USA '94	dt. DM 108,95
Terminator	dt. DM 109,95
Heart Of The Alien	dt. DM 108,95
Soulstar	dt. DM 118,95

## SEGA MASTER SYSTEM II

Asterix 2	dt. DM 81,00
Aladdin	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
Road Rash	dt. DM 81,00
Ultimate Soccer	dt. DM 81,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM 80,95
Star Wars	dt. DM 81,00
World Cup USA '94	dt. DM 80,95
Streets Of Rage 2	dt. DM 81,00

## SEGA GAME GEAR

Battle Toads	dt. DM 81,00
Aladdin	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
Sonic Spinball	dt. DM 80,95
Jungle Book	dt. DM 81,00
NBA Jam	dt. DM 91,00
Power Strike 2	dt. DM 81,00
Sonic Chaos	dt. DM 81,00
Star Wars	dt. DM 81,00
World Cup USA '94	dt. DM 80,95

## IHRE VORTEILE

### TOP - PREISE !!

Alles deutsche Versionen

Sämtliche Titel erhältlich

Original Sega Deutschland

Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert

Wir führen auch SNES, NES, GAME BOY, Amiga, PC und CD-ROM SPIELE

Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil

Ober 2000 Artikel im Sortiment

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

Sammelbesteller sparen: Versandkostenanteile sind helfen durch geringeren Anteil von Verpackungsmaterialien Umwelt zu schonen.

Lieferung erfolgt per Nachnahme

Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten

# TEST

MEGA DRIVE



# MARKO'S MAGIC FOOTBALL



Wie Ihr ja hoffentlich alle wißt, fing am 17.06 die Fußball-WM an. Und da die Jungs von Domark nicht dumm sind, nutzen sie die Gelegenheit und bringen rechtzeitig ein Fußballspiel heraus. Aaa-ber, kein normales Fußballgame wie alle anderen, sondern ein putziges Jump&Run, mit einem sympatischen Helden.

Da rennt der heldenhafte Held und schießt seinen runden Ball gegen die feindlichen Feinde

Der kleine Marko ist eigentlich ein ganz normaler Junge. Eines Abends beobachtet er, wie die Schergen des bösen Spielzeugfabrikanten Colonel Brown giftigen, generändernden grünen Schleim, der alle Lebewesen in eklige Schleimmonster verwandelt, in die Kanalisation kippen. Sofort denkt er sich: „Dagegen muß ich was unternehmen!“ Zum Glück, oder auch rein zufällig (wer weiß das schon?) kriegt sein Fußball auch etwas von dem Schleim ab und, oh Wunder, entwickelt magische Fähigkeiten (daher auch der Spieletitel). Mit diesem Ball hat Marko eine re-



Stolz posiert Marko vor der von ihm zerstörten Maschine

Man achte auf den Ballfresser (links) und den Captain (unten)



erwarten Euch aber auch andere Aufgaben wie z.B. das Suchen und Zerstören von Giftfässern. Dazu springt Ihr durch die Straßen und über die Dächer der Stadt, duchtet die Kanalisation, irt im Wald umher, vergnügt Euch im Zirkus und räumt letztlich in der Spielzeugfabrik auf. Unterwegs könnt Ihr Sterne sammeln, von denen Euch hundert gesammelte ein Extraleben beschern.

zwar als ob er fliegen würde, kann sich aber in der Luft kaum seitwärts bewegen. Das Zielen mit dem Ball erfordert ebenfalls einiges an Übung. Manchmal könnt Ihr Euch den Weg nicht vorher freischießen und springt so unfreiwillig in Gegner, was sofort zu Energieverlust führt, es sei denn, Marko wird ins Schleimbecken zurückgeschleudert, dann ist gleich ein ganzes Leben weg. Insgesamt ist MMF ein lustiges und optisch sehr ansprechendes Jump&Run, das leider durch die nur mittelmäßige Spielbarkeit viel von seinem Reiz verliert.

Maris Feldmann



Diese fieseln Schleimmonster waren vor der Schleimverseuchung noch liebe, kleine Kanaltiere (Ratten und so)

Viele lustige Animationen (Captain Kirk!), gute Grafiken, vier Sprechen.



elle Chance, den Bösen das Handwerk zu legen, wenn Ihr ihm helft! Eigentlich ist „Markos Magic Football“ eines der üblichen Jump&Runs, wenn da nicht der Fußball wäre. Im Gegensatz zu den anderen Spring&Lauspielen könnt Ihr bei MMF die Gegner nicht per „Kopfsprung“ ausschalten, sondern nur durch Beschuß mit dem Superball. Während Ihr durch Markos Heimatstadt lauft, und fleißig Punkte sammelt, kommen Euch allerhand Schergen und Schleimmonster des verrückten Spielzeugstellers entgegen. Durch Knopfdruck könnt Ihr Euch jederzeit den Ball

vor den Fuß holen und mit kurzem oder langem Schuß die Bösewichte ausschalten. Auch Fallrückzieher sind ohne weiteres möglich! Wenn Ihr den Ball als Trampolin benutzt, kann Marko in ungeahnte Höhen springen um versteckte Extras zu erreichen. Meistens müßt Ihr eine Maschine am Levelende finden und ausschalten. In manchen Leveln

Mäßige Steuerbarkeit, kein Schwierigkeitsgrad, keine Continues, zu kurz.

**„GAMERS“ meint...**

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller: Domark Preis: ca. 120 DM Genre: Jump & Run Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 14 Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer Continues: Paßwort Erhältlich: ab Juli Speicherkapazität: 16 MBit
4	4+	
GRAFIK	SOUND	NOTE 3-
2	3	



# EIN MANN OHNE GNADE

Die Nummer Eins der Weltrangliste\*, "Pistol" Pete Sampras, kann einen Ball in ein gnadenloses Geschoß verwandeln. Und wenn er den Finger am Abzug hat, heißt es: Volle Deckung!

Atemberaubende Aufschläge, krachende Crossbälle, eine rücksichtslose Rückhand und scharfe Schmetterbälle. Hier finden Sie alles - beim Tennis der Spitzenklasse.

*Pete Sampras Tennis* ist das erste Spiel auf J-Cart, einem revolutionären neuen Spielmodul mit 2 zusätzlichen, eingebauten Joypad-Anschlüssen, die gleichzeitiges Spielen für 4 Personen ermöglichen! Ohne Adapter!

• Treten Sie gegen Pete Sampras an oder übernehmen Sie seine Rolle!

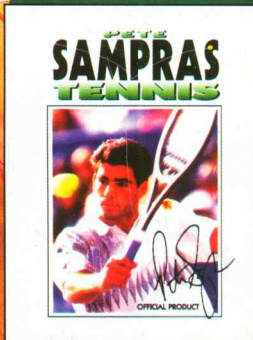
- 32 Tennisspieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten!
- 3 verschiedene Böden: Gras, Sand und Hartplatz!
- Animationen mit über 4000 Einzelbildern!
- Eine unglaubliche Vielfalt von gnadenlosen Schlägen!
- Meisterhaft digitalisierte Sprache, Spieler- und Zuschauergeräusche!

"Pete Sampras: Auch im Modulschacht die Nummer 1!"


"Klasse! Schon der eingebaute Vier-Spieler-Adapter verdient einen innovationspreis."

SEGA MAGAZIN **81%**

MEGA BLAST **82%**



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM

Codemasters 



**J-Cart**

**1-4 SPIELER**

**SCHLIESSEN SIE BIS ZU 2**

**ZUSÄTZLICHE JOYPADS AN**

**IHR SPELMODUL AN**

**Kein Adapter erforderlich!**

**Sportmaster**  
IT'S NOT JUST A GAME

KONTAKT SEGA DEUTSCHLAND

# CHARTS

Und weiter geht's mit der zweiten Runde Eurer neuen Gamers-Charts. Mitmachen ist Trumpf: Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Sega-Spiel nach Wahl. Also: opfert ein Paßfoto und ab die Post! Mit ein wenig Glück findet

Ihr Euch nicht nur in der nächsten Gamers wieder, sondern gewinnt auch noch ein tolles Game!



**1 ALADDIN**

Vormonat: 1 Seit 6 Monaten drin

**2 SONIC 3**

Vormonat: 4 Seit 2 Monaten drin

**3 STREET FIGHTER 2** *Special*

Vormonat: 2 Seit 8 Monaten drin

**4 TOEJAM & EARL 2**

Vormonat: 6 Seit 2 Monaten drin

**5 FLASH-BACK**

Vormonat: 5 Seit 2 Monaten drin

**6 COOL SPOT**

Vormonat: 7 Seit 2 Monaten drin

**7 SONIC 2**

Vormonat: 3 Seit 16 Monaten drin

**8 DUNE 2** *NEU!*

Vormonat: - NEU!

**9 Virtua Racing** *NEU!*

Vormonat: - NEU!

**Aladdin** *Top Game*

Sonic verbessert sich mit seinem dritten Abenteuer auf den zweiten Platz. Nur knapp konnte Aladdin die Spitzenposition halten

**GAMERS CHARTS**

Der Sommer steht dieses Jahr im Zeichen des Dynamikkonfs. Obwohl bisher noch keine 100%-Fassung vorliegt, macht das Spiel doch unendlich mehr Spaß als gewisse Fortsetzungen.

**Klaus-Dieter Hartwig**  
Dynamite Headdy

**GAMERS CHARTS**

„Obwohl das Dschungelbuch hoarscharf an der Eins vorbei schrammt, steht das Game auf meiner Liste derzeit auf dem Spitzenplatz. Ein Jump & Run der Extra-Klasse.“

**Martin Klugkist**  
Micro Machines

**GAMERS CHARTS**

Ich spiele nicht Sonic und auch nicht Mario, sondern anstreifbar gerne mit dem Adobe Illustrator 5.0, weil dies das beste Zeichenprogramm auf dem Macintosh ist.

**Mimo Pais**  
Adobe Illustrator 5.0, Mac.

**GAMERS CHARTS**

„Seit Erscheinen der Micro Machines ist nichts mehr wie früher! Wenn das so weiter geht, wird man mir das Master-System Joypad nachoperativ von den Händen entfernen müssen.“

**Gerald Arend**  
Micro Machines

**GAMERS CHARTS**

Den ersten Platz verdient meiner Meinung nach ganz klar Street Fighter 2 - Spezial Edition. Super Grafik und toller Sound.

**Jan Schuster**  
Street Fighter 2

**GAMERS CHARTS**

Klarer Fall: Mein absolutes Superspiel ist Jurassic Park für das Mega Drive System. Das Game ist echt saurier-stark.

**Ronny Ermel**  
Jurassic Park

**GAMERS CHARTS**



Hey, ich heiße Marcus Sonntag. Ich liebe Sonic Chaos für das Game Gear einfach klasse. Das Spiel gehört ganz klar auf Platz Eins!

**OMEGA CD**  
GAMERS

**1 SONIC CD** 

Vormonat: 1 Seit 2 Monaten drin

**2 SILPHEED** 

Vormonat: 3 Seit 2 Monaten drin

**3 THUNDER HAWK** 

Vormonat: 2 Seit 2 Monaten drin




**GAMERS CHARTS**




Für mich ist Rolo to the Rescue die Nummer Eins. Wenn Rolo und seine Freunde durch die megabunten Welten und Geheimräume ziehen, kommt Freude auf.

**Manuel Rosenberg**  
Rolo to the Rescue

**GAMERS CHARTS**



Top-Game Jurassic Park



Auf meinem Mega Drive spiele ich am liebsten Jurassic Park, weil es eine tolle Grafik hat und Dinos mich begeistern.

**David Fernandez**  
Jurassic Park

**MASTER SYSTEM**  
GAMERS

**1 SONIC 2** 

Vormonat: 1 Seit 16 Monaten drin

**2 COOL SPOT** 

Vormonat: 4 Seit 6 Monaten drin

**3 LAND OF ILLUSION** 

Vormonat: 2 Seit 10 Monaten drin

**4 SONIC 1** 

Vormonat: 3 Seit 10 Monaten drin

**GAMERS CHARTS**



Sonic 3 ist das Spiel des Jahres. Sonic und Tails überholen mühelos alle anderen Jump & Run-Helden.

**Robert Kepper**  
Sonic 3

**MIT MACHEN GEM**

Euer Favorit soll auf Platz 1? Kein Problem! Spitzt den Bleistift! Schreibt uns, welches Spiel bei Euch ganz oben steht! Wer uns auch ein Pafoto von sich schickt, findet sich mit ein wenig Glück nicht nur in den Leser-Charts wieder, sondern gewinnt vielleicht auch ein Spiel nach Wahl! Außerdem: Je mehr Einsendungen für Euer System eingehen, desto mehr Raum kann es in den Charts beanspruchen. Also Leute, bringt unseren Postboten ins Schwitzen! Die Adresse:

**-GAMERS- Charts**  
Hellwigstraße 39  
20249 Hamburg

**1 COOL SPOT** 

Vormonat: 5 Seit 6 Monaten drin

**2 SONIC 2** 

Vormonat: 1 Seit 16 Monaten drin

**3 JUNGLE BOOK** 

Vormonat: 3 Seit 6 Monaten drin

**4 LAND OF ILLUSION** 

Vormonat: 4 Seit 10 Monaten drin

**GAMERS CHARTS**



Das Game ist das packenste Strategiespiel auf dem Mega Drive. Besonders gefällt mir die deutsche Sprachausgabe.

**Thomas Tempel**  
Dune 2

**GAMERS CHARTS**



Spiel ich Silpheed und fliegt durch fremde Galax'n, kann nichts mich bremsen oder wegbeam'n.

**Rolf Lackner**  
Silpheed

**A**uch die MCD-Variante des Kinohits schickt Euch auf eine Reise durch den Dino-Park. Nach einer Bruchlandung mit dem Hubschrauber verbleiben Euch zwölf Stunden, um die Eier von sieben verschiedenen Saurierarten zu finden und sie in ein Laboratorium zu bringen. Das Abenteuer ist mit zahlreichen Rätseln gespickt, die nur mit



**Alter Titel, neues Spiel: Auch die MCD-Version unterscheidet sich deutlich von den bisherigen Umsetzungen.**



**Dinoskelette im Labor** Hilfe von verschiedenen Gegenständen zu lösen sind, welche überall auf der Insel versteckt sind.

An den einzelnen Orten könnt Ihr Euch per Kamerashwenk in alle Richt-



tungen drehen und mit Hilfe eines Cursors ins Geschehen eingreifen. Auf dem Weg zum nächsten Schauplatz werden ordentliche Filmsequenzen eingespielt.



Im Zusammenspiel mit ansehnlichen Polygongrafiken und flüssigen 3D-Animationen entsteht so eine gelungene Atmosphäre, die den insge-



**„GAMERS“ meint...**

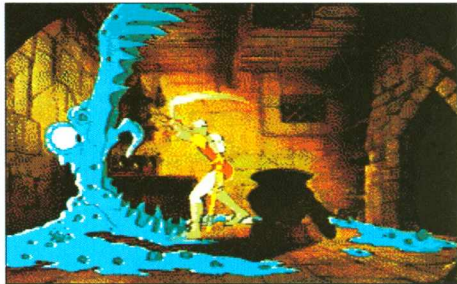
<b>GAMEPLAY</b> 2-	<b>DAUERSPASS</b> 3-	Hersteller: <b>Sega</b> Preis: ca. 120 DM Genre: <b>Action/Adventure</b> Anzahl Spieler: 1 Levels: <b>7 Aufgaben</b> Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: Spielstand speicherbar Erhältlich: ab Juli Speicherkapazität: 1 CD
<b>GRAFIK</b> 2	<b>SOUND</b> 3+	
<b>NOTE</b>		
<b>3+</b>		

**Bewaffnet Euch mit Knoblauchzehen und Weihwasser! Der gefürchtete Spielwitz-Zombie steigt seiner Gruft, um das MCD zu enteigern.**



Beim Testen löst das Spiel blankes Entsetzen aus.

Das Monster reagiert nur mit gelangweiltem Gähnen.



**DRAGON'S LAIR**

**D**as Spielprinzip dieser Automatenumsetzung kann eigentlich nur als unfairer Schlag unter die Gürtellinie des Intellekts bezeichnet werden: Zeichentricksequenzen werden von CD abgespult, und gelegentlich kann der Spieler auch mal in die Handlung eingreifen. Wer erwartet, den „Spiel“-Ablauf frei beeinflussen zu können, ist auf dem Holzweg. Die Möglichkeiten dazu sind erschreckend gering und beschränken darauf, gelegentlich nach links, rechts, oben oder unten oder den einen Button drücken zu können. Um die Interaktion auf die Spitze zu treiben, muß man auch noch den rechten Moment genau abpas-



Joystick rechts oder Joystick links, das ist hier die Frage!



sen. Hat man richtig geraten, welche Aktion erwartet wird, geht es mit der nächsten Sequenz weiter. Zu wiederholungen werden mit einer der vielfältigen (zugegebenermaßen recht amüsanten) Todessequenzen bestraft. Bemerkenswert ist allein die aufwendig animierte Grafik, die

aber unter akuter Farbbarmut leidet. Die Originalzeichnungen stammen von Ex-Disney-Zeichner Don Bluth, dem Regisseur von ‚Mrs. Brisby‘ und ‚Fievel der Mauswanderer‘.

*Klaus-Dieter Hartwig*

**„GAMERS“ meint...**

<b>GAMEPLAY</b> 6	<b>DAUERSPASS</b> 5	Hersteller: <b>Sega</b> Preis: ca. 120 DM Genre: <b>(keine) Action</b> Anzahl Spieler: 1 Levels: ca. 45 Sequenzen Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: unendlich Erhältlich: ab Juli Speicherkapazität: 1 CD
<b>GRAFIK</b> 3	<b>SOUND</b> 4+	
<b>NOTE</b>		
<b>5-</b>		

# TOMCAT ALLEY

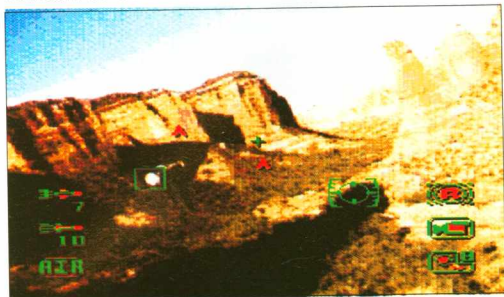


Mit fünffacher Schallgeschwindigkeit saust eine Luft-Luft-Rakete haarscharf an Eurem F-14-Cockpit vorbei. Nochmal Glück gehabt; doch nun seid Ihr am Drücker: Nachdem Ihr bereits diverse

**Freunde actionlastiger Fliegerfilme kommen bei „Tomcat Alley“ auf ihre Kosten.**



Rasante Actionszenen lassen die Pulsfrequenz bei Tomcat Alley steigen



Bodeninstallationen weggebombt habt, befindet sich nun die letzte gegnerische MiG im Fadenkreuz. Die Sidewinder-Zielauswahl hat sich soeben eingelockt. Jetzt noch schnell den Feuerbutton drücken – krummm, mit einer gigantischen Explosion löst sich die MiG in tausend Stücke auf. Mission complete, returning to base ...

„Tomcat Alley“ ist ein knallhartes Actionspiel mit realistischen Filmszenen wie wir sie aus Filmen wie „Top Gun“ oder „Der stählerne Adler“ her kennen. Und man muß wirklich sagen: Das Zusammenspiel zwischen realistischen, teils dramatischen Soundeffekten sowie Sprachausgabe und atemberaubenden Flugszenen funk-

tioniert so gut, daß man nahezu vergißt, daß auch dieses Full-Motion-Video-Spiel dem Benutzer keinen allzu großen Handlungsspielraum läßt. Doch immerhin ist dieser größer als bei den meisten anderen Spielen dieser Art. Somit ist Tomcat Alley sicherlich noch kein sehr gutes, aber ein immerhin ordentliches Game, das vor allem Freunden des Themas eine Menge Spaß bereiten wird. Für Kinder ist die realistische, kriegerische Action jedoch gänzlich ungeeignet.

Hans-Joachim Amann

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
3-	3-
GRAFIK	SOUND
2	2

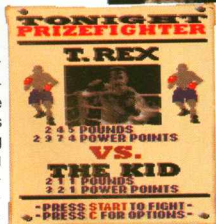
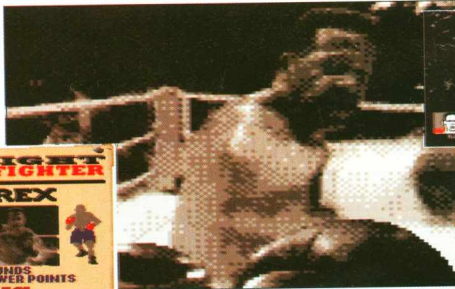
Hersteller:  
Sega  
Preis:  
130 DM  
Genre:  
Action  
Anzahl Spieler:  
1  
Levels:  
7  
Schwierigkeitsgrad:  
2 Stufen (mittel – hoch)  
Continues:  
Mega-CD-Batterie  
Erhältlich:  
ab sofort  
Speicherkapazität:  
1 CD

NOTE  
3

Alle MCD-Besitzer: Nach vornehmlich mäßigen Spielen werden sie jetzt auch noch mit einem der schlechtesten Programme der Spielegeschichte gestraft.

„Prize Fighter“ nennt sich Segas Boxk(r)ampf-Game und bietet vier verschiedene Hauden, gegen die Ihr antreten müßt. Bedauerlicherweise besitzt Ihr anfangs nur sehr wenig Kampferfahrung und somit auch wenig Kraft und Ausdauer. Mit jedem gewonnenen Kampf werdet Ihr jedoch stärker und könnt selbst auch mehr Schläge einstecken.

Einen Kampf zu gewinnen stellt allerdings überhaupt kein Problem dar. Als am sichersten hat sich folgende Taktik entpuppt: Augen zu, Joypad nach vorn drücken und abwechselnd Button A und C drücken. Ihr werdet sehen, mit Leichtigkeit putzt Ihr den ersten Kontrahenten weg. Das macht Ihr so lange, bis genügend Energie für den nächsten, stärkeren Boxer angeheimst wurde, dann das gleiche und so weiter. Ein Kampf



# PRIZE FIGHTER

dauert so kaum länger als 30 Sekunden.

Allein dies sollte verdeutlichen, wie öde Prize Fighter spielerisch ist. Da nützt es auch überhaupt nichts, daß der gesamte Kampf aus richtigen Filmszenen besteht. Im Gegenteil: Um eine flüssige Animation der Boxer hinzubekommen, mußte der Bildschirmausschnitt so stark verkleinert werden, daß man schon beinahe eine Billie

braucht, um auf kleinen Fernsehern noch etwas erkennen zu können.

Kleiner Rat am Rande: Wer Prize Fighter auch nur ansatzweise für gut befundet, der sollte sich schleunigst einmal untersuchen lassen ...

Hans-Joachim Amann

**Ladies and Gentlemen, machen Sie sich bereit zum Krampf des Jahrtausends.**



## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
6	6
GRAFIK	SOUND
4+	3+

Hersteller:  
Sega  
Preis:  
130 DM  
Genre:  
Sport  
Anzahl Spieler:  
1  
Levels:  
vier Boxen  
Schwierigkeitsgrad:  
sehr niedrig  
Continues:  
Mega-CD-Batterie  
Erhältlich:  
im Handel  
Speicherkapazität:  
2CDs

NOTE  
6

# TEST

MEGA DRIVE

Vor gar nicht allzulanger Zeit, begeisterte „Art of Fighting“ auf dem Neo Geo. Grund dafür war das grandiose Heranzoomen an die Kämpfer.

# ART OF FIGHTING



Nun gibt es diesen Spielhallenkoller auch auf dem Mega Drive. In satte 16 MBit sollte der ganze Spielspaß des Originals gepreßt werden, doch leider ging einiges dabei verloren. Nicht nur das Hauptelement des Spieles, das wirklich tolle Vergrößern der Spielfiguren, bleibt außen vor, auch die Steuerung ist nicht gerade sehr komfortabel. Die Attacken der einzelnen Kämpfer sind eher langweilig und nicht sehr zahlreich. Außerdem taugt keine der Fi-



guren als Identifikationsfigur. Ihr könnt entweder im Einzelspieler-Modus zwischen zwei Recken wählen und Euch dann „Street Fighter“-like durch die Gegner kämpfen, oder im Zweispieler-Modus aus zehn Figuren (wobei die einzige Dame zum Jüngling verkam) Euren Liebling wählen und Euch dann gegenseitig

verprügeln. Die üblichen Specialmoves fehlen freilich nicht. Insgesamt erreicht A.o.F. das Klassenziel nur knapp, dementsprechend solltet Ihr im Zweifelsfalle die Finger davon lassen.

Maris Feldmann



Brennt das Ölfaß nicht schön?



Nicht jeder der Kämpfer kann auch werfen!

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
4+	5+
GRAFIK	SOUND
3+	3

Hersteller: Sega  
Preis: ca. 120 DM  
Genre: Prügelspiel  
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler  
Levels: 10 Gegner  
Schwierigkeitsgrad: einstellbar  
Continues: unendlich  
Erhältlich: ab sofort  
Speicherkapazität: 16 MBit

NOTE  
4

# MASTER SYSTEM TEST

# STREETS OF RAGE 2

Trotz der realen Gewalt mancherorts beliebt: Prügel-spiele wie Streets of Rage II



Mr.X' ist zurück. Er und seine üble Prügel-Bande haben sich von der vernichtenden Niederlage erholt, die ihnen Axel und seine Truppe zugefügt haben. Als Beweis ihrer Stärke entführen sie deren Kumpel Adam, was natürlich so nicht hingenommen werden kann. Also krepeln



unsere Helden die Ärmel hoch und zeigen den Feißlingen, wo der Hammer hängt.

Ihr durchstreift die horizontal scrollenden Straßen der Großstadt und fetzt Euch mit Dutzenden Feinden. Jeder Fighter verfügt neben den vergleichsweise recht laschen Standardtritten und -schlägen über ein beachtliches Repertoire an Spezial-Kellen, die

jedoch oftmals auf Kosten der Lebensenergie gehen.

Zusätzlich dazu könnt Ihr Waffen einsammeln, mit denen es sich gleich nochmal so gut prügelt. So bekommt ein besonders fieser Gegner einfach ein Messer zwischen die Rippen oder ein Bleirohr auf die Bir-

Axel in Not: Die Motorradfahrer wollen ihn plätten

ne (makaber, makaber!). Technisch ist das Game zwar ganz annehmbar, spielerisch jedoch bietet Streets of Rage absolut nichts Neues.

Martin Klugkist

## „GAMERS“ meint...

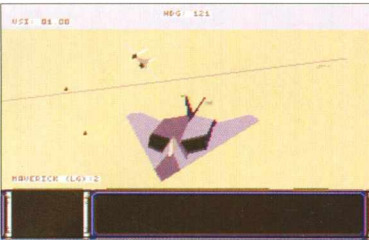
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4+	4
GRAFIK	SOUND
3	3

Hersteller: Sega  
Preis: 100 DM  
Genre: Action  
Anzahl Spieler: 1  
Levels: 6  
Schwierigkeitsgrad: mittel  
Continues: 3  
Erhältlich: ab sofort  
Speicherkapazität: 2 MBit

NOTE  
4+



# F-17 NIGHT STORM



Um so unverständlicher, daß „Electronic Arts“ mit „F-17 Night Storm“ unbedingt nochmals einen Vertreter dieses Genres auf den Markt schickt, obwohl eine Bruchlandung eigentlich vorauszu- sein ist. Wie dem auch sei, gesucht werden jeden- falls fähige Piloten, die sich auf einem F-17 Stealth Bomber bewähren müssen. Die Tour führt den Nachwuchspiloten auf einen 30 Missionen umfassenden Feldzug rund um die Erde, von einfachen Trainingsflügen in Nevada bis zu Kampfein- sätzen in Panama, am Golf oder geschmackvollerweise



**Waffenwahl.**

Wem dies noch nicht reicht, der darf sich auch noch eigene Missionen zusammenbasteln, bei der er Witterung, Anzahl der Ziele und den Schwierigkeitsgrad einstellen darf. Durch die arg begrenzten Steuermöglichkeiten kommt kaum großes Flugfeeling auf, in der Praxis besteht auch die hauptsächlichste Arbeit darin, ferngesteuerte Raketen und Bombenziel-

zentren. Wer dabei noch nicht einschläft, schaltet spätestens bei der atemberaubend langsamen Grafik ab, die auch auf einem 60 Hz-Gerät nur Schne-



ker tempo an den Tag legt. Zwar hat man einiges versucht, die Thematik einigermaßen ansprechend unterzubringen, letztendlich hat es aber weder für eine gelungene Simulation noch für ein packendes Actionspiel gereicht.

Michael Anton

Mal eine andere Sicht ...



Daß das Mega Drive nicht unbedingt die geeignetste Maschine für heiße Flugsimulationen ist, sollte inzwischen eigentlich bekannt sein, oder?

## „GAMERS“ meint...

<b>GAMEPLAY</b> 5+	<b>DAUERSPASS</b> 5+	<b>Hersteller:</b> Electronic Arts  <b>Preis:</b> ca. 120 DM  <b>Genre:</b> Simulation/Action  <b>Anzahl Spieler:</b> 1  <b>Levels:</b> 30 Missionen  <b>Schwierigkeitsgrad:</b> ansteigend  <b>Continues:</b> Paßwort  <b>Erhältlich:</b> ab sofort  <b>Speicherkapazität:</b> 16 MBit
<b>GRAFIK</b> 4-	<b>SOUND</b> 4-	
<b>NOTE</b>		
<b>5+</b>		



# Gnadenlos EAGLESPIELE



MEGA DRIVE		MEGA CD			
<b>Action Replay Pro 2</b> 79,90 funktioniert auch als NTSC Multipler	<b>Crudebusters d</b> 45,90 <b>Crueball d</b> 39,90 <b>Cyborg Justice d</b> 39,90 <b>David Robinson d</b> 39,90 <b>Decap Attack d</b> 39,90 <b>Desert Strike d</b> 39,90 <b>DJ Boy d</b> 39,90 <b>Dick Tracy d</b> 89,90 <b>Dr. Robotnik d</b> 89,90 <b>Dracula</b> 119,90 <b>Dragon's Fury d</b> 69,90 <b>Dragon's Revenge d</b> 59,90 <b>Double Dragon 3 d</b> 79,90 <b>Double Sports d</b> 45,90 <b>EA Iosh &amp; Madden(Foot)</b> 39,90 <b>Double Clutch</b> 59,90 <b>Donald Duck d</b> 39,90 <b>Dune II d (ab 11.5.)</b> 109,90 <b>Dynamic Duke</b> 39,90 <b>Andre Agassi d</b> 89,90 <b>Another World d</b> 49,90 <b>Aquatic Games d</b> 39,90 <b>Arch Rivals d</b> 39,90 <b>Art of Fighting d</b> 109,90 <b>Asterix F 1 Race</b> 99,90 <b>Atomic Runner d</b> 39,90 <b>Ballicops d</b> 39,90 <b>Barkley Jam</b> 89,90 <b>Bar's Nightmare d</b> 39,90 <b>Batman Returns d</b> 39,90 <b>Batman Revenge vs</b> 39,90 <b>Battle Boats d</b> 69,90 <b>B.O.B d</b> 45,90 <b>Biohazard d</b> 39,90 <b>Blades of Vengeance d</b> 39,90 <b>Blockout d</b> 29,90 <b>Clash d</b> 49,90 <b>Bonanza Bros d</b> 39,90 <b>Bubsy d</b> 45,90 <b>Buck Rogers d</b> 39,90 <b>Cadash I</b> 39,90 <b>California Games d</b> 39,90 <b>Captain America d</b> 49,90 <b>Captain Planet d</b> 89,90 <b>Castlevania d</b> 89,90 <b>Chakan d</b> 49,90 <b>Centurion</b> 49,90 <b>Cliffhanger d</b> 39,90 <b>Clus vs</b> 49,90 <b>Cool Spot d</b> 79,90 <b>Cosmic Spacehead d</b> 49,90 <b>Crackdown d</b> 35,90	<b>James Bond 007 d</b> 39,90 <b>James Pond 3 d</b> 59,90 <b>Jewel Master d</b> 35,90 <b>Jordan vs Bird d</b> 49,90 <b>Joe Montana '93 d</b> 45,90 <b>John Madden '94 d</b> 49,90 <b>John Madden '92 d</b> 49,90 <b>Jordan vs Stride d</b> 69,90 <b>Jurassic Park d</b> 89,90 <b>Ka-Ge-Ki I</b> 29,90 <b>Kick Off d</b> 59,90 <b>Kid Chameleon d</b> 39,90 <b>King of Monsters d</b> 29,90 <b>Klax d</b> 39,90 <b>Krusty's Funhouse d</b> 89,90 <b>Landstalker d</b> 119,90 <b>Lotus Turbo Ch.</b> 39,90 <b>Lethal Enforcers d</b> 109,90 <b>with Pistole</b> 109,90 <b>LiX Attack</b> 45,90 <b>Lotus Turbo Ch.</b> 49,90 <b>Lotus II</b> 59,90 <b>Magic Hat d</b> 39,90 <b>Mario Lemieux d</b> 39,90 <b>Mortal Kombat d</b> 49,90 <b>Megalomania d</b> 49,90 <b>Mega Turrican vs</b> 109,90 <b>Marble Madness d</b> 29,90 <b>Mc Donald Land</b> 99,90 <b>Mercs d</b> 59,90 <b>Mickey &amp; Donald d</b> 39,90 <b>Mickey Mouse d</b> 49,90 <b>Might &amp; Magic d</b> 39,90 <b>Monaco GP 1 d</b> 39,90 <b>Monaco GP 2 d</b> 39,90 <b>Monaco GP 3 d</b> 39,90 <b>Mortal Kombat d</b> 39,90 <b>Mutant League F. d</b> 79,90 <b>Mickey Kunter I</b> 49,90 <b>NBA Jam d</b> 99,90 <b>NBA Showdown d</b> 99,90 <b>NHLPA '93 d</b> 39,90 <b>NHLPA '94 d</b> 39,90 <b>Normy's Beach Babe</b> 29,90 <b>Olympic Gold d</b> 39,90 <b>Olympic d</b> 89,90 <b>Ottifant d</b> 39,90 <b>Pacmania d</b> 39,90	<b>Paperboy d</b> 35,90 <b>Pelé Soccer</b> 79,90 <b>Phelios d</b> 49,90 <b>PGA 2 Golf d</b> 79,90 <b>Powermonger</b> 29,90 <b>Pro Quarterback vs</b> 39,90 <b>Puggsy d</b> 89,90 <b>Quackshot d</b> 59,90 <b>Rambo III d</b> 49,90 <b>Ranger X d</b> 79,90 <b>Revenge of Shinobi d</b> 109,90 <b>Rings of Power I</b> 29,90 <b>Risquey Woods d</b> 39,90 <b>Roadrash j</b> 49,90 <b>Robocop 3 d</b> 49,90 <b>Robocop d</b> 59,90 <b>Robocop vs Terminator d</b> 59,90 <b>Rock Knight d</b> 69,90 <b>Rolo to the Rescue d</b> 49,90 <b>Royal Rumble d</b> 89,90 <b>Sensible Soccer d</b> 89,90 <b>Shadow of Beast d</b> 49,90 <b>Shiningforce d</b> 129,90 <b>Shining in the Darkn d</b> 49,90 <b>Skitchin d</b> 69,90 <b>Simpsons Nights d</b> 39,90 <b>Simpsons Funt. d</b> 89,90 <b>Smash TV</b> 49,90 <b>Snake Rattle'n Roll d</b> 39,90 <b>Sonic 2 d</b> 79,90 <b>Sonic 3 d</b> 119,90 <b>Sonic Spinball d</b> 39,90 <b>Son of Chuck d</b> 89,90 <b>Speedball 2 d</b> 39,90 <b>Spiderman j</b> 29,90 <b>Spiderman d</b> 49,90 <b>Spiderman X-Men d</b> 49,90 <b>Splatterhouse 2 d</b> 59,90 <b>Streets of Rage 3 j</b> 129,90 <b>Strider I</b> 29,90 <b>Strider II d</b> 39,90 <b>Subterranean d</b> 29,90 <b>Summerchallenge d</b> 49,90 <b>Sunset Riders d</b> 39,90 <b>Superman d</b> 39,90 <b>Judgment Day</b> 29,90 <b>Talespin d</b> 39,90 <b>Talim's Adventure d</b> 49,90 <b>Task Force vs</b> 89,90 <b>Tecmo Soccer I</b> 29,90	<b>Technoclash d</b> 45,90 <b>Terminator d</b> 39,90 <b>T2 Arcade</b> 49,90 <b>T 2 Judgement Day d</b> 49,90 <b>Testdrive II d</b> 39,90 <b>Thunderblade d</b> 35,90 <b>Thunderforce 2 d</b> 39,90 <b>Thunderforce 4 d</b> 59,90 <b>Turrican d</b> 109,90 <b>Toe Jam &amp; Earl 2 d</b> 109,90 <b>Toki d</b> 39,90 <b>Truxton d</b> 109,90 <b>Prince of Persia d</b> 89,90 <b>Turtles d</b> 79,90 <b>Turtles T. Fighters d</b> 119,90 <b>Two Crude Dudes</b> 45,90 <b>Universal Soldier d</b> 49,90 <b>Valis II d</b> 29,90 <b>Vortex I</b> 69,90 <b>Vortex II</b> 69,90 <b>Virtual Pinball d</b> 39,90 <b>Virtual Racing d</b> 169,90 <b>Volview</b> 29,90 <b>Wani Wani World I</b> 29,90 <b>Warped d</b> 39,90 <b>Wimbledon Tennis d</b> 79,90 <b>Winterchallenge d</b> 49,90 <b>Winter Olympics d</b> 109,90 <b>Wonderboy III d</b> 39,90 <b>Wonderboy IV d</b> 49,90 <b>World of Illusion d</b> 69,90 <b>Wrestlemania d</b> 69,90 <b>WWF Royal Rumble d</b> 39,90 <b>Xenon 2 d</b> 79,90 <b>Zero Wings I</b> 119,90 <b>Zero Wings II</b> 39,90 <b>Zombies d</b> 89,90 <b>Zool d</b> 79,90	<b>Hook vs</b> 59,90 <b>Inxs I</b> 79,90 <b>Jaguar XJ 220 d</b> 79,90 <b>Kriss Kross d</b> 69,90 <b>Kriss Kross vs</b> 59,90 <b>Lethal Enforcers d</b> 149,90 <b>with Pistole</b> 59,90 <b>Marky Mark vs</b> 99,90 <b>NHL '94 d</b> 99,90 <b>Power Factory d</b> 119,90 <b>Puggsy d</b> 109,90 <b>Prince of Persia d</b> 89,90 <b>Prince of Persia vs</b> 79,90 <b>Rev. of the Ninja vs</b> 99,90 <b>Rise of the Dragon vs</b> 109,90 <b>Road Avenger d</b> 69,90 <b>Robo Aleste d</b> 79,90 <b>Silphed d</b> 69,90 <b>Sonic d</b> 69,90 <b>Stellar Fire vs</b> 99,90 <b>Time Gal vs</b> 69,90 <b>Time Commander vs</b> 119,90 <b>Wolfchild d</b> 79,90 <b>Wolfchild vs</b> 79,90 <b>Wonderdog d</b> 89,90 <b>Wonderdog I</b> 49,90
		<b>SEGA MASTER</b>			
		<b>Aerial Assault</b> 39,90 <b>Alien Syndrome</b> 39,90 <b>Andre Agassi Tennis</b> 39,90 <b>Armen Sandiego</b> 39,90 <b>Cyber Shinobi</b> 39,90 <b>Dartan</b> 39,90 <b>Donald Duck</b> 39,90 <b>Dragon Crystal</b> 39,90 <b>Eswat</b> 39,90 <b>Gainground</b> 39,90 <b>G-Loc</b> 39,90 <b>Great Baseball</b> 39,90 <b>Missile Defender</b> 79,90 <b>Monaco GP</b> 39,90 <b>New Zealand Story</b> 39,90 <b>Outrun Europe</b> 39,90 <b>Outrun</b> 39,90 <b>Piffenger</b> 39,90 <b>Putt &amp; Putter</b> 39,90 <b>Renege</b> 129,90 <b>Shadow of the Beast</b> 39,90 <b>Thunderblade</b> 39,90 <b>Xenon 2</b> 39,90 <b>Y's-Vanished Omen</b> 39,90			

**MASTER SYSTEM TEST**

# ALADDIN

Wie schön, daß wir das noch erleben dürfen: Noch vor seinem ersten Geburtstag (!) bequemt sich Walt Disneys Superstar Aladdin endlich, auch mal auf dem Master System aufzukreuzen!



Irre Grafik - aber mit dem Gameplay sieht's trübe aus ...

stisch aus. Die farbenfrohen, detaillierten Zeichnungen machen dem Master System alle Ehre, und immer wieder gibt's Zwischensequenzen und -grafiken in allererster Sahnequalität zu sehen. Tja, nur das Gameplay - da herrscht tote Hosen im mittleren Osten. Und so reicht's genau wie bei der Game-Gear-Version nur für eine mitelmäßige Bewertung. Schade drum!

Gerald Arend

Einem echten Sega-Fan braucht man Aladdin nicht erst vorzustellen. Die Mega-Drive-Version sorgte Ende letzten Jahres für Furore und besicherte Jump&Run-Fans edelste Grafik und Animation.

So viel Lob hat sich die Master-System-Fassung leider nicht verdient. Bedingt durch die vergleichsweise geringe Power der Hardware mußte Aladdin eine kräftige Hungerkur durchmachen. Spielerisch herrscht das dumpe Mittelmaß vor. Wie bereits beim Game



Gear muß sich Aladdin durch sechs ideen- und gegnerarme Levels quälen, nachdem er zu Beginn zwei selbstscrollende Action-Stages durchflitzt hat. Aber dafür sieht's phanta-

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller: <b>Sega</b> Preis: ca. 90 DM Genre: <b>Jump&amp;Run</b> Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 6 Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel Continues: Paßwort Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 2 MBit
3	4	
GRAFIK	SOUND	
1-	2	
<b>NOTE</b>		
<b>3</b>		

**TEST**  
MEGA DRIVE

Tyrannus in Aktion: Überspringt ihn im richtigen Moment!



Zu zweit habt Ihr bessere Karten

# XX MEN

Manche erzeugen Stürme, andere fliegen mit Überschallgeschwindigkeit. Sie eint der Kampf gegen den diabolischen Magneto und seine gnadenlosen Monster-Armeen.

Mal wieder müssen die „X-Men“ die Welt von allerlei Fieslingen befreien, die ihre Griffel nicht von schmutzigen Machenschaften lassen können. Das Spiel beginnt im Labor der X-Men. Dort kann sich jeder Spieler einen Charakter aussuchen. Sobald diese Formalität erledigt ist, könnt Ihr Euch in die Schlacht werfen. Mit ein paar kräftigen Fausthieben lassen sich die meisten auf die Bretter schicken. Einige



jedoch betteln geradezu um eine härtere Gangart. Jeder Fighter besitzt eine Spezialfähigkeit, die ihn allerdings eine Menge „Mutanten-Power“ kostet. Cyclops ballert beispielsweise mit „La-

serstrahlen“ um sich, während sich Nightcrawler durch Hindernisse beamen kann. Bis zu viermal pro Level könnt Ihr die Kämpfer wechseln und so deren individuelle Möglichkeiten optimal nutzen. Obwohl spielerisch nicht viel Neues geboten wird, ist X-Men ein brauchbares Action-Jump&Run, das besonders im Zweispieler-Modus durchaus Spaß macht. Oberer Durchschnitt.

Martin Klukitz

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERPASS	Hersteller: <b>Sega</b> Preis: ca. 120 DM Genre: <b>Action</b> Anzahl Spieler: 1-2 Spieler Levels: 6 Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: - Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 8 MBit
3	3	
GRAFIK	SOUND	
2	3+	
<b>NOTE</b>		
<b>3+</b>		



Oh Rama? Oh Flora Soft?  
 Nein, eher oh Graus:  
 Electronic Arts beglückt Euch  
 zur holden Sommerzeit mit  
 einem vitaminarmen und  
 gar nicht so streichzarten Jump&Run ...



# GAMEPRO

• AKTUELL • UNABHÄNGIG • KRITISCH •

## NORMY'S

*Beach*  
*Balse-O-Rama*

**A**ußerirdische haben die Schönheiten von Normys Lieblingsstrand entführt, und wollen die malerische Gegend in eine Giftmülldeponie verwandeln. Und ausgerechnet Weichei Normy ist dazu auserkoren, wieder für Frieden und Idylle zu sorgen. Er macht sich auf die Socken und jagt kreuz und quer durch die verschie-

zieren, und das trotz der verschiedenen Grafikstile. Alles schon millionenfach gesehen ... Weitere Extras oder 'Bonbons' wie Geheimräume oder Bonusspiele sind uns leider nicht begegnet. Der langweilige Soundtrack tut sein übriges dazu: Mit diesem Spiel ist kein Blumentopf zu gewinnen ...

Gerald Arend



densten Orte und Zeitepochen, um die Mädels zu retten. Oder besser gesagt: Normy quält sich durch acht große, aber triste Levels, an deren Ende jeweils ein ziemlich langweiliger Endgegner auf ihn wartet. Um seinen Widersachern Paroli zu bieten, kann Normy sie entweder im Schnellgang umrennen oder aber mit seltsame Argumentationsverstärkern plätten. So originell aber Waffen wie 'ferngesteuerte' Boxhandschuhe oder Wurf-Pfannkuchen sind – die Begeisterung läßt mangels motivierendem Gameplay schnell nach. Schon nach ein paar Minuten wird's öde, durch die langweilig

Trotz Kiesel und Pfannkuchen wenig Stimmung...



### „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 4-	DAUERPASS 4	Hersteller: Electronic Arts Preis: ca. 110 DM Genre: Jump&Run Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 8 umfangr. Levels Schwierigkeitsgrad: einfach bis mittel Continues: 3 Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 8 MBit
GRAFIK 3	SOUND 4	
NOTE <b>4</b>		

# DIE GANZE WELT DES VIDEO SPIELS

- SNES
- MEGA-DRIVE
- GAME BOY
- GAME GEAR
- JAGUAR
- 3 DO
- CD-I

...und vieles mehr!

# GAMEPRO

Amerikas No.1 Videospiegelmagazin  
 jetzt als deutsche Ausgabe.

ab 26. August

RIFTENHANDEL IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

# TEST

GAME BEAR

Den Endkampf des ersten Levels sieht Ihr aus der Perspektive des Gegners

Wer ist grün, der Fauna zugehörig, enorm schlagkräftig und in keinem Biologie-Schulbuch der Welt zu finden?



ten. Manchmal findet Ihr zusätzliche Schlagwerkzeuge, das Euch in Eurem Anliegen unterstützt. Dreimal düst Ihr auch mit fahrbaren Untersätzen durch unterirdische Gänge. Wegen des kleinen Sicht-



# BATTLETOADS

Die Turtles, klar! Doch neben den Pizzafanatikern gibt es noch ein paar seltsame Gesellen, die (rein zufällig natürlich) mit ähnlichen Attributen gesegnet sind, und zwar die nicht minder schlagfertigen Battletoads. Als die dunkle Königin deren Lieblingsprinzessin samt Krötenbegleiter entführt, wollen die Toads sie gern persönlich von ihrem Mißfallen ob dieser kriminellen Aktion in Kenntnis setzen. Da die Bitte um Audienz abschlägig beantwortet wurde, müßt Ihr zuerst neun Levels lang ihre Knechte zusammenschlagen oder -tre-

feldes und der rasenden Geschwindigkeit werden diese Passagen zum reinen Glücksspiel (außer Ihr lernt den Levelaufbau konsequent auswendig), so daß schnell Frust aufkommt. Auch die Prügellevs können nicht begeistern, da die Interaktion sich auf stupides Drücken des einen Schlag-Buttons beschränkt. Zahlreiche unfaire Stellen vermiesen zusätzlich den



Wieder den Gurt nicht angelegt?

Spielepaß. Bis auf den fehlenden Zweispieler-Modus ist das Spiel weitestgehend identisch mit der Mega-Drive-Version.

Klaus-D. Hartwig

## „GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 4	DAUERSPASS 4-	Hersteller: Sega Preis: ca. 80 DM Genre: Action Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 9 Schwierigkeitsgrad: hoch Continues: 3 Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: 4 MBit
GRAFIK 2	SOUND 3	

**NOTE**  
**4**

## „Das hat mir gerade noch gefehlt...“

Solange der Vorrat reicht.

Anz.  Gamers 2/92 Best. 101 - DM 5,-	Anz.  Gamers 4/92 Best. 102 - DM 5,-	Anz.  Gamers 5/92 Best. 103 - DM 6,-	Anz.  Gamers 1/93 Best. 104 - DM 6,-	Anz.  Gamers Special 1/93 Best. 112 - DM 9,80	Anz.  Gamers Special 2/93 Best. 113 - DM 9,80
Anz.  Gamers 2/93 Best. 105 - DM 6,-	Anz.  Gamers 3/93 Best. 106 - DM 6,-	Anz.  Gamers 4/93 Best. 107 - DM 6,-	Anz.  Gamers 5/93 Best. 108 - DM 6,-	Anz.  Gamers 6/93 Best. 109 - DM 6,-	Anz.  Gamers 1/94 Best. 110 - DM 6,-
			Anz.  Gamers Special 3/93 Best. 114 - DM 9,80		

## Ja, hiermit bestelle ich aus dem Gamers-Shop! Anzahl bitte eintragen:

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Datum, Unterschrift

Straße

**Achtung! Bitte vergesse die Versandkosten nicht!**

PLZ/Ort

**Keine Nachnahme möglich!**

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen!)

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

**Bitte keine Überweisung!**

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratlage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. **Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen!** Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlegers.

**Versandkosten**  
Inland: DM 5,-      Ausland: DM 12,-

**A D R E S S E :**

**Gamers Heft-Shop**  
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

# DROPZONE

**TEST**  
GAME GEAR

**M**it seinen beiden Computerspielen Dropzone und International Karate wurde der britische Programmierguru Archer MacLean Anfang der 80er Jahre zur absoluten Kultfigur. Da er sich heutzutage mit Snooker- und Billardprogrammen auf PC und Amiga beschäftigt, wurde die GG-Version nicht von ihm selbst programmiert. Umso überraschender, daß sich dem Auge des stauenden Betrachters eine fantastische Umsetzung bietet. Bei Dropzone handelt es sich um nicht mehr und nicht weniger als einen dreisten Klone des klassischen Defender-Spielau-

**Heizt schon mal den Laser vor! Für Shoot 'em Up-Fans brechen rosige Zeiten an.**

tomaten von 1981. Die mit einem Jetpack ausgerüstete Spielfigur patrouilliert über einer horizontal scrollenden Planetenoberfläche und muß dabei acht Personen (sehen aus wie obskure kleine Kugeln) vor außerirdischen Aggressoren beschützen. Während Ihr versucht, die Mannen zur Basis zu bringen, setzen feindliche Landefahrzeuge Androiden ab, die diese terminieren sollen. Gleichzeitig sind allerlei Aliens bestebst, Euch zu eliminieren. Würden Eure Schutzbefohlenen alle vernichtet, beginnt die sogenannte Trailer-Invasion,



Unten: In der Trailer-Wave geht's richtig ab!

in der Euch noch aggressivere Gegner zu schaffen machen.

Zur Verteidigung stehen Euch nur ein einfacher Laser, drei Smartbomben und begrenzte Schutzschilde zur Verfügung. Grafisch und technisch gibt sich Dropzone makellos. Superschnelles, blitzsauberes Scrolling bei Horden von Feinden in Hunderten von Leveln bieten Action ohne Ende. Zugegeben, das Spielprinzip ist weder neu noch sonderlich abwechslungsreich, aber das ist bei Tetris/Columns auch nicht anders.

Klaus-D. Hartwig



## „GAMERS“ meint...

**GAMEPLAY**  
3+

**DAUERPASS**  
2+

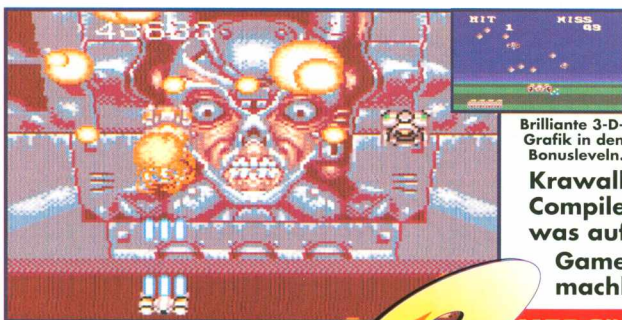
**GRAFIK**  
2

**SOUND**  
2

**NOTE**  
2

Hersteller:  
Codemasters  
Preis:  
ca. 80 DM  
Genre:  
Action  
Anzahl Spieler:  
1-2 Spieler  
Levels:  
über 100.  
Schwierigkeitsgrad:  
steigend  
Continues:  
-  
Erhältlich:  
ab sofort  
Speicherkapazität:  
1 MBit

**G**eht es um vertikal scrollende Ballerspiele, dann macht den Jungs von Compile so schnell keiner etwas vor. Ihre Aleste/Power Strike-Spiele gehören auf allen Konsolen in Sachen Technik zu den Referenzspielen. Gut zwei Jahre nach dem ersten Teil (Originaltitel: Galvanic Gunner Aleste) demonstriert 'Power Strike II' auf eindrucksvolle Weise die technischen Möglichkeiten des Game Gear. Vier verschiedene Waffensysteme (z.B. Superlaser, Napalm-Bomben (!)) unterstützen den wagemutigen Piloten im Kampf gegen scheinbar endlose Feindesscharen sowie zahlreiche Mittel- und Endgegner. Durch das Aufsammeln von Extras kann man die Bewaffnung zu bildschirmfüllenden Materiezerstäubern aufladen. Feindliche Raumschiffe und



**TEST**  
GAME GEAR

Brillante 3-D-Grafik in den Bonusleveln.

**Krawall im All! Compile zeigt, was auf dem Game Gear machbar ist.**

# POWER STRIKE II

Raketen heben sich farblich gut vom Hintergrund ab, so daß der Spieler auch im scheinbar größten Chaos immer noch den Überblick behält. Hin und wieder kommt es mal zu leichtem Sprite-Geflacker, was aber nicht weiter störend auffällt. Dafür wird man mit gigantischen Endgegnern und coolen Grafi-

keffekten (z.B. der Verzerr-Effekt beim Auslösen der Smartbombe) mehr als entschädigt. Action-Freaks werden bei diesem Modul jedenfalls Ihre helle Freude haben. Einziges Manko: Sechs Levels (plus zwei Bonusrunden) sind auf die Dauer einfach zu wenig!

Klaus-D. Hartwig

## „GAMERS“ meint...

**GAMEPLAY**  
2+

**DAUERPASS**  
3-

**GRAFIK**  
1-

**SOUND**  
2

**NOTE**  
2-

Hersteller:  
Sega / Compile  
Preis:  
ca. 80 DM  
Genre:  
Action  
Anzahl Spieler:  
1  
Levels:  
6  
Schwierigkeitsgrad:  
einstellbar  
Continues:  
unbegrenzt  
Erhältlich:  
ab sofort  
Speicherkapazität:  
2 MBit



• neu • neu • neu • neu • neu

## MULTI MEGA

Diese Rechnung hat SEGA wirklich verdammt gut gelöst: Mega Drive + Mega CD + Musik CD-Player = noch nicht mal 20cm! Klein, leicht und handlich ist diese schicke Wunderkiste und dabei voll bis oben hin mit absoluter Spitzen-Technologie. Damit hast Du Dein ganz persönliches Entertainment-Center immer bei Dir. Ein Super-Paket,

komplett mit Sonic 2, Ecco CD, Road Avenger CD, SoulStar Battlecorps Demo CD, 6 Button Pad II, Scartkabel, Batterien und Netzteil.  
Best. Nr. 501, Versandkostenfrei!

nur **899,-** DM

## OHNE ENDE...

Jede Menge Entertainment – nonstop. Daddeln oder TV glotzen, mit diesem Komplett-Set hast Du die freie Auswahl: Game Gear + TV-Tuner + Netzteil + Sonic the Hedgehog.  
Best.- Nr. 502

Versandkostenfrei!  
DM 279,-



VERSANDKOSTENFREI!



## DIE NEUEN SONIC TELEFONKARTEN

Der Knüller nicht nur für Sammler: die erste Telefonkarte mit sich bewegendem 3 D-Hologramm auf der Rückseite (Motiv u.). Zum Telefonieren (Gebührenwert 6 DM) viel zu schade. Die Auflage jeder Karte ist streng limitiert: es gibt von jedem Motiv nur 1000 Exemplare! Exklusiv bei uns zum megagünstigen und sammlerfreundlichen Paketpreis. Best.-Nr.905, Versandkostenfrei!



DM 399,-

mit 3 D-Hologramm

## SOFTWARE

Na, wie wär's mit ein paar neuen Herausforderungen? Habt Ihr Euch jetzt nicht lange genug dabei ausgeruht, Eure alten Module zum x-ten Mal durchzudadeln? Höchste Zeit also für ein bißchen Nachschub:

### MEGA DRIVE

**Sonic 3**  
DM 134,95  
Best.- Nr. 509

**Young Merlin**  
DM 139,95  
Best.- Nr. 512

**Dune II**  
DM 119,95  
Best.- Nr. 508

**World Cup USA '94**  
DM 114,95

**Virtua Racing** Best.- Nr. 510  
DM 169,-  
Best.- Nr. 511

### MEGA CD

**Tomcat Alley**  
DM 99,95  
Best.- Nr. 504

**Soulstar**  
DM 119,95  
Best.- Nr. 503

### GAME GEAR

**Sonic Spinball**  
DM 79,95  
Best.- Nr. 505

**Aladdin**  
DM 85,95  
Best.- Nr. 507

**World Cup USA '94**  
DM 79,95  
Best.- Nr. 506

SEGA

WELTNEUHEIT

## BATTERY MANAGER

Endlich auch für Standardbatterien: Aufladen statt wegwerfen. Schont Portemonnaie und Umwelt. Prima! Best.-Nr. 901

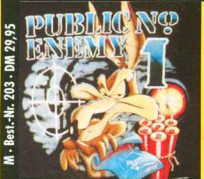
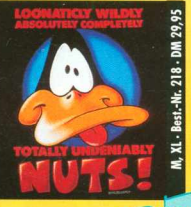


nur **DM 99,-**

**Batterie-Manager MK I:** Ladegerät für Standard- und Akkubatterien (Mikro und Mignon), mit 3farbiger LED-Anzeige, automatischer Abschaltung und Überladungsschutz.

INFO • INFO • INFO

# TOP QUALITÄT

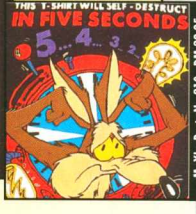
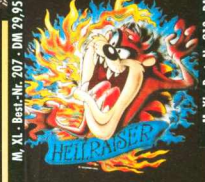
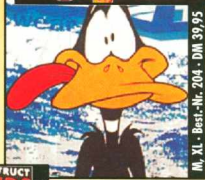


M, XL - Best.-Nr. 208  
DM 29,95

M, XL - Best.-Nr. 206  
DM 29,95

M, XL - Best.-Nr. 209  
DM 29,95

# T-SHIRTS



## SV 434 SG PROPAD

Für Mega Drive, 6 individuelle Kontrollen für Dauerfeuer, duales Dauerfeuer – halb-automatisch, Slow-Motion  
Best.-Nr. 902

# JOYPADS

## SV 437 SG PRONEO II

Top-Joypad für Mega Drive, programmierbare Bewegungssequenzen, LCD-Kontrollfeld zum Speichern der Aktionsabläufe, Slow-Motion  
Best.-Nr. 903



## SV 439 SG PROPAD II

Kombination von 6 Feuerknöpfen für Fighting-Games, plus zwei Einzel-Feuer-Knöpfe für Mega Drive einstellbares Super-Dauerfeuer (bis 30x pro Sekunde), Slow-Motion  
Best.-Nr. 904



## Road-Kart

27 MHz  
funkgesteuert



nur  
DM 99,-

Der geht ab wie Schmidts Katze... Kein Wunder, bei dem superstarken Hochgeschwindigkeitsmotor und permanentem 2 Wheel-Drive. Der Clou: Bei voller Fahrt legt sich der Kart-Pilot in die Kurve "wie ein großer" (benötigt RC Power Set).  
*(nur für Road-Kart)*

## RC Power Set

Akku-Set mit Schnelllader, erforderlich zum Betrieb des Road-Kart, plus 9-Volt-Batterie für die Fernsteuerung. 1x NC 9,6 V Akku-Pack + Ladegerät + 9V Batterie!  
Best.-Nr. 417

nur  
DM 39,95

## Sonic 3 Pin Set

Einfach Spitze:  
Drei Motive aus dem neuesten Abenteuer des rasenden Igels.  
In hochwertiger Metall-Ausführung.  
Bestell-Nr. 409



nur  
DM 14,95



Sonic A4  
Ringbuch  
Bestell-Nr. 415  
DM 9,95

DM  
119,95



Sonic  
Bett-  
wäsche  
So richtig zum Einigeln. Wenn Du darin keine süßen Träume hast, können wir Dir auch nicht mehr helfen...  
Bestell-Nr. 410 • DM 119,95

## Sonic Rucksack

Bestell-Nr. 414  
DM 29,95

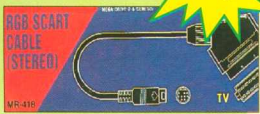


fürs Mega Drive II

## RGB Scart Kabel

Bestell-Nr. 411

nur  
DM 29,95



## 6 Button MD Turbo Joypad



Bestell-Nr. 418

nur  
DM 29,95



## Ein Sonic zu mir!

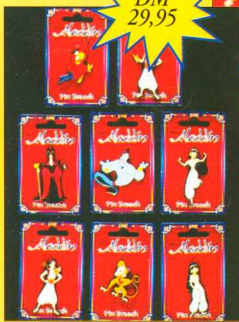
Diesmal nicht als der knallharte Action Hero, sondern als knuddeliger Plüsch, mit beweglichen Armen und Beinen.  
Bestell-Nr. 419  
nur DM 39,95

## Vorsicht ansteckend!

DM  
29,95



Wer ist "Held des Tages"? Jede Menge Ansteck-Auswahl bieten Dir 12 verschiedene Motive. Street Fighter-Pins (12er-Pack)  
Best.-Nr. 407 • DM 29,95



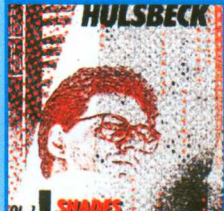
Du hast 8 Wünsche frei!  
Aladdin-Pins (8er-Pack)  
Best.-Nr. 408 • DM 29,95



## SV 900 HANDY POWER KIT

Macht Schluß mit dem großen Batterien-fressen! Der wiederaufladbare Akku versorgt Deinen Game Gear 2 Stunden lang mit mächtig Power. Danach geht's ab ins Ladegerät.  
Best.-Nr. 804 • DM 89,95

# CDs



Best.-Nr. 301 - DM 29,95



Best.-Nr. 302 - DM 29,95



Best.-Nr. 303 - DM 12,99



Best.-Nr. 304 - DM 15,95

# CDs

# JETZT ODER NIE

Na, fristen etwa auch unter Deinem Bett noch immer diverse "unerledigte" Mega-Drive-Module ihr jämmerliches Dasein? Dann wird's höchste Zeit für einen Frühjahrsputz! Mit der geballten Ladung GAMERS-Fachwissen zum Freundschaftspreis knackst Du sie alle.

Best.-Nr. 116

nur DM 12,95



*Sorry,*  
betrifft Gamers Shop 4/94:  
Leider hat uns der Druckfehler mit einem Zahlendreher arg mitgespielt. Das im Gamers Shop in Ausgabe 4/94 angebotene Spiel Virtua Racing ist versehentlich mit einem Preis von DM 199,- angeboten worden. Der eigentliche Preis sollte DM 169,- sein!  
Ihr könnt das Virtua Racing natürlich noch bis zum 07.08.1994 bei uns für DM 169,- inkl. Versandkosten, unter der Verwendung unseres Bestellcoupon erwerben.

# PREISENKUNNG

Action Replay Pro MD  
Bestell-Nr. 401



135,-

Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Die Action Replays schonen die Nerven und das Mobiliar (von wegen Wutanfall und so...). Und um die neuesten Codes kümmern wir uns schon...

79,-

Action Replay Pro MS  
Bestell-Nr. 402



79,-

Action Replay GG  
Bestell-Nr. 403



# ACTION REPLAYS!

# GAMERS BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Preis
								<b>Gesamt</b>	

Ja, hiermit bestelle ich aus dem Gamers-Shop Inland: Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Straße

PLZ/Ort

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

**Achtung! Wer mit Euroscheck bezahlt, spart gegenüber Nachnahme DM 6,-.**

- per Euroscheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen!)
- per Nachnahme (nur Inland, zusätzlich DM 3,50 Nachnahmegebühr und Zustellgebühr DM 2,50!)

**Bitte keine Überweisung!**

**Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten.**

**Versandkosten**

**Inland:** Bei Bestellungen unter DM 15,- fallen Versandkosten von DM 8,- an. Bei einem Bestellwert über DM 15,- fallen Versandkosten von DM 12,- an.

**Ausland:** Versandkosten DM 12,-. Bei Bestellungen über DM 180,- Warenwert erfolgt der Versand kostenfrei.

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratlage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

**ADRESSE:**  
MVL GmbH, Gamers-Shop  
Postfach 111, 22401 Hamburg

Gültig bis zum 01.09.1994

# TIPS & TRICKS

## Hallo, Tips&Tricks- Freunde!

Hier sind wir wieder! Gefüllt werden diese Seiten wie immer mit **Tips aus Eurer Feder** zu Topspielen und Evergreens. Damit das so bleibt, schickt uns auch weiterhin so viele und gute Lösungshilfen. Wir brauchen alles, vom geheimen Menü über Levelcodes bis hin zu abgefahrenen Tastenkombinationen. Immer begehrt sind auch kuriose Cheats, wie etwa Sonic mit Tails' Kopf, oder Cool Spot mit Coca-Cola Schriftzug.

### Schickt uns Eure Tips!

Her mit Euren Briefen, Karten, Bierdeckeln, oder womit auch immer. Hauptsache Ihr **schickt uns neue oder kuriose Sachen** (hey, schreibt nicht woanders ab, wir sind ja auch nicht auf den Kopf gefallen und merken das!!!). Und nochmals die Bitte an alle Kartenzeichner: Nur (!) ordentliche Zeichnungen mit schwarzem Stift auf weißem (keine Karos, keine Linien, gar nix) Papier haben Chancen auf Veröffentlichung.

### Module nach Wahl!

Für den **Tip des Monats** haben wir uns dies überlegt: Wir verteilen **drei Games** auf drei Tiplieferanten. Das heißt: Die drei besten (interessantesten, aktuellsten, kuriosesten und coolsten) bekommen jeweils Ihr Lieblingspiel. Die glücklichen **Gewinner** der letzten Ausgabe sind: Maik Keller, Werner Tietz und Claus Birk. Herzlichen Glückstrumpf an Euch!

Falls Ihr nun immer noch oder erst recht Lust habt, uns Eure gesammelten Erkenntnisse zukommen zu lassen, dann habt Ihr Euch richtig entschieden, denn wir lesen **jeden Brief** und bemühen uns, so viel wie möglich in den Tips&Tricks mitzunehmen. Wenn Ihr es besonders gut mit uns meint, dann schickt uns Eure Werke auf Diskette (3,5 Zoll, DOS- oder Mac-Format) – aber bitte nur als ASCII- oder RTF-Textdatei! Schreibt einfach die folgende Adresse auf das Schriftstück, und so die Bundespost will, haben wir es am **nächsten Tag** schon in der Redaktion.

**GAMERS**  
Tips&Tricks  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

Bitte schreibt Euren Absender deutlich auf den Umschlag und den Brief. Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über.

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

## Super Hang On MD

Oké, noch einmal etwas für dieses Game. Das Eine-Milliarde-Dollar-Paßwort. Das unterstrichene sind Zahlen!

0 F F 0 F 0 0 0 F 0 0 0 0 0 F F  
F J C G A D 6 A G E I H

Rolf Wittmann,  
Bad Schönborn

## Street Fighter II MD

*Special Moves, die die Anleitung verschweigt:*

**Chun Li:** Wenn man während eines Sprunges U und B drückt, führt sie einen hübschen Kicksprung vergleichbar mit M. Bisons Head Stomp aus, der kaum abzuwehren ist. Denn man kann ihn nicht abblocken, wenn er an der richtigen Stelle angesetzt wird.

**Dhalsim:** Im Sprung löst die Kombination U und C oder Z eine Art Schraubenangriff aus. Dieser Angriff kann zwar leicht abgewehrt werden, aber dafür ist er sehr schnell und wirksam.

**Guile:** Drückt das Steuerkreuz in Richtung des Gegners und drückt B, dann fliegt Guile mit erhobenem Knie Eurem Widersacher entgegen. Dieser Tritt hat durchschnittliche Durchschlagskraft, dafür eine um so größere Reichweite. Außerdem ist er sehr schnell. Und noch was: Wenn Ihr einem Gegner in der Luft begegnet, drückt nahe am Gegner U und B, C, Y oder Z, dann greift Guile ihn und holt in auf verschiedene Arten auf den Boden (der Tatsachen) zurück.

**Zangief:** Wenn Ihr Sprung O und gleichzeitig Y oder Z drückt, löst Ihr damit einen ganz seltsamen Tritt aus. Er hat zwar eine Reichweite, wie sie kleiner nicht sein könnte, aber ein Treffer mit diesem Tritt reicht aus, um den Gegner benommen zu machen. Wenn Ihr versucht diesen Tritt kurz vor dem aufkommen auszulösen, setzt Zangief einen netten kleinen Haltegriff an, der dem von Blanka leicht ähnelt. Und

## Star Flight MD

So klein,  
aber trotzdem so viel  
Gravitation.

Um Euch noch mehr Spaß auf dieser Space-Odyssee zu bieten, gibt's hier an paar nützliche Hints.

**Bewaffung:** Als Bewaffung reichen die Tri Cannon und der Phaser aus. Mit diesen Beiden Waffen können sämtliche Alienschiffe zerstört werden.

**Abbau von Mineralien:** Habt Ihr auf einem Planeten ein großes Mineralienfeld gefunden, solltet Ihr die Koordinaten aufschreiben. Wenn Ihr nach dem Abbau in den Orbit startet und wieder an der selben Stelle landet, befindet sich das Mineralienfeld wieder dort. Das geht solange, bis die Mineralienlichte des Planeten Null ist.

**Begegnung mit Aliens:** Wenn Ihr auf Aliens trifft, die Euch keine neuen Informationen geben können oder mit denen Ihr gerade kommuniziert habt, müßt Ihr Communications anwählen und gleich mit Terminate wieder aussteigen. Die Aliens fliegen dann nach ca. zehn Sekunden wieder weg. Bei Begegnungen mit den Uleks (die, die sofort schießen) bleibt Euch nur die Flucht, und zwar am besten waagrecht, so daß Euch die Laser nicht treffen. Behaltet diese Richtung bei, da die Aliens ihre Flugbahn nicht ändern. Nach ca. 15 Sekunden lassen sie Euch dann in Ruhe und Ihr könnt gemächlich das Sonnensystem erforschen. Wenn Ihr Aliens begegnet, die einen Zahlencode aus Nullen und Einsen senden, solltet Ihr ihn aufschreiben. Es handelt sich hierbei





## Dr. Robotniks Mean-Bean-Machine

MD

noch was: Zangief kann nicht nur aus dem Stand Überwürfe machen, sondern auch zwei besonders schöne aus der Hocke, die Ihr mit Y oder Z auslöst. Ihr dachtet wohl, das war's schon? Weit gefehlt! Wenn Ihr in einem Vorwärtssprung U und Z drückt, spielt Zangief „Vögelchen“.

**Vega:** Wenn Ihr alle drei Schlagknöpfe gleichzeitig drückt, veranlaßt dies Vega zu einem schnellen Rückwärtssalto. Während er diesen ausführt, kann er nicht getroffen werden aber auch selber nicht treffen.

**E. Honda:** Wenn Ihr den Sumo-Torpedo auslöst, während Honda Aug' in Aug' einem Gener gegenübersteht, macht er eine Art Salto vorwärts in den Bauch des Gegners.

**Allgemeines:** Wenn Ihr bei einem Überwurf nicht zum Gegner hin, sondern vom Gegner weg drückt, werft Ihr ihn hinter Euch. Dies erweist sich als besonders praktisch, wenn Ihr in die Ecke gedrängt worden seid, da Ihr so den Spieß einfach umdrehen könnt.



Martin Sand, Zweibrücken



Und es geht weiter mit den Levelcodes, diesmal nehmen wir uns den etwas schwereren Teil vor.

### Hard Mode

- Level 2: grün grau gelb gelb
- Level 3: gelb grau lila grau
- Level 4: blau grün grau blau
- Level 5: rot lila grün grün
- Level 6: belb gelb grau grün
- Level 7: lila grau blau blau
- Level 8: grau gelb orange gelb
- Level 9: lila blau blau grün
- Level 10: grau grün rot gelb
- Level 11: blau gelb gelb orange
- Level 12: grün grau grau blau
- Level 13: orange grau lila orange



### Hardest Mode

- Level 2: blau blau grün gelb
- Level 3: grün gelb grün grau
- Level 4: lila lila rot orange
- Level 5: grün rot lila blau
- Level 6: lila grau grün gelb
- Level 7: blau lila grün orange
- Level 8: grau lila orange gelb
- Level 9: lila grün orange grau
- Level 10: grün blau gelb orange
- Level 11: grün lila orange rot
- Level 12: rot grün orange blau
- Level 13: rot rot grau gelb

Ist der letzte Level erst geschafft, ist auch Dr. Robotniks gemeine Hülsenfruchtmaschine zerstört.

Horst Sessler, Würzburg

nämlich um einen Binärcode, der Systemkoordinaten, Orbit und Planetenkoordinaten enthält.

**Der Kristallplanet:** Wenn Ihr die drei Black Eggs, den Crystal Orb und die Crystal Cone habt, könnt Ihr das System mit dem Kristallplaneten anfliegen. Landet auf dem Planeten an der markierten Stelle (der Planetenkarte). Setzt Euer Geländefahrzeug aus und werft die drei Black Eggs bei den Pyramiden ab (sonst wird der Planet nicht zerstört). Geländefahrzeug wieder einladen und ab in den Orbit. Geschafft.

### Fundstellen der Artefakte:

Artefakt	System	Orbit	Koordinaten	Funktion
Crystal Pearl	056.144	3	24N x 10W	Teleportiert Dein Raumschiff aus einer Gefahr
Hypercube	215.86	3	12N x 104W	Zeigt Aliens auf der Karte
Ring Device	215.86	4	89N x 1E	Zeigt WurmLöcher auf Karte
Flat Device	125.1	3	Raumhafen	Teleportiert Dein Geländefahrzeug zu Schiff zurück
Shimmering Orb	068.66	1	12N x 32E	Identifiziert Aliens
Whinring Orb	125.1	3	Raumhafen	Macht die Spemin unterwürfig
Tesseract	018.5	8	14N x 44W	Verstärkt Dein Schiff
Red Cylinder	112.2	5	59N x 64W	Ort Artefakte aus dem Orbit
Rod Device	180.124	3	59N x 22E	Verstärkt den Laser
Black Egg	143.115	5	28N x 4E	Planetenbombe
Black Egg	238.189	6	52N x 15E	Planetenbombe
Black Egg	234.2	4	36S x 99E	Planetenbombe
Ellipsoid	081.98	1	44S x 137W	Macht die Velox freundlich
Crystal Orb	132.165	1	42N x 13E	Hebt den Schutzschild des Kristallplaneten auf
Crystal Cone	020.198	3	29S x 55W	Ort die Steuerzentrale des Kristallplaneten
Dodekaeder	118.146	4	16S x 20W	Blockiert Waffen
Kristallplanet	192.152	5	47N x 46E	

Bernd Koplin, Hordorf



## NHLP Hockey '94

MD

Nervt Euch der gegnerische Torwart, weil er immer alle Torversuche vereitelt? Dann nehmt ihn doch raus! Was, wie soll das gehen? Nun, ganz einfach: Drückt im Bildschirm mit den Mannschaftsstärken auf Pad 2 Start. Geht nun im Auswahlmennü auf Change Goalie und wählt mit dem zweiten Pad No Goalie für die gegnerische Mannschaft. Startet das Spiel und Ihr werdet sehen, das der Gegner keinen Goalie mehr hat. Allerdings hat er dafür nun einen Feldspieler mehr, aber ist ja auch gerechtfertigt, oder?

Björn Schirmer

## NBA Jam

MD

Genau wie bei der SNES-Version könnt Ihr auch auf dem MD zwölf Zusatzcharaktere anwählen, sowie allerlei Power Ups aktivieren.

Um mit den anderen Charakteren spielen zu können müßt Ihr bei der Initialeneingabe die ersten beiden Buchstaben normal anwählen und den letzten dann mit der angegebenen Tastenkombination eingeben.

Name	Initialen	Tastenkombi
Bill Clinton	ARK	Start+ A
Al Gore	NET	Start+ B
Weasel	SAX	Start+ C
P Funk	DIS	Start+ C
Chow-Chow	CAR	Start+ C
Jamie Rivett	RJR	Start+ B
Sal Di Vita	SAL	Start+ C
Scruff	ROD	Start+ B
Mark Turmell	MJT	Start+ A
Air Dog	AIR	Start+ A+ B
Kaburi	QB_	Start+ A
Moon	UW_	Start+ A

Alle nachfolgenden Cheats müssen im Tonights Matchup-Screen eingegeben werden.

**Power-Up Defense:** Drückt fünfmal B und C gleichzeitig und haltet sie dann gedrückt bis Powerup Defence erscheint.

**Power-Up Fire:** Drückt siebenmal einen beliebigen Knopf und haltet dann O, B und C gedrückt.

**Super Dunks:** Drückt einen Button dreizehnmal und dreht dabei das Steuerkreuz, nach dem dreizehnten drücken den Knopf halten und weiter drehen bis der Tip-off kommt.

**Juice Mode:** Ihr müßt dreizehnmal A drücken und dann A, B und C gedrückt halten bis der Juice Mode kommt.

**Power-Up Turbo:** Sechsmal irgendeinen Knopf drücken und dann alle drei gedrückt halten.

**Power-Up Intercept:** Dreht ständig das Steuerkreuz bis der Tip-off kommt und drückt währenddessen fünfzehnmal einen Knopf und haltet ihn dann fest.

**Shot % Display:** Einen Knopf drücken und dann U, B und A gedrückt halten. Ach übrigens, das Brett wird nur im 4. Viertel zerschmettert, und zwar von einem Player, der schon neun oder zehn Dunks gemacht hat und noch sieben oder acht hinterher-schmettert.



Thomas Miller, Betzdorf  
Jens Weber, Ettlingen  
Phillip Goeper, Meerbusch

## Virtua Racing

MD

Ihr ärgert Euch doch bestimmt auch schon, daß es nur drei Strecken gibt, oder? Mit diesem Cheat bekommt Ihr zwar keine komplett neuen Kurse aber die alten könnt Ihr spiegelverkehrt abfahren. Das ist doch immerhin etwas! Und so geht's: Wenn das Sega-Logo fertig aufgebaut ist, drückt Ihr erst A und B (festhalten), nun O dazudrücken (auch halten) und schließlich Start (ebenfalls halten). Diese Knöpfe haltet Ihr jetzt gedrückt, bis der Select-Bildschirm kommt, auf dem nun eine Zusatzoption verfügbar sein müßte.

Carsten Wächter, Mietingen



## Sonic CD

MCD

Besser spät als nie, deshalb kommen wir auch gleich mal zur Sache.

**Geheime Levelanwahl:** Im Start-Menü O, U, J, L, R und B drücken bis ein Klingelzeichen retönt. Jetzt könnt Ihr alle Level in allen drei Zeiten spielen. Außerdem könnt Ihr die Anfangs-, Zwischen- und Endsequenzen anschauen.

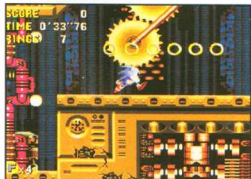
**Musik Menü:** Erspielt im Time-Attack-Menü eine Gesamtzeit unter 45 Minuten und geht dann über Exit ins Hauptmenü. Rechts von Ram Data befindet sich nun das Menü D. A. Garden. Drückt C und Ihr könnt mit R und L die Musikstücke auswählen. Mit C werden sie dann gespielt. Den Planeten könnt Ihr mit A vergrößern, mit B seine Drehrichtung ändern und mit dem Steuerkreuz bewegen.

### Bonus Time Attack:

Wenn Ihr im Time-Attack-Menü eine Gesamtzeit unter 30 Minuten erspielt habt, könnt Ihr mit L in ein Menü in dem Ihr alle Bonusrunden auf Zeit spielen könnt.

**Visual Mode Menü:** Habt Ihr im Bonus-Time-Attack eine Gesamtzeit unter drei Minuten, dann geht über Exit aus dem Menü und drückt r bis als letztes das Menü Visual-Mode erscheint. Hier könnt Ihr nun zwischen Opening, Good Ending, Bad Ending und Pencil Test auswählen. Das Good Ending solltet Ihr Euch übrigens bis zum Ende anschauen.

Bernd Koplin, Hordorf



## Wonderdog

MD

Selten sah man einen so putzigen Helden wie den kleinen Wonderdog. Um Euch auch in den Genuß der letzten Level zu bringen, gibt's mal wieder Paßworte.

**Bunny Hop Meadow:** MYSTIC, **Dogsville:** ANKLESS  
**Scrapyard:** LEDZEP, **Loony Moon:** REEVES  
**Planet Weird:** PIXIES,  
**Planet K 9:** WOOPIE

Maik Keller,  
Mönchengladbach



## Zombies

MD

Wir wollen noch einmal zu diesem wunderschönen Satire-Spiel zurückkehren, und Euch zwei grausig schöne Paßworte nachliefern. Zum Ersten das für Level 45, aber mit allen zehn „Gefangenen“ und als Bonbon das für Level 49. Viel Spaß bei der Geisterhatz in der Konamiredaktion.

Level 45: BNYZ,  
Level 49: QSDZ

Rolf Wittmann,  
Mingolsheim

## Thunderhawk MCD

Bei diesem netten Hub-schrauberspielchen (der Batt-lecorps-Macher) gibt es einen überaus praktischen



Cheat, der unbegrenzt Waffen und Rüstung verschafft. Ihr müßt dazu lediglich pausieren und dann O, L, R und U drücken. Wenn Ihr wieder ins Spiel zurückgeht, könnt Ihr dann richtig aufräumen.

Thomas Panzer, Berlin

## Silpheed MCD

Da mir jetzt kein dummer Vorspanntext einfällt, laß ich es einfach und versorge Euch sofort mit den nötigen Infos.

**Level-anwahl:** Wenn der Vorspann beginnt, müßt Ihr U, U, O, O, R, L, R, L, A und B drücken.

Nun noch Start gedrückt halten bis Press Start erscheint. Mit Stage Select könnt Ihr jetzt alle zwölf Level und die Endgegner direkt anwählen. Außerdem habt Ihr die freie Wahl der Waffen.

**Unendlich Energy:** Im Vor-spann R, L, A, R, O, C, B, U, L, B, A und O drücken. Wenn Ihr nun während des Spiels Energy verliert, braucht

Ihr nur auf dem zweiten Pad A drücken, schon ist die Energieanzeige wieder voll.

**Continue:** Wenn Ihr im Vorspann R, O, A, B, C, L, L, U, C, A und Start drückt, bekommt Ihr zehn Continues.

**Soundmenü:** Geht mit Pad 1 auf Option und drückt A, B und C auf Pad 2. Mit Pad 1 könnt Ihr nun ins Soundmenü.

Marco Vogt, Burgwall.

## Chuck Rock MD

Auch für dieses Game gibt es einen feine Cheat. Während die Band spielt müßt Ihr A, B, R, A, C, A, U, A, B, R und A drücken. Wenn Euch nun der Gitarrist anlächelt hat es geklappt. Im Spiel könnt Ihr nun folgende Sachen machen. A und O: Ein Level weiter A und R: Eine Welt weiter A und U: Ein Level zurück A und L: Eine Welt zurück

Marco Bruns, Gristede

## Chuck Rock II MD

Auch Chucks Sohn muß nicht durch jedes Level laufen. Drückt während der Pause B, A, (R), R, A, C, O, u und A. Mit A und R könnt Ihr nun im Spiel das Level beenden. Mit A und O überspringt Ihr sogar eine ganze Welt. Wenn's mit einmal R nicht klappt, probiert es mit zwei R.

Timo Klemme, Wulfen



## Prize Fighter MCD

In dieser Ausgabe getestet und trotzdem haben wir schon einen Cheat (den selbst Achim beim Test nicht kannte!). Mit diesem kleinen Tip könnt Ihr

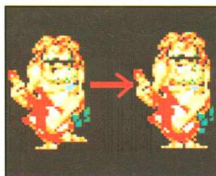


ein bißchen was über die Dreharbeiten erfahren. Komplett in Farbe!!! Drückt einfach im Optionsmenü alle drei Knöpfe (A, B, C) und dann nach rechts.

Jörg Gronowski, Bochum

## Shinobi II GG

Wenn Ihr Euch einen ordentlichen Lebensvorrat anschaffen wollt, müßt Ihr zuerst im Castle alle vier Feuerspeicher zerstören. Nun müßt im obersten Stockwerk zwei Behälter stehen. Einer mit einem Leben, der andere mit einer Bombe. Sammelt das Leben ein und geht zum Ausgang. Dort müßt Ihr nun den Endgegner besiegen. In



der Rundenauswahl geht Ihr wieder ins Castle und wiederholt den Trick so lange bis Ihr genug Leben habt. (Ihr müßt den Endgegner nur einmal besiegen, beim nächsten Mal gelangt Ihr sofort in die Runden-auswahl.) Zu guter Letzt ist hier noch das allerletzte Paßwort, falls Ihr immer noch nicht bis zum

Ende kommt. 3F5D6 = Final-Runde mit allen Power-Ups. Jochen Mosshammer, Wernau

## Marble Madness GG

Wenn Ihr schon lange eine Levelanwahl für dieses Game sucht, dann seid Ihr hier richtig. Gebt einfach folgende Werte ein, dann könnt Ihr die einzelnen Level auswählen und habt auch noch unendlich Zeit. (Ausnahme: Level 1.)

Test FX	C
Test Tune	6
Difficulty	0
Control	Diagonal

Roger Leuch, Zürich

## Lucky Dime Caper GG

Wenn Ihr Euer letztes Leben verloren habt, wartet Ihr bis der Continue Bildschirm erscheint und drückt erst U und dann Knopf 1. Nun erhaltet Ihr unendlich Leben. Ist doch fein, oder?

Roger Leuch, Zürich

## Pengo GG Aladdin MD

Um in die Levelanwahl zu gelangen, müßt Ihr im Titelbild o, 1, 2 (alles gedrückt halten) und Start drücken. Viel Spaß!

Rene Hiebler, Knitterfeld

Einfach genial! Also, wenn ihr im Optionsmenü seid, sollt Ihr C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B drücken. Das beste an diesem Cheat ist die Option, wo ihr euch einzelne Levels ansehen könnt.

Branko Roric, Wuppertal



Ist er nicht nett, unser David Perry?



Es ist höchste Zeit, Euch mal wieder einen Überblick über die Tips & Tricks zu geben, die bislang in Eurer GAMERS erschienen sind.

**Titel System Heft Seite**

## ARP-CODES

Vergeßt nicht, ohne das passende Schummelmodul funktionieren diese Codes nicht! Also immer schön das Action Replay zwischenstecken, bevor Ihr loslegt!

Afterburner	MS	1/94	100
Aladdin	MD	2/94	77
Alex Kidd in Shinobi World	MS	3/94	109
Alien 3	MD	1/93	116
Alien 3	MD	1/94	100
Alien 3	MS	2/94	77
Asterix	MS	2/94	77
Atomic Robokid	MD	1/94	100
Ax Battler	GG	2/94	77



Batman Returns	MD	6/93	88
Battletoads	MD	4/94	77
Bird & Cat	MD	4/94	77
Blades of Vengeance	MD	3/94	109
Bubsey	MD	2/94	77
Bubsey	MD	4/94	77
Burning Force	MD	4/94	77
Captain America	MD	4/94	77
Chakan	MD	6/93	88
Chester Cheetah	MD	4/94	77
Chiki Chiki Boys	MD	2/94	77
Chuck Rock	GG	3/94	109
Chuck Rock	MD	1/94	100
Chuck Rock	MS	2/94	77
Cloud Master	MS	4/94	77
Cool Spot	MD	6/93	88
Crue Ball	MD	3/94	109
Crue Ball	MD	6/93	88
Desert Strike	MD	5/92	90
Devil Crash	MD	4/92	68
Devilish	GG	3/94	109
Dino Land	MD	4/94	77
DJ Boy	MD	4/92	67
Dragon Crystal	MS	3/94	109
Dragon's Fury	MD	1/94	100
Dynamite Duke	MD	1/94	100
Ecco The Dolphin	MD	4/94	77
Eternal Champions	MD	4/94	77
Fantasia	MD	1/93	116
Fatal Fury	MD	2/94	77
Fire Shark	MD	4/94	77
Flashback	MD	2/94	77
G-Loc	GG	2/94	77
Galahad	MD	1/94	100
Gauntlet	MS	3/94	109
Ghostbusters	MD	4/93	67
Global Gladiators	MD	2/94	77
Global Gladiators	MS	1/94	100
Global Gladiators	MS	3/94	109

# Tips & Tricks-

Titel	System	Heft	Seite
Golden Axe			
Warrior	MS	1/94	100
Gunstar Heroes	MD	2/94	77
Gunstar Heroes	MD	4/94	77
Hellfire	MD	5/92	90
Home Alone	MD	2/94	77
Indiana Jones	MD	6/93	88
Insector X	MD	4/92	68
James Pond II	GG	3/94	109
James Pond II	MD	1/93	116
John Madden Football	MD	4/94	77
Junction	MD	4/94	77
Jungle Book	GG	3/94	109
Jungle Strike	MD	4/94	77
Jurassic Park	MD	1/94	100
Kid Chameleon	MD	1/94	100
Kid Chameleon	MD	4/92	68
Klax	MD	4/94	77
Krusty's Super Fun House	MD	1/94	100
Krusty's Super Fun House	MD	1/93	116
Last Battle	MD	4/94	77
Lemmings	MD	6/93	88
Lord of the Sword	MS	3/94	109
Magical Hat	MD	4/92	68
Marble Madness	GG	2/94	77
Marble Madness	MD	6/93	88
Master of Darkness	MS	3/94	109
Mickey Mouse 2	MS	1/94	100
Micro Machines	MD	2/94	77
Micro Machines	MD	3/94	109
Micro Machines	MD	4/94	77
Moonwalker	MS	1/94	100
Musha Aleste	MD	1/94	100
Musha Aleste	MD	4/92	67
My Hero	MS	3/94	109
Phantasy Star	MS	1/94	100
Phantasy Star	MS	3/94	109
Peliosis	MD	5/92	90
Populous	MD	4/92	67
Prince of Persia	MS	3/94	109
Quackshot	MD	6/93	88
Quix	MD	4/94	77
R-Type	MS	2/94	77
Rampage	MS	2/94	77
Rampart	MD	3/94	109
Rings of Power	MD	1/94	100
Road Rash	MD	5/92	90
Rocket Knight			
Adventures	MD	2/94	77
Rolling Thunder	MD	6/93	88
Rolo to the Rescue	MD	6/93	88
Shadow of the Beast	MD	6/93	88
Shining in the Darkness	MD	1/94	100
Shinobi	GG	2/94	77
Shinobi 2	GG	4/94	77
Slider	GG	6/93	88
Slime World	MD	6/93	88
Sonic 1	GG	6/93	88
Sonic 1	MS	4/94	77
Sonic 2	GG	6/93	88
Sonic 2	MD	1/94	100



Titel	System	Heft	Seite
Sonic 2	MD	6/93	88
Sonic 2	MS	2/94	77
Sonic 2	MD	4/94	77
Sonic 3	MD	4/94	77
Sonic Chaos	GG	3/94	109
Sonic Chaos	MS	3/94	109
Spellcaster	MS	3/94	109
Starflight	MD	2/94	77
Steel Empire	MD	4/94	77
Steel Talons	MD	3/94	109
Steel Talons	MD	6/93	88
Street Fighter II	MD	3/94	109
Streets of Rage II	MD	1/94	100
Sunset Riders	MD	6/93	88
Super Monaco GP	GG	2/94	77
Talespin	MD	6/93	88



Talmit's Adventure	MD	6/93	88
Taz Mania	MS	2/94	77
Terminator 2	MD	5/93	70
The Flintstones	MD	2/94	77
The Ninja	MS	4/94	77
The Otifants	GG	3/94	109
The Otifants	MS	3/94	109
Thunderforce IV	MD	5/93	68
Tiny Toons Adventures	MD	6/93	88
Toejam & Earl	MD	1/94	100
Toejam & Earl II	MD	4/94	77
Toki	MD	1/93	116
Toki	MD	1/94	100
Tom & Jerry	MS	2/94	77
Twin Hawk	MD	1/94	100
Two Crude Dudes	MD	4/92	67
Universal Soldier	MD	1/94	100
Vallis 3	MD	4/92	67
Wonderboy II	MS	1/94	100
Wonderboy III	MS	4/94	77
Wonderboy in Monsterworld	MD	1/94	100
World Grand Prix	MS	4/94	77
World of Illusion	MD	6/93	88
Xenon II	MS	2/94	77
Zany Golf	MD	4/92	67
Zombies	MD	4/94	77
Zool	MD	3/94	109

## CHEATS

Hier hatten die Programmierer aber ein Herz für arme Spieler und haben in ihr Spiel ganz offizielle Mogeleen eingebaut, die Ihr per Tastenkombination aktivieren könnt!

Aladdin	MD	3/94	60
Alien 3	MS	5/93	68
B.O.B.	MD	3/94	60
Batman Returns	MS	5/93	70
Cool Spot	MD	1/94	98
Earnest Evans	MCD	1/94	98
Ecco The Dolphin	MD	4/93	76
Fantasy Zone	GG	5/93	70
Fatal Fury	MD	6/93	83
Gain Ground	MD	6/93	83
Global Gladiators	MD	6/93	83
Gynoug	MD	1/93	116

# Register

Titel	System	Heft	Seite
James Pond II	MD	4/92	69
Musha Aleste	MD	1/93	116
Out Run	GG	5/93	70
Ranger X	MD	3/94	57
Road Avenger	MCD	2/94	69
Rolo to the			
Rescue	MD	5/93	73
Silpheed	MCD	2/94	68
Sonic 2	GG	2/93	69
Sonic 2	MD	3/93	70
Street Fighter II	MD	2/94	68
Streets of Rage	GG	5/93	70
Streets of Rage	MD	3/93	70
Streets of Rage II	MD	4/93	68
Super Fantasy			
Zone	MD	3/93	70
Terminator 2	MD	4/93	68
The Flintstones	MD	1/94	98
Zool	MD	4/94	55

## LÖSUNGEN

Alles, was Ihr schon immer mal über ein ganz bestimmtes Game wissen wolltet, teilweise sogar mit hübsch bunten Karten.

Aladdin	MD	2/94	74
Alex Kidd in			
High Tech World	MS	2/92	90
Alien 3	MD	2/93	70
Asterix	MS	5/92	82
Ax Battler	GG	4/92	66
Bart Simpson			
...Mutants	MS	2/93	76
Back to the Future	MD	2/92	85
Batman	MD	5/92	84
Batman Returns	MD	4/93	70
Chakan	GG	2/94	69
Desert Strike	MD	4/92	64
Donald Duck -			
The Lucky			
Dime Caper	MS	2/92	92
Flashback			
(Teil 1)	MD	6/93	84
Flashback			
(Teil 2)	MD	1/94	93
Flashback			
(Teil 3)	MD	2/94	71
Mickey Mouse -			
Castle of Illusion	MS/GG	1/93	112
Moonwalker	MD	1/92	64
Ninja Gaiden	GG	3/92	71
Revenge of			
Shinobi	MD	3/92	70
Sherlock Holmes II	MCD	3/94	59
Shining Force-			
Lösung (Teil 1)	MD	4/94	74

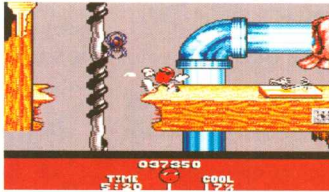


Shining in the			
Darkness	MD	1/93	107
Shinobi	GG	3/92	67
Simpsons	MD	3/93	69
Sonic 3 (Teil 1)	MD	3/94	84
Sonic 3 (Teil 2)	MD	4/94	60
Terminator	MS	3/93	68
Thunderforce IV	MD	3/93	72

## LEVELCODES

Weiterkommen leichtgemacht: Mit diesen Codes kommt Ihr jederzeit auch mitten ins Spiel.

Aladdin	GG	4/94	57
Another World	MD	5/93	70
Asterix	MD	2/94	69
Bubble Bobble	MS	3/92	73
Carmen Sandiego	MD	3/93	66



Centurion	MD	1/93	116
Chuck Rock	M(C)D	1/94	98
Deadly Moves	MD	3/93	70
Desert Strike	MD	4/94	56
Devil Crash	MD	3/92	72
R. Robotnik's			
MeanBean Machine	MD	4/94	54
Dragon's Fury	MD	3/93	70
Dragon's Revenge	MD	4/94	55
Dune II	MD	4/94	56
E.A.Hockey	MD	3/92	69
European Club			
Soccer	MD	1/93	106
Flashback	MD	5/93	70
Golvellius	MS	3/92	73
Joe Montana			
Football 2	MD	1/93	106
Jungle Strike	MD	6/93	83
Jurassic Park	MD	1/94	92
Krusty's Super			
Fun House	MD	5/92	82
Lemmings	MS	3/93	68
Lemmings	MD (Auswahl)	1/93	116
M. Ali Heavyweight			
Boxing	MD	5/93	68
Prince of Persia	MS/GG/MD	2/93	68
Puggsy	MD	3/94	57
Putt & Putter	GG	3/92	69
Shinobi	GG	3/93	66
Slider	GG	3/92	72
Super Hang On	MD	2/92	87
Tennis Ace	MS	3/92	73
The Lost Vikings	MD	3/94	59
The Offitants	GG	2/94	69
The Offitants	MD	3/94	60
Time Gal	MCD	1/94	98
Toejam & Earl II	MD	4/94	55
Universal Soldier	MD	5/93	70
Wonderboy III	MS	3/92	73
World of Illusion	MD	4/94	56
Zombies	MD	3/94	59

## TRICKS & TAKTIKEN

Jede Menge nützlicher (Über-) Lebenshilfen für die großen und kleinen Probleme eines Spielers.

Action Fighter	MS	3/92	73
Afterburner	MS	4/92	68
Alex Kidd in			
Miracle World	MS	3/92	68
Alien 3	GG	4/93	76
Altered Beast	MD	3/92	69
Arrow Flash	MD	5/92	82
Astro Warrior	MS	3/92	73

Titel	System	Heft	Seite
Batman Returns	MD	1/94	99
Choplifter	MS	4/92	69
Defender of Oasis	GG	4/93	76
Dynamite Duke	MD	4/92	64
Ecco The Dolphin	MCD	2/94	69
Ecco The Dolphin	MD	1/94	92
Eternal Champions	MD	4/94	57
Fantasy Zone II	MS	1/92	66
G-Loc	GG	2/92	90
Ghoul's n Ghosts	MD	2/92	89
Ground Zero Texas	MCD	4/94	57
Gynoug	MD	3/92	69
Hellfire	MD	3/92	68
Hook	MCD	1/94	92
James Pond II	MD	1/94	92
Jungle Strike	MD	1/94	98
Kenseiden	MS	2/92	89
Kid Chameleon	MD	4/93	68
Lemmings	MS	4/94	57
Maze Hunter	MS	4/92	68
Mazin Wars	MD	1/94	98
Moonwalker	MD	2/92	92
NBA Jam	MD	4/94	56
NHPLA Hockey	MD	2/93	68
Out Run	MD	3/92	68



Phelios	MD	2/92	86
Populous	MD	2/92	91
Populous II	MD	2/94	69
Power Strike	MS	4/93	68
Quackshot	MD	2/92	91
R-Type	MS	2/92	90
R-Type	MS	3/92	72
Revenge of			
Shinobi	MD	1/93	116
Road Rash	MD	1/93	116
Rolo to the Rescue	MD	4/93	68
Shining Force	MD	6/93	83
Shining in the			
Darkness	MD	5/93	70
Shinobi	GG	4/92	68
Sonic 1	GG/MD	2/92	89
Sonic 1	MD	4/92	68
Sonic 1	MS	1/93	106
Sonic 1 & 2	MD/MS/GG	2/93	69
Speedball	MS	2/92	86
Street Fighter II	MD	2/94	69
Streets of Rage	MD	2/92	89
Super Hang On	MD	3/94	60
Super			
Monaco GP	MD	1/92	66
Super			
Monaco GP II	GG	5/93	70
Taz Mania	MD	1/93	116
Taz Mania	MD	2/93	74
Teddyboy	MS	2/92	90
Thunder Blade	MS	3/92	67
Tiny Toon			
Adventures	MD	4/93	76
Toejam & Earl	MD	2/92	91
Truxton	MD	1/93	116
Wiz, n' Liz	MD	3/94	58
Wonderboy	GG	2/92	90
Wonderboy in			
Monsterworld	MD	5/93	68
Xenon II	MD	2/92	87



### CHAPTER 2 -

#### SPIRIT OF THE HOLY SPRING

**N**ach einem Gespräch mit allen Leuten in Rindo geht es ab nach Manarina. Das Nadelöhr an der Brücke wird am besten mit zwei Reitern blockiert, Gort macht sich an erster Stelle auch nicht schlecht, der Rest der Truppe gibt Flankendeckung gegen die Giant Bats. An dieser Stelle noch keine



#### GEGENSTÄNDE ANWENDEN

*Manche Waffen haben nicht nur Wirkung, wenn sie per Equip aktiviert werden, man kann sie auch per Use einsetzen, wodurch ein Zauber ausgelöst wird. Allerdings hat die Sache auch den Nachteil, daß durch diesen Gebrauch die Waffen zerstört werden können, also rechtzeitig reparieren lassen. Meist sind die Waffen im Einsatz durch einen Kämpfer effektiver.*

Magie einsetzen, die ist später gegen die Zombies viel wirkungsvoller.

In Manarina unterhaltet Ihr Euch mit Anri, die Ihr anschließend rechts oben im Turm findet. Auf dem Weg dorthin solltet Ihr auch schon mit Arthur reden. Der folgende Kampf in der Cavern of Darkness sollte ruhig öfters angespielt werden, um Anri ordentlich zu trainieren: Gort oder Mae als Schutzwall, dahinter die beiden Magierinnen und dann ordentlich Kreuzfeuer geben und Anri möglichst den letzten Schlag

machen lassen. Nachdem die Formalitäten am Pool erledigt, das Domingo-Ei aus der Maschine des alten Mannes geholt und Arthur rekrutiert wurde, geht es zurück nach Rindo.

Dort ist der Sohn des Bürgermeisters aus dem Zirkuszelt zu befreien. Kämpft Euch dort langsam nach vorne und verliert möglichst keinen Kämpfer, denn der hiesige Edgegner ist einer von der fieseren Sorte: Kreist ihn von allen Seiten ein und bekämpft ihn aus beiden Reihen! Vergeßt anschließend nicht, alle Schatztruhen zu plündern und holt dann beim Bürgermeister Eure Belohnung ab.

Leider wird es nichts mit der Schiffsreise, statt dessen geht es zur Shade Abbey. Die Gespräche mit den Leuten

*Die richtige Strategie macht's.*

zeigen, daß hier einiges nicht stimmt, in der Kapelle wird alles klar. Mit der richtigen Strategie ist der Kampf kein Problem: Stürzt Euch mit den Magiern und je einem Kämpfer auf die beiden einzelnen Gegner, holt den Helden nach unten und bildet an der oberen Tischreihe einen Riegel: vorne die Kämpfer und Ritter, dahinter Heiler, Magier und Bogenschützen. Der Rest ist Formsache. Nach dem Kampf schließen sich die Vogelmenschen Balbaroy und Amon an, und dieses Kapitel ist beendet.

Weiter geht es mit unserem Special zu diesem Strategieknaller. Auch diesmal gibt es wieder jede Menge nützlicher Tips und Tricks, die den Kampf gegen die bösen Horden erleichtern.



### CHAPTER 3 -

#### SECRET WEAPON OF RUNEFAUST

**D**er Weg nach Bustoke ist eine gute Möglichkeit, die Vogelmenschen zu trainieren, das einzige Problem sind hier die Pegasus Knights mit ihrer großen Reichweite. In der

gen die Sniper, Magier gegen die Skelette und die Kämpfer und Reiter gegen den Rest, dabei die Heiler möglichst zentral plazieren.

Nach dem Kampf gibt es in der Höhle den Moonsto-



#### HERR DER RINGE

*Während Speed und Power Ring nur durch das Tragen ihre Wirkung entfalten, lassen sich die anderen Ringe auch per Use einsetzen und entfalten magische Wirkung. Ausprobieren!*

Stad redet Ihr zunächst mit den Palastbewohnern, rekrutiert Diane und unterhaltet Euch dann mit allen Bewohnern. Beim Kampf im Steinbruch geht es zwar recht eng zu, aber auch er sollte kein Problem sein: Bogenschützen und Vogelmenschen ge-

ne, mit dem der alte Mann den Heiltrank für Zyllo bereitet. Nachdem sich dieser der Truppe angeschlossen hat, wird Kokichi solange genervt, bis er seine Flugmaschine vorführt. (wichtig, sonst schließt er sich später nicht an!). Im anschließenden



Der Weg hier hin ist noch ziemlich weit und hart



Keine Panik, der Fiesling hier gibt nur mächtig an



Bend geht es in Ruhe über die Brücke (in der Mitte kann bei Laser-Gefahr eine kleine Pause eingelegt werden), der Rest

ist kein Problem mehr. Nach dem Kampf stößt Pele zur Truppe und das Kapitel endet.



### CHAPTER 4 -

#### THE GREAT FORTRESS OF BALBAZAK

#### PLATZHALTER

In einigen Szenarien empfiehlt es sich, daß alle Figuren wenigstens einen freien Inventarplatz haben. In diesen Szenarien gibt es nämlich Gegner, die nach ihrem Ableben besondere Waffen hinterlassen, und ohne freien Platz wären diese verloren.



Manche Gegner bewegen sich nicht vom Fleck



Kampf ist Ruhe angesagt: die Party zunächst außerhalb des Wirkungsbereiches des Laser Eye formieren und die Vogelmenschen loschicken, um die Pegasus Knights anzulocken. Sind die erledigt, können sich die Flattermänner noch die Sniper vornehmen, in der Zwischenzeit säubert das Laser Eye die Brücke von allen Feinden. Das bringt zwar keine Punkte für die Party, spart aber jede Menge Streß. Anschlie-

Endgegner sollten umzingelt und von allen Seiten bekämpft werden

#### BEFÖRDERUNGEN

Da eine Beförderung kurzfristig eine Verschlechterung der Charakterwerte bringt, sollten nicht zu viele Personen gleichzeitig befördert werden. Allerdings sollten die Beförderungen nicht zu lange auf sich warten lassen, denn bis jemand auf Level 15 ist, könnte er auch auf Level +2 sein.



Aller Anfang ist einfach, noch ahnt der Held nichts ...

**D** In Pao werden alle Leute angelabert und Kisten geplündert, danach geht es zum Priester, wo Ihr Euch oben links hinstellt: Hier seht Ihr ihn endlich, den sagenumwobenen Hamster Yoghurt, der Euch eventuell schon im Schloß von Alterone über den Weg

eher zurückhalten. Nach der Schlacht kann man im neuen Pao gleich drei neue Mitstreiter gewinnen: Vankar treibt sich hier herum, auf der Schafswaide wartet der Dampfritter Guntz, und außerdem läßt sich das Domingo-Ei ausbrüten. Über Domingo kann man geteilter Mei-

#### ERFAHRUNG SAMMELN (2)

Auch für Magier sind Erfahrungspunkte wichtig. Selbst wenn ein Kampf schon fast vorbei ist, sich die Zeit nehmen und alle Figuren heilen. Wenn genügend Magiepunkte vorhanden sind, kann man auch schon mal eine starke Figur bewußt verprügeln lassen, um den Magiern Trainingsmöglichkeiten zu bieten. Das mag zwar etwas gestaufwendig sein, aber es lohnt sich wirklich.

gelaufen ist. Nach dem Sichtkontakt gehört er zur Party und ist eher ein Maskottchen als ein brauchbarer Kämpfer. Nach einem erneuten Gespräch mit der Königin setzt sich Pao in Bewegung, wenn im vorigen Kapitel alles richtig gemacht wurde, sollte nun Kokichi vom Himmel fallen und der Truppe beitreten. (Sofort mitnehmen und ordentlich trainieren, der Kerl ist Gold wert!)

Im folgenden Kampf immer schön zusammenbleiben und in der Mitte des Geländes vorarbeiten. Einer der Gegner hinterläßt hier eine Heat Axe, wer das Szenario mehrmals spielt, kommt hier günstig an gute Waffen. Elliott wird anschließend eingekreist und auseinandergenommen, da er ziemlich austeilen kann, sollte sich der Held vielleicht

nung sein. Anfangs ist er zwar etwas lahm, er erweist sich später aber als effektiver Magier, der auch einiges aushält. Zudem ist er der einzige

#### Haufenweise neue Kämpfer.

fliegende Magier, was ebenfalls praktisch sein kann.

Nachdem in Pao alles geregelt ist, geht es nach Urbantol. Der Kampf auf den Stadtmauern ist kein Problem, wenn man einen gut sortierten Stoßtrupp als erstes auf die Leitern schickt. Jetzt muß nur noch Balbazak besiegt werden. Bei ihm geht es zwar eng zu, gegen eine zweite, fliegende Front von See her hat aber auch er kaum Chancen. Nach dem Kampf geht es mit dem Schiff ins nächste Kapitel.



# SHINING FORCE

## CHAPTER 5 -

### GATEWAY TO THE HIDDEN SHRINE

**D**ie Kämpfe auf dem Schiff sind recht einfach und übersichtlich, sie sollten mehrmals gespielt werden, um ordentlich Erfahrung zu sammeln (insbesondere für Kokichi und Domingo). Die Sea Bats von links greifen immer nach demselben Muster an, hier stellt man einfach einen zu trainierenden Recken an die Reling und einen Heiler hinter ihn, um gefahrlos einige Levels aufzusteigen.

In Warai kauft Ihr ein, plün-

*Einkaufen nicht vergessen.*

dert die Truhen und redet mit allen Leuten. Anschließend geht es mit dem Schiff zur Nixe, die Euch passieren läßt. Der Kampf auf dem Weg zum

#### RÜSTIGE REITER

*Reiter wie Ken oder Mae sollten sowohl mit Lanzen als auch mit Speeren ausgerüstet werden. Erstere treffen härter, mit Speeren läßt sich aus der zweiten Reihe oder diagonal treffen. Ein Waffenwechsel ist während des Kampfes problemlos möglich. Andere Kämpfer benötigen jeweils nur eine Waffe, natürlich möglichst die beste.*

Shining Path ist wegen der fliegenden Gegner recht nervig, bleibt also zusammen setzt die Heiler rechtzeitig ein: Während ein kleiner Stoßtrupp geradeaus geht und die dortigen drei Gegner ausschaltet, formiert sich der Rest der Truppe, um die Flattermänner zu empfangen. Ist dies erledigt, geht es einfach im Pulk geradeaus weiter, die

restlichen Gegner rechts und links kommen von alleine nach. Nach dem Kampf ist das Schiff wieder repariert (keine Panik, der König scherzt mit den Kosten nur). Der Weg ins nächste Kapitel wartet mit einer nochmaligen

Schiffschlacht auf, bei der mit überraschend auftauchenden Gegnern gerechnet werden muß, und das war es dann auch.

Rauhe Schale, harter Kern und recht fles ...



#### DOPPELT IST BESSER

*Sprecht mit allen Leuten lieber zweimal, auch nach einem Kampf. Oft gibt es nur so neue Mitstreiter oder wichtige Informationen.*

## CHAPTER 6 -

### DESCENDANT OF THE SACRED DRAGON

**I**n Rudo redet Ihr wie üblich mit allen Leuten, kauft neue Ausrüstung und nehmt Lyle auf. Im folgenden Kampf dann immer schön zusammenbleiben, denn hier tauchen überraschend neue Gegner auf. In Dragonia findet Ihr neben einem Broad Sword für den Helden auch den Drachen Bleu, der sich anschließt. Wer viel Geduld hat kann versuchen, das Kerlchen etwas zu trainieren, da er in der Anfangsphase aber extrem schwächelt, ist er zwar

eher ein Klotz am Bein, hat nach einer Beförderung aber recht gute Eigenschaften.

Der Kampf gegen Kane ist recht hart, nachdem die Margogyles hinter dem Haus ausgeschildert sind, geht es an die Golems. Die stehen zwar recht verführerisch für einen Level 4-Blaze da, die Magie ist aber am Edgenger besser aufgehoben, so daß Zyo hier die Handarbeit erledigen sollte. Haltet den Helden eher zurück und blockiert notfalls die Treppe, da sich Kane

sonst auf ihn stürzt. Und wenn der Fiesling zufällig sein Sword of Darkness benutzt, ist's meistens Sense: Bei ihm klappt der Desoul-Zauber wesentlich öfter als später bei einer Spielfigur!

Wiederin Rudo, steht nochmals massenhaft Smalltalk mit den Bewohnern an, danach geht es zum Demon Castle. Der Weg ist relativ weit und gefährlich, achtet vor allem auf die Belials, die Magiepunkte abziehen können und reißt die Gruppe nicht zu sehr auseinander. Im Castle selbst wartet dann Mishaela auf eine Abreibung. Vorsicht, die Gnädigste kann fies zaubern, der Held sollte wieder auf Abstand gehen. Wer scharf auf Erfahrungspunkte ist, der sollte, nach-

#### ENTZUGSERSCHEINUNGEN

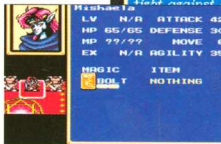
*Verlaßt Euch nicht zu sehr auf die AGRESS-Magie des Helden. In den späteren Chapters gibt es nämlich Unsympathen, die Magiepunkte abziehen. Triff es den Helden, so ist eine Flucht per Magie nicht mehr möglich. Also Vorsicht!*

dem alle Gegner außer Mishaela besiegt sind, vor der Flucht noch alle Truhen ausrauben. Beim nächsten Anlauf geht dann alles viel einfacher, vor allem mit dem Sword of Light. Nach dem Kampf ist dann nicht nur Mishaela am, sondern auch das Kapitel zu Ende.

Ein kleiner Zettel lockt einen guten Kämpfer



Studiert Eure Feinde genaustens



Unterhaltet Euch wirklich mit allen Leuten



Wer viel trainiert, hat später wesentlich mehr Erfolg im Kampf



Auch Heiler brauchen eine solide Dosis Erfahrung







## CHAPTER 7 -

### THE LOST CIVILIZATION

**D**ie Audienz beim König von Prompt läuft anfangs nicht so gut, nachdem aber alle Unklarheiten beseitigt sind, kann es losgehen: zunächst kurz mit Kane (links unten im Schloß!) geplaudert, dann noch schnell im Dorf den Zettel am Haus vor dem kleinen Teich nochmals gelesen und damit Musashi in die Party aufgenommen sowie ein kleiner



Auf den Schiffen könnt Ihr herrlich bequem trainieren. Es lohnt sich

*Training ist sehr wichtig.*

#### SCHÜTZT DEN HELDEN

*Achtung! Wenn Euer Held über die Klinge springt, ist das Spiel zwar nicht verloren, wohl aber die Hälfte Eurer Baryschaft. Das muß nicht unbedingt sein, also den Herrn lieber etwas bedeckt halten oder rechtzeitig heilen oder fliehen. Wenn der Fall der Palle doch einmal eintritt und Ihr auf das Geld nicht verzichten wollt, so drückt einfach schnell genug Reset und fangt das Szenario nochmals von neuem an. Nicht ganz fair, aber nur so geht es effektiv.*

Einkaufsbummel gemacht - und schon wartet der nächste Kampf.

Hier sind die Magier und Bogenschützen gefragt, um die Feinde schon aus der Distanz bekämpfen zu können. Schaltet bevorzugt die Torch Eyes aus, da sie auch auf Entfernung ordentlich austreten können. Da einer der Gegner eine Doom Blade hinterläßt, lohnt sich auch hier ein Wiederholungsspiel. Nach dem Kampf warten wieder einige Kisten auf Euch. Anschließend geht es gegen den Demon Master, der kein größeres Problem darstellen sollte: einen schlagkräftigen Kämpfer, dahinter einen Bogenschützen sowie zwei Heiler mit HEAL 3 die Treppe



hinauf, als Ergänzung attackieren Kokichi und Domingo aus der Luft. In einer der Truhen findet sich übrigens eine Valkyrie, die optimale Waffe für Kokichi oder einen anderen Reiter, nach dem Kampf dürft Ihr auch Torasu und Alef in der Party begrüßen. (Torasu kann ein guter Ersatz für Lowe oder Khris sein, falls Ihr sie noch nicht sonderlich trainiert habt.)

Nach der Schlacht erhaltet Ihr vom König das Sword of Darkness, mit dem Orb of Light wird der Shining Path geöffnet. Hier schließt sich Adam an, um Euch zu führen, und er führt Euch direkt in eine Schlacht gegen Chaos. Achtet auf die Eiswürmer von links und spart Magie für den Kampf gegen Chaos selbst. Ist der besiegt, könnt Ihr Euch aus den beiden Schwertern den Chaos Breaker basteln und dieses Kapitel fast als erledigt betrachten: Achtet im nächsten Kampf darauf, daß die Truppe im schwierigen Gelände möglichst dicht zusammenbleibt. Haltet zunächst einen Sicherheitsabstand von den drei Horsemen und versucht, zunächst die anderen Gegner auszuschalten, sonst könnte es Probleme geben



*in manchen Situationen kann es praktisch sein, wenn sich die Party aufspaltet. Geht es beispielsweise durch verunkelte Gemäuer, so kann die Hauptmacht normal vorrücken, während einige fliegende Helden schonmal über die Mauer fliegen und die dort stehenden Gegner ausschalten. Kokichi und Domingo, eventuell ergänzt durch Balbaroy oder Aman sind ein herausragendes Team. (Und wenn sie bei ihrem Einsatz im Wirkungsbereich eines HEAL 3 Zaubers bleiben, kann kaum noch etwas schiefgehen!)*



Hütet Euch vor Mishaelas BOLT-Zauber. Der tut weh!

Kämpfer wie Musashi werden leicht übersehen ...



Ramiadu und seine Robots sind ziemlich fies drauf.

Die Mermaids von Warai sind sympathische Typen.



Darksol ist der Oberfiesling in dieser Geschichte.

#### GRUPPENBILDUNG

*In manchen Situationen kann es praktisch sein, wenn sich die Party aufspaltet. Geht es beispielsweise durch verunkelte Gemäuer, so kann die Hauptmacht normal vorrücken, während einige fliegende Helden schonmal über die Mauer fliegen und*

Roboter können manchmal ganz schön nerven



Allein gegen Darksol? Ein hartes Schicksal für wahr



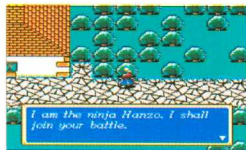
# SHINING FORCE

## CHAPTER 8 -

### RISE OF THE ANCIENT CASTLE

Sobald Ihr in Runefaust angekommen seid, solltet Ihr unbedingt den Zettel lesen, der an einem Busch hängt. Nur so trefft Ihr auf Hanzou, eine wertvolle Bereicherung der Truppe: Er ist nicht nur ein guter Kämpfer, sondern hat auch einiges an Magie auf dem Kasten.

Der nächste Kampf ist dann wieder ein hervorragendes Szenario, um massenhaft Er-



Auch hier ist wieder eine schöne Stelle, an der man einen weiteren Mitstreiter übersehen kann. Leset den Zettel und begrüßt Hanzou in der Truppe

fahrung zu sammeln: Außer den fünf Chimären behalten nämlich alle Gegner ihre Ausgangspositionen bei, so daß sie relativ einfache Ziele sind. Außerdem hinterläßt einer der Gegner eine Atlas Axe, über die sich Luke und Gort besonders freuen. Ist die Truppe stark genug, wird es Zeit

#### ERBFOLGEN

Das beste Schwert gehört natürlich immer in die Hände des Helden. Findet der eine bessere Waffe, kann er sein altes Schwert an Balbaroy oder Amon weitervergeben. So ist sichergestellt, daß keine Kampfkraft verloren geht (abwahl man das Zeug auch verkaufen könnte...).



für eine Audienz bei König Ramladu. Der empfängt Euch recht unfreundlich mit einer Horde Steel Claws und Torch Eyes. Hier geht Geschwindigkeit vor Taktik, versucht

Ancients aktivieren. Durch den Teleporter in der Ruine geht es in das Schloß, wo Euch zunächst ein harter Kampf erwartet: Chimaeren und Drachen von links und

rechts und kaum Fluchtmöglichkeiten - hier zeigt es sich, ob Ihr wirklich schon reif fürs Finale seid.

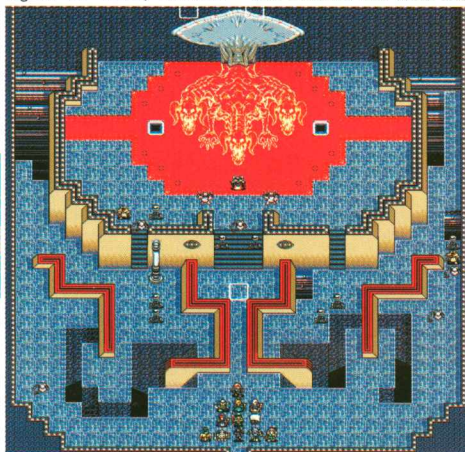
Nachdem Colossus beendet ist, geht es Darksol end-

*Darksol, wir kommen!!!*

gültig an den Kragen, zuvor solltet Ihr aber nochmals eine kleine Ruhepause einlegen und zum Abspeichern in die



Damit die Insel mit dem Ancient Castle erreicht, müßt Ihr den Chaos Breaker an dieser Landzunge schwingen. Es warten noch einige Kämpfe auf Euch



gleich mit dem ersten Zug, so viele Gegner wie möglich auszuschalten. Ramladu selbst erweist sich als recht harter Brocken, mit einer ausgewogenen Party ist er aber kein Problem: Kämpfer in der ersten, Magier und Reiter in der zweiten sowie Bogenschützen in der dritten Reihe, dazu eventuell noch einige Flieger für die ‚Hintergrund-Arbeit‘ - da wird jeder schwach.

Nach dem Kampf öffnet sich ein Geheimgang und Ihr könnt durch die Verwendung des Chaos Breaker auf der Landzunge das Castle of the

#### SPIONAGE!

Benutzt die Übersichtsfunktion, um Informationen über die Stärken und Schwächen Eurer Gegner zu erhalten. Nur so könnt Ihr einschätzen, was da auf Euch zukommt. Allerdings zeigt Euch die Übersicht nicht immer wirklich alle Fakten an, seid also auch auf einige unangenehme Überraschungen gefaßt.

Stadt zurückkehren. Da das Finale ziemlich hart ist, solltet Ihr in der ersten Runde möglichst keine Leute verlieren. Die einzig gefährliche Stelle ist der Engpaß auf dem Weg zu Darksol, aber hier hilft gerade Frechheit: Der Held sollte inzwischen so fit sein, daß er die Gefahrenstelle schon im ersten Zug überwinden und ein Feld vor der Treppe stehenbleiben kann. Von dort aus kann er die Dreiergruppe der Roboter bequem und gefahrlos mit dem Freeze-Zauber erledigen. Während der Rest der Truppe wartet, bis sich die Gegner formiert haben, geht ein Stoßtrupp (idealerweise Kokichi und Domingo) nach links, um der einsamen Steel Claw und anschlie-



So ein bewaffnetes Skelett ist schon ein harter Brocken. Aber inzwischen sollte Euer Held so fit sein, daß ihn eine solche Begegnung kaum noch schockt

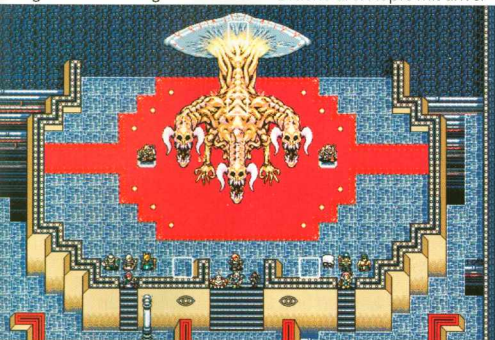




ßend den Gegnern links oben die Hölle heißzumachen.

Sobald sich die vier Torch Eyes am Engpaß formiert haben, werden sie in der Diagonale von Bogenschützen

leicht, aber damit ist die Sache noch nicht überstanden. Darksol erweckt mit letzter Kraft den fiesen Dark Dragon. Nicht nur, daß dieser Drache drei Köpfe mit unver-



und Magier erledigt, sobald der Weg frei ist, rückt die Truppe vor, und zwar Kämpfer und Magier zuerst, um dem Helden, der inzwischen die Robo-Gruppe ausgeschaltet haben sollte, im Kampf gegen die Drachen

*Keine Chance für Darksol!*

beizustehen. Die Gegner rechts können im Prinzip vernachlässigt werden, man kann ihnen aber auch noch Kokichi und Domingo auf den Hals hetzen.

Darksol zu umzingeln und ihn zu besiegen ist relativ

Zylo ist ein hervorragender Kämpfer, der Euch bis zum Schluß begleiten sollte. Zusammen mit Musashi und dem Helden kommt Freude auf

Mit der richtigen Aufstellung ist Dark Dragon relativ einfach zu besiegen. Es dauert zwar seine Zeit, aber irgendwann gibt der Fiesling dann doch auf. (Und das Gute siegt wie immer ...)

schämt vielen Hitpoints hat, als kleine Störung erscheinen auch noch Skelette aus den Bodenöffnungen. Man könnte zwar eine Figur auf die Öffnungen stellen, die wäre aber dann im Wirkungsbereich des Drachens, also lassen wir das (vorerst!) und stellen einen bis zwei Kämpfer daneben. Der Held sollte in der Lage sein, den Job alleine zu erledigen, auf der anderen Seite kann ein Team aus Kämpfer und Bogenschütze die Arbeit erledigen, der Rest der Mannschaft kümmert sich um Dark Dragon. Praktischerweise



Mit der richtigen Strategie ist der Kampf gegen Darksol und Dark Dragon kein größeres Problem



Wer seine Partie gut trainiert hat, der sollte den harten Endkampf auch ohne Verluste überstehen können. Je stärker die Truppe, desto schneller und effektiver ist das Gefecht vorüber



solltet Ihr zunächst die seitlichen Köpfe erledigen, denn so könnt Ihr, sobald der entsprechende Kopf erledigt ist, einen 'ausgebrannten' Magier auf die Öffnung stellen und die noch frischen Bewacher abziehen. Die zu bearbeitenden Köpfe werden umzingelt

und von allen Seiten mit allen vorhandenen Mitteln bearbeitet, die Heiler werden alle Hände voll zu tun haben, sollten aber aus dem Wirkungskreis der Köpfe fernbleiben. Jetzt ist es nur noch eine Frage der Geduld, bis Dark Dragon aufgibt und das Spiel



beendet ist. Es herrschen wieder Friede, Freude und Eierkuchen und wer mit dem Ende nicht ganz happy ist, der sollte sich den Abspann mal ganz anschauen!

**Christian Gottschow/red.**

# Ende



# SHINING FORCE



Name	Klasse	Eigenschaften
Adam	Roboter	Kommt viel zu spät ins Spiel, nutzlos
Alef	Magier	BOLT 4 sehr effektiv, aber ansonsten schwach
Amon	Vogel	Gut als fliegender Kämpfer, Balbaroy ist stabiler
Anri	Magier	FREEZE 4 sehr effektiv, sollte immer dabei sein
Arthur	Reiter	Langsam im Aufstieg, lernt sehr spät Magie (!)
Balbaroy	Vogel	Fliegender Kämpfer, später durch Kokichi zu ersetzen
Bleu	Drache	Benötigt viel Training, ist danach aber topfit
Diane	Schütze	Mit der richtigen Waffe auf Distanz hervorragend
Domingo	Magier	Als fliegender Magier oft sehr nützlich
Earnest	Reiter	Irgendwie ein Nobody ohne besondere Talente
Gong	Heiler	Kann nicht nur heilen, sondern auch zuschlagen
Gort	Kämpfer	Extrem hart im Nehmen und Geben, aber langsam
Guntz	Reiter	Sehr stabil gebaut, ansonsten eher Durchschnitt
Hans	Schütze	Zu Beginn recht fit, später durch Diane ersetzen
Hanzou	Ninja	Hervorragender Kämpfer, SHIELD-Magie nützlich
Yoghurt	Yoghurt	Dieser ‚Kampfhamster‘ ist nur ein netter Gag
Ken	Reiter	Gut im Angriff, Mae ist aber etwas stabiler
Khris	Heiler	Gute Heilkräfte, aber schwach auf der Brust
Kokichi	‚Reiter‘	Fliegender Reiter, sollte immer dabei sein
Lowe	Heiler	Effektiver Heiler, sollte immer dabei sein
Luke	Kämpfer	Sowohl Alternative als auch Ergänzung zu Gort
Lyle	Schütze	Effektiver als Hans und Diane, aber empfindlich
Mae	Reiter	So ziemlich der stabilste Reiter im Feld
Musashi	Samurai	Hervorragender Kämpfer, sollte immer dabei sein
Pelle	Reiter	Wieder so ein Nobody ohne Höhen und Tiefen
Tao	Magier	Unverzichtbar im Angriff, schwach im Nehmen
Torasu	Heiler	HEAL etwas schwach, AURA um so besser
Vankar	Reiter	Guter Ersatz für Ken, wenngleich etwas sensibel
Zylo	Werwolf	Extrem bewegliche Killermaschine





Und hier noch eine Übersicht über die Zaubersprüche, die die einzelnen Leutchen so klopfen.



## ZAUBER

Name	Magie
Alef	BLAZE, FREEZE, BOLT, DESOUL
Anri	BLAZE, FREEZE, MUDDLE, BOLT
Arthur	(Hat ihn jemand so weit gebracht???)
Domingo	FREEZE, MUDDLE, DESOUL, BOOST
Gong	HEAL, AURA
Hanzou	SLEEP, SHIELD, DISPEL, DESOUL
Khris	HEAL, AURA
Lowe	HEAL, DETOX, SLOW, QUICK
Tao	BLAZE, SLEEP, DISPEL, BOOST
Torasu	HEAL, DETOX, SHIELD, AURA

## SPRUCH

Manche der Sprüche lernen oder verbessern sie erst sehrspät, oberhalb der 20er-Marke (nach Beförderung!). Zu der Zeit verbessern sie ihre Werte kaum noch, aber Überraschungen sind nicht auszuschließen.



## ITEMS ITEMS ITEMS

Ring	Wirkung(EQUIP)	Magie (USE)
Black Ring	Attack+6 (cursed)	BLAZE 2
Evil Ring	Attack+8 (cursed)	BOLT 3
Mobility Ring	Agility+4	-
Power Ring	Attack+4	BOOST
Speed Ring	Move+2	EGRESS
White Ring	Defense+4	AURA 2
Waffe	Magie	
Atlas Axe	BLAZE 3	
Chaos Breaker	FREEZE 3	
Demon Rod	DEMON SMILE (cursed)	
Halberd	BOLT 2	
Heat Axe	BLAZE 2	
Sword of Darkn.	DESOUL (cursed)	
Sword of Light	BOLT 2	
Tränke	Wirkung	
Bread of Life	Erhöht HPs	
Defense Potion	Erhöht Defense dauerhaft	
Legs of Haste	Erhöht Speed dauerhaft	
Power Potion	Erhöht Attack dauerhaft	
Showers of Cure	Bewirkt Heilung der Party	
Turbo Pepper	Erhöht Mobility dauerhaft	



### MEHR ABWECHSLUNG!

Es lohnt sich durchaus, das Game mehrmals mit verschiedenen Schwerpunkten im Aufbau der Party durchzuspielen. Damit die Sache etwas abwechslungsreicher wird, könnt Ihr auf Wunsch allen Helden neue Namen verpassen: Startet ein neues Spiel, gebt den Namen Eures Helden ein und stellt den Cursor auf END. Haltet jetzt auf dem zweiten Joypad A, B, C und START gedrückt und drückt auf dem ersten Pad A, C und Start. Die Änderung wirkt zwar nicht in allen Dialogen, wohl aber in den Menüs und Kampfsszenen. Viel Spaß!



## ... LESER HELFEN LESERN

Und wieder gibt es etwas **Lebenshilfe** für gefrustete Spieler.

Nochmals die Spielregeln: Wenn Euch irgendwelche **Probleme** quälen, fiese Endgegner scheinbar unbesiegt 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  
Helpline  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg**

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

## FRAGEN

### RINGS OF POWER (MD)



Martin Schwabl sucht den Fundort des magischen Sextanten, auch über eine Komplettlösung würde er sich freuen.

### WONDERBOY IN MONSTERWORLD (MS)

Hilmar Tenholtern hat die Axt beim alten Drachen abgegeben und soll nun beim Schmied das legendäre Schwert holen und damit zum Glockenturm im Schloß von Purapril gehen. Wie bekommt er das Schwert, und was ist im Turm zu tun?

### BUBBLE BOBBLE (MS)

Hilmar würde ebenfalls ganz gerne wissen, wie er im Raum 195 an den grünen Spiegel kommt.

### ADDAMS FAMILY (MS)

Marcel Müller sucht verzweifelt nach dem dritten Schlüssel: Haustürschlüssel und Bamschlüssel hat er schon



gefunden, aber wo ist der Rest?

### TALESPIN (MS)

Günther Bayerl hat Probleme beim zweiten Zollamt. Wer hilft mit den „Formalitäten“?

### PHANTASY STAR II (MD)

Ralf Hofmann hat sich auf dem Planeten Dezo hoff-



**Vielleicht weiß hier jemand, wie es weitergeht?**

nungslos verlaufen. Städte hat er schon im Nordwesten, im Osten und im Süden gefunden, aber irgendwie fehlt ihm der richtige Plan. Wer hat ihn?

### LANDSTALKER (MD)

Hier ist gleich eine ganze Ladung von Fragen zu diesem Action-Adventure: Daniel Peters und Mario Köpfe schlagen sich mit den Rät-

seln in der Gruft der Kirche von Mercator herum. Wer hat die Lösungser auf Lager?

Frank Holicki dagegen fragt sich und die Leserschaft, ob es eine bessere Rüstung als den Perlmutter-Harnisch gibt und wo man sie gegebenenfalls bekommen kann.

Mario Zechner wiederum sucht die Schuhe, mit denen man über Eis laufen kann, auch fragt er sich, was mit dem Nagel der Gola und der in Merkator käuflichen Klingel machen kann.

Zuguterletzt zu Stephan Jentsch, der sich einen Acti-

### Scarlet:

WYSBSBKGIHR  
ZMECMCTVHD  
HOQAIGGCTTQ  
OCBLSLQEVX  
XTKCMSTJKVL  
EIWCSRFUUJPL  
HMSDERHIAWH  
JKSDIZAAUCL  
ZSVCKQTMOBV

### Oberon:

IBTBIDQGIHT  
LPECCEITVHF  
TQQAAYHMTKOV  
AFCBINWEVCZ  
JWKCYNBJKVN  
QKWCI TLUUVJR

TOSDYTUTIQO  
VUKDOOTIQE  
SCYCVFPBGW

### Caesar:

QXSBHDQGIHQ  
TLECBETVYHC  
BNQAXHMTKOS  
IBCBBNWEVCW  
RSKCKXNBKVK  
YGWCHTLUUVJO  
BLSDIOLXJK

DRKDAWORCDW  
TRVCYMIJOBS

### Madcap:

CATBXEWGIHS  
FOECRFOTVHE  
NPQANJSTKOU  
UDCBTIEVCY  
DVKCNPHJKVM  
IKACLFCFYWO  
B.JBCJGUNFWJ  
ZPWBMCUUCKZ  
MBCYOZXSRTF



**Dies ist eines der kleineren Probleme von Niels.**

on Replay Code für unendliche Energie wünscht. Und den haben wir ausnahmsweise auch gleich auf Lager, er lautet FF543 E00xx, wobei xx die Anzahl der Herzen ist.

## ANTWORTEN

### MEGA-LO-MANIA (MD)

Sandro Giuliano und Sören Bossier haben einige Tipps für Ulrich und Mario parat. Zunächst zum Wunsch nach unendlich vielen Männern:



**Habt Ihr Personalprobleme beim Größenwahn?**

Den erfüllt man sich am einfachsten mit dem Action Replay, und zwar mit dem Code FF156 F0063.

Die folgenden Levelcodes sind auch nicht ohne, mit ihnen hat man genug Leute zur Verfügung, um das Level einigermaßen bequem durchspielen zu können:



### WORLD OF ILLUSION (MD)

Christian Schulze und „Kann-meinen - Namen - nicht - schreiben“ helfen Alexander

beim Kampf gegen Kater Karlo: Es ist besonders wich-



**Donald auf dem Weg zum Obermütz. Schaff er es?**

tig, nicht den Boden zu berühren und dabei Energie zu verlieren. Hier hilft nur ein geschicktes Balancieren auf den beiden Säulen und natürlich der rechtzeitige Wechsel. Da Karlo nur am Kopf verwundbar ist, muß ihm der richtige Moment gesprungen und B gedrückt werden. Den Mini-Karlos, die den Kopf schützen, sollte tunlichst ausgewichen werden, allerdings möglichst nur durch Hüpfen oder Dukken. Mit dieser Taktik sollte Karlo kein Problem mehr darstellen, mit welcher Figur man in den Kampf geht ist übrigens auch egal.

**RINGS OF POWER (MD)**  
Martin Schwab hat einige Tipps für Markus auf Lager: Das Symbol der Bogenschützen bekommt man von Arrow in der Goldenhalle von Speed. Man muß ihr nur die Karte der Mines of Misery



Wenn man die Leute genau nervt, helfen sie immer.

**CASTLE OF ILLUSION (GG)**



Thomas Huth verrät, wie man mit den fiesen Baum besiegen kann: Einfach über den Baum springen bis er stehen bleibt, dann auf ihn springen. Das Ganze wiederholen, bis er besiegt ist.

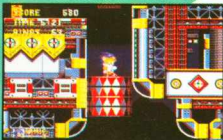
übergeben, die man von einem Banditen im Gefängnis von Speed gegen Vorlage eines Flipstone erhält. Um an den Schlüssel für die Tür zur Meisterin der Conjurers zu kommen, geht man zuerst zum Stadtmann im Restaurant der City of Perfection. Dann durchsucht man die Bibliothek der Conjurers, die weitere Suche führt in die Höhle des Feuers (5/10). Der Meister der Magier, Xyoti, ist normalerweise immer nachts ganz oben im Gildenturm von Kaos zu finden.

**SONIC 3 (MD)**  
Man sollte es nicht für möglich halten, aber es gibt tatsächlich Leute, die haben Probleme in der Carnival



Night Zone 2. Und zwar geht es dabei um die Trommel im obersten Gang, an der man scheinbar nicht weiter kommt. Und dabei ist doch alles sooo einfach: Man springe auf die Trommel, die sich daraufhin ein kleines Stück senkt, gleich danach aber wieder den Weg nach oben einschlägt. Drückt man nun im richtigen Rhythmus auf und ab, senkt sich die Trommel langsam aber sicher:

Geht es nach oben, so müßt ihr ebenfalls nach oben drücken und so weiter. Aber vorsicht: Manchmal kann Euch



auch Kollege Tails in die Quere kommen und Eure Versuche zunichte machen! Wie Ihr den Bildern entnehmen könnt, klappt es tatsächlich!!!



„It's Time to get your Game“

SOFTWARE		HARDWARE	
Mega CD II	Mega Drive		
WÄNDERDOG Jan'94 119,-	JURASSIC PARK erhältl. 129,-	MASTERSYST. II 99,-	incl. Spiel
DRACULA Jan'94 119,-	JUNGLE STRIKE " 129,-	GAME GEAR 299,-	MULTI-TV-SET
DUNE Jan'94 119,-	TWO TRIBES " 119,-	MEGA CD II 529,-	ohne Sp.
INDIANA JONES Jan'94 129,-	<b>NEUHEITEN</b>		
JURASSIC PARK Feb'94 99,-	ETERNAL CHAMPIONS Jan'94 149,-	MEGA CD II 599,-	incl. ROAD AVENGER
TERMINATOR Feb'94 119,-	YOUNG INDI Jan'94 129,-	MEGA DRIVE II 199,-	ohne Sp. + 1Contr. Pad
THUNDERHAWK erhältl. 119,-	LANDSTALKER Feb'94 139,-	SEGA VIERSPIELER 59,95,-	ADAPTER
ECCO " 99,-	SONIC 3 Feb'94 149,-	EA VIERSPIELER 69,95,-	ADAPTER
HOOK " 119,-	ASTERIX erhältl. 129,-	<b>SONSTIGES ZUBEHÖR</b>	
JAGUAR X J 220 " 99,-	CHUCK ROCK II " 119,-	AUF ANFRAGE:	
PRINCE OF PERSIA " 99,-	F1 incl. Bat. " 129,-	(ANFRAGEN TELEFONISCH ODER PER FAX, c-f)	
SEWER SHARK " 149,-	OTTIFANIS " 119,-	ANRUF BEANTWORTER	
SILPHEED " 99,-	SONIC SPINBALL " 119,-		
SONIC CD erhältl. 99,-	STREET FIGHTER II " 149,-		
	spez. Champ. Edition		
	ULTIMATE SOCCER " 119,-		
	1-8 Spieler		
	WIMBLEDON 1+4 Spieler " 119,-		
	WINTER OLYMPICS " 129,-		
	EA NHL '94 HOCKEY " 129,-		
	EA JOHN MADDOCK " 129,-		
	VORKASSE NUR MIT EUROCHECK + 4 DM		

Unsere Anzeige ist Euch nicht **Groß** genug? - Dafür sind unsere Preise um so kleiner !!!

★ **TV GAMES** ★

**Gratis** bekommt Ihr die neue „Marktübersicht Telespiele“

(Alle Spiele von NINTENDO, SEGA, NEO-GEO mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

Sofort anrufen  
**030/781 15 36**  
oder schreiben  
**10823 Berlin, Grunewaldstr. 81**

Laden: Berlin Wedding · Brüsseler Str. 19  
Tel.: 453 22 73 - Hier auch „TESTKAUF“

A



## LIEBE NATION!

Wie immer dursten wir nach **Euren ARP-Codes**, insbesondere zu neuen Games. Wenn Ihr also was interessantes habt, dann nix wie her damit:

C



T



## GAMERS ARP-CODES HEILWIGSTR. 39 20249 HAMBURG

I



Unser übergroßer Dank geht diesmal an: Alexander Weiß, Florian Böttcher(!!!), Bernd Bauer, Theo Frauenschlager, Marcus Sidow & Donald für 60 Jahre Spaß!!!

O



N



Hey, nicht vergessen: Die Codes funktionieren nur mit einem Action-Replay-Zusatzmodul.

R

E

P

L

A

Y

### Herzog II

FF8BA D0060 unendl. Muniti.  
FF8BA E0006 unendl. Fuel

### LHX Attack Chopper

FFF1B F0009 unendl. Sidew.  
FF41F 1002A unendl. Helff.

### Lotus Turbo Challenge

FF41F 1002A +  
FF7CB 5002A unendl. Zeit

### Mario Lemieux Hockey

0162B 06004 unendl. Zeit  
0162C 24E75 Strafzeit wird  
nicht gestoppt.

### Might & Magic

02BB0 00000 Kurzschwert frei  
02BBB 60000 Nunchakas frei

### Monster Hunter

FF011 F00BF unendl. Energie  
FF7F9 40004 unendl. Leben

### Out Run

FFFE1 50099 unendl. Zeit

### Pac Mania

00889 26002 unendl. Leben

### Paperboy

FFC04 F0005 unendl. Leben  
Pl.1  
FFC05 10005 unendl. Leben  
Pl.2

### Phantasy Star II

00716 E6014 unverwundbar  
in Gefahr  
00D01 C600C alles umsonst

### Revenge of Shinobi

FEE14 10009 unendl. Leben  
FFE13 B0008 unendl. Energie  
FFE13 F0063 unendl. Shurik.

### Shadow of the Beast II

FF223 90080 unendl. Energie

### Sonic III

FFB02 800FF unter Wasser  
atmen

### Speedball II

FFD5A A0008 Elektro-Modus  
FF009 F00XX unendl. Zeit

### Spiderman

FEE6E A6006 unendl. Photos  
FFE69 1003B unendl. Zeit  
FFE70 70096 unendl. Webe  
FFE71 D0038 unendl. Leben  
FFE71 D0038 unendl. Energie

### Star Control

179C9 60040 schnelle Vux-Dr.

01C76 A0030 schnelle Urquan  
179AD A0204 schnelle Energie

### Stormlord

FF025 50005 unendl. Leben

### Super Real Basketball

FF003 B0000 Gegner Null Pkt.

### Super Thunder Blade

FFF82 A0007 unendl. Leben

### Sword of Vermillion

FFC63 600XX Rüstungswert-  
Klasse  
FFC63 800XX Intelligenz  
FFC64 100XX Level  
Task Force Harrier  
FF810 80004 unendl. Leben

### Thunder Force III

FFF2B 500FF unendl. Leben  
FFF2B D00FF volle Waffen

### Trampoline Terror

FFF70 90004 unendl. Leben

### Truxton

000AB 41040 4000 Bomben  
pro Schiff  
000A8 61040 4000 Schiffe

### Verytex

FF08B 10005 unendl. Leben

### Whip Rush

FFD02 80005 unendl. Leben

### World Cup Italia '90

FFEF8 50089 89 Minuten  
FFF01 D0000 Gegner hat  
immer NullTore

## MD

### Aero the Acrobat

FF011 50096 unendl. Leben  
FF01A B0003 unendl. Sterne  
FF01A D0000 keine Sterne  
mehr finden  
FF00D D0090 unendl. Energie

### Alex Kidd E. Castle

FFC12 00005 unendl. Leben  
FFD00 20000 unendl. Energie

### Alicia Dragon

FF002 20010 unendl. Energie  
Monster  
FF00C 2000A unendl. Energie  
FF01A 3000X Levelanwahl  
(X= Level)

### Alien Storm

FFCE0 B0060 unendl. Leben  
Pl.1  
FFCE0 C0080 unendl. Energie  
Pl.1  
FFCE8 B0060 unendl. Leben  
Pl.2

### Arrow Flash

00A67 4000A 10 Sp.-Waffen  
pro Leben  
00543 26004 unendl. Leben  
00BAD 66004 unendl. Spezial  
Waffen

### Batman

FF431 C0006 unendl. Leben  
FF432 A0005 unendl. Bats

### Bonanza Bros.

FFC05 70007 unendl. Leben  
blau

FFC05 50007 unendl. Leben  
rot  
FF6C4 B0003 unendl. Zeit

### Budokan

FF81B A007F unendl. Energie

### Cadash

FF0E5 10099 unendl. Energie  
FF0A7 B0002 unendl. Cont.

### Castle of Illusion

FFF32 10030 unendl. Äpfel  
FFF32 30005 unendl. Energie  
FFF32 50009 unendl. Leben

### Eternal Champions

FFABE B0068 unendl. Energie  
Pl.1  
FFAAB 30068 unendl. Energie  
Pl.2  
FFACA B0034 unendl. Innere  
Kraft Pl.1  
FFAB7 30034 unendl. Innere  
Kraft Pl.2  
FF9CA D0094 unendl. Zeit

### Fatal Rewind/Labyrinth

FF941 C0050 unendl. Food  
FF941 80099 unendl. Power  
FF941 10099 unendl. HPs

### Flintstones

FF015 50002 unendl. Leben  
FF015 70006 unendl. Energie

### Ghoul's 'n' Ghosts

FFB04 90030 unendl. Zeit  
FFB21 30003 unendl. Leben

### Gynoug

FFD6C D0002 unendl. Leben

## MS

### After Burner

00C0 1802 long life  
00C0 0D50 27.050.700  
Punkte  
00C0 3209 Gegner von links  
hinten  
00C0 3219 Gegner von  
rechts hinten  
00C0 3229 3 Raketen, 3  
Gegner von  
mitte vorn  
00C0 3239 viele Gegner von  
vorne  
00C0 3249 1 Rakete von  
vorne  
00C0 3299 Schnelldurch  
lauf (fiesl)  
00C0 1712 Spiel 18  
00C1 1D10 Keine Feinde, kei  
ne Punkte, nur  
fliegen!



Eine starke Konkurrenz für Kevin

# MAC MILLIONÄR



**Aufgepaßt, Macaulay Culkin! Während Du geradewegs auf den Stimmbruch zusteuerst, läuft sich in der Komödie "Mac Millionär" gerade Dein härtester Rivale um die Position des heißesten Jungstars von Hollywood warm.**



**SCHÖNE NEUE GAME-WELT**  
Im Kino hat die Zukunft des totalen Game-spiels schon begonnen. In "Mac Millionär" steht in Preston Waters Monitorwand für das Handheld. Für das grenzenlose Gameplay und Abenteuer im Cyberspace sorgen auch völlig durchgeknallte Virtual Reality-Maschinen.

Alles unter Kontrolle: Mit Blick auf eine übergroße Monitorwand dirigiert der frischgebackene "Mac Millionär" Preston ein Videospiel



Diese drei wollen dem frischgebackenen "Mac Millionär" ans Geld. Die dreiste Gangsterbande will unbedingt die Million zurück, die ihnen der kecke Teenager Preston abgeluchst hat. Doch wie im richtigen Leben auch, sind Jugendliche so manchem Erwachsenen haushoch überlegen.



Als Preston (Brian Bonsall) eines Tages von einem Jaguarfahrer angefahren wird, ändert sich das frustige Leben des Elfjährigen schlagartig. Denn der Fahrer ist ein Gangster und drückt Preston als Schadensersatz für dessen



Karen Duffy

Die Dame mit dem strahlendsten Lächeln seit "Pretty Woman" ist ein wahres Multitalent. Im amerikanischen MTV moderiert sie zur besten Sendezeit. Neben Engagements in diversen TV-Produktionen trat Karen in vier Woody Allen Filmen auf. Wenn sie dann noch Zeit hat, schreibt Karen für Magazine wie "Interview" und "Gentlemen's Esquire".

plattgefahrenes Bike einen Blankoscheck in die Hand. Preston, eh von seinem strengen Daddy und seinen überheblichen großen Brüdern völlig angeknervt, erkennt seine Chance. Nach kurzem Überlegen trägt er den Betrag von einer Million Dollar ein und holt am nächsten Mor-



So schön ist das Leben, wenn man unverhofft eine Million Dollar ein-sackt. Da nerven keine überheblichen Brüder und keine kleinlichen Väter. Dafür wird man von allen Seiten eifrig bedient und selbst erwachsene Schönheiten lassen sich auf ein Date ein.

läßt Preston auch die Party zu seinem zwölften Geburtstag ausrichten, samt prominenter Gästeschar. Doch Prestons Glück ist nur von kurzer Dauer. Seine Konsumgier führt zum schnellen Bankrott, der Gangster möchte seine Million zu-rück und heftet sich an Prestons Fersen. Die von Preston angehimmelte schöne Bankangestellte Shay (Karen Duffy) schließlich entpuppt sich als FBI-Agentin. Immerhin hat er die rassistige Schönheit so erfolgreich umgarnt, daß sie ihm zum Abschied ein Date verspricht, wenn auch erst in acht Jahren. Das Happy End einer

Gerade man eben erst ein Teenager und schon ein alter Profi im harten Hollywoodgeschäft: Brian Bonsall gehört bereits seit mehreren Jahren zu den begehrtesten jugendlichen Darstellern. Auftritte in zahlreichen TV-Filmen und eine Rolle an der Seite von Patrick Swayze kann der quirlige Jungstar bereits verbuchen.



Seine erste Hauptrolle in "Mac Millionär" macht ihn nun zum vier-sprechendsten Jungstar des Film-geschäfts  
Brian Bonsall

actiongeladenen und schnellen Verwechslungskomödie.

Karl LaFong

## PRIVATE KINOVORFÜHRUNG ZU GEWINNEN

Lust auf "MacMillan" bekommen? Dann nichts wie ran an den Coupon. Denn zusammen mit dem Verleiher Buena Vista International haben wir uns für Euch etwas ganz Besonderes ausgedacht. Unter allen Einsendern verlosen wir eine komplette Kinovorstellung. Wenn Du gewinnst, darfst Du Deine besten Freunde und Freundinnen zu einer exklusiven Vorführung einladen. Termin und Kino teilen wir dem Gewinner schriftlich mit. Die Telefonnummer brauchen wir für eventuelle Rückfragen. Wenn es in Deiner Stadt kein Kino geben sollte, schreibe bitte auf das entsprechende Feld im Coupon die Stadt, in der Du "MacMillan" sehen willst.

**Ja, ich möchte eine Kinovorstellung für mich und meine Freunde gewinnen.**

Name und Alter

Straße

PLZ/Ort

Telefon

In dieser Stadt würde ich den Film gerne sehen

Ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken, frankieren und ab geht die Post! Und zwar an **GAMERS Kinospiel, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg. Einsendeschluß ist der 15. Juli 1994.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der MVL GmbH dürfen leider nicht mitmachen.



**SUPER  
GEWINN-  
CHANCE!**

Seit einem Jahr gibt es an dieser Stelle die Listen-Up-Seiten. Zuerst ein dickes Dankeschön an Euch, die Ihr jedesmal schreibt, um bei der Hitparade dabei zu sein. Euch verdanken wir in jeder Ausgabe wieder die aktuellen Charts (siehe unten), und Ihr schreibt regelmäßig, über welche Künstler Ihr mehr erfahren möchtet.

Aber wir möchten Euch in Zukunft noch besser informieren. Die Listen-Up-Seiten bekommen ein neues Gesicht! Und da Ihr ja auch in Zukunft mit den beiden Seiten zufrieden sein sollt, fragen wir Euch einfach: Was würdet Ihr Euch auf den „Listen up“ Seiten in Zukunft wünschen?

Mehr Interviews? Ausführlichere Charts? Mehr Homestories? Mehr Klatsch und Tratsch? Videos? Oder Kinofilme?

**IHR KÖNNT GEWINNEN UND MIT-ENTSCHEIDEN!!!**  
Schreibt Eure Ideen und Anregungen auf eine Karte oder Brief und schickt sie an die bekannte Adresse zu Händen Andreas Heineke.

Die ersten 20 Einsender bekommen von mir eine CD zugeschickt. Ich freue mich auf Eure Post!

*Andreas Heineke*

**Jetzt mitmachen!!!**



**HUEY LEWIS**

**AND THE NEWS**

„Meine Kinder haben mich auf Hip Hop gebracht. Ich liebe das Zeug. Mein Lieblingssohn ist zur Zeit

„Whatta Man“ von Salt'n Pepa und En Vogue. Es gibt nur gute oder schlechte Musik.“

**Andreas:** Auf Deinem neuen Album befinden sich nur Rock- und Soullklassiker aus den 50er Jahren. Brauchen wir sowas 1994?

**Huey:** Ich bin mit diesen Songs aufgewachsen, und sie passen sehr gut zu meinem Stil. Ich habe früher im Radio nur solche Musik gehört, und ich spiele einige Stücke bereits seit meinen frühesten Musikertagen auf der Bühne.

Eigentlich war es gar nicht meine Absicht, die Songs auf Platte rauszubringen. Mein Manager und meine Band „The News“ wollten das unbedingt. Sie waren so begeistert von der Art, wie ich die Songs spiele.

**Andreas:** Werden Deine Videoclips zu dem neuen Album zeitgemäß alle in schwarz/weiß gedreht?

**Huey:** Wenn ich ehrlich sein soll, ich habe noch nicht darüber nachgedacht. Ich bin kein besonders großer Freund von Videoclips. Für mich ist Musik für die Ohren. Ich bevorzuge es, erst ein Buch zu lesen und dann den Film zu sehen. Deshalb gibt es bislang auch noch keinen Videoclip zur neuen Single.

**Andreas:** Einige Journalisten behaupten ja, Dir fiele als Songschreiber nichts mehr ein, daher die Platte mit den Coverversionen...

**Huey:** Was? Wer wagt es, das zu behaupten?

**Andreas:** Ich habe es heute morgen in der Zeitung gelesen.

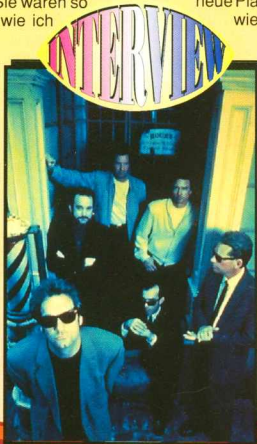
**Huey:** Bring' mir diesen Journalisten her! (lacht)

In Wahrheit fällt mir nach wie vor jede Menge ein. In ziemlich kurzer Zeit werde ich aus diesem Grund auch noch eine neue Platte veröffentlichen, dann wieder mit eigenen Songs.

(Etwas leiser:) Einige davon sind verdammt gut.

**Andreas:** Auf der neuen Platte konntest Du ja endlich mal wieder richtig Mundharmonika spielen. Auf den letzten Platten habe ich das so ein bisschen vermisst.

**Huey:** Oh ja, das hat auch richtig gutgetan. Besonders live macht das Spaß. Aus diesem Grund werden wir auch wieder auf Tour gehen. Auch in Deutschland werden wir einige Festivals spielen.



**GAMERS CHARTS**

Vielen Dank für Eure zahlreichen Zuschriften und die vielen Anregungen, denen ich in den nächsten Ausgaben umsetzen werde. Ich freue mich natürlich über Eure Briefe und würde gerne weiterhin von Euch wissen, über welche Stars Ihr in Eurer GAMERS mehr erfahren wollt. Wie immer: Mitmachen lohnt sich! Nennst mir einfach Eure fünf Lieblings-CDs und schreibst eine Postkarte an: GAMERS, Kennwort: „Listen Up“, Heiligw. 39, 20249 Hamburg



**1** PHILADELPHIA  
**(2)** Soundtrack



**2** NIRVANA  
**(7)** In Utero



**3** DIE TOTEN HOSEN  
**(1)** Kauf mich

- 4** (6) Mariah Carey – Musik Box
- 5** (9) Aerosmith – Get a Grip
- 6** (5) Die Ärzte – Die Bestie in Menschengestalt
- 7** (3) Meat Loaf – Bat out of Hell 2
- 8** (10) Pantera – Far beyond driven
- 9** (4) Die Prinzen – Alles nur geklaut
- 10** (–) Pink Floyd – The Division Bell

Hier die Gewinner vom letzten Mal: ANNE KLEIN, SASCHA BRUNS, HEIKO RENZEL, MARIO FERNANDEZ UND OLIVER KUNZE

## DIE GANZE WELT DES VIDEO SPIELS

SNES  
MEGA-DRIVE  
GAME BOY  
GAME GEAR  
JAGUAR  
3 DO  
CD-I

...und vieles mehr!

# GAMEPRO

Amerikas No.1 Videospieldmagazin  
jetzt als deutsche Ausgabe.

ab 26.  
August

### 1 Die Toten Hosen – Kauf mich

Das Titelstück aus dem ‚Kauf mich‘-Album der Toten Hosen ist ein Muß für jeden Hosen-Fan!

Das Cover ist einer Waschpulverpackung nachempfunden, und oben rechts steht der entscheidende Satz: „Mehr als 29 Minuten Unterhaltung pur“. Und die ist diesmal nicht nur in musikalischer Form zu genießen.

Als Bonus-Track gibt es die besten Anrufe der Reich & Sexy-Hotline.



### 2 Seal – Prayer for the Dying

Endlich wieder ein Lebenszeichen von Seal! Sein Debütalbum von 1991 mit ‚Crazy‘

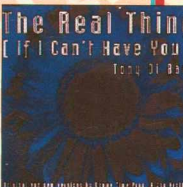


‚Future Love‘ und ‚Paradise‘ gehört zu den interessantesten Soul-Platten der 90er. Seal sorgte mit seiner Ausnahme-titme bereits bei ‚Killer‘ von Adamski für Furore. Warum er drei Jahre an seinem Nachfolgealbum arbeitete, versteht man erst, wenn man sich die Voraussingle zum neuen Album, ‚Seal‘ genau anhört.

### 3 Tony Di Bart – If I can't have you

Achtung, Freunde anspruchsvollerer Discomusik für Kenner! Hier kommt Tony di Bart!

In England bei Redaktions-schluss bereits auf Platz 1 in den Charts, stand er in Deutschland auf der sogenannten langen Warteliste der Top 100. Auf der ersten Single des Newcomers gibt's fünf verschiedene Versionen der Single, bei dem der erste Mix (Radio-mix) der eindeutig langweiligste ist. Ein echter Reinhör-Tip!



### 4 2 Unlimited – The real Thing

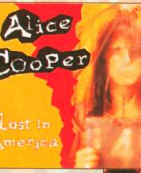
Anita und Ray von 2 Unlimited sind neben Culture Beat das erfolgreichste Euro-Disco-Paar. Genau wie Culture Beats Rapper und Sängerin, sind sie privat aber kein Paar. „The real thing“ heißt die ganz neue Single, die der Vorbote zum im Juni erscheinenden neuen Album ist.



### 5 Alice Cooper – Lost in America

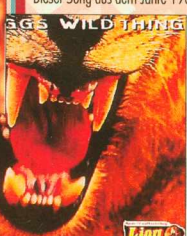
Alice Cooper will in diesem Jahr wieder beweisen, daß er noch immer furchtbar

böse sein kann – und genauso laut wie in den guten alten Zeiten – besonders gut zu hören bei den drei Live-Aufnahmen der neuen Maxi – Anspieljip: ‚Hey Stoopid‘. Der Sound von Cooper hat sich aber in keiner Weise verändert und klingt für heutige Verhältnisse schon richtig happy.



### 6 The Troggs – Wild Thing

Schokoriegel-Werbung oder Film – woher ihr ‚Wild Thing‘ kennt, ist ganz egal: Dieser Song aus dem Jahre 1966 ist einer



der unsterblichen Klassiker. Bevor ihr Euch eine der unsäglichen Coverversionen antut, greift lieber zum Original: Da habt ihr noch Freude dran, wenn's den Schoko-riegel schon lange nicht mehr gibt!



MASTER SYSTEM  
• MEGA DRIVE •  
• GAME GEAR •  
• HARDWARE •

TAUSCH • VERKAUF •

## GAME GEAR

**Verkaufe für Game Gear, 21**  
Spiele in 1 o. 53 in 1 z.B. Pengo, AstroFlash, Tennis, usw. supergünstig; Verkaufe Game Boy Modul 128 in 1 o. 105 in 1 z.B. Ninja Turtle, Contra günstig. Tel 0541-62636

**Du hast einen GG TV-Tuner?**  
Aber keine Antennenbuchse? Wir rüsten nach. Denn, empfangt was Du willst. In bester Qualität. Ruf doch mal an. Tel.: 0171-8119477 Tobias

**Verkaufe Game Gear Spiele:**  
Sonic 1 und 2, Mickey 1 und 2, Marble Madness, TA 2, Wimbledon, Suche: Halley Wars. Verkaufe und kaufe auch MD, bevorzugt Baller- und Sportspele. Jetzt oder nie Tel.: 040-6567507

**Verkaufe Game Gear-Spiele:**  
Ninja Gaiden 25 Fr, Castle of Illusion 25 Fr, Tazmania 25 Fr., Streets of Rage 30 Fr. Alle Spiele mit Anleitung Tel.: 042312924 Karl [Schweiz]

**An alle Game Gear TV-Tuner-Besitzer!** Wir rüsten die wichtige Antennenbuchse nach! Für SUPER Empfang, auch Kabel TV. Ruf doch mal an. Tel.: 0171-8119477 Tobias

**Verkaufe Game Gear mit 10**  
Spielen [Mortal Kombot, Sonic I-II, Sonic Chaos, Land of Illusion, Asterix usw.] und Carry All, Car Adapter, G-to-G, Kabel für 600 DM. Tel. 03837740191

**Verkaufe: Sonic 1, Chuck Rock**  
1, Shinobi 1, Global Gladiators, Spider Man je DM 60 und Columns DM 50. Tel.: 02772-54419 Sascha

**Gibt es Fernseher ohne**  
Antennenbuchse? Nein, außer Einen! Dein GG TV-Tuner. Wir rüsten die Buchse nach. Einfach Spitze. Ruf doch

mal an: 0171-8119477 Tobias

**Verkaufe 16 Game Gear und 6**  
Master System Spiele. Zusammen mit Converter MS/GG DM 800. Auch Einzel-Verkauf! ACHTUNG: Tausche auch gegen Mega Drive-Spiele im Verhältnis 2:1. Habe z.B. Jurassic Park, Sonic 2, G-Loc, Ghost Busters, Super Kick Off, Home Alone, Streets of Rage 2. Bei Antwort bitte unbedingt auf Stichwort achten! Meine Adresse: Erwin F. Klaus, Stichwort DFVV, Nimrodstr. 15 a, 85521 Ottobrun

**Verkaufe Game Gear mit Au-**  
to: Netzteil, Gear to Gear-Kabel, Wonderboy, G-Loc, Shinobi, Halley Wars, Sonic 2. Alles original verpackt und günstig. Tel.: 08341-17700 von 13.00-18.00 Uhr.

**Verkaufe Game Gear Spiel,**  
68 in 1. Z.B. Star Track, Simpsons, Fighting Street. Verkaufe Mega Drive 12 in 1, z.B. Soccer, Hang On, Ghost House u.v.m. Tel.: 0541-62636

**Verkaufe leichte beschädigte**  
aber spielbaren Game Gear, Netzteil und vier Spielen z.B. J. Park für DM 300 incl., Versandkosten Tel.: 04231-64928 Jan-Peter

**Sonic, Sonic 2, Spiderman,**  
Shinobi, Ax Battler, Super Monaco GP, Tazmania, Joe Montana, Football, Streets of Rage je DM 35 + Porto und Nachnahme. Tel.: 07525-60417 Dominic Abends anrufen

**MEGA DRIVE**  
Tausche Jurassic Park, Castle of Illusion, John Madden '91. Suche Olympic Gold o.a. Sport- und Simulationsspiele. Heiko Brodawsky, An der Magistrale 17, 06124 Halle

**Verkaufe Mega Drive und**  
Master System Spiele [MD: Donald Duck, Flinthearts, Lemmings, MS: Super Off Road, Wonderboy 1 und 3, Secret Command, Tom & Jerry, Action Fighter]. Tel.: 03361-302176

**Verkaufe ca. 100 Spiele für**  
MD, PC, NES und SNES von MD 20-75. MD: Sonic 2, Tiny Toon, Shinobi, Johnny u.v.a. Tel.: 08634-8989 Ginhann

**Verkaufe Flashback, Sonic 1**  
und 2, Terminator 2 je DM 40, Porto übernehme ich. Randolph Sutter, Sonnenbergstr. 59, CH-8610 Uster. Tel.: 01-940-54-27

**Tausche Lemming, Tazmania**  
Gynoug, Thunderforce 4, suche Cool Spot, Flashback, Starflight, Wonderboy im Mt. Shining Force oder andere. Reinhard Fahleisch, H. Beimlerstr. 33, 06766 Wolfen

**Verkaufe CD-Rom mit 12 Spiel-**  
en: Sonic 1, Thunderhawk, Silpheed, Jurassic Park, VB, Mega Drive: Fatal Fury, J.M. Football usw. zu verkaufen Tel.: 06431-23661 ab 18 Uhr Dirk

**Verkaufe LHX Attack Chopper**  
DM 50, NHLPA Hockey 93 DM DM 50, Galaxy Force 2 DM 30, Bulls vs. Lakers DM 40, zusammen DM 150. Tel.: 08178-8253 Stefan

**Tausch: World of Illusion,**  
Wonderboy 5, Quackshot zusammen gegen: Thunderforce 4, oder Gunstar Heroes. Verkaufe Aladdin DM 70, Alien 3 DM 45, Tel.: 09346-3003 Florian

**Verkaufe für Mega Drive**  
Landstalker, deutsch DM 80, Action Replay/Pro DM 75, Tel.: 02256-1319 Bernd

**Super Action Angebot: Ver-**  
kaufe Thunderforce 4, Streets of Rage 2, Terminator 1 für zusammen nur DM 120. Ihr Euch diese einmalige Chance nicht entgehen! Tel.: 036741-41235 ab 15:30 Uhr Mirko

**Verkaufe Mega Drive und**  
Mega CD mit 12 Mega Drive Spielen, 7 MCD Spiele für DM 1800, Karsten Ketel, Heinrich-Poppe-Str. 1, 30890 Barsinghausen, Tel.: 0511-83609

**Suche MD: Dune 2, Mega**  
Turrican, F-1, NBA Jam, Streets of Rage 3, Landstalker u.a. für MCD: NHL '94 CD, Microcosm, u.a. habe MD+MCD Games. Tel.: 02443-6307 Thomas

**Suche Twin Hawk für Mega**  
Drive. Walter Edelhäuser, Bahnhofstr. 10, 97724 Burglauer, Tel.: 09733-9908 ab 17 Uhr

**Kaufe/verkaufe und tausche**  
Mega Drive Spiele auch SNES. Kaufe auch ganze Sammlungen mit Gerät. Kaufe alles, möglich günstig und guter Zustand. Tel.: 07724-7747

**Suche nach jede Menge MD-**  
SNES/NES/GB Module, Kaufe auch kompl. Sammlungen mit Gerät. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641-71250 Kirsten

**Verkaufe/kaufe/tausche alles**  
für Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Lynx, SNES, Neo Geo, PC-Engine, Mak, Jaguar, 3 DO. Tel.: 089-1403732 Kurt

**Verkaufe/tausche Mega Drive**  
Spiele, habe Sonic 3, V. Racing, Ch. Force verkaufe ab DM 25. Suche Neuheiten auch Sammlungen mit Konsole /Neo-Geo/, SNES, MD) Tel.: 04774-1789 Rainer

**Suche Mega Drive und Mega**  
CD-Spiele [Englisch/Japanisch-Deutsch]. Suche alles mögliche. Auch tausch und verkaufe!!!! Tel.: 04962-5655 Frank. Suche besonders Pirates und Virtual Racing

**Verkaufe Gunstar Heroes DM**  
60, Revenge of Shinobi DM 50, Truxton DM 30, Aladdin DM 70, Shining in The Darkness DM 60, Thunderforce 4. Tel.: 06174-4419

**Verkaufe Landstalker DM 70,**  
F-1 DM 60, Lemmings DM 50, Aladdin DM 50, Micro Machines DM 45, Ultimate Soccer DM 50. Für Mega CD: Jaguar DM 50, Thunderhawk DM 60. Tel.: 07307-21860

**Neuwertig: verkaufe MD mit**  
zwei Joypads und Spielen Flashback, Terminator 1, Toe Jam & Earl, Aladdin, Sonic 1+2 nur zusammen DM 450. Tel.: 07195-179537

**Tausche Sonic 1 und 2,**  
Moonwalker, Mega Games 1, FA Hockey, Cool Spot, Streets of Rage 2. Suche: Virtual Racing, NBA Jam, FIFA Soccer. Tel.: 07682-67365 Jörg

**Suche Shining Force im Tausch**  
gegen Flashback, Warriors of the Eternal Sun, Phantasy Star 3. Tel.: 02241-65891 ab 18 Uhr

**Verkaufe S.T. Blade, Super**  
Monaco GP, Castle O. für je DM 35, E. Club Soccer, Gl. Gladiator, Drag. Fury je DM 55 und für MCD Road Av. für DM 65 und Landstalker mit dt. Spieleberater für nur DM 95. Tel.: 038354-22371

**Verkaufe Streef, 2 DM 80,**  
Sonic 1 DM 35, Sonic 2 DM 55, Sonic 3 DM 85, Street of Rage 2 DM 45, Teojam Earl DM 35, Thunder H. CD DM 90, Sonic CD DM 90, Final Fighter CD DM 85, alle MD DM 300, alle CD DM 215, GG Shinobi 2 DM 40. Tel.: 06232-24411

**Kaufe Mega Drive mit Spielen**  
bis DM 300 wie Bubsy, Cool Spot, Tiny Toons, usw. Bin ab 8. Juli zu erreichen. Tel.: 02862-2422 ab 15 Uhr

**Verkaufe Sonic 1 DM 25, Sonic**  
2, Shinobi, Tazmania je DM 30, Megagames 1 DM 35, alles zusammen DM 130. Tel.: 038731-25898 von 18-20 Uhr

**Verkaufe Mega Drive 1,**  
Magnum Set DM 270, Golden Axe 2, Castle, World of Illusion, Street of Rage für je DM 45, Thunder Force, Sonic 2, Global Gladiator für je DM 60. Tel.: 07133-12948 von 16-17 Uhr

**Kaufe - Verkaufe - Tausche**  
Mega Drive Spiele, Geräte auch ganze Sammlungen. Auch andere Konsolen SNES, NES, Geo etc. Tel.: 07724-7747 Martin

**Verkaufe Landstalker DM 90,**  
Rings of Power DM 70, Ecco DM 60, Quackshot DM 50, Jewel Master DM 40, Kid Chameleon DM 60, Sonic 1 DM 40, Mega Games 1 DM 30. Tel.: 089-6804127

**Verkaufe Sonic 1, Indiana**  
Jones, Jurassic Park je DM 40, für Mega CD 2 Batman Returns + Time Gal je DM 80. Tel.: 06128-945121 ab 19 Uhr

**Suche MS-MD-CD Spiele Japa-**  
nisch/Deutsch/USA Tronjys Dungeon Master Breach Dimensionsq Splatter House Ultima Underworld Pirates usw... Tel.: 0711-7970285 ab 20 Uhr

**Verkaufe Toki für DM 50 per**  
Nachnahme portofrei, bitte anrufen oder schreiben. Steffen Linke, Dolshaidaerstr. 39, 01979 lauchhammer. Tel.: 03574-760686

**Verkaufe Mega Drive Spiele**  
Eternal Champions, Another World, Ecco, Cool Spot, World of Illusion jeweils für DM 70. Tel.: 02104449090 Sven

**Tausche Mega Drive Spiele**

**Virtual Racing**  
**149,95**  
**0921-**  
**513401**  
Tradelink Inh. Alexander Sprung  
Postfach 101143 95411 Bayreuth

Batman Returns, Ecco the Dolphin, Tanzania, Castle of Illusion; Suche Mega Drive Spiele Batman Returns, Ecco the Dolphin, Tanzania, Castle of Illusion, Suche Sonic Spinball, M+D W. of Illusion, Cool Spot, Another World, Aladdin, Alien. Tel.: 04209-6007431 Daniel

**Kaufe/Tausche/Verkaufe**  
Mega Drive Spiele. Habe viele Neuheiten und Günstige Spiele. Suche auch Sammlungen mit Konsole (MD-SNES-Neo Geo) Neuheiten bevorzugt. Tel.: 04774-1789

**Verkaufe Mega Drive 2 DM**  
120, PGA-European Tour DM 70, Action Replay Pro DM 65, alle Deutsch und Neuwertig. Tel.: 02256-1319

**Verkaufe Mega Drive und 21**  
Spiele, zwei Joypads, zwei 80 Buttons, 50/60 Hz und US/jp-Umschalter für DM 1200 NP. c.a. 2300 Tel.: 07071-52510

**Tausche Ecco The Dolphin, J. Park, Super Hang On, Italia 90,**  
Columns gegen Cool Spot Tel.: 089-988031 ab 18 Uhr

**Tausche Phelios, Phant. St.,**  
Thunderforce 2, Rev. of Shinobi, Davis Cup. Suche dafür Pacmania, Crue Ball, Micro, Machines, Gunstar Heros, Spinball, Thundefr. 3, Gl. Lancer. Tel.: 07392-2298

**Action Replay Codes für über**  
230 Mega Drive Spiele mit ca. 800 Codes für DM 10 bei: Thomas Ruh, Freiburgerstr. 31, 79183 Waldkirch

**Verkaufe Flashback DM 90,**  
World of Illusion DM 50, Lemmings DM 40, Golden Axe 1-2 je DM 45, Eternal C. DM 100, D. Dragon DM 30, Street Fighter 2 DM 90, Quackshot DM 50, Terminator DM 50, Tel.: 02721-3002

**Tausche World of Illusion,**  
Winter Olympics, European Club Soccer, Aladdin und vieles andere. Suche Fila Soccer. Tel.: 07558-470

**Verkaufe Mega Drive, Sonic**

1+2, World of Illusion, Aladdin, USA Basketball; Kid Chameleon, GP 2, Madden Football 93, EA Hockey, Tiny Toon, DM 80. Tel.: 08636-1037 ab 18 Uhr

**Kaufe alles (fast), Konsolen,**  
Modulsammlungen, Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Super NES, NES, Game Boy, Jaguar, Neo Geo, Verkauf+Tausch auch. Tel.: 04521-71497 Andreas ab 18 Uhr

**Verkaufe und verschenke MD-**  
Spiele NBA Jam DM 100 verschenke dazu Sonic 1, Mutant League Hockey DM 100 verschenke dazu European Club Soccer. Tel.: 02862-8149

**Superbillig: Verkäufe MD**  
+MCD Spiele, Taz-Mania DM 30, Block Out.jp. DM 10, Quackshot DM 30 und Ghostbusters DM 20, MCD Road Avenger DM 30, Wolfchild DM 40. Tel.: 07323-3371

**Verkaufe für Mega Drive**  
Tanzmania DM 40, Sonic 1 DM 20, Addams Family DM 35, Spiderman DM 30, NBA Allstars DM 25, Mortal Kombat DM 70. Tel+Fax.: 0711-3508415

**Löse Modulsammlung auf! Top**  
Games zu Top Präsentation habe MD, MCD und MS. Unbedingt Liste anfordern oder einfach anrufen Tel.: 06643-1216

**Suche James Pond 1 für Mega**  
Drive, Biete bis zu DM 60, verkaufe Master System 1 mit Cool Spot und James Pond 2. Tel.: 03921-984060

**Verkaufe Jungle Strike DM 70,**  
Fifa Soccer DM 65, Sonic 3 DM 80, Flash Back DM 70, Aladdin DM 60, Tiny Toon DM 65. Tel.: 030-8831747 Ole

**Verkaufe MD, zwei Joypads,**  
zwei Intaripads (6 Buttons) Universal Adapter, 25 Top-Spiele z.B. Sonic 3, Mortal Kombat, Cool Spot! NP 3500 VB 1600. Tel.: 08034-1023

**Tausche Cool Spot, Mega-**  
games 1, A. Palmer Golf. Suche

Sportspiele z.B. Summer Challenge oder Olympic Gold. Tel.: 0345-668677 A. Kraft ab 16 Uhr

**MD+CD, Fifa Soccer, Mega-Lo**  
M., Madden Football, Shining Force, Street Fighter 2, Lemmings, Sonic 1 und 2, EA Hockey + CDs Solfacee, Cobra Com., Class. Coll. zusammen DM 1000. Tel.: 0531-891447 Andreas

**Verkaufe/Tausche Sonic Spin-**  
ball DM 60, Tiny Toon DM 45, Kid C. DM 251 Suche (fast) alles. Übernahme Versandkosten. Tel.: 038348 12139 Sebastian

**MASTER SYSTEM**

**Verkaufe: Xenon 2, R-Type,**  
Alex Kidd, Sonic 1, World Soccer, Pacmania, Prince of Persia, Monopoly, Psychic World & 40 DM. Alles 320 DM. Topzustand. M. Hemmers, Rochusstr. 402, 50827 Köln

**Verkaufe ca.60 verschiedene**  
Sega-Master Module. Suche Mega Drive mit Spiele. Tel.: 04521-71497 Andreas

**Verkaufe/Tausche: Dschun-**  
gelbuch, Otrifants, Ghostbusters, Grand Prix, Alex Kidd, Shinobi, Lord of Sword, Champs of Europe, Mickey Mouse 2, Transbot, suche Prinz of Persia. Olaf Timpel, Robert-Koch-Str. 26C, 09353 Oberlungwitz

**Verkaufe: Master System 2**  
mit fünf Spielen. Preis nach VB. Tel.: 0821-441317 Amann

**Verkaufe MS 2 Spiele: Otrifant**  
DM 40, Afterburner DM 50, Spidermann + King Pin DM 20, Master Games mit drei Spiele DM 50 ab 17 Uhr Tel. 05242-43922 Udo

**Verkaufe die 4 Master System**  
Spiele: Pro Wrestling, Back to the Future 2, Summer und Winter Games. Preis VB. Tel.: 06881-8209 Gernot

**Verkaufe 16 Master System**  
Spiele (fast alle Wertung über 80 %)+Converter je DM 25 oder komplett

KOPMANN Computer	
<b>Mega Drive :</b>	
Dune II dt.	114,95
Fifa Soccer dt.	114,95
Lemmings dt.	49,95
NBA Jam dt.	114,95
NHL Hockey '94 dt.	109,95
Sonic 3 dt.	119,95
Sonic Spinball dt.	99,95
Virtua Pinball dt.	99,95
Virtua Racing dt.	179,95
World Cup USA '94 dt.	114,95
<b>Mega - CD II :</b>	
Mortal Kombat dt.	114,95
Thunderhawk dt.	109,95
<b>Game Gear :</b>	
Aladdin dt.	69,95
Donald Duck 1 dt.	29,95
Action Replay PRO dt.	49,95
<b>Preisliste kostenlos!</b>	
Versandkosten: Vorkasse: 7,90,-	
Nachnahme: 11,90,- + NN-Gebühr: Ab DM	
300,- <b>VERSANDKOSTENFREI!</b>	
* Postfach 1616 • 28056 Uelzen • Fax 0581-443 27	

**IMPRESSUM**

Herausgeber: Rüdiger Limbach  
 Redaktionsdirektion: Philipp Berens  
 Chefredaktion: Ulrich Mühl  
 Redaktion: Reza Abdolli, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Martin Klugkist  
 Koordination: Sven Jakobsen  
 Grafik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (Ltg.), Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Theodora Salek  
 Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend  
 Freie Mitarbeiter: Julian Eggbrecht, Andreas Heineke, Thomas Hellwig  
 Korrespondenz England / USA: Derek dela Fuente  
 Titel: Dschungelbuch, © The Walt Disney Company  
 Marketing: Thomas Franzen  
 Anzeigen: Ann-Katrin Schögel  
 Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23, Fax: 040 / 48 05 21 99  
 Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993  
 Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46, 20022 Hamburg  
 Abonnement: GAMERS-Aboservice, Postfach 10 3245, 20022 Hamburg  
 Gamers-Shop: Jula Abeysekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66  
 Lithografie: City Repro Ighaut GmbH,  
 Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg  
 Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf  
 Verlag: MYL GmbH, Heiligwst. 39, 20249 Hamburg  
 © 1994 für alle Beiträge bei MYL 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,-  
 ISSN 0944-5315

**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

<b>Datum</b>	_____
<b>Unterschrift</b>	_____

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 5 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines 5 Mark Scheines (o. Scheck) bei. 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 Anzeigehinhalte nicht überprüfen. An MYL GmbH, Stichwort: Gamers Börse, Heiligwst.39, 20249 Hamburg

Inhaber: Garmen Markhof

# SEGA WORLD OF GAMES SEGA

## Computerspiele - Videospiele

**Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404**

**Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!**

DM 350. Tel.: 030-7559147 ab 18 Uhr Rolf

**Verkaufe 1 Master System mit** drei Pads und neun Spielen für DM 250 Tel.: 069-834641 ab 18 - 20 Uhr Boris

**Verkaufe Master System 2** incl. 6 Spiele z.B. Alex Kidd, Asterix, Control Stick, Handbuch Tips&Tricks für DM 350 Tel.: 07641-570881

**Verkaufe Master System 2,** Spielreihe wird gegen Rückporto zugesandt. Adolf Augustin, Danzigerstr. 44, 94315 Straubing

**Verkaufe Master System mit** zwei Cont. + 8 Spielen für DM 220 ab 19 Uhr Tel.: 08236-2148 Alexander

**Suche für MS Miracle Warriors,** Ultima, Spellcaster. Preisgünstig zu kaufen. Tel.: 03661-42356

**Verkaufe ca. 60 verschiedene** Master System Spiele. Tel.: 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas

**Verkaufe Master System 2,** Light Phaser, zwei Joysticks, 20 Spiele z.B. Golden Axe Warriors, Phantasy Star, Wimbledon 1 und 2, Super Monaco GP nur Komplett für DM 750. Tel.: 03394-30133

### GAMESHOPPING



**DÜSSELDORF**

KÖLNER STR. 25  
TEL 0211/164 94 09

**ESSEN**

RÜTTENSCHIEDERSTR. 181  
TEL 0201/77 72 25

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAME BOY

## HARDWARE

**Verkaufe: Game Gear + TV** Tuner, Netzgerät und 12 Spiele: Sonic 1 + 2, Donald Duck, Alien 3, Lemmings, Chuck Rock, G-LOC, Crystal Warriors usw. Tel. 07724-6106 Ralf (ca. 950 DM)

**An alle Game Gear TV-Tuner** Besitzer! Wir rüsten die wichtige Antennenbuchse nach! Für SUPER Empfang, auch Kabel TV. Ruf doch mal an. Tel.: 0171-8119477 Tobias

**Verkaufe Master System zwei** mit sieben Spielen: Mickey, Sonic 2, G.A. Warrior, Populous, Alex Kidd, Wimbledon, Chuck Rock. NP: 750 DM für 280 DM (Mickey + Sonic 2) einzeln: 40 DM. Tel.: 08063-7930

**Verkaufe: Mega Drive + 2 C.** Pads 6 Button C. Pads + 15 Spiele z.B. Flash Back, Street Fighter II, NHLPA, Hockey, Madden '93. B. vs Lakers 699 DM. Tel. 033205-46425

**Verkaufe Mega Drive + MCD.** II mit 8 Spiele u.a. Silpheed, Microcosm, Thunderhawk etc. „preisgünstig“. Angebote an Tel.: 037421-28983

**Verkaufe Mega Drive mit CD** Rom, zwei Pads 14 Modulen und zwei CDs für 1000 DM. Ab 16 Uhr Thomas Kornowski Tel. 0431-27471

**Verkaufe Game Gear-Spiele** Slider, G-LOC, Prince of Persia, Solitaire Poker, Fantasy Zone für je 25, MS mit vier Spielen (Populous,...) für DM 110. Tel.: 03581-314678 Robert

**Verkaufe: Game Gear, TV-** Tuner, AV-Kabel, Netzteil, Columns, MM, DD, G-LOC, Chuck R., Olympic, SMGP, Shinobi, Wonder B., für DM 70. Stephan Rautenbach, Virchowstr. 30, 50935 Köln

**Verkaufe Mega-Drive mit zwei** Pads, Lichtspiel und 14 Spielen, nur zusammen VB 900 DM. Tel.: 037608-21473 Sven Gerth

**Du hast einen GG TV-Tuner?** Aber keinen Antennenbuchse? Wir rüsten nach. Denn, empfang was Du willst. In bester Qualität. Ruf doch mal an. Tel.: 0171-8119477

**Master-System 2+ Sonic 1 und** Chaos, Monaco 2, Euro-Fußball,

Schach, Donald Duck, Streets of Rage, Rainbow Island nur zusammen DM 350. Kube, Bliesendorferstr. 8, 14542 Werder/Petzow

**Verkaufe Mega Drive mit neun** Spielen und Zubehör für DM 500! Spiele: Aladdin DM 50, Home Alone DM 50, Sonic DM 25, Speedball DM 40, Chokan DM 40, Shadow B. DM 40. Tel.: 04106-74991

**Verkaufe Mega Drive Mag-** num Set und Mega CD 2, Diverse CD und MD Spiele, alles sehr gut erhalten. Tel.: 06131-86694 ab 16 Uhr Gero

**Amiga CD 32 zu verkaufen** mit ein Spiel „Joypad“, Zubehör (NEU, noch nicht einmal gebraucht). NP: DM 699 für DM 500. Tel.: 089-6114988 ab 18 Uhr Sabine

**Verkaufe Sega Mega Drive** mit zwei Joypads und 17 Spielen NP 2300 VB 1500. Tel.: 07943-1298 Björn

**Verkaufe Sega Mega Drive** und 17 Spiele, zwei Joypads oder tausche gegen Neo Geo mit ein Spiel und zwei Joypads Tel.: 07943-1298

**Verkaufe MS 2 und sechs Spiel**e Wonder Boy 1, Populous, Great Golf, Sonic 1, Rocky, Cyborg Hunter, zwei Pads, Light Phaser Topzustand VB 400 oder tausche gegen Mega Drive Magnum Set, Mario/Menzinger, Nonnenwaldstr. 6, 82377 Penzberg

**Suche Mega Drive mit zwei** Pads und Sonic 2 bezahle DM 110. Suche Offianten, Desert Strike bezahle DM 50 und DM 60. Tel.: 05861-6004

**Verkaufe für Mega CD Jaguar** DM 60, Final Fight DM 65, Road Avenger DM 50, Thunderhawk DM 75. Silpheed DM 70. Alle Spiele neu. Tel.: 03591-302080

## VERSCHIEDENES

**Videospielclub Double Trouble** der Sega & Nintendo Club bietet Clubzeitung (90-100 Seiten), Tips, etc. I Wir bieten nicht immer das Beste, aber immer größtes! Info (I DM Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel.: 030-6188391/6849816

**Suche Importspele für Mega** Drive und Game Gear. Zahle 10 15 DM. 5 DM bei fehlender Verpackung. Also anrufen Leutel Tel. 05439-1491

**An alle GG-TV-Tuner Antennen-** buchsen Fans! Die Adresse für mehr Empfang: Tobias Matthesek, Gartenstr. 9, 31582 Nienburg Aber Infos holen: 0171-8119477

**Kaufe alles (fast). Konsolen +** Modulsammlungen. Mega D., CD II, Master, GG, SNES, NES, GB, 3 DO, Jaguar, NEO GEO. Tel. 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas

**Top-Shareware-Hits 3 Pro-** gramme (gebil Eure Wünsche an) auf 3,5" u. Liste für 10 DM Schein o. NIN J. Fromme, Cappellet 12, 59555 Lippstadt. Fax: 02941-58986

**Verkaufe Game Boy und Ga-** me Gear Spielcassetten mit 21 in 1 bis 128 in 1 für alle Systeme mit Top-Spielen. Auch per NN möglich. Tel: Info unter 04221-7695

**Gib es Fernseher ohne Antennen-** buchse? Nein, außer Einen! dein GG TV-Tuner. Wir rüsten die Buchse nach. Einfach Spitze, Ruf doch mal an. Tel.: 0171-8119477

**Verkaufe Game Boy und Ga-** me Gear Spielcassette mit 21 in 1 bis 128 in 1 für alle Systeme mit Top-Spielen. Auch per NN möglich. Tel: Info unter 04221-7695

**Verkaufe/kaufe/tausche Spiel**e und Konsolen für Mega Drive, Mega CD, Super NES, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Neo Geo, Jaguar, 3DO, MAK. Tel: 089-1403732

**Tausche Mega Drive mit 15 dr.** und 10 jp. Spielen gegen Neo Geo mit 1 Spiel. Habe Top Module wie FIFA Soccer, Streets of Rage 2, Fatal Fury, Tazmanian, Tel.: 06335-8665 Siegle Patrick

**Videospielclub DOUBLE** TROUBLE - der Sega/ Nintendo Club bietet Clubzeitung (90-100 Seiten), Tips etc. Wir bieten Ihnen Hobby ein sicheres Zuhause, Testen Sie uns! Infos unter: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, I DM Rückporto. Tel. 030-6188391

**Verkaufe Desert Strike 60 DM,** Jungle Strike 65 DM, Chakan 50 DM, Streets of Rage 45 DM, I und viele mehr. Einfach Anrufen. Tel.: 0641-791740 Pukownik

**Verkaufe/Kaufe/Tausche** Module+Konsolen. Mega Drive/Super NES/Neo Geo/NES/Master/Jaguar/3 DO/Game Boy. Tel.: 04521-71497

**Tausche SNES, NES, Game** Boy, Mega Drive, Master 2 und Game Gear Spiele gegen org. Video Filme. Liste an: [nur org. mit Hülle+Gebrauchsanweisung] R. Kolberg, Wiesenstr. 9A, 48529 Nordhorn

**Tausche SNES, NES, Game** Boy, Mega Drive, Master 2 und Game Gear Spiele mit org. Video Filme. Liste an [nur mit Hülle + Gebrauchsanweisung] R. Kolberg, Wiesenstr. 9A, 48529 Nordhorn, Tel.: 05921-12444

**Verkaufe MD 2+1, Joypads** und 6 Spiele, dt. Hang On, Italia 90, Columns, MIG-29 29, F 15, Wimbledon, Tips&Tricks Buch für Komplett DM 290 per NN oder Vorausz. Tel.: 06136-42365 M.Bauer

**Verkaufe NES mit 9 Spielen** unter anderem mit Golf, Turles, Excite Bike VB 350 DM. Game Boy mit 10 Spielen VB 300 DM. Tel.: 069-516402 Gerd

**Verkaufe Master 1 mit 10 Spiel-** en und viel Zubehör. Suche Gamers Nr. 1/92 und 3/92. Preis nach VB. Tel.: 06104-101661 Michael

**Suche dringend Gamers Hef-**

te Nr. 1/92, 2/92, 3/92. Nur komplette und neuestige Hefte. Zahle DM 10 pro Stück. Andreas Pilchowski 07331-43721

**An alle Game Gear TV-Tuner-Besitzer!** Wir rüsten die wichtige Antennenbuchse nach! Für SUPER Empfang, auch Kabel TV. Ruf doch mal an. Tel.: 0171-8119477 Tobias

**STOP! Am 20.6.94 gib't das neue Video-User-Mag für Mega Drive und Mega CD! Jetzt gg. DM 1 in Briefmarken, die kostenlosen Infos beim NGU, Stettiner Weg 22, 44625 Herne anfordern! Now!!!!**

**Verkaufe Game Boy, mit Licht und großer Tasche, 11 Spiele (S. Mario, Duck Tales, Catchen 1, Darkwing Duck) Verhandlungsbasis DM 390 Spiele auch einzeln zu verkaufen. Tel.: 02501-24055 Nils**

**Kaufe/verkaufe/tausche** Konsolen und Modulsammlungen (Mega Drive, CD 2, Master, Game Gear, SNES, NES, Game Boy, Neo Geo, Jaguar, 3 DO, Tel.: 04521-71497 ab 18 Uhr

**Habt Ihr Probleme mit Euren Liebingspielen?** Gegen 10 DM (keine Briefmarken) bekommt Ihr Tips und Tricks für SNES/MD/GB/MS/NES maximal fünf Spiele!! Christian Engelhardt, A. Fischbeinstr. 37, 18109 Rostock

**Verkaufe Figuren Horizon** Screamline, Terminator 1 & 2, Robocop, Hellraiser 1-4. Liste anfordern bei Jöker,

Jesingerstr., 20, 73230 Kirchheim. Tel.: 07021-71304

**Verkaufe GG+Columns DM 150, MD+Tazmania DM 150, Game Gear Spiele DM 40, Def. o. Oase, Shinobi 2, Mickey Mouse 2, Lemmings, Alien DM 50, Cool Spot, Cr. Warriors, Desert Sheep Trap, Sony Discman-125 DM 150. Tel.: 07223-72633**

**Tips und Tricks für 150 MEGA DRIVE SPIELE** (unverwundbar, Rundenanwahl, Passwörter usw.) für nur DM 10 (Scheine) Detlef Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

**Verkaufe/tausche GG Spiele** Super/Monaco/GP, Tale Spin, Barris, The Space Mutants (Simpsons) je DM 45. Suche Master/Gear Konverter. Auch einzeln. Tel.: 00471981189 Marius

**Hey, ihr Videospielefraks! Der** Neueste Videospieleclub namens Games World sucht neue Clubmitglieder. Clubmagazin, Kleinanzeigen und vieles mehr. Infos bei: Max Hirsch, Flarer-Vagt-Str. 6, 73529 Schwäb. Gmünd. Tel.: 07171-89414

**Tausche oder verkaufe MS 2** mit fünf Spielen (teils ohne Verpackung oder Anleitung) und einen Game Boy mit drei Spielen gegen einen MD 2 mit Virtua Racing mit 2 Contr. oder für DM 500. Tel.: 034292-3500

**Suche Gamers-Magazine 92'** und ,93 Komplett sowie 1/94 + 2/94 und Gamers Special 1/93 Best of

# Test 'N Take

## Verleih Verkauf Versand

**Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO**

Heimdall vs MCD 109,95 Eternal Champions dt MD 109,95  
 Dune II dt MD 119,95 MCD dt 109,95 Vay us MCD 119,95  
 Streets of Rage 3 dt MD 134,95 Rebel Assault us MCD 109,95  
 Super Streetfighter II us MD 149,95 Virtua Racing dt MD 189,95  
 SoulStar dt MCD 119,95 Heart of the Alien dt MCD 109,95

Mit EasyStalker wird Landstalker endlich zum Genus.  
 Stauern sie Niels so, wie es sein sollte! Nur 39,95  
 Stauern sie Niels so, wie es sein sollte! Nur 39,95  
 Stauern sie Niels so, wie es sein sollte! Nur 39,95

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.  
 Versand: Vorkasse 5 Mega Drive, NH 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

**Geöffnet: Mo. - Sa. von 10<sup>00</sup> - 22<sup>00</sup>**  
**FON/FAX: 030/621 30 18**  
**Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln**  
**Nähe Hermannplatz**

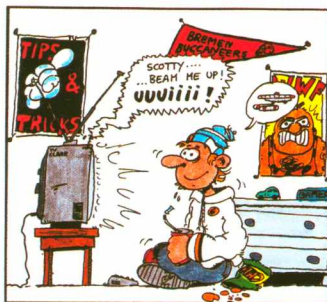
Sega. Tel.: 0731-9217339

**Helpline! Gegen DM 10** schicken ich Euch Tips und Tricks für SN/MD/MS/GG zu maximal 5 fünf Spielen! C. Engelhardt, A.-Tischbein-Str. 37, 18109 Rostock

**Sammler kauft Star Wars** Spielzeug von Kenner. Keine Bausätze. Auch Tausch gegen Mega Drive und Game Gear Module. Liste an: Tom Fuchs, Wieselweg 4, 85540 Haar  
**Tausche Überraschungsei** Figuren

gegen Spiele: Asterix, Schlümpfe, Biene Maya, Pumuckl, Robin Hood, Dschungelbuch, suche auch Figuren aus Metal, kaufe auch Figuren. Tel.: 0561-405430

**Kaufe Konsolen, Modulsammlungen,** Mega Drive, CD 2, GG, SNES, NES, Game Boy, Jaguar, Neo Geo, verkauf und tausche auch Spiele. Tel.: 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas





Hallo auch! Die mal können wir wieder die Vollversion unseres Registers präsentieren - der Vollständigkeit halber. Alle Daten sind da!

# Gesammelte Werke

## Titel Genre Heft Note

### Tests MEGA CD

Titel	Genre	Heft	Note
Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	5
Chuck Rock	Jump&Run	6/93	2+
Chuck Rock 2	Adventure	3/94	2+
Dune	Adventure	2/94	2+
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	1/94	2
Ground Zero Texas	Action/Adv.	3/94	4+
Hook	Jump&Run	2/94	3
Jaguar XJ220	Rennspiel	1/94	3+
John Madden Football '92	Simulation	1/92	1+
Microcosm	Action	4/94	4
NHL Hockey '94	Sport	4/94	1-
Power Monger	Strategie	4/94	2-
Puggsy	J&R/Strat	4/94	2-
Road Avenger	Action	3/94	4+
Silpheed	Action	6/93	2+
Sonic CD	Jump&Run	1/94	1-
Thunderhawk	Action	6/93	1
Wolfchild	Action/J&R	6/93	3
Werdog	Jump&Run	1/94	2
WWF Rage in the Cage	Sport	4/94	2
Yumem! Mystery Mansion	Adventure	4/94	4+

### Tests MEGA DRIVE

Addams Family	Jump&Run	4/94	3
Aladdin	Jump&Run	1/94	1-
Alex Kidd	Jump&Run	4/92	2+
Alien 3	Action/J&R	1/93	2+
Alien Storm	Action	5/92	2-
Alisia Dragon	Action/J&R	2/92	3-
Altered Beast	Action/J&R	5/92	4
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	2-
Another World	Action/Adv.	3/93	3
Aquatic Games	Sport	5/92	2
Arch Rivals	Sport	3/92	2-
Arnold Palmers Golf	Sport	5/92	2-
Art Alive	Simulation	3/92	4
Astrix	Jump&Run	1/94	3+
B.O.B.	Action/J&R	1/94	3+
Barkley: Shut Up and Jam!	Sport	4/94	5
Bart vs. The Space Mutants	Jump&Run	3/93	3-
Batman	Action/J&R	5/92	3-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	4-
Battle Squadron	Action	1/93	3
Battletoads	Action	4/93	2
Bill Walsh College Football	Sport	3/94	2
Bio Hazard	Action	1/93	3
Blades of Vengeance	Action	3/94	3-
Blockout	Strategie	1/93	2-
Bonanza Bros.	Jump&Run	1/94	2
Bubba 'n' Stix	J&R/Strat	4/94	3+
Bubsy	Jump&Run	6/93	2
Buck Rogers	Adventure	2/92	2-
Buck Rogers	Adventure	2/92	2-
Buck Rogers	Adventure	5/93	2
Budokan	Sport	1/93	2
Bulls vs. Lakers	Sport	3/93	4
Burning Force	Action	2/93	3
Cadash	Action/Adv.	4/92	2-
California Games	Sport	2/92	2-
Captain America	Action	4/93	4
Capital Planet	Action/J&R	3/93	3
Castlevania	Action	3/93	3
The New Generation	Action/J&R	3/94	2
Chakan	Action	3/93	4
Championship PRO AM	Rennspiel	4/93	3+
Chiki Chiki Boys	Jump&Run	1/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	2
Chuck Rock 2	Jump&Run	6/93	2+
Cool Spot	Jump&Run	4/93	1-
Corporation	Adventure	5/92	4-
Cosmic Spacehead	Jump&Run/Adv	1/94	3
Cruel Ball	Simulation	5/92	3
Cyborg Justice	Action	3/93	3
Dark Castle	Jump&Run	1/92	5-
David Robinson's Supreme Court	Sport	2/92	2
Davis Cup World Tour	Sport	3/94	2
Decap Attack	Jump&Run	1/92	2
Desert Strike	Action/Strat.	3/92	2
Devilsh	Action	4/92	4
DJ Boy	Jump&Run	5/92	4
Double Clutch	Rennspiel	3/94	5+
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Strategie	3/94	3
Dragon's Revenge	Simulation	3/94	2+
Dragons Fire	Simulation	3/92	2
Dune 2	Strategie	4/94	2+
Dungeons & Dragons	Adventure	3/92	2-
Ecco The Dolphin	Action/Adv.	2/93	2
Empire of Steel	Action	3/92	2-
Eternal Champions	Prüfungsspiel	2/94	2+

## Titel Genre Heft Note

European Club Soccer	Sport	4/92	2
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	Sport	4/92	3
Ex-Mutants	Action	2/93	3
F-15 Strike Eagle II	Action/Sim.	6/93	3+
F-22 Fighter Interceptor	Action/Sim.	1/92	2
FT	Rennspiel	6/93	2+
Fantastic Dizzy	Jump&Run/Adv.	6/93	3+
Fatal Fury	Prüfungsspiel	4/93	3+
Ferrari Grand Prix Challenge	Rennspiel	5/92	4-
FIFA Soccer	Sport	1/94	2+
Fire Shark	Action	3/92	2-
Flashback	Action/Adv.	4/93	2
G-Loc	Action	2/93	4
Galahad	Jump&Run	1/93	3
Galaxy Force	Action	4/92	5
Gauntlet 4	Action/Adv.	2/94	2
General Chaos	Strategie	6/93	2
Gey Lancer	Action	5/92	2
Global Gladiators	Jump&Run	3/93	1-
Gods	J&R/Strat	1/94	2+
Golden Axe II	Action/J&R	1/92	2-
Grand Slam Tennis	Sport	5/92	2
GreenGod	Jump&Run	5/92	3
Greystar Heroes	Action	6/93	2+
Gynoug	Action	2/92	2-
Halley Wars	Action	2/92	2-
Hard Drivin'	Rennspiel	4/92	4-
HardBall III	Sport	4/93	2
Haunting Starring Polterguy	J&R/Strat	6/93	3-
HalfLife	Action/Adv.	3/93	2+
Heroes of the Lance	Adventure	1/92	3
Home Alone	Jump&Run	2/93	3
Humans	Strategie	4/93	2-
HyperDunk	Sport	4/94	4-
Indiana Jones 3	Jump&Run	1/93	3
James Bond - The Duel	Strategie	3/93	3
James Pond 3	Jump&Run	2/94	3
James Pond II: Codename Robocod	Jump&Run	1/92	2
Jewel Master	Action	2/92	3
Joe Montana Football II	Sport	1/92	1
John Madden Football	Sport	1/93	2
Jordan vs. Bird	Sport	3/92	4
Jungle Strike	Action/Strat.	5/93	2+
Jurassic Park	Action/J&R	6/93	2
Kid Chameleon	Jump&Run	2/92	1
King of the Monsters	Action	5/93	2+
Klax	Strategie	2/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	4/92	3
Landstalker	Action/Adv.	2/94	2+
Lemmings	Strategie	4/92	1
LHX Attack Chopper	Action/Sim.	2/93	2-
Lotus II R.T.C.S.	Rennspiel	3/93	3
Lotus Turbo Challenge	Rennspiel	1/92	2
Madden NFL '94	Sport	3/94	1
Marble Madness	Action	2/92	3
Mario Lemieux Hockey	Sport	2/92	3
Master of Monsters	Action/Strat.	2/92	2-
McDonald's Treasure Island	Jump&Run	3/94	3+
Mega Lo Mania 2	Strategie	1/93	2
Micro Machines	Rennspiel	5/93	2-
MIG-29	Action/Sim.	4/93	3-
Might and Magic	Adventure	5/92	2-
Mortal Combat	Prüfungsspiel	5/93	3+
Muhammad Ali	Sport	3/93	3
Heavyweight Boxing	Sport	3/93	3
Mutant League Football	Sport	4/93	3
NBA Jam	Action/Sport	4/94	1
NBA Showdown	Sport	3/94	2-
NFL Sports Talk Football	Sport	5/92	2
NHL Hockey '94	Sport	6/93	1
NHLPA Hockey '93	Sport	5/92	2
Olympic Gold	Sport	3/92	2
Out Run	Rennspiel	1/92	3-
Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Out Run 2019	Rennspiel	3/93	3
Pac-Mania	Action	4/92	3-
Paperboy	Action	5/92	4
PGA European Tour	Sport	4/94	2+
PGA Tour Golf II	Sport	2/93	1-
Phantasy Star	Adventure	5/92	2
Phantasy Star II	Adventure	5/92	2-
Phantasy Star III	Adventure	5/92	2-
Phelios	Action	2/94	2
Pit-Fighter	Prüfungsspiel	3/92	4
Populous II	Strategie	6/93	2
Prince of Persia	Jump&Run	3/94	4+
Puggsy	J&R/Strat	3/93	3+
QuackShot	Jump&Run	1/92	2
Ranger X	Action	2/94	2
Rings of Power	Adventure	2/92	4
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Road Rash	Rennspiel	1/93	2
Road Rash II	Rennspiel	1/93	2
Rocket Knight Adventures	Action/J&R	5/93	1-
Rolo to the Rescue	Jump&Run	3/93	1
Sensible Soccer	Sport	1/94	2+
Shadow of the Beast	Jump&Run/Adv	1/92	4
Shining Force	Adventure	5/93	1-
Shining Force in the Darkness	Adventure	2/92	2
Shinobi 3	Action/J&R	6/93	3+

## Titel Genre Heft Note

Side Pocket	Sport	2/93	2
Skitchin	Rennspiel	3/94	3
Snake, Rattle & Roll	Action	2/94	2-
Sonic 2	Jump&Run	1/93	1-
Sonic 3	Jump&Run	3/94	1-
Sonic Spinball	Action	1/94	1-
Speedball	Sport	5/92	2-
Slapshot/Space	Action/J&R	4/92	3
Starflight	Adventure	5/92	1-
Street Fighter II	Prüfungsspiel	6/93	1
Streets of Rage 2	Prüfungsspiel	2/93	2-
Suf Terrania	Action	4/94	2-
Summer Challenge	Sport	5/93	2
Sunset Riders	Action	5/93	4-
Super Fantasy Zone	Action	2/92	2
Super Hang-On	Rennspiel	2/92	2-
Super High Impact	Sport	1/93	4
Super Hydlide	Adventure	4/92	4-
Super Kick Off	Sport	4/93	3
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2-
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2-
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Talespin	Action	2/93	3-
Talmit's Adventure	Jump&Run	1/93	3-
Tazmania	Jump&Run	4/92	2-
Team USA Basketball	Sport	1/93	2
Technochass	Action/Strat.	1/94	2+
Teenage Mutant Hero Turtles	Action	3/93	2-
Terminator	Action	4/92	3-
Terminator 2	Action	2/93	5
Test Drive II: The Duel	Rennspiel	5/92	3
The Flintstones	Jump&Run	4/93	2-
The Lost Vikings	Strategie	3/94	2+
The Otifants	Jump&Run	1/94	3
The Simpsons	Jump&Run	3/93	3
Thunder Force 4	Action	2/92	2
Tiny Toons	Jump&Run	2/94	1+
Toejam & Earl	Jump&Run/Adv	1/94	2
Toejam & Earl 2	Jump&Run	2/92	1
Toki	Jump&Run	1/92	2
Traysia	Adventure	3/92	3
Turbo Out Run	Rennspiel	2/92	3+
Turtles Tournament Fighters	Prüfungsspiel	2/94	3+
Two Crude Dudes	Prüfungsspiel	3/92	2-
Ultimate Soccer	Sport	1/94	3
Virtua Racing	Rennspiel	3/94	1-
Virtual Pinball	Simulation	3/94	4+
Wilson	Strategie	2/92	2
Where 'n Time is	Action	3/94	1
Carmen Sandiego ?	Strategie	2/92	2
Wimbledon	Sport	1/94	3-
Winter Challenge	Sport	2/92	3-
Winter Olympics	Sport	2/94	2-
Wiz 'n' Liz	Jump&Run	2/94	3
Wordenby: Monsterworld	Jump&Run	2/93	2
World Class Leaderboard	Sport	1/93	2
World Cup '92	Sport	2/92	3
World of Illusion	Jump&Run	1/93	1-
WrestleMania	Sport	3/92	4
WWF Royal Rumble	Sport	3/94	2-
WWF Super Wrestlemania	Sport	1/93	4
Xenon II	Action	5/92	3
Y's	Adventure	5/92	2
Zero Wing	Action	4/92	3
Zombies	Action	1/94	2-

### Tests GAME GEAR

4 in 1	Simulation	1/93	2-
Aerial Assault	Action	4/92	3-
Aladdin	Jump&Run	3/94	3
Aleste	Action	2/92	2-
Alien 3	Action/J&R	1/93	2
Alien Syndrome	Action	3/92	2
Arielle	Action	3/94	3
AX Battler	Action/Adv.	3/92	2-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	4
Chakan	Action/J&R	6/93	3
Chase H.Q.	Rennspiel	4/92	3
Chestermass	Strategie	2/92	2
Cool Spot	Jump&Run	1/94	1-
Cosmic Spacehead	Jump&Run/Adv.	1/94	2
Crystal Warriors	Adventure	5/92	2
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-
Defenders of Oasis	Adventure	1/93	2-
Devilsh	Action	3/92	3
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3-
Dungeons & Dragons	Adventure	5/92	2
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	2/94	2
Evander Holyfield's Real Deal Boxing	Sport	4/93	4+
Factory Panic	Action	3/92	3
Fantastic Dizzy	Jump&Run/Adv.	3/94	3+
G-Loc	Action	1/92	4
Galaga 2	Action	5/93	2
Galaga '91	Action	1/92	2
George Foreman's KO Boxing	Sport	4/92	3
Home Alone	Action	3/93	3-
Home Alone	Action	2/94	5
Hook	Jump&Run	2/94	3
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-



Titel	Genre	Heft	Note
Indiana Jones 3	Action/J&R	5/92	3-
James Pond 2 - Robocod	Jump&Run	3/94	3+
Jungle Book	Jump&Run	1/94	2-
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3
Land of Illusion	Jump&Run	4/93	1
Lemmings	Strategie	1/93	2
Marble Madness	Action	3/92	3+
Master of Darkness	Jump&Run	6/93	2
Micro Machines	Rennspiel	2/94	2
Mortal Kombat	Prüfenspiel	1/94	3
Ninja Gaiden	Action/J&R	2/92	3
Olympic Gold	Sport	4/92	3
Out Run	Rennspiel	2/92	4
Out Run Europa	Rennspiel	5/92	4
Paperboy	Action	5/92	3
Pengo	Action	1/92	2-
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
Poplis	Jump&Run	1/93	2
Prince of Persia	Jump&Run/Adv.	5/92	2
Putt & Putter	Sport	2/92	3-
Road Rash	Rennspiel	4/94	2
Ronald in the Magical World	Jump&Run	3/94	3+
Sensible Soccer	Sport	3/94	3-
Shinobi	Action/J&R	1/92	2
Shinobi II	Action/J&R	2/93	2
Slider	Action/Strat.	2/92	2
Solitaire Poker	Strategie	1/92	2
Sonic 2	Jump&Run	2/93	2
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	2/92	2
Space Harrier	Action	2/92	3
Spideaman	Action/J&R	3/92	2
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage 2	Prüfenspiel	1/94	2-
Super Kick Off	Sport	5/92	4-
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	3
Super Off Road	Rennspiel	3/92	3
Superman	Action/J&R	1/94	4
Talespin	Action	4/93	4
Tazmania	Jump&Run	5/92	2
Terminator	Action/J&R	5/92	4
The Lucky Dime Caper	Jump&Run	2/92	2
The Offitans	Jump&Run	6/93	3+
Tom & Jerry	Jump&Run	4/93	3+
Wimbledon	Sport	3/92	2
Winter Olympics	Sport	4/94	2-
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy: Dragons Trap	Action/J&R	3/92	2
Woody Pop	Action	4/92	4
World Class Leaderboard	Sport	1/92	2
World Cup Soccer	Sport	4/94	4+

## Tests MASTER SYSTEM

Action Fighter	Action	3/92	3
Aerial Assault	Action	3/92	3
After Burner	Action	3/92	4
Air Rescue	Action	3/92	3-
Alex Kidd I	Jump&Run	4/92	2
Alex Kidd II	Jump&Run	4/92	2
Alex Kidd III	Jump&Run	4/92	4
Alex Kidd IV	Jump&Run	4/92	3
Alien 3	Action/J&R	2/93	2
Alien Storm	Action	2/92	4
Alien Syndrome	Action	4/92	4-
Aftered Beast	Action/J&R	4/92	5
American Baseball	Sport	3/92	3
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4+
Arcade Smash Hits	Action	4/92	3
Arielle	Action	3/93	3
Asterix	Jump&Run	1/92	2
Asterix	Jump&Run	4/92	2
Back to the Future 2	Action/J&R	5/92	5
Back to the Future 3	Action/J&R	5/92	4
Bank Panic	Action	5/92	3-
Basketball Nightmare	Sport	5/92	4-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battle Out Run	Rennspiel	2/92	3+
Battle Out Run	Rennspiel	5/92	3
Bonanza Bros.	Jump&Run	2/92	3-
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	3/94	4
Bubble Bobble	Jump&Run	1/92	2
California Games II	Sport	3/93	4
Chase H.Q.	Rennspiel	1/93	2
Chase HQ	Rennspiel	2/92	2-
Choplifter	Action	3/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	3
Cloudmaster	Action	1/93	3
Columns	Strategie	1/93	2-
Cool Spot	Jump&Run	1/94	2
Cyber Shinobi	Action/J&R	1/93	5
Darius II	Action	2/92	2-
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2
Desert Speedtrap	Jump&Run	3/94	2
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3-
Dragon Crystal	Action/Adv.	1/92	3
Enduro Racer	Rennspiel	2/92	2
F1	Rennspiel	1/94	3+
Fire and Forget 2	Rennspiel	2/92	5
G-Loc	Action	4/92	4
Global Gladiators	Jump&Run	3/94	3
Golden Axe Warrior	Jump&Run	5/92	1-

Titel	Genre	Heft	Note
GP Rider	Rennspiel	2/93	2
Heroes of the Lance	Adventure	5/92	3
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	4
James Bond 2:			
CodenameRobocod	Jump&Run	3/94	3+
Jungle Book	Jump&Run	1/94	2-
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3
Klax	Strategie	3/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	5/93	4+
Land of Illusion	Jump&Run	2/93	1
Laser Ghost	Action	2/92	4
Lemmings	Strategie	1/93	2
Line of Fire	Action	1/92	4
Marble Madness	Action	4/92	3-
Master of Darkness	Action/J&R	2/93	3
Mortal Kombat	Action	1/94	3
Ms. Pac-Man	Action	3/92	4
New Zealand Story	Jump&Run	5/92	2-
Ninja Gaiden	Action/J&R	3/92	3
Olympic Gold	Sport	3/92	2-
Out Run	Rennspiel	2/92	4
Out Run Europa	Rennspiel	2/92	4
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
Populous	Strategie	2/92	1-
Power Strike 2	Action	5/93	1-
Prince of Persia	Jump&Run/Adv.	5/92	2
Putt & Putter	Sport	3/92	3
Rainbow Islands	Jump&Run	3/93	3
Rampart	Strategie	1/93	3
RC Grand Prix	Rennspiel	2/92	3-
Road Rash	Rennspiel	3/94	2
Running Battle	Action/J&R	2/92	3-
S.C.I.	Rennspiel	2/92	3-
Sega Chess	Strategie	2/93	2-
Sensible Soccer	Sport	3/94	3
Shadow Dancer	Action/J&R	1/92	3
Sonic 2	Jump&Run	1/93	2
Sonic Chaos	Jump&Run	2/94	4-
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	1/92	1-
Space Gun	Action	5/92	5-
Speedball 2	Sport	5/92	2
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage	Prüfenspiel	4/93	2
Super Kick Off	Sport	1/92	3
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	3
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2
Super Off Road	Action	3/94	3
Super Space Invaders	Action	3/92	2-
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Tazmania	Jump&Run	1/93	3
Terminator	Action	4/92	3-
The Flash	Jump&Run	4/93	3
The Flintstones	Jump&Run	2/92	5
The Lucky Dime Caper	Jump&Run	1/92	2
The Offitans	Jump&Run	6/93	3
The Simpsons	Jump&Run	3/92	3
Tom & Jerry	Jump&Run	4/92	4
Tournament Golf	Sport	2/94	3
Trivial Pursuit	Strategie	1/93	2
Ultima IV	Adventure	5/92	3
Wimbledon	Sport	2/92	2
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy in Monsterworld	Jump&Run	1/94	2-
World Cup Soccer '92	Sport	1/93	3
World Grand Prix	Rennspiel	2/92	2
Xenon II	Action	1/92	4-
Fußball WM '94	4/94	-	-
Jurassic Park	4/93	-	-
Lawnmower Man 2	4/93	-	-
Messebericht Spring ECTS	4/93	-	-
Messebericht Summer CES	5/93	-	-
Messebericht Winter CES	5/93	-	-
Reportage Mega CD	5/93	-	-
Populous II	6/93	-	-
Lawnmower Man 2	4/93	-	-

## Joysticks/-pads

Apollo Pro Stick	3/93	2-
Arcade Power Stick	3/93	3
ASCII Pad SG-6	3/94	3
Fighter Stick SG-6	3/94	2
Genistick	3/93	4-
Gizmo Stick	3/93	4
IMP EX-9800	3/94	3+
Power Glitch SG	3/93	3
Pro-2 Joypad	3/93	3-
Sega Mega Fire	3/93	3
Sega Power Stick 2	3/94	3+
SG Pro Pad	3/94	2
SG Programmpad	3/94	3+
SG Propad 2	3/94	3
XE-8	3/93	5

## Kurs

Ein kleiner Action- Replay-Kurs	2/94	-	-
------------------------------------	------	---	---

## Crème de la crème - nur die Besten!

### MEGA DRIVE

Aladdin	Jump&Run	1/94	1-
Cool Spot	Jump&Run	4/93	1-
Flashback	Action/Adv.	4/93	1-
Global			
Gladiators	Jump&Run	3/93	1-
John Madden			
Football	Sport	1/93	1-
Madden NFL '94	Sport	3/94	1-
NBA Jam	Action/Sport	4/94	1-
NHL Hockey '94	Sport	6/93	1-

### Virtua Racing setzt mittels des SVP-Chips Maßstäbe



NHL			
Hockey '93	Sport	5/92	1
PGA Tour Golf II	Sport	2/93	1-
Rocket Knight			
Adventures	Action/J&R	5/93	1-
Shining Force	Adventure	5/93	1-
Sonic 2	Jump&Run	1/93	1-
Sonic 3	Jump&Run	3/94	1-
Sonic Spinball	Action	1/94	1-
Street Fighter II	Prüfenspiel	6/93	1
Tiny Toons	Jump&Run	3/93	1-
Toejam & Earl 2	Jump&Run	2/94	1
Virtua Racing	Rennspiel	3/94	1-
World of Illusion	Jump&Run	1/93	1-

### MEGA CD

John Madden			
Football '92	Sport	1/92	1-
NHL Hockey '94	Sport	4/94	1-

### Thunderhawk nutzt die Fähigkeiten der Mega CD voll aus



Sonic CD	Jump&Run	1/94	1-
Thunderhawk	Action	6/93	1

### GAME GEAR

Cool Spot	Jump&Run	1/94	1-
Land of Illusion	Jump&Run	4/93	1

### Cool Spot macht auch auf Master System und Game Gear was her



### MASTER SYSTEM

Land of Illusion	Jump&Run	2/93	1
Populous	Strategie	2/92	1-
Power Strike 2	Action	5/93	1-
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	1/92	1-

# VOR SCHAU

## DYNAMITE HEADDY



Nur nicht den Kopf verlieren! Oder etwa doch? In ‚Dynamite Headdy‘ müßt Ihr mit Eurer Rübe nicht nur denken, sondern auch zahllose Feinde nach Strich und Faden verdrreschen. Sechs heiße Level im gefährlichen Spielzeugland warten auf den besten Jump&Run-Experten der Sega-Welt.



## Nächstes Mal in GAMERS:

Alle reden vom Sommerloch. GAMERS stopft es — mit jeder Menge toller Games. Einige wirklich heiße Titel sind angekündigt, die wir wie immer knallhart testen werden.

Außerdem wagt GAMERS einen Blick in Segas Softwareküchen. Es warten also brandheiße Previews, News und Infos auf Euch. Das ist aber noch längst nicht alles, denn unsere Tips&Tricks-Abteilung verrät Euch die neuesten Cheats, Action-Replay-Codes und Komplettlösungen. Außerdem gibt es massenhaft Kleinanzeigen und tolle Angebote in unserem Shop.

Also Leute, wir sehen uns am 2. September wieder. Bis dann!



## SOULSTAR

Gute Ballergames für das Mega CD sind rar gesät. Um so ungeduldiger warten die Fans der Silberscheibe auf dieses Spiel. Schon das Preview versprach heiße Action und coole Grafik. Da kommt was auf uns zu!



## LAWNMOWER MAN



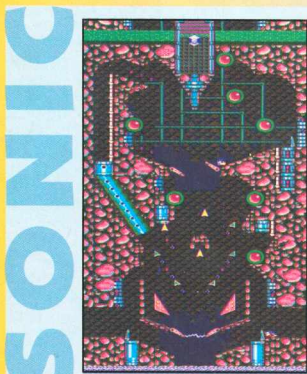
Der Film war spitze; das aber ist noch längst keine Garantie für ein tolles Game. Mit dem

‚Lawnmower Man‘ geht es auf eine rasante Reise durch den Cyberspace und die Tiefen Eures Mega CDs. Top-Action oder nur eine weitere CD-Schlafpille? Wir werden sehen.

## SOLEIL

Keine Lust auf Prügelspiele oder Ballerorgien? Dann wird Euch vielleicht ‚Soleil‘ interessieren. In diesem Adventure zählen nicht nur gute Reflexe an, sondern auch eine Portion Köpfchen.

Die nächste  
**GAMERS**  
erscheint am  
2. September  
1994



Nervenzusammenbruch beim Flippern? Hey, nicht ins Game Gear beißen, sondern einen Blick in die Tips&Tricks werfen! Dort nämlich gibt es die Sonic-Spinball-Karten.



## SPINBALL

**ACTION REPLAY  
IST AUCH  
ERHÄLTICH BEI**

**TOYS 'R US**

**OTTO**



**Quelle**

**HERTIE**

**NECKERMANN**

**KARSTADT**

**DISTRIBUTION:  
VIDIS GmbH  
HAMBURG**

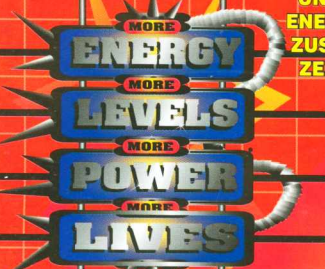
# SUPER POWER MIT ACTION REPLAY

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION\* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

# 2

## ACTION REPLAY

SNES™ VERSION DM 149,-  
 MEGA DRIVE™ VERSION DM 149,-  
 GAME BOY™ VERSION DM 59,-  
 NES™ VERSION DM 99,-  
 GAME GEAR™ VERSION DM 79,-  
 MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,-



## FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

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

### CHEATFINDER

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, NOTIZEN, ANBEBOTE U.S.W.

© 1998 SEGA ENTERPRISES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA, SEGA ENTERPRISES, INC., SEGA, SEGA ENTERPRISES, INC.

### KEIN UNNÖTIGES WARTEN

ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

**NEW** UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION \*\*  
 ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION FÜR SNES MACHT ES MÖGLICH U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

### NEW ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT HUNDERTE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

### NEW UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM\*

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

### NEW ZEITLUPEN-FUNKTION\*

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

★ NUR SNES UND MEGADRIVE

★★ SNES

### SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!

ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

\*"SEGA", "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINZELTRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.  
 \*\*"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINZELTRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FÜR DEUTSCHLAND:  
**DATAFLASH GMBH**  
 WASSERBERGSTRASSE 34  
 46466 EMMERICH

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR  
 \*AUßER WENN DA 10% ANSLAND NUR VORKASSE + DM15,-



## Zool Die intergalaktische Ameise tobt durch die Konsolen

Zool, die coole kybernetische Ninja-Ameise der „N“ten Dimension, wirbelt durch 7 irre Level! Wandelnde Weingummis, hinterlistige Lakritzmännchen und launische Honigbienen machen die Bonbonwelt unsicher. In der Musikwelt spielen die Instrumente verrückt und junges Gemüse wird in der Obstwelt zu teuflischen Gegnern.

Aber keine Panik - Zool ist immer voll im Film. Musiknoten verwandeln sich zu Leitern, feste Wände verbergen Geheimwände und jede Menge Trickaufzüge. Das schlägt voll ein. Butterweiches Scrolling, High-Speed-Sprints, bombastischer Sound.

Was willst Du mehr?

Die Fachpresse ist begeistert! Sega Pro 01/94 schreibt über Zool (Mega Drive): „Fans von Arcade-Action werden von Zool begeistert sein. Das Spiel ist sehr umfangreich und insgesamt eines der besten seiner Klasse.“

DM 119,95



DM 139,95



DM 69,95



DISTRIBUTED BY

