

GAMERS

100%
SEGA

DAS UNANGINGIGE MAGAZIN

**NEU! JETZT
JEDEN MONAT**



REPORT

**SO FUNKTIONIERT
DEIN
MEGA DRIVE**



**JETZT MIT
SAMMEL-
KARTEN!**

- Super Street Fighter II • Tiny Toons
- Probotector •



TIPS & TRICKS

**SUPER
STREET FIGHTER II**

KONAMIS COMEBACK

DREI NEUE SPIELE FÜRS MEGA DRIVE

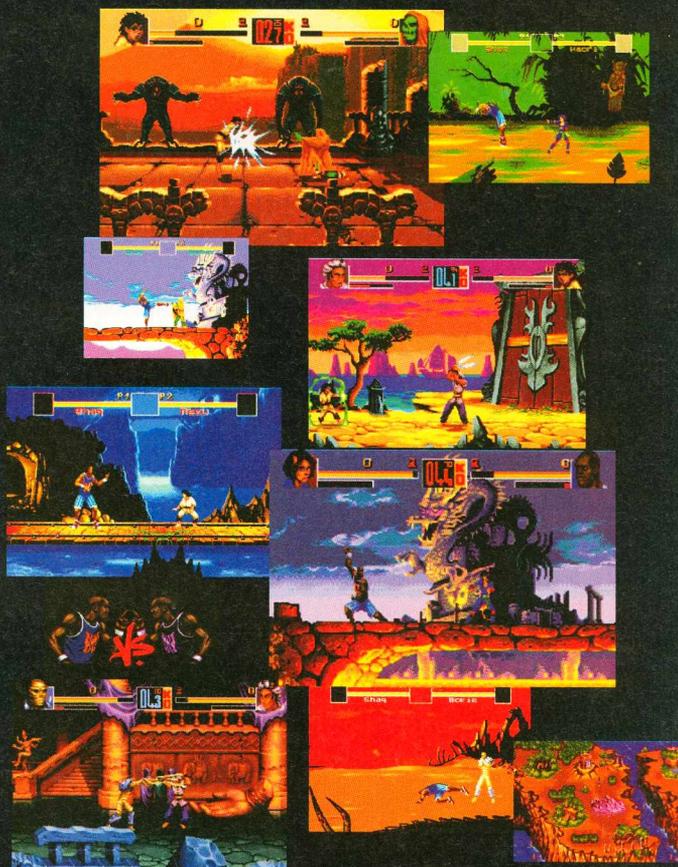
INFOS TESTS TIPS & TRICKS • ANKUNDTEN



SHAQUILLE O'NEAL. 2,16M. 136KG.



**DU DENKST
ALSO,
DASS DU
HART
GENUG
BIST?**



ERLEBE KUNG FU IN SHAQ-MANIER MIT ERSTAUNLICH FLÜSSIGEN, REALISTISCHEN ANIMATIONEN VOM DELPHINE-PROGRAMMIERTEAM UND RAFFINIERTEN SPITZENKÄMPFERN. MIT IHREN SPECIAL MOVES - ZAUBERSPRÜCHE, METAMORPHOSEN, WAFFEN UND TELEPORTER - WERDEN SIE DICH AUF ZAHLREICHEN SCHAUPLATZEN HERAUSFORDERN, DIE LIBER MEHRERE BILDSCHIRME SCROLLTEN. KÄMPFE ALS SHAQ IM STORY-MODUS, MANN-GEGEN-MANN IM DUELL-MODUS ODER STELLE DIR DEIN EIGENES TURNIER ZUSAMMEN.

**VERSUCH
DEIN
GLÜCK!**





Konamis Comeback: Drei neue Mega-Drive-Spiele 22, 29, 38
Report: So funktioniert Dein Mega Drive 51
Sammelkarten zu Dynamite Headdy, Super Probotector, Super Street Fighter II, Tiny Toons, 10, 74

REPORTAGE MEGA-DRIVE-TECHNIK



Mal ehrlich: Wißt Ihr hundertprozentig, was so alles an technischen Komponenten in

Euren Mega Drives schlummert oder wie die ganze Chose funktioniert? Nein? Na, macht nichts, denn ab Seite 30 verraten wir Euch alles darüber.

ECTS-MESSEBERICHT



Was gibt's Neues aus der schillernden Welt der Videospiele? Unser ECTS-Messebericht klärt ab Seite 48 auf.

SHINING FORCE II

Shining-Force-Fans haben schon sehnhelich auf den Nachfolger gewartet, hier ist er endlich. Über die neuen Abenteuer der „Shining Force II“ berichten wir auf Seite 34.



TINY TOONS ACME ALL-STARS

Mit Sportspielen kann man Euch normalerweise jagen? Ihr habt absolut keinen Bock auf Fuß- oder Basketball, weil Euch diese Sportarten zu bieder sind? Dann solltet Ihr Euch unbedingt die „Tiny Toons ACME All-Stars“ fürs Mega Drive anschauen, das Sport mit einer gehörigen Portion Humor vermischt. Let the games begin - auf Seite 22.



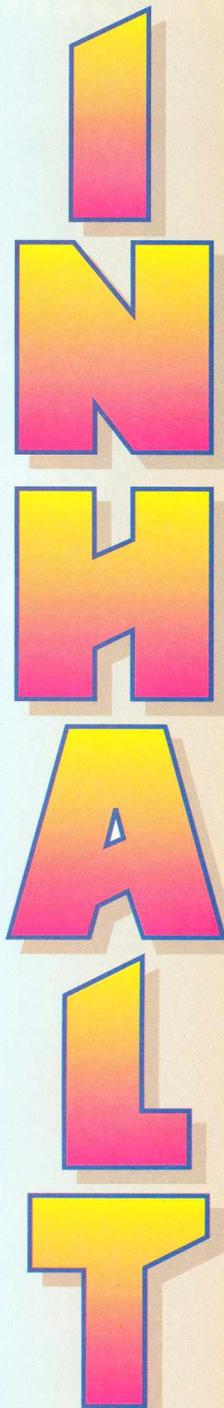
EDITORIAL

Noch ist nicht Weihnachten! Auch wenn die spätherbstlich anmutende Flutwelle von Spielen gerade anrollt – und das einen Monat früher als erwartet – sollte man das dezemberliche Konsumfest nicht aus den Augen verlieren! In dieser Ausgabe haben wir einen Haufen superguter Spiele, besonders erfreulich: zwei der drei Titel von Konami. Rosige Zeiten gerade für die Mega Drive-Besitzer, haben die Games zur Zeit selten gekannte spielerische Qualitäten. Weiter so!

Des weiteren: Gehobenes Standard-Programm. Neben News, Post, Tips&Tricks, Börse etc. wartet ein Report, der Euch die Innereien der Mega Drive näher bringt

In diesem Sinne: Viel Vergnügen!

Eure **GAMERS**-Crew



Wettbewerbe

9 Virgin: Gewinnt ein MD plus Spiel

Previews

- 16 Earthworm Jim (MD)
- 20 Ecco 2 - The Tides of Time (MD)
- 20 Jurassic Park Rampage Edition (MD)
- 18 Sonic & Knuckles (MD)
- 19 Sonic Triple Trouble (GG)

Test: Mega Drive

- 26 Dynamite Headdy
- 24 IMG International Tour Tennis
- 36 Mortal Kombat II
- 44 NHL Hockey '95
- 38 Probotector
- 34 Shining Force II
- 29 Sparkster
- 22 Tiny Toons ACME All-Stars
- 40 Urban Strike

Test: Mega-CD

- 46 Dracula Unleashed
- 25 FIFA International Soccer Championship Edition

Test: Master System

- 44 RoboCop vs Terminator

Test: Game Gear

- 26 Dynamite Headdy

Report

- 48 ECTS
- 30 Mega-Drive-Technik

Tips & Tricks

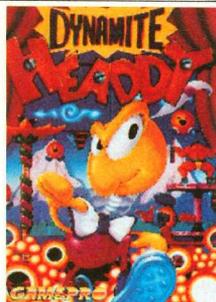
- 56 Shorties
- 60 Super Street Fighter II, Teil 1
- 64 Dune II, Teil 2
- 70 Helpline: Leser helfen Lesern
- 72 Action-Replay-Codes

Rubriken

- 4 Editorial
- 6 News: neu und wichtig
- 8 Post: Briefe, die Ihr uns geschickt habt
- 21 Wertungserklärung: So bewerten wir
- 42 Charts: Eure Game-Hits
- 52 GAMERS-Shop: Unentbehrliche Fan-Ausstattung
- 74 Entertainment: Neuigkeiten aus dem Film- und Musikgeschäft
- 76 Börse: Kleinanzeigen
- 79 Comic: Gamy
- 80 Register: Was gab's bisher in GAMERS?
- 82 Impressum
- 82 Vorschau

DYNAMITE HEADDY

Nicht immer dreht es sich um „Mortal Kombat II“ oder ähnlich brutale Spiele, wenn von „Kopflösigkeit“ gesprochen wird. „Dynamite Headdy“ - der neue Superstar neben Sonic & Co. - flitzt nämlich nur allzuoft als Zweiteiler durch herrliche, technisch aufwendige Mega-Drive- und Game-Gear-Abenteuer. Alles über das putzige Kerlchen, das mit seiner Birne nur so um sich wirft, ab Seite 26.



PROBOTECTOR

Wer mal wieder Lust auf eine richtig schöne Action-Orgie mit atemberaubenden technischen Effekten und toller Grafik hat, der sollte schleunigst Seite 38



aufschlagen. Mit Sicherheit wird er aus dem Staunen nicht mehr herauskommen ...

URBAN STRIKE

Electronic Arts läßt das Kriegen nicht. „Urban Strike“ ist der nunmehr dritte Teil der beliebten



„Strike“-Reihe. Obes an die Vorgänger herankommt oder nicht, verrät Euch unser Test ab Seite 40.

SUPER STREEFIGHTER II, TIPS & TRICKS TEIL 1

Ihr habt keinen Bock mehr, bei „Super Street Fighter II“ immer den Kürzeren zu ziehen oder wollt Eure geniale Kampftechnik perfektionieren? Mit unseren Tips&Tricks zu diesem Megaseller null Problemo! Auf Seite 60 steigt die Prügelparty.



MORTAL KOMBAT

Das blutigste aller Mega-Drive-Programme gibt sich die Ehre: „Mortal Kombat II“ - ärgster Konkurrent des genialen „Super Street Fighter II“ - ist da und übertrifft alle Erwartungen. Inwie-



weit dies jedoch zu verstehen ist, kann ab Seite 36 nachgesehen werden.



ROCK'N' ROLL RACING

Allerbeste News für Mega-Driver: Endlich ist Schulz mit den neidvollen Blicken auf die Super-NESler und ihr mega-grelles „Rock 'n' Roll-Racing“! Hersteller Interplay wagt sich endlich auch an Segas 16-Bitter und setzt das intergalaktische Rennen um. Allerdings erscheint das im wahrsten Sinne des Wortes fetzige Spiel nicht vor Januar. Keine Frage: Das Warten lohnt sich!

Endlich kommen auch die MDler in den Genuß dieses feinen Rennspiels - Test folgt



Mit dem Tiger im Tank und Blues im Blut: Rock 'n' Roll Racing



VERLORENE GENERATION

Eine Mischung aus Strategie- und Adventurespiel für Euer Mega Drive braut Time Warner Interactive zusammen. In „Generations Lost“ zieht Ihr los, um der Ursache der vielen Katastrophen auf den Grund zu gehen, die seit geraumer Zeit Euer Land erschüttern. Auf dem Weg durch sechs umfangreiche Spielzonen müßt Ihr Euch mit gefährlichen Hindernissen und Gegnern auseinandersetzen und dem Geheimnis des ganzen Spuks auf die Schliche kommen. Mehr wird noch nicht verraten - Start ist im November!



STARTSCHUSS

Ihr könnt nicht mehr warten?
Ihr braucht wieder etwas
Technik oder habt zuviel
Geld? Da kann Sega helfen!

Es ist soweit: Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft bringt Sega nun das **Mega Drive 32X** auf den Markt. Für ziemlich genau 400 DM bekommt Ihr einen Aufsatz für Euer Mega Drive, das den guten alten 16-Bitter in ein echtes 32-Bit-System verwandelt. Nochmal die technischen Eckdaten zur Erinnerung: Zwei Hitachi-32-Bit-RISC-Prozessoren sorgen für die nötige Power, dank VDP-Videoprozessor sollen sich bis zu 32.768 Farben gleichzeitig dar-

Wehe, wenn sie losgelassen: Diese Passagiere sind genauso dämlich wie



LASST FÄUSTE SPRECHEN...

Der Herbst '94 steht im Zeichen der Prügelei. Selbst nach „Mortal Kombat 2“ und „Super Street Fighter II“ ist kein Ende in Sicht. Knuddelige Tiere spielen die Hauptrolle in Gametek's „Brutal“, das Ende des Jahres für **Mega Drive** und **Mega CD** erscheinen soll. Diese Kuscheltiere sind nicht zum Streicheln aufgelegt. Die witzige Dreschei im Comicstil verzichtet löblicherweise auf Blutbäder à la Mortal Kombat; allerdings konnte uns die hausbackene Grafik im Comicstil bei einem ersten Blick nicht vom Hocker reißen. Abteilung „Plaste und Elaste“: Witzig bis zum Abwinken geht's bei Interplays „Clayfighter“ zu, bei dem sich abgedrehte Knetmännchen gegenseitig aus der Form prügeln. Rechtzeitig zum dezemberlichen Konsumfest soll die Umsetzung fürs **Mega Drive** fertig sein. Nicht aus

Knete, sondern aus einzelnen Kugeln zusammengeleimt sind die Helden von „Ballz“ von Hersteller Accolade. Klingt verrückt. Trotz ihres unpersönlichen Outfits haben die verschiedenen Kämpfer nicht nur unterschiedliche Eigenschaften, sondern gar Special-Moves. In den Staaten dürfen sich Besitzer eines **MD** schon jetzt die Kugeln um die Köpfe hauen; wann das Spiel den großen Teich überquert wird, ist ungeklärt. Edel futuristisch geht's bei „Rise of the Robots“ von JVC zu. Ja, ja: Das ist der Robo-Prügler, der wohl als das am längsten angekündigte Game in die Videospiegelgeschichte eingehen wird. Angeblich soll die **Mega-CD-Version** im Dezember erscheinen - fragt sich nur, in welchem Jahr! Zu guter Letzt gibt's noch einen auf real getrimmten Prügler. Im richtigen Leben ein US-Basketballstar, versucht sich Shaquille O'Neal in der Spielwelt als Martial-Arts-Recke. Delphin Software schicken ihn in „Shaq Fu“ auf eine Reise nach Japan, wo er sich 12 Martial-Arts-Meistern zum Kampf stellen muß. Kommt von Electronic Arts noch in diesem Jahr!



„Clayfighter“-Kämpfer kennen keine Gnade. „Mach' platt“ lautet die Devise



Kugeln, Kugeln, Kugeln. „Ballz“ ist grafisch mal recht anders



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
HEILWIGSTRASSE 39
20249 HAMBURG**

NATUR- & WIRTSCHAFTSKUNDE

1. Ich weiß, was ein MD, GG usw. ist, aber was ist ein Jaguar?
2. Die CDs für das MCD haben eine größere Speicherkapazität als die Module eines MD. Sollten das die Programmierer nicht ausnutzen und bessere Spiele herstellen?



Andreas Trabold, Kronbühl



GAMERS antwortet:

Der ‚Jaguar‘ von der Firma ‚Atari‘ ist – wie auch das Mega Drive – eine Videospielekonsole. Derzeit wird sie in Deutschland von Karstadt und Hertie verkauft, sowie bei diversen Importhändlern. Ist ein tolles System mit viel Power, doch leider sehr, sehr wenigen

guten Spielen. Eher für die freakig Interessierten unter Euch, die auch früher schon mal eine Atari-Konsole hatten (Atari VCS 2600).
2. Ja, sollten sie. Können sie aber nicht. Das Mega-CD ist einfach kein so enormer Verkaufsschlag, d.h. wenn man ein Spiel fürs MCD entwickelt, weiß man von vornherein, daß man gar nicht so viele davon verkaufen kann.
Die Folge: Die Budgets sind entsprechend klein, die Entwickler haben wenig Zeit. Die neuen ‚Full Motion Video‘-Spiele, die uns das MCD beschert, nutzen übrigens die Speicherkapazität ...



DM 817,- ?

Ich lese Euch seit 1/92 und finde, Ihr seid definitiv die beste Sega-Zeitschrift, und Ihr werdet immer besser. Weiter so!
Nun habe ich ein paar Fragen:
1. Wann erscheint das Saturn in Deutschland?
2. Wird es wirklich 817,- DM (49.800 Yen) kosten?

3. Wo war der versteckte Mario?
4. Warum hat X-Men eine ‚3+‘?

Sebastian Tesch, Hanau

»Wird das Saturn wirklich 817,- DM kosten?«

GAMERS antwortet:

Zuerst einmal vielen Dank für das feine Lob!

1. Das Saturn erscheint in Deutschland nicht vor Ende des nächsten Jahres. Einige technische Daten sind zwar schon bekannt, aber angesichts der drückenden Konkurrenz von Sony und Nintendo wird Sega da wohl noch einmal zulegen müssen, d. h., alles, was man jetzt über die Maschine weiß, kann sich plötzlich über Nacht ändern.
2. Das weiß bis jetzt niemand genau. DM 817,- wir es mit Sicherheit nicht kosten, weil das ganz einfach 49.800 Yen nach DM umgerechnet sind. Hast Du schon einmal irgendwo etwas für DM 817,- angeboten gesehen? Möglicherweise wird das ‚Saturn‘ um die DM 800,- kosten, vielleicht aber auch nicht. Diese Entscheidung ist noch nicht getroffen. Wir könnten natürlich seitenweise darüber spekulieren, aber den Platz können wir auch für sinnvolle Dinge

nutzen, wie z. B. diese Erklärung.
3. O. k., wir wollen nicht so sein. Der in den ‚Sonic 3‘-Karten versteckte Mario befindet sich in Ausgabe 3/94, also im ersten Teil der Lösung. Den Tip hatten wir ja schon mal gegeben. Du willst wirklich nicht suchen? Ehrlich? Ach, das können wir gar nicht glauben! Nun gut, er ist auf der Seite ... jetzt bitte alle, die halt doch noch ein bißchen suchen möchten, wegsehen ... er ist auf der Seite ... mit der Nummer ... 90. Jetzt weißt Ihr es also. Und wenn Ihr ihn jetzt nicht findet, also ehrlich, dann seid Ihr nur zu faul um richtig mal zu suchen. Echt wahr!
4. Tja, was soll man drauf antworten? Weil es nach unserer Ansicht genau diese Note verdient hat, keine andere. Die Tatsache, daß man einen oder zwei X-Men steuern kann, macht aus dem Ding ganz einfach kein besseres Spiel. Stellt Euch vor, in dem Spiel gäb's nicht die X-Männer, sondern Fritz Bim und Karl-Heinz Polka. Man würde es überhaupt niemanden mehr interessieren.

3 mal GAMERS!



Auf diesen Seiten haben wir wieder Bilder von René Grob. Einen ganz besonderen Dank an ihn!

GAMERS SUCHSPIEL

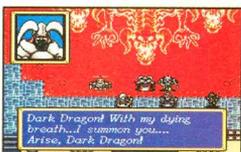
DAS ORIGINAL! FINDET DIE UNTERSCHIEDE ...



WILLKOMMEN ZU UNSEREM SUCHSPIEL! ZU GEWINNEN GIBT'S NICHTS. WER FINDET IN NUR FÜNF MINUTEN ALLE UNTERSCHIEDE?



... ZU UNSERER SUBTILLEN FÄLSCHUNG HERAUS!



EINE FRAGE DER ZEIT

Ich bin seit Ihr „Shining Force“ vorgestellt habt, und ich es mir daraufhin gekauft habe, totaler Fan von diesem Game. Aber jetzt habe ich es schon x-mal nach den verschiedensten Kriterien durchgespielt, so daß der Reiz doch irgendwie weg ist. Deshalb nun meine Frage: Wird es ein Fortsetzung von „Shining Force“ geben?

Tanja Gärtner, Berlin

GAMERSantwortet:

Nicht fragen, alles darüber lesen!

GEHÄMMERT

Seit einiger Zeit hab ich ein ziemliches Problem mit meinem Game Gear. Der Bildschirm funktioniert nicht mehr richtig, weil ich etwas (vielleicht auch zuviel) gegen ihn ‚gehämmert‘ habe. Aber natürlich nur mit der Hand.

Bloß der Ton tut es noch, und ein paar zaghafte Umrisse kann man gerade noch so erkennen. Soll ich ihn wegwerfen oder soll ich ihn zur Reparatur bringen? Wieviel wird es kosten?

Michael Wanko, Hürtgenwald

GAMERSantwortet:

Freilich ist es eher unklug, seinem Game Gear auf diese Art und Weise klarmachen zu wollen, daß man mit dem gerade gelaufenen Lebensverlust nicht völlig einverstanden war. Egal ob Vor-



schlaghammer oder Hand: Kleine Geschwister, Schwächere, in Besitz anderer Leute befindliche Dinge und elektronische Kleingeräte sollte man nicht schlagen! Wie dem auch sei, ob die Reparatur möglich ist oder nicht, und wieviel sie beim Sega Repair-Service kostet, sagt Dir am einfachsten der Sega Repair-Service. Tel.: 04321 - 98 69 - 0

Vorbemerkung der Redaktion:

Das nun folgende Schreiben erreicht uns per Einschreiben mit Rückschein. Aufgrund seiner extremen Länge mußten wir ungewohnt stark – aber sinnwährend – kürzen. Trotzdem ist es nach wie vor recht lang. Dafür, wie auch für die umfangreiche Antwort, bitten wir um Verständnis. Das im Text erwähnte Bild befindet sich in GAMERS 2/94 auf Seite 10.

SCHLAMPEREI

Sagt mal, was haltet Ihr für eine Schlamperei bei Euch in der Redaktion? Ich hab’ Euch bereits zweimal eine Komplettlösung von ‚Sonic 2‘ (GG) geschickt, die Special Moves von Mortal Kombatt (GG), Bilder von Sonic und eine Beschwerde. Und nicht eine Antwort habe ich darauf bekommen.

Vielleicht versteht Ihr, warum ich das Ganze als Einschreiben geschickt hab’. Nein? Also, ich will sichergehen, daß Ihr den Brief auch bekommen habt und Ihr mir diesen Brief mit beiliegendem

Rückumschlag nicht abstreiten könnt. Den Rückumschlag sollt Ihr dafür nutzen, mir endlich eine aufklärende Antwort zu schicken. Wenn Ihr Lust habt, könnt Ihr den Brief auch in GAMERS abdrucken. Wenn Ihr die Beschwerde nicht bekommen habt, könntet Ihr ja mal etwas klarstellen:

In der Ausgabe 2/94 habt Ihr nur eins meiner Sonic-Bilder abgedruckt, und das auch noch mit falschem Namen und Wohnort. Ich möchte gern diesen Lars Besten aus Recklinghausen kennenlernen, was hat der mit meinem Sonic-Bild zu tun?

1. Ich lese Eure GAMERS seit der Ausgabe 5/92, und ich habe mich richtig an den Stil gewöhnt, doch auf einmal seit Ausgabe 4/94 wird Eure GAMERS rechtlich unübersichtlich. Bei den Charts mußte ich erst einmal suchen, wo die Top 5 für Game Gear geblieben sind. Und, was mußte ich feststellen? Es sind nur noch vier Plazierungen übrig! Ganz im Gegenteil zur Mega Drive-Spalte, dort sind es ganze neun Plätze geworden.

2. Manche Texte sind nicht mehr gut lesbar, weil der Hintergrund irritiert. Außerdem fehlen bei manchen Tests das Positive und Negative des Spiels, und wenn es schon da ist, ist es irgendwo auf der Seite verteilt.

3. Wieso wollt Ihr eigentlich, daß man Euch noch Komplettlösungen zeichnet, wenn Ihr eh’ nur noch was von Euch selber hineinbringt, wie z.B. ‚Flashback‘ oder ‚Sonic 3‘?

4. Ich versteh’ ja, daß Ihr Euer Geld mit der Werbung macht, aber zuviel Werbung geht einem wirklich auf den Wecker, genauso wie die vielen Wettbewerbe. Auf fast jeder zweiten Seite Werbung.

5. Was ist mit der Levelwahl für ‚Sonic 3‘, die Ihr in Ausgabe 5/94 verraten habt? Ich habe sie eine halbe Stunde lang ausprobiert, und nichts kommt!

Markus Schmidt, Haiger

»Was haltet Ihr für eine Schlamperei in der Redaktion?«

GAMERSantwortet:

So, zuerst einmal ruhig Blut, bitte.

Wir werden auf die von Dir angeführten Punkte – berechtigt oder nicht – nacheinander eingehen.

Wir können bei den Tips&Tricks nicht jede Einsendung berücksichtigen. Wir haben an verschiedenen Stellen Tips etc. zu Mortal Kombatt und Sonic 2 auf dem Game Gear veröffentlicht, nur gerade Deine (!) nicht. Bei der Auswahl der Beiträge gehen wir nicht nur nach Themen, sondern auch deren Aufbereitung. Mit Schlamperei hat das



DAS Virgin-JAHR

HAUMZUGLAUBEN! Ein ganzes Jahr lang könnt Ihr an dieser Stelle was abgreifen. Virgin & GAMERS machen's möglich. Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein MEGA DRIVE & COOL SPOT - MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich die Titel dreier Virgin-Spiele für Sega-Konsolen nennen.

Die schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

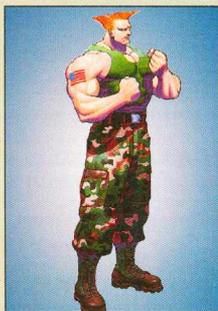
GAMERS • Virgin 10/94 • Heiligstraße 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 28. Oktober '94

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen • Mitarbeiter von MVL und Virgin dürfen leider nicht teilnehmen.



In jeder GAMERS findet Ihr unterschiedliche Sammelkarten zu Euren Lieblingsspielen und -Helden. Neben **Tips & Tricks-**



Karten diverser Kämpfer gibt es außerdem auch **Titel-Postkarten** (s. Dschungelbuch) und informative **Spielekarten**.



Die Sammelkarten findet Ihr in folgenden Videospiele-Magazinen:



absolut nichts zu tun. Daß Du uns und der Bundespost so sehr mißtraust und das Geld für ein Einschreiben investiert hast, bedauern wir sehr. Wir streiten den Empfang von Briefen etc. nämlich nicht ab. Wir weisen nur (noch einmal und noch einmal) darauf hin, daß wir aufgrund unserer restlichen Arbeit (z. B. auch, GAMERS fertigzustellen) nicht in der Lage sind, all die Briefe, die Ihr uns schickt, persönlich zu beantworten. Die am häufigsten auftauchenden Fragen und Kritiken sowie die interessantesten Themen behandeln wir – das kennt Ihr bei uns nicht anders – offen in der Leserpost.

Leute ‚kennenlernen‘ zu wollen ist nicht die freundlichste Art auf einen Fehler zu reagieren, den Lars nicht begangen haben kann. Dadurch, daß Du – wie auch bei diesem Brief wieder – weder Name noch Anschrift in einem Briefkopf vermerkt hast, hast Du selbst fleißig dazu beigetragen, daß es überhaupt zu dieser Verwechslung kommen konnte.

Beim Posteingang in Firmen wie der unseren, die viele Briefe bekommen, werden nämlich normalerweise Umschläge und deren Inhalt getrennt, bevor die Post zum Bearbeiten weiterwandert. Kein Briefkopf? Oops! Wenn das bei der Trennung auffällt, wird die Adresse aus dem Umschlag geschnitten und an den Brief gehangen. Wenn es nicht auffällt kommt es zu Problemen und möglicherweise zu Verwechslungen. Schlimmstenfalls hängt dann der falsche Name am Papier, weil kein richtiger draufstand.

Wir haben nur eins Deiner Bilder abgedruckt? Dann wirst Du uns vermutlich auch nicht glauben, daß wir nicht alle Bilder von René Grob (siehe GAMERS 1/94 und auch diese) abgedruckt haben ...

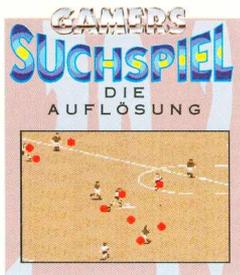
1. Die Aktualisierung des Hefts ist manchmal einfach nötig. So geschehen bei den Charts und im gesamten GAMERS-Layout. Wir halten die jetzige Chart-Einteilung für fair. Das Mega Drive ist von allen Sega-Systemen das mit Abstand am weitesten vorbereitete. 2. Wir meinen an, das bezieht sich auf die Tests von ‚Pete Sampras Tennis‘ und ‚World Cup USA ‘94‘. Da hast Du recht, die sind wirklich etwas zu dunkel geworden. Wie Du in dieser und bereits auch der letzten Ausgabe sehen kannst, haben wir das abgestellt.

Bei halbseitigen Tests lassen wir die ‚Positiv/Negativ‘-Boxen weg, weil es sich hier entweder um Themen dreht, die schonmal größer behandelt wurden und für ein weiteres System erscheinen oder Titel der Kategorie ‚B‘.

»Seit Ausgabe 4/94 wird Eure Gamers richtig unübersichtlich.«

Ansonsten halten wir es für zumutbar, daß die beiden Boxen nun im Layout stehen, wodurch wir die Wertungsbox etwas schlanker machen konnten.

3. Daß wir ‚eh‘ nur noch was von uns selbst‘ reinbringen (was übrigens völliger Unsinn ist), liegt daran, daß wir auch selbst gern spielen und unserer Erfahrungen freilich weitergeben möchten. Wir scheidet den übrigens bei der Verteilung



der Module für die besten Tips&Tricks aus, d.h. daß jeden Monat alle ausgelobten Module auch an Leser verteilt werden.

Uns schwant, Du hast Frust, weil wir Dich nach Deiner ersten Ein-sendung nicht gleich mit Modulen überhäuft haben. So einfach ist das nicht. Da gibt's nur eins: Dran bleiben und gute Tips schicken, nicht einfach mehrmals dasselbe. 4. So ein kompletter Unsinn! Es ist längst nicht auf jeder zweiten Seite Werbung! Zudem: Ab einem gewissen Werbeaufkommen erweitern wir das Heft selbstverständlich, so daß redaktionell keine Verluste entstehen. Die Wettbewerbe nerven Dich auch noch? Ja, hm. Es zwingt ja Dich niemand, an ihnen teilzunehmen.

Wir glauben, die meisten Leser freuen sich über die Möglichkeit, etwas gewinnen zu können. Kann halt, muß aber doch nicht.

5. Nun, wir haben ja auch geschrieben, daß es eben nicht gleich beim ersten Mal funktioniert. Er funktioniert aber definitiv! Eine Leserin hat geschrieben, daß es bei Ihr bereits nach fünf Minuten geklappt hat. Probier' es weiter, da hilft alles nichts.

3W 3W GAMERS 3W 3W

MEIN 3 - W Ü N S C H E - T I C K E T

GAMERS – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns was Nettes für Euch ausgedacht: das ‚3-Wünsche-Ticket‘! Schreibt in dieses Ticket einfach, welche Sammelkarte, 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?

MEINE DREI WÜNSCHE:

Sammelkarte

Lösung

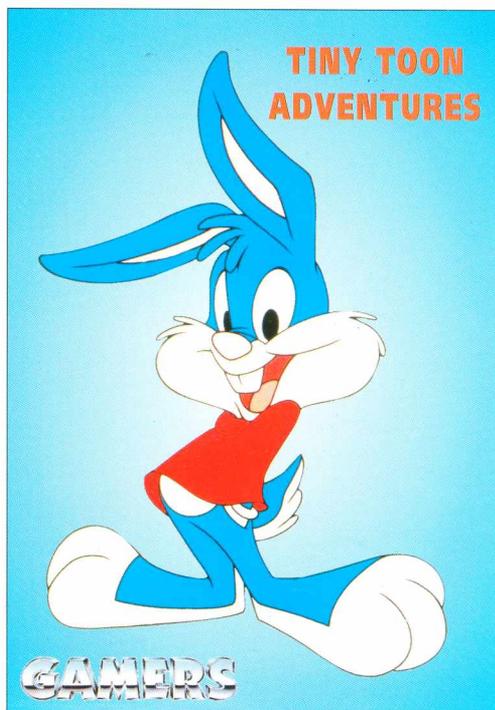
Bericht

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



Street Fighter II Championship Edition is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.

GA 008



GA 009

© by Konami

MD

SONIC 3 Levelselect



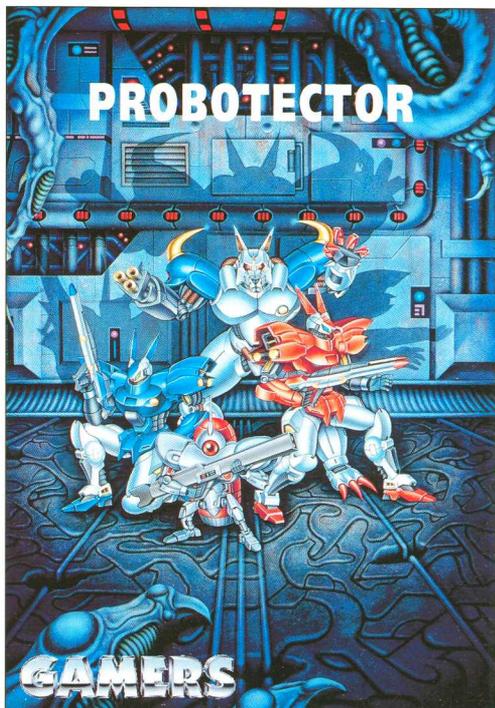
Hersteller Sega
 Spieler 1 - 2
 Genre Jump&Run
 Level 6 à 2 Stages
 Schwierigkeitsgrad mittel
 Continues Batterie
 Erschienen März '94

Auch in Sonics drittem Abenteuer muß er sich auf die Suche nach den verschwundenen Chaos Emeralds machen. Nebenbei befreit er wieder allerlei Getier aus Dr. Robotniks Krallen.

GAMERS

1 MD

GA 010



GA 011

© by Konami

Bitte ausreichend
frankieren

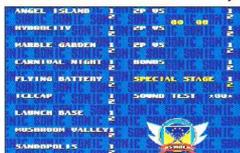
Bitte ausreichend
frankieren

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. Öfter versuchen! Auch wir brauchen manchmal mehrere Versuche, bis das heißersehnte Klingelzeichen ertönt! Wenn es geklappt hat, erscheint im



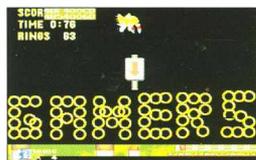
Titelscreen zusätzlich zum Playermenü der Sound-Test, sobald Ihr nach oben drückt. Drückt Start und schon könnt Ihr die Level anwählen.



Titelscreen zusätzlich zum Playermenü der Sound-Test, sobald Ihr nach oben drückt. Drückt Start und schon könnt Ihr die Level anwählen.

Haltet 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 ergründen könnt. Zudem verwandelt sich Sonic mit Taste B in ein Objekt, mit A lassen sich die Objekte beliebig verändern, und mit Knopf C könnt Ihr sie vervielfältigen.



Bitte ausreichend
frankieren

Bitte ausreichend
frankieren

meganeWS 10

WAS GIBT'S NEUES?

**Die Weltsensation für Deinen
Mega Drive:**



**Sonic &
Knuckles.**



**Der König der
Löwen:** *Besser
als Aladdin.*



*Inklusive 3-D Bonus-
level:*

**Sonic Triple
Trouble.**

*Die Fortsetzung
des Bestsellers:*

**Jurassic
Park Rampage Edition.**



Besser als Kino auf

Mega Drive:

Dune II.



Der Kampf

geht weiter:

**Dune -
der Wüstenplanet.**



WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

SEGA

mega drive

Oktoberrevolution

Die Weltneuheit im Videospiel-Bereich.

Das erste Videospiel der Welt, das abwärtskompatibel

ist. D.h.: mit Sonic & Knuckles spielst Du Sonic 2 und Sonic 3 völlig neu.



18.10.1994

Sonic & Knuckles



Zusammen sind sie stärker: Sonic kämpft jetzt gemeinsam mit dem neuen Held Knuckles gegen Dr. Robotnik. In sechs neuen Welten schlagen sich die beiden durch fantastische Grafiken und wenden dabei völlig neue Tricks und Techniken an. Knuckles z.B. fliegt, klettert und durchbricht Mauern, daß es eine wahre Freude ist. Das schnellste und spannendste Sonic Spiel auf dem Markt. Wer da zögert, ist selbst schuld.



Abwärtskompatibel

Gute Nachrichten für alle Sonic Fans! Sonic & Knuckles ist das erste abwärtskompatible SEGA Game überhaupt. Einfach Sonic 2 oder Sonic 3 in den speziellen Slot von Sonic & Knuckles stecken. Schon mischt Knuckles auch in den alten Spielen kräftig mit. Dadurch könnt ihr noch nie dagewesene Levels erreichen. Und Deine Sonic-Spiele machen noch mehr Spaß.

... und wer weiß, was Sonic & Knuckles noch kann.



Der Mega Drive ist das Herz einer zukunftsorientierten Systemwelt für 16-Bit-Spiele-Cartridges und CDs. Der Mega Drive ist aufwärtskompatibel für die großartige 32-Bit-Technologie mit dem Turbo-Lader Mega Drive 32X. Mit dem Mega Drive hast Du die aufrüstbare Technik von morgen schon heute!
Get your Kicks - Mega Drive 32X.

HOTLINE:
Noch Fragen? Anruf genügt!

..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOTL

mega drive/game gear/master system



info



Und von Virgin Interactive Entertainment gibt's Disney's König der Löwen für alle **Nintendo** Systeme.

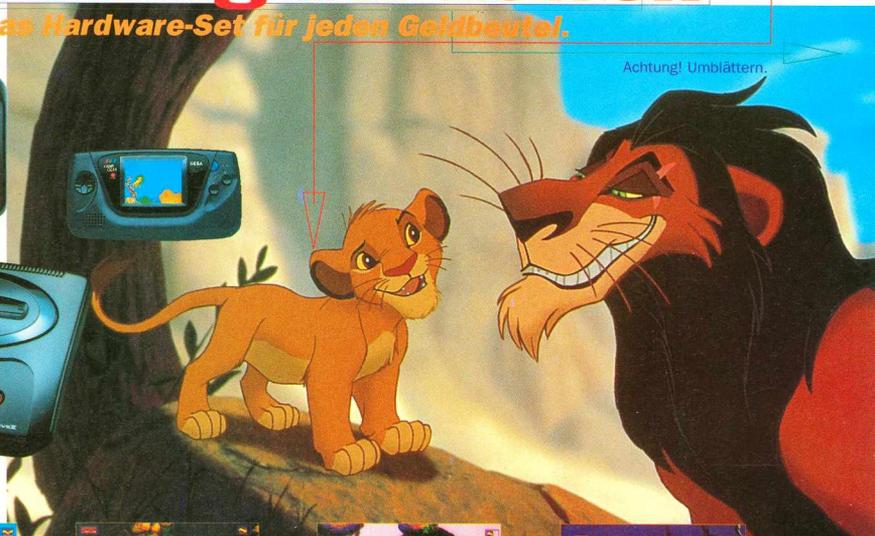
Simba, Walt Disneys neuester Kinoheld, macht dieses Spiel zum königlichen Genuß.

Der Kinohit für Dein Mega Drive, Game Gear und Master System: Kämpfe wie ein Löwe, um Simbas Land zu retten. Beiß' Dich durch filmreife Grafiken und Animationen des Disney-Originals, um die Königswürde zu erlangen. Danach wirst Du Dich wie ein Kaiser fühlen! Denn dies ist ein Spiel wie aus dem Bilderbuch.

Unser Tip: Krall' es Dir so schnell wie möglich.

Der König der Löwen

Das Hardware-Set für jeden Geldbeutel.



Simba, der brüllende Löwe...



...schlägt sich durch den dunklen Dschungel, ...



...In insgesamt 6 Level als Baby Simba...

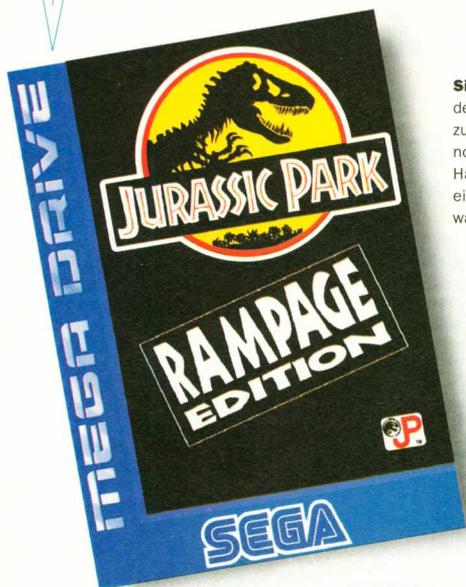


...um anschließend als ausgewachsener Löwenkönig in vier weiteren Level spannende Abenteuer zu bestehen.

Jurassic Park Rampage Edition

Die Dinosaurier kommen!

Die Fortsetzung des Bestsellers Jurassic Park
hat das Zeug zum unschlagbaren Kultspiel.



Sie sind nicht totzukriegen: Rechtzeitig zum Erscheinen des Videos erweckt SEGA die legendären Dinos wieder zum Leben. Und wie! Neue Dinosaurier-Arten, Orte, die noch kein Mensch betreten hat, mehr Speed und besseres Handling machen den Nachfolger des Mega Drive-Hits zu einem absoluten Muß für alle Dino-Fans. Also: Nicht warten, sondern sofort starten.



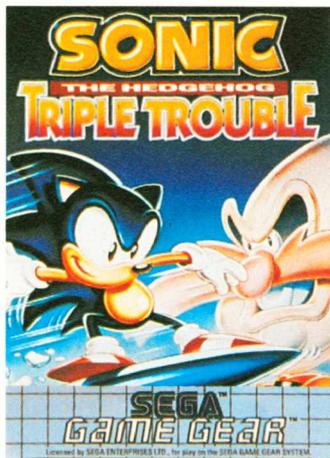
Jetzt komplett in Deutsch, exklusiv
für Mega-CD.

Ab 4. Oktober:

Das Kaufvideo Jurassic Park von CIC.

Sonic Triple Trouble

3 völlig irre Typen: Sonic und Tails machen sich diesmal gemeinsam auf die Suche nach dem Chaos-Edelsteinen. Das allein verspricht schon Spaß und Action ohne Ende. Hinzu kommen neue Bewegungen, jede Menge Extras und ein unglaublicher 3D-Bonuslevel! Und natürlich Nack, das Wiesel, das Dir das Spiel auch nicht gerade leichter macht. Ein neues Game Gear-Highlight, das Dein ganzes Können fordert.



hardware-tip

Beim Multi Mega ist alles drin: Mega CD, Mega Drive und ein mobiler CD-Spieler. Alles auf dem neuesten Stand der Technik. Damit hast Du alles, was Du zum Spielen und Musikhören brauchst in einem Gerät. Besser Geht's nicht!



Sega Magazin 5/94: 92%

Gamers 4/94: 2+



Video Games 6/94: 84%

Mega Fun 4/94: 83%

Dune II - Kampf um den Wüstenplaneten



Die Wüste beb't! Bei diesem ersten deutschsprachigen Strategiespiel für den Mega Drive geht's um Leben und Tod. Denn nur wer die Produktion des Lebenselixiers Spice unter Kontrolle hat, gewinnt die Macht über den Wüstenplanet Arrakis. In 27 aufregenden Level gilt es die Konkurrenz in die Wüste zu schicken. Und das erfordert jede Menge Konzentration und Strategie. Das integrierte Lernprogramm und die einfache Steuerung machen einem das Leben etwas leichter.



Dune - Der Wüstenplanet



Das Spiel von einem anderen Stern: Auf dem Planeten Arrakis kämpfen zwei Familien um die Macht. Die streitlustigen Harkonnen versuchen, die Produktion der wertvollsten Substanz im Universum, Spice, an sich zu reißen. Nur Du kannst es verhindern! Als Vorbild für dieses Game diente der gleichnamige Kinohit von David Lynch. Entsprechend genial sind die Full-Motion-Video-Einsätze auf Mega CD. Ein Spiel, das besser ist als Kino. Natürlich komplett in Deutsch!

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: _____ GA 10/94
 Adresse: _____
 Alter: _____
 System: _____

Hier geht die Post ab!
 Coupon ausschneiden und einsenden. Schon kriegst Du regelmäßig wichtige Infos und Tips.



Dune CD: besser als Kino...



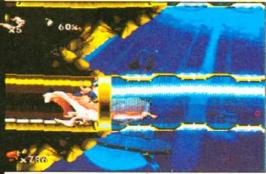
... und natürlich komplett in Deutsch



MEGA DRIVE / VIRGIN
1 Spieler • KOMMT IM HERBST

EARTHWORM JIM

Welcher Regenwurm träumt nicht davon, eines Tages einmal den wirklich großen Fang zu machen. Dummerweise hängt man als Wurm dann im allgemeinen leider am falschen Ende der Angel, aber das Leben ist nun mal hart und ungerecht. Jim, seines Zeichens würdiger Vertreter des ringelnden und kriechenden Volkes, hat da schon etwas mehr



Diverse Tiere gehören an einigen Stellen zu Jims Hilfsmitteln

Ein ganz gewöhnlicher Regenwurm als Held eines Jump&Run? Sicherlich eine recht seltsame Sache. Aber wenn sich David Perry und seine Crew dieser Sache annehmen, dann darf man schon Geniales erwarten.

erworbenen Kampfanzugs ist Jim nicht länger das Weichei, das er früher einmal war, sondern ein erstzunehmender Gegner, der es der Übelkrähe mit gleicher Münze heimzahlen kann. Der Anzug verkräftet einiges an Treffern, allerdings sollte Jim darauf achten, die in den Leveln verstreuten Energiepillen einzusammeln, um nicht eines seiner Wurmleben zu verlieren. Denn die Gefahren sind vielfältig, lästige Krähen, bissige Hunde und allerlei andere unliebsame Bösewichte wollen Jim ans Leder. Pech für sie, denn Jim weiß sich zu wehren: Seine neue Handfeuerwaffe lehrt die Gegner sehr schnell Respekt vor der kriechenden Zunft, allerdings nur, solange Jim die überall herumliegende Munition einsackt. Für den Fall der Fälle kann sich Jim immer noch auf seinen Kopf verlassen, mit dem er wie mit einer Peitsche zuschlagen kann. Das ist aber längst nicht alles, denn mit dem Peitschenkopf kann sich Jim auch über Abgründe schwingen oder ihn als eine Art Rotor verwenden, um längere Strecken damit fliegen zu können.



Unter einem Wurmloch haben wir uns immer was anderes vorgestellt

All seine Fähigkeiten braucht Jim auch, um in den völlig abgedrehten Leveln überleben zu können. Ob Jim nun eine merkwürdige Müllkippe durchquert, zu Gast in der Hölle ist, Kühn das Fliegen beibringt oder auf Hamstern reitet: Das Leben ist nicht nur voller Gefahren, sondern auch voller Rätsel, die gelöst werden müssen. Es gibt viele Abkürzungen und Extras zu entdecken, an einigen Stellen muß man schon einigen Grips aufwenden, um zu überle-

sein Können unter Beweis stellen, das Bungeespringen gegen ein Schleimmonster dürfte wohl schon jetzt als die genialste Einlage der Videospiegelgeschichte gelten. „Earthworm Jim“ hat sehr gute Chancen, der Renner des Weihnachtsgeschäfts zu werden. Leider müssen wir uns noch bis November gedulden, aber das Warten dürfte sich mit Sicherheit lohnen. Und noch eine kleine Bitte: mehr Respekt vor Regenwürmern!

Michael Anton



Glück, als er eines schönen Tages auf einen Kampfanzug stößt, in dem irgendwie der Wurm drin ist. Durch ihn mutiert der Regen-zum Kampfwurm mit ungeahnten Fähigkeiten, allerdings hat die Sache einen kleinen Haken: Der Vorbesitzer, ein recht übler Zeitgenosse namens PsyCrow, möchte sein Eigentum wieder zurückhaben und läßt keine Möglichkeit aus, Jim das Leben zu vermiesen. Dieser findet das natürlich gar nicht gut und schlägt mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zurück.

Und diese Mittel haben es in der Tat in sich, denn dank des neu

BUNGEWURM



Drängt das Monster gegen die Felswand, damit das Seil reißt



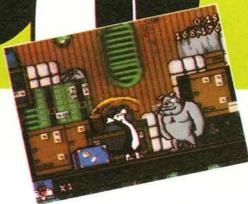
Aber vorsicht, unten lauert ein weiteres Monster auf sein Futter

Sylvester & Tweety



KARSTADT

Gut einkaufen
schöner leben



Premiere der Spitzenklasse Chaos-Action mit dem Chaos-Team

Kat(z)astrophal, was da abgeht.
Das legendäre Duo ist als Videogame ein echter Knaller.
Animationen der Extraklasse in Filmqualität. Riesige Sprites. Gag für Gag. Ultra! Sylvester jagt Tweety.
Wer lacht über wen? Interaktive Verrücktheiten.
Level für Level Spaß und Action.

Das Chaos hat System. Höchste Ansprüche an Grafik, Spielwitz und Sound werden erfüllt.
Sylvester und Tweety von Time Warner.



TIME WARNER
INTERACTIVE

DISTRIBUTED BY
KONAMI

MEGA DRIVE/SEGA
2 Spieler • KOMMT IM HERBST

Angekündigt als vierter Teil der Sonic-Abenteuerreihe stellt sich nun „Sonic & Knuckles“ als Modul der Sonderklasse vor!



Die beiden Bonusrunden zu erreichen, ist gar nicht so einfach ...



... denn Ihr müßt genügend Ringe besitzen und die markierte Stelle finden

Ob Ihr mit Knuckles oder Sonic antretet, Dr. Robotnik ist das egal



SONIC & KN

Am 18. Oktober wird das vierte Sonic-Spektakel im Handel erhältlich sein. Fans des Sega-Maskottchens fiebern diesem Tag bereits sehnsüchtig entgegen, denn in den letzten Monaten gab es zahlreiche Gerüchte, die sich alle um die mysteriöse Kompatibilität des neuen Moduls drehen. Wahr ist, daß sich Teil 2 + 3 der Sonic-Reihe auf das Sonic & Knuckles-Modul (satte 18 MBit, bei einem ungefähren Preis von 130 DM) aufstecken

lassen. Auf diese Art und Weise könnt Ihr die alten Level mit dem neuen Charakter Knuckles spielen. Ob das allerdings auch mit

Die beiden Special-Stages sehen vertraut aus, sind aber schwerer



Sonic-Spinball möglich ist, wollten uns die Jungs von Sega noch nicht verraten. Diese Modulverknüpfung ist nicht nur neu, sie ist auch genial (allerdings nur für diejenigen, die

die alten Titel auch besitzen!). Bei Sonic 3 besteht sogar die Chance die zuvor nicht erreichbaren Stellen, die unvollendeten Gänge und Abschnitte und die drei unbekannt Level des geheimen Levelmenüs zu erreichen. Das war bislang nur mit einem Action-Replay-Modul möglich.

Das Hauptinteresse gilt diesmal nicht so sehr Sonic, sondern dem gewitzten Maulwurf Knuckles, den wir schon im dritten Jump&Run-Vergnügen kurz zu Gesicht bekamen. Dieser ist hier zu einem steuerbaren Charakter herangereift und besitzt eine Reihe

von interessanten Bewegungen (siehe Kasten).

Die acht grafisch gänzlich neu konzipierten Level, einschließlich der versteckten Special- und Bonus-Stages, bieten die gewohnt hohe Spielbarkeit und das schnelle, absolut flüssige Scrolling der Vorgänger. Die einzelnen Zonen sind auch in diesem Spiel wieder in jeweils drei Acts unterteilt. Es finden sich dort eine Menge



LEVEL 1



Hier ist das Leveldesign noch vertraut



Die erste Begegnung mit Dr. Robotnik wird...



... mit Sicherheit nicht die letzte sein!

LEVEL 3



Die Loopings sind überarbeitet worden



Na, wer wird denn gleich weglafen!



Robotnik wartet mit allerhand Maschinen auf

LEVEL 5



Nehmt Euch vor diesem fiesen Gesellen in acht



Schwungkapseln wie auf dem Rummelplatz

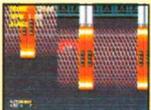


Hier eine Endgegner-Variante aus Sonic 3

LEVEL 2



Der Propeller zieht Euch steil nach oben



Auch die Lauftrömmeln sind bekannte Elemente



Ein Boss aus der Flying Battery Zone

LEVEL 4



In der Lava Reef Zone geht's heiß her



Grafisch wird hier allerhand geboten



Vorsicht vor Robotniks Monitorfallen!

LEVEL 6



Die Krönung: The Death Egg Zone. Hier macht ...



... Euch ein Gravitationsfeld Probleme, ...



... aber man kann es zum Glück abschalten

Knuckles' Special Moves



Knuckles' Schutzschild bewahrt ihn lediglich vor einem einzigen Treffer. Das hat er mit Sonic gemeinsam



Seine Dreadlocks benutzt er zum Fliegen. Im Flug kann er dann Feinde mit seinen geballten Fäusten treffen



Die Schaufeln des Maulwurfs sind auch dazu geeignet, steile Wände emporzuklettern, was Sonic nicht kann



Mit den mächtigen Schaufeln lassen sich Wände und Türen problemlos durchbrechen



Knuckles' Trickkiste ist sehr reichhaltig

KNUCKLES

Endgegner mit Raketenantrieb



Das ist die reinste Lava-Hölle!



neuer Hilfsmittel, Vorrichtungen und Gegner. Zum Beispiel gibt es Laufbänder, Schwungkapseln und Seilbahnen, die einem das Vorwärtsschreiten erleichtern oder erst ermöglichen. Die fast schon obligatorischen Loopings (die in jedem Abschnitt vorhanden sind) wurden erneut überarbeitet und geben Eurem Helden nun noch mehr Schwung. Am Ende eines jeden Acts wartet ein Zwischengegner auf Euch. Neu dabei ist, daß es sich nicht immer um Robotnik handelt, sondern um dessen fiese Gefolgschaft. Wie gehabt schließen die Zonen in einer Begegnung mit Robotnik ab, der Euch mit seinen nagelneuen Apparaturen und Kampfmaschinen mal wieder zur Strecke bringen will.

Die Hintergrundgeschichte ist auch im vierten Teil weitestgehend dieselbe. Diesmal allerdings ist durch die beiden verschiedenen Hauptfiguren eine andere Situation entstanden. Je nachdem mit

welchem Charakter Ihr beginnt, verändert sich der Ablauf des Spiels. Als Sonic rast Ihr über Robotniks Insel und versucht dessen Tode sei ein für allemal zu zerstören. Als Knuckles wiederum versucht Ihr herauszufinden, wer die „Chaos Emeralds“ gestohlen hat. Der eigentliche Anreiz liegt darin, sich mal mit dem einen, mal mit dem anderen Charakter auf die Reise zu begeben.

In unserem Test in einer der nächsten Ausgaben werden wir das Game genauer unter die Lupe nehmen und Euch berichten, ob und was sich noch verändert hat. Bis dahin könnt Ihr ja schon mal die alten Module herauskramen und bereitlegen.

Thomas Hellwig



Was wird Sonics dritter Auftritt auf dem Game Gear bringen?

VIEW

GAME GEAR/SEGA
1 Spieler • KOMMT IM HERBST

SONIC TRIPLE TROUBLE



„Sonic Triple Trouble“ hat wirklich schöne Grafiken



Robotnik mit einem der Chaos Emeralds



Mitte Oktober wird es soweit sein, der blaue Igel mit den schnellen Schuhen und sein fliegender Freund, der Fuchs Tails geben sich zum dritten mal die Ehre auf dem Game Gear. Im diesem Sonic-Abenteuer tauchen der knallrote Maulwurf Knuckles und ein neuer Charakter, das Wiesel Nack, auf. Knuckles ist übrigens auch, wie schon bei „Sonic 3“ zu sehen war, auf der Seite des oberbösen Dr. Robotnik. Nack, der sich diesmal

Grafik und die Animationen. Zu Beginn des Spiels habt Ihr die Wahl zwischen den beiden Charakteren Sonic und Tails. Sonic wurden ein paar neue „Spielzeuge“ verpaßt. Per Flug-Skateboard kann er zum Beispiel problemlos in die Lüfte steigen, und seine neuen Schuhe ermöglichen es ihm, sich gleich einer Schiffsschraube durch tiefstes Wasser zu drehen. Tails wiederum kann seinen Fuchschwanz nun nicht mehr nur in der Luft, sondern ebenfalls unter Wasser benutzen.

„Sonic Triple Trouble“ wird nach Auskunft von Sega zeitgleich mit „Sonic & Knuckles“ in Deutschland erscheinen. Ob sich die Anschaffung lohnt, und was das 4 MBit große Modul sonst noch so zu bieten hat, werden wir im Test in der nächsten Ausgabe klären.

Thomas Hellwig



die „Chaos Emeralds“ geschnappt hat, gehört ebenfalls zu dessen Handlangern. Obendrein entwickelt Robotnik einen alleszerstörenden, riesigen Atomisierer, den es zu vernichten gilt.

Ihr rast, bzw. fliegt durch insgesamt sechs verschiedene Zonen, die in jeweils drei Acts unterteilt sind. Das Scrolling macht einen guten Eindruck, genau wie die

VIEW preW

MEGA DRIVE/SEGA
1 Spieler • KOMMT IM NOV.



Die 3D-Stages sind beeindruckend. Räumliches Feeling durch sauberes Scrolling

Über eineinhalb Jahre ist es her, daß Ecco, der freundliche Delphin, über die Bildschirme schwamm. Seine Rückkehr in das MD geschieht in gewohnter Manier.

Wer den ersten Teil nicht kennt, dem sei gesagt, Ecco ist kein Action-Held. Er schwimmt durch Ozeane und Lagunen, unterhält sich über Sonar mit anderen Meerestieren und rettet nebenbei die Welt. Ein überaus friedliches Spiel, bei dem neben Geschick auch



Die Vorversion zu Ecco 2 präsentiert 3D-Level als große Neuerung. Hier muß der Spieler den Meeressäuger durch Ringe schwimmen

ECCO 2 THE TIDES OF TIME

„Ecco“ schwimmt wieder! Segas „Ecco 2 – The Tides Of Time“ ist in Vorbereitung.

Köpfchen gefordert wird. Denn nur wenn Ecco ein Rätsel erfolgreich löst, gelangt er in den nächsten Level. Das Beeindruckendste sind und bleiben auch beim zweiten Teil die Grafik und die musikalische

Untermalung. Feinste Animation der Meerestiere und eine Farbenpracht, wie man sie auf dem MD nur selten sieht. Sphärische Klänge runden die wunderschöne Unterwasserwelt ab.



Im zweiten Level müssen Kristalle zusammengefügt werden. Kein Problem für Ecco

lassen. Grafik und Sound sind selbstverständlich auch verbessert worden, das Spielprinzip ist aber geblieben. So warten auf den Spieler neue Level und Rätsel, die erkundet und gelöst werden wollen. Ein Game der besonderen Art, und sowohl für Groß und Klein gleichermaßen interessant. Freuen wir uns also auf die fertige Version, die uns Sega hoffentlich bald präsentieren wird.

Michael Koczy

VIEW preW

MEGA DRIVE/SEGA
1 Spieler • KOMMT IM NOV.

Die Dinos sind längst wieder aus den Kinos verschwunden, da kündigt Sega einen zweiten Teil von Jurassic Park an.

Jurassic Park – Rampage Edition“ heißt das gute Stück. Schauplatz der Geschichte ist wiederum die Insel, auf der der „Jurassic Park“ einst errichtet wurde. Wahlweise als Dr. Alan Grant oder als Raptosaurus kämpft Ihr Euch durch die gefährlichen Level. Grant startet mit einer Betäubungspistole, jedoch hat er, dank zahlreicher Power Ups, nach kurzer Zeit ein ganzes Waffenarsenal zur Verfügung. Der Raptor ist mehr auf Nahkampftechniken ausgelegt. So kämpft Ihr Euch in den actionbe-

JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION



tonnten Leveln an Soldaten und Urviehern vorbei.

Die düstere Stimmung des Vorgängers kommt leider nicht mehr so gut rüber. Die Grafik ist streckenweise zu hell und bunt, gerade im Dschungel-Level wird der Un-



Grafisch nicht ganz so stimmungsvoll wie der erste Teil, aber trotzdem nicht zu verachten



terschied zum ersten Teil deutlich. Das Schreien der Dinos hat jedoch nichts von seinem Schrecken eingebüßt. Die Steuerung der Helden geht gut von der Hand, auch die Animation der gesamten Figuren ist gelungen. Drücken wir uns die Daumen, daß die Entwickler noch etwas Endzeit-Flair ins Modul packen. Ob die Rampage Edition an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen kann, verraten wir in einem ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben.

Michael Koczy

W E R T U N G

Neben den Informationen in unseren Tests könnt Ihr die Eckdaten jedes Spiels aus dem GAMERS-Wertungskasten erfahren. Unser Fazit ist dabei voll schulnotenverträglich. Sämtliche Wertungen beziehen sich natürlich auf die Fähigkeiten des jeweiligen Systems und das bisher auf ihm Gebotene.

Ein Tip vom Team. Etwas Probierenswertes/ein Hinweis für Einsteiger. Bei kleinen Tests die Positiv-/Negativ-Anmerkungen.

Das Gameplay ist sehr wichtig. Steuerung, Leveldesign, Übersichtlichkeit und Benutzerführung fließen in diese Wertung ein.

Hat man länger Freude am Spiel? Macht es beim 100sten Mal noch Spaß? Sind auch die höheren Levels noch reizvoll?

Unter Grafik verstehen wir die visuelle Qualität ebenso wie die technische. Also auch: Ruckelt das Scrolling? Flackern die Sprites?

Hier kommt das geschulte Ohr zum Zuge. Kratzen die Samples? Was gibt die Komposition her? Stützt sie die Spielatmosphäre?

Die Note. Die abschließende Bewertung eines Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge: 1-, 1+, 2-, 2+, 3-, 3+, 3-, 4+, 4-, 4+, 5-, 5+, 5-, 6+, und die 6.

Die Note wird hauptsächlich aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound ergeben eine Tendenz, die im Zweifelsfalle die Note entscheidet oder ein Plus/Minus anfügt. In Extremfällen können Grafik und Sound auch zu Wertungsänderungen über mehrere Stufen führen - je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind.

„GAMERS“ meint...

TIP: Zu Beginn solltet Ihr darauf achten, die Gegner nicht zu unterschätzen. Im späteren Spiel werden Euch versteckte Extras oftmals helfen.

GAMEPLAY 4-	DAUERSPASS 3+
GRAFIK 1-	SOUND 2+

NOTE
2+

Hersteller:
Tengen
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Action/Rollenspiel
Anzahl Spieler:
1-4 Spieler
Levels:
ca. 100
Schwierigkeitsgrad:
mittel/steigend
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBit

Hier seht Ihr, welcher Gattung ein Spiel angehört. Wir unterteilen in Action, Jump&Run, Sport, Adventure, Strategie, Simulation, Rennspiel, Prügelspiel sowie 2er-Mischformen der eben genannten Genres.

Ist's ein einsames Vergnügen, hat man Spaß zu zweit, oder kann man gar eine Großparty veranstalten?

Dieser Angabe liegt kein festes Schema zugrunde. Wir sagen Euch einfach, wie's ist, z.B. 5 Welten à 3 Levels' oder 4 sehr große Welten'.

Kann das jeder Anfänger daddeln, muß man mit dem Pad jonglieren können - oder ist's gar einstellbar?

Game Over' und was dann? Kann man an derselben Stelle noch einen Versuch starten, oder ist alles verloren?

Spitzen-Wertung, richtiges Thema! Schön das, aber wann ist's im Handel erhältlich? Das sagen die Hersteller ...

Jetzt wollt Ihr's wissen! Rechtfertigt die Speichergröße den Preis, oder will der Hersteller nur den Gewinn maximieren?

Tolle Grafik und netter Sound, ausgefeiltes Menüsystem und coole Sprüche

In diesen Boxen findet Ihr in Kurzform die herausstechenden Merkmale des getesteten Spiels - im Positiven wie auch im Negativen.

Sobald mehr als ein Gegner zu sehen ist, fängt das Bild an zu flackern, platte Level

IN ALLER KÜRZE:

Alle Spiele, die im Test mit einer '2+' oder besser abschneiden, werden mit dem GAMERS STAR'-Signet ausgezeichnet - ein Garant für höchste Qualität!



TEST

MEGA DRIVE

Sportspiele gibt es inzwischen in Hülle und Fülle. „Tiny Toons ACME All Stars“ ist eine gelungene Mischung aus den lustigen Jump&Runs und spielbarer Sport-

Action. Bei Konamis Modul könnt Ihr in fünf Disziplinen mit Buster und seinen Freunden um Sieg und Ehren kämpfen. Fußball, Basketball, Bowling, Hindernislauf und ‚Montana Hitting‘ sind die Sportarten, die separat oder im Story-Modus (mit Paßwortsystem) gespielt werden können. Vorab lassen sich vier Schwierigkeitsgrade, deutsche Textausgabe, Zeitlimit, Joypadbelegung und einiges mehr einstellen.

FUNNY ACTION IN FÜNF DISZIPLINEN

Mit zwei Mannschafts- und drei Einzeldisziplinen wird Spaß und Unterhaltung pur geboten. Lustig gezeichnete Figuren, viele Gags und die bekannten Toon-Melodien erfreuen Auge und Ohr.

Fußball und Basketball werden mit drei Feldspielern (und einem Torwart



beim Fußball) auf einem von fünf verschiedenen Plätzen gespielt. Bei einem Unentschieden nach Ende der Spielzeit gibt es Elfmeterschießen bzw. Extra-Spielzeit. Ihr könnt zwischen zwölf Toons wählen und die Aufstellung bestimmen. Gerade bei diesen beiden Disziplinen haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt und nicht an Gags gespart. Der Einsatz der Special-Moves sorgt stets für einen Lacher, und die Cheerleader unterhalten Euch in der Halbzeitpause.

Einen Freischuß aufs Tor nimmt man doch immer gerne mit.

Im Story-Modus erzählt Babs Buster von dem sportlichen Wettkampf



Ho, Buster! Weisst Du schon das Neueste?



TINY

ACME All Stars

Vor über einem Jahr tummelten sich die Tiny Toons erstmalig auf dem MD. Jetzt kommt Buster mit Sporttasche und Turnschuhen zurück.



SPECIAL-MOVES' BEI ALLEN TOONS

Jede Figur hat eine Spezialbewegung, die in kritischen Situationen hilfreich sein kann. Z.B. legt Buster schnelle Sprints hin, wäh-

rend Plucky fliegen kann. Energiebalken unter den Bildern der Toons zeigt an, ob für Moves noch Power vorhanden ist. Also sparsam sein und nicht blind die Energie verschwenden. Die fünf Spielfelder haben ebenfalls ihre Eigenarten, so rollen auf dem Western-Platz beispielsweise Fässer durchs Bild. Ihr könnt allein, zu zweit gegeneinander oder zusammen gegen den Computer spielen. Große taktische Spielzüge sind zwar kaum möglich, dafür ist das Game aber auch nicht ausgelegt. Pässe, Korbleger, Ecken, Einwürfe, Dunkings

(was man halt so kennt) sind leicht auszuführen und lassen die Partien spannend und fetzig werden. Und das Schöne dabei: Die Steuerung der Toons geht einfach von der Hand und sorgt für reibungslose Partien.

REAKTION UND GESCHICKLICHKEIT

Bei den Einzelsportarten seid Ihr auf einen Toon festgelegt, im Einzelspieler-Modus ist dies Buster. Die Computer-Toons sind durchaus ernstzunehmende Gegner, jedoch ist das Game niemals unfair. Beim



Basketball: Die Jagd auf die meisten Körbe mit je drei Spielern



Fußball: Wie im echten Spiel gibt es Ecken, Einwürfe, Elfmeter und Fouls



Hindernislauf: Zu viert wird in Toon-Manier der Parcours umrundet



Bowling: Gute Reaktion und Geschicklichkeit entscheiden



Montana Hitting: Nicht ganz fair, nicht ganz fein, aber sehr witzig



Mal Torwart, mal Pudelkönig beim Bowling. Buster zeigt sich stets von seiner sportlichen Seite

TOONS



Ganz klar, Basketball und insbesondere Fußball sind die Highlights dieses Sportmoduls. Die Animation der zwölf Toons ist allerliebste und steckt voller Gags. Spiel Spaß ohne Ende ist garantiert

SPECIAL MOVES

Die Würze an diesem Sportmodul. Der C-Button aktiviert die Spezialbewegungen:



Buster, der schnellste Hase in Toon Town, läßt Ben Johnson wie einen Rentner aussehen



„Calamity Coyote“ taucht mit seinem Meinungsverstärker auf und plättet die Toons



Hampton rollt seine Fett-pösterchen zusammen und hüpfert als Kugel übers Feld

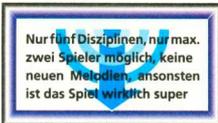


Elmyra flirtet auf dem Spielfeld mit den Toons herum. Buster ist somit vorerst ausgeschaltet

Bowling sind ausschließlich Eure Reaktion und Geschicklichkeit gefragt. Ihr legt fest, wie kräftig Ihr die Bowlingkugel werfen wollt, da-



nach zeigt eine sich bewegende Linie die Bahn Eures Wurfes an. Drückt Ihr im richtigen Moment



den Button, rollt Eure Kugel auf dem optimalen Pfad. Je mehr Power Ihr der Kugel gebt, desto schneller wackelt die Linie. Also anfangs lieber auf Sicherheit gehen, oder Ihr werdet ‚Pudelkönig‘.

Räumt Ihr alle Pins ab, gibt es als Belohnung einen ausgelassenen Freudentanz Eurer Figur zu sehen. Die Anzeigentafel im Hintergrund gibt jederzeit Aufschluß über den aktuellen Punkte- und Spielstand. Über fünf Runden geht ein Match, gesiegt wird nach Punkten.

Der Hindernislauf wird auf einem kleinen Parcours ausgetragen. Gelaufen wird durch dauerndes Drücken des B-Buttons, Extras erhöhen die Geschwindigkeit, den Hindernissen solltet Ihr ausweichen. Diese Disziplin ist eher langweilig und kann in punkto Spielspaß nicht an die restlichen herankommen, da kaum Abwechslung geboten wird. Bei ‚Montana Hitting‘ gucken auf einer kleinen Wiese verschiedene Toon-Köpfe aus Erdlöchern heraus. Die Köpfe tauchen auf und ab. Außerdem fallen Bomben ins Bild, vor deren Explosionen Ihr Euch fernhalten solltet. Bewaffnet mit einem dicken Hammer müßt Ihr so oft wie möglich

Montanas Kopf treffen. Doch Vorsicht, haut Ihr dem falschen Toon auf die Birne, gibt's Punkteabzug.

SIEGEREHRUNG

Um es in einem Satz zu sagen: Grafik und Sound sind Oberklasse. Selbst nach dem xten Match lachten wir über die Grimassen der erstklassig gezeichneten Figuren. Der fetzige Toon-Sound ist beschwingend, jedoch nicht gerade neu. Schade, daß es nur fünf Disziplinen gibt. Der Hindernislauf ist zwar ein wenig öde, dafür sind die anderen Sportarten richtig genial. Dieses Fun-Modul ist nicht nur für Fans der Zeichentrickfiguren, jeder, der gerne lacht, wird begeistert sein.

Michael Koczy

„GAMERS“ meint...

TIP: Seid sparsam mit dem Einsatz der Special-Moves. Ein Move kann Euch die gesamte Energie kosten, und die wird nur einmal pro Spielabschnitt aufgefüllt.

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	3+
GRAFIK	SOUND
1-	2

NOTE
2

Hersteller:
Konami
Preis:
ca. 130 DM
Genre:
Sportspiel
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler
Levels:
fünf Disziplinen
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Continues:
Paßwort
Erhältlich:
ab Oktober
Speicherkapazität:
8 MBit

TEST

MEGA DRIVE



IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS

Electronic Arts hat uns schon zahlreiche Simulationen populärer Sportarten beschert, doch nach einer Tennis-Umsetzung suchte man bislang vergebens.



Auf Knopfdruck kann beim Schiri gemekert werden

Wohl kaum ein anderer Softwarehersteller genießt einen besseren Ruf als Electronic Arts, wenn es um die realistische Umsetzung der beliebtesten Sportarten American Football, Eishockey und Basketball geht. Nach Jahren der Ebbe versuchte man sich auch am Fußball unserer Gefilde – mit gutem, aber nicht mit gewohnt sehr gutem Erfolg. Jetzt wird ein weiterer Sport in Angriff genommen, der ebenfalls nicht zur Domäne EAs gehört: das Spiel mit der gelben Filzkugel, gemeinhin auch Tennis genannt.

Erwartungsgemäß dürfen ein bis vier Spieler aus Fleisch und Blut gleichzeitig an „IMG International Tour Tennis“ teilhaben – sofern ein „4 Way Play“-Adapter vorhanden ist. Abwechselnd und auch ohne Adapter können sich gar bis zu acht Leute die Bälle um die Ohren dreschen. Ein jeder darf dabei in die Haut eines Tennis-Cracks schlüpfen. Zur Auswahl stehen insgesamt derer 32, darunter Alt-Grö-

17 TURNIERE FÜR BIS ZU ACHT SPIELER

Ben wie Borg, Lendl und Leconte. Jüngere Sportler wie Bruguera findet man ebenfalls vor. Weltklasse-spieler wie Agassi, Stich, Becker & Co. werden allerdings vermißt. Keine Frage, daß jeder Charakter eigene Fähigkeiten besitzt und sich somit von anderen unterscheidet.



Für bis zu acht Spieler, 17 Turniere. Batterie speichert Spielstand und persönliche Statistiken.

Computerspieler sind ein Greuel und einfach zu überlisten. Sprachausgabe ist miserabel, keine Hechtsprünge

Mit dem Spieler der Wahl darf dann entweder ein Schlagtraining, Testspiel, Turnier oder gar eine ganze Tour mit 16 internationalen Meisterschaften plus EA-Championships absolviert werden. Soweit hört sich alles gut an, doch auf dem Centre Court, der in jede Richtung ein Stückchen scrollt, offenbaren sich schon nach dem ersten Ballwechsel zumindest in akustischer Hinsicht Schwächen: Selten hat man auf dem Mega Drive

eine solch schlechte Sprachausgabe gehört. Daß Segas 16-Bitter für derartige Soundeffekte nicht gerade prädestiniert ist, ist hinlänglich bekannt. Trotzdem geht es klar besser, und bei dieser (nicht vorhandenen) Qualität muß man sagen: Der Schiri sollte lieber sein Mundwerk halten. Nur gut, daß die Schlaggeräusche ordentlich gelungen sind. Ein weiteres, wesentlich

gewichtigeres Manko, wird nach nur wenigen Minuten unübersichtbar: Die Computer-Spieler sind allesamt drittklassig und lassen sich mit den billigsten Auf- und Grundlinienschlägen überwinden. Ja, es ist sogar möglich, allein ein Doppel gegen das Mega Drive auszutragen und trotzdem haushoch zu gewinnen, obwohl Ihr stets nur einen Crack steuert!

Mehr Freude weckt das Match zu zweit oder mit mehreren Freunden. In der Tat ist es nämlich möglich, tolle Ballwechsel zu vollführen – nahezu mit allem, was dazu gehört. So finden wir drei verschiedene Aufschlagsvarianten sowie Lobs, Stoppbälle, Slices und Topspins im Schlagrepertoire der flüssig animierten, aber ein wenig öde aussehenden Cracks wieder. Der berühmte „Becker-Hecht“ fand leider keine Berücksichtigung.

IMG International Tour Tennis hinkt deutlich dem gewohnten Electronic-Arts-Qualitäts-Standard hinterher und ist lediglich denjenigen zu empfehlen, die nur in der Gruppe, nicht aber gegen den Rechner allein spielen. Dabei kommt nämlich wegen dessen mangelnder Spielstärke kein Spaß auf, und die Motivation ist auf einem Tiefpunkt.

Hans-Joachim Amann



Digitalisierte Bilder zeigen Spieler und Turnierschauplätze (links). Die Trainings-Option ist ganz witzig (unten)



„GAMERS“ meint...

TIP: Fast alle Spieler lassen sich sehr leicht mit Aufschlägen per Knopf C und harten Grundlinienschlägen, topspin gespielt, überlisten. Meist schlagen sie dann einfach Löcher in die Luft.

GAMEPLAY 3+	DAUERSPASS 3+	Hersteller: Electronic Arts Preis: ca. 130 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-8 Spieler (4 simultan) Levels: 17 Turniere/32 Cracks Schwierigkeitsgrad: einfach Continues: Batterie Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 16 Mbit
GRAFIK 3+	SOUND 4+	
NOTE 3+		



Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913



MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2	79,90
Game Genie	59,90
MULTI MEGA CD	79,90
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot	39,90
2 Stuck knipfer	89,90
Street Winner Joystick	119,90
4 Way Play EA	69,90
Mega Adapter	39,90
688 Attack Sub d	49,90
Abraham Balletank d	59,90
Aero the Acrobat us	59,90
Alien 3	69,90
Alienstorm d	119,90
Alexia Dragon d	39,90
Andre Agassi d	39,90
Andretti Racing	99,90
Another World 2	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Art of War d	39,90
Art of War 2	39,90
Atomic Runner d	39,90
Ballicks d	39,90
Barkley Jan	89,90
Bart's Nightmare	39,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Battle Tanks d	69,90
Bill Walsh d	59,90
Bohazard d	49,90
Blockout I	29,90
B O B d	49,90
Body Count d	109,90
Bonanza Bros d	39,90
Bubba'n Str d	109,90
Cadash I	39,90
Captain Planet d	49,90
Castlevania d	39,90
Chakan d	39,90
Chiki Chiki Boys d	49,90
Centurion	39,90
Cliffhanger d	49,90
Clue us	39,90

Combat Cars d	79,90
Cool Spot d	69,90
Corporation d	39,90
Cosmic Spacehead d	49,90
Crackdown d	39,90
Crackdown II	29,90
Crudebusters d	49,90
Cyberball d	49,90
Cyborg Justice d	39,90
David Robinson d	39,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	99,90
Die J Boy d	39,90
Diek Tracy d	49,90
Dr. Robotnik d	99,90
Dr. Robotnik 2	99,90
Dragon d	99,90
Dragon's Fury d	69,90
Dschungelbuch d	109,90
Dueltle Spirits d	69,90
(EA) Icehockey & John Madden Football	59,90
Dragon d	49,90
Donkey Kong d	109,90
EA Soccer d	59,90
Dungeon & Dragon d	89,90
E - Swat d	39,90
Eco the Dolphin d	89,90
ESPN Baseball us	109,90
Eternal Champions d	109,90
Eternal Champions us	89,90
Ex Mutants d	49,90
F16 Strike Eagle	69,90
F 117 d	89,90
Fantastic Dizzy d	49,90
Fatal Fury d	89,90
FIFA Soccer d	99,90
Final Blow I	29,90
Flashback	99,90
G - Loc d	49,90
Gangground d	39,90
Galalah d	49,90
Galaxy Force II d	39,90
Georg Foreman I	49,90
Global Gladiators d	49,90
Gods d	49,90

Golden Axe d	49,90
Golden Axe II d	79,90
Grandslam Tennis d	15,90
Green Day d	49,90
Gridlock d	49,90
Gyngout d	39,90
Hardball '94	99,90
Hard Driving d	49,90
Haupting d	69,90
Heinrich d	39,90
Herzog Zwei d	49,90
Hook d	39,90
Hulk d	109,90
James Pond 3 d	49,90
Jewel Master d	39,90
Jordan vs Bird d	49,90
Joe Montana '93 d	49,90
John Madden 94 d	109,90
John Madden 92 d	49,90
Jordan vs Bird d	49,90
Jurassic Park d	79,90
Ka-Go-Ki I	29,90
Keck Off d	59,90
Kid Chameleon d	49,90
King of Monsters d	39,90
Klax d	49,90
Krusty's Funhouse d	39,90
Landstalker d	119,90
Last Battle	49,90
Lotus Turbo Ch	49,90
Lotus II	49,90
Magical Hat	39,90
Marble Madness d	49,90
Marble Madness d	39,90
Marco's Magic Soccer	129,90
Mc Donald Land	99,90
Merca d	39,90
Merca d	59,90
Mickey & Donald d	49,90
Motor Combat 2	109,90
Mutant League Fb d	39,90
Mystic Hunter I	29,90
NBA Jam d	49,90
NBA Showdown d	99,90

NHLPA '94 d	99,90
Wormy's Beach Babe	89,90
Offlander d	89,90
Pickmania d	39,90
Painbowy d	39,90
Pain Soccer	79,90
Phelios d	39,90
Powermanger	39,90
Pro Quilback us	29,90
Puggly d	49,90
Quackshot d	49,90
Rambo III d	49,90
Ranger X d	109,90
RBI Baseball 94	59,90
Risky Woods d	49,90
Robocop 3 d	49,90
Robocop d	49,90
Robocop Terminator d	59,90
Royal Rumble d	89,90
Shadow of Beast d	49,90
Shiningforce d	129,90
Skitchin d	89,90
Simps Bart's Nightm d	39,90
Simps Krusty Funh. d	49,90
Snake TV	39,90
Smash Rattle'n Roll d	39,90
Sonic d	39,90
Sonic 2 d	49,90
Sonic 3 d	119,90
Sonic Spinball d	79,90
Speedball 2 d	49,90
Spiderman X-Men d	49,90
Splatterhouse 2 d	59,90
Steel Empire d	39,90
Streets of Rage 3 d	139,90
Strider I	39,90
Strider 2	29,90
Strider II d	59,90
Subterrania d	99,90
Sunset Riders d	69,90
Superman d	39,90
Super Shinobi d	49,90
Super Streetfighter us	119,90
Super Streetfighter 2	139,90
Super Streetfighter 3	139,90
Steel Talons d	49,90

MEGA CD

Talespin d	29,90
Talmit's Adventure d	39,90
Summerchallenge d	59,90
Task Force us	39,90
Technoclash d	49,90
Terminator d	39,90
T2 Arcade	49,90
T 2 Judgement Day d	49,90
Tiny Toons d	69,90
Thunderblitz d	49,90
Thunderforce 2's	39,90
Tie Joe & Earl 2 d	109,90
Toki d	49,90
Truxton d	39,90
Turrican d	49,90
Turtlet d	59,90
Turtles T. Fighters d	69,90
Twin Hawk d	49,90
Two Crude Dudes	49,90
Universal Soldier d	39,90
Urban Strike d	99,90
Valis SD J	29,90
Vortex I	29,90
Virtual Pinball d	99,90
Virtus Racing d	169,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	49,90
Wimbledon Tennis d	69,90
Winterchallenge d	49,90
Winter Olympia d	99,90
Wonderboy V	49,90
World of Illusion d	59,90
World Cup Tennis d	39,90
WWF Wrestling d	49,90
WWF Royal Rumble d	119,90
X-Men 2	39,90
X-Men 3	59,90
X-Wing I	29,90
X-Wing II	39,90
Yamies d	79,90
Zool d	49,90

FIFA INTERNATIONAL

SOCCER



Herrliche Flugkopfbälle und Torwartparaden auch bei der CD-Version

Schmieß EA doch vor einigen Monaten eine CD-Fassung von „NHL Hockey '94“ auf den Markt, die sich – von Full-Motion-Video-Sequenzen und besseren Soundeffekten einmal abgesehen – in keiner Weise von der Modul-Version abhob, gaben sich die Amerikaner doch diesmal ein wenig mehr Mühe. Denn neben einem langen, allerdings nur mittelmäßigen FMV-Intro und besseren Soundeffekten, finden sich auf

der CD 16 zusätzliche Teams sowie acht neue, „geheime Spielmodi“. So dürft Ihr euch nun zum Beispiel über das Mauernbildchen bei Freistoßen und einem Superschuß freuen. Weniger Grund zur Freude



Bedauerlicherweise ist das Scrolling schlechter, als bei der Modul-Fassung

gibt das Scrolling, das aufgrund eines etwas flotteren Gameplays deutlich Federn lassen mußte und noch einen Tick mehr ruckelt, als das der Modul-Fassung. Abgesehen von diesen Dingen, einem WM-Modus (nicht mit den Original-Gruppen der 94er-WM) und dem Umstand, daß Fernschüsse nun nicht mehr so

häufig im Netz landen, hat sich nichts Erwähnenswertes geändert. Modul-Besitzer brauchen „FIFA International Soccer Championship Edition“ (so der komplette Titel) auf keinen Fall zu kaufen, zumal das rucklige Scrolling den Animations-Schmaus vermiest.

Hans-J. Amann

Nun auch als Mega-CD-Version zu haben: Electronic Arts „FIFA International Soccer“.

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3+	DAUERPASS 2-	Hersteller: Electronic Arts Preis: 120 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-8 (4 simultan) Levels: 64 Teams Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Mega-CD-Batterie Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 1 CD
GRAFIK 2	SOUND 2+	

NOTE 2-

TEST

MEGA DRIVE

Hat hier eben jemand „Gradus“ gesagt?



Jump&Run-Spiele gibt es wie Sand am Meer, und selbst mit guten Vertretern dieser Zunft kann man sich inzwischen totschießen. Was Sega allerdings nicht davon abhält, einen neuen Charakter in diesem gesättigten Markt etablieren zu wollen. Und dieser Versuch ist mitnichten zum Scheitern verurteilt, denn „Dynamite Headdy“ hat es faustdick hinter den Ohren. Das Besondere an Dynamite Headdy ist, daß es sich nicht einfach um ein weiteres Spiel handelt, bei dem entführte Prinzessinnen oder andere Berufsgeiseln gerettet werden müssen. Die Handlung spielt nämlich auf den Brettern, die die Welt bedeuten: Der Theater-Bühne. Beim „Treasure-Theater-Puppen-

spiel“ geht es vor und hinter dem Vorhang hoch her. Star der Veranstaltung und Publikumsbeliebter war bisher Dynamite Headdy. Doch „Trouble Bruin“ will mit allen Mitteln versuchen, die Gunst des Publikums für sich zu gewinnen. Notfalls auch über Headdys Leiche! Um sein schändliches Ziel zu erreichen, legt er beim Erfinden von Headdy-Vernichtungsgeräten einen Einfallsreichtum an den Tag, der selbst Doktor Robotnik vor Neid erblassen läßt. Und wäre das nicht schon schlimm genug, zieht im Hintergrund der „Dark Demon“ die Fäden. Er will mit Hilfe seiner „Key Masters“ das Puppenreich unterjochen und macht dessen Bewohner zu willenlosen Sklaven. Beleuchten wir doch einmal den Hauptdarsteller ein wenig genauer: Headdy



□ Erfrischend neue Ideen, sehr gute Spielbarkeit. Enormer Umfang. Geniale Technik

ist eine Puppe, die ihren Kopf in alle Richtungen schleudern kann. Damit kann er seinen Gegnern eins überziehen, Gegenstände verschieben oder sich auch in besonderen Situationen an Haken klammern und höhere Ebenen schleudern.

INNOVATIVE, ORIGINELLE „EXTRAWAFFE“: DER KOPF

Außerdem gibt es Dutzende von verschiedenen Extraköpfen mit diversen Eigenschaften (siehe Kasten). So ist es eure Aufgabe, herauszufinden, welcher Kopf das Weiterkommen am ehesten erleichtert. In Sackgassen kann man aber nicht geraten: Jede Situation

Einer der tollen Spezial-effekte von Dynamite Headdy:



Hier kippt ihm der Boden praktisch unter den Füßen weg

DYNA



Ein Held mit Kö Auswahl seiner



Der Mehr-fachkopf: Drei Köpfe schlagen besser als einer!



Explosiv: Der Bombenkopf ist von bombiger Wirkung.



Der Staub-sauger: saugt kleinere Gegner und Extras auf



Hält alle Gegner für kurze Zeit an. Symbol: „00“ (!?)



Der Schweins-kopf: Feuer Schüsse aus der Nase ab



Der Stachel-kopf: zum Hochziehen an Wänden und Decken

„GAMERS“ meint...

TIP: Manchen Endgegnern könnt Ihr durch geschick „getimeten“ Einsatz des „00“-Extras (Zeit anhalten) in kürzester Zeit mächtig einen einschenken.

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Hersteller: Sega Preis: ca. DM 130 Genre: Jump&Run/Action Anzahl Spieler: 1 Spieler Level: 9 Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: - Erhältlich: ab Oktober Speicherkapazität: 16 MBit
1-	1	
GRAFIK	SOUND	
1-	2+	
NOTE		
1-		

HEA

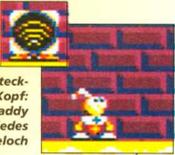
MIT



öpfchen. Eine Requisiten



Dieser Kopf auf jeden Fall meiden. Symbol: eine Birne (!?!)



Der Stecknadel-Kopf: Mini-Headdy paßt in jedes Mausloch



Der Freiheitskopf: Ab ins Bonus-spiel!



Der Raketenkopf. Fliegen und mit dem Laser ballern: Klasse!



Die Schlafmütze: Ein Nickerchen bringt Energie zurück



Der Knallkopf: verleiht Argumenten mehr Nachdruck

Wow, ein neuer Jump&Run-Held! Revolutionär. Das ist es, worauf die Welt gewartet hat! Oder etwa doch nicht? Auf jeden Fall ist dies erfreulicherweise mal keine weitere Umsetzung einer alten Comic-Figur, sondern etwas völlig Neues!

Aus der Idee mit den Köpfen hätte man noch mehr machen können. Es gibt weder Paßwort noch Continue.

ist in jedem Fall zu lösen. Aber es kann leicht passieren, daß Ihr dann ein paar Boni und Gimmicks abseits des Weges verpaßt ... Dies ist auch fast der einzige Kritikpunkt, den man anbringen kann: Die Möglichkeiten, die sich durch die Köpfe ergeben, wurden nicht ganz konsequent ausgereizt. Da hätte man noch etwas mehr draus machen können. Offiziell hat die Mega-Drive-Version von Dynamite Headdy neun Level, was ja nicht nach so übermäßig viel klingt. Dabei muß man jedoch bedenken, daß jeder einzelne Level aus mehreren Stages besteht. Insgesamt kommt man so auf etwa 30 Stages, für genügend Umfang ist also gesorgt. Wie bei Konamis 'Rocket Knight Adventures' gibt es auch hier als besondere Abwechslung einen kompletten Shoot-'em-Up-Level. In Level sechs schnappt sich Headdy einen der drei Flug-Köpfe und fliegt damit in bester 'Gradius'-Manier durch vier Stages. Eine weitere Besonderheit des



Die Extraköpfe von Headdy im Einsatz: Es darf geballert werden

Normalerweise sind ja Köpfbälle beim Basketball verboten ...

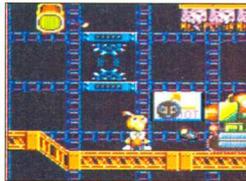
Klein aber oho! Als Winzling kann Headdy besondere Wege gehen

Spiels: Das Geschehen ist unglaublich abwechslungsreich, fast kein Level gleicht dem anderen (Wer hat eigentlich gesagt, es gäbe keine Innovationen mehr in Videospiele?). Dreidimensional kippende Untergründe, sich drehende Türme, Hintergründe, die per Zugseil umgeklappt werden, die Ideen der Programmierer waren schier grenzenlos. Manches hat man zwar schon mal in anderen Spielen gesehen, aber noch nie so gehäuft, und dazu noch verbunden mit hervorragender Spielbarkeit. Muß man noch erwähnen, daß auch die 'Key Master' besonders sehenswert sind? Denn für die abgedrehten Endgegner ist das 'Treasure-Team' eh' berühmt! (vergleiche Preview in

GAMERS Ausgabe 5/94). Für den Fall, daß Ihr Dynamite Headdy durchgespielt habt, gibt es immer noch einiges zu entdecken. Am Ende jeder Stage wird in der Punkteabrechnung angezeigt, wieviele der 'Secret Points' Ihr gefunden habt. Im Spiel wird das Erreichen eines Secret Bonus (z.B. beim Aufstöbern versteckter Extras) mit einem glasklaren Sprachsample verkündet. Die Grafiken gehören mit zum Farbenfrohesten, was es bisher auf dem Mega Drive zu sehen gab. Manchmal ist der Bildschirm so voller

KUNTERBRUNTE FARBENBRACHT

bunter animierter Objekte, daß man fast schon den Überblick verlieren kann. Auch die Charaktere sind einfach klasse: Die lustigsten Typen seit Konamis 'Parodius' (Super Nintendo). Die Hintergründe sind meist Theaterkulissen, in denen man oftmals durch Risse hinter



Gleiche Situation wie unten, nur alles eine Nummer kleiner



Dank Glas-Extra ist Hohlkopf-Headdy unverwundbar. Schlägt den gut gepanzerten Herrn mit seinen eigenen Waffen. Das Schild zeigt, wie's gemacht wird

DDY

Völlig witzlos: der Tänzer auf dem Handheld



die Bühne schauen kann. Oder kleine Bühnenarbeiter bauen während des Spiels plötzlich die Dekoration um.

Auch die Musiken sind eine angenehme Überraschung. Neben den „normalen“ trifft man auf sehr ungewöhnliche Klänge wie z.B. Tschaikowskis klassischen „Nußknacker“. Und die Sprachausgabe ist wirklich absolute Spitze.

ENTTÄUSCHENDE GAME-GEAR-VERSION

Auf dem Game Gear sieht die Sache allerdings nicht ganz so rosig aus. Nachdem die Vorversion anfangs noch einen hervorragenden Eindruck machte, ist die Endfassung eine herbe Enttäuschung. Daß die vielen Grafik- und Soundeffekte auf der 8-Bit-Konsole nicht machbar sind, war ja von vornherein klar. Doch leider ist auch in Sachen Spielbarkeit einiges danebegegangen. Einen Großteil des Spielwitzes machen nun einmal die diversen Extraköpfe aus. Und die sind hier unverständlicherweise Mangelware. Nur gelegentlich taucht mal ein Behälter mit einem Bonus-Körperteil auf. Und dabei kann man noch nicht mal wie beim „großen Bruder“ zwischen

Zwei Beispiele für die abgespaceten Gegner von Dynamite Headdy:



Die tanzende Puppe links tritt in verschiedenen Verkleidungen auf. Und der Kopf rechts altert rapide vor unseren Augen.

HEADDY

mehreren auswählen, es steht immer nur ein Bestimmter zur Verfügung. Auch die Level ver-

kommen durch das Fehlen der Effekte zu eher durchschnittlicher Jump&Run-Kost. Genauso ist es mit den Endgegnern: Statt im Rahmen der Hardware-Möglichkeiten eigene witzige Ideen zu verwirklichen, wurden die meisten Bosse in abgespekter Form einfach übernommen. Nehmen wir als Beispiel die tanzende Puppe (siehe Kästen): Während sie auf dem Mega Drive in verschiedenen Verkleidungen mit immer neuen Angriffsarten aufwartet, muß man sie auf dem Game Gear ein hal-

bes Dutzend mal immer auf die gleiche Weise zurückschlagen. Scheint, daß hier die Programmierer nicht mit besonders viel Liebe

□ Viele der Mega-Drive-Innovationen gehen hier flöten. Trotzdem recht viel Abwechslung.

zum Detail am Werk waren. Das Schlimmste aber ist der frustrierende Schwierigkeitsgrad. Drei Headdys sind einfach zu wenig für so viele Levels, und ein paar Hitpoints weniger bei den Endgegnern hätte da sicher nicht geschadet (schon mal was von einstellbarem Schwierigkeitsgrad gehört?). Ein Paßwortsystem hätte da viel rausreißen können. Eigentlich war es doch der Sinn eines Handheld-Videospiels, daß man es überall mit hinnehmen kann und auch mal zwischendurch ein Spielchen einlegen kann, und nicht daß man stundenlang ununterbrochen zu Hause über dem winzigen Display hängen muß und sich die Finger blutig spielt.

So bleibt Dynamite Headdy auf dem Game Gear, gerade im Vergleich mit der formidablen Mega-Drive-Version, eher eine Enttäuschung. Stellt sich zum Schluß nur noch die Frage: Wird es Headdy gelingen, sich genauso in die Herzen der Mega Driver zu spielen wie Segas Vorzeigeheld Sonic? Erleben wir irgendwann ein „Dynamite Headdy 3“ oder „Headdy Pinball“? Äußerst unwahrscheinlich, aber zu gönnen wäre es ihm schon. Denn Dynamite Headdy ist, was der Name impliziert: Dynamit!

Klaus-Dieter Hartwig

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
3+

DAUERPASS
4-

Hersteller:
Sega

Preis:
ca. 80 DM

Genre:
Jump&Run/Action

Anzahl Spieler:
1 Spieler

Level:
7

Schwierigkeitsgrad:
sehr hoch

Continues:
-

Erhältlich:
ab Oktober

Speicherkapazität:
4 MBit

GRAFIK
2

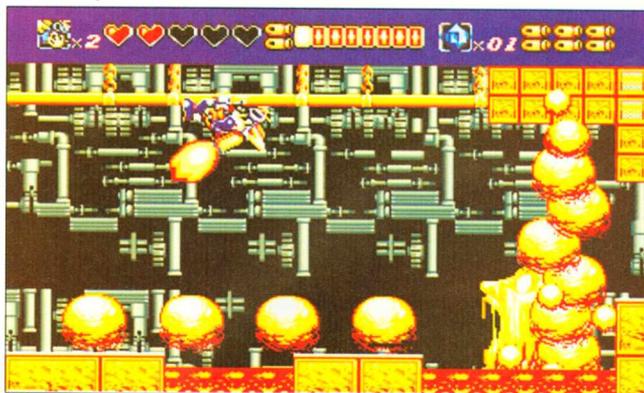
SOUND
2-

NOTE
3

□ Hier wirkt sich das fehlende Paßwort noch störender aus! Extremer Schwierigkeitsgrad.

Nur auf dem Mega Drive greift sich dieser Endgegner mit seinen Armen die Plattform und dreht sie im Kreis





Zum Glück könnt Ihr Euch an der Eisenleiste entlanghangeln. Auf dem Boden wäre es zu gefährlich!



SPARKSTER

GAMERS-Veteranen und Konami-Fans kennen ihn: Sparkster, seines Zeichens designerter Videospielstar. Kennt Ihr ihn nicht, dann zumindest das Spiel: „Rocket Knight Adventures“ kam vor einem Jahr heraus und sorgte für Verzückung. Trauriges Ende: Sparkster Nr. 1 ging die Düse aus – gegen Sonic kam das Opposum trotz Knuddelbonus nicht an.

Jetzt startet es den zweiten Anlauf, und damit nicht auch der auf der Startrampe endet, nahm man sich den erfolgreichsten Superstar der MD-Spielewelten heftig zum Vorbild. Aus dem knuddeligen Sparkster ist ein Sonic-Verschnitt geworden, und ebenso haben sich seine Welten gewandelt: Bonbonbunt erstrahlen die Farben – prompt finden sich hier auch die Themen der Igel-Grafiken wieder.

Sparksters erster Level erinnert



So groß, daß er nicht mehr auf den Bildschirm paßt: Der Riesenroboter!



Wie durchbricht man nur diese Wand? Oder geht's auch anders?



Noch ein riesiger Roboter, der Sparkster nach dem Leben trachtet



Sparkster sitzt geschützt im Kopf des Kampfroboters

verblüffend an ähnliche Zonen aus den ersten beiden Sonic-Spielen – nur sind die Hintergründe nicht so durchgestylt wie die des Vorbilds.

... die in dieser Fortsetzung leider völlig untergehen. Schwach designt, lieblos gemacht, gnadenlos plagiiert!

Natürlich behält Sparkster den Raketenrucksack. Ein simpler Button-Stumpser, und der Raketen-Ritter düst los. Aufgeladen wird das Utensil automatisch, und so könnt Ihr schon nach Sekundenbruchteilen weiterfliegen.

Die Level wurden in Sonic-Manier ausladend designet – Spaß ma-

chen sie durch fehlende Inspirationen, uninteressante Abzweigungen und spielerische Längen kaum.

Um Sparkster in den Griff zu bekommen, arbeiteten die anscheinend überforderten Leveldesigner mit unfairen Mitteln – teilweise schießt sich der Spieler völlig ohne Übersicht durch den Level. Ohne

Sparkster hat von Haus aus ungewöhnliche und ungewohnt originelle Fähigkeiten ...

Energie- oder Lebensverlust geht's manchmal nicht weiter.

Die witzigen Schweine-Gegner der R. K. Adventures mußten bunten Reptilien weichen, die den Stil noch weiter verwässern. Auch die Endgegner sind nicht gerade von Sportsgeist geprägt und fordern konami-untypisch teilweise mehr Glück als Verstand.

Zwar werden hier acht Level mit diversen Sta-



Noch steckt das Schwert im Gestein ...

Wiedersehen mit einem (Un-) Bekannten: Nach den „Rocket Knight Adventures“ tritt Konamis Opposum zum zweiten Mal an.

ges geboten – die Faszination des Vorgängers ist dahin, die Fähigkeiten Sparksters wurden ins Chaos hinein geändert, und der krampfhafteste Versuch, Sonic zu kopieren, endete in einem müden Plagiat.

Julian Eggebrecht

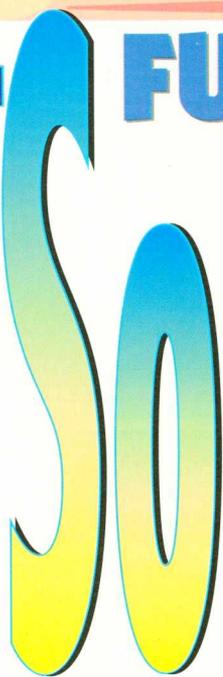
„GAMERS“ meint...

TIP: Der sich zu schnell aufladende Raketenrucksack nimmt wichtige taktische Elemente heraus, sodaß Sparkster zur hek-tischen Dauerraketendüse verkommt. Trotzdem solltet Ihr ihn häufig benutzen.

GAMEPLAY 3+	DAUERSPASS 3+	Hersteller: Konami
GRAFIK 3	SOUND 4	Preis: ca. 130 DM
		Genre: Action/Jump&Run
		Anzahl Spieler: 1 Spieler
		Levels: 8
		Schwierigkeitsgrad: mittel
		Continues: Paßwort
		Erhältlich: ab Oktober
		Speicherkapazität: 8 MBit

NOTE
3+

Habt Ihr Euch schon immer mal gefragt, wie Euer Mega Drive wirklich tickt? Mit Pseudo-Wissen spielen andere herum – GAMERS klärt auf: Wir haben Eurem Mega Drive unter die Haube geschaut ...



1 DER PROZESSOR

Am Anfang war das Feuer ... doch ganz so primitiv lief die Evolution Eurer Lieblingskonsole ganz sicher nicht ab. Das Herzstück des Mega Drive, wie auch jeder anderen Konsole und jedes Computers, ist der Hauptprozessor. Wie ein Uhrwerk tickt der fließige Geselle an der wichtigsten Stelle der Maschine und steuert die um ihn versammelten Spezialchips. Vom Hauptprozessor und seiner Geschwindigkeit hängt bei Videospielen eine Menge ab: Da das Programm des Spiels den Hauptprozessor benutzt, kann ein zu langsam geratener Geselle ein ganzes System von noch so tollen Zusatzchips behindern. Ein besonders leistungsfähiger Prozessor dagegen ist viel wert – selbst Einschränkungen bei den wichtigen Grafik- und Soundchips kann ein besonders guter Prozessor ausgleichen. Genau diese Situation findet Ihr im Mega Drive: Im Innersten werkelt hier der moderne 68000er von Motorola – einer der bewähr-



Bei Gunstar Heroes' gibt's Objekte ohne Ende – fast ohne Ruckeln

3 SPRITES

Alle bewegten Objekte, die „Sprites“, sucht sich der Programmierer aus dreiverschiedenen Größen aus. Jedes Sprite kann 16 Farben beinhalten – zusätzlich kann man sich für jedes Sprite eins von vier möglichen 16-Farb-Sets auswählen. Leider ist jeweils ein bewegtes Objekt nicht auch ein einzelnes Sprite – schön wär's, denn das Mega Drive bietet 80 extrem flexible Sprites an. Die möglichen Größen sind ziemlich winzig geraten



Sonic: Zusammengesetzt aus acht (!) Sprites

(8x8, 16x16, 64x64 Bildpunkte) – alle etwas größeren Objekte setzen sich deswegen aus mehreren Sprites zusammen. Gutes Beispiel: Sonic. Der rasante Igel besteht in aufwendigen Animationsphasen schon aus acht (!) Sprites, sooo viele Objekte sind also insgesamt gar nicht drin.

2 DIE GRAFIK

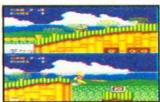
Ganz vorn bei den Spezialchips reißt sich der Grafikchip ein. Oft werdet Ihr Euch während einer Sonic-Session fragen haben, welche grafischen Tricks wohl noch auf Euch zukommen werden. Ganz simpel fangen die meisten Spiele an: Zwei sich voneinander unabhängig bewegende Hintergründe und viele, viele bewegte Objekte machen den Bildschirm unsicher. Die Hintergründe sind sogenannte „Playfields“, die Objekte „Sprites“. Das Mega Drive beherrscht diverse Modi, von denen sich Programmierer die für ihre Spiele bestgeeignetsten aussuchen können. So gibt es z.B. einen Modus mit zwei 16-farbig Playfields, die mit einer Auflösung von 320x224 Bildpunkten dargestellt werden. Diese Standard-Auflösung bietet die meisten Vorteile, das MD kann aber noch mehr: Auch die niedrigere SNES-Auflösung von 256x224 Bildpunkten und ein flackernder, hochauflösender Modus (512x448) sind kein Problem. Diesen Flacker-Modus („Interlace“) nutzt z.B. der Zweispieler-Modus von „Sonic 2“ in Hintergründen können nur aus einer Gesamtanzahl von 512 Farbtönen erstellt werden – und das ist,

Playfield Nr. 2: Die Hintergrundgrafik



Playfield Nr. 1, der 'Vordergrund', hier mit allen Plattformen

wenn's um realistische Darstellungen geht, oft zu wenig. Besonders betroffen sind davon die „Full Motion Video“-Spiele auf dem Mega CD.



Mit mageren 64 Farben aus 512 Tönen lassen sich Filme kaum darstellen ... Zusätzlich zu diesen Playfields, die hauptsächlich zum Scrollen von Spielhintergründen dienen, können gewitzte Programmierer einige Effekte aus der Hardware kitzeln: Zwar sind die „Mode 7“-Spielereien des SNES nicht so einfach machbar, dank der Prozessor-Power kann man aber auch aus dem MD Pseudo-3D-Effekte kitzeln (siehe „Dynamite Headdy“, etc.). Wenig effektiv und viel zuwenig beachtet fristet auch ein Schatten-Effekt sein Dasein im Innern der Hardware. Insgesamt ist die Effektbandbreite sehr schmal, doch hier gilt: Auf den Programmierer kommt es an.



Witzige Pseudo-3D-Effekte bei Dynamite Headdy' – der starke Prozessor macht's möglich



4 SOUND

Sorgenkind der Programmierer ist beim Mega Drive neben der etwas zu geringen Farbanzahl der rückständige Soundchip. Bei diesem sehr speziellen Gesellen wollte Sega mal nicht selbst Hand anlegen und benutzte kurzerhand als Grundlage einen Chip der bekannten Synthesizer-Schmiede Yamaha. Der Yamaha-Chip ist in der Lage, sieben sogenannte „FM“-Kanäle zu erzeugen. FM steht für „Frequency Modulation“ und ist die klassische Art, auf die Synthesizer Töne erzeugen: Ein künstlicher Ton wird durch das Verändern (Modulation) von Schwingungen und deren Frequenzen erzeugt – da all diese Töne aus der Retorte kommen, sind natürlich klingende Instrumente fast unmöglich zu fabrizieren (nur bei Schlagzeugvarianten klappt's ganz gut). Zum Vergleich: Sowohl in der

Die Sprites: Headdy selbst, alle Gegner, und meist auch alle anderen Objekte, die sich unabhängig vom Hintergrund bewegen

4

Profi-Musik als auch beim Widersacher Nintendo wird das modernere Sampling, also das digitale Aufzeichnen von natürlichen Tönen verwendet – deswegen ertönen aus dem Super Nintendo realistischere Instrumente und ganze



Gute Sprachsamples: Dynamite Headdy

Orchester-Monumente. Einige Aufmerksamkeiten werden sich fragen, woher denn dann auch im Mega Drive immer öfter Spracheffekte kom-

RT EURE KONSOLE

testen und leistungsfähigsten 16-Bit-Chips. Er ist mit 7,5 MHz getaktet – d. h., daß er zwar in der Geschwindigkeit gegen kommende Monster wie das Saturn alt aussieht, im direkten Vergleich aber den Prozessor des Super Nintendo (eine ultra-lahme Krücke) kräftig in die Schranken weist. Wie wichtig die Geschwindigkeit des Prozessors ist, könnt Ihr beeindruckend im direkten Vergleich von Top-Action-Spektakeln auf dem MD und dem SNES beobachten: Obwohl von den gleichen Programmieren geschrieben, steckt *Treasures*, *Gunstar Heroes* auf dem MD das *SNES-Super Protector* wenn's um Objektanzahl und Ruckelanfalligkeit geht, locker in die Tasche – alles dank des famosen 68000ers. Neben der Geschwindigkeit des Prozessors spielt heutzutage auch die Anzahl der Bits eines Systems

eine nicht zu unterschätzende Rolle: Faustregel hierbei: Je mehr Bits, desto mehr Power. Doch aufgepaßt! Zwar behaupten sowohl Sega als auch Nintendo, 16-Bit-Systeme zu haben, nimmt man beide jedoch mal stärker unter die Lupe, fallen beim SuperNES einige Macken auf: Der vielgepriesene 16-Bit Prozessor ist im Herz ein reiner 8-Bitter, und das um ihn herum aufgebaute Gerät ist an den wichtigsten Knotenpunkten auch im 8-Bit-Zeitalter stecken geblieben.



Insomfern ist Nintendos 16-Bit Kiste eigentlich eine Mogelpackung. Sega trumft hier gewaltig auf, denn das Mega Drive ist nicht nur ein waschechter 16-Bitter, sondern mit Nintendos Argumenten sogar schon fast ein 32-Bit-Gerät.



Sprite-Überlastung: Das Objekt rechts „reißt“

Als wollten die MD-Designer arme geplagte Programmierer ärgern, haben die Sprites noch eine andere Beschränkung: Zwar können bis zu 80 gleichzeitig dargestellt werden, auf einer Höhe (Bildzeile) jedoch nur eine volle Bildschirmbreite. Na und, so kann doch eine ganze Zeile voll mit

Objekten sein, oder? Weit gefehlt, denn da einzelne Objekte aus mehreren Sprites bestehen und sich oft überschneiden, ist die maximale Breite schnell erreicht.

Konsequenz der Sprite-Überlastung: Flackern. Fast immer, wenn Objekte in Spielen anfangen zu flackern oder ganz verschwinden, war die Sprite-Hardware am Ende. Da das MD in diesem Gebiet allerdings sehr viel besser designt ist als das SNES, bieten die Sega-Sprites trotz geringerer Anzahl (SNES=128) viel umfangreichere Möglichkeiten. Sprite-Orgien wie *Gunstar Heroes* lassen jedes SNES-Spiel erblassen. Die Flexibilität der Sprites kommt mal wieder durch den starken Hauptprozessor richtig zum Tragen.

men, denn die müssen ja wohl digital aufgezeichnet und auch abgespielt werden. Genau aus diesem Grund, nämlich hauptsächlich für zusätzliche Digi-Effekte (meist Sprache) spendierte Sega dem Mega Drive einen Digi-Kanal, dem allerdings nur unter größerem Aufwand gute Qualität zu entlocken ist (besonders beeindruckend hier: *Dynamite Headdy*, und ganz besonders traurig: *Super Street Fighter II*).

Um die Verwirrung komplett zu machen, finden sich neben diesen Möglichkeiten noch drei weitere Sound-Kanäle, die allerdings nur Master-System-Qualität besitzen und oftmals gar nicht eingesetzt werden.

Gesteuert wird dieses Konglomerat aus Sound-Erzeugern von einem Extra-Prozessor, einem recht langsamen und zudem sehr betagten Z80. Genau wie bei der Grafik sind auch beim Sound einige Tricksereien mög-

lich: Um z.B. scheinbar zwei separate Digi-Stimmen zu erzeugen, nutzen Spiele wie *Streets of Rage* und *Mega Turrican* den Z80, um zwei Digi-Kanäle erst miteinander zu mischen und über den einen vorhandenen Kanal abzuspielen, während der 68000er-Prozessor das reine Musikmaterial übernimmt – auch hier bietet die gewaltige Rechenleistung des 68000er-Hauptprozessors viele ungeahnte Möglichkeiten.



Schlechte Sprachsamples: *Super Street Fighter II* von Capcom

5 FLEISS, IDEEN UND SPIELSPASS

Ihr seht, dem Programmierer eines Mega Drive bieten sich die tollsten Möglichkeiten – und da gerade die grundlegenden Elemente eines Spiels sich auf dem MD geradezu kinderleicht realisieren lassen, neigen viele Programmierer zu Schlamperei und Nachlässigkeit.

Gerade uninspiriertes technisches Mittelmaß läßt sich auf dem Mega Drive eigentlich viel zu einfach realisieren – nur sehr wenige Teams geben sich echte Mühe, Eure Konsole mal so richtig ins Schwitzen zu bringen und ihr neue Effekte und Trickereien zu entlocken.

Technokraten wie zum Beispiel die Japaner *Treasure* (*Gunstar Heroes*, *Dynamite Headdy*) oder das *Sonic 3*-Team machen sich die Mühe, die man entsprechend honorieren sollte. Um Euch einen Einblick in die Kniffe von Programmier-Profis zu geben, haben wir uns hinter den Kulissen von einem der potentiellen Hits des ersten Halbjahres 1995 umgesehen und den Machern ordentlich über die Schultern geschaut – in einer der nächsten GAMERS-Ausgaben wird der Vorhang gelüftet ...

Julian Eggebrecht

Der Master System Adapter

Kenner des Master Systems werden bei den Daten des MD aufhorchen: Den Sound macht ein Z80, derselbe Prozessor wie im MS, und auch dessen Soundfähigkeiten findet man im MD wieder? Richtig, genau, im MD ist ein komplettes MS eingebaut – d. h. daß der MS-Adapter nur um des lieben Geldes willen herausgebracht wurde. Hätte Sega den Modulschacht von Anfang an kompatibel gemacht, wäre ein Adapter unnötig – einer der Gründe, warum Sega mit immer winzigeren Varianten des MS-Aufsatzes herauskommt.

Vom SVP zum MD 32X, von Bitmaps zu Polygonen

Die 16-Bit-Revolution des vergangenen Jahres brachte Nintendo dem Super FX-Chip und dem ersten Spiel dafür: *Starwing*. Da Sega in der 3D-Automatic führend im Bereich der Spielmatte ist, ließ der Vorstoß des Konkurrenten die Sega-Entwicklungsabteilung nicht ruhen – das fantastische *Virtua Racing* überzeugte Rennspiel-Fans in aller Welt. Was aber ist so radikal neu an der sogenannten *Polygon*-Grafik?

Normale Spiele sind in der *Bitmap*-Technik aufgebaut, d. h. daß das Bild von der Konsole aus mehr oder weniger großen gemalten Bildern aufgebaut wird – im Prinzip wie ein Puzzle.

Polygon-Spiele gehen ganz anders an die Darstellung heran: Mittels mathematischer Formeln werden Objekte räumlich berechnet, daraus ein Bild gemacht und dann dargestellt. Während Ihr Euch Bitmap-Grafiken mehr wie das Werk eines Malers vorstellen müßt, sind Polygon-Grafiken gänzlich vom Rechner kalkuliert.

Typisches Merkmal der Polygon-Grafiken ist zur Zeit noch die etwas eckige Darstellung (*Virtua Racing*). Je komplexer die Polygon-Gebilde werden sollen, desto höher wird die erforderliche Rechenleistung. Da ein normales MD nur sehr langsam Polygon-Grafiken darstellen kann, entwickelte Sega den SVP. Er ist ein auf Polygon-Grafiken spezialisierter Prozessor, der zusätzlich im Modul steckt und für dessen Preis verantwortlich ist. Einziges Manko: Polygon-Grafik braucht viele Farben, damit Licht und Schatteneffekte realistisch dargestellt werden können – und damit kann das Mega Drive nun mal nicht dienen.

Da auch der Preis pro Modul zu hoch war, entschied man sich bei Sega für die Zukunft für einen anderen Schritt: Mit dem MD 32X müßt Ihr nur einmal knapp 400,- DM investieren, um dann die irsten Polygon-Orgien in 256 Farben (eingeschränkt sogar 32.000) spielen zu können. Ausgerüstet ist der potente 32-Bit-Aufsatz mit zwei 32MHz-RISC-Prozessoren, die auch im Saturn verwendet werden und größere Brüder des SVP sind. Schöne neue 3D-Wellen ab Weihnachten für alle Mega Drive-Fans ...



Polygon-Grafik bei Sega, *Virtua Racing*



Soleil



Dragon / Bruce Lee



Dune II



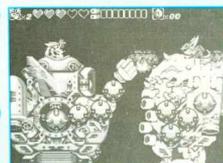
Dschungelbuch



Jurassic Park



Lion King



Sparkster



Soulstar



Battlecorps



WELCOME TO THE NEXT LEVEL MEGA 32 X
Mega 32 X

☆ MEGA DRIVE ☆

Welcome To The Next Level !
Mega Drive 32 X (Lief. portofrei) 399.-
2 x 32 Bit Turbo Lader fürs
Mega Drive (Ende Nov.)
Spiele hierzu auf Anfrage!

Mega Drive II ohne Spiel 189.-
Action Replay 2 Pro 99.-
6 Button Controller 39.-
6 Button Infrarot (2 Pads) 89.-
6 Button Arcade Power Stick 89.-
RGB Kabel (bitte angeben ob
für MD 2 od. 1) 29.-

Bubsy II 89.-
Chaos Engine (Ende Okt.) 124.-
Der König der Löwen
(Lion King) (Nov.) 124.-
Dragon/Bruce Lee (Okt.) 109.-
Dschungelbuch 109.-
Dune II 119.-
Dynamite Headdy (Okt.) 114.-
EA Tennis 109.-
Earth Worm Jim (Nov.) 129.-
Ecco the Dolphin 2 (Nov.) 109.-
F-1 (Batterie) 109.-
Fifa Soccer 95 (anf. Nov.) 109.-
Havoc 104.-
Itchy & Scratchy 119.-
Jurassic Park-Ramp.Edit (Okt.) 114.-
Kawasaki Super Bikes 119.-
Landstalker 119.-
Lemmings 2 (Nov.) 119.-
Lost Vikings 109.-
Madden 95 (Okt.) 109.-
Mega Bomberman (1-4 Spiel.) (Nov) 99.-
Mickey Mania (Dez.) 119.-
Micro Machines 2 Nov. 114.-
The Pagemaster (Nov.) 114.-
NBA Live 95 (Okt.) 109.-
NH Indy Car Racing 124.-
NHL Hockey 95 109.-
Pete Sampras Tennis 109.-
PGA Tour Golf III (Nov) 109.-
Populous II Two Tribes 109.-
RBI Baseball 114.-
Rock'n Roll Racing 99.-
Shadow Run 114.-
Shaq Fu (Okt.) 129.-

SCHNELL, S

THEO I
VERS



NHL Hockey '95

☆ MEGA DRIVE ☆

Shining Force II (Okt) 134.-
Silverster & Tweety (Sept.) 109.-
Soleil dt. (Okt.) 124.-
Sonic 3 129.-
Sonic Spinball 109.-
Sonic & Knuckles (18. Okt.) 114.-
Sparkster 99.-
Spiderman Maxim. Carnage 124.-
Speedy Gonzales (Dez.) 114.-
Streets of Rage 3 129.-
Super Street Fighter II (Sept.) 134.-
Syndicate (Nov) 109.-
Taz-Mania 2 (Escape from Mars) 119.-
Tiny Toons Adv. All Stars 109.-
Urban Strike 109.-
Virtua Racing 169.-
WWF Raw (Nov.) 134.-
Zero Tolerance 89.-

MASTER SYSTEM

Master System 2 89.-
Aladdin 89.-
Asterix 3 (The Great Resc.) 79.-
Daffy Duck in Hollywood 79.-
Donald Duck 2 89.-
Dragon/Bruce Lee 89.-
Dschungelbuch 89.-
PGA Tour Golf 89.-
Road Rash 84.-
Sonic Spinball (Okt.) 84.-
Streets of Rage II 79.-



Earth Worm Jim



Dynamite Headdy



Shining Force II

CHNELLER...

KRANZ VERSAND

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

☆ MEGA CD II ☆

Mega CD II mit CD Spielebuch und 3 Spielen (Tomcat A.; Sonic; R.Av.) Battlecorps	499.-
B.C. Racer (Okt.)	119.-
Dune CD	114.-
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	109.-
Fifa Soccer CD	109.-
Flashback CD	109.-
Formula 1 World Champ. (Okt.)	114.-
Heart of the Alien	109.-
Jurassic Park CD Links	109.-
Mickey Mania CD (Nov.)	109.-
NBA Jam CD	104.-
Mega Race CD	99.-
Powermonger CD	119.-
Soul Star	119.-
Terminator	109.-
Thunderhawk	99.-
Tomcat Alley	89.-
WWF CD	109.-

☆ GAME GEAR ☆

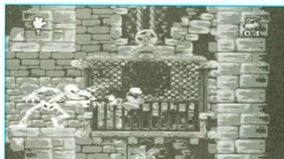
Action Replay Pro	69.-
Asterix 3	79.-
Daffy Duck	79.-
Dragon/Bruce Lee	89.-
Dschungelbuch	79.-
Dynamite Headdy (Okt.)	79.-
Kawasaki Super Bikes (Sept.)	89.-
Marcos's Magic Football	79.-
Mortal Kombat II	89.-
Pinball Wizard	79.-
Sonic Spinball	79.-
Sonic Triple Trouble (18. Okt.)	84.-



Ecco 2



Rebel Assault



Mickey Mania



Zero Tolerance



Super Streetfighter II



Sonic & Knuckles



FIFA Soccer '95



Mega Bomberman



Flashback CD

ZU KNALLERPREISEN

☆ MEGA DRIVE ☆

Addams Family	79.-
Aladdin	89.-
Asterix	89.-
Barkley's Shut up and Jam	69.-
Bubsy	69.-
Castlevania mit Guide	59.-
Chuck Rock 2	79.-
Gunship	49.-
Eternal Champions	79.-
Hyperdunk	89.-
James Pond 3	79.-
Mickey & Donald	79.-
Road Rash	49.-
Rocket Knight Adv.	59.-
Shinobi 3	59.-
Street Fighter II	79.-
The Ottifants	49.-
Tiny Toons	59.-
Toe Jam & Earl 2	89.-
Turtles Hyperst. Heist	59.-

☆ MASTER SYSTEM ☆

Alex Kidd in Shinobi World	39.-
Donald Duck	39.-
Shinobi	9.-
The Cyber Shinobi	39.-
Wimbledon Tennis	39.-
Palour Games	39.-

☆ GAME GEAR ☆

Chuck Rock 2	39.-
Wimbledon Tennis	39.-
Super Off Road	39.-
Streets of Rage 3	39.-

nur solange Vorrat reicht.

BESUCHEN SIE UNSERE NEUE
FILIALE IN 94032 PASSAU,
BAHNHOFSTRASSE 28,
GEGENÜBER DEM BAHNHOF

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!!

Versand per Nachnahme DM 8,-
UPS DM 10,-
Vorkasse (Nur Eurocheck) DM 4,-
ab 3 Artikel liefern wir portofrei!
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten, Ladenpreise können
von den Versandpreisen abweichen.

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze!
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen 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

SHINING



Sie ist wieder unterwegs im Kampf gegen das Böse, und wo auch immer die Helden der Shining Force auftauchen, flattern den Monstern gewaltig die Hosen und das mit gutem Grund.

Eigentlich fing ja alles ganz harmlos an: Ein kleiner Dieb namens Slade verspürte auf einmal das dringende Bedürfnis, jene zwei wertvollen Diamanten, die seit Jahrhunderten in einem geheimnisvollen Turm auf der Insel Grans ruhten, in seinen Besitz zu bringen. Vom Standpunkt eines Diebes gesehen war das ein voll-

kommen natürlicher Reflex, der aber leider unerwartete Folgen haben sollte: Diese besagten Juwelen nämlich versiegelten das Tor zur Unterwelt und hatten bislang für Ruhe und Frieden gesorgt. Damit war es seit dem Diebstahl natürlich immer wieder neue Helden zu Eurer Mannschaft, jeder bringt neue Fähigkeiten und Stärken mit ins Spiel, die natür-

Gewöhnungsbedürftige, aber durchdachte Veränderungen in der Bedienung, gelungene Grafiken, abwechslungsreicher Sound.

lich sinnvoll eingesetzt und ausgebaut werden müssen. Leider könnt Ihr nur maximal zwölf der mehr als 25 Kämpfer in die laufenden Schlachten einbeziehen, der Rest der Mannschaft versauert inzwischen im Hauptquartier und kann sich nicht fortentwickeln. Gute Personalpolitik ist also der eine Schlüssel zum Erfolg, die richtige Strategie im Kampf ein



Die Statistiken unserer Helden, natürlich ausführlich wie es sich gehört

anderer. Dort bewegt Ihr Eure Helden wie auf einem Schachbrett, erteilt ihnen Bewegungs- und Angriffsbefehle und könnt die Resultate in Actionsequenzen bewundern. Für den erfahrenen Shining-Force-Spieler ist das



keine Sensation, allerdings gibt es auch einige Neuerungen: Die ursprüngliche Shining Force hat sich inzwischen aufgelöst, so daß viele neue Charaktere mit ihren Eigenheiten ins Spiel kommen, etwa ein mystischer Phönix

oder diverse andere seltsame Figuren. (Der für den ganzen Schlamassel verantwortliche Slade schließt sich übrigens ebenfalls der Shining Force an.) Etwas ungewohnt ist, daß die Kämpfe nun nicht mehr Schlag auf Schlag stattfinden, sondern daß sich die Party an einigen Stellen erst einmal in bester Rollen spielmanier auf die Suche nach neuen Anhalts-



Auch Einkaufsummel gehören zum Programm

punkten begehen muß. Diese sind leider recht spärlich verstreut, so daß man sich öfter im Kreise bewegt, bis man den genialen Geistesblitz hat. Dafür wird man aber auch mit einigen genialen Szenarien konfrontiert, etwa dem Kampf in einer dunklen Höhle mit beengten Sichtverhältnissen oder dem Abschnitt als Schrumphelden, in dem

Peter der Phoenix schlägt kräftig zu



Vorsicht, das könnte ziemlich weh tun



FORCE



Auch übers Wasser führt die Reise



Vieles erinnert allzu-sehr an den Vorgänger



☐ Auf den ersten Blick nur wenig neue Elemente, leicht desorientierend, nur zwei Spielstände speicherbar.



man sich mit einer Horde wildgewordener Schachfiguren oder einigen fiesen Ratten herumschlagen muß. Spieler des ersten Teils werden vielleicht auch mit der etwas veränderten Steuerung zu kämpfen haben, nach etwas Einarbeitung erweist sie sich jedoch als recht praktikabel.

Und wenn nicht, dann helfen mit Sicherheit einige andere neue Features über die Anfangsschwierigkeiten hinweg: Verbesserte Statistiken mit der Anzeige der persönlichen Siege und Niederlagen oder der Kauf neuer Waffen mit gleichzeitiger Anzeige der Steigerung

TIPS FÜR ERFAHRENE ABENTEUERER

Wer sich erfolgreich durch den ersten Teil gespielt hat, der dürfte mit der Zeit einige Routine entwickelt haben. Viele der alten Strategien und Tricks funktionieren auch im zweiten Teil, teilweise sind aber auch einige Besonderheiten zu beachten...

Das mehrfache Durchspielen eines einzelnen Szenarienum Levelaufbau funktioniert immer noch, allerdings merkt Ihr recht bald, wenn Euer Charakter zu stark für das aktuelle Geschehen geworden ist. Für den letzten tödlichen Schlag kassiert er dann nur noch einen mageren Erfahrungspunkt. Immerhin gibt es für leichte Verwundungen immer noch etwas mehr Punkte, so daß man die entsprechende Figur vielleicht mit einer etwas schlechteren Waffe ausrüsten sollte. Auf diese Weise kann sie für das Schwächen der Gegner noch einige Erfahrungspunkte herausholen, während die noch zu entwickelnden Charaktere anschließend recht einfach zu ihren Punkten kommen.

An den Zaubersprüchen hat sich eigentlich nichts geändert, allerdings sind die Grenzen zwischen Heilern und Offensivmagiern etwas verwischt: Sarah, die Euch von Anfang an als Heilerin begleitet, lernt zunächst HEAL und DETOX, danach aber auch Angriffszauber. Kazin wiederum beginnt mit BLAZE als hoffnungsvoller Offensivmagier, kann sich aber später mit DISPEL einen Ausflug in die Defensivwelt nicht verweigern und lernt den (auch hier nur selten funktionierenden) DESOUL-Spell recht früh. Ebenfalls wichtig zu wissen: Die magischen Fähigkeiten Eures Helden beschränken sich nicht nur auf EGRESS, nach seiner Beförderung bekommt er zusätzlich wenigstens einen Angriffszauber der Stufe 2 spendiert. Da er seine Magiepunkte nur recht langsam aufbaut, sollte man ihm eventuell mit den entsprechenden Potions etwas auf die Sprünge helfen – aber das ist Geschmackssache und bleibt natürlich Euch überlassen.

Übrigens haben sich die Symbole für die diversen Potions zur dauerhaften Verbesserung der Werte Eurer Charaktere kaum verändert, auch die neuen Namen lassen normalerweise die Wirkung erahnen: Was früher Legs of Haste hieß, heißt nun Lucky Legs, sieht im Inventar eigentlich genauso aus und bewirkt nach wie vor eine Steigerung der AGILITY. Und im Zweifelsfalle: erst speichern, dann ausprobieren! Natürlich solltet Ihr alles ganz genau absuchen, so manches Faß oder manche Vase birgt eine praktische oder hilfreiche Überraschung.

Rechnet mit Irrwegen, aber habt keine Angst vor Experimenten! Ihr könnt Euch in einigen Regionen recht frei bewegen und dabei durchaus in böse Fallen laufen: Mit sehr viel Glück könnt Ihr vielleicht den fiesen Kraken ohne das Achilles-Schwert besiegen, um dann aber an den Caravan zu kommen, benötigt Ihr diese Klinge jedoch unbedingt. Macht von der Transportkapazität Eurer Helden (und später auch des Caravan) ausgiebig Gebrauch, denn es gibt einige Stellen, an denen Ihr sehr lange ohne Einkaufsmöglichkeiten auskommen müßt!



Diese putzige Schildkröte kann viel einstecken



sind auch nicht zu verachten. Für erfahrene Shining-Force-Spieler ist das Game so oder so der lang erwartete Nachfolger. Wer nach einem Rollenspiel mit ausgeprägten Strategieelementen oder einem Strategiespiel mit RPG-Touch sucht, der liegt hier sicher richtig!

Michael Anton

„GAMERS“ meint...

TIP: Der Caravan ist nicht nur ein ganz passbarer Lagerschuppen, mit ihm könnt Ihr beispielsweise auch durch gewisse Flüsse fahren. Einfach mal ausprobieren.

GAMEPLAY 2+	DAUERSPASS 2+	Hersteller: Sega Preis: ca. 140 DM Genre: Adventure
GRAFIK 2+	SOUND 2+	Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: - Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: Batteriespeicher Erhältlich: ab Oktober Speicherkapazität: 16 MBit

NOTE
2+



RAYDEN

Mit neuen Tricks und alter Brutalität meldet sich der Gespenster-Krieger zurück.



MORTAL

Statt der Anleitung sollte Acclaim einen saugfähigen Putzlappen als Beigabe in die „Mortal Kombat 2“-Packung stecken – für die ganzen Blutflecken auf dem Bildschirm!

Unsere Meinung:



„Mord und Totschlag, wohin man sieht. Der Krieg in Bosnien, die Massaker in Ruanda, Bombenanschläge auf Flugzeuge und der rechte wie linke Terror auf unseren Straßen. Traurig, aber wahr: Diese Bilder schocken heute keinen mehr. Es reicht! Wir brauchen nicht auch noch inszenierte Gewalt! Erst recht nicht, wenn mit ihr unter dem Deckmantel spannender Unterhaltung jede Menge Kohle gemacht wird.“

Martin Klugkist



„Ganz gleich, wie man Gewalt in Spielen beurteilt – eines sollte jedem klar sein: Dieses Spiel gehört auf keinen Fall in Kinderhände! Traurig, daß es angesehene Spielehersteller nötig haben, Werbung und Verkaufsstrategie solcher Brutalo-Spiele auf eine minderjährige Zielgruppe zuzuschneiden. MK2 wird die Diskussion über Gewalt in Computerspielen mit neuer Heftigkeit entfachen – und das zu Recht!“

Gerald Arend



Das härteste Kampfsportturnier aller Zeiten geht in die zweite Runde. Shang Tsung ist zurück! Er will sich für seine schmachvolle Niederlage im ersten Teil rächen und fordert Euch heraus. Ihr habt die Wahl zwischen zwölf verschiedenen Kämpfern, jeder mit ganz individuellen Stärken und Schwächen. Zur Auswahl stehen neben alten Bekannten wie Scorpion oder Rayden auch einige neue Kämpfer, die es ebenfalls in sich haben. So ist Powerfrau Kitana ihrer Rivalin Mileena in Sachen Brutalität mehr als ebenbürtig und will ebenso wie Prügelmönster Baraka die Nummer Eins werden.

Grafisch ist diese furiose Schlacht toll inszeniert. Kein Wunder, hatten doch die Acclaim-Programmierer satte 24 MBit zur Verfügung. Wie schon bei „Mortal Kombat (1)“ wurden die Bewegungen realer Schauspieler digitalisiert und dann per Hand nachbearbeitet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Die Kämpfer sind so realistisch animiert, daß man das Geschehen auf dem Monitor fast für echt halten könnte. Die tollen Soundeffekte unterstützen diese Illusion noch zusätzlich. Infernales Kampfgebrüll, gellende Schreie mischen sich mit der unheimlichen Hintergrundmusik, die schon im ersten Teil für eine Gänsehautsorg-

te. Habt Ihr eine Stereoanlage? Anschließen! Keine Frage, technisch ist das Game brillant. Dank der gewaltigen Kapazität blieb sogar noch Platz für einige kleine Spielereien. So huscht ab und zu der Kopf einer der Programm-

ierer ins Bild und macht Geräusche. Doch das ist erst der Anfang. Hat einer der beiden Fighter genug Prügel eingesteckt, folgt das unabwendbare Finale des Gefechts. Freundliche Naturen überreichen nach dem Kampf per Tastenkombination ihrem Kontrahenten ein nettes Präsent oder

wieessie in dieser Form noch nie auf Spielkonsolen zu sehen gab. Wer will, kann seinen benommenen Gegner nämlich auch enthaupten, verbrennen, zerstückeln oder sonstwie um die Ecke bringen. In einem Level lassen sich die Feinde auch ins Säurebad befördern, um dann als zerfressenes Skelett wieder aufzutauchen. Im nächsten Stage rammt Ihr Euren Kontrahenten per Spezial-Schlag in die Dornen, die ein böser Zeitgenosse an der Decke befestigt

Ein Killer in Action: Scorpion, wie wir ihn kennen.



führen ein kleines Tänzchen auf. Alternativ dazu könnt Ihr ihn jedoch auch in ein ebenso harmloses wie niedliches Baby verwandeln, welches natürlich keine Gefahr mehr darstellt. Klingt ja ganz harmlos? Von wegen! Diese und ähnliche kleine Animationen sind kaum mehr als das berühmte Feigenblatt, welches vom Kern des Games jedoch nicht ablenken kann. Und dieser Kern ist pure Gewalt,

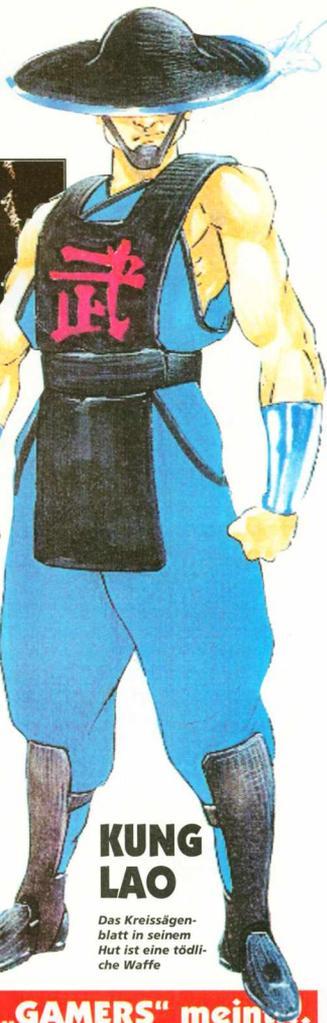
hat. Wirklich sehr geschmackvoll, alle Achtung! Und schon sind wir beim eigentlichen Knackpunkt. Kein Zweifel: Ohne Gewalt gibt es keine Prügel-spiele. Diesmal wird der Bogen jedoch überspannt. Mortal Kombat 2 ist streckenweise das reinste

Die grafische Umsetzung setzt neue Digi-Maßstäbe. Der Sound paßt gut zu der Grusel-Atmosphäre.

Massaker. Und das nicht ohne Grund, denn der Gegner in der Schlacht um das Weihnachtsgeschäft heißt „Super Street Fighter II“. Doch während SSF II auf ein



KOMBAT II



KUNG LAO

Das Kreissägeblatt in seinem Hut ist eine tödliche Waffe



Durch die digitalisierten Kämpfer ist „MK 2“ grafisch sehr beeindruckend

ausgereiftes Gameplay baut, setzt man bei „Mortal Kombat II“ einmal mehr auf Gewalt, frei nach der Devise: „Wenn schon nicht spielbarer, dann wenigstens schön blutig!“ Es scheint fast so, als wollten die Programmierer mit diesem Blutbad von den kleinen und großen spielerischen Mängeln ablenken, die sich eingeschlichen haben. Die ungenaue Kollisionsabfrage ist nur einer dieser Makel.



Der Weg an die Spitze der Fighter ist hart und gefährlich

Auch im zweiten Teil eine tödliche Waffe: Der Up-percut



Das Bad in der Säure ist offensichtlich keine Wohltat ... (Achtet auf den Hintergrund!)

sehen. Zudem ist das Gameplay so hektisch, daß gekonnte Spielzüge mehr im Bereich des Glücks als des Könnens liegen.

„Kopf ab“ statt Gameplay. Ein gefährliches Kalkül, denn Brutalo-Games wie dieses brachten die Gewalt-Diskussion ins Rollen. Die Folgen in Form von Altersfreigaben für Video-Games werdet Ihr alle jetzt zu spüren bekommen. Die Nummer Eins der Redaktion bleibt jedenfalls auch nach „Mortal Kombat II“ unangefochten „Super Street Fighter 2“. Es ist spielerisch um Klassen besser und kommt ohne übertriebene Gewaltorgien aus.

Martin Klugkist

Schreibt uns doch mal Eure Meinung für die Leserpost: Was haltet Ihr von extremen Gewaltdarstellungen in Videospielen?



Spielerisch bleibt Mortal Kombat 2 meilenweit hinter Super Street Fighter 2 zurück.

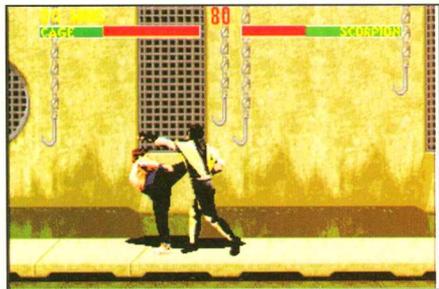


KITANA

Ihre beiden Fächer sind mehr als lediglich schmückendes Beiwerk ...

Ungenauere Kollisionsabfrage. Wenig Spieloptionen. Viel zu hektisch. „Faktor Glück“ zu groß.

Dazu kommt noch, daß Ihr weder Spielgeschwindigkeit noch Rundendauer beeinflussen könnt. Schwaches Bild! Von einem Gruppen-Fight-Modus ist nichts zu



„GAMERS“ meint...

TIP: Im Gegensatz zum ersten Teil könnt Ihr bei MK2 mittels vernichtender Combos den Gegner in nullkommantix besiegen. Dieser Zauber klappt allerdings erst nach viel, viel Übung.

GAMEPLAY 3	DAUERSPASS 2	Hersteller: Acclaim
GRAFIK 2	SOUND 2	Preis: ca. 180 DM
NOTE 2-		Genre: Prügelspiel
		Anzahl Spieler: 1 - 2 Spieler
		Levels: -
		Schwierigkeitsgrad: einstellbar
		Continues: 4
		Erhältlich: im Handel
		Speicherkapazität: 24 MBit

TEST

MEGA DRIVE

Den netten Herren oben haben wir doch schon mal fast genauso in Gunstar Heroes gesehen

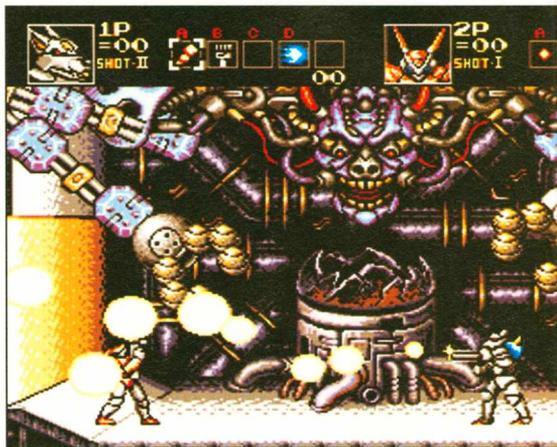


Mr. Chainsaw: Der Roboter von oben in einer anderen Mutationsphase



Knallharte Action, Zweispieler-Modus, technisch hervorragend, deutsche Texte

die traditionellen Probotectoren Verstärkung zur Seite gestellt bekommen, einen wölfähnlichen und einen besonders kleinen Roboter. Ausgestattet sind die Maschinen mit erstaunlicher Sprungkraft, der Fähigkeit, durch Gegner durchzurutschen und einem enorm ausbaufähigen Waffensystem. Zu Beginn steht ihnen nur ein einfacher Schuß zur Verfügung, der in alle Richtungen gelenkt werden kann. Im Laufe des Spiels können sie durch das Aufsammeln von Extras ihre Schußkraft enorm verstärken und außerdem noch drei weitere Extrawaffen sowie Smartbomben bekommen. Jeder der vier Kämpfer hat seine eigenen speziellen Waffen. Der blaue z.B. wird mit Granatwerfer, Streuschuß und ziel-



Und auch dieses nette Monster hat es doch schon mal gegeben? Genau, in Super Probotector war ein ähnlicher Geselle mit von der Partie ...

suchenden Raketen ausgestattet, die anderen haben stattdessen z.B. durchschlagkräftige Laser, Flammenwerfer und ähnliche Massenvernichtungsmittel. Extrem erfreulich: Zwei Spieler können gleichzeitig in die Schlacht ziehen. Das Besondere an Probotector ist, daß nicht einfach nur lewelling un-

wöhnlichen Angriffsarten überraschen. Das Problem dabei: Das mit dem „Überraschen“ ist manchmal durchaus wörtlich zu nehmen, da der erste Angriff oftmals automatisch zum Ableben führt. Erst beim nächsten Versuch, wenn man weiß, welche Attacken zu erwarten sind, kann man ihnen erfolgreicher gegenüber treten. Auf jeden Fall ist das Design der zahlreichen Zwischen- und Endgegner von Probotector wirklich genial. Einige sind aus vielen einzelnen Segmenten zusammengesetzt, was ihnen eine enorme Beweglichkeit verleiht. Andere verwandeln sich im Verlauf der Auseinandersetzung mehrmals, und wieder andere warten mit besonderen grafischen Effekten auf: z.B. der „Sharing-Modus“, bei dem,



Coolle Effekte: Die Straße oben zoomt flüssiger als in den besten Rennspielen

Nach ‚Castlevania‘ kommt mit Probotector nach Jahren endlich einer der größten Action-Klassiker auch für das Mega Drive. Kann Konami an die großen Erfolge auf anderen Systemen anknüpfen?

PROBO

Bisher gab es für Sega-Action-Freaks ja kaum Gründe, neidvoll auf ihre Nintendo-Kollegen zu blicken. Einzig Konamis geniales ‚Super Probotector‘ bildete da eine unerfreuliche Ausnahme. Doch endlich, endlich, nach dreijähriger Durststrecke, können MD-Besitzer aufatmen: Als eines der letzten Systeme (Probotectors gibt es auch für das NES und den Game Boy) kommt Segas 16-Bitter in den Genuß der Serie. Leider hat sich das Original-Programmerteam mittlerweile bei Konami abgetzt (siehe ‚Dynamite

ZU ZWEIT GEGEN DEN REST DES UNIVERSUMS

Headdy‘-Preview in Gamers 5/94) und u.a. mit ‚Gunstar Heroes‘ auf dem Mega Drive Maßstäbe in Sachen Ideenreichtum und Hardware-Ausnutzung gesetzt. Doch eine Firma wie Konami sollte durch so etwas sicherlich nicht in einer kreativen Engpaß geraten. Oder? „Probotector“ ist die Geschichte einer Kampfrobotereinheit, die die Erde ständig gegen außerirdische Invasoren verteidigt. Normalerweise nur zu zweit unterwegs, haben



TECTOR

ähnlich wie beim 'Mode 7' auf dem Super Nintendo, Objekte gedreht werden. Leider kann man diesen coolen Effekt auf den Bildschirmfotos natürlich nicht erkennen, in Bewegung sieht das Ganze aber einfach fantastisch aus.

Ach ja, die Effekte. Technisch ist

Leider ist der Grafikstil insgesamt recht gewöhnungsbedürftig. Ähnlich wie bei Konamis 'Castlevania: The New Generation' ist Probotector optisch durchgehend in schmutzig-dunklen Farben gehalten. Eine Orgie in Braun und Grau! Auch der Sound kann nicht unbedingt überzeugen. Wenn Konami nicht in der Lage ist, verständliche Sprachsamples auf dem Mega Drive zu produzieren (daß das durchaus nicht unmöglich ist, bewies ja vor kurzem 'Dune 2' auf eindrucksvolle Art und Weise), soll-

GENIALE GRAFIK-EFFEKTE BIS ZUM ABWINKEN

ten sie es doch lieber bleiben lassen. Der Rest der Soundeffekte ist da schon besser geraten, aber bei den Musiken muß man leider wieder Abstriche machen. Die treibenden Action-Soundtracks sind relativ durchschnittlich ausgefallen, da hätte man sich etwas mehr Mühe geben können. Was bei Probotector hingegen wieder angenehm ins Auge fällt, ist die Tatsache, daß nicht einfach nur sinnlos geballert werden darf, sondern die Handlung von einer

durchgehenden Background-Story begleitet wird. Neben dem Briefing am Anfang eines jeden Levels haltet Ihr zwischendurch Smalltalks mit Euren Helfern oder ein gemütliches Schwätzchen mit einem Endgegner, bevor es zur Sache geht und das, man lese und staune, mit deutschen (!) Bildschirmtexten. Doch auch hier gibt es erneut etwas zu meckern: Spätestens, wenn man die Texte zum x-ten Male gelesen hat und sie langsam auswendig kennt, wünscht man sich, sie abbrechen zu können. Was aber in der uns vorliegenden Version (nach Aussage von Konami die fertige Endversion) nicht möglich ist. Ungewöhnlich ist auch, daß man nach einigen Levels die Möglich-

Teilweise chaotisch und unübersichtlich, vor allem im Zweisspieler-Modus; viele Gegner sind unfair.

keit hat, auf verschiedenen Wegen weiterzuspielen und so verschiedene Handlungsstränge verfolgen kann. Eine einfache, aber wirkungsvolle Methode, um den Dauerspielspaß zu steigern. Alles in allem macht Probotector einen hervorragenden Eindruck, gerade wenn man bedenkt, wie wenige solcher hirnlosen Actionspiele (was übrigens durchaus nicht negativ gemeint ist) in letzter Zeit erscheinen. Vergleichbar ist noch das besagte 'Gunstar Heroes', das streckenweise sogar eine Idee besser gefällt, in den späteren Levels aber dann weniger Abwechslung bietet. Wer also mal wieder Lust hat auf knallharte



Nein, es gibt keine Master-System-Version! 8-Bit-Grafik auf dem MD



Monstren, Mumien, Mutationen



Konami hat sich hübsch Mühe gegeben und alle Texte eingedeutscht



Action, der wird bei Probotector bestens bedient. Wir wünschen fröhliches Ballern!

Klaus-Dieter Hartwig



... genauso wie sein Kollege, der unsere Helden hier am Gleiter angreift

Probotector extrem beeindruckend, bei kaum einem anderen Spiel wird die Hardware des Mega Drives besser ausgereizt. Neben den coolen Spezialeffekten geht auch sonst eine Menge ab. Selbst 'normale' Gegner vergehen in riesigen Explosionen. Das sieht zwar gigantisch aus, führt aber oft dazu, daß man im Gewimmel der Feinde schon mal die Übersicht verliert. Vor allem im Zweisspielermodus geht oft soviel ab, daß die ganze Sache extrem konfus wird. Die Tatsache, daß ein einziger Treffer zum Ableben der Probotectoren führt, ist da auch nicht sehr hilfreich.

Panik im Explosionschaos. Unser beliebtes Suchspiel in diesem Monat: Finde den Probotector



„GAMERS“ meint...

Probotector ist zwar ein cooles Game, aber streckenweise zu schwer, chaotisch und unfair. Eigentlich nur besseren Spielern zu empfehlen (oder ARP-Besitzern).

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Hersteller:
2	2	Konami
		Preis:
		ca. 130 DM
		Genre:
		Action
		Anzahl Spieler:
		1 - 2 Spieler
		Levels:
		8
		Schwierigkeitsgrad:
		sehr hoch
		Continues:
		4
		Erhältlich:
		ab Oktober
		Speicherkapazität:
		16 Mbit

NOTE
2

Die militärische Führung der Vereinigten Staaten von Amerika ist abermals in Aufruhr: Nach der Krise am Golf und der Attacke Madmans Sohnes auf Washington D.C., versucht ein machtgieriger Terrorist mit seiner Gefolgschaft erneut, dem schö-

ge zu machen, und zuweilen kann ein einziger schon das Aus für Euch und Amerika bedeuten. Dann muß der gesamte aktuelle Level mit all seinen Missionen nochmals von vorn gestartet werden. Sind alle der anfangs drei Leben ausgehaucht, heißt es Game Over. Um jedoch nicht wieder bei Level eins anzufangen, spuckt das Programm nach Lösen eines jeden Levels ein Paßwort aus, das Euch den direkten Einstieg in die höheren Spielstufen bietet.



nen Land den Garaus zu machen. Genau der richtige Zeitpunkt, um den weltbesten Kampfpiloten zu engagieren, der das Vorhaben vereiteln und die Menschheit in Übersee retten soll. In die Rolle dieses Supersoldaten, der selbst James Bond um Längen schlägt, schlüpfst freilich Ihr, und Ihr seid es auch, die zehn bis zum Bersten vollgestopfte Level überstehen müßen, um das Land zu retten.

PER PEDES DURCH GEBÄUDE

Jeder der Level besteht aus einzelnen, in der Re-



Da scheint jemand Eure Hilfe zu brauchen – helft dem Mann, er hilft Euch

gel vier- bis achtmal kleineren, mal größeren Missionen. Egal ob die Rettung von Kontaktmännern, Geiseln oder Schiffbrüchigen, das Ausschalten einer feindlichen Basis mit allen Gefechtsstationen, das Zerstören einer Ölplattform oder nur das Eliminieren von Panzerstellungen, Flugzeugen, Radaranlagen etc. angesagt ist, jeder der insgesamt 59 Aufträge muß erfolgreich abgeschlossen werden. Fehler sind dabei möglichst weni-

Keine Zeit zum Glücksspiel in Las Vegas: Überall wimmelt es von Gegnern



PIKANTER COCKTAIL AUS ACTION UND STRATEGIE

Während bei fast allen anderen Spielen dieser beziehungsweise ähnlicher Art lediglich pure Action angesagt ist, kommt bei „Urban

Nach dem inhaltlich mehr als nur sehr fragwürdigen Golf-Krieg-Spektakel namens ‚Desert Strike‘ und dem überaus harten Nachfolger ‚Jungle Strike‘ stößt der us-amerikanische Softwarehersteller Electronic Arts nun mit seinem dritten Programm dieser

meistens auch Zivilisten, Geiseln und Kontaktmänner ihr kostbares Leben lassen.

Kostbar sind ebenfalls Extras, die meist nach Abschluß von Gegnern

□ Abwechslungsreich, viele Missionen, reichlich Action, gute, sehr detaillierte Grafik, Lauf-Sequenzen



STUPIDES HERUMGEBALLERE IST NICHT GEFRAGT

Um nicht einfach einen Nachfolger auf den Markt zu schmeißen, der lediglich mit neuen Missionen und Grafiken aufwartet, haben sich die Programmierer von Electronic Arts ein paar Nettigkeiten einfallen lassen: So könnt Ihr beispielsweise nicht nur in Level vier Gebrauch von einem megastark gepanzerten Bodenvehikel machen, nachdem Ihr dessen Code geknackt



Lagebesprechung vor dem Einsatz. Hier gibt es wichtige Informationen

Strike“ noch ein ganz gehöriger Schuß Strategie hinzu, wie man es auch von den beliebten Vorgängern gewöhnt ist. Vor allem Sprit- sowie Waffenvorräte müssen jederzeit gut kalkuliert, Zielobjekte taktisch geschickt angefliegen werden, und es empfiehlt sich hin und wieder auch, Einsätze nicht in der vorgeschriebenen Reihenfolge abzuschließen, sondern einen eigenen Angriffsplan zu schmieden. Dadurch kann häufig Zeit und somit auch Sprit gespart werden. Womit man bei Urban Strike auf keinen Fall weiterkommt, ist stupides Herumgeballere, zumal dabei

oder Gebäuden freiwerden. Besonders praktisch – dafür wesentlich seltener als Kraftstoff- und Waffenextras – sind Bonusleben und Repair-Kits, die Euer Heli in Null Komma nichts vollständig reparieren. Apropos reparieren: Freilich wird Euer Kampfhubschrauber auch dann wieder zusammengeflückt, wenn Ihr aufgenommene Geiseln etcetera bei Eurer Basis abladet.

Die Vorgänger – Teil 1



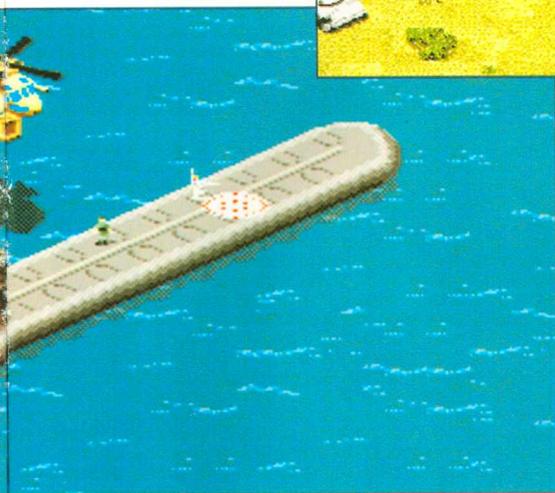
STRIKE

weltweit höchst erfolgreichen Reihe auf den Markt. Erwartungsgemäß bleibt auch dabei kein Auge trocken ...

Der Transporthubschrauber, der rechts gerade gewechselt wird, kann bis zu 20 Personen aufnehmen. Unten stiehlt unser Held ein Panzerfahrzeug und fährt damit los.



CODEWÖRTER
Solltet Ihr in den ersten Leveln Probleme haben, so probiert folgende Codewörter aus:
Level 2: C9HDMVZRMP
Level 3: ZLGBWD3PFZD
Level 4: 9G3MSFCZRMP



Links gilt es, ein manövrierunfähiges U-Boot mit Ersatzteilen zu versorgen. Für den netten Herrn im Anzug heißt es gleich 'rien ne va plus' (rechts)



☐ Lauf-Sequenzen ein wenig träge, nichts für Kinder und sensible Naturen.



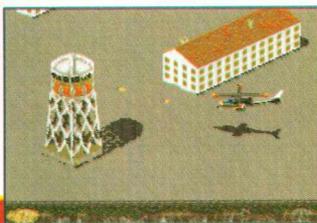
Die Vorgänger – Teil 2

1992: Anfang '92 kommt *Desert Strike* auf den US-Markt und als Import nach Deutschland. Die GAMERS-Redaktion befand das Spiel für gut und vergab die Note 2. 1993: Im Herbst erscheint der Nachfolger namens *Jungle Strike*. Dank einiger neuer Ideen schlug es das Original. Unser Testurteil: 2+

habt, sondern müßt Euch auch zu Fuß durch diverse Level ballern, zum Beispiel durch das Innere einer Bohrrinsel und ein Kasino in Las Vegas. Mit zwei verschiedenen Handfeuerwaffen bestückt, lauft Ihr in bester Action-Adventure-Manier durch die Gegend und müßt zahlreiche Gegner im Nahkampf den Garaus machen.

Daß es in diesen ebenfalls nur so von Gegnern wim-

melt, versteht sich von selbst. Grafisch präsentiert Electronic Arts das kriegerische Spektakel in altbekannter Perspektive und verpackt die ganze Action mit sehr guter



Auf diesen beiden Bildern seht Ihr die zwei Vorgänger *Urban Strikes*. Links ist das Original *„Desert Strike“*, welches für das *Mega Drive* nie offiziell nach Deutschland kam, da Sega das Programm für zu heiß befand. Schließlich ist die *Golf-Kriegs*-Thematik auch nicht jedermanns Sache. Anders erging es *„Jungle Strike“*, dem eine rein fiktive Story zugrunde liegt. Während beim Original nur ein Vehikel gesteuert werden durfte, waren es bei *Jungle Strike* deren vier.

Grafik, die viel Liebe zum Detail offenbart. Sicherlich ist dies generell sehr löblich. Doch teilweise ist das Ganze schon des Guten zuviel und geht zu sehr ins Detail, denn unseres Erachtens ist es nicht unbedingt vonnöten, daß sich feindliche Soldaten mit einem doppelten Toe-Loop von Ihrem Wachturm verabschieden, ehe sie im

Sand zerplatzen. Ein schlichtes Verschwinden hätte sicherlich auch voll und ganz genügt.

Sehr detaillierte Grafik

Wer an solcherlei schönen Dingen jedoch nichts Anstößiges findet, keine Probleme mit der sehr realistisch dargestellten, kriegerischen Action hat und dem Kindesalter bereits entsprungen ist, der bekommt mit *Urban Strike* den bislang besten Cocktail aus knallharter Action, einer gehörigen Portion Strategie, hervorragender Spielbarkeit und toller Grafik geboten. Somit ist *Urban Strike* nicht nur für Fans der „Strike“-Reihe ein unbedingtes Muß!

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

TIP: Merkt Euch stets, wo gefundene Extras liegen, wenn Ihr sie nicht sofort aufnehmt. Ein gutes Gedächtnis hilft aus mancher Not. Am besten legt Ihr eine Karte an und zeichnet alles grob auf.

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 2+	Hersteller: Electronic Arts
GRAFIK 2+	SOUND 2-	Preis: 130 DM
NOTE 2+		Genre: Action
		Anzahl Spieler: 1
		Levels: 10 / 59 Missionen
		Schwierigkeitsgrad: mittel
		Continues: Paßwort
		Erhältlich: im Handel
		Speicherkapazität: 16 MBit

CHARTS

Segas Wunderigel gegen den Rest der Welt. Direkt hinter

,Sonic 3' lauern ,Virtua Racing', ,Super Street Fighter II' und

,Das Dschungelbuch' auf eine Chance zum Überholen.



1 SONIC 3

Vormonat: 1 Seit 5 Monaten drin

2 VIRTUA RACING

Vormonat: 2 Seit 3 Monaten drin

3 S. STREET-FIGHTER 2

Vormonat: - Diesen Monat neu drin!

4 DSCHUN-GELBUCH

Vormonat: - Diesen Monat neu drin!

5 ALADDIN

Vormonat: 3 Seit 9 Monaten drin

6 TOEJAM & EARL 2

Vormonat: 6 Seit 5 Monaten drin

7 DUNE 2

Vormonat: 8 Seit 1 Monat drin

8 FLASHBACK

Vormonat: - Diesen Monat WIEDER drin!

9 LAND-STALKER

Vormonat: 5 Seit 1 Monat drin

Virtua Racing *Top Game*
Wie schon im letzten Monat muß sich Virtua Racing knapp von Sonic&Co geschlagen geben.



Gerhard Wimmer-Etz
Virtua Racing

„Virtua Racing für das MD ist das ultimative Spiel schlechthin. Die Graphik läßt Freude aufkommen und das Gameplay ist fast schon realistisch.“

Die Redaktions Flops 5

1. Prize Fighter (MCD)
2. Dragons Lair (MCD)
3. Barkley: Shut Up and Jam (MD)
4. Incredible Crash Dummies (GG)
5. Robocop 3 (MD)



Nuri Acar
Thunder Hawk

„Ich habe Thunderhawk über zehnmal geschafft, ohne zu schummeln, und es macht mir immer noch Spaß.“



Marlen Riedel
Sonic 3

„Für mich ist Sonic 3 das beste Spiel. Super Grafik und toller Sound. Das Game gehört ganz klar auf den ersten Platz.“



Sebastian Pfaff
Sonic 2

„Meine 100%ige Nummer Eins auf dem Game Gear ist Sonic 2. Die tolle Grafik und die Schnelligkeit sind einfach super.“



Josef Aringer
Sonic 3

„Ich mußte mir sogar einen Arcade Power Stick zulegen, um auch mit zwei gebrochenen Armen spielen zu können.“

GAMERS CHARTS

MEGA DRIVE

1

BATTLE-CORPS

Vormonat: 1 Seit 2 Monaten drin

„Ich finde Batman einfach megastark, weil es auch gute Grafik hat. Dazu kommen dann noch supertolle Endgegner.“

Moritz Hormel
Batman Returns



2

SILPHEED *YEU!*

Vormonat: -- Diesen Monat neu drin

3

THUNDER-HAWK

Vormonat: 3 Seit 5 Monaten drin

GAMERS CHARTS

„Ich finde, daß Toejam & Earl 2 an die Spitze gehört, denn das Game hat einen coolen Sound und komische Gags.“

Michael Schollenberger
Toejam & Earl 2

MASTER SYSTEM

MICRO MACHINES

1

COOL SPOT

Vormonat: 2 Seit 9 Monaten drin

2

SONIC 2

Vormonat: 3 Seit 19 Monaten drin

3

MICRO MACHINES

Vormonat: 1 Seit 1 Monat drin

MD TOP 5 USA

1. Earthworm Jim
2. Jurassic Park - Rampage Edition
3. The Jungle Book
4. Bill Walsh College Football
5. Super Street Fighter II

GAMERS CHARTS

MEGA DRIVE

„Das Spiel 'The Lost Vikings' ist für mich eines der besten Spiele auf dem Mega Drive. Die drei Wikinger schlagen jeden.“

Stefan Bauer
The Lost Vikings

4

ROAD RASH

Vormonat: 4 Seit 1 Monat drin

MIT MACHEN GEHT

Euer Favorit soll auf Platz 17! Kein Problem! Spitzt den Bleistift! Schreibt uns, welches Spiel bei Euch ganz oben steht! Wer uns auch ein Paßfoto 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 einlangen, desto mehr Raum kann es in den Charts beanspruchen. Also Leute, bringt unseren Postboten ins Schwitzen! Die Adresse:

-GAMERS-
Charts
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

1

COOL SPOT

Vormonat: 1 Seit 9 Monaten drin

2

SONIC SPINBALL

Vormonat: 2 Seit 1 Monat drin

3

SONIC 2

Vormonat: 4 Seit 19 Monaten drin

GAMERS CHARTS

„Super Grafik, Animation und eine echte Kinoatmosphäre. Ein Spiel wie Flashback kann ich nur empfehlen.“

Norbert Schreuer
Flashback

4

DSCHUN-GELBUCH

Vormonat: 3 Seit 9 Monaten drin

GAMERS CHARTS

„Sonic 2 ist echt stark. Jedes Mal, wenn ich mein Master System erblicke, muß ich eine Runde wagen.“

Andrea Off
Sonic 2

TEST

MEGA DRIVE

Rechts: die Ligabelle
Ganz rechts: Ein Abwehrspieler schmeißt sich in den Schuß



NHL STANDINGS						
	W	L	T	Pct.	GP	PTS
CHICAGO	8	1	1	17	10	24
DALLAS	5	4	2	12	11	21
DETROIT	5	4	1	11	11	21
TORONTO	5	3	1	11	9	25
ST. LOUIS	4	4	0	8	8	26
WINNIPEG	1	6	3	5	10	24



NHL HOCKEY '95



Der Zeitpunkt hätte kaum treffender sein können: Kurz nach Start der Deutschen Eishockey Liga präsentiert Electronic Arts einen gründlich überarbeiteten Nachfolger zu ‚NHL Hockey ‘94‘.

Was ‚NHL Hockey‘-Fans der ersten Stunde schon gar nicht mehr für möglich hielten, wird nun endlich wahr: EA hat es tatsächlich ‚geschafft‘, dem mittlerweile vierten Teil der Reihe einen Ligamodus zu verpassen. Erstmals wird Euch und bis zu 25 Freunden (jedes Team kann übernommen werden) die Möglichkeit geboten, eine NHL-Saison mit allen 84 Matches plus anschließenden Play-offs durchzuzocken.

Nicht genug damit, auch Sound-

Wer schon immer in eine Trainerrolle wie Berti Vogt schlüpfen wollte, der wird von der ‚Trade-Funktion‘ begeistert sein. Dank dieser können spielerisch schwache, aber auch ‚menschlich enttäu-

Nicht mehr ganz so gut und flüssig spielbar wie die 94er-Version, neuer Blickwinkel aufs Eis nicht unbedingt besser

schende‘ Sportler kurzerhand aus dem Team geschmissen und gegen einen Recken anderer Teams eingetauscht werden. Noch praktischer jedoch ist das Erstellen eines eigenen Schützlings.

Sehr atmosphärische Soundeffekte, Ligamodus, neue Animationen, Cracks können unter den Teams ausgetauscht werden, Editor

das Anwählen der eigenen Verteidiger, was nun ebenfalls nicht ganz befriedigen kann. Aber warum sollte NHL Hockey ‘95 auch perfekt sein? Schließlich hat EA dann fast keinen Grund mehr, weitere Teile zu produzieren ... Scherzbeiseite: Betrachten wir Vor- und Nachteile, so überwiegen die positiven Dinge und lassen NHL ‘95 trotz kleiner Mängel zu einem gebührenden Nachfolger werden.

Wer bislang allerdings auch ohne Ligamodus auskam, kann das Geld getrost in drei Stadionbesuche investieren.

Hans-Joachim Amann



Neben einigen neuen bietet NHL Hockey '95 alle bekannten Features

effekte und grafische Präsentation sind aufgefrischt worden. Die Sprites haben zusätzliche Animationsphasen verpaßt bekommen, und das Spielfeld wird aus einem stumpferen Winkel betrachtet, was in unseren Augen jedoch kaum als Vorteil zu bezeichnen ist. Zweifellos von Vorteil ist hingegen die höhere Spielgeschwindigkeit.

Wenn diese kosmetischen Änderungen zu wenig des Neuen sind, wird sich freuen, daß das Programm auch in spielerischer Hinsicht teilweise reifer geworden ist. Zum Entzücken der Ärzteschaft schmeißen sich die jetzt noch agileren Spieler aller Gefahr trotzend in gegnerische Schlagschüsse. Des weiteren wird erkennbar zwischen Vor- und Rückhandschlägen unterschieden, was unbedingt zu beachten ist.



Ein fast torsicherer Trick: Ein Crack läuft mit Puck Richtung ...



... 'Ecke' zieht dabei eventuell Abwehrspieler auf sich - paßt in ...



... die Mitte zum freistehenden Center, der per Slapshot vollendet

„GAMERS“ meint...

TIP: Die sicherste Methode, zum Torerfolg zu kommen, sind Pässe auf einen freistehenden Spieler, der per Schlagschuß vollendet. Ebenfalls nicht übel: der altbekannte ‚Bauerntick‘.

GAMEPLAY 1-	DAUERPASS 1	Hersteller: Electronic Arts Preis: ca. 130 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-26 (4 simultan) Levels: 28 Teams Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Batterie Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 16 MBit
GRAFIK 2	SOUND 2+	
NOTE		
1-		

NHL[®] HOCKEY '95

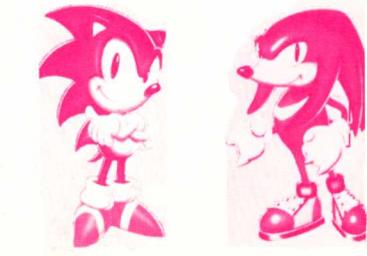
• Mit LIGAMODUS
Spieleran- und verkauf
ab ca.25.9.94 Preis 119 Dm
Vorbestellen!!!!

MEGA Drive

Animaniacs(Konami)(Nov)	109DM
Bubba N Stix . . .	109DM
Barkley Shut up and Jam	99DM
Batmans Return . .	49DM
Bubsy 2 (Oktober)	99DM
Castlevania the Next Generation	79DM
Dragon(Bruce Lee)	109DM
Desert Strike(wieder lieferbar)	129DM
Dune 2(DT Bildschirmtext)	119DM
Dragons Revenge	109DM
Dr Robotniks Mean Bean Machine	109DM
Dynamite Headdy(Ok7/Nov)	109DM
Das Dschungelbuch	109DM
EA Sports Tennis	119DM
Earth Worm Jim (der neue Knüller von David Perry) (NOV) Vorbestellen	139DM
Eternal Champion(24MB)	109DM
Fatal Fury 2 (24MB)	139DM
Flashback	109DM
F1 94(Domark)(Oktober)	129DM



Flinstones	79DM
Fifa Soccer 2 (Nov/Dez) Vorbestellen	119DM
Gods(nur solange Vorrat reicht)	49DM
Hardball 94 (besser denn je)	109DM
Hyperdunk	79DM
Hook(Peter Pan)	49DM
Jungle Strike(wieder lieferbar)	119DM
Jurassic Park	89DM
Kawasaki Super Bikes(Domark)(Oktober)	99DM
Lion King(Walt Disney)(Oktober)	129DM
Last Vikings(DT Bildschirmtexte)	119DM
Landstalker(DT Bildschirmtexte)	129DM
Lemmings(Der Klassiker)	69DM
Mortal Kompat 2(24 MB)	129DM
Mickey Mania(Ok7/Nov) Vorbestellen	129DM
Mr Nutz(Sept/Okt)	109DM
Madden 94	99DM
NHL Hockey 95(ab ca.25.9.) mit Liga und Verkauf von Spielern Vorbestellen!!	119DM
NBA Jam	99DM
PGA Euro Tour Golf(EA)	99DM
Pele Sampras Tennis(mit eing. 4 Sp.Adap)	109DM
Pele Soccer	79DM
Pink Panther(Konami)	79DM
Super Streetfighter 2 (40MB!!!!!!!)	139DM
Streetfighter Champion Edition	79DM
Rocket Knight Adventures	59DM
Rocket Knight 2(Sparkster)	99DM
Shag Fu (Shag O Neil) ab 28.Okt Vorbest.	
Sonic Spinball	89DM
Sonic 2	89DM
Sonic 3	129DM
Sonic&Knuggie(18.Oktober)Vorbestellen	119DM



Videospielladen und Versand SEGA & Nintendo Am Brenner 3 Beach Games TEL:09341 3 1 2 1 97941 Tauberbischofsheim

Shining Force 2 (September/Oktober)	139DM
Subterrania	99DM
Streets of Rage 3	139DM
Tiny Toons 2 (Wild and Wacky Sports)	109DM
Tiny Toons(Sonderpreis)	59DM
Turtles Hypertone Heist	69DM
Turtles Tournament Fighters	79DM
Sylvester&Tweety	109DM



Thunderforce 4 (Die letzten)	79DM
Toe Jam&Earl 2(DT Bildschirmtexte)	119DM
Two Tribes(Populous 2)	109DM
Urban Strike(Endlich der 3 Teil!)ab 25.9	119DM
Virtua Racing	179DM
World Cup Soccer	79DM
WWF Wrestling	69DM
Wonderboy in Monsterworld	49DM
Winter Challenge	49DM
World class Leaderboard Golf	49DM
Zombies	49DM
Robocop vs Terminator	49DM
Hauling	59DM
Lotus Turbo Challenge	49DM
Cool Spot (nur solange Vorrat)	79DM
Chuck Rock 2	69DM
Spatterhouse 2	69DM
World of Illusion	89DM
The Otitants	69DM



Urban Strike

13 Levels

Noch mehr Action

Mega CD

Battlecorps	119DM
Dune	109DM
Double Switch	109DM
FifaSoccer Champion Edition	109DM
F1 Formula One (Heavenly Sym)	119DM
Heart of the Alien	109DM
Jaguar XJ 220	69DM
Jurassic Park	89DM
Links Golf	109DM
Mortal Kompat	109DM
Mega Race	89DM
Soulstar (Sept/Okt)	119DM
Soelfeace und Cobra Command	49DM
Sonic CD	79DM
Tomcat Alley	89DM
Rebel Assault (US Vers. läuft mit CD Plus)	129DM
Lunar the Silverstar(US läuft mit CD Plus)	119DM

Wir liefern mit Post NN +8 DM oder gegen Vorkasse (Nur Euroscheck) + 4 DM. Oder UPS Schnellservice (24-48Stu)+13 DM

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



CD Plus Adapter bringt Import Spiele zum laufen auch auf dem Multi Mega
Einführungspreis 79DM
Neu !! Back up Ram Cartridge für Mega CD damit könnt Ihr Spiele abspeichern ohne kostbaren Speicher zu verbrauchen. 89DM
Ascii Fighter Stick (endlich lieferbar) 99DM
Ascii Pad 29DM
Ascii 6 Button Pad 49DM

Zubehör Mega Drive

- 6 Button Control Pad DM 39.-
- 6 Button Stick DM 89.-
- 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 Stk) DM 89.-
- Streetwinner Joystick 119.-
- Action Replay Pro 99.-
- Tripal Tap Universal 4 Spieler Adapter Ab Juni/July 69.-

Wir geben 1 Jahr Garantie auf alle Artikel!!!
Mega Drive 2 ohne Spiel 179DM
Mega CD 2 mit 3 Spielen 499DM



Game Gear Spiele
Mortal Kompat 59DM
Olympic Gold 39DM
Desert Strike 79DM
Mickey MouseCastle of Illusion
Shinobi 39DM
Wonderboy in Dragons Trap
Master Gear Converter 49DM
Wide Gear (lupe) 29DM

Das Super Beach Games
..Programm,bei Spielwaren Letzel
..Nur Ladengeschäft Kein Versand!!
Telefon 07131/83986
Heilbronn/Am Wollhaus 7



32 x Adapter kommt im November bei Vorbestellung nur 399DM 379DM

DRACULA UNLEASHED

Wer glaubt, daß Dracula zu Staub zerfallen ist, der irrt. Der Fürst der Dunkelheit lebt in

Als Amerikaner Alexander Morris seid Ihr in London im Jahre 1899 Zeuge merkwürdiger Ereignisse. Ein Killer treibt in der Stadt sein Unwesen. Die Suche nach dem geheimnisvollen Mörder führt Euch quer durch die Metropole: Pubs, Obdachlosenheim, Clubs und Bibliotheken sind nur einige Stationen. Jeder Ort wird mit einer englischsprachigen Videosequenz unterlegt. Dadurch erfahrt Ihr Zusammenhänge und erhaltet neue Adressen. Ferner ist es wichtig, zur richtigen Tageszeit am richtigen Ort zu sein, denn manche Personen sind nur zu bestimmten Zeiten zu erreichen.



„Dracula Unleashed“ und **beißt mal wieder um sich!**

Hat man sich an die englische Sprachausgabe dieses interaktiven Detektivspiels gewöhnt, wird man in den Bann des Games gezogen. Die Videosequenzen sind zwar keine grafische Meisterleistung, dafür aber sehr stimmungsvoll. Ansonsten ist die Grafik guter Durchschnitt. Die gruselige Musik paßt ebenfalls gut zum Szenario. Wer mit dem Verstehen von gesprochenem Englisch Probleme hat,

braucht nicht zu zweifeln. Das Wichtigste aus den Treffen wird im Tagebuch aufgezeichnet und jederzeit nachgelesen werden. Wer sich also durch das Englisch nicht abschrecken läßt, wird mit diesem Spiel knisternde Spannung erleben.

Michael Koczy



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY

3+

DAUERPASS

3

Hersteller:

Sega

Preis:

120 DM

Genre:

Action/Rollenspiel

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

-

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Continues:

8 Spielstände speicherbar

Erhältlich:

im Handel

Speicherkapazität:

2 CDs

GRAFIK

2

SOUND

2-

NOTE

3+

„Das hat mir gerade noch gefehlt...“



Gamers 2/92
Best. 101 - DM 5,-



Gamers 4/92
Best. 102 - DM 5,-



Gamers 5/92
Best. 103 - DM 6,-



Gamers 1/93
Best. 104 - DM 6,-



Gamers 2/93
Best. 105 - DM 6,-



Gamers 3/93
Best. 106 - DM 6,-



Gamers 4/93
Best. 107 - DM 6,-



Gamers 5/93
Best. 108 - DM 6,-



Gamers 6/93
Best. 109 - DM 6,-



Gamers 1/94
Best. 110 - DM 6,-



Gamers Special 2/93
Best. 113 - DM 9,80

Gamers Special 3/93
Best. 114 - DM 9,80

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Datum, Unterschrift

Straße

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht!

PLZ/Ort

Keine Nachnahme möglich!

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

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. 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 Verlanges.

Verandkosten

Inland: DM 5,-

Ausland: DM 12,-

A D R E S S E :

Gamers Heft-Shop

Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg



ROBOCOP VS TERMINATOR



RoboCop

**gegen den T-800 –
Action garantiert!**

Wir befinden uns auf der guten, alten Erde in ferner Zukunft. Maschinen haben die Macht an sich gerissen. SkyNet, der böse Supercomputer, den „Cyberdyne Systems“ im Auftrag Sac-Norads schuf, ist größtewahnsinnig geworden und hat es sich zur Aufgabe gemacht die Menschen vom Erdball zu pusten. Dazu hat er Terminatoren in die OCP-Büros geschickt. RoboCop kämpft verbittert gegen die Metallbrut in Form von T-800-Terminatoren, die er auf seinem Weg ins Zentrum der SkyNet-Anlage überwinden muß.

„RoboCop vs. Terminator“ ist ein Actionspiel, in dem Ihr Terminator-killendeweise durch verzwickte Level springt und rennt. In 11 Missionen (geheime Level nicht mitgerechnet) rettet Ihr Gefange-



ne, zerstört Videokameras und bekämpft die Robotniker. RoboCop startet mit seiner typischen Wumme und findet nach und nach weitere Waffen und Extras. Je nachdem welchen Schwierigkeitsgrad Ihr im mager ausgestatteten Optionsmenü einstellt, beginnt Ihr mit fünf, sechs oder im Easy-Modus sieben Leben, habt aber nach deren Verlust keinerlei Continues. Wphl als Ausgleich dafür sind die Endgegner eher harmlos.

Mit der (Heimorgel-) Musik ist das so eine Sache – weder stört

Scrolling allerdings ist eindeutig schlecht, es ruckelt und zuckelt an vielen Stellen. Endgegner gehen bei ihrer Zerstörung in einem Wirrwarr von Spritgeflacker regelrecht unter. Auffallend ist, daß unheimlich viel Blut auf dem Schirm zu sehen ist, wenn Ihr einen Gegner abschießt – was weder den Spielspaß

steigert, noch notwendig ist. Für echte Action-Fans ist dieses Modul durchaus empfehlenswert. Alle anderen können getrost es im Kaufhausregal verstauben lassen.

Thomas Hellwig

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3+	DAUERSPASS 4	Hersteller: Virgin Preis: ca. 90 DM Genre: Action Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 11 + versteckte Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel Continues: keine Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 2.MBit
GRAFIK 3+	SOUND 2-	

NOTE
3

nice price

MEGA DRIVE

GAMES

fun & power

Rock'n Roll Racing	denn. erhält. 129,-	CD Monkey Island us	89,-	Fatal Fury dt	69,-	Ren & Stimpy Show dt	99,-	Turtles Tournament Fighters dt	119,-
ATP Tennis	99,-	CD Powermonger dt	99,-	FIFA International Soccer dt	99,-	Road Runner dt	99,-	Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Rise of the Robots	denn. erhält. 99,-	CD Prize Fighter dt	109,-	Flashback dt	99,-	Robocop 3 dt	109,-	Virtual Pinball dt	59,-
Adams Family us	89,-	CD Rebel Assault dt/us	99,-	Formula One Denmark dt	99,-	Robocop vs Terminator dt	49,-	Urban Strike dt	109,-
Animaniacs dt	99,-	CD Revenge of Ninja us	99,-	Formula One Denmark dt	99,-	Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-	Virtual Racing dt/ip-PAL	119,-
Balzz dt	99,-	CD Rise of the Dragon us	109,-	Gunthel IV us/dt	79,-/99,-	Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-	engl. Texte	159,-/129,-
Bankly's Shut up & Jam dt/us	89,-/66,-	CD Sensible Soccer dt	89,-	General Chaos dt	109,-	Shadow Run us	119,-	Winter Challenge dt	39,-
Batman and Robin dt	109,-	CD Slipshod dt	89,-	Gods dt	49,-	Shining Force 2 dt	129,-	Winter Olympics dt	99,-
Battletoads us	49,-	CD Sonic 2 dt	79,-	Gunship 2000 dt	49,-	Shinobi 3 dt	69,-	Wiz'n Liz dt/us	99,-/79,-
Battle Tech us	129,-	CD Soulestar dt	109,-	Gunsler Heroes dt	99,-	Skitchin dt	99,-	World Cup USA dt	109,-
Bubble & Squeak us	99,-	CD Terminator us/dt	59,-/109,-	Hardball 94 dt	69,-	Salleil dt	119,-	WWF Royale Rumble dt/us	119,-/89,-
Bubby 2 dt	89,-	CD Third World War us	119,-	Hyperdunk Basketball dt	99,-	Sonic 3 dt	99,-	Young Indiana Jones us	49,-
Castlevania us "Bloody" dt	89,-/99,-	CD Thunderhawk dt	119,-	Jurassic Park us	112,-	Sonic Knuckles dt	109,-	Zombies ate my Neighbours us/dt	59,-/79,-
CD Battletoads dt	109,-	CD Tomcat Alley us/dt	79,-/99,-	Jurassic Park Rampage Ed. dt	119,-	Sonic Spinball dt	99,-	4-Spieler-Adapter SEGA/EA	49,-/59,-
CD Brutal us	119,-	CD Top Gun us	109,-	Last Vikings dt	109,-	Sparkster dt	89,-	6-Button Pad dt	39,-
CD Double Switch dt	99,-	CD Top Gun us	109,-	Lion King dt	125,-	Speedy Gonzales dt	109,-	Action Replay Pro 2 50/60HZ	89,-
CD Dark Wizard us	99,-	CD Wing Commander dt	119,-	Mario Andretti dt	99,-	Streetfighter Turbo dt	129,-	CD-Rom 2 ohne Spiele	399,-
CD Dracula Unleashed dt	95,-	CD WWF Steel Cage dt	99,-	Mega Bomberman (4-Sp.)	99,-	Streets of Rage 3 dt	129,-	CDX-Converter	99,-
CD Dragon's Lair dt	95,-	CD World Cup USA 94 dt	99,-	Mega Turrican us	99,-	Sunset Riders dt	89,-	Capcom Powerstick Fighter	79,-
CD Dune dt	99,-	CD Casara Palace us	89,-	Micro Machines 2 dt	109,-	Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-	Japan Converter jp	19,-
CD Eco the Dolphin 2 dt	109,-	CD Champions W. Class Soccer dt	99,-	Mig-29 dt	89,-	Sylvester & Tweedy dt	109,-	NTSC Converter 60Hz us/dt	399,-
CD F1 Heavenly Symphony dt/us	109,-	CD Columns 3 us	99,-	Mighty M. Power Racers dt	99,-	Tax Mania 2 dt	109,-	Magavide II Grundgerät	199,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-	CD Combat Cars dt	89,-	Mortal Combat 2 dt/us	119,-/139,-	The Technoclash us	49,-	Multi Mega dt	869,-
CD Heart of Alien dt	99,-	CD Daffy Duck dt	109,-	NBA Jam dt/us	119,-/109,-	The Incredible Hulk dt	99,-	Programmierb. 6-Button Pad	39,-
CD Heimdall us	99,-	CD EA-Tennis dt	109,-	NHL Hockey 95 dt	109,-	The Renegade dt	109,-	RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
CD Jurassic Park dt	99,-	CD Des Dschungel Buch dt/us	99,-	Onihits dt	89,-	Tiny Toons dt	69,-	Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-	CD Dragon us	119,-	Pete Sampras Tennis dt	109,-	Tiny Toons 2 dt	99,-	Verlängerungskabel	39,-
CD Mansion us/dt	69,-/99,-	CD Dragon's Revenge dt	99,-	PGA Tour European Tour dt	99,-	Toe Jam & Earl 2 dt	109,-		
CD Mega Race us	119,-	CD Dune 2 dt	109,-	Pink Panther dt	89,-	Treasure Land Mc Donalds dt	99,-		
CD Microcosm dt	99,-	CD Earth Worm Jim dt	125,-	Powersgate dt	109,-				
CD Might M. Power Rangers dt	109,-	CD Ecto the Dolphin 2 dt	109,-	Protobotter dt	109,-				
		CD Eternal Champions dt	79,-	Psycho Pinball dt	109,-				
		CD F-117 Night Storm us	79,-						

TEL 089/5438088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254

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, CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! WIR SUCHEN GESCHÄFTSPARTNER IN DER SCHWEIZ UND ÖSTERREICH!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHT SPIELE, Gebrauchts-Spiele-Zentrale 089/534115

Verandkosten DM 9,- 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. Unfreie- und Nachnahmesendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

REPORTAGE

THQ

Im Frühjahr '95 schlägt der japanische Comicheld **Akira** gleich dreifach zu: Erste Bilder auf MD, MCD und GG sahen vielversprechend aus. Zur Zeit in den USA im Kino, ab März '95 auf dem MD: **The Mask**. Wann **SeaQuest DSV** (MD) auf Tauchstation geht, ist zur Zeit noch nicht bekannt, wir rechnen erst Mitte '95 mit dem Unterwasser-Abenteuer. Möglicherweise noch später werden folgende Game Gear-Titel erscheinen: **Jungle Strike**, **Urban Strike**, **PGA European Tour**, **PGA Tour Golf III** und **Michael Jordan: Chaos in the Windy City**. Wir halten Euch auf dem Laufenden.



Bislang nur in den US-Kinos: The Mask



Nimmt Kurs auf die Sega-Konsolen: Akira

ELECTONIC ARTS

EA zeigt sich wie gewohnt sportlich: Mit **FIFA Soccer '95** und **Madden NFL '95** werden die MD- und GG-Besitzer beglückt, nur für das MD gibt es demnächst **NHL Hockey '95**, **PGA Golf III** und **Rugby World Cup** und **Shaq Fu**. Ein weiterer Basketballer tritt erst Anfang 1995 in **Jordan Adventure** in Aktion.



NHL Hockey '95 (MD)

Nach **Probotector**, **Sparkster** und **Tiny Toons Adventures - AAS** (Tests in diesem Heft) kommen im Dezember die knuddeligen **Animaniacs (MD)**. Etwas rauer geht es bei der Wildwest-Schießerei **Lethal Enforcers II** zur Sache (MD & MCD). Weiter: **Snatcher** auf MCD.



Game Gear

DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

Game Gear	THQ	Frühjahr '95	Action
Akira	Accolade	Dezember	Jump & Run
Bubsy 2	Sega	Oktober	Jump & Run
Duffy Duck	Sega	November	Action/Ady
Ecellent Dizzy Coll.	Codemasters	Oktober	Jump & Run
FI - WC Edition	Domark	Januar '95	Rennspiel
FIFA Soccer	Electronic Arts	November	Sport
James Pond 3	U.S. Gold	Dezember	Jump & Run
John Madden '95	Electronic Arts	Dezember	Sport
Kawasaki Superbikers	Domark	Dezember	Rennspiel
LeMmings 2	Pygnosis	Dezember	Strategie
Lion King	Virgin	Dezember	Jump & Run
Marko's Magic Football	Domark	Januar '95	Jump & Run
NBA Jam	High Tech	Dezember	Jump & Run
Pete Sampras Tennis	Codemasters	November	Sport
Pinball Phantasies	21th Century	Dezember	Flipper
Power Drive	U.S. Gold	Januar '95	Rennspiel
Power Rangers	Sega	Dezember	Action
Rise of the Robots	Mirage	Dezember	Prüfung
Speedy Gonzales	Sega	Januar '95	Jump & Run
S.S. Lucifer	Codemasters	November	Action
Tazmania 2	Sega	November	Jump & Run
Wizard Pinball	Domark	Januar '95	Flipper
X-Men 2	Sega	Dezember	Action
Alien Trilogy	Acclaim	Mitte '95	Action
Clayfighter II	Interplay	Frühjahr '95	Prüfung
Cyber Brawl	Sega	Frühjahr '95	Prüfung
Doom	Sega	November	Action
Ecco the Dolphin	Sega	Frühjahr '95	Action
Mortal Kombatt II	Acclaim	Frühjahr '95	Prüfung
NBA Jam	Acclaim	Frühjahr '95	Sport
Soul Star	Core Design	Frühjahr '95	Action
Star Wars Arcade	Sega	November	Action
Street Fighter II	Capcom	Frühjahr '95	Prüfung
Super Motorcross	Sega	November	Sport
Super Space Harrier	Sega	Frühjahr '95	Action
Tempo	Sega	Frühjahr '95	Action
Virtual Racing Deluxe	Sega	November	Rennspiel
Vortex	Argonaut	November	Action

MD 32X

EUROPEAN COMPUTER

LION KING MESSE

VIRGIN

Einen der, wenn nicht sogar DEN Weihnachtshit wird Virgin dieses Jahr auf uns loslassen: **Lion King** wird zeitgleich zum Start des gleichnamigen Disney-Films auf Mega Drive und Game Gear erscheinen. Die Karate-Legende Bruce Lee gibt uns in **Dragon** (MD und GG) die Ehre und fordert ab November zwölf verschiedene Fighter zum Kampf heraus.

Auf dem MD geht es Sportlich weiter: **Dino Dini's Soccer** (Oktober) heißt die nächste Fußball-Simulation, zur selben Zeit soll auch **Jimmy White's Whirlwind Snooker** erscheinen. Außerdem kommen die Golf-Umsetzungen **Links** (MCD) und **Sensible Golf** (MD). Für Action werden der **Demolition Man** (MD und MCD, Feb.), **Cannon Fodder** (MD, Dez.) und **Another World 2** (MCD, Okt.) sorgen.



BULLFROG



Syndicate (MD)

Lediglich zwei Frühjahrs-Ankündigungen für das MD: Das vom PC her bekannte Action/Strategie-Game **Syndicate** soll mehr als 50 neue Missionen enthalten. Im **Theme Park** könnt Ihr Euer Organisationsstalent unter Beweis stellen.

SUNSOFT

MD-Heldentaten sollen **Aero the Acro-Bat 2**, **Zero the Kamikaze Squirrel** und ein Weihnachtsmann in **Daze before Christmas** vollbringen. Dazu **Bubble and Squeak** und Abenteuerliches auf MCD mit **Myst and Pirates of Dark Water**.



Soll nicht nur als Film für schönere Weihnachten sorgen: Lion King



Lion King (MD)

NEWS VON SEGA

Wer schon sehnsüchtig auf das Saturn wartet, muß sich noch ein Weilchen gedulden: Lediglich Segas MD 32X wurde samt den ersten Software-Titeln präsentiert, doch auch hier folgt die Masse der Spiele erst Anfang '95. Ganz anders sieht es da beim Mega Drive, Mega-CD und Game Gear aus. Hier sind zu Weihnachten und zur Jahreswende zahlreiche Titel angekündigt.



Virtua Racing de Luxe (MD 32X) Adv. of Robin & Batman (MD)

Taz in Escape from Mars (MD) Ecco 2 (MD)

SEGA

Das größte Interesse am Sega-Stand zog zweifellos die Präsentation des MD 32X auf sich. Selbst gnadenlose Pessimisten zeigten sich überrascht: Das fast fertige **Virtua Racing de Luxe** machte vor allem im Einzspieler-Modus einen überzeugenden Eindruck und auch die neuen Strecken konnten sich sehen lassen. Bleibt abzuwarten, ob auch die drei weiteren „Start-Titel“ – **Doom**, **Star Wars Arcade** und **Super Motocross** – bis zur Veröffentlichung Ende November den Kauf des 32-Bitters rechtfertigen können. Wir werden Euch auf

dem Laufenden halten. Neben **Sonic & Knuckles** (ausführlicher Bericht auf Seite 16) wurden für die Mega Drive noch das **Jump & Run The Pagemaster**, sowie vier Fortsetzungen vorgestellt: Die Lieblinge **Ecco** und **Taz** erleben ebenso neue Abenteuer, wie **Batman & Robin**, zudem öffnet der **Jurassic Park** ein weiteres Mal seine Pforten. Außerdem hat Sega mit **Soleil** und **Shining Force II** noch zwei weitere Rollenspiel-Titel hat Sega auch noch in petto. Die neuen Game Gear-Helden sind vor allem Comic-Charaktere. Mit **Speedy Gonzales**, **Daffy Duck in Hollywood** und **Escape from Mars** (die Hauptrolle übernimmt wiederum Taz) ist noch in diesem Jahr zu rechnen, schon im Oktober kommt **Sonic Triple Trouble** (siehe S. 19). Außerdem: **Ecco 2**, **X-Men 2** und **Power Rangers**. Die Umsetzung des Weltraum-Ballerautomaten **Star Blade** darf ab Dezember auf dem Mega-CD begutachtet werden. Ecco kehrt auch ein zweites Mal in die MCD-Welt ein und Anfang nächsten Jahres folgen **Midnight Raiders** und **Fahrenheit**.



TRADE SHOW

DOON



U.S. GOLD

Bei der **Power Drive Rally** könnt Ihr ab Dezember die Motoren aufheulen lassen (MD und GG). Sportlich geht's weiter mit der **Simulation World Cup Golf (MCD)**. **James Pond 3 (GG)** nimmt ab Dezember seine neuen Missionen in Angriff. Außerdem **Hurricanes** für MD und GG.



SONY

Eine wahre Module-Flut kündigt Sony an: Highlight ist zweifellos **Mickey Mania (MD und MCD)**, das für November angekündigt ist. Das Spiel erinnert an die schönsten Trickfilm-Abenteuer der berühmtesten Maus der Welt und konnte schon als Vorversion überzeugen. Weitere Mega Drive Titel sind die Action-Games **Mega Turrican (November)** und **Battletech (k.A.)** und **Might Max (Dezember)**, **Elite (Frühjahr '95)** für Weltraum-Strategien, die Prügleinlage **Double Dragon 5 (Dezember)**, die Fußball-Simulation **Troy Aikman**, und die **Jump & Run's Flintstones** und **Addams Family**. Für das Mega-CD gibt es neben dem bekannten Action-



Adventure **Flashback** und **Frankenstein** (Angekündigt für Sommer '95!) noch die **Jump & Run/Action 3 Ninjas Kick Back** (auch für MD) und die Sport-Simulation **ESPN Baseball (Dezember)**.



ACCOLADE

Accolades Vorzeige-Luchs bläht zur nächsten Runde: In seinem zweiten Abenteuer wird **Bubsy (MD und GG)** fünf neue Welten in Angriff nehmen. Ab Oktober ist mit der außergewöhnlichen Prügleinlage **Ballz (MD)** zu rechnen, bei der 16 verschiedene 3D-Fighter die Fäuste fliegen lassen. Noch härter geht es bei **Zero Tolerance** zu, daß Ende November für das Mega Drive erscheinen wird.



DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

MCD

3 Ninjas Kick Back	Sony	Dezember	Action
Akira	Frühjahr '95	Frühjahr '95	Action
Another World 2	Virgin	November	Action/Adv
B.C. Racers	Mindscape	Oktober	Lernspiel
Cyberwar	Core Design	November	Rennspiel
Demolition Man	SCI	Frühjahr '95	Action/Adv
Dragon Lore	Virgin	Februar '95	Action
Ecco 2	Mindscape	Januar '95	Rollenspiel
Fatal Fury Special	JVC	November	Action/Adv
Fahrenheit	Sega	k.A.	Prügelspiel
Flashback	Sega	Dezember	Action
Formula 1 Racing	Sega	Oktober	Action/Adv
Frankenstein	Sony	k.A.	Rennspiel
Heimdall	JVC	k.A.	Jump & Run
Iron Helix	JVC	November	Strategie
Kaio-F. Squadron	SCI	Oktober	Action
Lavamover Man	JVC	Dezember	Action/Adv
Links	Virgin	Oktober	Sport
Marko's Magic Football	Domark	Januar '95	Jump & Run
Mega Race	Mindscape	Oktober	Action
Mickey Mania	Sony	Dezember	Jump & Run
Midnight Racers	Sega	Dezember	Action
Myst	Softsoft	Frühjahr '95	Adventure
Nova Storm	Pygnosis	Frühjahr '95	Action
Pirates of D. Water	Sunsoft	Oktober	Action
Pitfall	Activision	Dezember	Jump & Run
Radical Rex	Activision	Dezember	Jump & Run
Rebel Assault	JVC	Dezember	Action
Rise of the Robots	Mega	Dezember	Action
Samurai Shodown	JVC	k.A.	Prügelspiel
Soulstar	Core Design	Oktober	Action
Startblade	Sega	November	Action
Star Wars Chess	Mindscape	Oktober	Strategie
Total Carnage	T-HQ	Frühjahr '95	Action
WC Golf	U.S. Gold	Anfang '95	Sport
Allen Trilogy	Accolade	Ende '95	Action
Castlevania	Konami	Ende '95	Action/Adv
Cyberwar	SCI	Sommer '95	Action/Adv
Mortal Combat II	Sega	Ende '95	Prügelspiel
NBA Jam	Accolade	Ende '95	Sport
Parodius	Konami	Ende '95	Action
Ridge Racer	Namco	Ende '95	Rennspiel
Star Blade	Namco	Ende '95	Action
Street Fighter	Capcom	Ende '95	Prügelspiel

Saturn



SEGA

MESSE SHORTIES

Activation hat für MD und MCD jeweils zwei Jump & Run-Titel in petto: **Pitfall** und **Radical Rex** sollen zwischen November und Dezember erscheinen. **Domark** bringt **Marko's Magic Football** im Januar '95 auch für MCD und GG, die Rennspiele **Kawasaki Superbikers** und **F1 WC Edition** jeweils für MD und GG, den **Flipper Wizard Pinball** (GG, Jan.) und die Future-Action **Bloodshot** (MD und MCD). **Brutal**, gerade auf MCD erschienen, und **Yogi Bear** veröffentlicht **Gametek** im November auf dem MD. **Mirage** kündigt das Prügelspiel **Rise of the Robots** nach wie vor für MD, MCD und GG an. Im November ist es soweit: MCD-

User dürfen sich dann mit Cuck Rock's Rennspiel **B.C. Racers** von **Core Desgin** vergnügen. Etwas länger müssen wir auf **UBISOFT's Street Racer** (MD) warten, daß wohl erst Mitte '95 kommen wird. **JVC** schlägt auf dem MCD zu: Geplant sind Prügelspiele wie **Samurai Showdown** und **Fatal Fury Special Keio-Flying Squadron Dungeon Master II: Skullkeep** und **Heimdall**. Ein weiteres Disney-Abenteuer hat **Hi Tech** mit **Mickey's Ultimate Challenge** (MD und GG, Nov.) angekündigt. Außerdem: **A Dino Tale NFL Team Heroes** und **Beethoven 2nd** (alle MD). **SCI** plant **Cyberwar** für das MCD und das Saturn (Aha!) im Frühjahr '95 zu veröffentlichen. Schon im Dezember können wir mit **Mr Tuff** rechnen. Und die Besitzer eines Game Gear werden im Dezember mit einem weiteren Flipper beglückt. **Pinball Phantasies** heißt das gute Stück und kommt von **21th Century**.

INTERPLAY



Rock 'n' Roll Racing (MD)



ClayFighters (MD)

Ab Dezember gibt es zwei SNES-Hits endlich auch auf dem MD: **Rock 'n' Roll Racing** und **Clayfighter**. Zeitgleich gibt's den Jump & Run-Titel **Boogerman**.



Domark's Bloodshot (MCD)



Pitfall (MD) von Activation



B.C. Racers (MCD, Core Desgin) JVC: Samurai Showdown



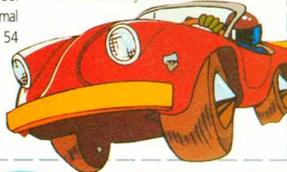
MICROPROSE

Auf dem Mega Drive soll ein kleiner Roboter (siehe unten) mit dem Action/Jump & Run-Titel **Tinhead** Aufsehen erregen. Für MD und GG soll Anfang '95 **Breakthru** erscheinen. **Alexey Pajitnov**, der Erfinder von legendären Tetris, bleibt seiner Linie treu und versorgt die Strategie-Freunde mit Nachschub.

CODEMASTERS

Auch Codemasters setzt auf eine Fortsetzung – die hat es allerdings in sich: Bei **Micro Mashines II** (MD) dürfen diesmal bis zu vier Spieler gleichzeitig auf 54 verschiedenen Kursen ihr Können unter Beweis stellen. **Psycho Pinball** (MD) bietet vier verschiedene Flipperische, bei **S. Lucifer** (MD & GG) gilt es die Passagiere

eines untergehenden Schiffes zu retten. Außerdem auf GG: **Pete Sampras Tennis**, **Ernie Els Golf** und das 3 in 1-Modul **Excellent Dizzy Collection**.



LONDON



MINDSCAPE

Mindscape setzt voll auf das Mega-CD: Im Oktober soll neben dem 16 Rennstrecken umfassenden **Mega Race** und dem ziemlich dürftigen **Star Wars Chess** noch das Lernspiel **The Animals** erscheinen, bei dem Ihr auf einer Video-Expedition über 200 Tierarten kennenlernen könnt. Januar '95 erscheint dann das Rollenspiel **Dragon Lore**.

TIME WARNER

Sylvester & Tweety erleben ab November ihr erstes gemeinsames Jump & Run-Abenteuer auf dem Mega Drive. Ein wenig kompromißlos geht es Ende November bei den Action-Spielen **Red Zone** und **Generations Lost** zu (auch beide MD). Zwei Fortsetzungen sind auf dem Game Gear für Dezember angekündigt: **Road Rash II** bietet fünf verschiedene Strecken und 15 Motorräder, **PGA Tour Golf II** besticht durch sieben verschiedene Kurse.



Mega Drive

DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

Adv. of Robin & Batman	Sega	Dezember	Jump & Run
Aero the Acro-Bat 2	Sunsoft	Frühjahr '95	Jump & Run
Akira	T-HQ	Frühjahr '95	Action
Animaniacs	Konami	Dezember	Jump & Run
Balz	Accolade	Oktober	Prügelspiel
Battletech	Sony	Oktober	Action
Breakthru	Microprose	Frühjahr '95	Strategie
Brutal-P. of Furry	Gametek	November	Prügelspiel
Dragon	Domark	Frühjahr '95	Prügelspiel
Boogerman	Interplay	Dezember	Jump & Run
Bubble and Squeak	Sunsoft	Frühjahr '95	Jump & Run
Busby 2	Accolade	November	Jump & Run
Cannon Fodder	Virgin	Dezember	Strategie
Clayfighter	Domark	Frühjahr '95	Prügelspiel
Daze B. Christmas	Sunsoft	Dezember	Jump & Run
Dino Dinis Soccer	Virgin	November	Sport
Dino Tale	High Tech	Dezember	Jump & Run
Dragon	Virgin	November	Prügelspiel
Ecco 2	Sega	November	Action/Adv
FIFA Soccer '95	Electronic Arts	November	Sport
F1 - WC Edition	Domark	Januar '95	Rennspiel
Flink	Pygnosis	Dezember	Jump & Run
Flintstones	Sony	November	Jump & Run
Jordan Adventures	Electronic Arts	Frühjahr '95	Action
Jurassic Park - Rampage E.	Sega	November	Sport
Lawnmower Man	SCI	Dezember	Action
Lemmings 2	Pygnosis	Dezember	Strategie
Lion King	Virgin	November	Jump & Run
Madden NFL '95	Electronic Arts	November	Sport
Mask	T-HQ	März '95	Jump & Run

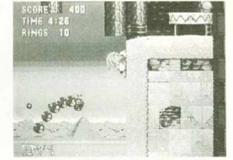
Mega Bombberman	Sega	November	Action
Mega Turrican	Sony	November	Action
Mickey Mania	Sony	November	Jump & Run
Mickey's Ultimate C.	High Tech	Dezember	Jump & Run
Micro Mashines 2	Codemasters	Dezember	Rennspiel
Mr. Tuff	SCI	Dezember	Jump & Run
NBA Live '95	Electronic Arts	November	Sport
NHL Hockey '95	Electronic Arts	Oktober	Sport
Pagiemaster	Sega	Dezember	Jump & Run
Pebble Beach Golf	Sega	Oktober	Jump & Run
PGA Tour Golf III	Electronic Arts	November	Sport
Pitfall	Activation	November	Jump & Run
Power Rangers	Sega	Dezember	Action
Power Drive	U.S. Gold	Januar '95	Sport
Psycho Pinball	Codemasters	November	Simulation
Radical Rex	Activation	Dezember	Jump & Run
Rise of the Robots	Mirage	Dezember	Prügelspiel
Rock 'n' Roll Racing	Interplay	Dezember	Renn/Action
Rugby World Cup	Electronic Arts	November	Sport
SeaQuest DSV	T-HQ	November	Action
Shaq Fu	Electronic Arts	Oktober	Prügelspiel
Shining Force 2	Sega	Oktober	Rennspiel
Soleil	Sega	November	Adventure
Street Racer	U&B Soft	November	Rennspiel
Sylvester & Tweety	Time Warner	November	Jump & Run
Syndicate	Bullfrog	Frühjahr '95	Strat./Act.
Taz-Mania 2	Sega	Oktober	Jump & Run
Theme Park	Bullfrog	Frühjahr '95	Strategie
Tinhead	Microprose	Frühjahr '95	Jump & Run
Zero Tolerance	Accolade	November	Action

HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96



HIGH SCORE GAMES
Video- und Computerspiele



Sonic & Knuckles DV 119,-

Versandkosten NN + 7 DM
Express 7 DM
Ab 300 DM Bestellwert
Versandkostenfrei
Schnellservice: Lieferbare Spiele werden am Tag der Bestellung versendet.
Fettgedruckte Artikel nur solange der Vorrat reicht. DV = Deutsche Version; EV = Europäische Version; JP = Japanische Version; US = Amerikanische Version

Ladengeschäfte:

München Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit) Tel.: 089 / 344 388
Oldenburg Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone) Tel.: 0441 / 1 22 33
Augsburg
Fuggerstr. 4-6 (Eingang Fußgängerzone) (Ladenpreise können variieren)
Fax: 089 / 961 41 00
Händler willkommen
(Gewerbenachweis erforderlich)

Inhaber: High Score Games GmbH Preisrüttler/Änderungen vorbehalten

MEGA DRIVE

2 in 1 Joypad MD & SNES	DV	39,-
6 Button Pad	DV	39,-
Action Replay Pro 2	DV	99,-
Asterix	DV	79,-
Animaniacs	DV	109,-
Battletech	EV	129,-
Battlecorps CD	DV	119,-
Bubba'n Sticks	DV	119,-
Balaz	DV	99,-
Chaos Engine	DV	129,-
CD Plus Converter	DV	99,-
Chuck Rock 2 CD	DV	79,-
Dschungelbuch	DV	119,-
Dragon	DV	119,-
DOOM (32X)	DV	119,-
Double Switch CD	DV	109,-
Dune 2 (dt. Texte)	DV	119,-
Dune CD	DV	109,-
Dynamite Headdy	DV	119,-
Earthworm Jim	DT	129,-
Eye of the Beholder CD	US	119,-
EA Tennis	DV	119,-
FIFA Soccer 95	DV	119,-
FIFA Soccer CD	DV	109,-
Formula 1 CD	DV	119,-
Golf - The best 36 Holes CD	DV	119,-
Grand Slam Tennis	DV	49,-
Heart of the Alien CD	DV	119,-
Heatseeker Pad (6-Button)	DV	29,-

MEGA DRIVE

Jurassic Park Rampage Edition	DV	119,-
James Pond 3	DV	49,-
Japan Adapter	DV	29,-
Jurassic Park CD	DV	99,-
König der Löwen	DV	129,-
Landstalker	DV	129,-
Mega Bomberman	DV	109,-
Marko's Magic Football	DV	109,-
Mazin Wars	DV	49,-
Mega Race CD	DV	99,-
Mega Drive incl. Virtua Racing	DV	329,-
Mega Drive incl. König der Löwen	DV	289,-
MEGA DRIVE 32X	DV	389,-
Mercs	DV	39,-
Micro Machines 2	DV	119,-
Mickey Mania	US	119,-
Microcosm CD	DV	99,-
Mortal Kombat CD	DV	99,-
Mortal Kombat 2	DV	139,-
Mystery Mansion Yumemi CD	DV	109,-
NBA Jam	DV	129,-
NBA '95	DV	119,-
NHL '95	DV	119,-
NTSC Converter	DV	29,-
Pete Sampras Tennis	DV	119,-
PGA Euro Tour Golf	DV	109,-
Probotector	DV	119,-
Rebel Assault CD	DV	119,-

MEGA DRIVE

RGB Kabel MD2	DV	29,-
Rise of the Robots	DV	139,-
Rise of the Robots CD	DV	119,-
Rocket Knight Adventure	DV	49,-
Shadowrun	US	119,-
Shinobi 3	DV	59,-
Shining Force 2	DV	139,-
Sylvester & Tweety	DV	119,-
Sonic 1	DV	29,-
Sonic 3	DV	109,-
Sonic & Knuckles	DV	119,-
Soulstar CD	DV	119,-
Soleil (dt. Text)	DV	99,-
Sparkster	DV	99,-
Shag Fu	DV	119,-
Star Trek TNG	US	129,-
Streets of Rage 3	DV	119,-
Syndicate	DV	119,-
Starblade CD	US	109,-
Super Street Fighter 2	DV	139,-
Tiny Toons 2	DV	49,-
Tiny Toons 2	DV	109,-
Terminator CD	DV	109,-
Tomcat Alley CD	DV	99,-
Urban Strike	DV	119,-
World Cup USA 94 CD	DV	79,-
WWF Steel Cage CD	US	69,-
Zero Tolerance	DV	99,-

„Das hat mir gerade noch gefehlt...“

Sollange 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 Special 3/93 Best. 114 - DM 9,80

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben) _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

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

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

Datum, Unterschrift _____

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht!

Keine Nachnahme möglich!

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preistisler 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

VERSANDKOSTENFREI



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 Spitzentechnologie. 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. 907, Versandkostenfrei!

nur **899,-^{DM}**

brandaktuell

Backup Ram Cartridge für Mega CD

mit der Backup Ram Cartridge habst ihr 16mal soviel Speicherplatz als beim Mega CD. 50 Spielstände speicherbar. Best.-Nr. 906 **119,-^{DM}**



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 samm-lerfreundlichen Paketpreis. Best.-Nr. 905, Versandkostenfrei!

DM **399,-**

mit 3 D-Hologramm



SOFTWARE

MEGA DRIVE

Sonic 3
DM 115,-
Best.-Nr. 509

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

Virtua Racing
DM 159,95
Best.-Nr. 527

Urban Strike
DM 119,95
Best.-Nr. 528

NHL '95
DM 119,95
Best.-Nr. 529

Sonic & Knuckles (18. Oktober)
DM 115,95
Best.-Nr. 530

Super Street Fighter II
DM 139,95
Best.-Nr. 531

MEGA CD

Soulstar
DM 119,95
Best.-Nr. 503

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

Dune
DM 99,95
Best.-Nr. 532

Battlecorps
DM 119,95
Best.-Nr. 533

Jurassic Park (dt.)
DM 119,95
Best.-Nr. 534

CLASSICS

Tiny Toons (MD)
DM 75,-
Best.-Nr. 526

Rocket Knight (MD)
DM 75,-
Best.-Nr. 519

Zombies
DM 75,-
Best.-Nr. 520

Cool Spot (MD)
DM 60,-
Best.-Nr. 523

Shinobi 3 (MD)
DM 60,-
Best.-Nr. 524

Eternal Champions (MD)
DM 75,-
Best.-Nr. 525

SEGA



SV 434 SG PROPAD nur **DM 34,95**

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

SV 437 SG PRONEO II

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

nur **DM 69,95**



nur **DM 39,95**

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



Maßstab 1/16

Road Kart

27 MHz
funkgesteuert



Best.-Nr. 412
DM 99,-

nur DM 99,-

Der geht ab wie Schmidt's 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

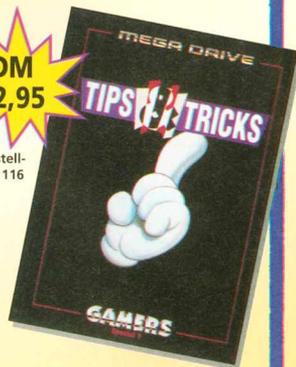
Akku-Set mit Schnellader, erforderlich zum Betrieb des Road-Kart, plus 9-Volt-Batterie für die Fernsteuerung. 1x NC 9,6 V Akku-Pack + Ladegerät + 9V Batterie!

nur DM 39,95

Best.-Nr. 417

DM 12,95

Bestell-Nr. 116



Sonic 3 Pin Set

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



nur DM 14,95

DM 119,95



Sonic Bettwäsche

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 liches

Sonic Rucksack
Bestell-Nr. 414
DM 29,95



Sonic als knuddeliger Plüsch mit beweglichen Armen und Beinen
Bestell-Nr. 419 • DM 39,95

RGB Scart Kabel

Bestell-Nr. 411

nur DM 29,95



6 Button Turbo Joypad



Bestell-Nr. 418

nur DM 29,95

Frisch aus England eingetroffen:

3DO jetzt in Pal mit 220 Volt Netzteil incl. TAL Eclipse und Controller. Best.-Nr. 817 DM 989,- Versandkostenfrei

JETZT ENDLICH!

DM 989,-



3DO FÜR EUROPA IST DA

3DO

J. Madden Football (dt.)
DM 139,95
Best.-Nr. 510

Out of this World (US)
DM 149,95
Best.-Nr. 511

Pebble Beach Golf (US)
DM 149,95
Best.-Nr. 512

Road Rash (dt.)
DM 119,95
Best.-Nr. 513

Shock Wave (dt.)
DM 119,95
Best.-Nr. 514

The Incredible Machine (US)
DM 139,95
Best.-Nr. 515

Total Eclipse (US)
DM 149,95
Best.-Nr. 516

Way of the Warrior (US)
DM 139,95
Best.-Nr. 517

Wing Commander (dt.)
DM 139,95
Best.-Nr. 518

SOFTWARE



Die Michael Schumacher Collection

Benetton Ford B 193 Modell 1994
Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)
DM 89,95 · Best.-Nr. 820

Benetton Ford B 193
Modell 1994 (s. Abb.)
Maßstab 1: 43
DM 49,95 · Best.-Nr. 821



CDs

Bestell-Hotline 040/48052400 Mo.-Fr.13h-17h



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

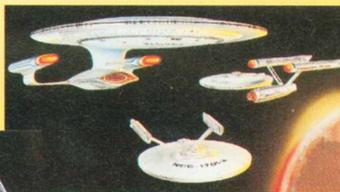
X-Wing Fighter
Bausatz
DM 44,95
Best.-Nr. 815



Millennium Falcon
Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Trek & Co.

U.S.S. Enterprise
3 Teile-Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 809



Deep Space 9 Station
Bausatz
DM 64,95
Best.-Nr. 811



Klingonen Kampf-Kreuzer
Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 810

Der Weltraum
- unendliche
Weiten! Mit un-
serem galak-
tisch guten Zu-
behör holt Ihr
Euch die Zu-
kunft schon
heute ins Haus.
Ob Star Trek
oder Star Wars
- damit seid Ihr
den anderen
um Lichtjahre
voraus!



U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,-
Best.-Nr. 819



Star Trek The Next Generation
U.S.S. Enterprise · Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 816

Star Wars Snowspeeder
Bausatz
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star destroyer · Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 812

TIPS & TRICKS

Hallo, Ihr Joypad- Athleten!

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. Und vergißt nicht Euer Wunschmodul anzugeben, denn ...

Es winken: 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 Fieger, Wolfgang Wessing und Jörg Gronowski. Viel Spaß mit den Modulen Eurer Wahl!

Falls Ihr 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, damit Ihr alle davon profitiert.

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.

Robo Aleste

MCD

Levelanwahl

Die Levelanwahl gestaltet sich bei diesem Game zwar etwas kompliziert, aber trotzdem lohnt es sich. Geht zuerst in das Optionsmenü und wählt ‚hard‘ als Schwierigkeitsgrad. Stellt nun Sound Nummer ‚3A‘ ein und wählt über ‚CD-DA‘ mit der nachfolgenden Liste den gewünschten Level aus. Danach müßt Ihr Start und B gleichzeitig drücken und letztlich Continue anwählen. Das klappt allerdings nicht immer, leider. Falls Ihr im falschen Level gelandet seid, könnt Ihr ihn durch gleichzeitiges drücken von A, B, C und Start beenden, um die Prozedur zu wiederholen. Wenn alles geklappt hat, könnt Ihr die Options an Eure Bedürfnisse anpassen.

Level 2	CD-DA	01
Level 3	CD-DA	02
Level 4	CD-DA	03
Level 5	CD-DA	04
Level 6	CD-DA	05
Level 7	CD-DA	06
Level 8	CD-DA	07
Level 9	CD-DA	08
Level 10	CD-DA	09
Level 11.1	CD-DA	0A
Level 11.2	CD-DA	0B

Udo Thäsler, Köln

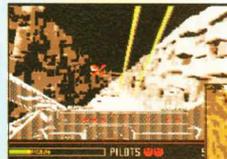
Rebell Assault

MCD

Levelcodes

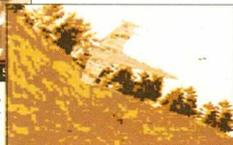
Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe mit den Easy-Codes versorgt haben, gibt's diesmal die Normal- und Hard-Codes. Möge die Macht (wie immer) mit Euch sein.

Normal		HARD	
Level 2	BATHWAN	Level 2	BORDOK
Level 3	HERGLIC	Level 3	SKYNX
Level 4	LEENI	Level 4	DEFEL
Level 5	THRAWN	Level 5	JEDGAR
Level 6	LWYLL	Level 6	MADINE
Level 7	MAZZIC	Level 7	TARKIN
Level 8	JULPA	Level 8	MOTHMA
Level 9	MORRT	Level 9	GLAYDY
Level 10	MUFTAK	Level 10	OTTEGA
Level 11	RASKAR	Level 11	RISHII
Level 12	JHOFF	Level 12	IZRINA
Level 13	JTHOR	Level 13	KARRDE
Level 14	UMWAK	Level 14	VONZEL
Level 15	ORLOK	Level 15	OSSUS
Abspann	NKLLON	Abspann	MALLANI



Nie flog der X-Wing in so schlecht digitalisierter Grafik über den Todesstern.

Werner Janecke,
Waldniel
Daniel Dihn, Wahnweil



F1 - Heavenly Symphony MCD

Einstellungstips

Bei diesem neuen Rennspiel kann man zwar viel an der Wageneinstellung rumtüteln, aber die optimalen Werte sind schwer zu finden. Deshalb sind hier alle Einstellungen für alle Strecken

Kyalami

Handling	Under 1
Brakes	Rear 2
F-Wing	Typ 2
R-Wing	High 3
Steering	Normal 1

Brazil

Handling	Normal 2
Brakes	Front 3
F-Wing	Typ 4
R-Wing	Low 2
Steering	Normal 1

Donington

Handling	Normal 2
Brakes	Normal 2
F-Wing	Typ 4
R-Wing	Low 1
Steering	Normal 2

Imola

Handling	Under 3
Brakes	Front 1
F-Wing	Typ 4
R-Wing	Low 2
Steering	Normal 2

Barcelona

Handling	Normal 2
Brakes	Rear 3
F-Wing	Typ 4
R-Wing	Low 1
Steering	Normal 2

Monte-Carlo

Handling	Normal 2
Brakes	Normal 1
F-Wing	Typ 3
R-Wing	Medium 1
Steering	Quick 2

Canada

Handling	Normal 3
Brakes	Normal 3
F-Wing	Typ 5
R-Wing	Low 2
Steering	Normal 2

Frankreich

Handling	Normal 2
Brakes	Normal 3
F-Wing	Typ 5
R-Wing	Medium 3
Steering	Normal 1

England

Handling	Normal 1
Brakes	Front 2
F-Wing	Typ 4
R-Wing	Low 1
Steering	Normal 2

Deutschland

Handling	Normal 1
Brakes	Normal 1
F-Wing	Typ 5
R-Wing	Low 1
Steering	Normal 2

Budapest

Handling	Normal 3
Brakes	Normal 3
F-Wing	Typ 4
R-Wing	Medium 3
Steering	Normal 2

Spa

Handling	Under 3
Brakes	Front 2
F-Wing	Typ 3
R-Wing	Medium 3
Steering	Normal 2

Monza

Handling	Normal 1
Brakes	Front 2
F-Wing	Typ 5
R-Wing	Low 3
Steering	Normal 3

Estoril

Handling	Normal 2
Brakes	Normal 2
F-Wing	Typ 3
R-Wing	Medium 3
Steering	Normal 2

Japan

Handling	Normal 2
Brakes	Normal 3
F-Wing	Typ 3
R-Wing	Medium 2
Steering	Quick 3

Australien

Handling	Normal 2
Brakes	Normal 1
F-Wing	Typ 3
R-Wing	Medium 3
Steering	Quick 3

In Monte Carlo, Budapest und Australien solltet Ihr übrigens besser die Automatik anwählen.

Frank Mezler, Biberach

aRJay Games



99.90



99.90



109.90



139.90



119.90



124.90



139.90

Dschungelbuch

MD

Levelwahl/-skip

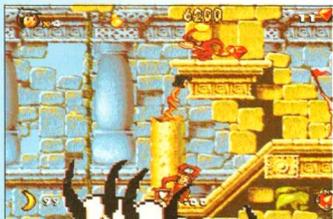
Um in die geheime Levelwahl zu gelangen, müßt Ihr nach dem Walt Disney-Logo folgende Kombination mit dem Steuerkreuz eingeben:

O, u, o, u, l, r, l und r.

Wenn Ihr nun Start drückt, könnt Ihr anschließend die einzelnen Level anwählen.

Falls Ihr nun auch noch einzelne Level überspringen wollt, müßt Ihr das Spiel pausieren und B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B und A eingeben. Schon seid Ihr im nächsten Level.

René Hübler, Knittelfeld; Claus-Ulrich Erichsen, Achim (sind Name und Wohnort Zufall oder Absicht?)



aRJay Games
spielend bestellen!
0221-12 10 67/68/69
Ebertplatz 2 50668 Köln

SEGA MEGA DRIVE HARDWARE	
Sega Mega Drive 2 dt.	199,-
Sega Multi Mega dt.	949,-
CDX Modul dt.	99,-
Action Replay Pro 2	109,-
50/60 Hz Adapter	29,-
6-Button Joypad	38,-
4-Playeradapter	49,-
Street Winner 2 Joystick	119,-
Arcade Multi Stick	99,-

SEGA MEGA DRIVE SPIELE			
	jp./	us./	dt.
Art of Fighting	/	/	119,-
Battle Tech	/	129,-	/
Body Count	/	/	99,-
Bubba'n Stix	/	/	119,-
Castlevania	/	89,-	89,-
Champions W.C. Soccer	/	/	119,-
Columns 3	/	109,-	/
Combat Cars	/	89,-	99,-
Death or Glory	/	129,-	/
Dr. Robotnik	/	109,-	/
Dragons Revenge	/	/	99,-
Dschungelbuch	/	129,-	99,-
Dune 2	/	/	119,-
Dynamite Headdy	/	119,-	119,-
EA Tennis	/	99,-	99,-
Ecco the Dolphin 2	/	119,-	119,-
F1/Domark	/	/	119,-
FIFA Soccer	/	/	99,-
Gunstar Heroes	/	/	109,-
Hardball 94	/	99,-	109,-
Hulk	/	/	129,-
John Madden 94	/	/	119,-
Jungle Strike	/	/	119,-
Landstalker	/	99,-	129,-
Lost Vikings	/	99,-	109,-
Marco's Magic Football	/	/	119,-
Mortal Combat 2	/	139,-	139,-
Mutant League Hockey	/	99,-	99,-
NBA Jam	/	99,-	129,-
NBA Showdown	/	99,-	119,-
NHL Hockey 95	/	119,-	119,-
Operation Europe	/	129,-	/
Outrunners	/	119,-	/
PGA European Tour	/	89,-	99,-
Pete Sampras Tennis	/	/	109,-
Pirates Gold	/	129,-	/
Robocop vs Terminator	/	/	49,-
Sensible Soccer Ltd.	/	/	109,-
Shadowrun	/	119,-	/
Shanghai 2	/	119,-	/
Sonic 3	/	109,-	129,-
Star Trek TNG	/	129,-	/
Streets of Rage 3	/	/	129,-
Super Streetfighter 2	/	139,-	139,-
Subterrania	/	99,-	109,-
Sylvester & Tweety	/	119,-	119,-
Tazmania 2	/	119,-	119,-
Virtua Racing	149,-	149,-	179,-
World Champ. Soccer 2	/	109,-	/
World Heroes	/	129,-	/

SEGA MEGA CD SPIELE			
	jp.	us.	dt.
Battle Corps	/	99,-	99,-
Dark Wizard	/	119,-	/
Dune	/	/	109,-
FIFA Soccer	/	99,-	99,-
Heavenly Symphony	/	109,-	/
Heimdal	/	109,-	/
Lunar	/	109,-	/
Lunar Hint Book	/	29,-	/
NHL Hockey 94	/	99,-	89,-
Popful Mail	149,-	/	/
Powermonger	/	/	89,-
Rebel Assault	/	109,-	/
Sensible Soccer	/	/	89,-
Star Wars Chess	/	109,-	/
Tomcat Alley	/	109,-	109,-
Vay	/	109,-	/
Vay Hint Book	/	29,-	/
Who shot J. Rock	/	119,-	/

NEUHEITEN OKTOBER/NOVEMBER			
Contra Hardcops	119,-	119,-	119,-
Dragon / Bruce Lee	/	119,-	119,-
Earthworm Jim	/	129,-	129,-
Flink	/	109,-	109,-
Heart of the Alien CD	/	109,-	/
Mega Race CD	/	109,-	99,-
Soulstar CD	/	109,-	109,-
Sparkster	/	109,-	109,-
Tiny Toons 2	/	109,-	109,-

VERSANDKOSTEN:
 Postnachnahme: 10,- DM + 3,- DM NN
 UPS Nachnahme: 10,- DM + 7,- DM
 Vorkasse: 10,- DM
 Ausland: 12,- DM (nur Vorkasse)

089/7605151
089/7470689

PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN

Cosmic Spacehead

MD

Komplettlösung

Um den geplagten kosmischen Allköpfen mal ein „bißchen“ unter die Arme zu greifen, haben wir hier eine feine „Schritt-für-Schritt-Lösung“ in 82 Teilen. Damit das Game aber nicht allzu langweilig wird, müßt Ihr bei den meisten Gegenständen schon selbst herausfinden, wo und wie Ihr sie einsetzen müßt.

Nr.	Ort	Aufgabe
1	Old Lino Town	Nimm Teleporterschlüssel
2	Old Lino Town	Nimm Goldlinodollar
3	Old Lino Town	Benutze Tür
4	Fundbüro/Post	Sprich mit Fundbüro
5	Cape Carnival	Benutze Münze mit Spielautomat
6	Cape Carnival	Sprich mit Verkäuferin
7	Wildnis	Gib Monster Ballon
8	Fundbüro/Post	Gib Automat Münze
9	Fundbüro/Post	Benutze Münze mit Fotokabine
10	Fundbüro/Post	Sprich mit Informationsbüro
11	Fundbüro/Post	Sprich mit Informationsbüro
12	Fundbüro/Post	Gib Briefkasten Brief
13	Old Lino Town	Benutze Ausgang
14	Grenze	Sprich mit Paßkontrolleur
15	Formica City	Nimm Teleporterschlüssel
16	Formica City	Benutze Teleporter (Lino Town)
17	Old Lino Town	Benutze Teleporter (Formica City)
18	Formica City	Benutze Knopf
19	Flußufer	Nimm Eiswürfel
20	Fundbüro/Post	Sprich mit Informationsbüro
21	Fundbüro/Post	Betrachte Brief aus Linograd
22	Cape Carnival	Benutze Geheimtunnel (vorher einmal teleportieren, damit man was sieht)
23	Höhle	Nimm Streichholz
24	Teich	Benutze Eiswürfel mit Teich
25	Dodgeg	Nimm Teleporterschlüssel
26	Lino Town	Benutze Teleporter (Dodgeg)
27	Dodgeg	Nimm Gummistöpsel
28	Flußufer	Benutze Gummistöpsel mit Badewanne
29	Dodgeg Flußufer	Nimm Surfbrett
30	Dodgeg City	Bekomme Führerschein (bei Geldmangel am Automaten in Cap Carnival spielen)
31	Cape Carnival	Nimm am Autorennen teil (werde erster)
32	Kosnische Küste	Benutze Surfbrett
33	Fremder Boden	Nimm Zündschnur
34	Fundbüro/Post	Sprich mit Fundbüro
35	Linograd	Benutze Zielsuchgerät mit Rakete
36	Linograd	Benutze Schießpulver mit Rakete
37	Linograd	Benutze Zündschnur mit Rakete
38	Linograd	Benutze Streichholz mit Zündschnur
39	Niemandsstr.	Nimm Teleporterschlüssel
40	Linoville	Nimm Teleporterschlüssel
41	Linoville	Benutze Teleporter (Lino Town)
42	Lino Town	Benutze Teleporter (Lino Ville)
43	Linoville	Benutze Tür (mit C hochbeamten)
44	Linoville	Sprich mit Verkäufer
45	Cape Carnival	Benutze Münze mit Spielautomat (bis du gewinnst)
46	Lino Town	Benutze Teleporter (Lino Ville)
47	Linoville	Sprich mit Verkäufer
48	Busdepot	Warte auf Bus
49	Fabrikeingang	Hole Computerschlüssel (3. oder 4. Roboter hinter der Tür)
50	Fabrikeingang	Benutze Computer
51	Personalraum	Benutze Knopf
52	Personalraum	Benutze Ausgang
53	Tankstelle	Benutze Ausgang
54	Gas Station	Benutze Nr. 4
55	Nr. 4	Nimm Schwerkraftrutsche
56	Gas Station	Benutze Nr. 2
57	Nr. 2	Benutze Schwerkraftrutsche
58	Nr. 2	Nimm Trampolin
59	Nr. 2	Nimm Schwerkraftrutsche



HOLBEINSTRASSE 2-4
24539 NEUMÜNSTER
TEL.: 04321-92737
FAX 04321-93312

Nr.	Ort	Aufgabe
60	Nr. 5	Benutze Trampolin
61	Nr. 5	Nimm Brücke
62	Nr. 5	Nimm Trampolin
63	Nr. 6	Benutze Schwerkraftschiene
64	Nr. 6	Benutze Brücke
65	Nr. 6	Benutze Trampolin
66	Nr. 6	Nimm Blasrohr
67	Nr. 6	Sammel Rest ein
68	Nr. 3	Benutze Brücke
69	Nr. 3	Benutze Trampolin
70	Nr. 3	Benutze Schwerkraftschiene
71	Nr. 3	Benutze Blasrohr (Ziele auf Kästchen)
72	Nr. 3	Nimm Schwerkraftschiene
73	Nr. 3	Nimm Kästchen
74	Nr. 3	Nimm Trampolin
75	Nr. 3	Nimm Brücke
76	Nr. 1	Benutze Schwerkraftschiene
77	Nr. 1	Benutze Trampolin
78	Nr. 1	Benutze Brücke
79	Nr. 1	Benutze Spärbüchse (Kästchen)
80	Nr. 1	Sammel alles ein
81	Gas Station	Benutze Schwerkraft-trampolin
82	Tankstelle	Gib Spärbüchse an Tankstelle

Zu guter Letzt haben wir auch noch ein paar Paßwörter:

BHZE	TEWA	EEDI	LLIA	MS9V
CAZE	TERE	EEDI	LLIA	MS99
RVZZ	TEEA	BEWI	LZIA	MS9G
RVZZ	XEEA	BJWI	LZIA	M76U
MGVF	JEE6	WMMI	LSW8	M76X
MRHF	JFE6	WWLI	LRWW	MMIV
MRHF	BFE6	WWLW	LRWW	IM6Q
MRHF	BFE6	WWLJ	LRWE	IDOS

Roman Pecnik, Dortmund



Micro Machines GG

Schneller fahren

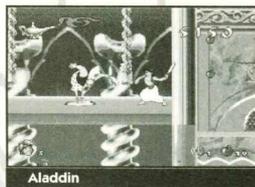
Wenn Ihr meint, daß Ihr zu langsam fahrt, solltet Ihr beim Qualifikationsrennen in der Badewanne rückwärts ins Ziel kommen. Dreht dazu kurz vorm Ziel und fahrt mit Knopf zwei die letzten Zentimeter, dann seid Ihr auf den nächsten Strecken viel schneller.

Simon Weides, Köln



MEGA DRIVE

ANIMANIACS DT.	DM 99,95
DRAGON DT.	DM 109,95
E. A. TENNIS DT.	DM 114,95
F1'94 DT.	DM 119,00
JUNGLE BOOK DT.	DM 109,95
KAWASAKI SPR. BIKES DT.	DM 119,00
LAWNMOWER MAN DT.	DM 89,95
LION KING DT.	DM 119,00
MAXIMUM CARNAGE DT.	DM 124,95
MORTAL KOMBAT 2 DT.	DM 128,95
NHL HOCKEY '95 DT.	DM 114,95
PROBECTOR DT.	DM 108,95
SHINING FORCE DT.	DM 129,95
SONIC & KNUCKLES DT.	DM 109,95
SPARKSTER DT.	DM 89,95
SYLVESTER & TWEETY DT.	DM 116,95
TAZ - MANIA 2 DT.	DM 118,95
TINY TOON 2 DT.	DM 99,95
URBAN STRIKE DT.	DM 114,95
VIRTUA BART DT.	DM 109,00
SOLEIL DT.	DM 119,95
PAGEMASTER DT.	DM 114,95
ECCO 2 DT.	DM 114,95
JURASSIC PARK - RAMPAGE EDITION - DT.	DM 114,95
DYNAMITE HEADDY DT.	DM 114,95
MEGA BAMBERMAN DT.	DM 114,95
EARTH WORM JIM DT.	DM 124,95



GAME GEAR

ASTERIX 2 DT.	DM 71,00
DUFFY DUCK IN HOLLYWOOD DT.	DM 71,00
ECCO DT.	DM 81,00
F1'94 DT.	DM 79,00
JUNGLE BOOK DT.	DM 81,00
KAWASAKI SUPER BIKES DT.	DM 81,00
MARCO'S MAGIC FT BALL DT.	DM 79,00
MORTAL KOMBAT 2 DT.	DM 81,00
POWER STRIKE 2 DT.	DM 81,00
SONIC SPINBALL DT.	DM 80,95
LION KING DT.	DM 79,95
DYNAMITE HEADDY DT.	DM 71,95
SONIC TRIPLE TROUBLE DT.	DM 79,95
E.A. HOCKEY DT.	DM 79,95

NEU: MEGA DRIVE 32X DT DM389,00

MEGA CD - II

BATTLECORPS DT.	DM 114,95
DRAGON'S LAIR DT.	DM 98,95
DRAGON'S LORE DT.	DM 98,95
FIFA SOCCER DT.	DM 98,95
FORMULA RACING DT.	DM 114,95
HEART OF THE ALIEN DT.	DM 108,95
JURASSIC PARK DT.	DM 91,95
MEGA RACE DT.	DM 89,95
NBA JAM DT.	DM 114,95
REBEL ASSAULT DT.	DM 108,95
SOULSTAR DT.	DM 118,95
SZTAR WARS CHESS DT.	DM 89,95
TOMCAT ALLEY DT.	DM 98,95
ECCO 2 DT.	DM 114,95

MCD II MIT 3 CD'S DT. DM499,00

MASTER SYSTEM-II

ALADDIN DT.	DM 81,00
ASTERIX 3 DT.	DM 71,00
DUFFY DUCK IN HOLLYWOOD DT.	DM 71,00
ECCO DT.	DM 81,00
MICRO MACHINES DT.	DM 81,00
ROAD RASH DT.	DM 81,00
ROAD RUNNER DT.	DM 81,00
SONIC 3 CHAOS DT.	DM 80,95
STAR WARS DT.	DM 81,00
STREETS OF RAGE 2 DT.	DM 81,00
LION KING DT.	DM 79,95
SONIC SPINBALL DT.	DM 79,95

IHRE VORTEILE

- TOP - PREISE !!!
- ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN
- 14 MONATE GARANTIE
- INKLUSIVE SCHNELL - SERVICE
- VERSANDKOSTEN DM 6,95
- VERSANDKOSTEN DM 3,95
- BESTELLUNGEN PER TELEFAX ODER ANRUFBEANTWORTER AM WOCHENENDE
- AB EINEM BESTELLWERT VON DM 300,- ENTFÄLLT DER VERSANDKOSTENANTEIL

VORBESTELLUNGEN FÜR NEUHEITEN WERDEN BEVORZUGT AUSGELEIFERT

WIR FÜHREN AUCH SNES, GAME BOY, AMIGA, PC UND CD-ROM SPIELE

WEITERE SPIELE, KONSOLEN UND ZUBEHÖR ENTNEHMEN SIE BITTE UNSERER GESAMTPREISLISTE, DIE SIE GEGEN DM 1,- RÜCKPORTO ANFORDERN KÖNNEN. GEBEN SIE BITTE IHRSYSTEM AN.



SAMMELBESTELLER SPAREN VERSANDKOSTEN ANTEILE UND HELFEN DURCH GERINGEREN ANFALL VON VERPACKUNGSMATERIAL DIE UMWELT ZU SCHÖNEN. LIEFERUNG ERFOLGT PER NACHNAHME.

PREISÄNDERUNGEN SATZFELDER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.

GRUNDLAGEN TRAINING

TERMINOLOGY

→ : Drück' den Stick gerade in Richtung des Gegners.
 ← :Drück' den Stick gerade vom Gegner weg.
Stehen: Dein Charakter ist in aufrechter (stehender) Position.

Nah stehen: Dein Charakter steht so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.

Knieen: Durch drücken von ↓ kniet sich dein Charakter hin.

Nah knieen: Dein Charakter kniet so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.

Hoch springen: Durch drücken von ↑ springt Dein Charakter hoch.

Anspringen: Durch drücken von ↗ springst Du in Richtung des Gegners.

Chargen: Drücke den Stick für 2 sek. in die angegebene Richtung.

Große Charaktere: Sagat, Balrog, Zangief, Dee Jay und T. Hawk. Wegen Ihrer Größe funktionieren einige Combos nur bei diesen Charakteren.

Kleine Charaktere: Alle anderen Charaktere.

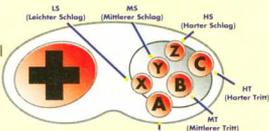
Dicke Charaktere: Honda, Zangief und T. Hawk. Wegen ihrer Masse funktionieren einige Combos nur bei diesen Jungs.

Dünne Charaktere: Alle anderen.

Hallo StreetFighter-Freunde! Dieser erste Teil unseres Street Fighter-Kurses richtet sich größtenteils an Einsteiger. Aber auch die Fortgeschrittenen entdecken sicher noch ein paar nützliche Tips!

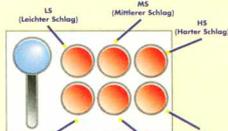
Steuerung und Buttons

Du kannst Super Street Fighter II (und auch alle anderen SF) sowohl mit einem Board als auch mit dem Pad spielen.



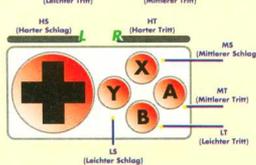
Steuerung

Du mußt immer daran denken, daß der Controller Dein Charakter ist und umgekehrt. Du machst die Bewegung und der Charakter führt sie aus. Dein Ziel ist es, die perfekte Beherrschung der Steuerung für jeden Charakter zu lernen.



AttackButtons

Es gibt sechs verschiedene Attack-Buttons. Drei für Schläge (LS, MS, HS) und drei für Tritte (LT, MT, HT).



TIPS & TRICKS

KURS

LEICHTER SCHLAG (LS)



Dein LS ist sehr schnell, allerdings richtet er nur wenig Schaden an.

Mittlerer Schlag (MS)



Der MS ist in seiner Geschwindigkeit und dem Schaden den er anrichtet die goldene Mitte.

Harter Schlag (HS)



Der HS zieht dem Gegner 'ne Menge Energie ab. Leider ist er auch Dein langsamster Schlag.

LEICHTER TRITT (LT)



Dein LT ist sehr schnell, richtet aber nur wenig Schaden an.

Mittlerer Tritt (MT)



Der MT ist härter aber dafür auch langsamer.

Harter Tritt (HT)



Der HT ist sehr heftig, allerdings ziemlich langsam. Ein knieender HT läßt Deinen Gegner immer hinfallen.

Dizzy



Wenn Du Deinen Gegner in kurzer Zeit mit zwei oder drei starken Attacken triffst, wird er Dizzy. Sterne, Vögel und Totenschädel drehen sich um seinen Kopf, während er hin- und hertau-melt. Solange Dein Gegner Dizzy ist, kannst Du einen oder auch mehrere Treffer anbringen. Außerdem ist dies die beste Gelegenheit, einen Combo einzu-



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: Start



MD: 2Sek.



MD: Y



MD: Z



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: Start



MD: 2Sek.



MD: Y



MD: Z

STREET-FIGHTER 2

TEIL 1

setzen. Falls Du noch keine Combos beherrschst, versuche es mit einem Wurf oder Griff.

Würfe und Griffe

Ein Wurf ist eine simple ‚packen- und-wegschleudern-Bewegung‘, die heftigen Schaden verursacht. Bei einem Griff hält Du den Gegner fest und bearbeitest ihn z.B. mit Bissen oder Kopfnüssen. Während Du einen Griff anwendest kannst Du den Schaden noch vergrößern, indem Du den Stick schnell nach links und rechts bewegst und dabei alle sechs Knöpfe drückst. Bei SSF II haben manche Charaktere Bodenwürfe, manche Luftwürfe und andere Griffe.

Bodenwürfe



Drück', wenn Du nahe am Gegner bist, → oder ← und den entsprechenden Knopf.

Luftwürfe



Luftwürfe werden ebenso ausgeführt, nur das beide Charaktere in der Luft sein müssen.

Griffe



1) Drück' → oder ← und den passenden Button.



2) Um maximalen Schaden anzurichten, mußt Du schnell abwechselnd links und rechts drücken und alle sechs Knöpfe betätigen.

Hoher Block



1) Drück ← wenn Dein Gegner Dich anspringt ...



2) ... oder eine stehende Attacke macht. So blockst Du den Angriff ab und verlierst keine oder weniger Energie.

Tiefer Block



1) Für eine knieende Abwehr drück' ↓, wenn der Opponent gegen Deine Brust ...



2) ... oder Deine Füße schlägt.

Block gegen Spezialtechnik



Du kannst auch Spezialtechniken abblocken, allerdings kostet Dich das trotzdem etwas Energie.

Reichweiten und Gegenschläge

Lerne die Reichweite der Schläge und Spezialattacken jedes Kämpfers auswendig. Jeder Move hat nur eine begrenzte Reichweite, und Du kannst immer einen Gegenschlag anbringen, wenn Du die Reichweiten Deines Gegners kennst.

Beenden von Dizzys und Griffen



Es gibt nur eine Möglichkeit, Dizzys vorzeitig zu beenden oder aus Griffen herauszukommen: Du mußt

den Stick schnell nach links und rechts bewegen und alle sechs Buttons drücken. Und vergiß nicht: Während Du Dizzy oder in einem Griff gefangen, kannst Du für eine Spezialtechnik ‚chargen‘.



Um Dich von einem Dizzy zu erholen oder einem Griff zu entkommen, mußt Du den Stick schnell nach links und rechts bewegen und alle sechs Knöpfe drücken.

SPEZIALTECHNIKEN

Das Beherrschen der Spezialtechniken ist der erste Schritt, um ein echter Street Fighter zu werden. Es gibt drei verschiedene Arten von Spezialtechniken: Controller-Techniken, Charge-Techniken und Knopf-Druck-Techniken. Jeder Charakter kann zwei oder drei Techniken ausführen.

Stärke der Techniken



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



SNES: L | MD: Z



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



SNES: L | MD: Z

TIPS & TRICKS STREET-FIGHTER 2

Für fast alle Techniken gibt es drei verschiedene Stärken, welche durch die Wahl des Buttons bestimmt werden. Links seht Ihr Kens Dragon Punch mit LS, MS und HS. Man achte auf die unterschiedliche Höhe! Probiert aus, wann welche Stärke angebracht ist.

Boden liegenden Gegner werfen, daß er nicht mehr ausweichen kann. Entweder blockt er dann oder ...

Two-in-Ones

Wenn Du gelernt hast, die Spezialtechniken korrekt auszuführen, wird es Zeit, Deine Kampfstärke zu verbessern, indem Du normale Moves mit den Spezialtechniken verbindest. Diese nennt man dann 'Two-in-Ones' (zwei in einem). Du mußt Dir das etwa so vorstellen, daß zwei Bewegungen ineinander gepackt werden. Bei Ryus Feuerball Two-in-One gehst Du aus einem HS sofort in die Feuerball-Spezialtechnik. Leider haben nicht alle Charaktere Two-in-Ones; und es können nur bestimmte Schläge und Tritte verwendet werden.

beendet die Animation des normalen Angriffs vorzeitig, so daß beide Angriffe sehr schnell hintereinander kommen. Wenn Du mit dem ersten Angriff triffst (und alles richtig machst) kann der Gegner nicht mehr abblocken.



Deine Gegner haben drei verschiedene Trefferzonen: Kopf, Torso und die Füße. Den Kopf kannst Du aus dem Sprung treffen, den Torso während Du stehst und die Füße im Knien. Um eine Combo anzuwenden, mußt Du zwischen den verschiedenen Trefferzonen wechseln.

Sprung-Treffer-Zonen

Fast alle Combos beginnen mit dem ersten Treffer am Kopf. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, diesen Treffer richtig anzubringen, und das ist komplizierter als man denkt.

Wenn Du den Gegner ansprings, gibt es drei verschiedene Zonen am Körper, die Du treffen kannst. Hoch ist ziemlich weit oben am Kopf. Normal ist ist ein Treffer in Nackenhöhe, und Tief ist sehr dicht und tief am Körper des Gegners, ungefähr am Torso. Die meisten Combos funktionieren nur, wenn Du den Gegner tief triffst. Dies erreichst Du nur, wenn Du ganz dicht am Gegner und kurz vor dem Boden Deine Attacke auslöst. Wenn Du nämlich den Gegner zu früh oder zu hoch triffst, hat er

So ist es falsch. Wenn Du aus der normalen Attacke nicht sofort in die Spezialattacke gehst, wird die normale Attacke voll animiert (achte auf den Arm). Durch diese längere Pause hat der Gegner dann die Möglichkeit zu blocken.

Kombinationen (Combos) sind wohl die mit Abstand schwierigsten Moves bei Street Fighter, aber sie sind auch der Schlüssel, dazu ein echter Champion zu werden. Eine Combo ist eine Serie von zwei oder mehr Treffern, bei der der Gegner nach dem ersten Treffer nicht mehr abblocken kann. Der Vorteil liegt klar auf der Hand: Durch die Kombination von mehreren Schlägen und Tritten kannst Du sehr viel Schaden anrichten und so den Kampf schnell zu Deinen Gunsten entscheiden.

SPECIALTECHNIKEN

Fernwaffen

Fernwaffen werden sowohl über Controller-Bewegungen als auch über Chargen (je nach Charakter) ausgeführt. Die Fernwaffe oder der Feuerball ist eine der geläufigsten Angriffsmethoden, da Du hierbei ein Wurfgeschloß auf den Gegner losläßt (ohne Dich selber in Gefahr zu begeben). Hier sind erstmal ein paar grundlegende Regeln für den Umgang mit Feuerbällen.



Du kannst einen gegnerischen Feuerball mit Deinem eigenen auflösen.



Wenn Du es richtig abpaßt, kannst Du einen Feuerball so auf einen am



Bei einem Two-in-One steckt eine Bewegung in einer anderen drin. Die Animation der Spezialtechnik

FAHREN DES SPIELERS

GAMERS 10/1994

62



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: Start



MD: 2Sek.



MD: Y



MD: Z



MD: X



MD: A



MD: B



MD: C



MD: Start



MD: 2Sek.



MD: Y



MD: Z



nes Charakters abtunen muß. So kannz.B. Guile, während er in seiner HS-Uppercut-Animation 'gefangen' ist, für ein kurzes Augenblick nichts machen. Lerne, wie lange die einzelnen Animationsphasen dauern und passe Deine Attacks mit dem Wechsel der Animationsphasen ab. Dies gilt insbesondere für HS, HT und Feuerbälle.

Geblockte Combos

Du kannst während des ganzen Spiels zu jeder Zeit eine Combo anwenden. Wenn der Gegner es nicht schafft, Deinen ersten Treffer abzublocken, mach' weiter und versuch' ihn dizzy zu bekommen. Die meisten fortgeschrittenen Spieler werden allerdings abblocken, so daß Du deine Combo nicht ordentlich anbringen kannst.



immer die Zeit, Deine nächste Attacke abzublocken: Und schon ist die schöne Combo dahin.



Ein korrekter, tiefer Treffer ermöglicht Dir die Combo durchzuführen.



Ein falscher, zu hoher Treffer gibt dem Gegner die Möglichkeit, abzublocken.



Passe Deine einzelnen Attacks mit den Animationsphasen ab.

Combobei Dizzy-Gegnern



Die beste Chance, eine Combo anzubringen, habt Ihr, wenn der Gegner dizzy ist. Ein bewußtloser Gegner kann nicht blocken, so daß Deine Combo auf jeden Fall funktionieren wird, wenn Du sie richtig ausführst.

tionieren.

Diedrei Arten von Combos

In den nächsten Lektionen befassen wir uns mit den drei Schlüsselcharakteren: Ryu, Guile und Chun Li. Wir behandeln die Kämpfer in dieser Reihenfolge, da jeder von ihnen einen vollkommen einmaligen Kampfstil hat (mal abgesehen von Ryu/Ken). Außerdem hat jeder von ihnen auch verschiedene Arten von Combos. Ryu benutzt Combos mit Controller-Bewegungen, Guile benutzt Charge-Bewegungscombos und Chun Li arbeitet mit Serien von Treffern. Wenn Ihr diese drei Fighter erst einmal beherrscht, könnt Ihr mit jedem Charakter spielen.

AUF WIEDERSEHEN ...

... IM NÄCHSTEN HEFT. DA

GEHT'S DANN NÄMLICH

RICHTIG LOS!

SCHREIBT UNS RUHIG, OB

EUCH DIESER KURS GEFÄLLT

UND OB IHR SOWAS

AUCH FÜR ANDERE GAMES

HABEN WOLLT. ÄCH JA, DIE

ANDEREN ACHT FIGHTER

(UND IHRE FARBEN) FINDET

IHR EBENFALLS IN DER

NÄCHSTEN AUSGABE. DER

BUCHSTABE GIBT AN, WELCHE

TASTE IHR BEI DER

AUSWAHL DRÜCKEN MÜSST

(2S = EINE TASTE 2SEK.

GEDRÜCKT HALTEN).

BIS SPÄTER ...

Das Animations-Timing

Wenn der erste Treffer gesehen hat, muß Du kontrolliert und präzise die Buttons drücken, um Deine Combo zu vollenden. Übe fleißig, damit Du ein Gefühl dafür bekommst, wie das Spiel 'arbeitet'. Du wirst bemerken, daß Du Deine Attacks mit der Animation Dei-



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



SNES: L | MD: Z



SNES: Y | MD: X



SNES: B | MD: A



SNES: A | MD: B



SNES: R | MD: C



SNES: St | MD: St



SNES: 2s | MD: 2s



SNES: X | MD: Y



SNES: L | MD: Z



TIPS & TRICKS

Und weiter geht es mit einer geballten Ladung Tips und Karten zum erfolgreichen Kampf um den Wüstenplaneten. Diesmal erfahrt Ihr alles Wissenswerte, um in den späteren Missionen

Strategien

DUI



UNAUSWEICHLICHES

Spätestens in den letzten Missionen müßt Ihr Euch damit anfreunden, daß Ihr eigentlich so ziemlich alles bauen müßt, auch wenn Ihr es nicht unbedingt einsetzen wollt: Ohne Radar keine Rakettentürme, ohne Raffinerie keine Fahrzeugfabrik, ohne Hi-Tech keine Superpanzer und ohne Spaceport keinen Palast. Ärgerlich, aber überlegt Euch gut, was Ihr macht: Die Defensive hat in den späteren Missionen Vorrang, also lieber zunächst ein Radar, einige Windfallen mehr und Rakettentürme bauen, bevor es zum Angriff geht...

PALASTOPTIOMEN

Die Paläste ab Mission 8 bieten tolle Möglichkeiten, wenn man sie nur richtig einzusetzen weiß. Auf den ersten Blick kann zwar kaum eine von ihnen überzeugen, aber beim richtigen Einsatz lassen sich durchaus tolle Effekte damit erzielen. Der Traum eines jeden Todeshand-Schützen bleibt natürlich der goldene Schuß, der mit einem Schlag die feindliche Bauanlage ausschaltet. Auch wenn es nicht sofort klappt, es nervt den Gegner un-



mein und die Waffe kann so einige Panzergefechte ersparen. Die Atreides-Trooper eignen sich recht gut für Aufklärungsarbeit und hartnäckige Störmanöver, der Ordos-Saboteur verlangt allerdings etwas strategische Planung: Plant Ihr beispielsweise einen Panzerangriff bei dem Euch ein lästiger Rakettenturm im Wege steht, so schickt einfach rechtzeitig einen Saboteur auf den Weg.

SUPERPANZER

Normalerweise haben sie schwache Panzerung, sind aber bei richtigem Einsatz extrem durchschlagende Waffen! Der Harkonnen-Devastator scheint da vielleicht ein Traumfahrzeug, seine geringe Geschwindigkeit macht ihn aber eher verwundbar. Optimal in der Verteidigung, aber auch prima geeignet für Kamikazeaktionen: Klickt Ihr zweimal auf ihn, so explodiert er vorzeitig und richtet in seiner näheren Umgebung ordentlich Schaden an. Die Sonic Tanks der Atreides halten zwar recht wenig aus, ihre Reichweite und Wirkung gegenüber allen Zielen sind jedoch hervorragend. Die Deviatoren der Ordos verlangen etwas Aufmerksamkeit, bieten aber trotz ihrer Schwäche interessante Optionen: Sie eignen sich sowohl zum Stoppen von Angriffen, können aber auch während einer Offensive für Ablenkung sorgen. Und wenn gerade ein feindlicher Devastator umgepolt wurde: Die Situation ausnutzen und das Ding ganz locker detonieren lassen...

DICKE LUFT

Unterschätzt die Vorteile Eurer fliegenden Einheiten nicht: Die Carryalls sind ohnehin recht praktisch, da sie Eure Ernter schneller befördern und



für den Reparaturanlagen-Trick ohnehin Voraussetzung sind. Sofern Ihr Zugriff auf Ornithopter habt, solltet Ihr unbedingt Gebrauch von ihnen machen, allerdings in vernünftigen Dimensionen. Einer alleine bringt recht wenig, wenn Ihr aber vier oder mehr gleichzeitig in der Luft habt, so können sie ordentlich Unfug stiften und dem Gegner ordentlich Schaden zufügen oder ihn zumindest hervorragend ablenken. Das ganze ohne die ARP-Codes zu schaffen ist natürlich die wahre Herausforderung, aber spielt doch einmal Atreides Mission 9 und baut Euch neun bis zehn Hi-Tech-Fabriken. Nachdem die Verteidigung steht und ordentlich Kapital vorhanden ist, schickt einfach die maximale Anzahl an Thoptern auf den Weg und sendet ständig neue Einheiten nach, unterstützt von Palast-Trooperen, wenn sie verfügbar sind: Es sollte kaum eine Stunde dauern, bis der Imperator klein beigegeben muß und wirklich vollständig vom Spielfeld gefegt wurde. Und das, ohne daß Ihr einen Panzer für den Angriff geopfert habt. (Allerdings macht es hier die Masse, denn einzelne Thopter werden zu schnell ein Opfer der

MISSION 9

Mission 9 zuerst? Das hat nicht nur layouttechnische Gründe. In der Tat sind alle Neuner-Missionen eine Wiederholung der Achter-Missionen mit nur leichten Veränderungen. Sprich, die Landkarten und der Aufbau der Feindbasen sind bis auf einige kleine Änderungen identisch. Die größte Änderung ist natürlich, daß der Besitzer aller Basen jetzt der Imperator ist, der aus dem Vollen schöpfen kann: Er hat Zugriff auf die Fähigkeiten aller Häuser und macht auch ausgiebig Gebrauch davon; Sonic Tanks, Devastatoren und wenigstens zwei Thopter gleichzeitig sind sein bevorzugtes Inventar, auch eine tierisch präzise abgefeuerte Todeshand gehört dazu. (Von den anderen Palast-Optionen, wie Saboteur



WE 2

überleben zu können. Denn schließlich steht vor der Alleinherrschaft auf Dune noch der finale Kampf gegen den mit allen Mitteln kämpfenden Imperator. Und das wird garantiert kein leichter Einsatz.



Raketentürme. Letztere solltet Ihr in den späteren Missionen recht früh bauen, da der Gegner dort schon zu Beginn ähnliche Tricks versucht!

ERKENNE DEINE FEINDE

Die meisten Einheiten des Feindes haben bestimmte Aufgaben, von denen sie sich nur selten abbringen lassen. Am offensichtlichsten sind natürlich Einheiten, die dem Angriff auf Eure Basis dienen. Sie ziehen meist stur vor sich hin und lassen sich nur selten von ihrem Auftrag abbringen - bis sie dann in Euren Verteidigungslinien enden und dann ganz einfach nachproduziert und auf den Weg geschickt werden. Etwas lästiger sind da die Verteidiger, die ein begrenztes Gebiet um die feindliche Basis schützen und gehörig für Ärger sorgen. Allerdings werden sie, sind sie einmal zerstört, nicht mehr nachgebaut, also schaltet sie möglichst früh durch konzentrierte Angriffe aus. Manchmal werden, wenn Ihr gerade einen Angriff führt, auch temporäre Verteidiger produziert, die zunächst die eigene Basis sichern, anschließend aber zum Gegenangriff übergehen und dort normalerweise untergehen sollten. In den frühen Missionen gibt es auch noch Einheiten, die im Hinterhalt liegen und erst aktiv werden, wenn man sie entdeckt oder angreift, dies sind aber kaum ein Problem und können meist ignoriert werden.

MOGELN ERLAUBT?

Naja, warum eigentlich nicht. Unser Leser Jens hat uns mit einigen netten Action Replay-Codes versorgt, mit denen Eure Kasse fast nie leer, aber leider garantiert nicht gefüllt wird. Mit den folgenden Codes könnt Ihr bauen, was Ihr wollt, Euer

Geld wird immer konstant bleiben. Es sei denn, Ihr kauft Euch ein Fahrzeug beim Spaceport. Dann geht es mit der Kohle bergab und dank des Codes bringen Eure Ernter keinen Nachschub. (Das nervt spätestens dann, wenn ein guter Angriff des Gegners Bauanlage und Fahrzeugfabriken zerstört hat und man auf ein MCV dringend angewiesen wäre...) Hier sind jedenfalls diese Codes, die für das jeweilige Haus in allen Missionen gelten, in den ersten beiden Missionen solltet Ihr aber grundsätzlich auf sie verzichten!



Atreides: FF4D6 B004F

Ordos: FF4DB 1002D

Harkonnen: FF4D2 5005C

Unsere folgenden Codes sparen nicht ganz soviel Geld, dafür aber um so mehr Zeit, da Eure Bauanlage zum Nulltarif und in Nullzeit Gebäude ausspuckt. Das wird insbesondere in den späteren Missionen wichtig, in denen eine effektive Abwehr möglichst schnell verfügbar sein sollte. Für Fahrzeuge müßt Ihr zwar weiterhin Kohle verdienen, andererseits ist das insgesamt aber mehr als

fair: Der Gegner startet mit einer voll ausgerüsteten Basis, ihr könnt nun mit gleichen Mitteln zurückschlagen - und außerdem bleibt noch etwas mehr eigentliches Gameplay übrig. Leider unterscheiden sich die Codes je nach Haus und Mission, sodaß das Mogeln hier etwas umständlicher ist. Hier sind die Codes für die späteren Missionen, bis dorthin solltet Ihr eigentlich auch ohne sie auskommen:

Atreides 7: FF4F0 E0000

Ordos 7: FF590 20000

Harkonnen 7: FF565 40000

Atreides 8: FF5B4 E0000

Ordos 8: FF559 00000

Harkonnen 8: FF5B4 E0000

Atreides 9: FF5B4 E0000

Ordos 9: FF5B4 E0000

Harkonnen 9: FF559 00000

(Wenn Ihr die Codes für die früheren Missionen herausfinden wollt, geht wie folgt vor: Beobachtet den blauen Balken Eurer Bauanlage bei der Herstellung einer normalen Betonplatte, die in vier Stufen erfolgt. Sobald das erste Viertel ausgefüllt ist, Reset drücken und nach 3 suchen, bei 50 Prozent des Balkens nach 2 und bei 75 Prozent nach 1 suchen. Jetzt sollte eigentlich nur noch ein Wert mit FFxxx xxx03 übrig bleiben, ersetzt die 03 durch 00 und probiert die übriggebliebenen Codes einfach aus!)



oder Trooper macht er zum Glück keinen Gebrauch.) Für den Spieler ist es am Einfachsten, wenn er zuvor schon alle Achter-Missionen absolviert hat, da er die Gegebenheiten dann schon einigermaßen kennt: Atreides 9 spielt auf der gleichen Landkarte wie Harkonnen 8, lediglich bei der nordöstlichen Basis wurde die dortige Bauanlage durch eine Windfalle ersetzt. Ordos 9 entspricht Atreides 8, hier fehlt ebenfalls die Bauanlage in der nordöstlichen Basis. Harkonnen 9 ist dann, wie zu erwarten, Ordos 8 mit fehlender Bauanlage in der östlichen Basis. Der Imperator kämpft extrem fiebs und hat seine eigenen Limits, ein einfaches ‚Totbauen‘ bis zur Zerstörung der Bauanlage hilft also nichts. (Stattdessen wurde eine andere Art des ‚Totbauens‘ hier erstmalig beobachtet: Gute Idee, eine Anlage zu zerstören und dann gleich einen Panzer zwecks Neubaublockierung an diese Position zu fahren - hilft leider nix, zumindest der Imperator plättet dieses Fahrzeug ganz einfach mit einem spontanen Neubau!) Die generellen Taktiken entsprechen den vorherigen Missionen, allerdings kann man auch mit den Fähigkeiten des eigenen Hauses experimentieren, etwa mit gezielten Todeshand-Schüssen oder der Trooper/Thopter-Kombination der Atreides, lediglich als Ordos muß man sich etwas wirklich Gutes einfallen lassen. Wir wünschen jedenfalls viel Spaß!!!



DU

TIPS & TRICKS



Tja, jetzt beginnt der Ernst des Lebens erst richtig! Mit Euren Spezialpanzern erhält nun jedes Haus eine individuelle Superwaffe, beachtet die Stärken und



Atreides gegen Ordos



Für die Atreides beginnt das Leben relativ ruhig, so daß die Basis ordentlich ausgebaut werden kann. Die feindlichen Basen liegen im Süden und Südwesten, aus dieser Richtung kommen auch die meisten Angriffe. Richtet Eure Verteidigung entsprechend aus und setzt dabei auch in großem Umfang Raketen türme ein, da in Zukunft öfters mit Angriffen aus der Luft gerechnet werden muß. (Als Atreides könnt Ihr übrigens ab dieser Mission mit



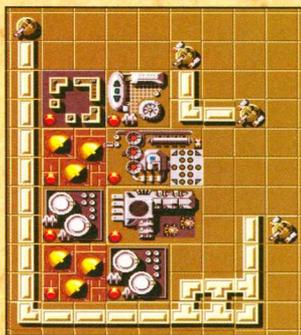
gleichen Mitteln zurückschlagen!) Zufällige Angriffe aus dem Hinterland sind recht selten, dennoch solltet Ihr einige Panzer zur Bewachung bereitstellen.

Beachtet bei Eurem Angriff, daß sich auf dem direkten Weg zu den feindlichen Basen Sandwürmer befinden. Nehmt Euch zunächst die Basis im Süden vor und schaltet dort die Wacheinheiten aus. Anschließend könnt Ihr Euch mit einem Großangriff in Richtung Bauanlage vorarbeiten, da sie jedoch gut geschützt liegt, könnte es zu einer langen Materialschlacht kommen. Alternativ oder als Ergänzung können auch noch massive Hoptereinsätze geflogen und auf einen Glückstreffer

Ordos gegen Harkonnen



Schlechte Karten für das Haus Ordos: Sie sitzen diesmal relativ dicht an einer feindlichen Basis, das bekommen gleich zu Beginn vor allem die Ernter zu spüren. Also Augen auf und die Dinger bei Gefahr umleiten, aber vorsicht vor dem Sandwurm im Osten. (Gegen ihn empfiehlt es sich, einige Einheiten in seiner Nähe zu postieren und unter Beschuß zu nehmen, noch schneller ist das Biest allerdings erledigt, wenn man ihm drei oder vier



Harkonnen gegen Atreides



Eine besondere Überraschung haben die Atreides in dieser Mission parat: Freut Euch nicht zu früh, wenn Ihr endlich eine Bauanlage zerstört habt, den auch in der anderen Basis befindet sich eine zweite Anlage dieser unangenehmen Art! Allerdings sind sie glücklicherweise nach der Zerstörung der Wacheinheiten nicht allzu schwer auszuschalten. Bei der Anlage im Süden sorgen einige Superpanzer für Verwirrung und schlagen Lücken



in den Verteidigungswall. (Letztere werden praktischerweise nicht repariert.) Durch diese Lücken können dann die Basispanzer etwas näher an die Bauanlage und sie recht sicher ausschalten – Dekkung und Ablenkung durch andere Panzer vorausgesetzt.

Auf dem direkten Weg zur Basis im Westen treibt sich ein Sandwurm herum, am nördlichen Kartenrand kommt man sicherer und schneller ans Ziel. Mit etwas Glück und einigen Basispanzern ist auch diese Bauanlage schnell Geschichte.

Aber vorsicht, die Atreides sind schlechte Verlierer: Sobald die zweite Anlage zerstört ist, reagieren sie mit einem heftigen

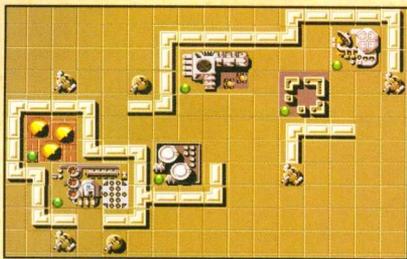
VE 2

MISSION 7

Schwächen dieser Fahrzeuge und setzt sie zum Wohle Eures Hauses auch sinnvoll ein. Aber seid gewarnt: Die Gegner werden immer hinterhältiger!

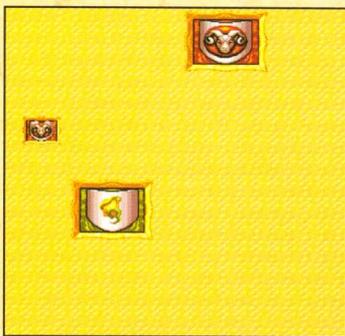


gehört werden. Wer viel Geduld hat, der kann auch versuchen, den Gegner 'totzubauen': Baut bis zum Limit und zerstört dann einige Gebäude des Feindes, sodaß Ihr selbst wieder bauen könnt. Das kostet zwar Zeit und Geld, aber so wird auch der Weg zur Bauanlage sicherer. Was nach der Zerstörung der Bauanlage zu tun ist, dürfte wohl klar sein...



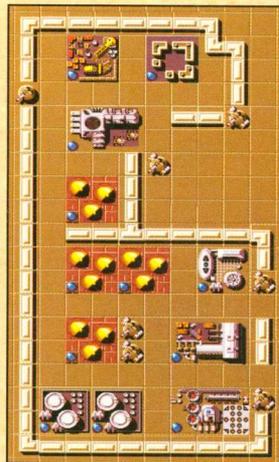
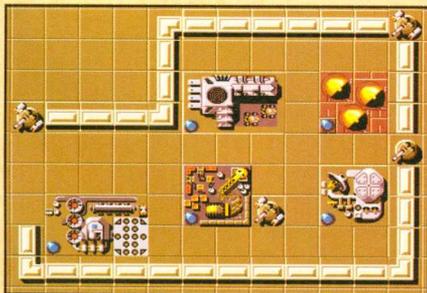
Panzer als 'Frühstück' opfert.) Ein weiterer Nachteil ist, daß die Deviatoren zwar ordentlich für Verwirrung sorgen, für Angriffe auf Gebäude aber nicht geeignet sind. Das wäre im Prinzip kein Problem, schließlich gibt es ja noch die Basispanzer. Nur können die in dieser Mission leider nicht in der Fahrzeugfabrik produziert, sondern müssen beim Spaceport gekauft werden, wo es manchmal zu Lieferengpässen kommen kann.

Die Angriffe kommen überwiegend (und ziemlich heftig!) aus nördlichen Richtungen, aber auch in den Süden der Basis verirren sich von Zeit zu Zeit einige Truppen. Die Bauanlage in der nördlichen Basis ist extrem gut gesichert, es empfiehlt sich ein möglichst früher Kamika-



zeangriff mit vielen (mindestens jeweils sechs!) Super- und Basispanzern. Irgendwann wird die Bauanlage schon den Geist aufgeben. (Natürlich vorher die Bewacher ausschalten, Luftunterstützung ist auch nicht zu verachten.) Schnelles Handeln ist angesagt, denn seltsamerweise kann in dieser Region extrem wenig Spice abgebaut werden. Wer zu lange wartet und versucht, den Gegner 'totzubauen', der könnte eventuell eine böse Überraschung erleben...

Gegenangriff, der aber an Eurer Verteidigung scheitern sollte: Eine Reihe von Raketentürmen am westlichen Rand Eurer Basis sollte ein ruhiges Dasein eigentlich sicherstellen, für den Flankenschutz sollten auch noch einige Panzer bereitstehen. Denn von Zeit zu Zeit melden sich doch manchmal ungebetene Gäste.





Ihr habt es weit gebracht, immerhin hat man Euch ja einen Palast spendiert. Und der hat es wirklich in sich, denn für teures Geld liefert er jedem Haus eine

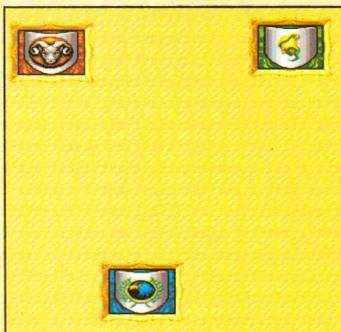


Atreides

gegen alle



Die Feinde halten sich zu Beginn dezent zurück, so daß Ihr Euch zunächst dem Ausbau Eurer Basis widmen könnt. Vordringlichste Aufgabe ist es, den Sandwurm vor Eurer Haustüre auszuschalten, da er die Spicereinte extrem behindert. Das kann Euch zwar einige Fahrzeuge kosten, aber ohne Preis kein Spice, oder so ähnlich. Die Angriffe aus Nordosten und Nordwesten werden wie gewohnt mit einer Sammlung Rakentürme abgewehrt,



lediglich die Todeshand der Harkonnen kann für unangenehme Überraschungen sorgen, denn ein Volltreffer auf die eigene Bauanlage ist ziemlich unangenehm. Ihr solltet daher, sobald das Geld vorhanden ist, ein MCV kaufen und etwas entfernt von der ursprünglichen Bauanlage einsetzen, auch solltet Ihr Eure Gebäude mit etwas Abstand bauen, damit die Treffer nicht zu verheerend sind.

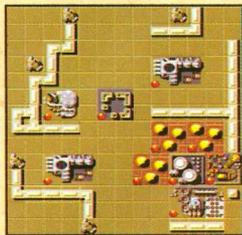
Wegen der Todeshand sollte die Basis der Harkonnen im Nordwesten zuerst erledigt werden. Sobald die Wachen vor der Basis ausgeschaltet sind, werden die Verteidigungswälle zerbröckelt, damit der Weg zur Bauanlage frei ist. Diese sollte mit

Ordos

gegen alle



Die Harkonnen stellen in dieser Gegend keine größere Gefahr dar, da sie, sofern man sie nicht provoziert, kaum angreifen. Als Verteidigung gegen die Atreides empfiehlt es sich, die natürlichen Gegebenheiten auszunutzen: Legt einfach einen Streifen Betonplatten sehr weit nach Osten in die Wüste hinaus und platziert dort eine Reihe von Rakentürmen: Die meisten Feindeinheiten liegen somit auf ihrem Weg in Richtung Euer Basis unter Dau-

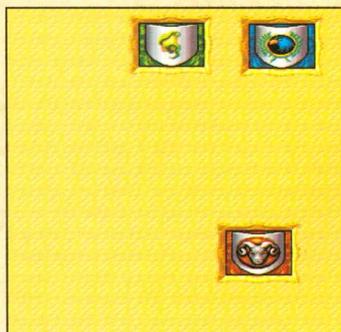


Harkonnen

gegen alle



Lebenswichtig ist es zunächst, die Sandwürmer vor der eigenen Basis zu erledigen. Anschließend kann relativ gemütlich ein Verteidigungsgürtel nach Norden und Nordwesten aufgebaut werden (früh Rakentürme bauen, da Thofterangriffe drohen). Im Hinterland sind einige zusätzliche Verteidiger zu belassen, da hier öfters mal der Imperator vorbeischaud. Die beiden Bauanlagen liegen recht unzugänglich, so daß man versucht ist,



Glückstreffer mit der Todeshand auszu- probieren. Wer es auf die sichere Tour machen will, der schaltet zunächst die Wachposten aus, insbesondere die recht lästigen Einheiten am südlichen Teil der Atreides-Basis. Anschließend kann man sich recht sicher am oberen rechten Kartenrand sammeln und gegen die Bauanlage der Atreides vorgehen. Ist die (zusammen mit dem Rest der Basis) Geschichte, so ist auch die Anlage der Ordos ernsthaft gefährdet. Von den Saboteuren der Ordos geht normalerweise nur am Anfang eine Gefahr aus, später bleiben sie eigentlich immer an den Verteidigungseinrichtungen hängen.

NE 2

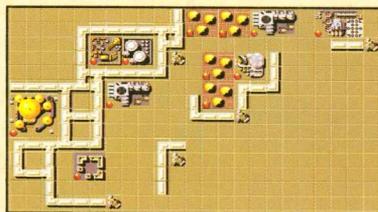
MISSION 8

neue, effektive Spezialwaffe. Um richtig damit umzugehen und den maximalen Nutzen aus ihnen zu ziehen bedarf es schon einigen Geschicks und Übung.



Basis- oder Ultrapanzern angegriffen werden, während Superpanzer oder sich zufällig gerade in der Gegend befindliche Palast-Trooper die Raketentürme beschäftigen.

Nachdem die Bauanlage zerstört ist, wird der Rest der Basis auseinandergenommen, damit der Weg zur Basis der Ordos im Nordosten frei wird. Die ist nach den entsprechenden Vorarbeiten recht leicht zu nehmen, da man sich einfach nur noch vom oberen Kartenrand anschleichen und gegebenenfalls nur noch einen einzelnen Raketenurm ablenken oder ausschalten muß.



erbeschuß und kommen dementsprechend geschwächt oder überhaupt nicht an. Für die gelegentlichen Angriffe der Harkonnen sollten im Südosten noch einige Panzer und Deviatoren bereitstehen, die sich notfalls auch um Hinterhalte kümmern. Nordöstlich und südwestlich Eurer Basis tummeln sich auch noch Sandwürmer, also Vorsicht beim Ernten. Die Basis der Harkonnen wird von einer fiesen Kombination aus Raketentürmen und mobilen Einheiten bewacht, letztere im südwestlichen Teil der Basis auszuschalten ist recht materialaufwendig. Ist das aber erst einmal erledigt, so kann man sich recht gefahrlos am unteren Kartenrand an die Bauanlage heransetzen und den Rest wie gewohnt erledigen.



Die Bauanlage der Atreides liegt dagegen etwas ungünstiger, auch hier müssen zunächst alle mobilen Verteidiger im Osten der Basis ausgeschaltet werden. Anschließend bewegt man sich am rechten Kartenrand nach oben und schickt einen Saboteur in Richtung des einsamen Raketenurms im Osten. Ist dieser nicht mehr, kann der Angriffstrupp relativ sicher gegen die Bauanlage und den Rest der Basis vorgehen.



... LESER HELFEN LESERN

Und wieder gibt es etwas Lebenshilfe für gefrustete Spieler. Nochmals die Spielregeln: Wenn Euch irgendwelche Probleme quälen, diese Endgegner unbesiegt erscheinen oder versteckte Levelausgänge einfach 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 Einreichung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

FRAGEN

RINGS OF POWER (MD)



Wolfgang Nonicá sucht nach den Mines of Misery. Wo sind sie zu finden und was ist dort genau zu machen?

BATTLECORPS (MCD)

Franz Lotter sucht nach einem Cheat für unbegrenzte Panze-



rung und Munition sowie nach taktischen Tipps für den letzten Kampf gegen „MOSES“. Wer hat da was auf Lager?

LANDSTALKER (MD)



Hier ist mal wieder ein ganzer



Haufen Fragen zu diesem Game zusammengekommen: Torben Perkel interessiert sich für die Todesstatue, die der Trödler in Merkator anbietet. Wofür ist das Ding gut? Kay Szbrzesny möchte wissen, wie man die beiden Bäume entfernt, um in die Höhle im Dorf Massan zu kommen. Michael Bockhard hat sich von der Höhle unter Destel bis zum Schrein in der Lavahalle vorgearbeitet und sucht nun dort vergeblich nach dem Herzog Merkator. Wie geht es weiter? Der letzte Dungeon bringt Marek Polster an den Rand eines Nervenzusammenbruchs: In welchen Räumen muß man Golas Auge und Golas Nagel einsetzen? Wie geht die Reise weiter, nachdem man im Feuererraum den Nagel Golas erhalten hat? Und wie bringt man den Zwerg, der die Leiter zum Baum bewacht, dazu, zur Seite zu treten?

PHANTASY STAR II (MD)

Wendel Thompson hat von einer Tastenkombination gehört, mit der sich während der Kämpfe alle Gegner auf dem Bildschirm vernichtet werden. Kennt jemand Genaueres dar-



über? Sven Harms dagegen hat so seine Probleme, Dark Force zu besiegen. Wer kann ihm mit einigen Tipps für den letzten Kampf zur Seite stehen?

ASTERIX (MD)

Michael Eggers hat ein kleines Problem in Level 3 im dritten Zimmer der dritten Hütte. Seine Figur fällt hier innerhalb von zwei Sekunden vom Baum. Was ist hier zu tun.

LUNAR (MCD)



Thomas und Nicole Goßlich fragen sich, wie man die zerstörte Brücke reparieren kann. Den Holzfäller haben sie gefunden und das Waldstück schon erforscht, aber irgendwie geht es nicht weiter. Helmut Bachmayr kommt auf Vane einfach nicht weiter. Er hat Mia im Crystal Tower besucht und von einem Geheimgang in der Cave of Trial gehört. Allerdings findet er diesen Geheimgang nicht. Wer kann ihm bei der Suche ein wenig helfen?

LAND OF ILLUSION (MS)

Tim Brockmann sucht nach dem Eingang zur Pyramide und nach den Wolkenschuhen. Wer weiß Bescheid?

ANTWORTEN

JURASSIC PARK (MD)



Gregor Broll hilft Jan auf die Sprünge: Als Raptor springt man einfach zwischen die Skelette und tritt von rechts drei-

mal gegen den linken Felsen. Sofern man noch genügend Energie hat, braucht man auf die von Grant geworfenen Bomben nicht sonderlich achten. Als Grant springt man über den Schädel des linken Sauriers nach unten zwischen die beiden Raptoren. Solange man sie jetzt nicht beschießt, greifen sie auch nicht an. Jetzt stellt man sich so hin, daß man von seinem Standpunkt aus die Felsen unterhalb der Saurier mit Bomben treffen kann, ohne dabei die Raptoren zu verletzen. Je zwei rote Bomben auf den rechten und den linken Felsen werfen, und das Problem sollte gelöst sein.

LANDSTALKER (MD)

Kay Szbrzesny fragt sich, wie man in den Sumpfschrein kommt und wie man den Erdrutsch überwindet. Alles kein Problem: Im Dorf vor dem Steinbruch ist in irgendeiner Hütte eine Steinfigur, mit der man den Schrein öffnen kann. Sobald man seine Aufgabe dort erfüllt hat, ist auch der Erdrutsch kein Hindernis mehr.

RINGS OF POWER (MD)

Wolfgang Nonicá hilft Martin bei der Suche nach dem Sextanten. Das Ding findet sich in



einer Höhle hinter dem Wasserfall nahe Cathedral of Nexus. Dreht man sich auf dem zweiten Feld der Brücke in Richtung Wasserfall, so erscheint eine entsprechende Meldung.

WONDERBOY IN MONSTER-WORLD (MD)

Stefan Oertel hat einige extrem hilfreiche Tipps für Hilmar auf Lager: Das legendäre Schwert gibt es beim Schmied in Begonia. Er wohnt in einer ganz normalen Behausung wie die anderen Drachen auch, man muß ihn eben einfach nur finden und ansprechen. Die Aufgabe im Glockenturm von Purapril ist eigentlich auch kein größeres Problem: Man stellt sich zu gegebener Zeit ganz einfach unter die Glocke und drückt das Joypad nach oben. Mehr ist danach an dieser Stelle dann nicht mehr zu tun.

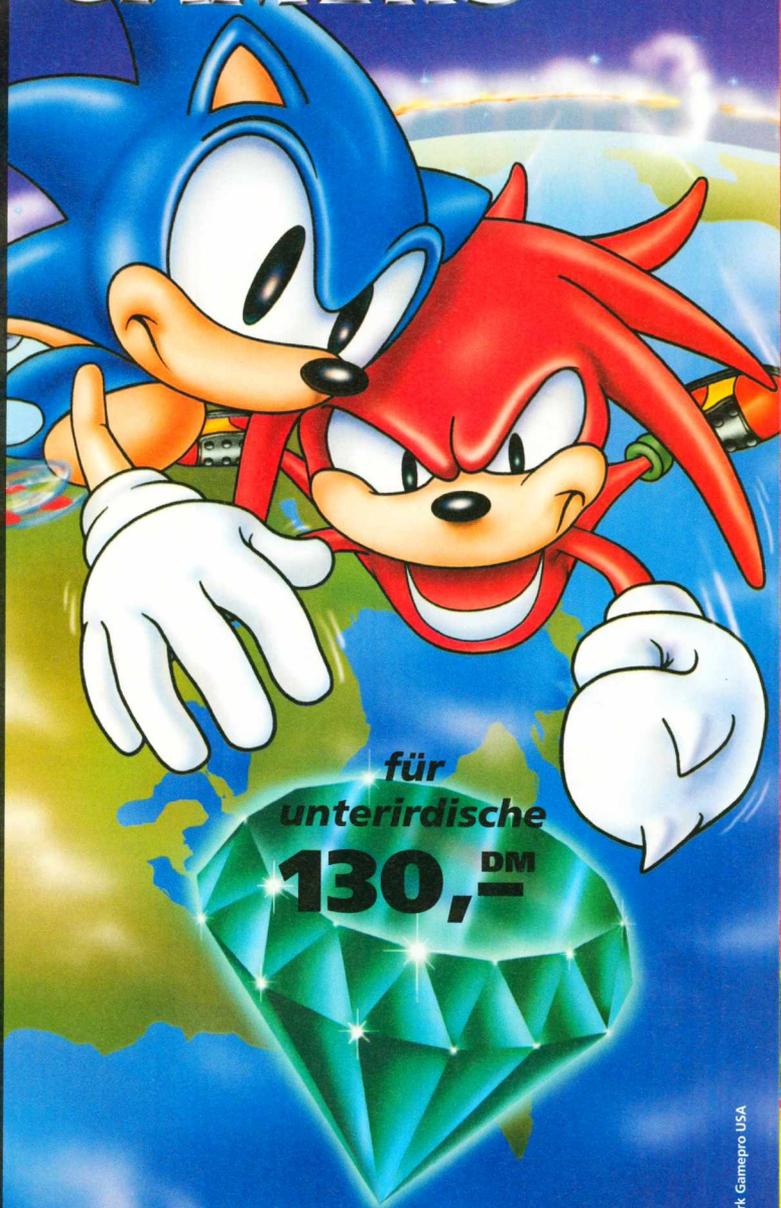
Dieses Angebot kann nur ein Maulwurf übersehen:

SONIC & KNUCKLES

(für Mega Drive)

+ 1/2 Jahr
im Abo

GAMERS



Das schnellste Nadelkissen der Welt ist wieder da!

Sonic, Sonic und kein Ende – und das ist auch gut so. Im mittlerweile 4. Teil der großen Stachel-Odyssee sorgt unser rasender Freund wie gewohnt für jede Menge Action in allerfeinster Grafik- und Soundqualität. Und wie schon zuvor hat er sich auch diesmal wieder Verstärkung im Kampf gegen Doc Robotnik rekrutiert: Knuckles heißt der Gute, ist seines Zeichens Maulwurf und uns bereits aus Teil 3 flüchtig bekannt. Zwischen Laufbändern, Schwungkapseln, Seilbahnen und einer ansehnlichen Truppe neuer Bösewichter zeigt dieser allerdings keinerlei Anzeichen von Lampenfieber oder erdreichbedingter Sehschwäche. Kein Frage: Der witzige Wühler hat das Zeug zum Helden...

Absolut fantastisch ist auch dieses überraschende Feature: Sonic 2 + 3 lassen sich einfach auf das neue Modul aufstecken, sodaß unser Nachwuchsheld auch in den alten Leveln für Unruhe sorgen kann. Eine echt klasse Idee von den SEGA-Jungs! Und 'ne echt klasse Idee von uns ist dieses Angebot: 1 "Sonic & Knuckles" für Mega Drive + 1 GAMERS Halbjahres-Sonderabo (6 Ausgaben) für gerade mal 130 Taler.



TM

GAMERS

PRÄSENTIERT:

VIDEOSPIEL

BÖRS

Die private Tauschbörse für alle
ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH
– alle Systeme –

HAMBURG

Sonntag 02. 10. 94

12-18 Uhr
MARKTHALLE
Klosterwall 9-21

BERLIN

Sonntag 09. 10. 94

11-17 Uhr
HUXLEY'S JUNIOR
Hasenheide 108-114

Info & Standvermietung:

'Maybe Crazy'

Tel.: 040/250 18 02

Fax: 040/250 92 84

A



C



T



I



O



N



HALLO, Ihr Codeknacker!

Schickt uns Eure ARP-Codes – Wir warten schon sehnsüchtig darauf. Codes zu neuen, aktuellen Spielen sind ganz besonders willkommen. Also, her damit – und ab ins Heft!

GAMERS
ARP-CODES
HEILWIGSTR. 39
20249 HAMBURG

Unseren ewigen Dank und Bewunderung verdienen diesmal:

Andreas Cyrenius, Emanuel Schmid, Ralf Aschenbrenner, Peer Schnieber, Wolfgang Ernst Nonicá(!!!)

Hey, nicht vergessen: Die Codes funktionieren nur mit einem Action-Replay-Zusatzmodul!

R

E

P

L

A

Y

MD

Shining Force

Für dieses grandiose Rollenspiel (GAMERS 5/93, Note 1-) sind dermaßen viele ARP-Codes eingetroffen, daß wir nicht anders konnten, Euch ein zweiteiliges Shining-Force-Special zu beschenken. Durch die folgenden Codes erhaltet Ihr 99 EX-Punkte für den jeweiligen Charakter. Achtung! Gebt die Codes nur für vorhandene Mitglieder des Teams ein, da sonst der Speicher gelöscht wird!

FFXXX X0063 Setzt für XXX X einen der folgenden Player-Codes ein.

9CA 3	Hero
9CC B	Mae
9CF 3	Pelle
9D1 B	Ken
9D4 3	Vankar
9D6 B	Earnest
9D9 3	Arthur
9DB B	Gort
9DE 3	Luke
9E0 B	Guntz
9E3 3	Anri
9E5 B	Alef
9E8 3	Tao
9EA B	Domingo
9ED 3	Lowe
9EF B	Khris
9F2 3	Tarasu
9F4 B	Gong
9F7 3	Diane

9F9 B	Hans
9FC 3	Lyle
9FE B	Amon
A01 3	Balbaroy
A03 B	Kokichi
A06 3	Bleu
A08 B	Adam
A0B 3	Zylo
A0D B	Musashi
A10 3	Hanzou

Nun folgen die Codes für alle Schwerter. Vorsicht, sucht Euch bereits vor der Eingabe einen freien Platz dafür! XXX - steht für die ersten drei Zeichen des Player-Codes (s.oben). Y ist der Platz im Inventar-Feld für das Schwert, wobei gilt: C=oben, D=links, E=rechts, F=unten

FFXXX Y009D	Short Sword
FFXXX Y009E	Middle Sword
FFXXX Y009F	Long Sword
FFXXX Y0060	Steel Sword
FFXXX Y0061	Broad Sword
FFXXX Y0062	Doom Blade
FFXXX Y0063	Katana
FFXXX Y0065	Sword of Darkness
FFXXX Y0066	Sword of Light
FFXXX Y0067	Chaos Breaker

Zur Verdeutlichung geben wir Euch ein Beispiel: Wollt Ihr Hans das Steel Sword auf den linken Platz im Inventar-Feld legen, dann lautet der Code: FF9F9 D0060 Hans, linker Platz, Steel Sword

In der nächsten Ausgabe folgt Teil 2 des Shining Force-Specials. Dann geht es um die restlichen Waffen und Items.

T2-The Arcade Game

FF80C A0004	unendl. Leben
FF801 90025	unendl. Raketen
FF801 C00FF	unendl. Energie für's Gewehr
FF801 E00FF	unendl. Energie

Sonic Spinball

FF75B 1000X	Levelanwahl, X=Level
-------------	----------------------

F1

FFF4F D00FF	306 mph
FFF35 A0008+	
FFF38 20000	Reifen unempfindlich

Mega-Lo-Mania

Secret Game: Asteroids	
FFA71 D00FF	unendl. Leben
FFA70 D00FF	unendl. Bomben
FFA71 D00XX	Levelanwahl, XX=Level

Pink Panther goes to Hollywood

FFBFC B0005	unendl. Leben
FFC0C 20008	unendl. Energie

Jungle Strike

FF10B 3000X	Levelanwahl, X=Level
FFF5A 10020	Unverwundbarkeit für Hovercraft, Level 1
FFB92 70032	unendl. Raketen für Hovercraft, Level 1
FFFBB 300E8	Unverwundbarkeit, Level 2, 6 + 7
FFCCC F003C	unendl. Hydras, Level 2
FFC0D F0009	unendl. Hellfire, Level 2
FFF4A 500E8	Unverwundbarkeit, Level 3
FFBF4 5003C	unendl. Hydras, Level 3
FFBF8 50009	unendl. Hellfire, Level 3
FFF30 100E8	Unverwundbarkeit, Level 4
FFC42 D003C	unendl. Hydras, Level 4
FFC46 D0009	unendl. Hellfire, Level 4
FFF93 D00E8	Unverwundbarkeit, Level 5
FFBEC B003C	unendl. Hydras, Level 5
FFBF0 B0009	unendl. Hellfire, Level 5

FFB20 D003C	unendl. Hydras, Level 6
FFB24 D0009	unendl. Hellfire, Level 6
FFB40 9003C	unendl. Hydras, Level 7
FFB44 90009	unendl. Hellfire, Level 7
FFF89 500E8	Unverwundbarkeit, Level 8
FFBA0 D003C	unendl. Hydras, Level 8
FFBA4 D0009	unendl. Hellfire, Level 8

MS

Forgotten Worlds

00CC 8CD8	unendl. Energie
-----------	-----------------

Galaxy Force

00C0 7F10	unendl. Energie
-----------	-----------------

Ghost House

00C1 BA02	unendl. Leben
00C1 F5C0	unendl. Energie

GG

Chakan

00DF B3F0	unendl. Energie
-----------	-----------------

Chuck Rock

00C0 8C0X	Levelanwahl, X=Level (2-4)
-----------	----------------------------

Columns

00C6 99XX	Levelanwahl, X=Level
-----------	----------------------

Cool Spot

00D1 8F2F	unendl. Energie
00D1 8E03	unendl. Leben

Donald Duck

00C0 8303	unendl. Leben
00C0 5B0X	Levelanwahl, X=Level

Ecco The Dolphin

00CA C123	unendl. Luft und Energie
-----------	--------------------------

Global Gladiators

00DF BEF3	unendl. Energie
-----------	-----------------

Jurassic Park

00CA 0003	unendl. Energie
00C0 2404	unendl. Leben

Prince Of Persia

00C2 9203	unendl. Energie
00C2 983B	unendl. Zeit

Frisch aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten:

Das Magazin des Fachwissens

GAMEPRO

AMERIKAS

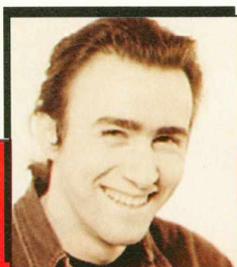
NO 1

– jetzt als deutsche Ausgabe –
Damit macht Euch keiner mehr was vor –
alles Wissenswerte über:

NES
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
JAGUAR
3DO
CD-i

... and many, many more

Die ganze Videospieldwelt in einem Magazin –
jetzt im Zeitschriftenhandel



ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MOVIE-UND MUSIKSZENE

Hallo Freunde, seinen Konzerten, braucht er Leute, die sein Instrument stimmen, seine Kompositionen kann er kaum noch hören. Um wesentlich jüngerer Kollegen steht es viel schlechter. So kann man bei der angeblich lautesten Band der Welt „Manowar“ schon von Taubheit bei den Bandmitgliedern reden. Ärzte und Wissenschaftler warnen vor den Konzerten der Band, die durch ihre Gehörattacken im Guinness Buch der Rekorde gelandet ist. Den Vogel schossen vor kurzem „Rage against the Machine“ ab. Bei einem Konzert in Holland glaubten Wissenschaftler an eine Katastrophe, da die Anzeige auf der Richterskala für Erdbeben ausgeschlagen hat ...

Andreas Heineke

Konzerten. Der wohl Geschädigste von allen ist Pete Townshend. In den 60er Jahren gehörte er zu „The Who“. Die letzte gute Platte kam Mitte der 80er Jahre von Pete. Inzwischen hat er einige Comebackversuche gestartet, die alle gepflegt in die Hose gegangen sind. Der Grund dafür, ist nicht etwa fehlende Kreativität, sondern die fast nicht mehr funktionierenden Trommelle. Auf



ASTERIX IN AMERIKA „Die spinnen, die Indianer“

der Comicoldtimer kommt in diesem Herbst das siebte Mal in die Kinos. Obwohl natürlich kein realer Schauspieler dabei ist, kostete die Produktion nahezu 20 Millionen Dollar. Herausgekommen ist ein gewohnt actionreiches und lustiges Abenteuer von Asterix und Obelix.

Da Caesar inzwischen weiß, daß das kleine gallische Dorf ohne den Zaubertank und den Druiden Miraculix ein ganz normales kleines Dorf ist, läßt er den Druiden ans Ende der Welt entführen. Im Jahre 50 v. Chr. ist das Ende der Welt aber Amerika. Asterix und



Obelix werden also so eine Art vorchristliche Cowboys, und Obelix steht das erste mal in seinem Leben am Marterpfahl. Für Kenner ein Muß!



M O V I E N E W S

- | | | | | |
|---|---|--|--|--|
| <p>1 Start: 6.10.</p> <p>Johnny Flash
Der zweite Kinofilm mit Helge Schneider! Vom Elektriker zum Schlagerstar ist's kein leichter Weg. Besonders dann, wenn man aussieht wie Johnny Flash!</p> | <p>2 Start: 6.10.</p> <p>Juniors freier Tag
Wir lernen, was ein Kind im Krabbelalter erlebt, wenn es von strohdümmen Verbrechern gekidnappt wird. Eine moderne Panzerknacker Story.</p> | <p>3 Start: 15.9.</p> <p>Wolf
Jack Nicholson's Leben verändert sich, als er auf verschneider Straße einem Wolf begegnet. Jack wird ein anderer Mensch – ab und zu ist er auch gar keiner mehr.</p> | <p>4 Start: 20.10.</p> <p>Speed
Keanu Reeves, der furchtlose Cop aus L.A., gegen Dennis Hopper, den Bombenleger. Ein Actionfilm um die bedrohten Passagiere in einem Todesbus.</p> | <p>5 Start: 29.9.</p> <p>Das Kartell
Harrison Ford und William Bofe in einem Politthriller in hohen amerikanischen Kreisen. Nicht nur der Titel erinnert an die Romane von John Grisham.</p> |
|---|---|--|--|--|

GAMERS SHOP BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis



SUPER STREET FIGHTER II

GAMERS

Guile

GA 012

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop

Euro-Scheck zur Verrechnung un-
bedingt (Kartennummer angeben)

Achtung! Wer mit Eurocheck bezahlt, spart gegenüber Nachzahlen ganz DM 3,50

Bitte keine Überweisung!

Verkauskosten: Versandkosten von DM 12,- an DM 18,- (je nach Versandgröße. Mit Einlegen dieser Best.-nummer über DM 180,- können wir den Versand kostenfrei übernehmen)

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

Mein Sonic & Knuckles + GAMERS-Sonder-Abopaket

JA, ich bestelle Sonic & Knuckles und die nächsten 6 GAMERS Ausgaben im Sonder-Abonnement zum Gesamtpreis von nur DM 130,- (MD)

Nachdem ich auch später noch meine monatliche Portion Videospiel-Paradiesen erhalten möchte, erhalte ich GAMERS auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugesichert, dann allerdings zum aktuellen Jahres-Abopreis. Wenn ich dies nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos schriftlich kündigen. Das Sonder-Abo läuft mit der Lieferung der 6. Ausgabe GAMERS ab.



SUPER STREET FIGHTER II

GAMERS

Chun Li

GA 013

Euro-Scheck zur Verrechnung un-
bedingt (Kartennummer angeben)

Achtung! Wer mit Eurocheck bezahlt, spart gegenüber Nachzahlen ganz DM 3,50

Bitte keine Überweisung!

Verkauskosten: Versandkosten von DM 12,- an DM 18,- (je nach Versandgröße. Mit Einlegen dieser Best.-nummer über DM 180,- können wir den Versand kostenfrei übernehmen)

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

Vorname, Name _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

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

PLZ 09 20 1111

PLZ 09 20 1111

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH
GAMEPRO SHOP
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH
GAMEPRO
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

GUILE Geb.: 23.12.1960, Größe: 186
cm, Gew.: 87 kg, Maße:
124/81/89, Blutgr. 0,
Nationalität: US Amerikanisch

Special Moves: *Sonic Boom:* ◀ (zwei Sek.) ➔ + Schlag
Flash Kick: ▼ (zwei Sekunden) ▲ + Tritt
Würfe (nah am Gegner): Suplex: ➔ oder ◀ + HS
Ground Shoulder Throw: ➔ oder ◀ + MS
Air Shoulder Throw (im Sprung): ➔ oder ◀ + MS oder HS
Back Breaker (im Sprung): ➔ oder ◀ + MT oder HT
Combos: *Triple-Jab Sonic Boom Combo:* 1. Spring mit einem tiefen LS während Du ◀, ‚chargest‘. 2. Mach einen stehenden LS. 3. Beende den Sonic Boom mit einem LS.
Jabbing Flash Kick Combo: 1. Spring' mit einem tiefen LS während Du ▼, ‚chargest‘. 2. Mach' einen knieenden LS. 3. Beende den Flash Kick mit einem LT.
Standing Jab Flash Kick Combo: Spring' mit einem LS während Du ▼, ‚chargest‘. 2. Beginn' die Flash Kick-Bewegung und mach einen stehenden LS wenn Du in der Mitte der Bewegung bist. 3. Beende den Flash Kick mit einem LT.
Mit genug Übung kannst Du HS anstatt LS verwenden.
Abkürzungen: LS = Leichter Schlag (SNES = Y / MD = X)
MS = Mittlerer Schlag (Y)
HS = Harter Schlag (Z)
LT = Leichter Tritt (A)
MT = Mittlerer Tritt (B)
HT = Harter Tritt (C)



CHUN LI Geb.: 1.3.1968, Größe:
173 cm, Gew.: unbekannt, Maße: 86/56/89,
Blutgr.: A, Nationalität: Chinesisch

Special Moves: *Lightning Kick:* Drück' mehrmals schnell Tritt
Whirlwind Kick: ▼ (eine Sekunde) ▲ + Kick, ▼ (eine Sekunde) ▲ + Kick (für einen hohen Whirlwind Kick; gutes Timing!)
Kioken: ◀ (zwei Sekunden = ‚charge‘) ➔ + Schlag
Würfe: *Ground Shoulder Throw:* ➔ oder ◀ + MS oder HS
Air Shoulder Throw (im Sprung): ➔ oder ◀ + MS oder HS
Combos: *Kikkoken Corner Trap:* 1. Dräng' den Gegner in eine Ecke, wirf einen Kioken und ‚charge‘ ◀ (für Kioken). 2. Mach einen knieenden MT und beginn' die Kioken-Bewegung. 3. Wirf den Kioken und wiederhole die Prozedur. (Du mußt gut ‚charge‘ können, dann ist diese Falle tödlich.)
Triple-Fierce Fireball: 1. Spring' mit einem tiefen HS während Du ◀, ‚chargest‘. 2. Mach' einen stehenden HS und beginn sofort mit der Kioken Bewegung. 3. Beende den Kioken mit einem HS für den dritten Treffer.
Triple-Hit Combo: 1. Spring' mit einem sehr-tiefen HS. 2. Mach' einen knieenden MT. 3. Mach' einen stehenden HS.
Tripping Triple-Hit Combo: 1. Spring mit einem tiefen HS. 2. Mach einen stehenden MS. 3. Mach einen knieenden HT.
Abkürzungen: MS = Mittlerer Schlag (Y)
HS = Harter Schlag (Z)
MT = Mittlerer Tritt (B)
HT = Harter Tritt (C)



ROCK&POP

AMY GRANT -
HOUSE OF LOVE



Nachfolgerin
zu Baby,
Baby?

Vor 4 Jahren war „Baby, Baby“ das Sommerthema. Auch wenn man in Videos den Eindruck hatte, hier hüpf ein junges Talent über den Schirm, hatte sie bereits neun Alben veröffentlicht, die in Amerika bei christlichen Radiostationen liefen. Amy Grant kommt aus der Gospelszene. Leider sind die Songs diesmal schwächer. Die Stimme aber ist kaum schlechter als z.B. die von Whitney Houston!

NEW ROCK

LIVE -
THROWING COPPER

Seit dem Frühjahr tummelt sich eine New Rock Band in den amerikanischen Alternative-Charts, die hierzulande noch unbekannt ist. Nun soll ihnen nun der große Wurf gelingen. Mit „Selling the drama“, der ersten Single, könnte ihnen selbst für konservative Radiostationen ein Hit für die Abendstunden gelingen.



Helden der
amerikanischen
College-
Radioszene

BLACK DANCE

PUBLIC ENEMY - MUSE SICK -
HOUR MESSAGE

Vor sieben Jahren zeigten Public Enemy, wie Hip Hop klingen kann. So ehrlich und radikal hat niemand zuvor über die Belange der Schwarzen gerappelt. Schwer fiel es Chuck D, Flavor Flav und Terminator X, noch einen draufzusetzen. Diesmal haben sie ihr Debüt übertriften. Mit einmaligen Gitarrensamples und fantastischen Ideen gelang es aufs neue, die Spitzenposition auszubauen. Die CD gehört zu den Besten des Jahres!



Die Urwüter
des Straßen-
raps sind
wieder da!



i

Die Mega 4

Fantastischer Metalrap aus Deutschland

Andreas: Als ich „Die Da“ das erste mal in der neuen Version hörte, traute ich meinen Ohren nicht. Ich wußte nicht, daß ein Mensch so schnell rappen kann.

Andy von den Fantastischen 4: Ja, ein Riesenlob von mir auch an Smudo. Das war wirklich eine Leistung. So schnell hat auf deutsch noch niemand gerappelt.

Andreas: Wie kam es denn zu dem Gig mit der Frankfurter Metalband ?

Andy: Wir haben einige Konzerte im Raum Frankfurt zusammengespielt. Unsere Fans wollten unheimlich gerne das Material auf CD haben und lächerten uns. Schließlich hatten wir auch einen solchen Spaß an den Konzerten, daß wir uns entschloßen, eine CD daraus zu machen.

Andreas: Habt Ihr weitere Pläne in Richtung Metalrap ?

Andy: Erstmals nicht. Beide Bands kommen ja nunmal aus ganz verschiedenen Richtungen und da wollen auch beide bleiben.



Die Mega Vier sind ein einmaliges Projekt, das eigentlich mehr aus Spaß entstanden ist. Wir werden gemeinsam touren und ich würde jedem empfehlen, sich das anzugucken. Da kracht es nämlich richtig!

Andreas: Was planen die Fantas jetzt?

Andy: Bislang waren wir in diesem Projekt ausgelastet. Als nächstes werden wir an unserem neuen Album arbeiten. Es wird wieder ein Album in der Richtung 4. Dimension werden. Wir haben ja hier eine neue Richtung sowohl in unseren Texten als auch in den Grooves eingeschlagen. Bei „Jetzt geht's ab“ waren wir verdammt jung und haben viel rumgealbert, und das hat sich auch auf der „4 gewinnt“ niedergeschlagen. Die 4. Dimension ist unsere erste ernsthafte Platte geworden.

Andreas: Gibt es schon ein Albumtitel ?

Andy: Bislang gibt's nur ein Motto: Individuell, aber schnell !

HITPARADE

Hier herrscht Selbstbestimmung: Die Entertainment-Charts setzen sich aus den Einsendungen der GAMEPRO-, TOTAL- und GAMERS-Leser zusammen. Wenn Ihr mitmachen wollt, schickt uns eine Postkarte oder einen Brief und verratet uns die Titel Eurer fünf Lieblings-CDs.

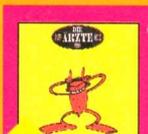
Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat drei aktuelle CDs! Also, ab geht die Post, und zwar an: MVL GmbH, „Entertainment“, Heiligwgr. 39, 20249 Hamburg. Viel Glück!



1 (-)
The Real Thing
2 Unlimited



2 (3)
Raveland
Marusha



3 (2)
Bestie i. Menschengest. - Die Ärzte

4 (0) **The Crow** - Soundtrack

5 (7) **Bam Bam Bam** - Westbam

6 (10) **Troublegum** - Therapy?

7 (4) **God shuffled his feet** - Crash Test Dummies

8 (-) **Superunknown** - Soundgarden

9 (-) **Come** - Prince

10 (6) **Get a grip** - Aerosmith

E
M
S
T
I
K
E
M
U
S
I
K
E
R
T
R
I
M
M
E
N
T



GAME GEAR

Verkaufe Game Gear mit TV-Tuner, Netzteil, Master Gear Konverter und drei Spielen: Shinobi, Columns, Axe Battler, für DM 350 oder tausche gegen Action Replay Pro und drei Spiele für Mega Drive, Telefon: 0345 - 666850

Verkaufe Game Gear + TV-Tuner, Sonic, D. Duck, Mickey Mouse, Asterix, Jurassic Park, Chessmaster, Columns für DM 260, 100 % O.K., T. Winter, Rathausplatz 2, 88175 Scheidegg

Verkaufe fünf Game Gear Spiele Indiana Jones 3 für DM 50, Batman DM 40, Out Run DM 40, Factory Panic DM 40, alles Verpackt und mit Deutscher Anleitung, Telefon: 06196 - 74785, Mo. - Fr. 15:30 - 18 Uhr Telefon: 06196 - 74785

MASTER SYSTEM

Verkaufe SEGA Mastersystem mit 4 Spielen Telefon 06051/73890

Verkaufe 3D-Brille+Lichtpistole mit 6 passenden Spielen. Z.B. Rambo III-Blade Eagle. Preis DM 200,- auch 4 MD-Spiele DM 80,-

z.B. Wrestle Mania. Telefon 02306 - 84649

Verkaufe Sega Master System 2, 17 Top Spiele, zwei Pads inklusive Verpackung und Anleitung. Alles Neuwertig NP 2000, Preis VB, Telefon: 02104 - 74092 Benny

Verkaufe Master System Spiele Gauntlet, Scramble, Spirits Time Soldiers, Bubble Bobble, Penguin Leander Bord Quartett, Preise zwischen 20 - 40 DM, Telefon: 09544 - 5500 Erich

Verkaufe Sonic 1 und 2, Chaos für DM 50, Asterix 1, Dschungelbuch für DM 80, Asterix 2, Termi-

Mega Drive Spiele, Telefon: 04521 - 71497

Tausche Master System Spiele Prince of Percia, James Bond, Super Kick Off, suche Rampart, Rampage usw., wer gleich zwei Spiele mit mir tauscht bekommt Ace of Aces gratis, Telefon: 039202 - 61680

Ed., Flashback je DM 60 Deutsch, Telefon: 030 - 8013511

Verkaufe Mega Drive mit zwei Pads und acht Spielen Sonic, Hang On, Columns, Flashback, Thunderh. 4, NHL 94, J. M. 93, Italia DM 90 NP Ges. DM 830, für DM 600, Telefon: 0355 - 24646 Tobias

Verkaufe Mega Drive Spiele Batman 1 und 2 DM 50, Winter Olympics und Olympic Gold LTD DM 60, Art of Fighting, Fatal Fury DM 60, Turtles 1 und 2 DM 70, Virtua Racing DM 100, E-Swat DM 20, Telefon: 02104 - 449090

Verkaufe Mega CD mit CDX Adapter und 11 Spielen oder



Aladdin

nator 1 für DM 80 und Chuck Rock für DM 50, Telefon: 09676 - 652

Verkaufe MS mit zwei Controlpads und 28 Spielen, komplett oder einzeln, Light Phaser für MS mit zwei Spielen. Preis nach Vereinbarung, Telefon: 034464 - 26018

Verkaufe ca. 100 Sega Master Spiele, tausche auch gegen

Adams

Dschungelbuch

Suche Ultima Soccer MS, tausche gegen Wimbledon 1 und Aladdin und suche Alien 3 ab 14 Uhr. Telefon: 069 - 679550 Elmar

Suche für Master System Phantasy Star, Miracle Warriors, G. Hühlich, Langestr. 28, 02730 Ebersbach

MEGA DRIVE

Verkaufe Mega Drive Spiele Toejam and Earl 2 DM 70, Flintstones DM 55, Donald Duck DM 55, Flashback DM 65, Alexander Baldeck, Dorfstr. 2, 16949 Lockstädt

Verkaufe Mega Drive 2, zwei Pads, Action Replay, 23 Module Virtua Racing, Cool Spot, Aladdin, PGA 2, Tiny Toon, Rocket Knight, Sonic 3, ToeJ. + Earl 1 und 2, Dragons R., Puggys, Telefon: 02273 - 69612 Markus

Verkaufe Mega CD 2 Deutsch, Military Comand Jp., Gauntlet 4, Snake Rattle, Lemmings, Aladdin, Virtua Pinball, Winter Olympics, NHL, Micro Machines, Cool Spot, Star Flight, Telefon: 09544 - 5500 Erich

Verkaufe World of Illusion, Dragons Revenge, Ecco, Rolo t. t. Rescue, Streets of Rage 1+2, Aladdin, Tiny Toons, Addams Family, Street Fighter 2 Champ,

tausche gegen 3DO mit fünf Spielen, Telefon: 09941 - 3125 ab 18 Uhr Christian

Verkaufe Mega Drive, zwei Pads DM 130, Street Fighter 2 DM 75, EA Soccer und Jungle Str. für je DM 65, Aladdin DM 60, Davis Cup Tennis DM 55, Telefon: 0291 - 4430 Frank

Verkaufe Mega Drive 1, Magnum Set, Streets of Rage, Tiny Toon, Kid Chameleon DM 300, auch Einzelverkauf, Telefon: 03501 - 761445 ab 18 Uhr Rene

Verkaufe Mega CD mit 15 Spielen z.B. Batman, Rebel Assault, Thunderhawk, Tomcat Alley, Microcosm, Silpheed, Beyond the Limit, Sonic, CDX, Puggys usw., für DM 1300, Telefon: 040 - 6306662 Marco

Verkaufe Spiele Wonderboy in Monsterland, Rev. Of Shinobi, Sonic 1, NHLPA Hockey '93 zusammen DM 125, oder gegen NBA Jam, General Chaos, Telefon: 05661 - 3839 Christian

Verkaufe für Mega Drive Deutsch Landstalker DM 60, Aladdin, Flashback DM 50, Thunderforce 4 DM 40 oder Tausche gegen Clayfighter US / dt., oder Royal Rumble US / dt., Telefon: 08233 - 60479 Daniel

Verkaufe Mega Drive 1 & Mega CD ganz neu mit zwei Control

Test 'N Take
Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
Dragon, Dynamite Headdy, Contra/Protobector dt MD 119,95
NHL '95, EA Tennis, Urban Strike, Earth Worm Jim dt MD 129,95
Jetzt vorbestellen: FIFA '95, NFL '95, PGA 3, Syndicate dt MD 109,95
Rise of the Robots, BC Racer, Dungeon Master us MCD 109,95
Sparkster, Zero Tolerance, Balz, Bubsy 2 dt MD 99,95
Shining Force 2 dt MD 149,95
EasyStalker das Superding!

MR EasyStalker wer Landstalker endlich zum Genuss.
Steuern sie Niels so, wie es sein sollte! Nur 49,95
Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NV 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030/621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz.

Interaktiv GAMES MARKET

SEGA WORLD OF GAMES

Computer//spiele - Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

in the Darkness, Telefon: 03521 - 734703 Gunnar

Tausche Flashback, Gods, Et. Champions, Toejam + Earl 2, Sonic 3, NBA Jam, Castlevania gegen NHL '94, Dragons Revenge, Dune 2, Jungle Book, Telefon: 05952 - 3929 Stefan

Tausche Mega Drive Spiele Sonic 3, Toejam + Earl 2, suche Streets Of Rage 3, Telefon: 08505 - 3214

Tausche Kid Chameleon, Thunder, World of Illusion, Dragon's Fury, Mega Games 1 gegen Sonic Spinball, Micro Mashines,

Telefon: 08841 - 49847 ab 18 Uhr Rainer

Suche Neuheiten und Modulsammlungen 1. SNES - MD - NES und GB. Z.B. Super Street Fighter 2, Soleil, Dschungelbuch und vieles andere mehr. Telefon: 0641 - 71250 Kirsten

Suche Konsolen + Modulsammlungen für Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, NES, Game Boy, Jaguar, Telefon: 04521 - 71497 Andreas

Unglaublich! 38 Games fürs Mega Drive zus. nur 980,- DM Desert Strike, Jungle Strike, Out

Run, F - 117 Storm, Gunship, Thunder Blade, Flicky, Star Control, Atomic Runner, Steel Taloons, Hard Drivin, 4 in 1, Hang On, Steel Empire, Fire Mustang, Vapor Trail, Greendog, Sonic 1 und 2, Air Diver, Castle of Illusion, Andretti Racing, Airwolf, Verityx, Winter Challenge, Axis, Flashback, Outlander, Shadow of the Beast 1, Afterburner 2, Granada X, Cyber Police, Zerowing, Hellfire, Thunder Force 4, Mega Trax. Nur zusammen für DM 980! Pro Game ca. DM 25! Abends bei Volker, Telefon: 089 - 7608083

Mega Drive 2 mit Aladdin DM 240, Mega Drive mit 4 Spielen DM 280. Diverse Mega Drive Spiele ab DM 30. Bitte Liste anfordern unter Telefon: 0641 - 83750 Karl - Heinz

Verkaufe / Tausche Mega Drive Spiele, habe Dune 2, Virtua Racing, P. Sampras Tennis, St. of Rage 3, suche div. Neuheiten auch Kauf evtl. auch Sammlungen mit Konsole, Telefon: 04774 - 1789

Tausche / Verkaufe Mega Drive und Mega CD Spiele besitze selber über 40 Spiele also ruft

an, es lohnt sich, Telefon: 069 - 494909 Björn

Löse CD - Sammlung auf, Verkaufe CD US., CDX Adapter, Spiele Ground Zero, NHL CD u.v.m. Tausche auch Mega Drive Spiele, Virtua Racing, Pirates, Telefon: 04962 - 5655 Frank

Stop! Verkaufe Mega CD Ga-

me! Jürgen Scheffler, Finkenstr. 8, 26871 Aschendorf, Telefon: 04962 - 5675

Verkaufe oder Tausche Aquatic Games US., Phelios Jap., Quackshot Jap. je DM 25, Kid Chameleon dt. DM 45, suche Cool Spot, Castle of Illusion, The Offitants, Chuck Rock 2, Ecco the Dolphin, Telefon: 037346 - 6180 U. Lang, Annabergerstr. 39, 09466 Geyer

Kaufe / Verkaufe Games für Mega Drive, Master System, Super Nintendo etc. Bitte ruft in der Zeit von 19 - 21 Uhr an, Telefon: 02151 - 390046 oder 318376 Da-



Jurassic Park

Hulk

mes (dt. Verpackung und Anleitung) ab DM 29! Habe Lethal - Enf., Microcosm, Silpheed, Thunderh., Sonic, Wonderdog, Chuck Rock 2 und für Mega Drive Gunstar H., Telefon: 0171 - 4323856 Fernando



niel

Tausche / Kaufe und Verkaufe Mega Drive und Mega CD

Verkaufe / Tausche Mega Drive Spiele Sonic DM 50, Mega



NHL

Flashback, Rock'n, Advent., Telefon: 03901 - 72502 Roland

Suche dringend Shining in the Darkness Mega Drive, zahle gut!

Virtua Racing jp.
99,95
07461-79001
Tradelink
Inh. A. Sprung
Elftastr. 8
78532 Tuttlingen

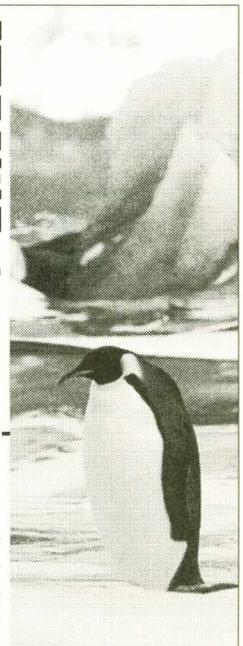
Die MENSCHEN ÜBERZEUGEN Die ERDE RETTEN

Mit einer Station in der Antarktis hat Greenpeace wirksam dazu beigetragen, daß 50 Jahre lang jede Ausbeutung der Rohstoffe und Bodenschätze verboten ist. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name _____
 Straße/Hausnummer _____
 Postleitzahl/Ort _____ 02041
 Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Okobank, BLZ 500 901 00



Games 1 DM 80, Joe Montana Football '93 DM 75, NHL '93 DM 75, Davis Cup Tennis DM 80 im Tausch NBA Showdown, Mortal Kombat, H. Stoll, Blumenstr. 4, 95701 Pechbrunn

Telefon: 030 - 4003551 Steve 1 Jahr alt DM 650

/ 94 DM 90, Telefon: 0202 - 88808 Guido

Verkaufe Mega CD 2 für DM 290 und CD Spiele für DM 50, Telefon: 05531 - 120125 Arnold

Verkaufe NES mit neun Spielen , Super Mario Bros. 1 - 3, Tiny Toon 2, Boxen, WWF Steel Cage, Fußball, Star Wars komplett für DM 400, Telefon: 030 - 6624565 Gencer

Kaufe / Verkaufe / Tausche

Spiele und Konsolen für Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Neo Geo, Game Gear, Jaguar, 3DO, Mak usw., kaufe ganze Modulsammlungen, Telefon: 089 - 1403732 Kurt

Verkaufe Mega Drive und zwei Controller, sechs Spiele Sensible Soccer, World of Illusion, John Madden Football '93, alles in top Zustand für DM 380, Telefon: 09202 - 1528 ab 18 Uhr Mike

Verkaufe SNES, GB, GG, Mega Drive und Spiele, Preise nach Vereinbarung kein Tausch alles supergünstig!!! Telefon: 04231 - 64928 Jan - Peter

Verkaufe Mega Drive mit 6 Button Pad u. 13 Spielen u. a. Street F ISCE, NHLPA H-93, Lemmings, Streets of R. 2, Sonic 1+2 usw... Alles deutsch für DM 850,- Telefon 089 - 1294403

Mega Drive und Mega CD mit 2 Mega CD Spielen und 15 Mega Drive Spielen (Sport / Action) komplett DM 980, Arcade Powerstick. Bitte Name und Telefonnummer, auf Band sprechen, Rufe zurück, Telefon: 0211 - 6912548

Verkaufe Spiele für Mega Drive z.B. Mortal Kombat 2, Sega Master S., SNES, PC - Engine, Telefon: 04521 - 71497 Andreas

Verkaufe Mega Drive + Toejam und Earl 2 + 1, Dauerfeuerjoypad + 2 Normale DM 190,-

Neo Geo Pad mit zwei Sticks, S. Side Kicks, Trash Rally, Nam '75, King of M. 2, Alpha Mission 2, Football Frenzy für DM 730 oder Tausch Mega CD Plus Spiele, Telefon: 02642 - 23123

Suche Kontakt zu Mega Drive Spielern. Bin mitte 20 und kein Profispieler, weiterhin suche ich jemanden der mir bei Chakan Mega Drive hilft, Michael Silbermann, Erzstr. 3, 09633 Halsbrücke

HARDWARE

Verkaufe Mega Drive mit CD Rom, zwei 6 - und zwei 3 - Button Pads, Scart Kabel, zwei CD's und 18 Modulen für DM 1200 ab 16:30 Uhr, Telefon: 0431 - 28864 oder 27887 Thomas

VERSCHIEDENES

Verkaufe Sega Pro Hefte alle Ausgaben DM 100, Gamers 1 / 93 - 6 / 94, vier Gamers Spezial DM 90, Video Games 12 / 92 - 9

Persönliche Tipps und Tricks Hefte für Game Gear, Master System, Mega Drive und andere 70 S oder DM 10 exk. Porto, Thomas Ehmman, Glashüttenstr. 4, A - 8530 Deutschlandsberg

Wer zwischen 11 - 17 Jahre sucht Brieffreunde aus Deutschland oder Amerika? Helfen wei-

KOPMANN Computer

MEGA DRIVE

Dr. Robotnik dt.	89,95
Mortal Kombat 2 dt.	124,95
NHL Hockey '95 dt.	109,95
Sonic & Knuckles dt.	109,95
Super Streetfighter 2 dt.	124,95

MEGA-CD II

Battle Corps dt.	109,95
Dragon's Lair dt.	89,95
Sensible Soccer dt.	84,95
Terminator dt.	99,95
Tomcat Alley dt.	89,95

GAME GEAR Spiele ab 19,95

PREISLISTE kostenlos!!!

Versandkosten Vorkasse: DM 7,90
Nachnahme: DM 11,90 + NN-Gebühr.
Ab DM 300,- VERSANDKOSTEN FREI!

KOPMANN Computer

Postfach 1616, D-29506 Uelzen, A. Fax: 0581 - 44327

ter, Infos gg. DM 3 bei: Friendly, Judith + Auer - Str. 6, 10369 Berlin

Videospielclub Double Trouble der Sega Nintendo Club bietet, Clubzeitung / immer Tips etc! Double Trouble - nicht nur für Bärliner die richtige Wahl! Infos DM 1 Rückporto, M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Telefon: 030 - 6188391





Hallo! Diesmal die superpralle Vollversion der Gesammelten Werke mit den Tests aus mehr als zwei Jahren GAMERS!

Gesammelte Werke

Titel Genre Heft Note

Tests MEGA CD

Battlecorps	Action	5/94	1-
Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	5
Chuck Rock	Jump&Run	6/93	2+
Chuck Rock 2	Jump&Run	3/94	2+
Double Switch	Adventure	9/94	3-
Dragon's Lair	Action	5/94	5-
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+
Jurassic Park	Action/Adv.	5/94	3+
Microcosm	Action	4/94	4+
NHL Hockey 94	Sport	4/94	1-
Power Monger	Strategie	4/94	2-
Prize Fighter	Sport	5/94	6
Puzguy	J&Run/Strat	4/94	2-
Road Avenger	Action	3/94	4-
Sensible Soccer	Sport	9/94	2+
Silphed	Action	6/93	2-
Sonic CD	Jump&Run	1/94	1-
Thunderhawk	Action	6/93	1
Tomcat Alley	Action	5/94	3
Wolfchild	Action/J&R	6/93	3
Wonderdog	Jump&Run	1/94	2
World Cup USA '94	Sport	9/94	3-
WWF Rage in the Cage	Sport	4/94	2
Yumemi Mystery Mansion	Adventure	4/94	4+

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	2/93	2-
Alien Syndrome	Action	3/92	2-
Anelle	Action	3/94	3
Asterix: The Great Rescue	Jump&Run	9/94	5+
AX Battler	Action/Adv.	3/92	2-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battletoads	Action	5/94	4
Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	4
Chakan	Action/J&R	6/93	3
Chase H.Q.	Rennspiel	4/92	3-
Chessmaster	Strategie	2/92	2
Cool Spot	Jump&Run	1/94	1-
Cosmic Spacehead	J&Run/Adv.	1/94	2
Crystall Warriors	Adventure	5/92	2
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-
Defenders of Oasis	Adventure	1/93	2-
Devilish	Action	3/92	3
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3-
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Strategie	9/94	2-
Droptone	Action	5/94	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	J&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 2	Action	2/94	5
Hook	Jump&Run	2/94	3
Hulk	Action	5/94	3
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-
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 Combat	Prügspiel	1/94	3-
NBA Jam	Sport	9/94	2

Titel Genre Heft Note

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+
Popis	Jump&Run	1/93	2-
Power Strike 2	Action	5/94	2-
Prince of Persia	J&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 Spinball	Simulation	5/94	1-
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	2/92	2
Space Harrier	Action	2/92	3-
Spiderman	Action/J&R	3/92	2-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage 2	Prügspiel	1/94	2-
Super Kick Off	Sport	5/92	4
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2-
Super Monaco GP II	Rennspiel	1/93	3
Super Off Road	Rennspiel	3/93	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 Ottifants	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	Jump&Run	3/92	2
Woody Pop	Action	4/92	4
World Class Leaderboard	Sport	1/92	2
World Cup Soccer	Sport	4/94	4+
World Cup USA '94	Sport	5/94	3

Tests MEGA DRIVE

Addams Family	Jump&Run	4/94	3
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	9/94	3+
Aladdin	Jump&Run	1/94	1-
Alex Kidd	Jump&Run	5/92	3-
Alien 3	Action/J&R	1/93	2-
Alien Storm	Action	5/92	2-
Alesia Dragon	Action/J&R	2/92	3-
Altered Beast	Action/J&R	5/92	4
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4-
Another World	Action/Adv.	3/93	3
Aquatic Games	Sport	5/92	2
Arch Rivals	Sport	3/92	2-
Arnold Palmers Golf	Simulation	3/92	4
Art Alive	Simulation	5/94	4
Art of Fighting	Prügspiel	5/94	4
Asterix	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	2-
Battletoads	Action	4/93	3
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	1/93	3
Bubba 'n' Stix	J&Run/Strat	4/94	3+
Bubsy	Jump&Run	6/93	2
Buck Rogers	Adventure	2/92	2-
Buck Rogers	Adventure	5/92	2-
Buck Rogers	Adventure	2/93	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
Captain Planet	Action/J&R	3/93	3
Castlevania - The New Generation	Action/J&R	3/94	2

Titel Genre Heft Note

Chakan	Action/J&R	3/93	4
Champions World Class Soccer	Sport	5/94	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+
Combat Cars	Action	9/94	4+
Cool Spot	Jump&Run	4/93	1-
Corporation	Adventure	5/92	4
Cosmic Spacehead	J&Run/Adv.	1/94	3
Crue Ball	Simulation	5/92	3
Cyborg Justice	Action	3/93	3
Dark Castle	Jump&Run	1/92	5-
Das Dschungelbuch	Jump&Run	5/94	2+
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
Devilish	Action	4/92	4
DJ Boy	Jump&Run	5/92	4
Double Clutch	Jump&Run	3/94	5+
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Strategie	3/94	3
Dragon's Revenge	Simulation	3/94	2+
Dragons Fury	Simulation	3/92	2
Dune 2	Strategie	4/94	2+
Dungeons & Dragons	Adventure	3/92	2
Dungeons & Dragons	Adventure	5/92	2
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	2/93	2-
Empire of Steel	Action	3/92	2-
Eternal Champions	Prügspiel	2/94	2+
European Club Soccer	Sport	4/92	2
Evander Holyfield's R. Deal Boxing	Sport	4/92	3
Ex-Mutants	Action	2/93	3
F-117 Night Storm	Simulation	5/94	5+
F-15 Strike Eagle II	Action/Sim.	6/93	3+
F-22 Fighter Interceptor	Action/Sim.	1/92	2
F1	Rennspiel	6/93	2+
Fantastic Dizzy	J&Run/Adv.	6/93	3+
Fatal Fury	Prügspiel	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	1-
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
Geyl Lancer	Action	5/92	2
Global Gladiators	Jump&Run	3/93	1-
Gods	J&Run/Strat	1/94	2+
Golden Axe II	Action/Strat	1/92	2-
Grand Slam Tennis	Sport	5/92	2
Greendog	Jump&Run	5/92	3
Gunstar Heroes	Action	6/93	2+
Gynoug	Action	2/92	2-
Hailey Wars	Action	2/92	2-
Hard Drivin'	Rennspiel	4/92	4-
Hardball '94	Sport	9/94	3+
Hardball III	Sport	4/93	2
Hairtrigger Staring Polterguy	J&Run/Strat	6/93	3-
Halfrite	Action	2/92	3
Heroes of the Lance	Adventure	1/92	3
Home Alone	Jump&Run	2/93	3
Hulk	Action	5/94	3
Humans	Strategie	4/93	2
Hyperdunk	Sport	4/94	4-
Indiana Jones 3	Jump&Run	1/93	3
James Bond - The Duel	Action/J&R	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	2
John Madden Football '92	Sport	1/92	1
John Madden Football '93	Sport	1/93	1-
Jordan vs. Bird	Sport	3/92	4
Jungle Strike	Action/Strat.	5/93	2+
King of the Monsters	Action/J&R	6/93	2
Klax	Strategie	2/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	4/94	2
Landstalker	Action/Adv.	2/94	2+
Lemmings	Strategie	4/92	1-
LHX Attack Chopper	Action/Sim.	2/93	2
Lotus II R.E.C.S.	Rennspiel	3/94	3
Lotus Turbo Challenge	Rennspiel	1/93	2-
Madden NFL '94	Sport	3/94	1-

441 8554 - 149,70 540ff 89,70er II

Title	Genre	Heft	Note
MarbleMadness	Action	2/92	3
Mario Andretti Racing	Rennspiel	9/94	4-
Mario Lemieux Hockey	Sport	2/92	3
Marko's Magic Football	Jump&Run	5/94	3
Master of Monsters	Action/Strat.	2/92	2-
McDonald's Treasure Island	Jump&Run	3/94	3+
Mega lo Mania	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 Kombt	Prügelspiel	5/93	3+
Muhammad Ali Heavyweight Boxing	Sport	3/93	3
Mutant League Football	Sport	4/93	3
Mutant League Hockey	Act/Sport	5/94	3
NBA Jam	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	1
Normy's Beach Babe-O-Rama	Jump&Run	5/94	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
Pete Sampras Tennis	Sport	5/94	3
PGA European Tour	Sport	4/94	2+
PGA Tour Golf II	Sport	2/93	1-
Phantasy Star II	Adventure	5/92	2
Phantasy Star III	Adventure	5/92	2
Phelios	Action	2/92	2-
Pit-Fighter	Prügelspiel	3/92	4-
Populous II	Strategie	6/93	2
Prince of Persia	Jump&Run	3/94	4+
Puggsy	J&Run/Strat	3/94	3+
Quackshot	Jump&Run	1/92	2
R.B.I. Baseball '94	Sport	9/94	3
Ranger X	Action	2/94	2
Rings of Power	Adventure	2/92	4
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Road Rash	Rennspiel	2/92	2
Road Rash II	Rennspiel	1/93	2
Robocop 3	Action	5/94	4-
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	J&Run/Adv	1/92	4
Shining Force	Adventure	5/93	1-
Shining in the Darkness	Adventure	2/92	2
Shinobi 3	Action/J&R	6/93	3+
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 2	Sport	5/92	2
Spatterhouse	Action/J&R	4/92	3
Starflight	Adventure	5/92	1-
Street Fighter II	Prügelspiel	6/93	1
Streets of Rage 2	Prügelspiel	2/93	2
Streets of Rage III	Prügelspiel	5/94	3+
Sub Terra	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 Hydride	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
Super Street Fighter II	Prügelspiel	9/94	1
Supeman	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
Technoach	Action/Strat.	1/94	2+
Teenage Mutant Hero Turtles	Action	3/93	2
Terminator	Action	4/92	3
Terminator 2	Action	2/93	5
Tetris Drive II: The Duel	Rennspiel	5/92	3
The Flintstones	Jump&Run	4/93	2
The Lost Vikings	Strategie	3/94	2+
The Offitans	Jump&Run	1/94	3
The Pirates of Dark Water	Action	9/94	4

Title	Genre	Heft	Note
The Simpsons	Jump&Run	3/92	3
Thunder Force 4	Action	2/93	2
Tiny Toons	Jump&Run	3/93	1-
Toejam & Earl	J&Run/Adv	1/92	2
Toejam & Earl 2	Jump&Run	2/94	1
Toki	Jump&Run	1/92	2
Trasya	Adventure	3/92	3
Turbo Out Run	Rennspiel	2/92	3
Turtles Tournament Fighters	Prügelspiel	2/94	3+
Two Crude Dudes	Prügelspiel	3/92	2
Ultimate Soccer	Sport	1/94	3
Virtual Racing	Rennspiel	3/94	1
Virtual Pinball	Simulation	3/94	4+
Warsong	Strategie	2/92	2
Where in Time is 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
Wonderboy: Monsterworld	Jump&Run	2/92	2
World Class Leaderboard	Sport	1/93	2
World Cup '92	Sport	2/92	2
World Cup USA '94	Sport	5/94	3
World of Illusion	Jump&Run	1/93	1
Wrestlewar	Sport	3/92	4
WWF Royal Rumble	Sport	3/94	2-
WWF Super Wrestlemania	Sport	1/93	3
X-Men	Action	5/94	3+
Xenon II	Action	5/92	3
Y's	Adventure	5/92	2-
Zero Wing	Action	4/92	3
Zombies	Action	1/94	2-
Zool	Jump&Run	5/94	3

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
Aladdin	Jump&Run	5/94	3
Alex Kidd I	Jump&Run	4/92	2
Alex Kidd II	Jump&Run	4/92	3
Alex Kidd III	Jump&Run	4/92	4
Alex Kidd IV	Jump&Run	4/93	2
Alien 3	Action/J&R	2/93	2
Alien Storm	Action	2/92	4
Alien Syndrome	Action	4/92	4
Altered Base	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
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
Champions of Europe	Sport	3/93	3
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
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Strategie	9/94	3+
Dragon Crystal	Action/Adv.	1/92	3
Enduro Racer	Rennspiel	2/92	2
ET	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	Adventure	5/92	1
GP Rider	Rennspiel	2/92	2
Heroes of the Lance	Adventure	5/92	3

Title	Genre	Heft	Note
Hulk	Action	5/94	3
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	4
James Bond 2 - Robocod	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
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
Micro Machines	Rennspiel	5/94	1-
Mortal Kombt	Prügelspiel	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+
Phantasy Star	Adventure	5/92	2
Populous	Strategie	2/92	1
Power Strike 2	Action	5/93	1
Prince of Persia	J&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	Prügelspiel	4/93	2
Streets of Rage 2	Prügelspiel	5/94	4+
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-
Supeman	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-
Ultimate Soccer	Sport	5/94	2
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 Cup USA '94	Sport	9/94	3
World Grand Prix	Rennspiel	2/92	2-
Xenon II	Action	1/92	4-

Tests Joysticks

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 Clutch SG	3/93	3-
Pro-2 Joypad	3/93	3-
Sega 6-Button-Pad	3/94	4
Sega Mega Fire	3/93	3
Sega Power Stick 2	3/94	3+
SG Pro Pad	3/94	2
SG Programpad	3/94	3+
SG Propad 2	3/94	3-
XE-8	3/93	5

VOR SCHAU

**Ab sofort:
GAMERS
jeden
Monat
neu!!!**

Achtung! Jetzt nicht schlappmachen!
Auch nächsten Monat gibt's wieder
eine feine GAMERS, und wenn Ihr
gedacht habt, daß es gar nicht noch
mehr gute Spiele für Euer System
geben kann, dann solltet Ihr unbedingt
wieder reinschauen! Sega und
Konsorten haben nämlich ordentlich
hingelangt und noch ein paar fette
Batzen für Euch in petto. Also:
Am 4. November sehen wir uns in
GAMERS 11/94 wieder!

BUBSY II

Na, habt Ihr noch nicht genügend Wollknäuel aufgesammelt? Neue Level, neue Grafiken, neue Musik und (hoffentlich) auch eine Menge Spaß. Was Euch bei **Bubsy II** erwartet, sagen wir Euch demnächst.



SOULSTAR

Jetzt ist es endlich soweit! Nach 'Thunderhawk' und 'Battlecorps' kommt Core Designs drittes Mega CD-Meisterwerk **Soulstar** in unsere Gefilde. Wenn alles gutgeht, können wir Euch in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren!



MEGA BOMBERMAN

Ja, auch das werden wir uns – so es pünktlich erscheint – für die nächste Ausgabe zur Brust nehmen. Nächste große Test-Sessions sind schon jetzt angesetzt. Wird es Spaß machen? Wird es spielbar sein? Wird uns der ganze Kaffee nicht langsam zu teuer? Fragen, die Euch die nächste GAMERS beantworten wird!



DIE CODEMASTERS LEGEN LOS...

Die nächste

GAMERS
erscheint am
4. November
1994

Na, da waren die Briten aber mal wieder fleißig! Für dieses Weihnachtsfest heizen sie Euch und uns so richtig mit Games ein! Hier eine Auswahl, über die wir voraussichtlich in der nächsten GAMERS berichten werden:

• **S.S. Lucifer** (Mega Drive, Game Gear): Ein Ozeandampfer sinkt! Besatzung und Passagiere sind in Panik, 100 Levels voller Kniffele. Klingt ein wenig nach den Lemmings, oder nicht?



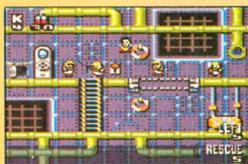
Wir werden sehen ...

• **Pete Sampras Tennis** (Game Gear): Ihr werdet's nicht glauben: Wieder eins dieser Spiele, die man zu zweit auf einem Game Gear daddeln kann! Bringt das Spaß? Sagen wir Euch!



• **Micro Machines 2** (Mega Drive): Fahr'n, Fahr'n, Fahr'n ... welche Vorzüge Euch der zweite Teil gegenüber dem ersten bietet, und ob es auch zu viert Spaß macht ... lest alles darüber in der nächsten GAMERS!

• **Psycho Pinball** (Mega Drive): Da freuen sich alle 'Pinball Wizards'. Es scrollt sauber, es sieht gut aus, es macht gut was her! Ihr flippert gern? GAMERS kaufen!



GAMERS IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl
Redaktion: Reza Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Martin Klugkist, Michael Koczy
Koordination: Sven Jakobsen
Grafik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (Ltg.), Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Theodora Saleck
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Andreas Heineke, Thomas Hellig

Korrespondenz England / USA: Derek dela Fuente
Titelseite: Tiny Toon Adventures / Buster Bunny, © 94 Konami

Marketing: Thomas Franzen
Anzeigen: Ann-Katrin Schöel
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: Julia Abeysekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH,
Borsteler Chaussee 85-98a, 22453 Hamburg
Druck: Evers Druck, 25704 Melklorf
Verlag: MVL GmbH, Heiligensgr. 39, 20249 Hamburg
© 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

GAMERS erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,-
ISSN 0944-5315

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

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).

- NEW** **MEGA CHEAT INPUTSCREEN***
JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN, UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!
- NEW** **EINGebaute CHEATS***
JETZT ENTHÄLT ACTION REPLAY EINE GANZE REIHE VON CHEATS, EINFACH DEN GEWÜNSCHTEN CHEAT AUS DER LISTE AUSWÄHLEN, TASTE DRÜCKEN, FERTIG!!
- NEW** **"DEAD CODE" GENERATOR***
"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN, DIE TOTALE SPIELKONTROLLE!! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".
- NEW** **ERWEITERTER CHEATFINDER**
MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHIEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL? SOFORT NEUE CHEATS!! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS!!
- 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!!
- NEW** **UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION***
ACTION REPLAYS EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTÄTTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.
- 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.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER* UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN!!



FÜR MEGADRIVE™ UND SNES™ NUR DM 149,-

INKLUSIVE COMPETITION PRO™ JOYPAD

DAS "DATAFLASH-POWERPAKET" ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ & BUTTON JOYPAD DELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!

- ★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo
- ★ 8 Way Super Switch ★ Fire Buttons

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.

*SOGA: "WÄSTERSYSTEM" "GAMEGEAR" "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENBEZEICHNUNGEN VON SGA ENTERPRISES INC. "MANTLEBOY", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NINTENDO" SIND EINGETRAGENE WARENBEZEICHNUNGEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

NEW FÜR MASTER SYSTEM™ DM 79,-
GAME GEAR™ DM 79,-
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 59,-

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN **ACTION REPLAY CLUB** FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGBOTE U.S.W.

SNES™ ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIVE™ MEGA MASTER
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-

CDX
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-

MEGA-ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545

FAX 02822-68547
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH
GERMANY

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE • DM 15,-



Ich bin der König
der Videospiele.

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.