

GAMERS

100%

SEGA

ENTHÜLLT:

Segas 'Saturn'-
Projekt
Was wirklich
dahinter -
steckt

**SPIEL-
MODULE ZU
GEWINNEN!**

COMPETITION

SO KOMMT IHR DURCH!

SONIC 3

KARTEN • TIPS & TRICKS

NÜTZLICH:
LÖSUNGS-SPECIAL ZU
SHINING FORCE

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • ANKUNGEN

UNABHÄNGIGE MAGAZIN

DUNE II

**Ein Strategie-Epos
spricht deutsch!**



**Interview mit
Razor Ramon!**



Tests & Infos zu: Soul Star,
Streets of Rage 3, Sonic
Spinball (GG), NBA Jam, NHL
Hockey (CD), WWF Rage in the
Cage, Sub Terrania, Power
Monger, PGA Euro Tour
und viele mehr ...

Pole Position!

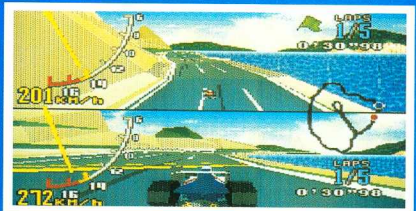
DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR



Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen in 2 Spieler Modus.

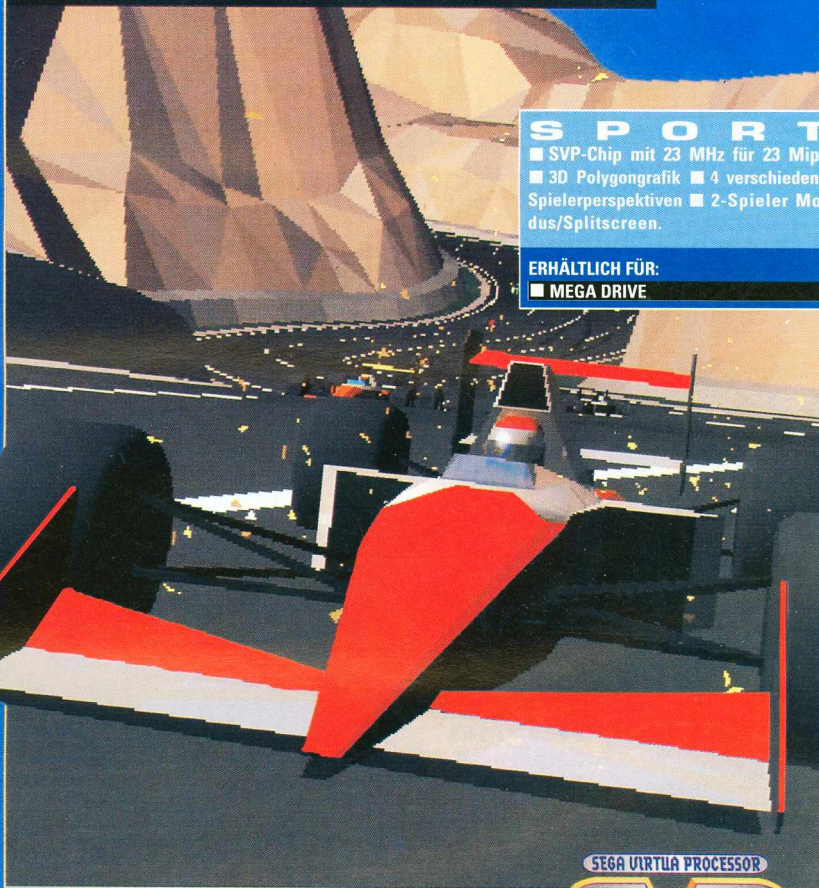


Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

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

MEGA DRIVE

Virtua Racing™



SPORT

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

ERHÄLTICH FÜR:

- MEGA DRIVE

SEGA

SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP

Dune II 22
„Saturn“-Projekt: Segas geheime Pläne enthüllt 8
Sonic 3 – die letzten Levels 60
Shining Force, Lösung Teil 1 74
Interview: WWF-Superstar Razor Ramon 39

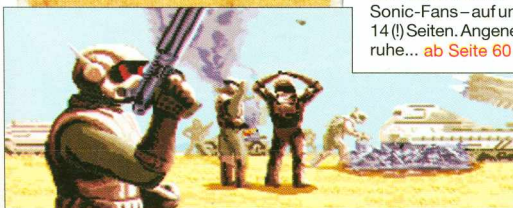


Endlich hat ein Spitzen-Strategiespiel den Konvertierungsprozess vom PC auf das Mega Drive geschafft. *Dune II* begeistert durch super Sprachausgabe in deutsch, tolle Steuerung und langanhaltenden Spielspaß. Freut Euch auf knallharte Schlachten im heißen Wüstensand. **ab Seite 22**

SONIC 3

SONDERSTRECKE, TEIL 2

Gebt's zu: Seit unserem megastarken, bombastischen Sonic 3-Special in der vorherigen Ausgabe konntet Ihr vor Erwartung des zweiten Teils kaum noch schlafen. Hier ist es, das Lebenselixier eines jeden Sonic-Fans – auf unglaublichen 14 (!) Seiten. Angenehme Nachtruhe... **ab Seite 60**



DUNE 2

PGA EURO TOUR

Der dritte Golf-Streich aus dem Hause Electronic Arts führt Euch auf fünf wunderschöne europäi-



FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 1994



Fans des deutschen Volkssports Nr. 1 konnten es kaum noch erwarten, nun steht die WM endlich vor der Tür. Damit Ihr zum Spektakel des Jahres den absoluten Überblick habt, gibt's von uns neben Vorstellungen der besten Fußball-Simulationen Interessantes, Wichtiges und Kurioses zum Thema Fußball-WM **ab Seite 30.**



sche Plätze, auf denen Ihr Euch mit Dutzenden europäischer Profis messen müßt. Die „Vögelchen“-Jagdsaison hat jetzt begonnen ... **Seite 28**



INFORMATION

Wettbewerbe:

- 11 Virgin: Cool Spot
- 33 Acclaims NBA Jam-Wettbewerb

Previews:

- 14 Soul Star (MCD)
- 15 Sonic Spinball (GG)
- 18 Streets of Rage 3 (MD)

Test: Mega Drive

- 35 Barkley: Shut up and Jam!
- 50 Bubba 'n' Stix
- 22 Dune II
- 34 Hyperdunk
- 36 NBA Jam
- 28 PGA European Tour
- 40 Sub Terrania
- 44 The Addams Family

Test: Mega-CD

- 41 Microcosm
- 53 Mystery Mansion
- 26 NHL Hockey '94
- 20 PowerMonger
- 45 Puggsy
- 38 WWF Rage in the Cage

Test: Master System

- 46 Crash Dummies

Test: Game Gear

- 46 Crash Dummies
- 46 Road Rash
- 39 Winter Olympics
- 29 World Cup Soccer

Report:

- 30 Fußball-Weltmeisterschafts-Special
- 39 WWF-Superstar Razor Ramon im Interview

Tips & Tricks:

- 54 Shorties: Cheats & Taktiken
- 60 Sonderteil Sonic 3
- 74 Shining Force
- 76 Helpline: Leser helfen Lesern
- 77 Action-Replay-Codes

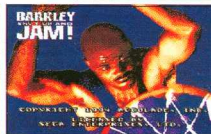
Rubriken:

- 6 News: Neu und wissenschaftlich
- Im News-Special: Segas „Saturn“-Pläne
- 10 Post: Briefe, die Ihr uns geschickt habt
- 42 Charts: Die Charts-Doppelseite im neuen Gewand
- 47 GAMERS-Shop: Unentbehrliche Fan-Ausstattung
- 78 Börse: Kleinanzeigen
- 80 Register: Was gab's bisher in GAMERS?
- 81 Impressum
- 81 Comic: Gamy
- 82 Vorschau

HYPERDUNK, NBA JAM, BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Wer behält den Kopf im Rennen um das spannendste Basketballspiel über dem Korb? Ist das Spielhallenoriginal, NBA Jam' besser als der Herausforderer, Barkley: Shut up and Jam!?' Oder kauft gar die Teamsimulation, Hyperdunk' den absolut auf Spaß und Action getrimmten Konkurrenten den Schneid ab?

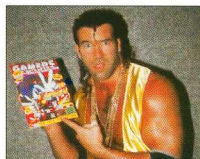
Ab Seite 34



Spektakuläre Dunks wie hier gehören zu jeder guten Basketball-Simulation



WWF-SUPERSTAR RAZOR RAMON IM INTERVIEW



World Wrestling Federation-Superstar Razor Ramon steht Eurer GAMERS-Crew Rede und Antwort. Zudem gibt's Razors wichtigstes Utensil zu gewinnen: seinen Zahnstocher. Den Test zu Acclaims neuestem Wrestling-Streich: „Rage in the Cage“ fürs Mega-CD findet Ihr ebenfalls vor. Seite 38

SOULSTAR



Soul Star könnte der Baller-Hit fürs Mega-CD schlechthin werden. Super-schnelle, tolle Grafik im 3D-Look und ein recht cooles Design machen dieses actiongeladene Shoot'em-Up zum grafischen Genuß. Mehr Infos gibt's ab Seite 14.



SHINING FORCE

TIPS, TEIL 1



Wer noch Probleme im Kampf gegen Darksol hat, der wird hilfreiche Strategietips sehr zu schätzen wissen. Der erste Teil unserer Komplettlösung beginnt auf Seite 74.

ACTION-ORGIE FÜR CD

Hoch oben wird die Luft dünne – als Mega-CD-Besitzer könnt Ihr davon vielleicht ein Lied singen. Richtige Sahnspiele für den teuren CD-Boliden sind rar gesät – bis jetzt. Ein paar ganz heiße Spitzenplatz-Anwärter sind gerade bei Core Designs in der Mache. Neben „Soulstar“ (Preview in dieser GAMERS) lötet man dort fleißig an „Battlecorpse“ herum. Ihr sitzt am Steuer eines zweibeinigen Stahlmonsters, ähnlich den Walkern aus „Krieg der Sterne“, und müßt auf drei verschiedenen Monden kräftig aufräumen. Der technische Aufwand läßt



Großartiges erwarten: Texture-Mapping-Grafik mit realistischen Oberflächchen, 360-Grad Action rundherum, 12 verschiedene Waffensysteme und ein fetziger



Heavy-Metal-Soundtrack sind einige der geplanten Highlights. Wer sich den insgesamt 30 verschiedenen Missionen stellen will, braucht außer Kleingeld und Mega-CD nur noch etwas Geduld: Beginn der großen Schlacht ist voraussichtlich im Juni.

AUS DEM SEGA TUNING-SHOP

Segas Hardware-Abteilung schlägt wieder zu und präsentiert interessantes Zubehör für alle Mega-Drive-Fans. Den Anfang macht der **Master System Converter II**, die neue Version des altbewährten MS-Adapters. Der neue Converter unterstützt jetzt nicht nur das Mega Drive II, sondern auch die „erste Version“ von Segas 16-Bitter. Alle neueren Master-System-Spiele sollen nach Aussage von Sega auch auf dem Converter laufen, Fehlschläge sind nach eigenen Erfahrungen allerdings auch möglich – für 60 DM könnt Ihr es selbst ausprobieren.

Einen neidischen Blick auf PC-Spieler werfen viele passionierte Strategie- und Rollenspielern, wenn sie ihre Lieblingsspiele unter umständlichen

Verrenkungen per Joypad steuern müssen. Das wird sich ändern: Die **Sega-Maus**

für Mega Drive ist endlich da. Das kleine Kästchen besitzt zwei Tasten und läßt sich sogar als Trackball benutzen – einfach umdrehen und die Kugel mit dem Daumen drehen. Aus technischen Gründen könnt Ihr mit der Maus (80 DM) aber nur die Spiele steuern, die entsprechend programmiert sind. Erste Titel mit Mausunterstützung sind Populous II, Powermonger und die Cartridge-Version von Dune. Last not least bietet Sega selbst jetzt auch ein **Infrarot-Joypadset** mit sechs Buttons an. Die drahtlosen Steuerknöpfe saugen ihren Saft aus je zwei AAA-Batterien und haben eine Reichweite von etwa 3 Metern. Der infrarote Komfort ist für erstaunlich wenig Geld zu haben: Das komplette Set mit 2 Pads und Empfänger kostet etwa 90 DM.



FRISCHES GAME-GEAR-FUTTER

Da glühen die Rechner der Entwickler: die englische Schmiede Domark hat ein paar ganz heiße Titel für Segas „Henkelmann“ in petto. Zum Beispiel den Fantasy-Flipper „**Pinball Wizard**“. Per Kugel-Katapultieren müßt Ihr einen üblen Zauberer vertreiben, dank magischer Spells könnt Ihr Euch in verschiedene Flipper-Tables beamen.



Um Macht, Magie und Flipperkugeln dreht sich alles bei „Pinball Wizard“

Freunde des gummibereiften Kraftwagens sollen bei „**Kawasaki Super Bikes**“ auf ihre Kosten kommen. Als Fahrer eines japanischen Markenmotorrads müßt Ihr Euch auf internationalen Rennstrecken gegen den Rest der Welt behaupten. Verschiedene Spielmodi und Schwierigkeitsstufen sollen für die nötige Kurzweil sorgen.



Auf allen Rennstrecken dieser Welt zuhause mit dem Rennspiel „Kawasaki Super Bike“

Abteilung „Fishware“: Für Liebhaber des gewiesenen Unterwassertiers gibt es ein Wiedersehen mit Kabeljau-Agent James Pond. In „**James Pond 3**“ ermittelt der geschuppte Tausendassa auf dem Mond. Inhaltlich weniger spektakulär – Objekte sammeln, „Böses“ plätten – soll das Game bestechen durch perfektes 8-Wege-Scrolling, tolle Hintergründe und die immense Größe der einzelnen Levels.



Der Veröffentlichungstermin für all diese neue Henkelmann-Soft steht leider noch nicht fest – wahrscheinlich Hochsommer bis Herbst.

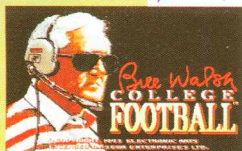


Der Kabeljau als Geheimagent: James Pond

BILL WEISS BESCHIED



„Bill Walsh College Football“ hat den Aufstieg von der Cartridge in die CD-Liga geschafft und wird jetzt auch als Mega-CD-Version ausgeliefert. Und damit der schöne Silberling nicht gar so leer ist, hat sich EA Sports was ganz besonders Langweiliges einfallen lassen – einen großen Bill-Walsh-Videoteil. Der US-Startertrainer gibt vor laufender Kamera platte Binsenweisheiten zum Besten. Hier erfahrt Ihr alles Wissenswerte über Gott und die Welt, das Leben an amerikanischen High Schools, den Sinn des College Football und viele andere schöne Dinge. Versprochen: Das Wort zum Sonntag ist drei- bis achtmal spannender! Glücklicherweise hat das eigentliche Game den Transport auf die CD aber unbeschadet überstanden (GAMERS-Note: 2) ...



PREISGESENKTES SUPERRENNEN



Na sowas: Sega hat ein Einsehen mit allen Formel-1-Fans und bietet den Knaller „Virtua Racing“ jetzt doch billiger an als geplant. Für ‚nur‘ 199 Flocken wird das ultraschnelle Rennspiel ab Anfang Mai im Laden stehen. Das ist zwar immer noch ein ordentlicher Stiefel, aber ursprünglich sollte das Game wegen hoher Entwicklungskosten und eingebautem FX-Chip sogar zwischen 250 und 280 DM kosten!



MITTEM HAMMER AUFFE OMME!

Wer – im wahrsten Sinne des Wortes – ‚handfeste‘ Action mag, den erwartet jetzt auf dem Mega Drive ein ganz besonderer Genuß: „Mallet Legend“, eine witzige Umsetzung des Maulwurfspiels. Kennt Ihr nicht? Klar! Quadratisches Spielfeld mit Löchern, aus denen immer wieder Maulwürfe und andere Gegner herauslugen, denen Ihr im richtigen Moment eine mit dem Hammer verplätten müßt. Gesteuert wird das Ganze – und das ist der Clou daran – über einen mitgelieferten Spezial-Controller. Gibt's im Fachhandel und kostet inklusive ‚Controller‘ etwa einen Hunni.



SPEED RACER

Autorennen à la Comic: Der US-Zeichentrickheld Speed Racer startet seinen ‚Mach 5‘-Flitzer noch in diesen Wochen auf dem Mega Drive. „The Challenge of Racer X“ ist ein originelles Rennspiel mit bonbonbunter Optik und allen Charakteren der hierzulande unbekannt gleichnamigen Zeichentrickserie. Bei Speed Racer wird mit harten Bandagen gefahren; ausgeklügelte Extras wie ‚Autojack‘-Sprungfedern oder ‚Chopper Blades‘ zum Niedermähen von Hindernissen und gegnerischen Fahrzeugen sollen für die rechte Action sorgen.



SPEED RACER



extra

In den letzten vier, fünf Monaten sah man sich in Videospieler-Kreisen wirren technischen Daten und den wildsten Gerüchten um die innerhalb der nächsten zwei Jahre erscheinenden Konsolensysteme ausgesetzt. Unter ihnen freilich mindestens eines von Sega. Nun endlich – die Freaks sind bereits ganz kirre, die „Normal“-Spieler angesichts der Flutwelle von kommenden Sensationen zu Recht verwirrt – hat sich zumindest Sega entschlossen, die Katze aus dem Sack zu lassen.

„Saturn“ in weiter Ferne
Vergeßt alle Ankündigungen des „kommenden Systems“, die Ihr irgendwo gesehen habt. Vielleicht irgendwam etwas aussehen, auf dem der Markenname „Sega“ steht. Diese allerorts „Saturn“ betitelte Maschine soll bis dahin technisch so weit fortgeschritten sein, daß sie die Bezeichnung „Multimedia-Maschine“ verdient. Was das genau bedeuten wird, ist in groben Zügen sicherlich schon umrissen, derzeit jedoch nur sehr wenigen Menschen in Japan zugänglich.



Angesichts des für Ende '94 (Japan) und in den USA und Europa für '95 wohl eher vermuteten als angekündigten Erscheinungstermins ist das momentan von eher geringem Interesse – zuziel kann und wird sich erst noch entscheiden. Freilich soll der „echte“ Saturn nochmal viel, viel besser sein, als das, was zwischenzeitlich anrollt. Man hört bereits die ersten Gerüchte über einen 64-Bit-Videochip ...

Man bedenke hierbei, daß PC-Software-Gigant „Microsoft“ die Bedienoberfläche (!) für die „Sa-



turn'-Station entwickeln wird. Anhand dieser Tatsache wird klar, daß Sega weit mehr vorhat, als „nur“ eine neue Spielkonsole auf den Markt zu bringen. Ein Gerät, das somit auch wesentlich teurer sein wird als ein Spielgerät – bis dahin wird sich bei den Preisen für Elektronik-Hardware aber schätzungsweise noch einiges getan haben. Hier kann man nur abwarten und hoffen, daß bei der nächsten Hardware-Generation nicht ein solch verfrühter Wirbel gemacht wird, wie dieses Mal.

„Mega 32“ kommt zu Weihnachten

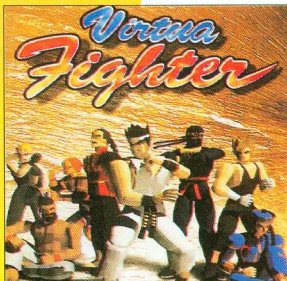
Die Technologie, die in letzter Zeit als „Saturn“ betitelt wurde, wird zu Weihnachten für etwa DM 400,- als „Mega 32“-Erweiterung fürs Mega Drive erhältlich sein. Was man dann erwerben können wird, ist der

Jetzt ist es raus! Endlich gibt es Fakten, was Segas „Saturn“, das kürzlich angekündigte „Mega 32“ und die kommende Hardwarepalette des Videospiele-Magnaten angeht. Zu Weihnachten soll es soweit sein!

„1994er Remix“ der „Zukunftsmaschine“.
Die Entscheidung, das neue System als Aufstecksatz für das MD (ähnlich dem Konverter für Master System-Spiele) zu bringen, wurde offensichtlich von logischen Gesichtspunkten geleitet. Zum einen kostet das Gerät weniger, da Teile des Mega Drives, wie der Prozessor, die Joystick-Ports und der Antennenausgang weiter genutzt werden können. Zum anderen müssen Eltern nicht überzeugt werden, „noch eine Konsole“ zu kaufen, sondern lediglich eine Erweiterung für die bereits vorhandene. Auch die Mega-CD-Besitzer sollen nicht in die Röhre gucken: Das Mega 32 wird auch auf die CD zugreifen können. CD-Spiele sollen sodann zum Teil in zwei Versionen erscheinen; einer fürs Mega 32 und einer fürs Mega Drive „ohne“.

30 Spiele in der Pipeline

Laut Sega werden bereits über 30 Spiele für das „Mega 32“ entwickelt. Von Sega selbst sollen „Virtua Fighting“, „Virtua Racing Deluxe“, ein Fußball-Spiel und wohl auch „Daytona GP“ kommen – angeblich in Spielhallenqualität. Dinge dieser Art wurden aber bereits zu oft versprochen, als daß man sie einfach glauben könnte. Man wird warten müssen, was die Zukunft bringt. Ein „Sonic“-Titel wurde nicht für das neue Gerät angekündigt, jedoch ist damit zu rechnen, daß



MEGA 32 KOMMT!

TECHNISCHE DATEN „MEGA 32“

Zwei angeblich mit 27 MHz getaktete Hitachi SH2 **32-Bit-RISC** Prozessoren werden für ordentlich Dampf sorgen – die reine adiierte Rechenleistung dieser Prozessoren ergibt grob das 20fache der Leistung, die der Mega-Drive-68000er-Prozessor erbringt. Der Rest hängt freilich von der Programmierung ab, die bei einem **parallelen System** – so es auf diese Weise funktionieren sollte – nicht die einfachste ist und zwangsläufig zu Leistungseinbußen führt.

Das Mega Drive wird das weitere mit seiner Leistung das neue Gerät unterstützen. Das Antennensignal des MD wird nämlich in das Mega 32 geleitet, wo es mit dem des „M32“ gemischt und erst dann an den Fernseher weitergegeben wird. So wird z.B. das MD Statusanzeigen aufbereiten, während das M32 zuwendige Dinge bearbeitet.

Der erweiterte RAM-Speicher (**24 Mbit rein intern**, ob inklusive Video-RAM, war nicht zu erfahren) wird Prozessoren und Zusatzchips die Möglichkeit geben, ihre Leistung auszufahren. Mittels eines neuen Videoprozessors kann das Gerät **32.768 Farben** gleichzeitig darstellen – was auch alle wären, die es beherrscht.

Eine Verbesserung der Soundfähigkeiten wird mittels eines **Digi-Soundchips** erzielt, über den allerdings keine Daten vorliegen. Hier ist also alles noch offen. Er kann von einem bis zu 32 Kanälen haben, verschiedene Sampling-Frequenzen, unterschiedliche Datenbreiten, und vielleicht sogar eine eingebaute Zeitkorrektur-Funktion für die Samples. Kann, muß aber nicht. Freilich soll die Hardware auch **Polygon-Berechnungen**, **Texture-Mapping** (Oberflächenmuster werden auf 3D-Objekte „gespannt“ und verleihen diesen ein „realeres Aussehen“), **Objekt-Zoom** und **Rotation** durchführen können. Auch hier bleibt abzuwarten, wie die genauen Spezifikationen aussehen werden, denn solcherlei Angaben können bekanntlich alles und auch gar nichts bedeuten.

Zum Vergleichen: Das Super Nintendo kann 256 Farben gleichzeitig anzeigen, sowie ein beliebig großes Objekt zoomen, drehen und auch kippen, Digi-Sounds abspielen und sogar mit Hall belegen – zugegeben, der ist für professionelle Verhältnisse miserabel, aber man kann nette Effekte mit ihm erzeugen.

BEACH GAMES

Telefonische Bestellungen
unter 09341/3121 oder 61041
Mo bis Fr. 8.30-18.30 UHR
Sa 10.00-13.00 UHR

Schriftlich an
Beach Games
Am Brenner 3
97941 TBB

Wir liefern mit Post oder UPS. !Mit Ups innerhalb 24-48 Stunden!
Nützen Sie den UPS Service!Alternativ Zustellung beim Nachbarn
oder zum Arbeitsplatz, ohne Mehrkosten!!Express: Zustellung
innerhalb 24 Stunden bis 12.00 Mittags mit Zustell. Garantie.

Porto Post 8 Dm per NN Vorkasse nur Eurocheck +4 Dm
Ups NN 12 Dm/EXPRESS Service +10 Dm Aufschlag

!!! BILLIG !!!

Ayrton Senna	
Super Monaco dt	DM 79,-
Aladdin dt	DM 109,-
Action Replay pro	DM 99,-
Another World dt	DM 79,-
Bob dt	DM 79,-
Batman dt	DM 59,-
Batman Return dt	DM 59,-
Castlevania dt	DM 89,-
Chiki Chiki boys dt	DM 59,-
Chuck Rock dt	DM 79,-
Cool Spot dt	DM 79,-
Captain Planet dt	DM 49,-
Donald Duck dt	DM 79,-
Dungeons & Dragons dt	DM 69,-
Flintstones dt	DM 79,-
Fatal Fury dt	DM 79,-
Global Gladiators dt	DM 49,-
Galahad dt	DM 79,-
Haunting dt	DM 69,-
Indiana Jones 3 dt	DM 79,-
Kid Chameleon dt	DM 79,-
Lemmings dt	DM 79,-
Offitants dt	DM 79,-
Phantasie Star 2 dt	DM 79,-
Phanzasiestar 3dt	DM 79,-
Power Golf dt	DM 49,-
Rocket Knight Adv. dt	DM 79,-
Road Rash 2 dt	DM 79,-
Sonic Spinball dt	DM 99,-
Shining In the Dark. dt	DM 69,-
Turtles Hyperstone H. dt	DM 79,-
Toe Jam & Earl 2 dt	DM 99,-
Universal Soldier dt	DM 59,-
Ultimate Soccer dt	DM 69,-
WWF Wrestlingmania dt	DM 79,-
California Gamesdt	DM 49,-
Shadow of the Beast 2	DM 49,-
Risky Woods dt	DM 59,-
Corporation dt	DM 59,-

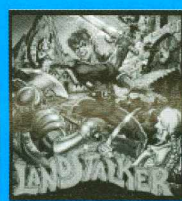
MEGA DRIVE	Art of Fighting dt	DM 129,-
	Brett Hull Hockey dt	DM 99,-
	Buba'n Sticks	DM
	Champions World	
	Class Soccer dt	DM 109,-
	Dragon dt	DM
	Dragons Revenge dt	DM 109,-
	Dune dt	DM 119,-
	Dr. Robotnic. M.B.M	DM 109,-
	Eternal Champion dt	DM 139,-
	Fifa Soccer dt	DM 109,-
	General Chaos dt	DM 109,-
	John Madden dt	DM 119,-
	Jungle Strike dt	DM 129,-
	Lost Vikings dt	DM 119,-
	Landstalker dt	DM 129,-
	Mc Don. Tr.Land dt	DM 109,-
	Markos Magic Foot.dt	
	NBA Jam dt	DM 129,-
	NBA Jam dt	DM 129,-
	NBA Showdown dt	DM 109,-
	NHL Hockey 94 dt	DM 109,-
	Normys Beach Babe dt	DM 119,-
	PGA Eurotour dt	DM 109,-
	Pele Soccer dt	DM 89,-
Skitching dt	DM 119,-	
Streetfighter 2 dt	DM 139,-	
Streets of Rage 3 dt	DM 139,-	
Virtual Racing dt	DM 199,-	
World Cup Soccer 94 dt	DM	

Konsolen

Ihr Vorteil-1 Jahr Garantie auf Hard und Software

Mega Drive 2 ohne Spiel DM 179,-
Mega Drive 2 Aladdin Set DM 289,-
Mega Drive mit 1 Spiel DM 209,-
Multi Mega mit 3 Spielen und
Zubehör Mega Drive

6 Button Control Pad DM39,-
6 Button Stick DM 89,-
SG Pro Pad DM 35,-
SG Programmable Pad DM 79,-
SG Pro Pad 2 DM 40,-
Joypad Verlängerung
(2m) DM12
Sega Maus DM 79,-
RGB Kabel (MD 2) DM 29,-
4 Way Play (EA) 69,-
Infrarot 6 Button Joypads (2 Stück)
DM 89,-



GAME GEAR MEGA CD 2

GAME GEAR MIT TV-TUNER		
SONIC+NEITZEL		DM 289,-
Ayrton Senna dt		DM 119,-
Donald Duck dt		DM 109,-
Mickey Mouse dt		DM 109,-
Aladdin dt		DM 109,-
EA Hockey dt		DM 89,-
Olympic Gold dt		DM 109,-
The Simpsons dt		DM 109,-
Talespin dt		DM 79,-
Mortal Kombat dt		DM 39,-
NBA Jam dt		DM 69,-
Terminator 2 dt		DM 109,-
Master System Spiele!!		DM 59,-
Asterix dt		DM
Batmans Return dt		DM 49,-
Sonic 2 dt		DM 49,-
Das Dschungelbuch dt		DM 59,-
Star Wars dt		DM 69,-
Taz Mania dt		DM 49,-
Donald Duck dt		DM 49,-
Champions of Europe dt		DM 49,-
Burning Fist dt		DM 119,-
Chuc Rock 2 dt		DM 109,-
Dune dt		DM 109,-
Ground Zero Texas dt		DM 109,-
Jurassic Park dt		DM 89,-
NHL 94 dt		DM 109,-
Sonic CD dt		DM 79,-
Thunderhawk dt		DM 89,-
WWF Rage		
in the Cage dt		DM 99,-
Mortal Kombat dt		DM 109,-
Micro Cosm dt		DM 109,-
DEMNÄCHST:		
Dragons Lair		
Tomcat Alley		
Soul Star		
Rebell Assault		
Formula 1 Racing		
Battle Corpse		
Mysterie Manson		

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

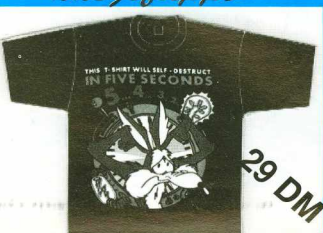
YOU CANNOT BE SERIOUS

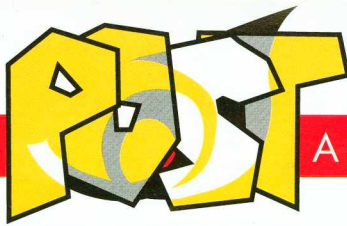
Mit diesem Outfit kannst du nicht Seriös wirken

sei relaxed und ausgeflippt

Außerdem erhältlich:

heb dich von den anderen ab





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 WOLLT
UNS ETWAS
MITTEILEN?**

**KEIN PROBLEM! SCHICKT EURE BRIEFE
AN DIESE ADRESSE:**

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

**WONDERBOY &
CYBERSPACE**

Bislang hat mir die Zeitschrift GAMERS gut gefallen; sie sollte inhaltlich im Wesentlichen auch so bleiben. Meiner Meinung nach solltet Ihr jedoch andere Themenbereiche, wie z. B. Filme, Musik künftig nicht zu sehr ausweiten, denn GAMERS ist eine Fachzeitschrift für Computerspiele und aus diesem Grund habe ich sie bisher gekauft. Außerdem habe ich einen Vorschlag für eine kleine Rubrik: Mich interessieren Hintergrundinfos – leicht verdaulich aufbereitet – über die Technik von Videospielen und Konsolen sowie die Erläuterung von Fachbegriffen, die Ihr bislang auf konkrete Fragen hin ja immer sehr schön erklärt habt.

Ich finde, Ihr solltet Euch mehr den Leserbriefen mit Fragen, Anregungen und konstruktiver Kritik zuwenden, als so einem wirren Gefasel, wie es der „Amiga-Freak“, Heft 2/94 verzapft hat. Offensichtlich besitzt der Mensch das falsche System und obendrein Minderwertigkeitskomplexe. Solche Briefe solltet Ihr künftig nicht mehr abdrucken; dafür ist der Platz zu schade! Ich bin vor einigen Jahren durch die Automatenversion von „Wonderboy“, die übrigens wesentlich schwieriger ist als die Master System-Version, erst auf Sega aufmerksam geworden. Und dazu noch zwei Fragen:

1. Wie würdet Ihr „Wonderboy“ heutzutage benoten?
2. Könnt Ihr mir den Begriff „Cyberspace“ erläutern?

Andreas Heimann, Melsungen

GAMERS antwortet:

Wir haben nicht vor, GAMERS stark zu verändern. Verbesserungen und Aktualisierungen werden wir aber selbstverständlich durchführen. Die Themenbereiche Film (?) und Musik werden wir nicht ausweiten. Die Technik-„Rubrik“ ist als Rubrik schlecht durchführbar, weil man sich nach einem halben Jahr ständig wiederholen würde. Auf Anfrage werden wir weiter erläutern, behalten das Thema aber im Hinterkopf.

Theoretisch hast Du recht, was die Leserpost angeht, aber bei „vernünftigen“ Briefen in der Post ist es so, wie mit guten Dingen im Leben, an die man sich zu sehr gewöhnt: Ihren wahren Wert kennt man erst, wenn man sie verloren hat. Ein „abschreckendes Beispiel“ von Zeit zu Zeit holt einen sehr wirkungsvoll auf den Boden der Tatsachen zurück – und der ist die beste Grundlage für eine gesunde Entwicklung. 1. „Wonderboy“ ist nicht mehr so ganz auf dem heutigen Stand der Entwicklung und würde wahrscheinlich ein bis zwei ganze Noten Abzug davontragen. 2. „Cyberspace“: Derzeit eines der liebsten Modeworte aller PR-Manager, die versuchen, einem langweiligen 3D-Spiel einen Hauch von Technik-Faszination anzudichten.

Der eigentliche Begriff „Cyberspace“ trat zu ersten mal in dem Roman „Neuromancer“ auf, wo er das per mit dem Gehirn verbundene Computerchips geistig „betretbare“ Innenleben eines Datenetztes benannte.

„Cyberspace“ beschreibt inzwischen x-beliebige im Computer erzeugte dreidimensionale Umgebungen, was enttäuschend ist, weil man sich richtig tolle Sachen darunter vorstellt. Wir vermuten, daß ein Cyberspace ab einer gewissen grafischen Qualität zur „Virtual Reality“ wird. Obwohl der Begriff „Reality“ das, was ein solcher Cyberspace dann leisten könnte zu fassen nicht mehr in der Lage ist. In einer Blitzkonferenz erkannten wir dann aber wie so oft die Wurzel des Übels: Es ist alles so furchtbar relativ. Eine festgelegte Definition des

Begriffs gibt es unseres Wissens nicht. Wenn ihr also mal einen „Fachmann“ auf die Probe stellen wollt, laßt ihn die folgenden Begriffe erklären: „Cyberspace“, „Virtual Reality“ und „Multimedia“.

SONNE, MOND, SATURN

1. Stimmt es, daß die neueste Sega-Konsole „Saturn“ eine 32-Bit-Konsole mit 27 MHz ist?
2. Sega möchte diese Konsole zur besten machen. Wie soll das gehen, wenn der „Saturn“ jetzt schon Schwächen gegenüber der Nintendo-Konsole zeigt? Mit 64 Bit und ca. 100 MHz wird doch die Nintendo-Konsole besser sein, oder?!
3. Wird es deswegen vielleicht nie wieder solche Games geben, die auf beiden Konsolen in etwa gleich gut sind?

Rene Grob, CH-Effretikon

GAMERS antwortet:

1. Alle News über „Saturn“ und das „Mega 32“ findest Du im News-Teil dieser Ausgabe.
2. Welche Stärken und Schwächen ein System hat oder zeigt, oder angeblich hat, oder angeblich zeigt, oder vielleicht einmal haben oder zeigen wird oder würde oder könnte oder nicht, können wir auch nicht sagen. Die Leute, die es könnten, tun es nicht, weil sie nicht dürfen, und die Leute, die es tun, haben meist nicht genug Ahnung oder mangelhafte Informationen. Aus diesem Grund haben wir uns auch mit der Saturn-Gerüchtekocherei zurückgehalten. Bestätigte Daten lagen einfach nicht vor. Alles weitere siehe 1.
3. Die Qualität eines Spiels hängt mit der Rechenleistung der Konsole, auf der es läuft nicht direkt zusammen. Das hängt freilich auch davon ab, wie man „Qualität“ definiert. Wir finden den Spielspaß wichtiger als Grafik und Sound, obwohl auch diese freilich ihr Scherflein beitragen.

3D & SICHT

1. Wie Ihr sicher wißt, gibt es für das SNES einen 3D-Chip. Gibt es so et- was auch für den „Mega Drive“? Wenn ja, wann und wo be-

komme ich ihn? Oder gibt es dieses nur für die Mega CD?

2. Ist es wahr, daß das Spiel „Thunderhawk“ auch für MD und nicht nur für MCD erhältlich ist? 3. Ich habe seit Weihnachten '93 einen MD. Das Bild auf dem Fernseher ist ganz gruselig. Woran kann das liegen? Ich habe bereits geprüft, ob die Stecker und das Spiel richtig eingesteckt sind und habe das Bild manuell eingestellt usw. Bitte helft mir! Ich kann das gruselige Bild nicht mehr sehen! Bei meinen Kumpels ist es nicht so.

4. Ich habe von meinem Freund gehört, daß er – indem er seinen MD aufgeschraubt, ein paar Kabel auseinandergeschritten und danach wieder mit anderen zusammengelötet hat – eine bessere Grafik bekommen hat.

Funktioniert das wirklich oder ist das nur ein Joke von ihm? Ist es für den MD 2 auch möglich? Und wenn ja, wie funktioniert es? Könnt Ihr mir sagen, welche Kabel auseinandergeschritten werden müssen und wie sie wieder zusammengeklebt werden?

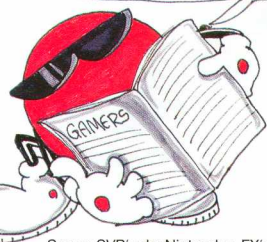
Christoph Reine, Augsburg

GAMERS antwortet:

1. Nicht ganz richtig. Das SNES beinhaltet einen 3D-Chip. Für SNES oder MD selbst gibt es keine Zusatzchips, die man in die Konsole einbauen kann. Grafikbeschleuniger-Chips wie



W, 1- FÜR
DIE COOLSPOT! • HIER



Segas ,SVP' oder Nintendos ,FX' befinden sich auf den Platinen der jeweiligen Spielmodule. Einen reinen 3D-Chip gibt es für das MD nicht, der SVP kann allerdings 3D-Berechnungen vornehmen, was er für ,Virtua Racing' schließlich auch tut.
2. Nein.
3. Grundsätzlich kann das verschiedene Ursachen haben. Wahrscheinlichsten ist, daß ein anderes Signal das des MD stört. Da das MD nicht über einen Kanalwahlschalter verfügt, kann nur ein RGB-Kabel Abhilfe schaffen – dafür aber richtig.
4. Von dieser ,Sensation' haben wir leider noch nicht gehört. Aber schließlich war gerade April. Will sagen: Humbul!

MIT ACTION & REPLAY

1. Ich habe ein deutsches Mega Drive, das ich mir umbauen (50/60 Hz umschaltbar) lassen will. Funktioniert dann auch ein deutsches Action Replay?

2. Überall wird gesagt, daß es in dem ,Action Replay' einen ,Super Cheat-Finder' gibt. Ich habe ein Action Replay und diese ,Cheat-Finder' sind alle kompliziert. Gibt es auch andere?

3. In der GAMERS 2/94 wird ,Eternal Champions' mit 24 MBit und einer ,2+' getestet, aber in der ,xy' habe ich gelesen, daß ,Eternal Champions' nur 16 Mbit und eine ,4+' hat. Was stimmt nun?

Sebastian Bohling, Lünen

GAMERS antwortet:

1. Ja.
2. Der Cheat-Finder des Action Replay ist schon gut und auch leistungsfähig. Das Problem ist, daß man, um ihn richtig anwenden zu können, ein wenig über die Funktionsweise einer Spielkonsole bzw. eines Videospieles Bescheid wissen muß. Einen kleinen Leitfaden zu dem Thema hatten wir übrigens in

GAMERS 2/94. Einfachere ARP-Cheat-Finder gibt es nicht.

3. Die Speicherkapazität von Eternal Champions beträgt 24 MBit. Wir wissen nicht, woher die Kollegen ihre Infos nehmen – nun, es war sicherlich bloß ein Versehen. Über Wertungen kann man sich freilich immer streiten. Wir meinen, das Spiel hat sich seine ,2+' redlich verdient.

ZUSAMMENHÄNGE

Ich finde GAMERS ganz super. Die Bewertung müßte noch etwas ausführlicher sein. Sonst gibt es nichts zu meckern. Nun aber zu meinen Fragen:

1. Wieso kann man die Mega CD-Fassung für Sonic nicht auch für den Mega Drive haben?
2. Wieso sind die Spiele für die Systeme so teuer, z. B. für den Mega Drive?
3. Ich habe gehört, daß die Kids noch verblöden, wenn sie immer Computer spielen. Stimmt das?

Stefan Jantke, Weisen

»ICH HABE GEHÖRT, DASS
DIE KIDS NOCH GANZ
VERBLÖDEN, WENN SIE
IMMER COMPUTERSPIELEN.
STIMMT DAS?«

GAMERS antwortet:

1. Zum einen wären die 3D-Levels in dieser Form auf dem MD nicht machbar, zum anderen müßte es ja Gründe für den Kauf der Mega CD geben. Konsolen verkaufen sich in erster Linie durch gute Spiele, die angeboten werden.

2. Das wird mit hohen Produktions- und Einkaufspreisen begründet sowie mit dem ungünstigen Yen-Kurs. Die Sega-Zentrale ist nunmal in Japan.

An diesen Argumenten ist auch etwas dran. Ebenso ist aber allen klar, daß die Spielmodule teuer sind, was geändert, oder zumindest gelindert werden müßte. Dazu ist man aber nach Aussagen der Segaschen PR-Abteilung aus jenen oben genannten Gründen nicht in der Lage.

3. Das kommt darauf an. Wenn exzessives Spielen geistige Aktivitäten auf lange Dauer ablöst oder ausschließt, ist es nicht unwahrscheinlich. Dasselbe gilt für Fernsehen und alle Tätigkeiten, die beim Spieler/Seher/Konsument die geistige Eigenleistung stark drosseln. Es ist also nicht so, daß Videospiele blöd macht. Vielmehr ist es so, daß der kon-



WETTBEWERB

GAMERS
VIRGIN COMPETITION VIRGIN

VIRGINS COOL SPOT GIVEAWAY

Er läuft und läuft und läuft ...
Virgins ,Cool Spot'!
Und jetzt: Lässig bleiben, denn
hier gibt's was zu gewinnen:

5 x das coole ,Cool Spot'
für Mega Drive

10 x je ein cooles ,Cool Spot'-T-Shirt

Daß Ihr dafür was leisten müßt ...
selbstverständlich, natürlich & total normal.
Sagt mal, welches von den drei untenstehenden Logos ist das richtige, echte und einzige ,Virgin Interactive Entertainment'-Logo?



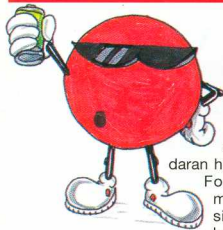
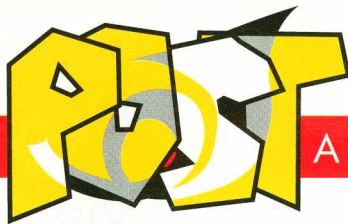
Ihr wißt Bescheid, habt 'n Plan und kennt Euch aus? Klaro! Na denn: Kennbuchstabe auf Postkarte schreiben, und ab das Ding an:

GAMERS
Cool Spot
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 24. Mai.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

GAMERS und VIRGIN wünschen Euch
viel Glück!

LL!
NEUSTE
GAMERS



sequente Verzicht auf eigene Denkleistungen manche Menschen daran hindert, geistige Fortschritte zu machen, bzw. sich geistig zu befreien. Und genau darüber sollten jetzt alle mal zwei Minuten nachdenken.



NIEDRIGES NIVEAU

Ihr scheint voll auf die Bravo-Generation zu zielen. Vor allem Eure Leserbriefe scheinen auf

einem recht niedrigen Niveau zu sein (... „wann kommt endlich Sonic 4?“ ...). Da haben mir Eure ersten Ausgaben besser gefallen! Doch: Als ich von einem Kumpel die Nr. 2 in die Hand gedrückt bekommen habe, bin ich vor Glück beinahe ausgeflippt. Ihr wart witzig und lange nicht so „kindisch“. Aber geht es nicht auch mit weniger Trend-Surferei (Jurassic Park, Aladdin...)?) Nur noch etwas zu, Name ist der Red, bekannt aus 2/94; Lob an den Briefe-Beantworter, immer sehr sachlich und informativ.

Sven Mäder, Kelkheim

GAMERS antwortet:

Nein, eigentlich nicht. Es gibt sicher viele GAMERS-Leser, die nebenher auch „Bravo“ lesen, doch auch bei „älteren Semestern“ findet GAMERS Anklang. Wir nehmen grundsätzlich alle unsere Leser ernst und sind bemüht, auf alle Fragen eine sachliche und korrekte Antwort zu geben. Dabei finden wir auch die

„Gleichbehandlung“ aller Altersgruppen wichtig. Die Frage nach Sonic 4 stammte ganz sicher von einem jüngeren Leser, aber warum auch nicht? Schließlich beantworten wir auch die Fragen „älterer“ Leser, denn auch die wissen und verstehen nicht alles auf Anhieb. Zur „Trend-Surferei“: Wir denken eigentlich, daß wir’s hier nicht übertreiben. Die Berichterstattung in GAMERS richtet sich freilich nach dem allgemeinen Interesse an einem Thema, doch bleiben wir immer bei den Fakten, bzw. formulieren eindeutig. Hätten wir Jurassic Park und Aladdin etwa ausschweigen und über Sonic 3 einen halbseitigen Test machen sollen? Lob ist angekommen. Danke sehr.

FAIR UND KORREKT

Ich möchte Euch zuerst zu Eurem Super-Magazin gratulieren. Die Tests sind übersichtlich und die Benotung ist hervorragend.



2. Wann wird Mortal Kombat 2 rauskommen?
3. Würdet Ihr mir zum Kauf von Aladdin auf dem MD raten?

Thorsten Lex, Griesbach

GAMERS antwortet:

1. Ja, geht problemlos.
2. Voraussichtlich im Herbst des laufenden Jahres.
3. Aladdin hat tolle Grafiken, super Animationen und einen guten Sound. Leider ist es recht schnell durchgespielt. Willst Du eher gute Grafiken oder lieber ein tieferes Gameplay? Die Entscheidung liegt bei Dir.

EMPFEHLUNG

Ich bin der stolze Besitzer eines MD und habe eine Frage an Euch. Ich werde mir wahrscheinlich in

» ICH BEMERKE SEIT EINIGER ZEIT, DASS SICH IN UNSERER KLASSE UNTER DEN VIDEOFANBESITZERN ZWEI GRUPPEN BILDEN, DIE SCHON FAST FANATISCH FÜR IHR SYSTEM PLÄDIEREN. «

Auch die ‚Gesammelten Werke‘ sind gut gelungen. Ich hatte mich an Eure Benotung und habe noch keinen Fehlkau gemacht. An Eure Zeitschrift gibt es nichts zu meckern, jedoch an dem Leserbrief in GAMERS 2, und zwar von demjenigen der GAMERS nur bei einem Freund liest. Wenn er GAMERS so schlecht findet, warum liest er sie dann? Was soll am GAMERS-Logo falsch sein? Soll es etwa grellgelb leuchten? Als ob Ihr Werbung für Sega machen würdet – die Bewertungen sind fair und korrekt. Das Bewertungssystem ist hervorragend und bietet genug Informationen. Was will der denn noch im Wertungskasten? Vielleicht die Maße der Modulpackungen? Hat der denn nichts Besseres zu tun als Briefe an Sega- und Nintendo-Magazine zu schreiben und über seinen Amiga zu prahlen?

Tim Speicher, Bürgell

GAMERS antwortet:

In etwa dasselbe haben wir auch gedacht, als wir den Brief des Amiga-Freaks gelesen hatten.

DREI FRAGEN

1. Ich habe vor, mir das Mega CD zu kaufen und weiß nicht, ob ich es an den Mega Drive 1 anschließen kann?!

der nächsten Zeit ein neues Spiel zulegen. Nun weiß ich nicht, ob ich mir ‚Zool‘ kaufen oder auf das Erscheinen von ‚Prince of Persia‘ warten soll. Welches dieser Spiele würdet Ihr mir empfehlen?

Norman Schädel, Delbrück

GAMERS antwortet:

Um ganz ehrlich zu sein: Keines ist wirklich empfehlenswert. Wenn’s denn aber eins der beiden sein muß, raten wir zu ‚Zool‘, ansonsten verweisen wir Dich in den Test-Teil und die ‚Gesammelten Werke‘, wo Du einen Noten-Überblick hast.

UMFÄNGE & BEDINGUNGEN

Eure Zeitschrift ist echt geil! Die Previews sind spitze, aber sie könnten ruhig etwas mehr Umfang haben. Was haltet Ihr eigentlich von Top 10 statt Top 5? Nun zu meinen Fragen:

1. Kann ich mit meinem 4-Player-Adapter von Sega, FIFA Soccer und „NHLPA Hockey ‘94“ spielen oder brauche ich unbedingt den 4-Way-Play von EA?
2. Wird es einen Nachfolger von „Jungle Strike“ geben?

Peter Pichler, A-Linz

GAMERS antwortet:

Von einer starren Top 10 halten wir nicht so viel, aber auf den

GEWINNER
AUS GAMERS 2 & 3/94

Schreiten wir nun zur Bekanntgabe der Gewinner unserer ‚Competitions‘ der letzten beiden Ausgaben:

ELECTRONIC ARTS' TOMBOLA
Na, welches war denn nun das richtige Ding, na ... Logo? Genau: Logo B. Was denn sonst? Es haben gewonnen: Kristian Posse, Bergen/Rügen (Lotus), Thorsten Reinnitz, Überlingen (Lotus), Schascha Wawra, Augsburg (Galahad), Veronika Hecht, Roth (Galahad), Philipp Schneeberger, Reinach (Risky Woods), Marco Loch, Baumholder (Beast II), Jan Galewsky, Schloß Holte-St. (Beast II), Jörg Wietlisbach, Dottikon (F-22), Lothar Dittmann, Dessau (F-22), Marc Lorenz, Bochum (LHX). Die Kappen-Gewinner sind bereits verständigt.

FLASHBACK-CD
Wie heißt der Held von ‚Flashback‘? Conrad natürlich! Die Gewinner haben ihre Soundtrack-CDs bereits erhalten.

DSCHUNGELBUCH
Wahre Disney-Fans konnten wir freilich nicht täuschen. Gedreht, verfälscht und manipuliert wurde an einer Jahreszahl (1995 - 1894/95), der Schauplatz (Dschungel Neuguinas - Indiens) und einem Hauptcharakter (Krokodil Kaa - Schlange Kaa). Die acht „Limited Editions“ gehen an: Florian Rohde, Berlin, Stefan Obel, Lahnstein, Matthias Varelmann, Cappel, Silvia Stein, Ingelheim, Thibaut Stoll, Dormagen, Sabine Gröser, Kassel, Sven Küchler, Füraamos, Philippe Thalamy, Frankfurt. Die CD- und GG-Modul-Gewinner wurden bereits verständigt.

STAR WARS-WETTBEWERB
Wie heißt das Raumschiff von Han Solo? ‚Rasender Falke‘ oder freilich auch ‚Millenium Falcon‘. Der pelzige Freund hört gewöhnlich auf den Namen ‚Chewbacca‘. Es folgen die Gewinner. Laser Disc-Collection: Stefan Hartmann, Stuttgart. Video Collections: Timo Hosters, Rheda/Wiedenbrück, Fred Henze, Berlin, Thorsten Bielski, Essen, Stefan Schwemmer, Winsen/Luhe, Timo Henning, Zwickau, Nico Eichler, Schwarzenborn-Grebenhagen, Volker Hitz, Erlangen, Werner Weigelt, Frankfurt, Markus Bestmair, Essing, Sebastian Hihn, Zella-Mehlis.

GODS
Das spektakuläre Dankmal steht freilich in Kassel, im Bergpark Wilhelmshöhe. Das Mega CD (1. Preis) gewinnt Thorsten Krieter, Lüdenscheid. Die Reise nach Xanten (2. Preis) geht an Sven Küchler, Füraamos. Je ein ‚Gods‘-Modul haben gewonnen: Annette Waitas, Berlin, Thomas Janyga, Dinslaken und Thorsten Gohl, Wendlingen. Alle weiteren Gewinner wurden bereits postalisch benachrichtigt.

UMFRAGE

DIE AUFLÖSUNG

Knapp 4000 von Euch haben den Fragebogen aus der GAMERS 1/94 zurückgeschickt und uns damit wichtige Informationen gegeben, wie wir unser Heft noch besser machen können. Vielen Dank! Die wichtigsten Erkenntnisse möchten wir Euch natürlich nicht vorenthalten.

Ein Vorurteil über Videospiele habt Ihr bestätigt: die Mädchen sind (noch) klar in der Minderheit: nur sechs Prozent unserer Leser sind weiblich.

Die große Mehrheit von Euch ist 18 Jahre und jünger. Aber im Vergleich zu früher lesen auch mehr ältere Sega-Freaks GAMERS

Chart-Seite erwartet Euch trotzdem eine Überraschung.

1. Die Adapter von Sega und Electronic Arts sind untereinander nicht kompatibel, also: Ja, Du brauchst den EA-Adapter auf jeden Fall! Mehr zu dem Thema in GAMERS 2/1994, S.9 unter „Allgemeines“.

2. Bisher gab's noch keine Preserverlaubbarung von Electronic Arts zu dem Thema, doch wir gehen davon aus. Vielleicht wird das technisch dann auch mal besser als seine Vorgänger.

DIFFERENZEN & DIFFERENZIERUNGEN

Es ist mir in einigen Briefen, die in Eurer Post-Ecke veröffentlicht wurden, aufgefallen, daß sich Sega- von Nintendo-Spielern stark differenzieren (wollen). Ich empfinde dies als völligen Unsinn, da beide Konsolen Vorteile aufweisen. Ich selbst besitze einen Mega Drive 2 mit einem Mega CD 2 und bemerke seit einiger Zeit, daß sich auch in unserer Klasse unter den Videospielebesitzern zwei Gruppen bilden, die schon fast fanatisch für ihre Marke/ihr System plädieren. Der eigentliche Grund meines Schreibens aber sind einige Fragen, über die ich mir unklar bin:

1. Wird es eine weitere Sonic-CD-Version geben? Wenn ja, wann erscheint sie?

2. Könnt Ihr evtl. eine CD-Spalte bei Euren „Top 5“ einrichten?

3. Ich habe ein Problem mit Spielen und deren Schwierigkeitsgraden. Als ich Weihnachten „Aladdin“ bekam, hatte ich es nach ca. drei Stunden auf „hard“ durchgespielt. So ähnlich erging es mir auch bei „Populous“ und „Kid Chameleon“.

Könnt Ihr mir einige Spiele nennen, an denen ich mehr zu tun habe? Warum erhöhen die Firmen nicht die Differenzen zwischen den einzelnen Schwierigkeitsstufen?

Robert P. Zinsen,
Berg, Gladbach

GAMERS antwortet:

Oh ja, das alte „Meine Konsole ist besser als Deine“ geht uns auch an die Nerven. Besitzerzeit schön und gut, doch sollte man es nicht übertreiben. Jemand anderen anzugreifen, nur weil er eine andere Konsole besitzt, zeugt weder von „Coolness“ noch von Intelligenz, sondern eher von Unreife. Schlimm wird es, wenn das Ganze dann auf dem Rücken einzelner „Sündenböcke“ ausgetragen wird, wenn das Outen anderer zu Anerkennung im Kreis derer führt, die alle dieselbe Konsole haben.

Aber jetzt sind wir über das Ziel hinausgeschossen. Was wir eigentlich sagen wollten: Es gibt gute Spiele für Sega wie auch für Nintendo und eigentliche alle Konsolen und Computer dieser Welt. Man sollte froh sein, wenn man durch Freunde die Möglichkeit hat, mal etwas anderes kennenzulernen, denn es ist eine Bereicherung für einen selbst. So, nun aber Schluß mit der Moralapostele. Deine Fragen sollen nicht unbeantwortet bleiben.

1. Ist noch nichts angekündigt. Wenn wir was hören, erfahrt ihr es freilich als Erste.

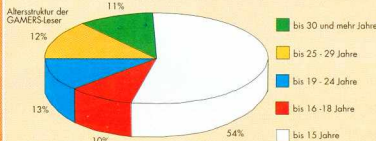
2. Eine Überraschung wartet bereits auf Euch.

3. Etwas schwierigere Jump&Runs: „Puggsy“ hat später nette Rätsel, „Flashback“ ist sicher auch eine gute Wahl. Die Erhöhung der Differenzen zwischen den einzelnen Schwierigkeitsgraden ist – zumindest für gewiefte Designer – kein allzu großes Problem. Bisher hat man schätzungsweise nichts verändert, weil man sich keines Problems bewußt war. Bitte schreibt uns zu dem Thema. Wenn sich herausstellt, daß die meisten von Euch dieser Meinung sind, werden wir ein Schreiben an alle Softwarehersteller verfassen und sie darauf hinweisen. Ehrensache!

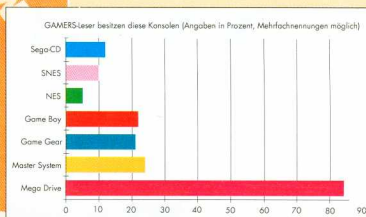
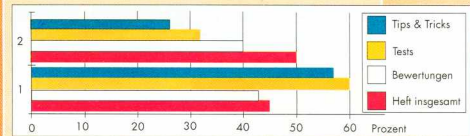
ICH WILL
EINE GAMERS!



Die „Spots“ und „Zools“ dieser Leserpost malte Rene Grob aus CH-Effretikon. Vielen Dank und weiter so!

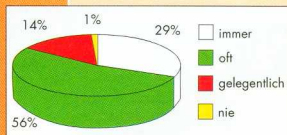
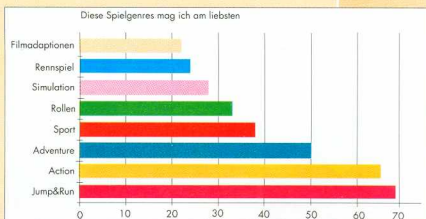


Ihr erteilt uns Superneten. Für das Gesamtheft und die wichtigsten Rubriken gebt Ihr uns jeweils zwischen 80 und 95 Prozent die Noten „1“ und „2“. Besonders in der Gesamtwertung, bei den Tests und den Tips & Tricks erhält GAMERS Topnoten. Wir bedanken uns!



Statistisch gesehen hat fast jeder GAMERS-Leser zwei Konsolen. Spitzenreiter ist das Mega Drive. Die Überraschung: unter den GAMERS-Lesern gibt es genau so viele Besitzer eines Game Gear und eines Game Boy.

Am liebsten mögt Ihr Jump & Run-Spiele, am wenigsten die Adaptationen von Kinofilmen.



Die GAMERS-Wertung hilft bei der Entscheidung für das richtige Game. 85% von Euch richten sich oft oder immer nach dem kompetenten Urteil der Redaktion.

Die fünf Gewinner der Videospiele nach Wahl sind: Robert Große, Rossow; Daniela Göbel, Hoyerswerda; Thomas Renn, Kiel; Adam Mazarek, Waldkirch; Thomas Schwing, Ennepetal. Herzlichen Glückwunsch!

Nach vielen Jahrtausenden des Raubens, Plünderns und Mordens haben die Myrkoids eigentlich genug Kohle, um sich zur Ruhe zu setzen. Dennoch greift diese fiese Alien-Rasse das friedliche „Soul Star“-Planetensystem an. Da dessen Bewohner nicht einmal ahnen, welche Gefahr ihnen droht, bleibt es mal wieder an den „Cryo-Commanders“, der

gar einen Panzer. Die beiden Letztern verfügen sogar über einen Rückwärtsgang.

Zu Beginn verfügt Ihr lediglich über einen recht wirkungslosen Billig-Laser, mit dem Ihr stärkere Feinde mehrmals treffen müßt. Doch nicht verzweifeln, denn per Power Up dürft Ihr die Bord-Wumme hochpowern und Zusatzwaffen einsammeln. Mit einer dicken Sammlung an Raketen und Smart-Bombs läßt sich selbst das umfang-

reichste Feind-Geschwader in wenigen Minuten zu Welt-raum-Sägespänen verarbeiten. Doch leider ist die Munition für diese Mega-Waffen beschränkt. Spart sie also für den nächsten Oberboß auf! Diese Zeitgenossen erweisen sich Dank ihrer Panzerung als harte Gegner.

In der End-Version habt Ihr sogar die Wahl zwischen drei verschiedenen Piloten, von denen jeder seine Schwächen und Stärken hat. Zu-

nicht mit fertiger Trickfilm-Animation, sondern berechnet die Grafik selbst – und das in einer tollen Qualität. Riesige Objekte huschen rechts und links an Euch vorbei, während Ihr über farbenprächtige Bodenstrukturen hinwegdonnert. Im Gegen-

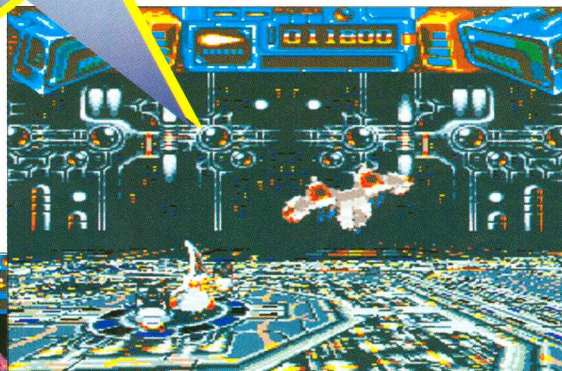
Im Weltall macht Ihr mit nem Raumgleiter Jagd auf die Bösewichter.

Das Mega-CD kommt in Fahrt. Nach dem Baller-Hammer „Thunderhawk“ steht Euch mit „Soul Star“ von Core Design ein weiterer Action-Hit ins Haus.



SOULSTAR

Weltraumpolizei, hängen, den Frieden zu wahren. Mit 'nem Space-Hobel namens „Aggressor“ liefert Ihr Euch einen gnadenlosen Fight mit den feindlichen Raumflotten, die sich todesverachtend auf Euch stürzen. Je nach Level verwandelt sich Euer Gefährt in einen Düsenjet, einen Hubschrauber oder



satz zu den Full-Motion-Videos verändert sich die Aussicht je nach Flugposition. Wenn Ihr also zum Tiefflug übergeht, seht Ihr alles aus der Froschperspektive.

Ebenfalls ganz imposant ist der Sound: Drei hervorragende klassische angehauchte Hintergrundmusiken kommen direkt von CD. Wer kann, soll-

dem wird das Game einen Zweispieler-Team-Modus bieten. Während der erste die Steuerung und das Laser-MG übernimmt, kontrolliert der andere die Schutzschilde, Triebwerke und Reaktoren des Vogels. Das klingt doch ganz interessant, oder?

Im Gegensatz zu „Silphed“ arbeitet das Game

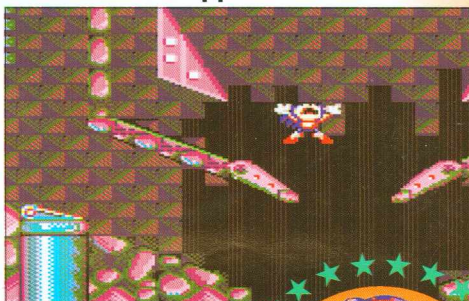
te sein Sega an die heimische Stereoanlage anschließen. Doch die Silberlinge bieten noch einen anderen Vorteil: Die enorme Speicherkapazität. Rund 80 Levels in drei Schwierigkeitsgraden werden Euch erwarten.

Zoff im Weltall: Keine Gnade mit den Aliens!



Eine schlechte Nachricht für alle Spielhallenbesitzer: Mit „Sonic Spinball“ können jetzt alle Game-Gear-Besitzer ihre Markstücke behalten und zu Hause flippern.

Ein unschuldiger Igel im Flipperkasten: Ist das nicht Tierquälerei?



Sonic ist echt nicht zu beneiden. In mittlerweile drei Action-Games muß sich der Gute zur Freude Tausender Sega-Besitzer mit zahllosen Bösewichtern herumalben. Doch das war nur ein Vorgeschmack auf das, was ihn jetzt erwartet. Als lebende Kugel findet sich der arme Igel in 5 lebensgefährlichen Flipperautomaten wieder – mit Euch am Drücker.



Derzeit wird noch kräftig an dem Spiel gewerkelt. Schon die Vorversion glänzt mit einer tollen Grafik, die einiges aus dem Handheld heruhscholt. Lediglich das Scrolling ruckelt ab und zu etwas arg. Doch dieses Manko wird, so verspricht Sega, rechtzeitig zum Veröffentlichungstermin beseitigt sein. Bis Juni müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden.

Martin Klugkist

Ziel des Spieles ist es, Sonics Freunde zu befreien, die der böse Robotnik als Bauteile in eben diese Daddel-Kästen eingebaut hat. Nur durch ein beherztes Anrem-peln könnt Ihr sie befreien. Leider gibt es dabei einige Probleme: Es wimmelt nämlich nur so von Bumpern und Feinden, die Eure Kugel sonstwohin schleudern, wenn sie mit diesen Hindernissen kollidiert. Zielen ist also, vorsichtig ausgedrückt, Glücks-sache. Zudem sind einige Bereiche der Flipper erst dann zu erreichen, wenn Ihr ganz bestimmte ‚Ziele‘ abgeschossen habt.



Aua! Das gibt bestimmt Kopfschmerzen und blaue Flecke!



denen Planeten. Natürlich darf auch der Fight auf dem Flaggschiff der Myrkoiden nicht fehlen. Diese Szene erinnert ein wenig an den dritten Teil der ‚Star Wars‘-Trilogie. Mit einem vergleichsweise winzigen Raumgleiter rast Ihr durch das Innere der flie-



Im Tiefflug müßt Ihr auf Hindernisse achten. Viele Treffer verträgt der Schirm nicht.



Jeder ist anders gestaltet und bietet eigene Gegner.

Zudem schreibt das Game keinen Weg zum Ziel vor. Mehrere ‚Warp-gates‘ öffnen den Weg zu sechs verschie-

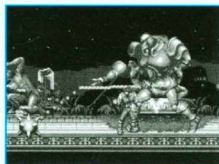
genden Festung und ballert den Weg frei. Welche der drei möglichen Routen zum Zentrum Ihr wählt, bleibt Euch überlassen. Gefährlich ist selbstredend jede. Selbst nachdem die Aliens besiegt worden sind, bleibt beim nächsten Durchlauf genug Neues zum Entdecken. Langeweile sollte also recht lange ein Fremdwort sein. Mit ein wenig Glück können wir schon in der nächsten Gamers die End-Version von Soul Star präsentieren. Bis dünne ...

Gleich taucht die Aggressor unter die Wasserlinie.

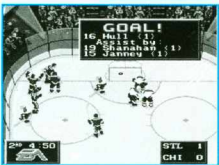
Martin Klugkist



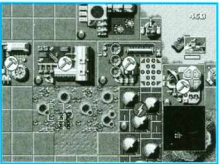
Tel. 0931-571601 oder 06



Castlevania (MD)



Hockey '94



Dune II (MD)



Sensible Soccer (MD)



Hyperdunk (MD)



Sonic Spinball (MD)



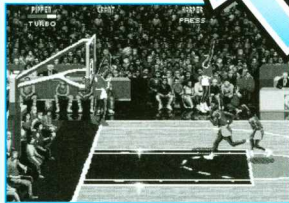
Streets of Rage 3 (MD)



PGA Euro Tour Golf (MD)



Champ. World Class Soccer (MD)



NBA Jam (MD)

☆ MEGA DRIVE ☆

- Mega Drive II ohne Spiel 199,—
- Mega Drive II Sonic 2 Set. 289,—
- mit Somic 2 und 2 Joypads
- Multi Mega 989,—
- Street Winner Joystick 119,—
- Action Replay Pro 109,—
- RGB-Scart Kabel (Mega Drive II) 29,—
- 6 Button Contr 39,—
- 6 Button Arcade Power Stick 89,—
- 6 Button Infrarot (2 Pads) 89,—
- Master System Conv. II 69,—
- 4-Way Play Adaptor EA 59,—
- Aero the Acrobat 109,—
- Asterix 119,—
- Baseball 2020 109,—
- Blades of Vengeance 109,—
- Brett Hull Hockey 89,—
- Buba'n Sticks 109,—
- Castlevania N. Gen. 99,—
- Champ. World Class Soccer (3/94) 109,—
- Dragon's Revenge 119,—
- Dune 2 119,—
- Eternal Champions 139,—
- F-1 (Batterie) 109,—
- F-15 Strike Eagle II 129,—
- FIFA Soccer (Elec.Arts) 109,—
- General Chaos 109,—
- Gunstar Heroes 109,—
- Hockey 94 109,—
- Hyperdunk 119,—
- John Madden F. 94 119,—
- Joe&Mac 99,—
- Jungle Strike 119,—
- Jurassic Park 109,—
- Landstalker dt. Texte 119,—
- Lost Vikings 109,—
- Mc Donalds Treasure Land 119,—
- Mickey's Challenge(April/Mai) 119,—
- Art of Fighting (Mai) 119,—
- Mutant League Hockey 109,—
- NBA Jam 129,—
- NBA 94 Showdown 129,—
- Pele Soccer 89,—
- PGA Euro Tour 119,—
- Prince of Persia 109,—
- Populous II Two Tribes 109,—
- Puggsy 109,—
- Ren & Stimpy 109,—
- Rocket Knight Adv 99,—

THEO VERS D MIT SCHNELLEN

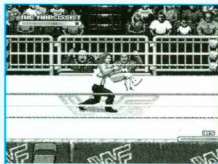
- Sensible Soccer 119,—
- Shining Force 124,—
- Shinobi III 104,—
- Skitching 104,—
- Sonic 3 139,—
- SONIC SPINBALL 119,—
- Street Fighter II (24MB) 134,—
- Street of Rage 3 (Mai) 139,—
- Sub Terrania (Mai) 109,—
- The Otitants 89,—
- Toe Jam & Earl 2 119,—
- Turtles Torn. Fighters 109,—
- Wiz'n'Liz 129,—
- WWF Royal Rumble 129,—
- Virtua Racing (Mai) 129,—
- Virtual Pinball 109,—
- WCW Wrestling 119,—
- Young Indy 119,—

☆ MASTER SYSTEM ☆

- Aladdin 94,—
- Asterix 2 84,—
- Chuck Rock II 79,—
- Cool Spot 84,—
- Donald Duck 2 89,—
- Ecco the Dolphin 89,—
- F-1 79,—
- Jungle Book Dschungelbuch 89,—
- Jurassic Park 89,—
- Mortal Kombat 109,—
- Otitants 74,—
- PGA Tour Golf 89,—
- Road Rash 84,—
- Road Runner 89,—
- Sensible Soccer 79,—
- Sonic Chaos 89,—
- Winter Olympics 89,—

☆ MEGA CD II ☆

- Mega CD II mit Road Avenger 539,—
- 1 Jahr Garantie
- Mega CD II ohne Spiel 509,—
- 1 Jahr Garantie
- Batman Returns (CD) 109,—
- Burning Fists 119,—
- Chuck Rock II 109,—
- Double Switch 109,—
- Dune (CD) (Mai) 109,—



WWF Royal Rumble (MD)



Donald Duck 2 (MS)

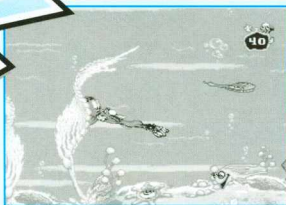


Road Rash (GG)

KRANZ AND ER DEM SERVICE



FIFA Soccer (MD)



Toe Jam & Earl 2



Bubba'n Stix (MD)



Aladdin (MD)



Landstalker



Street Fighter II (MD)

Ecco (CD)	89,—
Ground Zero Texas	109,—
Heart of the Alien(Mai)	119,—
Indiana Jones	119,—
Jurassic Parc (Mai)	89,—
Lunar Silverstar (Mai)	119,—
Mystery Mansion (Mai)	109,—
Monkey Island (Mai/Juni)	119,—
Mortal Kombat(Mai)	119,—
Microcosm	119,—
NHL 94 CD	109,—
Powermonger (CD)	119,—
Price Fighter	119,—
Prince of Persia	89,—
Puggsy	89,—
Silpheed	89,—
Soulstar(Mai/Juni)	119,—
Terminator	109,—
Thunderhawk	109,—
WWF (CD)	89,—

☆ GAME GEAR ☆

Game Gear TV Set	289,—
<i>Game Gear incl. Sonic, Netzteil, TV Tuner. Nur solange Vorrat reicht.</i>	
Aladdin	79,—
Asterix	89,—
Chuck Rock 2	79,—
Cool Spot	84,—
Dizzy	79,—
Donald Duck	89,—
Donald Duck 2	89,—
Ecco The Dolphin	84,—
F-1	79,—
Fire & Ice	84,—
Jungle Book <i>Das Dschungelbuch</i>	84,—
Jurassic Park	79,—
NBA Jam	89,—
PGA Tour Golf	84,—
Road Rash	84,—
Road Runner Desert Speedtrap	84,—
Sensible Soccer	59,—
Sonic Chaos	79,—
The Ottifants	74,—
T-2 Arcade Game	89,—
Winter Olympics	84,—

Sonderpreise

☆ MEGA DRIVE ☆

Aero Blaster US	59,—
Aladdin	99,—
Addams Family	89,—
Agassi Tennis	69,—
B.O.B. neuer Preis	59,—
Bubsy	69,—
Crue Ball	79,—
Double Clutch	49,—
Fatal Fury	79,—
Global Gladiators	49,—
Hook	79,—
Talimits Adventure	39,—
Tazmania	49,—
Tiny Toon's	89,—
Turtles Hyp. Heist	79,—
Snake Rattle& Roll	49,—
Space Harrier II	29,—
Spiderman	69,—
Street Fighter II	119,—
Sunset Riders	79,—
Super Fant. Zone	79,—
Ultimate Soccer	69,—

☆ MASTER SYSTEM ☆

Global Gladiators	39,—
Palour Games	39,—
Wimbleton II	39,—

☆ GAME GEAR ☆

Global Gladiators	39,—
Tazmania	39,—
Wimbleton	39,—

nur solange Vorrat reicht.

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

Achtung Händler:

Wir haben die neuen Electronic Arts und Sony Imagesoft Top Titel für Sie auf Lager!

Versand per Nachname

DM 8,—

UPS

DM 10,—

Vorkasse (Nur Eurosscheck)

DM 4,—

ab 3 Artikel liefern wir portofrei!

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze!

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

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

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**



Das Dschungelbuch (GG)



Multi Mega



Soulstar (CD)

Kommt im Juni



Dank Cyberware fast unbesiegbar.

Wie nicht anders zu erwarten geht die erfolgreiche Prügellorgie „Streets of Rage“ nunmehr in die dritte Saison. Mächtige 24 MBit sollen uns grenzenlosen Spielspaß und wunder Fingerkuppen versprechen.



Worum geht's? Ganz einfach. Auch in „Streets of Rage 3“ gibt es natürlich eine motivierende Hintergrundgeschichte, denn ohne spielt man heutzutage ja nicht mehr, oder?

Diesmal wird der Held der Story, Axel, für ein Verbrechen verantwortlich gemacht, das er gar nicht begangen hat. Kaum raus aus dem Knast ruft er seine alten Kumpels, wie die blonde Blase und ihren Rollerblades-fahrenden Bruder zusammen, um gemeinsam mit Ihnen den wahren Schuldigen zu suchen. Ihr könnt Euch sicher denken, daß auch der böse Mr. X mal wieder seine dreckigen Hände im Spiel hat.



Selbst in Discos dürft Ihr Euch zu Japan-Tekko prügeln.



Der immer junge und schöne Held der Story.

Schade um den Bildschirm.

STREETS OF RAGE 3



Der Bruder der besagten (oben) schönen Frau.



Kein Prügelspiel ohne schöne Frau.



Oh, wo fliegen sie denn?



Jetzt lassen die Bösen schon Känguruhs antreten.



Amalgan-Plomben leiten gut!

Drei-Button-Pad als auch mit dem neueren Sechs-Button-Pad angehen, wobei das Sechser natürlich etwas komfortabler belegt ist.

Sega spart auch diesmal nicht an Speicherplatz und spendiert ganze 24 MBit, welche unter anderem mit Musik von Altmeister Yuzo

Koshiro gefüllt wurden. Außerdem fanden jede Menge Gegnertypen (Stichwort: Känguruhs) und die fünf unterschiedlichen Spielabläufe Platz.

Streets of Rage 3 ist zwar eine konsequente Weiterführung der Serie, scheint aber im Wesentlichen keine neuen Horizonte im Videospielbusiness aufzuzeigen. Schauen wir, was die Zukunft bringt. In der nächsten GAMERS könnt Ihr dann einen ausführlichen Test lesen.

Maris Feldmann



Mitspieler sind natürlich ebenfalls Freiwillig.

Wenn Ihr hier seid, dann seid Ihr schon recht weit.

Neben Euren normalen Schlägen habt Ihr natürlich immer noch den energiefressenden Super-schlag, und Ihr dürft herumliegende Gegenstände einem argumentationsverstärkenden Zweck zuführen. Und Ihr solltet fleißig davon Gebrauch machen, denn von Euren Aktionen hängt es ab, welches der fünf unterschiedlichen Enden Ihr zu Gesicht bekommt.

Das Game kann man sowohl mit dem

Und hoch das Bein. So ist's brav.



Zack, der saß.

SONIC 3

Er ist wieder da. Der blaue Igel mit dem roten Schuh. EINMALIG schnell, ZWEIMALIG schwer und DREIMALIG größer.



JUMP 'N' RUN

- 16 MBit-Modulgröße
- 6 Levels: 3 mal so groß wie SONIC 2
- Speicherbare Spielstände
- Faszinierend neue Bonus- und Special-Stages
- Neuer 2-Spieler-Modus



SEGA

POWER MONGER

Ein Land ohne König? Das ist ja gerade noch akzeptabel. Aber ein König ohne Land? Dagegen muß etwas unternommen werden. (Sagte der König ...)



Tja, diese Schlacht ging wohl etwas daneben, oder?

Es war einmal ein König, der regierte sein Land weise und gerecht, bis eines Tages das Schicksal zuschlug. Eine Naturkatastrophe zerstörte das Land, und der König konnte gerade noch mit einem Schiff entkommen. Der Trupp landete schließlich an einer wunderschönen Küste, dem König gefiel das Land, und er beschloß, hier selbsthaft und neuer König zu werden. Das gefiel den lokalen Herrschern allerdings gar nicht, und so kames zum Krieg.

Satte 195 Gebiete warten darauf, erobert zu werden; sei es durch geschickte Diplomatie oder

Dem grandiosen Vorspann steht die nüchterne Grafik des Moduls gegenüber. Schade ...

brutale Waffengewalt. In jedem Gebiet gibt es verschiedene Dörfer, deren Loyalität gewonnen werden muß. Eroberte Dörfer können Soldaten oder Vorräte für die eigene Armee stellen, dort lassen sich auch bessere Waffen herstellen. Ist die Bevölkerung erst einmal überzeugt und sind eventuell vorhandene Feinde ausgeschaltet, geht es fröhlich weiter zum nächsten Gebiet.

Das MCD wird kaum ausgenutzt, Sound und Grafik manchmal etwas schwach.

Dieses Dorf hat soeben seinen Besitzer gewechselt.

Komplexes Strategiespiel mit vielen Levels, hohe Langzeitmotivation.

eines mitreißenden CD-Soundtracks hört man lediglich die schon bekannten Geräusche. Gemessen an den Möglichkeiten ist die Umsetzung mager ausgefallen, dennoch bleibt „Powermonger“ ein solides Strategiespiel. **Michael Anton**

„GAMERS“ meint...

TIP: Insbesondere in den späteren Levels wird eine gute Logistik wichtig. Plant Eure Routen genau und legt Depots an, sonst kann es passieren, daß Eure Leute davonrennen.

GAMEPLAY 2	DAUERPASS 2-	Hersteller: Electronic Arts Preis: ca. 120 DM Genre: Strategie Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 195 Gebiete Schwierigkeitsgrad: ansteigend Continues: Paßwörter Erhältlich: ab sofort Speicherkapazität: -
GRAFIK 3+	SOUND 4	
NOTE 2-		

!!! Neue Versandnummer !!!

089 / 96 24 24 96



Top Angebote



Virtua Racing MD
dt 199,-

Mega Turrigan MD
us 99,-

Equinox SNES
dt 119,-

R-Type 3 SNES
Pal 129,-

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive 2	dt	199,-
Mega Drive 2 mit Aladdin	dt	289,-
CD Rom o. Spiel	dt	499,-
Multi Mega	dt	989,-
Japan Adapter		19,-
NTSC-Converter		39,-
6-Button Pad		39,-
Sega Mouse		79,-
RGB-Kabel MD2		35,-
Grundgerät-Umbau 50 Hz/60 Hz		30,-
Action Replay		109,-
CDX Converter us/jp/dt		109,-
Chuck Rock 2	CD dt	119,-
Dune	CD dt	119,-
Dark Wizard	CD us	119,-
Ground Zero Texas	CD dt	119,-
Lunar	CD us	119,-
Microcosm	CD dt	119,-
Mortal Kombatt	CD dt	119,-
NHL'94	CD dt	109,-
Rise of the Dragon	CD us	119,-
WWF Steel Cage	CD dt	109,-
Asterix	dt	99,-
Bare Knuckle 3	jp	129,-
Blades of Vengeance	dt	79,-
Castlevania	dt	99,-
Dr. Robotnik	dt	119,-
Dune 2	dt	119,-
F-1 Grand Prix	dt	119,-
F-15 Strike Eagle 2	dt	129,-
FIFA Soccer	dt	119,-
Goofy	us	119,-
Herzog 2	dt	69,-
Hyper Dunk	dt	119,-
Jungle Strike	dt	119,-
James Pond 3	dt	99,-
Lost Vikings	us	119,-
Lotus Turbo Chall. 2	dt	99,-
Landstalker	dt	129,-
NBA Jam	dt	129,-
NBA Showdown	dt	119,-
NHL'94	dt	119,-
PGA Europ. Tour Golf	dt	109,-
Popolous 2 (Mauskompatibel)	dt	109,-
Pirates Gold	us	129,-
Rocket Knight Adventure	dt	99,-
Robocop vs. Terminator	dt	129,-
Street Fighter 2 C.E.	dt	119,-
Star Trek Next Generation us		119,-
Shadowrun	us	129,-
Sonic Spinball	dt	119,-
Sonic 3	dt	139,-
Strider 2	dt	49,-
Toe Jam & Earl 2	dt	119,-
Turtles Tournament Fighters	dt	99,-
Warsong	us	79,-
WWF Royal Rumble	dt	129,-
Young Indy	us	119,-
Zool	dt	99,-



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München

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

Kurwickstr.2 26122 Oldenburg Fußgängerzone

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

Versand und Ladengeschäft.

Versand per Nachnahme + DM 7,-

Ab sofort Manga Videos lieferbar

3DO lieferbar



HÄNDLER WILLKOMMEN

GAME BOY

Game Boy ohne Spiel	dt	99,-
Asterix	dt	69,-
Batman Anima. Series	dt	69,-
Battletoads 2	dt	69,-
Darkwing Duck	dt	69,-
Duck Tales 2	us	69,-
Empire Strikes Back	us	69,-
Final Fantasy 3	us	79,-
Jurassic Park	dt	69,-
Jimmy Connors	dt	69,-
Kid Dracula	dt	49,-
Kirby's Dreamland	dt	59,-
Kirby's Pinball	us	69,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mario Land 3	dt	69,-
Tiny Toons 2	dt	69,-
Tetris 2	us	69,-
Turtles 3	dt	69,-
Ultima 2	us	79,-
WWF King of the Ring	dt	69,-
Zeida deutsche Bildschirmtexte	dt	69,-

Angebote

Actraiser (snes)	dt	79,-
Chiki Chiki Boys (md)	dt	49,-
Equinox (snes)	dt	119,-
F-Zero (snes)	dt	49,-
Mutant League Football (md)	dt	39,-
Off Road (gg)	dt	39,-
Street Fighter 2 C.E. (md)	dt	119,-
Snake Rattle & Roll (md)	dt	39,-
Summer Challenge (md)	dt	69,-
Turtles Tournament Fighter (md)	dt	99,-
Wimbledon (gg)	dt	39,-
World Heroes (snes)	dt	119,-
nur solange Vorrat reicht		

Game Gear

Aladdin	dt	79,-
Cool Spot	dt	79,-
Dschungelbuch	dt	79,-
Donald Duck 2	dt	79,-
Mortal Kombatt	dt	79,-
NBA Jam	dt	79,-
Star Wars	dt	79,-

Atari Jaguar

Grundgerät incl. Cybermorph	649,-
Alien vs Predator	119,-
Checkered Flag 2	119,-
Raiden	119,-
Tempest 2000	139,-
Tiny Toons	129,-

3DO

Grundgerät	1299,-
Joypad	99,-
Animals	99,-
John Madden Football	79,-
Lemmings	79,-
Oceans Below	79,-
Sewer Shark	129,-
Twisted	129,-
Total Eclipse	129,-
The Horde	99,-
Wing Commander	119,-
World Builders	129,-

An- und Verkauf von gebrauchten Neo Geo-Spielen

SUPER NES

Super NES deutsch ohne Spiel	199,-
Universaldapet. 50/60 Hz	49,-
4-Spieleradapter	69,-
ASCII Fighter Stick	us 99,-
ASCII Dauerfeuerpad	dt 59,-
Action Replay Pro	dt 109,-
Art of Fighting	dt 149,-
Actraiser	dt 79,-
Asterix	dt 129,-
Bombberman	dt 119,-
Choplifter 3	us 129,-
Claymats	us 129,-
Desert Strike	dt 119,-
Eye of the Beholder	us 139,-
Empire Strikes Back	dt 149,-
Fatal Fury 2	us 139,-
FIFA Soccer	dt 139,-
Final Flight 2	dt 139,-
Flintstones	dt 129,-
F-Zero	dt 49,-
Goof Troop	dt 129,-
King of Dragons	us 139,-
K.-H. Rumenige Play. Man. dt	129,-
Knights of the Round	us 139,-
Legend	us 129,-
Lufia	us 139,-
Mechwarrior	dt 149,-
Mega Man Soccer	us 139,-
Mega Man X	us 139,-
Metal Marines	us 139,-
Might & Magic 2	dt 139,-
Mr. Nutz	dt 129,-
Mystical Ninja	dt 129,-
Nigel Mansell GP	dt 119,-
Ninja Warriors	us 139,-
NBA Jam	dt 149,-
NHL'94	dt 119,-
Pinball Dreams	us 129,-
Pirates of Dark Water	us 129,-
Plok	dt 99,-
Populous 2	dt 129,-
Pop'n Twin Bee 2	dt 139,-
Rock'n Roll Racing	dt 129,-
Secret of Mana	us 139,-
Shadow Run	dt 139,-
Skyblazer	dt 129,-
Super Metroid	us 139,-
Super Hockey	dt 129,-
Star Trek Next Generation	us 149,-
T2 Arcade	dt 129,-
Top Gear 2	dt 129,-
Turn & Burn	us 129,-
Virtua Soccer	dt 119,-
World Heroes	dt 139,-
Winter Olympics	dt 139,-
World Cup Striker	dt 139,-
World Cup Soccer	dt 129,-
Wolfenstein 3D	dt 129,-
Yogi Bear	dt 129,-
Young Merlin	dt 149,-

DUNE 2



Während meine Raketenwerfer hinter einer großen Sanddüne in Deckung gehen, schleicht sich der kleine Erkundungspanzer immer dichter an die feindliche Basis heran. Gleich werden die Rakwerfer sich die gefährlichen Raketentürme vornehmen. Nur gut, daß meine Waffensysteme die größere Reichweite haben.

Oh oh, da hat der Gegner richtig fies zugeschlagen.



Lange Zeit galt der PC als die Hochburg der Strategiespiele, und alle Konsolenbesitzer konnten nur neidisch zu ihm heraufschauen. Doch diese Zeit scheint nun endlich vorbei zu sein, denn mit „Dune II“ hat ein erstklassiges GamesdenKonsolen-Konvertierungssprung vom Computer zur Konsole geschafft. Virgins neues Produkt glänzt durch hervorragende deutsche (!)

Sprachausgabe, gute Steuerung und packendes Gameplay. Die Hintergrundstory haben wir in der letzten GAMES schon ausführlich dargestellt, deshalb diesmal nur eine kurze Einführung: Ungefähr 10.000 Jahre in der Zukunft, streiten sich mehrere Parteien um einen Wüstenplaneten (DUNE), da nur auf ihm eine immens wichtige Substanz vorkommt: Das ‚Gewürz‘ (SPICE). Spice ermöglicht den interstellaren Raumflug und verlängert das Leben. Ihr könnt Euch sicher denken, daß es sehr wichtig und teuer ist. Deswegen streiten sich (im Spiel) drei Macht-

gruppierungen um die Herrschaft auf Dune.

Bei Dune II steuert Ihr aus der Draufsicht Fahrzeuge und Personen, baut die verschiedensten Industriekomplexe und treibt Eure Forschung in der Militärtechnologie voran. Für die nötigen Geldmittel schickt Ihr Sammelfahrzeuge in die allgegenwärtigen Gewürzfelder. Dieses Zeug ist bare Münze wert. Natürlich dürfen auch Gegner nicht fehlen. Mit zunehmender Spielstufe treten diese immer zahlreicher



Im Baumenu erfahrt Ihr alles Wichtige: Preis, Größe, Stromverbrauch.

Den Herrn rechts kennt Ihr bestimmt. Es ist Sting, der ehemalige ‚Police‘-Frontman.



und besser gerüstet auf. Euer Spielziel besteht meist darin, alle gegnerischen Gebäude zu zerstören, und somit den Sektor für Eure Geldgeber zu gewinnen. Dazu

müßt Ihr Eure eigenen Kampfeinheiten zum Gegner dirigieren und sie dort kämpfen lassen. Auf den Kampf selber habt Ihr nur wenig Einfluß, da alle Beteiligten solange schießen bis entweder der Gegner vernichtet ist, oder Ihr einen anderen Befehl gebt. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen drei verschiedenen Kriegsparteien, von denen



Jetzt muß er bluten, der Böse. Das Schwarze ist noch unentdecktes Gelände.



Jeder Ratgeber indoktriniert Euch mit dem Gedankenkitz seiner und Eurer Auftraggeber. Dementsprechend sieht ...



... auch Lob oder Tadel aus. Nach dem üblichen Geschwafel ...

... bekommt Ihr noch einen mehr oder weniger nützlichen Rat. Anschauen kann auf keinen Fall schaden.





jede eine andere Hauptwaffe hat. Das bedeutet, daß Ihr auch jeweils mit einer ganz anderen Taktik spielen müßt, wenn Ihr mal die anderen wählt. So kommen insgesamt 27 abwechslungs-

Dune 2: Strategie-spiel des Jahres!

reiche und spannende Level zusammen. Nachdem Ihr Euch entschieden habt, erklärt Euch Euer Berater die erste Mission. Diese ist noch sehr einfach, denn Ihr müßt lediglich eine gewisse Menge Gewürz sammeln. In diesem Level lernt Ihr den Umgang mit den einzelnen Baumstüben und die Kontrolle der Fahrzeugfabrik.

Bei späteren Levels ist gerade der Anfang wichtig, denn Ihr habt nur wenig Geld und müßt es sinnvoll ausgeben. Als erstes solltet Ihr genügend Gelände um Eure Station planieren, damit Ihr nicht aus versehen auf den blanken Fels bauen müßt (sonst haben Eure Gebäude von Beginn an Schaden), aber auch nicht zuviel, denn das kostet nur unnötig Zeit und Geld. Dann ist eine Windfalle (Stromversorgung), eine Radarstation und eine Gewürzfabrik nötig. Falls Ihr noch Geld habt, solltet Ihr noch eine Fahrzeugfabrik bauen, da die gegnerischen Truppen meist nicht lang auf sich warten lassen. Nun versucht Ihr möglichst viel Geld zu machen (Extra-Ernter), und baut Euch damit eine schöne kleine Streitmacht auf. Da Ihr auf dem Radarschirm nur die Gegenden des Spielfeldes seht, die Ihr schon befahren habt, solltet Ihr ein paar kleinere Erkundungsfahrzeuge quer durch die Wüste schicken. Dabei werdet Ihr natürlich auch auf den Gegner treffen, doch das ist gar nicht schlecht. Nachdem Ihr die feindliche Basis ausgemacht habt, schickt Ihr Eure Panzer und die anderen Truppen auf Schleichwegen an die gegnerische Baufabrik heran. Wenn diese erstmal zerstört ist, habt Ihr keine Probleme mehr, denn der Feind kann dann keine Gebäude mehr aufbauen. Ihr nehmt Euch genüßlich eins nach dem anderen vor und scheffelt nebenbei noch ordentlich Geld. Was für den Feind gilt, gilt natürlich auch

für Euch, also solltet Ihr Eure Baufabrik sehr gut schützen. Am besten umbaut Ihr sie mit anderen Gebäuden. Manchmal kommt der Gegner auch so schnell, daß Ihr keine Möglichkeit zur Offensive habt. In diesem Fall verteidigt Ihr einfach so gut wie möglich, denn der Angriff dauert nicht lange, und schickt dem Gegner dann möglichst viele Truppen auf den Hals. Das wird ihn fürs erste beruhigen.

In späteren Levels bekommt Ihr immer mehr Gebäude und Fahrzeuge. Jedes hat seine ganz besonderen Vorteile (der Nachteil ist immer der Preis) und will geschickt eingesetzt werden. So zum Beispiel die Raketentürme. Wenn Ihr diese erstmal bauen könnt, solltet Ihr auch regen Gebrauch davon machen. Vier bis sechs Rakettürme auf einem Haufen sind fast nicht mehr zu knacken. Ihr habt somit alle Eure Fahrzeuge frei, um den Gegner zu bekämpfen und müßt Euch nicht mit der Heimatverteidigung rumschlagen. Leider verbrauchen diese Türme Unmengen von Energie, hoffentlich habt Ihr genügend Platz für einige Windfallen im Hinterland eingeplant. Einen nützlichen Tip wollen wir noch zu den Reparatur-Werften geben. Wenn Ihr diese mit anderen Gebäuden umbaut, so daß keine Fahrzeuge drumherum gestellt werden können, dann hot der Carrier aus der High-Tech-Fabrik Eure beschädigten Fahrzeuge aus dem Kampf, bringt sie zur Reparatur und stellt sie wieder an der Stelle ab, wo er sie aufgelesen hat. So braucht Ihr Euch fast nicht mehr um die Einheiten kümmern, nur die Angriffs- und Baubefehle müßt Ihr noch geben. Natürlich verbessern sich die Gegner im Laufe der Zeit auch und Ihr müßt Euch wirklich anstrengen, wenn Ihr die letzten Missionen schaffen wollt. Ein ungemütlicher Zeitgenosse ist der Wurm. Er stolcht durch die Wüste und frißt alles auf, was ihn irgendwie stört. Das fällt besonders unangenehm auf, wenn er den gefüllten Ernter verpeist, da so Eure Geldmittel schnell gegen Null ten-

dieren. Ihr könnt versuchen Eure Fahrzeuge schnell auf festen Untergrund zu dirigieren, um dem Wurm zu entgehen, aber am sichersten ist es ihm einfach ein paar Panzer zu opfern, bis er ganz verschwindet. Wenn Ihr Glück habt, opfert der Gegner un-freiwillig seine Armee. Hauptsache der Wurm ist weg.

Es fällt sehr positiv auf, daß Virgin auch an die Genre-Einsteiger gedacht hat. Denn ein umfangreiches Tutorial mit Gebäude-, Fahrzeug- und

langweilig „da sie in satten Brauntönen schweigt“, aber dieses Game spielt nunmal auf einem Wüstenplaneten. Dafür sind Fahrzeuge und Gebäude liebevoll detailliert gezeichnet und bemühen sich, einen Ausgleich zu schaffen. Die Atmosphäre bei diesem Spiel wird sowohl von der guten Musik als auch von den hervorragenden

DUNE 2

Das Spiel und der Spielfilm...

Rumms, das hat sich gelohnt. Hier fliegt gerade die halbe Basis in die Luft.



Diese Formation von Fliegern zeigt Euch den Sieg an. Doch freut Euch nicht zu lange, die nächste Schlacht wartet schon.



Auch wenige Kampffahrzeuge können erheblichen Schaden anrichten.



Hier seht Ihr die Fremden (Ureinwohner von Dune) wie sie sich gerade auf einen Angriff vorbereiten. Mit den Haken können sie die riesigen Sandwürmer reiten und steuern. Keine schlechte Leistung wenn man bedenkt, daß so ein Wurm bis zu einem Kilometer lang wird!!!



Ausreichende Stromversorgung ist die Grundlage einer guten Verteidigung.



Wilder Kampf auf heißem Sand!

Wüste und frißt alles auf, was ihn irgendwie stört. Das fällt besonders unangenehm auf, wenn er den gefüllten Ernter verpeist, da so Eure Geldmittel schnell gegen Null ten-

Spielerklärung räumt alle Unklarheiten aus. Im Optionsmenü könnt Ihr Euch die Musiken und Soundeffekte anhören und mittels Paßwort, welches es nach jedem Level gibt, gleich in die späteren Level einsteigen. Auch Statistiker kommen auf Ihre Kosten und werden mit einer guten Auswertung belohnt.

Dune II ist wirklich ein Strategiespiel der Spitzenklasse welches nur wenige Wünsche offen läßt. Die Grafik ist zwar auf den ersten Blick recht

Sprachsamples unterstützt. Jedes Fahrzeug bestätigt einen gegebenen Befehl, und alle ungewöhnlichen Ereignisse wie Wurmzeichen, Gegnerangriff oder Baufertigstellung werden klar verständlich gemeldet. Selbstverständlich sind auch die Bildschirmtexte komplett in deutsch, so daß auch endlich mal diejenigen spielen können, die des englischen (noch) nicht mächtig sind. Andere Strategiespiele waren ja fast nur englisch oder gar japa-



Die Harkonnens.
Brutale und feige Räuber
und Mörder.

nisch. Alle Befehle lassen sich leicht über das Drei-Button-Pad oder die neue Maus eingeben. Schon nach kurzer Zeit kommt man hervor-



Die Ordos.
Berechnende Spione und
Verräter.

gend mit der Steuerung zu- recht. Da es in jedem Level eine Veränderung gibt, wie etwa andere Gebäude, mehr Gegner oder bessere Panzer, kommt keine Langeweile auf. Wenn Ihr mit einer der



Die Atréides.
Edelmütig und voller guter
Absichten.

drei Parteien das Spiel geschafft habt, könnt Ihr ein anderes Haus wählen, doch hier habt Ihr auch wieder andere Hauptwaffen, was ein Überdenken Eurer Vorgehensweise erfordert. Ihr müßt jedesmal eine andere optimale Taktik finden, so daß der Spielspaß wirklich bis zum Ende erhalten bleibt. Wie Ihr vielleicht schon bemerkt habt, ist dies wirklich ein hervorragendes Game und mit Sicherheit sein Geld wert. Wer Strategiespiele

Achtung, Hintergrund! Vor dem Spiel gab es den Film, und davor das Buch.

DUNE

1965 schrieb Frank Herbert den ersten Teil seines großen Science-Fiction-Epos.

In diesem und den folgenden Büchern erzählt er die Geschichte von Paul Atréides und seinem Sohn. Paul kam noch als junger Mann mit seinem Vater auf den Wüstenplaneten. Während eines Konfliktes der Machthabenden, kann er die Bevölkerung hinter sich

Leben immens verlängert und den Benutzer in die Zukunft sehen läßt.

Leto, der Sohn Pauls, zieht seine persönliche Konsequenz und geht eine Symbiose mit einem Sandwurm ein. Dadurch lebt er gut 5000 Jahre und kann so den Fortbestand der Menschheit sichern. Frank Herbert hat für seinen Zyklus ein komplettes Universum geschaffen, in dem auch Kleinigkeiten perfekt sind. Er hat ganz neue Kulturen, Religionen und Philosophien geschaffen, die das Gefühl



Sechs Bücher umfaßt der Zyklus. Als Sekundärliteratur gibt es eine (leider vergriffene) zweibändige Enzyklopädie.



Hier seht Ihr Paul Atréides beim Bestiegen eines Wurm.

bringen. Da diese Leute durch die lebensfeindliche Umwelt sehr zäh sind, kann er erst die Herrschaft über den Planeten und später über die gesamte Galaxis erlangen. Ermöglicht wird dieser Erfolg auch durch Spice, eine Droge die das

vermitteln, daß alles irgendwie real ist. Wer etwas für Sci-Fi übrig hat, MUSS diese Bücher lesen. Der Wilhelm Heyne

anderen tun sich auch nichts Schlechtes, wenn sie zumindest einen Blick riskieren.

Maris
Feldmann

Umfangreiche Einsteigerhilfe, deutsche Sprachausgabe, abwechslungsreiches Gameplay.

Die ewig braune Grafik ist nicht sehr schön, etwas mehr Abstand zum Vorbild hätte gutgegan.

mag und hier nicht zugreift, der hat sein MD umsonst gekauft. Fans der Bücher und des Filmes sollten auf jeden Fall mal reinschauen, und alle

„GAMERS“ meint...

TIP: Paßt immer auf, daß Ihr genügend Land zubetoniert habt, bevor Ihr das nächste Gebäude in Auftrag gebt. Sonst startet Ihr schon mit Schaden am Gebäude.

GAMEPLAY 1+	DAUERPASS 2+	Hersteller: Virgin Preis: ca. 110 DM Genre: Strategie Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 27 Schwierigkeitsgrad: mittel/steigend Continues: Paßwort Erhältlich: ab Mai Speicherkapazität: 8 MBit
GRAFIK 3-	SOUND 2	
NOTE		
2+		



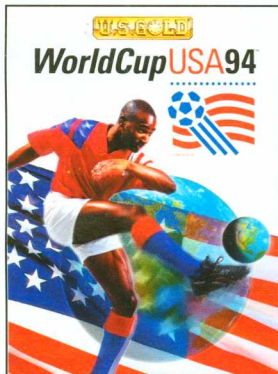
"WORLD CUP USA 94 von U.S. Gold ist wie live dabei sein!"



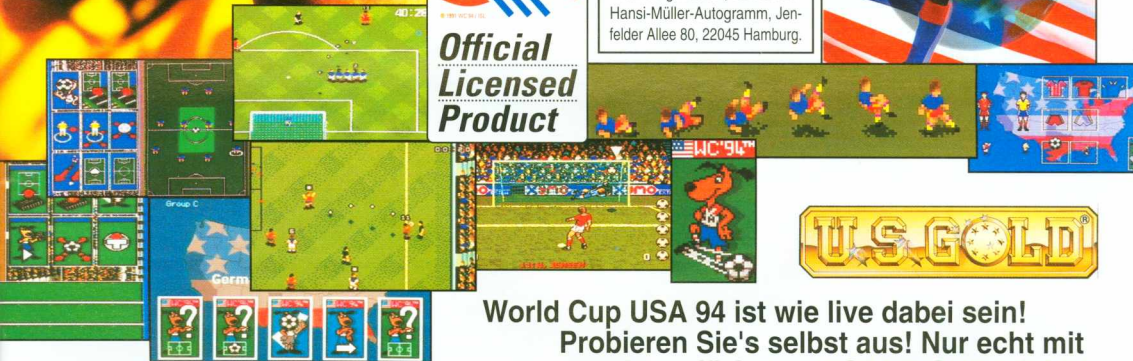
Hansi Müller. Foto: Pressefoto Mühlberger

Das spannendste Fußball-Ereignis in der offiziellen Umsetzung gibt's nur von U.S. Gold! Unterschiedlich je nach Version mit: 3 Schwierigkeitsstufen, Simultanspiel für zwei, voll editierbaren Mannschaften, bei denen man sogar geheime Spielzüge einstellen kann, 15 verschiedenen Bewegungsabläufen wie z.B. Fallrückzieher, Torwartparade und Flugkopfball, insgesamt über 3.000 Animations-Frames, verschiedenen Platz- und Wetterbedingungen, editierbarer Spieldauer, Frei- und Eckstößen, Elfmeter, Einstellung von Spieltempo- und Ballbeherrschung, Radaroption, Batteriebackup, Original-Stadien, schneller Steuerung und, und, und ...

- MEGA CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD ROM



Übrigens: Wer ein Original-Autogramm von Hansi Müller möchte, schreibt mit selbstadressiertem und frankiertem Rückumschlag an: SAT 1, Studio Hamburg Haus K, Kennwort: Hansi-Müller-Autogramm, Jenfelder Allee 80, 22045 Hamburg.



World Cup USA 94 ist wie live dabei sein!
 Probieren Sie's selbst aus! Nur echt mit dem offiziellen WORLD-CUP-LOGO!

World Cup USA 94

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold LTD. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'MEGA CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, 'GAME BOY™', and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

das MULTI-MEGA

...glänzt mit Klasse
statt Masse
-Limited Edition!
Und im Innern
dieses durchgestylten
High-End Portables
finden Sie

Mega Drive
+
Mega CD
+
tragbarem
Musik CD-Player

Im Package enthalten:

Sonic 2, Ecco the Dolphin CD,

Road Avenger CD

SoulStar/Battlecorps Demo CD,

6 Button Pad II,

Scartkabel, Batterien, Netzteil.

Beeindruckt?

War uns klar!

198mm (Originalgröße)

128mm



SEGA

Welcome To The Next Level

TEST

MEGA DRIVE



Bei ihm läuft zur Zeit nicht viel zusammen: Sevesteria-no Ballesteros



Colin Montgomerie ist momentan 13. der Sony-Weltrangliste



Bernhard Langer konnte seinen Titel bei den US Masters '94 in Augusta leider nicht verteidigen

Nunmehr zum dritten Male läßt Electronic Arts alle Hobbygolfer auf dem Mega Drive Holz und Eisen schwingen. Zur besonderen Freude sogar auf fünf europäischen Plätzen.

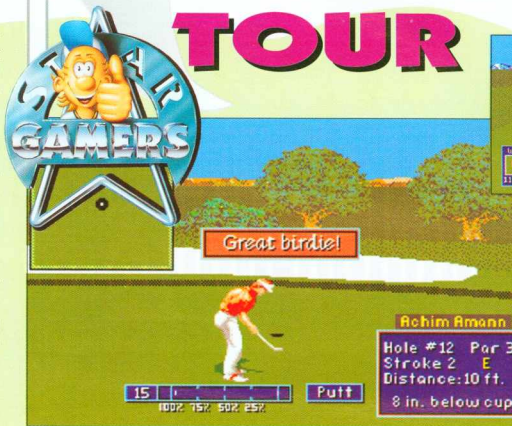
PGA EUROPEAN TOUR

Mit „PGA Tour Golf II“ hat Electronic Arts bereits vor langer Zeit zwei klasse Simulationen rund um den kleinen, maximal 45,93 Gramm schweren Ball herausgebracht.

Auch wenn diese rundum zufriedenstellten war es schon ein wenig bedauerlich, daß ausschließlich amerikanische Kurse integriert wurden. Und unter den programmierten Golfprofis fand man zwar Fred Couples, Fuzzy Zoeller und andere Größen, doch Bernhard Langer, Seve Ballesteros oder andere Europäer oder andere Europäer vermißte man schmerzlich. Bei „PGA European Tour“ ist alles anders, denn hier stehen neben Euch und maximal drei Freunden die 60 besten Europäer im Mittelpunkt des Geschehens. Dieser wiederum kann auf fünf unterschiedliche Kurse verlegt werden. So zum Beispiel auch auf den Platz von Wentworth, England.

Wie bereits bei PGA Tour Golf II stehen auch beim neuesten Streich verschiedene Trainings- und Spielmodi zur Wahl. Wen es anstatt zum Training gleich in den Wettkampf zieht, darf sein Können an vier Wettkampftagen gegen 60 Konkurrenten unter Beweis stellen oder bei der Skins Challenge an jedem Loch gleich um bare Münze ringen.

Neu hinzugekommen sind die Match Play- und Shoot-Out-Modi. Im letzteren scheidet jeweils einer der insge-



Wer beim Abschlag mit Overswing spielt, sollte den Ball 100%ig treffen

Besonders gute Schläge werden mit gehörigem Applaus belohnt



Durch 3D-Darstellung kann man das Grün besser lesen

Sehr realistisch, fünf verschiedene 18-Loch-Plätze, 60 echte Golfprofis, Batterie

Grafik hätte aufgemotzt werden können, variabler Schwierigkeitsgrad wäre toll

samt vier Spieler an einem Loch aus. Wer übrigbleibt, kassiert das Preisgeld. Beim Match Play ist nicht die Gesamt-schlagzahl für den Sieg ausschlaggebend, sondern die Anzahl von Löchern, an denen man weniger Schläge benötigte, als der Gegner.

In Sachen Realismus zeigt sich PGA European Tour von der gewohnt starken Seite. Will heißen, daß das Ballverhalten realistisch ist, Roughs, Bunker und Wasserhindernisse ebenso vorhanden sind wie Bäume oder Buschwerk und selbstverständlich verschiedene Schlagarten wie Chips, Punch Shots oder angeschnittene Bälle, ausgeführt werden dürfen.

In technischer Hinsicht präsentiert sich das Geschehen

in bekannt solider Machart: Die Grafik ist nicht spektakulär, aber ausreichend. Ein paar Soundeffekte, wie z.B. das Jubeln der Zuschauer, sorgen für ein wenig Real-Life-Atmosphäre, dürften aber auf alle Fälle zahlreicher sein.

Alles in allem ist PGA European Tour keinen Deut schlechter als PGA Tour Golf II, bietet allerdings auch keine grandiosen Änderungen, weshalb es bei der Gesamtnote auch ein wenig Abzug erhält. Trotzdem: Wer noch keine andere gute Golf-simulation sein eigen nennt, oder wenn es nach neuen Plätzen gelüftet, schlägt hier auf alle Fälle richtig ab.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

TIP: Viele Tips gibt's beim Golfen eigentlich nicht, darum einige Grundregeln: Ruhe bewahren, nicht aufregen und voll konzentriert an alle Putts gehen – auch an die scheinbar einfachen.

GAMEPLAY 3+	DAUERPASS 3-	Hersteller: Electronic Arts Preis: 120 DM Genre: Sport Anzahl Spieler: 1-4 Spieler Levels: 5 Golfplätze à 18 Löcher Schwierigkeitsgrad: mittel bis niedrig Continues: Batterie Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 8 MBit
GRAFIK 1-	SOUND 1-	
NOTE		
2+		

Zum 15. Mal wird dieses Jahr die Fußball-WM ausgetragen – zum ersten Male in den USA. Doch dies ist nicht das einzige Novum, noch ganz andere Dinge sind diesmal anders als sonst. Darüber, über die Geschichte der WM und über die besten Fußball-Simulationen berichten wir an dieser Stelle.

Jm Jahre 1928 wurde bei einem FIFA-Kongreß der Grundstein für eine Weltmeisterschaft für Länder-Teams gelegt. Deren Austragung ließ dann auch nicht lange auf sich warten, und so wurde zwei Jahre später die erste Fußball-WM ausgetragen. Treffpunkt der Fußball-Elite

1930 – DER BEGINN

war damals Uruguay. Jedoch fanden sich nur 13 Teams ein. Fast alle europäischen Länder – auch Deutschland – blieben der WM fern, da ihnen die dreiwöchige Schiffsreise zu strapazios gewesen wäre.

Vier Jahre später in Italien war Deutschland jedoch mit von der Partie und feierte somit die erste WM-Teilnahme. Mit zufriedenstellendem Erfolg, schlug man doch den Favoriten Österreich im Spiel um Platz Drei mit einem 3:2. Nach dem Achtelfinal-Aus der ‚Großdeutschen Elf‘ (Deutschland und Österreich vereint) im Jahre 1938, zwei wegen des tobenden Weltkriegs nicht ausgetragenen WMs und der durch die Politik verordneten Zwangspause von 1950 in Brasilien,



folgte dann 1954 der große Erfolg: Deutschland wurde nach einem äußerst packenden Finale im Wankdorf-Stadion zu Bern (Schweiz) am 4. Juli erstmalig Weltmeister. Das mit 3:2 endende Spiel ist noch heute bestens als das ‚Wunder von Bern‘ bekannt.

Nach 1954 folgten zwei ‚brasilianische‘ WMs. Brasilien begeisterte die ganze Welt mit Zauberfußball, und vor allem Pelé – der Fußball-Magier schlechthin – wurde mit gerade 17 Jahren zum Superstar par excellence.

Unvergessen, nicht nur aus deutscher Sicht, auch das Aufeinandertreffen der weltbesten Nationalteams von 1966. Ein Begriff prägte danach die Fußball-Welt: das ‚Wembley-Tor‘. Noch heute streiten Experten ob Tor oder nicht Tor. Wie auch immer, in einem packenden Finale war das deutsche Team – in dem der damals 20jährige Franz Beckenbauer seinen Einstand im Nationaltrikot feierte – mit 2:3 den Engländern unterlegen.

Erneuten Grund zum Jubeln hatten das deutsche Team und dessen Anhänger 1974 bei der bislang einzigen

Weltmeisterschaft in Deutschland: Zwanzig Jahre und drei Tage nach dem Gewinn des ersten Titels wurde Deutschland zum zweiten Male Weltmeister.

Finalgegner waren die Niederländer, welche zunächst in Führung gingen, zur Halbzeit aber bereits mit 1:2 zurücklagen und letztlich auch mit diesem Ergebnis um Platz gehen mußten. Berti Vogts – seines Zeichens aktueller Nationaltrainer – hielt damals mit Franz Beckenbauer an der Seite den begehrten, neu eingeführten, güldenen FIFA-Wanderpokal

DREIMAL WM-SIEGER

in den Händen. Zu einer Titelverteidigung kam es 1978 leider nicht. Bei dieser WM in Argentinien, bei der der Gastgeber letztlich die Oberhand behielt, folgte schon in der zweiten Runde das Aus durch ein blamables 2:3 gegen die vermeintlich schwachen Österreicher. Die Jahre 1982 und 1986 waren ebenfalls keine Glanzpunkte im deutschen Fußball, obgleich man jeweils Vize-Weltmeister wur-

de. Erst 1990, bei der ersten WM nach Fall der Mauer der ehemaligen DDR, gelang unter Leitung von Teamchef Franz Beckenbauer endlich wieder ein Titelgewinn, der leistungsmäßig nicht nur verdient, sondern im Grunde

3 PUNKTE PRO SIEG

auch souverän war. Mit dem 1:0 Sieg über Argentinien im Finale und dem somit dritten WM-Titelgewinn übernahm Deutschland auch die Führung in der ewigen WM-Tabelle: zwölf Teilnahmen, dreimal Weltmeister, dreimal Vize-Weltmeister und zwei dritte Plätze sprechen nicht für sich, sondern sind auch einmalig in der Geschichte des internationalen Fußballs.

Für sich sprechen auch die Quoten für die WM in den USA vom 17. Juni bis 17. Juli dieses Jahres: Überall werden Bertis Mannen als Top-Favoriten gehandelt. In der Tat spricht vieles für den vierten Titelgewinn, wodurch sogar die Brasilianer und Italiener, welche ebenfalls drei

Die Vorrundenspiele des deutschen Teams

- 17. Juni gegen Bolivien, 21 Uhr, in Chicago
- 21. Juni gegen Spanien, 22 Uhr, in Chicago
- 27. Juni gegen Südkorea, 22 Uhr, in Dallas
- alle Zeiten in mitteleuropäischer Sommerzeit

WM-Titel inne haben, überholt wurden. So war das deutsche Team bei den letzten drei WM-Turnieren stets im Finale, und dort hat bekanntlich jeder eine 50prozentige Sieges-Chance. Außerdem folgt ‚unser‘ Team die FIFA-Rangliste an. Durch nur eine knappe Niederlage 1993 gegen Argentinien behauptete man sich gegen Italien, Brasilien und Norwegen in dieser Liste. Von genau 36 Länderspielen, die zwischen August 1990 und Dezember 1993 stattfanden, wurden ebenfalls lediglich sechs verlorengegeben.

Auch wenn nur wenige dieser Spiele glanzvoll waren: Es war noch nie ein Geheimnis, daß das deutsche Team eine Turniermannschaft ist und erst dort zur Höchstform gelangt. Zu optimistisch darf die Sache dennoch nicht betrachtet werden, den niederschmetternden Fakt ist: Mit

Ausnahme von Italien und Brasilien – und das ist auch schon 56 bzw. 32 Jahre her – schaffte es noch keine Mannschaft, ihren Titel zu verteidigen... Doch was auch immer die WM '94 an sportlichen Leistungen bringen wird, fest steht, daß sich einige Dinge ändern. So sind die Schiedsrichter beispielsweise angewiesen, bei jeder Grätsche von hinten sofort den ungeliebten, roten Pappkarton zu zücken. Sicherlich nicht zum Entzücken manches kernigen Abwehrspielers, der dafür in der Bundesliga oftmals nicht einmal die Gelbe Karte kassiert. Außerdem erhalten die Teams für jeden Sieg anstatt

Die Fakten

1. Die erfolgreichste Fußball-Nation ist Deutschland mit insgesamt drei WM-Siegen, drei Vize-Titeln und zwei dritten Plätzen. Mit ebenfalls drei Siegen, aber jeweils nur einem zweiten und einem dritten Platz folgen Brasilien und Italien.
2. Die meisten Tore fielen bei der WM 1982 in Spanien. Ganze 146 mal schlug das Leder ein. Bei 52 Spielen macht dies jedoch nur einen Schnitt von 2,81 Tore pro Spiel. Zum Vergleich: 1954 in der Schweiz zappelte das Netz 140 mal und das bei nur 26 Matches. Der Schnitt von 5,38 Toren pro Spiel ist bis heute noch der höchste.



bislang zwei, nun drei Punkte auf ihr Konto gutgeschrieben, ganz so wie im englischen Liga-System. Für ein Unentschieden gibt es weiterhin ein-

en, für eine Niederlage gar keinen Punkt. Selbstverständlich ist dies nur für die Vorrunde relevant, wird danach doch ohnehin im K.o.-

3. Die torärmste WM im Schnitt fand 1990 in Italien statt. Nur 115 Tore in 52 Matches ergeben lausige 2,21 Treffer durchschnittlich pro Spiel.
4. Die meisten Zuschauer lockte die WM 1990 in Italien an. Rund 2,5 Millionen Zuschauer sahen die 52 Begegnungen.
5. Ganze 14 Tore schob der 'Bomber der Nation' namens Gerd Müller bei Weltmeisterschaften von 1970-1974, womit er auch den Weltrekord inne hat. Auf den weiteren Plätzen: Helmut Rahn (10 Tore, 1954-1958), Uwe Seeler (1958-1970) und Karl-Heinz 'Kalle' Rummenigge (1978-1986) mit jeweils neun Toren. Auf Platz neun befindet sich der noch aktive Lothar

- Matthäus mit fünf Treffern.
6. Die meisten WM-Einsätze für Deutschland absolvierte Uwe Seeler mit 21 Spielen (1958-1970). Auch das ist Weltrekord. Mit jeweils 19 Matches teilen sich Wolfgang Overath (1966-1974), der aktuelle Nationaltrainer Berti Vogts (1970-1978) und Karl-Heinz Rummenigge (1978-1986) den zweiten Platz in der deutschen Rangliste. Lothar Matthäus kann dieses Jahr sämtliche Rekorde einstellen. Läuft alles ideal und das deutsche Team erlangt das Halbfinale, so hätte Lothar die Chance, von derzeit 16 auf insgesamt 23 Einsätze zu kommen.
7. Über das erste zweistellige Ergebnis durften

System gespielt. Mit dieser Neuerung will die FIFA den Offensiv-Fußball fördern – wenn die 24 teilnehmenden Mannschaften das genauso sehen, gibt's vielleicht endlich mal wieder ein Turnier mit mehr als drei Toren pro Spiel im Schnitt. Zuletzt war dies 1958 der Fall. Wünschenswert ist dies allemal,

Die meisten dieser DFB-Spieler sehen wir auch bei der WM genauso wie viele Zuschauer und vor allem Bombenstimmung in den Stadien. Ob dies jedoch in einem von Football, Basketball und Baseball 'regiertem' Land aufkommt, wird sich erst noch zeigen müssen...

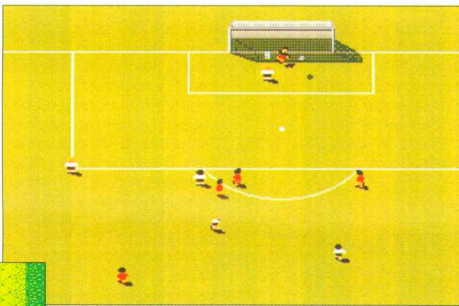
Hans-Joachim Amann

- sich die Zuschauer 1982 bei der Begegnung Ungarn-El Salvador freuen. Das Spiel ging 10:1 aus.
8. Am häufigsten Schlag es bei der Partie Österreich-Schweiz 1954 ein. Nämlich genau zwölfmal (7:5).
9. Nur einem Spieler gelang es, drei WM-Titel mit nach Hause zu nehmen: Fußball-Phänomen Pelé. Sati er nicht mehr spielt, holte Brasilien auch keinen Titel mehr.
10. Bei insgesamt 14 ausgespielten Weltmeisterschaften gab es bislang nur sechs Siegerländer (Uruguay, Italien, Deutschland, Brasilien, England und Argentinien)

SENSIBLE SOCCER

MD, MS, GG

Spieler: 1-64
(MD) max. zwei gleichzeitig, 1-9
(MS), 1 (GG)
Sony Imagesoft



16-Bit (oben), 8-Bit (links)

Sein Name: „Sensible Soccer“.
Wer bei diesem Programm jedoch in Sachen Grafik und Sound viel erwartet oder dies für eine gute Fußball-Sim als zwingend notwendig befindet, der wird enttäuscht sein. Sensible Soccer wartet nämlich nicht mit spektakulärer Grafik und Soundkulisse, sondern mit kleinen – proportional zum Spielfeld gezeichneten – Männchen auf. So unscheinbar diese sind, so klasse spielen sie allerdings Fußball. Wunderschö-

ne Ballstafetten, Flugkopfbälle, Fallrückzieher etc. gehören zum Können dieser Knilche. Toll auch, daß die Spielbarkeit optimal ist. Binnen weniger Minuten beherrscht man jeden Kniff. Verschiedene Schwierigkeitsgrade und Spielmodi runden die fürs MD rundum gelungene Simulation ab. Master System- und Game Gear-Besitzer müssen allerdings Abstriche machen. Trotzdem gehen auch diese Versionen noch einigermaßen in Ordnung.

(Test in GAMERS1/94, MD, Note: 2+ ; MS und GG in 3/94, Note: 3-)

Ihr wollt Euch vor **TEST** der Fußball-Weltmeisterschaft in den USA noch eine Simulation für Euer System zulegen? Dann seid Ihr hier genau richtig, denn wir sagen Euch, welches der vier populärsten Spiele rund um den Ball Fußballer-Hezen am meisten zufriedenstellt. Na dann gut Kick, oder so ...



Lange hat es gedauert, ehe das Mega Drive eine wirklich hervorragend spielbare Fußball-Sim im Modulschacht begrüßen durfte. Erst gegen Ende letzten Jahres war es soweit: Sony brachten einen bereits auf diversen Heimcomputern erfolgreichen Titel fürs Mega Drive und später auch für die Acht-Bitter auf den Markt.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

MD



Spieler: 1-8
(bis zu vier gleichzeitig)
Electronic Arts

grund getreten, denn das Gameplay ist deutlich schlechter als beim Konkurrenten mit den „Ameisen“. Dribblings sind beispielsweise nahezu unmöglich, Pässe und Abschläge landen viel

Im Gegensatz zu den anderen Programmen können bei „Ultimate Soccer“ bis zu acht Spieler gleichzeitig antreten. Das ist einsame Spitze! Allerdings – und das begeistert weniger – hat Segas



Super Animationen bei FIFA Soccer



Fußballbeitrag eine Fülle von Mängeln vorzuweisen, die dem Spielspaß nicht förderlich sind. Ein paar Beispiele: Die Spieler verhalten sich des öfteren, auch wenn sie gut einen Zentimeter auseinanderstehen. Ein Fortkommen ist dann kaum möglich. Auch das Scrolling kann nicht zufriedenstellen, da es doch stark ruckelt und die Spielbarkeit hintert sehr deutlich. „Sensible Soccer“

Krasser könnten die Unterschiede nicht sein: Während „Sensible Soccer“ mit Fußballern im Ameisen-Format aufwartet, bietet „FIFA International Soccer“ vom Sportspielhersteller Nr. 1 eine wah-



zu oft beim Gegner.

Wer darüber jedoch großzügig hinwegsieht, der bekommt eine Fußball-Simulation, die das Auge wie keine andere verwöhnt.

(Test in GAMERS 1/94, Note: 2-)

und „FIFA International Soccer“ hinterher. Außerdem ist der Mehrspieler-Modus (mit zwei Adapters bis zu acht Mann) mißlungen, da immer nur ein Mitspieler eine seiner vorher festgelegten Figuren steuern kann. Die übrigen Leute müssen warten, bis sie in die Nähe des Balles oder in dessen Besitz kommen. Sehr schade, bietet Ultimate Soccer doch eine Hülle Optionen und sogar einen Hallenfußball-Modus.

(Test in GAMERS 1/94, Note: 3)



Die MD-Fassung (großes Bild) und die 8-Bit-Version

meist auch Sinn machen. Außerdem ist der Spielablauf recht flott. Bedauerlicherweise kann die GG-Variante als einzige nicht zu zweit gespielt werden, was den Spaß immens senkt. Egal, um welche Version es sich handelt:

Super Kick Off kann keinem der anderen, im Rahmen dieses Berichts getesteten Spiele den Ball reichen und würde heute wesentlich schlechter abschneiden als damals.

(Test in GAMERS 4/93, MD, Note: 3-, MS in Special 2, Note: 3-, GG in 5/92, Note: 4-)

Hans-Joachim Amann

ULTIMATE SOCCER

MD



Spieler: 1-8, Sega



Ultimate Soccer bietet als einziges Programm auch eine Hallenfußball-Variante



re Grafikorgie. Die Spieler sind so traumhaft animiert, daß man sich nahezu auf einen Fußballplatz versetzt fühlt. Wahrlich elegant laufen die Burschen über das Feld, hüpfen über Beine des Gegners, rollen sich nach einem Foul auf dem Boden, tauchen flott zum Flugkopfball oder brillieren mit spektakulären Fallrückziehern. Begeisterndere Torhüterparaden sah man ebenfalls noch nicht: Selbst mit den Fingerspitzen lenken die Keeper so manchen Ball noch knapp über die Latte. Respekt, in Sachen Grafik und Sound – die Zuschauerkulisse ist wirklich hörenswert – macht wohl niemand Electronic Arts so schnell etwas vor. Doch leider ist die Spielbarkeit ein wenig in den Hinter-

Verspricht mehr als es hält: Ultimate Soccer



TOTAL!

**Acclaim
GAMERS**



Selten haben Sportspiele so viel Spaß gemacht: Acclaims NBA Jam setzt neue Maßstäbe bei den Basketball-Games!

Damit aber nichtgenug: **Acclaim, TOTAL! und GAMERS** setzen noch einen drauf und verlosen eine dicken Batzen megacrafter NBA-Jam-Preise. Diese feinen Sachen warten auf Euch:



1. Preis: eine **superpraktische Sporttasche** mit einem **NBA-Jam-Spiel** für Ever System (SNES, Mega Drive oder Game Gear) und einem exklusiven **NBA-Jam-Session-Ball**, der eigens vom renommierten US-Hersteller Spalding für Acclaim hergestellt wurde – eine echte Rarität, denn es ist der einzige seiner Art in Deutschland!

2. bis 20. Preis: je ein **NBA-Jam-Game** für Ever System (SNES, Mega Drive, Game Gear)

21. bis 30. Preis: je eine **NBA-Jam-Session-Videocassette** (VHS)

31. bis 40. Preis: je ein **NBA-T-Shirt**

41. bis 50. Preis: je eine **NBA-Baseballkappe**

Ihr müßt uns nur eine kleine Frage beantworten:

„Wie heißt der einzige deutsche NBA-Star?“

Kleiner Tip: Den Namen findet Ihr in diesem Heft. Alles klar? Dann schreibt die richtige Antwort zusammen mit Eurem Namen und Eurer Anschrift auf den Coupon, steckt ihn in einen hübsch frankierten Umschlag und schickst ihn an:

MVL GmbH,
NBA Jam,
Heilwigstraße 39,
20249 Hamburg.

Einsendeschluß
ist der 31. Mai
1994.

Viel Glück!



MEIN NBA JAM-TICKET

Ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken, und ab geht die Post! Und zwar an **MVL GmbH, NBA Jam, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg. Einsendeschluß ist der 20 Mai 1994.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von MVL und Acclaim dürfen leider nicht mitmachen.

Name und Alter

Straße

PLZ/Ort

System SNES Mega Drive Game Gear

Lösung Der einzige deutsche NBA-Star heißt:



TEST

MEGA DRIVE

Seit dem Erfolg von NBA Jam in den Spielhallen versucht nun bei-

naher jeder Softwarehersteller, sich ein Stückchen vom Kuchen des Basketball-Booms abzuschneiden.



HYPERDUNK

Auch einer der zuverlässigsten Hersteller – was die hohe Qualität seiner Software betrifft – macht da keine Ausnahme. „Hyperdunk“ heißt die actionlastige Basketball-Simulation von Konami, die sich allerdings von „NBA Jam“ durchaus abhebt. Im Gegensatz zu dem Spielhallenrenner wird hier nämlich nicht „zwei-gegen-zwei“ angetreten, sondern Ihr spielt mit einer kompletten Mannschaft. Zudem, und das ist sicherlich für größere Spielergruppen interessant, dürfen bis zu acht Leuten aus Fleisch und Blut gleichzeitig agieren – zwei Mehrspieler-Adapter von Sega vorausgesetzt. Somit werden Matches zu einer wahren Schlacht, das allerdings im wahrsten Sinne des Wortes und sogar im Einzelspieler-Modus, denn der Spielablauf muß als sehr ruppig bezeichnet werden. Als



Alle Mannschaften und Spieler haben individuelle Stärken und Schwächen

extrem nervig entpuppt sich die Tatsache, daß Eure Spieler, laufen sie in einen gegnerischen Mann, stets einen guten Meter zurückgestoßen werden. Sie schweben quasi über dem Court. Kontakt mit den Konkurrenten sollte also vermieden wer-

den, soll der Ablauf einigermaßen flüssig und nervenschonend vonstatten gehen. Ebenfalls als störend erweisen sich die Schatten der Spieler, weil sie kontinuierlich flackern. Apropos Spieler: Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, eher Neandertaler als Basketballer vorzufinden, wenn mich mir die Jungs anschau. Die ek-

sphäre sorgen. Die Phantasia-Teams und -Spieler lassen bei NBA-Fans auch keine Verzückung aufkommen.

Kurzum: Hyperdunk ist eine Kreuzung zwischen einer Electronic Arts Basketballsimulation und Acclaims NBA Jam, ohne aber auch nur von einem annähernd die Klasse zu erreichen.

Hans-Joachim Amann

□ Für bis zu acht Spieler gleichzeitig, fünf Mann pro Team, Paßwortfunktion.

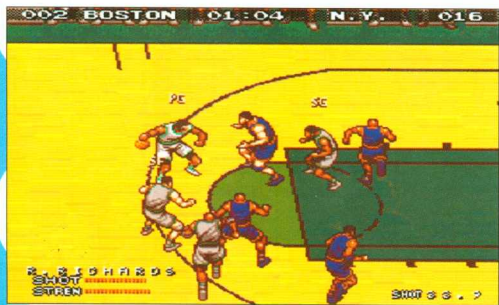


□ Schlechte Grafik, mäßige Soundeffekte, dürftige Spielbarkeit.

„GAMERS“ meint...

TIP: Seid Ihr im Ballbesitz, so solltet Ihr möglichst Berührungen mit dem Gegner vermeiden, da Ihr sonst ein ganzes Stück zurückgestoßen werdet, was ziemlich nervig ist.

GRAFIK 4	SOUND 4+	Hersteller: Konami Preis: ca. 120 DM Genre: Action/Sport Anzahl Spieler: 1-8 Spieler Levels: 16 Mannschaften Schwierigkeitsgrad: je nach Paarung Continues: Paßwort Erhältlich: im Handel Speicherkapazität: 16 MBit
GAMEPLAY 4-	DAUERSPASS 4-	
<h1>NOTE</h1> <h1>4-</h1>		



Sehen aus wie Neandertaler: die Basketballer von Hyperdunk.

NBA-Fans werden enttäuscht sein: Neben „Sir Charles“ Barkley befinden sich nämlich keine weiteren NBA-Stars im Programm, sondern lediglich 15 Phantasie-Männern. Nun ja, das wäre ja eigentlich nicht so tragisch, doch gerade im spielerischen Bereich offenbart sich eine Grauslichkeit nach der anderen. So scheinen alle Basketballer große „Magic Johnsons“ zu sein, dasie auf geradezu magische Art und Weise den Ball anziehen. Will heißen: Wird

Vierspieler-Adapter-Unterstützung; acht verschiedene Backgrounds, da Street-Ball-Variante.

TEST
MEGA
DRIVE



BARKLEY: SHUT UP AND JAM!

Unübersehbar: Accolade hat für „Barkley: Shut up and Jam“ fleißig von Acclaims „NBA Jam“ geklaut.



ein Paß sichtlich weit neben den Mann gespielt, macht der Ball einen wahrlich magischen Bogen und landet genau in der Hand des Spielers. Manch eine Zielsuchrakete ist nichts dagegen und weniger ‚erfolgreich‘.

Ganz große Klasse auch folgendes: Ihr wollt mit gerin-

Program vollends in die Lächerlichkeit zu ziehen. Warum? Nun, weil Ihr eigentlich gar nicht verlieren könnt – kein Scherz. Alles was Ihr machen müßt, ist mit mindestens einem Punkt zu führen (egal wann) und Euch dann irgendwo auf dem Spielfeld mit dem Ball auszu-

sten Nieten nicht. Auch sonst verhalten sich die Computergegner, aber auch die -partner, nicht gerade helle, und die Spielbarkeit ist insgesamt unter aller Würde. In technischen Belangen wird uns ebenfalls Diätkost vorgesetzt: Die Animation der Sprites bei den Dunks ist sehr eckig und ungenlenk, das 3D-Scrolling ruckelt lästig, Sound und Effekte sind monoton bzw. nervig. Bleibt eigentlich nur noch zu sagen: Miserabel kopiert ist ganz verloren.

Hans-Joachim Amann

„GAMERS“ meint...

TIP: Zu Barkley: Shut up and Jam! gibt es eigentlich nur einen Tip: Investiert das Geld in ein besseres Programm!

Spielerisch schwach, fehlerhafte Programmierung, viel zu einfach, technisch sehr mäßig, nur acht Teams.

GRAFIK 4+
SOUND 5+

GAMEPLAY 5-
DAUERPASS 5-

Hersteller: Accolade
Preis: 120 DM
Genre: Sport / Action
Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
Levels: 7 Orte; 8 Teams
Schwierigkeitsgrad: niedrig (siehe Text)
Continues:
Paßwort
Erhältlich: im Handel
Speicherkapazität: 8 MBit

NOTE
5-

rJay
Fantasy

Neuheiten:

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



Grundregelwerk

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

Anstecknadel aus Metall im Vierfarbdruck 9.00

Zusatzabenteuer und Spielunterlagen schon ab DM 24.80

Taschenbücher z.B.

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

BATTLETECH

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

Erweiterungen

Citytech 49.80
Astrotech 49.80

Szenariobände z.B.

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

Taschenbücher z.B.

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

0221- 12 10 67
0221- 12 10 68

rJay Games & Entertainmentssysteme
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

TEST

MEGA
DRIVE

Dieser
Knabe spielt
so heiß,
da brennt
sogar der
Ball ...

Basketball erfreut sich hierzulande wachsender Beliebtheit. Nicht nur der Europameister-Titel der deutschen Nationalmannschaft hat dazu beigetragen, sondern vor allem auch das Privat-Fernsehen mit zahlreichen Übertragungen und Informationen zur amerikanischen National Basketball Association, kurz NBA. In dieser 27 Teams starken Liga spielen zweifelsfrei die besten aller Basketball-Profi. Superstars wie 'Sir Charles' Barkley von den Phoenix Suns, Scotty Pippen aus Chicago oder Olajuwon der Huston Rockets versetzen regelmäßig Tausende von Zuschauern in den Stadien und Millionen vor den Fernsehern regelmäßig in Ekstase. Insgesamt 54 dieser Superstars – jeweils zu zweit in einer Mannschaft – wurden in „NBA Jam“ verewigt. Jeder von ihnen hat individuelle Qualitäten, die in folgende vier Kategorien aufgeteilt sind:

56 FINAL GAME STATS: 48

 SCOTTY PIPPEN NJA	 CHARLES BARKLEY CPU
 SCOTTIE PIPPEN CPU	 CHARLES BARKLEY CPU



NBA JAM

Das Basketball-Ereignis des Jahres ist nicht etwa eine Europa- oder Weltmeisterschaft, sondern NBA Jam von Acclaim. Basketball-Action par excellence bietet diese spektakuläre Simulation, bei der Spaß und Show im Vordergrund stehen.

Geschwindigkeit, Wurf-sicherheit bei Drei-Punkte-Würfen, Defensivkönnen und Dunkingfähigkeiten. Letzteres gewichtet bei NBA Jam, das über Monate Spitzenreiter der amerikanischen Spielhallencharts war, am meisten. Denn im Gegensatz zu vielen Teamsimulationen des ‚körperlosen Spiels‘ geht es hier nicht um Teamgeist und das Einhalten des Reglements, sondern um das Erzielen möglichst spektakulärer Dunks und Jams – mit allen fairen, aber auch unfairen Mitteln. Und das, was die einzelnen Jungs – unter ihnen auch Detlef Schrempf, der einzige deutsche NBA-Star – zu leisten vermögen,

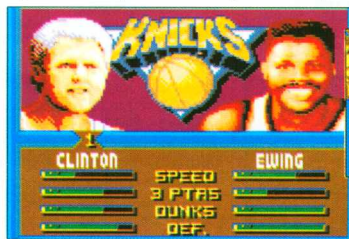
begeistert durch und durch. Blitzschnell sausen sie dank Turbo-Taste über das Spielfeld, schmettern den Ball hammerhart in den Korb, so daß dieser aus der Fassung gerissen wird und die Plexiglaswand zerspringt, daß die Splitter nur so umherfliegen. Oder aber die Jungs springen nahezu bis an die Decke, um mit einer ‚einhändigen Windmühle‘ zu vollenden. Es ist einfach unglaublich, was

für atemberaubende Dunks geboten werden. Egal, ob 360 Grad Whip-, One-Handed Windmill und Monster-Dunks oder aber Backwards Jams und Windmill Finger Rolls: Nahezu alles, was in der NBA gezeigt wird, fand auch hier Beachtung. Im Gegensatz zur Realität kann hier ein Spieler allerdings auch

‚heißbläuen‘: Gelingt ihm das Kunststück, dreimal in Folge zu punkten, ohne daß das Gegnerteam zwischenzeitlich auch nur einmal den Ball im Korb versenkt, so fangen Korbnetz und Ball Feuer, und der Spieler läuft zu Höchstleistungen an. Jedoch nur so lange, bis das andere Team punktet.

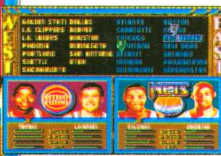


Unwahrscheinlich actionreich, superbe Animationen, super Scrolling, für bis zu vier Spielern.



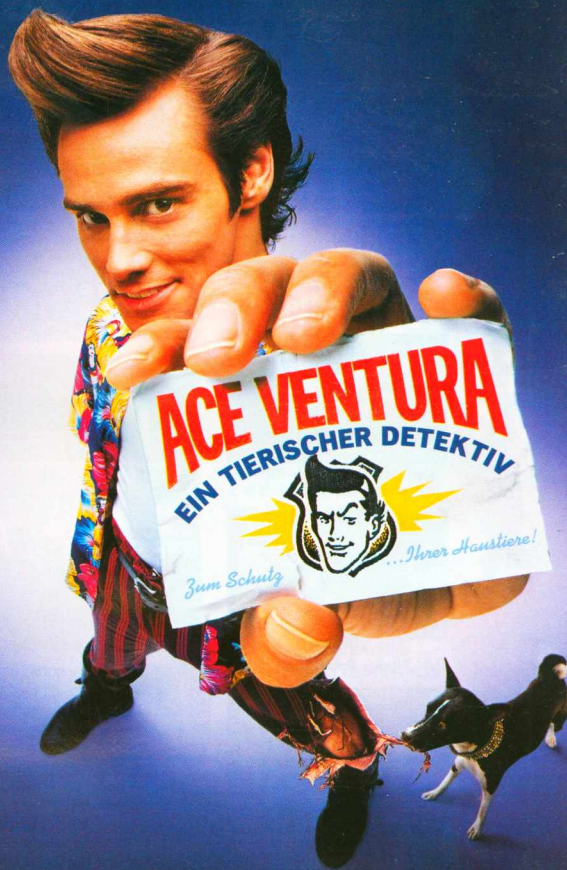
Per Spezial-Code gibt's Prominente wie z.B. Bill Clinton.

Ein lockerer Ellbogencheck läßt so manchen Gegner zu Boden gehen.

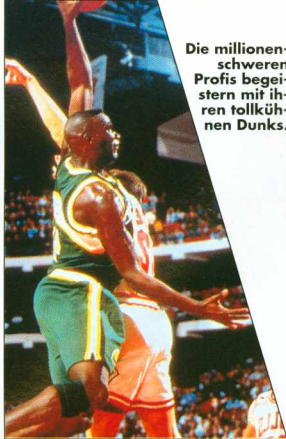


JIM CARREY

Er ist der Beste!
Er ist voll drauf.
(Eigentlich ist er der Einzige.)



Die millionenschweren Profis begeistern mit ihren tollkühnen Dunks.



gessen, so daß gadenlos spannende Matches selbst mit drei Freunden möglich sind.

Auf der technischen Seite gibt's ebenfalls Positives zu berichten: Das 3D-Scrolling ist schnell und sauber, und die Animationen der Spieler sind flüssig und äußerst gut gelungen. Lediglich die Soundeffekte sind zu rar und könnten qualitativ besser sein.

Fazit: Hätten die Basketballprofis namens Barkley, Grant, Pippen & Co. ein Mega Drive, so würden sicherlich auch sie zu den begeistertesten Spielern dieses Programms gehören. Ihr solltet dies auf jeden Fall.

Hans-Joachim Amann



meint...

TIP: Vor jedem Dunk sollte unbedingt die Turbo-Taste gedrückt werden. Nur so werden die spektakulärsten Dunks ausgeführt.

GRAFIK 1-

SOUND 3-

GAMEPLAY 1-

DAUERSPASS 1-

NOTE

1.

Hersteller:

Acclaim

Preis:

ca. 140 DM

Genre: Sport

Anzahl Spieler:

1-4 Spieler

Levels:

27 Teams

Schwierigkeitsgrad:

variabel (niedrig bis hoch)

Continues:

Paßwort

Erhältlich:

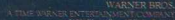
im Handel

Speicherkapazität:

16 MBit

Leider ist die Soundkulisse sehr spärlich ausgefallen. Ansonsten gibt's nichts zu meckern.

JAMES G. ROBINSON PRÄSENTIERT
EINE MORGAN CREEK PRODUKTION ACE VENTURA PET DETECTIVE
JIM CARREY SEAN YOUNG COURTNEY COX TONE LÖC DAN MARINO
MUSIK IRA NEWBORN KO-PRODUKTION BOB ISRAEL SCHNITT DON ZIMMERMAN, A.C.E.
KAMERA JULIO MACAT PRODUKTIONSDESIGN WILLIAM ELLIOTT
AUSFÜHRENDE PRODUKTION GARY BARBER BUCH JACK BERNSTEIN
DREHBUCH JACK BERNSTEIN UND TOM SHADYAC & JIM CARREY
PRODUKTION JAMES G. ROBINSON REGIE TOM SHADYAC



Ab 26.5. im Kino

**MEGA
CD**

WWF RAGE IN THE CAGE

Ja, endlich kommt das, worauf alle Wrestling-Fans die ein Mega-CD haben, schon sooo lange warten. Catchen mit der Silber-scheibe. Neben den üblichen Kämpfen dürft Ihr Euch sogar im Stahl-Käfig prügeln.



Oh, was sehen wir da? Bastion Booger würgt den ...



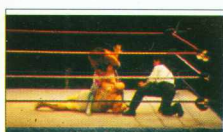
... armen Thurmand, Sparky? Plugg. Doch nun kann...



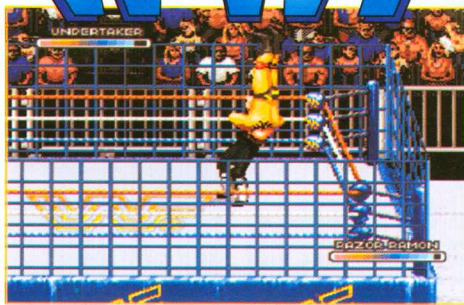
...sich Sparky befreien und eigene Aktionen anbringen.



Das sieht doch gut aus. Ob BB sich auf den Beinen...



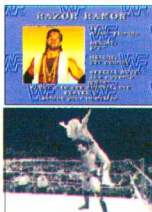
...halten kann? Ein schöner Aufgabegriff von Sparky!



Und wieder schlägt der Wrestling-Zirkus zu. Diesmal erwischt es alle Mega-CD Besitzer. Nachdem wir in der letzten Ausgabe schon das Royal Rumble-MD-Modul testeten, wenden wir uns diesmal der Welt der glitzernden Scheibe zu: Der CD. Da sich das Game nicht großartig von der MD-Version unterscheidet wurde der überflüssige Speicherplatz mit reichlich Musik und digitalisierten Specialmoves (nur im Auswahlmenü) gefüllt.

Netterweise haben auch 20 WWF-Superstars auf der Scheibe Platz gefunden. So könnt Ihr Euch nun alleine oder auch zu zweit vorm Fernseher breit-machen und Euch an

den Jungs erfreuen. Denn sehr viel mehr als wie blöd auf einen Knopf zu drücken,



Unser Freund Razor, so lieben wir ihn.

Und raus aus dem Ring!



müßt Ihr schließlich nicht machen. Besondere Beachtung solltet Ihr aber trotzdem dem „Rage in the Cage“, auch Kampf im Käfig genannt, schenken, denn der ist wirklich neu an dem Game. Wenn mal aber mal davon ausgeht, daß ein echter Wrestling-Fan sicherlich schon ein anderes WWF-Programm besitzt, gibt es ei-



gentlich keinen zwingenden Grund nochmals viel Geld dafür auszugeben.

Maris Feldmann

20 Wrestler, mehr Sound als beim MD, digitalisierte Kampfszenen.

Immer noch das selbe Wrestling-Game, keine großartigen Veränderungen.

„GAMERS“ meint...

TIP: Es kann überhaupt nicht schaden, wenn Ihr Dauerfeuer (soweit vorhanden) benutzt, um z.B. bei den Kraftproben zu gewinnen.

GAMEPLAY 2+	DAUERPASS 2	Hersteller: Acclaim
GRAFIK 2	SOUND 3+	Preis: 130 DM
NOTE 2		Genre: Sport
		Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
		Levels: -
		Schwierigkeitsgrad: einstellbar
		Continues: -
		Erhältlich: im Handel
		Speicherkapazität: 1 CD

SPORTSPECIAL

TEST

MEGA DRIVE



In Anlehnung an die Computerspiel Klassiker ‚Oids‘ und ‚Thrust‘ veröffentlicht Sega nun „Sub Terrania“. Geht Ihr mit auf Tauchstation?

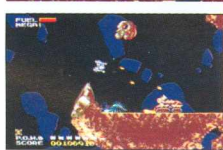
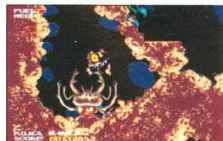
SUB TERRANIA



Im ‚Mission Report‘ bekommt Ihr alle nötigen Instruktionen.



Einer der zahlreichen Zwischengegner des Spiels.



wieder auffrischen. Außerdem läßt sich die Feuerkraft Eures Lasers schrittweise ausbauen. Zwischen den Anlaufpunkten warten verschiedene Aliens auf Euch, welche teilweise nur mit Hilfe von zuvor entdeckten Waffen be-

Kapsel geschickt durch die grafisch und atmosphärisch brillant gestalteten Level zu manövrieren werdet Ihr die letzten Stufen zu Gesicht bekommen.

Unterm Strich bleibt jedoch ein bitterer Beigeschmack:

Für satte 130 DM werden Euch nur magere neun Level geliefert. Das führt nicht nur zum Notenabzug, sondern ist schlichtweg eine Frechheit.

Reza Abdolali



In den labyrinthartigen Welten gilt es, die Ruhe zu bewahren.



□ Klasse Actionspiel mit einer Prise Strategie, vorzüglicher Grafik und Atmosphäre.

Report' anhand einer Karte die Standorte der verschollenen Teile und Arbeiter aufzeigt. Eine strategisch wichtige Orientierungshilfe, da Euer begrenzter Treibstoffvorrat zumeist keine größeren Erkundungsflüge zuläßt. Ihr müßt also schon im Voraus planen, welchen Teil der Mission Ihr zuerst in Angriff nehmen wollt. Neben den Fuel-Tanks stoßt Ihr unterwegs auch auf hilfreiche Lenktraketen und Behälter, welche Euren Schutzschild

seitig werden können. So müßt Ihr zum Beispiel im dritten Level den Laser einer Kanonenstation mit einem tragbaren Deflektor umleiten, um so in eine verschlossene Höhle zu gelangen.

Sub Terrania ist eine erfreuliche Alternative zu den zahllosen Action-Titeln. Wer hier blindlings drauflos ballert, hat fast schon verloren. Nur wenn es Euch gelingt die kleine

Des Rätsels Lösung in dritten Level: Fliegt mit dem Deflektor in die Schußbahn des Lasers und öffnet somit die zuvor unüberwindbare Wand.

□ Nur ein Schwachpunkt, der hat es allerdings in sich: Nur magere neuen Level.

„GAMERS“ meint...

TIP: Prägt Euch schon beim Mission Report die günstigste Reiseroute ein, um möglichst wenig Treibstoff zu verbrauchen und nehmt Umwege nur für Extraleben oder Zusatzwaffen in Kauf.

GAMEPLAY 2+	DAUERSPASS 3-	Hersteller: Sega Preis: ca. 130 DM
GRAFIK 2+	SOUND 3+	Genre: Action Anzahl Spieler: 1 Spieler Levels: 9 Schwierigkeitsgrad: mittel Continues: -

NOTE

2-

Erhältlich:
ab sofort im Handel
Speicherkapazität:
16 MBit

Man nehme zehn Kilo Digi-Sound, 'ne halbe Tonne Bombast-Animation und eine winzig kleine Prise Gameplay. Fertig ist das neue Psygnosis-Game.



MICROCANNON

Als gäbe es von diesen Spielen noch nicht genug: Statt mit 'nem ausgereiften Gameplay wurde schon wieder eine arme CD bis Oberkante Unterkiefer mit grandios digitalisierten Trick-Film-Grafiken vollgequatscht.

Diesmal müssen die Innenreihen eines Top-Managers als Schlachtfeld für eine Primitiv-Ballerei herhalten.

Dessen Gehirn will ein fremder Konzern mit einer Armada winzig kleiner U-Boote unter Kontrolle bekommen. Doch schon naht die Rettung in Form eines schießwütigen Ein-Mann-U-Bootes, das Ihr heil durch fünf befallene Organe (=Levels) bugisieren müßt. Mit einer affenartigen Geschwindigkeit donnert Ihr durch die Adern des Patienten und zerbröselst Schuß für Schuß alles, was in die Flugbahn gerät. Aufgesammelte Boni wie Mehrfach-Schuß und Raketen erleichtern Euch das Handwerk. Trotz aller Kampfeswitz solltet Ihr den einen oder anderen Blick auf die tolle

Grafik werfen, die sich Euch bietet. Doch all diese Spielereien können die massiven Gameplay-Mängel nicht verdecken. Abgesehen von den tollen Kamerafahrten bietet das Spiel nicht viel, was den Kaufpreis von 100 Mark wert sein würde.

Martin Klugkist

„GAMERS“ meint...

Positiv: „Die Jagd durch das Innere des menschlichen Körper ist grandios inszeniert. Wirklich tolle Grafik.“

Negativ: „Das Gameplay ist etwas mager: Sobald Ihr Euch an der Grafik sattgesehen habt, ist die Luft raus.“

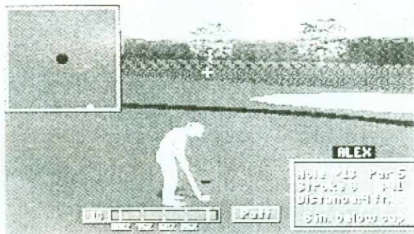
GAMEPLAY 4 DAUERPASS 4

GRAFIK 2+ SOUND 2

NOTE
4+

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 100 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 5
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: per Paßwort
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: - MBit

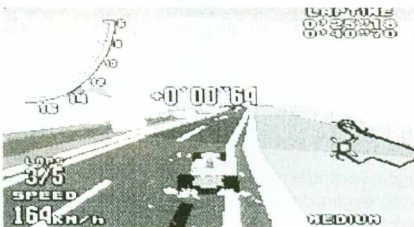
Die Spitzensportspiele



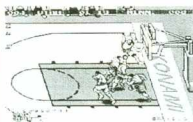
PGA Euro Tour 109,- DM



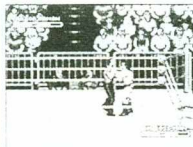
NBA Jam 129,- DM



Virtua Racing 189,- DM



Hyperdunk 119,- DM



WWF Rage In The Cage 109,- DM

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

Theo KRANZ VERSAND & LADEN
Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

CHARTS

Eure Stimme zählt!

Jeden Monat ermitteln wir aus Euren Zuschriften die Gamers-Charts. Also schreibt uns (Foto nicht vergessen!) und katapultiert Euer Lieblingsgame ganz nach oben! Jeden Monat

verlosen wir unter allen Einsendungen ein Game Eurer Wahl.



1 ALADDIN

Vormonat: 1 Seit 4 Monaten drin

2 STREET FIGHTER 2^{Special}

Vormonat: 2 Seit 6 Monaten drin

3 SONIC 2

Vormonat: 3 Seit 14 Monaten drin

4 SONIC 3 *NEU!*

Vormonat: - NEU!

5 FLASHBACK *NEU!*

Vormonat: - NEU!

6 TOEJAM & EARL 2 *NEU!*

Vormonat: - NEU!

7 COOL SPOT *NEU!*

Vormonat: - NEU!

8 SONIC SPINBALL *NEU!*

Vormonat: - NEU!

9 NHL HOCKEY '94 *NEU!*

Vormonat: - NEU!

Aladdin *Top Game*

Obwohl die Filmvorlage längst wieder aus den Kinos verschwunden ist, konnte sich das Game auf den ersten Platz verbessern.

GAMERS CHARTS

Klaus-D. Hartwig
M.U.S.H.A. Aleste

Nach zwei Monaten Sonic 3-Kompletzierung kann ich einfach keine Jump&Runs mehr ertragen. Als Ausgleich gibt es nichts Besseres als ein primitives Ballerspiel wie Aleste.

GAMERS CHARTS

Martin Klugkist
Sonic 3

Also nee, Klaus, ich weiß wirklich nicht was Du willst! Sonic 3 ist für mich DAS Mega-Drive-Spiel überhaupt. Tolle Grafik, toller Sound und tolles Gameplay. Eben Sonic: the Hedgehog.

GAMERS CHARTS

Maris Feldman
Toejam & Earl 2

Ich spiele Toejam & Earl 2, weil ich nicht nur genauso dünn bin wie T.J., sondern weil das Game außerdem noch total cool ist und mega-müßigen Fun macht. Oder was meinst Du, Big Earl?

GAMERS CHARTS

Gerald Arend
Toejam & Earl 2

Ich spiele Toejam & Earl, weil Big Earl mein Zwillingbrüder sein könnte. Außerdem hat Maris vollkommen recht: Wenn dieses Spiel nicht cool ist-welches dann?

GAMERS CHARTS

Reza Abdolali
NHL Hockey '94

Die mit Abstand beste Sportsimulation hat mich voll und ganz in ihren Bann gezogen. Die neuen Features wie das Penalty-schießen oder die steuerbaren Torhüter sorgen für verdammt viel Spaß.

GAMERS CHARTS

Hans-J. Anann
NHL Hockey '94 (CD)

Kaum eine Sportsimulation vereint soviel Spaß, Spannung und Realismus in einem Spiel wie NHL Hockey '94. Wenn Modul oder CD eingelegt sind, wird alles anderen nebensache.

GAMERS CHARTS



Da bis zum Erscheinen von "Shining Force 2" nach etwas Zeit verstrichen wird, tröste ich mich derzeit mit diesem Strategie-Klassiker. Er begeistert auch heute noch.

Michael Anton Warsong



1 SONIC CD *VEU!*

Vormonat: - NEU!

2 THUNDER-HAWK *VEU!*


Vormonat: - NEU!

3 SILPHEED *VEU!*

Vormonat: - NEU!




GAMERS CHARTS



John Maddens gelungene Adeptation des American Football ist für einen kleinen Redakteur die einzige Möglichkeit, sich auch einmal gegen großgewachsene Athleten durchsetzen zu können.


Philipp Berens
John Madden '94

GAMERS CHARTS



Wenn Donald und Mickey lazzihun, bleich kein Auge trocken, der allem zu zweit ist das zwar nicht mehr ganz taufrische Game noch heute immer noch immer der Hit.

Mimo Pais
World of Illusion



1 SONIC 2

Vormonat: 1 Seit 14 Monaten drin

2 LAND OF ILLUSION ↑

Vormonat: 4 Seit 8 Monaten drin

3 SONIC 1 ↓

Vormonat: 2 Seit 8 Monaten drin

4 COOL SPOT ↓

Vormonat: 3 Seit 4 Monaten drin

GAMERS CHARTS



Das letzte Stündlein aller Spielautomaten ist angebrochen. Sonic Spinball schlägt sie alle. Wer wird, dann die noch seine kostbaren Marktstücke opletern?

Marion Limbach
Sonic Spinball

MITMACHEN GEMEINSAM

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

Die Adresse:
-GAMERS- Charts
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg



1 SONIC 2 ↑

Vormonat: 2 Seit 14 Monaten drin

2 COOL SPOT ↓

Vormonat: 1 Seit 4 Monaten drin

3 JUNGLE BOOK ↑

Vormonat: 4 Seit 4 Monaten drin

4 LAND OF ILLUSION ↓

Vormonat: 3 Seit 8 Monaten drin

GAMERS CHARTS



Das Abenteuer von Donald und Mickey ist für mich auch wie vor die absolute Nummer Eins. Ich kann kaum ein anderes Spiel, das so zweit so viel Spaß macht.

Julia Abecyskera
World of Illusion

GAMERS CHARTS



Auch wenn die Freizeit knapp ist dieses Game immer wieder, mich vor den heimischen Schirm zu bannen. Mit Sonic zu flippeln ist einfach 'ne Meids-Gaudi.

Ulrich Mühl
Sonic Spinball

CHARTS! CHARTS! CHARTS! CHARTS! CHARTS! CHARTS! CHARTS! CHARTS! CHARTS!

Oha – die gute Addams-Familie hat es so erwischt wie ihr Händchen: eiskalt! Jemand hat die ganze Sippe entführt, nur Papa Gomez haben sie nicht erwischt. Ihr macht Euch in seiner Rolle auf den Weg, um die geliebte Familie wieder zu vereinen.



Die haben Geschmack, die Addams: die Familiengalerie

The Addams Family

Wenn die bösen Bösen den netten Bösen Böses wollen – dann geht's böse ab! So geschehen beim Lizenz-Game „The Addams Family“, daß ab sofort auch alle deutschen „Mega-Driver“ erfreuen soll. Ein „Spiel zum Film“ also? Stimmt. Aber keine Panik: Wie die Addams Family selbst, so schlägt auch dieses Game aus der Art. Vielleicht kein absoluter Spitzentitel, so ist The Addams Family ein richtig nettes Spielchen. In der Rolle von Papa Gomez durchsucht Ihr das gesamte Addamsche Anwesen mitsamt



Gomez beim „Golf-spiel“ – nieder mit den Gegnern!



Ein Körnerfresser? Nein, ein Endgegner!



Da isser: einer der vielen Geheimräume des Spiels

Das Addamsche Treppenhaus ist sowas wie die Zentrale

aber da haben wir schon viel schlechteres gesehen. Die Sprites sind alle ziemlich winzig geraten, die Grafik wirkt in vielen Levels ein wenig trist. Aber dafür gibt es im und um Addams' Haus reichlich viel Gegend zu erkunden; Ihr werdet schon ein Weilchen brauchen, bis Ihr alle Räume inklusive der vielen Geheimkammern entdeckt habt.

Soundmäßig fehlt es ein bißchen an ordentlichen Digi-FX, die leicht antiquiert wirkende Mucke ist dagegen ganz okay. Reichlich viele (unsichtbare) Restarts in allen Levels, ein Paßwortsystem und unendlich viele Continues tun den Rest dazu, damit auch Gelegenheitsspieler das Game bis zum

diese Freuden meist nur recht kurz: Einen Treffer eingesteckt, schon ist Euer Extrafutsch und Ihr müßt Euren Feinden wieder im wahrsten Sinne des Wortes auf dem Kopf rumtanzen.

Das klingt aber schwieriger, als es in Wirklichkeit ist. Wer mit wachen Augen durch das Gruselhaus wandelt, der findet reichlich Herzen zum Auffrischen der Lebensenergie und Extraleben. Außerdem bewegen sich die meisten Gegner nach simplen, vorgegebenen Mustern – Ausweichen ist keine Kunst. Wem nach knallharten Herausforderungen zumute ist, darf mit dem Lesen aufhören.

Die technische Seite hat sich ein „Okay“ verdient. Wir haben uns im Testraum zwar nicht vor Begeisterung die Oberschenkel wundgeklopft,

Ende spielen können. Kurz und gut: The Addams Family wird sicher kein Kultspiel, aber als solide gemachtes Jump&Run für Einsteiger taugt es allemal.

Gerald Arend

Sehr umfangreich, viele Geheimräume, Paßwörter und Continues

Größtenteils mäßige Grafiken, kleine Sprites, kaum Soundeffekte

hat ein höllisches Pack an üblem Gesindel hinterlassen, das Euch das Leben schwer macht. Erledigt Eure Gegner mit der alten, aber bezahlten Super-Mario-Attacke (courtesy of Nintendo Inc.): auf den Kopf springen und Schluß mit lustig!

Hilfreich zur Seite stehen Euch außerdem das eiskalte Händchen mit Tips zum Spielverlauf und einige Extras. Darunter finden sich so praktische Dinge wie ein Säbel (zum Picken), ein Golfball (zum Werfen) oder gar ein Hubschrauber-Helm namens „Fezi-Copter“. Leider währen

„GAMERS“ meint...

TIP: Wenn Ihr ein Continue anbrechen müßt, lauft nicht geradewegs in die linke Tür. Links daneben liegt ein Geheimraum mit leckeren Extras!

GRAFIK 3-

SOUND 3

Hersteller:

Acclaim

Preis:

120 DM

Genre:

Jump & Run

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

etwa 20

Schwierigkeitsgrad:

einfach bis mittel

Continues:

Paßwort

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

8 Mbit

GAMEPLAY 3+

DAUERSPASS 3

NOTE

3

Gnadenlos Videospiele

TEL.: 089-4802913

MEGADRIVE

Action Replay Pro	79,90
funktioniert auch als NTSC Adapter	
6 Button Pad	39,90
4 Way Play EA	69,90
4 Spieler Adapt. Sega	
Abraham's Battlet d	59,90
Aladdin d	39,90
Alienstorm d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Another World d	59,90
Aquatic Games d	49,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Asterix d	109,90
Atomic Runner d	49,90
Baljacks d	39,90
Barley Jam	109,90
Batman Returns d	59,90
Batman Revenge us	49,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	79,90
Blizzard d	49,90
Blades of Vengeance	99,90
Blockout I	29,90
B.O.B d	49,90
Bonanza Bros d	49,90
Bubby d	59,90
Buck Rogers d	39,90
Cadash I	39,90
California Games d	39,90
Captain America d	59,90
Captain Planet d	59,90
Castlevania d	89,90
Chakan d	59,90
Crackdown d	39,90
Crudebrusters d	49,90
Crueball d	69,90
Davis Cup Tennis d	69,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	119,90
DJ Boy d	39,90
Dick Tracy d	49,90
Dr. Robotnik d	99,90
Bractia	99,90
Dragon's Fury d	69,90
Dragon's Revenge d	109,90
Double Sports d	79,90
(EA Icon & Madden Football)	
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	59,90
Dungeon & Dragon d	49,90

Dynamate Duke	49,90
Ecco the Dolphin d	89,90
European Golf Tour d	89,90
European Club Soccer	79,90
Eternal Champions d	129,90
Eternal Champions us	89,90
F 1 Race d	59,90
F15 Strike Eagle	109,90
F 117 d	119,90
Fantasy Zone d	49,90
Fantasy Zone j	39,90
Fatal Fury d	79,90
Fatal Fury d	79,90
Fifa Soccer d	99,90
Final Blow I	29,90
Flashback	39,90
G - Loc d	49,90
Gaiares	49,90
Galahad d	49,90
Gauntlet d	99,90
George Foreman I	59,90
General Chaos d	89,90
Ghost'n Ghouls d	49,90
Global Gladiators d	59,90
Gods d	59,90
Golden Axe II d	79,90
Gynoud dt	39,90
Hard Driving d	49,90
Haunting d	69,90
Heilfrid d	39,90
Herzog Zwerd d	59,90
Immortal d	59,90
James Bond 007 d	39,90
James Pond 3 d	79,90
Jewel Master d	59,90
Jordan vs Bird d	49,90
Joe Montana '93 d	49,90
John Madden 94 d	109,90
John Madden 92 d	49,90
Jungle Strike d	109,90
Ka-Ga-Ki I	29,90
Kick Off d	59,90
King of Monsters d	39,90
Landstaker d	119,90
Lemmings d	59,90
Lethal Enforcers d	149,90
LHX Attack	59,90
Lotus Turbo Ch.	59,90
Lotus II	89,90
Magical Hat d	39,90
Mario Lemieux d	49,90
Marble Madness d	49,90
Mazin Wars d	69,90
Megomania d	49,90

Mega Turrican us	109,90
Mercs d	39,90
Mickey & Donald d	59,90
Mickey Mouse d	59,90
Might & Magic d	59,90
Monaco GP 2 I	49,90
Monaco GP 2 II	49,90
Mortal Kombat d	89,90
Mutant League Fb d	59,90
Mystic Hunter I	29,90
NBA Jam d	109,90
NBA Showdown d	99,90
NHLPA '93 d	59,90
NHLPA '94 d	59,90
Olympic Gold d	49,90
Outrun 2019 d	49,90
Pele Soccer	79,90
Phelios d	49,90
PGA 2 Golf d	79,90
Powermonger	59,90
Predator 2 d	49,90
Puggys d	89,90
Quackshot d	49,90
Rambo III d	69,90
Ranger X d	89,90
7 Rings of Power I	29,90
Risky Woods d	49,90
Roadblasters j	39,90
Roadrash j	39,90
Roadrash II d	79,90
Roadrash 3 d	49,90
Robocop vs Terminator	109,90
Rolo to the Rescue d	59,90
Royal Rumble d	89,90
Shadow of Beast d	49,90
Shingiforce d	119,90
Shining in the Dark d	59,90
Side Pocket d	69,90
Skitchin d	99,90
Smash TV	49,90
Snake Rattle'n'Roll d	39,90
Sonic 2 d	79,90
Sonic 3 d	119,90
Sonic Spinball d	89,90
Speedball 2 d	49,90
Spiderman d	39,90
Strider I	39,90
Strider II d	69,90
Summerchallenge d	49,90
Sunset Riders d	89,90
Superman d	39,90
T 2 Judgment Day us	89,90
Talespin d	39,90

Lunar Silverstar us	99,90
Marky Mark I	99,90
Microcosm d	119,90
Mortal Kombat d	109,90
NHL '94 d	99,90
Night Trap d	129,90
Power Factory d	119,90
Puggys d	109,90
Prince of Persia d	89,90
Prince of Persia us	79,90
Revenge of the Ninja us	69,90
Rise of the Dragon us	109,90
Road Avenger d	69,90
Robo Aleste d	79,90
Silpehd d	79,90
Sonic d	89,90
Sonic 2 d	99,90
Sonic 3 d	99,90
Sonic 3 Chaos d	39,90
Sonic 2 d	49,90
Superman	89,90
Talespin d	99,90
Tazmania d	49,90
Terminator d	119,90
Winter Olympics d	99,90
Wonderboy d	79,90
Wonderboy d	39,90
WWF Rage Cage d	109,90

Lieferbedingungen:

de = deutsch oder europäisch (PAL)
 us = amerikanisches Spiel
 I = Importspiel
 Anleitungen sind in der jeweiligen
 Landessprache Wir liefern
 ausschließlich aufgrund dieser
 Bedingungen: Alle Preise verstehen
 sich inkl. MWST, Lieferung, Irtum,
 Preisänderung vorbehalten. Wir
 halten nicht für die Kompatibilität
 der Spiele. Bei defekter Ware
 behalten wir uns das Recht vor die
 defekten Artikel auszutauschen zu
 reparieren oder gutzuschreiben. Alle
 Sendungen an uns müssen
 ausreichend frankiert sein. Unfreie
 Sendungen nehmen wir nicht an.
 Wir berechnen für Porto- und
 Versandkosten folgende
 Pauschalen:
 Bei Lieferwert bis DM 99... DM
 13,90
 bei Lieferwert bis DM 299... DM
 39,90
 bei Lieferwert über DM 299... frei
 Gnadenlos GmbH
 Orleansstr. 63
 81667 München

GAMEGEAR

Aerial Assault d	29,90
Alien 3 d	39,90
Alien Syndrome d	39,90
Arxel d	39,90
Artiel I	19,90
Batman's Return d	49,90
Chakan d	39,90
Chuck Rock d	49,90
Crystal Warrior d	49,90
Defender of Oasis d	29,90
Devilish d	19,90
Donald Duck 2 d	69,90
Dragon Crystal d	39,90
Factory Panic d	29,90
Fantasy Zone d	29,90
Golden Gladiators d	49,90
Halley Wars d	29,90
Joe Montana	39,90
Julie Book d	59,90
Klax	29,90
Marble Madness	49,90
Master of Darkness d	49,90
Monaco GP	39,90
Monaco GP 2	49,90
Mortal Combat d	59,90
Off Road d	39,90
Olympic Gold	39,90

MEGA CD

CDX Adapter	79,90
Afterburner	79,90
Afterburner I	49,90
Batman d	99,90
Bill Walsh d	49,90
Chuck Rock d	49,90
Double Switch us	119,90
Earnest Evans I	29,90
Ecco d	79,90
Final Fight I	59,90
Ground Zero d	119,90
Heavy Nova I	119,90
Hidden Soul us	119,90
Hook d	69,90
Inxs I	79,90
Jaguar XJ 220 d	89,90
Kriss Kross d	39,90
Kriss Kross us	89,90
Lethal Enforcers d	149,90



Pech für Puggys: Nach einer Notlandung auf einem fremden Planeten wird dem kleinen Kerl das Raumschiff geklaut.

PUGGYS



Neue Zwischengegner sind mit von der Partie.

Klar, daß sich Puggys sofort auf die Suche nach seinem Fahrzeug macht. Nach der Modul-Version, die wir Euch in Heft 3/94 vorgestellt hatten, wartet Puggys jetzt auch auf dem „Mega-CD“ auf seine Rettung. Im Vergleich zur Mo-

dule- und Ehrensache, daß auch umfangreiche Intro- und Zwischensequenzen ihren Platz fanden: Flüssig animierte 3D-Filme erzählen die Geschichte von Puggys. Neben diesen fast schon obligatorischen Zugaben wurde freundlicherweise auch noch am Game selbst gebastelt: Einige zusätzliche Zwischengegner wurden eingebaut. Wer das Game durchgespielt hat,

darf im Trial-Modus versuchen, Rekordzeiten aufzustellen. Und wer von den Obermotzen nicht genug hat, der darf sie jederzeit wieder anwählen und nochmals verprügeln. Und auch an Kleinigkeiten wurde noch etwas herumgefeilt. Die Steuerung wurde verbessert und das Scrolling geht etwas flüssiger vonstatten.

„GAMERS“ meint...

POSITIV: Eine gute Umsetzung mit vielen Verbesserungen und Erweiterungen, komplexes Knobelspiel.
NEGATIV: Keine Restart-Möglichkeit, Rätsel manchmal etwas zu willkürlich.

GAMEPLAY	DAUERSPASS
3+	2
GRAFIK	SOUND
2	2+

Hersteller: Psynosis
 Preis: 120 DM
 Genre: Jump&Run
 Anzahl Spieler: 1 Spieler
 Levels: 6 Welten
 Schwierigkeitsgrad: ansteigend
 Continues: Levelcodes
 Erhältlich: ab sofort
 Speicherkapazität: -

NOTE
 2-

Der Schlüssel zum Erfolg.



dule-Version hat unser Weltraum-Robinson ordentlich zugelegt: Klar, daß der Soundtrack von der Silberscheibe kommt

Michael Anton

MASTER SYSTEM
TEST
GAME GEAR

Der Titel im Titel: Laßt bei der Bezeichnung dieses Spiels einfach das erste und letzte Wort weg, schon habt ihr den

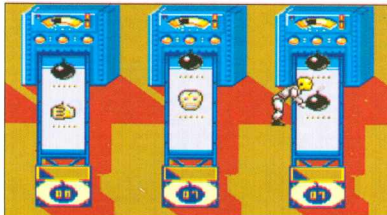
tiefen Sinn erfaßt – ein ‚unglaublicher Unfall‘ für Segas 8-Bitter bahnt sich an ...



Selbstmord nach dem Spiel?

Die beiden unglaublichen Dummies Slick und Spin wollen Geld für einen gemeinsamen Urlaub verdienen und suchen sich einen Job. Fünfmal Arbeit ist im Angebot, eine schwachsinniger als die andere. Beispiel: Qualitätskontrolle in der Bombenfabrik, wo Ihr am Fließband stehend brennende Bomben auspushten und Dummy-Ersatzteile kaputthämmern müßt – schnarch hoch drei! Auch die anderen vier ‚Spielchen‘ sind keinen Deut besser. Ob Ihr Euch vom Hochhaus stürzt, ein Auto schrottet, Flaggen auf einer Skipiste anrempelt oder einen Rundflug im Sim-

The Incredible
CRASH DUMMIES



Der Schein trügt: Hier kommt keine Bombenstimmung auf!

pel-Raumschiff absolviert – keine Spur von Spieltiefe.

Der Tester selbst hat in seiner unermeßlichen Verzweiflung sogar den Verpackungstext zu Rate gezogen: „(...) Ob Lachlawinen auf den Ski-Pisten, der waghalsige Sprung aufs Straßenpflaster nach einem Stunt oder die Humorausbrüche mit den hochexplosiven Luftsäcken – *The Incredible Crash Dummies* sind ein echter Knaller! (...)*“. Wir sind zu dem Schluß gekommen, daß die erwähnten ‚Lachlawinen‘ wohl die Reaktion der Programmierer auf ihr fertiges Produkt beschreiben – denn dieses Spiel kann einfach niemand ernst

gemeint haben. „The Incredible Crash Dummies“ ist ein programmierter Unfall, der Spieler mimmt den Dummy. Das Motto: Wie viele Quallen kann ein Spieler ertragen, bevor er seine Konsole in Hobelspäne zerlegt?

Kurz und schlecht: *The Incredible Crash Dummies* ist eine der überlasten Lachplatten des Jahres. Das gilt übrigens für bei-

Der Crashtest: Je Krach, desto mehr Punkte!



de 8-Bit-Versionen. Einziger Unterschied: Die Game-Gear-Variante ist etwas schneller und zeigt einen etwas kleineren Bildausschnitt. ‚Spielerisch‘ ist’s der gleiche Müll. Gäbe es die GAMERS-Zementturke für supersumpfige Spiele – diesem Game wäre sie sicher!

Gerald Arend

„GAMERS“ meint...

POSITIV: Mit dem Kauf dieses Spiels sichert Ihr ein paar Arbeitsplätze ...
NEGATIV: Hier wurden fünf schlechte Uralt-Ideen recycelt. Wer will so etwas freiwillig spielen?

GAMEPLAY 5	DAUERSPASS 6	Hersteller: Acclaim
GRAFIK 4-	SOUND 4	Preis: ca. 80 DM
NOTE 5-		Genre: Action
		Anzahl Spieler: 1 Spieler
		Levels: 5 Spielchen
		Schwierigkeitsgrad: einfach
		Continues: -
		Erhältlich: ab sofort
		Speicherkapazität: 1 MBit

TEST ROAD RASH

Heiße Hobel brauchen zwar in jedem Fall reichlich PS, aber nicht unbedingt auch 16 Bit ...

Schon in der letzten GAMERS waren wir voll des Lobes für die Master-System-Version von Road Rash. Und weil’s so schön ist, gleich nochmal: Auch auf dem Game-Gear macht das harte Rennen durch die USA einen schmalen Fuß!

Kein Wunder – denn technisch läßt dieses Game kaum Wünsche offen.

Road Rash ist schnell, bietet prima Mucke, tolle Grafik mit Bergen und Tälern und läßt



lung und ein paar mehr Strecken. Aber anstrengen: alles im grünen Bereich!

Gerald Arend

sich prima steuern. Und dank Paßwort könnt Ihr Euer Spiel nach jedem Rennen unterbrechen – Spielerherz, was willst Du mehr? Vielleicht noch etwas mehr Abwechs-



Was für ein tolles Mopped!

„GAMERS“ meint...

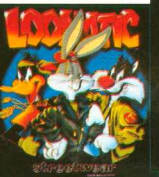
GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 2-	Hersteller: U.S. Gold
GRAFIK 2+	SOUND 2	Preis: ca. 90 DM
NOTE 2		Genre: Action/Sport
		Anzahl Spieler: 1 Spieler
		Levels: 5 Strecken
		Schwierigkeitsgrad: einfach bis mittel
		Continues: -
		Paßwort
		Erhältlich: ab sofort
		Speicherkapazität: 4 MBit



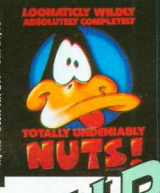
M, XL - Best.-Nr. 214 - DM 29,95
M, XL - Best.-Nr. 215 - DM 29,95



M, XL - Best.-Nr. 216 - DM 29,95



M, XL - Best.-Nr. 217 - DM 29,95



M, XL - Best.-Nr. 218 - DM 29,95



L - Best.-Nr. 211 - DM 29,95



M - Best.-Nr. 203 - DM 29,95



M, XL - Best.-Nr. 201 - DM 29,95



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

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

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

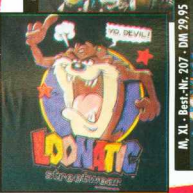
T-SHIRTS



M, XL - Best.-Nr. 205 - DM 29,95



M, XL - Best.-Nr. 204 - DM 29,95



XL - Best.-Nr. 202 - DM 29,95



M, XL - Best.-Nr. 207 - DM 29,95



M, XL - Best.-Nr. 213 - DM 29,95



M, XL - Best.-Nr. 210 - DM 29,95



M, XL - Best.-Nr. 212 - DM 29,95

„Das hat mir gerade noch gefehlt...“

Selange der Vorrat reicht



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 Special 1/93
Best. 112 - DM 9,80

Die ultimative Hit-Parade: Best of Sega



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,-



Sport ist Mord? Nicht doch...!
Gamers Special 2/93
Best. 113 - DM 9,80

Mehr Action geht nicht!
Gamers Special 3/93
Best. 114 - DM 9,80

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten



Road-Kart

27 MHz
funkgesteuert



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

nur
DM 39,95

fürs Mega Drive II

RGB Scart Kabel

Bestell-Nr. 411

nur
DM 29,95



6 Button Turbo Joypad



Bestell-Nr. 418

nur
DM 29,95

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

Sonic Licks

Sonic Rucksack
Bestell-Nr. 414
DM 29,95



Sonic Notizblock
Bestell-Nr. 416
DM 3,95



Mini Rucksack

Bestell-Nr. 413
DM 6,95



Sonic Bettwäsche

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

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



nur
DM 119,95



Ein Sonic zu mir!

Diesmal nicht als der knallharte Action Hero, sondern als knuddeliger Plüsch, mit beweglichen Armen und Beinen.

Bestell-Nr. 419
nur DM 39,95

Vorsicht ansteckend!

nur
DM 29,95

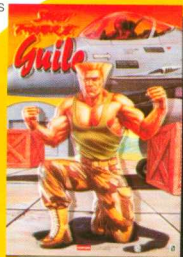


Du hast 8 Wünsche frei!
Aladdin-Pins (8er-Pack)
Best.-Nr. 408 • DM 29,95

Wer ist "Held des Tages?"

Jede Menge Ansteck-Auswahl bieten Dir 12 verschiedene Motive.
Street Fighter-Pins (12er-Pack)
Best.-Nr. 407
DM 29,95

3D Poster



Street Fighter 2 - Guile
3D-Poster (37/54cm)
Best.-Nr. 406

Street Fighter 2 - Blanka
3D-Poster (37/54cm)
Best.-Nr. 405

je
DM 19,95



TEST

MEGA DRIVE

BUBBA 'N' STIX



Das Leben als strebsamer Botenjunge kann manchmal ganz schön hart sein, insbesondere dann, wenn man zufällig während der Arbeit von einem fiesen Alien ins Weltall entführt wird.

Ein ziemlich seltsames Team.

Genau dieses Schicksal ereilt den armen Bubba: Der fiese Waldo schnappt sich das Kerchen, um dem heimischen Zoo eine neue Attraktion zuzuführen. Im Prinzip eigentlich gar keine so schlechte Sache – ein Dach über dem Kopf, freie Verpflegung und nie wieder arbeiten müssen, wer will das nicht? Der einzige Haken bei der Sache ist, daß sich der Zoo einige Lichtjahre von Mutter Erde entfernt befindet. Also lautet die Devise Flucht, aber ganz so einfach geht das natürlich nicht.

Allein auf einem fremden und feindlichen Planeten? Nein, zumindest ganz allein ist Bubba zum Glück nicht, denn er hat einen zwar seltsamen, aber dennoch hilfreichen Freund: einen Stock namens „Stix“, den er unterwegs aufgegebelt hat. Auf



Vom Wald in eine merkwürdige Fabrik ...

veringern können. Schade auch, denn der Rest des Games kann eigentlich überzeugen. Die Grafik schwächelt zwar an manchen Stellen, dies wird jedoch durch die putzigen Sprites und die gelungenen Animationen wieder wettgemacht. Der Soundtrack ist recht hörenswert, auch weisen viele Puzzles einiges an Originalität auf. Dennoch bleibt das Game leider nur oberes Mittelmaß, wer Bubba auf seiner Reise helfen will, der benötigt neben viel Geschick auch ein solides Nervenkostüm.

Michael Anton

Gelungene Grafiken, tolle Animationen und viel Abwechslung, Levelcodes.

Recht hoher Frustrationsfaktor durch einige unfaire Stellen, wenige, aber harte Level.

den ersten Blick nicht unbedingt viel, aber das Teil hat so seine Qualitäten. Natürlich kann man damit den zahlreichen Aliens ordentlich eins auf die Birne geben, so ein Stock läßt sich aber noch in vielen anderen Situationen einsetzen, beispielsweise als Leiterersatz, als Stemmeisen

oder zum Balancehalten, auch als Schnorchel erweist sich Stix unter Wasser als sehr praktisch. Also sollte es kein größeres Problem sein, Bubba durch die fünf Levels zurück nach Hause zu begleiten. Oder etwa doch?

Eine Mischung aus „The Lost Vikings“ und „Marko's Magic Football“, das sollte doch eigentlich nichts schief gehen. Es sei denn, man setzt den Schwierigkeitsgrad relativ hoch an und baut noch zahlreiche unfaire Stellen in die Levels ein. Und genau darunter leidet „Bubba, n' Stix“: Relativ oft verliert man an hinterhältigen Stellen Energie oder gar ein Leben, etwas mehr Fairneß hätte den Frustrationsfaktor

Jetzt nur die Ruhe bewahren, ein Absturz tut recht weh.

Ein Schlag auf den Ballon ...



... hilft sicher über den heißen Boden.

„GAMERS“ meint...

TIP: Immer schön die Ruhe bewahren und auch in scheinbar aussichtslosen Situationen mit Stix experimentieren. (In einer Tonne zu rühren, hat beispielsweise noch nie geschadet ...)

GAMEPLAY	DAUERSPASS
2-	3-
GRAFIK	SOUND
2	2

Hersteller:
Core Design
Preis:
120 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:

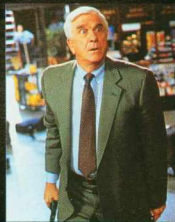
1
Levels:
5
Schwierigkeitsgrad:
mittel bis hoch
Continues:
3
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 Mbit

NOTE

3+

„Die nackte Kanone 3 1/3“

Der Wahnsinn geht weiter: Leslie Nielsen sabotiert als Chaoten-Cop Frank Drebin eine Oscar-Verleihung. Mit KINO-Preview: „Die nackte Kanone 44 x 4“.

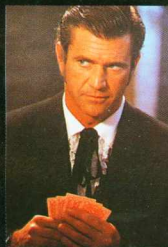


KINO

JETZT AM



„Maverick“



Mel Gibson trumpft auf: Als stahlgarter Poker-Profi zockt er im Wilden Westen ab. Außerdem: KINO-Interview mit Mel Gibson.

„True Lies“



Arnie schlägt wieder zu: Explosive Action vom „Terminator“-Erfolgsduo Arnold Schwarzenegger und James Cameron. Erste Bilder jetzt in KINO.

KIOSK

„Der Killer im System“

Psycho-Killer im Cyberspace. KINO weiß, warum aus Computern High-Tech-Mordmaschinen werden.



JEDEN MONAT NEU.
KINO 6/94 AB 11.5. AM KIOSK.

Gib Gas bevor wir's uns anders überlegen!

... denn so ein Angebot kommt vielleicht nie wieder:



Virtua Racing + ein ganzes Jahr GAMERS

Note 1-
in Gamers 3/94

Rasend schnell und einfach genial: Mit Virtua Racing ist den SEGA-Männern ein echter Knaller gelungen. Umwerfende Vector-Grafiken und Action bis zum Abwinken machen dieses Game zum besten Rennspiel aller Zeiten. Und somit zum absoluten Muß für jeden ernsthaften Mega Driver... Ganz besonders dann, wenn es zum eh' schon günstigen Freundschaftspreis gleich ein ganzes Action-Paket gibt. Dieses nämlich: 1 Virtua Racing + 1 Gamers Jahres-Sonder-Abonnement (6 Ausgaben) für unglaubliche DM 179,- plus Versand.

© Sega 1994

Boxen nicht zu lange in den Boxen bleiben! Die Reifen gewechselt, die Kupplung geschmiert und ran an die Schere...

VIRTUA RACING + GAMERS SONDER - ABO - PAKET

Ja, ich bestelle 1 Virtua Racing und die nächsten 6 Gamers Ausgaben im Sonder-Abonnement zum Gesamtpreis von DM 179,-

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

Euro-Scheck (bitte unbedingt Kartennummer angeben) per Nachnahme, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,50) **Bitte keine Überweisung!**

Versandkosten: Im Inland fallen einmalige Versandkosten von DM 8,- an. Ausland: DM 12,-. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Abgabemenge: 1 Virtua Racing + 1 Gamers Sonder-Abonnement-Paket pro Bestellcoupon - Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich.

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

Schicken Sie mir 1 Virtua Racing und die nächsten 6 Ausgaben Gamers an folgende Anschrift:

Vorname, Name Straße, Hausnummer

PLZ, Ort Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift

Der Bestellcoupon ist gültig bis zum 08.07.1994

MEGA CD

Daß

das Gör aber auch nicht hört: Spiel' nicht bei der alten Ulme, hat Oma gesagt. Und jetzt ist Schwesterchen in der unheimlichen Villa verschwunden ...

YUMEMI MYSTERY MANSION



gibt's jede Menge Dialoge, allerdings komplett auf englisch. Ohne entsprechende Kenntnisse habt Ihr keine Chance, zumal alle Infos nur ein einziges Mal zu hören sind ... Die Story ist vollkommen linear aufgebaut, es gibt praktisch nur einen Weg zum Ziel: Gegenstand suchen, Tür öffnen. Anschließend macht Ihr Euch auf die Suche nach dem nächsten Gegenstand – und so weiter. Ihr könnt zwar nach Herzenslust in der Villa herumstreunen, aber das war's dann auch schon. Nur wenige Gegenstände dürft



Verloren: Der miese Dämon verwandelt Euch in eine „Butterfliege“ ...

Schluchz: Die Glaskugel enthält den Schwesterschmetterling!



Adventurezeit! In einer finsternen Villa im finsternen Wald haust ein finsterner Geist mit finsternen Plänen, der alle Besucher der Villa in Schmetterlinge verwandelt. Genau das macht er auch mit Eurer kleinen Schwester. Doch – wehe Geist! – der Bruder naht! „Yumemi Mystery Mansion“ ist ein Full-Motion-Adventure: Alle Animationen wurden real gefilmt oder vorberechnet und anschließend auf die CD gebannt. Klingt nach traumhafter



Optik, meint Ihr? Von wegen: Das alte Mega-CD-Problem schlägt wieder zu: Zu wenig Farben, und viele der Animationen sind außerdem langsam und ruckeln mächtig. Ordentlich und richtig toll atmosphärisch ist dagegen der Soundtrack. Außerdem

Ihr genauer betrachten, und ob Ihr etwas auch einsacken dürft, hängt vom aktuellen Fortgang der Geschichte ab. Trotz aller Mängel und Einschränkungen kommt wegen des hervorragenden Soundtracks herrliche Gruselstimmung auf. Adventure-Einsteiger mit guten Englischkenntnissen könnten hier durchaus auf den Geschmack kommen. Wem die angelsächsischen Dialoge zu heftig sind, muß sich noch gedulden: Eine deutschsprachige Version ist angeblich in Arbeit.

Gerald Arend

„GAMERS“ meint...

POSITIV: Dank des klasse Soundtracks kommt tolle Stimmung auf!

NEGATIV: Zu linear aufgebaut, ruckelige und farblose Grafik, keine Texte, schwer verständliche englische Dialoge

GAMEPLAY 4+

DAUERPASS 4

GRAFIK 3

SOUND 1-

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. 110 DM

Genre:

Adventure

Anzahl Spieler:

1 Spieler

Levels:

-

Schwierigkeitsgrad:

einfach bis mittel

Kontinues:

3 Speicher

Erhältlich:

ab sofort

Speicherkapazität:

1 CD

NOTE
4+

COMPUTERKUDAK



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

SEGA MEGA DRIVE

Brett Hull Hockey	dt. DM 91,00
Castlevania	dt. DM 98,00
Champions World Class Soccer	dt. DM 108,95
Dragon's Lair	dt. DM 91,00
Dragon's Revenge	dt. DM 109,00
Dr. Robotniks	dt. DM 109,00
Dune 2	dt. DM 109,00
Eternal Champions	dt. DM 132,00
Fantastic Dizzy	dt. DM 73,00
Hyperdunk	dt. DM 118,00
Mc Donald's Treasure Land	dt. DM 109,00
Mickey's Challenge	dt. DM 119,00
Mutant League Hockey	dt. DM 119,00
NBA Jam	dt. DM 118,00
NBA Showdown	dt. DM 127,00
NHL Hockey '94	dt. DM 108,00
Normys Beach Babe	dt. DM 99,00
Prince of Persia	dt. DM 109,00
Sonic 3	dt. DM 131,00
Virtua Racing	dt. DM 188,95

SEGA MEGA CD II

Bill Walsh College Football	dt. DM 98,95
Dune	dt. DM 109,95
Grund Zero Texas	dt. DM 109,95
Jurassic Park	dt. DM 91,95
Mortal Kombat	dt. DM 109,95
NHL Hockey '94	dt. DM 108,95
Nightrap	dt. DM 129,95
Powermanger	dt. DM 109,95
Pugsy	dt. DM 91,95
Sonic	dt. DM 91,95
Terminator	dt. DM 109,95
Thunderhawk	dt. DM 108,95
WWF Rage in the Cage	dt. DM 109,95

SEGA MASTER SYSTEM II

Asterix 2	dt. DM 81,00
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
Fire & Ice	dt. DM 81,00
Jungle Book	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	dt. DM 81,00
Wimbledon 2	dt. DM 91,00

SEGA GAME GEAR

Addams Family	dt. DM 81,00
Aladdin	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
F 1	dt. DM 81,00
Hook	dt. DM 71,00
NBA Jam	dt. DM 91,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic Chaos	dt. DM 81,00
Star Wars	dt. DM 81,00
Ultimate Soccer	dt. DM 81,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Alles deutsche Versionen

Sämtliche Titel erhältlich

Original Sega Deutschland

Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert

Auch für Nintendo-Amiga- und IBM-Spiele

Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil

Über 2000 Artikel im Sortiment

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

Sommitbesteller sparen Versandkosten und helfen durch geringeren Anteil am Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.

Lieferung erfolgt per Nachnahme.

Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

TIPS & TRICKS

Hallo, Tips&Tricks-Freunde!

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

Schickt uns Eure Tips!

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

Module nach Wahl!

Für den **Tip des Monats** haben wir uns dies überlegt: Wir verteilen **drei Games** auf drei Tiplieferanten. Das heißt: Die drei besten (interessantesten, aktuellsten, kuriosesten und coolsten) bekommen jeweils Ihr Lieblingsspiel. Die glücklichen **Gewinner** der letzten Ausgabe sind: Corinna Stanschus, Konrad Kunze und Jürgen Adomeit. Herzlichen Glückstrumpf!

Falls Ihr nun immer noch oder erst recht Lust habt,

uns Eure gesammelten Erkenntnisse zukommen zu lassen, dann habt Ihr Euch richtig entschieden, denn wir lesen **jeden Brief** und bemühen uns, so viel wie möglich in den Tips&Tricks mitzunehmen.

Wenn Ihr es besonders gut mit uns meint, dann schickt uns Eure Werke auf Diskette (3,5 Zoll, DOS- oder Mac-Format) – aber bitte nur als ASCII-Textdatei! Schreibt einfach die folgende Adresse auf das Schriftstück, und so die Bundespost will, haben wir es in den **nächsten Tag** schon in der Redaktion. Achtung, Adresse:

**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.

Dr. Robotniks MD Mean-Bean Machine

JÜRGEN THEIS

Damit Ihr den bösen Doktor auch mal zu Gesicht bekommt gibt's hier den ersten Schwung Levelcodes.

Scenario Mode

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

Normal Mode

Level 2	orange farblos gelb gelb
Level 3	blau farblos rot gelb
Level 4	gelb blau farblos lila
Level 5	orange grün blau gelb
Level 6	grün lila lila gelb
Level 7	lila blau grün orange
Level 8	grün orange farblos gelb
Level 9	blau lila orange orange



Level eins ist natürlich nix für Profis, aber zum Aufwärmen ganz nett.

Unsere Anzeige ist Euch nicht
Groß genug? – Dafür sind
unsere Preise um so **kleiner** !!

★ **TVGAMES** ★

Gratis bekommt Ihr die neue
„**Marktübersicht Telespiele**“

(Alle Spiele von NINTENDO, SEGA, NEO-GEO
mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

Sofort anrufen
030/781 15 36

oder schreiben
10823 Berlin, Grunewaldstr. 81

Laden: Berlin Wedding · Brüsseler Str. 19

Tel.: 453 22 73 – Hier auch „TESTKAUF“

TIPS & TRICKS

Dragons Revenge

MD

WERNER TIETZ

Auch Pinball-Freaks kommen bei uns auf Ihre Kosten. Erstmals ein kleiner Tip, wie Ihr an zusätzliche Bälle kommt: Wenn ein Ball irgendwo hängen bleibt, wartet bis er explodiert und oben links ein neuer Ball dazugezählt wird. Jetzt schnell Pause drücken, Paßwort notieren und das Spiel löschen. Wenn Ihr jetzt das Paßwort eingibt, habt Ihr einen Ball mehr. Dasselbe könnt Ihr auch machen wenn „Darzel“ kommt und einen Kristall absetzt. Schießt ihn ab und pausiert dann wieder wenn der Ball dazukommt.

Hier noch ein paar Paßworte, um Euch den Mund richtig wässrig zu machen.

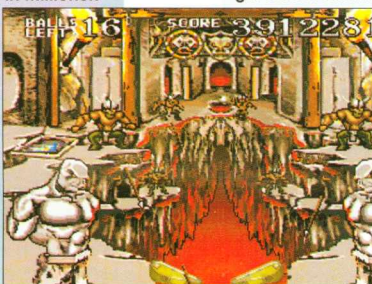
Paßwort	Bälle	Punkte in Millionen
CXH299Q	19	100
C4Z29X6	9	110
DFH299N	19	120
DNH299K	19	130
DXH299Q	19	140
D4Z29X6	9	150
EFH299N	19	160
ENH299K	19	170
EXH299Q	19	180
E6Z297N	17	190
FFH299N	19	200
FMZ297L	17	210
FXH299Q	19	220
F6Z297N	17	230
GDQ2926	12	240
GMZ297L	17	250
GT929Y9	10	260
G6Z297N	17	270
HFH299K	19	280
HLZ293C	13	290
HXH299R	19	300
H7H299S	19	310
IFH299K	19	320
IM9298P	18	330
IXH299R	19	340
I7H299S	19	350
JFH299P	19	360
JKZ29X6	9	370
JXH299R	19	380
J7H299S	19	390

Zool MD

STEFFEN ANSORGE

Um in das nächste Level zu gelangen, muß man ganz Spiel ganz normal beginnen, dann Pause drücken und C, rechts, A, B, B, A, links, links, A, rechts und unten eingeben. Mit rechts könnt Ihr nun den Level beenden und mit oben geht's direkt in den nächsten Level.

Wie Ihr seht sind 391 Millionen Punkte gar kein Problem.



Toejam & Earl II

MD

MAIK KELLER

Zum Glück gibt es auch außerhalb der Redaktion genug Verrückte, die dieses geniale Game lieben. Deshalb auch die Levelcodes.



Way cool, funky, groovy, hip! Yo!



Level 3	MWF4116ZM117
Level 5	Pj-2KKF4RT0
Level 7	R-W2Z16E701X
Level 9	PAANKZF5898X
Level 11	PydF1KN7j9V3
Level 13	Tj-NZK8Mj81F
Level 15	NY1LKZd3VH8A

VIDEO & GAME

HARDWARE

Sega Konsole ab	159.90
6 Button Pad Turbo	39.90
Action Replay	109.90
CD Rom ohne Spiel	399.90
CD Rom mit Spiel	599.90
CD Rom mit 5 CD	599.90
Multi Mega	949.90
Game Gear 4 Fun	189.90
Game Gear ab	119.90
Spiele ab	29.90

AN & VERKAUF

MEGA DRIVE

Aladdin	99 / 119
Sonic 3	99 / 129
Sonic 2	74
Dr. Robotnic	/ 84
Rocket Night Adventure	74 / 84
Landstalker	99 / 129
Bubsy	69 / 84
Jungle Strike	79 / 99
Jurassic Park	89 / 99
X - Man	69 / 79
Global Gladiators	/ 49
European Tour Golf	99 / 109
Skitchin	99 / 109
Toe Jam & Earl 2	99 / 119
Castlevania	89 / 105
Sonic Spinball	99 / 109
Super Monaco GP	39
Grandslam Tennis	79
Tazmania	49.90
Streets of Rage	69
Immortal	79
Lemmings	79
Fifa Soccer	95 / 109
Empire of Steel	49 / 49
Ultimate Soccer	69
E A Hockey	59
Another World	69
Ecco the Dolphin	72
T2 Arcade Game	69
Alien 3	69
Snake Rattle Roll	99 / 109
3 Spiele auf Eins	49
Chiki Boys	/ 69
Toki	/ 69
Chakan	/ 69
Pitfighter	/ 69
Wonderboy	/ 69
Road Rash	69
Double Clutch Autor.	/ 89
weitere Angebote AB	29 / 49

VERLEIH: Hans - Ottostr. 28 - Prenz. Berg Bergstr. 5 - Marzahn

MEGA CD

Ground Zero Texas	99 / 108
NHL 94	99 / 108
Microcosm	89 / 98
WWF Cage Rage	99 / 109
Dune	99 / 108
Wonderdog	94 / 108
Jurassic Park	/ 89
Puggsy	/ 89
Sonic CD	/ 89
Thunderhawk	99 / 108
Road Adventure	69
Weitere Angebote auf Anfrage	

VIDEO & GAME

TEL (030) 421 37 67
FAX 421 37 68

Bitte Gratisliste anfordern, wir haben ca. 800 Gebrauchtspele aller Systeme auf Lager. Ankauf zu Höchstpreisen bekommen per Post. Versand NN 10,- DM.

SEGA Legend Games Masterpiece SEGA
WORLD OF GAMES
 Computer // Spiel // Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Sega Mega Ca. Sega CD

Aladdin	119.90 DM	Dune CD	119.90 DM
Bubsy	49.90 DM	Jurassic Zero Texas	119.90 DM
Castlevania	99.90 DM	Jurassic Park	99.90 DM
Dune 2	119.90 DM	Monkey Island	119.90 DM
Dschungelbuch	129.90 DM	Sonic CD	99.90 DM
Eternal Champions	139.90 DM	Final Fight	99.90 DM
F1	129.90 DM	Silphead US	59.90 DM
Landstalker Dt. Texte	129.90 DM	Dracula CD US	49.90 DM
Lost Vikings	119.90 DM	Microcosm	119.90 DM
Mortal Kombat	129.90 DM	NHL 94	109.90 DM
NBA Jam	129.90 DM	Rage in the Cage	119.90 DM
NHL 94	129.90 DM	Lunar	129.90 DM
PGA Europ. Tour Golf	129.90 DM	Pirates Gold	129.90 DM
Shining Force	119.90 DM	Thunderhawk	99.90 DM
SONIC 3	139.90 DM		
Tiny Toon	99.90 DM	SEGA Mega mit Aladdin	279.00 DM
Toe Jam & Earl	119.90 DM	SEGA Mega ohne Spiel	198.00 DM
Virtual Racing	199.90 DM	SEGA Mega mit Sonic 2	279.00 DM

World Class Soccer 119.90 DM

Laufend Neuheiten!

Sonderposten

Mega Drive Spiel

Summer Challenge nur 49.90 DM

Solange vorrat!

Ladenöffnungszeiten

MO-FR 10.00 - 18.30 UHR

SAMSTAG 10-14 UHR

Versand plus DM 10.00

Katalog gegen frankierten

Rückumschlag (DIN A4) 3.-DM

TIPS & TRICKS

**Mickey & Donald
World of Illusion MD**

KAI KOSSMANN

1 Player / Micky

Level: Mit dem fliegenden Teppich

Paßwort: Schlange, Daisy, Goofy, Dagobert

Level: Unterwasser

Paßwort: Goofy, Hund, Dagobert, Minni

Level: Schreibtischwelt

Paßwort: Daisy, Dagobert, Hund, Schlange

Level: Pokerwelt

Paßwort: Dagobert, Schlange, Goofy, Hund

1 Player / Donald

Level: Mit dem fliegenden Teppich

Paßwort: Hund, Dagobert, Schlange, Minni

Level: Unterwasser

Paßwort: Schlange, Goofy, Daisy, Hund

Level: Schreibtischwelt

Paßwort: Daisy, Dagobert, Goofy, Hund

Level: Pokerwelt

Paßwort: Hund, Goofy, Schlange, Dagobert

2 Player / Micky & Donald

Level: Mit dem fliegenden Teppich

Paßwort: Minni, Goofy, Hund, Dagobert

Level: Unterwasser

Paßwort: Hund, Daisy, Minni, Dagobert

Level: Schreibtischwelt

Paßwort: Schlange, Minni, Dagobert, Daisy

Level: Pokerwelt

Paßwort: Hund, Schlange, Dagobert, Daisy

Die Nummer 1 in
Gelsenkirchen!!!

Paradize
Software

Riesenauswahl:

- Mega Drive
- Super Nintendo
- Game Boy
- 3 DO

Über 1000 Titel für

ALLE Systeme lieferbar!



Ladenlokal & Versand
Hagenstr. 38
46594 Gelsenk. - Buer
Tel: 02 09 / 34 97 84
Fax: 02 09 / 34 97 85

Öffnungszeiten:
Mo. - Fr.
10.00 - 18.00 Uhr
Samstag
10.00 - 14.00 Uhr

Täglich
neue Games



Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.

CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Manga - Videos



Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Plis...

Bei unseren Angeboten
stehen
sich
mit
nur
Kopf



Händleranfragen
erwünscht!
Gewerbesteuer
erforderlich!

Dune II

MD

CLAUS BIRK

Auch zu diesem Strategie-
Knüller geben wir schonmal
den Schwung Levelcodes,
als Appetithäppchen.

Level 3: Spicedance

Level 4: Eternalsun

Level 5: Delfthunter

Level 6: Fairmentat

Level 7: Ashlikenny

Level 8: Sonicblast

Level 9: Dunerunner



Dies sind alles Paßworte
für die guten Atreides.

GG
NBA Jam
THEIS KLUSSMEIER

Um den turboschnellen Juice-
Mode zu aktivieren,
müßt Ihr bei Tonights-Mat-
chup 14 mal Knopf 1 drük-
ken und dann beide Knöp-
fe solange bis 'Power Up -
Juice Mode' erscheint.

GG
**Desert
Strike**

Drei Codes für die Level 2-
4 kamen eben herein, also
nichts wie ins Heft damit.

Level 2: CKSEMFD
Level 3: GJOIFPE
Level 4: EIXMJEH

Eternal Champions

MD

HARALD SCHOMISCH

Ähnlich wie bei ‚Mörtel Kumquat‘ gibt es auch bei Eternal Champions Finishing Moves. In diesem Game ist aber nur wichtig, wo der Charakter in der letzten (!) Siegerrunde steht. In jedem Hintergrund passiert dann etwas anderes.

Vor dem Hintergrund von:

Midnight: Einen Kämpfer mit dem Rücken an die rechte Tür des linken Hauses stellen. Mit dem anderen nach rechts den letzte Schlag austeilen, dann kommt ein Hubschrauber der eine Bombe auf den liegenden Spieler wirft.

Trident: <Einen Kämpfer so schlagen oder werfen, daß er unterhalb des Brunnens aufkommt. Dann kommen Pflanzen, die den Kämpfer ins Wasser ziehen.

Xavier: Einen Kämpfer von der rechten Seite in den Scheiterhaufen schlagen, dann verbrennt er ein wenig.

Shadow: Ein Kämpfer muß von rechts in das zweite japanische Schriftzeichen von links geworfen werden, dann verbrennt er und explodiert.

Jetta: Ein Kämpfer muß genau vom linken Schatten der Säule in die Mitte geworfen oder geschlagen werden. Daraufhin bricht die Erde ein und er fällt rein.

Slash: Ein Kämpfer muß mit dem letzten Schlag in die linke Ecke geschleudert werden, dann kommt ein Dinosaurier und frißt ihn auf.

Blade: Ein jeder Kämpfer muß so geschlagen werden, daß er in den Ventilator fliegt und sich darin verheddert.

Larcen: Ein Kämpfer muß den anderen mit dem letzten Schlag von der mittleren Laterne aus nach rechts schleudern, dann kommt ein Auto aus dem mit einem MG auf den Besiegten geschossen wird.

Rax: Ein Kämpfer muß sich in die linke untere helle Ecke stellen. Wenn der andere ihn dort schlägt, kommen Maschinen die ihn zerbröseln und anschließend aufsaugen.

Je nach Größe der Kämpfer können die Positionen leicht variieren.

Lemmings

MS

MAXIMILIAN MÜCK

Ach, Ihr spielt immer noch dieses alte Game, wollt aber keine meterlangen Paßwortlisten mit Euch rumschleppen? Dann nehmt doch einfach diese Levelwahl: Wenn der karreziehende Lemming erscheint, müßt Ihr Knopf 1 und 2 auf Pad 1 drücken und das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn drehen. Wählt jetzt die Spielart und die ‚New Level‘ Box. Daraufhin könnt Ihr mit links und rechts die Level anwählen.

Ground Zero Texas

MCD

JÖRG GRONOWSKI

Zu Beginn ist die Alienhatz ja noch recht amüsant. Aber wenn Ihr nach zweimaligem Spiel schon den Spaß verloren habt, dann könnt Ihr Euch ja mal die geheime Szene angucken. Ihr müßt während der ‚Credits‘ C, B, A und Start drücken, dann erscheint sie.

Aladdin

KLAA S FILLER



Hop! Ein kühner Sprung über die Dächer von Bagdad.

Wer dem kleinen Araber helfen möchte, kann sich ruhig dieser Levelcodes bedienen.

- Level 1: AJGJ
- Level 2: LAEA
- Level 3: ASNF
- Level 4: DMIA
- Level 5: INSI
- Level 6: NEUA
- Level 7: AALG
- Level 8: BLTO
- Level 9: UIAN

GALAXY

Sega Mega Drive

Sega Mega Drive 2 dt	199-
Sega CD Rom 2 dt	529-
CDX-Modul dt	99-
Mega Adaptor us	23-
6-Button Joypad	49-
4-Playeradapter	49-
Arcade Multi Stick	99-
Street Winner 2	119-
Action Replay Pro	99-

Sega Mega Drive Spiele

	jp.	us.	dt.
Aladdin	/	119-	119-
Asterix	/	109-	109-
Blades of Vengeance	/	99-	99-
Castlevania	/	99-	99-
Chuck Rock 2	/	109-	109-
Columns 3	/	119-	119-
Daviscup Tennis	/	109-	119-
DrRobotnik	/	119-	119-
Dragons Revenge	/	149-	139-
Eternal Champions	/	119-	119-
F / Domark	/	99-	129-
F16 Strike Eagle	/	109-	109-
F17 Nightstorm	/	129-	109-
FIFA Soccer	/	119-	119-
Flashback	/	109-	119-
Gauntlet 4	/	119-	119-
General Chaos	/	109-	119-
Ghengis Khan 2	/	109-	119-
Goody	/	89-	
Grindstormer	/	99-	119-
Gunship	/	99-	119-
Gunstar Heroes	/	109-	119-
Heavyweight Champion	/	109-	119-
Hi Sea Havocs	/	109-	119-
Joe & Mac	/	109-	119-
John Madden 94	/	119-	119-
Jungle Strike	/	119-	129-
Jurassic Park	/	119-	119-
Landstalker	/	119-	119-
Lost Vikings	/	109-	109-
Lotus Turbo 2	/	99-	99-
Mega Turrican	/	119-	129-
Mutant League Hockey	/	119-	119-
NBA Jam	/	119-	129-
NBA Showdown	/	119-	119-
NHL Hockey 94	/	109-	119-
Nigel Mansell	/	109-	119-
Nobunagas Ambition	/	109-	119-
Normy's Beach Babes	/	99-	99-
PGA European Tour	/	109-	119-
Pebble Beach Golf	/	109-	119-
Pele Soccer	/	129-	109-
Pirates Gold	/	99-	99-
Pro Moves Soccer	/	129-	109-
Ran & Stimpy	/	129-	119-
Robocop vs Terminator	/	109-	109-
Rocket Knight Adv.	/	119-	109-
Royal Rumble	/	119-	109-
Sensible Soccer	/	119-	109-
Shadowrun	/	119-	119-
Shanghai 2	/	109-	119-
Skitchin	/	109-	99-
Sonic Spinball	/	109-	119-
Sonic 3	/	129-	139-
Star Trek TNG	/	129-	129-
Streetlighter 2	99-	139-	129-
Streets of Rage 3	129-		
Subterrana	/	109-	119-
Summer Challenge	/	69-	69-
TMNTFighters	/	129-	129-
Tee Vee Golf	/	229-	109-
Tiny Toons	/	119-	119-
Toe Jam & Earl 2	/	119-	119-
Virtua Race	199-		
Virtual Pinball	/	119-	119-
Winter Olympics	/	109-	109-

Sega Mega CD Spiele

3rd World War	/	119-	
AX 101	159-		
Chuck Rock 2 CD	/	129-	
Dark Wizard	/	119-	
Dracula unleashed CD	/	129-	
Ground Zero,Texas	/	129-	119-
Hidden Souls	/	119-	
Lunar CD	/	99-	
Monkey Island	/	99-	
Microcosm CD	/	129-	119-
NHL Hockey 94 CD	/	129-	89-
Prizelighters CD	/	129-	99-
Pugsy	/	89-	99-
Revenge of Ninja	/	119-	99-
Rise of Dragon	/	119-	99-
Slipheed CD	/	109-	99-
Sonic CD	/	99-	99-
Stellar Fire CD	/	89-	99-
Thunderhawk CD	/	99-	119-
Tomcat Alley	/	119-	89-
WWF Rage IttGame CD	/	119-	89-
Wing Commander	/	119-	89-

Neuheiten April/Mai

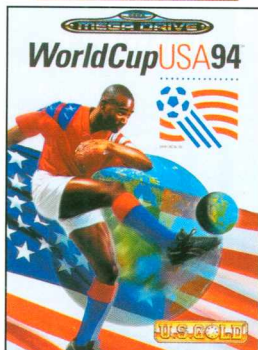
ChampWorldC Soccer	/	/	129-
F1 Heaventy Symphony	159-	/	129-
Powermonger CD	/	119-	99-
Soulstar CD	/	119-	99-
Virtua Racing	/	169-	199-

Versandkosten:
Postnachnahme: 10,- DM + 3,- DM Nachnahme
ÜP-Schnachnahme: 10,- DM + 7,- DM
Vorkasse: 10,- DM
Ausland: 12,- DM (nur Vorkasse)

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN

Prämie 1-3

U.S. GOLD!



präsentiert:

Das offizielle Game zur
Fußball-WM '94

Als Sport-Freak weißt Du genau, was Du von US Gold zu erwarten hast. Schließlich haben diese Jungs schon mit "Olympic Gold" und "Winter Olympics" bewiesen, daß sie wissen, wie man internationale Stadion-Atmosphäre und spannende Action in heimische Mega-Drive-Schächte zaubert.... Hol's Dir!

Gibt's für:



Zuzahlung
DM 90,-



Zuzahlung
DM 65,-



Zuzahlung
DM 65,-

Prämie 4

Formel 1 im Hinterhof

Zuzahlung
DM 115,-



Aufgepaßt, Michael Schumacher! Mit diesem rasenden High-Speed Racing-Kart wandelt ihr (fast) schon auf den Spuren unseres Formel-1-Kings. Schließlich hat auch er in genau so einem Flitzer seine ersten Lorbeeren gesammelt. (Maßstab 1:16, inklusive Funk-Fernsteuerung und RC Power Set.)

Kopfgeldjä

Nein, nein, keine Angst – wir kommen in Frieden und wollen **nur Euer Bestes**:

Euch kompetent informieren und gut beraten auf dem manchmal ganz schön steinigen Weg durch die Wirren der SEGA-Welt. Mit knallharten Tests und praktischen **Tips&Tricks**.

Mit interessanten Geschichten und Hintergrund-Infos. Kurz: Mit allem, was der Fan wissen sollte. Aber – wem erzählen wir das eigentlich?? Ihr holt Euch doch sowieso regelmäßig

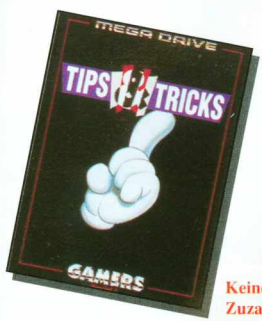
Euer **GAMERS** oder habt vielleicht sogar schon ein **Abo** und bekommt somit die aktuelle Ausgabe immer pünktlich und bequem frei Haus geliefert. Und wißt deshalb auch ganz genau, wie unentbehrlich das ist. Bloß: Wissen all' Eure Freunde das auch schon? ... Seht Ihr!

Ein guter Grund, diese armen Unwissenden mal ganz schnell auf den rechten Weg zu bringen. Und damit nicht nur **Eure Kumpels** glücklich zu machen, sondern auch noch eine tolle Prämie für Euch selbst zu verdienen. Am besten zeigt Ihr Eure **GAMERS** einfach mal in der

Pause oder beim Daddeln herum – der Rest geht eh' von ganz alleine. Dann nur noch den **Coupon** ausfüllen und abschicken. Für jeden von Euch geworbenen neuen Abonnenten schicken wir Euch eine tolle Prämie. (Sorry, bei einigen Prämien müßt Ihr etwas dazu bezahlen).

In diesem Sinne – bringt uns Eure Freunde. **Aber bitte lebendig!**

Prämie 5



Keine Zuzahlung!

Tips & Tricks Buch MD

Na, fristen etwa auch unter Deinem Bett noch immer diverse "unerledigte" Mega Drive Module ihr jämmerliches Dasein? Dann wird's höchste Zeit für einen Frühjahrsputz! Mit dem Tips & Tricks Buch für's Mega Drive knackst Du sie alle.

Prämie 6



präsentiert:



Zuzahlung DM 25,95

SG Propad 2: Im ergonomischen Design. Kombination von 6 Feuerknöpfen für Fighting-Games, plus 2 Einzel-Feuerknöpfe für Mega Drive. Einstellbares Super-Dauerfeuer (bis 30 x pro Sek.), LED-Kontrollanzeige, Slow-Motion.

Prämie 7



Zuzahlung DM 50,-

SV 900 Handy Power Kit:

Macht Schlub mit dem großen Batterienfresser! Der wiederaufladbare Akku versorgt Deinen Game Gear 2 Stunden lang mit mächtig Power. Danach geht's ab ins Ladegerät. Schick und praktisch!

Wer das nicht hat, hat selber Schuld...

ger gesucht!

GAMERS Abo-Coupon GAMERS

Lesercoupon seit bis **4.8.94**

Ja, ich möchte GAMERS für zunächst ein Jahr(6 Ausgaben) beziehen. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Lieferjahres schriftlich kündige. Der Jahresbezugspreis beträgt zur Zeit DM 36,- (6 Hefte) inkl. Zustellgebühren.

Name, Vorname _____ Telefon _____

Straße, Nr _____ PLZ, Wohnort _____
 Bargeldlos durch Abbuchung vom Konto

Konto-Nummer _____ Bankleitzahl _____ Bankinstitut _____
 Gegen Jahresrechnung (Bitte keine Vorauszahlung leisten, Rechnung abwarten)

Datum _____ Unterschrift _____

Vertrauensgarantie: Ich weiß, daß ich innerhalb von 10 Tagen nach Erhalt der Auftragsbestätigung - rechtzeitige Absendung (Datum des Poststempels) genügt - diese Vereinbarung bei der GAMERS-Abonnenten-Betreuung, widerrufen kann.
Wichtig: Unbedingt 2x unterschreiben.

Bitte beachten Sie: Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Dieses Angebot gilt nicht im Ausland.

Achtung: Nur 1 Prämie pro Coupon möglich!

Ich habe einen neuen Abonnenten für GAMERS gefunden. Bitte schicken Sie mir: **(bitte nur 1 Prämie ankreuzen)**

- 1. World Cup 94 MD, Zuzahlung **DM 90,-**
- 2. World Cup 94 MS, Zuzahlung **DM 65,-**
- 3. World Cup 94 GG, Zuzahlung **DM 65,-**
- 4. Road Kart incl. Powerset(Ladestation,Accu, Fernsteuerung, 9 V. Batt.), Zuzahlung **DM 115,-**
- 5. Tips & Tricks Buch MD, **keine Zuzahlung**
- 6. SG Pro Pad II, Zuzahlung **DM 25,95**
- 7. SV 900 Handy Power Kit, Zuzahlung **DM 50,-**

Ich erhalte meine Prämie, sobald der Abonnent seine ersten Bezugsgebühren bezahlt hat. Zuzahlungsbeträge werden bei Anlieferung per Nachnahme (zuzügl. DM 3,50 Nachnahmegebühr) kassiert.

Name, Vorname _____ Straße, Nr _____

PLZ _____ Wohnort _____ Datum _____ Unterschrift _____

C O U P O N A N T
MVL GmbH
„Leser werben Leser“
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

LEGENDE

TIPS & TRICKS

SONIC

Lösung Teil 2

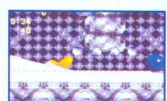
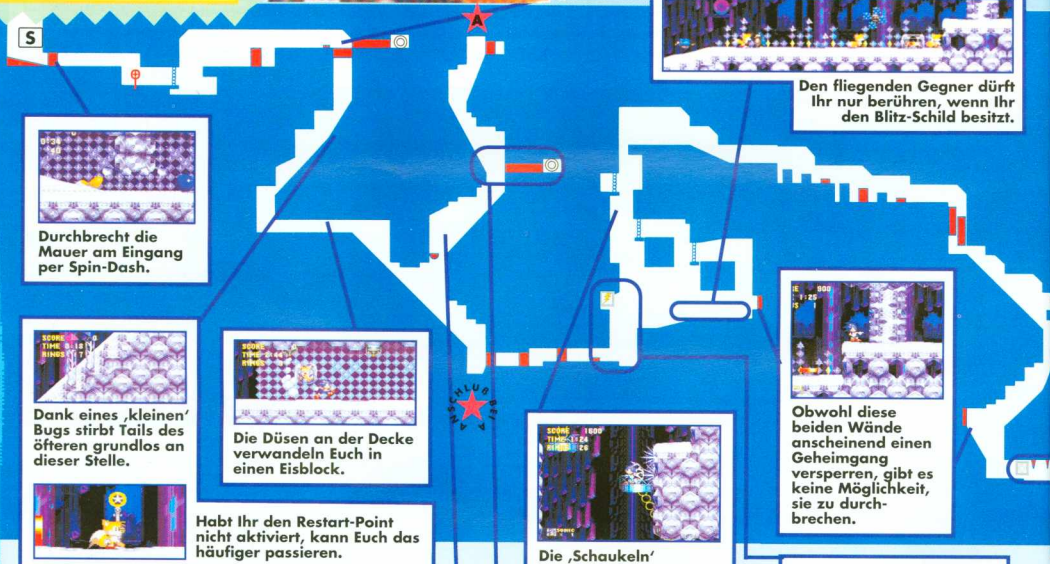
-  Ring-Monitor
-  Robotnik-Monitor
-  Flammen-Schild
-  Schutz-Schild
-  Extra-leben
-  Speed-Up
-  Magnet-Schild
-  Wasser-Schild
-  Special-Ring
-  Restart-Point
-  Start
-  Zwischen-und-Endgegner



Der Schalter links öffnet den Weg nach unten. Vorher solltet Ihr den Ring-Raum rechts hinter der Wand aufsuchen.



Den fliegenden Gegner dürft Ihr nur berühren, wenn Ihr den Blitz-Schild besitzt.



Durchbrecht die Mauer am Eingang per Spin-Dash.



Dank eines „kleinen“ Bugs stirbt Tails des öfteren grundlos an dieser Stelle.



Die Düsen an der Decke verwandeln Euch in einen Eisblock.



Habt Ihr den Restart-Point nicht aktiviert, kann Euch das häufiger passieren.



Obwohl diese beiden Wände anscheinend einen Geheimgang versperren, gibt es keine Möglichkeit, sie zu durchbrechen.



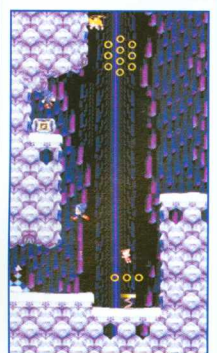
Die „Schaukeln“ befördern Euch im Schacht nach oben.



Der Doppelsprung des Magnetschildes bringt Euch sicher hinüber.



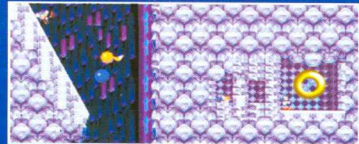
Die Bumper verleihen Euch genügend Schwung für die Schaukeln.



Über den Bumper geht es ab zu den Ringen und dem Magnet-Monitor.



Falls Ihr nicht ewig im Kreis rutschen wollt, müßt Ihr von der Schräge auf die Plattform springen. Damit durchbrecht Ihr unten die Wand.



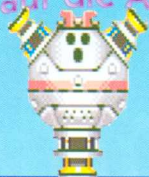
Springt Ihr am Ende dieser Senke nach rechts ab, landet Ihr genau im nächsten Ring-Raum.



TIPS & TRICKS



Ich hau Dir auf die Augen, Kleines!



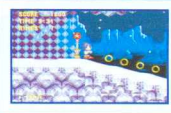
3

Herzlich willkommen zum zweiten und letzten Teil unserer großen Sonic 3-Komplettlösung. Diesmal folgen wir dem sympathischen blauen Helden und seinem Begleiter durch die Ice Cap Zone und die Lauch Base Zone bis zum großen Showdown mit dem Bösewicht Dr. Ivo Robotnik.

Reza Abdolali
Klaus-Dieter Hartwig
Thomas Hellwig



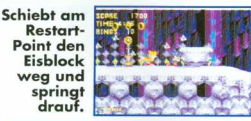
Rennt hier schnell durch, um nicht von den aufsteigenden Säulen zerquetscht zu werden.



Vor dem Endgegner könnt Ihr mit 50 Ringen in der Bonusrunde nochmal Extras sammeln.



Geht in dieser Passage langsam vorwärts, um nicht in die Gegner zu rennen.



Schiebt am Restart-Point den Eisblock weg und springt drauf.



Während Ihr einfach abwartet, trägt er Euch sicher unter den Eiszapfen ...



...vorbei und durchbricht schließlich rechts die Wände, ...



...so daß Ihr Richtung Ausgang weitergehen könnt.

Hat jemand Streusalz?



BOSS TIPS

Duckt Euch unter den Angriffen des Endgegners und wartet, bis er ...



... seine Schneebälle abgeworfen hat. Wenn Ihr Euch direkt unter ihm postiert habt, könnt Ihr ...

... ihn zweimal pro Runde treffen. Nach sechs Treffern ist auch dieser Boss Geschichte.



Mit Tails habt Ihr den Vorteil, daß Ihr die Stacheln im Boden überfliegen könnt. Sonic muß abwarten, bis die Eiszapfen von der Decke fallen, um sie hinterher als Plattformen zu benutzen.



Es ist recht gefährlich zu versuchen, vom Bumper vom links in den Geheimgang zu kommen. Benutzt ihn lieber nur zum Einsammeln der Ringe. Den Gang könnt Ihr besser von links betreten. Sonic kann sich ja von Tails hochheben lassen.

WO HAT SICH ROBOTNIK VERSTECKT ???

S



Nach kurzer Zeit wirft der Gegner seine Stacheln ab. Dann könnt Ihr ihn problemlos erledigen.



Auch hier findet Ihr wieder eine Schaukel. Per Spin-Dash müßt Ihr Schwung holen, um sie zu aktivieren.



Hier seht Ihr den Beginn der Zone 5.2 im Überblick. Wie schon in den meisten anderen Welten zuvor gibt es auch hier wieder verschiedene Wege, um zum Endgegner zu gelangen. Um der „Unterveil“ dieses Levels zu entgehen, müßt Ihr hier den oberen Weg wählen. Falls Ihr allerdings noch nicht alle Emeralds besitzt, wäre es sinnvoller den unteren Pfad zu nehmen.



UND AB GEHT DIE POST

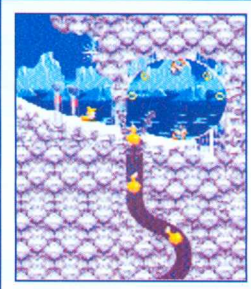


Wow! Drei Gegner auf einen Haufen: Ein seltener Anblick bei Sonic 3.



Wie auch auf einigen anderen Loopings in der Ice Zone, findet Ihr auch hier einen Bumper,...

...welcher Euch nach oben befördert. Dort warten einige Ringe schon sehnsüchtig auf Euch.



Die zweite Zone der Eiswelt ist voller Loopings. Manchmal ist der Ausgang durch eine Wand versperrt. Die kann jedoch als Kugel einfach durchbrochen werden.

JETZT WEISS ICH WO ER IST

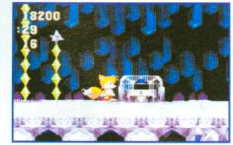


Ein 1-Up in Ehren kann niemand verwehren. Der Schalter öffnet rechts den Boden.

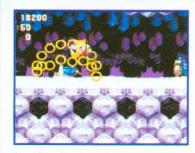


Die Wand schließt sich, sobald Ihr Euch nähert. Egal was Ihr versucht, hier gibt es kein Durchkommen.

Wenn Ihr einen Schalter betätigen wollt, müßt Ihr zuerst das Eis zerbrechen, indem Ihr einfach draufspringt.



Anschließend könnt Ihr ganz normal auf den Schalter springen. An dieser Stelle öffnet sich dadurch rechts der Boden.

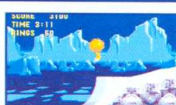


Beim Sprung nach unten müßt Ihr auf der Hut sein, da Ihr sogleich von Pinguinen in die Zange genommen werdet.





Den Boden könnt Ihr aus dem Looping heraus zerstören, indem Ihr das Steuerkreuz nach unten haltet.



Wer vor dieser Schanze genügend Schwung geholt hat, kann sich bis zum Bumper hochschleudern lassen.

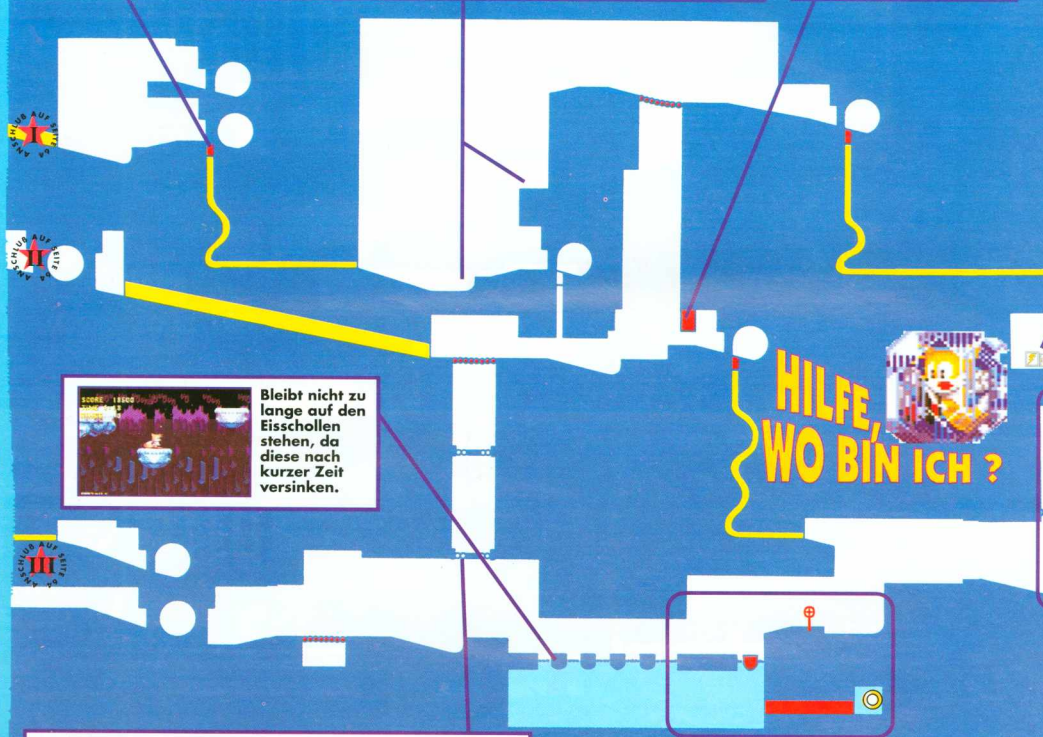
Nebenbei könnt Ihr noch einige Ringe einsammeln. Wollt Ihr zum ersten Special-Ring gehen, um vielleicht einen ...



... Emerald zu bekommen, müßt Ihr nach unten zurück. Ansonsten führt der kürzeste Weg zum Ausgang oben weiter.



Seht Euch an dieser Stelle vor, um nicht von der beweglichen Wand zerstampft zu werden.



Bleibt nicht zu lange auf den Eisschollen stehen, da diese nach kurzer Zeit versinken.

HILFE, WO BIN ICH?



Stellt Euch in die Mitte der Feder und springt einmal nach oben. Je nachdem wie hoch Ihr kommen wollt,...



Im zweiten Act der Ice Cap Zone gibt es als Besonderheit diese Sprungfedern. Mit etwas Geschick könnt Ihr Euch von Ihnen nach oben schleudern lassen.



...desto öfter müßt Ihr natürlich auf der Feder Schwung holen. Lenkt im Flug nach Möglichkeit nicht nach links oder rechts, da Ihr die Feder sonst noch verpasst.

WARTE SONIC ICH HELFE DIR



Laßt Euch von dieser Eisscholle nach unten tragen, dann springt durch die Wand in den Geheimraum. Zurück kommt Ihr mit dem Bumper unten rechts in der Ecke.



Wenn Ihr mit Tails nach links oben zu diesen Extras fliegt, könnt Ihr neben einem Schild noch zehn weitere Ringe ergattern.



Sobald Ihr unter den Eiszapfen entlanggeht, stürzt sie auf Euch herab. Bleibt daher auf keinen Fall stehen.



Nehmt zuerst den Monitor und laßt Euch dann nach oben schleudern.



Neben einer Menge Ringe gibt es hier oben den zweiten Ring-Raum dieses Levels. Nach rechts geht es durch einen weiteren Geheimgang zum Endgegner.



UFF... GESCHAFFT!



Wie üblich befindet sich kurz vor dem Endgegner wieder ein Restart-Point. Ab 50 Ringen geht's ab in die Bonus-Runde.

DU KRIEGST MICH NICHT!

BOSS

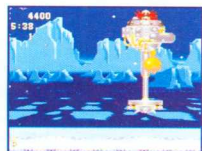


Springt auf den Deckel, da Ihr von dort aus Doktor Robotnik treffen könnt. Anschließend solltet Ihr Euch wieder in Sicherheit bringen...

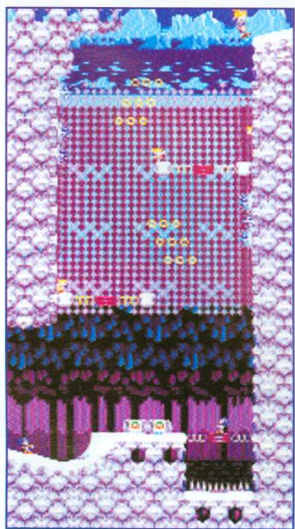


...da Ihr sonst in einen Eisblock verwandelt werdet.

Robo versucht, Euch mit seinen Kältestrahlern in einen Eisblock zu verwandeln. Zuerst kommt immer abwechselnd ein Strahl oben und unten...



...aus seinem Gefähr, nach einiger Zeit ändert sich das Angriffsmuster. Robotnik hält wie immer acht Treffer aus, bevor er sich aus dem Staub macht.



Auch hier geht es per Sprungfedern nach oben. Den Robotnik-Monitoren solltet Ihr natürlich wieder fernbleiben.



Wenn Ihr an dieser Stelle nicht weiterkommt, ...

... müßt Ihr nach links und den Schalter aktivieren.



Geht zurück, und der Weg nach rechts ist frei.



Keine Panik, wenn sich die Gondel von der Verankerung löst: Nach einem kurzen Flug durch die Luft landet Ihr sicher am Boden.

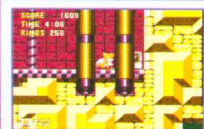


Stürzt Euch nicht gleich auf den Monitor, weil sich hinter den Säulen zwei Gegner verstecken.

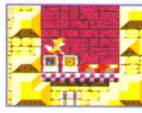
Wichtig ist Schalter



Wenn Ihr noch schneller durch den Level rennen wollt, müßt Ihr Euch hier den Stiefelmonitor holen.



Auch an dieser Stelle verbirgt sich hinter der rechten Säule ein Monitor.

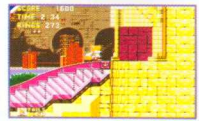


Mit einem Sprung an den Schalter öffnet Ihr die rote Wand und gelangt an die Monitore.

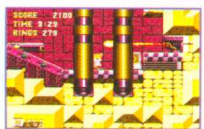
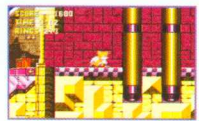
Um die Wand wieder in ihre Ausgangsposition zu bringen, müßt Ihr diesen Schalter aktivieren.



Dieser Fahrstuhl fährt in zwei verschiedene Richtungen: Wenn Ihr mit Tails spielt bringt er Euch nach oben, seid Ihr mit Sonic unterwegs, wird er Euch nach rechts unten fahren.



Durch die Wand? Wenn Ihr den Raum betretet, verschwindet automatisch die Mauer!



Bevor Ihr mit der beweglichen Plattform nach links fahrt, solltet Ihr Euch den versteckten Monitor noch holen.

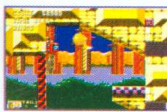




Bruzzeldi Bruzzi...



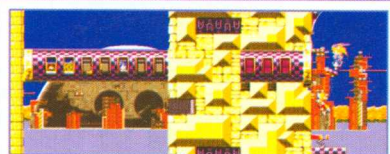
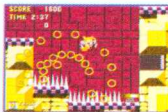
Bleibt nach der Seilbahnfahrt kurz stehen, da Ihr vom Fallbeil erwischt werdet, wenn Ihr einfach weiterrennt.



Betätigt den Schalter, um an die Extras zu kommen.



Springt rechtzeitig ab, da Ihr sonst mitsamt des Bodens auf die Stacheln fallen werdet.



Ein kurzer Abstecher links durch die Wand beschert Euch zehn Ringe sowie einen Schild.

KÜSSEN VERBOTEN!!



Solltet Ihr immer noch Emeralds brauchen, gibt es hier nochmal eine Möglichkeit.



Wenn Ihr die beiden Ringmonitore wollt, müßt Ihr einen langen Weg bis zum Schalter und zurück bewältigen.



Unter der sich drehenden Röhre sind in der rechten Wand zwei Extramonitore versteckt.



Erneut kommt es zu einer Begegnung mit Knuckles. Er sprengt die Gebäude, ohne daß Ihr eingreifen könnt ...

... und verschwindet ebenso schnell, wie er gekommen ist. Steigt danach aus der Gondel und begeben Euch nach rechts in Richtung Ausgang.



Vorsicht! Diese Gegner schießen von Zeit zu Zeit mit Laserstrahlen.



Fallt nicht von den beweglichen Plattformen, da Ihr sonst in den Flammen landet.



Wer mindestens 50 Ringe hat, kann im Kaugummiautomaten um Extras spielen.

Bei dieser Begegnung kommt es noch nicht zum Kampf mit Doktor Robotnik.



„ICH KOMME WIEDER“

LET'S COME TOGETHER, HÖ, HÖ, HÖ



Nachdem Ihr aus dem Fahrstuhl ausgestiegen seid, müßt Ihr nach links unten, um dort den Schalter zu betätigen. Der Weg zum Ringmonitor und der Gondel ist jetzt frei.



Den Boss der Launch Base Zone müßt Ihr in der Mitte treffen.

BOSS

Weicht dabei den stacheligen Kugeln an seinen Armen aus. Nach drei Treffern verliert er einen Arm, nach sechs Treffern ist er wie gewohnt erledigt.





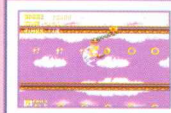
Gib' Kette, Sonic



Auf dem Weg zum oberen Special Ring müßt Ihr diese Stelle passieren. Hüpf über die Stacheln und geht nach links. Springt dann nach oben, und Ihr werdet Euch in der Gondel wiederfinden.



Wenn Ihr Euch an die Kette hängt, werdet Ihr automatisch in die Höhe gezogen.



Lust auf ein paar Ringe? Dann fahrt auf jeden Fall mit den beiden Seilbahnen.

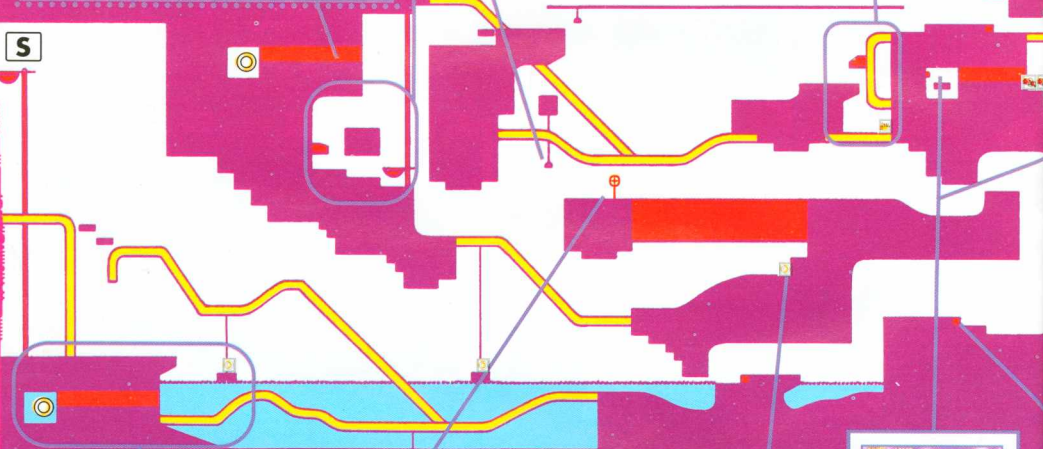


Nach der Fahrt mit der Seilbahn könnt Ihr Euch hier einen Flammenschild holen.



Springt von der Gondel aus nach links in den Geheimgang, und Ihr gelangt zum Special Ring.

S



Kauf und runter, immer munter!



Falls Ihr an diesem Restart-Point etwas weniger als 50 Ringe habt ...



... könnt Ihr Euch vorher rechts unter der Walze den Ring-monitor holen.



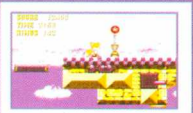
Der Schalter für diesen Durchgang ist weiter links in einem Geheimraum versteckt.



In der Nähe des Levelanfangs befindet sich unter Wasser der erste Ringraum. Paßt auf, daß Euch nicht die Luft ausgeht!



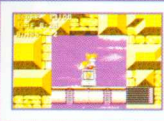
platz da, jetzt komm' ich!



Und wieder eine Chance, in der Bonusrunde ein paar Extras zu ergattern!



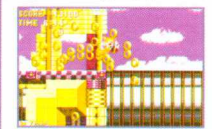
Den Blasenchild könnt Ihr im zweiten Teil des Levels noch sehr gut gebrauchen.



Verpaßt auf keinen Fall das besonders gut versteckte 1-Up!



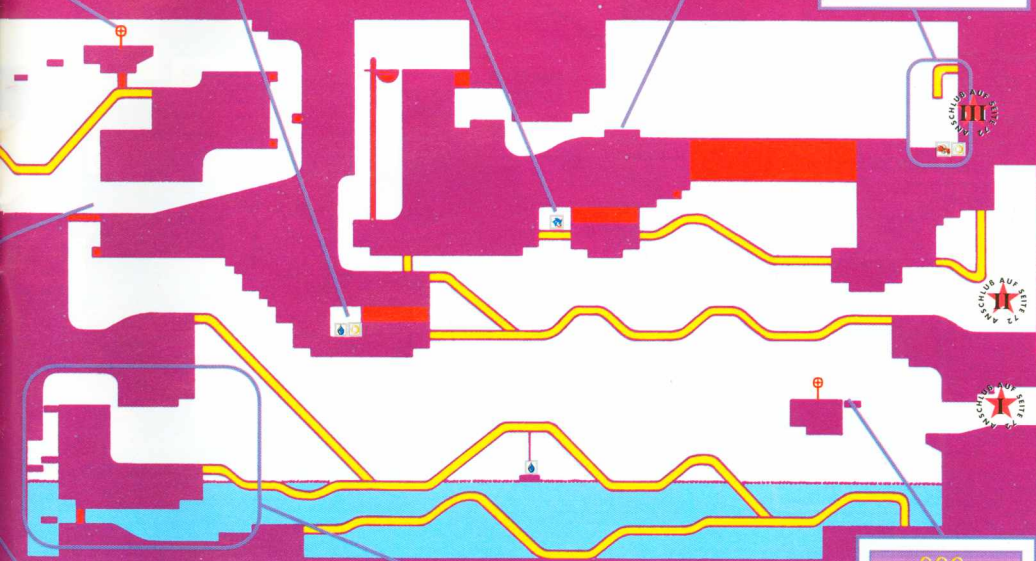
Lauft nicht blindlings in diese Durchgänge, da ...



... Ihr sonst von der Lichtschranke erfaßt werdet.



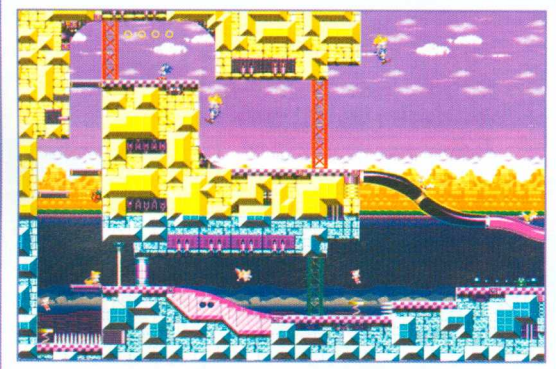
Nachdem Ihr aus der Röhre gekommen seid, findet Ihr Euch direkt neben einem Robotik-Monitor wieder, den Ihr möglichst nicht „aufspringen“ solltet.



Der Flammenschild macht's möglich: Die feuernden Gegner können Euch nichts ...



... mehr haben. Im Wasser verliert Ihr das gute Stück allerdings wieder.



Bis zum nächsten Restart-Point ist es ziemlich weit. Daher solltet Ihr ...

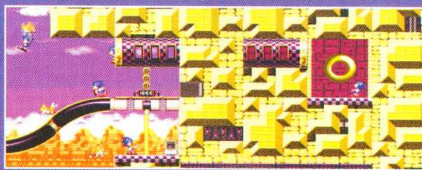


... von den Bumpen aus nach links zu diesem Restart-Point springen.





Nachdem Ihr die Wand durchbrochen habt, könnt Ihr in das Leitungssystem eintreten. Danach gibt es kein Zurück mehr. Den Ausgang findet Ihr auf Seite 71.



Der Hebel schleudert Sonic nach links in den unteren Teil des Levels. Vorher sollte er jedoch den Special-Ring darüber mitnehmen.

Wenn Ihr in der Lage seid, Euch in Super Sonic zu verwandeln, solltet Ihr soviele Ringe wie möglich für den Endkampf aufheben.



Wollt Ihr in den rechten oberen Teil des Levels gelangen, bringt Euch diese Gondel auf den rechten Weg.



WASSER WARSCH!



Nachdem Ihr Euch links die Extras geholt habt, solltet Ihr lieber noch einmal mit der Gondel nach oben, um Luft zu holen.

Tja, wie kommt man bloß an den Schalter auf der anderen Seite der Wand? Die Antwort ist recht einfach: überhaupt nicht!



Nehmt die Gondeln, und Ihr seid fast schon bei Doktor Robotnik. Die Wand unten rechts kann man im übrigen nicht durchbrechen. Eine weitere „Verwirrungsaktion“ der Programmierer.





Oben links ist der Ausgang aus der zweiten Wasserleitung. Wenn Ihr an die Monitore darunter wollt, müßt Ihr zuerst ganz nach rechts und dort einmal im Kreis laufen. Zurück auf der linken Seite könnt Ihr jetzt durch die Röhre.



Springt an den Haken und Ihr werdet durch die Röhre nach unten herabgelassen. Rechts geht's nun direkt zu Robotnik.



Betretet links die Wasserleitung und Ihr landet auf der rechten Seite.



Auch dieser Restart-Point hinter der Wand ist nicht zu erreichen.



Nach langer Zeit der erste Restart-Point und der letzte vor dem Endkampf.



Hier ist sie nun, die langerwartete Aussprache mit Knuckles - oder auch nicht. Geregelt wird die Sache wohl doch erst in der Fortsetzung.

Weicht hier der Kugel aus und springt gegen Robos Kanzel, wenn die Rampe waagrecht steht.



Falls Ihr mit Tails spielt, wirkt folgender Trick: Fliegt noch vor seiner Ankunft nach oben und attackiert ihn.



Dem ersten Gefährt Robotniks müßt Ihr oben auf die Kanzel springen. Wenn er danach am Boden entlangfliegt, ...



... solltet Ihr Euch am besten in einer der Ecken plazieren und hochspringen, falls er Euch zu nahe kommt.



Sein letztes Schiff hat nur eine verwundbare Stelle: Trefft es achtmal zwischen den Armen und dem Fenster, und Ihr habt Robotnik besiegt.





Mal wieder von einem hinterhältigen Golem plattgemacht worden? Keine Chance im Kampf gegen Darksol? An einem wackeren Mitstreiter vorbeigelatscht? Das muß nicht sein. Wir helfen Euch nicht nur mit taktischen Ratschlägen und Tips zu Training und Ausrüstung, sondern verraten Euch auch, was es wo zu holen gibt. Also schnappt Euch die Schwerter und rein ins Getümmel.



schließt, danach wird Gort in der Kneipe aufgegeben. Noch schnell die Schatztruhen im Schloß plündern, einkaufen und abspeichern, dann kann es schon weitergehen. Bei dem folgenden Kampf zunächst die Fledermäuse rechts und die Zwerge oben ausschalten, anschließend zunächst nach links oben gehen. So

Nach dem Anfangsgespräch geht ins Schloß zu einer Audienz mit dem König. Der schickt Euch zunächst auf die

begebt Euch zu der Hütte rechts. Dort könnt Ihr Gong in die Party aufnehmen und beim Priester abspeichern. Der Kerl ist nicht nur ein guter Heiler sondern kann notfalls auch ordentlich mit der Hand austeißen. Da er keine Waffe benötigt, kann er ganz gut als Zwischenlager für zur Zeit nicht benötigte Gegenstände verwendet werden.

ben, dann geht es genüßlich gegen den oberen Gegnerblock. Bei den drei letzten Gegnern sollte man zunächst die Reiter aus der Di-



HELDENHAFTES

In den ersten Kämpfen sollte der Held möglichst oft zum Schlag kommen, damit er ein solides HP-Polster bekommt. Später kann es manchmal ganz praktisch sein, ihn etwas aus dem Geschehen herauszuhalten, da sich einige Gegner sofort auf ihn stürzen. (was wiederum für diese Fallen benutzt werden könnte...)



Zu Beginn sind Heilkräuter recht praktische Artikel.

Übung macht den Meister!

Suche nach Mitstreitern, die sich nach dem Verlassen des Schlosses von selbst einfinden. Anschließend geht es wieder zum König, der etwas Startkapital zur Verfügung stellt, das am besten beim Händler in Heilkräuter investiert wird.

Nach dem relativ harmlosen Kampf in der Ruine erfolgt unmittelbar ein weiterer Kampf auf dem Rückweg nach Guardiana. Wer auf Nummer Sicher gehen will, der bricht ab und speichert erst einmal in der Hütte. Auch dieser Kampf sollte kein Problem sein, während ihrem Rückzug kann Hans den Gegnern ordentlich einheizen. Anschließend sollte gewartet werden, bis die langsameren Figuren aufgeschlossen ha-



STRATEGIE-TIP

Laßt die Gegner erst einmal ihre Ausgangsstellungen annehmen. Das dauert zwar etwas länger, aber dafür könnt Ihr so euer Züge wesentlich besser und effektiver planen.

stanz erledigen (Ken, Hans, Tao) und den verbleibenden Giftzwerg dann einkreisen und auseinandernehmen.

vermeidet Ihr den gleichzeitigen Kampf gegen die drei Bats und die fünf Reiter, der ziemlich heftig werden kann!

Zurück in Guardiana wird im Schloß vorgesprochen, wo sich nach einer dramatischen Zwischenepisode Mae an-

Im Alterone gibt es viele Schatztruhen, um an die auf der Insel zu kommen, müßt Ihr einen Trick anwenden:





ERFAHRUNG SAMMELN (1)

Wir den letzten, tödlichen Schlag gibt es die meisten Erfahrungspunkte. Schwächt die Gegner mit den stärkeren Figuren und laßt die schwächeren den Todesschlag ausführen.



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



In dieser netten Region spielen sich die ersten Kämpfe ab.



AUFSTELLUNG

Achtet darauf, daß Ihr die schwächeren Figuren schützt. In die erste Reihe gehören die stärkeren Figuren, in die zweite Reihe kommen Magier, Heiler und Bogenschützen. Bildet möglichst geschlossene Linien, damit nicht herausragende Figuren gleich von drei Seiten angegriffen werden!



Stößt den herumstehenden Wagen auf die Frau neben dem Teich und stellt Euch anschließend unter sie. Nach dem Gespräch mit allen Leuten geht es ins Schloß. Dort zu-



Nur keine Panik, Leute!

nächst die Truhen plündern und dann mit dem König reden. Nach der Flucht aus dem Kerker (sobald Ihr die Türe untersucht, erscheint Khris auf der Bildfläche und zeigt Euch den geheimen Ausgang) kommt es zu einer Schlacht in der Stadt.

Wer schon eine recht starke Truppe hat, der kann seine Leute nun aufteilen und den einen Trupp gegen die Reiter links oben und den anderen nach rechts in Richtung der fiesen Zwerge schicken. Wer

eher ein schnelles Ende haben möchte, der kann mit dem kompletten Trupp nach oben gehen und der Magier von der Brücke aus besiegen. Nach dem Sieg gibt es im Schloß noch einige Schatztruhen zu holen. Der König verrät Euch, daß man durch den Drachenkopf nach draußen kommt. Zieht dort an der Kette und es öffnet sich ein Geheimgang, der zum Ende dieses Kapitels führt.

Christian Gottschow



PLAY IT AGAIN!

Flucht ist keine Schande! Auch wenn ein Kampf erfolgversprechend ist, sollte man öfters mal zu UGRASS-Magie oder Angel Wing greifen. Bis dahin gesammelte Erfahrung und Gold bleiben erhalten. Auf diese Weise lassen sich bei übersichtlichen Schlachten schnell einige Level hinzugewinnen oder neue Charaktere aufbauen. Allein in den beiden ersten Kämpfen können die meisten Figuren bequem auf Level 4 oder 5 gebracht werden.



Zweiter Teil in der nächsten



GAMERS



... LESER HELFEN LESERN

Und wieder gibt es etwas **Lebenshilfe** für gefrustete Spieler.

Nochmals die Spielregeln: Wenn Euch irgendwelche **Probleme** quälen, fiese Endgegner scheinbar unbesiegbar erscheinen oder versteckte Levelausgänge zu gut versteckt sind, so **schreibt uns einen Brief** mit der entsprechenden **Frage**. Wir drucken diese dann ab und geben sie somit an unsere Leser weiter. Und wer die **Antwort** auf die abgedruckte Frage hat, der möge uns ebenfalls schreiben. Spätestens in der übernächsten Ausgabe wird diese dann **veröffentlicht**. Und hier geht die Post hin:

**GAMERS
Helpline
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

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

FRAGEN

RINGS OF POWER (MD)

Thomas Gruhne möchte wissen, wie man mit den Anweisungen auf der Order of Variation und den Informationen aus dem Loony Bin zu verfahren hat. Außerdem sucht er die Chamber of Variation.

Auch Markus Dorota sucht noch jede Menge Dinge und Orte. Zum Beispiel das Symbol der Bogenschützen, den Schlüssel für die Tür zur Meisterin der Conjurer, den Meister der Magier und den Fluffi Tree of Gomez.

ULTIMA IV (MS)

Thomas Szczypon hat den Stygian Abyss schon vollkommen abgesucht, findet aber die Chamber of Kodex nicht. Wer hilft?

TERMINATOR 2 (MD)

Jerry Herken interessiert sich für Cheats, Codes und Tricks zu diesem Game. Wer hat was auf Lager?

SONIC CHAOS (GG)



Wer hilft einem kleinen blauen Igel beim Mogeln?

Sämi Keller sucht für diese Igelei eine Levelwahl. Gibt es so etwas?

WONDERBOY IN MONSTERWOLD (MS)

In der Stadt Begonia bekommt Enrico Bretschneider andauernd etwas von Pygmy-Gegenständen erzählt. Wo gibt es das Zeug und was macht man damit?

CHAKAN (MD)

Michael Silbermann hat es im Elementarbereich der zweiten Wasserstufe eiskalt erwischt: Das Eis unter ihm läßt sich nicht zerschlagen, um durchfallen zu können. Wie kann man hier einen Durchbruch erzielen?

CASTLE OF ILLUSION (GG)

A. Prenkers verzweifelt nach dem ersten Tor an diesem fiesen Riesenbaum, der sich einfach nicht besiegen lassen will. Wer hat einen Tip parat?

ANTWORTEN

SHADOW DANCER (MS)

Marc Linzmaier hilft Maik beim Endgegner: Der Fiesling verliert nur dann Energie, wenn man das grüne Zeug, mit dem er wirft, abschießt. Das klappt aber nur, wenn die Schüsse direkt auf einen zukommen, ansonsten ist ausweichen angesagt.

LAND OF ILLUSION (GG)

Philip Stutz hat Olivers fehlenden Stern entdeckt. Im Princess Castle gibt es eine Stelle, an der man zwischen zwei Türen wählen kann. Man wählt die rechte und kommt zu drehenden Kugeln und anschließend zu einem Kürbis. Man springt in diesen Kürbis und schwimmt in der Zeit, in der Micky flackert, ans andere Ufer. Dort sieht man dann den Stern.



Auch Mäuse haben manchmal so ihre Probleme.

RINGS OF POWER (MD)

Thomas Gruhne löst die Probleme von Ertan und Alex: Die Suche nach dem Ring of Intuition beginnt in der Akademie der Sorcerer (City of Mind, 11°07"/11°03") und führt dann nach Oxbridge (24°09"/9°9"). An den genannten Orten ist mit allen Personen zu reden. Anhaltspunkte für den Ring of Mutation finden sich in den drei Enchanter's Guilds in den Städten Thieves' Haven (24°19'), Magicnia (31°/3') und Richi (22°/5'). Larry befindet sich entweder im Lobotomy Club (10°07"/12°04"). Markus Dorota kann Rolf weiterhelfen: Zunächst spricht man in der Akademie der Zauberer mit Meister Thal-



mus, dann mit dem Priester im örtlichen Tempel von Nexus und schließlich wieder mit Thalmus. Von ihm erhält man den Auftrag, das gestohlene Symbol der Zauberer wiederzubeschaffen. Der Dieb befindet sich im südlichsten Haus der Stadt, zu dem der Privatweg führt. Um den Dieb zu besiegen muß man allerdings erst ein Level auf-

steigen. Das geht am einfachsten, indem man im südlichen der drei Häuser gegenüber der Akademie die recht schwachen Stadtmenen besiegt. Dann abspeichern, den Spielstand laden und nochmals metzeln usw., bis man ein Level aufsteigt. Anschließend killt man den Dieb und liefert das Symbol bei Thalmus ab.

ULTIMA IV (MS)

Thomas Szczypon verrät Georg die Koordinaten des Shrine of Spirituality: B'D°/K'G°. Klingt die bekannt? Richtig, es ist das Mondtor bei Minoc! Einfach während der richtigen (!) Phase durchgehen, und man findet sich vor dem Shrine wieder.

REVENGE OF SHINOBI (MD)

Jerry Herken bringt Christian auf den richtigen Weg durch das letzte Level: Nachdem man über die Mauer gesprungen ist, landet man neben einer Türe. Diese einfach überspringen und durch die nächste Türe rechts gehen. Danach das Power-Up einsammeln und durch die erste Tür links gehen. Jetzt immer weiter nach links und durch die untere Tür - das war es schon.

GOLDEN AXE WARRIOR (MS)

Martin kann Sven und Elvira weiterhelfen: Die Feuer-Magie gibt es bei den Vulkanen auf Nendoria. Man gehe dort den unteren Weg, dann nach oben und anschließend nach links unten. Dort werden alle Bäume zerschlagen und mit der zweiten Magie der Fels zerbröselt. Es öffnet sich eine Höhle, in der man von der Prinzessin die Feuer-Magie erhält. Die Wasser-Magie gibt es auf irgend einer kleinen Insel im Meer. Läutet man dort mit der Eis-Glocke, so öffnet sich die Höhle. Die goldene Axt gibt es im zehnten Labyrinth, wo sich Death Adder herumtreibt. Bevor sich der Weg zum Palast im Labyrinth 6 öffnet, muß man allerdings alle neun Kristalle haben.

MD

Sonic 3

FFFE1 20003	unendl. Leben
FFFE2 4000F	unendl. Zeit
FFFE2 100FA	immer 250
	Ri nge
FFFFB 10007	Alle Chaos-Emeralds
FFFE2 70009	5.898.330 Pkt.
FFB02 B0002	unverwundbar

Wenn Ihr den Code für die 250 Ringe und für alle Emeralds gleichzeitig eingibt, könnt Ihr mit oben und C gleich Super-Sonic werden.

Toejam & Earl II

FF448 E0002	unendl. Leben
	Toejam
FFAA3 D0003	unendl. Leben
	Earl

Zombies

FFFAA F000A	unendl. Energie
	Player 1
FFFAC 5000A	unendl. Energie
	Player 2

Micro Machines

FFA6A 5000	immer Erster, bei Bonusrunde ausschalten
------------	--

Eternal Champions

FFABE B0068	unendliche Energie
	Player 1
FFAAB 30068	unendl. Energie
	Player 2



FFACA B0034	unendl. innere Kraft
	Player 1
FFAB7 30034	unendl. innere Kraft
	Player 2
FF9CA D0094	unendl. Zeit

Battletoads

FFE04 60005	unendl. Leben
	Player 1
FFE0C 60005	unendl. Leben
	Player 1
FFE00 70017	unendl. Energie
	Player 1

Bird & Cat

FFD88 20003	unendl. Leben
-------------	---------------

Bubsy

FF023 B0009	unendl. Leben
FF024 900XX	Levelwahl
	XX= 0-13
FF00E 90059	unendlich Zeit
FF009 20003	unbesiegbar

Burning Force

FFB25 C0004	40 Leben
-------------	----------

Captain America

FF9E8 10003	unendl. Leben
	Player 1
FF9F5 70003	unendl. Leben
	Player 1

Chester Cheetah

FF8F1 E0004	unendl. Energie
-------------	-----------------

Dino Land

FF5FA 30003	unendlich Bälle
-------------	-----------------

Ecco the Dolphin

FFB63 50038	unendl. Energie
FFB63 60003	unendlich Luft
FFB7C 20000	keine Strömung

Fire Shark

FF028 70003	unendl. Leben
FF042 B0003	unendlich Bomben

Forgotten Worlds

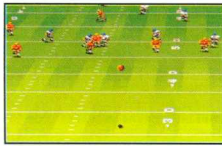
FF110 90028	unverwundbar
	Player 1
FF1A4 70028	unverwundbar
	Player 2
FF110 60099	mehr Geld
	Player 1
FF1A4 40099	mehr Geld
	Player 2

Growl (JS)

FF085 B0007	unendlich Cont.
-------------	-----------------

John Madden Football

008FE 45030	Touchd. 8 Pkt.
-------------	----------------



008E3 80006	First Down nach 5 Yards
-------------	-------------------------

Gunstar Heroes

FFA42 50063	unendlich Energie
	Player 1
FFA62 50063	unendlich Energie
	Player 2

Quix

FF006 F0006	unendl. Leben
-------------	---------------

A



C



T



I



O



N



HALLO FREUNDE!

Wie immer dursten wir nach Euren ARP-Codes, insbesondere zu neuen Games. Wenn Ihr also was interessantes habt, dann nix wie her damit:

**GAMERS
ARP-CODES
HEILWIGSTR. 39
20249 HAMBURG**

Unser übergroßer Dank geht diesmal an: Florian Böttcher, Siegmund Dörrhöfer, Peter Hirschmann, Brigitte Brückner & Marcus Sidow.

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

Steel Empire

FFCB7 1001E	unendl. Energie
FFCB5 70003	unendl. Leben
FFC87 0006E	weniger Feinde

Junction

FFCCA 70019	25 Bälle
-------------	----------

Jungle Strike

FF10C F0003	unendl. Leben
FF10C 70064	unendl. Fuel
FFBF8 700FF	unendlich Hydra
	Level 1
FFBFC 700FF	unendl. Hellfire
	Level 1



FFBD8 10019	Unverwundbarkeit
	Level 1
FFBF0 500FF	unendlich Gun
	Level 4
FFBF5 500FF	unendl. Hydra
	Level 4
FFBEC B00FF	unendl. Hydra
	Level 6
FFBF0 B00FF	unendl. Hellfire
	Level 6

Klax

FF0FD D0014	unendlich Leben
-------------	-----------------

Last Battle

FFFE1 50099	unendl. Zeit
FFFE0 D0048	unendl. Leben



MS

Cloud Master

00C4 C903	unendlich
	Leben

Wonderboy 3

00CF 5306	unendl. Energie
00CF 4A02	unendlich
	Flaschen

Sonic 1

00D2 CF04	unendlich Zeit
-----------	----------------

Sonic 2

00D2 B904	unendlich Zeit
-----------	----------------

World Grand Prix

00D0 9104	unendlich Zeit
-----------	----------------

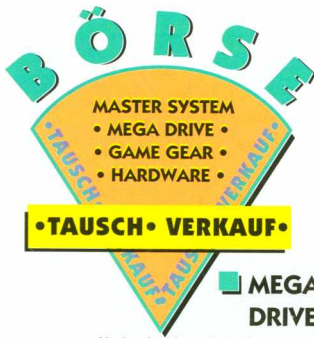
The Ninja

00CD C002	unendlich
	Leben
00CE C00B	unverwundbar,
	immer vor grüner
	Schriftrolle
	ausschalten!

GG

Shinobi 2

00C0 4004	unendlich
	Leben



MASTER SYSTEM
 • MEGA DRIVE •
 • GAME GEAR •
 • HARDWARE •

• TAUSCH • VERKAUF •

MEGA DRIVE

Verkaufe Mega Drive-Spiel Super Thunder Blade 65 DM. Suche Mega Drive-Spiele: F1, Jungle Strike, Thunder Force 4, Streets of Rage II, Rocky Kleiner, Bad Einsiedler Weg 7, 09544 Neuhausen

Verkaufe: Alien, PH 3, Streets of Rage, Olympic Gold, Starflight und vieles mehr. Suche Mega Drive und GG-Spiele. Verkaufe GG Donald Duck, Columns, Ax Battler, Crystal W., Def o. A. Tel. 07529-3470 Finn

Habe: Tennis, Speedb, 2. Ba. Golf, Rolo, Mini Golf, Fatal F., Moonw., Phant. St.2, Micky, EA Hockey u.ä. Suche Gen. Chaos, Porterg., Gount.4, SF2, Sum Chal, Toe 24, Sp.Ad. Verkaufe auch. KonsoleTel.: 07587-761

Tausche Flashback gegen Alien 3 oder Zombies, Spiderman und James Pond zus. gegen Rev. of Shinobi nur dt. Michael Kreuzer, Alt-Würtemberg-Allee 26, 71638 Ludwigsburg

Tausche Sonic, Spinball, Suche dafür: Castle of Illusion, Tiny Toons, Quackshot, Asterix oder EA Soccer. Tel. 05661-3364 Andreas

Verkaufe oder tausche: Super Hang On, Columns u. Italia'90 (Mega Games 2) u. Thunder Force 4. Suche Streetfighter II. Alle Spiele kaum gebraucht! (alle Spiele deutsch!) Tel.: 040-6033036

Verkaufe: Flashback 80 DM, Another World 80 DM, Chiki Chiki Boys 60.- Shining in the Darkness 70 DM uvm 0711-8566253

Tausche MD-Spiele wie z.B. Flashback, World o.i., Aladdin, Gunstar, Rolo, Lemmings, Sonic 1 u. 2, Sh. Dancer, Shining in the D., Rocket. Ihr könnt stets anrufen! Jürgen 04962-5675

Verkaufe Mega Drive -Spiele: Ecco The Dolphin (60 DM), Afterburner II

(20 DM), WWF Super Wrestlemania (50 DM). Christian Eich, Standhäger Straße 9, 71829 Westenbrügge

Verkaufe, kaufe, tausche Konsolen + Modulsammlungen. Mega Drive, CD-II, SM, GG, SNES, NES, GB, US-NES, 3 Do, Jaguar, NEO GEO, Cynx. Tel. 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas

Verkaufe für Mega CD II (dt.) Silpheed (orig. Verp.) für 80 DM u. für Sega-Master Prince of Persia für 50.- Tel. 04521-74501 ab 15 Uhr

Verkaufe MD-Spiele - supergünstig. Mega Games 1 (60 DM), Sonic (50 DM), Jungle Strike (70 DM), Amazing Tennis (60 DM), Jordan vs. Bird (60 DM) 04795-7013

Verkaufe: 11 Mega-Spiele wie: Gunstar-Heroes, Aquatic-Games, Lemmings, Tazmania. Zusammen o. einzeln; Spiel= 30-60 DM, zusammen 410.- Tel. 07054-5164 Christoph

Verkaufe Mega Drive-Spiele: Quackshot, Global Gladiators zu je 55 DM. Tel. 06152-55485

Verkaufe Kid Chameleon, Alex Kidd, Populous, Sonic II, After Burn II, GainGround, Altered Beast, Olympic Gold, World Cup Italia'90. Tel. 0203-493958

Verkaufe folgende MD-Spiele: Fifa International Soccer 80 DM, Bulls vs Lakers 90 DM, NHLPA Hockey 93 70 DM und Sonic 3 30 DM. André Baeder 02203-23137

Suche MD-Spiele: Pond 3, Snow Bros, Flintstones, Puggsy, Dizzy, Vrt Pinball, Socket usw. GG Spiel: Jungle Book, C.Spacehead, Dizzy, Asterix usw. ab 18 Uhr Tel. 0203-69615

Verkaufe das Spiel für MD: Moonwalker, Alex Kidd 4, Sonic, Spinball, Ecco The Dolphin, zusammen für 220 DM oder einzeln nach VB. Tel.:02744-8297

Tausche Kid Cham, European Club Soccer, Indiana Jones. Suche: USA Basketball, Tennis, NHLPA EA Hockey. Sebastian Krezolek, Kölner Str. 120, 53902 Bad Münstererfeld

Verkaufe: für MD Spiderman+Shadow of the Beast+Altered Beast zu je 50 DM, Thomas Krieglstein, Nürnbergstr. 30, 90574 Rosstal Tel.: 09127-306

Tausche MD mit Aladdin und Mega Games 1, Sonic 2 gegen Super Nin-

tendo mit Aladdin World Heroes, Mortal Kombat, Starwing Mogel Modul Verpackung u. Besch. Tel. 02041-51616

Tausche Rocket Knight, FIFA Soccer, Phantasy Star 3 + Hintbook. Nur gegen Gunstar Heroes, Sonic, Spinball, Revenge of Shinobi. Tel. 07403-1530 Daniel ab 14 Uhr

Verkaufe: MD mit 2 Pads und folgende Games: FIFA Soccer, Aladdin, Street Fighter 2, Jungle Strike, Davis Cup Tennis (alle neuwertig) + viele GAMERS-Ausgaben für 650 DM. Tel. 0291-4430 ab 16 Uhr

Suchen für privaten Spielclub jede Menge MD-SNES-NES u. GB-Module. Gerne auch komplette Sammlungen. Meldet Euch unter Tel. 0641-71250

Verkaufe EA Hockey, Road Rash II, Kid Chameleon, Carmen Santiago, World of Ill. u. Jungle Strike oder tausche 3 davon gegen Winter Olympiad o. NBA Jap. 040-6567507

Tausche Quackshot oder Gainground, Carmen Sandiego gegen Cool Spot oder Toki. Tel. 07150-5038

Verkaufe Mega Games 1(3Spiele)und Toki für 80 und 60 DM. Tausche auch Aladdin gegenStreets of Rage 2 oder Flashback oder tausche alles gegen 1 Game Gear mit Land of Illusion oder jedes andere Spiel. Tel.:04152-78759 Ciprian Eden

Kaufe alles (fast). Konsolen und Modulsammlungen Mega Drive, Master, Super NES, NES, Neo Geo, Jaguar, 3DO.Tel.: 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas

Tausche C64 und Floppy und Game Gear gegen Mega CD Rom. T. Lotus, Rollo, J. Park, Sonic Sp. Gegen: Puggsy, Zombies, Otitants, U. Landstalker. Kai Pomorin, Ruppener Chasse 50, 16766 Kremmen

Verkaufe MD Spiele: Alien 3 DM 80, Terminator 2 DM 45, Super Thunder Blade DM 30, European Club Soccer DM 85. Tel.: 09931-6913

Suche zum Abkopieren Spielanleitung für MD-Modul Shining in the Darknes. Porto+10 DM werden erstattet. T. Gorny, Husumerstr. 302, 24941 Flensburg, Tel. 0461-91997

Verkaufe: Landst., Y3, Traysia, Sorc. Kingdom DM 80, Gemfire, Arc. Odyssey, Warsaw, Flashb. DM 70, Sega-Port-1-16 DM 60, Sybex Gamepower, gamers T+DM 15 Tel.: 02351-71268

Verkaufe/Suche MD-Spiele, Puggsy, Sonic 3, Fifa u.a., Suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole Tel.. 04774-1789 Rainer/Simone

Verkaufe: Sports Talk Football DM 40, Alien 3 DM 80, Cool Spot DM 80, Street Fighter 2 DM 100, Sonic Hedgehog 1 DM 40, World Class Leader Board DM 50, Super off Road DM 50, NHLPA Hockey 93 DM 60. Tel.:08022-76235 vormittags oder spätnachm.

Verkaufe Castle of Illusion DM 50, Tazmania DM 50, Aktion Replay DM 70, Moonwalker DM 30 usw. Alle Neuwertig Tel. 04134-7963

Verkaufe ca. 50 verschiedene Spiele

für Mega Drive. Kaufe & Tausche auch. Verkaufe auch Spiele für Master & SNES Tel.: 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas

Tausche: World of Illusion, Cool Spot, Grandslam Tennis. Mach mir ANGEBOTE!!!!!!!Bitte nur dt. Spiel Tel.: 05259-456 Maik

Verkaufe Tiny Toon DM 45, Wonder Boy, Monster World DM 70, Asterix DM 50, Global Gladiators DM 50, Aquatic Games DM 45 Tel.: 03528-456286 Uhr 7-15

Verkaufe: Kid Chameleon DM 60, Euroclubsoccer DM 60, Wrestling DM 30, Test Drive 2 DM 50, S.R. Basketball DM 35. Tel.:036840-30721 Andre

Tausche MD und SNES Spiele habe z.B.Sonic Spinb., Pirates Gold, Muf Monster, WWF 2, Super Concliftra, Suche Fifa Soccer, Warsaw, Shining Force u.a. Tel.: 05506-7143 Rudolph

Verkaufe/Tausche: Tazmania, Stryder, Thunderforce 4, Ecco, Jurassic P., G-Loc, Sonic, Castle of Illusion, J.M.Football, Fifa Soccer, NHLPA Hockey u.v.a. Tel.: 07399-72410 Stefan

Verkaufe Street of Rage 2, Strider, Rollothunder, Bulls-Lakers, Sword of Verm., Gouls n Goust, Misy, Defender MD gegen Aladdin, Chuck Rock, Cool Spot, Jurassic P., Wiz'n Liz, Rocket Knig. Tel. 05138-5174

Tausche Misy Defender, Gouls'n G., Sword of Verm., R. Thunder, Bulls-Lakers, Str. of Rage, Strider, MD gegen F. Dizzy, J. Pond, W. ofill., Asterix, Bob, Ecco, Flintstones Tel. 05138-5174

Verkaufe S.T.Blade (39.-), S. Monaco GP (39.-), Castle o. Ill. (49.-), EClub Soccer (79.-), Drag, Fury (79.-) u. Gil-Gad. (79.-)!!! Wer alles zusammen kauft, erhält 14 % Rabatt + Alt. Beast u. Versandkostenfrei. Tel. 038354-22371

Tausch/Kauf/Verkauf von Neuheiten MD+MCD-Games. Habe z.B. Micro Machines, Fifa Soccer, Ranger X u.v.m. SuchePirates, Monkey Island, Silpheed u.a. Tel.04962-5655

Verkaufe Quackshot 60 DM, Shining Force 60 DM, Afterburner II 60 DM, Gynoug 60 DM, Empire of Steel 60 DM Tel. 040-4912763 13-17 Uhr

Tausche MD Spiele! Suche: WWF 2, General Chaos, Team USA, 4 S.Adapter, Road Rash2, F 1, Fifa Soccer, EA 94, Zombies, Eternal Champs, usw... Tel.:09447-332 Markus.

SAMMLERAUFLÖSUNG: Mega Drive +Sega CD 2+40 Spielmodulen+6 CDs NP. ca. DM 6500 zum Abschl. Schluederpreis Tel.:04552-9227 Norbert

Suche Master System, Mega Drive, Mega CD Spiele, (Engl./Jap.-Deutsch). Mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 0711-7970285 ab 20 Uhr Friedrich

Mega-Drive/9 Spiel, Mega-CD ohne Spiele, 2 Joypads Neu DM 2000, jetzt DM 1000. B.Meier, Im Wasserlauf 16, 07751 Cosfeld

GameLine

Versand · Verleih · Verkauf

Fifa Soccer dt	89,-	Turtles T. Fight dt	119,-
Streetfighter 2 dt	119,-	Sonic Spinball dt	99,-
Eternal Champions dt	129,-	Landstalker dt	109,-
Mortal Kombat dt	109,-	Toe Jam + Earl 2 dt	109,-
NBA Jam dt	119,-	Sonic 3 dt	119,-
F1 dt	99,-	Cool Spot dt	99,-

Sega Mega Drive

Ladenverkauf:
Münchenstraße 34
82362 Weilheim

Tel: 08 81/6 95 70
Tutzinger-Hof-Platz 3
82319 Starnberg

Wir verkaufen auch Games für PC: Amiga · MD · MCD-CD · Gameboy
Ladenpreise variieren · Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme

Tausche: Quackshot, J. Pond, Sonic 1 (alle Dt.). Gegen WWF Royal Rumble, Toejan and Earl 2, Bitte nur Dt. Tobias Hollack, Mistorferhandweg 1, 18258 Schwaaen

Tausche/Verkaufe: Bunstar DM 70, NHL '93 DM 50, Ranger X DM 70, Sonic Spinball DM 70, Techno Clash DM 70, suche Ecco, Shining F, Ft, Bob, Atomic Runner. Tel.: 04131-36822 Andreas

Verkaufe: Ecco the Dolphin, James Pond, Golden Axe 2, World of Illusion, Super Monaco Gp 2, Tiny Toons, Gebe Tips für über 60 MD Spiele Preis VB Tel.. 07393-6176 Noeman

Verkaufe alles neue Module und für das MC02. Spiele, sind 1 Monat alt wegen aufgabe. Alle Spiele bis DM 70. Rudolf Stender, Dorfstr. 2a, 23562 Lübeck, Tel.. 0451-55605

Verkaufe: Sonic3 DM 120, Sonic 2 DM 60, St. Fighter2 DM 85, Rocket Knight DM 75, Shinobi DM 35. Für Mega CD 2 Sonic CD DM 60, Robo Aleste DM55. Tel.: 06673-1425 Carsten

Verkaufe jede Menge Mega Drive Spiele ab DM 19,95/Stick, auch Master System ab DM 19,95/Stick. M. Uhlmann, E.-Weinerstr. 17B, 15517 Fürstenwalde, Tel.: 03361-57311

Verkaufe/ Kaufe /Tausche Module und Konsolen für Mega Drive, Mega-CD, Game Gear, Super NES, PC-Engine, Neo-Geo. Kaufe auch Modulsammlungen. Tel.: 089-1403732 Kurt

Suche Dringend: Trivial Pursuit. Tel.: 05722-27455 Doris

Verkaufe-MD: Thunder Force IV und 2, Dragons Fury, Sonic 1 alle Spiele für je DM 30 mit Orig. Verpackung. Thomas Heese, Friedrchrstr. 5, 39418 Neundorf

Verkaufe MD+MC 2 mit 12 CD's mit CDX+11 Module sehr gut erhalten (Lethal Enforcers, Tomcat Alley, Rise of Dragon, Thunderhawk usw...Tel.: 069-5969693 Andreas

Verkaufe-Tausche-Kaufe: Tiny Toons, Aladdin je DM 65. Suche: Royal Rumble, Golden Axe 2+3, NHL Hokkey '94 Tel.: 02772-54419 Sascha

Suche Starflight PGA 2. Verkaufe / Tausche: Another World, Ecco, J Park ab 19 UHR Tel.: 04925-1630

Suche Fatal Fury als Japanmodul im 1A Zustand. Zahle DM 40 plus Versandkosten. Tel.: 02843-3838 Stefan

Verkaufe/Tausche: Thunder Black DM 30, Spiderman DM 55, X-Men DM 50, Castle of Illusion DM 65, Hellfire DM 45, Tazmania DM 65. Tel.: 03546-180748 Uwe

Verkaufe Mega Games: Streets of Rage, Ecco, Lotus Turbo, Bio Hazard Battle, Super Monaco 2, Out Runjap+Adapter ohne Hülle, mit Anleitung VB 200 DM ab 20 Uhr Tel.. 0821-466193 Wilfried

Verkaufe: World of Illusion, Quackshot, Desert Strike je DM 70, F 2+ Carmen Sand. Zus. DM 80. Stephan Rautenbach, Virchowstr. 30, 50935 Köln

Klaus verkauft sein Mega-Drive für schlappe DM 1000, mit 15 Top Spielen Tel.: 02151-779973

Suche: deutsche Mega Drive Spiele: Strider, Starflight u.a. Action, Advent., Phant. oder Rollenspiele preisgünstig zu kaufen, übernehme Verpackungskosten. Tel.: 05523-2508

Verkaufe: Desert DM 80, Out Run DM 55, Alien 3 DM 75, Wre. Mania DM 75, golden Axe 2 DM 40, (ohne Anleitung) alle fünf DM 275 Tel.: 03671-43456 vor 16 Uhr. Suche CD Spiele Daniel.

Verkaufe: Mega Drive, 4 spiele für DM 300, SNES, 14 Spiele 2 Joypads, Action Replay Pro für DM 900. Alles Neuwertig, Kaufe wegen Systemwechsel. Eric Schillat, Northeimerstr. 15, 99734 Nordhausen

Suche günstig MD-Importgames wie: Toki, Turrican, Wonderboy 5, Block-out, Cadash, Crudebusters, Final Blow, Monaco 2, Smasht, Dynamite Duke uvm. Tel.: 05439-1491 Michael

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3D0

Eternal Champions dt MD 109,95
Dune II dt MD 119,95
Landstalker dt MD 139,95
Chuck Rock II dt MD 99,95

Virtual Pinball dt MD 99,95
Virtua Racing dt MD 189,95
Rebel Assault us MCD 109,95
Rock 'n Roll Racing dt MD 99,95

Schon jetzt vorbestellen ! Jungle Book dt MD 99,95

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NH 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030/621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

Wegen Systemwechsel MD-Games abzugeben. Liste gegen RP bei: Stefan Buchta, Steinhardtstr. 21, 55596 Waldböckelheim

Tausche/Kaufe MD-Spiele. Habe Lungle Strike, Mickey & Donald. Suche General Chaos, Gunstar Heroes uvm. Tel.: 09229-7217 Tino

Verkaufe Mega Drive Incl. 12 Spiele (Aladdin, Sonic 1 und 3, usw.) + Action Replay, Mega Stick, Gamers 2/93/94, Gamers Special 1-3, Tips & Tricks Buch für DM 1200 Tel.: 07641-570881

Zu Verkaufen: US-Mega CD incl. CDX und 12 Spielen, Silpheed, Sonic, Dragons Lair, Thunderhawk, Microcosm, Batman, Ecco für DM 1200 Tel.: 040-6306662 Marco

Suche Konsolen und Modulsammlungen, Mega Drive, Mega CD, Sega Master, Game Gear, Super NES, NES, Game Boy, Neo Geo, Jaguar, 3 DO. Tausche und verkaufe auch Spiele. Tel.: 04521-71497

Verkaufe Mega Drive Dpiele kaum benutzt F-22, Interceptor DM 60, Sonic 1 DM 30, Mega Games 1 DM 40. Tel.: 06181-663257 ab 17 Uhr

Virtual Racing

149,95

0921-513401

Tradelink Inh. Alexander Sprung
Postfach 101143 95411 Bayreuth

BÖRSEN-FORMULAR

NAME (BITTE IN BLOCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON:

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- Game -Gear -Spiele
- Hardware+Zubehör
- Master-System-Spiele
- Verschiedenes
- Mega-Drive-Spiele

Datum	_____
Unterschrift	_____

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 10 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines 10 Mark Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. Gamers vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. GAMERS kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. An MYL GmbH, Stichwort: Gamers Börse, Heiligwgr.39, 20249 Hamburg

Gesammelte Werke



Hallo! Diesmal können wir nur die Sparversion des Registers präsentieren - der Tests zuliebe. Alle wichtigen Daten sind aber da!

TESTS MEGA CD

Titel	Genre	Heft	Note
Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	5
Chuck Rock	Jump&Run	6/93	2+
Chuck Rock 2	Jump&Run	3/94	2+
Dune	Adventure	2/94	2-
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	1/94	2
Ground Zero Texas	Action/Adv.	3/94	4+
Hook	Jump&Run	2/94	3+
Jaguar XJ220	Rennspiel	1/94	3+
Road Avenger	Action	3/94	4-
Silpheed	Action	6/93	2-
Sonic CD	Jump&Run	1/94	1-
Thunderhawk	Action	6/93	3
Wolfchild	Action/J&R	6/93	3
Wunderdog	Jump&Run	1/94	2

TESTS MEGA DRIVE

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-
Alienated Beast	Action/J&R	5/92	4
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4-
Andre Agassi Tennis 2	Action/Adv.	3/93	3
Another World	Action/Adv.	5/92	2
Aquatic Games	Sport	5/92	2
Arch Rivals	Sport	3/92	2-
Arnold Palmers Golf	Sport	5/92	2-
Art Alive	Simulation	3/92	4
Asterix	Jump&Run	1/94	3+
B.O.B.	Action/J&R	1/94	3+
Bart vs. 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
B. 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
Bubsy	Jump&Run	6/93	2-
Buck Rogers	Adventure	2/92	2
Budokan	Sport	1/93	2-
Bulls vs. Lakers	Sport	3/93	4
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 - New Gnrtn.	Action/J&R	3/94	2
Chakan	Action/J&R	3/93	4
Championship PRO AM	Rennspiel	4/93	3+
Chiki Chiki Boys	Jump&Run	1/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	2-
Chuck Rock 2	Jump&Run	6/93	2+
Cool Spot	Jump&Run	4/93	1-
Cosmic Spacehead	J&R/Adv.	1/94	3
Crüe Ball	Simulation	5/92	3
Cyborg Justice	Action	3/93	3-
D. Robinson's S. Court	Sport	2/92	2
D. Cup World Tour	Sport	3/94	2
Desap Attack	Jump&Run	3/92	2
Desert Strike	Action/Strat.	2/92	2
Double Clutch	Rennspiel	3/94	5+
Dr. Robotnik's M. Bean M.	Strategie	3/94	3
Dragon's Revenge	Simulation	3/94	2+
Dragons Fury	Simulation	3/92	2
Dungeons & Dragons	Adventure	3/92	2-
Ecco The Dolphin	Action/Adv.	2/93	2-
Empire of Steel	Action	3/92	2-
Eternal Champions	Prügelspiel	2/94	2+
European Club Soccer	Sport	4/92	2-
E. Holyfield's R. D. Boxing	Sport	4/92	3
Ex-Mutants	Action	2/93	3
F-15 Strike Eagle II	Simulation/Act.	6/93	3+
F1	Rennspiel	6/93	2+
Fantastic Dizzy	J&R/Adv.	6/93	3+
Fatal Fury	Prügelspiel	4/93	3+
Ferrari GP Challenge	Rennspiel	5/92	4-
FIFA Soccer	Sport	1/94	2-
Fire Shark	Action	3/92	2-
Flashback	Act./Adv.	4/93	1-
G-Loc	Action	2/93	4-
Galahad	J&R	1/93	3
Gauntlet 4	Act./Adv.	2/94	2
General Chaos	Strategie	6/93	2

Titel Genre Heft Note

Global Gladiators	Jump&Run	3/93	1-
Gods	J&R/Strat.	1/94	2+
Golden Axe II	Action/J&R	1/92	2-
Grand Slam Tennis	Sport	5/92	2
Greenodg	Jump&Run	5/92	3
Gunstar Heroes	Action	6/93	2+
Halley Wars	Action	2/92	2-
HardBall III	Sport	4/93	2
Haunting Starg. Poltergy	J&R/Strat.	6/93	3-
Hellfire	Action	2/92	3
Home Alone	Jump&Run	2/93	3
Humans	Strategie	4/93	2-
Indiana Jones 3	Jump&Run	1/93	3
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	3-
James Bond 3	Jump&Run	2/94	3
James Pond II: Robocod	Jump&Run	1/92	2
Jewel Master	Action	2/92	3
John Madden Football	Sport	1/93	1-
Jungle Strike	Action/Strat.	5/93	2+
Jurassic Park	Action/J&R	6/93	2
Kid Chameleon	Jump&Run	2/92	1-
King of the Monsters	Action	5/93	4
Klax	Strategie	2/92	2
Landstalker	Action/Adv.	2/94	2+
Lemmings	Strategie	4/92	1
LHX Attack Chopper	Act./Simul.	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-
Marble Madness	Action	2/92	3
Mario Lemieux Hockey	Sport	2/92	3
McDonald's Tr. Island	Jump&Run	3/94	3+
Mega to Mania	Strategie	1/93	2-
Mind Machines	Rennspiel	5/93	2
MIG-29	Action/Sim.	4/93	3-
Might and Magic	Adventure	5/92	2-
Mortal Kombat	Prügelspiel	5/93	3+
M. Ali Heavyweight Boxing	Sport	3/93	3
Mutant League Football	Sport	4/93	3
NBA Showdown	Sport	3/94	2-
NHL Hockey '94	Sport	6/93	1-
NHLPA Hockey '93	Sport	5/92	1
Olympic Gold	Sport	2/92	2
Out Run 2019	Rennspiel	3/93	3-
Pac-Mania	Action	4/92	3-
PGA Tour Golf II	Sport	2/93	1-
Phantasy Star	Adventure	5/92	2
Phantasy Star II	Adventure	5/92	2-
Phantasy Star III	Adventure	5/92	2-
Populous II	Strategie	6/93	2
Prince of Persia	Jump&Run	3/94	4+
Puggsy	J&R/Strat.	3/94	3+
Quackshot	Jump&Run	1/92	2
Ranger X	Action	2/94	2-
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Rocket Knight Adventures	Action/J&R	5/93	1
Rolo to the Rescue	Jump&Run	3/93	1
Sensible Soccer	Sport	1/94	2+
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	Jump&Run	1/94	1-
Starflight	Adventure	5/92	1
Street Fighter II	Prügelspiel	6/93	1
Streets of Rage	Prügelspiel	2/93	2-
Summer Challenge	Sport	5/93	2
Sunset Riders	Action	3/93	2-
Super Fantasy Zone	Action	2/92	4-
Super High Impact	Sport	1/93	4
Super Kick Off	Sport	4/93	3-
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2-
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Talespin	Action	2/93	3-
Tazmania	Jump&Run	4/92	2-
Technoclash	Action/Strat.	1/94	2+
T. Mutant Hero Turtles	Action	3/93	2-
Terminator	Action	4/92	3-
Test Drive II: The Duel	Rennspiel	5/92	3
The Filintstones	Jump&Run	4/93	2-
The Lost Vikings	Strategie	3/94	2-
The Offitans	Jump&Run	1/94	3
Thunder Force 4	Action	2/93	2
Tiny Toons	Jump&Run	3/93	1-
Toejam & Earl	J&R/Adv.	1/92	2
Toejam & Earl 2	Action/J&R	2/94	1
Toki	Jump&Run	1/92	2
Turbo Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Turtles Tour. Fighters	Prügelspiel	2/94	3+
Two Crude Dudes	Prügelspiel	3/92	2-

Titel Genre Heft Note

Ultimate Soccer	Sport	1/94	3
Virtua Racing	Rennspiel	3/94	1-
Virtual Pinball	Simulation	3/94	4+
Warsong	Strategie	2/92	2
W. i. Time is C. Sandiego	Strategie	2/92	2
Wimbledon	Sport	1/94	3-
Winter Challenge	Sport	2/92	4-
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	3-
World of Illusion	Jump&Run	1/93	1-
WWF Royal Rumble	Sport	3/94	2
WWF Super Wrestlemania	Sport	1/93	3
Xenon II	Action	5/92	3
Y's	Adventure	5/92	2-
Zero Wing	Action	4/92	3
Zombies	Action	1/94	2-

TESTS MASTER SY.

Action Fighter	Action	3/92	3
Aerial Assault	Action	3/92	3
Air Rescue	Action	3/92	3-
Alex Kidd I	Jump&Run	4/92	2-
Alex Kidd II	Jump&Run	4/92	2-
Alex Kidd III	Jump&Run	4/92	4
Alex Kidd IV	Jump&Run	4/92	3
Alien 3	Action/J&R	2/93	2
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4+
Arielle	Action	3/93	3
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	2-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2-
Battle Out Run	Rennspiel	5/92	3-
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	3/94	3+
Bubble Bobble	Jump&Run	1/92	2
California Games II	Sport	3/93	4-
Chase H.Q.	Rennspiel	1/94	2-
Choplifter	Action	3/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	3
Clockmaster	Action	1/93	3
Columns	Strategie	1/93	2-
Cool Spot	Jump&Run	1/94	2+
Cyber Shinobi	Action/J&R	1/93	5
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-
Desert Speedtrap	Jump&Run	3/94	2-
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3-
Enduro Racer	Rennspiel	2/92	2-
F1	Rennspiel	1/94	3+
Global Gladiators	Jump&Run	3/94	3
GP Rider	Rennspiel	2/93	2
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	4-
James Pond 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+
Line of Illusion	Jump&Run	2/93	1
Lemmings	Strategie	1/93	2
Line of Fire	Action	4/92	3
Marble Madness	Action	1/92	4-
Master of Darkness	Action/J&R	2/93	3
Mortal Kombat	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-
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
Populous	Strategie	5/92	1-
Power Strike 2	Action	2/93	2-
Prince of Persia	J&R / 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-
Sega Chess	Strategie	2/93	2-
Sensible Soccer	Action	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-
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage	Prügelspiel	4/93	2-
Super Kick Off	Sport	1/92	3
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	3
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/94	3-
Super Off Road	Action	3/94	3
Super Space Invaders	Action	3/92	2-
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Tazmania	Jump&Run	1/93	3

The Flash	Jump&Run	4/93	3
The Ottifants	Jump&Run	6/93	3
The Simpsons	Jump&Run	3/92	3
Tournament Golf	Sport	2/94	3
Trivial Pursuit	Strategie	1/93	2-
Ultima IV	Adventure	5/92	3-
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy in M.world	Jump&Run	1/94	2-
World Grand Prix	Rennspiel	2/92	2-
Xenon II	Action	1/92	4-

Ninja Gaiden	Action/J&R	2/92	3-
Paperboy	Action	5/92	3
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
Popis	Jump&Run	1/93	2-
Prince of Persia	J&R/Adventure	5/92	2
Putt & Putter	Sport	2/92	3-
Ronald in the Mag. 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
Sonic 2	Jump&Run	2/93	2-
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	2/92	2
Spiderman	Action/J&R	3/92	2-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage 2	Prügelspiel	1/94	2-
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2-
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	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
The Ottifants	Jump&Run	6/93	3+
Tom & Jerry	Jump&Run	4/93	3+
Wimbledon	Sport	3/92	3
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

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-
Arielle	Action	3/94	3
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Bram Stoker's Dracula	Action	2/94	4
Chakan	Action/J&R	6/93	3
Chase H.Q.	Rennspiel	4/92	3-
Clash	Strategie	2/92	2
Cool Spot	Jump&Run	1/94	1-
Cosmic Spacehead	J&R/Adv.	1/94	2
Crystal Warriors	Adventure	5/92	2
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-
Defenders of Oasis	Adventure	1/93	2-
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3-
Dungeons & Dragons	Adventure	5/92	2
Ecco the Dolphin	Action/Strat.	2/94	2
E. Holyfield's R. D. Boxing	Sport	4/93	4+
Factory Panic	Action	3/92	3
Fantastic Dizzy	J&R/Adv.	3/94	3+
G. 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
James Pond 2 - Robocod	Jump&Run	3/94	3+
Jungle Book	Jump&Run	1/94	2
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3
Land of Illusion	Jump&Run	4/93	1
Lemmings	Strategie	1/93	2
Marble Madness	Action	3/92	3-
Master of Darkness	Jump&Run	6/93	2
Micro Machines	Rennspiel	2/94	2
Mortal Kombat	Prügelspiel	1/94	3

KURS

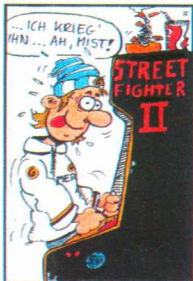
Action-Replay-Kurs	2/94	-
--------------------	------	---

TESTS Joysticks

Apollo Pro Stick	3/93	2-
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 Pro Pad 2	3/94	3+
SG Pro Pad 2	3/94	2
SG Programpad	3/94	3+
SG Propad 2	3/94	3-
XE-8	3/93	5

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl
Redaktion: Reza Abdollahi, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Martin Klug, Martin Krock
Koordination: Sven Jakobson
Grafik: Katrin Förster, Britta Jakobsen, Peter Kemmer, Maron Limbach (Litg.), Kirsten Meier, Domenico Pias, Theodora Saleck
Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend
Freie Mitarbeiter: Julian Eggbrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heineke, Thomas Hellwig
Korrespondenz England / USA: Derek dela Fuente
Titel: Sonic, © '94 Sega
Marketing: Thomas Franzen
Anzeigen: Ann-Katrin Schöel
 Tel.: 040 / 48 05 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 32 45, 20022 Hamburg
 Der Bezugspreis beträgt DM 36,- (6 Hefte) im Inland, Auslandspreise auf Anfrage
Gamers-Shop: Julia Abeysekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
Lithografie: City Repro Ighaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg
Druck: B&L Rollenoffset, Lübeck
Verlag: MVL GmbH, Heiligwgr. 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 zweimonatlich zum Einzelpreis von DM 6,-
 ISSN 0944-5315
 Der Jahresbezugspreis beträgt im Abonnement DM 36,-



VOR SCHAU

Nächstes Mal in GAMERS:

Allen Unkenrufen zum Trotz: Das Mega CD ist längst noch nicht tot! Mitten ins Sommerloch hinein platzen ein paar Spitzentitel wie „Soulstar“ und „Battlecorps“ (beide Core Design) und zeigen, was Segas teures Silber-scheibengrab alles auf dem Kasten hat. Aber auch für die ‚kleinen Segas‘ haben wir ein paar interessante Neuheiten für Euch ausgegraben. See you!

NORMY'S BEACH BABE- O-RAMA

Sommer, Sonne, Hitzewelle – ob die heiße Jahreszeit in diesem Jahr ihren Namen verdient, wissen wir zwar jetzt noch nicht, aber wir sind auch nicht Euer Friseur. Wir kennen aber jemanden, der trotz allerfeinstem Wetter ein gro-



ßes Problem auf dem Hals hat: Normy. Die Schönheiten von seinem Lieblingsstrand sind entführt worden, und jetzt muß er sich auf die Suche in Zeit und Raum machen. Schönwetterspieler mit Mega Drive finden alles Nötige in der nächsten GAMERS



TOMCAT ALLEY

„Top Gun“ goes Mega CD: Ähnlich wie in dem mega-erfolgreichen Fliegerfilm aus Mitte der Achtziger Jahre geht es jetzt auch auf dem Mega CD zu.



Steigt ins Cockpit eines hypermodernen Düsenjägers und zeigt den Bösen, wer der bessere Pilot ist! Starterlaubnis in der nächsten Ausgabe.



DRAGON'S LAIR



Interaktive Filme für Mega CD meistens gähn! Gilt das auch für Zeichentrickfilme?

Wir haben uns den neu für Mega CD erschienenen Klassiker „Dragon's Lair“ vorgenommen und verraten Euch, was Euch erwartet: Pralle Fantasy-Action oder wieder nur interaktiver Schnarch?

HULK IST WIEDER DA!



Und ich sach' noch: Spiel' nicht mit den Strahlen! Aber er hört ja nicht. Und so passiert's: Physiker Dr. Bruce Banner bekommt ein

Quentchen zuviel Gammastrahlen ab und verwandelt sich – Fans haben's längst erraten – in „The Incredible Hulk“. Immer, wenn sein Puls steigt, kämpft er in Gestalt des grünen Comic-Heldens für das Gute – und das demnächst auch auf Mega Drive, Master System und Game Gear. Ob dabei auch Euer Blut in Wallung gerät?



**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS 'R US

OTTO



**DISTRIBUTION:
VIDIS GMBH
HAMBURG**

SUPER POWER MIT

ACTION REPLAY

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).

- MORE ENERGY
- MORE LEVELS
- MORE POWER
- MORE LIVES



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

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

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TRICKS & TRICKS, HOTLINE, ANGESICHT U.S.V.

4 WICHTIGE ACTION REPLAY IST NICHT VERWIRRT, SONDERN NICHT HERRSCHEN UND VERSTEHEN SICH MIT SEINER EIGENEN LOGIK.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM.
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!



ACTION REPLAY

- SNES™ VERSION DM 149,-
- MEGA DRIVE™ VERSION DM 149,-
- GAME BOY™ VERSION DM 59,-
- NES™ VERSION DM 99,-
- GAME GEAR™ VERSION DM 79,-
- MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,-



NEW SUPER 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 ERWEITERTER CHEATFINDER
MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT HUNDERTE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

NEW UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM*
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

NEW ADAPTER-FUNKTION**
ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION FÜR SNES MACHT ES MÖGLICH U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

NEW ZEITLUPEN-FUNKTION*
MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

* NUR SNES UND MEGADRIVE
** NUR SNES

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

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



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DISTRIBUTION FÜR DEUTSCHLAND:
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34
40446 EMMERICH
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

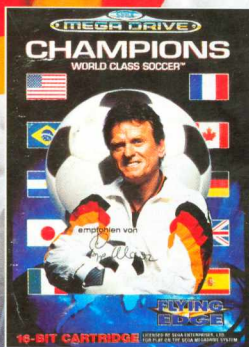
CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

Schieß' los!

NEU!

Anpfiff für die schärfste Fußballsimulation vor der Weltmeisterschaft, CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™. Von Sepp Maier für echt super befunden, hat CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ schon vor der WM den Titel verdient.

Denn flüssige Animationen, tolle Perspektiven und noch viele weitere torverdächtige Specials werden aus Euch zukünftige Bundestrainer machen. CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ für Super Nintendo und Mega Drive. Alles andere sind nur Eigentore.



Game-Hotline: 0 89/45 50 34-55



Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545

Champions World Class Soccer is a trademark of Acclaim Entertainment. TM & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. - Die gezeigten Screen Shots stammen von der Super Nintendo™ Version.



**FLYING
EDGE**

Acclaim