

GAMERS

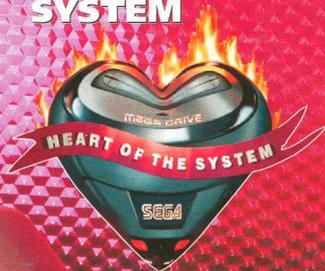
DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100%
SEGA

TIPS & TRICKS

EARTHWORM JIM
SHINING FORCE
SOLEIL

Poster:
HEART OF THE SYSTEM



Spielen & Sparen

MEGA DRIVE II

16-BIT

Mickeys
neue Abenteuer
**LEGEND OF
ILLUSION**



Second Hand: An- und Verkauf leicht gemacht!

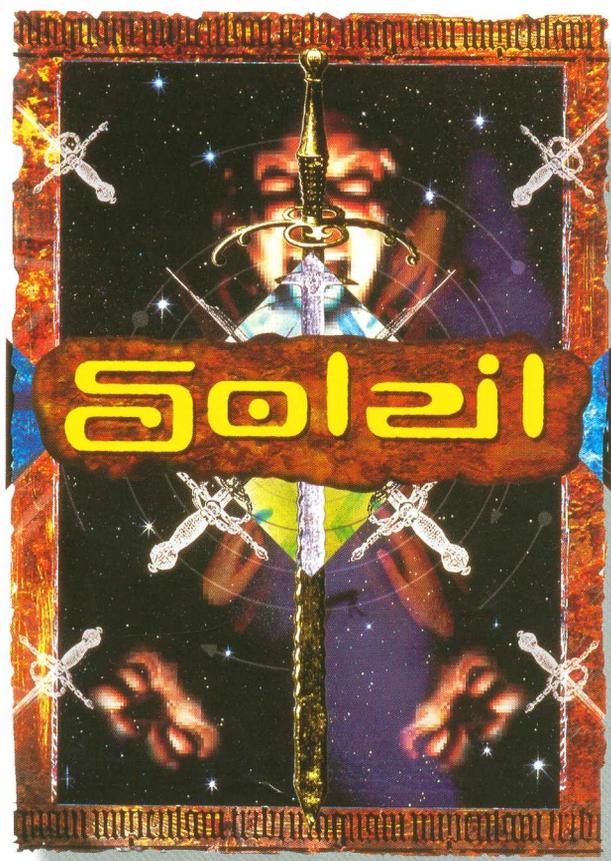
INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

„Besser als Zelda!“ *



Nach dem 14ten Geburtstag stürzt Du Dich ins Abenteuer.

Das beste und umfangreichste Abenteuer- und Rollenspiel für Deinen Mega Drive. Begleite einen verzauberten Jungen durch die ganze Welt. Lerne und ergründe die Geheimnisse der Monster, die in dieser Welt leben. Die fantastischen Geschichten im "Zelda"-Stil sind komplett in Deutsch. **Der absolute Geheimtip ist ab sofort überall erhältlich.**



***Sagt Hans Ippisch im SEGA-Magazin 7/94.**

Maniac 1/95: 86%

SEGA-Magazin 1/95: 89%



Mit riesigen Endgegnern .



Du kannst durch geheime Passagen gehen.

Exklusiv für MEGADRIVE

Komplett in Deutsch.



Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken, SEGA informiert Dich dann als Erster über die heißesten Neuigkeiten.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: _____

Adresse: _____

Alter: _____

System: _____

SOGA 34/95



EDITORIAL

HALLO GAMERS



Wieviel kann man guten Gewissens für ein gebrauchtes Videospiel verlangen? Und wieviel sollte man höchstens bezahlen? Wie kann man den Wert seiner Spiele erhalten? Fahrt bei einem Händler oder auf dem privaten Gebrauchmarkt besser?

Hat man sich einmal entschieden, wie verschickt man überhaupt eine Nachnahme? Diese (und mehr) Fragen beantwortet unsere **'Spiele & Spann'**-Reportage **ab Seite 30**.



Sega ist auf dem Adventure-Trip. **Story of Thor** ist der neueste brillante Streich und weiß auf Anhieb zu begeistern.

Unser ausführlicher Test sollten alle Unklarheiten beseitigen. **Seite 36ff.**

Und wir dösen, dösen, dösen ... **Las Vegas** (Winter CES), **Nürnberg**

(Spielwarenmesse) und **Hamburg** (Redaktion)

waren die Flecken Erde, die GAMERS

besuchte, um News fürs laufende Jahr in Erfahrung zu bringen.

Unseren Bericht gibt's **ab Seite 48**.

Sport: Basketball, Tennis, Fußball – welches Schwindler hätten's denn gern? **'NBA Jam Tournament Edition'**, **'ATP Tennis Tour'** und **'Striker'** dürften alle Sport-Fans interessieren, wenn nicht gar in

Verzückung versetzen. **Ab Seite 20**.

Micky Maus und das seit Jahrzehnten beständige Hoch: Mit **Legend of Illusion** erscheint nun das dritte

MM-Abenteuer für Segas Handheld. Test **ab Seite 16**.

Poster: In diesem Heft haben wir gleich **zwei Motive** für Euch vorbereitet. Zum einen wird die Mega-Drive-Enthusiasten das **'Heart of the System'** erfreuen, zum anderen – **Boomshakalaka!** – bringt den Jungs von Acclaim jetzt der Korb.

Tips&Tricks en masse: Wie immer haben wir eine Menge **Shorties** aufbereitet. Des weiteren gibt's den dritten Teil unserer **Shining Force II**-Lösung, die ersten vier Seiten über **Earthworm Jim**, den zweiten Teil in Sachen **Soleil**, die **Helpline** und jede Menge **Codes für alle möglichen Mogelmodule**. Was kann das Spielerherz noch mehr begehren?

So viel hier von unserer Seite.

Das war selbstverständlich längst

nicht alles für diese GAMERS!

Bitte Umblättern!

Eure Gamers Crew!

GAMERS RESERVIERUNG 5/95

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **GAMERS 5/95**.

Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen einer Woche abgeholt werden, verfällt die Reservierung zugunsten der Kunden

GAMERS 5/95 ist ab Mittwoch, den 12. April 95 erhältlich!

Liebe Abonnenten, liebe Leser,

Aus vertriebslogistischen Gründen und im Zusammenhang mit der unlängst vollzogenen Umstellung auf eine monatliche Erscheinungsweise unseres Heftes verschiebt sich der Erstverkaufstag von GAMERS um eine Woche innerhalb des jeweiligen Monats nach hinten.

Um dem Heft weiterhin eine logisch richtige und dem Erscheinungstermin entsprechende Nummerierung geben zu können, haben wir uns entschlossen, diesem Heft die Nummer 3/4/95 zu geben. Abgesehen vom leicht geänderten Erstverkaufstag des Heftes und der Nummerierung entsteht daraus keine Veränderung. Alle Abonnements verlängern sich automatisch um eine Ausgabennummer, d.h., daß auf jeden Fall die bestellte Anzahl Hefte geliefert wird.

Wir danken für Ihr Verständnis.

GAMERS 5/95 erscheint am 12. April 1995



GAMERS 3/4/95

Gebrauchte Module: Spielen & Sparen 30
 Mickeys neue Abenteuer: Legend of Illusion 16
 Günstige Games in den Kleinanzeigen 76
 Poster: Heart of the System 41/44
 Tips & Tricks zu Shining Force II,
 Soleil, Earthworm Jim uvm. ab Seite 58

Legend of Illusion

Der nunmehr dritte Teil der großen Mickey-Mouse-Saga steht vor der Tür. Die Erwartungen sind ob der beiden ersten hervorragenden Teile hoch gesteckt! Kann Walt Disneys Maus auch diesmal alle Zweifler überzeugen? Schön wär's ja, denn gutes Futter für Segas Handheld ist knapp. Wenn Ihr's wirklich wissen wollt, könnt Ihr **ab Seite 16** alles Wissenswerte nachlesen.



NBA Jam Tournament

Schon der erste Teil schlug damals wie eine Bombe ein. NBA Jam revolutionierte das Sport-Genre. Der jetzt erhältliche Nachfolger glänzt nun mit mehr Spielern und interessanten Extras. Ob er allerdings auch spielerisch so hervorragend ist, wie das Erstlingswerk erfahrt Ihr nur, wenn Ihr ein oder zwei Augen in den Text unseres begnadeten Sportredakteurs werft. „Wo“, fragt Ihr? Natürlich **ab Seite 26**.



Samurai Shodown

Endlich kommt die langersehnte Umsetzung des Neo-Geo-Kultklassikers! Die Freaks schwärmen schon seit 1993 von den fantastischen Grafiken, dem japanischen Sound und der tollen Spielbarkeit. Ob die 24-MBit-Konvertierung mit dem 118 MBit(-!)-Original mithalten kann, und was Ihr außerdem noch von diesem Prügelknaller erwarten könnt, steht natürlich in dieser

GAMERS **ab Seite 34**.



Story of Thor

Es gibt Leute, die behaupten schon, daß 'Story of Thor' besser sei als 'Zelda' oder 'Soleil!'. Was wirklich an diesen Gerüchten dran ist, und welche Gefahren unser großspritiger Held in seinem Abenteuer bestehen muß, erfahrt Ihr nur, wenn sofort in unseren bombastischen Review schaut. Auf drei Seiten erfahrt alles Wissenswerte über Prinz Ali,

seine Aufgaben, seine Gegner, seine Freunde und was sonst noch so wichtig ist. **Ab Seite**



NEWSLET

Report:

- 30 Spielen & Sparen
- 48 Messen Las Vegas & Nürnberg

Wettbewerbe

- 9 Virgin
- 10 Beach Games
- 12 Power Drive
- 47 Sega Sports

Test: Mega Drive

- 14 Asterix: Power of the Gods
- 24 ATP Tour Tennis
- 39 Cannon Fodder
- 47 Fun & Games
- 26 NBA Tournament Edition
- 28 Road Rash III
- 19 Road Runner
- 34 Samurai Shodown
- 36 Story of Thor
- 20 Striker

Test: Mega-CD

- 15 Pitfall: The Mayan Adventure
- 29 Slam City

Test: Master System

- 46 Sonic Spinball

Test: Game Gear

- 25 Hurricanes
- 16 Legend of Illusion
- 18 Ristar

Tips & Tricks:

- 54 Shorties
- 58 Shining Force II-Komplettlösung, Teil 3
- 62 Earthworm Jim-Komplettlösung, Teil 1
- 66 Soleil-Komplettlösung, Teil 2
- 68 Helpline: Leser helfen Lesern
- 70 Codes für Action Replay & Game Genie

Rubriken:

- 3 Editorial
- 4 Inhalt
- 6 News: neu und wissenschaftlich
- 8 Post: Briefe, die Ihr uns geschickt habt
- 13 Wertungserklärung: So bewerten wir!
- 40 Charts: Eure Game-Hits
- 41 Poster: Heart of System
- 42 Poster: NBA Jam Tournament Edition
- 72 GAMERS-Shop
- 76 Börse: Kleinanzeigen
- 78 Comic: GAMY
- 80 Register: Was gab's bisher in GAMERS?
- 82 Vorschau
- 82 Impressum

Report: Was dürfen gebrauchte Spiele kosten?

Was Sie schon immer über „gebrauchte Spiele“ wissen wollten aber nie zu fragen wagten. Alles, aber wirklich alles Wissenswerte rund um den Gebrauchtspielmarkt erfährt Ihr in unserem viersseitigen Hintergrundbericht. Solltet Ihr Euch also mit dem Gedanken tragen, Eure Sammlung zu veräußern oder wollt Ihr ein paar günstige Games an Land ziehen, beginnt Eure Lektüre **ab Seite 30**.

LAS VEGAS & Nürnberg

Die letzten News aus der Wüstenstadt! Zwischen Glimmer und Glamour machte sich unser Krawattenträger und Spieleexperte Achim auf die Suche nach den heißesten Sega-Titeln. Ob er neben den zahlreichen Spielkasinos die Messehallen überhaupt gefunden hat, und was es dort an interessanten Neuigkeiten über den Segamarkt (inklusive Saturn) zu erfahren gab, könnt Ihr **ab Seite 48** lesen.



Börse

Passend zu unserem Gebrauchtspielereport haben wir wieder viele, viele informative Kleinanzeigen. Wo sonst könnt Ihr so billig Eurer Wunschmodul erstehen? **Ab Seite 76**

DIESMAL IN DEN

TIPS & TRICKS

SHORTIES

Und wieder haben wir fette vier Seiten mit den besten Tips und Tricks aus Eurer Feder, zu Euren Lieblingsspielen. **Ab Seite 54**.

SHINING FORCE II, TEIL 3

Der dritte Teil der ultimativen vierteiligen Shining Force 2-Lösung wartet nur darauf von Euch durchstöbert zu werden. **Ab Seite 58**.



EARTHWORM JIM, TEIL 1

Der freche Erdewurm wird Euch ab sofort



keine Probleme mehr bereiten, wenn Ihr unsere fantastische Komplettlösung zu Rate zieht. Diesmal begleiten wir Euch durch die ersten paar Level dieses Jump&Run-Knüllers. **Ab Seite 62**.



Go ahead! This devil already occupy this strand

SOLEIL, TEIL 2

Im zweiten Teil unserer Soleil-Lösung geht es wieder heftig zur Sache. Aber es lohnt sich, denn der Held lernt wieder sprechen. **Ab Seite 66**.



HELPLINE: LESER HELFEN LESERN

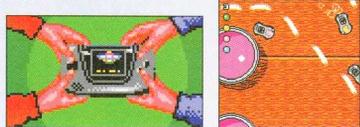
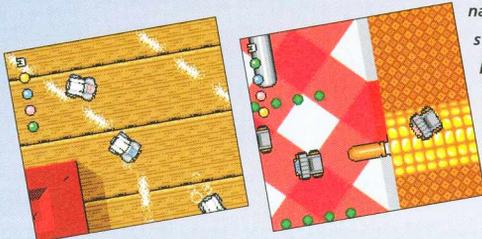
Wie schon seit Anbeginn aller Zeiten, nimmt sich hier unser dienstältester und erfahrenster Kollege vertrauensvoll Eurer Probleme an und spendet (mit Eurer Hilfe) Rat und Trost. **Ab Seite 68**.

CODES FÜR ACTION REPLAY UND GAME GENIE

„Ehrlich währt am längsten!“ hieß es früher. Doch heutzutage haben wir ja zum Glück alle ein Mogelmodul. Das notwendige Futter für den kleinen „Spiel-Erleichterer“ findet Ihr **ab Seite 70**.

MINISPASS

Auf dem Mega Drive haben sie schon tüchtig abgeräumt – jetzt blasen die *Micro Machines 2* auch zum Sturm auf das Game Gear. Mit 12 verschiedene Miniflitzern im Matchbox-Format düst Ihr über 38 verschiedene Strecken in Haus und Garten. Wie bereits beim Vorgänger wird es auch einen Zweispieler-Modus für einen Game Gear geben: Ein Fahrer lenkt per Steuerkreuz, der andere mit den Buttons (siehe unten). Und natürlich wird auch der klassische Zweispielerpaß per Link-Kabel nicht fehlen. **Ge-duld: kommt in Kürze!**



REGENWURM spezial

Endlich: Bald soll das Lieblingskriechtier vieler Videospiele auch das **Mega-CD** beglücken. Die CD-Version von **Earthworm Jim** verspricht den schon von anderen 16-Bit-Versionen gewohnten Spaß in grafisch perfekter Aufmachung. Dicke Zugaben sind inklusive: Die Waffenauswahl wurde erweitert, dank CD gibt's neue Grafiken und noch mehr Level als bei den „Originalen“. Und weil's damit zu umfangreich fürs „eben-



mal-Durchspielen' ist, wird man der Konvertierung auch noch ein Paßwortsystem spendieren. Klasse!

DOMARK BEI ACCLAIM

Branchenriesse Acclaim hat den Vertrieb einiger neuer Domark-Games für Deutschland übernommen und wird uns demnächst mit einer ganzen Palette netter Neuigkeiten überraschen (die meisten davon sind allerdings bereits seit mehreren Jahr-

hundertn angekündigt). Noch in den nächsten Wochen sollen folgende Spiele zu haben sein:



Battle Frenzy (3-D-Action für **Mega Drive** und **Mega-CD**), **F1 Championship Edition** (Rennspiel für **Mega Drive**), **Flying Nightmares** (Flug-Action für **Mega-CD**), **Kawasaki Superbikes** (Motorradrennen für **Game Gear**), **Marko's Magic Football** (Jump&Run für **Mega-CD** und **Game Gear**) sowie **Wizard Pinball** (Flipper für **Game Gear**).



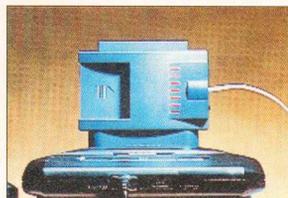
NEO•GEO-PRÜGELEI

Neo•Geo und Prügelspiele – eine schlagkräftiges Gespann. Kein Wunder, daß immer wieder Martial-Arts-Games von der teuren Exotenkonsole auf die technisch beschiedeneren 16-Bit-Geräte umgesetzt werden. Nach „Samurai Shodown“ (Test der Mega-Drive-Version in diesem Heft) wird in Kürze auch **Fatal Fury Special** den Weg in die Sega-Welt finden. Der optisch opulente Wettkampf wird von JVC zur Zeit für das **Mega-CD** umgesetzt – womit jegliche Speicherprobleme (Neo•Geo-Module sind fürchterlich dick!) von vornherein ausgeschlossen sind.



MEHRSPIELER MIT MODEM

Back auf Videospiele zu zweit, aber kein Mitstreiter zur Hand? In den Staaten gibt's hier Abhilfe: das **XBand-Net**, ein neuer elektronischer Treffpunkt für Mega-Drive- und SuperNES-Spieler. Technische Voraussetzung sind neben der Konsole ein Telefonanschluß und ein XBand-Modem. Es wird in den Slot der Konsole gesteckt, das Spielmodul



kommt in einen Einschub am Modem. Der Spieler wählt einen XBand-Netzrechner per Telefonleitung an, wie es sie bislang in New York, San Francisco, Dallas, Los Angeles und Atlanta gibt. Im XBand-Net finden sich nach Spielen

Der Igel kehrt zurück

Das wurde aber auch Zeit: Segas Vorzeigeheld Nummer Eins gibt demnächst sein Stelldichein auf dem Mega-Drive-Spoiler! Sonics erstes Abenteuer für das 32X heißt **Chaotix**. Wie schon bei den letzten MD-Abenteuern spielt Ihr mit einer Haupt- und einer Nebenfigur und könnt aus einer ganzen Reihe verschiedener Charaktere wählen. Neben dem fast altbekannten Knuckles gibt einige Neuzugänge in der Sonic-Liga zu vermeiden: In ihren ersten Rollen zu sehen sind ‚Vector Crocodile‘, ‚Mighty the Armadillo‘ und ‚Charmee Bee‘ – so lauten jedenfalls die amerikanischen Namen. Hier sind die ersten Bilder, weitere Infos in Kürze!



Verstärkung für die ‚alte Truppe‘: Sonic & Co. finden in ‚Chaotix‘ neue Freunde

FEUERWEHR

Das erste Spiel für **Mega-CD + 32X** kommt! Bei **Fahrenheit** schlüpft Ihr in die Rolle eines wackelren Feuerwehrmanns und rettet Menschen vor dem Raub der Flammen – mal im Hochhaus, mal in der Chemiefabrik und anderen ‚heißen‘ Schauplätzen. Das feurige Vergnügen sollte bereits im Dezember fertig sein, der Veröffentlichungstermin ist nun ins Frühjahr verschoben.



KEIN FLASHBACK ...

... aber nicht minder spaßig als das große Vorbild ist **Blackhawk**, Interplays großartiges Science-Fiction-Actionspiel. SuperNES-Besitzer dürfen den kernigen Krieger schon seit mehreren Monaten durch die Gegend jagen, Mitte des Jahres soll nun auch das **32X** versorgt werden. Freut Euch drauf!



ALLEIN IM DUNKELN ...

... und alle sind ganz böse zu Dir. Wer so was erleben will, sollte demnächst einen beherzten Blick auf Interplays **Alone in the Dark 2** für 32X werfen. Das gruselige Adventure kommt vom PC und begeisterte dort ganze Heerscharen von Spielern – kein Wunder. Außergewöhnliche Grafiken aus den abgedrehtesten Kameraperspektiven, toll animierte und detaillierte Vektorfiguren sowie viel, viel schaurige Atmosphäre mit düsteren Klängen erwarten Euch. Sofern die Umsetzung funktioniert, könnte das ein richtiger Leckerbissen werden!



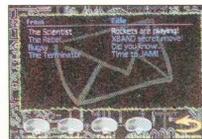
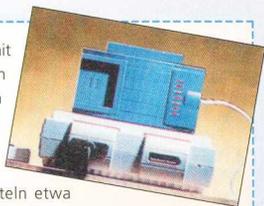
VORSICHT, WIEDERHOLUNG!

Aus Schaden wird man klug: Hätten wir die Original-Textdatei zum Thema ‚Space Ace‘ (wir hatten bereits das Vergnügen mit verschiedenen Nicht-Sega-Umsetzungen) nicht gelöscht, dann hätten wir uns an dieser Stelle viel unnütze Tipperei sparen können. Aber weg ist weg – deshalb hier ein neuer Text für ein altes Thema: Der grafisch aufwendige ‚interaktive Zeichentrickfilm‘ **Space Ace** feiert demnächst seinen

100. Geburtstag, grüßt seine Eltern und möchte bei dieser Gelegenheit auch alle Besitzer eines **Mega-CD** zu einer frustvollen Runde Joypad-Memory einladen. Freunde des Auswendig-Lernens finden das Spiel schon in Kürze bei einem Händler ihrer Wahl ...



und Konsole sortierte Warteisten mit Spielern, die sich eingewählt haben und einen Partner suchen. Sobald sich zwei Spielpartner mit gleicher Konsole und gleichem Game gefunden haben, können sie miteinander losdaddeln. Die beiden Modems übermitteln etwa 30mal pro Sekunde die aktuellen Steuerdaten, um spürbare Verzögerungen weitestgehend zu vermeiden – sonst wäre der Spaß dahin! Bislang ist nur eine Handvoll Games für den teuren Zweispielerpaß geeignet: M*rt*! K*m*bt 1 & 2, NBA Jam, Madden NFL '95, NFL '95, NHL '94 und '95. Ob das Konsolen-Spielenetz den Weg nach Deutschland mit seinen horrend hohen Telefongebühren schafft, bleibt abzuwarten. Die XBand-Modems sind uns hier jedenfalls noch nicht über den Weg gelaufen ...



Die Benutzeroberfläche des XBand-Netzes läßt sich ganz easy per Joypad bedienen

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. Dabei müssen wir uns eine Kürzung der Briefe vorbehalten. Vergeßt bitte Euren Absender nicht!



**Ihr habt noch Fragen?
Schickt eure Post an:
GAMERS - Post
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

MBIT & PROGRAMMIERUNG

Zuerst möchte ich ein großes Lob an Euch loswerden. Eure Zeitschrift ist eine der besten, die ich kenne, außerdem ist sie sehr informativ und übersichtlich. Besonders gut finde ich Euren 'Street Fighter'-Kurs, da ich beide Teile mein Eigen nenne. Doch könntet Ihr meiner Meinung nach das Suchspiel zwischen den Leserbriefen weglassen.



Doom: nur 24 MBit und trotzdem – aus technischen Gründen – nicht auf MD machbar

Eine Frage habe ich auch: In der Ausgabe 1/95 habt Ihr 'Doom' fürs 32X getestet und darunter geschrieben, es habe 24 MBit. Wird es auch eine MD-Version geben? Eigentlich müßte es logischerweise auch auf dem Mega Drive programmierbar sein, da



Der 40-MBit-Mega-Drive-Street-Fighter: Speichergigant mit 16 Bit

zum Beispiel 'Street Fighter 2 S.C.E.' genauso viel MBit umfaßt, 'Super Street Fighter 2' sogar 40 MBit. Also?

Frank Jäger, Heiligenstadt

GAMERS antwortet:

Vielen Dank für Dein Lob. Wenn das Suchspiel nicht interessiert, werden wir's freilich rauslassen. Weitere Kommentare dazu sind herzlich willkommen.

Die Sache mit der Programmierung von 'Doom' auf dem MD ist nicht ganz so einfach. Die 'MBit'-Angabe hat nichts mit der Rechenleistung einer Konsole zu tun. '16 Bit' und '16 MBit' beschreiben zwei völlig unterschiedliche Dinge. Der Unterschied zwischen 24 MBit und 40 MBit ist im Verhältnis so wie der zwischen 0,6 und einem ganzen Liter Cola. Mehr nicht. 'MBit' ist eine Angabe der Speichergröße. Ein Spiel, das nur ein MBit hat und die Rechenleistung des 32X vollends ausnutzt, wird man

auch in 40 MBit nicht auf das Mega Drive umsetzen können, weil's dafür an Power fehlt.

SCHÖN SCHREIBEN

In GAMERS 1/95 habe ich ganze 52 (!) Seiten ohne Tests gefunden. Auf den meisten stehen ja ganz nette Infos. Aber mal ehrlich, Eure Redakteure können doch so schön schreiben (sieht man an den Doppelseiten-Tests).



Bringt doch mal den ultimativen Tripleseiten-Test. Wie wäre es denn damit? Mir sind einfach manchmal die Infos etwas zu spärlich. Wenn ich mir vorstelle, wie lange ein Redakteur sich mit einem Spiel auseinandersetzen muß, dann denke ich immer, der hätte doch auch ein bißchen mehr zu sagen, oder?

**Marcel Ringhoff,
Gelsenkirchen**

GAMERS antwortet:

Der 'Tripleseiten-Test' ist eine feine Idee, die wir aufgrund der herbst- und weihnachtlichen Produktflut schon seit einigen Aus-

gaben nicht mehr verwirklichen konnten. Das ändert sich im Moment wieder. In dieser Ausgabe konnten wir allgemein schon wieder etwas opulenter testen, und dieser Trend wird über den Sommer garantiert anhalten. Was Dich wahrscheinlich freuen wird: Der Test von 'Story of Thor' läuft über drei Seiten.

IMMER RUNTER

Warum macht Ihr das Mega-CD immer so runter? Wenn man sich dafür die richtigen Spiele kauft, dann stellen sie an Grafik, Sound usw. fast alle Modulspele in den Schatten. Selber besitze ich die Spiele: Thunderhawk, Battlecorps, Soulstar, Mickey Mania CD und F1-Beyond the Limit, und ich bin mit diesen Spielen supermega-mäßig zufrieden!

Ja sicher, es gibt für das MCD auch jede Menge S*****, wie z. B. Prize Fighter. Aber wenn man ordentliche Spiele und das nötige Kleingeld für das MCD hat, ist dies eine sehr feine Sache!!!

Rene Schittko, Gnaschwitz

GAMERS antwortet:

Wir machen das Mega-CD nicht 'immer runter'. Die Bewertungen der Spiele, die Du genannt hast, dürften da für sich sprechen. Der Hauptkritikpunkt in Sachen MCD ist der für die gebotene Leistung unseres Erachtens zu hohe Preis. Das MCD kostet derzeit in etwa DM 480,-. Die Erweiterung kostet also weit mehr als die Grundkonsole selbst.

Die Leistungssteigerung, die das Mega Drive dadurch erfährt und was dann (zu) oft auf ihm geboten wird, kann einen derartigen Preis nicht rechtfertigen. Natürlich gibt es für das System auch gute Spiele und wenn man die richtigen Games kauft, kann man absolut mit dem MCD zu-

GAMERS SUCHSPIEL

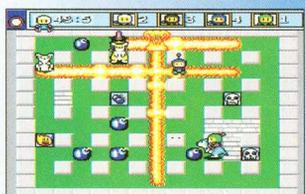
**Das ORIGINAL!
FINDET DIE UNTERSCHIEDE ...**



**WILLKOMMEN
ZU UNSEREM
SUCHSPIEL!**

**WER FINDET
IN NUR FÜNF
MINUTEN
ALLE UNTERSCHIEDE
HERAUS?**

**... ZU UNSERER SUBTILEN
FÄLSCHUNG HERAUS!**



frieden sein. Die Gesamtlage jedoch gibt Anlaß zur Kritik. Hierzu sollte man auch mal das Preis/Leistungsverhältnis von MCD und 32X miteinander vergleichen.

NEIDISCH

Ersteinmal: Ihr seid die beste Sega-Zeitschrift, die es gibt. Ihr habt die besten Informationen und News und da ich ein stolzer MD und MC-2-Besitzer bin, freut mich das sehr. Ich bin ein sehr großer Sonic-Fan, und mir geht nur eine Frage durch den Kopf: Wird es bald ‚Sonic 4‘ oder einen Nachfolger auf dem MD geben? Ich schwöre auf mein Sega, aber was mich neidisch macht, ist Donkey Kong Country auf dem Super Nintendo.

Und nun ein paar Fragen:

1. Wird es bald ein vollständig gerendertes Sonic-Game (mit Licht- und Schatteneffekten) auf dem MD geben, das wie Donkey Kong Country, vollständig auf Silicon-Graphics-Computern programmiert wird? Im ‚Sonic&Knuckles‘-Titelbild ist ja schon etwas davon zu sehen. Zur Frage noch: Wenn ja, wann?
2. Was Frage 1 betrifft, nennt man so etwas ‚Rendering‘?
3. Wird es auf dem Saturn und dem Mega Drive 32X ein vollständig gerendertes Sonic-Game in 3-D mit Licht- und Schatteneffekten geben? Wenn ja, wann?
4. Werden die Silicon-Graphics-Hochleistungscomputer überhaupt mal mit Sega an den Spielen zusammenarbeiten?

Timmo Wennemann, Lügde



DIE GEWINNER

aus GAMERS 1/95



Das Virgin-Jahr

Ein Mega Drive mit samt ‚Cool Spot‘ gewinnt Martino Bruschi aus Herzberg.

Beach Games

Hier kommt der erste ‚Beach Games‘-Gewinner – man erinnere sich, es gibt ein halbes Jahr lang jeden Monat ein vollbedrucktes Sonic-T-Shirt & ein Spiel nach Wahl! Sein Name ist Oliver Sehr, er wohnt in Flörsheim und wünscht sich Konamis ‚Snatcher‘ (MCD).

Lemmings

Je ein witziges ‚Lemmings‘-T-Shirt geht an: Sebastian Hein, Potsdam, Martin Weber, Lüneburg, Dennis Zimmermann, Gelsenkirchen, Oliver Herrmann, Hamm, Karsten Motzek, Höchst-Odw., Michael Metz, Leutkirch 1, Kristian Seidel, Berlin, Andreas Scheuermann, Schloßau, Michael Lafrentz, Burg auf Fehmarn und Christoph Lindenbeck, Bremerhaven

Je einen freundlichen Papp-Lemming haben gewonnen: Daniela Bauer, Vaihingen, Dennis Mendel, Rodalben, Lena Sönnichsen, Wingst, Sebastian Kurb, Gerbrunn, Katharina Walter, Braungels, S. Clausing, Bad Essen, Brigitte Sandmeier, Saarbrücken, Michael Taube, Lengede, Guido Sandmeier, Saarbrücken, Stephan Scheibner, Lehrte, Corinna Heinicke, Apolda/Thür., Sönke Sommer, Wulfsmoor, Emanuel Schmalenberg, Saerbeck, Sebastian Heckelmann, Melbeck, Christian Kipping, Krefeld, Wolfgang Frei, Heidelberg, Dominik Witte, Hamm, Philippe Geisler, Bielefeld, Sascha Nagelpusch, Lünebeck, Ronny Gribowsky, Zschaitz, Christoph Sekatzek, Erfurt, Jürgen Schröder, Büdingen, Nadine Szwarzowiecki, Kornwestheim, Sandra Komarek, Bottrop und Christian Schilling, Neuss

Psycho Pinball

Das MD 32X geht an Michaela Kirsch, Petersberg.

Je eine Codemasters-Fanaustrattung geht an F. & S. Vicari, Berlin, Frank Durak, Castrop-Rauxel, Inge Fuhrmann, Malchow und K. Schulmann aus Berlin.

Hertzlichen Glückwunsch

GAMERS antwortet:

‚Sonic 4‘ wird es laut Sega nie geben. Nun ja, vielleicht bedeutet das, daß ‚Sonic & Knuckles‘ offiziell als ‚Sonic 4‘ angesehen und der nächste Teil schlicht mit ‚Sonic 5‘ oder ‚Sonic & Knuckles & Tails & Amy‘ betitelt wird.

1. Derzeit ist darüber nichts be-

kannt. An einem vollständig gerenderten Game fürs Mega Drive wird allerdings gearbeitet. Mehr darüber gibt’s im Messe-Report dieser Ausgabe zu lesen.

Noch etwas dazu: Die Programmierung von MD-Spielen erfolgt nach wie vor auf den üblichen Entwicklungssystemen.

Die Silicon-Graphics-Maschinen kommen bei der Erzeugung der Grafiken ins Spiel. Auf ihnen nämlich werden die plastisch wirkenden Figuren ‚gerendert‘, das heißt mittels eines Drahtgittermodells („Wireframe“) und diverser Folgeschritte berechnet. Mehr darüber kannst Du übrigens in unserem Grafik-Report in GAMERS Nr. 12/94 nachlesen.

2. Siehe 1.

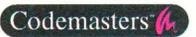
3. Derzeit bestehen laut Sega keine Pläne für ein weiteres Sonic-Game außer ‚Sonic Drift 2‘ (Rennspiel, Game Gear, erscheint im Mai). Möglich, daß sich das eines Tages ändert. Ob das dann gerendert und in 3-D (und mit Licht- und Schatteneffekten) sein wird, steht somit auch noch nicht fest. Technisch und grafisch machbar ist es auf jeden Fall.

4. SGI-Computer kann man kaufen. Die Sega-Entwickler in Japan und den USA haben mit Sicherheit bereits einige dieser potenten Maschinen in ihren Büros stehen und werkeln fleißig – mit solchen Rechnern kann man freilich noch andere Dinge als nur 3-D-Rendering machen.

KAUFEMPFEHLUNG

Hallo Gamers-Crew, ein ganz großes Lob an Euch. Ich lese Eure Zeitschrift seit Ausgabe 3/94 und warte immer schon gespannt auf die nächste Ausgabe. Nun aber los: Würdet Ihr mir zum Kauf des Spiels ‚Micro Machines 2‘ für MD raten, oder gibt es bessere ähnliche Games?

Daniel Gollasch, Leipzig



DAS Virgin-JAHRE



RAUM ZU GLAUBEN! Ein ganzes Jahr lang könnt Ihr an dieser Stelle was abgreifen. Virgin macht’s möglich.

Zu gewinnen gibt’s diesmal ...

ein MEGA DRIVE mit „COOL SPOT“-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich den Namen des netten Hundes aus dem Spiel ‚Earthworm Jim‘ nennen!

Diesen schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt ihn an:

GAMERS • Virgin 3/4/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 24. März ’95



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





6X BEACH GAMES ZUM NULLTARIF



Richtig gelesen! Die Jungs und Mädels vom Beach Games Team verlosen ein Halbes Jahr lang jeden Monat

EIN SPIEL NACH WAHL 6 EIN GENIALES, VOLLBEDRUCKTES SONIC-T-SHIRT!

Interesse? Dann müßt Ihr lediglich den Ort, in dem die ‚sonnigenSüdländer‘ ihre Zelte aufgeschlagen haben, auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:

GAMERS • Beach Games 2/95 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 24. März 1995. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



GAMERS antwortet:

Kauf' es! ‚MM2‘ ist brillant und genial, irge gut ... und überhaupt das allerbeste Spiel seiner Art. Man sollte es aber auf jeden Fall und sowieso immer mit mehreren Leuten spielen – gleichzeitig, versteht sich, am besten zu acht.

SEGA-STEREO-AUDIO

1. Bringt das von Sega angebotene Sega-Stereo-Audio-Kabel etwas? Wenn ja, was bitte?
2. Was hat es mit dem ARP-Modul auf sich?

Thoma Timmich, Berlin

GAMERS antwortet:

1. Das ‚Sega-Stereo-Audio-Kabel‘ (lt. Sega-Angebotsliste heißt es übrigens ‚RGB-/Video-Scart-Kabel‘, eine Kombination aus beiden Begriffen würde den Kern der Sache noch am ehesten treffen) bringt eine ganze Menge.

Bild und Ton sind besser. Der Ton ist gar in stereo. Sofern man einen Fernseher mit Scart-Eingang sein

unter ein Spielmodul in die Konsole gesteckt wird, bewerkstelligt. Das ARP-Modul beeinflusst nach Vorgabe des Benutzers den Konsolenspeicher, in dem Daten wie die Anzahl der verbleibenden Leben etc. gespeichert sind.

FERNSEHENDER

Ich habe gehört, daß es in der USA einen Fernsehender von Sega gibt. Dazu ein paar Fragen:
1. Wird es auch einen Sender von Nintendo geben?
2. Und wenn, wird es den Sender auch in Deutschland geben?

Thomas Geppert, Schöppenstedt

GAMERS antwortet:

In den Vereinigten Staaten gibt es das sogenannte ‚Sega TV‘. Dabei handelt es sich um einen Fernsehkanal, auf dem allerdings keine Sendungen im üblichen Sinne laufen. Durch diesen Kanal werden Daten geschickt, wie z.B. Demos von neuen Spielen etc. Ein Zusatzgerät, das man aufs Mega Drive steckt, macht Empfang und Verwertung dieser Da-

ten möglich. Dieser Service ist für Deutschland nicht geplant.

1. Darüber ist nichts bekannt. Ihr kennt den Spruch schon: Sobald wir etwas darüber erfahren, geben wir Euch Bescheid.
2. Siehe 1.

MEGA-CD & STAR TREK

1. Kann man das Mega Drive 1 mit den Mega-CD 2 koppeln?
2. Ich habe etwas gehört, daß es ‚Star Trek‘ auf dem MD geben soll. Wenn ja, könnt Ihr bitte einmal einen Test darüber bringen?

Clemens Orth, A-Enzesfeld



GAMERS antwortet:

1. Ja.
2. Ja, es gibt in den USA ein ‚Star Trek: The Next Generation‘-Spiel fürs Mega Drive. Dieses wird aber in Deutschland (glücklicherweise) nie erscheinen. Der Grund: Akuter Qualitätsmangel. Wir konnten das Game kurz auf einer Messe vor einem Jahr begutachten. Jetzt müssen alle Trekkies (und Trekker) sehr tapfer sein: Es ist wirk-

lich gräßlich, und man kann Sega Deutschland dankbar für die Entscheidung sein, es bei uns nicht zu veröffentlichen.

ABBRUCH

Ich leihe mir manchmal ‚Sonic 2‘ von meinem Onkel aus. Doch es passiert ab und zu mal, daß das Spiel mittendrin abbricht, und dann bleibt das Bild stehen, der Ton ist weg, und ich kann nichts mehr machen, oder das Spiel hört mittendrin auf, als wenn man den Reset-Schalter gedrückt hat, und das Sega-Titellogo erscheint. Im Zweispieler-Modus verlangsamt sich auch in jeder Runde ganz plötzlich die Geschwindigkeit, und das Bild wird ruckelhaft, und die Figuren lassen sich nur noch sehr schlecht bewegen. Doch nach einiger Zeit wird alles wieder normal. Könnte das daran liegen, daß das Spiel kaputt ist oder ist das bei allen ‚Sonic 2‘-Spielen so?

Petra Diesing, Hildesheim



GAMERS

antwortet:

Bei ersterem kann es sich um ein Problem mit der Stromversorgung des MD handeln. Wenn Du hast, versuch' ein anderes Netzteil mit denselben Ausgangswerten. Bei Geräten (aller Art) mitgelieferte Netzteile sind in 90% aller Fälle nicht der große Knüller, weil extrem billig. Sollte das nicht helfen, weiß mit ziemlicher Sicherheit der Sega-Repair-Service (Tel.: 04321 - 9869



Eigen nennt (hierzu auch GAMERS 1/95, S. 10), empfiehlt sich ein solches Kabel.

Zu diesem Thema kann man auch in unserer diesmaligen ‚GAMERS-Wissen‘-Box (Seite 12) mehr erfahren.

2. Das ‚ARP‘ (‚Action Replay‘) bietet dem Spieler die Möglichkeit, mehr Leben, Unverwundbarkeit, eine Levelwahl etc. in ein Spiel zu ‚zaubern‘. Dies wird mittels einer modulartigen Hardware, die

3W 3W GAMERS 3W 3W

MEIN 3-WÜNSCHE TICKET

GAMERS – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns was Nettes für Euch ausgedacht: Das ‚3-Wünsche-Ticket‘! Schreibt auf dieses Ticket einfach, welche Sammelkarte, eine Lösungshilfe zu welchem Spiel und einen Bericht über welches Thema Ihr in der nächsten Ausgabe sehen wollt – sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt.

Na, ist das ein Wort?

MEINE 3 WÜNSCHE:

Sammelkarte
Lösung
Bericht

Den Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben – und ab geht die Post!

GAMERS • 3-W-Ticket • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

SUPER STREET FIGHTER II



GAMERS

KEN

Super Street Fighter II is a registered trademark of Capcom Co. Ltd.

GA 035



GAMERS

GA 036

© by SNK 1995

SUPER STREET FIGHTER II

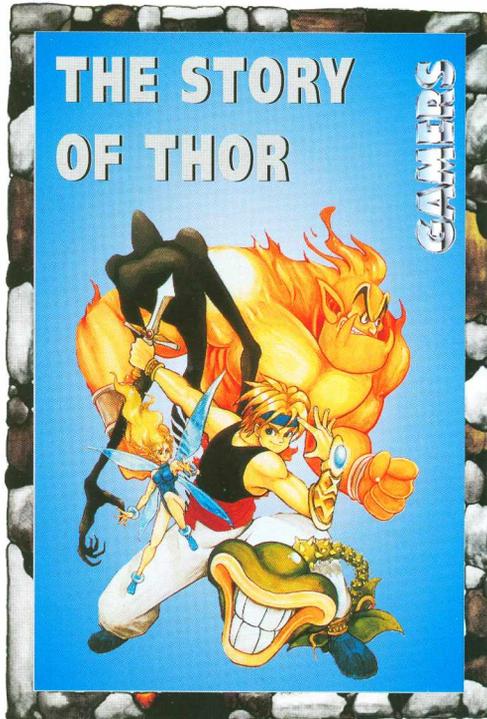


GAMERS

E. HONDA

Super Street Fighter II is a registered trademark of Capcom Co. Ltd.

GA 037



THE STORY OF THOR

GAMERS

GA 038

© Sega 1995

KEN

Geb.: 14.02.1965, Größe: 177 cm,
Gew.: 77 kg, Maße: 112/81/84,
Blutgr.: B, Nationalität: Japanisch

Special Moves: *Fireball:*

Dragon Punch:

Flaming Dragon Punch:

Hurricane Kick:

Midair Hurricane Kick:

Würfe: *Shoulder Throw:*

Back Throw:

Hot Moves (nahe am Gegner):

Standing Uppercut:

Ax Kick: HT (nicht bewegen)

Foot Sweep: ↓ + HT.

Combos: *Dragon Knee Combo:* 1. Spring' mit einem super-tiefen HS und halte → . 2. Lande, halte weiter → und mach' einen stehenden MT. 3. Nach dem Knietreffer beende die Dragon-Punch-Bewegung und drück' LS.

Double Jump Hurricane Fever: 1. Spring' mit einem tiefen HS und halte ↘ . 2. Halte weiter ↘ um sofort wieder zu springen. 3. Wieder in der Luft mach sofort einen HS in einen Two-in-One Hurricane Kick, der gleich mehrmals trifft.

Abkürzungen: LS = Leichter Schlag (X)

MS = Mittlerer Schlag (Y)

HS = Harter Schlag (Z)

MT = Mittlerer Tritt (B)

HT = Harter Tritt (C)



Bild entsprechend
Franken

E. HONDA

Geb.: 3.11.1960, Größe:
187 cm, Gew.: 139 kg,
Maße: 211/178/208,

Blutgr.: A, Nationalität: Japanisch

Special Moves: *Hundred Hand Slap:* Drücke mehrmals schnell hintereinander Schlag.

Sumo Head Butt: ← (zwei Sek.) → + Schlag.

Sumo Smash: ↓ (zwei Sek.) ↑ + Tritt.

Griffe: *Bear Hug:* → + HS

Würfe: → + MS

Hot Moves (nahe am Gegner):

Double Hit Kick: HT, *Double Hit Knee:* ↓, → + MT

Sumo Slash: ↘, ↓, → + MT, *Butt Crush:* ↘, ↓ + LT

Knee Bash: → + HT. *Sumo Slash (nicht ganz nah am G.):* HT

Combos: *Triple-Hit Combo:* 1. Spring' mit einem tiefen HT. 2. Lande und mach einen stehenden MS. 3. Beende die Combo mit einem knienden HS.

Knee Three-Hit Combo: 1. Spring' mit einem tiefen HS. 2. Lande und mach' einen stehenden HT. 3. Der HT trifft zweimal.

Strategien: *Handy Throw:* 1. Wenn der Gegner am Boden liegt (z.B. durch einen Wurf) neben ihn stellen. 2. Starte den 'Hundred Hand Slap'. 3. Wenn der Gegner blockt, werfen.

Abkürzungen: MS = Mittlerer Schlag (Y)

HS = Harter Schlag (Z)

LT = Leichter Tritt (A)

HT = Harter Tritt (C)

MT = Mittlerer Tritt (B)



Die Abenteuer von Prinz Ali im Kampf gegen das Böse sind eines der schönsten Action-Adventures auf dem Mega Drive: Ein stimmungsvoller Soundtrack, farbenfrohe Grafiken und riesengroße Sprites sorgen für eine packende Atmosphäre. Neben vielen zu lösenden Rätseln gibt es auch jede Menge Monster, mit denen sich der Held herumschlagen muß, wobei er sich nicht nur der üblichen Waffen bedienen, sondern auch in bester Street-Fighter-Manier mit Schlägen und Tritten kämpfen kann. Ein Muß für alle Adventure-Fans!

System Mega Drive

Hersteller Sega

Spieler 1 Spieler

Preis ca. DM 140

Genre Action/Adv.

Schwierigkeit .. ansteigend

Continues Batterie

Erschienen März 1995



1 MD



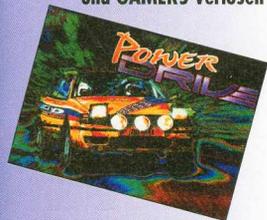
U. S. GOLD

hat den
POWER DRIVE

Für alle, denen der rechte
Antrieb fehlt hier die Aktion!

U.S. Gold, Selling Points

und GAMERS verlosen



3 x Power Drive für MD

Um unter den Gewinnern sein
zu können, müßt Ihr lediglich
zwei der flotten ,PD'-

Kleinwagenmodelle auf eine

Postkarte schreiben und

diese bis zum 24. März

(Einsendeschluß) an

GAMERS

Power Drive

Heilwigstr. 39

D 20249 Hamburg

schicken.

U.S. Gold,

Selling Points und



wünschen Euch viel Glück!

Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen.

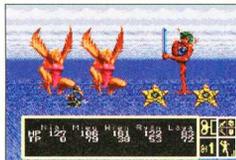
• HIER GEHT DIE POST AB! •

GAMERS antwortet:

Zuerst ein Dank für das Lob.

1. Nach unseren Informationen mußte PS IV vor kurzer Zeit in den USA erschienen sein. Sega Deutschland konnte uns noch keinen Termin nennen, da nicht feststeht, ob das Spiel offiziell bei uns erscheinen wird.

2. Graphik-CDs sind im Grunde genommen fast normale Audio-CDs, die zusätzlich einen Track mit Bilddaten enthalten. Dabei handelt es sich aber zumeist um ziemlich langweiliges Füllmaterial. Mit dem Graphik-CD lassen sich Graphik-CDs nicht lesen.



3. Direkt kombinieren kann man die Geräte nicht, allerdings kann man die Spielstände zwischen dem internen und dem erweiterbaren RAM hin- und herkopieren.

BEZUGSPROBLEME

Ihr habe mir Eure Zeitschrift im Januar zum ersten Mal gekauft. Vorher habe ich immer nach Zeitschriften gesucht, die nicht nur über Sega berichten. Was interessiert mich denn Nintendo?

Jetzt noch etwas Tadel. Die 3-D-Bilder könnt Ihr Euch meiner Meinung nach schenken. Schade um die Seite, dort könntet Ihr lieber Berichte bringen. Besonders gut gefällt mir Eure Wertung mit Noten. Jetzt ein paar Fragen.

Wieso ist das Spieleangebot für Nintendo so groß und für Sega so klein? Gibt es im europäischen



Segas ,Virtua Racing' (MD): sehr gut, aber leider teuer



Domarks ,F1' (MD): ohne Zusatzchip zweifellos eines der besten

»GAMERS-WISSEN«

Teil 3: AV & RGB

Derzeit gibt es zwei gängige Arten, einem Fernseher Bild- und Tonsignale zu liefern.

• **AV:** Steht für ,Audio/Video'. Bei diesem Verfahren werden die Bild- und Toninformationen ,ineinandermoduliert', um so zusammen durch nur eine Leitung zum Empfangsgerät – in diesem Falle dem Fernseher – zu gelangen. Schließt man sein Mega Drive per AV-Kabel an einen Fernseher an, hat man auf jeden Fall immer Mono-Sound – auch auf Stereo-Fernsehern.

• **RGB:** Bei diesem Anschlußverfahren werden die drei für eine additive Farbmischung notwendigen Grundfarben (Rot, Grün und Blau) einzeln durch separate Adern zum Fernseher geschickt. Für den Sound stehen meist nochmal zwei Adern (linker und rechter Kanal) zur Verfügung. Bild- und Tonqualität sind bei diesem Verfahren im Vergleich zum Anschluß mit AV-Kabel deutlich höher.

Die bei Fernsehern am weitesten verbreitete Steckernorm für RGB-Anschlüsse ist die Scart-Norm. Siehe auch GAMERS 1195.

Ausland ein größeres Angebot? In Kiel ist das Angebot an Sega-Spielen und Zubehör sehr schlecht. Könnt Ihr mit sagen, wo ich das Sega-Stereo-Audio-Video-Kabel bekomme? Welches Formel-1-Spiel könnt Ihr mir für das Mega Drive empfehlen, und welches kann man zu zweit spielen? Gibt es für das MD ein gutes Strategiespiel? Wenn ja, welches? Dune II, Populous und Syndicate habe ich schon. Gibt es für das MD auch Spiele aus der Battletech-Serie?

Matthias Ruuck, Kiel

GAMERS antwortet:

Nun, auch wenn man ,nur' Sega-Geräte sein Eigen nennt, sollte man u. E. nicht die Entwicklungen auf den Gesamtmarkt aus den Augen verlieren. Über dieses Thema steht freilich jedem seine ganz persönliche Meinung zu. Die 3-D-Bilder sind mit dem letzten Heft ausgelaufen – sie werden Dir nicht länger ein Dorn im Auge sein. Ein letztes Winken in 3-D: Die Lösung des letzten 3-D-Bildes in dieser Leserpost.

Wir halten unsere Wertung auch für recht gelungen, arbeiten aber fortwährend an Aktualisierungen. Das kann man an der Wertungserklärung und den Daten im Register dieser Ausgabe sehen. Die ideale, einfache Lösung gibt es nicht, aber wir versuchen, so viel wie möglich übersichtlich und eingängig unterzubringen. Insgesamt gesehen ist Nintendos Marktanteil in Deutschland – dank des Game Boy – größer als Segas. Das schlägt sich auch in der Angebotsvielfalt nieder.

Ja. In England z.B. ist Sega stärker angesagt als Nintendo. Solltest Du das Kabel trotz Anfrage bei einem Händler nicht bekommen, bleibt der Weg über den Versandhandel. Bei der Suche kannst Du Dich an den Anzeigen in GAMERS orientieren. Ein hervorragendes F-1-Spiel ist ,F1' von Domark, welches demnächst in einer aktualisierten Fassung mit einer Schumacher-Lizenz bei Acclaim erscheinen soll. Test folgt. Falls Du das nicht erwarten kannst, ist auch schon die alte Fassung sehr gut. Des weiteren empfehlenswert, aber ohne offizielle Formel-1-Lizenz und dank Zusatzchip etwas teurer: Virtua Racing. Beide kann man auch zu zweit spielen.

Was die Strategiespiele angeht, haben wir eine kleine Liste erstellt (siehe Box).

Zur Zeit gibt es offiziell für die Sega-Systeme noch nichts, was sich Battletech nennt. Allerdings ist hier und da etwas am Brodeln. Möglich, daß wir bald Genaueres zu dem Thema erfahren. Wie immer: Sobald wir etwas wissen geben wir's weiter.

EMPFEHLENSWERTE STRATEGIESPIELE (MD)

Bitte beachten: Die Ansprache an die Mega-Drive-Ausnutzung sind seit Februar '92 gestiegen.

Titel	Testheft	Note
Starflight	5/92	1-
Dune 2	4/94	2+
Populous II	6/93	2
Warsong	2/92	2
Mega lo Mania	1/93	2-

3-D-Bild

Die Lösung

Anbei findet Ihr die Lösung des in der letzten GAMERS veröffentlichten 3-D-Bildes. Spätestens jetzt solltet Ihr sein ‚Entgegenkommen‘ verstehen. Etwa nicht? Dann nehmt Euch nochmals das letzte Heft zur Hand ...

Heft 2/95



- 0) oder auch der Sega-Info-Service (Tel.: 040 - 227096 - 1, statt ‚1‘ kann man auch die Leitungen ‚2‘ bis ‚5‘ probieren) einen Rat. Das Problem mit dem ‚Ruckeln‘ hat eine ganz andere Ursache. Hier wird zuviel von der Konsole verlangt, sie geht ‚in die Knie‘, weil die Prozessoren den in diesem Modus extremen Anforderungen einfach nicht gewachsen sind. Dadurch nimmt die Konsole keine Schäden, lediglich die ‚Spielgeschwindigkeit‘ nimmt drastisch ab.

»Werden die FMV-Szenen bei 32X-CD-Spielen so gut wie beim CD-i sein?«

Die Gründe dafür im Detail zu erklären, würde jetzt etwas zu weit führen. Das ist bei allen ‚Sonic 2‘-Modulen so und keine ‚Fehlproduktion‘ einer einzelnen Cartridge.

32X & CD

Erstmal möchte ich Euch loben: Ihr seid eine hübsche, interessante und brillante Zeitschrift.

Ich bin stolzer Besitzer eines Mega Drive und Mega Drive 32X und ein nicht ganz so stolzer Besitzer eines Mega-CD. Nun zu meinen Fragen:

1. Der Mega Drive 32X hat einen neuentwickelten VDP (digitaler Videoprocessor). Welche Aufgabe hat dieser VDP?

2. Es soll doch CD-32X-Spiele geben (z. B. Fahrenheit CD, Corpse Killer etc). Fahrenheit CD soll ein FMV-Game werden. Verbessern sich die ‚Video‘-Szenen, die Grafik oder sind die Bildpunkte

nicht so stark zu sehen wie beim Mega-CD oder bleibt es so fürchterlich wie beim Mega-CD? 3. Werden die FMV-Szenen so gut wie beim CD-i sein? 4. Für CD-i gibt es eine digitale Videocartridge, könnte man diese auch fürs 32X oder das Mega-CD machen?

Tobias Friederich, Ronnenberg

GAMERS antwortet:

1. Der VDP des 32X kümmert sich um alle möglichen Grafik-Angelegenheiten, so z.B. die Definierung der Auflösung eines Bildes, die Anzahl der Farben, teilweise das Scrolling, Verknüpfungen unterschiedlichen Materials miteinander, Grafik-Effekte und die Bereitstellung des endgültig aufbereiteten Grafik-Materials für die Bildausgabe.

Er bewältigt also alle Aufgaben, die einem Videochip in jeder Konsole zufallen.

2. Leider haben wir noch keines dieser Spiele begutachten können. Es ist davon auszugehen, daß die Qualität der Videosequenzen der 32X-CD-Spiele weit höher sein wird als der fürs Mega Drive mit MCD, da das 32X wesentlich mehr Farben gleichzeitig auf den Schirm bringt als das Mega Drive.

3. Vermutlich nicht. Das MD 32X kann zwar 32.768 Farben darstellen, doch reicht das nicht an die Videoqualität des CD-i heran. Zudem ist noch gar nicht raus, ob die 32X-CD-Videosequenzen überhaupt die möglichen Farben nutzen werden.

4. Machen läßt sie sich, doch stellt sich die Frage nach Sinn oder Unsinn einer solchen Maßnahme. Eine der ganz wenigen Komponenten, die eine solche Cartridge überhaupt nutzen könnte, wäre das CD-ROM-Laufwerk des MCD. Der Rest läge aber mehr oder weniger brach. Erfreuliche Nachricht von Sega: Der deutsche Saturn wird auf jeden Fall den neuen ‚MPEG‘-Standard unterstützen und somit über hervorragende Full-Motion-Video-Fähigkeiten verfügen.

FAST VERZWEIFELT

Ich bin wahrscheinlich mit 28 Jahren nicht mehr so ganz Eure Zielgruppe, aber Euer Magazin

ist auch für mich sehr informativ. Euren Bewertungen kann man getrost folgen (mein letztes Beispiel: Micro Machines 2. Prädikat: süchtigmachend), obwohl ich mir Spiele vor dem Kauf lieber noch ausleihe.

So komme ich zu ‚Probotector‘, das nach Eurer Bewertung (‚2‘) ja gut abschneit. Im Spieltest bin ich dann aber am Gameplay fast verzweifelt.

Ich finde das Spiel – ganz im Gegensatz zu Konami – ziemlich unfair und frustrierend.

Nur was nützt mir die gute Bewertung von Euch, wenn ich das Spiel nicht ausleihen kann und kaufe, und Ihr ein paar Hefte später auf den zu hohen Schwierigkeitsgrad aufmerksam macht, ich aber bereits auf die ‚Schnauze gefallen‘ bin.

Eine Frage brennt mir noch auf der Zunge: Wird es analog zum ‚S. Game Boy‘ auch ein Gerät zum Spielen von Game-Geard-Spielen auf dem MD geben?

Tim Markgraf, Braunschweig

GAMERS antwortet:

Das glaubt man und irrt sich.

Die GAMERS-Leserschaft ist älter als man denkt. Mehr als ein Viertel unserer Leser sind über 18 Jahre alt. Du gehörst nicht zu den Marketing-Strategen sogenannten ‚Kernzielgruppe‘, doch die etwas älteren Videospielder haben sich für die Videospieldindustrie zu einer ernstzunehmenden Kundenschaft entwickelt.

‚Probotector‘ ist ein in allen Belangen hervorragendes Actionspiel, bis auf den unwirklich hohen Schwierigkeitsgrad. Was sich die Konamis dabei gedacht haben? Keine Ahnung. Viel Gutes kann es nicht gewesen sein.

Wir haben allerdings in unserem Test sehr deutlich und eindeutig darauf hingewiesen, daß der Schwierigkeitsgrad sehr hoch angesetzt ist. Echte Fingerakrobaten werden’s gut spielen können, der Rest bricht sich anfangs auf jeden Fall gehörig einen ab.

Wäre das anders, hätte Konami Game eine noch bessere Note (und Prädikat) bekommen. Eine Aussage wie „Probotector ist zwar ein cooles Game, aber streckenweise zu schwer, chaotisch und unfair, eigentlich nur besseren Spielern zu empfehlen (oder ARP-Besitzern)“ finden wir



ziemlich eindeutig.

Daß wir angeblich (erst) ein paar Ausgaben später auf den hohen Schwierigkeitsgrad aufmerksam gemacht haben, ist also nicht ganz richtig. Somit kann eigentlich niemand sagen, er sei nicht gewarnt worden.

Ein SGB-ähnlicher ‚Game Gear-Converter‘ ist derzeit bei Sega nicht in der Planung.

ROLLENSPIELE und GRAPHIK-CDs

Erst einmal ein Lob für Euch. Eure Zeitung ist übersichtlich, schön bunt, tolle Bilder und sonst ganz nett. Jetzt habe ich drei Fragen.

1. Ich habe mal was über Phantasy Star IV gelesen. Erscheinen sollte es im November 1993. Falls



‚Probotector‘ (MD): Frustrierend und unfair, aber technisch brillant

eine deutsche Version existiert, würdet Ihr mich mit einem Text glücklich machen.

2. Was kann man mit Graphik-CDs fürs MCD machen, und woher bekommt man sie?

3. Eine Frage zur Back-Up-RAM-Cartridge fürs MCD. Da ich mich vorrangig für Adventure/Rollen-spiele interessiere, ist das Gerät wohl notwendig. Da es auf dem deutschen Markt schlecht aussieht, muß ich auf US-CDs zurückgreifen. Die aber laufen nur mit CDX-Adapter. Wie kann man das kombinieren, um die Daten überschreiben zu können?

Enrico ohne Nachname, Schmalwalden



GAMERS UNSERE WERTUNG

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

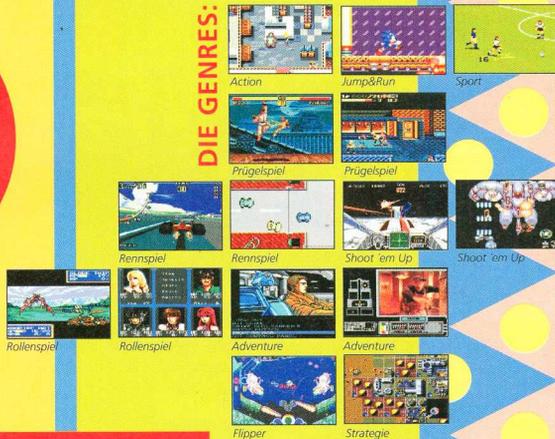
DIE NOTENSTUFEN

- 1 = fantastisch
2 = prima
3 = guter Durchschnitt
4 = mäßig
5 = mangelhaft
6 = schlecht

Alle Spiele, die im Test mit einer Gesamtnote von 2+ oder besser abschneiden, werden mit dem **GAMERS STAR** ausgezeichnet – ein Garant für höchste Qualität!



DIE GENRES:



„GAMERS“ meint...

Hat man länger Freude an dem Spiel? Macht es beim 100sten Mal noch Spaß? Sind auch die höheren Level noch reizvoll?

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

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

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

Die NOTE. Die abschließende Bewertung eines Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge: 1, 1-, 2+, 2-, 3+, 3-, 4+, 4-, 5+, 5-, 6+ und die 6. Zusatzzahlen gibt es nicht! Die Note wird hauptsächlich aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound ergeben eine Tendenz, die im Zweifelsfalle die Note entscheidet oder ein Plus bzw. Minus anfügt. In Extremfällen können Grafik und Sound auch zu Wertungsänderungen über mehrere Stufen führen – je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind.

GAMEPLAY 2	DAUERSPASS 2-
GRAFIK 2	SOUND 3+
NOTE 2-	

Hersteller: Virgin
Preis: ca. DM 80
Genre: Jump&Run
Anzahl der Spieler: 1 Spieler
Level: 10
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: 2 auf „easy“, sonst
Erhältlich: im Handel
Speicher: 2 MBit

Hier seht Ihr welcher Gattung ein Spiel angehört. Wir unterteilen wie oben dargestellt.

Ist es ein einsames Vergnügen? Hat man Spaß zu zweit, oder kann man gar eine Großparty veranstalten?

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

Kann das jeder Anfänger daddeln, muß man mit dem Pad jonglieren können – oder ist es gar einstellbar?

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

Spitzen-Wertung, richtiges Thematik Schön, aber wann ist es im Handel erhältlich? Das sagen uns die Hersteller.

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

Grausige Grafik, ab Level 1,2 unspielbar, kein Paßwort, keine Batterie, Ton fällt aus, haufenweise Übersetzungsfehler

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

Super Grafik, toller Sound, erstklassige Gags, Batteriespeicher, setzt in Sachen Gameplay & Dauerspaß neue Maßstäbe

MEGA DRIVE TEST

Asterix und Obelix haben es mal wieder auf den alten Julius abgesehen.

Häuptling Majestix ist schwer betrübt. Er vermißt seinen Schild, und glaubt Julius Cäsar habe ihn. Asterix und Obelix, die gerade die Wildschwein-Saison hinter sich gebracht haben, stürzen sich natürlich gleich in das Abenteuer.

Ihr steuert wahlweise den Vollschlanken oder den kleinen Schnurrbartträger durch insgesamt sieben umfangreiche Level.

Die Level sind nicht sonderlich komplex, aber einigermaßen abwechslungsreich, und es gibt abseits des Weges immer ein paar Extras zu entdecken. Da man sich ein Continue erst erspielen muß, empfiehlt es sich, die Stages genau nach Zusatzleben zu durchforsten.



ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS



Neben Laufen, Springen und Zuschlagen (Obelix stubst seine Gegner mit dem Bauch), könnt Ihr mit der C-Taste Gegenstände aufnehmen und nach Gegnern werfen oder Schalter betätigen. Ansonsten besteht Eure Hauptaufgabe vornehmlich darin, die zahlreichen Römer zu verknopfen und von Plattform zu Plattform zu springen.

Diese liegen glücklicherweise auch nach Verlust eines Lebens wieder an derselben Stelle. Die Level sind mit etwas Vorsicht gut zu meistern, aber die hakelige Steuerung, die ungenaue Kollisionsabfrage und ein paar unfaire Stellen, sorgen von Zeit zu Zeit für Frust.

ALIA IACTA EST

Die Grafik ist im bunten aber einfachen Comic-Stil gehalten. Schön dabei ist, daß sich die Entwickler stärker an den Bildheft-



Während des Spiels geben Euch andere Figuren Tips oder unnütze ‚Befehle‘



Einige unfaire Stellen, ungenaue Kollisionsabfrage und Steuerung, kein Paßwort.



„ZUTRIFF FÜR GALLIER VERBOTTEN! DAS WIEB IST EIN RÖMELAGER! SEHT ABER GENÜG, BEVOR ICH SAUER WERD!“

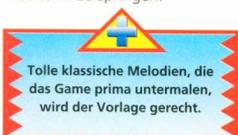


Das Leben könnte so schön sein, wenn da nicht die Römer wären



mungsvolles Gallier-Game, das der Comic-Vorlage gerecht wird. Jedoch ist es ein Jump&Run wie Dutzende andere. Wer die Zauberkoltrankmagie mag, darf ruhig die Märkte investieren, erfahrene Freunde des Genres wird das Modul allerdings eher kalt lassen.

Michael Koczy



Tolle klassische Melodien, die das Game prima untermalen, wird der Vorlage gerecht.



Die Legionen Cäsars sind für ihren geordneten Angriff bekannt



Den ganzen Tag auf der faulen Haut liegen kann man sich auch nur als Römer leisten. Dafür wird er dann als Trampolin mißbraucht



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3-	DAUERSPASS 3	Genre: Jump&Run Spieler: 1 Spieler Hersteller: Sega Preis: ca. DM 120 Level: 7 Level Schwierigkeit: einstellbar Continues: erspielbar Speicher: 16 MBit Erhältlich: ab März
GRAFIK 3+	SOUND 2	
NOTE 3		



Krokodile: traditionell
Harrys spezielle Freunde



Der Jaguarmann ist Freddy Krüger-Fan

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

Unglaublich, aber wahr. In letzter Zeit erscheinen doch tatsächlich richtige gute Spiele für das Mega-CD.



„Hier müßte auch mal wieder Staub gewischt werden!“ Harry hat sein Putztuch immer am Mann

12/94) ein, auf dem Mega-CD gibt es sogar noch einige Verbesserungen zu vermeiden!

Zu den bekannten zehn Leveln sind drei neue hinzugekommen, und die CD-Musiken überzeugen auf der ganzen Linie. Zwar wurden für die zusätzlichen Level keine neuen Grafiken gezeichnet, sondern nur bereits existierende farblich anders gestaltet, der Levelaufbau ist aber jeweils durchweg

gut gelungen.

An den positiven Dingen (aufwendige Animationen, abwechslungsreiche Level mit vielen versteckten Extras) hat sich selbstverständlich nichts geändert, leider blieben uns auch die wenigen Schwachpunkte erhalten: Bei einem ‚normalen‘ Pad müssen die drei Waffen (Steinschleuder, Bumerang, Explosionssteine) durch kurzen Druck auf die



Ohne Sechs-Button-Pad lästiges Waffenumschalten, keine Paßwörter



Unser Held wird vom Obermütz auf den Arm genommen ...

das Fehlen eines Paßwortsystems. Einerseits erhöht das natürlich den Dauerspaß und die Herausforderung, andererseits muß man sich aber einen kompletten Nachmittag freihalten, wenn man die 13 Level durchspielen will. Löhnen tut sich das auf jeden Fall.

Klaus-Dieter Hartwig

EIN KLASSIKER IM NEUEN GEWAND

Start-Taste umgeschaltet werden, was in brenzligen Situationen zu viel Zeit kostet. Erfreulicherweise wird aber das Sechs-Button-Pad unterstützt, die Waffen liegen dann auf den zusätzlichen Knöpfen. Als un- schön erweist sich auch

Wenn ich an die X-hundert Mark denke, die ich vor einigen Jahren in mein Mega-CD investierte, kommen mir heute noch die Tränen. Einigen wenigen guten Spielen (z.B. von Core Design) stehen eine Menge Full-Motion-Video-Katastrophen und mindestens ebenso viele lieblose Eins-zu-eins-Umsetzungen von erfolgreichen Mega-Drive-Spielen gegenüber. Wen wundert's, daß bis heute keine nennenswerten Stückzahlen des Gerätes abgesetzt wurden.

Umso erstaunlicher, daß sich trotzdem einige Firmen richtig Mühe geben. Nachdem kürzlich Konamis hervorragendes ‚Snatcher‘ begeistern konnte, steht nun mit Activisions ‚Pitfall: The Mayan Adventure‘ ein weiteres Highlight ins Haus.

Schon die Mega-Drive-Fassung heimste verdientermaßen einen ‚GAMERS-Star‘ (Test in GAMERS



Im Tempel hausen recht skurrile Le gestalten



Harry verabschiedet sich aus einem der zusätzlichen Level, das Wandbild reagiert mit Schadenfreude



Drei neue Level, fantastische Musik von CD, abwechslungsreich und sehr gut spielbar

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 2+	DAUERSPASS 1-	Genre: Jump & Run/Action Spieler: 1 Spieler Hexateller: Activision Preis: ca. DM 120 Level: 13 Schwierigkeit: mittel Continues: mindestens 3 Speicher: 1 CD Erhältlich: im Handel
GRAFIK 2+	SOUND 1-	
NOTE		
1-		

LEGEND OF IL

Die Disney-Spiele ‚Castle-‘ und ‚Land of Illusion‘ waren vor Jahren die Straßenfeger im Bereich der Game-Gear-Spiele. Die Fans mußten lange auf eine Fortsetzung warten, doch hat sich das Aussehen gelohnt?



Kleiner Ballance-akt auf dem Faß

Wer jumpt so wild durch Wald und Flur, der Micky ist's auf seiner Legend-Tour

DIE GESCHICHTE



Erst müßt Ihr Goofy suchen



Donald erklärt die Lage



Der Baum ruft Euch ...



... eine Libelle zur Hilfe.



Der Endgegner wartet!

Etwas wirklich Neues im Jump&Run-Sektor zu präsentieren, scheint kaum noch möglich. Somit beschränken sich die meisten brauchbaren Neuererscheinungen auf altbewährte Features, gepaart mit schönem Sound und guter Grafik. Gerade noch die Originalität des Gameplays kann ein Videospiel aus der Masse hervorstecken lassen.

In „Legend of Illusion“ steuert Ihr den bekanntesten aller Mäuserieche durch acht Level. Um sich seiner Haut zu wehren, führt Micky Murmeln mit sich, die er nach Gegnern werfen kann. Extras, die z.B. Eure Lebensenergie auffüllen, findet Ihr in Schatzkisten, die den Wegesrand säumen. Im Spiel ist Kater Karlo ein fieser König, der dem ‚Baum des Lebens‘ das Wasser abdrehen möchte. Völlig ahnungslos ist Micky voreinst auf der Suche nach seinen Freunden Goofy und Donald. Dabei begegnet er einer Sphinx, die ihn über den Ernst der Lage unterrichtet. Allen Gefahren trotzend, sucht Ihr dann diesen Baum auf, der Euch per Libellenexpress (eine Flugstabe) den Weg zum Fluß weist, aus dem der Laubträger versorgt wird.

Die vorwiegend geradlinig aufgebauten Stages bestehen aus typischen Jump&Run-Sequenzen: Mal ein breiter Abgrund zum Drüberspringen, etwas Klettern, einen Gegner mit Murmeln ausschalten, Extras einsammeln und gelegentlich

kleine und einfache Rätsel lösen. Diese bestehen meist aus Aufsammeln, Mitnehmen und an richtiger Stelle Ablegen von Gegenständen. Fast immer befinden sich alle Utensilien auf Eurem Weg, so daß Ihr nicht nach ihnen suchen braucht. Nach jedem zweiten Level wartet

ist jedoch ein besonders schwerer Brocken: Erst schmeißt ein fliegender Magier mit Blitzten und Feuerbällen nach Euch, danach müßt Ihr einen Drachen besiegen. Selten haben wir auf dem GG eine so schön gezeichnete und animierte Hauptfigur gesehen. Die Gegner

Schöne Grafik, ansonsten ohne große Highlights. Für Anfänger empfehlenswert.

Wenig Neues, kaum herausfordernd, Musik altbacken, kein würdiger Nachfolger

ein kniffliger Endgegner auf Euch. Doch diese sind mit etwas Übung und dank der unbegrenzten Continues kein Problem. Der letzte Boss

sehen ebenfalls gut aus, und auch die Hintergründe sind detailliert und farbenfroh. Die Musik ist anfangs recht nett, jedoch wiederholt sich

DIE FRÖHLICHE ENDGEGNER-PARADE



Am dem dunklen Geist und ...



... dem brüllendem Löwen ...



... vorbei, warten noch ganz andere Fieslinge auf Euch

LUSION



Mit einem Spielgel leitet Ihr das Licht um



Eine nicht gerade aufgeräumte Wüste ...



So ein Wirbelsturm kann einem den ganzen Tag versauen



Per Libellensexpress geht's ab zum Ober-Endgegner

das Gedudel sehr schnell. Etwas mehr Abwechslung hätte der Komposition sicherlich gutgetan. Leider hakht die Spielbarkeit etwas in punkto Herausforderung: Die Stages sind ohne große Mühe zu durchlaufen, selbst die kleinen Rätsel sind für Anfänger kein Problem. Bei den Endgegnern sieht die Sache etwas anders aus. Profis haben schnell den Dreh raus, während Amateure etwas länger brauchen. Der doppelte Schlussgegner ist aber selbst für Cracks eine harte Nuß. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar im Ganzen kaum herausfordernd, jedoch ist das Game einigermaßen komplex. Unterm Strich kann es nicht ganz

mit seinen brillanten Vorgängern konkurrieren. Trotzdem Legend eine Menge Spaß, und wer sich gerade als Neuling mal an einem GG-Jump&Run versuchen möchte, wird sicherlich Freude an dem grafisch schönem Disney-Modul haben. Go, Micky, go!

Michael Koczy



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
2-

DAUERPASS
2-

GRAFIK
1-

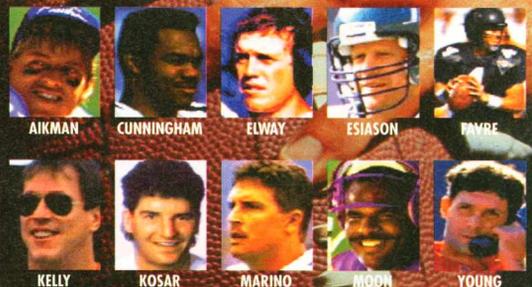
SOUND
2

NOTE
2-

Genre: Jump&Run
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: Sega
Preis: ca. DM 80
Level: 8
Schwierigkeit: einfach bis mittel
Continues: unbegrenzt
Speicher: 4 MBit
Erhältlich: im Handel

NFL QUARTERBACK CLUB

NICHTS FÜR WEICHEIER. REAL FOOTBALL FOR REAL PLAYERS!



24 MEG Football-Action



3 Spiele in einem



Über 400 Spielzüge



Unzählige Einstellungen



Original Teams der NFL

SNES™ • MEGA DRIVE™ • GAME BOY™ • GAME GEAR™

The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. All Rights Reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. Sega, Mega Drive, and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. LJN and Acclaim are divisions of Acclaim Entertainment, Inc. © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Acclaim Entertainment GmbH



Game-Gear-Besitzer können aufatmen: Der kleine Stern hat seine Reise vom MD zum GG bravourös überstanden!

Der Weltraum, unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des kleinen Ristar, der sich in Jump&Run-Mannier über sieben Level hinweg zum bössartigen Weltraumpiraten Greedy durchkämpft, um ihm seine kleinen Unarten abzugewöhnen. Daß dieser ein komplettes Sonnensystem unter seine grausame Herrschaft brachte, war schon schlimm genug. Aber daß er auch noch Ristars Vater einer Gehirnwäsche unterzogen und ihn damit auf seine Seite gebracht hat, ist wohl für jeden Stern ein Grund, diesem widerlichen Schurken das Handwerk zu legen.

Wie schon im Mega-Drive-Spiel (Test GAMERS 2/95) zeichnet sich Ristar vor allem durch seine ‚Handfertigkeit‘ aus: Auf Knopfdruck nehmen die Arme unseres kleinen gelben Helden das vierfache ihrer normalen Länge an.

Jeder Gegner, den Ristar daraufhin in die Fänge bekommt, sieht im wahrsten Sinne des Wortes Sterne,



zumindest einen, denn durch das Zurückschnellen der Arme zieht sich Ristar an seinen Widersacher heran, um ihn beim darauffolgenden Zusammenprall endgültig zu besiegen. Dank dieser Fähigkeit

teilt. Solltet Ihr diese gemeistert haben, steht Ihr Auge in Auge einem miesgelaunten Endgegner gegenüber.

Doch auch alle anderen Planetenbewohner, die Ihr unterwegs trefft,

auch Plattformen erreichen, die Euch vorher unzugänglich waren. Soweit gleicht die GG-Version also dem MD-Spiel. Als neues Element sind allerdings kleine über alle Level verteilte Sterne eingeführt worden. Von diesen solltet Ihr sovielen wie möglich einsammeln, denn alle 100 Stück bekommt Ihr ein Extraleben. Solltet Ihr all Eure Leben verlieren, könnt Ihr dank der unbegrenzten Continues Euer GG-Run erneut versuchen. Zudem gibt es bei ‚Ristar‘ auch Paßwörter. Dies wer-



hat der Kleine auch beim Hangeln und Klettern keine Probleme.

Jeder der sieben Level (sechs Planeten und Greedys Raumstation) ist in jeweils zwei Abschnitte unter-

sind nicht besonders gut auf Euch zu sprechen: Hasen, Maulwürfe und fliegende Fische sind nur ein Teil des recht umfangreichen Gegner-Angebotes.

Wie beim MD-Game kommen auch beim GG-‚Ristar‘ die sogenannten Sternengriffe zum Einsatz. An diesen kann sich Ristar wie an einer Reckstange herum-schwingen, um mit dem gewonnenen Schwung für einige Sekunden als Sternschnuppe durch die Luft zu fliegen. In diesem Zustand seid Ihr unverwundbar und könnt

UNENDLICH CONTINUES & PASSWÖRTER

den nicht nur Einsteiger zu schätzen wissen, denn obgleich der Schwierigkeitsgrad insgesamt eher im mittleren Bereich anzusiedeln ist, gibt es doch einige Passagen, die dem Spieler einiges an Taktik und Joypadakrobatik abverlangen. Kritiker werden auch beim Handheld-‚Ristar‘ eine frappierende Ähnlichkeit zu ‚Sonic‘ bemängeln. Diese ist zwar von der Optik her vorhan-

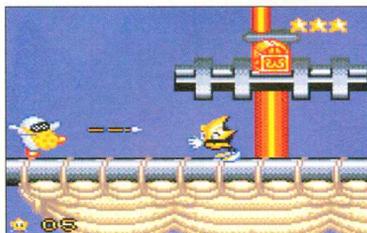
DER VERGLEICH: MD- UND GG-VERSION



Beim Endgegner vom 4. Level ist der wabbelnde Hintergrund bei der GG-Version genauso enthalten wie beim MD-Spiel



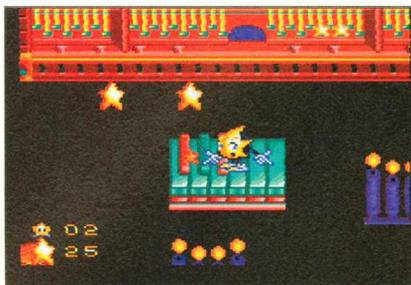
Andere Grafik, gleiches Ziel: Sowohl beim GG-Spiel als auch auf dem MD erwartet Euch ein gieriges Ungetüm, das gefüttert werden will



Setzt die Segel, hier kommt Ristar! Auch dieser böse Speerwerfer wird bald aufgeben müssen

Wenn Ristar auf diese Trommeln springt, wird er mit High-Speed nach oben geschleudert

Quo vadis, Ristar? Unser Held scheint es selbst nicht so genau zu wissen ...



Während der kleine Vogel auf der Plattform die Musik dirigiert, wird Ristar von den beiden Metallvögeln in arge Bedrängnis gebracht

den, spielerisch ergibt aber die völlig unterschiedliche Steuerung der beiden Helden auch ein völlig unterschiedliches Spielgefühl.

Während die „Sonic“-Spiele auf dem GG qualitativ immer etwas hinter ihren 16-Bit-Vorbildern lagen, braucht sich das GG-„Ristar“ keineswegs hinter dem MD-Game zu verstecken. Die knallbunte Grafik reizt die Farbpalette von Segas Handheld gut aus, die Musik ist ebenfalls gelungen. Da sich dies auch ohne Einschränkungen über das Gameplay sagen läßt, bleibt GG-Besitzern mit Jump&Run-Ambitionen eigentlich nur eine Möglichkeit: Kaufen!

Magnus Kalkuhl



Das gab es beim Mega-Drive-Spiel nicht: Speerwerfen



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
1-

DAUERSPASS
2+

Genre:

Jump & Run

Spieler:

1 Spieler

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. DM 90

Level:

7 à 2 Abschnitte

Schwierigkeit:

mittel

Continues:

unbegrenzt

Speicher:

2 MBit

Erhältlich:

im Handel

NOTE
2+

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
4

DAUERSPASS
4

Genre:

Jump & Run

Spieler:

1 Spieler

Hersteller:

Sega

Preis:

ca. DM 130

Level:

8 Level

Schwierigkeit:

einstellbar

Continues:

unbegrenzt

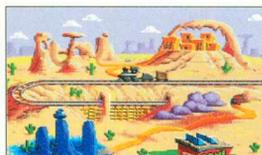
Speicher:

8 MBit

Erhältlich:

im Handel

NOTE
4



Er kann's nicht lassen: Ein neuer Versuch, dem Vogel die Federn zu rupfen

ROAD RUNNER

Vor über fünfzig Jahren erst auf der Leinwand, jetzt schon auf dem Mega Drive!

Seit Ende der dreißiger Jahre jagt der Kojote W. E. Coyote den ihm verhassten Strauß Road Runner durch die Wüste und tritt dabei von einem Fettnäpfchen ins nächste. Wahlweise in der Rolle des (immer noch) hoffnungsvollen Kojoten oder als blauer Strauß müßt Ihr in Jump&Run-Mannier durch insgesamt acht Level jagen beziehungsweise gejagt werden. Untermwegs stolpern Ihr über allerlei Extras und Fallen. Letzere betreffen zumeist Coyote, der im Falle einer Falle (was für ein Wortspiel!) einen seiner filmtypischen Abgänge macht.

So schön sich das alles anhört, so enttäuschend ist es doch. Die Steuerung ist so empfindlich, daß man im Laufen nur allzuleicht gegen eine Wand prallt – und das wird mit Energieabzug bestraft! Auch Grafik und Sound sind eher auf dem Stand, den Videospiele beim Leinwand-Debut von Road Runner hatten. Schade um die beiden Helden.

mk



Blau und schnell: Sonic?



240 Mannschaften, drei verschiedene Spielansichten und unzählige Optionen lassen einiges erhoffen – Sega läßt das runde Leder wieder rollen!



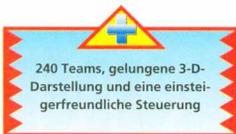
Mit „Striker“ wird das Mega Drive einmal mehr zur Spielwiese für Fußballfans. Doch bevor Ihr Euch ins eigentliche Spiel stürzt, solltet Ihr Euch zunächst einmal die zahlreichen Optionen anschauen: Von der Sockenfarbe der Fußballer über die Perspektive während des Spiels (es stehen drei verschiedene Ansichten zur Auswahl) bis hin zu den Wetterbedingungen ist alles

STRIKER

einstellbar. Unter anderem auch die Sehstärke des Schiedsrichters: Je nach Einstellung werden Eure Fouls gnadenlos geahndet, bzw. schlichtweg übersehen. Außerdem stehen insgesamt sage

ZWÖLF LÄNDER MIT JE 20 VEREINEN

und schreibe 240 Mannschaften (aufgeteilt in 12 Länder mit je 20 Vereinen) zur Verfügung! Da sowohl die Team- als auch die Spielernamen beliebig einstellbar sind und per Batterie gespeichert werden, steht einer MD-Karriere Eurer Traummannschaft nichts



240 Teams, gelungene 3-D-Darstellung und eine einsteigerfreundliche Steuerung

weh'r im Wege – vorausgesetzt, daß Ihr Euch auf dem Spielfeld behaupten könnt.

Neben dem eigentlichen Spiel ist auch ein Trainingsdurchlauf anwählbar, bei dem Ihr Eure Künste als 11-Meter-Schütze, bzw. Torwart erproben könnt. Gespielt wird wahlweise unter freiem Himmel oder in der Halle. Die Steuerung Eurer Kicker ist einsteigerfreundlich, ohne daß Ihr dabei

Hier ist alles einstellbar: Teamname, Hemdfarbe etc.



große Einschränkungen bei der Ballführung hinnehmen müßt. Gesteuert wird immer die Spielfigur, die dem Ball am nächsten ist.

SCHLICHTE ZWISCHENBILDER

Auffällig ist die flüssige Darstellung der 3-D-Perspektive. Die Intelligenz Eurer Computer-Mitspieler ist nicht gerade überwältigend. Dadurch werden die Spieler, die auf Taktik nicht verzichten wollen, etwas enttäuscht sein. Im Zweispieler-Modus kommt da schon etwas mehr Spielspaß auf, weil

in dem Falle zumindest zwei Spieler auf dem Spielfeld wissen, was sie überhaupt zu tun haben. Lobend zu erwähnen ist aber die Einhaltung des Fußball-Regelwerkes. Dieses läßt sich zudem noch nach Euren Wünschen modifizieren. Für die ca. DM 140 gibt es zweifelsohne bessere Kickerspiele, für ein kleines Fußballspiel zwischendurch reicht „Striker“ aber allemal.

Magnus Kalkuhl



Dumme Computer-Mitspieler, teilweise schlichte Grafik, Taktik ist selten einsetzbar



Beim Einwurf seht Ihr eine Hilfslinie

Hier läßt sich jede Wetterlage einstellen



TOR ERZEHLT VON K. SCHNITZ
Konfuser Spielablauf in der Halle – Rechtschreibfehler inklusive



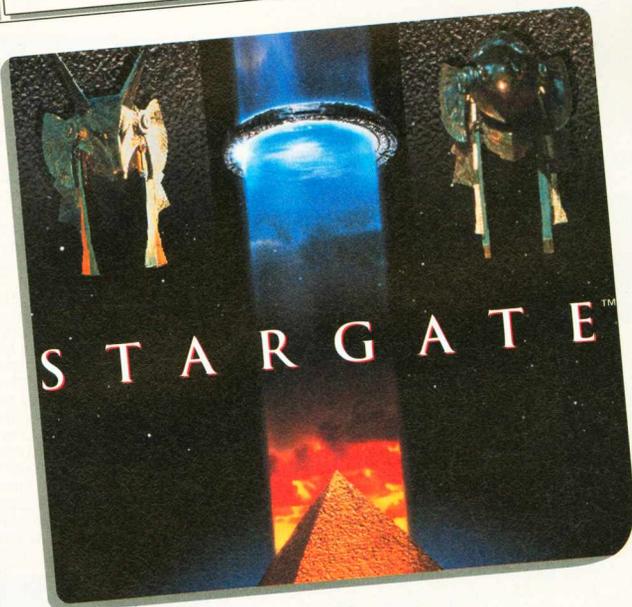
„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 3-	DAUERPASS 2-	Genre: Sport Spieler: 1-2 simultan
GRAFIK 3+	SOUND 3	Hersteller: Sega Preis: ca. DM 140 Level: 240 Mannschaften
NOTE 3		Schwierigkeit: einstellbar Continues: Batterie Speicher: 16 MBit Erhältlich: im Handel

STARGATE™

Das Strategiespiel der Zukunft!

coming soon



FÜR
GAME BOY™ - GAME GEAR™

„Stargate stellt Tetris völlig
in den Schatten.“

sagt Herr Brüggemann, der ehem. Tetris-Highscorehalter.

Das brandneue, knifflige Denk- und Reaktionsspiel, das Dich in neue Dimensionen führt. Vergiß alles was Du kennst und bereite Dich auf den neuen Standard unter den Handhelds vor:

**Stargate - für Game Boy™
und Game Gear™.**

- das Strategiespiel der Zukunft
- tolle 3D-Effekte
- 2 Spieler-Battle-Modus

Es gibt keine Alternative!



AKKlaim®
Entertainment GmbH

Tel. 0931-571601 oder 06



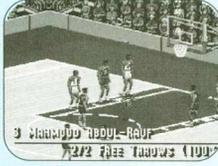
Stargate



Ristar



NBA Jam Tournament



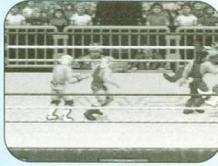
NBA Live



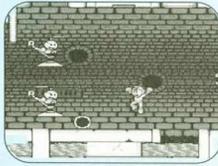
Story of Thor



Striker



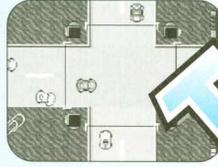
WWF Raw



Mega Man Wily Wars



NFL Quarterback Club



Micro Machines 2

SCHNELL, S THEO VERS

Juliuspromenade 11 • 97070 Würzburg

3 2 X

AFTERBURNER COMPLETE	99.-
GOLF BEST 36 HOLES (MÄRZ.)	129.-
METAL HEAD (MÄRZ)	129.-
MOTOCROSS CHAMP. (MÄRZ)	129.-
SUPER SPACE HARRIER	99.-
VR-RACING DELUXE	119.-
STAR WARS ARCADE	99.-
VORANGEKÜNDIGTE 32X-CD SPIELE:	
FARENHEIT 32X CD (MÄI),	
MIDNIGHT RAIDERS CD (JUNI),	
SURGICAL STRIKE CD (JUNI)	

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE II OHNE SPIEL	189.-
MEGA DRIVE KÖNIG D. LÖWEN SET	289.-
MEGA DRIVE MAGNUM SET	319.-
ACTION REPLAY 2 PRO	99.-
6 BUTTON CONTROLLER	39.-
6 BUTTON INFRAROT (2 PADS)	89.-
6 BUTTON ARCADE POWER STICK	89.-
4 PLAYER ADAPTER 2 SEGA (AUCH EA)	99.-
RGB KABEL	29.-
AERO THE ACROBAT 2	109.-
ATP TENNIS	109.-
CANNON FODDER	109.-
CHAOS ENGINE	124.-
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	109.-
DEMOLITION MAN (APRIL)	109.-
DER KÖNIG DER LÄWEN (LION KING)	109.-
DRAGON/BRUCE LEE	99.-
DSCHUNGELBUCH	109.-
DUNE II	104.-
DYNAMITE HEDDY	99.-
EARTH WORM JIM	119.-
FIFA SOCCER 95	109.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
JOHN MADDEN FOOTBALL 95	109.-
KAWASAKI SUPER BIKES	119.-
KICK OFF 3	99.-
LANDSTALKER	119.-
MEGA BOMBERMAN (1-4 SPIELER)	89.-
MEGA MAN WILY WARS (MÄRZ)	109.-
MEGA SWIV	89.-
MEGA TURRICAN	89.-
MICKEY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 2	109.-
NBA JAM TOURNAMENT (MÄRZ)	124.-
NBA LIVE 95	109.-
NFL QUARTERBACK CLUB (JAN/FEB)	124.-
NHL HOCKEY 95	109.-
NIGEL MANSELL	109.-
PAWS OF FURY	109.-
PGA TOUR GOLF III	109.-
POWER RANGERS	109.-
PROBOTECTOR	109.-
RED ZONE	114.-
RISTAR	109.-
ROAD RASH 3	109.-
ROAD RUNNER - DESERT DEMOLITION	99.-
RUGBY WORLD CUP	109.-
SAMURAI SHODOWN	109.-
SCHLÜMPFE	99.-
SEAQUEST DSV	114.-
SHINING FORCE II	129.-
SLAM MASTERS (MÄRZ)	139.-
SYNDICATE	109.-
SOLEIL DT.	114.-
SONIC 3	99.-
SONIC SPINBALL	99.-
SONIC & KNUCKLES	99.-
SPEEDY GONZALES (APRIL)	114.-
STARGATE	119.-
STORY OF THOR	119.-
STRIKER	119.-
SUPER STREET FIGHTER II	119.-
THEME PARK	109.-
TOUGHMAN BOXING CONTEST	109.-
TRUE LIES	119.-
WWF RAW	119.-
X-MEN 2	109.-
ZERO TOLERANCE	69.-
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL	109.-

MEGA CD

MEGA CD II MIT 4! SPIELEN	499.-
MEGA CD II MIT 2 SPIELEN	399.-
ANOTHER WORLD 2	99.-
BATTLECORPS	109.-



Earth Worm Jim



Samurai Shodown



Shining Force II

SCHNELLER...

KRANZ UND

urg • Tel.: (0931) 571601 oder 06

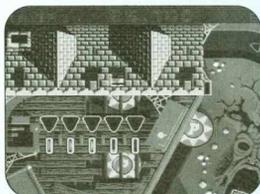


Virtua Racing Deluxe (MD 32X)

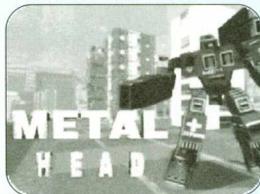


Motocross

- B.C. RACER 104.-
- DUNGEON MASTER 2 99.-
- ECCO THE DOLPHIN 2 104.-
- F-1 BEYOND THE LIMIT 99.-
- HEIMDALL 99.-
- JURASSIC PARK DT. CD 89.-
- KEIOU FLYING SQUADRON 89.-
- LEMMINGS 2 109.-
- LINKS (MÄRZ) 109.-
- MEGA RACE CD 99.-
- MICKEY MANIA 99.-
- MORTAL KOMBAT II CD 99.-
- NBA JAM CD 104.-
- PAWS OF FURY 109.-
- POWER RANGERS 119.-
- POWERMONGER CD 119.-
- REBEL ASSAULT 109.-
- SNATCHER 119.-
- SONIC CD 79.-
- SOULSTAR 119.-
- STARBLADE 99.-
- TERMINATOR 109.-
- THUNDERHAWK 99.-
- TOMCAT ALLEY 79.-
- WORLD CUP GOLF 94.-
- WWF CD 79.-



Psycho Pinball



Metal Head



WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

MEGA DRIVE 32 X (LIEFERUNG PORTOFREI) 359.-

GAME GEAR

- GAME GEAR MIT COLUMNS 159.-
- GAME GEAR 4 FUN SET 189.-
- FATAL FURY SPECIAL (FEB) 79.-
- FIFA SOCCER 79.-
- KAWASAKI SUPER BIKES 89.-
- MICKEY MOUSE 3 (FEB) 79.-
- RISTAR (FEB) 79.-
- STARGATE 89.-
- TRUE LIES 79.-
- WWF RAW 89.-

MASTER SYSTEM

- SCHLÜMPFE (APRIL) 79.-
- SONIC SPINBALL 79.-



FIFA Soccer 95



Theme Park



Soleil

TOPHITS ZU KNALLER- PREISEN!

MEGA DRIVE

- ANIMANIACS 79.-
- BUBSY II 69.-
- COOL SPOT 59.-
- ECCO THE DOLPHIN 2 89.-
- ETERNAL CHAMPIONS 39.-
- FLINK 59.-
- HAVOC 89.-
- MICKEY MANIA 59.-
- MICKEY & DONALD 69.-
- MR. NUTZ 69.-
- OTTIFANTS 39.-
- PAGEMASTER 99.-
- PIIFALL 59.-
- PSYCHO PINBALL 99.-
- ROCK'N ROLL RACING 99.-
- SPARKSTER 79.-
- SHINOBI III 49.-
- TINY TOONS 2 ALL STARS 79.-
- TOE JAM & EARL 2 Y49.-
- WINTER OLYMPICS 59.-

GAME GEAR

- DONALD DUCK 2 39.-
- GLOBAL GLADIATORS 29.-
- SONIC 2 29.-

MASTER SYSTEM

- MICKEY MOUSE; LEMMINGS; je 24.-
- WIMBLEDON 2; POWER STRIKE je 19.-
- DONALD DUCK; ASTERIX; ASTERIX 3 je 29.-
- WONDERBOY 3 IN MW; JURASSIC P. je 29.-

HÄNDLER- ANFRAGEN ERWÜNSCHT

BESUCHEN SIE AUCH UNSERE

NEUE FILIALE IN
94032 PASSAU,
BAHNHOFSTR.28.
GEGENÜBER DEM
BAHNHOF

Versand
per Nach-
nahme DM 8,-
UPS DM 10,-
Vorkasse (nur Euro-
scheck) DM 4,-

Ab 3 Artikeln liefern wir
portofrei!

Preisänderungen und Irrtümer
vorbehalten, Ladenpreise
können von den Versandpreisen
abweichen.

In puncto 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**

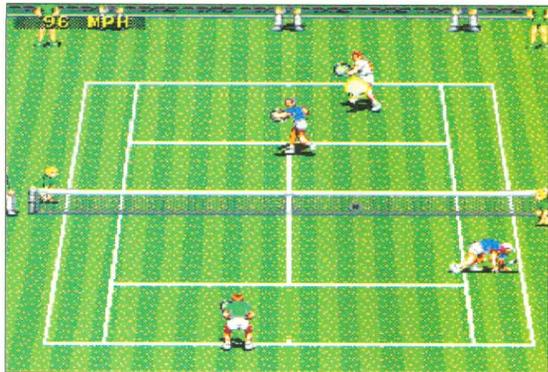
ELZBORN

& LADEN

NUR SOLANGE VORRAT REICHT --- TÄGLICH NEUBEITEN --- ALLE SPIELE AUF DEUTSCH



Bislang schaffte noch keine Tennissimulation auf dem MD voll zu überzeugen. Ist „ATP Tour“ die erste?



ATP TOUR

Was EA kann, kann Sega schon lange“, dachte sich das japanische Softwarehaus vermutlich, kramte die Tennissimulation ‚Wimbledon‘ aus der Kiste, kaufte eine Lizenz ein und morphte Altes mit Neuem. Kein Grund zur Schelte, wenn dabei Besseres herauskommt – oder zumindest Gleichwertiges, sofern das Alte bereits zufriedenstellte.

Herausgekommen ist ATP Tour,

anfängt. Hervorzuheben an diesem Editor ist, daß nahezu alles – vom Geburtsdatum über Schirmmütze bis hin zur Hautfarbe – eingestellt werden kann. Dank Batterie bleiben sowohl diese als auch Turnierdaten sicher gespeichert – sehr positiv! Ebenfalls angenehm ist das feinstufig wählbare Spieltempo.

Auf dem Centre Court an-



Unrealistisch: Steht Ihr mittig an der T-Linie, könnt Ihr jeden Aufschlag locker returnieren

das über drei Dutzend bekannter Tennisgrößen bietet. Dabei sind aktuelle wie pensionierte Spieler gleichermaßen vertreten, so zum

Antwort auf einen Lob: der Schmetterball



Der Turnierbaum zeigt die Paarungen an

Computergegner ein (schlechter) Witz, Treffmoment häufig fragwürdig

punkten haben! Von Langzeitmotivation kann somit absolut keine Rede sein. Auch im Match mit bis zu drei Freunden ist die Luft schnell raus, ärgert man sich erst über die spielerischen Unzulänglichkeiten. Positiv zu erwähnen wäre noch die (zwar kratzige) Sprachausgabe, die jeden Profi bei Namen nennt und die zwei Ranglisten, welche dankbarer Weise gespeichert werden.

Fazit: ATP Tour ist spielerisch wie grafisch mit dem Vorgänger nahezu identisch und lediglich für Anfänger eine zufriedenstellende Simulation.

Hans-Joachim Amann

DRITTKLASSIGE COMPUTERGEGNER

Beispiel Pete Sampras, Michael Stich, Ivan Lendl oder aber Ilie Nastase. Gespielt wird entweder im Schaukampf-, ATP-Turnier- oder ATP-Seniorenmeisterschafts-Modus. Je nach Turnier gibt es mehr oder weniger Preisgeld zu ergattern. Während die zu besiegenden Profis rein auf dem Papier mächtig Können aufweisen, muß sich der Newcomer per Editor einen Recken schaffen, der mit einem Minimum an Stärkepunkten

gelangt und das Racket schwingend, offenbaren sich leider die ersten Schwächen. Abgesehen davon, daß die Grafik nahezu 1:1 vom Vorgänger übernommen wurde (die Ballmädchen haben nun kurze Haare, sonst hat sich kaum

etwas verändert), ist auch die Spielbarkeit fast gleich geblieben. Diese ermöglicht zwar flotte Ballwechsel mit cleveren Lobs, knallharten Schmetterbällen oder gemeinen Slices. Dennoch ist das Gameplay nicht ganz ausgereift. Stoppbälle lassen sich nicht zufriedenstellend anbringen, und oft fragt man sich, warum der Ball nicht getroffen wurde.

Viel größeres Übel ist jedoch, daß die integrierten Tennissstars eher wie plumpe Anfänger agieren, aber nicht wie Spitzensportler. So bleiben sie teilweise auch dann noch einige Sekunden in einer Ecke des Courts stehen, wenn die Filzkugel schon längst auf dem Weg auf die andere Seite ist! Cleverness legen sie zu keiner Zeit an den Tag, wodurch es auch ein leichtes ist, jedes Turnier auch ohne Übung zu gewinnen, und das obwohl die Gegner anfänglich doch das sechs- bis siebenfache an Stärke-



Die ATP-Rangliste



Lobenswert sind die ausführlichen Statistiken nach dem Match



Grafik und Animation sind durchschnittlich gelungen

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre: Sport Spieler: 1-4 (simultan) Hersteller: Sega Preis: ca. DM 130 Level: 40 Tennis-Profis Schwierigkeit: sehr niedrig Continues: Batterie Speicher: 16 MBit Erhältlich: im Handel
3	3-	
GRAFIK	SOUND	NOTE 3
3	3	

HURRICANES

Elf Level liegen vor Euch, die Ihr mit einem Fußball bewaffnet bewältigen müßt. Im Gegensatz zur MD-Version (Test GAMERS 2/95) geht es diesmal nicht darum, einfach nur bis zum Ende eines Levels zu gelangen. Stattdessen müßt Ihr in jeder Stufe eine bestimmte Anzahl an Pokalen sammeln. Erst nachdem Ihr die vorgegebene Zahl erreicht habt, ist der Weg zur nächsten Spielstufe frei.

Behindert werdet Ihr in Eurem Tun von gegnerischen Fußballspielern und zahlreichen Vertretern der Tierwelt, die



Ein echter Fußballer hat vor Geistern keine Angst – nur vor der roten Karte ...

Die „Hurricanes“ sind nun vom MD auf das GG strafversetzt worden



Wer denkt, daß sich der Typ mit der Zwillie gleich umdreht, hat sich geirrt. Die Gegner sind halt ziemlich dämlich ...

Euch ans Leder wollen. Doch auf Knopfdruck schießt Ihr den Euch ständig am Fuß klebenden Fußball auf Eure Widersacher und besiegt sie damit (hoffentlich). Die Thematik der Level reicht von Westernwelt über naturbelas-



Der Fußball als Antwort gegen moderne Schußwaffen



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS
3-	4
GRAFIK	SOUND
3-	4+

Genre: Jump & Run
Spieler: 1 Spieler
Hersteller: U. S. Gold
Preis: ca. DM 70
Level: 11
Schwierigkeit: mittel
Continues: keine
Speicher: 2 Mbit
Erhältlich: im Handel

NOTE
4+

SCHNELLVERSAND

BEACH GAMES

VIDEOSPIEL LADEN & VERSAND

Mega Drive Spiele

ATP Tennis	119 DM
Brett Hull 95	119 DM
Baby Boom	119 DM
Battle Frantz	109 DM
Batman&Robin	119 DM
Cannon Fodder	99 DM
Earth Worm Jim	119 DM
F1 94	119 DM
Fink	59 DM
Fifa Soccer95	109 DM
Global Gladiators	59 DM
Jhon Maddani95	99 DM
Kawasaki Super Bikes	89 DM
Kick Off 3	89 DM
Mega Bomberman	99 DM
Mega Men Willy Wars	119 DM
Mega Turrican	89 DM
Micro Machines2	119 DM
NBA Livem 95	109 DM
NFL Quarterback (besser als Madden)	124 DM
NHL Hockey 95	109 DM
Nit! Alt95 (März)	89 DM
Ngel Mansel Indy	99 DM
PGA Golf3	109 DM
Pitfall	69 DM
ProBowler	119 DM
Psycho Pinball	99 DM
Rise of The Robots	119 DM
Ristar	109 DM
Rock N Roll Racing	99 DM

Rugby WorldCup	109 DM
Road Rush3 (März)	109 DM
Snooker (Jimmy White)	89 DM
Soleil	129 DM
Striker	119 DM
Story of Thor (März/April)	109 DM
Syndicate	109 DM
Stargate	119 DM
Toe Jam & Earl 2	69 DM
True Lies	119 DM
Urban Strike	109 DM
WWF Raw	112 DM
WWF Royal Rumble	69 DM
Warlock	124 DM
Zombies	59 DM
Zero Tolerance	69 DM

Mega CD Spiele

Fifa Soccer	79 DM
CorpSkiler	89 DM
F1 (Beyond the Limit)	119 DM
BC Racers	99 DM
Flashback	99 DM
Kids on Fight	89 DM
Mickey Mania	89 DM
Rebel Assault	119 DM
Snatcher	119 DM
Terminator	99 DM
WWF Rage int Cage	59 DM

Zubehör und Hardware

32 X Adapter	379 DM
Mega Drive ohne Spiel	189 DM
CD Plus (Damit laufen Import CD's)	79 DM
Back Up Ram Cartridge (für Mega CD)	99 DM
Sega Mouse	79 DM
Ascii Fighter Stick	99 DM
Ascii Pad	29 DM
Joyadvverlängerung (2,5 m)	15 DM
Ultra 2 ine One Joyadv	39 DM
4 Spieler Adapter 2	59 DM
Sega Saturn mit Virtua Fighter (jap)	39 DM

32 X Spiele

Albumen	119 DM
Golf Best 36 Holes	129 DM
Star Wars Arcade Game	129 DM
Space Harrier	119 DM
Motorcross	139 DM
Mortal Kombat 2 32 X	139 DM
Metal Head	139 DM
Virtua Racing Deluxe	139 DM

Master System Spiele

Ayrton Senna	49 DM
Mickey Mouse 1 o. 2	49 DM
Global Gladiators	39 DM
Wimbledon Tennis	39 DM

NBA Jam Tournament
124 DM

AM BRENNER 3 · 97941 TAUBERBISCHOFSHHEIM · TELEFON: 09341 - 31 21

NBA JAM TOUR

Wenn Sporthasser und Freunde des Genres friedlich vereint vor dem Bildschirm sitzen und voller Begeisterung Basketball spielen, dann muß Acclaims ‚NBA Jam‘ der Grund sein. Das Kultspiel mit dem flotten, nicht allzuernsten Gameplay geht nun in die Verlängerung.



A Vor über einem Jahr war Midways NBA Jam der Automatenknüller par excellence. Jetzt steht uns die Fortsetzung des überaus erfolgreichen Games ins Haus. „NBA Jam Tournament Edition“ heißt sie und ist ebenfalls aus der Spielhalle be-

de, nunmehr drei Mannen pro Team zur Verfügung stehen (zwei spielen, einer sitzt auf der Ersatzbank und kann während der Pausen eingewechselt werden) und eine Rookie-Mannschaft hinzugekommen ist. Gelingt es, alle 27 offiziellen NBA-Teams zu besiegen, kann man sogar – je nach Mannschaft – auf bis zu zwei weitere Stars zurückgreifen. Wie diese nicht auf den ersten Blick erkennbar sind die insgesamt 38 versteckten Recken. Jeder der

Wie beim Original: Die Soundkulisse ist zu schwachbrüstig, ansonsten ist das Teil einfach tadellos



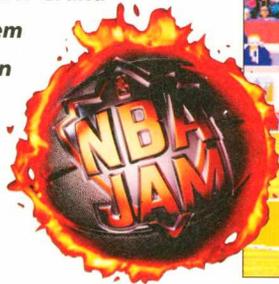
Schnell den Turbo dazugeschaltet und ab dafür ...



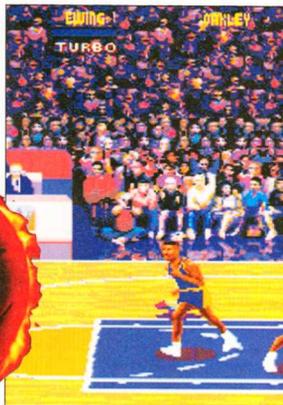
Ein kläglicher Blockversuch des Abwehrspielers



In den Viertelpausen dürfen die Cracks ausgetauscht werden



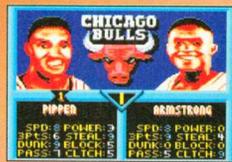
integrierten Spieler, egal ob versteckter Charakter oder ‚echter‘ Basketballer, zeichnet sich durch acht unterschiedliche Attribute aus. Wie Kenner des Vorgängers wissen, handelt es sich bei NBA Jam nicht um eine Simulation des sogenannten körperlosen Sports, sondern um ein rein actionorientiertes, zu 100 Prozent auf Spaß getrimmtes Fun-Spiel. Kein Wunder also, daß es wenig manierlich



auf dem Court zugeht, sich die Kontrahenten keinen Respekt zollen, sondern gnadenlos durch die Gegend schubsen und durch mega-spektakuläre, physisch unmögliche Dunks glänzen. Dabei springen die Kerle teils meterhoch durch die Lüfte, zerschmettern das Plexiglas der Korbwand oder vollführen mehrfache Salts. Bei solch spektakulären Aktionen wissen die butterweichen, detaillierten

SPIELER EXTRAS

Zwei Extras auf einen Streich: ein Hot Spot (links am Rand) und ein Tempo-Bonus



Noch bei den Bulls: Scottie Pippen sucht einen neuen Verein



Der Deutsche Detlef Schrempp ist wieder im All-Star-Team



Hebt Ihr das B-Symbol auf, stürzen alle anderen Cracks zu Boden und sind kurz gefechtsunfähig

TOURNAMENT EDITION



Wow, dieser Spieler ist „On Fire“ und für kurze Zeit besonders stark

Animationen der Sprites besonders zu gefallen. Ist es einem Spieler vergönnt, dreimal hintereinander ins Schwarze zu treffen, ohne daß der Gegner punktet, fangen Ball sowie Korbnetz Feuer. Zusätzlich gibt's einen Adrenalinschub (On Fire), sprich Extrapower. Wer möchte, der darf das sehr gute, normale Gameplay, wie es bereits vom ersten Teil her bekannt ist, im Optionsmenü deftig



„Yeah, I'm under Fire!“ Hoffentlich brennt nicht der ganze Korb mit ab!

Abspiel und los geht's zum nächsten Jam



aufpeppen: Power Ups, die zufällig auf dem Feld erscheinen, ver helfen den Akteuren kurzfristig zu ungeahnter Schnelligkeit, Stärke, unglaublich gutem Abwehrverhalten oder On-Fire-Status. Ein mit ‚B‘ versehenes Extra läßt gar den Boden beben und setzt alle anderen Cracks für kurze Zeit außer Gefecht. Nicht minder löblich ist die Idee der zuschaltbaren ‚Hot Spots‘. Zwei dieser immer wieder woanders auftauchenden Punkte befinden sich auf dem Spielfeld, in jeder Hälfte einer. Schafft Ihr es, von solch einem Punkt erfolgreich auf den Korb zu werfen, werden so

viele Zähler zum aktuellen Spielstand hinzuaddiert, wie die Zahl auf dem Hot Spot anzeigt. Selbst scheinbar hoffnungslos verlorene Matches sind somit noch in letzter Sekunde umzubiegen.

Des weiteren ist die Geschwindigkeit einstellbar („Juice Mode“), Spieler erleiden Verletzungen und werden dadurch schwächer etc.

NBA Jam T. E. bietet wirklich eine Reihe intelligenter Optionen, auf die Besitzer des ersten Teils verzichten müssen, so unter anderem auf den Tournament Modus. Ohne jegliche Boni wird in diesem agiert. Wer alle Teams schlägt,

Über 150 Charaktere für ein bis vier Spieler gleichzeitig, tolle Features, Highscoreliste, Batterie

kommt nicht nur in den Genuß der erwähnten zusätzlichen Profis. Ihn erwarten auch ein All-Star-Team sowie zahlreiche Cheats, die etwa den Boden rutschig machen oder Teleport-Pässe zulassen.

All dies verbindet Acclaim mit dem vom Vorgänger gewohnt hohen technischen Standard. Alle Sprites sind blendend animiert und schlagen sämtliche anderen Basketball-Vertreter um Längen. Der Court weist flüssiges 3-D-Scrolling auf; ständige Kommentare heizen die Atmosphäre auf. Warum das Publikum aber immer noch in akustischer Lethargie verfallen ist, das weiß vermutlich nur Acclaim selbst. Fassen wir zusammen: NBA Jam T. E. ist ein mehr als nur respektierlicher Nachfolger, der durch das Hinzufügen spaßiger wie nützlicher Features selbst für Besitzer des ersten Teils sehr interessant ist. Mit NBA Jam Tournament Edition hat Acclaim in Sachen Basketball deutlich die Nase vor der Konkurrenz. Auch, obwohl es sich hierbei ‚nur‘ um Fun-Basketball handelt. Jam it!

Hans-Joachim Amann

JAMS



Ein eleganter Backwards Slam begeistert ebenso ...



... wie dieser heftige Monkey Dunk oder der Spagatsprung (unten)



67 FINAL GAME STATS: 62

Das war knapp: Die Statistik zeigt Stärken wie Schwächen erbarmungslos auf

Player	PTS	PTS	PTS	PTS
PEPPER	23	44	12	12
PEPPER	13	1	3	3
PEPPER	13	1	3	3
PEPPER	13	1	3	3
PEPPER	13	1	3	3
PEPPER	13	1	3	3
PEPPER	13	1	3	3
PEPPER	13	1	3	3
PEPPER	13	1	3	3
PEPPER	13	1	3	3



Geht der brennende Ball durch den Ring, fackelt er das Korbnetz ab

Ruppigkeit ist der Weg zum Erfolg: Foulen heißt die Devise



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
1-	1-	Action/Sport
GRAFIK	SOUND	Spieler:
1-	3-	1 - 4 (simultan)
		Hersteller:
		Acclaim
		Preis:
		ca. DM 150
		Level:
		28 Teams + verstedtete
		Schwierigkeit:
		variabel (5 Stufen)
		Continues:
		Batterie
		Speicher:
		24 MBit
		Erhältlich:
		im Handel

NOTE 1-



Während den einen ein Rennspiel nicht realistisch genug sein kann, vermissen die anderen beinhardt Action. Damit ist jetzt Schluss!



Nicht ganz fair aber wir lassen Vorteil gelten: die Keule



Klein aber trotzdem ganz fein: der Zweispieler-Modus



ROAD RASH 3

Nach den ersten beiden gelungenen Teilen auf dem Mega Drive, und einer brillanten Version auf dem 3DO, bringt Electronic Arts „Road Rash 3 - Tour de Force“ für Segas 16-Bitter heraus.

Auf einem Motorrad braust Ihr über Pisten verschiedener Länder um die Spitzenposition. Knüppel und Ketten dienen hierbei immer noch als Meinungsverstärker Nummer eins. Ihr bereist so ferne Gegenden wie Afrika oder Brasilien, aber natürlich wird auch im heimischen Germany Gas gegeben.



Eine mittelschwere Bodenwelle reicht, und Ihr hebt ab



Detaillierte Grafik, viele Gags und satte Action, Zweispieler-Modus, Paßwort.



Spielerisch nichts Neues, ruckelt etwas, gelegentlich recht brutal.

Neben unterschiedlichen Rythmen und Musiken fallen bei den verschiedenen Strecken vor allem die (landestypischen) Gags ins Auge: Die Palette reicht von Eingeborenen, die die Fahrbahn kreuzen, bis zum Baumstamm oder Polizeiwagen. Auf jedem der fünf Kurse müßt Ihr Euch mindestens als Dritter qualifizieren, um die nächste Stufe zu erreichen. Von einer Prämie nach jedem Rennen läßt sich Euer Bike nachrüsten,

BORN TO BE WILD

oder Ihr könnt auf einen neuen Ofen sparen. Insgesamt könnt Ihr mit genügend Kohle zwischen 15

PS-starken Bikes wählen, und dank des Paßwortsystem jederzeit mit Euren aufgemotzten Feuerstühlen wieder einsteigen.

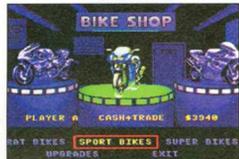
Bei zwei Spielern gleichzeitig teilt sich der Bildschirm horizontal, dabei bleibt zwar alles übersichtlich aber es wird ruckelig und langsamer – RR 2 ist da etwas spielbarer!

Während die Hintergründe abwechslungsreich und sehr gelungen sind, wurden die Fahrer „abgespeckt“: Sie sehen gegenüber den Vorgängern zwar etwas mickrig aus, sind dafür aber schöner animiert. Die Darstellung ist für Mega-Drive-Verhältnisse gut, bedenkt man den gestiegenen Standard, wäre technisch sicher mehr drin gewesen. Beim Sound kann man wahlweise zwischen fetziger, aber etwas dumpfer Mucke, oder einem nerviger Motoren-gebröhl wählen.

Road Rash 3 ist ein gelungener Rennspaß mit einer satte Portion Action. Gegenüber den Vor-

gängern sind optisch kaum Verbesserungen eingetreten, der Zweispieler-Modus ist sogar etwas ruckelig. Wem die ersten Teile gefallen haben, sollte vorm Kauf auf jeden Fall probierspielen. Wer noch keines dieser abgefahrenen Module besitzt, sollte schauen, ob er nicht RR2 günstig irgendwo abstauben kann, denn so viel besser ist der dritte Teil nicht geworden.

Michael Koczy



Um an die stärksten Bikes zu kommen, heißt es siegen und sparen



In der Winterlandschaft geht's trotzdem heiß her



Harmlose Passanten säumen des öfteren die Rennstrecken

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY	DAUERSPASS	Genre:
2	3-	Action/Rennspiel
GRAFIK	SOUND	Spieler:
3+	3	1-2 simultan
		Hersteller:
		Electronic Arts
		Preis:
		ca. DM 130
		Level:
		5
		Schwierigkeit:
		ansteigend
		Continues:
		Paßwort
		Speicher:
		16 MBit
		Erhältlich:
		ab März

NOTE

3+

Da habt ihr schon wieder den Ball verloren, tss, tss ...

SLAM CITY WITH SCOTTE PIPPEN



Ein schöner Rücken kann entzücken, nur ist weder der Rücken noch das Game schön, geschweige denn abwechslungsreich

Auf der Verpackung prangt „Über zweieinhalb Stunden Full Motion Video“ als Highlight – toll, toll!

Mit großen Erwartungen legten wir die erste von vier (!!!) CDs ein, denn so eine Masse an Speichermedien verspricht Spielspaß. Nach dem Intro wählt man einen von vier Schwierigkeitsgraden, spricht Gegnern, an, und schon beginnt das interaktive Grauen.

In einem One-on-One-Basketballmatch dürft Ihr Euch mit dem Computer-Gegner messen. Mit der Kamera im Rücken versucht

Ihr den Gegenspieler zu umdröbeln. Danach setzt eine Videosequenz ein, die beispielsweise den Korbwurf oder Ballverlust zeigt. Je nach Situation seid dann Ihr oder der Gegner im Ballbesitz, und das Ganze beginnt von vorn.

In ruckelnder nicht-hochauflösender Video-Grafik präsentiert sich „Slam City with Scottie Pip-

pen“, das insgesamt so mitreißend ist wie Staubsaugen. Englische Sprachsamples und dumpfe Rap-Mucke untermalen den Spielspaß, der leider nicht mit der Masse an CDs mithalten kann ... um es nett zu sagen.

Das MCD wird leider wieder zur Heimtätte einer interaktiven Katastrophe.



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 4-	DAUERSPASS 5	Genre: Sport
GRAFIK 4-	SOUND 4-	Spiele: 1 Spieler
NOTE 5+		Hersteller: Digital Pictures
		Preis: ca. DM 100
		Level: 4 Gegerner
		Schwierigkeit: einstellbar
		Continues: -
		Speicher: 4 CDs
		Erhältlich: im Handel

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 Fax: 02 51 / 52 79 71
Versand- und Ladenlokal An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 · 48151 Münster

MEGA DRIVE:	PROBOTECTOR 89,95	CHAKAN 39,95	MICRO MACHINES 69,95	WESTLER WAR 39,95
ANIMANIACS 89,95	PSYCHO PINBALL 89,95	C. WORLD CLASS SOCCER 39,95	MIGHTY MAX 49,95	XENON 2 49,95
ATP TENNIS 109,95	R.B.I. BASEBALL '94 99,95	CHIKI CHIKI BOYS 39,95	MUTANT LEAGUE FOOTBALL 39,95	ZERO WING 39,95
BLOODSHOOT 109,95	RED ZONE 99,95	COLUMNS 39,95	NBA ALL-STAR CHALLENGE 49,95	ZOMBIES 59,95
BODYCOUNT 89,95	RISE OF THE ROBOTS 99,95	CORPORATION 39,95	OFFROAD 39,95	ZOO 39,95
BOGGERMAN 109,95	ROBOCOP Vs TERMINATOR 49,95	CRACK DOWN 39,95	OFFTANT 39,95	
BRUTAL - PAWS OF FURY 99,95	ROCKN ROLL RACING 89,95	CRUE BALL 39,95	PAPERBOY 39,95	ZUBERHOH MEGA DRIVE:
CANNON FODDER 109,95	SOUL MATE DIZZY 59,95	D.J. BOY 39,95	PHLEOS 39,95	Mega Drive Konsole 159,95
CRASH DUMMIES 69,95	SECOND SAMURAI 69,95	DAVIS CUP TENNIS 39,95	PRINCE OF PERSIA 39,95	M. D. Konsole & Virtual Racing 279,95
DINO DINI'S SOCCER 79,95	SHINING FORCE 2 109,95	DECAP ATTACK 39,95	POWERMONGER 39,95	Mega Drive Konsole & Lion King 259,95
DISNEY'S BONKERS 89,95	SNAKE RATTLE N ROLL 69,95	DR. ROBOTNIK 59,95	PREDATOR 2 49,95	4 Spieler Multiadapter 69,95
DOUBLE CLUTCH 59,95	SONIC RATTLE N ROLL 119,95	DRACULA 49,95	PRINCE OF PERSIA 39,95	6 Button Pad 29,95
DSCHUNGLUBCH 99,95	SONIC 3 99,95	DRAGON 69,95	PUGGSY 29,95	Adapter US (ap.)/Pal 29,95
DUNE 2 119,95	SONIC & KNUCKLES 99,95	ECCO THE DOLPHIN 79,95	RADICAL REX 49,95	Action Replay 2 99,95
DYNAMITE HEADY 89,95	SONIC SPINBALL 69,95	EMPIRE OF STEEL 49,95	RANGERS 59,95	Pad 29,95
EARTH WORM & JIM 109,95	STREETS OF RAGE 3 109,95	ETERNAL CHAMPIONS 49,95	REN & STIMPY 59,95	RGB (Scart) Kabel 29,95
ECCO THE DOLPHIN 2 89,95	SUNSET RIDERS 69,95	EUROPEAN C. SOCCER 39,95	ROCKET KNIGHT ADVENTURES 49,95	
FIFA SOCCER '96 99,95	TINY TOONS 2 99,95	EX MUTANTS 119,95	SHADOW OF THE BEAST 39,95	MEGA C.D.:
FLASHBACK 99,95	SYNDICATE 79,95	F 22 49,95	SHADOW OF THE BEAST 2 39,95	ADAPTER PAL / US 89,95
G. FOREMAN BOXING 89,95	TURTLES 1 FIGHTERS 89,95	FATAL REWIND 99,95	SHAO FU 39,95	ANDROID ASSAULT US 99,95
GOLDEN AYE 99,95	URBAN STRIKE 69,95	FIFA SOCCER 99,95	SIMPSONS BART Vs. S. MUTANTS 69,95	BACK UP RAM CARTRIDGE 109,95
HAVOC 89,95	VALIANT RACING 159,95	FLUNK 39,95	SKITCHIN 39,95	BATMAN RETURN 99,95
IMG 1 TOUR TENNIS 89,95	WINTER OLYMPICS 69,95	FUN & GAMES 69,95	SKOOKER 79,95	BATTLE CORPS 99,95
INCREDIBLE HULK 69,95	WOLVERINE 89,95	GALAXY FORCE 2 89,95	SONIC 1 39,95	BEAST 2 69,95
INDY CAR feat. N. MANSELL 89,95	WWF RAW 99,95	GAUNTLET 4 69,95	SONIC 2 59,95	BEAST 3 69,95
J. MADDEN FOOTBALL '95 99,95	WWF RAW RUMBLE 89,95	GAUNTLET 4 69,95	SPACE HARRIER 2 29,95	BILL WALSH C. FOOTBALL 49,95
JURASSIC PARK: R. EDITOR 89,95	YOGI BEAR 89,95	GHOLLIS 'N' GHOSTS 39,95	SPLATTHOUSE 2 39,95	BLACKHOLE ASSAULT 49,95
KAWASAKI SUPERBIKES 99,95	ZERO TOLERANCE 69,95	GRAND POND 3 39,95	STREET FIGHTER 2 69,95	CHUCK ROCK 49,95
KICK OFF 3 89,95		GUNDOG 39,95	STREET FIGHTER 2 69,95	CYBER COMMAND US 99,95
LANDWALKER 99,95	SONDERGEGENOTE MEGA DRIVE:	HARD DRIVING 49,95	STRIDER 39,95	DRACULA UNLEASHED 49,95
LETHAL ENFORCERS 2 99,95	FANTASTIC DIZZY & COSMIC SPACE 49,95	HARDBALL '94 39,95	STRIDER 2 49,95	ESPN BASEBALL 79,95
MARIO ANDRETTI RACING 99,95	ADAM'S FAMILY 49,95	I. JONES LAST CRUSADE 39,95	SUB - TERRANIA 39,95	EYE OF THE BEHOLDER US 109,95
MC DONALD TREASURE LAND 79,95	ALIEN 3 49,95	INTERNATIONAL RUGBY 49,95	SUPER FANTASY ZONE 39,95	FIFA SOCCER 79,95
MEGA-LO-MANIA 89,95	ALIEN 3 49,95	JAMES BOND 07 39,95	SUPER HANG ON 39,95	FINAL FIGHT US 49,95
MEGA BOMBERMAN 89,95	ALISA DRAGON 39,95	JAMES POND 2 39,95	SUPER HYDLIDE 39,95	FLUNK 69,95
MEGA TURRICAN 89,95	ALTERED BEAST 39,95	JAMES POND 3 39,95	STEEL TALON 39,95	FORMULA ONE RACING US 99,95
MENACER PISTOLE & 6 GAMES 89,95	AQUATIC GAMES 39,95	JEWEL MASTER 39,95	STRIDER 39,95	GROUND ZERO TEXAS 69,95
MEN. PISTOLE & 6 GAMES & 12 109,95	ARCH RIVALS 49,95	JOE MONTANA 3 39,95	SUPERMAN 49,95	HOOP 49,95
MICRO MACHINES 2 89,95	ARROW FLASH 39,95	JURASSIC PARK 39,95	SWISTER & TWETY 39,95	MICKYMANIA 79,95
MIGHT & MAGIC 69,95	ART ALIVE 49,95	KID CHAMELEON 39,95	TALIM'S ADVENTURE 39,95	MICROCOSM 69,95
MR. NUTZ 79,95	ART OF FIGHTING 59,95	KLONK 39,95	TECHNO CLASH 39,95	MICROCOSM 69,95
MUTANT LEAGUE HOCKEY 59,95	ASTERIX 59,95	KLONK 39,95	TERMINATOR 39,95	NHL HOCKEY '94 99,95
NEGA-NAM TOURNAMENT 119,95	ATOMIC RUNNER 39,95	LEMMINGS 39,95	TERMINATOR - J. DAY 39,95	PRINCE OF PERSIA 59,95
NBA LIVE '95 99,95	BALL JACKS 39,95	LEMMINGS 39,95	THE JAG & EARL 2 49,95	REVENGE OF THE NINJA US 99,95
NHL HOCKEY '94 79,95	BATZ NIGHTMARE 39,95	LEMMINGS 39,95	THE JAG & EARL 2 49,95	ROUND AVENER 29,95
PAWS OF FURY (Brutal) 69,95	BATTMAN RETURNS 49,95	LEMMINGS 39,95	TRUKTON 39,95	SHERLOCK HOLMES 39,95
PELE SOCCER 2 59,95	BATTLETODDS 49,95	LEMMINGS 39,95	TWO IN ONE DUDES 39,95	SILPHEED 49,95
PEPPE BEACH GOLF 79,95	BILL WALSH FOOTBALL 39,95	LEMMINGS 39,95	ULTIMATE SOCCER 59,95	SONIC THE HEDGEHOG 79,95
PGA TOUR 3 99,95	BLADES OF VENGEANCE 39,95	LEMMINGS 39,95	WARRSPED 49,95	SNATCHER 99,95
POPULOUS 2 99,95	BONANZA BROS 39,95	LEMMINGS 39,95	WHERE IN THE WORLD C. S. 49,95	SNATCHER 99,95
POWERDRIVE 89,95	BUBBEN' STIX 59,95	LEMMINGS 39,95	WIZ N LIZ 39,95	SNATCHER 99,95
POWER RANGERS 109,95	BUBBY THE BOBCAT 2 69,95	LEMMINGS 39,95	WORLD CUP US 84 49,95	SNATCHER 99,95
	CAPTAIN AMERICA 39,95	LEMMINGS 39,95	WORLD CUP US '94 49,95	SNATCHER 99,95
	CAPTAIN PLANET 39,95	LEMMINGS 39,95	WORLD CUP US '94 49,95	SNATCHER 99,95

Druckfehler, Preisveränderung & Irrtümer vorbehalten !!! Ladenpreise & Versandpreise können voneinander abweichen !!!

SPIELEN & SPAREN

LUST AUF EIN BISSCHEN ABWECHSLUNG BEIM SPIELEN,

ABER ZU WENIG KOHLE?

X

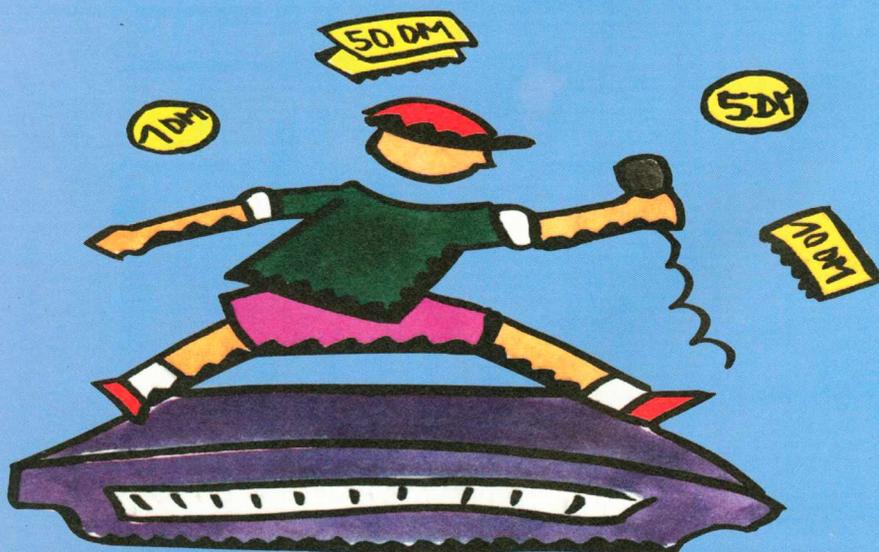
KEIN GRUND ZUR VERZWEIFLUNG: SCHON FÜR WENIG GELD GIBT'S

GEBRAUCHTE GAMES

IN HÜLLE UND FÜLLE. DIE NÖTIGEN FINANZEN BEKOMMT IHR
DURCH DEN VERKAUF EURER ALTEN MODULE. WIR VERRATEN EUCH,
WIE IHR SO MANCHE MARK MIT DEM

AN- UND VERKAUF

GEBRAUCHTER SPIELE SPAREN KÖNNT!



Videospielen ist ein verflücht teures Hobby. Die Konsole ist ja noch vergleichsweise günstig. Aber wenn frisches Spielefutter ran soll, treibt's einem die Tränen in die Augen. 140 harte Märker für ein Mega-Drive-Modul sind heute normale Härte – keine Chance für eine Riesensammlung?

Doch. Denn zum Glück haben Videospiele-cassetten (wie auch CDs) einen besonderen Vorzug: Sie verschleiben praktisch nicht. Solange Ihr Eure Module nicht als Fußbretter verwendet und – wie es die klassische Sega-Spielanleitung vorschreibt – nicht „knickt“, nagt der Zahn der Zeit nicht an ihnen. Ein gebrauchtes Modul ist genauso gut wie ein neues. Selbst Spiele mit Batteriespeicher sind da keine Ausnahme; sie verlieren ihr Gedächtnis in der Regel auch nach vielen Jahren nicht.

Was nicht kaputtgeht und altert, so dürfte man eigentlich folgern, verliert auch nicht sonderlich an Wert. Irrtum! Die Gesetze des Marktes sagen etwas anderes. Die Videospielebranche ist ein schnellebiges Geschäft; der absolute Renner von heute ist morgen schon kalter Kaffee, für den sich kaum noch jemand interessiert. Die Folge: Der Preis rutscht in den Keller – Glück für die Gebrauchtkäufer, Pech für die Verkäufer. Wer beim Spielehändler danebengreift und ein Schrottspiel für 140 DM kauft, darf sich fast freuen, wenn er es am nächsten Tag für die Hälfte des Preises wieder loswird. Von dieser Art Extrem-Preissturz sind übrigens alle elektronischen Geräte vom CD-Player bis zum Computer betroffen, auch CDs, Videos und Computerprogramme machen da keine Ausnahme. Es gibt in diesem Bereich einfach zu wenige Interessenten für gebrauchte Waren – das drückt die Preise nun mal ganz gewaltig nach unten.

Wie kriegt man nun das meiste Geld für seine gebrauchten Games? Und was tun, um möglichst billig neues Spielefutter ranzuschaffen? Da gibt's gleich

mehrere Wege. Der bequemste führt zum Spielehändler. Viele verkaufen nicht nur neue Module, sondern handeln auch mit gebrauchten. Wir haben mal die Probe aufs Exempel gemacht und bei einer ganzen Reihe von Gebraucht-

händlern angerufen, um sie nach den An- und Verkaufspreisen für verschiedene bekannte Spiele zu fragen. Die jeweils schlechtesten und besten Angebote zeigt Euch die Tabelle auf der nächsten Seite.

Die Verkaufspreise sind durchaus zivil, aber die Tarife für den Ankauf sehen eher mager aus. Der Händler will ja schließlich auch leben: Er veräußert die gebrauchten Spiele für einen höheren Preis, als er sie angekauft hat – das ist sein Verdienst oder auch die „Spanne“. Ein

Blick auf die Tabelle zeigt Euch auch, wie unterschiedlich der Wert der Spiele ist. Für den guten alten „Sonic 1“

bekommt Ihr gerade mal 'n Appel und

'n Ei – interessiert sich heute niemand mehr für. Auch das viel verkaufte „Jurassic Park“ zu Spielbergs Kinohit ist heute nur noch Schnee von gestern – so kann's gehen.

Der Verkauf an Second-Hand-(Versand-)Läden hat aber auch was für sich. Nicht jeder Händler nimmt zwar alle Spiele in Zahlung; vor alle Game-Gear und Master-System-Sachen sind oft nicht gefragt. Aber Ihr könnt dort

ohne weiteren Aufwand mehrere oder alle Games auf einmal loswerden – genau das Richtige für Leute ohne Zeit. Wer die Kohlen aus dem Verkauf beim gleichen Händler sofort in andere Module investiert, kann hier und da sogar einen zusätzlichen Nachlaß bekommen – fragt nach.

Solltet Ihr dagegen mehr freie Stunden als Märker auf dem Konto haben, dann empfehlen wir Euch den privaten An- und Verkauf

So bleiben Eure Spiele wertvoll



Nur wer seine Sammlung hegt und pflegt, kann später auch Spitzenpreise erzielen. Das geht beim Äußeren los: Hebt auf jeden Fall die Verpackungen und Spielanleitungen aller Games sorgfältig auf – sonst gehen Euch beim Verkauf mindestens 10, manchmal gar 30 DM verloren; viele Händler nehmen Spiele ohne Anleitung und Packung gar nicht erst in Zahlung. Paßt auf, daß Karton und Heftchen nicht verknicken oder zerfließen, beschriftet sie nicht mit Eurem Namen. Wer seine Sachen unbedingt markieren will, sollte besser einen wieder ablösbaren Namensaufkleber auf dem Modul anbringen.

Achtet darauf, daß die Kontakte Eurer Module sauber ist. Reinigt die Anschlüsse bei Bedarf mit einem Wattestäbchen, das Ihr vorher in Isopropyl-Alkohol (gibt's für wenig Geld in der Apotheke) getaucht habt. Ein teures Reinigungsset aus dem Fachhandel braucht ihr darüber hinaus nicht!

Etwas kniffliger ist die Pflege Eurer CDs fürs Mega-CD. Wenn die Silberscheiben verschmutzt sind, dann reinigt sie mit einem weichen Tuch – aber niemals durch kreisförmige Bewegungen, sondern stets nur von der Mitte nach außen. Andernfalls drohen Kratzer in Spurrichtung und damit Lesefehler, im schlimmsten Fall ist damit das Spiel hinüber. Eine prima Hilfe bei der Reinigung sind die sogenannten CD-Reinigungsmühlen, die Ihr im Elektrofachhandel für etwa 20 bis 30 DM bekommt. CD einlegen, Kurbel drehen, sauber!

Bewahrt die CDs immer in ihrer Box auf und legt sie nicht mit der bespielten Seite nach unten auf irgendwelche Flächen. Sollte die CD-Box im Laufe der Zeit gelitten haben, tauscht sie vor dem Verkauf des Spiels aus. Neue Leerboxen erhaltet Ihr für wenig Geld in jedem CD-Laden.



Mit Wattestäbchen und Isopropyl-Alkohol reinigt Ihr die Kontakte Eurer Module



Günstig kaufen von privat

– Versucht auf jeden Fall, den Preis herunterzuhandeln – vor allem dann, wenn Ihr gleich mehrere Spiele von einem Verkäufer haben möchtet.

– Achtet auf die Preisangabe „VB“ für „Verhandlungsbasis“: Da will jemand mit sich handeln lassen!

– Immer noch zu teuer? Laßt den Verkäufer ein paar Tage oder eine Woche schmoren. Vielleicht bleibt er auf dem Spiel sitzen und ist später bereit, mit sich handeln zu lassen.

– Gammelige oder fehlende Verpackung und Anleitung sind ein guter Grund für einen saftigen Preisnachlaß von etwa DM 10,- bis 30,- pro Spiel.

– Fragt nach, ob die angebotenen Spiele deutsche oder Import-Versionen sind.

– Wenn schon kein Preisnachlaß drin ist, dann drängt wenigstens auf porto- und versandkostenfreie Lieferung.

– Falls Ihr die Spiele nicht selbst abholt: Bezahlt möglichst nicht per Vorkasse, sondern erst nach Erhalt der Spiele, oder laßt sie Euch per Nachnahme liefern (siehe rechts).



Gut verkaufen an privat

– Bevor Ihr eine Anzeige aufgeb, schmökert erst mal fleißig Kleinanzeigen. Vielleicht sucht jemand ganz verzweifelt genau das Spiel, das Ihr verkaufen wollt. Hier könnt Ihr den Preis bestimmen!

– Ihr wollt herausfinden, wie viel Geld Ihr für Eure Spiele noch bekommen könnt? Gebt keine feste Preisvorstellung an, sondern „VS“ für „Verhandlungssache“. Wartet ab, was Euch die Interessenten bieten, um Euch nach ein paar Tagen die besten Gebote herauszupicken.

– Setzt den Preis anfangs ruhig etwas höher an, aber orientiert Euch in jedem Fall an den anderen Kleinanzeigen der Zeitung/des Magazins, in dem Eure Anzeige erscheinen soll. Selbst, wenn Eure Spiele „neuer“ sind als die der anderen, werdet Ihr kaum mehr Geld dafür bekommen.

– Ihr werdet einige Spiele absolut nicht los? Dann versucht sie im „Gebinde“ zu verkaufen: Bietet sie als günstige Zugabe zu einem beliebten anderen Game an.

– Porto und Verpackung sind teuer. Laßt Euch vom Käufer zumindest einen Teil dieser Kosten bezahlen.

– Falls die Spiele nicht abgeholt werden, verlangt Vorkasse per Überweisung/Scheck oder schickt sie per Nachnahme raus (siehe rechts)

– Tips zur Kleinanzeige: Schreibt die Titel der Spiele fehlerfrei von den Verpackungen ab. Bezeichnungen wie „Zonic 3“ oder „Virtual Racing“ hinterlassen bei anderen Videospieldrecks keinen guten Eindruck. Füllt den Kleinanzeigen-Coupon deutlich lesbar aus; die Mitarbeiter der Nicht-Videospiel-Zeitung können die richtige Schreibweise nicht wissen! Und schließlich solltet Ihr neben Eurem Namen und Telefonnummer auch angeben, zu welchen Uhrzeiten Ihr erreichbar seid.

und den Kleinanzeigenmarkt. In den Rubriken „Suche“ und „Tausche“ gibt's reichlich Gelegenheit, Geld auszugeben und einzunehmen. Treffpunkt Nummer eins der „Second-Handler“ sind die Kleinanzeigen der Videospielezeitschriften wie in GAMERS. Die Annoncen sind billig und erreichen genau die richtige „Zielgruppe“, wie es im Verlagsgeschäft so schön heißt. Das bedeutet: Eure Anzeigen werden von vielen, vielen Videospieffans gelesen – da habt Ihr gute Chancen.

Wenn Ihr im Einzugsbereich einer Großstadt wohnt, dann versucht's mal mit einer Annonce in einem Anzeigenmagazin. Blätter wie der „Annoncen Avis“ (Hamburg), „Kurz & Fündig“ (München) und andere werden zwar nicht nur von Videospielern gelesen, haben aber in der Regel extra Rubriken für Konsolen und die passenden Spiele. Der größte Pluspunkt ist aber, daß Eure Anzeigen dort meist kostenlos sind. Diese Anzeigenmagazine finanzieren sich nämlich ausschließlich über gewerbliche Anzeigen und den Verkaufserlös.

Wie viel Geld könnt Ihr nun für Eure Module verlangen? Einen absoluten Richtpreis können wir Euch an dieser Stelle leider nicht geben. Der zu erzielende Preis hängt von vielen Faktoren ab: Wie alt ist das Spiel, wie beliebt? Gibt es das Game noch neu zu kaufen? Für ein einigermaßen aktuelles und begehrtes Spiel könnt Ihr beim Verkauf an privat etwa 35 bis 60 Prozent des Neupreises erwarten, bei einem Mega-Drive-Game also DM 45,- bis 80,-. Fehlen Verpackung und/oder Anleitung, sinkt der Preis um DM 10,- bis 30,-. Für ältere und mittelmäßige Geschichten gibt's zwischen 20 und 40 Prozent; olle Kamellen, für die sich niemand interessiert, wechseln für DM 10,- bis 30,- den Besitzer. Diese Angaben sind aber nicht mehr als „Pi-mal-Daumen“-Angaben. Wer es genauer wissen will, darf sich schon mal auf das nächste Heft freuen: In unserem ‚Marktspiegel‘ findet Ihr die aktuellen Gebrauchtpreise für über 100 Spiele. Wenn Ihr viel Zeit habt, könnt Ihr versuchen, erstmal zu einem höheren Preis zu verkaufen. Ein paar weitere Tips für geschickte Strategien lest Ihr links („Gut verkaufen an privat“). Wenn Ihr dagegen gebrauchte Spiele einkaufen wollt, dann schmökert mal im Abschnitt „Günstig kaufen von privat“. Stört Euch nicht dran, daß die Tips in diesen beiden Abteilungen etwas widersprüchlich sind, aber Verkäufer und Käufer sitzen halt nicht in einem Boot: Der eine will möglichst viel Geld haben, der andere möglichst wenig ausgeben. So sind eben die Gesetze des freien Markts.

Einen gewissen Verlust werdet Ihr natürlich stets hinnehmen müssen, auch wenn Ihr hauptsächlich gebrauchte Spiele einkauft. Dennoch sind die Kosten nicht annähernd so hoch wie beim Neukauf, und manchmal ergeben sich auch prima Tauschgeschäfte, die für beide Parteien von Nutzen sind.

Wir wünschen Euch jedenfalls viel Erfolg auf dem Gebrauchtmkt – und jede Menge gesparter Märker!

Gerald Arend





GEBRAUCHTPREISE HÄNDLER

	Ankauf			Verkauf		
	min.	max.	Mittel	min.	max.	Mittel
Mega Drive						
König der Löwen	30,-	50,-	40,-	49,-	89,95	71,57
Virtua Racing	35,-	60,-	48,75	49,-	99,95	75,96
Micro Machines 2	15,-	40,-	30,-	30,-	69,90	49,63
Sonic & Knuckles	20,-	50,-	38,25	35,-	99,95	65,96
Sonic 1	5,-	10,-	6,25	14,90	29,95	19,96
Jurassic Park	10,-	30,-	21,-	25,-	70,-	44,77
Musha Aleste (Import)	20,-	20,-	20,-	29,-	29,-	29,-
Mega-CD						
Battlecorps	40,-	48,-	44,-	74,90	89,95	82,43
Prize Fighter	15,-	15,-	15,-	39,90	39,90	39,90
Game Gear						
König der Löwen	25,-	35,-	30,-	49,90	59,95	54,93
Cool Spot	25,-	35,-	30,-	49,90	59,95	54,93

Die genannten Preise gelten für gut erhaltene Spiele mitsamt intakter Verpackung und Bedienungsanleitung. Nicht jeder der 15 befragten Händler wollte jedes Spiel in Zahlung nehmen; daher setzt sich der Durchschnittsbetrag aus unterschiedlich vielen Preisangaben zusammen. Master-System-Module wollten keiner der von uns angerufenen Händler annehmen – daher müssen wir Euch diese Angaben schuldig bleiben ...



Im nächsten Heft geht's weiter mit unserem großen Gebrauchtspiegel: die angesagten Preise für über 100 Second-Hand-Spiele!



Wenn Eure Nachnahme so aussieht, kann eigentlich nix mehr schiefgehen!

Auf Nummer sicher: Versand per Nachnahme

Ganz ohne Risiko ist der Kauf und Verkauf von gebrauchten Spielen leider nicht – vor allem dann, wenn der Käufer die Games nicht persönlich abholen kann. Das Problem ist die **Bezahlung**: Immer wieder gibt es schwarze Schafe, die im Voraus bezahlte Spiele nicht abschicken und andere, die gekaufte Spiele hinterher nicht bezahlen wollen.

Unser Tip: Geht kein Risiko ein und schickt Eure Sachen ausschließlich per Nachnahme! Der Postbote kassiert bei der Auslieferung den vereinbarten Preis vom Käufer, das Geld wird anschließend auf Eurem Konto gutgeschrieben. Diese Sicherheit hat aber ihren Preis: Zusätzlich zum Brief-/Päckchenporto müßt Ihr insgesamt DM 6,- Gebühren pro Sendung einkalkulieren.

Beispiel: Beppo Blank verkauft drei Mega-Drive-Spiele an Susi Sammelmann, vereinbarter Kaufpreis: DM 150,-. So wird's gemacht:

1. Holt Euch beim Postamt Nachnahme-Gutschriften (rotes Formular) sowie Nachnahme-Aufkleber mit rotem Dreieck
2. Beschriftet einen kleinen Briefumschlag mit Absender und Empfänger. Schreibt auffällig „Nachnahme“ drüber. Der Betrag errechnet sich aus dem Betrag, den Ihr vom Empfänger bekommen wollt (in unserem Beispiel DM 150,-) plus DM 3,- Zahlscheinegebühr für die Überweisung auf Euer Konto.



3. Füllt die Nachnahme-Gutschrift entsprechend unserem Muster aus. Denkt daran, daß Ihr auf diesem Formular der Empfänger seid – schließlich sollt Ihr ja das Geld bekommen.
4. Pakt den Zahlschein in den Umschlag (oder eine selbstklebende Klarsichthülle), den Ihr anschließend auf Euer Päckchen draufklebt. Laßt den Umschlag aber offen; der Postbote muß den Zahlschein beim Kassieren leicht herausnehmen können. Sorgt aber dafür, daß der Zahlschein nicht verloren gehen kann.
5. Gut verpacken! Ein, zwei Spiele passen prima in große Luftpolster-Versandtaschen. Nehmt keine einfachen Umschläge, sonst werden die Spielpackungen stark zerdelmt! Größere Mengen bitte immer in stabilen Karton verpacken und als Päckchen verschicken.
5. Frankiert den Brief/das Päckchen. Zusätzlich zum herkömmlichen Porto müßt Ihr DM 3,- Briefmarken für die Nachnahmegebühr draufkleben (unabhängig von der oben erwähnten Zahlscheinegebühr). Pappt den kleinen „Nachnahme“-Aufkleber mit dem roten Dreieck deutlich sichtbar auf Eure Sendung, und ab damit zur Post. Nach etwa ein oder zwei Wochen habt Ihr dann das Geld auf Eurem Konto!



So wird der Zahlschein für die Überweisung des Geldes ausgefüllt



Nach der nicht so brillanten SNES-Version von „Samurai Shodown“ kommen nun endlich auch die gestreßten Mega Drive-Besitzer in den Genuß dieses Neo-Geo-Kultspiels. Erfreulicherweise haben sich die Programmierer von Sauros diesmal richtig viel Mühe gegeben und wirklich das Letzte aus dem HD herausgekitzelt. Sämtliche Kämp-

Seit '93 gibt es auf dem Neo-Geo ein Kult-Prügelspiel, das von ehemaligen Capcom-(Street Fighter)-Leuten programmiert wurde. Nun können auch Sega-User losprügeln!



Ippon! Sieg! Amakusa ist endlich geschlagen!

fer (bis auf einen) sind mit all ihren Moves dabei. Hintergründe als auch musikalische Untermalung kann man ebenfalls als durchweg gelungen bezeichnen. Sogar japanische Sprachausgabe wurde dem Modul spendiert. Für Samurai-Shodown-Unkundige erst mal eine kleine Einführung: Ihr habt die Wahl zwischen elf verschiedenen Recken (plus anwählbarem Endgegner), die sich „Street Fighter“ ähnlich bis aufs Letzte bekämpfen. Im Gegensatz zu ver-

fügt hier aber jeder Kämpfer über eine Waffe, die richtig eingesetzt erheblichen Schaden anrichten kann. Manche haben zusätzlich sogar Tiere, die sie auf den Gegner hetzen können. Wenn Ihr all Eure Opponenten ausgeschaltet habt, wartet der fiese Endgegner Amakusa darauf, Euch den Garaus zu machen. Schnelle Action und spektakuläre Special-Moves bestimmen das Kampfgeschehen. Trotzdem las-

Hervorragende Umsetzung des Originals, Gute Grafik und Animation, ordentlicher Sound, mega Spielspaß

sen sich die Protagonisten gut steuern. Ein spezieller ‚Wut‘-Energiebalken läßt Euch (wenn er gefüllt ist) härter zuschlagen, aber Ihr müßt bei einem gegnerischen Treffer auch stärker einstecken. Ein umfangreiches Optionsmenü



„Eat electric death“ wie Mitch sagt, und er hat recht, wie wir meinen!

Haohmarus Wirbelwind hebt den Opponenten erst in die Luft und läßt ihn dann tief fallen!



Amakusa, der absolute Endgegner! Unheimlich fies, dieser Kerl, insbesondere mit seinem schwebenden Feuerball



Galford aus San Francisco ist immer mit seinem Schäferhund unterwegs



Gen-An, der kleine Wurzelgnom von der Onigami Insel kämpft mit seiner Krallenhand



Nakoruru geht nie ohne ihren Kampf-adler aus dem Haus



Tamtam heißt nicht nur so, sondern macht auch dasselbe!

Wan-Fu ist extra aus dem Reich der Mitte gekommen, um Euch sein großes Krummschwert um die Ohren zu hauen



Jubei ist laut eigenen Aussagen nicht dem Typen in ‚Final Fight‘ verwandt



Hanzo ist ein Ninja wie er im Buche steht



JURAI DOWN



Wo Gen An schlägt, wächst kein Gras mehr



erlaubt Euch nicht nur den Schwierigkeitsgrad einzustellen. So könnt Ihr z.B. auch die Knopfbelegung ändern, die Länge eines Kampfes festlegen oder auch konfigurieren wie häufig ein „Extra-Schmeißer“ im Hintergrund vorbeirnt. Dieser



wirft dann Energie, Punkte oder auch mal eine Bombe ins Spielfeld. Im Zweiespieler-Modus könnt Ihr außerdem noch für jeden Kämpfer ein Handicap einstellen. Den meisten Spaß habt Ihr natürlich im direkten Kampf gegen einen Kumpel. Dann offenbart das Modul erst seine wahre Stärke, nämlich gewaltigen Dauer- und Spielspaß!

SUPER ACTION MIT SPECIAL-MOVES

Bei der Umsetzung des 118 MBit-(!)-Vorbildes wurden lediglich der Vorspann, die Siegerbilder nach einem Kampf und das Heranzoomen (wenn die Kämpfer dicht beisammen stehen) weggelassen. Sicherlich kein großer Ver-

lust, schließlich ist der Rest des Games wirklich gut spielbar. Die schönen Hintergrundgrafiken im Asien-Stil sind sehr detailliert und auch an vielen Stellen animiert. Die Kämpfer stehen da natürlich nicht zurück. Farbenfroh und bewegungsfreudig sind sie eine reine Augenweide! Auch der Sound klingt trotz der bekannten Mankos des MDs recht ordentlich. Man merkt, daß hier mit viel Liebe



umgesetzt wurde. Solltet Ihr also mal eine Abwechslung vom ewigen „Street Fighter“-Einerlei suchen, ist Sa Samurai-Shodown genau das Richtige für Euch. Ippon!!!

Maris Feldmann

Auf Zoomen und Siegerbilder muß verzichtet werden, ansonsten makellos



Unter bestimmten Voraussetzungen könnt Ihr Eure Gegner; auch „Finishehen“, sprich in Teile zerschneiden

Kyoshiro besticht durch seinen eigentümlichen Kampfstil, auf einem Bein!



Ukyo ist eher der schüchternere Typ, der mit dem Rücken zum Gegner kämpft und ständig mit Äpfeln um sich wirft

Die schöne Charlotte aus dem ebenso schönen Paris wird nicht gerne auf ihre Brustpanzerung angesprochen!



Haohmaru ist der Sonny-boy unter den Kämpfern

„GAMERS“ meint...

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

Genre: Prügelspiel
 Spieler: 1-2 (simultan)
 Hersteller: Sega
 Preis: ca. DM 120
 Level: 12 Gegner
 Schwierigkeit: mittel/einstellbar
 Continues: unbegrenzt
 Speicher: 24 MBit
 Erhältlich: im Handel

NOTE
1-

THE STORY

Als Prinz des Königreiches Oasis könnte man es eigentlich recht gemütlich haben: den ganzen Tag im Palast auf der faulen Haut liegen, den Huldigungen des gemeinen Volkes lauschen und sich ganz locker auf seine spätere Tätigkeit als Regent vorbereiten – wie angenehm. Doch leider ist Prinz Ali etwas aus der königlichen Art geschlagen und geht einem etwas unadeligen Hobby nach. Zwar ist er dem Sandkastenalter schon entwachsen, dennoch wühlt er immer noch gerne im Schmutz herum, wengleich er dabei auf der Suche nach Schätzen und Kostbarkeiten ist. Mit der beschaulichen Buddlei ist es aber vorbei, als Ali ei-

Wer sagt denn, daß Helden immer nur stumpfsinnig ihr Schwert schwingend durch die Landschaft marschieren müssen. Sega zeigt, daß es auch anders geht: Nicht nur Schwert- und Fußarbeit sind im neuesten Action-Adventure gefragt, sondern auch eine gehörige Portion Grips und Geschick. Lest selbst, was Prinz Ali so alles auf dem Kasten hat



nes schönen Tages ein goldenes Amulett mit besonderen Eigenschaften findet. Es gehörte einst dem Magier Rehar, der sich vor langer Zeit mit einem anderen Magier namens Agito (seines Zeichens Besitzer eines silbernen Amulettes) herumprügelte. Während das goldene Amulett die Kräfte des Guten verkörperte, war das silberne ein Instrument des Chaos und der Zerstörung. Damals schlidderte Oasis knapp am Untergang vorbei, jetzt, da die verloren geglaubten Amu-

lette wieder aufgetaucht sind, droht sich die Geschichte zu wiederholen. Klar, daß Ali nun unter allen Umständen den neuen Träger des silbernen Amulettes finden muß, um zu verhindern, daß dieser allzuviel Unheil anrichtet. Damit hat der große Unbekannte allerdings schon angefangen, denn plötzlich ist Oasis zum Tummelplatz von Monstern geworden, die natürlich auf Prügel warten. Die bekommen sie auch, denn Ali ist ein recht fähiger Kämpfer, der selbst mit einem ein-

fachen Dolch großen Schaden anrichten und auch deftige Tritte austellen kann. Weiterhin stehen ihm mit Schwertern und Armbrüsten effektivere Waffen zur Verfügung, die allerdings nicht beliebig oft verwendet werden können.

Dank des Amulettes kann Ali auch Magie einsetzen: Im Verlaufe seiner Reise kann er vier Geister aus Tempeln befreien, und jeder dieser Geister stellt seine Dienste zur Verfügung, wengleich

nicht immer und überall. Auf seiner langen Reise über Berg und Tal, finstere Höhlen und düstere Burgen muß sich Ali nicht nur mit zahllosen Monstern herumbalgen, sondern auch noch diverse Rätsel lö-



Für erfolgreiche Kämpfe gibt es als Belohnung Levelerhöhungen (oben). Manche Rätsel lassen sich nur durch den Einsatz von Werkzeugen lösen (mitte). Unten seht Ihr einen Geisterschrein



Die Endgegner sind stellenweise nicht nur recht groß, sondern auch dementsprechend fies



Viele Feinde sind des Helden Tod. Hoffentlich ist er gut versichert



Gelungene Story, tolle Atmosphäre, komplett eingedeutscht, Batteriespeicher

OF THOR



mit gelungenen Animationen erfreuen das Auge, auch der Sound kann voll begeistern. Dies liegt vor allem am bombastischen Soundtrack voller Dynamik und Atmosphäre, für den niemand anders als

EIN LECKERBISSEN FÜR AUGE UND OHR

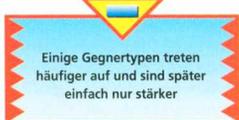
Yuzo Koshiro verantwortlich zeichnet. Nicht nur sein Name, sondern auch seine Musiken haben in der Konsolenwelt einen besonderen Klang, auf dem Mega Drive vertonte er beispielsweise ‚Super Shinobi‘ und die ‚Streets of Rage‘-Serie. Besonderer Wert wurde auch auf Details wie Stereoeffekte gelegt: So wandert beispielsweise das Rauschen eines Wasserfalls von links nach rechts, während der Held an ihm vorbeiläuft.

Die Steuerung ist recht präzise ausgefallen, so daß man die unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten des Helden recht schnell unter Kontrolle hat, lediglich beim Springen und Bücken kann es manchmal kleinere Koordinationsschwierigkeiten geben. (Wer beim Auslösen der Spezialattacken Probleme hat, der sollte das Joypad eventuell gegen einen Joystick austauschen – das hilft meist.)

The Story of Thor setzt nicht nur bei Grafik und Sound einen neuen Meilenstein, sondern auch in Sachen Gameplay – so viel Action und Abwechslung suchte man in

sen. Der Lohn für solche Mühe ist nicht immer angenehm, denn am Ende mancher Dungeons warten recht fiese Endgegner auf eine blaublütige Hauptmahlzeit. Aber so ist das Heldenleben nun mal – hart und ungerecht ...

„The Story of Thor“ besteht nicht nur durch ein originelle und abwechslungsreiche Story, sondern vor allem auch durch seine technische Perfektion, die die Möglichkeiten des Mega Drive voll ausreizt: Detaillierte, farbenprächtige Grafiken sowie übergroße Sprites



Einige Gegnertypen treten häufiger auf und sind später einfach nur stärker

Ohne Ausrüstung läuft nicht viel!



Viele Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben wertvolle Leckerbissen, die Gesundheit und Magie wieder auffrischen. In den Truhen, die oft auch hinter brüchigen Wänden oder in Röhren versteckt sind, finden sich bessere Waffen. Einziger Nachteil dieser Dinger: Sie halten nur begrenzte Zeit, aber eine Armbrust mit 100 Schuß ist nicht nur praktisch, sondern auch noch recht einfach zu finden.



DIE GEISTER DIE ICH RIEF...

Vier Geister helfen Ali auf seiner Reise, und nur durch geschickten Einsatz ihrer Fähigkeiten kann der Untergang von Oasis aufgehalten werden.

Dylos: Dieser sympathische Wassergeist ist der erste, der sich Ali anschließt. Mit ihren Wasserbällen kann die Dame Feuer löschen und Gegner betäuben, auch frisst sie bei Bedarf Alis Energie auf. Auf Wunsch verwandelt sie sich auch in einen Wasserwirbel und macht die Gegner ordentlich naß.



Kleine Heilung gefällig?



Hier geht's wirklich rund

Ephed: Der Feuergeist heizt den Monstern gehörig ein, indem er sie automatisch verprügelt, sich in einen Feuerball verwandelt oder durch eine feurige Explosion aus dem Konzept bringt. Besonders bei Untoten ist sein Einsatz sehr effektiv, Flammenmonster werden durch seine Angriffe jedoch geheilt, also vorsichtig sein!



Gebrannte Monster scheuen das Feuer – wie praktisch!



Die Geister, die ich rief...



Shade: Es ist doch recht praktisch, einen Schatten zu haben; den zugehörigen Geist findet Ali, nachdem er im Vulkan den Drachen besiegt hat. Shade absorbiert die feindlichen Treffer, kann sich weit entfernte Kostbarkeiten greifen oder Ali über bestimmte Schluchten ziehen. Weiterhin verhindert er, daß Ali in Abgründe stürzt; seine besondere Spezialität ist aber der Doppelgänger-Trick, der in einigen Situationen lebenswichtig ist.



Dieser Schatten hilft auch ohne Licht – und ohne Hilfe geht es nicht ...



Bogen: Dieser gefräßige Planzengeist wird erst recht spät im Waldschrein gefunden. Er verschluckt nicht nur vorwitzige Gegner, sondern auch so manche hinderliche Tür. Außerdem kann er Giftpollen versprühen, die die Gegner verlangsamen.



Ein kräftiger Biß, und schon ist der Weg frei



Mahlzeit, Bogen ver-nascht ein Monster



Der Held, seine Freunde und eine Überraschung



THE STORY OF THOR



Ist der böse Agito nach einem harten Kampf endlich besiegt ...



... gibt es zum Abschluß noch eine kleine Statistik des Abenteurers!

einem Adventure bislang vergewens. Bei dieser ausgewogenen Mischung aus beinhaltenden Kämpfen und vielen Puzzles kommt beinahe jeder auf seine Kosten. Jeder noch so starke Gegner hat seine schwachen Stellen, die aller-

TECHNISCHE PERFEKTION AUF DEM MEGA DRIVE

dings erst einmal gefunden werden müssen. Kennt man diese aber erst einmal, so wird die Sache fast schon zum Kinderspiel und geht wesentlich schneller über die Bühne. So ist es durchaus möglich, daß man auf unter 8 Stunden Spielzeit kommt – auf den ersten Blick sicher etwas kurz, allerdings hat man in dieser Zeit noch längst nicht alles gesehen: Am Spielende gibt es eine kleine Statistik, in der die persönlichen Erfolge angezeigt werden, so daß man für den nächsten Durchgang schon mal einige Anhaltspunkte hat, wonach man noch schauen könnte. Praktischerweise werden die fünf besten Ergebnisse auch noch in einer Art Highscore-Liste gespeichert, so daß ein Anreiz für ein neues Spielchen gegeben ist:

Einkaufen, einmal völlig anders ...



Sucht, nachdem ihr Efreet gefunden habt, nach dieser Höhle ...



... und scheucht ihn in Rekordzeiten über die Strecke.



Je besser die Zeit, desto wertvoller die Siegesprämie!

Bei beispielsweise wirklich alle 60 Diamanten gefunden sind, dürfte wohl mit Sicherheit so einiges an Zeit vergehen. Selbst wenn man nicht so sehr auf Monsterprügeleien steht sollte man ruhig mal probierhalber einen Blick riskieren. Und sei es nur, um einmal zu schauen, was man bei guter Programmierung doch noch so alles aus dem guten alten Mega Drive rauskitzeln kann. Unsere Empfehlung: unbedingt mal reinschauen!

Michael Anton

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 1-	DAUERSPASS 1-	Hersteller: Sega Preis: ca. DM 140
GRAFIK 1-	SOUND 1-	Genre: Action/Adventure Spieler: 1

NOTE
1-

- Level:
- Schwierigkeit: ansteigend
- Continues:
- Batteriespeicher
- Erhältlich: ab März
- Speicher: 24 MBit

CANNON FODDER

Wahrhaft geschmackvoll, ein Spiel mit dem Untertitel ‚War has never been so much fun‘ anzupreisen. Doch wie sieht es wirklich mit dem Spaß aus?



Bemerkenswert, welch immensen Schaden drei winzig-kleine Pixel-Rambos in relativ kurzer Zeit anrichten können. Ob es dafür einen Orden gibt?



Was spielt ein General nach Feierabend? Wohl wahrscheinlich „Cannon Fodder“. Ziel des Spiels ist es, mit einem Trupp winziger Soldaten in den feindlichen Reihen für Unruhe zu sorgen und durch geschicktes taktisches Vorgehen zu überleben. In verschiedenen Regionen (Wald, Wüste, Eis) müssen 24 unterschiedliche Missionen absolviert werden: Zunächst reicht es noch aus, in hirnloser Rambo-Manier durch die Gegend zu ballern, später kommt man jedoch ohne gute Planung und ausgeklügelte Takti-

ken nicht mehr weiter. Mit der Schwierigkeit der Missionen wächst auch das Waffenarsenal der Truppe. Zu den Gewehren gesellen sich Handgranaten und Raketenwerfer, später darf die Mannschaft (bei Bedarf auch in drei Gruppen) auch mit Panzern oder Hubschraubern die Gegend unsicher machen. Daß dabei natürlich kein Stein auf dem anderen und kein Gegner am Leben bleibt, dürfte wohl ziemlich klar sein. Auch der fähigste General muß mal Pause machen, also gibt es nach jeder erfolgreichen Mission

ein Paßwort für den späteren Wiedereinstieg. Allerdings sind die im Code enthaltenen Informationen recht unvollständig, da praktisch nur die entsprechende Mission und die Anzahl der verbliebenen Soldaten festgehalten sind. Andere Erfolge im Spielverlauf werden leider nicht registriert, auch fangen beförderte Kämpfer wieder in den unteren Rängen an, was aber ohnehin nicht sonderlich wichtig ist. Sieht man einmal von der moralisch fragwürdigen Darstellung von Gewalt (Todesschreie, Blutspritzer trotz winziger Figuren) ab, so bleibt dennoch ein recht brauchbares Strategiespiel zurück, das allerdings in den späteren Missionen doch extrem unfair (oder zu einer echten Herausforderung?) wird. Mit Ironie und Sarkasmus kommt man jedoch auch darüber hinweg, in Kinderhände gehört dieses Spiel aber wirklich nicht.

Michael Anton

Erst schießen, dann denken? Diese subtile Taktik funktioniert vielleicht noch am Anfang, später sollte man aber doch etwas überlegter an die Zerstörungsarbeit gehen ...

+
Gelungenes Strategiespiel, ausgeprägter schwarzer Humor, Levelcodes.

-
Moralisch fragwürdiger Inhalt, stellenweise etwas unfair.



In der Wüste geht es auch nicht sehr friedlich zu, Abgründe sind lebensgefährlich



Das hätte ins Auge gehen können, das nächste Mal halten wir mehr Abstand



Die Karte sorgt für Überblick im Getümmel



„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY
2-

DAUERSPASS
2-

Genre:
Action/Strategie

GRAFIK
3+

SOUND
3+

Spieler:
1 Spieler

Hersteller:
Virgin

Preis:
ca. DM 130

Level:
24 Missionen

Schwierigkeit:
anstehend

Continues:
Paßwörter

Speicher:
16 MBit

Erhältlich
im Handel

NOTE
2-

DIE GAMERS - LESER-CHARTS

Ups, was ist denn das? Keine Angst, Ihr seid nicht im Cola-Rausch, das sind die neuen Leser-Charts. Endlich mit erweitertem MCD-Teil und mit einer neuen MD-32X-Liste. Natürlich kommt Ihr auch weiterhin zu Wort. Viel Spaß dabei!

MEGA DRIVE

1 SUPER STREET FIGHTER 2  
Vormonat auf Platz 2

2 SONIC 3  
Vormonat auf Platz 1

3 LANDSTALKER  
Vormonat auf Platz 4

4 DUNE 2  
Vormonat auf Platz 3

5 SONIC & KNUCKLES  
Vormonat auf Platz 6

6 EARTHWORM JIM  
Vormonat auf Platz 7

7 VIRTUA RACING  
Vormonat auf Platz 5

8 FIFA INTL. SOCCER '95  
Vormonat auf Platz 8

9 MICRO MACHINES 2  
Vormonat auf Platz 10

10 SHINING FORCE 2  
Vormonat auf Platz 6

NEU



Micro Machines 2 (Mega Drive)
Tip von Enrico Hoff

MM 2 gehört dank der fantastischen Spielbarkeit auf den vordersten Platz. Allein macht es schon Spaß, wenn aber noch drei Freunde kommen, ist in meinem Zimmer die Hölle los.



Virtua Racing (Mega Drive)
Tip von Gerhard Kalich

Ich finde das Spiel einfach spitze, und für mich gehört es auf Platz eins. Die Grafik und auch der Sound sind super. Wenn ich nur mein MD anschau, muß ich sofort eine Runde fahren.



FIFA Soccer '95 (Mega Drive)
Tip von Manuel Knop

Für mich ist FIFA Soccer '95 das beste und genialste Fußballspiel für das MD. Die vielen Optionen bringen jede Menge Fun ins Game. Die Red: Da kann unser Sportchef Achim nur zustimmen.

GAME GEAR

1 SONIC 2  
Vormonat auf Platz 4

2 SONIC SPINBALL  
Vormonat auf Platz 2

3 COOL SPOT  
Vormonat auf Platz 1

MASTER SYSTEM

1 MICRO MACHINES  
Vormonat auf Platz 2

2 COOL SPOT  
Vormonat auf Platz 1

3 DAS DSCHUN-GELBUCH  
Vormonat auf Platz 3



DRIVE

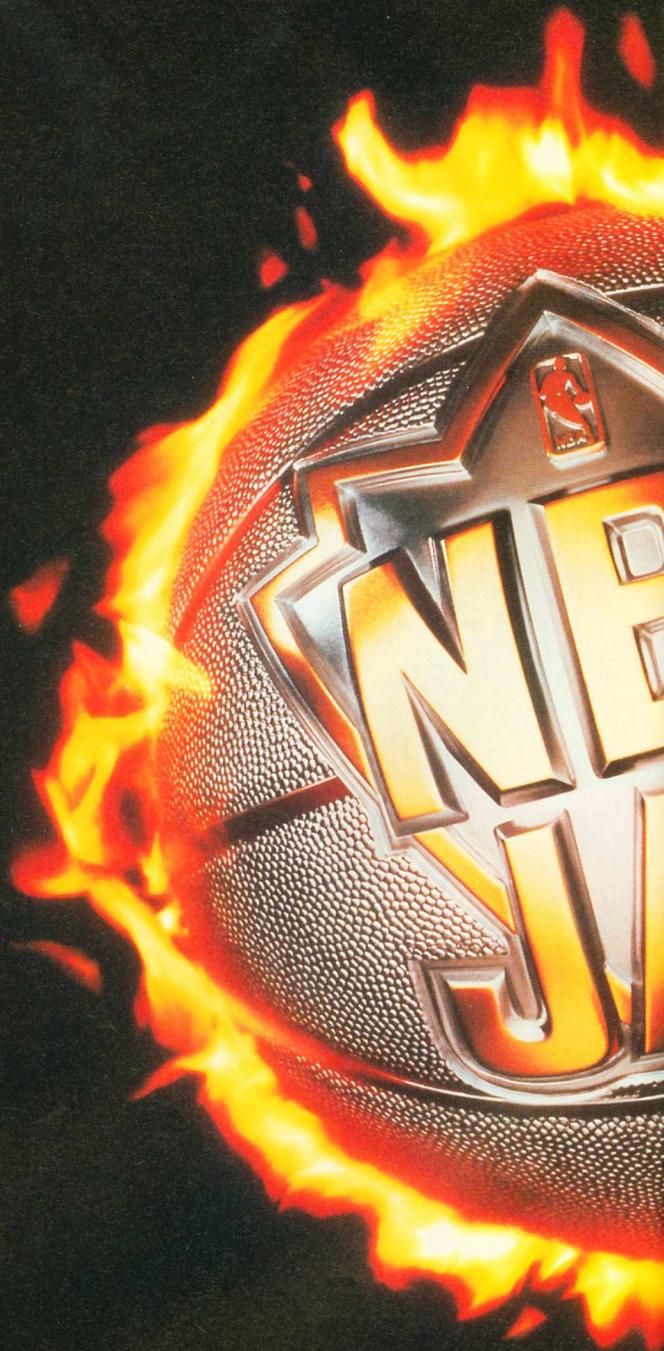
THE SYSTEM

GA

SEGA

GAMERS

AKkaim

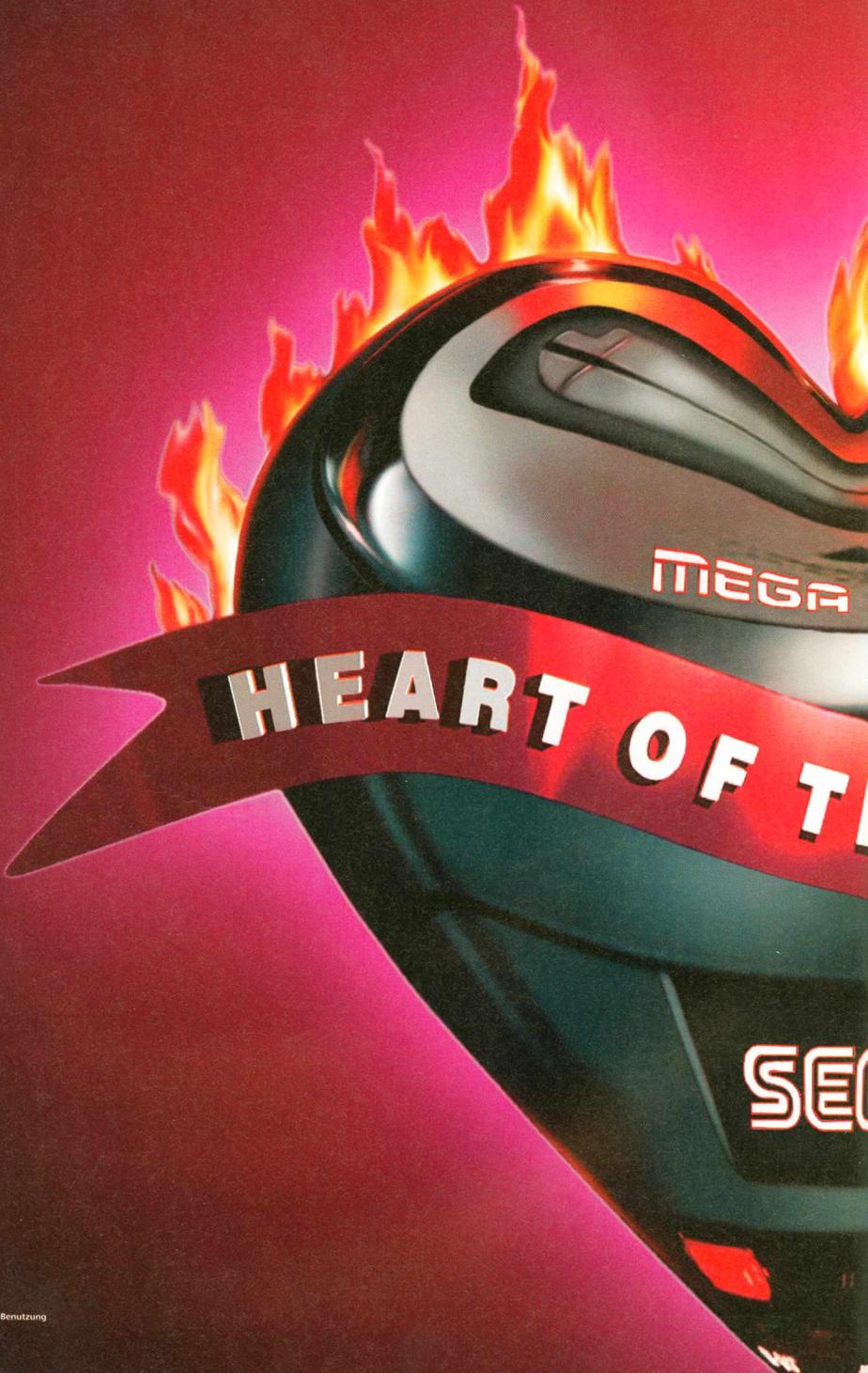


The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. All rights reserved.



T.E.
TOURNAMENT EDITION

GAMERS



HEART OF THE

MEGA

SEGA



BUG DES MONATS

Manche behaupten, ‚Soleil‘ ist besser als ‚Zelda 3‘, auf jeden Fall haben die Entwickler bei der Übersetzung etwas geschlupft: Die beiden Bilder zeigen zwei Textausgaben. Die obere kommt an anderer Stelle nochmal vor und ist hier schlichtweg falsch, bei der unteren stimmt die Anrede nicht. Aber Spaß macht das Game trotzdem.

MEGA CD

1

THUNDER-HAWK

Vormonat auf Platz 1



2

BATTLECORPS

Vormonat auf Platz 2



3

SONIC CD

Vormonat auf Platz 3



4

SOULSTAR

Vormonat auf Platz 2



5

MICKEY MANIA

NEU



Pitfall - The Mayan Adv. Thomas Hellwig (Redaktion)

DER SPIELETIP

Ich traute meinen Augen nicht! Das heißeste Action-Jump&Run, das sich derzeit auf dem MD tummelt - ‚Earthworm Jim‘ einmal ausgenommen - befindet sich nicht in den Charts?! Hey, Leute, was ist los? Lest doch mal den MCD-Test auf Seite 15! Und wenn Ihr dann auf den Geschmack gekommen seid, kauft Euch gleich Pitfall, denn in der kommenden Ausgabe beglücken wir Euch mit einer umfangreichen Komplettlösung. Versprochen!



MD 32X

1

VIRTUA RACING DELUXE

NEU



2

DOOM

NEU



3

SPACE HARRIER

NEU



4

AFTER BURNER 2 COMPLETE

NEU



5

STAR WARS ARCADE

NEU



Super Street Fighter 2 (Mega Drive) Tip von Björn

Wenn ich mit Guile loslege, können sich die Gegner warm anziehen und sich auf blaue Flecken gefaßt machen. Ich habe schon viele Kampfspiele ausprobiert, aber keines reicht an SSF 2 heran.

Earthworm Jim (Mega Drive) Tip von Boris Becker

Earthworm Jim ist das beste Jump&Run das ich kenne! Es hat realistische Animationen und einen irren Sound. Einfach Spitze kann ich Euch sagen. Die Red: Und die MD-Version hat sogar einen Level mehr als die SNES-Fassung!

Landstalker (Mega Drive) Tip von Jan Lehmann

Landstalker ist für mich DAS Top-Spiel. Tolle Grafik und super Sound ergeben mit packendem Gameplay ein nahezu perfektes Action-Adventure. Sehr empfehlenswert!

Sonic & Knuckles (Mega Drive) Tip von Mauricio Göckeritz

Toller Sound, tolle Grafik und und und ... Das beste Jump & Run auf dem Bildschirm ist Sonic & Knuckles. Es gehört einfach auf Platz eins! Die Red: Momentan steht es für den Vorgänger ‚Sonic 3‘ da noch ein wenig besser.

NBA Live '95 (Mega Drive) Tip von Oktay Kisin

Durch die vielen verschiedenen Dunks und Bewegungen ist das Game ein Muß für jeden Basketball-Fan. Durch den hohen Spielspaß will man sein MD gar nicht mehr abstellen.

MITMACHEN & GEWINNEN

Ihr wollt Eure Leser-Charts mitgestalten? Nichts einfacher als das: **Schreibt uns jeweils Euer Lieblingspiel oder eine komplette Chart-Liste auf eine Postkarte oder per Brief.** Wenn Ihr noch ein Foto von Euch beilegt und ein paar kluge Sätze zu einem der Spiele schreibt, findet Ihr Euch demnächst vielleicht auf dieser Seite wieder. Wer weiß ... Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl. Also vergesst den Namen und System Eures Wunschgames nicht.

Gewinner vom letzten Mal ist Stefan Neudecker aus München.

Unsere Adresse:
GAMERS Charts
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Wir sehen uns nächsten Monat, wie immer mitten im Heft!

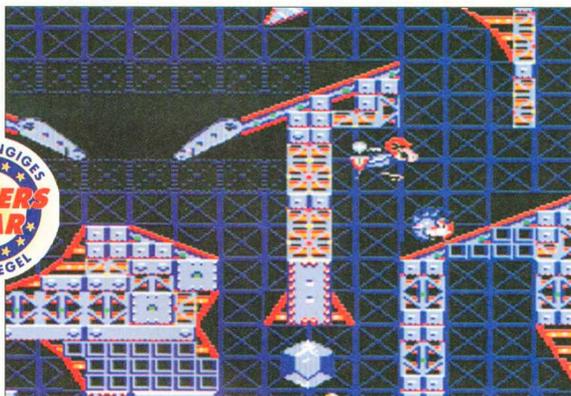


„Ha, das war der letzte Diamant. Jetzt kann ich endlich in den Bossraum, um

Dr. Robotnik zu zeigen, wer von uns beiden der Stärkere ist!“



SONIC SPINBALL



Sonic ist zurück! Nachdem er schon auf dem Mega Drive und dem Game Gear als Flipperkugel brillierte, kann er nun endlich auch auf dem Master System beweisen, daß er mehr kann als nur laufen und springen!

Die Hintergrundstory der Sonic-Abenteuer ist im wesentlichen immer dieselbe. Doktor Robotnik ist der Böse, Sonic der Gute, und deshalb macht er den Doktor auch

platt. Viel wichtiger ist jedoch wie er sein Ziel erreicht!

Vier riesige Flipper, von denen jeder so um die hundert Bildschirme groß ist, haben ihren Platz in dem Modul gefunden. Jeder dieser Flipper ist in mehrere miteinander verbundene Abschnitte unterteilt, in denen Ihr Sonic mit Hilfe der Flipper nach oben schießt. Neben den normalen Pinball-Elementen wie Bumpen, Röhren und Targets gibt es auch umherfliegende Feinde und Warpfelder, die Euch an entlegene Stellen teleportieren. Euer

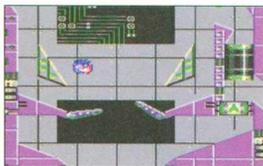


Nur noch ein paarmal treffen, dann ist der Doktor ein für alle Mal besiegt!



Nach jedem Level warten mehrere Bonusräume auch Euch

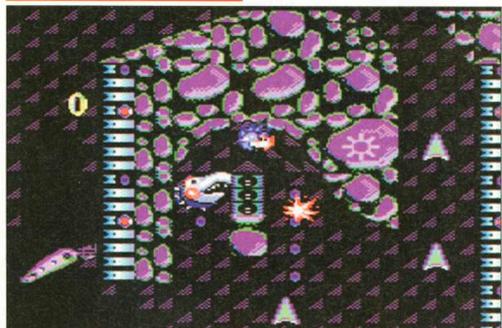
Kein Paßwort/Speicher, nur alleine spielbar



Super Spielbarkeit, vier riesige Flipper, versteckte Extras



Oben wartet schon wieder einer dieser Chaos-Emeralds



Ziel ist es, alle Chaos Emeralds eines Spielfeldes zu finden und dann den fiesen Doktor zu besiegen.

MIT DEM KOPF DURCH DIE WAND

Dazu müßt Ihr eine ganze Reihe Targets treffen, versteckte oder schwer zugängliche Passagen beschreiten und natürlich verhindern, daß Sonic in den Tod stürzt. Netterweise kann Sonics Flugbahn mittels des Steuerkreuzes leicht beeinflusst werden. Außerdem kann der blaue Held auf ebenen Flächen laufen, springen und seine Speedattack ausführen. Da der Aufbau der einzelnen Flipper sehr komplex ist, wird die Edelsteinsuche schon fast zum Abenteuer.

Die Steuerung der Flipper geht nach kurzer Eingewöhnungsphase gut von der Hand. Grafik und

Sound setzen zwar keine neuen Standards, sind aber für MS-Verhältnisse durchaus in Ordnung.

Das ideale Spiel für alle gefrusteten Sonic-Spieler und für solche, die Sonic noch nie mochten, und ihn schon immer gerne durch die Gegend pfeffern wollten!

Maris Feldmann

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 1-	DAUERPASS 2	Genre: Flipper
GRAFIK 2-	SOUND 3+	Spieler: 1 Spieler
NOTE 2+		Hersteller: Sega
		Preis: ca. DM 90
		Level: 4 + Bonuslevel
		Schwierigkeit: einstellbar
		Continues: 3 - 7
		Speicher: 4 MBit
		Erhältlich: im Handel

Malen, musizieren, spielen – hier habt Ihr alles zusammen in einem ‚Kreativ-Modul‘!

Ein freier Nachmittag, unglaubliche Kreativität befällt Euch. Doch die Heimorgel ist mal wieder kaputt und Eure Zeichenstifte lange ausgetrocknet – was nun?

FUN & GAMES



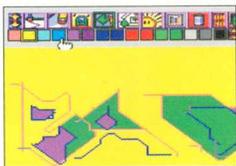
Ob sich hier musikalische Kreativität fördern läßt ist fraglich!

Tradewest bietet für solche ‚Notfälle‘ dieses Mal- und Musizier-Modul an, mit dem Ihr zusätzlich auch noch zwei kleine ‚Zeitvertreiber‘-Games spielen könnt.

Insgesamt vier verschiedene Optionen lassen sich anwählen: Das Malprogramm ‚Paint‘ bietet Euch die Möglichkeit auf dem heimischen Bildschirm individuelle Zeichnungen anzufertigen, was allerdings mit dem Joypad zum Krampf wird. Dazu gibt es eine reichhaltige Menüleiste, in der Ihr neben 15 verschiedenen Farben fast alles findet, wonach das Künstlerherz dürstet.

Mit dem ‚Music‘-Programm könnt Ihr schräge Klangkompositionen erschaffen, und hinter der dritten Option (‚Style‘) verbirgt sich ein sentimentleeres ‚Puppenverkleidungs-Spiel‘.

Bleibt nur noch die Vierte, in der Ihr wahlweise eine völlig langweilige Weltraumballe-



Per Joypad lassen sich keine detaillierten Zeichnungen anfertigen

rei oder einen total mißbratenen Pac-Man-Verschnitt als Einschlafhilfe zweckentfremden könnt.

Fazit: Versucht schnellstens die Heimorgel zu reparieren, und



Das blödsinnige Puppenverkleiden dürfte selbst Kindern zu öde sein!

kauft Euch ein paar neue Buntstifte nachdem Ihr dieses Modul Eurem kleinen Bruder geschenkt habt!

„GAMERS“ meint...

GAMEPLAY 5-	DAUERSPASS 5	Genre: Malprogramm
GRAFIK 3-	SOUND 4-	Spieler: 1 Spieler
NOTE 5		Hersteller: Tradewest
		Preis: ca. DM 110
		Level: 4 Optionen
		Schwierigkeit: -
		Continues: -
		Speicher: 8 MBit
		Erhältlich: ab sofort

Sega Sports™-Competition GAMERS 3/A / 95

C O U P O N

Name: _____

Anschrift: _____

PLZ/Ort: _____

Alter: _____

System: _____

Die drei Tennis-Asse:

① _____

② _____

③ _____

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

ES LEBE DER SPORT!



1995 ist Segas ‚Jahr des Sports‘! Zur Einführung des ‚Sega Sports‘-Label verlosen



ein Jahr lang jeden Monat

1 x ‚Sega Sports‘-Set
(ein MD, zwei Pads, drei Sportspiele)

sowie als zweiten bis fünften Preis

4 x ‚ATP Tour Tennis‘ (MD)

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müßt Ihr folgende Aufgabe bewältigen:

Nenn drei männliche deutsche Tennis-Profis!

Die Antworten und Euren Absender vermerkt Ihr auf dem Coupon. Den schneidet Ihr aus, klebt ihn auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 24. März (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an

GAMERS • Sega Sports
Heilwigstr. 39 • D-20249 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SEGA und GAMERS wünschen Euch viel Glück!





Alljährlich findet Anfang Januar in der fernen Wüstenstadt Las Vegas die Winter Consumer Electronics Show statt, eine der wichtigsten Messen für Unterhaltungselektronik und somit auch für uns Konsolisten. Natürlich waren wir für Euch vor Ort, und wengleich die großen Sensationen ausblieben, haben wir ein pralles Päckchen mit allerlei interessanten Informationen zu den Themen Hard- und Software geschnürt.



ACTIVISION

Feinste BattleTech-Action läßt **BattleTech** über Eure Bildschirme flimmern. Das Spiel mit den stählernen Kolossen wird über Sony erscheinen. Ältere Computerfreaks und Adventurefans erinnern sich sicherlich gern an die gute, alte Zork-Reihe von Infocom. Dieser wird mit **Return to Zork** und **Zork: Nemesis** (beide Saturn) neues Leben eingehaucht. **Planetfall** ist oben beschriebenen Personen garantiert ebenso bekannt und erscheint für den Saturn. Nur für das 32X wird **Hockeydrome**, ein futuristisches Sportspiel, erhältlich sein.



Ein Stück Software der kommenden Generation: Alien Trilogy wird für Segas Saturn erscheinen



ACCLAIM – DOMARK – INTERPLAY

Eine ganze Menge Software hat Acclaim auf Lager. Insbesondere Mega-CD-Besitzer werden zukünftig stärker bedacht, da ein Deal mit Digital Pictures abgeschlossen wurde. Außerdem vertreibt Acclaim nun auch

Domark- und vorläufig zumindest einen Interplay-Titel, so daß im wahrsten Sinne des Wortes eine Softwareflut auf uns zukommt. Hier ein Überblick: **Battle Frenzy** (3-D-Action, MD, MCD), **Corpse Killer** (FMV-Action, Zombies werden am besten mit der Game Gun eliminiert, nichts für schwache Nerven, MCD, 32X-CD), **F1 Championship Edition** (Rennspiel mit Formel-1-Weltmeister Michael Schumacher, MD), **Flying Nightmares** (Flugsimulation, MCD), **Itchy & Scratchy** (abgefahrenes Jump&Run, MD, GG), **Kids on Site** (Edutainment, MCD), **NBA Jam Tournament Edition** (der Basketball-Überflieger für das 32X, MD-Test in dieser Ausgabe!), **Kawasaki Superbike Challenge** (Motorrad-Rennspiel, GG), **Mortal Komat II** (32X), **NFL Quarterback Club** (Football, MD, 32X, GG), **Stargate** (Action, Umsetzung des Roland-Emmerich-Films, MD, GG), **Supreme Warrior** (FMV-Beat-'em-Up, MCD, 32X-CD), **True Lies** (Action mit Muskelprotz Arnie Schwarzenegger, MD, GG), **Warlock** (Fantasy-Horror-Action-Adventure, MD), **Wizard Pinball** (Flipper, GG) und **WWF Raw** (Wrestling mit den Helden der World Wrestling Federation, 32X).

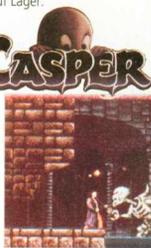
Ganz heiße Titel erwarten uns noch von Mitte bis Ende des Jahres, nämlich **Alien Trilogy** (Saturn), **Batman Forever** (Umsetzung des kommenden Films, MD) sowie **Judge Dredd** (Umsetzung des Films MD, GG). Kommen wir zu den Interplay-Ankündigungen: Eine Mega-CD-Version des Knüllers **Earthworm Jim** mit einer neuen Welt, neuen Leveln und Animationen, einer neuen Jump&Run-Hit zu einem noch größeren Genuß als die MD-Fassung werden. Regenwurmzeit ist voraussichtlich im Mai/Juni. Für das 32X sind **Alone in the Dark 2** (Konvertierung des PC-Spiels), **Blackhawk** (erstklassiges Actionadventure, bereits für das SNES erhältlich) und **Casper** (eine Steven-Spielberg-Filmumsetzung) geplant. Ob diese und weitere Interplay-Programme ebenfalls über Acclaim vertrieben werden, ist derzeit eher unwahrscheinlich, aber nicht ausgeschlossen. Mit hundertprozentiger Sicherheit erscheint zunächst **ClayFighter** für das Mega Drive.

ACCOLADE

Unschöne Nachrichten bei Accolade: Das europäische Büro wurde durch Teilhaber Warner Music Group geschlossen, und wann folgende MD-Spiele erscheinen, ist deshalb noch ungewiß: **Barkley: Shut up and Jam 2**, **Brett Hull Hockey '95**, **Fireteam Rogue**, **HardBall '95**, **Jack Nicklaus Golf '95**



Stargate ist auf dem MD ein reinrassiges Actionspiel. Auf dem GG erwartet uns hingegen ein Tetris-Clone Links: Warlock



Spider-Man tritt erneut gegen die Mächte des Bösen an – hoffentlich macht er dabei eine gute Figur

LAS

CAPCOM

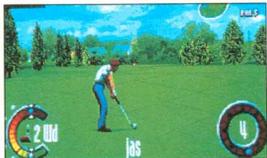
Schon bald wrestlen sich die **Saturday Night Slam Masters** durch das Mega Drive. Auf dem SuperNES konnte der Show-Spaß mit Mehrspieler-Adapter-Unterstützung gut gefallen.

The Punisher (Umsetzung der gleichnamigen Comics) wird ebenfalls für Segas 16-Bitter erwartet. Schon weit über ein halbes Jahrhundert alt und noch kein bißchen greise: die allseits beliebte Micky Maus. In **The Great Circus Mystery – Starring Mickey and Minnie** meldet sie sich erneut auf dem Mega Drive zurück. Konkurrenz für Sonys Mickey Mania? Wir werden sehen ...



CORE DESIGN

Core Designs **BC Racers** flitzen ab März auch durch die 32X-Platinen. Sportlich zeigt sich die Golfsimulation **The Scottish Open**, das schon im Februar für das 32X und im Juli für den Saturn erhältlich sein soll und mit fotorealistischer Grafik das Auge verwöhnt. Knackige Action versprechen **Soulstar X**, **Thunderhawk** (beide Umsetzungen der Mega-CD-Knaller fürs 32X) sowie **Shellshock**, das fürs 32X und für den Saturn erscheint).



ELECTRONIC ARTS

Sportspielhersteller Nummer 1 bleibt freilich auf seinen Pfaden und zeigte – leider nicht viel – Sportliches. Fürs Mega Drive und 32X erscheint **Toughman Boxing Contest**, ein reinrassiges Boxspiel, das gute Grafik und dank einiger Spezialschläge auch deutlich mehr Abwechslung bringt als die bislang biedere Konkurrenz. Ein Turniermodus für bis zu acht Spielern sorgt für amüsante Matches im größeren Kreise. Außerdem: **Road Rash** (MCD) und **Road Rash 3** (MD, siehe Test), welche handfeste Motorrad-Action bieten und das Actionspiel **Super Strike Trilogy**.

HUDSON SOFT



Zwei von der PC-Engine bestens bekannte Spiele fanden den Weg zum Mega-CD: **Lords of Thunder**, ein klassisches Shoot 'em up und **Dungeon Explorer 2**, für Fans des Rollenspiel-Genres. Ganze 48 unterschiedliche Mannschaften, vier Perspektiven, nette Zoom-Spielereien und allerlei mehr wird Hudson Soft's **Soccer** bieten, das ebenfalls für das Mega-CD zu haben sein wird.



JVC

Die heißeste Nachricht vorweg: JVC wird eine eigene Saturn Konsole produzieren, das sogenannte **J-Saturn**, das aber erst nach Segas Saturn-Veröffentlichung in Deutschland erscheint (in Japan bereits auf dem Markt). An eigener Software soll es nicht fehlen, acht Titel sind bis Ende des Jahres geplant, und anderem zwei Flugsimulationen, eine Box- und eine Tennissimulation. Kurz vor der Veröffentlichung stehen die Mega-CD-Prügelspiele **Fatal Fury Special** und **Samurai Shodown** (zwei Neo-Geo-Konvertierungen) sowie die Ballerei **Keio Flying Squadron** und die Jean-Claude-van-Damme-Filmumsetzung **Timecop**, die von Virgin vertrieben wird.



Saftige Handkantenschläge dürfen bei **Samurai Shodown** en masse verteilt werden



Keio Flying Squadron ist ein putziges Shoot 'em up im Stile von Konamis **Parodius**



Auch **Fatal Fury Special** hat den Weg vom Neo-Geo zum 16-Bit-ter Mega-CD gefunden

VEGAS



OCEAN

Natürlich war auch Ocean, eines der ältesten Softwarehäuser, in Las Vegas vertreten. Im Gegensatz zu früheren Zeiten, als nahezu ausschließlich Filmlicenzen verwurstelt wurden, gibt es seit längerem Selbstkreatives. So auch diesmal, als da wären: **Jelly Boy**, **Manchester United Super Soccer** (noch eine Fußballsimulation), **Mr. Nutz 2** (der Nachfolger des friedlichen Abenteuers rund um ein Eichkätzchen) und **Putty Squad** (nettes Plattform-Game).



GAMETEK

Nur ein Programm hatte Gametek zum

Beaugeln: **Totally Paws of Fury (Totally Brutal)** für das 32X. Das Prügelspiel mit den possierlichen Tieren und den zu erarbeitenden Spezialattacken bietet nun zwei neue Kämpfer und natürlich eine verbesserte Präsentation.



32X



SEGA

Jeder sprach darüber, doch Sega wollte ihn nicht so recht zeigen: den **Neptun**. Wer es noch nicht weiß, der erfährt es jetzt. Der Neptun (das ist nur ein vorläufiger Arbeitstitel) ist Mega Drive und 32X in einem Gerät. Vor allem für Nicht-Mega-Drive-Besitzer ist dies von Interesse, denn sie brauchen sich nicht wie bisher bei den Konsolen einzeln zuzulegen, wenn sie sich lediglich mit den 32X-Programmen vergnügen möchten. Gegen Ende des Jahres taucht der römische Gott des Meeres aus den Fluten auf und wird etwa 500 Mark kosten. Zeitgleich soll **Virtua Fighter**, das Polygon-Prügelvergnügen, fürs 32X erhältlich sein.

Einsam und (fast) allein stand der **Saturn** (in Japan im ersten Monat nach der Veröffentlichung 1,4 Millionen Bestellungen!) mit samt **Virtua Fighter** in einer Ecke. Mehr Aufmerksamkeit wurde dagegen dem Automaten **Virtua Fighter 2** geschenkt, der deutlich mehr als nur eine Klasse besser als der Vorgänger ist. Starke 3-D-Polygongrafik mit hübschen Texturen stellen den ersten Teil in den Schatten. Eine Saturn-Umsetzung ist in der Mache. Sie soll sich un-



Bei Comix Zone werden Gegner, frisch gezeichnet



Chaotix ist quasi Sonic für das 32X

essentlich vom Original unterscheiden, dürfte vor Weihnachten aber kaum erscheinen, zumal der Saturn erst im September in Deutschland auf den Markt kommen soll und Sega sicherlich erst einmal **Virtua Fighter** Teil 1 anbieten wird. Im übrigen kann der deutsche Saturn mit einer **MPEG-II-Karte** bestückt werden, die noch bessere Videoqualität bietet als der bisherige MPEG-Standard (zum Beispiel beim CD-i). Somit können auch Video-CDs abgespielt werden. Der Preis für die Karte steht noch nicht fest, dürfte aber zwischen 300 und 400 Mark liegen.

Absolutes Sega-Software-Highlight ist **Comix Zone**, eine Art Comicbuch, in das Ihr – wie es so schön auf neu-deutsch heißt – interaktiv eingreifen könnt. Das Besondere an diesem Comic-Abenteuer ist unter anderem, daß der Spieler in verschiedene „Bilder“ springen darf und sich der Spielablauf dementsprechend ändert. Witzig: Häufig taucht die Hand eines Comic-Zeichners auf und pinselt mal eben einen neuen Gegner auf die Bildfläche. Im Frühling soll das 24 MBit starke und exklusiv fürs MD erscheinende **Comix Zone** erhältlich sein.

Außerdem für den 16-Bitter in Arbeit: **X-**

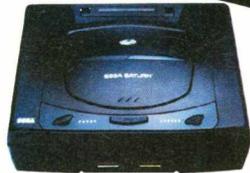


Perts, ein Tiefsee-Spionageabenteuer mit gerendeter 3-D-Grafik (Silicon Graphics), die Nintendos „Donkey Kong Country“ sicherlich Paroli bieten soll; **Marvel Comics X-**

Men 2 Clone Wars, **NBA Action '95**, **Phantasy Star IV: The End of the Millennium** (ein Leckerbissen für Rollenspieler-Fans, der leider nicht offiziell erscheinen wird), **The Adventures of Batman & Robin** (angeblich von den „Sub-Terrania“-Programmierern, mit grafischen Leckerbissen wie 3-D-Scrolling) und **World Series Baseball '95**. Sämtliche Titel dürften zwischen Frühling und Sommer über Eure heimischen Bildschirme flimmern. Game-Gear-Besitzer können bereits ihr Geld für **Tempo Jr.** (Jump&Run), **The Adventures of Batman and Robin** (Action) und **The Legend of Illusion – Starring Mickey Mouse** (siehe Test) sparen. Neben neuen Modulen fürs 32X, wie

Mother-base (3-D-Polygongrafik-Weltraumaction), **Tempo** (Jump&Run) und **Chaotix** (quasi Sonic auf 32X, schnell, bunt, lustig)

wurden die ersten 32X-CD-Titel präsentiert. Als da wären: **Fahrenheit** (FMV, rettet Menschen aus lodernen Flammen!), **Midnight Raiders** (FMV-Hubschrauber-Action), **Mighty Morphin Power Rangers** (das Spiel zur beliebten Comicserie) sowie **Surgical Strike** (FMV-Action), die alle auch für das Mega-CD erhältlich sein werden. Außerdem fürs MCD: **Ecco – The Tides of Time**, **Eternal Champions – Challenge from the Dark Side** (mit phantastischer Silicon-Graphics-Vorspann-Grafik, insgesamt 26 Kämpfern und vielen Verbesserungen gegenüber der Modulfassung), **Shining Force CD** (Rollenspiel) und **Wild Woody**. So Sega will, werden uns auch diese Spiele in den kommenden Monaten bis zum Sommer erreichen.



Ganz oben seht Ihr den Neptun – 32X und Mega Drive in einem Gerät. Darunter befindet sich der deutsche Saturn



Surgical Strike bringt kriegerische Action für MCD und 32X-CD auf die heimischen Bildschirme



Eternal Champions – Challenge from the Dark Side wird leider nicht in Deutschland erscheinen

LAS

SUNSOFT

Batman, Superman, Wonder Woman und Co. schlagen sich bei **Justice League Task Force** durchs Mega Drive. Heftige Prügeleien sind versprochen. **Scooby-Doo Mystery** heißt das Wiedersehen mit den Comic-Charakteren Shaggy und Scooby. Sehr interessant scheint das erste Saturn-Programm von Sunsoft. **Myst** ist der Name, **Adventure** das Genre. Atmosphärische Grafiken und eine dichte Story sollen begeistern (kommt auch fürs MCD).



Wunderbar atmosphärisch: **Myst**

Unten: **Justice League Task Force**





UBI SOFT

Reinrassige Rennaction mit handfesten Keilereien bietet **Street Racer**, das erste Mega-Drive-Rennspiel für bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig. Wie das geht? Ganz einfach: Der Bildschirm wird horizontal in vier Teile gesplittet. SuperNES-User konnten damit bereits Bekanntheit machen. Ein astreiner Grafikschaus ist das im Juni erscheinende **Rayman** für das 32X. Liebevolle Animationen und zauberhafte Backgrounds lassen einiges von diesem kunterbunten Jump&Run erhoffen.



Der knuffige Rayman wird auch auf dem MD 32X sein Unwesen treiben. Dieses Bild stammt von der Jaguar-Version



Ubi Softs Street Racer bietet abwechslungsreiche Rennaction für bis zu vier Spieler gleichzeitig

VEGAS



World Cup Golf für das Mega-CD



Izzy's Quest for the Olympic Rings

U.S. GOLD

Noch sind die Olympischen Spiele 1996 in Atlanta in weiter Ferne, da kommt schon das erste vorolympische Game für MD und 32X: **Izzy's Quest for the Olympic Rings**. Wer eine Art 'Summer Challenge' erwartet, der liegt völlig falsch, denn hierbei handelt es sich um ein reinrassiges Jump&Run mit witzigen Morph-Funktionen. Bereits im Februar wird das MCD durch **Flashback** und **World Cup Golf** bereichert. Im März können alle Master-System- und Game-Gear-Freunde mit **Championship Hockey** aufs Eis gehen. Ebenfalls fürs Game Gear kommt Capcoms knuddliger **Mega Man**.

VIRGIN

Zur Zeit gibt es nicht viele Neuigkeiten zu verkünden, dafür aber zwei sehr interessante Titel für den Sommer des Jahres. **Pinocchio** feiert dank Virgin seine Mega-Drive- und 32X-Premiere. Mr. Langnese hat einige turbulente Abenteuer zu bestehen. Nicht anders geht es dem mit Sicherheit populärsten Punkt



der Konsolenwelt: **Cool Spot**. Das rote Rund kehrt zurück, Schauplatz des Geschehens ist Hollywood. Die Grafik wird dabei von Silicon Graphics bereit. Man darf sich also auf einen 'gerenderten' Augenschmaus gefaßt machen.

COMPUTERKUDAK



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

SEGA MEGA DRIVE

Adventure of Batman-Robin	dt. DM 114,95
Asterix-Power of the Gods	dt. DM 114,95
Battle Frenzy	dt. DM 108,95
Brett Hull Hockey '95	dt. DM 79,95
Clayfighter	dt. DM 109,00
Demolition Man	dt. DM 108,95
Die Schlümpfe	dt. DM 104,95
Duffy Duck in Hollywood	dt. DM 109,95
Jimmy White's Snooker	dt. DM 114,95
Mickey und Minnie	dt. DM 114,95
NBA JAM Tournament	dt. DM 124,95
Road Rash III	dt. DM 109,95
Road Runner-Desert Demolit.	dt. DM 104,95
Samurai Showdown	dt. DM 109,00
Seaquets DSV	dt. DM 109,95
Speedy Gonzales	dt. DM 114,95
Stargate	dt. DM 118,95
Story of Thor	dt. DM 124,00
Striker	dt. DM 119,00
Syndicate	dt. DM 109,00
Toughman Boxing Contest	dt. DM 109,95
True Lies	dt. DM 118,95
Warlock	dt. DM 119,00
X - MEN 2	dt. DM 109,95
Zero Tolerance	dt. DM 98,95

SEGA MEGA 32 X

MEGA DRIVE 32 X und 1 Spiel	dt. DM 510,00
Afferburner MD32X	dt. DM 109,95
Golf Best 36 Holes MD32X	dt. DM 129,95
Metal Head MD32X	dt. DM 129,95
Midnight Riders MD32X	dt. DM 114,95
Motorcross Champion MD32X	dt. DM 129,95
Slam City MD32X	dt. DM 114,95
Space Harrier MD32X	dt. DM 109,95
Surgical Strike MD32X	dt. DM 114,95
Fahrenheit CD32X	dt. DM 114,95

SEGA MEGA CD II

B. C. Racer	dt. DM 114,95
Battle Frenzy	dt. DM 104,95
Corps Killer	dt. DM 91,95
Die Schlümpfe	dt. DM 104,95
Ecco the Dolphin 2	dt. DM 114,95
Goal - The Best 36 Holes	dt. DM 114,95
Haimdall	dt. DM 98,95
NHL Hockey '94	dt. DM 99,95
Road Rash	dt. DM 104,95
Slam City	dt. DM 91,95
Super Strike Trilogy	dt. DM 104,95
Supreme Warrior	dt. DM 91,95
World Cup Golf	dt. DM 98,95

MASTER II / GAME GEAR

Die Schlümpfe MS II	dt. DM 74,95
Speedy Gonzales MS II	dt. DM 79,00
Die Schlümpfe GG	dt. DM 81,00
Fatal Fury Special GG	dt. DM 79,00
Kawasaki Super Bikes GG	dt. DM 81,00
Mickey Mouse 3 GG	dt. DM 79,00
NBA JAM Tournament GG	dt. DM 89,00
NHL Hockey GG	dt. DM 79,00
Powerdrive GG	dt. DM 71,00
Ristar GG	dt. DM 79,00
Speedy Gonzales GG	dt. DM 79,00
Stargate GG	dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!
Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie
Versandkosten DM 6,95
Schnell - Service
Versandkosten DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert!
Wir führen auch original SNES, GAME-
BOY, CD-, PC und CD-ROM SPIELE
Kostenlose Gesamtpreisliste gegen
DM 1,- Rückporto. Bitte geben Sie
Ihr System an

Bestellunterlagen sparen Versandkosten
Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Ausland gegen Vorkasse + DM 8,00
Preisänderungen, Stockfehler und Irrtümer vorbehalten

46. Internationale SPIEL

Firma/Titel	System	geplanter Termin
Acclaim		
Alien Trilogy	SAT	3. Quartal
Batman Forever	MD	August
Battle Frenzy	MD, MCD	Februar
ClayFighter	MD	Februar
Corpse Killer	MCD, 32X-CD	Februar
F1 Championship Edition	MCD	April
Flying Nightmares	MCD	März
Frank Thomas Baseball	MD, GG	n. b.
Itchy & Scratchy	MD, GG	März
Judge Dredd	MD, GG	September
Kawasaki Superbike Challenge	GG	März
Kids on Site	MCD, 32X-CD	Februar
Marko's Magic Football	MCD	Februar
Mortal Kombat II	32X	März
NBA Jam Tournament Edition	32X, GG	Mai, Februar
NFL Quarterback Club	MD, GG	Februar, März
Revolution X	MD	4. Quartal
Spider-Man	MD	März
StarGate	MD, GG	März, Februar
Supreme Warrior	MCD, 32X-CD	März
True Lies	MD, GG	März
Warlock	MD	März
Wizard Pinball	GG	Februar
WWF Raw	32X	Juni
Accolade		
Brett Hull Hockey '95	MD	Februar (USA)
Fireteam Rogue	MD	März (USA)
Activision		
BattleTech	MD	Frühling
Hockeydrome	32X	n. b.
Return to Zork	SAT	n. b.
Zork: Nemesis	SAT	n. b.
Capcom		
Saturday Night Slam Masters	MD	2. Quartal
The Great Circus Mystery	MD	2. Quartal
The Punisher	MD	2. Quartal
Core Design		
BC Racers	32X	März
Shellshock	32X, SAT	2. Quartal
Soulstar X	32X	2. Quartal
The Scottish Open	32X, SAT	Februar, Juli
Thunderhawk	32X	2. Quartal
Electronic Arts		
Road Rash	MCD	April
Super Strike Trilogy	MD	April
Toughman Boxing Contest	MD, 32X	April
Gametek		
Totally Paws of Fury	MD	April
Hudson Soft		
Dungeon Explorer 2	MCD	April
Hudson Soft's Soccer	MCD	April
Lords of Thunder	MCD	April/Mai
JVC		
Fatal Fury Special	MCD	März
Keio Flying Squadron	MCD	März
Samurai Shodown	MCD	März
Ocean		
Jelly Boy	MD	März (UK)
Manchester United Soccer	MD	März (UK)
Mr. Nutz 2	MD	Mai (UK)
Putty Squad	MD	April (UK)
Sega		
Chaotix	32X	Sommer
Comix Zone	MD	Juni/Juli
Ecco - The Tides of Time	MCD	März
Eternal Champions - Chall. ...	MCD	Februar (USA)
Fahrenheit	MCD, 32X-CD	Sommer
Midnight Raider	MCD, 32X-CD	Frühling (USA)
Mighty Morphin Power Rangers	MCD, 32X-CD	Frühling (USA)
NBA Action '95	MD	April
NFL '95	MD, GG	Februar (USA)
NHL All-Star Hockey	MD, GG	Februar (USA)
Virtua Fighter 2	SAT	n. b.
Marvel C. X-Men 2 Clone Wars	MD	April
Motherbase	32X	Mai/Juni
Phantasy Star IV: The End ...	MD	1. Quartal (USA)
Shining Force CD	MCD	April
Surgical Strike	MCD, 32X-CD	Sommer
Tempo	32X	März (USA)
Tempo Jr.	GG	April/Mai
The Adventures of Batman ...	MD, GG	April
The Legend of Illusion	GG	März
Wild Woody	MCD	3. Quartal
World Series Baseball '95	MD	März (USA)
X-Perts	MD	3. Quartal
Sunsoft		
Justice League Task Force	MD	1. Quartal (USA)
Myst	MCD, SAT	n. b.
Scoby-Doo Mystery	MD	1. Quartal (USA)
U.S. Gold		
Chapionship Hockey	GG, MS	März
Flashback	MCD	Februar
Izzy's Quest for the Olympic ...	MD, 32X	Mai
Mega Man	GG	1. Quartal
World Cup Golf	MCD	Februar
Virgin		
Cool Spot 3 - Spot goes to ...	MD	Sommer
Pinochio	MD	Sommer
Timecop	MD, MCD	März



Panzer Dragoon konnte auf der Nürnberger Messe ausgiebig gespielt werden. Beeindruckende 3-D-Grafik, natürlich mit Texture Mapping und Rendering, wußte zu gefallen

Keine Frage, daß die Nürnberger Spielwarenmesse im Schatten der übergroßen CES steht. Es spielt sich alles im kleinen, nahezu familiären Kreise ab, und neben kaum zählbaren Spielzeugherstellern verschiedenster Art sind nur eine handvoll wichtiger Konsolensoftwarehersteller vertreten.

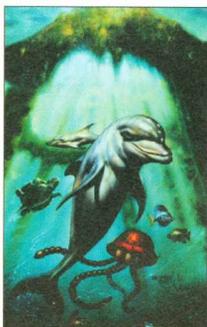
Sega war selbstverständlich auch in diesem Jahr mit von der Partie und gleich auf mehrere Dinge stolz. Zum einen war da **Sega Pico**, ein Lernspielgerät für die ganz Kleinen (dazu später mehr) und zum anderen der **Saturn**. An diesem durfte ein jeder nach Herzenslust spielen. Ab September soll dies für je jedermann möglich sein, denn dann möchte Sega das neue – nicht ganz billige – Zugpferd im deutschen Handel haben. Klar, daß auch Software gezeigt wurde, unter an-



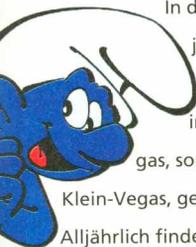
Victory Goal für Segas Saturn

derem **Clockwork Knight**, das lustige Jump&Run mit phantastischer, gerendeter Grafik und tollen Zoom- bzw. 3-D-Effekten. **Panzer Dragoon** war nicht minder bemerkenswert. Ein bißchen an den PC-Hit 'Magic Carpet' erinnernd, fliegt der Spieler bei diesem 3-D-Shoot-'em-Up auf dem Rücken eines Drachen. Neben flotter Polyongrafik halten Texture Mapping und Zoomschmankerl den Spieler bei Laune. Ebenfalls für Verzückung soll diverses Zubehör sorgen. Als da wären eine Maus, ein

Mehrspieler-Adapter, ein **Joyboard** und – besonders interessant – ein **Lenkrad** für Rennspiele wie **Daytona USA**. Sämtliche Peripherie ist optisch dem deutschen, in Schwarz gehaltenen Saturn angepaßt. Für das Mega Drive gab es mehrheitlich bereits getestete Software zu sehen (Asterix, Story of Thor). Neu waren lediglich **Die Schlümpfe**, die einen sehr guten Eindruck hinterließen. Knuffige Grafik im Stile der Comics und einige nette Spielelemente, wie eine Schlittenfahrt, lassen auf schlumpfig gute Abenteuer hoffen. Kommen wir zum Sega Pico, der ganz unter dem Motto 'Spielen – Lernen – Erleben' steht. Unschwer diesen drei Worten abzuleiten, daß es sich hierbei um etwas handelt, das weniger für die älteren, sondern für die ganz jungen unter uns gedacht ist. Konkret: Sega Pico ist ein Lerncomputer, der auf die Altersgruppe der drei- bis siebenjährigen abzielt und wie ein Laptop aussieht. Aus-



WARENMESSE



In den ersten beiden Monaten eines jeden Jahres begeben sich Tausende von Journalisten nicht nur in das turbulente Wüsten-Las-Vegas, sondern pilgern zusätzlich nach Klein-Vegas, gemeinhin als Nürnberg bekannt.

Alljährlich findet dort die Internationale Spielwarenmesse statt – nunmehr zum 46. Male.

gestattet ist der Pico mit einem „magischen Stift“, der neben Richtungs- und Aktivierungstasten für die Steuerung verantwortlich zeichnet. Die kindgerechte Software für dieses System wird als ‚Storyware‘ bezeichnet und soll das Lesen, Zählen, Buchstabieren, Musizieren und Kombinieren im allgemeinen Sinne lehren. In diesen interaktiven Bilderbüchern übernehmen altbekannte Charaktere wie zum Beispiel **Die Maus** aus ‚Die Sendung mit der Maus‘, **Janosch‘ Tiger**, **Winnie Puuh** und **Micky Maus**, aber auch **Ecco**, der Delphin die Hauptrollen. In jeder Storyware ist ein Animations- und Malprogramm integriert, daß



Ein feines Lenkrad für den Saturn

das Erstellen eigener, kleiner Geschichten zuläßt. Wer einen Videorekorder besitzt, kann die kreativen Schöpfungen seiner Kleinen gar auf Band verewigen.

In den USA und Japan hat Sega Pico bereits einige renommierte Auszeichnungen erhalten. Auch in Deutschland zeigen sich Pädagogen positiv überrascht und erkennen klare Vorzüge gegenüber anderen, weniger funktionellen bzw. softwaremäßig nicht nachrüstbaren Lerncomputern. Sega Pico wird etwa 400,- eine Storyware zirka 100 Mark kosten und



Der Lerncomputer Sega Pico



Der deutsche Saturn ist in edles Schwarz gehüllt

Anfang April im Handel erhältlich sein. Am Acclaim-Stand ließ man nichts Neues verlauten, außer, daß der Vertrieb weiterer Interplay-Produkte (bislang nur ClayFighter

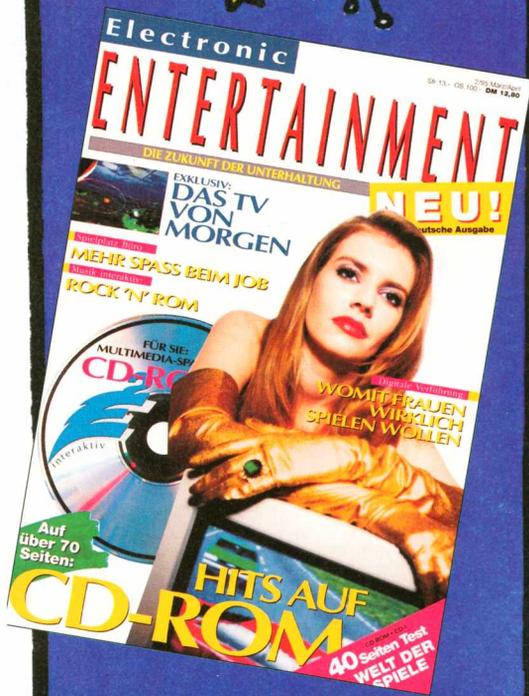
fürs Mega Drive) recht wahrscheinlich sei. Konami war ebenfalls bei der Spielwarenmesse vertreten und hatte sowohl Bedauerliches wie Positives zu bemerken. Fangen wir mit der schlechten Nachricht an: Es wird in Zukunft keine hauseigene Mega-Drive-Software mehr geben. Es werden lediglich noch diverse Programme anderer Firmen aufgekauft oder vertrieben. Zwei solcher Spiele, die in den kommenden Tagen erscheinen, sind **Kawasaki Superbikes** (Motordradrennen) und **Mega SWIV**. Letzteres ist ein tolles Actionspiel, in dem es wahlweise mit Jeep oder Hubschrauber auf die Jagd nach Highscores geht. Neben knackiger Action verspricht der Zweispieler-Simultan-

Modus langanhaltende Motivation. Nun zur guten Nachricht: Konami setzt ganz auf die kommende Konsolengeneration, wozu selbstverständlich auch der Saturn gehört. Sieben Spiele sind bis Anfang 1996 geplant, unter ihnen eine Fußballsimulation und ein neues Abenteuer mit den Turtles.

Hans-Joachim Amann

SO SPIELT IHR MORGEN!

NEU



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.

ALLES WAS IHR ÜBER DIE COMPUTER-SPIELE DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT. TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR.



jetzt am Kiosk

Wanted: Tips und Tricks!

Hallo, Ihr Daddelprofis!

Auf den folgenden Seiten bombardieren wir Euch wie immer mit allen möglichen aktuellen und ausgefallenen Tips, Paßwörtern, Tastenkombinationen, Tricks und Levelcodes, die Ihr für diese Rubrik gesammelt und eingeschickt habt. Wir verwerten Einsendungen zu allen erhältlichen Sega-Spielkonsolen, vom Game Gear bis hin zum neuen 32X. Das Ganze ist eine tolle Sache für alle Spielbegeisterten, denn hier könnt Ihr nicht nur diverse Tips&Tricks zu Euren Lieblingsspielen finden, nein, wir belohnen obendrein auch noch die drei besten Einsendungen für unsere 'Shorties'. Und zwar mit jeweils ...

... einem Modul oder einer CD Eurer Wahl!

Um an eines dieser heißumkämpften Gewinnmodule heranzukommen, müßt Ihr lediglich Eure Codes, Tips, Cheats oder auch Komplettlösungen, Karten oder Paßwörter zu Papier bringen (möglichst mit Schreibmaschine oder Computer, um Mißverständnisse zu vermeiden) und absenden. Vergeßt bitte nicht Euren Namen und das Wunschmodul mit Systemangabe im Brief zu erwähnen. Wenn Ihr es besonders gut mit uns meint, dann schickt uns Eure gesammelten Werke auf Diskette (3,5 Zoll, DOS- oder Mac-Format)! Unsere Anschrift lautet:

GAMERS
Tips&Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL dürfen nicht teilnehmen.

Und zu guter Letzt noch die Gewinner aus Heft 02/95!

Je ein Modul bzw. eine CD gehen an:
Nicolas Ehler, Bonn
Daniel Christel, Berlin
Cristo Fe Crespo Soro, Winterthur

Das GAMERS-Team wünscht Euch viel Spaß mit den gewonnenen Spielen!



MD

Earthworm Jim

Hätte nicht gedacht, daß mir einmal ein Regenwurm derart sympathisch werden könnte. So geht es anscheinend auch vielen von Euch, denn bei uns in der Redaktion trudeln ständig Tips, Anregungen, Anfragen und wirklich tolle Zeichnungen (vielen, vielen Dank) zu diesem genialen Wurm-Highlight ein. Deshalb beginnen wir in dieser Ausgabe auch mit dem ersten Teil der ersehnten Komplettlösung! Hier aber zunächst ein paar nützliche Cheats für Jim:



- Während des Spiels drückt Ihr einfach auf Start (Pause). Dann haltet Ihr links und drückt dazu einmal A! Nun nacheinander B, B und A. Jetzt rechts gedrückt halten und dazu wieder A! Nochmal B, B und A nacheinander und zack, da erscheint die Programmierer-Crew samt Jim. Nun könnt Ihr mit B die Level anwählen.
- Wenn Ihr mittendrin mal eben 1000 Schuß benötigt, dann pausiert das Spiel, drückt nacheinander A, B, B, C, A, C, C und wieder Start!
- Extraleben müßt Ihr nun nicht mehr unbedingt umständlich suchen, denn Ihr könnt das Spiel wiederum pausieren lassen und folgendes drücken: oben und B gleichzeitig, danach B, A, C, A, A, A, A und Start.
- Natürlich können wir Euch auch mit Super-schüssen (neun Stück) versorgen: Drückt im Pausenmodus unten und C gleichzeitig, dann A, B, C, A, B, A, C! Mit Start geht's weiter.
- Fehlt noch die Energie: Drückt im Pausenmodus A, C, C, A, B, B, A, C, C, und sie ist wieder aufgeladen! Achtung, geht nur einmal pro Level!

Patrick Bouhs, Euskirchen,
Niklas Bastian, Niedernhausen und
Akido, Hamburg



MD

Streets of Rage 3

Nicht mehr ganz frisch, dieses Modul, aber dennoch weit verbreitet und sehr beliebt. Deshalb gibt's jetzt neun Extraleben zum Nulltarif: Im Charakter-Auswahlbildschirm drückt Ihr auf Pad 2 gleichzeitig oben, A, B und C. Leben einstellen, fertig!

Marco M.

(Bitte schreib uns Deine Adresse nochmals!)

TIPS

MCD

Battlecorps

So ganz langsam, nach und nach verdrängen Videospiele von CD die guten alten Module. Den einen wird's freuen, der andere wird vielleicht den handlichen Plastikcassetten



nachtrauern. Sei's drum!

Hier geht's jetzt ersteinmal um die Levelanwahl zum Mega-CD-Knaller Battlecorps.

● Zunächst geht Ihr in den 'Practice Mode' und drückt Pause!

● Nun drückt Ihr in Folge B, A, B, A, rechts, A, C, oben und Start!

● Der Bildschirm blitzt kurz auf, wenn's geklappt hat.

● Jetzt wieder zurück zum Spiel und Start drücken!

● Bevor Ihr dann Euren Charakter aussucht, könnt Ihr mit dem Steuerkreuz (oben oder unten) die einzelnen Level anwählen.

Horst Naujeck, Rudolstadt



TRICKS



Wer vom Spiel genauso enttäuscht ist wie wir, kann sich ja trosthalber den Film anschauen. Der ist nämlich wirklich gut!



Der König der Löwen

So viel Trara um ein mäßiges Spiel und alles nur, weil der Zeichentrickfilm wirklich toll gemacht ist und man dementsprechend hohe Erwartungen an die Umsetzung hatte. Leider war das Resultat nicht sonderlich berauschend.

Nichts desto trotz gibt's viele, denen das Jump&Run gut gefällt und die sicherlich etwas mit dem folgenden Cheat anfangen können. Zuerst geht Ihr ins Optionsmenü und dort auf ‚Musik‘. Drückt nun rechts, A, A, B und Start. Ihr könnt Simba nicht nur unverwundbar machen, zusätzlich lassen sich auch die Level anwählen.

Marco M.



Rock 'n' Roll Racing

Seit kurzem können nun auch Mega-Drive-Besitzer schießerdenweise über diverse Planetenkurse heizen. Und das macht wirklich mächtig Fun!

Hier sind ein paar schicke Paßwörter von Michael, der so nett war und bis zum ‚Inferno‘ voraus fuhr.

Planet	Division	Auto	Paßwort
Chem 6	A	Air Blade	WYD! C7RV SWJ!
Drakonis	B	Air Blade	7SD8 TQT3 SWJ!
Bogmire	B	Air Blade	!YL8 C4TB SWJ!
Bogmire	A	Battle Trax	J3VR OHR8 92J!
New Mojave	B	Battle Trax	QNDQ QQTL 92J!
New Mojave	A	Battle Trax	G6NQ G3RL 92J!
Nho	B	Havac	NGQ 71SV 92J!
Nho	A	Havac	HTWT S7QV 5TJ
Inferno	B	Havac	QV8P CNS3 5TJ
Inferno	A	Havac	B72R KTQ3 5TJ!

Michael Harter, Kappelrodeck



Zu zweit um die Wette düsen - hier macht's richtig Laune



Battle-toads-Double Dragon



Wenn Euch der ‚Doppelte Drachen‘ partout nicht in den nächsten Level kommen läßt, dann drückt Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm unten, oben, unten, C, A und B. Nun entscheidet Euch für eine Kröte oder einen Drachen und drückt zu guter Letzt einmal Start. Außer der Levelwahl könnt Ihr so auch noch ein paar Extraleben absahnen.

Michael Berioso, A-Wien

Doom



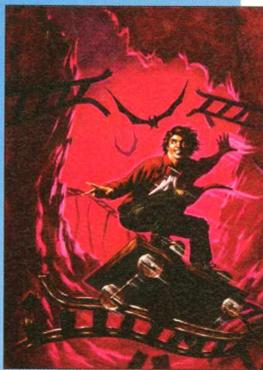
- Um Unsterblichkeit zu erreichen pausiert Ihr das Spiel, und drückt gleichzeitig oben, Mode, X, Y und Z. Mit Start kommt Ihr wieder zurück ins Game, wo der Mann im unteren Bild nun weiße Augen haben müßte, wenn's funktioniert.

- Um alle Waffen und alle Schlüssel zu bekommen, drückt Ihr wiederum Start, danach gleichzeitig oben, Mode, A, B und C. Die Anzeigen im unteren Bereich sind nun alle voll.

Christian Hartz, Lutten



MD



Pitfall

Harry Jr. – der Held mit der schlichten Straßenkleidung und den großen Händen – begeistert derzeit viele MD-Besitzer und ist auf dem Weg, einer der ganz großen Action-Helden zu werden. Die durchgehend packende Atmosphäre gepaart mit viel Spielwitz und umfangreichem Gameplay machen dieses Action-Adventure zu einem Muß für alle Genre-Fans und MD-User allgemein.

Wir werden Euch voraussichtlich ab einer der kommenden Ausgaben mit einer mehrteiligen Komplettlösung erfreuen. Bis dahin könnt Ihr Euch erst einmal mit den folgenden Cheats warmspielen!

- Die Urversion (Atari VCS 2600) läßt sich durch drücken von unten, 26 (!) mal A und dann wieder unten im Titel-Screen aufrufen.

- Um direkt in den geheimen Keller zu kommen, drückt Ihr im Titel-Screen B, A, unten, C, rechts, A und B!

- Mit 9 Leben könnt Ihr das

Spiel beginnen, wenn Ihr im Titelbildschirm rechts, A, unten, B, rechts, A, B, oben und unten drückt.

- Wer nicht genug bekommen kann, sollte diesen Cheat einmal ausprobieren: A, B, oben, C, A, C, A!

Akido, Hamburg



TIPS

MD

WWF Raw

Wollt Ihr Euren Wrestling-Helden einmal nach Belieben in puncto Geschwindigkeit, Kraft, Ausdauer und Gewicht verändern, ihn vielleicht individuell an Eure Idealvorstellungen angleichen? Kein Problem, Thomas Richarz sagt Euch wie! Sucht Euch im Wrestler-Auswahlmenü mit ‚B‘ den Koloß aus, den Ihr modifizieren wollt! In der folgenden Liste findet Ihr dann die entsprechende Tastenkombination, mit der Ihr die Einstellung der vier Fähigkeiten aktivieren könnt.

Wrestler:

1-2-3 Kid
Bam Bam Bigelow
Bret Hart
Diesel
Doink
Lex Luger
Luna Vachon
Owen Hart
Razor Ramon
Shawn Michaels
The Undertaker
Yokozuna

- Soll Euer Gegner bereits nach dem dritten Schlag k.o. sein, dann drückt in schneller Folge, sobald das Sega-Logo erscheint, Start und oben gleichzeitig! Wenn nun der Text zwischen dem Sega- und dem Acclaim-Logo rot aufblitzt, dann hat's geklappt.

- Geht Euch der blöde Schiedsrichter im ‚One-on-One‘-Fight schon seit langer Zeit auf die Nerven? ‚Klopf‘ ihm einfach sechsmal auf die Birne, und er verläßt den Ring! Der Kampf geht dann als ‚Brawl‘ weiter. Jedoch kann es passieren, daß nun plötzlich ein anderer Wrestler auf die Bretter steigt und Euren Gegner unterstützt.

Thomas Richarz, Mechernich und Oliver Steiner, Neu Bamberg

Kombination

(alle Knöpfe gleichzeitig drücken):

linksoben + C + Start
A + C + Start
linksunten + Start
unten + A + C + Start
links + A + C + Start
rechtsunten + Start
rechtsoben + Start
oben + A + C + Start
links + A + C
linksunten + A + C
rechts + A + Start
oben + A + C

MD

RoboCop vs. The Terminator

- Tobias – fleißiger T&T-Schreiber – hat einen ziemlich langen Cheat zu dieser ‚Blechmänner-Balerei‘ herausgefunden, durch den Ihr neben den üblichen Feinden auch gegen Skelette und Lack-Ladies kämpfen müßt. Pausiert dazu das Spiel an beliebiger Stelle, und drückt dann in Folge C, B, A, B, B, A, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, A, C, A, A, B, B, B, A, C, A!

Wenn Ihr beim Eingeben nicht durcheinander gekommen seid, dann müßt – nachdem Ihr Euer letztes Leben verloren habt – außerdem noch ein veränderter Game-Over-Screen erscheinen. Probiert den Cheat ruhig mehrmals, wenn's nicht gleich geklappt hat!

- Habt Ihr Lust, höher zu springen und schneller zu laufen? Gut, dann begeben Euch in den ‚TurboCop-Modus‘ und drückt nun während des Spiels Start, um zu pausieren! Danach folgt A, B, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. Durch einen kleinen Soundeffekt wird die Eingabe bestätigt.

- Es gibt auch noch einen mit Extraleben randvollen (insgesamt 54 Stück), Geheimraum, den Ihr erreichen könnt, wenn Ihr im Pausenmodus C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B und B drückt. Hört Ihr eine Explosion, hat's funktioniert!

- Waffenauswahl: Drückt zunächst wieder während des Spiels auf Start! Danach gebt Ihr B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, A und B ein! Ihr hört nun Maschinengewehrfeuer. Um die Waffenauswahl jetzt zu aktivieren, drückt Ihr Start, und stellt Euren Helden an einen sicheren Platz. Nun könnt Ihr durch gleichzeitiges Drücken von A, B und C eine Waffenanzeige herbeizaubern, in der Ihr Euch die gewünschte Waffe aussuchen könnt. Drückt irgendeinen Knopf, und es geht weiter!

Tobias Becher, Wuppertal und Sebastian Kern, Dillingen



TRICKS

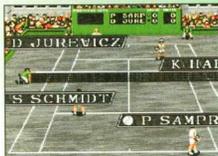
MD

Pete-Sampras-Tennis

In der GAMERS, Ausgabe 12/94, druckten wir bereits die ersten neun Paßwörter ab. Patrick hat sich daraufhin auf den Courtcourt begeben, den Tennisschläger zu einer verrichtenden Waffe gemacht und alle weggeputzt. Dabei sind natürlich auch die restlichen Paßwörter herausgekommen. Vielen Dank dafür!

- Level 10 Pool
- Level 11 Lucky
- Level 12 House
- Level 13 Cue
- Level 14 Durham
- Level 15 Jumping
- Level 16 Happy
- Level 17 Mega
- Level 18 Playpette

Patrick Hoffmann, Koblenz



Gnadenlos GmbH
Tel.: 089-480 29 13
Orleansstr. 63 · 81667 München

Mega Drive
ab DM 19,90.-

Super NES
ab DM 29,90.-

Game Gear
ab DM 19,90.-

- Jaguar
- Neo Geo CD
- 32 X
- Playstation
- Saturn
- Master System
- NES

Lieferung, erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

Info-Gutschein !!!
(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazu gehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Super-Nintendo
 Sega Mega Drive
 Sega CD
 Game Gear

„Das hat mir gerade noch gefehlt...“

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



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



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

Gamers Special 2/93
Best. 110 - DM 9,80



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



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



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



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



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



Gamers 2/94
Best. 111 - DM 6,-



Gamers 3/94
Best. 115 - DM 6,-



Gamers 4/94
Best. 117 - DM 6,-



Gamers 5/94
Best. 118 - DM 6,-



Gamers 6/94
Best. 119 - DM 6,-



Gamers 10/94
Best. 120 - DM 6,-

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Straße

PLZ/Ort

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

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

Datum, Unterschrift

Achtung! Bitte vergeb die Versandkosten nicht!

Keine Nachnahme möglich!

per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

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

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

A D R E S S E :

Gamers-Heft Shop
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Natürlich wartet nach dem Verlassen von Ketto ein weiterer Kampf auf die Helden, das Leben wäre ja sonst auch zu einfach. Das Gelände ist relativ offen und übersichtlich, die Wälder können die Aufstellung der Truppe jedoch etwas behindern. Da die Gegner verstärkt mit Magie angreifen, sollte man seine Leute nicht zu dicht nebeneinander plazieren, HEAL 2 oder 3 heilt auch auf Distanz. Nachdem der erste Angriff abgefangen ist, sollte zunächst nach rechts gegangen werden. Anschließend geht es nach oben in Richtung Lizard Man, der der Anführer der feindlichen Truppe ist. Nach dem Kampf läßt Unterteufel Gesph noch einige kluge Sprüche ab, und mit Higinis schließt sich ein schlagkräftiger Paladin der munteren Party an.



Hier gibt es die Pegasus Wing

Pacalon und mehr

Der weitere Weg sollte schnurstracks nach Nordosten führen, wer sicherheitshalber nach Ketto zurückkehrt, der muß den soeben bestandenen Kampf eventuell nochmals wiederholen. In Pacalon, das von einer Düre heimgesucht wird, gibt es in den diversen Fässern, Vasen und Läden interessante Items zu finden, besonders wichtig ist allerdings der Pegasus Wing, mit dem sich ein Knight zum Pegasus Knight befördern läßt. Um dieses praktische Teil zu finden, muß man im Schloß von Pacalon vom rechten Rand des blauen Teppichs ganz nach unten gehen und die dortige Wand untersu-

chen (siehe Bild). (Keine Panik, wenn Ihr alle potentiellen Pegasus Knights schon zu Paladins befördert habt: Es gibt noch eine kleine Hoffnung, aber dazu später mehr!)

Die Probleme Pacalons lassen sich nur durch einen Besuch bei der Göttin Mitula in Tristan lösen, also geht es weiter nach Norden. Der folgende Kampf ist strategisch kein größeres Problem und liefert ein nettes Trainingsfeld. Die verstärk auftretenden Lizard Men sollten noch einige Erfahrungspunkte einbringen, die Herrschaften reagieren übrigens recht allergisch auf Kazins NEPTUNE-Zauber. Da das Tor nach Moun nach dem Kampf vorerst verschlossen bleibt, geht es weiter nach Nordosten. Dort wartet eine holde Maid auf Rettung vor fiesen Würmern, die hinterhältigerweise an einer Brücke nagen.



Ja, so ein flotter Zauberspruch kann ziemlich wehtun, gelle?

Und wieder geht die Shining Force auf Tour, schlechte Zeiten für alle Monster und Teufel, denn sie haben wirklich nichts zu lachen! Aber Vorsicht, die Kämpfe werden härter!



SCHNELL BEFÖRDERN

Im Gegensatz zum ersten Teil gibt es für Beförderungen keine Strafe mehr, also erlaubt Euren Charakteren möglichst früh den Aufstieg. Es lohnt sich wirklich ...



RICHTIG STAFFELN LEICHT GEMACHT
Beförderte Bogenschützen mit den richtigen Waffen haben einen Angriffsradius von drei Feldern – nutzt diese Fähigkeit zum Aufbau schlagkräftiger und effektiver Formationen.

Es ist ganz praktisch, wenn man vor dem Betreten der Brücke die Gegner, die links herumfliegen, mit Peter oder Luke in die Reichweite eigener Bogenschützen lockt: So stören sie später nicht mehr. Beim Kampf gegen die Würmer geht es recht eng zu; da die Biester mit Vorliebe Gift spucken, sollten Sarah oder einige Antidotes in Reich-

weite sein. Nach gewonnenem Kampf (Ziel ist übrigens der Wizard) entpuppt sich die Maid als Cameela, ein weiterer Teufel aus Zeons Leibgarde. Glücklicherweise ist sie momentan noch nicht auf Kampf aus und die Party erreicht ungehindert Tristan.

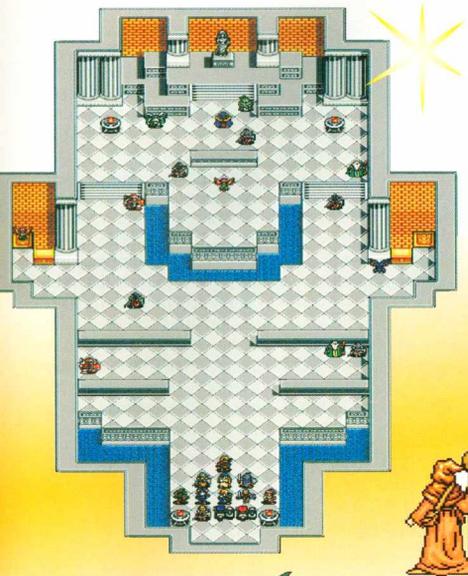


Vorsicht, diese riesigen Würmer können ziemlich giftig sein



FORCE

TIPS & TRICKS



WAFFENWECHSEL

Achtet darauf, daß Eure Kämpfer immer mit den besten Waffen ausgerüstet sind. Seltene Einzelstücke sollten an andere Kämpfer weitergegeben werden, wenn sich die Gelegenheit bietet und der nötige Ersatz vorhanden ist.



Skreech gibt sich endlich die Ehre

ter ist recht einfach zu erledigen (vorsicht vor den Harpyen), danach steht man vor der Entscheidung, wie man den Obermoltz am besten besiegt. Wer zunächst auf Nummer Sicher gehen will und Zalbard zur Magieverschwendung anregen möchte, der stellt seinen Helden in die Mitte vor den Wassergraben und lockt Zalbard mit einem Flieger an den gegenüberliegenden Rand, der Rest der Party hält sich dezent im Hintergrund. Der Held muß nun einige Magieattacken überstehen, bei regelmäßiger Heilung hat Zalbard aber bald keine Magiepunkte mehr.

Um dem Fiesling den Rest zu geben, wandeln wir seine Stärke in eine Schwäche um: Als Obermoltz hat er zwei Angriffe pro Runde, und gerade das macht ihn verwundbar. Lästig ist nämlich vor allem der Monk,

der normalerweise wie eine Klette an Zalbard hängt und ihn heilt. Kann man Zalbard jedoch weit genug vorlocken, ist er relativ schutzlos und kann mit vier bis fünf Treffern des Helden und einer gut trainierten Karna besiegt werden. (Wir empfehlen hierzu, ihn auf die rechte Seite des Grabens zu locken und möglichst viele kleine Gegner am Leben zu lassen, damit der heilende Monk nicht all zu oft zum Zuge kommt!)

Nachdem Zalbard besiegt ist, erfährt die Party von Mitula einige Neuigkeiten und kann anschließend den Schrein erforschen. In den Truhen finden sich einige wichtige Items (Mithril, Critical Sword, Power Water etc.), mit Taya schließt sich eine Sorceress der Truppe an. Die Storytellers im Osten des Schreins liefern ebenfalls wichtige Informationen, danach gilt es, Abschied von Tristan zu nehmen. Sofern man damals in Bedoe alles richtig gemacht hat, stößt beim Verlassen der Stadt auch noch der Birdwarrior Skreech zur Party, eine wertvolle Bereicherung, die ausgiebig genutzt werden sollte.

Zalbard und Mitula



Dort kommt es natürlich wieder zu der obligatorischen Durchsuchungs- und Einkaufsaktion, ein besonderes Augenmerk sollte auch auf die Höhlen gerichtet werden, in denen einige Kostbarkeiten lagern. In der Haupthöhle kommt es dann zum Kampf vor Mitulas Schrein, ein kleines und übersichtliches Szenario, das zu einem weiteren Training einlädt: Die schnellsten Kämpfer kümmern sich um die beiden Würmer rechts, der Rest der Party blockt die Angriffe links

ab. Danach geht es nach rechts und oben, wer das Szenario mehrmals spielen möchte, der sollte den Dark Knight vorerst verschonen. Vor dem Betreten des Schreins wird uns nochmals eine kleine Ruhepause angeboten, die gegebenenfalls für Einkäufe genutzt werden kann.

Anschließend führt aber kein Weg mehr am Schrein vorbei, und es kommt zur ersten direkten Konfrontation mit einem Unterteufel, Zalbard heißt der unsympathische Kerl übrigens. Die erste Welle seiner Leibwäch-

Wo der Held hinsieht, wächst so schnell kein Gras mehr



Zalbard nervt mit seinen Aktionen ganz gewaltig!



SHINING FORCE



Zurück nach Grans

Der Weg nach Pacalon verläuft ohne Zwischenfälle, in der Stadt sollte man nochmals Ausschau nach neuen Items halten. Im Schloß gibt es mit Frayja einen weiteren Neuzugang, dieser Vicar hat mit den Teufeln in Moun noch eine Rechnung offen. Dorthin sollte uns auch der nächste Weg führen, allerdings hält Gesph in der Stadt noch eine kleine Überraschung bereit. Die Gegner ganz rechts können normalerweise ignoriert werden, besondere Vorsicht ist allerdings im Umgang mit den Necromancers angeraten, ihr FREEZE 3 nervt ordentlich. Ist erst einmal der Devil Soldier besiegt, steht dem erneuten Zug nach Norden nichts mehr im



Beim Aufbruch nach Moun ...



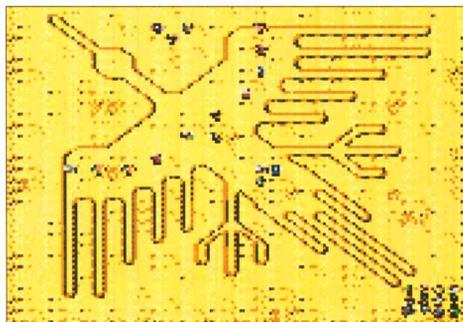
... gibt es ordentlich Zoff!

KEINE ANGST VOR BOSSEN

Die jeweiligen Endgegner mögen zwar stark und fies sein, haben aber eine gemeinsame Schwäche: Da sie zwei Züge pro Runde haben, preschen sie meist recht flott in Richtung der Party. Dabei verlassen sie oft den Wirkungsbereich des ihnen zugewiesenen Heilers und sind dadurch recht verwundbar. Konzentriert in einem solchen Falle Eure Angriffe auf den Oberflüsterer, selbstheilende Bosse wie etwa im ersten Teil gibt es hier zum Glück nicht mehr.



Willkommen in Pacalon ...



ÜBER SORCERER

Einige Monster sind anfällig für die verschiedenen Sorcerer-Spells von Kazin und Taya. Experimentiert etwas herum und findet heraus, was wem am besten gefällt, bedenkt dabei aber, daß die Spells nur gegen Einzelgegner besonders effektiv sind.

Wege – außer vielleicht einem kleineren Schärmützel an altbekanntem Ort mit einigen neuen Gegnern. Achtet dabei besonders auf einen Typ, der optisch etwas aus der Reihe fällt: Nach zwei Runden wird er zu Euch überlaufen, sorgt also dafür, daß

er den Kampf überlebt und schickt notfalls einen Heiler zu seiner Unterstützung. Ist der Bow Master gefallen, könnt Ihr mit Jaro einen Pegasus Knight in der Party begrüßen. Bevor Ihr nach Moun geht, solltet Ihr an dieser Stelle Eure Personalpoli-

tik im Caravan nochmals überdenken: Für den nächsten Kampf wird sich Frayja automatisch in die Party drängen und dabei den zuletzt eingewechselten Charakter beurlauben. (Im Notfall hilft natürlich auch ein dezentes EGRESS!) Zunächst

ist der Shaman, nach seinem Ableben ist der weitere Weg frei. Aus der Versenkung taucht der Roboter Zynk auf und weist den Weg zu den Überlebenden von Moun. In den unterirdischen Gängen finden sich so nützliche Items wie Running Pimento, auch bietet mit Gyan ein Gladia-

Der Kampf auf der Brücke



Soulsower nerven kaum noch





TIPS & TRICKS



tor seine Dienste an. Lebend kann im Dorf eingekauft werden, beim Betreten einer bestimmten Stelle im Nordwesten taucht auch ein Golem-Arm aus der Versenkung auf. Der sollte unbedingt eingesackt werden (Knopf A + SEARCH!), denn er wird etwas später noch sehr nützlich sein.

Wer an dieser Stelle etwa Zeit zur Verfügung hat, der sollte den langen Weg zurück zu Creed's Mansion antreten: Nicht nur, daß dort inzwischen etwas Wichtiges passiert ist, ab jetzt lassen sich dort auch die drei verbliebenen Kämpfer anheuern. Zwar haben sie ohne intensive Pflege kaum noch eine Überlebenschance in den folgenden Kämpfen, als Inventarträger und Versuchsobjekte für Beförderun-

genug zwischen dem Tunnel und Creed's Mansion pendelt, läuft man mit Sicherheit in einen zufälligen Kampf mit etwas schwächeren Gegnern!



Sweet Home Grans

Jedenfalls ist der Weg nach Grans jetzt durchaus frei, allerdings fährt Cameela nochmals starke Geschütze auf. Die Übermacht mag zwar anfangs erdrückend sein, wenn die Party allerdings richtig trainiert wurde, sollten kaum größere Probleme auftreten: Die Dragonnews mittels NEPTUNE durch Kazin und Taya auszuschalten sollte recht einfach sein, wer Karna richtig befördert und trainiert hat, der sollte die Dame beinahe schon auf eine Solomission schicken können.

Nach ihrer Niederlage hinterläßt Cameela das Sky Orb, mit dessen Hilfe sich das Nazca Ship starten läßt. Die Landung erfolgt etwas unsanft, aber das war auch nicht anders zu erwarten. Die ersten Schritte auf Grans sollten die Party nach unten links führen: Dort befindet sich eine kleine Abtei mit einer Speichermöglichkeit und einigen nützlichen Items. Außerdem wartet dort ein recht gut versteckter Charakter auf seine Rekrutierung: Schlagt Euch nach



In Moun wartet der Feind

links durch die Büsche, versucht dabei aber, Euch möglichst rechts zu halten. Es schließt sich Sheela als Master Monk an; ihr Magiearsenal reißt zwar niemand vom Hocker, aber immerhin hat man sie doch gefunden!

Auf kurz oder lang führt allerdings kein Weg an einem zünftigen Kampf auf neuem Gebiet vorbei, also frohen Mutes nach Nordwesten. Die neuen Gegner sind zwar recht stark, das größte Problem dürfte allerdings sein, daß die Waldstrecken den Vormarsch ziemlich aufhalten. Angesichts der recht mobilen Gegner relativ ärgerlich, doch sollte auch diese Hürde durch taktisches Vorgehen zu meistern sein.

Nach dem Kampf steht die Party vor einem recht großen Gebiet: Weiter nach Westen zu



neuen Kämpfen? Oder besser erst einmal den Südwesten er-



Ärger nach der Landung in Grans

forschen? Eine wahrhaft schmerzliche Qual der Wahl, die beste Lösung verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe. Trainiert bis dahin Eure Helden fleißig und laßt Euch von Zeon nur nicht unterkriegen!

Michael Anton

SAMMELT MITHRIL

Bis zu 14 dieser praktischen Steinchen sind im Spiel versteckt und stellenweise recht schwer zu finden. Was es mit diesen Dingen auf sich hat, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe, sucht bis dahin schon mal fleißig - auch an den unmöglichsten Orten und Plätzen!

gen durch bislang ungenutzte Items haben sie jedoch durchaus ihre Daseinsberechtigung. (Man kann zwar etwas später etwas schneller zu ihnen kommen, allerdings sind die Gegner dann definitiv zu stark für sie. Andererseits: Wenn man oft



Den Golem-Arm nicht vergessen!



Cameela gibt sich die Ehre ...

Mit dem richtigen Schwert schockt kein Gegner mehr!



Höllenhunde gehen Gass!





Wenn Jim gewußt hätte, was da noch so alles auf ihn zukommt, so hätte er vielleicht doch besser den Kampfanzug liegen lassen. Aber jetzt ist es zu spät, und unser sympathischer Wurm steckt bis zum Hals im Ärger. Damit er da möglichst schnell wieder herauskommt, versorgen wir Euch in unserer „Earthworm Jim“-

Komplettlösung mit vielen hilfreichen Karten und noch mehr nützlichen Tips. Hier ist die erste Ladung, wir wünschen viel Spaß und viel Erfolg.



NEW JUNK CITY

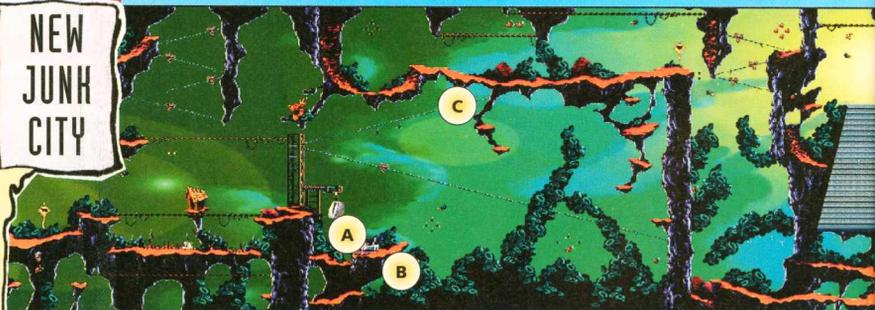
Das Abenteuer von Jim beginnt in New Junk City. Schon das erste Puzzle bei Punkt (A) erfordert die ganze Intelligenz eines Regenwurms: Ein hängender Kühlschrank und eine Kuh auf einem Katakult, was machen wir da nur? Nun, strengt Eure grauen Zellen ruhig etwas an, denn bevor dieses Rätsel nicht gelöst ist, geht es an dieser Stelle nicht weiter.

Links unten im Level findet sich ein Extraleben, allerdings kommt man nur sehr schwer heran. Der Trick dabei ist, am Durchbruch bei Punkt (B) nach oben zu springen und dann per Helikopter-Trick nach unten zu schweben. Sobald Jims Füße erst einmal durch den Spalt gekommen sind, ist der Rest ein Kinderspiel. Falls Ihr

EARTH JIM TIPS &



schon genug von diesem Level gesehen habt, so könnt Ihr an Punkt (C) eine praktische Abkürzung nehmen, vorausgesetzt, Ihr habt gute Reflexe: Rutscht das Seil hinunter und springt nach links, bevor das Seil zu Ende ist. Peitscht nach dem Elchkopf und arbeitet



Euch nach links oben durch. Dort findet Ihr eine Toilette, die Euch bis kurz vor den ersten Endgegner des Levels spült.

Hinter dem nervigen Förderband könnt Ihr bei Punkt (D) haufenweise Extras einsacken. Allerdings müßt Ihr dazu erst einmal die gut getarnten Haken für Eure Schwingereien finden: Zweimal nach links schwingen, und Ihr findet massenhaft Munition.

Wenn Ihr Euch bei (E1) gleich mittels der Elchhörner nach links schwingt, verpaßt Ihr einige Extras. Arbeitet Euch also lieber bis kurz vor Punkt (E2) vor und kehrt erst dann zum Elch zurück, um links unten noch mehr Extras einzusacken. Der Umweg lohnt sich... Bleibt Ihr bei Punkt (F) im wahrsten Sinne des Wortes hängen? Dann ist es wohl höchste Zeit für die Ausnutzung eines praktischen physikalischen Phänomens: Schießt doch

ganz einfach nach rechts, um nach links zu kommen. (Wohl im Physikunterricht mal wieder gepennt, oder?)

Schon bald werdet Ihr auf den ersten Endgegner treffen, den fiesen Tremain. Dieses Müllmonster ist relativ leicht zu besiegen, wenn Ihr die richtige Taktik anwendet. Ist der werthe Herr

besiegt, geht es weiter nach rechts. Unterwegs wird nochmals etwas Energie und Munition nachgefaßt, dann trifft Ihr auch schon auf den zweiten Bösewicht dieses Levels. Chuck fühlt sich auf seiner Schaukel recht sicher, aber das La-

Jim's Tips

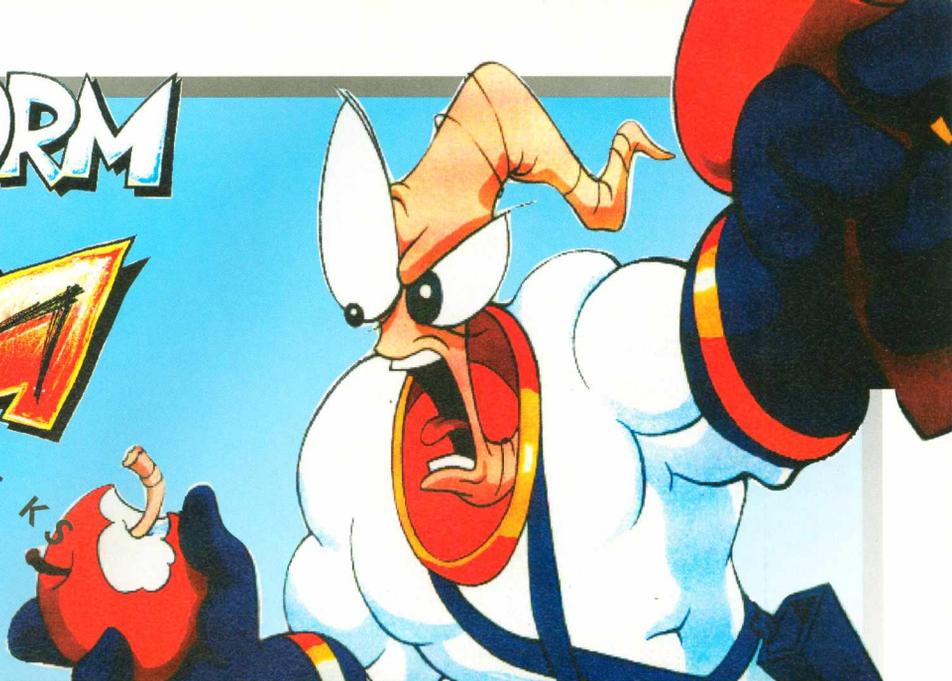
Studiert die Karten genau und haftet nach Extraleben Ausschau. Ihr werdet sie mit Sicherheit im Verlauf des Spiels noch brauchen. Also Augen auf beim Dauerlauf!



EARTHWORM

JIM

TRICKS TEIL 1



EARTHWORM JIM CHUCK

Er ist zwar ein widerlicher Zeitgenosse, aber recht einfach zu schlagen. Die ersten drei Treffer sind ein Kinderspiel, peitscht einfach die Kisten auf die Feder. (Ihr könnt natürlich auch schießen, aber das ist Munitionsverschwendung.) Anschließend spuckt der Herr Fische, Ihr solltet also möglichst unter ihm bleiben. Die

nächsten Angriffe auf Chuck sollten zeitlich genau koordiniert werden, falls Euch die Energie ausgeht, solltet Ihr mal selbst auf die Feder springen, sofern es die Gegebenheiten erlauben. Mit et-

was Ge-
schick ist Chuck sehr schnell besiegt. (Das ist die gerechte Strafe für Leute, die es lustig finden, Fische auf unschuldige Regenwürmer zu spucken.)



chen wird ihm schon noch vergehen. Als nächstes schwingt Ihr Euch auf Eure Rakete und absolviert die ‚Andy Asteroid‘-Sequenz. Das rasanten Rennen solltet Ihr möglichst gewinnen, wenn Ihr Euch nicht anschließend mit dem fiesigen Psy Crow persönlich herumprügeln wollt, gleichzeitig könnt Ihr auf der Strecke auch noch eines der wertvollen Continues einsammeln.

Tja, das war schon der erste Level, wie Ihr seht ist doch alles ganz einfach. Aber wartet nur ab, die Dinge werden sich noch verschärfen. Aber laßt die Köpfe nicht hängen, schließlich bleiben wir auch in den nächsten Leveln bei Euch und versorgen Euch mit wertvollen Tips und Tricks. Oder wollt Ihr es etwa ganz alleine versuchen???



EARTHWORM JIM TIREMAN

Eine Mülltonne auf Rädern? Wahrscheinlich ein passender Endgegner für diesen Level. Als erstes verwandelt sich der Fiesling in eine Art Ka-



none und verschiebt Ambosse, die ganz

schön schmerzen können. Anschließend versucht er, Euch zu überrollen, also bearbeitet ihn ordentlich und springt rechtzeitig, wenn der Platz eng wird. Bei Euren Sprüngen solltet Ihr möglichst versuchen, Tireman

nicht zu berühren, da Ihr sonst eine schmerzhaft Erfahrung machen müßt. Mit etwas Geschick ist der Kerl sehr schnell reif für den Schrottplatz, von dem er gekommen ist. Wer sich jetzt vielleicht unterfordert fühlt, der sollte noch etwas Geduld haben, die Bosse werden schon noch wesentlich fieser, nur keine Bange.

Leider kann sich Jim nur recht kurze Zeit über seinen Erfolg freuen, denn schon bald findet er sich in der Hölle wieder. Was ihn dort wohl so alles an Unannehmlichkeiten erwartet? Wir werden sehen.

Erforscht den Level gründlich, Umwege lohnen sich meistens, wenngleich Ihr dabei Gefahr lauft, Euch öfter mal die Fußsohlen zu verbrennen. (Laser-Ups sind besonders praktisch gegen die fliegenden Höllenhunde.) Die ‚Laufjuwelen‘ erfordern et-

was Geschick, logischerweise läuft auf ihnen natürlich entgegen ihrer eigentlichen Drehrichtung, um ein Erfolgserlebnis zu haben.

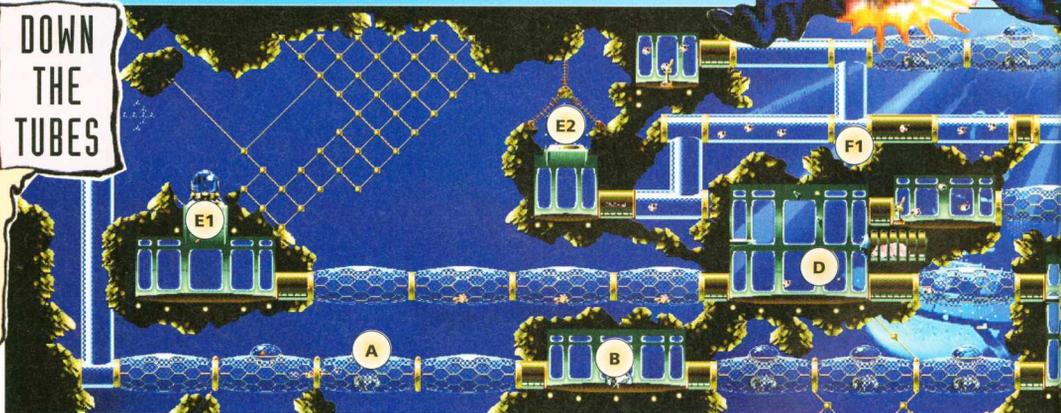
Die seltsamen Speichenräder stehen natürlich nicht nur zur Zierde in der Gegend herum, sondern haben auch einen Zweck: Peitscht man lange genug auf sie ein, so öffnen sich die Tore in der Nachbarschaft. Allerdings sollte man sich etwas beeilen, denn die Dinger bleiben nicht ewig geöffnet. Für die hinterhältigen Anwälte gibt es ein Patentrezept: Zunächst auf

Jim's Gems

Halte beim Tauchen Ausschau nach Nachfüllstationen für Euren Luftvorrat. Fliegt flott, aber kontrolliert, denn jede Kollision mit den Felsen bringt Risse in der Glocke. Die Folgen sind wohl abzusehen.



DOWN THE TUBES



Dieser Unterwasserlevel steckt voller Überraschungen. Von Katzen verprügelt, von Hamstern entführt, welch' Streß!



den Koffer peitschen, um sie ihrer Deckung zu berauben, danach noch einige Schüsse auf sie, und sie nerven nicht länger. Eines der Laufjuwelen führt Euch auch zu einem Zwischenboß, dem eiskalten Schneemann. Ihn zu besiegen ist eigentlich nur Formsache, da man schon relativ früh sieht,



be begrüßt. Die herabfallenden Tropfsteine schmerzen zwar, aber mit etwas Geschick könnt ihr den Schaden minimieren. Vergeßt allerdings in all der Hektik nicht, den Restartpunkt mitzunehmen! Etwas weiter oben befindet sich eine Hangelstrecke mit vielen Extras. Allerdings sollte man hier nicht zu voreilig sein und Ausschau nach einigen Schwunghaken halten: Wer sie ausnutzt, kann wirklich alle Extras einsammeln. Rechts oben kommt nach einem Anwalt wohl der schwierigste Sprung in diesem Level: Haltet auf dem Joypad bei diesem doppelten Sprung das Steuerkreuz nach links gedrückt, um auf die andere Seite zu kommen. Von dort ist es nicht mehr weit bis zu Evil-the-Cat, dem Endgegner dieses Levels.

EARTHWORM JIM EVIL

Die erste Begegnung mit Evil ist noch recht harmlos: Zwar seid ihr ohne Anzug unterwegs, ihr braucht aber auch nur den Schüssen auszuweichen, der Rest erledigt sich im Laufe der Zeit von alleine. Anschließend müßt

Ihr ihm seine neun Katzenleben Stück für Stück rauben, also immer schön rechtzeitig schießen und dann den Feuerwalzen durch geschicktes Springen ausweichen. Es ist durchaus zu schaffen.

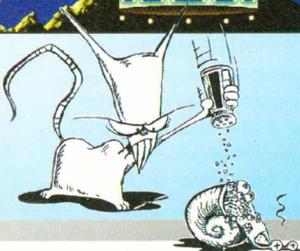


„Down the Tubes‘ sollte eigentlich kein größeres Problem darstellen.

An den fiesen ‚Muskel-Katern‘ kommt ihr nur vorbei, wenn ihr dicht hinter ihnen herlauft und im geeigneten Moment unter die Kuppel springt und Euch nach oben zieht. Um den Hamster zu befreien, müßt ihr zunächst etwas weiter nach oben und dort den Schalter suchen, auf dem Rücken des Nagers kommt ihr dann sicher zu Eurem ersten Ausflug in der Taucherglocke zwischen den Punkten E1 und E2. Diese Strecke ist noch relativ ein-



wo er auftauchen wird und sich das Ziel für den nächsten Peitschenhieb schon vormerken kann. Ist der Bösewicht dahingeschmolzen, werdet ihr wieder zurück auf das eigentliche Spielfeld gebeamt. Dort erwartet Euch auf halber Strecke schon der spätere Endboß, der Euch mit einer Bom-



fach, richtig haarig wird dann erst der Tauchgang zwischen G1 und G2. Wer ganz mutig ist, der sollte versuchen, die Extras auf dem Weg einzusammeln. Viel Erfolg dabei! Anschließend macht ihr noch Bekanntschaft mit einigen brutalen Katzen, aber diese Begegnung läßt sich leider nicht vermeiden.

Also schont Euren Energievorrat, und dann Augen zu und durch!

TEIL 2
IN DER NÄCHSTEN
GAMERS

Willkommen zum zweiten Teil unserer Komplettlösung. Neue

Abenteuer und Rätsel warten auf unseren kleinen Helden.



IRIS UND WEITER

Nach dem Sieg über die Ente können wir mit Ciel schon einige praktische Dinge unternehmen, also macht das Flughörnchen und den Pinguin zu Euren ständigen Begleitern. Die Gegner auf dem Weg nach Iris reagieren recht allergisch auf diese Kombination, auch könnt Ihr Euch damit an bestimmten Stellen neue Wege erschließen. (Geld und Lebensäpfel im Eifer des Gefechts nicht übersehen!)

In der ‚Menschenwelt‘ von Iris könnt Ihr nicht sehr viel unternehmen, die Pflanzen- und Tierwelt etwas weiter entfernt dagegen liefert interessante Informationen



Mit Bestechung gewinnt man leichter ...

und Begleiter. Nicht nur, daß Ramsey neue Tiere auf Lager hat, auch könnt Ihr nach einem Gespräch mit Heidi Hase auf der örtlichen Rennbahn gegen Charlie, den Geparden, antreten. Redet vor dem Rennen mit ihm, laßt die geforderten Malins springen und Ihr habt recht bequem einen weiteren Begleiter. Mit ihm könnt Ihr die letzte Trainingsbahn in Rafflesia absolvieren (obwohl das im Augenblick durch die Sprachprobleme noch nicht allzuviel bringt) und in Soleil einen weiteren Lebensäpfel ergattern. Der weitere Weg führt Euch durch den Zauberwald von Iris, nach einigen Gesprächen mit Mutter Schleim und der örtlichen Hexe (deren Rätsel wirklich lächerlich ist!) habt Ihr Eure ursprüngliche Gestalt wieder und könnt die

Kamelienvüste näher erforschen. (Die Raupe, die sich Euch in Iris angeschlossen hat, benötigt noch etwas Zeit, um ihre wahren Talente zu ‚entpuppen‘.)



DURCH DIE WÜSTE

Zugegeben, die Kamelienvüste ist wirklich etwas nervig. Sobald man aber weiß, was zu tun ist, sehen die Dinge schon etwas anders aus. Die wichtigste Aufgabe: verschiebt die roten Blöcke in Richtung der Zündschnüre, so daß die Sandhügel weggesprengt werden. Kleinere Sandhaufen können mit dem Schwert zerschlagen werden, in den Sandwirbeln könnt Ihr trotz allem Eure Bewegungen ein wenig steuern!

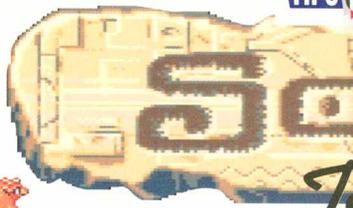
Im Westen der Wüste ist derzeit noch wenig zu tun, also haltet Euch mehr in Richtung Nordost. Sucht die Oase, in der Ihr neben Ramsey auch einen depressiven Dinosaurier findet. Sie sind momentan keine große Hilfe, also geht es weiter ‚gen Süden. Von dort aus könnt Ihr zum Turm von Babel gelangen, der Express-Lift bringt Euch auch prompt nach oben. Hier wartet ein nettes Wesen namens Roxie auf eine Tracht Prügel. Weicht seinen Attacken so lange aus, bis ihr die Gelegenheit habt, das ungeschützte Herz zu treffen.

Nach dem Sieg über Roxie ist der Weg nach



Die Wüste lebt und ist voller netter Überraschungen

oben zwar versperrt, Pengi verrät aber, daß die Lösung des Problems in Schloß Eisig zu finden ist. Um dorthin zu gelangen, geht es zunächst noch einmal zurück zur Oase in der Kamelienvüste, um dort den Dinosaurier anzuheuern, der Euch auch ohne Murren nach Schloß Eisig bringt.



WIEDER ZUHAUSE

Eigentlich könnt Ihr Euch nun das Heldenschwert beim König abholen, allerdings trifft Ihr vor dem Schloß auf Bill, der Eure Silbermedaille haben möchte. Seid nett, gebt sie ihm und holt Euch in Rafflesia eine neue. Wenn Ihr die Häuser genauer unter die Lupe nehmt, so scheint es, daß Eure Mutter plötzlich zweimal vorhanden ist. Eine seltsame Sache, die Ihr allerdings schnell aufklären könnt: Geht einfach mal mit Johnny in der Party in die



Mit Charlie win...



Zeit

12



Der neue Apfel



Endlich fest im Griff: das ersehnte heilige Schwert

entsprechenden Häuser, und die falsche Mutter wird sich schnell als Marderhund entpuppen und sich der Party anschließen. Damit ist die Reise unseres kleinen Helden aber noch lange nicht vorüber – im Gegenteil, jetzt geht es erst richtig rund. Wie das Abenteuer weitergeht, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.



In Rafflesia gibt es ordentlich Kohle zu holen

DIE ENDGEGNER



Roxie dreht auf!



Georama, heute blau



Leviathan aus Wurzel



Der bissige Drache

EISKALT ERWISCHT

Vor dem Betreten des Schlosses befreit Ihr den Löwen aus seinem Gefängnis, mit seiner Hilfe könnt Ihr den Schneemännern und Eisbären ordentlich einheizen. Durchsucht alle Winkel des Schlosses und zerschlagt die Eisblöcke. Größere



Den Apfel solltet Ihr Euch später holen, nachdem der Tempel trocken ist

Wasserflächen lassen sich mit gewagten Sprüngen überbrücken, Probleme mit der Bodenhaftung lassen sich durch kurze Sprünge bequem lösen.

Irgendwann trefft Ihr hinter einer Wand auf einige Pinguine, die Euch von einem Tempel namens Wurzel erzählen. Kurze Zeit später findet Ihr auch die Truhe mit dem Samen, allerdings wird sie von einem fiesen Typ namens Georama bewacht. Je nachdem, wie er gerade gelaunt ist (das erkennt man an seiner Farbe), bekommt er entweder eine Kombination aus Ciel und Pinguin oder Ciel und Löwe verabreicht.

Nachdem der linke Eiskristall zerschlagen wurde, findet Ihr Euch im Wurzeltempel wieder. Ihn zu durchqueren ist eigentlich kein Problem, solange Ihr rechtzeitig wieder an die Oberfläche kommt, um nach Luft zu schnappen. Die Strömungen, die Euch in den Abgrund reißen wollen, können meist durch geschicktes Verschieben von Steinen ausgeschaltet werden. Laßt Euch von der Show, die Leviathan abzieht, nicht beeindrucken und kämpft munter drauf los. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, schließt er sich der Gruppe an, und es geht wieder zurück zum Turm von Babel. (Nehmt vorher eventuell nochmal den trockengelegten Tempel unter die Lupe!)

ES GEHT AUFWÄRTS

Leider ist der Aufzug des Turmes inzwischen außer Betrieb, so daß ein recht langer Fußmarsch nach oben bevorsteht. In den diversen zu durchquerenden Räumen ist teilweise Geschicklichkeit, teilweise auch Kombinationsgabe erforderlich, größere Probleme sind allerdings nicht zu erwarten. Notfalls müßt Ihr eben den Raum kurz verlassen, um ihn wieder in den Ausgangszustand zu versetzen. Oben auf dem Turm wird dann der Samen gepflanzt, und schon geht es ab in den Himmel.

Dort wartet einiges an Lauffarbeit auf Euch: Wenn Ihr Euch einen Extra-Apfel verdienen wollt, so müßt Ihr so lange durch den Hof latschen, bis alle Blümchen in Bewegung sind. Um weiterzukommen, müßt Ihr alle Schalter betätigen, was ebenfalls in einer recht heftigen Lauf- und Springorgie ausartet. Keine Panik bei den folgenden Abgründen, hier gibt es unsichtbare Plattformen, die Ihr einfach nur finden müßt. Nachdem ihr die neue Gegend etwas



genauer erforscht habt, müßt Ihr Euch mit dem Drachen herumschlagen, der zwar etwas schwer zu treffen ist, dafür aber auch relativ schnell klein beigt. Er ist nur von hinten verwundbar, also lauft zunächst zur Mitte des Gebietes und dann schnell nach oben zu der Tür. Ladet unterwegs das Schwert auf und erwartet den Fiesling dann. Ist der Drache besiegt, könnt Ihr endlich wieder mit den Menschen reden, also horcht die Leute unten am Turm ordentlich aus. Anschließend könnt ihr vom Schmetterling Gebrauch machen und zurück nach Soleil...



...LESER HELFEN LESERN

Und wieder gibt es etwas Lebenshilfe für gefrustete Leser.

Nachmals die Spielregeln: Wenn Euch irgendwelche Probleme quälen, fiese Endgegner unbesiegtbar erscheinen oder versteckte Levelausgänge einfach zu gut versteckt sind, so schreibt uns einen Brief mit der entsprechenden Frage.

Wir drucken diesen dann ab und geben ihn somit an unsere Leser weiter.

Und wer die Antwort auf Eure Frage hat, der möge uns ebenfalls schreiben.

Spätestens in der übernächsten Ausgabe wird diese dann veröffentlicht.

Und hierhin geht die Post:

GAMERS
 Helpline Heilwigstraße 39
 20249 Hamburg

Mit der Einreichung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rückweg ist ausgeschlossen.

FRAGEN

PHANTASY STAR (MS)

Hans Brittal sucht nach dem Kerkerschlüssel und dem Keks-Shop. Wer hilft ihm?

COSMIC SPACEHEAD (MD)

Marcus Halbedl hat den Brief aus Linograd erhalten und hofft nun, daß sich das Geheimnis in Cape Carnival lüftet. Dort ist al-



lerdings nur ein Loch, das in einen dunklen Raum führt, der kaum zu durchqueren ist. Wie kommt man da durch? Oder muß man etwa an dem Monster in der Wildnis vorbei – und wenn ja, wie?

STAR WARS ARCADE (32X)

Peter Vahle sucht nach prakti-



schen Cheats, die das Zeitlimit aufheben und den Schutzschild etwas stabiler machen.

CHIKI CHIKI BOYS (MD)

Günter Wogand sucht für diesen Klassiker einen Cheat für die Levelwahl.

ECCO II (GG)

Daniel Siebert hat Probleme, in



den erste Level zu kommen. Wer hilft Flipper auf die Sprünge?

TAZ MANIA (MD)

Sven Hantisch sucht nach einer Levelwahl für seinen gefährigen Teufel.

TERMINATOR 2 (MD)

Denis schafft es in Mission 1 nur bis in Level 3 und wäre für weiterführende Tips recht dankbar.

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE (MD)

Tim Koespel möchte die Paßwörter zu diesem Game wissen. Wer hat sie auf Lager?

PROBECTOR (MD)

Rüdiger Kriegsmann sucht nach einem Cheat, mit dem man mehr Leben oder Continues bekommt, eine Levelwahl wäre irgendetwas auch nicht schlecht.

ROLLING THUNDER 2 (MD)

Kai Kuczinski wäre für einige hilfreiche Cheats dankbar.

BART SIMPSON VS. THE WORLD (MD)

Stefan Langer verzweifelt bereits am ersten Endgegner. Wer kann ihm einige Tips geben?

ANTWORTEN

POWER MONGER (MD)

Robert Angelmahr kann Lars weiterhelfen: Damit die Leute Kanonen und Katapulte bauen



können, muß ein Händler in der Sippe sein, also sollte man notfalls an einen entsprechenden Ort ziehen.

GODS (MD)

Frank Kaiser und Martino Brusch haben einige Tips für Robert auf Lager. Zunächst drei kleine Levelcodes:

Level 2: NASHWAN

Level 3: COYOTE

Level 4: FOXX

Außerdem gibt es mit dem Paßwort MESIENTOTANFELIZ unbegrenzt Leben, der Action-Replay-Code FFF1C D0002 hat den gleichen Effekt.



Die Endgegner besiegt man am besten dadurch, daß man gleichzeitig springt und schießt und gegebenenfalls durch Ducken oder Weglaufen ausweicht. Die beiden orangenen Flaschen in Level 1.3 im Raum mit dem World Key sollten eingesammelt werden, da sie am Levelende Bargeld bringen. Ähnlich verhält es sich auch mit den drei Kelchen in Level 3.3, mit denen man entweder einen Geheimraum öffnen oder die am Levelende in klingende Münze umwandeln kann. Helm und Morgenstern in 2.3 haben wohl nichts zu bedeuten.

BATTLECORPS (MCD)

Ekkehard Schmelzer hilft Gerald mit der Levelwahl weiter: Zunächst wird ein Spiel im



PRACTISE-Modus gestartet und dann pausiert. Im Pausenmodus tippt man die Kombination B, A, B, A, RECHTS, A, C, OBEN und START, was mit einem Aufblitzen des Bildschirms bestätigt werden sollte. Jetzt beendet man den Übungsmodus, indem man sich entweder auf das Lafafeld stellt und wartet, bis die Energie verbraucht ist oder dreimal hintereinander A, B, C und START gleichzeitig drückt. Beinhaltet man nun ein neues Spiel, so kann man über das Steuerkreuz nicht nur mit links und rechts die Spielfigur, sondern auch mit oben und unten den Level auswählen.

SHINOBI (GG)

Kristin Schumann nimmt sich eines etwas älteren Problems von Andreas Becker an: Um die Levelwahl zu aktivieren, muß man im Titelbild das Steuerkreuz nach unten gedrückt halten, anschließend kann man den Level durch Rotieren des Steuerkreuzes auswählen.

SONIC SPINBALL (MD)

Jan Galewsky verhilft Klaus zu mehr Emerald-Power: Nachdem man den ersten Diamanten gefunden hat, muß man im folgenden Raum Sonic dreimal in die Schleife schießen, um den Korken zu zerstören. Ist man im Diamantenraum, muß man sofort und mehrmals hintereinander Knopf B drücken, um von



den Dampfdüsen nach oben zum Diamanten getragen zu werden. Das gleiche Spielchen wiederholt man auf der anderen Seite, und schon ist der Weg zum Boß geöffnet.

TOEJAM & EARL 2 (MD)

Für David Kaschke ist nach zwei Paßwörtern und der Blasenwelt das Spiel vorbei: Die Leute laden ihn zu einem Tanzchen ein und danach geht ganz einfach nichts mehr. Wir empfehlen, ganz einfach den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, denn nur so bekommt man auch wirklich alle Level zu sehen.

ICH WILL ALLES!

GAMERS

UND ZWAR REGELMÄSSIG!

ICH WILL DAS ABO FÜR 100% SEGA!

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Sega. Kompetente Tests der neuesten Module für Master System, Game Gear, Mega Drive und Mega CD. Tips & Tricks, wenn's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht: GAMERS 100% Sega, unabhängig und unbestechlich.

A B O - C O U P O N

A B O - C O U P O N

JA! Ich abonniere GAMERS ab sofort für mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben) zum Inlandpreis von DM 72,- (incl. Zustellung). Schicken Sie mir GAMERS an folgende Anschrift:

Vorname/Name

Strasse/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Garantie: Ich weiß, daß ich die Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: GAMERS-Leserservice, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum/Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 1 Jahr

Inland DM 72,-

Ausland DM 120,-

Euro-Scheck zur Verrechnung (unbedingt Kartennummer angeben!)

Bitte keine Überweisung!

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/Lastschrifteinzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift d. Ktoinh.

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten.

**GAMERS-Leserservice
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

HALLO Ihr Spezialagenten!

Wie immer sind wir über Eure Einsendungen für diese Abteilung hoch erfreut! Schickt uns alles, was Ihr an Codes zu neuen oder aktuellen Spielen herausfinden könnt!

Wir erwarten Eure Post!

**GAMERS
ARP-CODES
NEILWIGSTRASSE 39
20249 HAMBURG**

Unseren ewigen Dank sowie Bewunderung verdienen diesmal: Dietmar Reich!, Enrico Lenz, Enrico Bürgel, Holger Ramsauer, Norbert Feldbauer, Andreas Cyrenius!!!

Für die Codes benötigt Ihr natürlich ein Action-Reply-Modul!

A
C
T
I
O
N








R
E
P
L
A
Y

Shining Force 2, Teil 2 (MD)

Hallo, willkommen zum zweiten Teil unseres Shining-Force-2-Specials! Diesmal geht es um die restlichen Codes, mit denen Ihr schneller einen höheren Level erreichen könnt und diejenigen, die Euch maximale Beweglichkeit ermöglichen, so daß Ihr mit einer Figur bis zu 16 Felder weit gehen könnt. Diese ‚Move-Codes‘ müssen dauerhaft eingeschaltet sein!

Schneller einen höheren Level erreichen:	FFE8C 1000X	Jaha
FFEA9 80064	FFEBF 9000X	Kazin
FFEAD 00064	FFE93 1000X	Slade
FFEB0 80064	FFE96 9000X	Schildkröte
FFEB4 00064	FFE9A 1000X	Peter
FFEB7 80064	FFE9D 9000X	May
FFEBB 00064	FFEA1 1000X	Gerhalt
FFEBE 80064	FFEA4 9000X	Luke
FFEC2 00064	FFEA8 1000X	Rohde
FFEC5 80064	FFEAB 9000X	Rick
FFEC8 00064	FFEAF 1000X	Elic
FFED0 00064	FFEB2 9000X	Eric
FFED3 80064	FFEB6 1000X	Karna
FFED7 00064	FFEB9 9000X	Randolf
FFEDE 00064	FFEBD 1000X	Tyrin
FFEE5 00064	FFEC0 9000X	Janet
FFEE8 80064	FFEC4 1000X	Higins
	FFECB 1000X	Taya
	FFECE 9000X	Fraya
	FFED2 1000X	Jaro
	FFED5 9000X	Gyan
	FFEDC 9000X	Zynk
	FFEE3 9000X	Lemon
	FFEE7 1000X	Glaude

Maximale Beweglichkeit (X = 1 - F, z.B. F = 16 Felder):
 FFE81 9000X Held
 FFE85 1000X Sarah
 FFE88 9000X Chester

Super Street Fighter 2 (MD)

Unserem Aufruf in der GAMERS 2/95 sind schon ein paar fleißige Prügelspieler-Fans gefolgt, und so findet Ihr hier bereits eine kleine Auswahl der wichtigsten Codes. Prämiiert werden diese in GAMERS 5/95! Zu den Codes: Es gibt einen ‚Basiscode‘ (003BE 6602E) – muß am Anfang eingegeben werden – der nur für manche Codes und nicht für alle Mega-Drive-Konsolen (MD, MD 2, jp. MD etc.) geeignet ist. Dies zeigen vergleichbare Codes, die mal mit mal ohne Basiscode bei uns eingegangen sind. Probiert es am besten einfach selbst aus!

FF807 50001	Extra Turbo Speed (Pl. 1)
FF837 50001	Extra Turbo Speed (Pl. 2)
FF80B 40000	Jedem Special Move folgt ein Feuerball (Pl. 1)
FF83B 40000	Jedem Special Move folgt ein Feuerball (Pl. 2)
FF80C 20001	Pl. 1 brennt nach Treffer
FF83C 20001	Pl. 2 brennt nach Treffer
FF803 E0011	Verrückte Special Moves (Pl. 1)
FF833 E0011	Verrückte Special Moves (Pl. 2)
FF80C 10000	Special Moves auch in der Luft (Pl. 1)
FF83C 10000	Special Moves auch in der Luft (Pl. 2)
FF986 E0097	Zeit steht immer bei 97 Sek

DAS DSCHUNGELBUCH

FFFAD 40031	unendl. Leben
FFF4D B0007	unendl. Energie
FFF9B E0039	unendl. Zeit

ROBOCOP 3

FF09A B0002	unendl. Leben
-------------	---------------

THE OTTIFANTS

FF879 90004	unendl. Leben
-------------	---------------

JURASSIC PARK - R. Edition

FFC96 90003	unendl. Leben
-------------	---------------

KÖNIG DER LÖWEN

FFCFC 70004	unendl. Energie
-------------	-----------------

LETHAL ENFORCERS 2

FFB0A F0005	unendl. Leben
-------------	---------------

PAGEMASTER

FFFAF 70002	unendl. Leben
-------------	---------------

PITFALL

FF3EC 60014	unendl. Steine
FF3EC 50004	unendl. Leben

VIRTUA RACING

FF908 D0000	Der Wagen nimmt keinen Schaden mehr bei Kollisionen
-------------	---

WONDERBOY 5 (US)

FF962 D00FF	unendl. Gold
-------------	--------------

WWF ROYAL RUMBLE

FFC99 F0000	Außerhalb des Rings wird Euer Kämpfer nicht mehr ausgezählt
-------------	---

MS

MY HERO

00C0 4501	unendl. Leben	00C4 1116	unendl. Energie für Myan
-----------	---------------	-----------	--------------------------

NEW ZEALAND STORY

00DD EC03	unendl. Leben	00C4 21FF	unendl. Energie für Odin
00DE 1504	Unsichtbarkeit	00C4 31FF	unendl. Energie für Noah

OPERATION WOLF

00C1 1620	unendl. Munition	00C2 9208	unendl. Leben
00C1 1906	unendl. Granaten	00C2 9008	unendl. Energie

OUT RUN

00DE 0127	unendl. Zeit	00C0 1603	unendl. Leben
-----------	--------------	-----------	---------------

PAC MANIA

00C0 4003	unendl. Leben	00CE 0103	unendl. Leben
-----------	---------------	-----------	---------------

PAPERBOY

00D5 0E03	unendl. Leben
00D5 0F0A	unendl. Papier

RAINBOW ISLANDS

00C0 2E03	unendl. Leben
-----------	---------------

RAMPAGE

00C0 A003	unendl. Leben Pl. 1
00C0 A130	unendl. Leben Pl. 2

MD

AFTER BURNER 2

002D5 06004	unendl. Leben
00381 C600A	unendl. Raketen

ART OF FIGHTING 1

FF8EC 60002	unendl. Credits
-------------	-----------------

NEW ZEALAND STORY (US)

FF800 30003	unendl. Leben
FF800 40005	unendl. Cont.

ALESTE

FFD11 30002	unendl. Leben
-------------	---------------

00C0 9660 unendl. Energie Pl. 1
00C0 9760 unendl. Energie Pl. 2

RASTAN
00C0 2064 Unverwundbarkeit

ROCKY
00C0 AC3E Qualifizierung mit
62 Punkten
00C1 C32F unendl. Energie
00C0 5F0E Start in Runde 15

SEGA ARCADE SMASH HITS
00C0 2104 bei Ausbruch un
endl. Leben

SHADOW DANCER
00C0 5903 unendl. Leben
00C0 5A03 unendl. Spezial-
attacken

SHINOBI
00C0 7A02 unendl. Leben
00C0 6C06 unendl. Energie

SLIDER
00C3 9704 unendl. Leben
00C3 5463 unendl. Zeit

SONIC 1
00D2 3EXX Levelanwahl
00D2 AAXX immer XX Ringe
00D2 4603 unendl. Leben
00D4 1105 unendl. Turbo-
schuhe
00D2 CF04 unendl. Zeit

SONIC 2
00D2 9803 unendl. Leben
00D2 9905 Unverwundbarkeit
(sechs Ringe)
00D2 950X Zonenanwahl
00D2 960X Actanwahl
00D2 B9FF unendl. Zeit (Score
bei 999.000)
00D5 0213 gleiten ab Start
00D5 2875 Sonic läuft auf
dem Kopf
00D2 B904 unendl. Zeit

Anmerkung: Versucht den letzten
Code ruhig auch mit anderen End-
ziffern und seht was passiert!

SONIC CHAOS
00D2 BF08 unendl. Zeit
00D2 9999 unendl. Energie
00D2 9903 unendl. Leben

SPACE HARRIER
00C1 2302 unendl. Leben

SPEEDBALL 2
00DA 0B14 unendl. Geld

SPELLCASTER
00C0 2520 unendl. Kraft
00C0 2580 unendl. Leben
00C0 2780 unendl. Energie

SPIDERMAN
00DF 7FFF Unverwundbarkeit

SPIDERMAN vs THE KINGPIN
00DF 7FFF unendl. Energie
00DF 9208 unendl. Netze
00DF 7A08 unendl. Zeit

STRIDER
00D4 8503 unendl. Leben
00D2 6507 unendl. Zeit
00D4 8704 Unverwundbarkeit

SUPER MONACO GP
00C3 6201 immer Erster

SUPER SPACE INVADERS
00C2 EE03 unendl. Leben
00C2 F003 unendl. Energie

TAZ MANIA
00C1 0005 unendl. Leben

TERMINATOR 1
00CC 163C unendl. Energie

THE NINJA
00CD C002 unendl. Leben
00CE C00B Unverwundbar-
keit, immer vor
grüner Schriftrolle
ARP ausschalten

THE OTTIFANTS
00D1 210X X = Anzahl der
Leben
00CE D76F unendl. Energie

TOM&JERRY
00C4 3908 unendl. Leben
bzw. Energie

WONDERBOY 2
00C0 BC14 unendl. Energie

WONDERBOY 3
00CF 5308 unendl. Energie
00CF 4A02 unendl. Flaschen

WORLD CLASS LEADERBOARD
00D3 6200 immer Hole-in-one

WORLD GRAND PRIX
00D0 9104 unendl. Zeit

XENON 2
00D0 E203 unendl. Leben

Game Genie

FIFA International Soccer / MD
RZBZ-66XE MASTER CODE
GBVA-DJZY Jedes Tor zählt
2 Punkte
GBVA-DNZY Jedes Tor zählt
3 Punkte
GBVA-DYZY Jedes Tor zählt
5 Punkte
GBVA-DAZY Jedes Tor zählt
8 Punkte

Frisch aus dem Land der
unbegrenzten Möglichkeiten:

Das Magazin des Fachwissens

GAMEPRO

AMERIKAS

NO 1

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

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

... and many, many more

Die ganze Videospiele-Welt in einem Magazin –
jetzt im Zeitschriftenhandel

STAR TREK - THE NEXT GENERATION

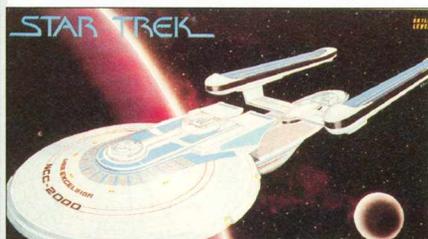


U.S.S. Enterprise mit Fiberglas Beleuchtungssystem

Dieser Bausatz enthält alle zum Zusammenbau und zur Beleuchtung notwendigen Teile. Zusätzlich einen Mini-Bohrer und sämtliche Aufkleber, sowie einen detaillierten Bauplan und eine Anleitung (engl.) für die Bemalung. Batterien, Farbe und Klebstoff sind nicht im Bausatz enthalten.

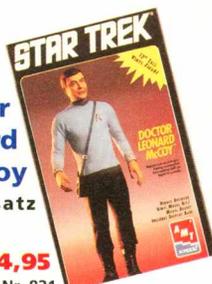
DM 179,95 Best.-Nr. 823

U.S.S. Excelsior Bausatz



DM 69,95 Best.-Nr. 828

Doctor Leonard McCoy Bausatz



DM 64,95
Best.-Nr. 831



Captain James T. Kirk Bausatz

DM 64,95
Best.-Nr. 830



EIN STARKES TEAM

Was früher nur den amerikanischen Staatspolizisten und Astronauten vergönnt war, können nun auch GAMEPRO-Leser genießen. Die Xtracoolen FBI- und NASA-Jacken machen aus jedem Durchschnittsbürger einen Superhelden!

US-QUALITY

Windbreaker Jacke (gefüttert)
FBI DM 119,- Best. Nr. 249
Windbreaker Jacke (gefüttert)
NASA 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater
FBI DM 99,- Best. Nr. 251
Kapuzensweater
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

Cap, bestickt FBI
DM 39,- Best. Nr. 253
Cap, bestickt NASA
DM 39,- Best. Nr. 254

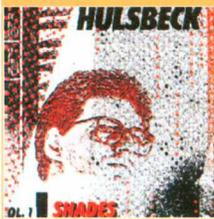
Wollmütze, bestickt
FBI DM 39,- Best. Nr. 255
Wollmütze, bestickt
NASA DM 39,- Best. Nr. 256

Original-Farbkombinationen:
FBI: gelb auf blau, weiß auf schwarz
NASA: gold auf blau, silber auf schwarz
Bitte Best. Nr., Farbe und Größe angeben.
Lieferzeit: ca. 14 Tage.

Größen
L/XL



CDs



Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99



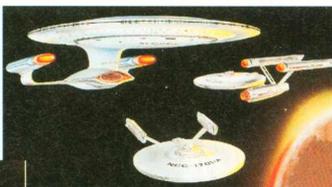
Best.-Nr. 304 · DM 15,95

CDs

STAR TREK & Co.

U.S.S. Enterprise

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



Deep Space 9 Station

Bausatz
DM 64,95
Best.-Nr. 811



Klingonen Kampf-Kreuzer

Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 810

Der Weltraum -

unendliche Weiten!

Mit unserem

galaktisch guten

Zubehör holt Ihr die

Zukunft schon heute

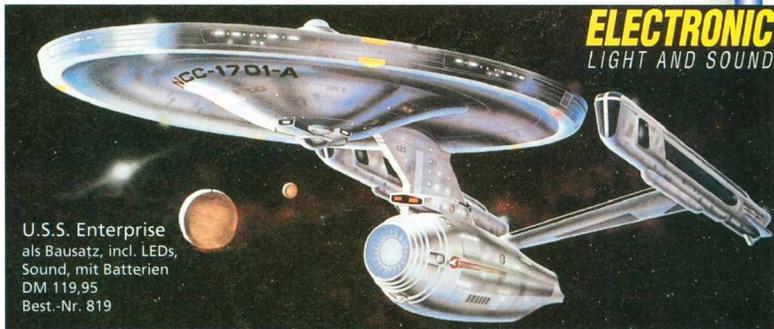
ins Haus. Ob Star

Trek oder Star Wars

- damit seid Ihr den

anderen um

Lichtjahre voraus!



U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,95
Best.-Nr. 819



X-Wing Fighter

Bausatz
DM 44,95
Best.-Nr. 815



Star Trek The Next Generation

U.S.S. Enterprise - Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 816



Millennium Falcon

Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder

Bausatz
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star Destroyer - Bausatz

DM 49,95 Best.-Nr. 812

Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

SWEATSHIRTS

PRO SHIRT NUR **DM 69,95**
GRÖSSE S, M, L

Das sind nicht nur einfach ein paar coole Sweater, das ist ein Stück „American Way of Life“. Wählt zwischen den Emblems der Mega-Basketballer „Chicago Bulls“ (links) oder der „Seattle Supersonics“ (rechts). Mit diesem coolen Outfit steht Ihr garantiert im Mittelpunkt!



Best.-Nr. 202



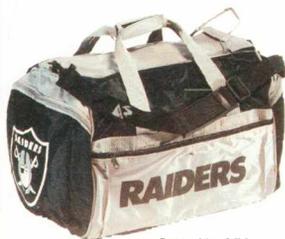
Best.-Nr. 217

SOLANGE DER VORRAT REICHT

TASCHEN



Best.-Nr. 249



Best.-Nr. 250

Mannomann, die können mächtig was einstecken: Unsere praktischen Sporttaschen im coolen US-Look sind aus unverwütllichem Nylon und haben reichlich Platz für Eure Sachen. Zwei Außentaschen und eine Fronttasche bieten zusätzlichen Stauraum, dank Schultergurt lassen sich die robusten Platzwunder kinderleicht transportieren. Der ultimative Reisebehälter nicht nur für Freunde des US-Sports!



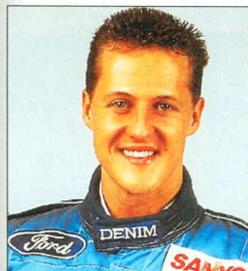
Best.-Nr. 251



Best.-Nr. 252

PRO TASCHEN NUR DM 49,95

Die Michael Schumacher Collection



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

Modell 1994 (s. Abb.)
Maßstab 1:43
DM 49,95
Best.-Nr. 821



GAMERS SHOP BESTELL-COUPON!

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	Größe	Farbe	Preis
& Versandkosten					
Gesamt					

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop

Versandkarte zur Versicherung unterlegt (Kartennummer angeben)

Per Nachnahme (P/N)

nur im Inland
Versandkosten: **DM 17,-**

Bitte keine Überweisung!

Versandkosten im Inland:
DM 10,-
Versandkosten im Ausland:
DM 20,-

Bei Mehrbestellungen bitte Stückzahl angeben. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich. Die Lieferung wird nicht an die Adresse geändert, wenn sie nicht angegeben ist. Die Lieferung erfolgt nicht angedungen. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Zahlung spezial bei Verzug.

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!
Lieferzeit ca. 14 Tage

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

03/19788 3/14/95 März/April DM 6,-, Str. 6,-, OS 50/04 L 8200, Preis 6/25

GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% SEGA

TIPS & TRICKS

SEGA

POSTER HEART OF THE SYSTEM

HEART OF THE SYSTEM

MEGA DRIVE

Micky's neue Abenteuer
LEGEND OF ILLUSION

Spielen & Sparen

16-BIT

Second Hand: An- und Verkauf leicht gemacht!

INFOS • TESTS • TIPS & TRICKS • AKTIONEN

GA 039

100% SEGA IM GAMERS JAHRESABO

JA, ich abonniere die nächsten 12 GAMERS

Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,- (Inland) oder DM 120,- (Ausland)

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Sega. Komplettente Tests der neuesten Module für Master System, Game Gear, Mega Drive und Mega CD. Tips&Tricks, wenns mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, was Dir tangt: GAMERS 100% Sega, unabhängig und unbeschränkt.

Bequem und tagesaktuell durch Bankebuchung (Kartennummer angeben)

Euro-Scheck zur Versicherung unterlegt (Kartennummer angeben)

Per Nachnahme (P/N)

nur im Inland
Bilz

Gegen Rechnung: Bitte keine Rechnung anweisen

Straße, Nr.

Geldschein

Unterschrift

Rechnung anweisen

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei Gamers (sofern keine Widerrufskarte kam) zur Vornahme der Widerrufsfahrt gestand die Absendung innerhalb 10 Tage (Postzeitpaß). Die Kennzeichnung dieses Hinweises bestatigt ich durch meine Unterschrift.

FORMEL 1 COLLECTION '94

In einer einmaligen Auflage von nur 1500 Stück gibt es rechtzeitig zum Saisonende die originalen F1-Renner von Schumacher, D. Hill, H.H. Frenzen und G. Berger als Modell: Maßstab 1:43, Metallmodell, handlackiert in Sammlerbox.

49,95
Best.-Nr. 821

Damon Hill, F1
Best.-Nr. 825, DM 39,95

J. Alesi, F1
Best.-Nr. 824, DM 39,95

G. Berger, F1
Best.-Nr. 823, DM 39,95

H.H. Frenzen, F1
Best.-Nr. 822, DM 39,95

Maßstab 1:43



Cassette je **39,95**

Best.-Nr. 826



Best.-Nr. 827

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH
GAMERS-ABO
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

SKYmedia
Schloßstr. 12
85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

SKYmedia
Schloßstr. 12
85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Bei Jugendlichen unter 18 Jahre Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandart bitte ankreuzen:

Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kontonummer angeben)

per Nachnahme (UPS),
nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-
Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahl
eintragen. Die Lieferung erfolgt schriftlich
bestätigt. Bei Rückfragen wenden Sie sich
an unsere Kundenhotline. Bitte beachten
Prüfen Sie Coupons, Bonifikationen usw.
Die Ware bildet bis zur vollständigen
Beurteilung Eigentum des Verlags.

Versandkosten im Inland:

DM 10,-

Versandkosten im Ausland:

DM 20,-

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!
Lieferzeit ca. 14 Tage

INHALT

Report:	Legend of Illusion	16
Spielen & Sparen	Ristar	18
Messen Las Vegas & Nürnberg		48
Wettbewerbe:	Tips & Tricks:	
Virgin	Shorties	54
Beach Games	Shining Force II- Komplettlösung, Teil 3	58
Power Drive	Earthworm Jim- Komplettlösung, Teil 1	62
Sega Sports	Soleil- Komplettlösung, Teil 2	66
Test: Mega Drive	Helpline: Leser helfen Lesern ...	68
Asterix: Power of the Gods	Codes für Action Replay & Game Genie	70
ATP Tour Tennis		
Cannon Fodder	Rubriken:	
Fun & Games	Editorial	3
NBA Tournament Edition	Inhalt	4
Road Rash III	News: Neu und wissenschaft	6
Road Runner	Post: Briefe die Ihr uns geschickt habt	8
Samurai Shodown	Wertungserklärung	13
Story of Thor	Charts: Eure Game-Hits	40
Striker	Poster: Heart of System	41
Test: Mega-CD	Poster: NBA Tournament Edition	42
Pitfall:	GAMERS-Shop	72
The Mayan Adventure	Börse: Kleinanzeigen	76
Slam City	Comic: GAMY	78
Test: Master System	Register:	
Sonic Spinball	Was gab's bisher in GAMERS ..	80
Test: Game Gear	Vorschau	82
Hurricanes	Impressum	82

AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

Chicago Bulls

Cap Best.-Nr. 261
Rucks. Best.-Nr. 260



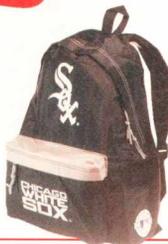
Washington Redskins

Cap Best.-Nr. 267
Rucks. Best.-Nr. 266



San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263
Rucks. Best.-Nr. 262



Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265
Rucks. Best.-Nr. 264



Charlotte Hornets

Cap Best.-Nr. 247
Rucks. Best.-Nr. 248



ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

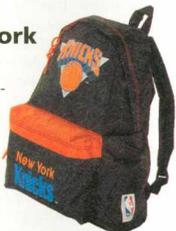
Cleveland Indians

Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229



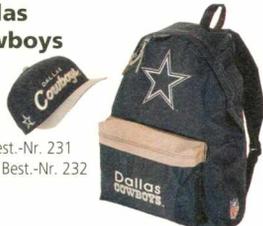
New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



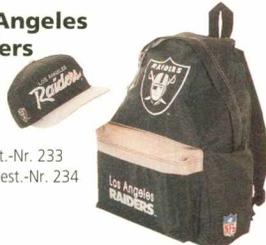
Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232



Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237
Rucks. Best.-Nr. 238



Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239
Rucks. Best.-Nr. 240



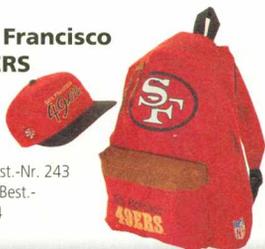
Seattle Supersonic

Cap Best.-Nr. 241
Rucks. Best.-Nr. 242



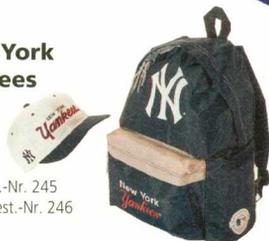
San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



Spot, Rolo, Jurassic Park, Global Gladiators, Quackshot, Asterix, Kid Chameleon, Risky Woods usw., für DM 60, Tel.: 033607-5155, Dieter

Verkaufe Mega-Drive-Spiele: Gods, Haunting, Battletoads, Flintstones, Ex-Mutants, Terminator 2, Judgment Day, alles in Deutsch zusammen für DM 220, Tel.: 06624-6806, ab 15 Uhr, Bernd

Verkaufe Mega Drive und Mega CD mit 13 Mega-Drive-Spielen, z.B. Sonic 1-3, Sonic&Knuckles, Super Monaco GP, vier Mega-CD-Spiele, z.B. Sonic CD, Thunderhawk, ein Scartkabel, ein Joypad für DM 800, Tel.: 02275-5776, Heiko

Tausche Street Fighter 2, Batman und Spiderman, alle deutsch, gegen Virtua Racing (deutsch), Tel.: 0271-3356023, Pascal

3 gegen 1, tausche Dragon's Revenge, T2-Arcade und Corporation gegen NBA Jam, Matthias Hofmann, Blücherstr. 16 A, 04159 Leipzig

Verkaufe Neo Geo, zwei Joypads, Netzteil, Samurai Shodown, Festpreis DM 650, nehme Mega CD oder Mega Drive mit Spielen in Zahlung, Tel.: 0931-68639, öfter probieren

Tausche 15 Mega-Drive-Spiele: Asterix, Ecco 1, Taz Mania, Streets of Rage 2, MiG-29, Sonic 1, Last Battle, Quackshot, Mazin Wars, James Pond 3, Strider, Wrestle War, Altered Beast und Super Thunder Blade, Angebote an: Markus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt

Verkaufe Sega Mega CD 2, drei Spiele, Arcade Power-Stick, neuwertig, wegen Systemumstellung auf PC, komplett DM 400 VB, Tel.: 06664-8497, ab 18 Uhr, Fam. Link

Verkaufe Street Fighter 2 DM 70, Thunder Force 4, Turtles 1 für je DM 50, Sonic 1 DM 35, Tel.: 07151-64235, Simon

Suche Jaguar mit zwei Pads und zwei bis drei Spielen, biete Mega Drive CD + drei Spiele (Pal), Tel.: 09146-1724, Enrice

Verkaufe Virtua Racing mit Adapter (jp.) für DM 100, Fatal Fury und Double Clutch für je

DM 20. Alles zusammen für nur DM 125! Schreibt an M. Plöger, Hohle Str. 70, 58091 Hagen.

Verkaufe für Mega Drive, Olympic Gold DM 40. Tel.: 05685-1306, Milan.

Verkaufe sechs Spiele für Mega Drive, Cool Spot, Aladdin, Sonic je DM 40, Phantasy Star, Sonic 1 je DM 30, Mickey & Donald DM 35, Tel.: 03838-253865 ab 16.00 Uhr, Danny

Verkaufe FIFA Soccer, Street Fighter, F1, Thunder Force 4, Dragon's Fury, Aladdin, Gunstar Heroes. Tausche auch zwei gegen eins. Suche dringend Rock 'n' Roll Racing. Tel.: 040-6567507, Moritz.

Verkaufe Rise of the Robots (MD), neu, deutsch DM 110, Game Boy und sieben Spiele, Game-Boy-Box, Netzteil, Adapter, Verstärker, nur zusammen für DM 160. Neupreis DM 360. Tel.: 02192-7618, Mo.-Sa., Norman.

Verkaufe Mega-Drive-Aladdin-Set mit Virtua Racing, Street Fighter 2 und LHX Attack Chopper. Top Zustand für DM 400 VB und zehn Ausgaben GAMERS. Tel.: 08362-6061 Fax 6064, Marco.

Verkaufe Mega-Drive-Spiele ab DM 30, z.B. Last Battle, Wrestle War, World Cup USA '94 usw.. Preisliste anfordern: Konrad Wöhnig, Birkenweg 5, 91315 Höchststadt.

Verkaufe/Tausche Aladdin DM 79, Sonic 3 DM 89, Royal Rumble DM 69, Quackshot DM 59, Acarde P. Stick DM 49, Suche FIFA '95. Tel.: 07682-526, ab 20.00 Uhr, Andreas

Verkaufe ca. 100 Mega-Drive-Module****Verkaufe ca. 100 Mega-Drive-Module****Verkaufe ca. 100 Mega-Drive-Module



EA Soccer



Aladdin



Addams Family

*****Verkaufe ca. 100 Mega-Drive-Module. Tel.: 04521-71497, Andreas.

Verkaufe Mega-Drive-Spiele, Fas-Str-Ea 2, World Cup It. '90, Ecco, Europe Club Soccer, Talespin, Six-Button-Pad, alles zusammen DM 250. Tel.: 06400-7516, Hans-Erhard.

Verkaufe Mega Drive DM 120, NHL '94, PGA 2, Sonic 3, Winter Olympic, Sub T., Darius CT, Aladdin je DM 50, Castelvania DM 40. Versand nur per Nachnahme. Jörn Wißner, Am Leimenberg 10, 64625 Bensheim.

Verkaufe Out Run 2019, Sonic 2, Grand Slam, F1 Domark, World Cup USA '94, F-15 Strike Eagle je DM 30, schreibt an: Jörg Wehner, Friedrich-Ebert-Str. 27 B, 51373 Leverkusen.

Verkaufe Mega Drive mit 19 Top-Games, z.B. NHL '95, WWF Raw, Puggsy, Shining Force 1 und 2, Micro Machines 2 usw. für DM 750 VB. Tel.: 07247-2829, ab 19.00 Uhr, Ivo

Tausche Sonic 1 und Space Harrier 2, beide für FIFA '95 oder Dune 2. Tel.: 036206-3791 ab 14.30 Uhr, Tobias.

Verkaufe Virtua Racing Deluxe 32X DM 70, Street Fighter 2, Two Crude Dudes je DM 45, für SNES: Super Ghouls 'n' Ghosts DM 25. Frank Wittkuhn, Klosterstr. 29, 41747 Viersen.

Verkaufe/Tausche! Habe: Urban Strike, Speedball, John Madden '95, Gynoug, EA Hockey, Sonic 2, World Cup '94, Earthworm Jim, Landstalker, Jungle Strike. Suche: NBA Jam, Soleil, Thunder Force 4. Tel.: 08337-528, Robert.

Suche PGA Golf, Super Monaco, Super Hang On, F1, Buck Rogers, Asterix, Sonic & Knuckles, WWF, Pitfall, John Madden. Tausche Team USA + NBA Showdown. Tel.: 0202-604383, ab 19.00 Uhr, Jörg.

Verkaufe Mega-Drive-Spiele: Ultimate Soccer, Gods, Mega Games 1, Sonic 1, nur komplett für DM 110 + DM 5 Portoanteil. Tel.: 02369-3882, Michael.

Verkaufe Sonic&Knuckles, Soleil, Urban Strike, Dune 2, Landstalker, Super Street Fighter 2, FIFA Soccer '95, König der Löwen, Viewpoint v.m. Tel.: 0 4 5 2 1 - 7 1 4 9 7, Andreas

Suche Konsolen und Modulsammlungen. Alle Systeme. Suche Konsolen und Modulsammlungen.

Shining Force II

99,95

07461-79001

TradeLink Inh. Alexander Sprung
Eltastr. 8 78532 Tuttingen

Alle Systeme. Tel.: 04521-71497, Andreas

Verkaufe Sonic 1 und 3, FIFA Soccer, Mega Drive 2, AV-Kabel, 6-Button-Joypad für DM 15-55, 45 Zeitschriften (GAMERS u.a.) DM 50 und Game Boy DM 90. Tel.: 04231-64928, 14.00-17.00 Uhr, Jan-Peter.

Verkaufe Mega Drive, Mega CD, Master-System-Module, CDs, über 200 Spiele, z.B. WWF Raw, Soleil, Urban Strike, Pitfall, Mickey Mania auch 32X. Tel.: 04521-71497, Andreas.

Verkaufe Mega-Drive-Spiele, z.B. Dune 2, Talespin usw., alle Spiele DM 40. Tel.: 02191-21580, P. Fänger

Verkaufe Corporation, Sonic 1, FIFA Soccer, Roll. Thunder 2, LHX Att. Ch., Castle of Illusion, Arielle. Von DM 20-60. Zusammen DM 350 und Sonic gratis. Paßwörter + ARP-Codes für alle Spiele. Erwin Klaus-Stichwort DFV, Nimrodstr. 15 A, 85521 Ottobrunn

Verkaufe für Mega Drive: NBA Showdown, FIFA Soccer, je DM 60, Formula One, Winter Ch., NHLPA, je DM 40, Grand Slam, Sonic 1, Montana '93, Global Gladiators, je DM 30. Tel.: 0234-475360, Ralf.

Verkaufe Sega Mega Drive

GRATIS
Katalog

**Musik,
Kinofilm-Videos,
MULTIMEDIA**

Videospiele, CD-I, CD-Rom,
CDs, MCs, Maxis, LPs, Singles
Riesige Auswahl!
Bei uns super-günstig
wie noch nie!

Kein Club! Keine Mitgliedschaft!
Wir liefern auch ins Ausland!
Gleich anfordern bei:
DISC-CENTER, Abt. 2V
D-97987 Weikersheim
FAX (0 79 34) 100-75

mit einem Standard-Pad, 6-Button-Pad und drei Spielen (z. B. Micro Machines 2) für VB DM 300, Neupreis DM 520. Tel.: 07723-4232, Dany.

Verkaufe/Tausche folgende Mega-Drive-Spiele: Zool DM 60, Mickey Mouse DM 40, JP DM 60, Taz Mania DM 40, suche NBA Jam, Jungle Strike, Tel.: 04743-7741, ab 14 Uhr, Thomas

Verkaufe Mega CD + acht Spiele: Silpheed, Ecco, Rebel Assault, Battlecorps, Final Fight, Sonic CD, Thunderhawk und Road Avenger für DM 850, es ist alles fast neu, Tel.: 0821-577620, Nuri

Verkaufe/Tausche Super Monaco DM 30, Soleil DM 100, Mystery Mansion CD DM 50, Mega Games 1 DM 30, suche BC Racer und Soulstar, Horst Naugeck, Keplerstr. 18, 07407 Rudolstadt

Verkaufe Dschungelbuch für Mega Drive ungebraucht, Neupreis DM 99, Verkaufspreis DM 80, Tel.: 08761-61709, Brigitte

Tausche für Mega Drive Terminator, Indiana Jones, Action Replay Pro, Arcade Power-Stick gegen andere Mega-Drive-Spiele oder alles zusammen für ein Game Gear mit fünf Spielen, Tel.: 08634-

6528, ab 18 Uhr, Franz **Suche** Shining Force, Home Alone, Muhammad Ali Boxen, E. Holyfield Boxen usw. gegen Alien Storm, RoboCop vs Terminator, Pac Mania, Hauting und andere Spiele, Tel.: 03447-505259, Henry

Verkaufe Spielmodule für Sega Mega Drive (26X), 12 jp. Spiele, Adapter (nur komplett), Action Replay (CD und Mega Drive), Tel.: 0431-641670, Roger

Verkaufe billig Mega-Drive-Spiele, z.B. Populous 2 für DM 50, ruft doch einfach mal an, vielleicht ist Euer Spiel ja dabei, Tel.: 038306-60046, ab 15 Uhr, Maik

Verkaufe für Mega Drive, Sonic Spinball DM 70, Rolo to the Rescue DM 60, Super Thunder Blade DM 40, suche Dune 2, Tel.: 05165-2821, ab 20 Uhr

■ HARDWARE

Verkaufe Mega CD 2 mit Spielen: Sonic CD, Thunderhawk, Time Call, Road Adventer NP DM 840 für DM 500, Tel.: 036874-498, ab 17 Uhr, Steffen

Verkaufe Mega Drive, Mega CD, drei Joypads, Scart Kabel, 16 Spiele, davon sieben CDs, z.B. Shinobi 1 und 3, Cool

Spot, Rebel Assault, Night Trap, WWF, Silpheed, Wonderrdog für DM 1200, Tel.: 07935-6253, Bernd

Mega-Game-Gear-Set mit TV-Tuner, kabeltauglich, Widegear, alle Ausgaben vom Sega Magazin und acht Top-Spiele: z.B. Cool Spot, Sonic 4, Lion King usw., DM 599, Tel.: 0108-8508, Theis

Verkaufe Mega Drive 2 mit zwei Joyboards und 12 Spielen, z.B. Dune 2, Terminator, F1, Mega-Lo-Mania, Corporation usw., Tel.: 0911-3939886, Peter

Verkaufe Game Gear, Master-System-Converter, Super Monaco GP, Ninja Gaiden, original Sega-Tasche für grandiose DM 199, Zustand bestens! Greift zu, bevor es ein anderer tut! Tel.: 035476-490, ab 19 Uhr, Christoph

Wir bauen am Game-Gear-TV-Tuner die Antennenbuchse ein. Für super Empfang durchs Kabel! Satelliten- und kabeltauglich! Ruft doch mal an: 0171-8119477

Verkaufe Game Boy, acht Spiele für DM 120, auch Einzelverkauf, Metroid 2, WWF 2 und noch andere mehr, Einzelpreis DM 20 und Game Boy DM 35, Tel.: 0521-26433, Artur

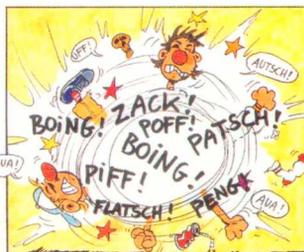
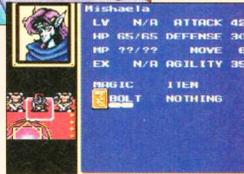


Desert Strike

Dr. R. M. B. M

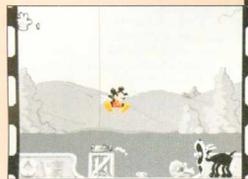


Shining Force





Cool Spot



Micky Mania



Asterix

Suche Konsolen, Modulsammlungen, Sega Saturn, Sony PSX, Sega Saturn, Sony PSX, Sega Saturn, Mega Drive, 32X, CD, Super NES, Jaguar, Tel.: 04521-71497, Andreas

Suche Konsolen, Modulsammlungen, Sega Saturn, Sony PlayStation, 3DO, Jaguar, Mega Drive, Super Nintendo usw., Tel.: 04521-71497, Andreas

Suche Spiele für Sega Master System, CD, Mega Drive, Nintendo, suche auch 32Bit-Konsolen, Tel.: 0431-641670, Roger Kerber, Rensburger Landstr. 58, 24113 Kiel

Tausche Master System 2 + neun Spiele, z.B. Enduro Racer, Donald Duck, Wonderboy 3, Asterix, James Pond, Alex Kidd unter anderem gegen Game Gear mit Spielen, Tel.: 035930-50571, ab 17 Uhr, Lutz

An alle Game-Gear-TV-Tuner-Antennenbuchsen-Fans! Die Adresse für mehr Empfang: Tobias Matissek, Gartenstr. 9, 31582 Nienburg Aber Infos holen: 0171-8119477

Verkaufe/Tausche Spiele für Mega Drive und Mega CD, unter anderem Pitfall, WWF Raw, Ecco 2, eventuell auch andere Systeme, Tel.: 0511-414899, Thomas

Achtung! Unser Club sucht neue Leute. Interesse? Playt an Thomas Meyer, Frauenhoferstr. 15, 47057 Duisburg, bitte Rückporto von DM 1 beilegen Powerpreise! **Verkaufe** verschiedene Master-System- und Mega-Drive-Spiele zu Superpreisen, evtl. Master-System-Konsole zu DM 60 plus Porto, Tel.: 07837-1415, Huber

Verkaufe Mega Drive und Mega CD mit 2 6-Button-Pads und Mega-Drive-Spiele, z.B. Sonic 1, 2 und 3, Super Street Fighter und Mega-CD-Spiele, z.B. Thunderhawk, Sonic CD und Soulstar nur zusammen für DM 850, Tel.: 038354-22371, Marco

Verkaufe Mega Drive, zwei Game-Pads, Action Replay mit sechs Spielen, Preis DM 250, Tel.: 08193-6496, Ellen

■ VERSCHIEDENES

Verkaufe/Tausche ca. 200 Spiele Mega-Drive, Mega-CD, Master System, SNES, Tel.: 0511-7240551, Renate

Tausche/Verkaufe aus umfangr. Sammlung Spiele für Mega Drive, SNES, Mega-CD, habe z.B. Dune 2, Soleil, Earth Worm Jim und vieles andere mehr, Tel.: 0641-791740, Monika

Verkaufe GAMERS 1/92-1/95, Sega Magazin 1 (9/93)-15 (2/95), Sega Pro 1-19 und TOTAL 6/93-2/95 wegen Platzmangel zum Komplett-VB Preis, Tel.: 02302-800812, Schumacher

Verkaufe/Tausche Spiel für Mega-Drive, Mega-CD, SNES, Game Gear, Game Boy, 3DO und Jaguar, habe auch viele Neuheiten, Tel.: 0511-414899, Thomas



RoboCop vs. Terminator

Ma sagt:

»Räum' Dein

Zimmer auf!«

TOTAL! sagt:

»Häng' Dich an den Absatz und spring. Behütz' das Kraftfeld und schalte dann den MUTANTEN aus! <<*

Sonst noch Fragen??

TOTAL! spricht Deine Sprache. Und weiß, wo's langgeht.

TOTAL!

100% Nintendo, UNABHÄNGIG UND UNBESTECHLICH



Hallo! Unsere
Gesammelten
Werke, der op-
timale Einkaufs-
führer

Gesammelte Werke

Titel	Genre	Heft	Note
-------	-------	------	------

Tests MD 32X

After Burner II Complete	Shoot 'em Up	2/95	4+
Doom	Action	1/95	3+
Space Harrier	Shoot 'em Up	2/95	4+
Star Wars Arcade	Shoot 'em Up	1/95	4+
Virtual Racing Deluxe	Rennspiel	1/95	2+

Tests MEGA-CD

B.C. Racer	Rennspiel	2/95	3-
Battlecorps	Action/Strat	5/94	1-
Bram Stoker's Dracula	Action/J&R	2/94	5+
Brutal	Prügelspiel	12/94	3
Chuck Rock	J&R/Run	6/93	2+
Chuck Rock 2	J&R/Run	3/94	2+
Double Switch	Adventure	9/94	3-
Dragon Unleashed	Action/Adv	10/94	3+
Dracula's Lair	Action	5/94	5-
Dune	Adventure	2/94	2-
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	1/94	2-
F-1 Beyond the Limit	Rennspiel	12/94	2-
FIFA International Soccer	Sport	10/94	2-
Flink	J&R/Run	1/95	3+
Ground Zero Texas	Action	3/94	4+
Hook	J&R/Run	2/94	3-
Jaguar XJ220	Rennspiel	1/94	3+
Jurassic Park	Action/Adv	5/94	3+
Lawnmower Man	Diverse	2/95	5+
Mickey Mania	J&R/Run	12/94	2+
NBA Jam	Act/Sport	1/95	1-
NHL Hockey '94	Sport	4/94	1-
Power Monger	Strategie	4/94	2-
Prize Fighter	Sport	5/94	6
Puggsy	J&R/Run/Strat	4/94	2-
Rebel Assault	Action	11/94	4-
Road Avenger	Action	3/94	4-
Sensible Soccer	Sport	9/94	2+
Silpheed	Shoot 'em Up	6/93	2-
Snatcher	Adventure	1/95	1-
Sonic CD	J&R/Run	1/94	1-
Soulstar	Shoot 'em Up	11/94	2-
Starblade	Action	2/95	4-
Thunderhawk	Action/Strat	5/94	3
Tomcat Alley	Action	5/94	3
Wolfchild	Action/J&R	6/93	3
Wonderdog	J&R/Run	1/94	2
World Cup USA '94	Sport	9/94	3-
WWF Rage in the Cage	Prügelspiel	4/94	2
Yumemi Mystery Mansion	Adventure	4/94	4+

Tests GAME GEAR

4 in 1	Diverse	1/93	2-
Aerial Assault	Shoot 'em Up	4/92	3-
Aladdin	J&R/Run	3/94	3
Aleste	Shoot 'em Up	2/92	2-
Alien 3	Action/J&R	2/93	2-
Alien Syndrome	Action	3/92	2-
Arielle	Action	3/94	3
Asterix: The Great Rescue	J&R/Run	9/94	5+
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2-
Battletoads	Action	5/94	4+
Bram Stoker's Dracula	Action/J&R	2/94	4
Chakan	Action/J&R	6/93	3
Chase H.Q.	Rennspiel	4/92	3-
Chessmaster	Strategie	2/92	2
Cool Spot	J&R/Run	1/94	1-
Cosmic Spacehead	J&R/Run	1/94	2
Crystal Warriors	Action/Adv	5/92	2
Daffy Duck	J&R/Run	11/94	3+
Das Dschungelbuch	J&R/Run	1/94	2-
Deep Duck Trouble	J&R/Run	3/94	2-
Defenders of Oasis	Action/Adv	1/93	2-
Der König der Löwen	J&R/Run	1/95	2-
Devilish	Action	3/92	3
Dinobasher	J&R/Run	3/94	3-
Dr. Robotnik's M. B. M.	Strategie	9/94	2-
Dropzone	Shoot 'em Up	5/94	2
Dynamite Headdy	Action/J&R	10/94	3
Ecco 2 - The Tides of Time	Action/Adv	1/95	2-
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	2/94	2-
Ernie Els Golf	Sport	12/94	3
E. Holyfield's R. D. Boxing	Sport	4/93	4+
Factory Panic	Action	3/92	3
Fantastic Dizzy	J&R/Run/Adv	3/94	3+
G-Loc	Shoot 'em Up	1/92	4
Galaga '91	Shoot 'em Up	1/92	2
G. Foreman's KO Boxing	Sport	4/92	3-

Titel	Genre	Heft	Note
-------	-------	------	------

Home Alone	Action	3/93	3-
Home Alone 2	Action	2/94	5
Hook	J&R/Run	2/94	3
Hulk	Action	5/94	3
Incredible Crash Dummies	J&R/Run	4/94	5-
Indiana Jones 3	Action/J&R	5/92	3-
James Pond 2 - Robocod	J&R/Run	3/94	3+
Jurassic Park	Action/Adv.	4/94	3
Land of Illusion	J&R/Run	2/93	1
Lemmings	Strategie	1/93	2
Marble Madness	Action	3/92	3-
Master of Darkness	J&R/Run	6/93	2
Micro Machines	Rennspiel	2/94	2
Monster Truck Wars	Rennspiel	2/95	4-
NBA Jam	Sport	9/94	2
Ninja Gaiden	Action/J&R	2/92	3-
Olympic Gold	Sport	4/92	3
Out Run	Rennspiel	2/92	4
Out Run Europa	Rennspiel	5/92	3
Paperboy	Action	5/92	3
Pete Sampras Tennis	Sport	11/94	2
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
PGA Tour Golf II	Sport	11/94	2+
Popol	J&R/Run	1/93	2+
Power Rangers	Prügelspiel	2/95	2
Power Strike 2	Shoot 'em Up	5/94	2-
Prince of Persia	J&R/Run/Adv	5/92	2
Putt & Putter	Sport	2/92	3
Rise of the Robots	Prügelspiel	2/95	6+
Road Rash	Rennspiel	4/94	2
Ronald II. Magical World	J&R/Run	3/94	3+
Sensible Soccer	Sport	3/94	3-
Shinobi	Action/J&R	1/92	2
Shinobi II	Action/J&R	2/93	2
Slider	Action/Strat	2/92	2-
Solitaire Poker	Strategie	1/92	2
Sonic 2	J&R/Run	2/93	2-
Sonic Spinball	Flipper	5/94	1-
Sonic - The Hedgehog	J&R/Run	2/92	2
Sonic Triple Trouble	J&R/Run	11/94	2+
Space Harrier	Shoot 'em Up	2/92	3-
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage 2	Prügelspiel	1/94	2-
Super Kick Off	Sport	5/92	4-
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2-
Super Monaco GP II	Rennspiel	1/93	3
Super Off Road	Rennspiel	3/93	3
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Talespin	Action	4/93	4
Taz in Escape from Mars	J&R/Run	1/95	4+
Tazmania	J&R/Run	5/92	2
Terminator	Action/J&R	5/92	4-
The Lucky Dime Caper	J&R/Run	2/92	2
The Offcants	J&R/Run	6/93	3+
Wimbledon	Sport	3/92	2
Winter Olympics	Sport	4/94	2-
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy: Dragons Trap	J&R/Run	3/92	2
Woody Pop	Action	4/92	4-
World Class Leaderboard	Sport	1/92	2
World Cup Soccer	Sport	4/94	4+
World Cup USA '94	Sport	5/94	3
WWF Raw	Prügelspiel	12/94	2-

Tests MEGA DRIVE

Adams Family	J&R/Run	4/94	3
Aero the Acro-Bat	J&R/Run	9/94	3+
Aero the Acro-Bat 2	J&R/Run	12/94	2-
Aladdin	J&R/Run	1/94	1-
Alex Kidd	J&R/Run	5/93	3-
Alien 3	Action/J&R	1/93	2-
Alien Storm	Action	5/92	2-
Alisa Dragoon	Action/J&R	2/92	3-
Altared Beast	Action/J&R	5/92	4
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4-
Animanics	J&R/Run	12/94	2-
Another World	J&R/Run/Adv	3/93	3
Aquatic Games	Sport	5/92	2
Arch Rivals	Sport	3/92	2-
Arnold Palmers Golf	Sport	5/92	2-
Art Alive	Diverse	3/92	4
Art of Fighting	Prügelspiel	5/94	4
Asterix	J&R/Run	1/94	3+
B.O.B.	Action/J&R	1/94	3+
Ballz	Prügelspiel	12/94	4+
Barkley: Shut Up and Jam!	Sport	4/94	5-
Bar's Space Mutants	J&R/Run	3/93	3
Batman	Action/J&R	5/92	3-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	4-
Battle Squadron	Shoot 'em Up	1/93	2-
Battletoads	Action	4/93	3
Bill Walsh College Football	Sport	3/94	2
Blö Hazard	Action	1/93	3
Bioes of Vengeance	Action	3/94	3-
Blockout	Strategie	1/93	2-
Bonanza Bros.	J&R/Run	1/93	3

Titel	Genre	Heft	Note
-------	-------	------	------

Boogerman	J&R/Run	1/95	3-
Bubba 'n' Stix	J&R/Run/Strat	4/94	3+
Bubsy	J&R/Run	6/93	2
Bubsy II	J&R/Run	11/94	2-
Buck Rogers	Rollenspiel	2/93	2-
Budokan	Sport	1/93	2-
Bulls vs. Lakers	Sport 'em Up	3/93	4
Burning Force	Shoot 'em Up	2/93	3
Cadash	Action/Adv	4/92	2-
California Games	Sport	2/92	2-
Captain America	Action	4/93	4
Captain Planet	Action/J&R	3/93	3
Castlevania - T. New Gen.	Action/J&R	3/94	2
Chakan	Action/J&R	3/93	4
Champions W. C. Soccer	Sport	5/94	4-
Championship PRO AM	Rennspiel	4/93	3+
Chiki Chiki Boys	J&R/Run	1/93	2
Chuck Rock	J&R/Run	4/92	2-
Chuck Rock 2	J&R/Run	6/93	2+
Clayfighter	Prügelspiel	12/94	4
Combat Cars	Action	9/94	4+
Cool Spot	J&R/Run	4/93	1-
Corporation	Action/Adv	4/92	4-
Cosmic Spacehead	J&R/Run/Adv	1/94	3
Crüe Ball	Flipper	5/92	3
Cyborg Justice	Prügelspiel	3/93	3
Das Dschungelbuch	J&R/Run	5/94	2+
D. Robinson's S. Court	Sport	2/92	2
Davis Cup World Tour	Sport	3/94	2
Decap Attack	J&R/Run	1/92	2-
Der König der Löwen	J&R/Run	1/95	4-
Desert Strike	Action/Strat	3/92	2
Devilish	Action	4/92	4
Dino Dini's Soccer	Sport	12/94	2-
DI Boy	J&R/Run	5/92	4
Double Clutch	Rennspiel	3/94	5+
Dr. Robotnik's M. B. Mach	Strategie	3/94	3
Dragon	Prügelspiel	12/94	4+
Dragon's Revenge	Flipper	3/94	2+
Dragons Fury	Flipper	3/92	2
Dune 2	Strategie	4/94	2+
Dungeons & Dragons	Rollenspiel	5/92	2
Dynomite Headdy	Action/J&R	10/94	1-
Earthworm Jim	J&R/Run	12/94	1
Ecco 2 - The Tides of Time	Action/Adv	12/94	2
Ecco the Dolphin	Action/Adv	2/93	2-
Empire of Steel	Shoot 'em Up	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	Shoot 'em Up	6/93	3+
F-22 Fighter Interceptor	Action/Sim	1/92	2-
F1	Rennspiel	6/93	2
Fantastic Dizzy	J&R/Run/Adv	6/93	3+
Fatal Fury	Prügelspiel	4/93	3+
Ferrari GP Challenge	Rennspiel	5/92	4-
FIFA International Soccer	Sport	1/94	2-
FIFA Soccer '95	Sport	11/94	2+
Fire Shark	Shoot 'em Up	3/92	2-
Flashback	Action/Adv	4/93	1-
Flink	J&R/Run	11/94	3+
G-Loc	Shoot 'em Up	2/93	4-
Galahad	J&R/Run	1/93	3
Galaxy Force	Shoot 'em Up	4/92	5
Gauntlet 4	Action/Adv	2/94	2-
General Chaos	Strategie	6/93	2
Generations Lost	Action/J&R	1/95	3
Gley Lancer	Action	5/92	2-
Global Gladiators	J&R/Run	3/93	1-
Gobal	J&R/Run/Strat	1/94	2+
Golden Axe II	Action/J&R	1/92	3
Grand Slam Tennis	Sport	5/92	2
GreenDog	J&R/Run	5/92	3
Gunship	Shoot 'em Up	11/94	4
Gunstar Heroes	Action/J&R	6/93	2+
Gynoug	Shoot 'em Up	2/92	2-
Halley Wars	Shoot 'em Up	2/92	2-
Hard Drivin'	Rennspiel	4/92	4
Hardball '94	Sport	9/94	3+
Hardball III	Sport	4/93	2-
Haunting Strg. Polterguy	J&R/Run/Strat	6/93	3-
Havoc	J&R/Run	11/94	2-
Hellfire	Shoot 'em Up	2/92	3
Heroes of the Lance	Adventure	1/92	3
Home Alone	J&R/Run	2/93	3
Hulk	Action	5/94	3
Humans	Strategie	4/93	2-
Hurricanes	J&R/Run	2/95	4+
Hyperkun	Sport	4/94	4-
IMG Int'l Tour Tennis	Sport	10/94	3+
Indiana Jones 3	J&R/Run	1/93	3
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	3
James Bond 3	J&R/Run	2/94	3
James Pond II: Robocod	J&R/Run	1/92	2
Jewel Master	Action	2/92	3

Titel	Genre	Heft	Note
Joe Montana Football II	Sport	1/92	2
John Madden Football '92	Sport	1/92	1
John Madden Football '93	Sport	1/93	1
Jordan vs. Bird	Sport	3/92	4
Jurassic Strike	Action/Strat	5/93	2+
Jurassic Park	Action/J&R	6/93	2
Jurassic Park - Rampg. Ed.	Action/J&R	12/94	3
Kick Off 3	Sport	2/95	3
Kid Chameleon	Jump&Run	2/92	1-
King of the Monsters	Action	5/93	4
Klax	Strategie	2/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	4/92	3
Landstalker	Action/Adv	2/94	2+
Lawnmower Man	Action/J&R	2/95	4+
Leimmings 2	Strategie	4/92	1-
LHX Attack Chopper	Action/Sim	11/94	2
Lotus II R.E.C.S.	Rennspiel	3/93	3
Lotus Turbo Challenge	Rennspiel	1/93	2
Madden NFL '94	Sport	3/94	1-
Madden NFL '95	Sport	11/94	1
Marble Madness	Action	2/92	3
Mario Andretti Racing	Rennspiel	9/94	4-
Mario Lemieux Hockey	Sport	2/92	3
Marko's Magic Football	Jump&Run	5/94	3
Master of Monsters	Action/Strat.	2/92	2
M.C.D.'s Treasure Island	Jump&Run	3/94	3+
Mega Bomberman	Action	11/94	2
Mega lo Mania	Strategie	1/93	2
Mega Turrican	Action/J&R	1/95	2
Mickey Mania	Jump&Run	11/94	2
Micro Machines	Rennspiel	5/93	2
Micro Machines 2	Rennspiel	12/94	1-
Mig-29	Action/Sim	4/93	3
Night and Magic	Rollenspiel	5/92	2-
Mr. Nuts	Jump&Run	2/95	2
M. Ali H.weight Boxing	Sport	3/93	3
Mutant League Football	Sport	4/93	3
Mutant League Hockey	Act/Sport	5/94	3
NBA Jam	Act/Sport	4/94	1-
NBA Live '95	Sport	11/94	2
NBA Showdown	Sport	3/94	2-
Newman/Haas Indy Car	Rennspiel	1/95	3
NFL Sports Talk Football	Sport	5/92	2
NHL Hockey '94	Sport	6/93	1-
NHL Hockey '95	Sport	10/94	1
NHLPA Hockey '93	Sport	5/92	1
N. Mansell's W.C. Racing	Rennspiel	2/95	4
Olympic Gold	Sport	3/92	2
Out Run	Rennspiel	2/92	3-
Out Run 2019	Rennspiel	3/93	3-
Pac-Mania	Action	4/92	3
Pagemaster	Jump&Run	12/94	4+
Paperboy	Action	5/92	4
Pete Sampras Tennis	Sport	5/94	3
PGA European Tour	Sport	4/94	2+
PGA Tour Golf II	Sport	2/93	1
PGA Tour Golf III	Sport	12/94	1
Phantasy Star II	Rollenspiel	5/92	2
Phantasy Star III	Rollenspiel	5/92	2-
Phelios	Shoot 'em Up	2/92	2
Pit-Fighter	Prügelspiel	3/92	4-
Pitfall - Mayan Adventure	Jump&Run	12/94	2+
Power Drive	Strategie	6/93	2
Power Dudes	Rennspiel	2/95	4-
Prince of Persia	Jump&Run	3/94	4
Protector	Action/J&R	10/94	2
Psycho Pinball	Flipper	12/94	2+
Puggsy	J&Run/Strat	3/94	3+
Quackshot	Jump&Run	1/92	2
R.B.I. Baseball '94	Sport	9/94	3
Radical Rex	Jump&Run	1/95	2
Ranger X	Action	2/94	2-
Red Zone	Action/Strat	12/94	2
Ren & Stimpy	Jump&Run	11/94	4+
Runs of Power	Rollenspiel	2/92	4
Rise of the Robots	Prügelspiel	2/95	4
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Ristar	Jump&Run	2/95	2+
Road Rash	Rennspiel	2/92	2
Road Rash II	Rennspiel	1/93	2
Robocop 3	Action	5/94	4-
Rock 'n Roll Racing	Rennspiel	1/95	2+
Rocket Knight Adventures	Action/J&R	5/93	1
Rolo to the Rescue	Jump&Run	3/93	1-
Rugby World Cup 1995	Sport	2/95	2
Second Samurai	Action	12/94	4
Sensible Soccer	Sport	1/94	2+
Shadow of the Beast	J&Run/Adv	1/92	4
Shaq-Fu	Prügelspiel	12/94	3
Shining Force	Strategie	5/93	1-
Shining Force II	Rollenspiel	10/94	2+
Shining in the Darkness	Rollenspiel	2/92	2
Shinobi 3	Action/J&R	6/93	3+
Side Pocket	Rennspiel	2/93	2
Skitchin'	Sport	3/94	3-
Snake, Rattle & Roll	Action	2/94	2
Soleil	Action/Adv	12/94	2
Sonic 2	Jump&Run	1/93	1
Sonic 3	Jump&Run	3/94	1-

Titel	Genre	Heft	Note
Sonic & Knuckles	Jump&Run	11/94	1-
Sonic Spinball	Flipper	1/94	1-
Sparkster	Action/J&R	10/94	3+
Spearball 2	Sport	5/92	2
Splatterhouse	Action/J&R	4/92	3
Starflight	Strategie	5/92	1-
Street Fighter II	Prügelspiel	6/93	1
Streets of Rage 2	Prügelspiel	2/93	2
Streets of Rage III	Prügelspiel	5/94	3-
Sub Terraia	Action	4/94	2-
Summer Challenge	Sport	5/93	2
Super Fantasy Zone	Shoot 'em Up	2/92	2
Super Hang-On	Rennspiel	2/92	2-
Super High Impact	Sport	1/93	4
Super Hydride	Rollenspiel	4/92	4-
Super Kick Off	Sport	4/93	3-
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	2
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2
Super Street Fighter II	Prügelspiel	9/94	1-
Sylvester & Tweety	Jump&Run	11/94	4
Syndicate	Action/Strat	1/95	3
Talespin	Action	2/92	3-
Talmit's Adventure	Jump&Run	1/93	3-
Taz in Escape from Mars	Jump&Run	1/95	3
Tazmania	Jump&Run	4/92	2
Team USA Basketball	Sport	9/94	4
TechnoClash	Action/Adv	1/94	2+
Teenage M. Hero Turtles	Action	3/93	2
Terminator	Action	4/92	3-
Test Drive 2	Action	2/93	5
Test Drive II: The Duel	Rennspiel	5/92	3
The Chaos Engine	Action/Strat	12/94	2
The Flintstones	Jump&Run	4/93	2-
The Lost Vikings	Strategie	3/94	2+
The Offitans	Jump&Run	1/94	3
The Pirates of Dark Water	Act/Sport	9/94	4
The Simpsons	Jump&Run	3/93	2
Thunder Force 4	Shoot 'em Up	2/92	2
Tiny Toons	Jump&Run	3/93	1-
T. Toons - ACME All-Stars	Sport	10/94	2
Toejam & Earl	J&Run/Adv	1/92	1
Toejam & Earl 2	Jump&Run	2/94	1
Toki	Jump&Run	1/92	2
Traysia	Rollenspiel	3/92	3
Turbo Out Run	Rennspiel	2/92	3
Turtles T. Fighters	Prügelspiel	2/94	3+
Two Crude Dudes	Prügelspiel	3/92	2
Ultimate Soccer	Sport	1/94	3
Urban Strike	Action/Strat	10/94	2+
Virtua Racing	Rennspiel	3/94	1
Virtual Pinball	Flipper	3/94	4+
Warsong	Strategie	2/92	2
Where in Time/C. Sandiq?	Strategie	2/92	2
Whirlwind Snooker	Sport	12/94	2
Wimbledon	Sport	1/95	3-
Winter Challenge	Sport	2/94	2
Winter Olympics	Sport	2/94	2
Wiz 'n' Liz	Jump&Run	2/94	3
Wolverine	Action	1/95	4+
W.boy: Monsterworld	Jump&Run	2/92	2
World Ch. Soccer II	Sport	1/95	4
World Class Leaderboard	Sport	1/93	2
World Cup '92	Sport	2/92	3
World Cup USA '94	Sport	5/94	3+
Wort of Illusion	Jump&Run	1/93	1-
WWF Raw	Sport	3/92	4
WWF Royal Rumble	Prügelspiel	12/94	2
WWF Super Wrestlemania	Prügelspiel	3/93	3
X-Men	Action	5/94	3+
Xenon II	Shoot 'em Up	5/92	3
Y's	Action/Adv	5/92	2-
Yogi Bear	Jump&Run	1/95	3
Zero the Kamikaze Sq.	Jump&Run	12/94	2
Zero Tolerance	Action	1/95	2
Zero Wing	Shoot 'em Up	4/92	3
Zombies	Action	1/94	2-
Zool	Jump&Run	5/94	3

Tests MASTER SYSTEM

Action Fighter	Shoot 'em Up	3/92	3
Aerial Assault	Shoot 'em Up	3/92	3
Alter Burner	Shoot 'em Up	3/92	4-
Air Rescue	Action	1/92	3
Aladdin	Jump&Run	5/94	3
Alex Kidd I	Jump&Run	4/92	2
Alex Kidd II	Jump&Run	4/92	3-
Alex Kidd III	Jump&Run	4/92	4
Alex Kidd IV	Jump&Run	4/92	3
Alien 3	Action/J&R	2/93	2
Alien Storm	Action	2/92	4
Alien Syndrome	Action	4/92	4-
Altered Beast	Action/J&R	4/92	3
American Baseball	Sport	3/92	3
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4+
Arcade Smash Hits	Action	4/92	3
Arielle	Action	3/93	3
Asterix	Jump&Run	1/92	2
Asterix - The Great Rescue	Jump&Run	11/94	4-
Back to the Future 2	Action/J&R	5/92	5

Titel	Genre	Heft	Note
Back to the Future 3	Action/J&R	5/92	4
Bank Panic	Action	5/92	3-
Basketball Nightmare	Sport	5/92	4
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battle Out Run	Rennspiel	5/92	3-
Bonanza Bros	Jump&Run	2/92	3-
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	3/94	4
Bubble Bobble	Jump&Run	1/92	2
Champions of Europe	Sport	3/93	3
Chase H.Q.	Rennspiel	1/93	2-
Choplifter	Action	3/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	3
Cloodmaster	Action	1/92	3
Colonus	Strategie	1/93	2
Cool Spot	Jump&Run	1/94	2+
Cyber Shinobi	Action/J&R	1/93	5
Daffy Duck	Jump&Run	11/94	2+
Darius II	Shoot 'em Up	2/92	2
Das Dschungelbuch	Jump&Run	1/94	2-
Deep Duck Trouble	Jump&Run	3/94	2-
Der König der Löwen	Jump&Run	1/95	2-
Desert Speedtrap	Jump&Run	3/94	2
Dinobasher	Jump&Run	3/94	3
Dr. Robotnik's M. B. M.	Strategie	9/94	3+
Enduro Racer	Rennspiel	2/92	2
F1	Rennspiel	1/94	3+
Flashback	Shoot 'em Up	2/92	3
Fl-LoC	Jump&Run	3/94	3
Global Gladiators	Jump&Run	5/92	1-
Golden Axe Warrior	Action/Adv	5/92	4
GP Rider	Rennspiel	2/93	2
Heroes of the Lance	Action/J&R	5/92	3
Hulk	Action	5/94	3
Incredible Crash Dummies	Action	4/94	5-
James Bond - The Duel	Action/J&R	3/93	4
James Pond 2 - Rubicod	Jump&Run	3/94	3+
Jurassic Park	Action/Adv.	2/94	3
Klax	Strategie	2/92	1
Land of Illusion	Jump&Run	3/93	2
Laser Ghost	Action	2/92	4-
Lemmings	Strategie	1/93	2
Line of Fire	Action	1/92	4
Marble Madness	Action	4/92	3-
Master of Darkness	Action/J&R	2/93	3
Micro Machines	Rennspiel	5/94	1-
Mrs. Pac-Man	Action	3/92	4
New Zealand Story	Jump&Run	5/92	2
Ninja Gaiden	Action/J&R	3/92	3
Olympic Gold	Sport	3/92	2-
Out Run	Rennspiel	2/92	4
Out Run Europa	Rennspiel	2/92	4
PGA Tour Golf	Sport	3/94	2+
Phantasy Star	Rollenspiel	5/92	2
Populous	Strategie	2/92	1-
Power Strike 2	Shoot 'em Up	5/93	1
Prince of Persia	J&Run/Adv	5/92	2
Putt & Putter	Sport	3/92	3
Rainbow Islands	Jump&Run	3/93	3
Rampart	Strategie	1/93	3
RC Grand Prix	Rennspiel	2/92	3
Road Rash	Rennspiel	3/94	2
Robocop vs Terminator	Action	10/94	3
Running Battle	Action/J&R	2/92	3-
S.C.I.	Rennspiel	2/92	3
Sega Chess	Strategie	2/93	2-
Sensible Soccer	Sport	3/94	3
Shadow Dancer	Action/J&R	1/92	3
Sonic 2	Jump&Run	1/93	2
Sonic Chaos	Jump&Run	2/94	4
Sonic - The Hedgehog	Jump&Run	1/92	1-
Space Gun	Action	5/92	5-
Speedball 2	Sport	5/92	2
Star Wars	Action/J&R	2/94	3+
Streets of Rage 2	Prügelspiel	5/94	4+
Streets of Rage 3	Prügelspiel	5/94	4+
Super Kick Off	Sport	1/92	2
Super Monaco GP	Rennspiel	2/92	3
Super Monaco GP II	Rennspiel	3/92	2
Super Off Road	Rennspiel	3/94	3
Super Space Invaders	Shoot 'em Up	3/92	2-
Superman	Action/J&R	1/94	4
Tazmania	Jump&Run	1/93	3
Terminator	Action	4/92	3-
The Flash	Jump&Run	4/93	3
The Flintstones	Jump&Run	2/92	5
The Lucky Dime Caper	Jump&Run	11/92	2
The Offitans	Jump&Run	6/93	3
The Simpsons	Jump&Run	3/93	3
Tom & Jerry	Jump&Run	4/92	4
Tournament Golf	Sport	2/94	3
Trivial Pursuit	Strategie	1/93	2-
Ultima IV	Rollenspiel	5/92	3
Ultimate Soccer	Sport	5/94	2
Wimbledon	Sport	2/92	2
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
Wonderboy in	Jump&Run	1/94	2
Monsterworld	Jump&Run	1/94	2
World Cup Soccer '92	Sport	1/93	3-
World Cup USA '94	Sport	9/94	3
World Grand Prix	Rennspiel	2/92	2
Xenon II	Shoot 'em Up	1/92	4-

VOR SCHAU

Die Zukunft bringt's

Wieder einmal seid Ihr am Ende unseres Heftes angelangt. Bis zur nächsten Ausgabe habt Ihr genug Zeit, Euch wieder reichlich mit neuen Spielen zu versorgen – auch wenn die Zahl an Neuerscheinungen aufgrund der Jahreszeit nicht gerade berauschend ist. Etliche Spiele sind angekündigt, nur mit dem Einhalten der Erscheinungstermine hapert es ab und zu etwas. Gerade das 32X könnte in diesen Tagen einen deftigen Software-Schub gut vertragen. Trotzdem werden wir Euch auch weiterhin mit Infos rund um die Sega-Szene versorgen. Einen kleinen Vorgeschmack habt findet Ihr bereits auf dieser Seite. Ein paar Tage müßt Ihr Euch aber noch gedulden: Am 12. April gibt es dann die neue GAMERS bei Eurem Zeitschriftenhändler



ALT & PREIS- WERT

Was dürfen gebrauchte Spiele kosten? Dieser Frage haben wir uns bereits in dieser Ausgabe gewidmet. In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Euch zu diesem Thema Statistiken bis zum Abwinken. Der gläserne Gebrauchtspielmarkt – 2. Teil im nächsten Heft!

Mightymorphin'

Der Verwandlungskünstler Jelly Boy läuft und springt auf Segas 16-Bitter und wechselt dabei seine Gestalt so häufig wie Elton John die Brille. Der erste Eindruck ist recht vielversprechend, unseren ausführlichen Test findet Ihr im nächsten Heft.



Tips & Tricks

Sowohl Jump&Run- als auch Action-Adventure-Freunde dürfen sich freuen: Der zweite Teil unserer Earthworm-Jim-Komplettlösung wird Euch dem letzten Level noch ein Stück näher bringen.

Auch Soleil- und Shining-Force-Spieler brauchen nicht länger verzweifeln, GAMERS bringt in den Fortsetzungen der beiden Komplettlösungen Licht ins Dunkel der Fantasy-Welt!



Touchdown

Die kalte Jahreszeit ist vorbei, wenn Ihr jetzt schon Lust auf sportliche Betätigung auf grüner Flur verspürt, solltet Ihr die nächste GAMERS nicht vergessen: Acclaims NFL Quarterback Club wird bis zur GAMERS 5/95 von unseren handverlesenen Football-Experten gründlich getestet!



GAMERS IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Redaktionsleitung: Ulrich Mühl (verantwortlich f. d. red. Inhalt)
Risikofaktoren: Reza Abdolali (rz), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Mars Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kh), Thomas Hellwig (th), Magnus Kalkuhl (mk), Michael Koczny (mik)
Koordinierung: Sven Jakobsen
Grafik-Leitung: Britta Jakobsen, Marion Limbach
Grafik: Katrin Förster, Peter Kemmler, Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetis, Susanne Rieger, Theodora Saleck
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht
Titelset: Sega Mega Drive, Mickey-Maus-Motiv & Motiv Heart of the System! © 1995 Sega, mit freundlicher Genehmigung von Sega Deutschland
Marketing: Thomas Franzen, Tel.: 040 / 48 05 22 21
Anzeigen: Michael Gremlica, Tel.: 040 / 48 05 22 34, Ann-Katrin Schoel, 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
Gamers-Shop: Julia Abeysekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
Lithografie: City Repro, Ighaut GmbH, Borsfleter Chaussee 85-89a, 22453 Hamburg
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Hellwigstr. 39, 20249 Hamburg
 © 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH
 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
 Gerichtsstand ist Hamburg

GAMERS erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,-
 ISSN 0944-5315



WARNING!

Achtung!
Die nächste
GAMERS
erscheint am
12. April
1995!

GAME CHAMPION WIRD MAN 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).

FÜR MEGADRIVE™
UND SNES™
NUR DM 149,-

MEGA CODE INPUTSCREEN

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES 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 CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

MEHR ALS 500 EINGebaUTE CODES

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIFÜGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

DEADCODE GENERATOR

DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR DEADCODES.

ERWEITERTER CODEFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDEN VON CODES AUS DEM MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!

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 !!

UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

UNIVERSAL CODE-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEI EINEM UNIVERSAL-ADAPTER
UND EINEM UNIVERSALLES CODE-SYSTEM
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

MASTER SYSTEM™ DM 79,-
GAME GEAR™ DM 79,-
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 59,-

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CODES,
REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE
CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE,
ANGEBOTE U.S.W.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF
DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE
UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESEL.

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODEBUCH DELIEFERT, DAS HUNDERT VON DIREKT EINSATZBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN DIE NEUESTEN ACTION-REPLAY-CODES VERÖFFENTLICHT. FÜR DEN ABSOLUTEN GAME FREAK GIBT ES JETZT DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE FÜR DIE NEUESTEN CODES, TIPS & TRICKS, NEWS, ANGEBOTE USW.

DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE IST DAS BRANDNEUE FEATURE DES ACTION-REPLAY-CLUBS. HIER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLESTEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE HOCH NICHT IN UNSEREN CODEBÜCHERN ODER DEN FACHZEITSCHRIFTEN ERSCHEINEN SIND. DIESE HOTLINE IST EIN KOMPLETT AUTOMATISCHES SYSTEM UND WIRD VON PC-COMPUTERN UNTERSTÜTZT. DIE BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN ACTION-REPLAY-HOTLINE ERFOLGT DURCH DEN TONEGENERATOR. DIESER ENTHÄLT EIN PASSWORT, UM DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

DATAFLASH POWERPAKET!

WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT ÜBER DATAFLASH BEZIEHEN, WIRD ES OHNE AUFPREIS ZUSAMMEN MIT DEM TONE GENERATOR FÜR DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE AUSGELIEFERT !!

EINZELPREIS FÜR TONE GENERATOR DM 25,- (NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER)



TONE GENERATOR
FÜR DIE INTERAKTIVE
ACTION REPLAY
SPRACHCOMPUTER
HOTLINE!

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

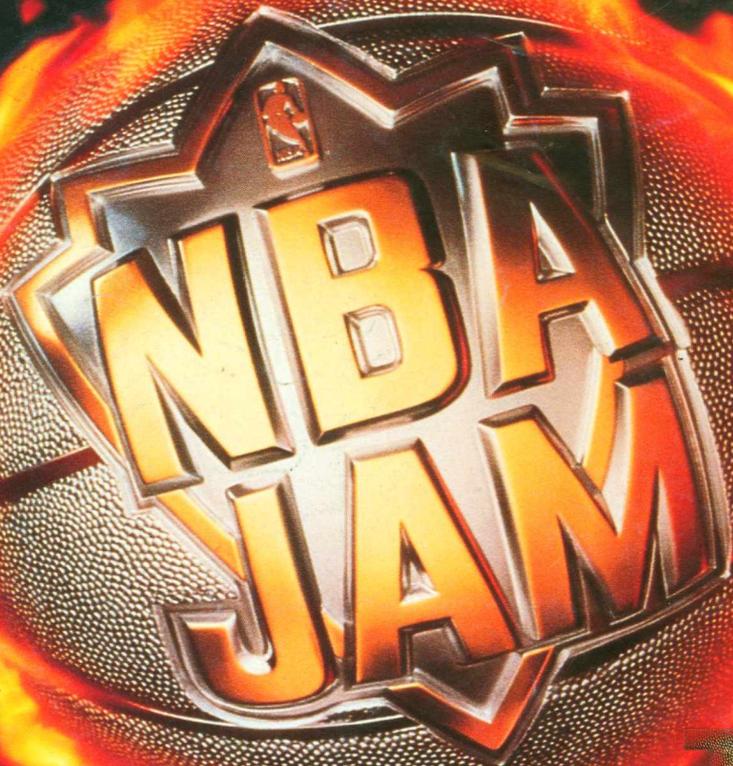
SNES™ ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-
ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIVE™ MEGA MASTER
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-
CDX
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-
MEGA-ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

WIE MAN BESTELLT
TELEFON 02822-68545
TELEFAX 02822-68547
48 STUNDEN VERSAND SERVICE (WENN LAGERND)

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 26,-

NOW YOU ARE ON FIRE!



T.E.
TOURNAMENT EDITION



STARKS EWING



MAXWELL OLAJUWON



MAJERLE MANNING



KUKOC PIPPEN



GILL KEMP



BOGUES JOHNSON

MEHR NBA-STARS • MEHR VERSTECKTE SPIELER • MEHR SUPER JAMS



27 NBA-TEAMS INKLUSIVE ROOKIE- UND ALL-STAR TEAM 122 NBA-SPIELER



FLIEG ÜBER DAS SPIELFELD MIT DEM SUPER SLAM DUNK



VERSENK DEN 7-PUNKTE-WURF VOM HOT SPOT AUS



BRANDNEUE JAMS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™ GAME GEAR™



MIDWAY

AKKAIM

THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFIERS USED ON US IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1994 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. SAN LICENSED FROM MIDWAY MANUFACTURING COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL BALLS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO. SEGA, MEGA DRIVE AND GAME GEAR ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. AKKAIM IS A DIVISION OF AKKAIM ENTERTAINMENT, INC. A SUBSIDIARY OF AKKAIM, INC. ALL RIGHTS RESERVED.