

GAMERS

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

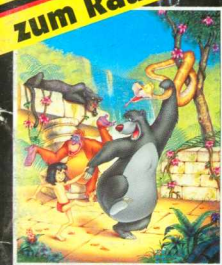
100% SEGA

LANDSTALKER
SUPER ROLLENSPIEL
KOMPLETT IN DEUTSCH!

TOEJAM & EARL 2
DER NEUE RIESENSPASS
DER WELTRAUM-HIPPIES

TIPS & TRICKS
ACTION-REPLAY-KURS
**SO MOGELT
IHR BESSER!**

**Superposter
Dschungelbuch
zum Rausnehmen**



BRANDHEISS: BILDER & FAKTEN

CASTLEVANIA

DER KONAMI-KLASSIKER ENDLICH AUF MEGA DRIVE!

about richtig
fettig
Heiße Preise ohne Ende
offenstark
intergalaktisch

Vier gigantische Wettbewerbe
Dschungelbuch,
Star Wars,
Gods und F-15
Strike Eagle II

INFOS • TESTS • TIPS • TRICKS • AKTIONEN



SERVICEPLAN

Dein größter Wurf!



Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten.

Ab März für Super Nintendo®, Game Gear™ und Mega Drive™, ab Mai auch für Game Boy™.
Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545.

NBA® Jam™ 1993. Licensed from Midway Manufacturing Company. ©1994. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of the NBA and its Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.



EDITORIAL

HALLO GAMERS,

wenn die Tage lang, Freunde, ...ja, dann kommt nicht nur der Winter gegangen, nein, nein! Auch so manches Spiel findet nach vollzogener Odyssee durch die Unwegsbarkeit der vielen einzelnen Produktionsabläufe plötzlich seinen Weg ans Licht der Öffentlichkeit. Selbst wenn Euch also



die Winterfreuden im Stich lassen, findet Ihr in dieser GAMERS mal wieder die Highlights der Saison. „Winter Olympics“ ist raus! Gerade noch rechtzeitig zum Redaktionsschluß erreichen uns mit der frohen Kunde das „Lillehammer“-Modul fürs Mega Drive. Der zweite Hammer: „Landstalker“ für die Mega Drives – nach langem Warten hier und heute im Test – könnte Euer erstes Rollenspiel mit – und jetzt kommt's: komplett deutschem On-Screen-Text werden. Auch Konami läßt sich nicht lumpen, basteln die

Jungs doch gerade an Hammer Nummer drei, einer feinen Action/Jump&Run-Story für die Drives, die bereits seit Jahren auf einem völlig anderen Konsolen-System



(...fängt mit ‚N‘ oder so an) immer wieder für Spielspaß pur sorgt: „Castlevania“ – schon mal gehört? Na fein. Und da wir

in unserer Zeitrechnung nicht rückwärts zählen, bekommt die Mega-Drive-Version jetzt den trefflichen Untertitel „The New Generation“. Wir zeigen Euch schon jetzt, was da alles drin stecken wird.

So, und für den Fall, daß es immer noch nicht schneit, bekommt Ihr jetzt zur fröhlichen Schneeballschlacht drei heiße Alternativen. Vorschlag eins: GA-



MERS studieren – von „Prince of Persia“ über „Eternal Champions“ zu „Gauntlet 4“. Es geht weiter: „Dune“ für Mega CD oder unser Rückblick auf '93 – komprimiert, stark und nur das Wesentliche. Oder Ihr haltet Euch an Vorschlag zwei: GAMERS machen – schnappt Euch 'nen Kuli und schon seid Ihr dabei: mit Eurer Umfrage für ein noch besseres Heft oder mit geschlagenen vier (!) heißen Wettbewerben – Ihr seht, es gibt viel zu tun. Oder vielleicht lieber Vorschlag drei: Joypad rausholen, Maschine aktivieren und absolut die Sau rauslassen. Testen, ob wir beim Testen die gleiche Meinung haben!

Was? Es schneit jetzt? Ja, dann ham' wir doch gleich noch einen ...: Schal umziehen, Mütze auf und raus in den Schnee. **Gamy bauen ist angesagt.** Kamera zücken, Hot-Shot machen und an die Redaktion senden. Die schönsten Schnee-Gamys veröffentlichten wir auf den Leserbriefseiten in einer unserer nächsten Ausgaben. Bis dann ...



Eure Gamers-Crew





HALLO, GAMERS!

Wieder einmal ist ein 100%-Sega, 100% unabhängiges GAMERS-Heft für Euch entstanden. Besonders schmackhafte Happen diesmal: Vier tolle Wettbewerbe mit klasse Preisen, ein erster Blick auf das bei Konami in Entwicklung befindliche „Castlevania“-Spiel für Mega Drive, ein Haufen brandaktueller Tests, der Jahresrückblick 1993 und vieles andere mehr. Aber laßt Euch nicht bremsen! Schaut einfach rein!

TORGAM auf Funkotron EARL



Jetzt grooven die beiden Außerirdischen wieder, daß der Weltraum beb! Was sie in ihrem brandneuen Abenteuer erleben und warum Ihr es Euch ansehen solltet, sagen wir Euch in unserem ausführlichen Test ab Seite 46.



Die politischen Mächtschaften der Herrenhäuser auf dem Wüstenplaneten Arrakis behandelt dieses gut gemachte Mega-CD-Spiel von Virgin.

DUNE

Wer schon immer einmal in die Rolle Paul Atreides schlüpfen wollte, um den Lauf der Geschichte in die richtigen Bahnen zu lenken, sollte die

Seite 38 aufschlagen!



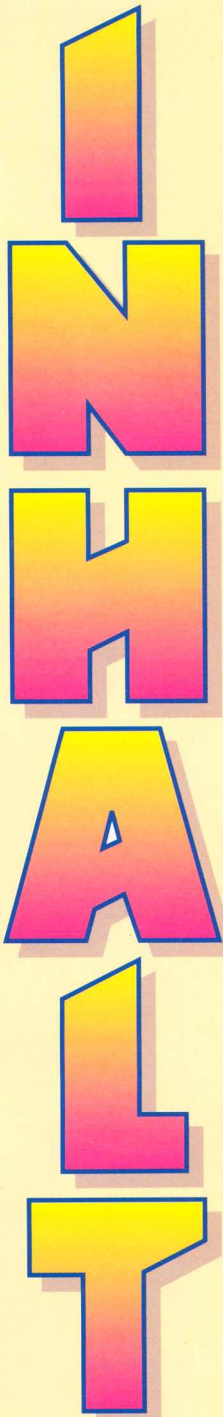
JUNGLER BOOK WETTBEWERB

Holt Euch jetzt das Dschungelbuch ins Haus! Just zur Veröffentlichung des Spiels für die 8-Bit-Systeme können wir Euch diesen flotten Wettbewerb mit einem Haufen toller Preise bieten! Seht selbst auf Seite 42.



CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION

Lange Zeit waren die vampirischen Abenteuer des jungen Peitschenschwingers eine Nintendo-Domäne. Bald kann man den Kampf gegen fiese Flüche auch auf dem Mega Drive aufnehmen. Wir berichten aus Japan von den Entwicklern. Seite 24.



Wettbewerbe:

- 56 F-15 Strike Eagle II
- 36 Gods
- 30 Jungle Book
- 65 Star Wars

Previews:

- 24 Castlevania - The New Generation

Test: MD

- 18 Eternal Champions
- 20 Gauntlet 4
- 35 James Pond 3
- 22 Landstalker
- 16 Prince of Persia
- 64 Ranger-X
- 62 Snake, Rattle & Roll
- 46 Toejam & Earl 2
- 28 Turtles Tournament Fighters
- 54 Winter Olympics
- 34 Wiz 'n' Liz

Test: MS

- 50 Home Alone
- 51 Jurassic Park
- 50 Sega World Tournament Golf
- 62 Sonic Chaos
- 60 Star Wars

Test: GG

- 59 Bram Stoker's Dracula
- 61 Ecco the Dolphin
- 58 Hook
- 51 Jurassic Park
- 50 Micro Machines
- 62 Sonic Chaos
- 60 Star Wars

Test: Mega CD

- 59 Bram Stoker's Dracula
- 38 Dune
- 58 Hook

Report:

- 52 Jahresrückblick '93

Tips & Tricks:

- 41 Action-Replay-Kurs
- 68, 74 Shorties: GAMERS bringt Euch weiter
- 70 Lösung Flashback, Teil 3
- 76 Helpline
- 77 Action-Replay-Codes

Rubriken:

- 3 Editorial
- 6 News: Neu und wissenschaft
- 8 Post: Briefe, die Ihr uns geschickt habt
- 12 Wertungserklärung
- 13 GAMERS-Umfrage
- 40 Top 5: Eure Hits im Frühjahr '94
- 42 Poster: Jungle Book
- GAMERS-Shop: Unentbehrliche Fan-Ausstattung
- 66 Listen Up: Pop-News von Andreas Heineke
- 78 Börse: Kleinanzeigen
- 81 Register: Was gab's bisher in GAMERS?
- 82 Comic: Gamy
- 82 Vorschau
- 82 Impressum



ETERNAL CHAMPIONS

Mit mächtigen 24 MBit treten die unterschiedlichsten Helden in verschiedenen Epochen an, den „Street Fighter“-Thron zu erstürmen. Handfest wird's in dieser GAMERS ab Seite 18.



GAUNTLET

Vierspieler-Fans aufgepaßt! Bei diesem gruftig-kryptischen Action-Abenteuer setzt „Tengen“ voll auf die erhältlichen Adapter. Was Euch jenseits dieser Gemäuer erwartet, lest Ihr ab Seite 20!



TIPS & TRICKS

Nicht verzagen, GAMERS fragen! Unsere Tips bringen Euch weiter – in den nächsten Level, zum nächsten Gegner, zum finalen Showdown oder Happy-End. Alles, was der Spieler zum Überleben braucht, findet Ihr ab Seite 68!

DAS WAR 1993!

Das war Euer GAMERS-'93!
Wir schauen auf ein softwarereiches Jahr zurück und feiern in aller Stille.
Ab Seite 52.



LAND-STALKER

Endlich! Nach etlichen Verzögerungen kommt Segas Landstalker im Februar auf den Markt. Kann es die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen? Wenn Ihr mehr über die Abenteuer des jungen Niels und seiner Gefährtin Flora wissen wollt, lest ab Seite 22!





UNTER DACH UND FACH EIN TRESOR FÜRS GAME GEAR

Habt Ihr Euch schon darüber geärgert, daß Euer Game Gear nach jedem Strandausflug voller Sand war? Oder hattet Ihr Angst, daß das Gerät durch Regen oder Spritzwasser beschädigt wird? Wie auch immer: Joyplus schafft mit dem SV 957 Handy Gear Abhilfe. Der praktische Koffer, in den Ihr das Game Gear hineinlegt – sämtliche Regler, Ein- und Ausgänge sind danach durch Klappverschlüsse zu erreichen – schützt Euer geliebtes Handheld vor Sonnenlicht, Staub und Wasserspritzern. Gleichzeitig bietet es eine Lupe, ein Fach für ein zusätzliches Spiel und einen Trageriemen. Besonders erfreulich ist, daß die Spielbarkeit durch den Koffer nahezu unbeeinträchtigt bleibt. Für zirka 50 Mark findet Ihr das Handy Gear ab sofort im gutsortierten Fachhandel.

SONIC, DER DRITTE

KLEINER HELD MIT GROSSEN PLÄNEN

Bald ist es soweit: Igel Sonic gibt sich wieder die Ehre auf Eurem Mega Drive. Der stachelige Sega-Star steckt zur Zeit noch voll in den Proben für sein großes Comeback. Sonic 3 soll alle vorherigen Igeleien in den Schatten stellen. Im neuen Zweispieler-Modus kämpft Sonic an der Seite von Knuckles, einem Maul-

Look-Frisur. Im Ein-



wurf mit Rasta-spieler-Modus tritt der neue Heldgarals Gegen an.

16 MBit Speicherkapazität bieten Platz für doppelt so umfangreiche Levels wie im Vorgänger Sonic 2. Außerdem wird Sega eine Speicherfunktion für den Spielstand spendieren. Damit nicht genug: Im Spätsommer wird es einen zweiten



Teil von Sonic 3 geben. Als Special Feature wird diese Cartridge einen Slot für ältere Sonic-Spiele besitzen. Dadurch werdet Ihr in den Genuß kommen, Eure „alten“ Sonics mit den neue Charakteren zu spielen! Aber das ist noch Zukunftsmusik. Wir servieren Euch hier schon mal ein paar kleine optische Kostproben aus Sonic 3, Teil 1, das Ende Februar beim Händler stehen wird. Preis: etwa 150 DM.



RASENDE VEKTOREN

MEHR SPEED DURCH NEUEN DSP-CHIP

Ein heißes Eisen im wahrsten Sinne des Wortes für alle Rennfreaks hat Sega in petto: **Virtua Racing** für Mega Drive. Wer das Teil schon mal am Arcade-Automaten gespielt hat, wird sich erinnern: Das ist der Formel-Eins-Racer mit der ultraschnellen Vektorgrafik. Damit auch auf dem heimischen Bildschirm richtig die Post abgeht, wird Sega der Cartridge einen speziellen DSP-Chip namens SVP (Sega Virtual Processor) implantieren, der sich um den blitzschnellen Grafikaufbau kümmert. Das heiße Vektor-Rennen soll aber noch mehr zu bieten haben. Vier wählbare Perspektiven, ein Zweispielermodus mit Split-Screen-Technik und satte 16 MBit Speicher lassen einiges erwarten! Startschuß für den heißen Rennspaß: Ende März.

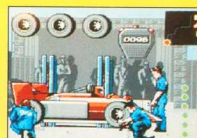


GAMERS-TELEGRAMM +++ GAMERS-TELEGRAMM +++ GAMERS-TELEGRAMM +++ GAMERS-



Freunde heißer Öfen, die „nur“ ein Master System oder Game Gear ihr Eigen nennen, können aufatmen: Demnächst gibt es den Motorrad-Racer **Road Rash** auch für die kleinen Segas.

Heiße Flitzer sind auch für Ever Mega Drive in Sicht: Unter dem Arbeitstitel **Slix** schraubt Codemasters an einem neuen Car-Racer herum. In 3D-Draufsicht dürft Ihr auf 16 Kursen gegen eine wilde Horde von fünf Computerfahrern antreten.



Eines der Zwischenspiele von Psycho Pinball

Tolle Neuigkeiten für alle Flipperfreunde: **Psycho Pinball** für Mega Drive kommt. Programmierer Andrew Graham von den Codemasters will damit alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Sein Rezept: Sechs verschiedene Tables in unterschiedlichen Stilrichtungen und eingebaute Zwischenspiele sollen für den richtigen Spielspaß sorgen.

Immer noch ein brandheißes Thema: die Dinos. In einem neuen Action-Game fürs Mega Drive mit dem Arbeitstitel **Pinkie** steuert Ihr einen quietsch-rosa gefärbten Außerirdischen, der sich auf die Suche nach den letzten Sauriereiern (nicht zu verwechseln mit „Säuereiern“) macht, um sie auf seinem Heimatplaneten in Sicherheit zu bringen. Klingt ziemlich ernst, ist es aber nicht: Hersteller Millennium verspricht, daß bei Pinkies Suche kein Auge trocken bleiben soll ...



Dino-Mania, nächste Runde: Die 8-Bit-Experten von Codemasters haben den Höhlenmenschen „Bignose“ aus der Taufe gehoben. Bignose ist der **Dinobasher**, der mit seiner Holzkeule dem urzeitlichen Geviech zeigt, wer Herr des Neandertals ist. Die Jagtsaison auf Saurier und Säbelzahntiger beginnt im März, zugelassen sind alle Game-Gear- und Master-System-Besitzer.



GAMERS-TELEGRAMM +++ GAMERS-TELEGRAMM +++ GAMERS-TELEGRAMM

DA LÄUFT EIN STREIFEN...

"Richtiges Kino" für's Mega CD?

Sony ist zur Zeit eifrig mit den letzten Arbeiten an einem neuen interaktiven Movie fürs Mega CD beschäftigt: **Ground Zero, Texas**. Der etwa 70 Minuten lange Streifen wird mit einem Budget von 3 Millionen US-\$ gedreht. Der Spieler schlüpf in die Rolle eines Undercover-Agenten, der das mysteriöse



Ein Blick hinter die Kulissen bei den Dreharbeiten: Sonys neuester interaktiver Movie wird produziert wie ein Spielfilm.

Verschwinden einiger Leute in einem kleinen Grenznest in Texas aufklären soll. Bald stellt sich heraus, daß Außerirdische dort ihr Unwesen treiben und die Invasion der Erde vorbereiten.

Hersteller Sony setzt schon jetzt große Erwartungen in Ground Zero, Texas. Olaf Olafson, President von Sony Imagesoft, spricht gar davon, dieses Game werde „Maßstäbe setzen, an denen alle späteren Spiele gemessen werden“.

Ob das Game diesen hohen Anforderungen gerecht wird, bleibt abzuwarten. Entwickelt wurde das multimediale Spektakel von Digital Pictures, die auch für das Mega-CD-Game „Sewer Shark“ verantwortlich sind – und das konnte in Sachen Spielbarkeit wirklich nicht überzeugen. Ende Februar wissen wir mehr. Dann nämlich soll die texanische Alien-Jagd als Doppel-CD für Mega CD erhältlich sein.



So wird sich die Action im fertigen Game präsentieren.





Laßt Schreibmaschinen rattern, Drucker knarzen, Federn quietschen und Kulis rollen: Unsere Post-Ecke ist genau das richtige für den mitteilungsbedürftigen Sega-Spieler. Die interessantesten Zuschriften werden abgedruckt; wir behalten uns dabei eine Kürzung der Briefe vor. Vergeßt bitte Euren Absender nicht!



IHR WOLLT
UNS ETWAS
MITTEILEN?

KEIN PROBLEM! SCHICKT
EURE BRIEFE AN DIESE ADRESSE:

MVL GMBH
GAMERS
HEILWIGSTR. 39
20249 HAMBURG

„HERTZ“-VERPFLANZUNG

Hallo GAMERS-Team, wie geht's Euch allen? Ach, Ihr habt gerade nichts zu tun? Gut, denn jetzt kommt ein Riesenhammer-Problem, mit dem ich alleine nicht fertig werde:

Ich bin im Besitz eines europäischen Mega-Drives und mehrerer ‚Europa‘-Spiele. Nun schenkte mir ein Bekannter einige U.S.-Module, die ja bekanntlich nicht auf dem europäischen MD spielbar sind. Tja, was für Möglichkeiten gäbe es, U.S.-Module auf einem europäischen MD zu spielen? Ich hörte, daß man den MD von 50 auf 60Hz ausbauen lassen könnte, zudem würde es dann etwa 20% schneller laufen (bzw. es gäbe auch einen 50/60 Hz-Adapter?). Was ist an dieser Möglichkeit dran? Aber könnte ich dann nach diesem Aus-/Umbau sowohl europäische Spiele als auch amerikanische Spiele nutzen? Wo könnte ich diesen ‚Eingriff‘ machen lassen? Noch eine Frage: Was versteht man unter einer PAL-Version?

Abdoiresa Bayati, Duisburg

GAMERS antwortet:

Mit einem solchen Umbau ist bei Problemen dieser Art Abhilfe möglich – ohne das Hintertieren mit Adaptern. Ein weiterer Sinn liegt darin, daß man jedes Spiel in seiner Original-

Geschwindigkeit (oder je nachdem schneller oder langsamer) daddeln kann. Manche Titel werden nämlich ohne Anpassung von den anderenorts gängigen 60 auf die hiesigen 50 Hz transferiert (!), was zu Einbußen beim Gameplay führen kann. Die Schalter sorgen hier für Ausgleich – einen 60Hz-tauglichen Fernseher vorausgesetzt! Noch was zu 50/60-Hz: Das MD läuft mit 60 Hz nicht schneller als mit 50. Der Unterschied liegt in der Bildwiederholfrequenz, d.h., daß sich die Rechenleistung mal auf 50, mal auf 60 Hz verteilt. Diesen Umbau kann man bei allen Werkstätten vornehmen lassen, die ihn anbieten – schau halt mal durch die Anzeigen in dieser GAMERS! ‚PAL‘ nennt sich die u. a. bei uns übliche Fernsehnorm, in der z.B. auch jene 50 Hz verankert sind. Die in Amerika und Japan verbreitete Norm ist z.B. ‚NTSC‘. PAL-Versionen sind also Versionen, die bei uns auch auf nicht modifizierten Geräten laufen.

MEGA-VERZÖGERUNG

Ich bin seit kurzer Zeit ein stolzer Mega-CD-Besitzer und sehne mich seitdem nach einem Spiel, das das Mega-CD voll ausreizt. Als ich den Test von ‚Thunderhawk‘ in der Ausgabe 6/93 gelesen habe, war ich total baff. Weil ich bisher mit Eurem Test immer zufrieden war, bin ich in sämtliche Geschäfte gegangen und habe bei Großhändlern versucht, das Spiel zu bestellen. Aber alle sagten mir, obwohl Ihr geschrieben habt, daß das Spiel schon erhältlich sei, daß ‚Thunderhawk‘ erst ab Ende November erhältlich ist. War das von Euch ein Druckfehler oder war das Absicht?

Rainer Hill, Ingolstadt

GAMERS antwortet:

Nein, es war keine Absicht, sondern das Datum, das uns als Termin für Thunderhawk genannt worden war. Für die Verzögerung sind wir nicht verantwortlich – und wir schreiben auch nicht absichtlich falsche Daten in GAMERS, damit unsere Leser vergebens suchen.

RIESENLOB

Zuerst einmal möchte ich ein großes Lob für Eure Zeitschrift loswerden, die ich mir immer kaufe. Also wirklich supertoll. Nun zur Sache: Ein Riesenlob zur Sega und Capcom, die Hersteller von ‚Street Fighter II SCE‘ für Mega Drive. Das Spiel ist wirklich der absolute Hammer. Ihr habt geschrieben: Sound = 2, ich finde mindestens: Sound = 2+. Aber egal. Hauptsache das Spiel ist der absolute Hammer, spitzel! Vielleicht das beste Spiel auf dem MD.

Romy Holm, Wildenthal



‚Thunderhawk‘ flog verspätet in Deutschland ein.

GAMERS antwortet:

Ist hiermit weitergegeben

SEGA TV - WAS IST DAS?

1. Wie funktioniert Sega TV?
2. Was ist der Unterschied zwischen dem japanischen Mega CD und dem deutschen Mega CD 2?

Nik Luck, Recklinghausen

GAMERS antwortet:

1. Man setzt sich hin und schaut die Werbung an. Mehr ist nicht. Ein wenig irrefüh-

rend, nicht wahr? Gar nicht mal so sonderlich gut ...

2. Das Design des Gehäuses. Die ‚2‘ bei den neuen Sega-Produkten ergibt sich jeweils aus dem neuen Gehäuse-technisch ändert sich nichts, es werden höchstens Extras wie regelbare Kopfhörer-Ausgänge weggelassen. Ist billiger in der Produktion.

KOMFORT-MANGEL

Ich habe etwas zu motzen, und zwar Sega betreffend: Es betrifft den Spieltext: Der große Konkurrent deutsch mittlerweile sogar seine GB-Spiele ein. Und Sega? Bis auf ein paar CD-Spiele wie ‚Dizzy‘ und ‚Landsalker‘ ist ziemlich alles in englisch. Hat sich Sega eigentlich schon mal darüber Gedanken gemacht, daß auch jüngere Kinder (5. und 6. Klasse) Spiele wie ‚Shining Force‘ genießen wollen!? Ich selber besuche die 8. Klasse des Gymnasiums und habe damit eigentlich keine Probleme, aber eben die Jüngeren. Außerdem sinkt bei so viel Englisch die Motivation. Deshalb mein Appell an Sega: Leute, deutsch die Spiele ein! Wenn Ihr Big N schlagen wollt, fangt bei solchen Kleinigkeiten an.

Christian Pardonner,
Roth-Pfaffenhofen

GAMERS antwortet:

Mit den Eindeutschungen geht es jetzt langsam bei Sega los – es gab zwar öfter mal mehrsprachige Versionen irgendwelcher Spiele, aber die waren dann teilweise fehlerhaft. Alles in allem schön. Wie gesagt, auf diesem Sektor will man in Zukunft mehr machen. Wir sind gespannt.

KOMPATIBILITÄT?

Es gibt doch schon seit einiger Zeit CD-ROMs für den PC, auf dem doch durchaus

jetzt schon Spiele laufen. Und wenn CD gleich CD ist, könnte man doch theoretisch eine Art Adapter für das Mega CD entwickeln, der alle diese Spiele kompatibel macht. Ist dies möglich? Würde es auch umgekehrt gehen?

Sascha Paage, Diepensee

GAMERS antwortet:

Zwar ist CD gleich CD, doch Datenformat nicht gleich Datenformat und Gerät nicht gleich Gerät. Das bedeutet: Das Mega Drive kann mit den PC-Daten, und der PC mit den Mega-Drive-Daten herzlich wenig anfangen. Einen Monster-Adapter hierfür zu entwickeln wäre unsinnig und teurer als die Geräte an sich. Machbar ist es freilich, aber sehr sinnfrei und unnötig.

AMIGA-FREAK

Ich möchte zuerst bemerken, daß ich mir die GAMERS nicht selber kaufe, sondern sie bei einem Freund lese, da ich eigentlich ein Amiga-User bin, aber ich habe auch einige Erfahrung mit den Sega-Modulen. Deshalb glaube ich, daß ich einen guten Eindruck darüber habe.

Mir ist aufgefallen, daß Ihr seit der ersten Ausgabe einiges verändert habt, allerdings solltet Ihr noch etwas an Eurem Logo verändern, denn es kommt nicht so rüber wie es von Euch gewollt ist. Euer Cover ist eigentlich fast immer gut gelungen. Aber nun zum Innenteil Eurer Zeitschrift. Hier muß ich Ralf Milbold aus Ludwigsburg (Ausgabe 6/93) Recht geben: Ihr habt immer ein gutes Argument auf Lager. Vor allem macht Ihr klar Werbung für Sega. Außerdem ernten nur die Spiele, die keine große Produktion von Sega sind, schwerwiegend schlechte Kritik. Zudem ist Euer Bewertungssystem echte Sxxxxx. Ich will mit Euch nicht darüber streiten, ob Prozente oder Noten besser sind. Es bietet einfach zu wenig Information und deshalb muß es verbessert werden. Ihr könnt froh sein, daß Ihr eine Sega-Zeitschrift seid, denn meine Briefe an Nintendo-Zeitschriften fallen noch här-

ter aus, da ich grundsätzlich etwas gegen Konsolen und PC-User habe. Das tut alles in diesem Heft nichts dazu. Ich bin Sega-Usern freundlicher gesinnt, da der Amiga und die Sega-Konsolen ähnliche Software haben und somit gute Umsetzungen möglich sind. Nun soll hier keiner sagen: 'Der mit seinem Sxxxxx-Amiga, der hat doch nichts drauf.' Denkste. Die 'großen Amiga' wie z. B. A600, A1200, A2000 usw. sind z. T. viel schneller als die Sega-Module. Außerdem wird der 'Amiga CD32' Sega noch Probleme bereiten, weil er mehr Farben und mehr MB als der Mega Drive hat; er ist auch ein CD-Modul. So, nun möchte ich Euch nicht länger kritisieren, aber nehmt Euch meine Kritik zu Herzen!

Name ist der Red bekannt

GAMERS antwortet:

Wir erlauben uns Anmerkungen und Fragen zu dem Brief. Logo: Wie, meinst Du, soll unser Logo rüberkommen, und warum tut es das nicht? Du hast es leider unterlassen, das zu erläutern.

Werbung: Wir machen ein Heft über Produkte von und für Sega-Konsolen. Wenn Du das als Werbung ansiehst, bitte ... normalerweise nennt man das aber nicht 'Werbung' sondern 'Thematik'. Große Sega-Produktionen: Schön hast Du das verdreht! Wir sehen das so: Gute Spiele bekommen gute Wertungen, schlechte Spiele nicht. Die 'großen' Sega-Produktionen werden erst dadurch groß, daß sie gut sind. 'Ottifants' z.B. wird von Sega heftig beworben, aber es ist sicher keine große Produktion und kein sonderlich gutes Spiel. Für die Zukunft: Nicht einfach Behauptungen in die Welt setzen! Belegen!

Wertungssystem: Zuwenig Informationen? Ärgerst Du Dich vielleicht darüber, daß bei den Konsolen Hardware-Plattformen vorhanden sind, auf denen jedes Spiel läuft und endlose Konfigurationsorgien somit unnötig sind? Glück/Sega-Zeitschrift/Verwandschaft Hardware: Ist Dir eigentlich klar, was Du da von

Dir gibst? Bei allem Respekt: Da stellst Du Dir selbst ein Armutszeugnis aus! Bitte denk' darüber nochmal nach! Prognose zum CD32, nicht aus Systemhaß: Flop. So, und wenn Du uns jetzt noch sagst, welche Kritik wir uns zu Herzen nehmen sollen, wären wir doch froh.

EIN PAAR FRAGEN

Ich habe betreffend Mega Drive ein paar Fragen:

1. Stimmt es, daß es bald ein Sega-System mit 32 Bit geben wird? Wenn ja wann wird es erhältlich sein, und wieviel wird es kosten?
2. Wird es einen Teil 2 von 'Mortal Kombat' geben?
3. Wird es einen Teil 3 von 'Street Fighter' geben?
4. Welches Flugsimulator-Spiel würdet Ihr mir empfehlen? Afterburner, F22-Interceptor, F-15 Strike Eagle II, Mig-29 oder G-Loc?

5. Kann man mit dem Mega CD II ohne MD II spielen?

Christian Bobrowski, Gerichshain

GAMERS antwortet:

1. Nein. 'Bald' sowieso schon nicht, und bis jenes 'Saturn' betitelt Projekt, Segas



„Als wennste fliechst“: F-15 Strike Eagle II' auf MD.

- nächste Konsole, kommt, vergeht noch etwas Zeit.
2. Ja, in Spielhallen. Es ist davon auszugehen, daß die Heimversion folgt - dauert.
 3. Ja, siehe 2.
 4. Nur 'Mig-29' und 'F-15 II' sind 'echte' Flugsimulationen', die anderen sind Ballerspiele. Von den beiden ist 'F-15 II' mit '3+' der bessere.
 5. Ja, mit Mega Drive I. Nur CD ohne etwas anderes ist aber nicht, da das Gerät quasi eine Erweiterung darstellt.

ALLGEMEINES

Ersteimal ein großes Lob! Ihr seid mit Abstand die beste Sega-Zeitschrift! Ich habe jedoch ein paar Fragen: Könnt Ihr auch mal einen Be-



Unterstützt beide Vierspieler-Adapter: 'Gauntlet 4'.

richt über den 4-Way-Play-Adapter schreiben? Und kann man den 4-Way-Play von Electronic Arts nur mit EA-Spielen oder auch mit Spielen anderer Marken nutzen? Ich bin auch ein großer Fan von Tennis-Spielen. Welches könnt Ihr mir empfehlen? Wird das Spiel 'Sonic Chaos' auf dem Mega Drive erscheinen? Wenn ja, wann?

Philipp Marx, Seeheim-Jugenheim

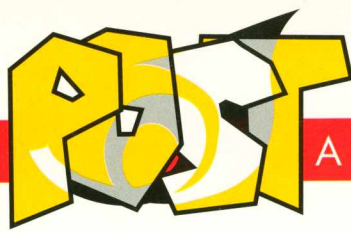
GAMERS antwortet:

Meldungen über die Vierspieler-Adapter hatten wir bereits in den News - ist ein paar Ausgaben her. Hier aber nochmal: 4-Way-Play und der Vierspieler-Adapter von Sega sind zueinander nicht kompatibel! Spiele, die mit dem einen funktionieren, müssen mit dem anderen noch lange nicht gehen - eine herausragende Leistung, zu der wir den beiden Firmen hiermit ganz herzlich gratulieren wollen! Welche Spiele welchen Adapter letzten Endes unterstützen und ob es viele Spiele gibt, die beide unterstützen werden, wird sich demnächst zeigen. So viel steht fest: Segas Spiele werden den EA-Adapter nicht unterstützen und umgekehrt. Der Rest ist offen. Es wird aber bald einen Adapter geben, der beide Normen verträgt - schöne Lösung! Das derzeit beste Tennis für MD heißt 'Wimbledon' sein (3-!). Ob man es aber empfehlen kann ...

'Sonic Chaos' wird's nicht fürs MD geben, aber 'Sonic 3' - demnächst mehr.

UMFASSENDES MEINUNGSBILD

Hier meldet sich noch ein junggeliebener, 'Oldie' (35 J.) zu Wort. Eurer Antwort auf Uwe Rosinsky's letzte Frage



Vielen Dank für dies Bild an Lars Besten, Recklinghausen!

(G 1/94) kann ich mich nur anschließen: 'Quatsch'. Zu den Themen Objektivität und Einflußnahme: Ich finde, es ist normal, daß Beurteilungen subjektiv sind, weil sie von Menschen gemacht werden (und seit Einstein ist sogar die Objektivität relativ) und das soll auch so bleiben. Aus diesem Grunde sammle ich mehrere Meinungen, um mir dann meine eigene zu bilden, d. h. in bezug auf Videospiele lese ich mehrere Zeitschriften. Ebenso lese ich mehrere Tageszeitungen, um ein umfassendes Meinungsbild zu bekommen. Zudem besteht die Möglichkeit, sich in Videotheken und Spieläden Videospiele auszuleihen. Auf diese Weise kann ich das Objekt meiner Begierde testen, bevor ich mich entscheide, den – meiner Meinung nach – manchmal zu hohen Preis (ja, ja, ich weiß: Wiederholungen nerven) zu zahlen. Diese Möglichkeit sollten Eltern öfter in Anspruch nehmen, denn so sparen sie Geld und haben die Chance, ihre Kids von schlechten und brutalen Spielen fernzuhalten. Ich will damit sagen, daß wir Konsumenten nicht hoffnungslos der Einflußnahme durch Werbung und andere Medien ausgeliefert sind. Bei dem heutigen Überangebot erfordert es mehr Aktivität, die sich aber lohnt. Eltern sollten sich kritisch mit ihren Videokids über den 'Voodoo-Kasten' auseinandersetzen.

Wenn ich dies alles beherzige, bin ich kein Opfer der Werbung oder der Meinung anderer, z. B. der ach so bösen GAMERS, die unsere Kinder manipuliert. Das war harte Tobak, aber das mußte ich mal sagen.

Den jungen Menschen Heiko Mattern (G 1/94) möchte ich um Verständnis bitten, aber das Action Replay ist für einen 'älteren' ungeduldligen und arbeitenden Herrn, der nicht soviel Zeit vor dem Monitor verbringen kann und will, eine der besten Erfindungen, die in die Welt geschafft wurden. Außerdem haben viele Spiele keine Speichermöglichkeit oder Paßwörter. Und es nervt mich tierisch, wenn ich ein Spiel nicht geschafft habe und das todbringende 'Game Over' erscheint, daß ich von ganz vorne beginnen muß.

Nun noch eine Frage: Ich bin leidenschaftlicher Rollenspiel-Fan (davon gibt es ja auf Konsolen viel zu wenig). Wann bringt Ihr ein Special über Rollenspiele heraus?

Karl-Heinz Koch, Essen

GAMERS antwortet:

Ersterem haben wir nichts hinzufügen. Bei zweiterem hoffen wir, daß Heiko seinen Standpunkt überdenkt, und soviel zu letzterem: Kommt Zeit, kommt Rat. Ja, keine sehr präzise Aussage, aber zuvor müssen noch einige Rollenspiele erscheinen.

ARP-SPERRE

Einiges zum Modul 'Action Replay': Für viele, schon längere Zeit sich auf dem Markt befindliche Spiele hat es zuverlässig und gut funktioniert, auch mit den selbst herausgefundenen Codes. Bei neueren Spielen haben wir nun Probleme bekommen. Die Codes ließen sich zwar noch herausfinden, beim Spielen verursachten sie dann aber verschiedenste Störungen. Sie blockierten immer wieder das Spiel, funktionieren nur teilweise, oder bei Aladdin verursachte ein Code die Bildausgabe nur noch in schwarz/weiß.

Mich interessieren folgen-

de Fragen: Bauen vielleicht die Hersteller absichtlich eine 'Sperr' gegen dieses 'Mogel-Modul' in ihre Spiele ein? Oder vertragen sich einige Spiele nicht mit dem Action-Replay aufgrund unterschiedlicher Programmierung?

Kann vielleicht in Zukunft das Action Replay gar nicht mehr benutzt werden? Das wäre schade, denn viele Spiele sind sehr schwer gemacht und stellen gerade Kinder oft vor eine nervliche Zerreißprobe.

H. Müller, Worb

GAMERS antwortet:

Wenn man die technische Funktionsweise eines solchen Moduls kennen, ist es möglich, eine Software so gut wie uncheatbar zu machen. Lebensanzahlen etc. lassen sich codieren, und nur wer eine solche Codierung zu knacken in der Lage ist, hat noch eine Chance Codes zu finden. Ist übrigens ein sehr schönes Thema, wenn man sich ein wenig auskennt, kann man tolle Sachen mit anstellen. Z.B. kann man eine Speicherzelle anlegen, die in ihrem Verhalten darauf ausgelegt ist, stante pede von einem solchen Modul als Levelcode (was auch immer) vermeintlicherweise erkannt zu werden. Die fragt man ab, und wenn ständig derselbe Wert hineingeschrieben wird, auch wenn in der codierten Kontrollzelle ein anderer Wert steht, läßt man einen benötigten Schlüssel verschwinden, vermauert einen Ausgang, wiederholt einen Level mehrmals etc. Theoretisch ist alles möglich, und es hängt vom Sinn für Humor oder der Verschlagenheit der Programmierer ab, ob man es den Anwendern einfach machen möchte oder nicht. Aber keine Bange! Man sieht es ja an den Spielen. Viele Programmierer und Entwickler sind eben nicht 'gewitz' genug ...

SYSTEM-ANGST

Ich habe mir erst kürzlich zu meinem Geburtstag einen MD gewünscht. Ich finde, dieses System ist toll. Nun habe ich in Eurer Zeitschrift immer

mehr über MCD I und II gelesen. Sicherlich kommt das daher, daß die CD relativ neu ist und Ihr als Sega-Blatt verpflichtet seid, auch über die CD-Spiele zu schreiben. Nun mache ich mir über einen Gedanken ernsthaft Sorgen: Kann es denn nicht sein, daß sich Sega irgendwann einfach nur noch auf CD-Spiele spezialisiert? Vielleicht, weil Nintendo zu stark ist, aber eben noch keine CDs produziert? Fragt doch bitte mal bei Sega nach. Falls dieses (ich hoffe, nicht) einmal in Kraft treten sollte, sagt doch bitte, wann es soweit ist. Wenn nicht, bin ich beruhigt.

Marko Krsic, München

GAMERS antwortet:

Wir schreiben über das Mega CD aus dem von Dir genannten Grund. Es ist von Sega, und alles, was von Sega ist, interessiert unsere Leser, die eine solche Berichterstattung auch mit Recht von uns



Beim Cheaten Fluch: 'Aladdin' probt Widerstand.

erwarten. Was die Zukunft der Systeme angeht ... ist das MD unser Favorit geblieben. CD hin, CD her. Es gibt bisher nur einen wirklich herausragenden Titel, der zeigt, daß man mit dem MCD mehr machen kann als mit dem MD. Wie man hört, wurde bei dem allerdings auch schon eigentlich alles an Leistung aus dem Gerät herausgeholt, und für einen 'CD-Player' ist das MCD II doch recht teuer – und dann die Preise für Spiele! Wer soll sich das noch leisten? Du kannst beruhigt sein, denn das Mega Drive ist bisher in allen Ländern, in denen das MCD eingeführt worden ist, das Hauptsystem geblieben – nicht ohne Grund.

ICH WÜNSCHE
MICH IN
EINER
SCHÖNEN
WELT
ZU SEIN



ACCOLADE

GODS

Mega Advanced Gaming - 91%

Sega Pro - 92%

A Bitmap Brothers game

WERTE EIN GOTT AUF DEM



© 1991, 1992, 1993 The Bitmap Brothers. Gods is a trademark of The Bitmap Brothers. Gods and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Licensed by Accolade, Inc.

W E R T U N G

UNSERE

DAMIT WIR UNS AUCH RICHTIG VERSTEHEN: NEBEN DEN UMFASSENDEN INFORMATIONEN IN DEN TEXTEN UNSERER TESTS KÖNNT IHR DIE WICHTIGSTEN ECKDATEN EINES JEDEN SPIELS IN REKORDZEIT AUS DEM GAMERS-WERTUNGSKASTEN ERFAHREN. UNSER FAZIT IST DABEI VOLL SCHULNOTENVERTRÄGLICH (1=ABSOLUT SPITZE, 6=URGH! FINGER WEG!, ‚PLUS‘ UND ‚MINUS‘ ZEIGEN TENDENZEN, EINE ‚2-‘ IST ALSO GENERELL EINE ZWEI, HAT ABER EINEN HANG ZUR DREI. DIE NÄCHSTSCHLECHTERE STUFE WÄRE SOMIT DIE ‚3+‘. GANZ EINFACH. FÜR DIE GRAFIK, DEN SOUND, GAMEPLAY UND DAUERSPASS GILT DASSELBE IN DEN EINZELNEN DISZIPLINEN. GAMEPLAY UND DAUERSPASS KOMMEN FÜR DIE FINDUNG DER GESAMTNOTE HÖHERE GEWICHTUNGEN ZU ALS GRAFIK UND SOUND - EILDIEWEIL SIE FÜR EIN SPIEL AUCH WESENTLICH WICHTIGER SIND - BESTES BEISPIEL: ‚TETRIS‘! KAUM GRAFIK, LAUER SOUND, MACHT ABER TROTZDEM AUCH LANGFRISTIG IRRE SPASS! SÄMTLICHE WERTUNGEN BEZIEHEN SICH NATÜRLICH AUF DIE MÖGLICHKEITEN DES JEWEILIGEN SYSTEMS UND BEZIEHEN DAS BISHER AUF IHM GEBOTENE EIN.



Allen Spielen, die sich durch eine Wertung von ‚2+‘, ‚1-‘ oder gar einer glatten ‚1‘ zum Top-Titel qualifiziert haben, verleihen wir zusätzlich unseren GAMERS-Star – einen Garant für höchste Qualität!

In diesem Balken findet Ihr noch einmal den Titel des Programms, das wir auf der/n jeweiligen Seite/n besprechen.

Unter Grafik verstehen wir die zeichner-/designerische Qualität einer Grafik ebenso wie die technische. Also auch: Ruckelt das Scrolling? Flackern die Sprites? Und ebenfalls: Ist alles farblich gut gestaltet? Oder: Ist im Normalfall Übersichtlichkeit gewährleistet?

Hier kommt das geschulte Ohr zum Zuge. Kratzen die Samples etwa? Benutzen die Entwickler hartnäckig über Jahre dieselben Sounds? Was gibt die Komposition her? Stützt sie eine zum Spiel passende Stimmung? Hat sich der Musiker hübsch bemüht?

Das Gameplay ist für jedes Spiel immens wichtig. Faktoren wie eine prompt ansprechende, gut zu handhabende Steuerung, ein faires, abwechslungsreiches und intelligentes Leveldesign, Übersichtlichkeit, und intuitive Benutzerführung führen zu hohen Wertungen.

In diesen zwei Feldern findet Ihr in aller Kürze die herausstechendsten Merkmale des getesteten Spiels – im Positiven wie auch Negativen.

Hier sagen wir Euch, welcher Gattung ein Spiel angehört. Wir unterteilen in Action, Jump&Run, Sport, Adventure, Strategie und Simulation sowie Mischformen auf zwei der vorgenannten Genres.

Handelt es sich bei diesem Spiel um ein eher einsames Vergnügen, kann man zu zweit Kopf an Kopf kämpfen, oder wird gar der Mehrspieler-Adapter für Extra-Spaß genutzt? Hier erfahrt Ihr es!

Dieser Angabe liegt kein starres Schema zugrunde. Wir sagen Euch einfach, wie es ist, z.B. ‚5 Welten à 3 Levels‘ oder ‚3 sehr große Welten‘.

Was erwartet Euch jenseits des Modulschachts? Kann das jeder Anfänger daddeln, muß man gottgleich mit den Fingern jonglieren können, oder ist’s gar einstellbar?

‚Game Over‘, und was kommt danach? Gibt’s eine Möglichkeit, doch an derselben Stelle noch einen Versuch zu starten, damit nicht alles verloren ist? Befindet sich im Modul eine Batterie, oder gibt’s Paßwörter?

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

„GAMERS“ meint...

Schöne Gruselgeschichte mit einem großen, fein zu steuern den Heldensprite. Der Zauber rundet das Ganze nett ab.

GRAFIK	SOUND
2	2+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2	2-

Nervende Musik, leere Levels mit wenigen, aber sehr schwer besiegbaren Gegnern motivieren weniger, als man es sich erhofft.

NOTE

2

Hersteller:
Sega

Preis:
ca. 90 DM

Genre:
Jump&Run

Anzahl Spieler:
1 Spieler

Levels:
6 Levels

Schwierigkeitsgrad:
hoch bis sehr hoch

Continues:
keine

Erhältlich:
ab sofort

Speicherkapazität:
2 MBit

Handelt es sich bei dem Spiel um ein hingefuchstes Machwerk, oder hat man auch länger Freude an dem Spiel? Macht es auch beim 100sten Mal noch Spaß? Sind auch die hohen Levels noch reizvoll? Ist auch auf Dauer genug Abwechslung im Spiel?

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

Jetzt wollen wir’s wissen! Rechtfertigt die Speichergröße den Preis, oder will der Hersteller nur seinen Gewinn maximieren? Haben die Programmierer den Speicher gut genutzt?

UMFRAGE

**MITMACHEN
UND
GEWINNEN!**
Ein Videospiele
nach Wahl.

**Diese(s) Video-
spielsystem(e)
besitze ich:**

1

- Sega Mega Drive
- Sega Master System
- Sega CD
- Sega Game Gear
- Super Nintendo
- Nintendo Entertainment System
- Nintendo Game Boy
- Atari Lynx
- Atari VCS 2600
- Atari 7800
- Philips CD-I
- PC-Engine
- Neo Geo
- anderes: _____

**Dieses Video-
spielsystem wür-
de ich gerne
haben:**

2

- Sega Mega Drive
- Sega Master System
- Sega CD
- Sega Game Gear
- Super Nintendo
- Nintendo Entertainment System
- Nintendo Game Boy
- Atari Lynx
- Atari VCS 2600
- Atari 7800
- Philips CD-I
- PC-Engine
- Neo Geo
- Atari Jaguar
- 3DO
- anderes: _____

**Ich nutze
diesen PC**

3

**Ich habe
Videospiele:**

4

Anzahl:

**Ich kaufe neue
Videospiele:**

Im Versandhandel
Im Kaufhaus
im Fachhandel
in _____

**Soviele Videospiele
kaufe ich pro Jahr:**

1 6-10
2-5 mehr als 10
nur neu
auch gebraucht

**Mein Nettoeinkom-
men/Taschengeld
pro Monat beträgt:**

5

bis DM 50
DM 50 - 100
DM 101 - 500
DM 501 - 1000
DM 1001 - 2000
DM 2001 - 3000
mehr als DM 3000 _____

**Für mein Hobby
Videospiele gebe ich
pro Jahr aus:**

unter 100 Mark
100 - 300 Mark
300 - 500 Mark
500 - 1000 Mark
über 1000 Mark

**Diese Spiele-Typen
mag ich am
liebsten:**

6

Actionspiele
Jump&Runs
Adventures
Rennspiele
Sportspiele
Simulationen
Rollenspiele
Spiele nach Kinofilmen

Aus Euren Briefen wissen wir: **GAMERS** kommt gut an. Jetzt wollen wir allerdings genau wissen, was Euch anmacht, was Euch an **GAMERS** stinkt und was Ihr für Hobbys habt. Denn wir wollen ein Magazin machen, das Euch Spaß macht. Und wir wollen **GAMERS** so verbessern, daß es auch weiterhin Deutschlands führendes Sega-Heft bleibt. Also ran an die Umfrage. Und bitte seid genauso kritisch mit **GAMERS**, wie wir es mit Videospiele sind. Unter allen Einsendern eines komplett ausgefüllten Fragebogens verlosen wir fünfmal ein Videospiele nach Eurer Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

*Euer
Gamers-Team*

Außer GAMERS lese ich folgende Videospiel-Zeitschriften:

7

1 = regelmäßig 2 = gelegentlich 3 = nie

GAMERS SPECIAL	1	2	3
TOTAL!	1	2	3
TOTAL! SPECIAL	1	2	3
Video Games	1	2	3
Mega Fun	1	2	3
Fun Vision	1	2	3
Sega Pro	1	2	3
Power Play	1	2	3
Maniac	1	2	3
Sega Magazin	1	2	3

Außerdem lese ich:

Micky Maus	○
Limit	○
Bravo	○
Bravo Girl	○
Popcorn	○
Pop Rocky	○
Max	○
TV Spielfilm	○
TV Movie	○
Musik Express Sounds	○
Cinema	○
Kino	○
VideoPlus	○

Nur ausfüllen, wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst:

Name: _____

Alter: _____

Anschrift: _____

Dieses Spiel möchte ich gewinnen: _____

- Game Gear
- Master System
- Mega Drive
- Mega CD

Den vollständig ausgefüllten Fragebogen schickst Du bitte zum 28.2.94 an: **GAMERS, Stichwort: Umfrage 94, Heiligstr. 39, 20249 Hamburg.** Garantie: Der Abschnitt mit Deiner Adresse wird sofort nach Eingang von der Umfrage getrennt. Deine Angaben bleiben anonym.

Ich lese GAMERS

8

seit 1991
jede Ausgabe 11
max. 4mal im Jahr
gelegentlich

Außer mir lesen
mein GAMERS 3 Personen

Ich lese GAMERS SPECIAL:

9

immer
nur, wenn mich das Thema interessiert
nie

Ich kaufe GAMERS:

egal was auf dem Titel ist wenn mich das Titelbild (Thema) anmacht

Ich wurde auf GAMERS aufmerksam:

am Kiosk
durch Freunde
durch Fernsehwerbung
durch Anzeigen in Zeitschriften

So benote ich: GAMERS:

10

1 = sehr gut 6 = saumäßig

insgesamt	1	2	3	4	5	6
Lay out	1	2	3	4	5	6
Texte	1	2	3	4	5	6
Bewertungen	1	2	3	4	5	6
Leserbriefe	1	2	3	4	5	6
News	1	2	3	4	5	6
Tests	1	2	3	4	5	6
Tips & Tricks	1	2	3	4	5	6
Listen up	1	2	3	4	5	6
Börse	1	2	3	4	5	6
Previews	1	2	3	4	5	6
Anzeigen	1	2	3	4	5	6
Poster	1	2	3	4	5	6

Von diesen Rubriken möchte ich:

11

1 = mehr 2 = gleichviel 3 = weniger

Leserbriefe	1	2	3
News	1	2	3
Tests	1	2	3
Tips & Tricks	1	2	3
Listen Up	1	2	3
Börse	1	2	3
Previews	1	2	3
Anzeigen	1	2	3
Poster	1	2	3
Shop	1	2	3
Charts	1	2	3
Reportagen/Hintgrund	1	2	3

Wenn ich ein Videospiel kaufe, orientiere ich mich an der GAMERS-Wertung

12

immer
oft
gelegentlich
nie

Das möchte ich auch in GAMERS lesen:

1 = ja 2 = unentschieden 3 = nein

Specials zu Programmieren	1	2	3
Stars und ihre Lieblingsspiele	1	2	3
Aktuelle Kino- und Videofilme	1	2	3
Lesercharts	1	2	3
Aktuelles aus HiFi	1	2	3
TV-Tips	1	2	3
Computer	1	2	3
Andere Videospielsysteme			
Welche?			
Sport	1	2	3
Reisen	1	2	3
nur Videospiele	ja	/	nein

Tätigkeit

13

Grundschule	○
Hauptschule	○
Realschule	○
Gymnasium	○
Auszubildender	○
Zivil- bzw Wehrpflichtiger	○
Student	○
berufstätig	○

Alter 14
männlich
weiblich



DAS MOGELMODUL

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

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

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



FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS

SPECIAL
FX™
SYSTEM

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

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES
Duo ACTION REPLAY
CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

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

SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

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

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

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!!

AUSLANDSBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-

UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
MIT
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

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

AUCH ERHÄLTLICH BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

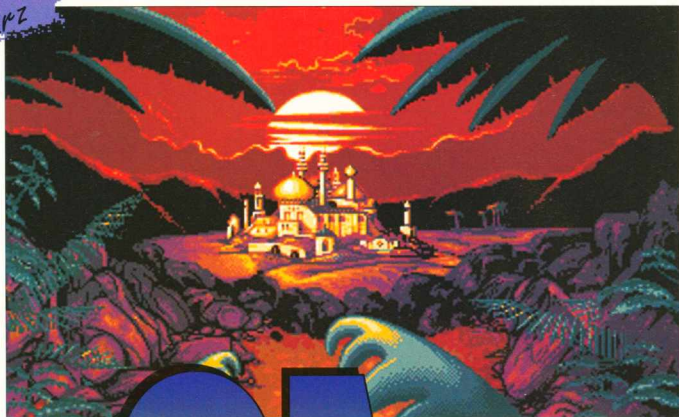


kommt im März

MEGA DRIVE

1 Spieler • Domark

Ein Räuber und ein Prinz, in deren Mitte: eine holde Isolde - anmutig - schön. Herzschmerz mit Happy-End? Diesmal nicht.



PRINCE OF PERSIA

Denn die alte Mär von Gut und Böse führt Euch in ein zauberhaftes Reich und erfordert richtig harte Bandagen. Mitten im tiefen Orient, der Heimat von Kalifen und Vesieren, da geschieht's: Ein Großvesier und ein fremder Jüngling geraten Aug' um Auge heftigst aneinander. Zufall? Nein, der herrschsüchtige Vesier, er buhlt schon länger und immer wieder vergebens um die Gunst der reizenden Prinzessin. Über sie könnte er seine vier Buchstaben auf den Thron des Persienreichs bewegen. Der Jüngling hingegen, der braucht nicht buhlen, hat ihn die Prinzessin doch schon längst in ihr Herz geschlossen. Dumm gelaufen ist

die Geschichte dennoch - bis jetzt zumindest, denn seine Majestät befindet sich auf Reisen, der Jüngling im Kerker, und den Großvesier trennt nur noch ein geschlagenes Stündchen von der Maid. Das wohl größte Abenteuer um Persiens Thronfolger nimmt seinen Lauf ...

„Prince of Persia“ greift via Mega Drive auf besonders farbenprächtige Weise ein Thema mitten aus dem Leben auf. Neben einer Menge Action und Geschicklichkeit sind besonders Vorsicht und Eile geboten, damit nach genau 60 Minuten auch dem richtigen die Stunde schlägt. Klare Entschlüsse und schnellste Reaktionen bilden den Schlüssel zum Erfolg, so verspricht es Domark, und wem die Mär bereits auf den Acht-Bit-Ver-

Es blubbert, brodelt, dampft und raucht, aber: Werden die bösen Geister wirklich helfen können?



sionen geläufig ist, kann ein (Klage-)Lied davon singen. All die Steine, die den Weg unseres Prinzen in Spepflastern, machen es deutlich: Da war doch eindeutig die Meisterhand eines Profi-Fallenstellers am Werk. Rege Abwechslung bringen allein die unterschiedlichen Actionsequenzen, denn wie selten zuvor werdet Ihr in orientalischer Atmosphäre Euren Säbel raseln lassen, was das Zeug hält - dafür sorgen allein die beinhalten Palastwachen, die der Vesier in seinen Bann ziehen konnte. Dann wieder irrt Ihr durch schmale, dunkle Dungeons, ständig auf der Suche nach einem Ausgang, der Euch das ersehnte Tageslicht wiedergibt. Doch damit nicht genug: Kaum hat das „Sesam, öffne dich“-Spiel ein Ende gefunden, wird der



Technik: Domarks Prinz im digitalen Trainingslager.

Knab' sogleich mit kniffligen Puzzle-Aufgaben beheligt, die es wiederum in sich haben - und ständig läuft die Uhr.

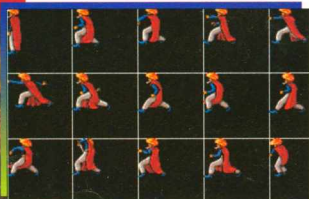
Prince of Persia wird für reichlich Schweißperlen auf der Stirn sorgen, nicht zuletzt wegen der trickreichen Fallenstellerei: Einmal daneben ist immer daneben, und so soll jeder Fehltritt wie auch der Ablauf der Zeit automatisch zum Tod führen. Kleine Boni und Extras werden die verschiedenen Szenarien abrunden.

Obwohl die Prinzen-Saga „nur“ über schwächliche acht Megabit verfügen soll, bekommt Ihr lockere 20 Levels mit tollen Animationen, die sich vor exzellent gestalteten Kulissen wie Schlössern und Schlossgärten oder in den besagten Dungeons abspielen werden.

Matthias Siegl

Direkt aus den Entwicklungsdepartments auf den GAMERS-Tisch:

Tolle Grafiken und Animations-Studien - nur das Beste für den Prinzen



Welcome To The Land Of 1001 Adventures!

Beach Games hat nur deutsche Spiele

Mega Drive 2

Mega Drive 2 mit FIFA Soccer	299,-
Mega Drive 2 mit Aladdin	299,-
Mega Drive 2 ohne Spiel	199,-
Mega Drive 2 Magnum Set mit Sonic 2	369,-
Mega Drive 2 mit 3 Spielen	279,-

Jump'n Run

Wiz'n Liz	109,-
Pugsly	109,-
James Pond 3	119,-
The Offitants	89,-
Aladdin	119,-
Fantastic Dizzy	99,-
Rocket Knight Adventures	99,-
Asterix	119,-
Cosmic Spacehead	99,-
Tiny Toon	99,-
Zombies	99,-
Zool	109,-
Addams Family	109,-
Mickey & Donald	94,-
Donald Duck Quackshot	79,-
Sonic 2	79,-
Cool Spot	109,-
Global Gladiators	109,-
Chiki Chiki Boys (Capcom)	79,-

Action

Sonic Spinball	109,-
Turtles Tournament Fighters	129,-
Streetfighter 2 CE	139,-
Shinobi 3	109,-
Mortal Kombat	129,-
WWF Royal Rumble	129,-
Gunstar Heroes	109,-
Streets of Rage 2	75,-
Two Crude Dudes	59,-
Jungle Strike	109,-
Desert Strike	109,-
Ranger X	109,-
Jurassic Park	99,-
General Chaos	109,-
Mig 29	109,-
Universal Soldier	69,-
LHX Attack Chopper 2	109,-

Strategie

Populus 2	109,-
Gauntlet IV	109,-

Sport

NHL Hockey '94	109,-
Winter Olympics	119,-
F1	119,-
Dragon's Fury	79,-
Brett Hull Hockey	99,-
FIFA International Soccer	109,-
John Madden '94	119,-
Davis Cup Tennis	109,-
Lotus Turbo Challenge	109,-
Virtual Pinball	109,-
Ultimate Soccer	99,-
Pele Soccer	99,-

Sensible Soccer	119,-
Jack Nicklaus Power Golf	69,-
California Games	59,-

Neukundigungen MD

Pirates Gold, Eternal Champion, Mc Donalds Treasure Land, Toe Jam & Earl, Dr. Robotnic Mean Machine, Star Trek!! Täglich Neuheiten!! Einfach anrufen!! Tel 09341/3121

Zubehör MD

6 Button Joypad	39,-
Arcade 6 Button Stick	89,-
Ascii Pad	59,-
Sega Maus	79,-
Sega 4 Spiele Adapter	59,-
4 Way Play EA	74,-
Action Replay Pro	119,-
Joypad Verlängerung Kabel (2m)	10,-

Mega CD 2

Mega CD 2 mit 1 Spiel	589,-
Mega CD 2 ohne Spiel	519,-

Spiele

Sonic CD	89,-
Thunderhawk	109,-
Dune CD	109,-
NHL Hockey '94	119,-
Silpheed	89,-
Sewer Shark	139,-
Night Trap	149,-
Cobra Command	139,-
Final Fight	89,-
Ecco	89,-

Master System/Game Gear

Game Gear + Sonic + Netzteil	
+ TV-Tuner, 1 Jahr Garantie	299,-
Sonic Chaos	84,-
Cool Spot	84,-
Star Wars	84,-
Dschungel Buch	84,-

Bestellen leicht gemacht!

Tel: 09341/3121
 Fax: 09341/61041
 Schriftlich: Beach Games
 Am Brenner 3
 97941 Tauberbischofsheim



Landstalker dt. Texte 129,-

Achtung Sonic Fans!!
 Am 3.3.94 erscheint Sonic 3!!!
 unbedingt vorbestellen!!

Beach Games

Am Brenner 3 97941 Tauberbischofsheim

Tel.: 093 41 / 31 21

Der sympathische Versand und Laden



FIFA Soccer 109,-



Das kosmische Gleichgewicht zwischen Gut und Böse ist aus den Fugen geraten. Im Angesicht dieser Katastrophe hat sich ein Geist gebildet, der sämtliche Aspekte aller Kampfsportmeister der Welt in sich vereint. Um nun das Gleichgewicht wieder herzustellen, sucht er einen würdigen Kämpfer.

Nach Streetfighter II steht uns nun das nächste (riesen)große Kampfmodul ins Haus. Diesmal wagte Sega selber den Schritt und füllte gigantische 24 MBit mit Prügeldaten.



Na, sind die beiden nicht ein hübsches Paar?

nes Sechs-Button-Pads nicht das Schlechteste wäre. Nur damit könnt Ihr optimal spielen. Beim herkömmlichen Controller müßt Ihr nämlich mit der Starttaste zwischen Fuß- und Handaktionen umschalten. Dadurch könnt Ihr das Game auch nicht mehr pausieren, da ja der Button



Mit Raketenantrieb und gestrecktem Knie dem Gegner auf die Zähne.

In die engere Auswahl kamen acht junge Recken, die allesamt zu früh und auf unrechtmäßige Weise verstorben sind. Nur dem von ihnen, der alle anderen besiegt und auch dem „Eternal Champion“ widersteht, winkt das neue Leben, in dem er dann gegen das Böse kämpfen darf. Na, das ist doch endlich mal eine motivierende Vorgeschichte. Dieses Prügelspiel soll neue Maßstäbe auf dem Mega Drive setzen, und dazu wartet es mit einer Vielzahl von Optionen auf.

Nach dem Einschalten bekommt Ihr erst einmal die erwähnte Vorgeschichte präsentiert, dann geht's aber auch schon los. Im Practice-Modus könnt Ihr mit dem Kämpfer (Kämpferin) Eurer Wahl die verschiedenen Schläge und Tritte üben.



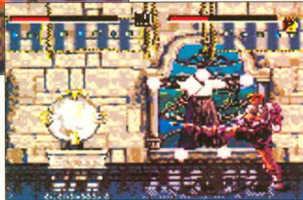
Welch schönes mittelalterliches Ambiente. Links brennt der Scheiterhaufen und vorne wird sich fleißig geprügelt.

Wie einst der Heiland. Nur wurde der nicht getreten!

Natürlich gibt es auch in diesem Game die ‚Street Fighter II‘-gewohnten Spezialschläge. Gerade von diesen stehen Euch eine ganze Reihe zur Verfügung, die auch in der sehr guten Anleitung

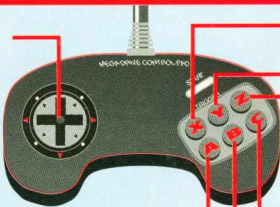
ausführlichst besprochen werden.

Wer es noch nicht in einem der vielen Menüs gesehen hat, bemerkt spätestens beim ersten Kampf, daß der Kauf ei-



Und so geht's ab...

- Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr die Bewegungen Eures Kämpfers steuern. ‚Links‘ und ‚Rechts‘ läßt ihn in die entsprechende Richtung gehen, während er sich bei ‚Unten‘ duckt und mit ‚Oben‘ in die Höhe springt. Schräges drücken bewirkt dann z.B., daß Ihr nach vorne hüpf.
- Hier habt Ihr den leichten Tritt. Schnell und schmerzlos.
- Der harte Tritt, leider etwas langsamer, aber schön.
- Ein schönes Rad könnt Ihr diesem Button auslösen.



- Die linke Gerade, fix auch geführt leicht abgewehrt.
- Der Hammer Schlag mit dem Ihr jeden aus den Latschen haut.
- Der rechte Schwinger. Die gefürchtete Faustrakete.

schon belegt ist. Doch keine Angst, wir haben es auch geschafft, mit dem alten Pad den Endgegner zu bezwingen. Ihr seht: Möglich ist alles! Vor einem Kampf, insbesondere zu zweit, lassen sich zahlreiche Faktoren einstellen: die Länge des Kampfes, die Umgebung, in der Ihr rumprügelt (wobei es auch Szenarien gibt, die Raketen, Minen und ähnlich fieses Zeug nebenbei aus den Wänden auf Euch abfeuern), die Anzahl der Siegerunden bis zum Kampfe (eins bis elf), die Spielgeschwindigkeit und allerlei mehr. Die acht Kämpfer sind eine zusammengewürfelte Schar aus verschiedenen Gegenden und Zeiten. Da setzt ein mittelalterlicher Hexenjäger seine Magie gegen einen Cyborg ein, oder ein ehemaliger Fassadenkletterer müht sich gegen einen waschechten Wassergott ab. Ihr merkt schon, daß die Charaktere sowohl in ihrem Äußeren als auch in dem praktizierten Kampfstil sehr unterschiedlich sind. Jeder einzelne der Kämpfer hat seinen eigenen



Das ist er, der absolute Champ und Endgegner.

es ein bißchen mehr Geschick, auch ihn aus den Pantoffeln zu husten. Denn obwohl er angeblich alle guten Eigenschaften der alten Meister in sich vereint, kämpft er mit ziemlich miesen Methoden und erneuert auch nebenbei mal seine Energie.

Die Hintergrundgrafik ist meist in Pastelltönen gehalten, generiert aber eine überzeugende Atmosphäre. So wirkt z.B. die Wasserlandschaft von Trident (einem Verwandten Neptuns) richtig nah, Ihr steht bis zu den Knöcheln im Wasser, und es spritzt lustig hoch, wenn sich einer hinlegt.

Die Animation der einzelnen Kämpfer steht denen anderer guter Prügelspiele sicherlich in nichts nach. Manche Figuren haben ziemlich spektakuläre Moves, die sie über den ganzen Bildschirm ausführen. Und auch die ansprechend komponierten Musiken samt FX tragen zum Spielspaß bei.

Wer noch kein Prügelspiel in seiner Sammlung hat und auch noch Geld für ein Sechserpad, der sollte hier zugreifen. Besitzer von Street Fighter II etc. können ja mal reinschauen, ein bißchen Abwechslung von Chun-Li und Co. dürfte nicht schaden.

Maris Feldmann

bewegen. Der Fight selber findet vor einem mehrere Bildschirme langen Hintergrund statt, der sanft mit den Spielfiguren mitscrollt. Sinkt der Energiebalken des Gegners auf Null, habt Ihr ihm immerhin schon mal einen Punktgewinn abgerungen. Umgekehrt läuft's natürlich

genauso. Je nachdem wieviele Gewinnrunden Ihr eingestellt habt, dauert so ein Kampf dann von einer bis hin zu einundzwanzig Runden. Solltet Ihr es wirklich schaffen, alle anderen aus dem Rennen zu schmeißen, wartet schon der Initiator des ganzen Spektakels. Leider erfordert



Hier seht Ihr eines der zahlreichen Auswahlmenus. Schöner Marmoreffekt, oder?

Eigentlich ist Gewalt gegen Frauen ja nicht zu befürworten, aber in diesem Fall durchaus legitim. Man denke nur an...



Ha, da haben wir's dem Eternal Champion aber gezeigt. Hoffentlich erholt er sich nicht wieder.



Stil, dementsprechend sind sie auch alle unterschiedlich zu steuern. Allen gemeinsam ist jedoch eine gute Spielbarkeit. Ihr werdet keine Probleme haben, die Charaktere kontrolliert zu



Oh, da setzt sie ihren Sprungtritt aber wirklich nett an, richtig elegant sieht das aus...



...leider etwas zu kurz. Tut sicherlich weh, so ein unschöner Sturz.



Die Katze auf dem heißen Blechdach?!

„GAMERS“ meint...

□ Viele Einstellmöglichkeiten versprechen langanhaltenden Spielspaß. Die guten Grafiken laden zum Hinschauen ein.

GRAFIK 2+ SOUND 2-

GAMEPLAY 2 DAUERSPASS 2+

□ Optimale Steuerung erreicht Ihr nur mit einem neuen Sechs-Button-Pad. Balleibe kein neues Thema für ein Spiel.

NOTE

2+

Hersteller: Sega
Preis: ca. 150 DM
Genre: Action/Sport
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 8 Gegner
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: einstellbar
Erhältlich: ab Januar
Speicherkapazität: 24 MBit

TEST

MEGA DRIVE

Zu Zeiten, als Sega noch nicht mal daran dachte, eine Konsole auf den Markt zu bringen, als G4 und Atari VCS die Supergeräte waren, da gab es schon Spielhallen-Automaten, die einiges zu bieten hatten. Unter anderem „Gauntlet 4“.

Die Umsetzung dieses Automaten-Klassikers auf Konsole schlägt nun auf dem Mega Drive ein. Wir wollen Euch einen kurzen Rückblick auf das Original geben: Das Tolle an diesem Automaten war, daß bis zu vier (!) Verrückte gleichzeitig spielen konnten. Jeder übernahm die Rolle eines Kämpfers, und zur Wahl standen: ein Magier, ein Held, eine Walküre und ein Elf.



nein, viel wichtiger war es noch, die Brutstätten dieser Kreaturen vom Antlitz der Erde zu fegen, denn nur so hatte der stetige Nachschub von Monstern aufhören können.

Waren zu irgendeinem Zeitpunkt die Health Points (HP) auf Null gesunken, war es leider um den Charakter geschehen. Nur erneuter Münzwurf brachte

GAUNTLET 4

Die Figuren wurden – aus der Vogelperspektive betrachtet – durch riesige Labyrinth, in denen Monster nur so wimmelten, gejagt.

Jeder der Recken verfügte über verschiedene Attribute wie Schnelligkeit, Panzerung, Nah- und Fernkampfaffen. Die Aufgabe bestand darin, möglichst unversehrt den Ausgang des Dungeons zu erreichen und nebenbei die Fieslinge zu killen – je mehr, desto besser.

Um das alles zu erleichtern, lagen Extras aller Arten wie Power-Ups, schnellere Waffen oder Smart-Bombs in



Viele Wände, viele Schlüssel!

neues Leben.

Tja, und all dies und noch viel mehr könnt Ihr nun auch am Mega Drive erleben, Vierspieler-Adapter (Hersteller spielt keine Rolex...) vorausgesetzt, denn die Firma Tengen war so freundlich, das Game pixelgenau umzusetzen. Eigentlich sehr erfreulich, wenn das etwas betagte Spiel nicht eine für heutige Verhältnisse miserable Grafik hätte. Etwas künstlerische Überarbeitung wäre sicherlich nicht umsonst gewesen.

Dennoch: Diese Schmarre machen die Programmierer mit dem total genialen Quest-Mode mehr als wett. In diesem wichtigsten der vier Spielmodi habt Ihr eine Aufgabe zu lösen, die Ihr nur gemeinsam bewältigen

Man sollte schon aufpassen wo man hintritt, sonst ist es vorbei mit Schätze suchen und Monster braten.

den Gängen. Als besonders praktisch erwies sich hier immer wieder der Unsichtbarkeitszauber. Die Unholde konnten die Heroen zwar weiterhin verletzen, rannten jetzt aber nicht mehr auf einen zu.

Die Schar der Monster bestand aus den unterschiedlichsten Typen. Da hatte es leicht zu tödende Geister gegeben, etwas fiesere Goblins, Viecher, die Feuer spukten, die Zauberer, die sich

unsichtbar machen, den Tod, der 400 HP einfach so abzieht, oder beispielsweise das It. Dieses überaus gemeine Geschöpf verflucht bei Berührung Eure armen Helden. Ab jetzt zog der Inifizierte alle Monster geradezu magisch an – Achtung, Gemeinheit: Er konnte den Fluch an andere Partymitglieder weiterreichen.

Es genügte aber nicht, einfach nur den Abschaum aus den Verliesen zu entfernen,

In der Pause könnt Ihr durch Punkteinsetzung Eure Fähigkeiten verbessern.



Auf der alten Schriftrolle gibt's die Vorgeschichte.



Und falls Ihr lebend wieder aus dem Turm rauskommt, dürft Ihr hier die guten Waffen kaufen. Für viel Knetel!

können. Vier Türme mit je zehn Stockwerken müssen bezwungen werden, und am Ende wartet immer ein oberflacher Drache. Haben Eure Helden alle Drachen erlegt, können sie mit Hilfe der dadurch eroberten Zaubersteine das Tor zu dem geheimen Schloß öffnen. Dort geht's

sein persönliches Paßwort, wann immer er es anfordert. So dürft Ihr an jeder beliebigen Stelle aufhören und könnt dann später wieder anfangen.

Ganz nett ist auch der Battle-Mode geraten. Dort habt Ihr die Möglichkeit, Eure Kampffertigkeit gegeneinander unter Beweis zu stellen.

noch die Mitspieler auf's Korn nehmen muß, macht der Battle-Mode richtig viel Spaß.

Der vierte und letzte Spielmodus ist der Record-Mode. Dieser spielt sich genau wie die Automatenversion, mit der Ausnahme, daß Ihr in der Pause Spielstatistiken abrufen könnt. Dort erfahrt Ihr dann, wieviele Monster Ihr geplättet habt, ob und wieviele HPs Ihr verloren habt, die Anzahl der gesammelten Schätze und solche Sachen mehr.

„Gauntlet 4“ ist wohl eines der besten Vierspieler-Module, die es gibt – für Freunde von Action- und Rollenspielen auf jeden Fall ein Muß. Die Grafik ist nicht mehr ganz zeit-



Dies ist ein typischer Screen im Record-Mode. Aber nicht nur Statistiken werden Ihre helle Freude haben...



Das fiese Diebespack ist recht ärgerlich.

dann erst richtig los...

Doch das war noch nicht alles: Das wichtigste, langzeitmotivierende und absolut obergeniale ist die implementierte Rollenspiel-Technik. Je nachdem, wieviel Monster Ihr geröstet habt, erhaltet Ihr Erfahrungspunkte, mit denen dann die einzelnen Attribute verbessert werden können. So habt Ihr die Chance, mit der Zeit immer stärkere Recken zusammenzuchustern.

Mit erbeutetem Geld läßt sich bei den Händlern im Erdgeschoss einiges Nützliches kaufen: Flügel, die Euch bei androhendem Ende in Sicherheit bringen, Flugringe, die den Benutzer über den Boden schweben lassen (gerade dies ist sehr praktisch, da der Untergrund oft negativen Einfluß auf die Spielfigur hat), oder bessere Waffen (teuer, teuer!), die den Fieslingen ordentlich einheizen.

Da diese Variante sicherlich einige Tage bis Wochen in Anspruch nehmen wird, bekommt jeder Charakter

Über eine vorher festgelegte Anzahl von Runden beschießt Ihr Euch so lange, bis nur noch einer übrigbleibt. Fieserweise werfen einen die gegnerischen Schläge und Schüsse etwas zurück. Da landet man schnell und unfreiwillig im Ausgang.

Da ständig von überall Wurfgeschosse kommen und man höllisch aufzupassen hat, daß man nichts falsch macht und nebenbei auch



Oh oh, sie kommen von allen Seiten.

gemäß und fährt hier bestimmt keine Lorbeeren ein, aber sie vermiest den Spielspaß auch nicht. Dieses Game lebt vielmehr von der genialen Atmosphäre, die es umgibt. „Einen kleinen Level noch“ – so oder ähnlich werdet Ihr wahrscheinlich jeden Besuch verträumen, sobald Ihr das Modul in die Finger bekommt.

Der „GAMERS-Star“ bleibt hier nur verwehrt, weil Tengen es nicht für nötig hielt, die Software an den heutigen Möglichkeiten zu messen.

Am besten bildet Ihr Euch durch Probieren Euer eigenes Urteil, welches sich dann hoffentlich mit dem unseren deckt.

Maris Feldmann

„GAMERS“ meint...

Mit vier Spielern habt Ihr bei Superlangzeitmotivation echten Spielspaß.

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

Grafik und Sound wurden leider nicht den heutigen technischen Möglichkeiten angepaßt.

NOTE

2

Hersteller:
Tengen

Preis:
ca. 120 DM

Genre:
Action/Rollenspiel

Anzahl Spieler:
1-4 Spieler

Levels:
ca. 100

Schwierigkeitsgrad:
mittel/steigend

Continues:
Paßwort

Erhältlich:
ab sofort

Speicherkapazität:
8 MBit



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

SEGA MEGA DRIVE

Aladdin	dt. DM 119,00
B.O.B.	dt. DM 108,00
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 109,00
E.A. Soccer	dt. DM 119,00
F 1	dt. DM 119,00
F 15 Strike Eagle	dt. DM 109,00
General Chaos	dt. DM 119,00
Gunstar Heroes	dt. DM 119,00
Jungle Strike	dt. DM 119,00
Jurassic Park	dt. DM 119,00
Landstalker	dt. DM 119,00
Asterix	dt. DM 119,00
Sonic Spinball	dt. DM 109,00
Mortal Combat	dt. DM 129,00
NHL Hockey '94	dt. DM 119,00
Ottrifants	dt. DM 108,00
Rocket Night Adventures	dt. DM 99,00
Streetfighter II	dt. DM 132,00
Techno Clash	dt. DM 104,00
Winter Olympics	dt. DM 119,00

SEGA MEGA CD II

After Burner 3	dt. DM 91,95
Sewer Shark	dt. DM 138,95
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 109,95
Dune	dt. DM 109,95
Ecco the Dolphin	dt. DM 91,95
Final Fight	dt. DM 91,95
Jurassic Park	dt. DM 88,95
Prince of Persia	dt. DM 91,95
Silphed	dt. DM 91,95
Sonic	dt. DM 91,95
Terminator	dt. DM 109,95
Thunderhawk	dt. DM 108,95
Time Gal	dt. DM 91,95

SEGA MASTER SYSTEM II

Asterix 2	dt. DM 81,00
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 81,00
F 1	dt. DM 81,00
Flash	dt. DM 91,00
Jurassic Park	dt. DM 81,00
Cool Spot	dt. DM 81,00
Ecco the Dolphin	dt. DM 81,00
Power Strike 2	dt. DM 91,00
Siar Wars	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM 80,95
Jungle Book	dt. DM 81,00
Winter Olympics	dt. DM 81,00

SEGA GAME GEAR

Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 81,00
F 1	dt. DM 81,00
Asterix 2	dt. DM 81,00
Cool Spot	dt. DM 81,00
Aladdin	dt. DM 81,00
Jungle Book	dt. DM 81,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic Chaos	dt. DM 81,00
Jurassic Park	dt. DM 81,00
Ultimate Soccer	dt. DM 81,00
Winter Olympics	dt. DM 81,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!

Sämtliche Titel erhältlich
Auch für Nintendo-, Amiga-,
und IBM-Spiele

Original Sege Deutschland
Alles deutsche Versionen

1 Jahr Garantie auf Hard- und Software
Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil

Weitere Spiele, Konsolen und Zubehör
annehmen Sie bitte unserer Gesamtpreislis-
te, die Sie gegen DM 1,- Rockparto anfor-
dern können. Geben Sie bitte Ihr System an.

Sammelbesteller sparen Versandkosten und helfen durch
geringeren Anteil von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.
Lieferung erfolgt per Nachnahme.

Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

TEST

MEGA DRIVE

Im Tempel werden verletzte Abenteurer geheilt - gratis...



Zumindest für den jungen Niels stehen die Karten gar nicht mal so schlecht, daß dieser Traum eines Tages in Erfüllung geht. Immerhin ist er Schatzsucher von Beruf. Er hält sich überwiegend mit Auftragsarbeiten über Wasser, von den Kostbarkeiten, die er findet, springt daher meist nur ein kleiner Anteil als Honorar heraus. So scheint der Vorruhestand in weiter Ferne, aber man wird wohl noch träumen dürfen... Und so träumt Niels fröhlich vor sich hin, bis ihm eines Tages die Fee Flora zuflattert und behauptet, sie wisse Näheres über den sagenhaften Schatz des Königs Nolo. Dieser König herrschte vor langer Zeit über das Land Melcatle, beutete seine Untertanen schamlos aus und sammelte Reichtümer in Massen. Eines Tages aber hat-



Flora wird Euch auf Eurer Reise sehr unterstützen.

Man spricht deutsch und das sogar wirklich perfekt.

te die Bevölkerung die Nase voll und stürmte den königlichen Palast. Allerdings hatte sich der Unhold schon abgesetzt, mit ihm waren auch die ganzen Kostbarkeiten verschwunden. Und so entstand die Legende vom Schatz des Königs Nolo, der bis heute immer noch nicht gefunden wurde. Und da kommt Flora daher und er-

zählt, sie habe den Schatz sogar gesehen? Der Sache muß Niels natürlich auf den Grund gehen, und so bricht er zusammen mit Flora auf, um das Geheimnis zu lüften. Schließlich haben sie den Schatz fast schon in den Händen, da kommt es zu einer Katastrophe, und die Helden befinden sich weit vom Schatz entfernt und müssen sich durch Merkator schlagen, um wieder in seine Nähe zu kommen.

Wer träumt nicht davon, eines Tages einmal den echten Riesentreffer zu landen: Nie wieder arbeiten zu müssen, Reichtum ohne Ende - wie schön...



In den Dörfern gibt es nicht nur Informationen, Einkaufs- und Übernachtungsmöglichkeiten, hier könnt Ihr auch speichern.



Doch das ist gar nicht so einfach, wimmelt es doch auf Merkator nur so von allerlei Fieslichkeiten, die den Schatzsuchern das Leben schwer machen. Das sind zum einen natürlich die zahlreichen Monster, andererseits gilt es, sehr viele gefährliche Dungeons zu durchqueren. Die stecken voller Fallen und Rätsel, Niels braucht all sein Geschick und seine Erfahrung als Schatzsucher, um hier zu überleben. Und dann gibt es auch noch die Inselbewohner, die Niels mit ihren Problemen belästigen: Ob er nun den Streit zwischen zwei Dörfern schlichten soll, sich mit Orks oder Piraten herumprügelt oder das Geheimnis der Teleporter-Bäume lüftet,

Und so geht's ab...

Natürlich bewegt Ihr Euren Helden mit diesem Joypad durch die Gegend, auch wenn es Euch manchmal den letzten Nerv rauben wird. Gewöhnt Euch schon mal an die diagonalen Richtungen, ohne sie läuft gar nix...



Hiermit schwingt Euer Held das Schwert und redet.

Dieser Knopf sorgt für Freudensprünge des Helden.

Eine gelungene Alternative zu Knopf A, oder was?



BÜRGERMEISTER: DER SATZ VON KÖNIG NOLO? ...ACH JA... ...ÄH...KEINE AHNUNG.....

ALIKER



Viele verschiedene Monster warten darauf, verprügelt zu werden...

Die Perspektive erlaubt interessante Einsichten.



Eines Rätsels Lösung: Wird diese Figur etwas verschoben, so...



..stoppt das Wasser, und an dieser Stelle öffnet sich eine Höhle.



Erst wenn deren Rätsel gelöst sind, geht es im Dorf weiter.



er kommt einfach nicht zur Ruhe. Aber so ist das Leben eines Schatzsuchers eben nun mal...

Es ist ein schönes und komplexes Action-Adventure, das Sega mit „Landstalker“ abgeliefert hat. Gelingene Grafiken in isometrischer 3D-Perspektive, putzige Sprites und Animationen und ein atmosphärischer Soundtrack sorgen für ein packendes Erlebnis. Allerdings wird der Spielspaß durch die etwas hakelige Steuerung getrübt: Die 3D-Perspektive erlaubt viele Geschicklichkeitseinlagen, etwa das Springen auf bewegliche Plattformen oder über Hindernisse. Eigentlich kein Problem, wenn man sich erst ein-

mal an die Perspektive gewöhnt hat. Wäre da nicht eben die Steuerung. Die ist zwar perspektivisch logisch – wenn Ihr Euren Helden in eine bestimmte Richtung bewegen wollt, müßt Ihr auf dem Joypad eben eine diagonale Richtung einschlagen. Das heißt allerdings auch, zwei Knöpfe wirklich gleichzeitig

zu erwischen, was manchmal schwierig sein kann. Kommt dann noch ein exakt getimter Sprung dazu, sind es schon drei Knöpfe; das Geschicklichkeits- wird zum Glücksspiel. Schade, daß nicht noch etwas an der schlabgrigen Steuerung herumgefeilt wurde.

So braucht man schon sehr viel Geduld und Übung, aber ist der Anfangsfrust erst einmal überwunden, ist ein langer Spielspaß garantiert. Wer sich eine Ruhepause gönnen will, der darf auf vier speicherbare Spielstände zurückgreifen, auch sollte es keine Verständigungsprobleme geben, denn das Game wurde komplett eingedeutscht (Großes Lob an Anja Herzberg von Factor 5). Sieht man einmal von der etwas problematischen Steuerung ab, so ist „Landstalker“ ein rundum gelungenes Action-Adventure, das Ihr Euch auf alle Fälle einmal anschauen solltet.

Michael Anton

„GAMERS“ meint dazu...

Tolle Grafiken und ein gelungener Soundtrack in einem komplexen Action-Adventure, komplett eingedeutscht. Eigentlich ein Spiel, wie man es sich wünscht.

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

Die etwas hakelige Steuerung wirkt anfangs frustrierend. Hier wären durch bessere Programmierung oder eine Konfigurationsmöglichkeit noch Pluspunkte zu holen.

NOTE
2+

Hersteller:
Sega
Preis:
140 DM
Genre:
Action-Adventure
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
mittel bis hoch
Continues:
Batteriepuffer
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
16 MBit

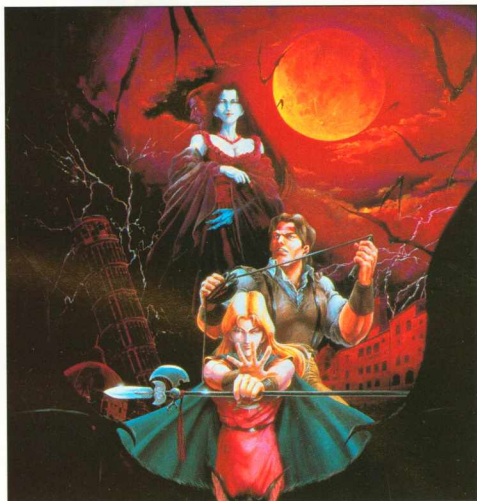
*kommt im
März*

CASTLEVANIA

THE NEW GENERATION

Nachdem Konami mit einiger Verspätung vor gut einem Jahr doch noch auf den Segazug aufgesprungen ist, wartet die ergebene Fangemeinde der fernöstlichen Kultspiel-Schmiede auf einige der Highlights, die den Ruhm der Firma erst möglich gemacht hatten. Die lizenzierten Toons und Turtles wurden sofort ins große Mega-Drive-Rennen geschickt, auf die klassischen lizenzierten Konami-Knaller mußten Sega-Fans jedoch lange warten – bis heute. Nachdem jeglicher Groll der Käufer durch das famose „Rocket Knight Adventures“ im Keim erstickt wurde, kommt jetzt zumindest einer der Eckpfeiler des weltweiten Konami-Imperiums nach 16 Bit-Manier für die Mega Drives heraus.

Schon 1986 erwachte in den Spielhallen dieser Welt das Böse zum Leben. Es war in Konamis „Castlevania“. Einmal mehr war der literarische Klassiker von Grusel-schreiber Bram Stoker nicht ganz unbeteiligt an der inspirativen Grundlage: Dracula. Die Gestalt des Grafen Dra-



Man hatte nicht zuviel versprochen: die dämonisch-düstere Gesellschaft...

...aus dem Jenseits gibt sich jetzt endlich der Mega Drive-Gemeinde hin.

rechtigerweise – mit einigen wertvollen, oder besser: (über-)lebenswichtigen Raffinessen ausgestattet: Sprungfähigkeiten, diverse Kleinwaffen und einer Kettenpeitsche aus purem Metall. Durch dutzende von kurzen, aber sehr abwechs-

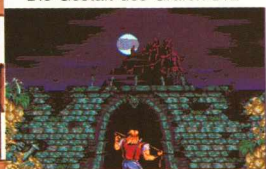
später dann noch zweimal in ganz eigenständigen, neuen Teilen.

So versuchten Konamis Cracks, mit Part zwei dem reinen Action-Mix ein wenig Adventure-Charakter zu versetzen – von der Fangemeinde allerdings eher mit Miß-

Konamis Vampire erobern die Welt und somit jetzt endlich auch das Mega Drive. Wird auch die Sega-Variante der Kultspiel-Serie spielerischen Biß haben?

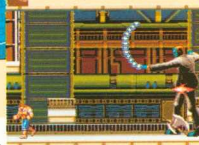


Castlevania – The New Generation: erste Eindrücke lassen auf ein grafisch und spielerisch starkes Werk schließen. Kann es auch auf Mega Drive Konamis Meisterwerk werden?



...angenehmer sein?

Da lacht der Jäger: Auf Sightseeing-Tour durch ganz Europa – kann...



...dann das Jagen...

cula bekam einen digital gesteuerten Gegenspieler: Trevor Belmont, seines Zeichens Vampirjäger und zudem ein ganz besonders tapferer. Für seine Hatz nach dem blut-saugenden Oberbösewicht aus dem finsternen Transsylvanien war der Held – be-

lungsreichen Levels kämpften Nationen gegen Zombies, Geister und Skelette, bis letztendlich Dracula persönlich erschien. So sehr erfolgreich wie der Automat wurde damals auch die gleichnamige Spielserie, zunächst als Konvertierung für Nintendos NES,

mit betrachtet. Folglich gestaltete sich Teil drei des actiongeladenen Klassikers wiederum als konsequente Fortsetzung der ursprünglichen Idee und wurde dank guter Acht-Bit-Grafiken und fantastischer Spielbarkeit erneut zu einem Riesenhit.



Nostalgisch-dämonische Atmosphäre nun also doch fürs Mega Drive.

Dann kam der Markt um 16 Bit. Die ersten Schritte in dem brandneuen Segment sollte die Belmont-Familie widerum auf einer Nintendo-Konsole tätigen: Als drittes Konami-Spiel für das Super Nintendo (SNES) erschien in Japan und später dann auch in Deutschland das geniale ‚Castlevania IV‘. Der Held hatte natürlich all seine klassischen Fähigkeiten behalten, mit der Peitsche jedoch gelang den Konamilieuten ein echter Geniestreich: Unglaublich realistisch konnte man damit herumspielen und sogar mittels besonderer Befestigungspunkte über weite Gräben und Abgründe schwingen. Zu der genialen Spielbarkeit kamen riesige Levelmengen und einer der bis heute besten Soundtracks in der Video-Spielgeschichte.

THE NEW GENERATION

Anstelle einer einfachen Umsetzung des Super-Nintendo-Stoffs auf die Sega-Konsole rafften auf die Sega-Spezialisten vor einiger Zeit alle verfügbaren kreativen Kräfte zusammen und schufen für das Mega Drive

Streefighting auf Hohenzollern? Sobald Eure tapferen Recken am Horizont auftauchen, verschwinden die finstren ...



Spieglein, Spieglein – Salvatore Dali läßt schön grüßen...

eine stark überarbeitete Castlevania-Story. Eine neue Generation? Der Untertitel weist treffsicher darauf hin. In „Castlevania – The New Ge-

neration“ ist es jetzt erstmals möglich, zwischen zwei Vampirjägern zu wählen – einer tritt mit Peitsche an, der andere mit einem Stock.

Natürlich beherrschen beide Recken neben der profanen Springerei auch ganz besondere Tricks: Die Peitsche dient zum Schwingen, der Stock läßt Euch wie beim Stabhochsprung in die Höhe schnellen. Auch die Story wurde modifiziert: Aus dem finsternen Transsylvanien des 16. Jahrhunderts wurde Europa - zur Zeit des ersten Weltkriegs.

Euer Widersacher ist weniger Graf D., dafür eine finstere Gräfin, die auf ihrer Reise durch europäische Länder die Untoten erweckt und zu greulichem Treiben animiert. Ja, wenn das schon alles wär': Dem Unfug nicht genug, nimmt sich diese feiste Person die dunkelsten Kräfte zur Hilfe und beschert der Welt die Schrecken eines Krieges. Wofür das alles? Nun, im Edeffekt dreht sich doch wieder alles um den



Alte Regel: Untote haben's faustdick hinter den Ohren.

unter anderem an den Schiefen Turm von Pisa und in den Säulenwald griechischer Tempel. Selbst das alte Deutschland im Kaiserreich wurde nicht ausgelassen, und so stoßt Ihr bei Eurer Jagd auf stahlhelmttragende Skelette und begehrt Euch in die eine oder andere Maschinen-

fabrik. Neben sehr vielen Leveln, die natürlich mit besonders verschärften Gegnern ausgestattet worden sind, sollen auch die letzten Geheimnisse des Mega Drives für die New-Generation-Power genutzt werden. Ob Konami dabei Effekt-Orgien wie ‚Rocket Knight‘ oder ‚Gunstar Heros‘ technisch noch übertreffen können?

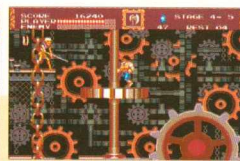
Die Antwort darauf kann nur der Test in einer Eurer nächsten GAMERS-Nummern liefern. ...damit Ihr auch in den nächsten Wochen noch kräftig zubeißen könnt!

Julian Eggebrecht

...Burschen gern und freiwillig in der Tonne!

Grafen Dracula, den die Dame mit allen Mitteln wieder auferstehen lassen will.

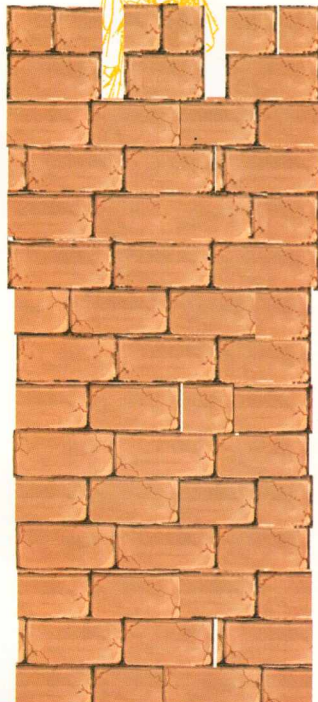
Jetzt kommt Ihr: Um die Gräfin zu fassen, folgt Ihr der flüchtigen Person durch ganz Europa. Somit gelangt Ihr mit einigen Levels an die ungewöhnlichsten Schauplätze,



Unten: Wohin des Wegs, Freund?



Die Personen und ihre Darsteller: Zwei grundverschiedene Recken stehen Euch jetzt zur Wahl...



Da hat sich einer redlich bemüht: Farbenfrohe Szenen...



...laden förmlich zum frühlichen Endgegner-Quaden ein!



Mr. Kirita



Mr. Kinoshita

CASTLEVANIA

INTERVIEW

Exklusiv in Gamers: Zwei Experten stehen uns Rede und Antwort. Mr. Kirita und Mr. Kinoshita sind die Leiter der Sega- und Nintendo-Entwicklungsabteilungen beim Videospielmagnaten Konami in Japan. Sie sagen Euch, was die Zukunft bringt...

GAMERS: *Wieviele Leute arbeiten in der Konami-Entwicklungsabteilung und wieviele Personen waren direkt an „Castlevania – The New Generation“ beteiligt?*

Mr. Kirita: *Insgesamt arbeiten etwa 600 Personen in der Entwicklung. An unserem Mega-Drive-Castlevania haben 15 Leute etwa ein Jahr lang mitgewirkt: Programmierer, Grafiker, Leveldesigner und Musiker.*

GAMERS: *Woher bekommt Konami den Programmierernachschub? Gibt es in Japan spezielle Schulen für Spieldesigner?*

Mr. Kinoshita: *Größtenteils kommt unser Nachwuchs direkt von der Universität. In den letzten Jahren nimmt allerdings der Anteil an Schülern spezieller Computer-Schulen zu – den letzten Schliff bekommen sie bei uns.*

GAMERS: *Bitte beschreiben Sie grob alle Schritte der Spielentwicklung – von der Idee bis zur Cartridge.*

Mr. Kinoshita: *Grundsätzlich gleicht die Spielentwicklung sehr der Entstehung eines Films: Hier wird zuerst eine Idee, die dann in einem sehr detaillierten ‚Drehbuch‘ und in Skizzen festgehalten wird. So arbeitet man sich bis zu den kleinsten Details vor. Erst wenn dieser Teil abgeschlossen ist, folgt die eigentliche Programmierung –*

-und was danach?

streng nach dem Drehbuch. Wenn dann nach 8-12 Monaten das Spiel fast fertig ist, muß es noch umfangreich auf Fehler getestet werden, und schon geht die fertige Cartridge in Produktion.

GAMERS: *Welche Video-Spiele mögen sie besonders gern, was sind Ihre Favoriten?*

Mr. Kirita: *Besonders gerne spiele ich ‚Tetris‘, ‚Probotector‘ und ‚Snatcher‘ (...ein hierzulande unbekanntes Adventure-Spiel von Konami für die Exoten-Konsole PC-Engine, die Red.).*

Mr. Kinoshita: *Mein Lieblingsspiel ist ‚Gradins‘.*

GAMERS: *Wie bringt es Konami fertig, in der Regel technisch sehr viel bessere Spiele aus den Maschinen zu kitzeln als die Konkurrenz?*

Mr. Kirita: *Größtenteils hat es einfach mit den besonders guten Programmierern und Designern zu tun. Nicht unwichtig ist auch die extrem hohe Qualität unserer Entwicklungssysteme.*

Mr. Kinoshita: *Wir nehmen uns bei jeder Konvertierung und Neuentwicklung vor, die Fähigkeiten der einzelnen Maschine komplett auszureizen. Manchmal werden so z.B. aus einfachen Spielballen-Konvertierungen bessere Programme als die Originale.*

GAMERS: *Welche Stärken und Schwächen hat das Mega Drive im Vergleich zum Super Nintendo, welche Konsole ist besser?*

Mr. Kirita: *Die entscheidende Stärke des Mega Drive ist seine immense Rechenpower – der Hauptprozessor ist sehr viel*

leistungsfähiger als der des Super Nintendo. Demgegenüber hat das Mega Drive im direkten Vergleich erhebliche Schwächen in der Grafik...

GAMERS: *Alle Welt redet vom Niedergang der Actionspiele. Wie reagiert Konami als eine sehr action-orientierte Firma auf diese Entwicklung?*

Mr. Kinoshita: *Das Problem der meisten Actiontitel ist die kurze Spielzeit. Verglichen mit Rollenspielen und Adventures hat der Spieler nicht so lange Spaß an einem Spiel. Wir versuchen aber, dem entgegenzuwirken, indem wir extrem einflussreiche und umfangreiche Actiontitel designen – unsere Actionspiele sollen genauso viel Tiefgang haben wie jedes Rollenspiel.*

GAMERS: *Wie schätzen Sie die Chancen des Mega-CD ein, wird es von Konami in Zukunft unterstützt?*

Mr. Kirita: *Der Erfolg vom Mega-CD hängt von der Qualität der Software ab. Wir hoffen, daß bald 50 Prozent aller Mega-Drive-Besitzer auch ein Mega-CD haben werden – und wir werden in der Zukunft auch Spiele dafür machen.*

GAMERS: *Welche Konsole wird zukünftig die Beste sein – Panasonic 3DO, Nintendos „Project Reality“ oder Segas „Saturn“?*

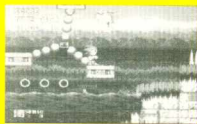
Mr. Kinoshita: *Vielleicht Segas Saturn – aber entscheidend wird auch hier wieder die Software sein.*

GAMERS: *Mr. Kirita, Mr. Kinoshita, vielen Dank für das Gespräch und weiterhin viel Erfolg in der Zukunft.*

Julian Eggebrecht

Superstarker Spielespaß

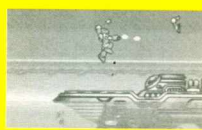
089 / 344 388



Sonic 3 MD dt 139,-



JAGUAR incl. Cypermorph 699,-



**Mega Man X
SNES us .129,-**

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive 2	dt	199,-
Mega Drive 2 mit Aladdin	dt	289,-
CD Rom o. Spiel	dt	499,-
Japan Adapter		29,-
NTSC-Converter		39,-
6-Button Pad		39,-
4-Spieler Adapter		59,-
Infrarot Pads		129,-
Sega Mouse		79,-
RGB-Kabel MD2		35,-
Grundgerät-Umbau 50 Hz/60 Hz		30,-
CDX Converter us/jp/dt		109,-
Thunderhawk	CD dt	119,-
Silpheed	CD dt	99,-
Sonic	CD dt	99,-
Dune	CD dt	119,-
Lunar	CD us	119,-
Mad Dod Mc Cree	CD dt	139,-
Microcosm	CD us	119,-
NHL Hockey	CD dt	139,-
Wonderdog	CD dt	119,-
WWF Steel Cage	CD us	109,-
Aero the Acrobat	us	69,-
Aladdin	dt	119,-
B.O.B	dt	79,-
Bubsy	dt	109,-
Blades of Vengeance	dt	119,-
Chuck Rock 2	dt	109,-
Cool Spot	dt	119,-
Eternal Champions	dt	139,-
F-117 Nightstorm	dt	119,-
F-1 Grand Prix	dt	119,-
FIFA Soccer	dt	119,-
Flashback	dt	119,-
Gauntlet 4 (4 Spieler)	us	109,-
Gunstar Heroes	dt	109,-
Goofy	us	119,-
Jungle Strike	dt	119,-
Jurassic Park/CD	dt	119,-/99,-
James Pond 3	dt	119,-
Lost Vikings	us	119,-
Lotus Turbo Chail.2	dt	119,-
Landstalker	us	139,-
Mortal Combat	us	119,-
NHL'94	dt	119,-
Ottifants	dt	119,-
Populous 2 (Mauskompatibel)	dt	109,-
Pirates Gold	us	129,-
Ranger-X	us	79,-
Robocop 3	us	109,-
Rolling Thunder3	us	79,-
Rocket Knight Adventure	dt	99,-
Street Fighter 2 C.E.	dt	139,-
Spiderman X-man	us	49,-
Sonic Spinball	dt	119,-
Shining Force	dt	139,-
Strider 2	dt	49,-
VR Racing (Ende Febr.)	dt	179,-
Warsow	us	79,-
WWF Royal Rumble	dt	129,-
Young Indy	dt	119,-
Zool	dt	119,-



HIGH SCORE GAMES

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München

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

Kurwickstr.2 26122 Oldenburg Fußgängerzone

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

Versand und Ladengeschäft.

Versand per Nachnahme + DM 7,-

Ab sofort Manga Videos lieferbar

3DO lieferbar



GAME GEAR

Game Gear mit Columns	dt	199,-
Aladdin	dt	79,-
Cool Spot	dt	79,-
Dschungelbuch	dt	79,-
Donald Duck 2	dt	79,-
F1	dt	79,-
Mortal Combat	dt	79,-
Sonic Chaos	us	69,-
Star Wars	dt	79,-

NEO GEO

Gold Set RGB Spiel nach Wahl	1149,-
Art of Fighting 2	399,-
Fatal Fury Special	399,-
Miracle Adventure	399,-
Samurai Shodown	399,-

3DO

Grundgerät	1499,-
Dragon's Lair	129,-
Jurassic Park	129,-
Lemmings	129,-
Monster Manner	139,-
Night Trap	139,-
Oceans Below	119,-
Out of this World	129,-
Twisted	129,-
Total Eclipse	129,-
World Builders	129,-

Achtung Achtung Achtung
An- und Verkauf von gebrauchten
Neo Geo-Spielen



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

GAME BOY

Game Boy o. Spiel	dt	99,-
Batterieset m. Netzteil	dt	69,-
Addams Family 2	us	49,-
Batman Animated Series	dt	69,-
Battletoads 2	dt	69,-
Darkwing Duck	dt	69,-
Duck Tales 2	us	69,-
Empire Strikes Back	us	69,-
Final Fantasy 3	us	79,-
Jurassic Park	dt	69,-
Kid Dracula	dt	49,-
Kirby's Dreamland	dt	59,-
Kirby's Pinball	us	69,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mystic Quest (dt. Texte)	dt	69,-
Nigel Mansell	dt	69,-
Top Rank Tennis	us	59,-
Tiny Toons 2	dt	69,-
Turtles 3	dt	69,-
WWF King of the Ring	dt	69,-
Zelda dt Bildschirmtexte	dt	69,-

TURBO DUO

Castlevania X	139,-
Lords of Thunder	79,-
Martial Champions	139,-
Riot Zone	59,-

JAGUAR

Grundgerät incl. Cypermorph	699,-
Alien vs. Predator	119,-
Crescent Galaxy	119,-
Checkered Flag 2	119,-
Raiden	119,-
Tiny Toons	129,-

SUPER NES

Super NES	us	249,-
Super NES ohne Spiel	dt	199,-
Universalsadapt. 50/60 Hz		49,-
4-Spieleradapter		69,-
ASCII Fighter Stick	us	99,-
ASCII Dauerfeuerpad	dt	59,-
Action Replay Pro	dt	109,-
Actraiser 2	us	129,-
Aladdin	dt	129,-
Art of Fighting	us	149,-
Asterix	dt	129,-
Battletank 2	us	129,-
Brett Hull Hockey	us	119,-
Bombberman	dt	119,-
Bombberman inc. 4 Spieleradapt.	us	149,-
Bugs Bunny	us	129,-
Choplifter 3	us	129,-
Clayfighter	us	139,-
Claymates	us	129,-
Cool Spot	dt	129,-
Duffy Duck	dt	139,-
Empire Strikes Back	dt	139,-
Equinox	dt	139,-
Final Fight 2	us	129,-
Final Fantasy 2	us	139,-
Flashback	dt	139,-
F-Zero	dt	49,-
Goof Troop	dt	129,-
Darius Force	jp	79,-
John Madden 94	us	129,-
Jurassic Park	dt	139,-
K.-H. Rummenige Player Man.	dt	129,-
Logic Bomb	us	79,-
Lufia	us	139,-
Lost Vikings	dt	129,-
Mechwarrior	dt	149,-
Mario Allstars	dt	99,-
Mega lo Mania	dt	129,-
NBA Showdown	us	139,-
NHL '94	us	129,-
Paladins Quest	us	129,-
Rock'n Roll Racing	us	129,-
R-Type 3	jp	159,-
Robocop vs. Terminator	us	139,-
Secret of Mana	us	139,-
Soldiers of Fortune	us	139,-
Shadow Run	us	139,-
Sunset Riders	dt	139,-
Super Air Diver	dt	139,-
Skyblazer	dt	129,-
Street Fighter 2 Turbo	dt	149,-
Striker	dt	129,-
Super Off Road	us	79,-
Super Turrican	dt	129,-
The 7th Saga	us	129,-
Turn & Burn	us	129,-
Turtles Tourn. Fight.	dt	149,-
Total Camage	us	129,-
Troddlers	us	79,-
World Heroes	dt	149,-
Zombies	dt	119,-

Tierische Raufereien. Auch Konami steigt ins schlagkräftige Prügelgenre ein – und schickt als Vorhut die kampferprobten Turtles in die Arena.

Lukrative Lizenzen hat Konami kaum nötig; überzeugen die Japaner doch vor allem mit ungewöhnlichen Originaltiteln. Nur in wenigen Fällen kommt (un-)kreative Untreue auf. Die wuseligen Tiny Toons gehören schon seit langem zum Stammkapital, genauso wie die immer noch beliebten Teenage Mutant Hero Turtles. Feierte Konami mit den Turtles schon den Mega-Drive-Einstieg, mußten die Schildkröten-Kämpfer jetzt auch für Konamis erstes Prügelspiel herhalten.

In bester „Street Fighter II“-Manier prügelt Ihr Euch dank der Teilnahme der vier Turt-

TURTLES



TOURNAMENT FIGHTERS

les, ihrer Freundin April und mehrerer Schurken unter der Führung des Obermobsters Shredder durch diverse Landschaften. Ganz wie beim Vorbild SF II beherrschen die verschiedenen Kämpfer natürlich verschiedene Spezialtaktiken, die mit Hilfe akrobatischer Verrenkungen der Joypad-Hand erstaunliche Wirkung zeigen.

So finden sich auch hier Feuerbälle wie bei Ryu und Co., die größtenteils sogar genauso aktiviert werden. Damit die Prügelei nicht allzu

stupid wirkt, bastelten die Designer rund um den Schlagabtausch eine mehr oder weniger wichtige Story, die im Einzspieler-Modus Ersatz für den fehlenden zwischenmenschlichen Faktor schaffen soll.

Wer Konami kennt und schätzt, ist angesichts der „Tournament Fighters“ sehr enttäuscht: Nicht nur, daß hier kaltblütig und ohne mit dem Joystick zu zucken, hemmungslos geclont wurde –

noch nicht einmal sonderlich gut fiel das Plagiat aus. Vor allem technisch müssen die Turtles heftigst gegenüber Street Fighter II zurückstapeln: Das berühmte 3D-Bodenscrolling fehlt, die Anzeigen befinden sich in einem häßlichen schwarzen Kasten, und auch die Sounds gerieten trotz Speicherpower ausgesprochen dumpf. Gerade von Technik-Spezialist Konami hätte man Besseres erwartet. Doch nicht nur technisch, auch spielerisch haben die Turtles Mängel: Völlige Einfallslosigkeit herrschte beim Entwicklerteam in der wichtigen Frage der Spezialtechniken: Über simple Würfe und billigst geklaute Feuerballattacken kommen die Schildkröten nicht hinaus. Auch die Spielbarkeit an sich landet ganz klar eine Klasse tiefer als Street Fighter II. Keiner der Kämpfer spielt sich so spritzig wie die der Capcom-Prügeltruppe.

Solltet Ihr also auf der Suche nach einem Prügelspiel sein, besorgt Euch auf jeden Fall Street Fighter II. Habt Ihr dann noch nicht genug, könnt Ihr Mortal Kombat und die Turtles mal in Erwägung ziehen – ansonsten nur für absolute Turtle-Fanatiker geeignet.

Julian Eggebrecht



Welche Arena hätten's denn gern? Wer die Wahl hat, hat die Qual.



April's „Special Move“ sieht klasse aus und wirkt sofort!

Kleines Match gefällig? April prügelt ebenfalls mit!



Im Tournament-Mode müßt Ihr unter anderem bösen Turtle-Clones ordentlich eins auf die Kappe geben.

„GAMERS“ meint...

Hersteller: Konami
Preis: ca. 120 DM
Genre: Action/Sport
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 10
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: unbegrenzt
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 16 MBit

NOTE

3+

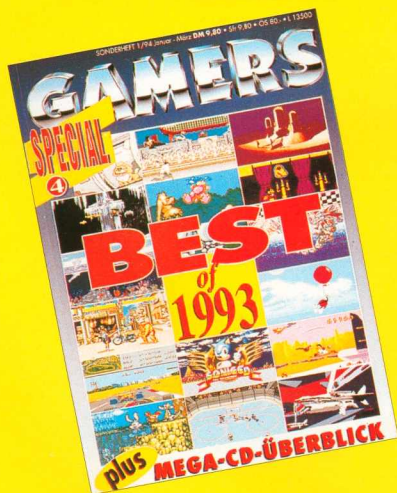
GRAFIK	SOUND
2-	3+
GAMEPLAY	DAUERSPASS
2-	3+

Flotte Klapperei mit den anscheinend unwiderstehlichen Turtles auch Kämpfe Turtle gegen Turtle sind möglich.

Technisch sehr mittelmäßig und auch spielerisch nicht gerade der Überflieger. Schade drum!

GAMERS
Special

Simply the Best!



...of 1993. Das findet Ihr im neuesten GAMERS SPECIAL (immerhin schon die Nummer 4).

Und was ist das? Nun, zuerst einmal-wie der Name schon sagt-die Konsolen-Highlights des vergangenen Jahres. Zusammengestellt aus Euren, unseren und anderen Expertenmeinungen. Das geht los bei „A“ wie Aladdin, touchiert „G“ wie Global Gladiators und „L“ wie Land of Illusion, um schließlich bei „T“ wie Tiny Toons zu enden. (Sorry, wenn Dein Lieblingsspiel mit U, V, W, X, Y oder Z beginnt, aber das ist nun mal die ultimative Auswahl...) Außerdem ist das ja noch lange nicht alles: Auf knüppeldicken 32 Seiten gibt's zusätzlich den kompletten Mega-CD-Überblick. Mit Hintergrund-Infos, Interviews und natürlich jeder Menge knallharter Tests.

Ach ja: Wer das GAMERS SPECIAL 4 verpaßt, hat selbst schuld und soll später bloß nicht rumjammern. Das können wir nämlich gar nicht leiden. Deshalb lieber gleich: Ab zum Kiosk!



Ich bin der König der Affen...

...genau! So jedenfalls hat es anno dazumal mein Erfinder Rudyard Kipling gewollt, während er 1995 seine „Dschungelbücher“ verfaßt hatte. Doch was wäre ich für ein schlechter König, hätte ich nicht eine ganze Affenbande zu regieren, die sich hier im dichten Dschungel Neuguineas gegen die urkomischsten „Mitbewohner“ behaupten muß. Baloo, der Bär – daß ich nicht lache! Oder Bagheera, der Panther und das Krokodil Kaa, spaßige Vögel, sag ich Euch. Ich könnt' Euch so viel erzählen, über Shir Khans Launen zum Beispiel oder den Tag, an dem Mogli zu uns in den Dschungel kam. War das ein Spaaß! Aber – warum das alles erzählen, wenn ich doch viel lieber singe? Wenn Ihr unsere ganze Geschichte kennenlernen möchtet, dann schaut doch mal in den Zeichentrick-Film von 1967, den der gute alte Walt Disney damals extra für uns gedreht hatte. Ach so – Ihr habt ihn noch nicht? Jaah, dann wird's doch höchste Zeit für einen heißen Gewinn! Wie das geht? Leute, das ist kinderleicht, völlig easy und affenstark. In meiner kleinen Geschichte habe ich dreimal Quatsch erzählt, ja, so richtigen Quark. Wenn Ihr die drei kleinen Unwahrheiten im Ticket unten richtigstellen könnt, nehmt Ihr schon an meiner königlichen Verlosung teil. Alles über die Preise, die ich für Euch ausgesucht habe, erfahrt Ihr gleich. Viel Glück dabei wünscht Euch King Louie, Euer „König der Affen“...

Das läßt King Louie für Euch springen:

8x WALT DISNEY'S MEISTERWERK – Das Dschungelbuch als hochwertige Limited Edition-Ausgabe mit Videokassette, Soundtrack-CD, numerierten Reinzeichnungs-Kunstdrucken und einem hochwertigen Exposé über „Das Dschungelbuch“



10 x die **Soundtrack-CD** zu WALT DISNEY'S MEISTERWERK – „Das Dschungelbuch“

10 x das **Modul THE JUNGLE BOOK** für Game Gear, und jede Menge Trostpreise!

Einfach in dem JUNGLE BOOK-Ticket rechts die drei falschen Begriffe aus King Louies Geschichte berichtigen, dann noch Namen, Alter, Adresse und Euer(e) Videospiel-System(e) eintragen, fertig und los...



MEIN JUNGLE BOOK - TICKET

In dieses „Jungle Book-Ticket“ schreibt Ihr Euren Namen, Alter, Adresse und Euer(e) Videospiel-System(e). Dann ausschneiden, auf die Rückseite Eurer Postkarte kleben und bis spätestens **3. März 1994** (Einsendeschluß) einen Poststempel verpassen lassen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Los geht das Ganze in Richtung: **MVL, King Louie, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.**

Name und Alter

Straße

PLZ/Ort

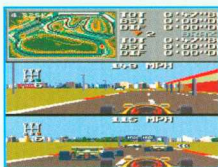
Mein(e) System(e)

Die drei richtigen Begriffe sind:

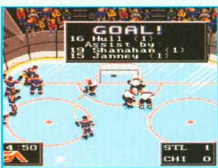
GAMERS
wünscht viel
Glück!



Asterix (MD)



F-1 (MD)



Hockey '94



Mortal Kombat (MD)



Sensible Soccer (MD)



Shining Force (MD)



Sonic Spinball (MD)



Turtles Tournament Fighters (MD)



Wiz'n'Liz (MD)



WWF Royal Rumble (MD)

THEO VERS D MIT SCHNELLEN

★ MEGA DRIVE ★

Mega Drive II ohne Spiel	199,—
Mega Drive II incl. Aladdin	289,—
Mega Drive II Magnum Set	359,—
inc. 3 Spiele + Sonic 2 + 2 Joypads	
Mega Drive II Sonic 2 Set	289,—
mit Sonic 2 und 2 Joypads	
Tiny Toon plus Sets Aufpreis	80,—
(Mega Drive II Sets wie oben + Tiny Toon)	
6 Button Contr	39,—
6 Button Arcade Power Stick	89,—
4 Spiele Adapter Sega	59,—
Master System Conv. II	69,—
4-Way Play Adaptor EA	59,—
Dual Turbo (Infrarot 2 Pads)	139,—
Aladdin	119,—
Acidams Family	109,—
Asterix	119,—
Baseball 2020	109,—
Brett Hull Hockey (Feb)	89,—
Chuck Rock II	109,—
Cosmic Spacehead	109,—
Daviscup Tennis	109,—
Dizzy	109,—
Dracula	109,—
Eternal Champions (Feb.)	139,—
F-1 (Batterie)	109,—
F-15 Stike Eagle II	129,—
F-117	119,—
FIFA Soccer (Elec.Arts)	109,—
Gauntlet IV (4 Spieler)	109,—
General Chaos	109,—
Gunstar Heroes	109,—
Hockey 94	109,—
Incredible Crash Dummies	109,—
James Pond III	119,—
John Madden F. 94	119,—
Jungle Strike	109,—
Jurassic Park	109,—
Landstalker dt. Texte (Feb. 94)	119,—
LotusII	109,—
Mazin Wars	89,—
Mega Lo Mania	99,—
Micro Machines	79,—
MIG-29	109,—
Mortal Kombat	119,—
Mutant League Hockey	109,—
NFL Quarterback Club	129,—
Rele Soccer (Feb.)	89,—
Populous II Two Tribes	109,—

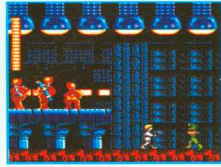
Puggsy	109,—
Ranger X	109,—
Rocket Knight Adv	99,—
Sensible Soccer	119,—
Shining Force	124,—
Shinobi III	104,—
Sonic 3 (3.3.94)	139,—
SONIC SPINBALL	119,—
Spiderman vs. X-Men	109,—
Street Fighter II (24MB)	134,—
Techno Clash	109,—
The Ottifants	89,—
Tiny Toons	89,—
Toe Jam & Earl 2	119,—
Turminator II Judgment Day	109,—
Turtles Tourn. Fighters	129,—
Winterolympics Lim. Edit	119,—
Wiz'n'Liz	109,—
WWF Royal Rumble	129,—
Virtual Pinball	109,—
VR-Racing (Feb.)	189,—
X-Men	109,—
Young Indy	119,—
Zombies	99,—
Zool	109,—

★ MASTER SYSTEM ★

Master System Sonic Set	99,—
Aladdin	94,—
Asterix 2	84,—
Chuck Rock II	79,—
Cool Spot	84,—
Dizzy	84,—
Donald Duck 2	89,—
Ecco the Dolphin	89,—
F-1	79,—
James Pond II	84,—
Jungle Book Dschungelbuch	89,—
Jurassic Park	89,—
Mortal Kombat	109,—
Ottifants	74,—
PGA Tour Golf	89,—
Power Strike II	89,—
Robocop 3	89,—
Road Runner	89,—
Sensible Soccer	79,—
Sonic Chaos	89,—
Star Wars	79,—
Steets of Rage II	89,—
Winter Olympics	89,—
Wonderboy in Monsterworld	59,—



Donald Duck 2 (MS)



Star Wars (MS)

KRANZ AN DER ER DEM SERVICE



FIFA Soccer (MD)

★ MEGA CD II ★

Mega CD II mit Road Avenger 1 Jahr Garantie	589,—
Mega CD II ohne Spiel (Okt.) 1 Jahr Garantie	509,—
Batman Returns (CD)	109,—
Chuck Rock (CD)	109,—
Chuck Rock II	109,—
Dune (CD)	109,—
Ecco (CD)	89,—
Final Fight	89,—
Hook CD	109,—
Indiana Jones	119,—
Joe Montana Football CD	109,—
Jurassic Parc (Feb.)	89,—
Monkey Island (Jan./Feb.)	119,—
Microcosm	119,—
NHL 94 CD (Dez)	119,—
Powermonger (CD)	119,—
Prince of Persia	89,—
Puggsy	89,—
Robo Aleste	104,—
Sewer Shark	134,—
Sherlock Holmes 2	109,—
Silpheed	89,—
Sonic CD	89,—
Spider-Man vs. Kingpin	89,—
Thunderhawk	109,—
WWF (CD)	89,—

Sonic Chaos	79,—
Star Wars – Krieg der Sterne	89,—
Streets of Rage II	79,—
Surf Ninjas	79,—
The Ottifants	74,—
T-2 Arcade Game	89,—
Winter Olympics	84,—

Aladdin
(MD)



Aladdin (MD)



Landstalker



Street Fighter II (MD)

★ GAME GEAR ★

Aladdin	79,—
Game Gear TV Set	289,—
Game Gear incl. Sonic, Netzteil, TV Tuner nur solange Vorrat reicht	
Chuck Rock 2	79,—
Cool Spot	84,—
Dizzy	79,—
Dracula	89,—
Ecco The Dolphin	84,—
F-1	79,—
James Pond II	84,—
Jungle Book Das Dschungelbuch	84,—
Jurassic Park	79,—
PGA Tour Golf	84,—
Road Runner Desert Speedtrap	84,—
Robocop 3	79,—
Sensible Soccer	59,—

Zum Jahresbeginn als
Dankeschön für unsere
Kunden: Tophits und
Klassiker zu Superpreisen:

★ MEGA DRIVE ★

Bubsy	69,—
Hook	89,—
Haunting	89,—
Tiny Toon's	89,—
Risky Woods	39,—
Flintstones	69,—
Turtles Hyp.Heist	79,—
Agassi Tennis	79,—
Super Fant. Zone	79,—
B.O.B.	69,—
Thunderforce IV	79,—
Cruel Ball	79,—
Aero Blaster US	59,—
Gaires US	69,—
Rolo	69,—
Ultimate Soccer	69,—
MIG 29	69,—
Thunder Force 2	39,—
Talespin	39,—
Super Hang On	99,—
Empire of Steel	39,—
Space Harrier II	29,—
Talimits Adventure	39,—
Rev. of Shinobi	59,—
Sunset Riders	79,—
Toki	49,—

★ MASTER SYSTEM ★

Super Kick Off	89,—
Cyber Shinobi	39,—
Klax	39,—

★ GAME GEAR ★

Ax Battler	39,—
Shinobi	39,—
Dragon Crystal	39,—
Olympic Gold	39,—
Shinobi	39,—
Wimbledon	39,—

nur solange Vorrat reicht.

Achtung Händler:

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

Versand per Nachname	DM 8,—
UPS	DM 10,—
Vorkasse (Nur Eurocheck)	DM 4,—
ab 3 Artikel liefern wir portofrei	
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten	

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze!

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

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

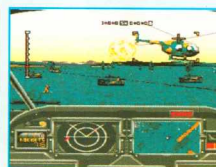
Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN



Das Dschungelbuch (GG)



Mega CD II



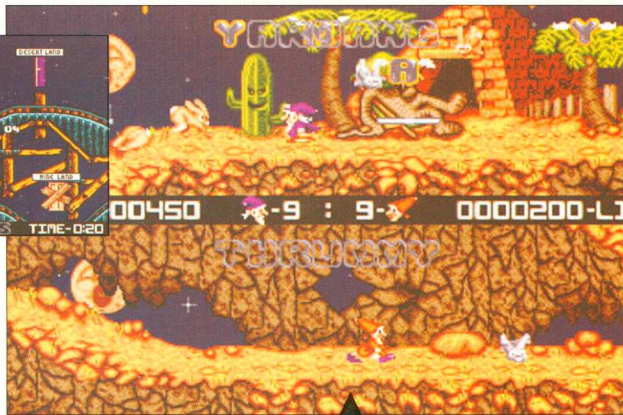
Thunderhawk (CD)

TEST

MEGA DRIVE

Auf dieser Achterbahn befinden sich die Eingänge verschiedener Levels.

Mit der Hexerei ist es wie mit 'nem Kernkraftwerk: Prinzipiell 'ne tolle Sache, aber nur solange nichts schief geht.



WIZ 'N' LIZ

Was ein unbeachteter Zauberkessel alles anrichten kann! Nur fünf Minuten ließ das Hexerpärchen Wiz und Liz ihren Kochtopf aus den Augen. Die Folge: Durch eine magische Kettenreaktion wurden ihre geliebten Kaninchen im gesamten Universum verstreut. Selbstverständlich machen sich die beiden auf die Suche nach den 'Wabbits', wie diese galaktische Karnickelsorte genannt wird. 56 Action-Levels müßt Ihr nach den Langhohren durchkämmen. Prinzipiell ist das Ganze kein Problem: Ihr rast mit einem Affenzahn durch die Stages und rennt die Nager einfach über den Haufen; schon sind sie eingesackt! Leider wird die Suche nicht

nur durch den Bewegungsdrang dieser niedlichen Tierchen behindert, nein, auch sitzt den Magiern ein Time-limit im Nacken. Jede Überschreitung kostet ein Leben. Ihr solltet Eure Schützlinge also schnell zusammenklauben und vor allem die Buchstaben auf sammeln, die sie nach ihrer Rettung hinterlassen. Diese braucht Ihr, um das jeweilige Level-Paßwort zu bekommen.

Erst wenn Ihr dies erledigt und genügend Wabbits gesammelt habt, öffnet sich das Tor zum nächsten Abschnitt.

Das Gemeine im Zweispieler-Modus: Ist der erste Magier durch die Tür verschwunden, bleiben dem anderen auf seiner Bildhälfte noch zehn Sekunden, um ihm zu folgen,

Netter Gag der Grafiker: Das im Eiskubus gefangene Monster.



will er kein 'Life' verlieren.

Das artet jedesmal in ein gnadenloses Rennen gegen die Zeit aus, in dem es auf gut geölte Reflexe ankommt.

Extraharte Joypad-Artisten dürfen darüber hinaus im Optionsmenü die Spiegeschwindigkeit hochsetzen. In der höchsten Einstellung scrollt das Bild so schnell, daß Ihr kaum noch etwas vom Hintergrund erkennt.

Da sich das Game hauptsächlich an die jüngeren Spieler wendet, ist von Gewalt nichts zu sehen. Unsere beiden Helden erledigen ihre

Aufgabe, ohne literarische Bildschirmsblut zu vergießen; dafür sind Wiz und Liz viel zu tierlieb. Selbst Ihre Feinde sind gar nicht mal sooo furchterregend. Oder habt Ihr Angst vor einer übergroßen Kampf-Sonnenblume? Besonders niedlich sind natürlich die Wabbits, die in Scharen durch den Screen hoppeln.

Freunde knallharter Action werden mit diesem Konsolen-Pazifismus nicht viel am Hut haben. Friedfertige Zeitgenossen sollten hingegen einen Blick riskieren.

Martin Klugkist

Bei der Grafik gab's zwar keine neuen Ideen, aber alles ist liebevoll gestaltet.

Technische Spielereien erwarten Euch bei Wiz 'n' Liz allenthalben.

STARS COLLECTED	
0	2700
1	2000
2	1500
3	1000
4	400
TOTAL	4000

WIZ-00047900 *1 @ONUS TIME-0:20

WIZ-00000000 *3 @ONUS TIME-1:00

„GAMERS“ meint...

„Gute Animation, schnelles Scrolling. Das Game bietet viele Levels und ein absolut gewaltfreies Gameplay.“

GRAFIK	SOUND
2	3

GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

„Der Spielablauf wird auf die Dauer etwas eintönig. Die einzelnen Levels sind etwas klein geraten.“

NOTE 3

Hersteller: Psygnosis
Preis: 110 DM
Genre: Jump&Run
Anzahl Spieler: 1-2 simultan
Levels: 56
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: -
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 8 MBit



Wunderbare Gentechnik: Man kreuze einen Igel mit einem Klempner, und heraus kommt, welch eine Überraschung, ein Fisch!



JAMES POND 3

Wenn das nicht eine Unverschämtheit ist: Kaum hat man ihn vom Nordpol vertrieben, schon taucht der fiese Dr. Maybe wieder aus der Versenkung auf. Diesmal hat er sich den Mond als Schauplatz für seine Untaten ausgesucht. Dieser Trabant besteht ja bekanntlich aus Käse, und den baut Dr. Maybe nun ab und liefert ihn in Massen auf die Erde. Dem dortigen Käsehandel ist das gar nicht recht, droht ihm doch so der Zusammenbruch, und Dr. Maybe wäre seinem Ziel, der Weltherrschaft, ein Stück näher. Klar, daß nur ein einsamer Held das Desaster verhindern kann. Und der heißt natürlich Pond, James Pond. Und er muß sich durch unzählige Levels voller fieser Aliens und hinterhältiger Fal-



Juhu, ein Satellitenteil gefunden.

len kämpfen, nach Teilen eines zerstörten Satelliten suchen und gekidnappte Agenten der eigenen Seite befreien. Dazu gilt es, von den vielen herumliegenden Extras Gebrauch zu machen: Mit Bomben können nervende Gegner weggesprengt werden, Federschuhe sorgen für erhöhte Sprungweiten, und es sind auch jede Menge Mondkristalle einzusammeln. Hat man genügend von diesen Dingen, winkt ein Extraleben.

Von der technischen Seite ist das Game eigentlich in Ordnung, der Soundtrack ist

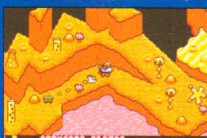
hörenswert, und die Grafiken sind teilweise recht lustig. Allerdings wurde beim Gameplay doch etwas zu sehr von der Konkurrenz abgekupfert: Der Heldenfisch bewegt sich durch die Levels wie ein gewisser blauer Igel, an die Bonusgegenstände gelangt



Jede Menge praktischer Gegenstände.



Der Chef gibt von Zeit zu Zeit gute Ratschläge.



Die Übersichtskarte zeigt den Fortschritt im Spiel.



Die Paßworteingabe erweist sich als recht kompliziert.

„GAMERS“ meint...

Gute Grafiken, ansprechender Soundtrack, viele Levels.

GRAFIK	SOUND
2-	2-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3-

Kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad, unhandliche Levelcodes, wenig neue Ideen.

NOTE

3

Hersteller:
Electronic Arts
Preis:
120 DM
Genre:
Jump&Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
anstiegend
Continues:
Paßwörter
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
16 MBit

GAMERS

ACCOLADE

COMPETITION



DIE GÖTTER...

...müssen verrückt sein! „Wohin des Wegs, mein Freund?“ „Ach Herr, ich bin auf der Suche nach der Unsterblichkeit“, erwiderte Herkules, ohne zu wissen, daß er sich mit dieser Antwort bereits aufs Glatteis manövriert hatte. Die Götter mußten verrückt sein, denn sie gaben dem Kerl mit der Keule eine echte Chance. Vor ihm lag ein langer, harter Weg – die ihm flugs auferlegte Prüfung der Götter.

„GODS“, der unsterbliche Klassiker der Bitmap Brothers, ist jetzt auf Mega Drive. Als packendes Jump&Run setzt die Videospiel-Geschichte an dieser Stelle an und



bietet Fantasy einmal anders, aber vom Allerfeinsten. Klettern, kämpfen und Beute machen, das war einst Herkules' Job. Neueste Erkenntnisse lassen darauf schließen, daß Herkules auf seinem Gang nach Kanossa kräftig gemogelt haben muß. In den alten Dungeons, in denen sich unser Herkules herumgerieben hatte, fanden die Jungens von Accolade bei Ihren Ausgrabungen wahre Schätze, die wir hier und jetzt unter allen Einsendern verlosen werden.

Vorsichtig wischen wir den Staub beiseite. Was jetzt zum Vorschein kommt, sind...

...ein **Sega Mega CD** (1. Preis),
drei **GODS-Module für Mega Drive** (3.–5. Preis),
fünf **Accolade-Sweat-Shirts** (6.–10. Preis), sowie als Trostpreise zehn **Schlüsselanhänger**, ebenfalls von Accolade...

Vergessen? Den zweiten Preis? Nee, wir haben nichts vergessen! Aber Herkules, der hatte etwas, ja, sagen wir mal: vergessen, denn ein ganz spezieller Dungeon führt zu einem Römerlager, welches an der historischen römischen Handelsstraße liegt: Xanten. Richtig, Euer **zweiter Preis** ist...



...ein **Wochenende für zwei Personen im archäologischen Park des 2000jährigen römischen Xanten**.



Das heißt: Freilichtmuseum pur auf der Römerstadt Colonia Ulpia Traiana, römisches Amphitheater der Castra Vetera, Bootshafen Vynen zum Segeln, Rudern und Angeln, Nibelungenbad, römisches Mahl, und, und, und, An- und Abreise sowie Hotel und Verpflegung natürlich inklusive.

Was Ihr für soviel Gutes alles tun müßt: Nun, wir möchten wissen, an welchem Ort Herkules heute noch als gigantisches Denkmal zu bewundern ist. Ist das der Rote Platz in Moskau, der Teutoburger Wald bei Detmold, der Bergpark Wilhelmshöhe in Kassel oder vielleicht sogar Sacre Coeur in Paris? Die richtige Antwort schreibt Ihr zusammen mit Namen, Alter, Eurer Adresse und Euer(e) Videospiel-System(e) in das untenstehende Herkules-Ticket...

MEIN HERKULES-TICKET

In dieses „Herkules-Ticket“ schreibt Ihr Euren Namen, Alter, Adresse und Euer(e) Videospiel-System(e). Dann ausschneiden, auf die Rückseite Eurer Postkarte kleben und bis spätestens 3. März 1994 (Einsendeschluß) einsenden an: **MVL, Gods, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg**. Es gilt das Datum des Poststempels. Rechtswege sind ausgeschlossen.

Name und Alter

Straße

PLZ/Ort

Mein(e) System(e)

Der Herkules steht:

GAMERS
GAMERS wünscht viel Glück!

Das Buch müßt
Ihr übrigens ge-
lesen haben.
Diese Welt ist so
phantastisch,
daß man es sich
kaum vor-
stellen kann.

Einer der großen Science-fiction-Kultromane ist Frank Herberts „Wüstenplanet“ bzw. „Dune“. 1984 versuchte sich Kultregisseur David Lynch am gewaltigen Epos – und scheiterte an der Kinokasse. Virgin erwarb die Lizenz für Sega-Systeme und bringt jetzt das Spiel ausschließ-lich auf CD heraus.

Solange David Lynch nicht die angekündigte Fünfstunden-Version des Films schneidet, können sich Dune-Fans an Virgins MCD-Fassung halten. Ihr schlüpfst in die Rolle des jungen Paul Atrides, der auf den Planeten Dune kommt, um in abenteuer-



liche Vorgänge verstrickt zu werden. Auf Dune wird die wichtigste Substanz des Universums abgebaut – „Spice“. Mit Hilfe des Spice-Ge-würzes werden in-terplanetarische Reisen mög-lich. Wegen dieser Sub-stantz ist Dune Spiel-ball politi-scher In-

teressen: Mehrere Herrscher-häuser kämpfen um die Vor-herrschaft.

Paul gehört zum Haus der Atriden. Als er auf Dune ankommt, verkünden ihm seine Eltern, daß von den Harkonnen, einem hinterhältigen Clan, große Gefahr aus-geht. Während Paul langsam aber sicher in die Machtwirren hineingezogen wird, bemerkt er, daß die Nähe zum Spice seinen Geist verändert. Er wird den Fremden ähnlich, ei-nem auf Dune lebenden Volk, das durch die Nähe zum Spice über die Jahrhunderte mutierte.



Dunes Texte sind komplett einge-deutsch – nur die Sprachausgabe ist auf englisch.



NE

Besonders beeindrucken die via CD flüssig animierten Flugsequenzen.



Dune ist trotz seiner komplexen Handlung einfach aufgebaut: Mittels sehr simpler Menüs bewegt Ihr Euch durch die Gebäude auf Dune. Trefft Ihr auf Personen, könnt Ihr mit ihnen reden und weitere Informationen bekommen, die die Story vorantreiben. Verläßt Ihr den Palast, könnt Ihr mit Hilfe ei-

abschnitte: Beim französischen Entwickelerteam Cryo scheint man die Hardware im Griff zu haben. Im Spiel geht es simpel zu: Paul muß sich aus den Gesprächen mit seinen Mitmenschen die nötigen Informationen besorgen und von Zeit zu Zeit einfache strategische Anweisungen geben. Obwohl sich das Spiel



In diesem Menü gebt Ihr Euren befreundeten Fremden-Truppen Befehle und wählt Ziele aus.

nes Sandgleiters die einzelnen Orte erreichen. Sobald Ihr die Fremden überzeugt habt, Euch hilfreich zur Seite zu stehen, kommt I neben dem Adventure ein Strategie-Teil dazu, in dem Ihr die Truppenstärken, Bewegungen und Aktionen der Fremden kontrolliert.

Im Gegensatz zu anderen Flops auf CD beeindruckt Dune durch extrem flüssige und erstaunlich farbige Film-

mehr oder weniger auf diese Aspekte beschränkt, kommt dennoch dank der exzellenten Grafik, der stimmungsvollen Sounds und der Sprachausgabe viel Spielatmosphäre auf. Zum besseren Verständnis tragen die deutschen Bildschirmtexte bei – die Sprachausgabe wurde nicht synchronisiert. Seid Ihr auf ein Spiel ohne allzugroßen Tiefgang, aber mit viel Atmosphäre aus, solltet Ihr Euch Dune unbedingt zulegen – Fans klassischer Actionkost oder Adventure-Akrobaten sollten lieber die Finger davon lassen.

Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

Sehr gute Grafiken, gelungene Musik und extrem viel Sprachausgabe erzeugen echte Kino-Atmosphäre.

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

Das Spielprinzip ist auf Dauer zu dünn – die Strategie-Anteile sind zu simpel. Man vermißt echte Adventure-Puzzles.

NOTE
2-

Hersteller:
Virgin
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
Adventure
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
-
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
speichert ab
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-

Gnadenlos GmbH
Tel.: 089-480 29 13

Sega Mega Drive	
(deutsch) FIFA Soccer EA	99,90
John Madden '94	109,90
Aladdin	99,90
Donald Duck	49,90
Golden Axe II	59,90
NHL PA '93	59,90
Rev. of Shinobi	99,90
Sensible Soccer	99,90
Winter Olympics	109,90
Davis Cup Tennis	99,90
Mega CD	
(deutsch) Thunderhawk	99,90
Silpheed	89,90
Super Nintendo	
(deutsch) Chessmaster	59,90
King Arthur World	59,90
Prince of Persia	89,90
Super Kick Off	89,90

Game Gear
(deutsch) Ariel Mermaid 49,90
Shinobi 39,90
Terminator 49,90

Info-Gutschein !!!

(Dafür, bekommt Ihr die neuesten Infos über die Game-Well und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

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

Lieferung, erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen !

MASTER SYSTEM



1
(1)

Sonic 2

Würde er sich zur Wahl stellen, würde der rasende Igel über kurz oder lang wahrscheinlich auch noch den Bundespräsidenten ablösen... The Sonic-Mania goes on.



2
(3)

Sonic 1

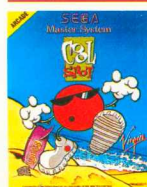
Ach nee, janz weit neuer... Das rollende Nadelkissen hat die Sega-Welt – und damit natürlich auch die GAMERS-Charts – vollstens im stacheligen Griff.



3
(2)

Mickey Mouse Land of Illusion

Geht man von seinem Geburtstag aus, ist der flotte Mäuserich eigentlich schon ein alter Opa... Trotzdem sorgt er noch immer für ordentlich Action.



4
(-)

Cool Spot

Wäre ich doch nur einmal so cool wie dieser rote Spot (oder wenigstens wie Gunnar). Dann hätte ich auch so viele Fans und wäre in den Charts.



5
(4)

Powerstrike 2

Jede Menge Extrawaffen gegen obskure italienische Luftpiraten... Ignoriert man die seltsame Rahmenhandlung, ist es immer noch der MS-Ballerknaller!

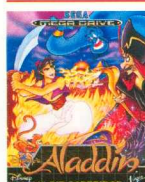
MEGA DRIVE



1
(1)

Street Fighter II

Wer freiwillig auf diese Street geht, hat selber schuld. Nirgends wird wohl mehr gewamst als hier – außer vielleicht bei unseren Gehaltsverhandlungen.



2
(-)

Aladdin

Da lacht die Wunderlampe. Der Tagedieb mit dem dunklen Teint erobert nicht nur die schöne Jasmine, sondern auch die Charts.



3
(2)

Sonic 2

Wenn ich mit einem nicht tauschen möchte, dann mit Doc Robotnik: Der Arme kommt ja wohl nie zur Ruhe – ständig ist Sonic hinter ihm her...



4
(3)

Mickey & Donald World of Illusion

Schon mal allein versucht, ein Klavier die Treppe runterzutragen...? Dann weißt Du's ja: Zu weit geht alles besser.



5
(-)

The Otftants

Da sind sie ja endlich! Otto's seltsame Rüsseltiere machen sich auf den Weg an die Spitze. Mal sehen, wie lange sich Sonic gegen Bruno wehren kann.

GAME GEAR

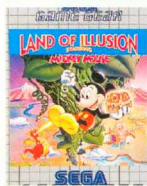


1

(1)

Sonic 2

So klein und doch so spitz! Nein, nein, ich meine nicht Sven – die Rede ist vom Westentaschen Sonic, der auch auf dem kleinsten Bildschirm genau weiß, wo's langgeht.



2

(2)

Mickey Mouse Land of Illusion

"Und klast Du mir mein Minnielein, dann hau ich Dir den Schädel ein..." Gesagt, getan. (Natürlich nur auf dem Bildschirm!)



3

(-)

Cool Spot

Auch in klitzeklein ist Spot noch ultra-cool. Deshalb lädt er auch auf dem Game Gear die Kohlensäure-Wumme und legt so richtig los. Es darf geschnippt werden.



4

(-)

Jungle Book

"Uuhu, ich will sein wie Duhu. Will steh'n wie Du, geh'n wie Du, Uuhu..." So kling't in Walt Disney's Klassiker. – und darf auch aus Sega's Kleinem.



5

(5)

Lemmings

Noch sind sie nicht abgestürzt, verbrannt, von Felsen erschlagen, eingefroren, ins Wasser gefallen, unter Strom gesetzt oder ähnliches worden. Noch nicht...!

TIPS VON GAMERS

1		Castlevania	MD
2		Landstalker	MD
3		Jungle Book	GG
4		Cool Spot	MS
5		Wiz'n Liz	MD

INTERNATIONALE HITS



1		Streetfighter	MD
2		Aladdin	MD
3		F 1	MD
4		Jungle Strike	MD
5		Sensible Soccer	MD

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

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

Die Ruhe auf dem coolen Planeten Funkotron ist dahin. Eine Horde irdischer Wesen stürzt sich auf die bedauernswerten Funkotronier und erschrickt die armen Kreaturen mit ihren Fotoapparaten, üblen Scherzen und anderem Schabernack. Wo sie herkommen? Sie haben sich von außen an Toejam und Earls



Laber Rhabarber: Fast jeder Einwohner von Funkotron hat den Helden irgend-etwas zu erzählen.

Die beiden coolsten Außerirdischen der Galaxis sind zurück. Kaum haben sie sich von ihren ersten Abenteuern erholt, haben sie schon wieder den dicken Arger am Hals: Die Erdlinge sind da!



TOEJAM EARLS

Panik auf Funkotron



Raumschiff geheftet, als die beiden intergalaktischen Helden am Ende ihres ersten Abenteuers (Toejam & Earls, GAMERS 1/92) von der Erde zurückgefliegen sind.

Klar: Wer sich die Suppe einbrockt, der muß sie auch auslöffeln. T&E haben alle Hände voll zu tun, die wildgewordene Touristenhorde und andere seltsame Wesen wie fliegende Hexen, Hundemeuten und schwebende Kühe wieder einzusammeln. Dazu benutzen sie Ihre Spezial-Einweggläser. Bewertet die Erdlinge damit, um sie

darin „einzuwickeln“. In die handlichen Dauerkonserven eingepackt, müßt ihr sie dann nur noch zur Raketenbasis am Ende jedes Levels schleppen und dort in den nächsten Flieger mit Kurs Erde verfrachten.

17 riesige Levels wollen auf diese Weise gesäubert werden. Aber erst einmal müßt

Ihr die ungebetenen Gäste finden. Auf Funkotron gibt es eine Menge guter Verstecke, die sich nicht nur die Erdlinge zunutze machen. Jeder Busch, jeder Baum und jeder Kanalisationsdeckel birgt neue Überraschungen. Was steckt dahinter? Ein Eindringling? Eine Geschenkbox mit Geld oder Punkten? Ein Ham-

burger oder eine Eistüte, um die Lebensenergie wieder aufzurischen? Oder gar nur eine Mülltonne oder anderer Schrott? Probieren geht über Studieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, sollte seinen „Röntgenblick“ namens Funk-Scan einsetzen. Damit macht Ihr alle verborgenen Gegenstände in Eurer Um-



Wo sind bloß die Erdlinge? Der Funk-Scan (rechts) bringt es an den Tag: Im Baum sitzt einer!



Was der Hausfrau der Vorkerk, das ist für T&E das Funk-Vakuum: Saug wech!



gebung sichtbar. Allerdings verbraucht dieser Luxus einen Eurer Funk-Punkte, die es als Extras einzusammeln gibt. Eine kostenlose Hilfe ist der kleine Richtungspfeil in der Statusanzeige, der Euch anzeigt, in welcher Richtung der nächste Gegner zu finden ist und blinkt rot, wenn sich ein Erdling in unmittelbarer Nähe aufhält.

Neben diesem praktischen Extra gibt's aber noch andere Nettigkeiten aufzusammeln,



coolen Typen, daß es eine wahre Wonne ist. Ein Zeitlimit gibt's nicht, und das solltet Ihr unbedingt ausnutzen. Redet mit allen Aliens, die Euch über den Weg laufen. Die supergut ins Deutsche übersetzten, mega-coolen Dialoge sprühen über vor abgedrehtem Humor und liefern Euch wichtige Informationen, wo es Geheimgänge und Extras zu holen gibt. Solche Tips sind unbezahlbar, denn die unglaublich

eher an einen MTV-Spot als an ein Videogame. Die Musik hinkt da keinesfalls hinterher - es gibt's coole Funk-Rhythmen zu hören, mal haben sich die Programmierer ein paar Rap-Elemente geliehen - es groovt tierisch! Zusammen mit den witzigen Digi-Samples ergibt das den idealen Soundtrack für das coole Alien-Teenieduo. Richtig Laune macht TJE2 vor allem im Zweispieler-Modus, bei dem Toejam und Earl gemeinsam gegen die Erdlingsinvasion antreten. Macht einen Heidenspaß!

Aber was soll die ganze Schreiberlei über TJE2: Das Teil ist so proppovoll mit witzigen Details und Kleinigkeiten,



Oha, ein böses Omen: Der Funk verschwindet und mit ihm alle Farbe ...



Auch im Wasser ist er voll in seinem Element: Toejam beim „Lungenkuß“ mit einem Fisch.



Schrilles Optikk nach bestem MTV-Mannier gibt's in den Bonusleveln zu bestaunen.

Einmal „Abhotten“: Spielt Peabods heiße Rhythmen einfach nach...



beispielsweise Panik-Extras. Wenn Ihr sie auslöst, läuft Euer Held wie ein Verrückter umher und wirft ein „Einmachglas“ nach dem anderen um sich. Dagegen haben die Erdlinge herzlich wenig auszurichten. Und eine besonders „stilvolle“ Methode für den professionellen Erdling-Häscher ist das Funk-Vakuum-Extra. Löst es aus, dann erscheint eine Art überdimensionaler Staubsauger, der alle in der Nähe befindlichen Gegner einschlürft und sie fix und fertig in die Gläser verpackt. Klasse!

Wer aber nur über die Oberfläche von Funkotron rast, um die Erdlinge einzumachen, der bringt sich um den halben Spaß. Alle Levels sind so vollgeproppert mit Extras, Schaltern, Parkuhren (!) Geheimgängen und -türen und



einfallsreich gestalteten Levels sind riesig groß und meist noch in mehrere Sub-Levels unterteilt. Einige Passagen und Geheimräume sind nur mit dem sogenannten Funk-Move zu erreichen, eine Art „Mini-Beam“ für eine Distanz von ein paar Metern. Und sogar vor Unterwasserreisen machen die beiden Helden nicht halt.

Auch von der technischen Seite gehört TJE2 zu den echten Sahnetiteln. Die knallbunte Grafik mit ihren coolen comichaften Charakteren erinnert manchmal

„GAMERS“ meint...

□ Zum Brüllen komisch, technisch und vom Gameplay nahezu perfekt - ein Juwel in jeder Spielesammlung!

GRAFIK	SOUND
1	1-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
1	2

□ „Vielspieler“ werden vielleicht einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad vermissen.

NOTE

1

Hersteller: Sega
Preis: 130 DM
Genre: Action/Jump&Run
Anzahl Spieler: 1-2 Spieler
Levels: 17
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Continues:
Paßwort:
Erhältlich: ab Februar
Speicherkapazität: 16 MBit



Tschüs, Erdlinge! Nach getaner Arbeit springt Ihr in den nächsten Level.



Game Gear Carry all



Ein solides Hardcase für Euer wertvolles Game Gear. Durch den strapazierfähigen Trageriemen die ideale Transportbox. Nur noch in wenigen Exemplaren verfügbar.

nur DM 39,95

Diese Gamers Galerie ist verkäuflich!



FRUSTRIERT, WEIL IHR EINE AUSGABE EURER GAMERS VERPASST HABT? KEINE PANIK: WIR HABEN NOCH RESTBESTÄNDE DER MEISTEN AUSGABEN. SCHNELL BESTELLEN, BEVOR EUCH DIE ANDEREN ZUVOR KOMMEN...

nur DM 39,95

NEU!

Die Sonics kommen!

SONIC 2

DIESE QUALITÄTS-T-SHIRTS SIND EIN MUSS FÜR JEDEN ECHTEN SONIC-FAN. AUS 100%

BAUMWOLLE MIT SUPER BEDRUCKUNG UND GARANTIERTE NICHT IGELPIEKIG!



SONIC The Hedgehog 2

je nur DM 29,95



Ein Sonic zu mir!

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

Alle Action Replays!

Nehmt Euch nicht den Strick, wenn Ihr mal wieder nicht das nächste Levelschaft! Nein, Holt Euch lieber eines dieser tollen Action Replays. In der Gamers wenn Ihr mal wieder Levelschaft! Nein, Holt Euch lieber eines dieser tollen Action Replays. In der Gamers **nur DM 149,-** und den Specials findet Ihr jede Menge Action-Replay-Codes, mit denen Ihr auch den fiesesten Endgegner knacken könnt.



nur DM 99,-



nur DM 99,-

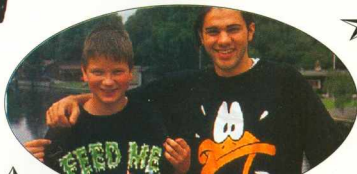




JEDE MENGE T-SHIRTS



Bad to the Bone



Tazmania Duffy Duck „Face“



StreetFighter II

Völlig cool und genau richtig für jede erdenkliche Jahreszeit! Mit diesen Shirts seid Ihr immer voll im Trend!



Duffy Duck „Loonatic“



Hellraiser



While E. Coyote

ab DM 29,95

Größen M oder XL



CDs „Shades“ & „Turrican“

CHRIS HÜLSBECKS GAME-SOUNDTRACKS GEHÖREN ZUM BESTEN, WAS EINEM SPIEL PASSIEREN KANN; SEINE MUSIKEN SIND MITTLERWEILE KULT. DIE BESTEN STÜCKE HAT CHRIS IN SEINEM HI-TECH-STUDIO ZU EINEM OHRENSCHMAUS DER EX-TRAKLASSE AUFPOLIERT. EIN ABSOLUTES MUSS FÜR JEDEN ERNSTHAFEN SPIELE-FREAK!

CD nur DM 29,95

SUPER CD SUPER CD SUPER

MEIN SEGA KOMMT NICHT IN DIE TÜTE!

Die Originale aus den USA sind da: Die ultimativen Kulturbbeutel für den mobilen Sega-Fan! In den Case-Logic-Taschen hat's reichlich Platz für Konsole,



CD-Tasche DM 19,95

Games und Zubehör. Alles ist bombensicher, trittelastisch und freizeittest verstaubt. Wer sein Sega richtig liebhat, schenkt ihm ein gemütliches Zuhause von Case Logic!



Game-Gear-Tasche DM 44,95

MD/MS-Tasche DM 59,95

GAMERS BESTELL-COUPON 2/94

Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis
	CDs:			Gamers Heft 5/93	6,00		T-SHIRTS:	
	Chris Hülsbeck <i>Turrican</i>	29,95		Gamers Heft 6/93	6,00	M	Duffy Duck „Loonatic“	39,95
	Chris Hülsbeck <i>Shades</i>	29,95		Gamers Heft 1/94	6,00	M	Tazmania	29,95
	Game Gear Carry all	39,95		Gamers Special 1/93	9,80	M	Duffy Duck „Face“	29,95
	Action Replay Pro MD	149,00		Gamers Special 2/93	9,80	M	While E. Coyote „Self Destruct“	29,95
	Action Replay Pro MS	99,00		Gamers Special 3/93	9,80	M	Streetfighter II	39,95
	Action Replay Pro GG	99,00		Tips & Tricks Buch 1 MD	29,95	M	Hellraiser	29,95
	HEFTE:			Tips & Tricks Buch 2 MS/GG	29,95	M	Bad to the Bone	29,95
	Gamers Heft 2/92	5,00		TASCHEN:		M	SONIC 2	29,95
	Gamers Heft 4/92	5,00		MD/MS-Tasche GC-2	59,95	M	SONIC The Hedgehog 2	29,95
	Gamers Heft 5/92	6,00		CD-Tasche CDW	19,95		Gesamt	
	Gamers Heft 1/93	6,00		Game-Gear-Tasche GC-1	44,95			
	Gamers Heft 2/93	6,00		BESONDERHEITEN:				
	Gamers Heft 3/93	6,00		Sonic Plüschtier	39,95			
	Gamers Heft 4/93	6,00						

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Ich bin damit einverstanden, telefonisch weitere Informationen zu erhalten

ja nein

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop:

Bitte keine Überweisung!

Name: (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Euro-Scheck (bitte unbedingt Kartennummer angeben)

Straße:

per Nachnahme, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr 3,- DM)

PLZ/Ort:

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

Inland: Ihre Bestellung zzgl. Versandkosten 8,- DM. Im Werte von mehr als 15,- DM zzgl. Versandkosten 12,- DM
Ausland: Versandkosten 12,- DM. Inland u. Ausland bei einem Warenwert von mehr als 200,- DM versandkostenfrei.

A D R E S S E :

MVL GmbH,
GAMERS-Shop
Postfach 111
22401 Hamburg

TEST

GAME GEAR

Kevin, der allein zu-Hause-seiende, ist wieder da. Der Dreikäsehoch vertreibt diesmal aber nicht nur die Einbrecher, sondern auch alle Spieler von der Konsole!



weichen, sie aber auch nicht entkommen zu lassen. Und das alles müßt Ihr in verflücht kurzer Zeit erledigen.

Klingt verworren, und ist es auch. Wenn Ihr Euch sofort auf die paar Wertgegenstände stürzt, entfliehen die Ganoven mit anderem Diebesgut – verloren! Lockt Ihr die Einbrecher zu Euch hin, dann erwischen sie Euch, oder aber

Kevin hat mal wieder die Einbrecher auf dem Hals. Eure Aufgabe ist es, allerlei Wertgegenstände einzusammeln und in den Safe zu verfrachten, dabei den Gesetzesbrechern aus-

TEST

GAME GEAR

MICRO MACHINES

Jetzt werden endlich auch die Besitzer eines Game Gears mit den großartigen Mini-Flitzern versorgt!

Wie auf dem Mega Drive flitzt Ihr in diversen Gefährten über unterschiedlichste Strecken. Ungewöhnlich dabei die Umgebung: Eure Flitzer haben nämlich gerade mal Modellauto-Größe und rasen deswegen inmitten Dutzender von Frühstücksflocken auf dem Küchentisch, auf dem strapazierfähigen Belag eines Billardtisches und in an-

deren abgedrehten Miniaturwelten umher.

Das Ziel des Spiels ist denkbar einfach: Wer als Erster nach einem kurven- und gefahrenreichen Kurs durchs Ziel geht, bekommt einen Punkt. Macht der Einspieler-Modus dank der sehr gut gelungenen Steuerung schon Spaß, offenbar das Modul erst zu zweit seine Suchtqualitäten. Gegeneinander

HOME ALONE

die Zeit ist zu Ende, bevor Ihr den Safe gefüllt habt – verloren!

Tja, mit so wirren Billigspielen wird das leider nix, Kevin. Tu' uns doch bitte den Gefallen und bleib' beim Film, da hast Du wirklich viel mehr auf dem Kasten!

Gerald Arend

„GAMERS“ meint...

Zwischen durch gibt's ein paar digitalisierte Filmbilder zu sehen.

GRAFIK	SOUND
4	3
GAMEPLAY	DAUERPASS
5	5

Die schlappe Spielidee zieht absolut nicht die Wurst vom Teller!

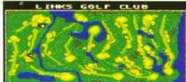
NOTE 5

Hersteller: Sega
Preis: ca. 90 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: ... 1 Spieler
Levels: 29 Levels
Schwierigkeitsgrad: ... mittel
Content: -
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit

MASTER SYSTEM TEST

TOURNAMENT GOLF

Golfclubs sind sehr teuer. Bei Sega dürft Ihr jedoch schon für 90 DM golfen.



Ganze zwei verschiedene Golfkurse – obwohl man von der Pakungsrückseite auf vier schließen könnte – bietet Euch „Sega World Tournament Golf“, welches ab sofort für Euer Master System erhältlich ist.

Kurses beginnt. Jeder Platz wird dabei von oben dargestellt, und dank einer Übersicht sind alle Hindernisse einfach auszumachen. Zwar ist die Grafik nicht spektakulär, aber für ein MS-Golfprogramm sicherlich befriedigend. Auch in spielerischer Hinsicht darf sich der 8-Bit-

Das Spielgeschehen wird aus der Vogelperspektive dargestellt.

„GAMERS“ meint...

Einfaches Golfvergnügen für ein bis vier Spieler, zwei Plätze, 5 Spielmodi.

GRAFIK	SOUND
3	4+
GAMEPLAY	DAUERPASS
3	3

Nicht sehr realistisch.

NOTE 3

Hersteller: Sega
Preis: ca. 90 DM
Genre: Sport
Anzahl Spieler: ... 1-4 Spieler
Levels: 2 Kurse/18 Löcher
Schwierigkeitsgrad: ... variabel
Content: keine
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit



Auch auf dem Game Gear eine lohnende Anschaffung: die Micro Machines.

„GAMERS“ meint...

Witziges Mini-Rennen mit ungewöhnlichem Zweispeler-Modus.

GRAFIK	SOUND
2	3+
GAMEPLAY	DAUERPASS
1+	3+

Trotz verschiedener Grafiken kaum spielerische Abwechslung – nur zu zweit ein echter Hit.

NOTE 2

Hersteller: Codemasters
Preis: ca. 90 DM
Genre: Action/Sport
Anzahl Spieler: ... 1-2 Spieler
Levels: 8
Schwierigkeitsgrad: ... mittel
Content: unbegrenzt
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 1 MBit

Golfer zufrieden zeigen: Eine einfache Steuerung läßt selbst Laien schnell in Tournament Golf hineinfliegen, in dem freilich die Action, nicht der Realismus überwiegt.

Hans-Joachim Amann

JURASSIC PARK TEST



T-Rex? Nur ohne Continues zu nutzen, könnt Ihr ihn finden...

Hilfe! Die prähistorische Riesen brüllen nach ihrem Debut auf 16 Bit jetzt auch das Master System zusammen. Schau'n wir doch mal rein...

Wie bereits erwartet, ist Dr. Grant wieder der Retter in der Not im ganzen Dilemma des „Jurassic Park“. So geht's denn auch gleich heftig zur Sache. Schon während des Transfers zum Visitor Center oder den einzelnen vier Gehegen kommt es knüppeldick, denn die Saurier haben die Zäune bereits durchbrochen und greifen Euer Gefährt herdenweise an. Wenn Ihr die eigentlichen Schauplätze erreicht habt, könnt Ihr Euch vor angriffslustigen Ech-

sen kaum noch retten. Wie gut es tut, mit der Pausetaste die jeweils passende Betätigungswaffe wählen zu können, werdet Ihr schnell merken: Kaum seid Ihr aus dem Fahrstuhl gestiegen, steht Ihr nämlich den blutrünstigen Echsen Aug' in Aug' gegenüber, und die facteln nicht lange... JP sorgt hier zweifelsfrei für Spaß und Spannung, wenngleich vor allem die vielen kleinen Dino-Sprites eher niedliche Charaktere sind.

Matthias Siegl

„GAMERS“ meint...

□ Hier tut sich was! Viele kleine quirlige und einige imposant große Dino-Sprites lassen es Dr. Grant nicht langweilig werden.

GRAFIK	SOUND
3+	3-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

□ Die Hintergrundgrafiken reißen nicht unbedingt vom Hocker, und der Sound verleitet doch eher zum Leisedrehen.

NOTE
3

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Action-Adventure
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
6
Schwierigkeitsgrad:
mittel/hoch
Continues:
3
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

JURASSIC PARK TEST



Wieviel Luft kann man aus Dinos lassen, bevor sie sich weigern, gefährlich zu sein? Hier kommt die Antwort!

Dr. Grants Trip in die künstlich geschaffene Vorzeithöhle führt den Beweis. Ja, seit Spielbergs jüngstem Kinostreich preisen sich die Dinos an wie die warme Semmel, die fast von allein in Großmutter's Einkaufskorb hüpf. Gekauft wird alles und die Dinos hält sich

beständig. Warum also keine Dinosauriers auf dem Game Gear? Sie sind klein, feist und unheimlich giftig. Während die Mega-Drive-Version trotz aller Action noch ein gehöriges Pfund Abenteuer-Atmosphäre in die Geschichte einbringt, spielt sich hier das gleiche Ambiente ab wie auf dem Master System: Dr. Grant muß seinen undankbaren Job hinter sich bringen. „Wo be-

ginnen?“ Eigentlich egal, wichtig ist: immer erst auf die ganz kleinen Kreaturen Obacht geben, betäuben und so schnurstracks den großen Kolöbchen an die Wäsche gehen. Auch hier gilt: Nur den, der ganz ohne Continues durch alle fünf Zonen kommt, den bestraft der T-Rex...

Matthias Siegl

„GAMERS“ meint...

□ Kleine Dinos - ganz groß! Auch auf kleinster Fläche treten die Tierchen zuhauf in Szene und sind immer noch nett anzusehen.

GRAFIK	SOUND
3+	3-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3-

□ Nix besonderes ist vom Sound zu erwarten. Trotz heftigster Dino-Attacken kommt die richtige Vorzeit-Atmosphäre nicht auf.

NOTE
3

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Action-Adventure
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
6
Schwierigkeitsgrad:
mittel/hoch
Continues:
4
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit



Ein Pteranodon greift an: Wird es Dr. Grant gelingen, sein nächstes Areal überhaupt lebend zu erreichen?

Ein bewegtes Jahr liegt hinter uns. 1993 bescherte uns so manches an Software – viele Hits und auch ein paar Flops. Aber nicht nur bei der Software tat sich einiges, auch eine neue Hardware trat auf den Plan. Lest selbst.

Erinnern wir uns, was im letzten Jahr ganz groß war. Mit herausragenden Spielen wie ‚Global Gladiators‘, ‚Tiny Toons‘, ‚Cool Spot‘, ‚Thunder Force IV‘ und ‚Flashback‘ erlebte man nach dem beinahe bis in den Februar gehenden nachweihnachtlichen Ausstoß von ‚92er-Software einen Frhsommer, der sich gewaschen hatte. Selten vorher gab es Spiele, bei denen einem so viel geboten wurde wie hier. Zur gleichen Zeit kamen allerdings auch zauberhafte Machwerke wie ‚California Games I+II‘, ‚G-Loc‘ sowie der in den Sega-Entwicklungslabors etwas verstümmelte ‚Batman‘ in seinem zweiten Anlauf in die Regale.

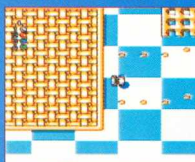
Während sich nach diesem heißen Sommersommer draußen langsam der Herbst breitmachte und uns mit einigen letzten warmen Tagen beschenkte, konnte man sich vor der Konsole mit Supergames wie Disney's ‚Land of Illusion‘, dem 8-Bit-Überballerspiel ‚Power Strike 2‘, dem Rollen-Knüller ‚Shining Force‘, Konamjs ‚Rocket Knight Adventures‘ mit dem neu eingeführten Charakter ‚Sparkster‘ und dem hier letzten Endes doch in Deutschland erschienenen ‚Desert Strike‘-Nachfolger ‚Jungle Strike‘ die Zeit vertreiben – ein klarer Schwerpunkt bei den Sega-Games liegt nach wie vor bei den Jump&Runs.

Neben den eingebürgerten Konsolen und der zugehörigen Software gab es aber auch Neuerungen zu bestaunen. Das Mega CD erblickte das Licht deutscher Geschäfte und Heime. Gestaltete sich der Softwarefluß für das neue System anfangs sehr träge, kann-



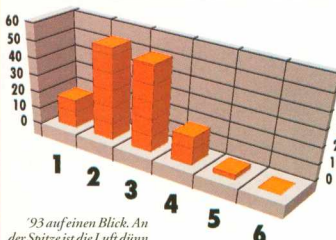
Die britische Firma ‚Codemasters‘ machte ihren Segaeinstand mit einem Pep-Game.

Miniatur-Raserei



Mehr Spaß zu zweit. ‚Micro Machines‘ macht irre was her!

Wer Spaß aus Zweispieler-Kopf-an-Kopf-Rennen zieht (und wer tut das schließlich nicht?) ist bei Codemasters- ‚Micro Machines‘ am rechten Ort aufgeschlagen. Hier kann man mit Minivehikeln über Tische, durch Kinderzimmer & Garagen flitzen – erfrischend!



‚93 auf einen Blick. An der Spitze bis die Luft dünn und die Software rar.



Umstritten: Kriegsspiel ‚Jungle Strike‘.

Dunkler Humor

Möglichen Unkenrufen von Moral- und Anstands-Verfechtern zum Trotz brachte Electronic Arts ‚General Chaos‘ (MD) auch auf den deutschen Markt. In dem Spiel müssen sich zwei kleine, schwer bewaffnete Rekrutentrupps bis aufs Blut bekämpfen. Streng moralisch gesehen ein Sakrileg, für Schwarzhumoriker ein schöner Heuler.



Das war 93 GAMERS

Kugeligeliger Sonic-Flipper

Das von vielen erlebte ‚Sonic 3‘ für Mega Drive blieb für dieses Jahr leider aus – geplant für Februar ‚94. Etwas anderes hat aber seinen Weg gefunden: ‚Sonic Spinball‘, ein netter Auszug aus dem Konzept der vorherigen Spiele, super aufgepeppt und ebenfalls sehr spaßbringend! Sonic macht seinen Auftritt als Flipperkugel und überzeugt auf der ganzen Linie.



‚Sonic Spinball‘ verkürzt den Sonic-Fans das Warten auf den dritten Teil.

Notenspiegel ’93

Sage und schreibe 152 Noten vergab GAMERS im letzten Jahr. Von Tops bis Flops war alles vertreten. Das Diagramm links zeigt die Verteilungen der Notenhäufigkeiten recht deutlich – ein mildes Urteil für unsere doch schnellleibige Branche! Mehr davon ‚94!

Mega CD-Warmup

Konnte man die Mega-CD-Kunden anfangs kaum mit akzeptabler Software locken, tat sich gen Jahresende noch ein wenig auf diesem Sektor. Mit ‚Sonic CD‘, ‚Wonder Dog‘ und ‚Chuck Rock‘ konnte man drei sehr akzeptable Jump&Runs in den Kampf gegen die Konkurrenz und für die Käufergunst schicken – hoffen wir, daß dies nicht nur ein vorübergehendes Aufblakern war, sondern der Vorläufer einer gigantischen Softwarewoge.



1001 fliegende Teppiche ...

Da ist er! Segas/Walt Disneyes/Virgins riesengroßer Endjahresknaller. Das Spiel zum Film mit Film im Spiel – Animationen und Grafiken, wie man sie auf dem Mega Drive vorher noch nicht gesehen hatte, super spielbar, nur leider etwas kurz so alles in allem, machte der emsige Prinzenanwärter seinen Weg – und hervorragend Kasse ...

Der flinke Perser unterwegs ...





Zauberschöner Soundtrack

CDs sind eben was Feines! Hervorragend nutzbar für die musikalische Hinterlegung von Spielen aller Art. So geschehen bei der Mega-CD-Fassung von 'Ecco the Dolphin' – neben den Daten für das Spiel und

den zweiten, nur in der CD-Fassung vorhandenen und wesentlich schöneren Vorspann, befindet sich auf der Scheibe ein im Q-Sound-Verfahren aufgenommener New Age-Soundtrack! Weiter so!

Die Tops '93

- **Thunderhawk** (MCD, Core Design)
- **Street Fighter II SFC** (MD, Capcom)
- **Rocket Knight Adventures** (MD, Konami)
- **Shining Force** (MD, Sega)

- **Flashback** (MD, Delphine Software/U.S. Gold)
- **Aladdin** (MD, Sega/Virgin/Disney)
- **Cool Spot** (MD/MS/GG, Virgin)
- **Land of Illusion** (MS/GG, Sega/Disney)

Die Flops '93

- **Wolfchild** (MS/GG, Core Design)
- **Cyber Shinobi** (MS, Sega)
- **Sunset Riders** (MD, Konami)
- **Bulls vs. Blazers** (MD, Electronic Arts)
- **Chakan** (MD, Sega)
- **California Games II** (MS, Sega)

Oben: So sieht ein Klasse-game aus. Rechts: Das hat selbst Timothy Dalton nicht verdient



Ist es nicht ganz fürchterlich niedlich wenn die Bombers für Chaos sorgen? Lizenzen lobnen sich eben doch!



- **James Bond** (MD/MS/GG, Domark)
- **Batman Returns** (MD, Sega)
- **G-Loc** (MD/MS/GG, Sega)
- **Superman** (MD/MS/GG, Virgin)
- **Andre Agassi Tennis** (MD, Tecmagik)



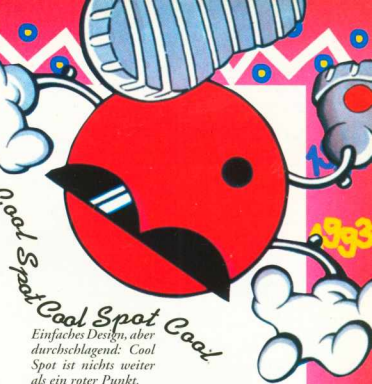
Chun-Li auf 'Street Fighter' ist eine der ersten Prügel-'Emanzen' – Vorbild für viele weitere?

Straßenkampf

Lange, viel zu lange mußten alle Sega-Spieler auf eine Umsetzung des Kampfsport-Klassikers warten, den es lange schon auf der großen Konkurrenz-Konsole gab, aber endlich war es soweit – und das Warten hat sich gelohnt, denn 'Street Fighter II Special Championship Edition' ist schlichtweg genial – in 24 MBit!

Die Ottifanten sind im Spiel

Eine der ganz wenigen deutschen Lizenzen wurde von Sega für das Weihnachtsgeschäft genutzt. Bruno Bommel macht einen passablen Jump&Run-Auftritt auf den Cartridge-Systemen.



Auf den Punkt

Wer, wenn nicht, 'Cool Spot' war der große Dauerbrenner im letzten Jahr? Mit brillanter Spielbarkeit, viel Witz und in technisch brillanter Umsetzung schaffte er den Satz in die Spielerherzen ohne große Mühe.

Sports-Genuß

Spannendes vom Fußball-Sektor: Drei Programme kämpften um die Gunst der Käuferschaft: Das grafisch beeindruckende 'FIFA Soccer', das freikige, spaßbringende, 'Sensible Soccer' sowie das trotz Nutzung des neu eingeführten Vierspieler-Adapters durchschnittliche 'Ultimate Soccer'. Wir stellen sie in einem großen Test gegenüber.

te man später dann doch noch mit einigen Titeln aufwarten.

Gegen Jahresende schwappten die Software-Flutwellen denn auch gewöhnungsmäßig besonders hoch. Jeder Produzent, der etwas auf sich hielt und hält, warf noch ein großes Weihnachtprodukt in den Handel. Ein Haufen erstklassiger Software wie 'Thunderhawk' (CD), 'Chuck Rock' (CD), 'Sonic CD' (CD), 'NHL '94' (MD), 'Street Fighter II' (MD), 'Bubsy' (MD), 'Chuck Rock 2' (MD), 'F1' (MD/MS/GG), 'Gunstar Heroes' (MD), 'Populous II' (MD), 'Sonic Spinball' (MD) und nicht zuletzt 'Aladdin' (MD) heizten den Freaks ganz ordentlich ein und fanden sich auf so mancher Wunschliste für den Gabentisch.

Wie wird es weitergeh'n? Was erwartet uns im nächsten Jahr auf diesem Planeten? Kommt 'Saturn' oder kommt es nicht? Wird es einen RISC-Chip haben? Werden auch die neuen 'alten' Systeme weiterhin unterstützt? Diese und viele andere Fragen beantwortet Euch in den nächsten Ausgaben ...

TEST

MEGA DRIVE

In wenigen Tagen beginnt die Jagd nach olympischem Gold im entfernten Lillehammer. Doch auch in unseren Wohnzimmern werden Medaillen verteilt.



Natürlich gehört die Siegerehrung genauso dazu wie die obligatorische Eröffnungszereemonie. Die Medaillen werden übrigens von den Olympia-Maskottchen übergeben: Lille und Hammer – oder so ähnlich...



Auch bei Winter Olympics springt man im V-Stil.



Wer zu weit nach Außen getragt wird, der crashed.

Die 17. Olympischen Winterspiele stehen unmittelbar vor der Tür, doch dank „Winter Olympics“ könnt Ihr schon vorab das olympische Geschehen selbst in die Hand nehmen und um begehrtes Edelmetall kämpfen.



WINTER OLYMPICS

Bis zu vier Warmblüter dürfen sich an diesem Vergnügen im frostigen Ambiente beteiligen und in insgesamt zehn Wettkämpfen antreten. Alsda wären: Abfahrtslauf, Super-G, Riesenslalom, Slalom, Trickski, Skispringen, Bobfahren, Rodeln, Biathlon und Eisschnellauf. Je nach Lust wird die gesamte Olympiade gespielt oder nur ein beliebiger Auszug.

Disziplinabhängig gilt es, bis zu zwei Durchgänge zu bestehen. Wer entsprechende Leistung gezeigt hat, findet sich nach Abschluss des Wettkampfes auf dem Treppchen wieder und darf neben Punkten eine Gold-, Silber- oder Bronze-Medaille einsacken. Wer es nicht unter die ersten drei geschafft hat, erhält wenigstens ein paar Punkte.

Besonders gut ist den Programmierern Biathlon gelungen. Richtig nett ist hierbei, daß Ihr die Zielscheiben durch Euer Zielfernrohr angezoomt seht. Da dies jedoch ein recht kleiner Ausschnitt des gesamten Bilds ist, ist exaktes Zielen zuweilen recht schwierig, da der Miniathlet ordentlich zittert – ganz so wie in der Realität. Aber auch Skispringen, Bobfahren bzw. Rodeln und Trickski wissen zu gefallen. Zwar machen die alpinen Skirennen ebenfalls Spaß, da es insgesamt aber vier dieser Disziplinen gibt und deren Unterschiede nicht gerade riesig sind, kommt schon ein wenig Langeweile auf, wenn man zum dritten Male den Hügel hinunterfährt und sich um die Stangen windet. Der schwächste Wett-

kampf ist allerdings der Eisschnellauf. Nicht nur, daß es hierbei wenig spannend zugeht. Auch die Steuerung ist sehr einfältig und sowohl für Joypad als auch Finger unangenehm: Zum Beschleunigen Eures Athleten müßt Ihr schnell abwechselnd die A- und B-Buttons drücken. Daß es auch ausgefallter geht, beweist uns Biathlon, bei dem das Tempo durch rhythmische Bewegungen und rechtzeitiges Abstoppen eines Cursors gegeben wird.

Von grafischer Seite erweist sich das Spiel zwar nicht als spektakulär – dies läßt die



Erstmal ordentlich Schwung holen und dann ab damit...



Viermal (fast) dasselbe: die alpinen Skirennen.

Materie eben kaum zu –, aber als sehr ordentlich. Vor allem sind die Sportler flüssig animiert, was einen realistischen Bewegungsausdruck ergibt. Die Soundeffekte sind zweckmäßig und insgesamt gesehen ist Winter Olympics ein Spiel ohne größere Macken. Freilich werden auch keine ganz großen Höhepunkte geboten, doch nicht nur Olympia-Fans sollten sich probeweise einmal ins kalte Weiß begeben...

Hans-Joachim Amann



Nach dem Langlauf folgt das Schießen mit zittriger Hand.

„GAMERS“ meint...

□ Zehn Disziplinen, ordentliche grafische Umsetzung, Trainingsmodus, Menüführung in deutsch.

GRAFIK 3+

SOUND 3

GAMEPLAY 3+

DAUERSPASS 2-

□ Vier alpine Skirennen, Bobfahrt und Rodeln nahezu identisch, nur für vier Spieler.

NOTE 2-

Hersteller: U.S. Gold
Preis: ca. 130 DM
Genre: Sport
Anzahl Spieler: 1-4 Spieler
Levels: 10 Disziplinen
Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen (mittel)
Continues: -
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 16 MBit



WARSCH EINLICH DAS BESTE SPIEL ALLER ZEITEN.



Im Vergleich zu Sensible Soccer sind andere Games bloße Freundschaftsspiele der Provinzliga.

Ihr wollt einen Auspitzer? Bitte schön.

Ihr wollt zwei Flügelstürmer? Klar. Gleich zweimal.

Ihr wollt eine Vierer-Abwehrkette? Kein Problem.

Ihr wollt Deutschland gegen VfB Hauewech? Wenn's denn sein mag.

Bis zu 64 Spieler können aus 100 echten Mannschaften wählen. Oder gestattet Euren eigenen Wettbewerb mit Teams ganz nach Wunsch.

Und all das mit Spitzen-Spielspaß und göttlicher Ballkontrolle auch noch nach dem Schuß.

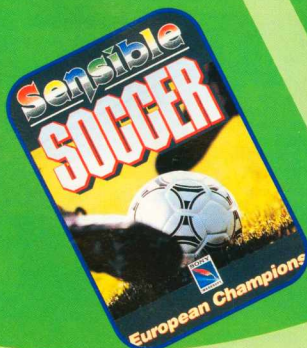
Schießt spektakuläre Tore in der ewigen Sonne von San Siro, oder begnügt Euch mit Schlammholzen beim FC Ackerfurchen.

Ihr könnt vor den bewundernden Augen Eurer eigenen Fans die Arme in die Luft reißen oder nach der zweiten gelben Karte im Auswärtsspiel den Mittelfinger in die Luft stecken (natürlich nur um zu sehen, woher der Wind weht!)

MACHT WAS IHR WOLLT, ABER NUR MIT
SENSIBLE SOCCER

KEINE CHANCE FÜR AUSWECHSLUNGEN.

*Nur Mega Drive.



Some Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992. 1992 Sensible Soccer. (Under exclusive license to Sony Electronic Publishing from Imagesoft, Sensible. All rights reserved. "Sensible Soccer"™ Mega Drive™ and Super Game™ are registered trademarks of Sony Computer Ltd. Imagesoft, Sensible Soccer™ and Super Game™ are registered trademarks of Imagesoft.



Laguna
VIDEO GAMES®

präsentiert das:

Super-Gewinnspiel

zum Gameknüller

F-15 STRIKE EAGLE

SEGA
MEGA DRIVE



Die schärfste Jet - Flugsimulation aller Zeiten ist jetzt endlich für das Mega Drive da !

- Passwortsystem,
- 4 verschiedene Schwierigkeitsstufen,
- echte Kriegsschauplätze mit geschichtlichem Hintergrund,
- 4 verschiedene Waffensysteme,
- stimmungsvolle Soundtracks,
- Darstellung in Vektorgrafik, dadurch superflüssiges Gameplay,
- unglaublich realistische Flugsimulation mit eindrucksvollen Cockpit- und Außenansichten.

SEGA

MICROPROSE

„Sega“ und „Mega Drive“ sind Warenzeichen von Sega Enterprises, Ltd.

Das Gewinnspiel, bei dem Euch die Gewinne nur so um die Ohren fliegen!

1. Preis:

**Spitzen Multimedia
Anlage mit:**

- 1 Fernseher (Multi-Norm)
 - 1 Hi-Fi Anlage mit 4 Boxen
 - 1 Dolby Surround Decoder
 - 1 Sega Mega Drive
 - 1 Sega Mega CD
- im Wert von
ca. 7.000 DM

2. - 21. Preis:

**1 tragbarer
CD-Player**

im Wert von je ca. 220 DM



**22. - 41. Preis:
1 F 15 Strike Eagle II
Spiel für das Mega Drive**

im Wert von
je 139,95 DM



42. - 71. Preis:

1 Joy Pad
im Wert von
je 34,95 DM



72. - 150. Preis:

1 bombenstarkes T-Shirt

Und so funktioniert's:

Ihr müßt nur folgende Frage beantworten:

**Wieviele Schwierigkeitsstufen hat
F 15 Strike Eagle II?**

Dann den Antwortschein ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab die Post an:
**LAGUNA Video Games, F 15 Strike Eagle II,
Am Südpark 12, 65441 Kelsterbach**
Einsendeschluß ist der 28.3.1994

Für alle, die kein Glück beim Spiel haben,
gibt's die Gewinne auch zum Kaufen:

Den CD-Player bei:
UniMarkt, ProMarkt
oder Elektroland

Das Joy Pad bei:
CPS Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln
Tel. 0221 / 25 69 83 , -84 , -85

Mitmachen kann jeder! Nur Mitarbeiter von Laguna und MICRO PROSE sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso andere krumme Touren.

Mit freundlicher
Unterstützung von:

**SEGA
PRO**

**MEGA
FUN**



**VIDEO
GAMES**

**SEGA
MAGAZIN**

UniMarkt GAMERS

TV - VIDEO - HI-FI - CD - FOTO - TELECOM - ELEKTRO

Also nochmal die Frage:
**Wieviele Schwierigkeitsstufen hat
F 15 Strike Eagle II?**

Ist doch klar, es sind: Stufen. Und jetzt
will ich gewinnen. Also meine Adresse:

Name _____

Straße, Hausnummer _____

Postleitzahl, Ort _____

Alter, Geschlecht _____





Nimmerland ist abgebrannt: Die Insel von oben.

Vom Zelluloid ins Mega-CD: Als Peter Pan reist Ihr in Steven Spielbergs Nimmerland.

Hook – das ist Kino mit viel Phantasie. Wer den Film kennt, erwartet vom Mega-CD-Spiel ein Feuerwerk an Gags, Tempo und Ideen.

Vor langer Zeit war Peter Pan der Anführer Nimmerlands. Doch Peter vergaß das Land der Phantasie, der Träume und der Jugend. Er wurde älter, heiratete, und wurde ein



Der alternde Pan und die „Lost Boys“ – sind sie nicht nett?

erfolgreicher Geschäftsmann. Um seinen Kindern eine Freude zu machen, kehrt er an den Ort seiner Kindheit,

nach London, zurück. In seinem Kinderzimmer holt ihn und seine beiden Kinder die Vergangenheit ein. Hook, der böse Pirat, entführt Peter Pans Kinder. Er sucht Rache für seine Niederlagen. Peter versteht die Welt nicht mehr, als ihn eine kleine Elfe aufsucht und ihn nach Nimmerland entführt.

Das CD-Spiel verpackt Szenen aus dem Film in sechs geradlinige Jump'n-Run-Le-

vels. Auf der Suche nach seinen Kindern kommt Peter durch allerlei Landschaften, bis er schließlich das verruchte Piratennest erreicht. Die Grafik ist detailliert und farbenfroh. Der Originalsound aus dem Film sorgt zwar für einige Atmosphäre, dafür geriet das Intro extrem spartanisch. Im Spiel ruckelt das Scrolling dezent vor sich hin, und das gesamte Gameplay läuft eine Stufe zu langsam – in Pans Alter geht's halt nicht mehr schneller. Vieles im Leveldesign, teils triste Langeweile dank des dahinkriechenden Protagonisten, und der zu klein geratene Umfang machen aus Hook nur schlechtes Mittelmaß.

Carsten Schmitz / Julian Eggebrecht

„GAMERS“ meint...

□ Toller Sound und teilweise schöne Grafiken trüsten über einige spielerische Mankos hinweg.

GRAFIK	SOUND
2-	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
4+	3-

□ Kriechende Langeweile kommt allzuoft auf: Peter Pan leidet unter programmier-technischer Gicht.

NOTE
3-

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 100 DM
Genre:
Jump & Run
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
6
Schwierigkeitsgrad:
leicht
Continues:
3
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
-



Ja, wo laufen sie denn? Pan überzeugt die Kids...

Piraten und Insekten – als Peter hat man's nicht leicht!

TEST GAME GEAR

8 Bit für ein Halleluja: Peter Pan auf dem Game Gear.



Nach allen anderen Systemen könnt Ihr Hooks Abenteuer jetzt auch auf dem Game Gear erleben. Spielaufbau und Leveldesign entsprechen weitgehend der 16-Bit-Vorlage: ein durchschnittliches Jump & Run mit ausgesprochen schön gelungenen Grafiken und solider Spielbarkeit. Vor allem im Bereich der Action kann die 8-Bit-Variante auftrumpfen: Spielt sich der gro-

ße 16-Bit-Bruder noch gänzlich langsam, kommen Handheld-Fans viel mehr auf Trab. Trotz dieser Besserung bleibt Hook doch nur ein mäßiges Jump & Run ohne Höhepunkte und mit etwas zuviel Hektik. Solltet Ihr von den Abenteuern Peter Pans nicht genug kriegen können oder nach dem tausendsten Aufgub altbekannter Hüpfereien suchen, greift zu.

Julian Eggebrecht

Das Kind im Manne – tragbar: Sony setzte Steven Spielbergs märchenhaften Filmernfolg fürs Game Gear um.

„GAMERS“ meint...

□ Teilweise sehr schöne Grafiken und solide Spielbarkeit. Damit hat es sich aber auch schön.

GRAFIK	SOUND
2	3
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3-

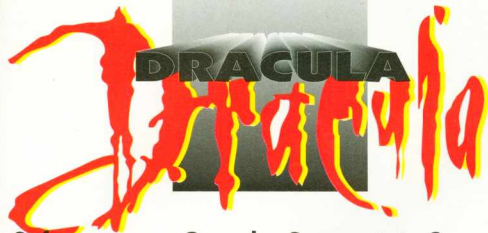
□ Viele Gegner sind allzu hektisch, keine neuen Ideen in den späteren Levels.

NOTE
3

Hersteller:
Sony
Preis:
ca. 90 DM
Genre:
Jump&R.
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
7
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Continues:
3
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
2 MBit

BRAM STOKER'S

DRACULA



Software zum Gruseln: Sony setzte Coppolas Kino-Beißer auch aufs Mega CD um. Via Silberscheibe kam ein besonders erschreckendes Spiel heraus.

Vor gut einem halben Jahr lehrte der berühmteste Blutsauger der Filmgeschichte uns wieder das Gruseln. Medienniese Sony werkelte seitdem an entsprechenden Konsolenversionen: Ihr müßt Euch durchs wilde Transsylvanien bis ins Schloß des Grafen vorkämpfen und dem Obersauger den Garaus machen. Zwar beeindruckt das flü-

sige 3D-Scrolling der Hintergründe in den ersten Sekunden, wenn man aber ungläubig staunend die lächerlich anmutenden Bewegungen der Spielfigur gesehen hat, offenbart das Machwerk seine wahren Qualitäten: Dumpf und dämlich trottet Ihr stochisch von einem Level in den nächsten, tretet oder schlagt ein paar Gegner nieder und lacht Euch angesichts der

Animationen Eures Helden tot. Ist die Spielbarkeit schon eine Katastrophe, wird es vom Abwechslungsreichtum der Gegner noch locker un-



Pardauz: Simple Tritte und fürchterliche Animationen

terboten. Mit Dracula schuf Sony ein blutleeres Spektakel, das sich in die Ahnenreihe der Mega-CD-Gurken als einer der besonderen Tiefpunkte einreicht.

Julian Eggebrecht



Pardauz: Simple Tritte und fürchterliche Animationen lehren Euch in diesem Spiel wahrhaft das Gruseln.

„GAMERS“ meint...

Das 3D-Scrolling der Landschaft à la SF II sieht anfangs interessant aus.

GRAFIK	SOUND
4+	4
GAMEPLAY	DAUERSPASS
5	5-

Selbst Spezialisten suchen vergeblich nach einem Spiel im interaktiven Grafikmüll.

NOTE

5

Hersteller: Sony
Preis: ca. 100 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 6
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: unbegrenzt



Im Reich der Finsternis: Sony präsentiert auf den 8-Bitern eine Filmumsetzung zum Fürchten ...



Nachdem Dracula uns schon im Kino und auf dem Mega-CD das Gruseln lehrte, macht die Lizenz des Schreckens auch vor Master System und Game Gear nicht halt: In einem Simplex-Actionspiel rennt Ihr per mittel-

mäßiger Steuerung durch sieben grafisch schlichte Levels, um Obersauger Dracula das untote Leben zu vermiesen. Dazu sammelt Ihr diverse Waffen am Wegesrand ein, um Euch gegen die Horden garstiger Fielsinge zu wehren.

Solltet Ihr Coppolas famoses Filmwerk mögen, tut Euch keine der Umsetzungen an. Sony machte aus dem Stoff ein überflüssiges Fließbandprodukt, dem jeglicher Biß fehlt.

Julian Eggebrecht

Eine starke Film- lenzung.

GRAFIK	SOUND
3	3-
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3-	4

... die auch auf den 8-Bitern ziemlich verhunzt wurde. Prädikat Überflüssig.

NOTE

4

Hersteller: Sony
Preis: ca. 90 DM
Genre: Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 7
Schwierigkeitsgrad: mittel
Continues: unbegrenzt
Erhältlichkeit: ab sofort
Speicherkapazität: ... 2 MBit



GALAXY

Sega Mega Drive

Sega Mega Drive 2 dt	199-
Sega CD Rom 2 dt	529-
ASCI Joypad us	49-
CDX-Modul dt	99-
Mega Adaptor	49-
6-Button Joypad	49-
4-Playeradaptor	49-
6-Button Joystick Ascii	103-
Action Replay Pro	99-

Sega Mega Drive Spiele

	jp	us	dt
Aero the Acrobat	119-		
Afterburner 3 CD	29-	119-	119-
Aladdin		119-	119-
Asterix		119-	119-
Batman returns CD		119-	119-
Bill Walsh Football		69-	119-
Chuck Rock 2			119-
Cool Spot		119-	
Cyborg 009 CD	69-		
Dashin Desperados		99-	
Davecup Tennis		119-	119-
D'Robotnik		109-	
Ecco the Dolphin		99-	119-
Ecco the Dolphin CD		119-	119-
F117 Idomark		119-	119-
F15 Strike Eagle		129-	129-
FIFA Soccer		109-	
Final Fight CD		99-	119-
Flashback		129-	129-
Gauntlet 4		119-	119-
General Chaos		109-	119-
Global Gladiators		109-	119-
Gunstar Zero Texas CD		129-	
Gunstar Heroes	79-	99-	119-
Hardball 3		109-	
Heavyweight Champion		109-	
John Montana CD		99-	
John Madden 94		99-	119-
Jungle Strike		129-	
Jurassic Park		119-	119-
Landstalker		139-	
McDonalds Land			129-
Mig 29			129-
Monkey Island		99-	
Mortal Kombat		109-	119-
NHL Hockey 94		129-	
Night Trap 2 CD		129-	119-
Ottifanten		99-	
PTO		119-	
Prizefighters CD		129-	
Ranger X		99-	
Robocop vs Terminator		109-	
Rocket Knight Adv.	69-	99-	89-
Rolling Thunder 3		119-	
Royal Rumble		109-	109-
Sensible Soccer		129-	129-
Shining Force		129-	129-
Shinobi 3		99-	119-
Silphed CD		129-	99-
Sonic Spinball		109-	119-
Spiderman vs Kinging CD		109-	
Spiderman & X-Men		99-	119-
Spitterhouse 3		109-	
Streetfighter 2	99-	139-	129-
Summer Challenge		109-	109-
TMNT Fighters		129-	129-
Thunderhawk		99-	119-
Tiny Toons		99-	109-
Ultimate Soccer		109-	99-
Virtual Pinball		119-	119-
Wimbledon 2		109-	109-
Wiz n Liz		69-	99-
World of Illusion		69-	99-
Zombies ate my Neightb.		89-	109-

Neuheiten November/Dezember

7th Guest CD	129-
3rd World War CD	129-
Cliffhanger CD	129-
Dracula CD	129-
Dragons Lair CD	129-
Dragons Revenge	109-
Ecco the Dolphin	79-
Eternal Champions	149-
F15 Strike Eagle 2	129-
F117 Night Storm	119-
Pirates Gold	119-
Terminator CD	129-
WWF Rage II Cage CD	129-

Sega Game Gear

Cool Spot	79-
Defender of Oasis	79-
Jungle Book	79-
Jurassic Park	79-
Lemmings	79-
Mickey Mouse 2	79-
Mortal Kombat	79-
Ottifanten	79-
Roadrunner	79-
Shinobi 2	79-
Sonic 2	79-
Sonic Chaos	79-
Sonic Spinball	79-
Spiderman 2	79-
Star Wars	79-
Streets of Rage 2	59-
WWF Steel Cage	69-

Versandkosten:

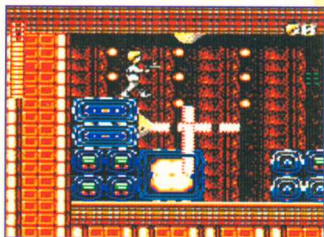
Postnachnahme: 10,- DM + 3,- DM Nachnahme
 UFS-Nachnahme: 10,- DM + 7,- DM
 Vorkasse: 10,- DM
 Ausland: 12,- DM (nur Vorkasse)

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN

TEST

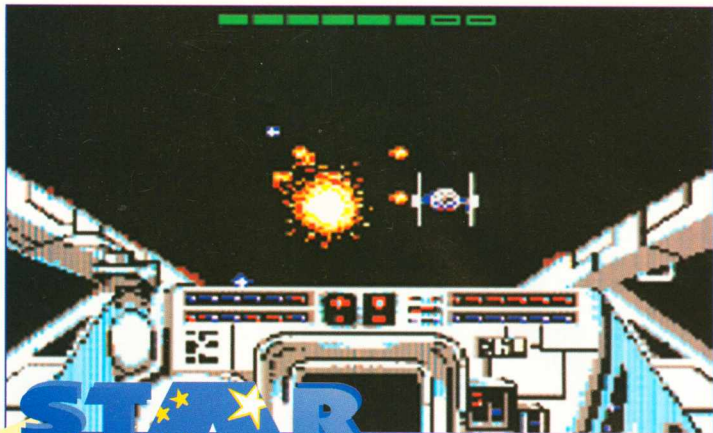
GAME GEAR

Tief im Inneren Eures Game Gears tobt ein erbitterter Krieg um die Herrschaft in der Galaxis. Das böse Imperium holt zum Vernichtungsschlag gegen die Rebellen aus.



Mit „Star Wars“ von U.S.Gold habt jetzt auch Ihr die Gelegenheit, Tunichtgut Darth Vader ordentlich das Fell zu verschlehen. Gleich zu Beginn des Games dürft Ihr Euch als Jump&Run-Artisten beweisen: Der mutige Space-Partisan Luke Skywalker muß mit den geklauten Plänen des Todessterns nach Alderaan flüchten. Leider hat es eine Auswahl der bösartigsten Monster genau auf ihn abgesehen.

Mit der Zeit stoßen auch die restlichen ‚Krieg der Sterne‘-Stars zu dem Rebellen-Trupp. Ihr braucht sie einfach nur per Menü anzuwählen,



STAR WARS

Reine Sache: die Optik der 3D-Flugsequenzen

und schon geht der Kampf mit einer anderen Figur weiter.

Mit 'nem flinken Abzugsfinger allein läßt sich der Todesstern natürlich nicht zerbröseln. Mindestens genauso wichtig sind eure Qualitäten als Pilot, die Ihr in mehreren 3D-Flugsequenzen unter Beweis stellen müßt. Richtig heftig wird's, wenn Luke beim Angriff auf den Todesstern ganzen Tie-Fighter-Geschwadern geschickt ausweichen muß...

Grafisch ist das Game wirklich top: Herrliche Backgrounds, schnelles, aber butterweiches Scrolling und rasante 3D-Sequenzen. Dazu kommt dann noch die vertraute ‚Star Wars‘-Musik, welche die Reise in das Game Gear-Modul ebenfalls erstaunlich gut überstanden hat. Wen stört es da noch,

daß die Sound-Effekte etwas mau klingen. Etwas ärgerlicher ist da schon, daß die Steuerung mitunter ganz schön ungenau wird. Besonders in den Jump&Run-Se-

quenzen kommt Ihr ziemlich ins Schwimmen. Schade, denn ohne diese Schwachstelle wäre eine ‚2‘ fällig geworden. Aber so ...

Martin Klugkist

„GAMERS“ meint...

Die Technik ist einfach spitze. Herrliche Grafik und guter Sound. Extra lob für die schönen Zwischenbilder.

GRAFIK	SOUND
2+	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

Das Gameplay wird diesem hohen Maßstab nicht gerecht. Die Steuerung ist zu ungenau.

NOTE
3+

Hersteller: U.S.Gold
Preis: 90 DM
Genre: Jump&Run/Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 10
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: 8
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit

TEST

MASTER SYSTEM

Zeitgleich mit der Game Gear-Fassung wird auch das Master System mit seiner eigenen Version bedacht.

„Unter-schätze niemals die dunkle Seite der Macht“



STAR WARS

Das Gameplay von „Star Wars“ wurde nicht eins zu eins übernehmen. Neu ist der ‚Landspeeder-Modus‘: In Eurem Schwebeflitzer durchkreuzt Ihr die Wüste Tatooines und sucht in den dortigen Höhlen nach Extras und Euren Rebellen-Freunden, die Ihr retten könnt, aber nicht müßt. Ansonsten bleibt alles beim Alten. Das gilt sowohl für die gute Grafik als auch für die mißratene Steuerung.

Martin Klugkist

„GAMERS“ meint...

Siehe Game Gear: Top-Grafik und klasse Sound können leider ...

GRAFIK	SOUND
2+	2
GAMEPLAY	DAUERSPASS
3	3

... die deutlichen Schwächen beim Gameplay und bei der Steuerung nicht ausgleichen.

NOTE
3+

Hersteller: U.S.Gold
Preis: 90 DM
Genre: Jump&Run/Action
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 10
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Continues: 8
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 2 MBit

TEST

MASTER SYSTEM

Er rast wieder durch die Platinen der Konsolen und das schneller als je zuvor: Sonic the Hedgehog, Symbolfigur Segas und heißgeliebter Videospielecharakter ist zurück! Mit ihm auch sein zweischwänziger Freund Tails.

Sonic ist eigentlich immer ein Garant für flinke, fesselnde Spiele aus dem Hause Sega. Was der japanische Konzern uns allerdings mit „Sonic Chaos“ beschert, ist eine einzige Frechheit, um das Fazit einmal vorweg zu nehmen.

Spielziel von Sonic Chaos ist es, sechs Edelsteine zu finden, um Sonics Welt zu retten. Da die Klunker jedoch ausschließlich in Bonusräumen zu finden sind, müssen zunächst einmal 100 Ringe in den normalen Leveln gefunden werden, um die Bonusstages zu erreichen. Letztere sind zwar keine harten Nüsse, aber zumindest teilweise ein klein wenig knifflig, was vom Rest des Programms keineswegs behauptet werden kann. Genau genommen ist das Spiel einfach wie kein anderes, das mir jemals ‚unters‘ Joypad kam. Bereits beim ersten Versuch gelang es mir problemlos, Sonic durch das gesamte Game zu steuern – das Game war innerhalb kürze-

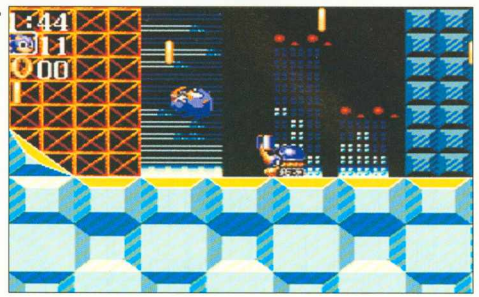
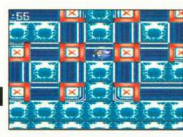
ster Zeit gelöst. Benutzt wurde dabei kein einziges der sammelbaren Continues, und sieben Extraleben waren noch vorhanden.

Sonic Chaos ist in der Tat so miserabel konzipiert, daß zu keinem Zeitpunkt des Spiels auch nur der Ansatz einer Schwierigkeit besteht. Die Gegner sind zwar nett gezeichnet, stellen jedoch keine Gefahr dar und sind Seltenheitsware. Endgegner beseitigt man innerhalb von Sekunden oder sogar dann, wenn man sie nur einmal richtig bespringt.

TEST

GAME GEAR

Wo ist der gesuchte Chaos-Edelstein?



Gegner sind bei Sonic Chaos leider Seltenheitsware. Das Spiel ist viel zu einfach.

SONIC CHAOS

Die Game-Gear-Version (hier im Bild) stimmt mit der MS-Fassung überein, der Wertungskasten gilt also für beide Systeme.

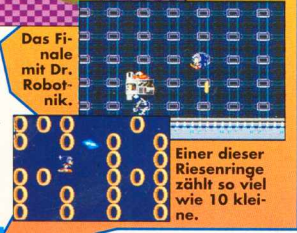


ein durchdachter, fesselnder und vor allem fordernder Spielablauf, wie ihn die Vorgänger hatten. Sonic-Fans sollten lieber auf den vierten Teil rund um den blauen Igel warten – sofern er sich nach diesem herben Rückschlag nicht schon freiwillig in Frührente begibt...

Hans-Joachim Amann

Im Gegensatz zu Sonic kann Tails sogar fliegen.

Sonic oder Tails?



... und erstmals auch Tails wählen.

Einer dieser Riesenringe zählt so viel wie 10 kleine.

das Joypad aus der Hand legt und mal eben auf die Toilette geht!

Schade, schade, daß die Programmierer dieses Programm so verhunzt haben. Es bleibt Lichtjahre hinter beiden Vorgängern zurück und bietet auf spielerischer Basis weder Reize noch Herausforderung. Dabei ist Sonic Chaos technisch gesehen nahezu tadellos. Die Grafik, welche gut, aber nicht gar so schön wie die des zweiten Teils ist, scrollt flüssig und schneller als zuvor über den Screen. Die Animationsphasen der Sprites können ebenfalls durchweg gefallen, genauso wie der Sound. Was Sonic Chaos eben fehlt, ist

„GAMERS“ meint...

□ Hübsche, flinke Grafik und gute Animationen; toller Sound, nun kann auch mit Tails gespielt werden.

GRAFIK 2+ SOUND 2

GAMEPLAY 4- DAUERSPASS 4-

□ Keine Herausforderung, selbst für blurige Anfänger nach nur wenigen Versuchen durchzuspielen.

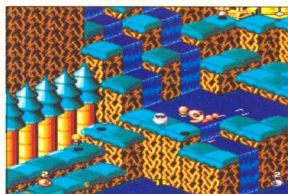
NOTE

4-

Hersteller: Sega
Preis: 90 DM
Genre: Jump&Run
Anzahl Spieler: 1 Spieler
Levels: 6 Zonen à 3 Stages
Schwierigkeitsgrad: nicht vorhanden
Continues: 8 sammelbar
Erhältlich: ab sofort
Speicherkapazität: 4 MBit

Snake, Rattle & Roll (Genau: Schlangen)

Was machen diese haarlosen langen Tiere ohne Beine eigentlich, wenn sie Feierabend haben.



Hier sind mutige Sprünge gefragt, denn im Wasser könnt ihr nur noch schwimmen.

„GAMERS“ meint...

□ Interessantes Geschicklichkeitsspiel mit nicht zu verachtendem Niedrigkeitsfaktor. Zwei Spieler gleichzeitig.

GRAFIK SOUND
3- 3

GAMEPLAY DAUERSPASS
2+ 2-

□ Spätere Levels verlangen perfekte Beherrschung des Joypads. Die Grafik ist doch sehr einfach gehalten.

NOTE
2-

Hersteller:
Rare
Preis:
120 DM
Genre:
Geschicklichkeitsspiel
Anzahl Spieler:
1-2 Spieler
Levels:
?
Schwierigkeitsgrad:
mittel/steigend
Continues:
?
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
?

Dieses und noch vieles mehr fragen wir uns schon seit Jahren.

Rattle und Roll sind zwei dieser gutmütigen kleinen Kaltblüter, die eigentlich nur in ihren Bau verschwinden wollen, doch da fängt das Problem schon an. Zum ersten muß ein mit steigendem Level immer schwieriger werdender Weg zurückgelegt werden. Zum zweiten müßt Ihr ein bestimmtes Gewicht auf die Waage bringen, ehe sich das Zieltor öffnet. Um dies zu erlangen, können die beiden Tierchen kleine Kugeln fressen, die den Schlangenkörper verlängern. Verschiedene Farben mit jeweils anderen Punktwerten stehen hier zur Verfügung. Besonderen Spaß macht es dem Mitspieler, alles vor der Nase

wegzufuttern. Allerlei Extras wie längere Freßzungen oder ein Schutzhelm runden das Gameplay ab. Auf dem karierten Grund lassen sich die Viecher (im Zweispieler-Modus) oder auch nur eines (wenn Ihr alleine spielt) exakt steuern, was sehr wichtig ist, da Euch neben dem Zeitlimit auch tödliche Feinde auf den Fersen sind. Bei Berührung mit ihnen verliert Ihr einen Teil des Körpers. Solltet Ihr einmal vom dreidimensionalen Spielfeld herunterfallen, seid Ihr gleich eines der drei Leben los.

„Snake, Rattle & Roll“ ist ein gut konzipiertes Geschicklichkeitsspiel, das zwar etwas spät umgesetzt wurde, jedoch nichts von seinem Charme eingebüßt hat.
Maris Feldmann

Ihr wollt Spiele kaufen oder verkaufen?

TVGAMES

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

ist
Euer
Partner!

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!

TVGAMES
Grunewaldstr. 81
10823 Berlin

Besucht unseren Laden – Hier könnt Ihr auch leihen!

Wedding, Brüsseler Str. 19 • 4 53 22 73 * Mo–Sa 14–20 Uhr

TEST

MEGA DRIVE

RANGER

X

RANGER

Wieder einmal überfielen hinterhältige Außerirdische die friedliebenden Bewohner der großen Planeten-Koalition. Ihr Angriff galt direkt dem Herzstück der Allianz: Unserer Erde.



Die formschöne fliegende Drohne gibt Euch logistische Luftunterstützung.



Außerdem fehlender Verteidigung konnten die extraterrestrischen Aggressoren weit vordringen. Doch noch ist der Krieg nicht zu Ende. Die Koalition schickt ihren besten Kämpfer mit dem neuesten High-Tech-Equipment, um die Angriffswellen der Aliens zurückzuschlagen und ihre strategisch wichtigen Anlagen zu zerstören.

Wie es auch gar nicht anders zu erwarten war, übernehmt Ihr die Rolle dieses letzten Helden der Menschheit und ihrer Verbündeten. Ausgestattet mit einem brandneuen Kampfanzug und einem semi-intelligenten Unterstützungsfahrzeug macht sich „Ranger X“ auf, die Aliens das Fürchten zu lehren.

Standardmäßig seid Ihr mit einem normalen Laser und zwei Extrawaffen ausgerüstet: Einem Flammenwerfer und einem Granatengewehr. Beide verbrauchen Energie, die durch Solarzellen (also nur da, wo auch Licht ist!) wieder aufgeladen werden. Neuentwickelte Waffen werden un-

terwegs von Euren Versorgern abgeworfen und können an bestimmten Stellen aufgesammelt werden. Weiterhin gehört ein Schubaggregat zu dem Anzug, welches Euch in die Lüfte hebt, bis es überhitzt, dann geht's wieder abwärts, und Abkühlen ist angesagt. Natürlich darf der übliche Schutzschild nicht fehlen. Last but not least steht Euch das erwähnte Begleitfahrzeug zur Seite. Mit diesem könnt Ihr fahren, springen, schießen, und auch

die Special-Weapons werden hier gewechselt. Der bordintegrierte Schutzschild des Vehikels schützt Euch.

Während Feinde aller Art versuchen, Euch zu zerstören, kämpft Ihr Euch laufend und fliegend nach rechts durch und vernichtet eine vorgegebene Anzahl von wichtigen taktischen Zielen.

Nach einem durchgezockten Level müßt Ihr einen fieseren Endgegner bezwingen. Auch die haben ihre eigenen Stages und werden manch-

mal noch extra bewacht. Um die Jungs kleinzukriegen, müßt Ihr ständig ihre Achillesferse behacken, und die bleibt nicht immer an der selben Stelle.

Die Grafik ist sehr stimmungsvoll und wird dem Thema durchaus gerecht. Der riesengroße Endgegner des ersten Levels spricht hier Bände. Auch die Musik kann gefallen. Zwar sind einige Kompositionen etwas gewöhnungsbedürftig, doch sie unterstreichen die actionreiche Handlung hervorragend.

Lediglich das Handling des Rangers ist etwas kompliziert und verwirrend. Da die Anleitung aber alles sehr gut erläutert, sollte dies für Actionfreunde kein Hindernis sein.

Maris Feldmann

Da hat's uns wohl getroffen. Sonst wär' der Schirm nicht rot!



„Fenster Scheiben zerschossen wollt' ich schon immer mal.“



Mann, was für ein Riesenteil. Da macht das ballern gleich doppelt so viel Spaß.



Imposanter 3D-Effekt im Hintergrund: Extra gemeiner Gegner vorne beim Ranger!

„GAMERS“ meint...

Tolle Sprites und stimmungsvolle Hintergründe. Gutes Extrawaffen-System und interessantes Level-Design.

GRAFIK SOUND

2-

2

GAMEPLAY DAUERSPASS

3+

2

Es bedarf einiger Übung, Ranger X optimal zu steuern. Die großen Sprites haben bei Bewegung ungeschöne Grafikleger.

NOTE

2-

Hersteller:
Sega
Preis:
ca. 120 DM
Genre:
Action
Anzahl Spieler:
1 Spieler
Levels:
5 + Bosslevels
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar/mittel
Continues:
3
Erhältlich:
ab sofort
Speicherkapazität:
8 MBir



Sterntaler meets Sternenkrieger...!

„Möge die Macht mit Euch sein...“ Ihr kennt das doch: X-Wing-Fighter schwirren um die Ohren, gigantische Sternenzerstörer sind auf der Piste und zwei galaktische Helden geben



ihr Bestes: Obi-Wan Kenobi und Han Solo sind weit mehr als nur 'ne simple Rücken- deckung für Luke Skywalker, der die besonders zweifelhafte Ehre hat, Prinzessin Leia aus den Klauen eines finstren Aggressors zu befreien. Laserpistolen und Jedi-Schwert, Deflektor-Power, packende 3D-Flug- sequenzen und zwei höchst eigensinnige und manchmal überflüssige Blech- kameraden machen das unterkühlte Ambiente in dieser fernen Galaxie perfekt.

Und was ist mit Euch? Nun, während einer dieser X-Wing-Fighter in der Hitze des Gefechts seine Flugbahn etwas verrissen hatte und haarscharf über die Oberfläche unserer Erde gebraucht ist, konnte er uns Erdlingen en passant gleich noch eine Freude machen: als „Sterntaler“. Was da alles vom Himmel fiel, könnt Ihr, mit der Macht auf Eurer Seite, jetzt in GAMERS gewinnen...

den kompletten Satz der Star Wars- Trilogie von Fox-Video auf Laserdisc (drei LD),

die VHS-StarWars-Trilogie von Fox- Video in einem attraktiven, farbigen Sammelshuber (drei

Kassetten), sowie 5 x galaxisstarke Modell- bausätze (zweimal den X- Wing-Fighter und dreimal TIE Interceptor).



Was wir von Euch wissen möchten, ist eigentlich ganz easy: Wie heißt Han Solos Raumschiff und: Wer ist sein pelziger Freund?



Die richtigen Namen setzt Ihr bitte zusammen mit Namen, Alter, Eurer Adresse und Euerem(en) Videospiel- System(en) in das dafür vorgesehene Feld im Ticket ganz unten. Möge die Macht mit Euch sein!

TULS GOLD!



GAMERS

MEINGALAXIS-TICKET

In dieses „Galaxis-Ticket“ schreibt Ihr die beiden richtigen Lösungsworte zusammen mit Eurem Namen, Alter, Adresse und Euer(en) Videospiel-System(en). Dann ausschneiden, auf die Rückseite Eurer Postkarte kleben und bis spätestens 3. März 1994 (Einsendeschluß) einsenden an: MVL, StarWars-Trilogie, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Es gilt das Datum des Poststempels. Rechtswege sind ausgeschlossen. GAMERS wünscht viel Glück!

Name und Alter	
Straße	
PLZ/Ort	
Main(e) System(e)	
Die Lösungsworte	

GAMERS wünscht viel Glück!



Hallo Freunde,

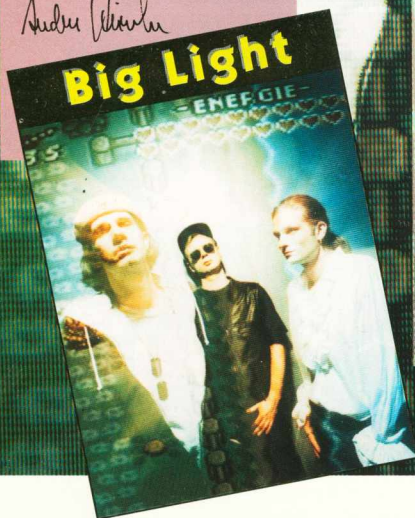
Auf den letzten Listen-Up-Seiten hatten wir für Euch eine große Story über die Fantastischen 4. Eure Resonanz darauf war einfach klasse.

Endlich hatten Ihr auch mal die Möglichkeit, meinen zweiten Arbeitsplatz bei OK Radio zu sehen (wenigstens einen kleinen Ausschnitt davon).

Am Tag des Interviews hatten wir bei OK Radio eine unheimliche Action, denn die Vier sind privat genauso chaotisch wie im Studio oder auf Tour. Tatsächlich hatten die OK-Radio-Hörer zwischendurch die Chance, ganz persönliche Fragen an die Fantastischen Vier zu stellen.

Auch diesmal hat sich die Redaktion nach Musikern umgeschaut, die selber gerne Videogames spielen. Das ist inzwischen keine Seltenheit mehr, denn in den Neunzigern gibt's kaum noch einen Musiker, der neben seiner Gitarre kein Computerspiel liegen hat. Ob auf langen Busfahrten, Flügen oder kurz vorm Gig, immer mehr ersetzt das Spiel die Langeweile oder den Schundroman. Diesmal haben wir einer noch recht jungen Band aus Deutschland die entscheidende Frage nach ihrem Lieblingsspiel gestellt. Das erste Mal reden Popmusiker über ihre zweite Leidenschaft: "Das Videospiel". Den Anfang macht die deutsche Band Big Light, deren erste Single "Let's start playing" bereits viele Radioeinsätze bekam...

Andreas Heineke



Den Computer als hilfreiches Instrument in unserer Musik wissen wir ja nun schon seit einiger Zeit zu schätzen.

Während der Produktion unserer ersten CD „High Density“ mußten wir jedoch feststellen, daß einem kleine Chips auch auf andere Weise einen großartigen Dienst erweisen können: Der Platz vor der Super-Nintendo-Konsole entwickelte sich, neben dem am Mischpult, zum begehrtesten Ort für die gesamten 9 1/2 Wochen unseres Studioaufenthaltes.

Anfangen hat alles mit Legend of Zelda. Es ist unglaublich, was dieses Spiel auch nach längerer Spieldauer noch für Überraschungen bereithält. Man wächst mit seiner Spielfigur, und dementsprechend persönlich sind die Erfolgserlebnisse. Immerhin haben wir für die Lösung des Rätsels genauso lange gebraucht wie für die Fertigstellung unserer CD. Wenn mal gerade zwei von uns nichts zu tun hatten, wurde Super Mario Kart eingelegt. Die Spielcharaktere waren uns natürlich schon bestens bekannt. Dieses Autorennspiel dürfte für die meisten von Euch auch ein Wiedersehen mit alten Bekannten sein.

Natürlich ist hier mehr als bei Zelda die Geschicklichkeit gefragt, und die Rennstrecken lassen in Bezug auf Abwechslung keine Wünsche offen. Auch die unterschiedlichen Fahreigenschaften wollen ersteinmal beherrscht sein. Auf jeden Fall ein Garant für viele spaßige Stunden!

Ganz so schnell konnte uns Shadowrun aufgrund der etwas mageren Grafik nicht überzeugen. Doch die Geschichte, in die man während dieses Adventure-Action-Rollenspiels gerät, ist derartig spannend, daß man darüber gern einmal die Zeit vergißt (ebenso die Treffen mit der Band). Und so ganz nebenbei wird dafür gesorgt, daß man hin und wieder zum englisch Wörterbuch greift (oder seinen Sänger um Rat bittet) und damit seine Sprachkenntnisse auffrischt. In positiver Erinnerung ist hier auch die Musik geblieben, wenngleich wir natürlich anmerken müssen, daß dies der unterentwickelteste Bereich bei allen Spielen ist. Es wird Zeit, daß Big Light Musik für Videogames schreiben, vielleicht schon bald auf Eurem Lieblingsspiel?

So oder so: Neben der Musik haben wir jetzt noch eine zweite Leidenschaft, und ohne GameBoy gehen wir sowieso nicht auf Tour!

Let's start playing!

SINGLE CHECK

1. Bryan Adams, Rod Stewart, Sting – All for love

Ein Megafilm schreit nach einem Megahit. „Die drei Musketiere“ ist ein weiteres Filmmake des Jahres 94. Nicht nur der Film wartet mit einem Staraufgebot auf, sondern auch der Titelsong, der drei ganz große „Musketiere“ des Rock präsentiert. Vielmehr sind es in diesem Falle drei der besten Stimmen der Rock- und Rock 'n' Roll-Welt, die sich da ein Stelldichlein geben. Natürlich versucht jeder, so markant wie möglich zu klingen, um in dem Durcheinander noch erkannt zu werden. Das Beste an dieser CD sind ohne Frage die Bonustracks, bei denen jeder nochmal zeigen kann, wie er live klingt!



2. Simone Angel – Let this feeling

Ja ja, ich weiß, natürlich kommt Euch das Gesicht bekannt vor. Normalerweise erzählt sie uns ja, von der einen Seite des Bildschirms zur anderen schwankend, was zur Zeit hitmäßig in und was out ist. Sie ist natürlich die MTV-Moderatorin mit dem schrillen Outfit. Jetzt hat sie Ihre Connections genutzt und sich selbst hinter Tekkno-Beats verschönzt, um ihre Karriere in den Popcharts zu starten. Da können wir eigentlich nur viel Glück wünschen – oder besser nicht?



simone angel let this feeling

THE SISTERS OF MERCY

3. Sisters of Mercy – More (Remix)

Mit drei neuen Remixes des Megahits „More“ wird uns die Wartezeit auf ein neues Sisters-Album angenehm verkürzt. Bei dieser Maxi haben die Mächer jeden einzelnen Mix nochmal mit einem Dance-Beat unterlegt. Ob das selbst die treuesten Sisters-Fans mitmachen werden?



Billy Joel



All About Soul

4. Billy Joel – All about Soul

Nach Billy's Megahit "The River of Dreams" soll der Erfolg nun nahtlos mit der neuen Single fortgesetzt werden. Eigentlich dürfte das kein Problem sein, wenn man bedenkt, daß Billy zu den erfolgreichsten Sängerschreibern der Geschichte gehört. Sage und schreibe 66 Millionen Platten hat er inzwischen weltweit verkauft, und sein letztes Album wird da noch einige Millionen hinzufügen. Mit der neuen, sehr typisch geratene Single, versucht er zum Glück nicht, sich selbst zu kopieren, sondern beweist wieder seine Klasse als vielfältiger Popstar.

GAMERS CHARTS

Vielen Dank wieder für Eure zahlreichen Zuschriften und die vielen Anregungen, denen ich in den nächsten Ausgaben versuche, nachzukommen. Ich freue mich natürlich über Eure Briefe und würde gerne weiterhin von Euch wissen, über welche Stars Ihr in Eurer „GAMERS“ mehr erfahren wollt. Das gleiche gilt natürlich auch für alle TOTAL!-Leser. Wie immer: Mitmachen lohnt sich! Diesmal gibt es **fünfmal eine Big Light CD** zu gewinnen. Nennt mir einfach Eure fünf Lieblings-CDs, aus denen dann die „GAMERS“-Charts entstehen. Schreibt eine Postkarte an die Adresse: GAMERS, Kennwort: „Listen Up“, Hellwigstr. 39, 20249 Hamburg.

Verlosung



1(1) Nirvana
In Utero



2(4) Non Blondes
Bigger, better... 3(4) Pet Shop Boys
Very



- 4 (9) Die Ärzte – Die Bestie in Menschengestalt
- 5 (2) Die Toten Hosen – Kauf mich!
- 6 (5) Bon Jovi – Keep the Faith
- 7 (0) Die Fantastischen 4 – Die 4. Dimension
- 8 (8) Meat Loaf – Bat out of Hell 2
- 9 (3) Pearl Jam
- 10 (4) Soul Asylum – Grave Dancers Union

Hier die Gewinner vom letzten Mal:

Nicolai Weiß, Frank Sandholz, Nadja Klein, Uwe Hein und Jan Sachs

THE BEAVIS AND BUTT-HEAD STREET EXPERIENCE
Compiled Exclusively For Rhythm-Crossover & Urban Radio

1. Beavis and Butt-Head - "Come To Butt-Head" (Positive K Version)
2. Run DMC - "Rize with Beavis and Butt-Head"
3. Run DMC - "Rize" (LP Version)
4. Sir Mix-a-Lot - "Beavis and Butt-Head Intro"
5. Sir Mix-a-Lot - "Monsta Mack" (LP Version)

5. The Beavis and Butt-Head Street Experience

Für die einen ist es Kult, die anderen hassen die beiden. Und die dritten, all die ohne Englischkenntnisse, sind einfach nur gelangweilt.

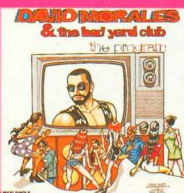
Seit fast einem Jahr machen die beiden auf MTV ihre Lieblingsbands zu Kulthelden und lassen Haftstrafen auf Bon Jovi ab. Das Aufregend-

ste für die beiden Strichmännchen im Metallica-Shirt ist aber der Hintern von Cher. Auf dieser Single sind Beavis und Butt gar nicht mal so nervig. Mit Rappern wie Run DMC und Sir Mix-a-Lot könnten sie auch in der Hip-Hop-Szene anerkannt werden. Die Stimmen sind jedenfalls witzig!

6. David Morales – The Program

Viele von Euch werden mit dem Namen nichts anfangen können. Aber durchstöbert doch mal Eure Plattensammlung und lest die Namen der Produzenten.

Von Cher bis zu Shabba Ranks reicht das Repertoire der von ihm produzierten Künstler. Als Farbigler hat David Morales natürlich jede Menge Rhythmus im Blut und hat sich auf der aktuellen Single voll und ganz der Raggaszene verschrieben.



Gratis!
Der Musik+ Video-Katalog!

- CD's/MC's/Singles/
- Schallplatten/
- Video-Kinofilme ab
- Original-Markensqualität mit Garantie!
- Kein Club! Keine Kaufpflicht!

25 JAHRE
Musik+ Video

Anfordern bei:
DISC CENTER Abt. ZV
D-97987 Weikersheim

TIPS & TRICKS

WANTED: TOLLE TIPS UND TRICKS

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

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

Bei der Honorierung für den „Tip des Monats“ hat sich inzwischen allerdings etwas geändert: Statt den

Spielen gibt es jetzt eine un-serer igel-flinken Sonic-Telefonkarten. Die haben nämlich zwei Riesenvorteile: Erstens hat sie nicht jeder, und zweitens haben wir sie ständig auf Lager. Bei den Games war das immer so eine Sache, davon können einige von Euch sicher ein Lied singen...

Schickt Euer Material an:

MVL GmbH
Redaktion **GAMERS**
Kennwort: **Tips**
Heiligw. 39
20249 Hamburg

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

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SILPHEED

(MCD)

Von Jörg Gronowski

Drei gute Tips aus Bochum. Levelwahl: Wenn der Vorspann beginnt, müßt Ihr: unten, unten, oben, oben, rechts, links, rechts, links, A und B eingeben. Nun noch Start gedrückt halten, bis „Press Start“ erscheint. Mit Stage-Select könnt Ihr nun alle zwölf Levels und die Endgegner direkt anfliegen. Außerdem habt Ihr die (freie) Wahl der Waffen. Unendlich Energie: Im Vor-

spann rechts, links, A, rechts, oben, C, B, unten, links, B, A und oben drücken. Wenn Ihr nun beim normalen Spiel Energie verliert, drückt Ihr auf dem zweiten Pad den A-Button... zapp, schon ist sie wieder da. Sprachmenü: Im Titelbild müßt Ihr auf dem zweiten Controller A, B und C gleichzeitig drücken. In den Optionen könnt Ihr nun die Samples abhören.



STREET FIGHTER II (MD)

Von Sven Valesco

Nachdem auch die Sega Besitzer endlich das beste Prü-gelspiel aller Zeiten haben, wollen sie auch Codes, Tips und weiß der Geier was? „Ach, der Geier weiß...“, (lassen wir das). Hier also was sehr Interessantes. Nach erfolgreicher Eingabe könnt Ihr nun noch die Special-Moves ausführen. Kein Schlag, kein Tritt, kein Garnichts. Nur für absolute Profis, also für Euch

alle (schleim!). Nach dem Sega-Logo, also im Capcom-Logo, müßt Ihr unten, Z, oben, X, A, Y, B, C auf dem ersten Pad drücken (sorry, nur Sechs-Button!). Wenn Chun-Li schreit, hat's geklappt. Denselben Code könnt Ihr auch auf dem zweiten Pad eingeben, wenn Ihr Match Play oder Elimination spielen wollt. Dann kann man die selben Kämpfer wählen.



MORTAL KOMBAT (MD)

Von Jörg Gronowski

Wenn wir den Jörg nicht hätten... – einen fleißigen Tipplieferanten gibt's gar nicht. Diesmal hat er bei dem Prügelknaller ein geheimes Cheatmenü entdeckt. Ihr müßt im Auswahlscreen (Game-Start oder Options) folgende Kombination drücken: Unten, oben, links, links, A, rechts und unten. Nun müßt Ihr „Cheat Enabled“ lesen können. Diese Option wird nun angewählt, und dann könnt Ihr nach Herzenslust die verschiedensten Sachen einstellen. Probiert einfach mal aus.

Nun zum wichtigsten Teil „Flag 0-7“ noch die Erklärungen. Wenn Ihr die jeweilige Flag auf „on“ stellt, passiert folgendes:

- Flag 0 Ihr müßt nur einmal treffen, schon scheidet der Gegner dahin.
- Flag 1 Dasselbe wie bei eins, nur andersrum.
- Flag 2 Reptil kommt immer, wenn Ihr im Palastgarten kämpfern müßt.
- Flag 3 Der Gegner läßt sich ohne viel Gegenwehr von Euch verprügeln.
- Flag 4 Reptil erscheint jede Runde.
- Flag 5 Unendlich Continues.
- Flag 6 Alle Gegner machen nun ihre Finishing Moves.
- Flag 7 Ihr kämpft immer im Palastgarten.

POPULOUS II (MD)

Von Thomas Alschmer

Götter die zweitel! Dieses absolute Topspiel kann wirklich schwierig werden. Deshalb haben wir ein Einsehen und geben Euch etwas Hilfe.

Humanoid Volle Mana-anzeige
 Wibble Alle Katastrophen
 Not Half Next Game: 999
 Experiment Volle Erfahrung



STREET FIGHTER II (MD)

Von Christian Gleich

Weiter geht's nun mit einem miesen kleinen Trick, mit dem auch etwas schwächere Spieler endlich mal in den Genuss der Endsequenzen kommen.

- 1 Ganz normal das Spiel starten, ohne den Schwierigkeitsgrad zu verändern.
- 2 Nehmt Eure(n) Lieblingskämpfer(in).
- 3 Beim „Vs-Battle“ Screen drückt Ihr auf dem zweiten Pad Start. Nur ein Pad vorhanden? Kein Problem, kurz umstecken!
- 4 Trärä, „Here comes a new challenger“, kennt man ja.
- 5 Such Dir den ??? Deiner Wahl aus!
- 6 Und weitergespielt!
- 7 Gegner in die Ecke stellen und nach Herzenslust vermöbeln.
- 8 Wenn der Junge „platt“ ist, während des Count-downs wieder Start (Pad) drücken und den nächsten Gegner auswählen.
- 9 Dies Spielchen treibt Ihr, bis nur noch Mr. Bison übrig ist. Den müßt Ihr schon eigenhändig, also ehrlich, erledigen. Sollte aber zu schaffen sein.
- 10 Viel Spaß!

ROAD AVENGER (MCD)

Von André Hubert

Kurz und knapp. Alle Level-codes.

B= Break, T= Turbo

- Level 1 BTBT BTBT TTTB
 Level 2 TTTT TTTT BTB
 Level 3 BBBT TTTT
 Level 4 BTTB TTTB TBB
 Level 5 TTTB TTTT B
 Level 6 TTTT TBTT TTTT T
 Level 7 BBBB TTBT TTBT
 Level 8 BTBT TBTT TBBT T
 Level 9 TBBT TBBB BTBT TTTT T

ECCO THE DOLPHIN (MCD)

Von Stefan Hergenhanen

Wer bei diesem wunderschönen Spiel mal eine Überraschung erleben möchte, der sollte in „The Library“ die beiden letzten Kristalle mit dem Sonar treffen.

THE OTTIFANTS (GG)

Von Melanie Feller

Daß auch Mädchen gute Videospiele sein können, wird hier mal wieder eindeutig unter Beweis gestellt. Woher sollten sonst die tollen Level-codes für das knuddelige Otto-Waalkes-Spiel kommen.

Der Keller JYSF
 Die Baustelle AOHT
 Das Büro PIHE
 Der Dschungel NRCF

ASTERIX (MD)

Von Dirk Henke

„Veni, vidi, vici!“, wie die Römer sagen würden. Dementsprechend auch: „Alea iacta est“, wobei wir beim Thema wären. Levelcodes für das gallische Jump&Run.

- Level 2 Insula
 Level 3 Condor
 Level 4 Vienna
 Level 5 Avenna
 Level 6 Dulcis

CHAKAN (GG)

Von Christian Abfalder

Zu dieser megaschwernen Jump&Run-Organie liefern wir Euch eine Lösungshilfe, die hoffentlich sämtliche Klarheiten beseitigt (?).

LEVEL 1

Im 2. Abschnitt müßt Ihr durch die letzte Tür gehen, aber zuvor noch einen Gegner töten, und das liegenbleibende Gefäß einsammeln.

ENDGEGNER

Versucht ihn in der Luft mit dem Drehsprung-Angriff abzufangen.

LEVEL 2

Nachdem Ihr runtergefallen seid, müßt Ihr sofort über den Gegner springen und den Gang weiter gehen. Wenn Ihr in den zweiten Abschnitt gelangt seid, solltet Ihr gleich nach rechts drücken. In der Wand ist ein Geheimgang.

ENDGEGNER

Stellt Euch ungefähr in die Mitte und duckt Euch. Wenn der Gegner über Euch gelaufen ist, steht Ihr auf und schlagt ihn von hinten. Dreht er sich um, müßt Ihr Euch wieder hinhocken.

LEVEL 3

Laßt Euch links runterfallen und drückt nach rechts (Geheimgang). Versucht unter den Speeren durchzurollen. Die zahlreichen Geheimgänge erkennt Ihr am Fenster in der Wand. Geht nun immer nach rechts, bis Ihr an einen

Vorsprung kommt, auf den Ihr raufspringt. In der rechten Mauer ist wieder ein Geheimweg – geht ihn bis zum Wasserfall und springt nach oben. Die mittlere der Türen ist die richtige. Bei den großen Fischen schleicht Ihr Euch durch die rechte untere Ecke.

ENDGEGNER

Wie bei Level 1 mit dem Drehsprung attackieren.

LEVEL 4

Alle Türen ausprobieren.

ENDGEGNER

Wieder Drehsprung.

LEVEL 5

Der Weg zum Endgegner führt rechts am Eiswasserentlang, bis zum nach oben fließenden Wasserfall.

ENDGEGNER

Wenn der Böse auftaucht, 2-3mal schlagen, dann den Drehsprung ansetzen. Sollte er noch nicht abgetaucht sein, weiterschlagen und springen.

LEVEL 6

Die Flammengeister könnt Ihr besiegen, indem Ihr sofort wenn sie erscheinen über sie hinüber springt, dann gleich umdrehen und von hinten verdreschen, voila. Der Boss ist im obersten Tor.

ENDGEGNER

Und wieder der Drehsprung – und natürlich den Feuerbällen ausweichen.



Software		Hardware	
MEGA CD II	MEGA DRIVE	MEGA CD II	MEGA DRIVE
Batman Returns	119	Justice Lords	119
Chuck Norris	119	Justice Strike	119
Die Hard Collection	119	Mr. T Strikes	119
Final Fight	99	W. H. H.	119
Golden Axe	119		
Golden Axe 2	119		
Golden Axe 3	119		
Golden Axe 4	119		
Golden Axe 5	119		
Golden Axe 6	119		
Golden Axe 7	119		
Golden Axe 8	119		
Golden Axe 9	119		
Golden Axe 10	119		
Golden Axe 11	119		
Golden Axe 12	119		
Golden Axe 13	119		
Golden Axe 14	119		
Golden Axe 15	119		
Golden Axe 16	119		
Golden Axe 17	119		
Golden Axe 18	119		
Golden Axe 19	119		
Golden Axe 20	119		
Golden Axe 21	119		
Golden Axe 22	119		
Golden Axe 23	119		
Golden Axe 24	119		
Golden Axe 25	119		
Golden Axe 26	119		
Golden Axe 27	119		
Golden Axe 28	119		
Golden Axe 29	119		
Golden Axe 30	119		
Golden Axe 31	119		
Golden Axe 32	119		
Golden Axe 33	119		
Golden Axe 34	119		
Golden Axe 35	119		
Golden Axe 36	119		
Golden Axe 37	119		
Golden Axe 38	119		
Golden Axe 39	119		
Golden Axe 40	119		
Golden Axe 41	119		
Golden Axe 42	119		
Golden Axe 43	119		
Golden Axe 44	119		
Golden Axe 45	119		
Golden Axe 46	119		
Golden Axe 47	119		
Golden Axe 48	119		
Golden Axe 49	119		
Golden Axe 50	119		
Golden Axe 51	119		
Golden Axe 52	119		
Golden Axe 53	119		
Golden Axe 54	119		
Golden Axe 55	119		
Golden Axe 56	119		
Golden Axe 57	119		
Golden Axe 58	119		
Golden Axe 59	119		
Golden Axe 60	119		
Golden Axe 61	119		
Golden Axe 62	119		
Golden Axe 63	119		
Golden Axe 64	119		
Golden Axe 65	119		
Golden Axe 66	119		
Golden Axe 67	119		
Golden Axe 68	119		
Golden Axe 69	119		
Golden Axe 70	119		
Golden Axe 71	119		
Golden Axe 72	119		
Golden Axe 73	119		
Golden Axe 74	119		
Golden Axe 75	119		
Golden Axe 76	119		
Golden Axe 77	119		
Golden Axe 78	119		
Golden Axe 79	119		
Golden Axe 80	119		
Golden Axe 81	119		
Golden Axe 82	119		
Golden Axe 83	119		
Golden Axe 84	119		
Golden Axe 85	119		
Golden Axe 86	119		
Golden Axe 87	119		
Golden Axe 88	119		
Golden Axe 89	119		
Golden Axe 90	119		
Golden Axe 91	119		
Golden Axe 92	119		
Golden Axe 93	119		
Golden Axe 94	119		
Golden Axe 95	119		
Golden Axe 96	119		
Golden Axe 97	119		
Golden Axe 98	119		
Golden Axe 99	119		
Golden Axe 100	119		

HER MIT DEM GAMERS

ABO

MEIN GAMERS ABO TICKET

JA, ich abonniere Gamers ab sofort für mindestens 1 Jahr zum Preis von DM 36,-
Auslandspreis DM 50,- (inkl. Porto) und Versand. Schicken Sie mir die GAMERS an
folgende Anschrift:

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen
schriftlich beim GAMERS-Leserservice widerrufen kann. Zur Wahrung der
Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb dieser 10 Tage (Poststempel).
Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine
zweite Unterschrift:

Datum/Unterschrift

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

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/
Lastschrift einzug

BLZ (steht auf Ihrem Scheck)

Geldinstitut

Konto-Nr.

Unterschrift des Kontoinhabers

Gegen Rechnung. Bitte keine Voraus-
zahlungen leisten. Rechnung abwarten.

GAMERS
GAMERS-Leserservice
Postfach 10 32 45
20097 Hamburg

BEQUEM

6 x im Jahr steckt GAMERS im
Briefkasten. Brandaktuell,
und die leidige Angst, eine
Ausgabe zu verpassen, ist
jetzt vorbei!

GÜNSTIG

Jede Ausgabe kostet im
Abonnement DM 6,-
(inklusive Zustellung frei
Haus, denn das Porto zahlt
GAMERS. Macht DM 36,-
im Jahr!/Auslandspreis DM
50,- inkl. Porto)

FAIR

Das Jahres-Abonnement
können Sie innerhalb von
10 Tagen (Poststempel)
schriftlich widerrufen.

FLASHBACK

(MD)

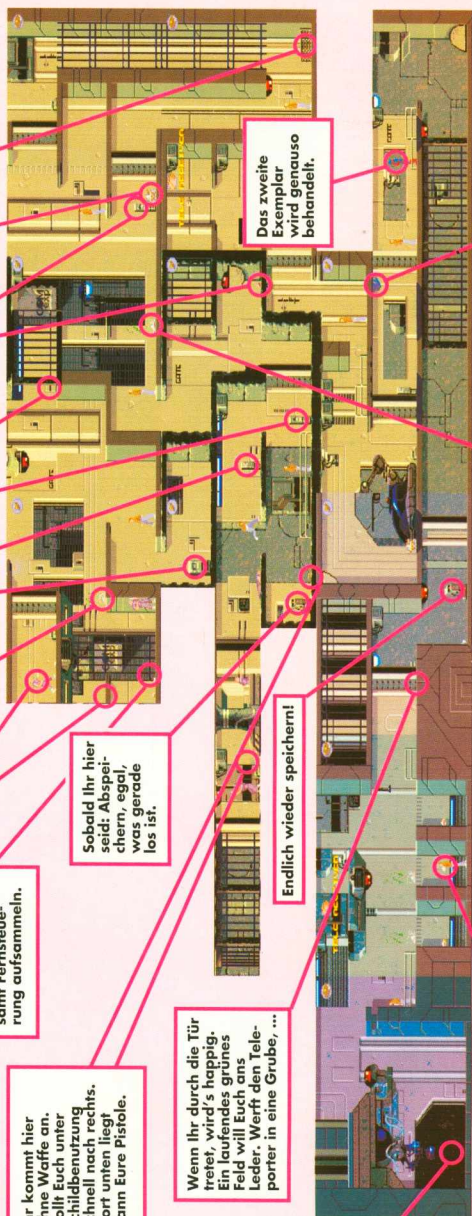
LEVEL 5

Hier kommen nun endlich die lang ersehnten letzten Teile der ultimativen Flashback-Levelkarten.

Wir hoffen, daß wir Euch damit helfen konnten. Wenn ja, dann recht fertigt das auch die stundenlange Arbeit, die alle Beteiligten damit hatten.

Sicherlich ist Euch schon aufgefallen, daß manche Bilder (wir nennen sie Grabs) nicht zueinander passen. Da hat

das Nebenbild plötzlich andere Farben, oder die Kanten und Öffnungen liegen nicht richtig. Tja, da haben die Leveldesigner geschluppt und sich die benachbarten Bilder nicht ordentlich angeschaut. Sowa merkt man dann erst, wenn man alles zusammensetzt. Wie wir! Dem ansonsten tollen Spiel schaden diese winzigen Fehlerchen aber zum Glück nicht.



Nun laßt Ihr den Teleporter hier liegen und fahrt nach oben. Lauft zum Save-Point und beamt wieder zurück.

Achtet auf den Roboter. Mit dem neuen Schlüssel knackt Ihr diese Tür.

Ihr müßt die ganze Zeit in Bewegung bleiben (nach oben drücken), dann tut Euch die Maus nichts.

Und noch einmal werfen wir mit dem Teleporter um uns. Nach unten bitte.

Der erbaute Schloß öffnet dieses Schott.

Von hier wieder den Teleporter werfen und benutzen.

Vergesst den oberen Schalter nicht, sonst müßt Ihr nochmal zurück.

Nutzt die neuen Generator zum Aufladen!

Den Desintegrator durchrollt Ihr mit gezogener Pistole. Natürlich dann, wenn er aus ist.

Der terminierte Wächter hinterläßt einen Schlüssel.

Sobald Ihr hier seid: Abspeichern, egal, was gerade los ist.

Werft den Teleporter von hier durch das Feld. Dann vorsichtig nach oben, dem Wächter den Schlüssel abnehmen. Nun geht's wieder zurück.

Erliegt den Mutanten, und Ihr dürft den Teleporter samt Fernsteuerung auf sammeln.

Ihr kommt hier ohne Waffe an. Rollt Euch unter Schildbenutzung schnell nach rechts. Dort unten liegt dann Eure Pistole.

Wenn Ihr durch die Tür tretet wird's happig. Ein laufendes artiges Feld will Euch ans Leder. Werft den Teleporter in eine Grube, ...

Endlich wieder speichern!

... erledigt die Kugeln und geht dann weiter.

Das zweite Exemplar wird genauso behandelt.

Um diesen Morph ins Land seiner Ahnen zu schicken, müßt Ihr (mit gezogener Waffe) am Boden rollen, bis er aufsteht. Nun ballert Ihr, und wieder von vorn, bis er erledigt ist.

Merkt Euch den Rhythmus der Felder. Von rechts müßt Ihr Euch nach oben hangeln und dort gleich nach links springen.

Stellt Euch genau unter die Halbkugel und drückt nach oben: Levet geschaft!



Nicht nur Ihr und wir, nein, auch der gedächtnisleerte Conrad hängt nur vor der Konsole ...

LEVEL 6/7

Zwei Sekunden noch - dann zerplatzt der gesamte Planet!



Dieser Schalter öffnet die Tür im Bild. Mit dem Aufzug geht's dann weiter nach unten, aber vorher noch nach rechts ...

Der verletzte Mann gibt Euch eine atomare Sprengladung. Hinter dem engen Durchgang wartet ein Fiesling; benutzt Euren Schild.

Auf dem ersten Absatz liegt ein elektronisches Tagebuch, welches Euch einige offene Fragen beantwortet. Die Schalter steuern den Fahrstuhl.

Öffnet mit dem Schalter die Bodenplatte und vergeßt den Teleporter nicht.

Nehmt die Maus und werft den Stein. Der Schalter steuert den Desintegrator.

Mit dem Schalter öffnet Ihr die Bodenplatte. Nach dem Abseilen gibt's dann kein Zurück mehr.

Die Tür müßt Ihr einschlagen. Wenn Ihr mit dem Schalter die andere Tür öffnet, kommt ein Alien.

Hier die Maus absetzen und oben den Teleporter durch die Tür werfen.

Nachdem die unfreundlichen Gesellen beseitigt sind, vergeßt nicht, den Stein mitzunehmen!

Und hier haben die Leveldesigner

Die Tür ist nun offen. Den Generator solltet Ihr nutzen. Der Elevator bringt Euch auf die nächste Seite.

Endlich wieder ein Energiespender! Den können wir gut gebrauchen.

All diese dünnen Plattformen fallen später runter. Denkt daran, wenn Ihr zum letzten Mal hier langlauft.

Ihr müßt erst an die obere Plattform springen, ehe der Fahrstuhl erscheint.

Wenn Ihr die obere Tür durchschreitet, öffnet sich die untere und läßt das Alien frei.

Hier findet Ihr den Schlüssel, den Ihr fürs nächste Paßwort braucht.

Der Teleporter befördert Euch nach getaner Arbeit wieder nach oben.

Endlich, nach langer Durststrecke, dürft Ihr hier endlich wieder einen Restart-Point aktivieren. (Speichern kann das Modul ja schließlich nicht).

Ein sehr wichtiger Save-Point, denn im nächsten Bild geht's rund. Den Schalter solltet Ihr kurz aktivieren, das kann ja (fast) nie schaden.

... denn hier wartet schon der erste Generator auf Conrad.

Diesen äußerst unfreundlichen Gesellen lockt Ihr am besten nach oben, um ihn dort gebührend zu entsorgen. Und vergesst bloß nicht den Schalter. Deswegen seid Ihr hier! Nach erfolgreicher Betätigung denkt an Euren Teleporter und benutzt die Fernsteuerung. Schon seid Ihr unten.

Der Schalter deaktiviert den Laser und schießt den Fahrstuhl wieder runter - schade eigentlich.

Wir dürfen wieder mal zwischenspeichern. Soltet wir auch tun, denn nun wird's fies.

Achtet auf die Maus im oberen Feld - kurz bevor sie den jeweiligen Schalter durchfährt, solltet Ihr einen kurzen Sprung machen. Alternativ dürft Ihr natürlich auch den Teleporter werfen. Aber paßt auf, daß Ihr nicht im grünen Feld verstofflicht!

Wenn Conrad mit dem Fahrstuhl hochfährt, explodieren die Minen von selbst. Werft nun den Teleporter runter. Vor dem Beamen bitte nach links drehen!

Wenn Ihr Euch mit gezogener Waffe einfach runterfallen laßt, kann Euch die Laserkanone nicht treffen. Achtung, unten erwarten Euch die Aliens!

Wir wissen auch nicht, wofür der Schalter gut ist. Sachdienliche Hinweise erbeten!!!

Erst schaltet Ihr das Alien aus, dann schießt Ihr das Gewebe hinter dem Schutzschild. Und zwar, wenn der Schirm gerade aufgeht.

Ihr müßt ganz links stehen, um den Teleporter in die Öffnung zu werfen. Wenn Ihr runterspringt, sieht das so aus wie auf dem nächsten Bild.

Conrad setzt auch hier eine Maus frei, um die Sprengladungen an der Decke zu aktivieren. Schöne Sache, oder?

Bevor Ihr nach oben fahrt, solltet Ihr den Teleporter wegwerfen, sonst kommt Ihr nicht mehr runter.

Der von Conrad terminierte Alien hinterläßt freundlicherweise einen Schlüssel für die Deckenplatte.

gener zwei Bilder vergessen.

Der Morph wird nach bewährter Rollmethode umgelegt. Oben findet Ihr dann zwei Sprengmäuse.

Der Schlüssel aus dem Keller öffnet diese Tür. Dahinter gibt's ein neues Paßwort, und Ihr seid der Lösung schon recht nahe. Drüben sichern und dann ab nach oben.

Hier angekommen, stellen wir fest, daß wir einmal im Kreis spaziert sind. Trotzdem geht's links weiter. Immer geradeaus bis zum Fahrstuhl ganz hinten.

Hebel umlegen, ab ins Raumschiff und zurücklehnen. Von hier an dürft Ihr den Abspann genießen und auf den dritten Teil warten. Er kommt bestimmt.

Werft Euren Teleporter zum letzten Mal, um durch das grüne Feld zu kommen.

Der Schalter läßt sich erst bedienen, wenn die Sprengladung richtig liegt. Dann fällt die Plattform in den Planeten, und Ihr habt nicht mehr viel Zeit, um lebend wegzukommen.

Dieser Schalter schließt den Rückweg, aber Ihr müßt hier hin, sonst könnt Ihr nicht schließen - und genau das müßt Ihr nun machen. Und zwar abwechselnd von links und rechts auf das Gewebe in der Mitte.

Achtung! Wenn Ihr unten seid, versucht sich ein Morph anzuschleichen. Hier gibt's nochmal 'ne Sprengmaus.

Rennt so schnell wie möglich zum großen Aufzug. Unten abspeichern. Oben geht's dann nur noch nach rechts. In der Mitte nochmal abspeichern, wenn Ihr gut ward. 20 Sekunden sollten jetzt noch übrig sein.

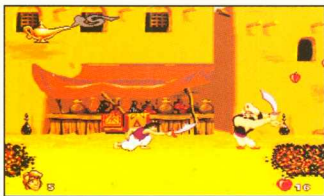
TIP DES MONATS ALADDIN

(MD)

Von Florian Lasinger

Willkommen in Agrabah, der erstaunlichsten Stadt des Universums. Wer eine Prinzessin befreien will, der braucht schon jede Menge Grips und Geschicklichkeit. Wir helfen Euch mit einigen zusätzlichen Tips und Tricks.

LEVEL 1 DIE STRASSEN VON AGRABAH



Zustechen kann das Leben retten!

In diesem Level könnt Ihr Euch zunächst mit der Steuerung und den verschiedenen Gegnern, die Euch immer wieder begegnen, bekannt machen. Gleichzeitig könnt Ihr die verschiedenen Angriffstechniken von Aladdin trainieren. Der kann nämlich nicht nur Äpfel werfen und mit seinem Schwert zuschlagen, sondern mit letzterem auch zustechen. Das geschieht dadurch, indem Ihr den Schwertknopf betätigt, während Aladdin in der Hocke ist, und bringt den Vorteil erhöhter Reichweite, die bei manchen Gegnern recht vorteilhaft ist.

Am einfachsten lassen sich die Fieslinge natürlich besiegen, indem Ihr sie mit Äpfeln bewerft. Da der Vorrat aber (vor allem im höchsten Schwierigkeitsgrad) begrenzt ist, solltet Ihr auch ausprobieren, welche Gegner sich auf welche Weise mit dem

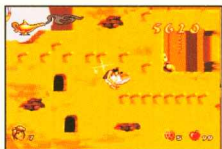
Schwert besiegen lassen. Bei den Messerwerfern und Jongleuren könnt Ihr mit etwas Geschick eine besonders elegante Methode der Bekämpfung entwickeln: Wenn Ihr genau den richtigen Abstand zu ihnen habt, könnt Ihr sie mit ihren eigenen Waffen schlagen!!!

Ihr solltet auch eine besondere Sprungtechnik an



Mit der richtigen Sprungtechnik kein Problem...

den Fahnenmasten üben: Wenn Ihr Euch von einer erhöhten Stelle auf einen Fahnenmast fallen laßt, ohne dazu abzuspringen, könnt Ihr Euch wesentlich höher katalapultieren lassen. Dazu müßt Ihr nur während des Falls oder beim Aufprallen die Sprungtaste betätigen und gedrückt



halten. So sind die in Agrabah scheinbar unerreichbaren Extraleben eine leichte Beute...

LEVEL 2 DIE WÜSTE

Den Großteil der hiesigen Gegner kennt Ihr schon, neu sind die Schlangen, die am besten durch Zustechen erledigt werden, und Iago, der gegen Äpfel allergisch ist. Mit etwas Glück könnt Ihr, nachdem einige Zeit verstrichen ist, an manchen Stellen die dort herumliegenden Bonusgegenstände erneut einsam-



Hinter dieser Säule ist der Weg zum Händler versteckt.



eln. Vergeßt auch nicht, beim Händler vorbeizuschauen. Den findet Ihr, wenn Ihr hinter der abgebildeten Säule mit dem Goofy-Portrait in die Luft springt (ein Stück nach dieser Säule könnt Ihr vorher noch einen Diamanten abkassieren!).



Hinter manch unscheinbarem Topf verbergen sich ...

LEVEL 3 DIE STRASSEN VON AGRABAH

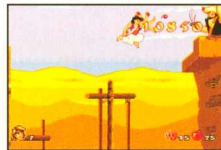


Die Schlangenbeschwörer solltet Ihr aus der Distanz per Schwertstich oder Apfelwurf ausschalten. Vorsicht vor den Taschendieben: Schlagt ihnen auf die Finger, bevor sie Euch Äpfel klauen. Auch solltet Ihr versuchen, alle herumliegenden Töpfe zu zerschlagen, sie verbergen meist einen Diamanten.

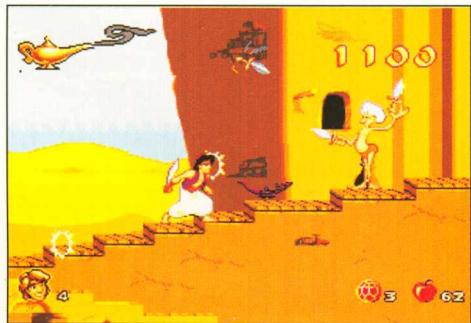
Den ersten Endgegner solltet Ihr ganz nach rechts drängen, Euch beinahe auf ihn stellen und immer feste ver-

drücken. Alternativ könnt Ihr ihn auch aus der Entfernung mit Äpfeln bewerfen, die Dinger sind allerdings beim zweiten Endgegner wesentlich nützlicher. Damit die Flöte erscheint, die

Euch zum Obermottz des Levels bringt, müßt Ihr nach dem Sieg über den Dieb erst einige Male auf diesem Level hin- und herrennen. Für den letzten Endgegner braucht Ihr nur das richtige Timing: abwechselnd einen Apfel werfen und über die Fässer springen. Falls Euch die Äpfel ausgehen sollten, findet Ihr unten Nachschub.



... wertvolle Überraschungen. Suchen lohnt sich.



Dieser Herr erlebt gleich eine ziemlich böse Überraschung.

LEVEL 4 DER KERKER DES SULTANS

Die explodierenden Skelette sind recht unangenehme Zeitgenossen. Sofern sie erreichbar sind, solltet ihr hinrennen und sie schnellstmöglich besiegen, ansonsten ist Dekkung angesagt. Fledermäuse sind ebenfalls recht bieestig, auch hier ist Geschwindigkeit Trumpf. Ansonsten gilt hier: Weder Mut noch Orientierung verlieren...



Hier war wohl jemand zu gierig. Das geht nicht gut!



Sein oder Nichtsein? Das ist für Aladdin keine Frage

LEVEL 5 DIE HÖHLE DER WUNDER

Die Geister sind relativ einfach durch Draufhauen zu besiegen; um die fiesen Goldfische solltet ihr Euch nicht kümmern. Die Statuen erledigt ihr am besten, indem ihr erst ein Stück 'in sie hineingeht' und dann zuschlagt. In der rechten oberen Ecke der Höhle könnt ihr Euch noch eine Bonusrunde holen.

Beim etwas hartnäckigen Endgegner solltet ihr Euch zu Beginn rechts hinstellen und, sobald er auftaucht, schnell zuschlagen, so daß er verschwindet und auf der anderen Seite wieder auftaucht. Dann schnell hinrennen, springen, zuschlagen, zurück auf die andere Seite und das Spielchen von vorne wiederholen. So schafft ihr ihn relativ leicht.



LEVEL 6 DIE FLUCHT

Wenn die Kugel erstmal rollt, habt ihr die Chance, maximal einen Bonus zu greifen, rennen statt raffen ist in diesem Level das beste Motto!

LEVEL 7 AUF DEM FLIEGENDEN TEPPICH

Dieser Level ist hervorragend dazu geeignet, Extras zu sammeln. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß ihr das Extraleben gleich zu Beginn des Levels erwischt, dann könnt ihr den Level nämlich beliebig oft wiederholen. Das stockt nicht nur Euren Apfelvorrat auf, mit etwas Geschick könnt ihr auch noch das eine oder andere Extraleben rausholen! Mit dem Extraleben in der Hinterhand verlieren auch die Fragezeichen-Wegweiser ihren Schrecken...

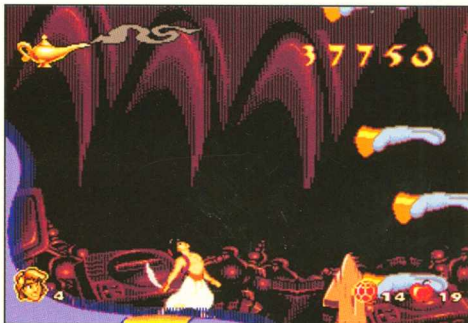


Dieses Extraleben erleichtert das Flug-Level ungemein.

Mit der richtigen Taktik ist dieser Kerl kein Problem.

LEVEL 8 IN DER WUNDER- LAMPE

Wenn es hier scheinbar irgendwo nicht weitergeht, dann wartet einfach mal, schaut nach unten oder nach oben, vielleicht erscheinen ja einige hilfreiche Hände. Oder versucht, durch springen von einer stabilen Plattform (und anschließender Rückkehr auf dieselbe) den weiteren Weg ausfindig zu machen.



Wenn ihr etwas wartet, kommt die Hilfe von ganz allein. Sehr praktisch.

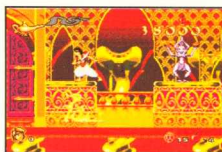
LEVEL 9 DER PALAST DES SULTANS

Bei der Flamingo-Quälerei ist präzises Springen angesagt, die Wachen auf den Plattformen sollten mit Äpfeln erledigt werden. Vorsicht vor den Goldfischen! Iago und seine Teufelsmaschine solltet ihr von rechts mit Äpfeln unter Beschuß nehmen. Sind Euch die Früchte ausgegangen, gibt es links eine neue Ladung.



Iago dreht am Rad, das gefällt Aladdin aber gar nicht!

LEVEL 10 JAFARS PALAST



Flammen auf dem Boden sorgen für Schmerzen. Nehmen wir den Umweg.

Damit Euch zu Beginn des Levels die Füße nicht zu heiß werden, solltet ihr Euch auf den Podeste fortbewegen. Habt ihr es bis zum Bösewicht geschafft, ist der Rest fast Formsache: Stellt Euch rechts oder links neben die Podeste, springt und werft dabei Äpfel. Auch hier gibt es bei Apfelmangel Nachschub.



Kein Wunder, daß Flamingos aussterben...

... Leser helfen Lesern

Und wieder gibt es etwas Lebenshilfe für gefrustete Spieler. Nochmals die Spielregeln: Wenn Euch irgendwelche Probleme quälen, fiese Endgegner scheinbar unbesiegt erscheinen oder versteckte Levelausgänge zu gut versteckt sind, so schreibt uns einen Brief mit der entsprechenden Frage. Wir drucken diese dann ab und geben sie somit an unsere Leser weiter. Und wer die Antwort auf die abgedruckte Frage hat, der möge uns ebenfalls schreiben. Spätestens in der übernächsten Ausgabe wird diese dann veröffentlicht.

Und hier geht die Post hin:

GAMERS, MVL GmbH
Kennwort: Helpline
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

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

FRAGEN

WONDERBOY IN MONSTERWORLD (MD)

Angelo Messino läßt fragen, wie man den Almighty Demon King besiegen kann.

holen, aber der Priester Ak-Thul, der Informationen geben soll, schweigt ganz einfach. War Jürgen da irgendwie zu voreilig?



Schon auf dem Master System warf dieses Game einige Fragen auf ...

SHADOW DANCER (MS)

Maik Kuball hat Probleme mit dem Endgegner des letzten Levels. Der Kerl sitzt cool hinter seinem Schutzschild, wirft mit grünem Zeug um sich und verliert einfach keine Energie...

RINGS OF POWER (MD)

Ertan Karadag sucht die Fundorte für den Ring of Intuition und den Ring of Mutation; Alex wäre für Hinweise zum Aufenthalt von Larry und zum Lobotomy Club dankbar.

Jürgen Wrase dagegen hat sich komplett verrannt: Nach den ersten beiden Ringen (Division, Advancing) hat er sich gleich Ring Nummer 8 (Variation) besorgt. Anschließend wollte er sich den dritten Ring (Thought

LAND OF ILLUSION (GG)

Oliver Jergla sucht verzweifelt den Stern im Princess Castle.

WONDERBOY IN MONSTERWORLD (MD)

Oliver fragt sich auch, wozu die Charmstones zu gebrauchen sind.

PHANTASY STAR II (MD)

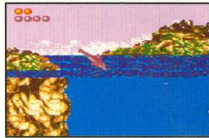
Karsten Plößer hat aus dunklen Quellen erfahren, daß Shir im Paseo Tool Shop freundlicherweise Star Mist und Moon Dew stehlen kann. Nur tut sie das bei ihm einfach nicht.

(Wenn ich mich noch recht erinnern kann, klaut die Gnädigste nur dann, wenn sie nicht mit irgendwelchen NEI-Items ausgestattet ist...)

ANTWORTEN

ECCO THE DOLPHIN (MD)

Stanley Bergt weiß, wie Stephan in der Darkwater-Zone weiterkommt: Um die Spirale zu zerstören, müssen drei gleichfarbige Bälle angestoßen werden.



LEMMINGS (MD)

Gut, MAYHEM 1 ist schon eine harte Nuß, aber unlösbar ist der Level nicht. Hans Herbertz verrät Thorsten, wie es gemacht wird: Als erstes wird gewartet, bis der erste Lemming aus Falltür Nummer 1 (links) gegen die Wand der Wanne 2 läuft und umkehrt. Sobald dieser Lemming die linke Stütze erreicht hat, wird er zum Gräber gemacht. Hierbei muß die rechte Kante des senkrechten Tunnels genau mit der rechten Kante der Stütze übereinstimmen. Ist diese schwierige Aktion erst einmal gelungen, ist der Level so gut wie gelöst.

Jetzt fallen noch einige von rechts kommende Lemmings auf den Boden des Tunnels und von dort, da links noch kein Ausgang vorhanden ist, nach rechts zu den Lemmings aus Falltür 2. Die übrigen Grünschöpfe laufen dann direkt zum Tunnel und von hier aus zu den Lemmings aus Falltür 2. Sobald der Gräber die Mitte der Stütze erreicht hat, wird er zum Zerstörer umfunktioniert. Da er ursprünglich von rechts kam, gräbt er nun seinen waagerechten Tunnel nach links und erreicht den Raum links neben der Stütze.

Wenn der Lemming direkt an der Kante der Plattform angelangt ist, wird er zum Bauarbeiter umfunktioniert. Nach zwei Treppen erreicht er die Plattform mit dem Ausgang. Jetzt wird einer der Lemmings unter der zweiten Plattform zum Zerstörer gemacht, damit er einen Tunnel unter der Stüt-

ze gräbt. Und siehe da, auf einmal marschieren alle Tierchen fröhlich in Richtung Ausgang.

LAND OF ILLUSION (GG)

Oliver Jergla löst Michaels Stern-Problem: Im Flower Field gibt es eine Stelle, an der man von einem Schmetterling abspringen muß, um an ein Extraleben zu kommen. Von der Blume vor dem Schmetterling sollte man sich schrumpfen lassen und solange auf dem Schmetterling bleiben, bis man den Stern sieht. In Desert muß man, um an den Stern zu gelangen, kurz vor der Endgegner-Tür den Schlüssel nochmals holen und links neben die Tür legen. Anschließend wird in die Wand gesprungen. Den Island-Stern gibt es, wenn man sich bei der Ausgangstür von der Wolke links herunterfallen läßt und das Joy-pad nach rechts drückt.



AX BATTLER (GG)

Oliver kann auch Björn durch die Evil Cave helfen: Vor der Höhle sollte man sich alle 31 Vasen besorgen und die Magie auf Earth stellen. Bevor man die Riesen-spinnen angreift, sollte man sie erst spucken lassen. Wenn man ohne Energieverlust bis zu den Iglern kommt, die ins Wasser fallen, ist das Schwierigste schon geschafft. Bei den Fischen sollte man sich langsam mit der Magie durchkämpfen. Ist man aus der Höhle raus, sollte man schnellstmöglich nach Nordwesten gehen, um eine Begegnung mit den fiesigen Knights zu vermeiden.



Dank Eurer regen Mitarbeit können wir Euch auch in dieser Ausgabe mit brandheißen Action Replay Codes versorgen. Wenn das weiterhin so bleiben soll, müßt Ihr uns allerdings auch in Zukunft so kontinuierlich beliefern. Insbesondere die 8-Bit-Besitzer sind hiermit aufgerufen, ihre Erfahrungen an uns weiterzuleiten. Schickt uns Eure Erkenntnisse unter dem Stichwort „Action Replay“ an die Tips-&-Tricks-Adresse. Für die folgenden Codes bedanken wir uns bei unseren Lesern Fred Koevari, Michael Bailer, Norbert Goike, Alexander Fabel, Timo Bohl, Petra Martin, Martin Prentzel, Heinz Weiß und Roman Beyer.

Replay



ALADDIN (MD)

FFEFF A0008 unverwundbar
FF7E3 C0039 unendlich Energie
FFEFE 10039 unendlich Äpfel

BUSBY (MD)

FF023 B0008 unendlich Leben
FF00E 90055 unendlich Zeit
FF024 900XX Levelanwahl (0-13)

FATAL FURY (MD/US)

FFD81 60058 unendlich Energie

FLASHBACK (MD)

FFD3D 70005 unendlich Energie

GUNSTAR HEROES (MD)

FFA42 5005E unendlich Energie

CHIKI CHIKI BOYS (MD)

FFAF5 00001 unbegrenzt Leben

THE FLINTSTONES (MD)

FF015 60009 unbegrenzt Leben

MICRO MACHINES (MD)

FFA6C 7000X unendlich Leben
FFA69 F000X Anzahl der Runden

STARFLIGHT (MD)

FF983 10098 unbegrenzt Geld
FF957 300FF unbegrenzt Treibstoff

MORTAL KOMBAT (MD)

FFFF5 40003 unbegrenzt Credits
FFCAB 90078 unbegrenzt Energie Spieler 1

ROCKET KNIGHT ADVENTURES (MD)

FFFB0 D0002 unbegrenzt Leben
FFC04 1002F unbegrenzt Energie (am Levelende ARP deaktivieren)

FATAL FURY (MD)

FF00B F0060 unbegrenzt Zeit

HOME ALONE (MD)

FFF58 3002E unbegrenzt Zeit

GLOBAL GLADIATORS (MD/Dt)

FFFF4 D000A unbegrenzt Energie
FF001 C0035 unbegrenzt Zeit

GLOBAL GLADIATORS (MD/US)

FFFE7 80029 unbegrenzt Zeit

CHUCK ROCK (MS)

00C0 8E03 unbegrenzt Leben

TOM & JERRY (MS)

00C4 3908 unbegrenzt Leben

TAZ-MANIA (MS)

00C1 0005 unbegrenzt Leben

ALIEN 3 (MS)

00C4 2763 unbegrenzt Maschinen-
gewehr
00C4 2B63 unbegrenzt Bazooka
00C4 2963 unbegrenzt Flammenwerfer
00C4 2D63 unbegrenzt Granaten
00C4 6A63 unbegrenzt Energie

R-TYPE (MS)

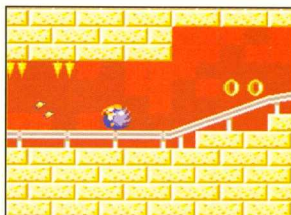
00CE 0103 unbegrenzt Leben

XENON II (MS)

00D0 E203 unbegrenzt Leben

SONIC 2 (MS)

00D2 9803 unbegrenzt Leben
00D2 9905 Unverwundbarkeit



Mit diesen tollen Codes braucht Ihr den Stacheln demnächst nicht mehr auszuweichen.

ASTERIX (MS)

00C0 9D03 unbegrenzt
Leben
00C0 9A03 unbegrenzt
Energie

RAMPAGE (MS)

00C0 A003 unbegrenzt
Leben Sp. 1
00C0 9660 unbegrenzt
Energie Sp. 1
00C0 A130 unbegrenzt
Leben Sp. 2
00C0 9760 unbegrenzt
Energie Sp. 2

MORTAL KOMBAT (GG)

00C4 8848 unbegrenzt Energie
00C4 0B06 unbegrenzt Continues

SUPER MONACO GP (GG)

00C3 62xx Platzierung (01-13)

MARBLE MADNESS (GG)

00DF AC3C unbegrenzt Zeit

G-LOC (GG)

00C2 C920 unbegrenzt Treibstoff
00C2 C730 unbegrenzt Raketen
00C2 D803 beste Panzerung
00C2 D602 beste Bewaffnung
00C0 CE39 unbegrenzt Zeit

AX BATTLER (GG)

00C0 5908 unbegrenzt Vasen

SHINOBI 1 (GG)

00D2 1D05 unbegrenzt Leben

SEGA  SEGA

WORLD OF GAMES

Computerspiele - Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

BÖRSE GAMERS

GAME GEAR

Verkaufe GG mit 27 Spielen und Netzadapter für 550 DM / 12 GG Spiele auf 1 Diskette für 150 DM. Tel. 09369-20533

Verkaufe Game Gear + Castle of Illusion + The Lucky Dimecaper + Columns + Psychic World + ein Jurassic-Park-Poster für 300 DM (NP 520 DM). Tel. 06047-7324 (Richard)

Verkaufe GG Spiele: Sonic 1 und Joe Montana Football je 60 DM. Stefan Habersack, Tel. 030-9328800 (tägl.) von 19.00 bis 21.00

Verkaufe Gg Spiele Sonic 2, Castle of Illusion, Super Kick Off, Monaco GP, Olympic Gold, Outrun u. noch 3 St. Für 270 DM o. je 25 DM. Tel: 05346-1879

Verkaufe GG mit TV-Tuner, Netzteil, Battery Pack, Gear-to-Gear-Kabel, GG Carry All Koffer und Pro Action Replay + 20 Top Spiele Topzustand für 1000 DM. Michael Brost, Liebigstr. 07, 10247 Berlin

Verkaufe GG 10 Monate alt neuwertig! + Netzteil, Shinobi 2, Tazmania, Sonic. Alle Spiele dt. mit Anleitung! VB 350 DM. Tel: 030-9212652 ab 18 Uhr

MEGA DRIVE

Tausche Flashback, World of Illu., EA-Hockey, 688 Sub Attack. Suche Aladdin, Cool

Spot, Gountlet 4 (Flashback nur gegen Aladdin) Keine jp. Games Tel. 02224-78055

Ver(kaufe) MD Spiele z.B. Alien 3, T2, SoR II, M+D, Ecco, EL Soccer, After Burner II, Kid Chameleon. Kaufe SNES Spiele alles mögliche und unmögliche. Nurd. Tel. 05494-8395 Reinhard

Suche dringend MD-Spiele! Interesse besteht auch an Modulen anderer Systeme (SNES, NES, MS, GG, GB U. Turbo Duo)! Tel. 0641-71250

Verkaufe Alex Kidd 30 DM, Rolo 60 DM, Fantasia 50 DM, Indiana Jones 50 DM, Castle of Illusion 50 DM, Talespin 50 DM, Zany Golf 50 DM. Übernahme halbe NN. Tel. 07272-4890 Ralf

Verk. World of Illusion (65), Castle of Illusion (50), California Games (50), Kid Chameleon (55). Tausche auch. Tel. 0711-2572837 (Harun)

Super-Angebot: Verkaufe MD und 14 Top-Spiele + MS-Converter + Sharp 37 cm Farb-TV nur zus. f. 1400 DM. Alles max. 1 Jahr alt. Tel. 03334-235645

Warsong-Original-verpackt! US-Version, läuft auf allen MD-Konsolen. 70 DM inkl. Versand! Suche japanisches Mega-CD Rom Tel. 05237-5492

Verk. MD + 2 Kontrolpads + Netz. + 7 Spiele (Sonic 1+2, PGA Golf, Castle of Ill., Mega Gem. (3 Spiele)) für 400 DM. Sens, Möster-Str. 81, 06847 Dessau

Verkaufe MD mit 2 Schalter/50/60 Hz und Sprachschalter d.h. alle drei Konsolen in einem + RGB-Kabel und Joyboard (imp 328 II mit Funksteuerung) und Action Replay Pro für alles 450 DM oder ein NEO GEO. Tel. 0681-44197

Verkaufe MD + Sonic, Kid Chameleon, Hang On, WC Italia 90, Columns + 2 Pads. Alles deutsch. Neu-Preis: 500 DM - Verkauf: 320 DM. Ab 19 Uhr Tel. 02241-76961

Tausche Shining in the Darkness, Last Battle gegen After Burner II, Olympic Gold. Steffen Felsch, Kochstr. 15, 09116 Chemnitz

Verkaufe: Mega Drive mit 2 Infrarot Pads, Action Replay Pro und 17 Spiele (kaum gebraucht) für 1000 DM. Tel. 089/ 670 44 53

Verkaufe Turtles und Quackshot zusammen für nur 100 DM. Telefon: 038782-575 Martin (nach 14 Uhr)

Verkaufe MD Magnum-Set für 250 DM u. J. Madden Football' 93, NHLPA Hockey für je 60 DM. Beim Kauf aller Teile gibt's 4 % Abzug des ges. Preises. Tel. 08061-2136

Verk. f. MD Mega Games I, Flashback, Fatal Fury, Ecco T. Dageh., Sonic I-II, St. of Rage II, J.B. Knock Out Boxing, Summer Challenge, Super Hydride. Suche Shining i.t. Dark., T. Böckelmann, Geraerstr. 14, 39122 Magdeburg

Verkaufe S. Monaco GP II (50 DM), Bulls vs Lakers (50 DM), NHLPA Hockey 93 (50 DM) und Ultimate Soccer (75 DM). Tel. 02421-505327

Verkaufe Rocket Night Adventure oder tausche gegen Flashback Tel. 04321-79740

Verkaufe Mega Drive dt./jp. und 15 Spiele: Quackshot, James Pond, Toejam & Earl, Turrican, Toki, Slime World usw. Volker Hingerle, Erlenstr. 3, 85283 Wolnzach

Verkaufe MD Jungle Strike, CD Final Fight, Time Gal, Sol Feace + Sherlock H. je Spiel 70 DM. GAMERS + Sega Pro Hefte je 3

DM. Tel. 02161-559598

Entw. 3 für 1 od. ein paar Dosen Protein gegen Populous 2 od. Mortal Combat. Biete Indy Jones 3u. Moonwalker od. Back to the Future. Tel. 07026-4264

Verk. Shining in the Darkn. dt. 60 DM, Kid Chameleon dt. 60 DM, Indiana Jones Last Crusade 70 DM, Phantasy Star II 50 DM. Alle Spiele neu - neuw. Andreas Pilchowski, Adlerstr. 15, 73312 Geislingen/Steige Tel. 07331/ 43721, ab 18 Uhr 43741

Verk. MD-Module: Kings Bounty, Talmits Adventure, Space Harrier II je 45 DM, Shining Force 85 DM. Tel. 02256-1319

Verkaufe Spiele für Sega Mega Drive + Master System für 60 DM. Tel: 0431-641670

Verk. Shin. i.t.D. 65 DM, Streets of R. 1, Tiny T. je 60 DM, Streets of R. 2, Popul., World of I., Warsong (engl.) je 55 DM, EA H., Sonic 1+2 je 50 DM, Herzog 2, Mercs (engl.) je 45 DM, Altered B. 40 DM. Fast alle dt. Tel. 0561-519960 Marco

Verkaufe o. tausche MD-Spiele: Micro Machines, Cool Spot, Tiny Toon, Crue Ball u.a. (alle dt.) Michael Schatt, Werner-Seelenbinder-Str. 6, 98597 Breitenungen

Verkaufe/ Kaufe/ Tausche MD-Spiele ab 35 DM. Große Auswahl. Suche ständig Spiele (auch Sammlungen mit Gerät) Tel. 04774-1789 Rainer/Simone

Tausch/Verk. Alien 3 (70 DM + Vk) und Spiderman (50 DM + Vk). Suche Phantasy Star 1 + 2, Shn. in the Darkn. oder Gley Lancer Tel. 05523-2508 ab 18 Uhr

Verkaufe Games f. MD: Sonic 35 DM, Ecco 80 DM, Quackshot 65 DM, Mega Games I 60 DM, Buck Rogers 50 DM, Tazmania 60 DM, Lemmings 85 DM, Flashback 85 DM. Steffen Palussek, Gapstraße 11, 83278 Traunstein

Verkaufe: Chameleon, Sonic 2, PGA, Mega Games, Tiny, Lemmings. Suche: F1, Zombies, Flintstones, Team USA, F-15 2. Verkaufe GG: Sonic 2, Castle. Tel. 040-656 75 07

Sega Spiel mit 10 Kassetten Sonic I-II, Strider, James Pond,

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo GameGear 3DO

The Ottifants dt 89,95
 F-15 Strike Eagle II dt (MD) 129,95
 Thunderhawk dt 99,95
 Landstalker dt (MD) 109,95
 Aladdin dt (MD) 119,95
 SuperNintendo 50/60 Hz Umbau innerhalb 48 h!

FIFA-Soccer dt (MD) 109,95
 Chuck Rock II dt (MD) 99,95
 Streetfighter II dt (MD) 139,95

Und viele andere Titel auf Anfrage. Preisliste gegen 3 DM in Briefmarken.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030/621 30 18
 Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
 Nähe Hermannplatz

Ghouls'n Ghosts, Alex Kidd, Forgotten Worlds, Altered Beast. Zusammen alles 1400 DM. Tel. 02131-544914 Wilma

Tausche Wonderboy in Monsterworld (mit Lösung), After Burner 2, Toki, Altered Beast, Monaco GP, WC Italia' 90 gegen andere S. Tel: 06643-1216 Daniel

Verk. Starfl., B. Rog., Faery Tas PS II & III, M.o. Monst., R.o. Pow 60 DM, Immortal, Sw. of Verm. 65 DM; WH.T. C. Sandiego 70 DM; Sh. Force 80 DM, Su. M&M II (US) Tel. 02351-71268 Jörg

Tausche Lemmings, Verschene Ferrari GP Challenge. Suche F1. Tel: 0721-32321 von 18 - 20 Uhr.

Last Battle 40 DM Verkauf, Fatal Fury 45 DM Verkauf, Power Monger 35 DM Verkauf, Corporation 30 DM Verkauf, Zero Wing 45 DM Verkauf. Bevis Fedder Tel. 040-4912763 ab 15 Uhr

Spieleclub Gießen braucht neue Spiele. Bei ganz aktuellen Titeln auch Tausch. Sonst Ankauf, notf. mit Konsole u. Zubehör. Tel ab 14 Uhr 0641-84874

Verk. MD-Spiele: PGA Golf, Lemmings, Monaco 2, Klax + Sonic, Super Kick Off für je 55 DM (inkl. Porto). Tel. 07432-4740 (17-19 Uhr, Matz)

Verkaufe Mega Drive Spiele Moonwalker, Alex Kidd Teil V, Ecco - the Dolphin, Olympic Gold. Tel: 02744-8297 ab 17 Uhr. Preis VB

Tausche, Kageki, Quackshot u. Insector X, Golden Axe, Mercs 2 alle jp. bei Tausch von 3 Spielen 1 Spiel gratis d.h. bei Tausch von 6 Spielen = 2 Spiele. Nurdrt., am. Tel: 033056-384 o. 450 Alexander

Verk./ tausche: Ghouls'n Ghost 40 DM, Dick Tracy 30 DM, Sword of Sodan 25 DM, Bonanza Baros 25 DM. Alle jap./ Fantasia 40 DM, Alien Storm 40 DM dt. Tel: 05846-777

Tausche Mega-CD-Sewer Shark für Mega CD: Ecco the Dolphin od. andere auch evtl. Module. Nach Norbert fragen Tel: 0214-94489 ab 18 Uhr (Köln Umkreis 100 km)

Verkaufe/tausche: Road R II, Immortal, John M.'93, Shining, Gouls'n G., Actraiser, Probotector, Parodius. Tel: 05063-5192

Verkaufe: Sonic 1+2, Tiny Toons, World of Illusion, Lemmings, Rolo, Quackshot, Toki, Rocket Knight Adv., Cool Spot; Back to Future 3 für je 65 DM. Tel: 07151-61239 Daniel

Suche MD-Spiele: Chuck Rock 2, Cool Spot, Fantastic Dizzy, Gunstar Heroes, Sonic Spinball II. Tel: 0611-23266 B. Mocco, 65201 Wiesbaden, Freudenbergstr. 74

Tausch/Kauf/Verkauf von MD-Games. Habe Mega Lo Mania, Ultimate Soccer, Aladin, Shining Force, Streetfighter 2 uvm. Tel: 04962-5655 Frank !! Call now

Tel.:0251/527854 Bernd Herfurth's Fax:0251/527971

FREAK'S SHOP

MEGA DRIVE	*DEUTSCH*	MEGA DRIVE	*DEUTSCH*
Aladdin	119,95	Alex Kidd	59,95
Dracula	129,95	Gynoug	59,95
Davis Cup Tour	109,95	Klax	49,95
EA FIFA Soccer	129,95	Marble Madn.	59,95
F1	119,95	Phant. Star 3	59,95
Flashback	119,95	Tale Spin	59,95
Gunstar Heroes	99,95	MEGA CD *	
Jungle Strike	129,95	Ecco CD	89,95
Jurassic Park	119,95	Night Trap	129,95
NHL Hockey 94	109,95	Sewar Shark	139,95
Ottifants	119,95	Sonic CD	89,95
Sonic Spinball	109,95	Time Gal	69,95
Sensible Soccer	129,95	Thunderhawk	109,95
Shining Force	129,95	Freak's Shop	
Ultimate Soccer	99,95	Weselstr.4 • 48151 Münster	
Virtual Pinball	129,95		

• MEGA DRIVE • NEO GEO • GEBRAUCHTSPIELE •

Kaufe guterhaltene MD-Spiele, Sport- u. Rollenspiele bevorzugt. Angebote an K. Moosrainer, Wilmersdorfer Str. 9, 79110 Freiburg

MASTER SYSTEM

Verkaufe für MS: Asterix, Wizard Mania, Fam. Feuerstein, World Cup Italia '91, Indiana Jones, Back to the Future III, Land of Illusion, Mickey Mouse für 400 DM. Tel. 03504-613830 David

Verkaufe MS + 3 Spiele (Alex Kidd in Miracle World, Mickey Mouse 1 und Moonwalker) + 2 Control Pads für 150 DM. Alexander Deppe 06073-64106

Verk. MS + 8 Spiele (D. Duck, Asterix, Castle of Illus., Ghouls'n Ghost, Double Dragon, Ghostbusters, Sonic, Super Monaco GP) + Pads für 400 DM. Tel. 030-4836741 Bernd

Verkaufe MS I und 2 Joypads und 12 Spiele für 550 DM. Marko Eggert, Trebuser Str.3d,

15517 Fürstenwalde

Verkaufe MS II und 2 Joypads sowie 12 Spiele für 550 DM. Stephan Jirkowsky, Siedlung 26, 15528 Spreenhagen

Verkaufe oder tausche MS Spiele Asterix, Bomba Raid, Sonic, Flintstones, Golden Axe, Thunder Blade, Rastan u. S.O. Rage. Suche Tazmania u. Micky 2. Tel: 05432-2598 Jürgen

Verkaufe 7 MS-Spiele und auch Tips & Tricks I z.B. Tom u. Jerry, Action Fighter, Transbot. Thomas Hunger Tel. 037369-372

Habe Spiele zu verkaufen: Sonic (30 DM), Asterix (30 DM), Donald Duck (30 DM), Golden Axe (20 DM). Ruf an bei mir! Tel: 05195-1670 Nils Kock

HARDWARE + ZUBEHÖR

Verkaufe MD (dt), 1 SG

BÖRSEN-FORMULAR



Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- Game-Gear-Spiele Hardware+Zubehör
 Master-System-Spiele Verschiedenes
 Mega-Drive-Spiele

Datum:

Unterschrift:

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 10 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines 10 Mark Scheines (o.Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. Gamers vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. Gamers kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Einsendeschluß für die Gamers 3 ist der 24.1.1994. An: MVL GmbH, Stichwort: Gamers Börse, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

BÖRSE GAMERS

Joystick, 2 Pads, 1 Action Replay, 1 komplette GAMERS-Sammlung '93, 1 Game Genie (US) VB 250 DM Tel. 05921-12667

Verk. GG + 9 Sp. (Sonic I + II uvm.) + Master G. Conv. + Netz. + Tasche; NP 1100 DM VHB 650 DM. Auch einzeln zu verk. Alles in g. Zust. Tel. 07631-13827

Verkaufe Master System mit 2 Control Pads u. 10 Spielen für 400 DM. Ihr spart sehr viel Geld!!! Christian Engelhardt Rungeweg 5, 69469 Weinheim-Su. Telefon: 06201-42105

Verk. kompl. MD Magnum + 7 Sp. f. 850 DM. 4 Jahre alt (u.a. Shining Force, Jungle Strike, Dragons Fury) Alles 1A Spiele. NP 1300 DM. R. Exß, Otto-Uhlig-Str. 11, 01454 Radeberg.

Verkaufe MD dt. + Magnum Set für 250 DM + Mega Stick 29 DM + Action Replay Pro 99 DM! Alles zusammen nur 349 DM!!! Tel. 08152-70386 Seefeld

Kaufe u. verkaufe Mega Drive mit Spielen, Super NES, Neo Geo. Spiele auch einzeln. Einfach mal anrufen. Tel. 02262-4561

Tausche MD+CD-Rom, universal, Spiele, Zubehör gegen 300 oder MD2+CD-Rom 2 (dt). Tausche SNES Games (US, dt., jp). Bitte nur neue Games! Tel: 07354-2873

■ VER-SCHIEDENES

Suche für privaten Spieleclub dringend Module für alle SEGA oder NINTENDO-Konsolen, sowie für Gameboy und Game Gear (gerne auch kompl. Sammlungen incl. Konsole) Ruft doch einfach mal an!! Tel. 0641-71250 Monika (tägl. zwischen 18 u. 22 Uhr erreichbar)

Verkaufe GG Module mit über 20 Spielen und GB Module mit 30/51/64/110 Spielen Tel. 0531-610782

Berliner TV-Spieler: mit Anderen spielen, Tips, Codes tauschen? Dann schreibe bitte an: A. Walter, Kottbusser Damm 8, 10967 Berlin Tel. 030-6923291

Suche Comics der amerik. Serie „Sonic the Hedgehog“ in gutem Zustand. Höchstpreise! Ruft an ab 18.30 unter 0911-682459. A. Sanasi, Weideweg 4, 90547 Stein

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf SNES/MD/Mega CD/Sega Master/NEO GEO/NES/GG/Game Boy. Tel. 04521-71497

Verkaufe GG, MD, Game Boy und Amiga 500. Alles mit Zubehör. Tel. 0721-700278

Verkaufe alle Rollenspiele für MS II, Suche MD-Spiele: Exile, Humans, Shining in the Darkness, Might&Magic, Shining Force, Flashback. Tel. 038327-80350

Kaufe Joe & Mac für SNES dt. Florian Rieger, Knippsgasse

13,34576 Homburg Tel. 05681-2234

Verkaufe Game-Master inkl. 3 Spiele (Block Out, Pin Ball, Go Bang) A. Kanitz, Glindenberg Str. 8, 39326 Wolmirstedt Tel. 039201-472

Verk. Gameboy-Module (Gremlins 2, Salomon's Club, Gargoyles Quest, Duck Tales, Dragon's Lair usw) von 30 - 50 DM; Akku/Adapter (40 DM). Liste mit Rückporto (!) anfordern. Christina Mayer, Zinglerstr. 108, 89077 Ulm

Verkaufe SNES Spiel James Bond Jr. (dt.) für 90 DM und MD Spiel Universal Soldier für 80 DM (dt.). Alle neuwertig. Frank Brendel, Londoner Ring 13, 67069 Ludwigshafen. Tel. 0621-661172

Verkaufe PC-Engine mit Skartkabel und 7 Spielen (5 neue S.) für VB 450 DM. Tel. 0521-84081

An- und Verkauf von MD-Spielen ständig große Auswahl an neuen und gebrauchten Modulen (US, jp, dt). Tel. 06103-63584 (Mo-Fr 16 bis 20 Uhr)

S-NES, MD für je 175 DM (inkl. SMW bzw. Sonic). NES 99 DM, GB 60 DM, sowie div. Spiele (1/2 NP) oder alle Konsolen + 17 Spiele (alle Syst.) 1100 DM. Tel. 05060-1057

Videospieleclub Gießen kauft Neuheiten für alle Systeme sowie ganze Modulsammlungen auch mit Konsole u. Zubehör. Tel. zw. 12 u. 18 Uhr 0641-84874

Wer würde sein Neo Geo + 1 Spiel gegen MS + 5 Spiele + 5 Joypads + 1 Joyboard + 1 GG + 8 Spiele + TV Tuner + Tasche + 30 DM bzw. MD- oder SNES-Spiel tauschen? Tel. 08586-5222 Michael

Double Trouble - Sega + Nintendo Fan Club sucht Mitglieder aus ganz Europa. Über 700 Mitglieder können nicht irren. Wir sind gut!! Matthias Herrendorf Tel. 030-6849816/6188391

Nebenverdienst für jedermann bequem und ganz legal von zu Hause aus. Info gegen frank. Rückumschlag Mario Telzer Dorfstr. 2 14943 Schönefeld

Action Replay Codes für über 170! Mega Drive Spiele mehr als 560 Codes. Für 10 DM

(Schein) bei Ruh Thomas Freiburgerstr. 31 79183 Waldkirch

Verkaufe Sega MD mit 12 Spielen + Action Replay Modul VB 1000 DM, sowie GG mit 3 Spielen, TV Tuner + AV-Kabel + Adapter, 350 DM. Tel. 02631-32650

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen! SNES, NES, MD, MS, GG, GB und Turbo Duo. Tel. 0641-71250

Verk. MS 2 + 2 Pads + 2 Spiele + 2 Game-Boy-Spiele + Atari 2600 mit 2 Spielen + 1 Pad für DM 230 oder im Tausch gegen 1 MD. S. Müller, Waldsteg 2, 77815 Bühl

Kaufe alle GG Spiele bis 28 DM und MD Spiele bis 45 DM. Tel. 02331-54284 oder Lutz Ifland, Postfach 1706, 58017 Hagen

Verkaufe: NES + 35 Spiele (Zelda, Mario 1 und 3) mit vier Verteilern und 2 Controlpads und Nintendohefte. Kaufe auch MD Spiele. Telefon: 0721-450494

Suche Kontakt zu MD Spielern zwischen 10 - 90 Jahren, um Tips und Arp-Codes usw. zu tauschen. Ruf doch mal an!!! A. Mohler Tel. 06735-501

Action-Replay-Codes für über 180 Mega-Drive-Spiele mit ca. 600 Codes für 10 DM bei T. Ruh, Freiburgerstr. 31, 79183 Waldkirch

Ankauf, Verkauf, Tausch Mon Modu. + Konsolen alle Systeme. Liste gegen Porto bei Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock Toppreise!!!

Verkaufe Game Boy Spiele Turtles I+II, Ouari Fighter Deluxe, Spiderman, Alleyman, Paperboy II, Motocross Maniacs, Solar Strike -010 Mega Man für je 20 DM. Frank Riegel, Häuserweg 15, 71034 Böblingen

AUSVERKAUF! Verkaufe / tausche Spiele aus meiner SNES-NES u. MD-Sammlung (Top aktuelle, z.B. Tiny Toon, Staring, Shining Force etc) Infos: 0641-791740

Hi, Ihr Joypad-Vergewaltiger! Wir verkaufen, kaufen und tauschen alles für Mega Drive, S-NES, Gameboy und Game Gear...Don't zap! Tel: 09081-25696

GAMESTAR

Aladdin	116,85
Bugsy	109,85
Chuck Rock 2	109,85
FIFA Soccer	114,85
Gods	1/94
Jurassic Park	116,85
Landstralker	116,85
NHL Hockey '94	127,85
Puggsy	109,85
Sensible Soccer	116,85
Sonic Spinball	109,85
Streetfighter 2 Champion	1/94
Turtles Tournament Fighter	124,85
Virtual Pinball	1/94
Winter Olympics	109,85
Zombies	99,85

Auf Absprache Abholung möglich!!!

GAMESTAR • EICHENSTRASSE 1 • 61476 KRONBERG

☎ 0 61 73 / 51 74

Bestellzeiten: Mo. - So. von 11.00 - 22.00 Uhr

Verpackungskosten: 1 NN DM 10,- Vorkasse DM 5 DM,-



Hallo! Diesmal können wir nur die Sparversion des Registers präsentieren – der Tests zullebige. Alle wichtigen Daten sind aber da!

Titel Genre Heft Note

TESTS MEGA DRIVE

Aladdin	Jump&Run	1/94	1-
Alien 3	Action/J&R	1/93	2-
Alien Storm	Action	5/92	2-
Another World	Action/Adv.	3/93	3
Aquatic Games	Sport	5/92	2
Asterix	Jump&Run	1/94	3+
B.O.B.	Action/J&R	1/94	3+
Bart vs. The Space M.	Jump&Run	3/93	3
Batman	Action/J&R	5/92	3-
Battle Squadron	Action	1/93	2-
Battletoads	Action	4/93	3
Bio Hazard	Action	1/93	3
Blockout	Strategie	1/93	2-
Bonanza Bros.	Jump&Run	1/93	3
Bubsy	Jump&Run	6/93	2
Buck Rogers	Adventure	2/93	2-
Buck Rogers	Adventure	5/92	2-
Budokan	Sport	1/93	2-
Bulls vs. Lakers	Sport	3/93	4
Burning Force	Action	2/93	3
Cadash	Action/Adv.	4/92	2-
California Games	Sport	2/92	2-
Captain America	Action	4/93	4
Captain Planet	Action/J&R	3/93	3
Chakan	Action/J&R	3/93	4
Championship PRO AM	Action/Sport	4/93	3+
Chiki Chiki Boys	Jump&Run	1/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	2-
Chuck Rock II	Jump&Run	6/93	2+
Cool Spot	Jump&Run	4/93	1-
Cosmic Spacehead	J&R/Adv.	1/94	3
Crüe Ball	Action/Sim.	5/92	3
Cyborg Justice	Action	3/93	3-
D. Robinson's S. Court	Sport	2/92	2
Desert Strike	Action/Strat.	3/92	2
Dragons Fury	Action/Sim.	3/92	2-
Dungeons & Dragons	Adventure	3/92	2-
Ecco The Dolphin	Action/Adv.	2/93	2-
Empire of Steel	Action	3/92	2
European Club Soccer	Sport	4/92	2
E. Holyfield's R.D. Box.	Sport	4/92	3
Ex-Mutants	Action	2/93	3
F-15 Strike Eagle II	Simulation	6/93	3+
F-22 Fighter Interceptor	Action/Sim.	1/92	2
F1	Sport	6/93	2+
Fantastic Dizzy	J&R/Adv.	6/93	3
Fatal Fury	Action	4/93	3
FIFA Intern. Soccer	Sport	1/94	2
Fire Shark	Action	3/92	2
Flashback	Action/Adv.	4/93	1-
G-Loc	Action	2/93	4-
Galahad	Jump&Run	1/93	3
Galaxy Force	Action	4/92	5
General Chaos	Strategie	6/93	2
Global Gladiators	Jump&Run	3/93	1-
Gods	J&R/Strat.	1/94	2+
Golden Axe II	Action/J&R	1/92	2-
Grand Slam Tennis	Sport	5/92	2
Greenodg	Jump&Run	5/92	3
Gunstar Heroes	Action	6/93	2+
Gynoug	Action	2/92	2-
Halley Wars	Action	2/92	2-
HardBall III	Sport	4/93	2
Haunting Starring Potteryj	J&R/Strat.	6/93	3
Hellfire	Action	2/92	3
Heroes of the Lance	Adventure	1/92	3
Home Alone	Jump&Run	2/93	3
Humans	Strategie	4/93	2-
Indiana Jones 3	Jump&Run	1/93	3
James Bond – The Duel	Action/J&R	3/93	3-
James Bond II: Robocod	Jump&Run	1/92	2
Jewel Master	Action	2/92	3
Joe Montana Football II	Sport	1/92	2
John Madden Football	Sport	1/93	1-
Jungle Strike	Action/Strat.	5/93	2+
Jurassic Park	Action/J&R	6/93	2
King of the Monsters	Action	5/93	4
Klax	Strategie	2/92	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	4/92	3
Lemmings	Strategie	4/92	1-
LHX Attack Chopper	Action/Sim.	2/93	2
Lotus Turbo Challenge	Action/Sport	1/93	2
Marble Madness	Action	2/92	3
Master of Monsters	Action/Strat.	2/92	2-
Mega lo Mania	Strategie	1/93	2-

Gesammelte Werke

Titel Genre Heft Note

Micro Machines	Action/Sport	5/93	2-
MI6-29	Action/Sim.	4/93	3
Might and Magic	Adventure	5/92	2-
Mortal Kombat	Action/Sport	5/93	3+
M. Ali Heavyweight Box.	Sport	3/93	3
Mutant League Football	Sport	4/93	3
NFL Sports Talk Football Sport	5/92	2	
NHL Hockey '94	Sport	6/93	1-
NHL/PA Hockey '93	Sport	5/92	1
Olympic Gold	Sport	3/92	2
Out Run 2019	Action/Sport	3/93	3-
PGA Tour Golf II	Sport	2/93	1-
Phantasy Star	Adventure	5/92	2
Phantasy Star II	Adventure	5/92	2
Phantasy Star III	Adventure	5/92	2-
Populous II	Strategie	6/93	2
Quackshot	Jump&Run	1/92	2
Risky Woods	Action/J&R	2/93	3
Road Rash	Action/Sport	2/92	2
Road Rash II	Action/Sport	1/93	2
Rocket Knight Adv.	Action/J&R	5/93	1-
Rolo to the Rescue	Jump&Run	3/93	1-
Sensible Soccer	Sport	1/94	2+
Shining Force	Adventure	5/93	1-
Shinobi 3	Action/J&R	6/93	3+
Side Pocket	Sport	2/93	2
Sonic 2	Action/Sport	1/93	1-
Sonic Spinball	Action	1/94	1
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Starflight	Adventure	5/92	1-
Street Fighter II	Action	6/93	1
Streets of Rage	Action	2/93	2-
Summer Challenge	Sport	5/93	2
Sunset Riders	Action	5/93	4
Super Kick Off	Sport	4/93	3-
Superman	Action/J&R	1/94	1
Talespin	Action	2/93	3-
Talimi's Adventure	Jump&Run	1/93	3-
Tazmania	Jump&Run	4/92	2-
Team USA Basketball	Sport	1/93	2
Technoash	Action/Strat.	1/94	2+
Teenage M. Hero Turtles	Action	3/93	2-
Terminator 2	Action	4/92	3-
Terminator 2	Action	2/93	5
The Flintstones	Jump&Run	4/93	2-
The Offitans	Jump&Run	1/94	3
Thunder Force 4	Action	2/93	2
Tiny Toons	Jump&Run	3/93	1-
Toejam & Earl	J&R/Adv.	1/92	2
Toki	Jump&Run	1/92	2
Trobia	Adventure	3/92	3
Turbo Out Run	Sport	2/92	3-
Two Crude Dudes	Action	3/92	2-
Ultimate Soccer	Sport	1/94	3
Warsong	Strategie	2/92	2
Where in Time is C. Sandiego?	Strategie	2/92	2
Wimbledon	Sport	1/94	3-
Winter Challenge	Sport	2/92	3-
Wonderboy: Monsterworld	Jump&Run	2/92	2
World Class Leaderboard	Sport	1/93	2
World Cup '92	Sport	2/92	3
World of Illusion	Jump&Run	1/93	1-
Wrestlewar	Sport	3/92	4
WWF Super Wrestlemania	Sport	1/93	3
Xenon II	Action	5/92	3
Y's	Adventure	5/92	2-
Zero Wing	Action	4/92	3
Zombies	Action	1/94	2-

Titel Genre Heft Note

Chase H.Q.	Action	1/93	2-
Choplifter	Action	3/93	2
Chuck Rock	Jump&Run	4/92	3
Cloudmaster	Action	1/93	3
Columns	Strategie	1/93	2-
Cool Spot	Jump&Run	1/94	2+
F1	Sport	1/94	3+
Golden Axe Warrior	Jump&Run	5/92	1-
GP Rider	Sport	2/93	2
Heroes o.t. Lance	Adventure	5/92	3
J. Bond – The Duel	Action/J&R	3/93	4
Jungle Book	Jump&Run	1/94	2
Krusty's Fun House	Jump&Run	5/93	4+
Land of Illusion	Jump&Run	2/93	1
Lemmings	Strategie	1/93	2
Master of Darkness	Action/J&R	2/93	3
Mortal Kombat	Action	1/94	3
Olympic Gold	Sport	3/92	2-
Populous	Strategie	2/92	1-
Powerstrike 2	Action	5/93	2
Prince of Persia	Jump&Run/Adv.	5/92	2
Rainbow Islands	Jump&Run	3/93	3
Rampart	Strategie	1/93	3
Sega Chess	Strategie	2/93	2-
Sonic 2	Jump&Run	1/93	2
Sonic – T. Hedgehog	Jump&Run	1/92	1-
Speedball 2	Sport	5/92	2-
Streets of Rage	Action	4/93	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 L. Dime Caper	Jump&Run	1/92	2
The Offitans	Jump&Run	6/93	3
The Simpsons	Jump&Run	3/92	3
Tom & Jerry	Jump&Run	4/92	4
Trivial Pursuit	Strategie	1/93	2
Ultima IV	Adventure	5/92	3
Wimbledon	Sport	2/92	2
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
WB in Monsterworld	Jump&Run	1/94	2-
WC Soccer '92	Sport	1/93	3-
World Grand Prix	Sport	2/92	2
Xenon II	Action	1/92	4-

TESTS GAME G.

4 in 1	Sport	1/93	2-
Aleste	Action	2/92	2-
Alien 3	Action/J&R	2/93	2-
Alien Syndrome	Action	3/92	2-
AX Battler	Action/Adv.	3/92	2-
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Chakan	Action/J&R	6/93	3
Chessmaster	Strategie	2/92	2
Cool Spot	Jump&Run	1/94	1-
Cosmic Spacehead	Jump&Run/Adv.	1/94	2-
Crystal Warriors	Adventure	5/92	2
Defenders of Oasis	Adventure	1/93	2-
Dungeons & Dragons	Adventure	5/92	2
E. Holyfield's R.D. Box. Sport	4/93	4+	
Factory Panic	Action	3/92	3
G. Foreman's KO Box. Sport	4/92	3	
Home Alone	Action	3/93	3-
Jungle Book	Jump&Run	1/94	2-
Land of Illusion	Jump&Run	4/93	1
Lemmings	Strategie	1/93	2
Marble Madness	Action	3/92	3-
Master of Darkness	Jump&Run	6/93	2
Mortal Kombat	Action	1/94	3
Olympic Gold	Sport	4/92	3
Paperboy	Action	5/92	3
Popis	Jump&Run	1/93	2-
Prince of Persia	Jump&Run/Adv.	5/92	2
Shinobi II	Action/J&R	2/93	2
Slider	Action/Strat.	2/92	2-
Sonic 2	Jump&Run	2/93	2
Sonic	Jump&Run	2/92	2
Spiderman	Action/J&R	3/92	2-
Streets of Rage 2	Action	1/94	2
Super Kick Off	Sport	5/92	4
Super Monaco GP	Sport	2/92	2-
Super Monaco GP II	Sport	3/92	3
Super Off Road	Action/Sport	3/93	3
Superman	Action/J&R	1/94	4-
Talespin	Action	4/93	4
Tazmania	Jump&Run	5/92	2
Terminator	Action/J&R	5/92	4
The L. Dime Caper	Jump&Run	2/92	2
The Offitans	Jump&Run	6/93	3
Tom & Jerry	Jump&Run	4/93	3+
Tom & Jerry	Jump&Run	4/93	3+
Wolfchild	Action/J&R	6/93	4+
WC Leaderboard	Sport	1/92	2

TESTS MEGA CD

Chuck Rock	Jump&Run	6/93	2+
Ecco the Dolphin	Action/Adv.	1/94	2
Jaguar XJ220	Action	1/94	3+
Silpheed	Action	6/93	2-
Sonic CD	Jump&Run	1/94	1-
Super Monaco GP II	Sport	3/92	2
Thunderhawk	Action	6/93	1
Wolfchild	Action/J&R	6/93	3
Wonderdog	Jump&Run	1/94	2

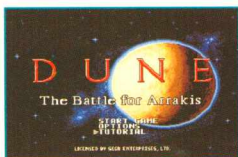
TESTS MEGA SY.

Alien 3	Action/J&R	2/93	2
Alien Storm	Action	2/92	4
Alien Storm	Action	4/92	4
American Baseball	Sport	3/92	3
Andre Agassi Tennis	Sport	1/94	4+
Arielle	Action	3/93	3
Bank Panic	Action	5/92	3
Batman Returns	Action/J&R	2/93	2
Battle Out Run	Sport	5/92	3
Bonanza Bros.	Jump&Run	2/92	3
California Games II	Sport	3/93	4-
Champions of Europe	Sport	3/93	3-

VOR SCHAU

DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS

PC-User kennen's schon. Bald kommt's auch für Segas Mega Drive. Strategisches für Freunde des Genres, des Films und von Spielen allgemein. Schaut doch mal rein!



Was bietet Euch die Schlacht um Arrakis? Lest selbst in GAMERS!

Nächstes Mal in GAMERS:

Weihnachten ist vorbei. Nichts geht mehr? Denkste! Sega startet heftigst in den Frühling. Auch im März drücken wir Euch wieder ein prallvolles Heft aufs Auge. Jede Menge News, Tests, Tips & Tricks. Wie immer!

THE ADDAMS FAMILY



Gruselei gefällig? Die Addams' treiben's nun auch auf dem MD recht bunt und mit netter Musik. Wie die Umsetzung des inzwischen ja doch etwas betagten Jump&Runs gelungen ist, verraten wir Euch ebenfalls in GAMERS 3/94.

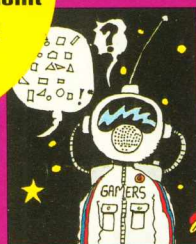
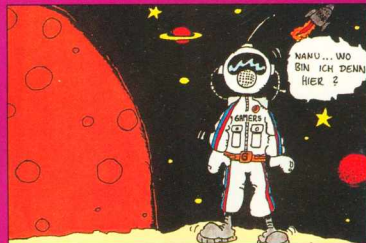
IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
 Redaktionsdirektion: Phillip Berens
 Chefredaktion: Matthias Siegl, Ulrich Mühl
 Redaktion: Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Mars Feldmann, Martin Klugkist
 Koordination: Sven Jakobson
 Graphic: Katrin Forster, Britta Jakobsen, Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Domenico Pais, Theodora Saleck, Kim Schimansky
 Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend
 Freie Mitarbeiter: Reza Abdolali, Julian Eggbrecht, Andreas Heineke
 Korrespondenz England / USA: Derek dela Fuente
 Titel: Castlevania - The New Generation, © '94 Konami
 Marketing: Thomas Franzen
 Anzeigen: Hans-Ullrich Panitz, Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23, Fax: 040 / 48 05 21 99
 Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993
 Vertrieb: IPV, Postfach 10 32 46, 20022 Hamburg
 Abonnement: GAMERS-Aboservice, Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg
 Gamers Shop: Julia Abeyssekera, Tel.: 040 / 48 05 21 66
 Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a 22453 Hamburg
 Druck: Evers Druck 25704 Meldorf
 Verlag: MVL GmbH, Hellwigstr. 39, 20249 Hamburg
 © 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH
 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangt Manuskripte, Fotos etc.
 Gerichtsstand ist Hamburg
 GAMERS erscheint zweimonatlich zum Einzelpreis von DM 6,-
 ISSN 0944-5315

SONIC 3



Hat sich das Warten gelohnt? Hat Sega noch einen draufsetzen können? Was genau und wieviel davon Euch bei „Sonic 3“ erwartet, könnt Ihr in unserer nächsten Ausgabe nachlesen!



BU BIST AUF DEM PLANET DER BÜCHER! ICH GLAUBE AUF DER ERDE SAGT MAN BIBLIOTHEK.



ES WIRD DIR HIER GEFALLEN, WIR LESEN HIER JEDEN TAG ZWÖLF BÜCHER. ACH SO, MEIN NAME IST SEITE EINHUNDERTZWEI, UND WER BIST DU?



ALSO DANN HERZLICH WILKOMMEN, NEUER LESER!



Das nächste
GAMERS
 -Heft erscheint
 am 4. März
 1994

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

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

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

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



FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS

SPECIAL **FX**™
SYSTEM

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

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Pro ACTION REPLAY
CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

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

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!**
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

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

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

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547

VERSAHNDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE
MOGEL CHEATS
MIT
EINGEAUTEM
CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

WICHTIG

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

AUCH ERHÄLTLICH BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESHÄFTEN

DATA
Flash
G m b H

ZOMBIES

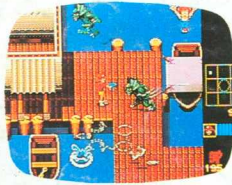
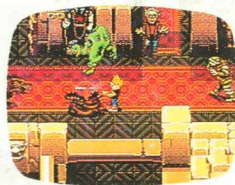


Neu! Zombies.

Der clevere, witzige Gruselschocker

Satte 55 Level verschrecken jede Langeweile. Alles, was Spaß macht, ist erlaubt. Alles geht, wenn Du mit Geschick und Cleverness Deine Nachbarschaft vor den nicht endenden Schurkereien der Zombies, Feuerdämonen, Mumien, Vampire, Schleimblobs, Aliens, Werwölfe, Riesenbabies und verrückten Holzfäller schützt. Excellentes Scrolling. Gänsehautstarke Animation. Ein Sound der Gruselklasse. Spiele nie allein, wenn es sich vermeiden läßt! Uuiihaaa! Zu zweit macht dieses Abenteuer-Game doppelt Spaß. Hol' Dir Zombies - das witzig-gruselstarke Videogame.

Das renommierteste US-Videogame-Magazin Gamepro 8/93 schreibt: "...Die Grafiken sind wie Dynamit. Du bekommst den echten Kick von den schön detaillierten Zeichentrickcharakteren, die aus nahezu jedem Science-Fiction-, Grusel- und Horrorfilm stammen, der jemals über die Leinwand flimmerte."



Screens: Sega Mega Drive

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
 Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as, TM™ are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. Zombies™ and © 1993 Lucas Arts Entertainment Company. Lucas Arts is a trademark of Lucas Arts Entertainment Company.

KONAMI®

Superstarker Videospiele Spaß

